

HERKESE 2 DEV POSTER VE GOD OF WAR DEFTERİ HEDİYE!

#256 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mayıs 2018 - 990 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134

LEVEL

#256 LEVEL

GOD OF WAR

GOD OF WAR

AYRICA

Spider-Man • Jurassic World Evolution • Frostpunk
Batman: The Enemy Within • Darwin Project
Onrush • Yakuza 6 • UBOAT • Golem Gates



MAYIS 2018

Muud'una göre özgürce müzik

Geniş Müzik
Arşivi

Reklamsız
Müzik

İlk Ay
Ücretsiz
Premium
Üyelik

Dijital Müzik Platformu
muud

App Store'dan
İndirin

Google Play
'DEN ALIN

HEMEN İNDİR

Premium üyeliğinizi 1 ay sonunda iptal etmezseniz; takip eden aylarda aylık 4,99 TL, 6 aydan sonra aylık 9,99 TL'den ücretlendirilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için: 444 1 444 ve muud.com.tr



VE SAVAŞ BAŞLADI...

Her PlayStation sahibinin mutlaka ismini bir kez zikrettiği ünlü seri, God of War yeni oyunuyla bu ay dergimizin her köşesini kapladı ve böylesine büyük bir şölen gerçekleştiği için biz de apayrı bir keyif yaşıyoruz; resmen God of War Özel Sayısı hazırlamış gibi hissetmekteyiz.

Kapak konumuz God of War incelemesini şahsen gerçekleştirdim ve yıllardır bir oyuna bu kadar fazla yer ayırmadığımızı da fark etmiş oldum. Yeni GoW ile birlikte özlediğimiz detaylı ve dolu dolu inceleme formatını da yeniden hayata geçirebildik böylece.

İncelemenin yanında LEVEL'in en çok sevilen bölümlerinden biri olan Sekiz'in konusu da GoW oldu. Elbette poster kısmının konusu da Kratos ve oğlu Atreus olacaktı ve bundan da iyisi, Sony ile yaptığımız antlaşma sonucunda hayata geçirdiğimiz God of War defteri hediyemizden başkası değil. Artık GoW heyecanınızı dilerseniz her zaman yanınızda da taşıyabileceksiniz...

Bu ayın en büyük olayı elbette ki GoW'du fakat derginin geri kalanında da sizi okunacak bir ton heyecan verici konu bekliyor. Örneğin Jurassic World Evolution... Dinozor parkı yaratmak çok eğlenceli olacağına benziyor. Çıkış tarihi sonunda belli olan Spider-Man ön bakışımıza da mutlaka göz atmalısınız; oyun kesinlikle muhteşem olacak.

Bitirmek için soğuk terler döktüğümüz "kazık" oyunları konuk ettiğimiz "Bana Zorluk Çıkartma" isimli dosya konumuz da bu ayın en keyifli okumalarından bir tanesi. Eğer bir oyunun başında aylarınızı harcamak istiyorsanız, bu makaledeki oyunları mutlaka listenize alın.

Herkese Kratos ve Atreus dolu bir ay diliyor, daha fazla zamanınızı almadan sizi PS4 ve GoW ikilisiyle baş başa bırakıyorum; Haziran'da görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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

LEVEL EKİBİ



Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA

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

✉ emre@level.com.tr
@eoztınaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

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

🐦 @kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC

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

🐦 @cem_sanci
@cemsanci

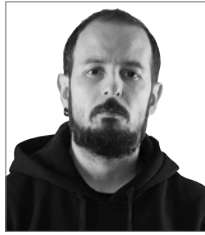


Ertuğrul Süngü

PC/X360

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

🐦 /ertugrul_sungu
@ErtugrulSungu



İlker Karaş

PC/PS4

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

🐦 @rzrblds
@rzrblds



Enes Özdemir

PC

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

🐦 @Ghostshoot
@enesozdemir1907

LEVEL

#256 Mayıs 2018

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ercan Utku Erciyas

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

REKLAM TEKNİK

Ayfer Kaygun Buka

Şaban Yazır

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Verda Holding GmbH lisansıya

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

DXRACER®

adore®
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü



Profesyonel Oyuncuların 1 Numaralı Tercihini

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



GOD OF WAR

Bilge ve sakallı! Kratos'un son macerasının her köşesinden detay fıskırıyor.

Sayfa
42

#256

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Ekibi
- 08 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Haberler

İLK BAKIŞ

- 18 Jurassic World Evolution
- 22 Spider-Man
- 26 UBOAT
- 27 PC Building Simulator
- 28 OnRush
- 29 Darwin Project

30 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 32 Zor Oyunlar

38 Anarşist Remastered

İNCELEME

- 42 God of War
- 56 Yakuza 6: The Song of Life
- 58 Batman: The Enemy Within
- 60 Frostpunk
- 63 Jalopy
- 64 Golem Gates
- 66 Neverwinter Nights: Enhanced Edition
- 67 Masters of Anima
- 68 AirMech Strike
- 69 World of Warriors
- 70 Farm Manager 2018
- 71 Extinction
- 72 Empires Apart
- 73 Ash of Gods: Redemption
- 74 Friday the 13th: Killer Puzzle
- 75 Ghost of a Tale
- 76 Fishing: Barents Sea
- 77 Q.U.B.E. 2
- 78 Remothered: Tormented Fathers
- 78 CHUCHEL
- 79 Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues
- 80 Bio Inc. Redemption
- 80 The Raven Remastered
- 81 Where The Water Tastes Like Wine
- 81 Marie's Room
- 82 Mobil incelemeler
- 85 Online
- 86 Fortnite
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 90 Sihirdar Postası
- 93 Donanım
- 102 Sekiz
- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 257

Dünya'nın İlk Yüksek Parlaklıklı DLP™
4K Ultra HD Ev Projeksiyon Cihazı
8.3 Milyon Piksel | 3500 ANSI Lümen* | HDR Desteği



4K UHD

PX747-4K*

Perakende Yetkili İş Ortakları

hepsiburada.com
her şey ayağına gelsin

MediaMarkt

TEKNO SA

Vatan
COMPUTER

Projeksiyon Uzmanı Yetkili İş Ortakları

BoyutDijital
Türkiye'nin Projeksiyon Sunum ve Satış Mağazası

iştebu!
İştebu! Hayatınızı kolaylaştırır.

SunuMarket
Türkuaz Bilişim Ltd. www.sunumarket.com

www.viewsonic.com/tr

   /ViewSonicTR

Detaylı bilgi için

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



Mayıs

1 Mayıs

Killing Floor: Incursion (PSVR)

3 Mayıs

Total War Saga: Thrones of Britannia (PC)

4 Mayıs

City of Brass (PS4, Xbox One, PC)

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Switch)

8 Mayıs

Conan Exiles (PS4, Xbox One, PC)

Pillars of Eternity 2: Deadfire (PC)

11 Mayıs

One Piece: Pirate Warriors 3 (Switch)

Warhammer 40,000: Inquisitor –

Martyr (PS4, Xbox One, PC)

15 Mayıs

Battle Chasers Nightwar (Switch)

Dragon's Crown Pro (PS4)

Little Witch Academia:

Chamber of Time (PC, PS4)

Shin Megami Tensei:

Strange Journey Redux (3DS)

17 Mayıs

Far: Lone Sails (PC)

18 Mayıs

Hyrule Warriors: Definitive Edition (Switch)

Little Nightmares: Complete Edition (Switch)

State of Decay 2 (Xbox One, PC)

Kiminin çok sevdiği, kiminin ise kaçırılmış bir fırsat olarak gördüğü ilk oyunun ardından zombi işgali devam ediyor.

22 Mayıs

Ancestors Legacy (Xbox One, PC)

Mega Man Legacy Collection (Switch)

Runner 3 (Switch, PC)

Space Hulk: Deathwing –

Enhanced Edition (PS4, PC)

Tennis World Tour (PS4, Xbox One, Switch, PC)

25 Mayıs

Dark Souls Remastered

(PS4, Xbox One, Switch, PC)

Detroit: Become Human (PS4)

29 Mayıs

Everspace (PS4)

Legend of Kay Anniversary (Switch)

Moonlighter (PS4, Xbox One, Switch, PC, Mac)

Sega Mega Drive Classics (PS4, Xbox One)

TAKVİM

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVISLİ OYUNCU MONİTÖRÜ

KÜHEYLAN



Ve ölümlüler Kratos'un gazabı altında ezildiğinde... Evet, gerçekten bu ay God of War ile yaptık, God of War ile kalktı diyebileceğim ama kim yanında sakallı bir Kratos'la uyanmak ister, şu an emin olamadık. Neyse, siz olayı anladınız; kafamızı nereye çevirsek bir Gow görüntüsü, bir Gow tecrübesi, bir Gow diyalogu... LEVEL'de bu ay iyice Gow özel sayısına döndü zaten ama iyi oldu, biz sevdi, siz de seversiniz diye düşünüyoruz. Artık böylesine büyük bir coşkuyu ancak Half-Life 3'te yaşarız. 2140 yılında...

Facebook'ta şenlik var!

Biliyorsunuz facebook.com/leveldergisi adresinde sürekli aktif tuttuğumuz bir Facebook sayfamız var ve buradan bize özel mesajlar da gönderebiliyorsunuz. Lakin kimi zaman bazı mesajlar geliyor ki... Hemen örneklendirelim ve yorumlayalım.

Mrb güzel oyunlarınız varmı



Güzel oyunlarımız var mı acaba... Var?

Merhaba ben sitemize 40 tl yatırdım ama hesabıma geçmedi ne yapmam lazım yardımcı olursunuz

Kendimizi bahis sitesi gibi hissetmemize yol açan bu mesaja verdiğimiz cevap da hiçbir zaman yanıtlanmadı.

Bütün haberleri

Bütünhaberleri

Yeni hizmetimiz LEVEL Arama Motoru devrede! Sanıyoruz ki...

Oyun

Evet?

Yükle

Arama motorundan sonra yükleme platformu olarak da kullanıyoruz.

Bunlar herhalde beğenildiğimize dair bir takım mutluluk ifadeleri...

Bol poster, bol dergi

Sevgili Ege Basma bize hem poster, hem de dergi koleksiyonunu yollayarak, "Her ay birilerinininki çıkıyor, bunca yıl sonra ben de atmak istedim, belki koyarsınız..." diye de not düşmüş. Koleksiyonunu çok beğendiğimizi bildiriyor, The New Avengers posterinde de gözümüz olduğunu belirtmek istiyoruz.



Gelecek ayların oyunlarına şöyle bir bakalım...

Spider-Man

Dost canlısı duvar sürüngeyi sevimli komşunuz örümcek-Adam... Öff... 73 yıl oldu hala örümcek-Adam. Adam da yaşlanmıyor, dünya da değişmiyor. Varsa yoksa New York gökdelenlerine ağ atıp salınsın. Hayır bir kişi de demiyor ki sıkıldık artık!



Detroit: Become Human

İşte Androidlere karşı şiddet, duygular, bilmem ne... Hiç duymadığımız, görmediğimiz bir konu! Bravo! İki güzel grafik, iki sürükleyici konu, iki oyun içinde özgür seçim, iki iyi seslendirme, iki iyi grafik koyunca oyun sabırsızlık yaratmıyor efendi! (Yarattı.)

God of War 2

Sene 2021, biz halen oyun çıksın diye bekliyor da bekliyor, eski oyun için yayımlanan 7. DLC'yi bir kez daha oynuyoruz. Ah Sony, neden bu bekleyiş, neden bu bizdeki aşırı sabırsızlık! Ayrıca yeni bir Gow 2 çıktığında eskisine ne diyeceğiz?



Son Milano modası: Halı!

Serhat Yılmaz'ın halı koleksiyonu... Pardon, LEVEL koleksiyonu elbet te yine bir halı üzerinde ve o da zaten durumu kendisi önden belirtmiş: "Evet, biliyorum...Fona halı koyanlar zincirinden oldum". Hiç problem değil, bir dahakine dergileri tavana yapıştırıp çekersen seni affedebiliriz.



God of War bilginizi sınavın!

- Kratos'un oğlu Atreus kimden esinlenilmiştir?
 - Mitolojideki Atreus'tan.
 - Mitolojideki Atreus'la hiç alakası yoktur, o Pelops ve Hippodamia'nin oğludur.
 - Hehe, Hippo dedi. Hipopotam mıymış annesi... Hehehe...
 - Üstteki arkadaş gerizekallı, bu bir. İkincisi Atreus gayet de oyunun yönetmeni Cory Barlog'un oğlundan esinlenilerek yaratılmıştır.
- Yeni oyun için İskandinav mitolojisi yerine hangi mitoloji düşünülmüştür?
 - Çin mitolojisi.
 - Çin mitolojisi hiç düşünülmemiştir, öyle olsa etrafta Liu Bei, Wu Mimi gibi isimler dolaşırdı.
 - Hehe, mimi dedi. Mifasol de kardeşi mi? Hehe...
 - Üstteki arkadaş odunla vurunca ben mi suçlu oluyorum? Cevap Mısır mitolojisi ayrıca!
- Son soru. The Stranger adındaki karakter gerçek hayatta kime benzetilmiştir?
 - Ryan Gosling.
 - Ryan Gosling dedendir, sen de salaksın.
 - Hehe kavgı çıkıyor, salak dedi. Hehehe...
 - Tüm beyefendiliğimi bozup üsttekinin ağzını yüzünü dağıtacağım. Bir kişi de Conor MacGregor diyemedi! Dağılın, deli ettiniz beni!







DARKSIDERS III

7 günah, 10.000 düşman, saatler sürecektir savaş!

2017'nin Mayıs ayında bir fragmanla birlikte sunulan Darksiders III'ü o vakitten beridir bekliyoruz dersek büyük yalan söylemiş oluruz çünkü yayımlanan videodaki oynanış -her ne kadar alfa olarak söylense de- çok sıkıcı ve kötü gözükmekteydi. Ne var ki yapımcılar da gördüklerinden pek memnun kalmamış olacaklar ki geçen zaman içerisinde oynanışı ve görselliği bir hayli toparladılar, Darksiders serisinin bu üçüncü aşaması gayet beklenir bir hale geldi.

Fury adındaki kadın karakteri kontrol edeceğimiz oyunda yeni silahımız da ne bir balta, ne de bir kılıç... (Evet, orak da değil.) Fury elinde büyüdü bir kamçı taşıyor ve bunu şekilden şekle sokarak hem düşmanlarını hırpalıyor, hem de macerası boyunca birçok engeli aşmak için kullanıyor. Darksiders serisinde bir ilk olarak Fury'nin bolca büyü kullanacağı da belirtiliyor ama bunlar hakkında henüz bir açıklama yapılmış

değil. Senaryoda ise 7 günahın birer kişilik bularak kaçması konu ediliyor. Fury olarak bu günahların her birinin kendi dünyasında ziyaret edip yenmeye çalışacağız. Kolay iş...

Son gelen birkaç ilginç bilgiye göreyse oyunu E3'te görme şansımız olmayacak. Hatta THQ Nordic'in hiçbir oyunu E3'te yer almayacak zira dağıtımçı firma esprili bir açıklamayla, 2018 Dünya Kupası'nı Amerika'dan takip etmenin güç olacağını belirttiler. Bir diğer önemli haber ise oyunun Ağustos çıkış tarihine sahip olabileceği. Bir anda ön siparişe açılan oyunun çıkış günü Ağustos olarak listelendi ama kısa sürede ön sipariş ilanı kapatıldı. Firmadan resmi bir açıklama gelene kadar Ağustos'u gözümüzü kestirebiliriz.

Darksiders III Gunfire Games tarafından hazırlanıyor ve PC, PS4 ve XONE için piyasada olması bekleniyor.



JUST DANCE WORLD CUP 2018

Milli gururumuz Umutcan Tütüncü bir kez daha şampiyon oldu!

Ülkemizde oyunlarla ilgili başarılar, espor takımlarının galibiyetleriyle sınırlı lakin asıl eğlenceyi kaçırmamayı bilenler de var; bunlardan biri de Umutcan'dan başkası değil. Daha önce, 2017 yılında gerçekleşen Just Dance World Cup'ın şampiyonu olan Umutcan, Ubisoft'un davetlisi olduğu Just Dance World Cup 2018'den de şampiyon olarak döndü.

Umutcan kendi başarısını kendi cümleleriyle şu şekilde özetliyor: "Merhaba ben Umutcan Tütüncü. Geçen sene yüzbinlerce kişi arasından ilk 18 kişi arasına girip Paris'te Just Dance World Cup adında bir yarışmaya katılmaya hak kazandım.

19 Şubat 2017'de o yarışmada Dünya Şampiyonu oldum ve bir sonraki sene için tekrar yarışabilme hakkı kazandım. Ve bu sene 21 Nisan 2018'de tekrar yarıştım. Orada harika karşılandım. Rakipler daha zorluydu ama aynı zamanda onlarla mükemmel dostluklar da kurdum. Yalnız bu sefer karşıma çıkan hiçbir rakibe elenmeden, sürekli kazanarak ilerlediğim için "Undeatead" unvanını da almış oldum. 2. Kez Dünya Şampiyonu olarak ülkemi tekrar gururla temsil ettim. Bu harika bir duygu. Bu sene amacım Just Dance'in adını her yerde duyurmak. Birçok şehirde etkinlikler yapacak, ülkemizi çok daha iyi temsil edeceğim

ama ülkemizin de bana bu konuda destek olmasını istiyorum." diyor Umutcan.

Biz de LEVEL olarak burada bir konuya parmak basmak istiyoruz: Popüler türler ve oyunlar her zaman revaçta olacak, bundan kaçış yok ama oyun dünyası sadece belli başlı isimlerden oluşan, kısıtlı bir kum havuzu değil. Farklı türlere ve oyunlara da herkesin açık olması gerekiyor ve Umutcan böylesine bir başarıya sahipken isminden çok daha fazla bahsedilmeli diye düşünüyoruz. Tekrar tebrikler Umutcan, umarız planların istediğin, hayal ettiğin gibi gerçekleşir. Seninle gurur duyuyoruz! ♦

COD: BLACK OPS 4 & BATTLEFIELD V

Tek kişilik oyun modlarına elveda

Activision ve EA, bu yılın Ekim ayını kapatmış durumdadır. Bir taraftan Call of Duty: Black Ops 4 geliyor, diğer taraftan da Battlefield V. Black Ops savaşı yine teknolojik tarafa taşıyacak fakat Battlefield'in yeni oyu-

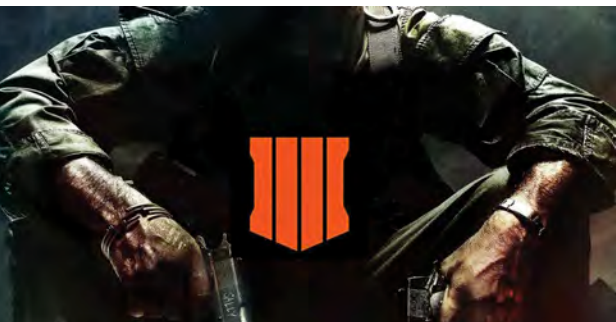
nu için 2. Dünya Savaşı teması kullanılacağı düşünülüyor. Hatta isimdeki V, Victory yani zafer anlamına da geliyormuş söylenenlere göre.

Her ne kadar Battlefield V hakkında söylenti bile olmasa da, iki oyunda da tek kişilik senaryo kısmının olmaması muhtemel zira iki oyun da Fortnite ve PUBG'nin başarılarından sonra çok kişili oyun modlarına ağırlık verecek gibi duruyor.

Çeşitli kaynaklardan gelen bilgilere göre, Treyarch tarafından geliştirilmekte olan Black Ops 4 aslında antlaşmalı olarak da oynanabilen bir senaryo kısmına sahip olacaktı lakin 2018'in başarılarında bu kısım iptal edilmiş. Onun

yerine popülerliği yeni dönemin MOBA'sı olarak adlandırabileceğimiz Battle Royale modu oyun için düşünülmekte. Hatta düşünülüyor bile, direkt olarak oyunda yer alacağı belirtiliyor. Battle Royale kısmının ilk aşamada direkt 100 kişi desteği sunamayacağı ama sayının daha sonra artırılacağı da gelen bilgiler arasında.

Battlefield V kısmında da yine bir Battle Royale modu durumu söz konusu. Oyunun Ekim ayında çıkıyor olması ise modun hazırlanması için yeterli sürenin bulunmayacağı anlamına geliyor EA için ve onlar da popüler oyun modunu bedava bir DLC olarak hazırlıyor. Bakalım her taraf Battle Royale moduyla kaynakları tek kişilik oyun sevdalıları ne yapacak... ♦



Video Oyunları ve Teknolojileri Fuarı

06-10 Haziran 2018

CNREXPO
YEŞİLKÖY



Daha fazla bilgi almak için:

Bu yıl yaz tatili başlamadan oyun başlıyor!

Oyun fuarları tüm dünyada oyuncular ve oyunlar arasındaki mesafeyi kısaltma görevini yerine getiren, merakla beklenen ve hoşça vakit geçirebileceğiniz etkinlikler olarak bilinir. Sektörün profesyonelleri için yeni insanlar ve yeni imkanlar anlamına gelen bu buluşmalar, oyuncular için turnuvalara katılabilecekleri, sevdikleri yayıncı ve firmalar ile aynı çatı altında bulunabilecekleri ve türlü etkinliklere katılarak keyifli vakit geçirecekleri platformlar.

Evet, bu yıl yaz tatili erken başlıyor. Tüm oyunseverler en eğlenceli oyun fuarı olma hedefiyle yola çıkan CNR Games Week İstanbul'da bir araya geliyor.

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

En yeni oyunların ve teknolojilerin sergileceği Games Week İstanbul, fenomen oyuncular, turnuvalar, her yaşta oyuncu ve teknoloji meraklıları, oyun stüdyoları, üniversiteler ve oyun sektörünün lider firmalarının da katılımıyla unutulmaz bir organizasyon olacak.

Hem yarışın hem ödüller kazanın!

En son teknolojiye sahip VR platformları, son dönem piyasaya çıkan bilgisayarlar, do-

nanım bileşenleri, konsollar, bağımsız oyun geliştiricileri, masaüstü oyunları gibi bir çok yeni teknolojiyi bir arada görebileceksiniz. Games Week İstanbul'da, çok sayıda bireysel ve e-spor takımlarının yer alacağı oyun alanları, ana sahne turnuvaları, ödüllü define avı etkinlikleri, ödüllü Cosplay yarışmaları, Youtuber imza ve buluşma etkinliklerine de katılma imkanı bulacaksınız!

Oyun dünyasına açılan kapı Ayrıca oyun sektöründe başı çeken firmaların, oyun severlerle yan yana gelmesini sağlamaya yönelik olan fuar, bağımsız oyun geliştiricilerine ve profesyonel iş dünyasına henüz adım atmamış genç yeteneklere de önemli fırsatlar sunuyor.

Detaylı bilgiye www.gamesweekistanbul.com sitesinden ulaşabilirsiniz. ♦



SON DAKİKA! ⚡

◆ Aynı Nintendo gibi, Sega da klasik konsollarından birini, Mega Drive'ı Mini takısıyla bu yılın sonlarında satışa sunmayı planlıyor. Mega Drive Mini bir kart girişine de sahip olacak.

◆ **Daha fazla strateji ve RPG öğeleri içermesi beklenen Terraria oyunu Otherworld, açıklanmasından 3 yıl sonra iptal edildi. Yapımcılar oyunun bir türlü istedikleri potansiyele ulaşamadığını belirtiyorlar.**

◆ Bu yılın sonlarında çıkması beklenen Shenmue 3'e hazırlık mahiyetinde düşünülebilecek bir paket geliyor: Shenmue 1 ve 2 birçok ek özelliklikle birlikte PC, PS4 ve XONE için hazırlanıyor.

◆ **Soul Calibur VI'ya gelecek olan karakterlerden yeni bir tanesi açıklandı: Siegfried. Dev kılıcıyla savaşacak olan altın saçlı karakteri önceki Soul Calibur'ları oynayanlar yakından tanıyor.**

◆ Warcraft 3'e geniş ekran desteği geldi, farkında mısınız?

◆ **Blizzard'ın kendi şovu BlizzCon'un 2018 tarihleri açıklandı. Mayıs'ta bilet satışına başlanacak olan etkinlik, 2-3 Kasım tarihlerinde gerçekleşecek.**

◆ Spyro the Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage! ve Spyro: Year of the Dragon oyunlarını içeren, grafikleri muazzam derecede yenilenmiş (Resmen baştan yapılmış.) paket, Spyro Reignited Trilogy Eylül ayında PS4 ve XONE'a geliyor.

◆ **Yedinci World of Warcraft paketi, Battle for Azeroth'un çıkış tarihi açıklandı: 14 Ağustos 2018.**

◆ Metroidvania ismiyle türü belli edilen, eski dönemin platform-aksiyon oyunlarına benzeyen Chasm'ı takip listenize almanızı öneririz zira oyun bir hayli iyiye benziyor. Chasm PC, PS4 ve ilginç bir şekilde PS Vita için hazırlanıyor ve yaz aylarında piyasada olması bekleniyor.

◆ **26 bulmaca, 35 farklı alan ve bolca eski tip video görüntüsüyle birlikte gelecek olan The 13th Doll, dinazor kıvamındaki okurlarımızın bileceği 7th Guest'in resmi devam oyunu. Ekim ayında PC için piyasada olması beklenen oyun, özellikle bulmaca ve mistik kurgu meraklıları için ideal.**

◆ Hearthstone'un oyun yönetmeni Ben Brode, 15 yıllık çalışma hayatından sonra Blizzard'dan ayrılacağını açıkladı. (Vay be, 15 yıl...)

◆ **Ubisoft'un iddialı oyunu The Division'ın bir film olmak üzere yol aldığını da biliyor muydunuz? Son gelen bilgilere göre yönetmen koltuğuna da Deadpool 2'nin yönetmeni David Leitch oturuyor.**



MEGA MAN X LEGACY COLLECTION

Minik mavi adam ve kırmızı zırlı arkadaşının maceraları

Berbat bir spot oldu, farkındayız. (Minik mavi adam = Şiriner!) Ne var ki bu spot, şahane bir koleksiyonun hazırlık aşamasında olduğu gerçeğini değiştirmiyor. 24 Temmuz'da PC, PS4, XONE ve Switch için piyasaya sürülecek olan Mega Man X Legacy Collection, ikiye bölünmüş bir paket aslında. Legacy Collection 1'de Mega Man X 1-2-3-4, Legacy Collection 2'de ise 5-6-7-8 bulunuyor. Her iki paketten ayrı ayrı kar etmek isteyen Capcom'un gözünü para bürüdüğü de net bir şekilde ortada aslına bakarsanız.

Paketteki tüm Mega Man X oyunlarında daha yüksek veya orijinal çözünürlüklü grafikler bulunacak. Ayrıca oyunlardaki tüm parçaları dinleyebileceğiniz bir müzik kısmı ve daha önce görülmemiş birçok görsele sahip bir galeri de yer alacak. Mega Man X'e hazırlık mahiyetindeki kısa animasyon, The Day of Σ de izlenebilir olarak koleksiyondan çıkacak. Dijital olarak satışa çıkacak olan oyun sadece Amerika'da kutulu olarak bulunabilecek. Sağlam bir Mega Man fanatığıyseniz, oyunu Amerika'dan almanın yollarını aramanızı öneririz.◆

RAFT

Küçük denizaltınızı mumla arayacağınız gün, yaklaşıyor...

Özellikle Subnautica-severlerin kulak kesilmesi gereken bir yapımdan bahsedeceğiz. Raft, Open Water adlı filmin bir ölçü iyimser olanı; Open Water'da tamamıyla suda kalmışlardı, Raft'ta ise ufacak bir salın üzerinde oyuna başlıyoruz. Amaç elbette basit, hayatta kalmak. Peki nasıl? Öncelikle su ve yiyecek işini halletmeye çalışacağız ve buna da oltamızla tutacağımız balıklarla başlayacağız. Ardından salımızı genişletmek için materyaller aramaya başlayacak ve salımızı ufak bir kulübeye çevirene dek uğraşacağız. Yeri gelecek suya atlamamız gerekecek, yeri gelecek korunmak için bir çatı bulmamız... Suyun içinde elbette köpekbalıkları peşimizi bırakmayacak ama stratejik davranarak okyanus tabanını bir sultı madeni olarak kullanmayı başaracağız.

Adaları keşfedip oyunumuza online olarak başka oyuncuları da davet edebileceğimiz Raft PC için hazırlanıyor ve bu ay içerisinde Steam'de erken erişimde olması bekleniyor. Hayatta kalma mücadelesi tutkunları için yaz aylarına girdiğimiz şu günlerde daha iyisi bulunamaz. (Subnautica dışında...)◆



SPIDER-MAN

Şimdiye dek gördüğümüz en iyi Örümcek Adam uyarlaması olabilir mi?

Sayfa
22

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



İLK BAKIŞ

Yapım Frontier Developments
Dağıtım Frontier Developments
Tür Strateji
Platform PC, PS4, XONE
Web www.jurassicworlddevolution.com
Çıkış Tarihi 12 Haziran 2018

Jurassic World Evolution



Dinozorların hüküm sürdüğü bir parkın müdürü olmak ister misiniz?
O zaman bu oyun tam size göre!

Yıl 1993, Antalya Kaleiçi Oscar sinemasının önündeyim. Mekân benim hatırladığım en kalabalık günlerinden birisini yaşıyor. Sebep? Jurassic Park. Girişte, dönemin efsanelerinden Dinozorlar dergisinin de verdiği T-Rex isimli arkadaşın ufak, ışıktaki parlayan fosforlu bir maketi satılıyor. Hemen bir adet alıyorum. Akabinde sinemaya giriyoruz. O zamana kadar böyle film görmemişim ve filmden çıktığımda aklımda muazzam bir hikaye, sıra dışı bir kurgu ve sonsuz bir hayranlık hissi kalıyor. Sanıyorum bu filmi çıktığı gün sinemada izleyen birçok kişide benzeri anılar canlanacaktır. Film 1993 yılında Steven Spielberg tarafından beyaz perdeye muazzam bir şekilde aktarılmış olsa da aslında Michael Crichton tarafından yazılan aynı isimli kitabın bir uyarlamasıydı. İşin ilginç tarafıysa bu kitabın henüz tamamlanmadan Universal

Studios tarafından haklarının satın alınmasıdır. Akabinde dört adet daha kitabı çıkan serinin, ilk filmi takip eden dört filmi daha yayınlanmıştır. Pek tabii kısa sürede fenomen olmayı başaran bu isim için, birçok farklı oyun da üretildi. Erken dönem üretilen oyunlar genelde filmin temasına sadık kalırken, aksiyonu daha yüksekte yaşatan bir iki oyun da kendisini gösterdi. Nitekim sırada Jurassic World Evolution var ve bizi tam da izleyicinin konumlandığı noktaya, fakat sadece oturup izlemekten çok daha fazlasını yapabileceği bir yere getiriyor.

Biraz dinozor, biraz da iş

Jurassic World Evolution ilk duyurulduğunda aynı anda PC, PS4 ve Xbox One platformlarına çıkacak şekilde anons edildi ve yapımçı firma sözünde duracak

gibi duruyor. Oyunumuz tam anlamıyla bir iş geliştirme simülasyonu. Yani elimizin altındaki kaynaklarla yeni yerler yapıp, tesislerimizi gezen turistler üzerinden para kazanmayı hedefliyoruz. Her ne kadar iş modeli olarak basit gibi gözükse de turistlere sunacağımız ürünler biraz tehlikeli diyebiliriz.

Tesislerimizi kuracağımız yer, Jurassic World isimli filmi izleyenlerin çok iyi bileceği, "İsla Nublar" ve buraya bağlı beş farklı adadan oluşacak. Oyunun geneline yıldızlarla derecelendirilmiş bir kalite sistemi hükmedecek ve bizlerin de nihai amacı, beş yıldızlı bir tesis kurmak olacak. Tesislerimizi kurarken birçok farklı bina ve pek tabii yırtıcı dinozorlarla insanları ayırtacak çit, duvar gibi engeller üretebileceğiz. Bir yandan herkesin seveceği ve güvende olacağı bir Dinozor Parkı yaratırken,

bir yandan da oyunda bulunan üç önemli karakterden bazı direktifler alacağız. Bu arkadaşlar eğlence, güvenlik ve bilim başlıklarında çalışıyor olacak ve düzenli olarak bazı görevler verecek ki bu da oyunun kendi içerisindeki görev sistemini oluşturacak. "Contract" olarak isimlendirileceği belirtilen bu görevler sayesinde, oyunun tek düze bir tycoon modelinden ziyade daha interaktif bir yapı sunması sağlanacak. Yine de üreteceğimiz parkın ne derece bu arkadaşların istekleri yönünde, ne derece özgür irademize kalacağı hakkında şimdilik bir şey söylemek zor. Fakat sadece görevler üzerinden giden bir tek kişilik senaryo ve de harici bir "custom map" modeli oyun modu olması kuvvetle muhtemel. Bu üç arkadaşın sunduğu görevleri esas önemli kılansa toplamda ulaşmaya çalıştığımız beş yıldız için bolca katkı sunmaları. Daha doğrusu her birisinin kendi rating sistemi söz konusu ve bu arkadaşları ne kadar mutlu edersek, beş yıldızla ulaşmamız da o kadar kolay olacak. Farklı karakteristik yapılarla sahip olan adalara ulaşmak için de bu rating sistemi kullanılacak gibi gözüküyor.

Dinozor Rüyası

Yapımcı firmadan gelen açıklamalara göre orijinal oyunla birlikte toplamda 40 farklı dinozor cinsi bizlere merhaba diyecek. Bu da demek oluyor ki şimdiden potansiyel DLC'lere hazır olmalıyız. Peki, bu dinozorlar Red Alert'te olduğu gibi kışlada mı üretilecek? Öyle görünüyor ki dinozor üretmek için farklı binalara ihtiyaç duyacağız. Bu binaların en başında da Expedition Center isimli yer gelecek. Bu bina sayesinde içerisinde bulduğumuz ada kompleksinin dört bir yanına arkeolog gönderebileceğiz. Göreve giden arkeologlar da farklı kazı çalışmalarında buldukları fosillerden elde ettikleri DNA'ları merkeze geri getirecekler. Bu DNA'lar üzerinde yapılan çalışmalar aracılığı ile de yeni dinozor türleri, farklı upgradeler ve yaşam sürelerini uzatma gibi istatistikleri arttıran, bir nevi bonuslar elde edeceğiz. Belirli bir miktarda DNA'ya ulaştığımız taktirdeyse Hammond Research Center isimli binada farklı türlerde dinozorlar üretme imkanımız olacak. Bu yöntemle üretilen dinozorların tüm istatistikleri, karşıtılan DNA'lardan yola çıkarak oluşacak.

Anlayacağınız bir anda her yana öfke saçan bir dinozor yaratmak işten bile değil! Anlaşılan o ki kendimize ait, farklı şekillerde ve özelliklerde dinozorlarımız olacak ama günün sonunda ne kadar farklı olabileceklerini sanıyorum oyun piyasaya çıktığında göreceğiz.

İki dünya arasında

Yeterince dinozor ürettikten sonra parkımız yavaş yavaş ilgi odağı olacak ama misafirlerin rahatlarını sağlamak için dinozor arkadaşlarımızın yaşadığı alanı çitlerle çerçevelememiz gerekecek. Bu noktada hayli stratejik davranmamız gerekecek gibi gözüküyor. Yani agresif dinozorları nereye koyacağımız ya da otobur, kendi halindeki devleri nereye yerleştireceğimiz büyük önem arz edecek.

Yapılan açıklamalara göre haritanın tüm kontrolü bizim elimizde olacak. Bu da demek oluyor ki dilediğimiz noktaya ağaç ve akarsu gibi doğal kaynakları koyabileceğimiz gibi, dilediğimiz yerde bir bina için boşluk yaratıp o bölgeye istediğimiz yapıyı kondurabileceğiz. Yayınlanan videolarda

SAĞDA Arkadaşlarla dinazor parkı gezme keyfi
ALTTA "O helikopter biraz daha yaklaşsın, o iş tamam" bakışı



bu silip düzenleme işleri anlık hareketlermiş gibi gözüküyor olsa da oyun piyasaya çıktığında nasıl bir mekanik işleyecek, şimdilik bir şey söylemek mümkün değil. Agresif olan dinazor arkadaşların da öyle herhangi bir çit ya da türevi engelin arkasında öylesine durmayacağını şimdiden garantisi verilmiş bulunuyor.

Bazı dinozorlar, diğer arkadaşlarının korktuğu elektrikli tellere ya da beton duvarlara kafa göz girişebilecek. Dinozorlar için farklı bir yapay zekâ modülü geliştiren tasarımcılara göreyse, her dinozorun kendisine ve de türüne ait bir karakteristiği var. Bu karakteristik özellik sadece onu çevreleyen engellere karşı da değil, her dinozorun çevresindeki gelişmelere karşı tutunduğu bir tavır olacak. Yani bir T-Rex sadece sağda solda duran engellere ya da karşısına çıkan insanlara değil, diğer dinozor türlerine de saldıracak. Sanıyorum bu arkadaş açken pek civarda olmamakta fayda var. Bu arada Dinozorların açlığı tokluğu gibi bir konu hakkında hiçbir açıklama yapılmadı. Benim esas merak ettiğim konulardan birisi bu. Yapay zekânın kendi arasında ne kadar mücadeleye gireceği de merak konusu. Hani öyle devlerin savaşı olacaksa, ben varım! Halî hazırda olan potansiyel "kafesten kaçma" durumlarının haricinde, bir de anlık hava olayları ile tüm oyun alt üst olabilecek. Bir anda gelen fırtına ile tüm enerji

kaynaklarımızı kaybetme ihtimali söz konusu. İşte tüm bu kaotik ortamı gezmeye gelen insanlar için de parkımızı hem güvenli, hem de albenili hale getirmemiz gerekiyor. Konu güvenlik olduğu zaman devreye ACU Center ve Ranger Station isimli binaların gireceği belirtiliyor. Bu binalar sayesinde bir şekilde sorun yaratan ya da bulunduğu bölgeden kaçan dinozorlar uyuşturucu iğne ile avlanıp bölgelerine geri taşınacaklar. Bu noktada ilgi çekici bir açıklama söz konusu. Şöyle ki oyuncu olarak bakım görevini yapan NPC'leri birinci şahıs kamerasından deneyim edebileceğiz. Tüm bu olası olaylara karşı acil durum sığınakları ve fırtına uyarıcısı gibi binalar inşa edebileceğiz. Tıpkı dinozorlar gibi, bu binaları da zamanla daha güçlü hale getirecek upgradeler yapabileceğiz.

Parkımızı olduğundan daha da albenili hale getirmek içinse yapabileceğimiz bazı eklemeler söz konusu. Bunlardan ilki klasik filmlerden de hatırlayacağınız "Gyrospere" isimli cihazken bir diğeri de Jurassic World'de gördüğümüz "Monorail" isimli tren olacak. Bu ve benzeri birçok farklı cihazın oyuna ekleneceğine şüphe yok. Hatta işin Tycoon kısmını biraz daha güçlendirmek için daha farklı binalar da oyuna

eklenebilir. Bir diğer dikkat çekme işlemi de oyuncuların bizzat kullanabileceği "Photo Mode" olacak. Bu mod sayesinde dinozorların farklı fotoğraflarını çekip hem parkın bilinirliğini arttıracak, hem de gelen turistlere bu fotoğrafları satarak para kazanabileceğiz. Paranın değerini de hafife almamak lazım zira parkımız geliştikçe giderlerimiz ve de özellikle dinozorların bakım ücreti büyük oranda artacak. Bu sebepten ekonomi konusunda doğru hareketler yapmamız gerekecek.

Aman kaçmasın

Anlayacağınız üzere Jurassic World Evolution kendisine ait bir dinozor parkı kurmak isteyen herkese hitap edecek bir yapım olacak ama gerçekte kaç kişi kendisin ait bir dinozor parkı olmasını ister? İşte esas sorulması gereken soru bu en sevdiğim okur. Benim için çok ilgi çekici ve çıktığı zaman kesinlikle deliler gibi oynayacağım bir oyun. Fakat esas merak ettiğim, oyunun ekonomi döngüsü ne kadar detaylı olacak ve oyun içerisinde yaşanan ölümlerin ne gibi sonuçları olacak; gerçekten meraklıyım. Bakalım Haziran ayında nasıl bir dinozor parkında soluğu alacağız?

◆ Ertuğrul Süngü



EN TEHLİKELİ DİNOZORLAR

Velociraptor

Mahalle çetelerini andıran bir birliktelik, sinsilik ve üst seviyede saldırı planlama yeteneği. Sanıyorum bu arkadaşları da özellikle ilk Jurassic Park filminden hatırlayacaksınız. İsimleri kabaca "Hızlı ele geçiren" anlamına geliyor. Yapılan araştırmalara göre 75 ile 71 milyon yıl önce dünyada gezmişler ki bu da onları geç Kretas dönemine ait kılıyor.

Fosilleri özellikle Çin ve Moğolistan tarafında bulunmuştur. Reptilia sınıfındaki bu arkadaşlar, Dromaeosauridae ailesine giriyor. Bir bomba daha, Velociraptor'lar Jurassic Park'ta bizlere sunulduğu hallerine kıyasla gerçekte oldukça ufak tefek –ve kısmen tüylü!- canlılar. Filmde insan boyunda ve yaklaşık 80kg ağırlığında olarak sunulan bu yaratıklar gerçekte bir hindi ebadında ve en fazla 15kg ağırlığında ki bu konuda bilim insanlarına ışık tutan meşhur "Fighting Dinosaurs" keşfi hakkında bir şeyler okumak isteyebilirsiniz.

Her ne kadar kilolarına ve boylarına bakınca zararsız gibi dursalar da kalabalık gruplar halinde yaptıkları hızlı saldırılar onları ölümcül birer avcıya dönüştürüyor. İlk ekran görüntülerine bakılırsa onları filmlerden hatırladığımız gerçek dışı boyut ve görüntüleri ile görmeye devam edeceğiz.

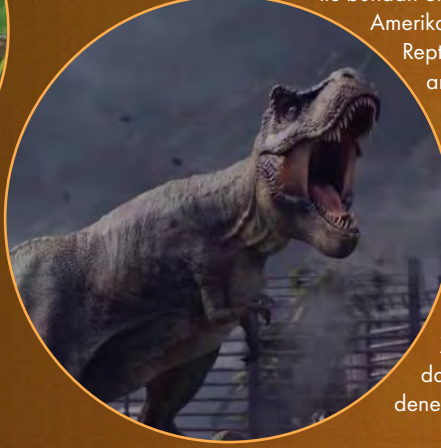


Tyrannosaurus Rex

Sanıyorum bu arkadaşın burada olması kimseyi şaşırtmadı. Jurassic Park kitabı ve filminde de bir anlamda başrolü oynayan bu devasa arkadaş, bilindiği kadarı ile bundan 67 milyon yıl önce, Kuzey Batı Amerika bölgesinde hüküm sürdü.

Reptilia olarak sınıflandırılan arkadaşlar, Tyrannosauridae ailesine giriyor. Kısaca T-Rex olarak adlandırılan bu devasa yırtıcının boyu, 12 metreye kadar uzayabiliyor. Ufak ön kollarına rağmen, kuvvetli bacaklara sahip olması, onu muazzam bir avcıya dönüştürüyor.

Zaten ne kadar korkunç arkadaşlar olduklarını filmlerden de deneyim ettiğinizi düşünüyorum.



Kronosaurus

Bu arkadaşın İngilizce çevirisi tam olarak "Lizard of Kronos" olarak yapılmıştır. Bu isimden de anlaşılacağı üzere ünlü Yunan lider Cronus'un adından gelmektedir. Ufak bir boyuna sahip olan bu Dinozor türü, Sauropsida olarak sınıflandırılmış ve Pliosauridae ailesine aittir.

Boyları 13 metreye kadar ulaşabilse de yapılan araştırmalara göre ortalama boyları 9 ila 10 metre arasında değişmektedir. Yedi santimetreden başlayan dişleri, 30 santimetreye kadar uzayabilmektedir. Bu arkadaşın fosilleri de Avustralya'da bulunmuştur.



Amphicoelias

Bu arkadaşlar da uzun boyları yüzünden en dikkat çeken dinozorlar arasında yer alıyorlar. Dinozor dünyasının şimdiye kadar kalıntısına ulaşılan en uzun boyluları onlar. 40 ile 60 metre arasında değişen boyları ile tam manası ile devler diyebiliriz. Uzun boylarının yanı sıra takribi 122 ton gibi bir ağırlığa sahip olmaları da bir diğer iddialı özellikleri. Her ne kadar Diplodocus gibilerinin aksine şimdiye kadar keşfedilmiş "tam" bir iskeleti olmasa da Jurassic Park serisi için yapılan 3D modellemeleri, bilindiği kadarı ile gerçek hayatta yaşamış olan modele büyük oranda benzerlik gösteriyor.



Troodon

Bu tür de en çok kuşlara olan benzerliği ile tanınmaktadır. Geç Kretas dönemine ait olduğu düşünülen arkadaşların fosillerine, ilk olarak 1855 yılında, Kuzey Amerika'da rastlanmıştır. Türe ait olan diğer fosiller de Texas, New Mexico ve Wyoming isimli bölgelerde bulunmuştur. İsmi direk çevirisi "Yaralayan Diş" olarak yapılmıştır. Reptilia sınıfına ait olan Troodon, Troodontidae ailesine mensuptur. Boyları 2.5 metreye kadar ulaşırken, ağırlıklarının da 50 kilogram civarında olduğu tahmin ediliyor.



İLK BAKIŞ

Yapım Insomniac Games

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon

Platform PS4

Web insomniac.games/game/spider-man-ps4

Çıkış Tarihi 7 Eylül 2018

5 ★★★★★



SPIDER-MAN

**NEW YORK'UN EN HAŞARI ÖRÜMCEĞİNE
SAHNEDE YER HAZIRLAYIN!**

Şehrin her tarafı bin bir farklı detayla dolu olacak.



Yaklaşık bin yıldır hayatımızda olan Spider-Man, yani Örümcek-Adam'ı tanımayanınız yoktur. Çizgi-roman ortamının en ünlü kahramanlarından biri olan duvar sürüngenini eğer Spider-Man: Homecoming filmiyle tanıdıysanız da sizin adınıza biraz üzülebilirim çünkü hayatımda gördüğüm en sıradan Örümcek-Adam filmiydi kendisi. Ne var ki Insomniac Games, filmin yönetmeninin düştüğü hataya düşmüyor ve inanılmaz bir Örümcek-Adam oyunu hazırlıyor. Geçtiğimiz ay detayları iyiden iyiye belli olan ve daha ilk defa açıklandığı andan itibaren de zaten ilgi odağımızda olan Spider-Man hakkında tüm bildiklerimizi bu sayfalarda bulabilirsiniz. PS4 sahipleri bu oyunu mutlaka ama mutlaka takibe almalı!

Wilson Fisk'e darbe

Peter Parker, yani sevgili Örümcek-Adam'ımız 15 yaşındayken bir radyoaktif örümcek tarafından ısırılmış ve güçlerini kazanmıştı. Yeni Örümcek-Adam oyununda ise kendisini

23 yaşında, işinde gücünde bir insan olarak görüyoruz. Nerede çalıştığı belirtilmese de Peter Parker gündelik yaşamını bir yandan sürdürüyor, bir yandan da New York'taki suça dur demeye çalışıyor. Tüm bunlar da demek oluyor ki Örümcek-Adam, yeni macerasında işini bilen bir portre çizecek. Oyunun hemen başlarıyla ilgili edindiğimiz bilgilere göre, Kingpin, yani Wilson Fisk şehrin tüm suç örgütlerinin başındaki rolünde karşımıza çıkıyor. Lakin kısa bir süre sonra da tutuklanıyor. Yine bu sıralarda da Mr. Negative adındaki süper kötü kadraja giriyor ve Örümcek-Adam'ın onunla olan mücadelesi ekrana geliyor –ki buradaki olayları E3'te yayımlanan fragmanlarda görmüştük. Genel senaryo akışında ise tam

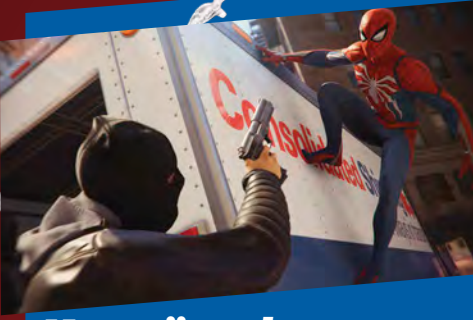
olarak neye karşı mücadele edeceğimiz belirsiz. New York büyük bir tehlikeyle mi karşı karşıya, karşımızda Zalim Altılı gibi bir çete mi var veya daha yavaş ilerleyip sonlara doğru tavan yapan bir olay örgüsüyle mi karşılaşacağız, henüz bu konular netlik kazanmış değil.

Ağ at, izi kalsın

Spider-Man oyun fikri ilk olarak ortaya atıldığında, Insomniac Games her şeyden önce Örümcek-Adam'ın ağ mekaniğine eğilmiş ve bu konu üzerinde çalışmaya başlamış. Kahramanımızın binalar arasında özgürce salınabilmesi ve bu akışın kesilmesi öncelikleri arasında yer aldığından, uzunca bir süre bu konu ön planda tutulmuş.

"Spider-Man oyun fikri ilk olarak ortaya atıldığında, Insomniac Games her şeyden önce Örümcek-Adam'ın ağ mekaniğine eğilmiş ve bu konu üzerinde çalışmaya başlamış"





Yan görevler

Koskoca bir New York haritası koyup da oyunu bolca yan görevle doldurmamak olmazdı. Bakın bakalım bizleri oyunda ne gibi görevler bekliyor...

Suç, her yerde!

Bir banka soygunu olur, bir polis kovalamacası olur, arka sokaklarda yer alan bir uyuşturucu alışverişi olur, bu tip suçlar sürekli karşımıza çıkacak ve oyunda rastgele olarak gerçekleşecek. Bu tip bazı görevlerin dallanıp budaklanacağı da yapımcılar tarafından bildiriliyor.

Kara kedi, Felicia

Düşmanına şanssızlık getiren Black Cat, birçok yere çeşitli kedi figürleri gizlemiş durumda. Bunları bularak onun hikayesinin ardındaki sır perdesini aralayacağımız belirtiliyor.

Bir çift izleyen göz: Taskmaster

Şehrin çeşitli noktalarına iletişim cihazları koyan Taskmaster, bunları bulmamızı istiyor ve bulduğumuzda da bize bir görev veriyor. Örneğin bir tanesinde patlamaya hazır bir bomba buluyor ve bunu ağlarımızla etkisiz hale getirmeye çalışıyoruz. Bu sırada da yeteneği, izlediği kişinin yeteneklerini kopyalayabilme olan Taskmaster bir yerlerden bizi izliyor...

Eski dost

Yeni oyunda Harry Osborn Örümcek-Adam'ın düşmanı değil ve gayet iyi arkadaşlar. Avrupa'ya gitmeden önce dostu Peter Parker'dan araştırma istasyonlarının kontrol edilmesini istiyor ve biz de bunların çevresinde dolanırken bol bol sorunla karşılaşyoruz.

Çökmeyen çete

Her ne kadar Kingpin oyunun başında demir parmaklıkların ardına gönderilmiş olsa da Fisk'in adamları halen onun izinden ilerliyor. Biz de çetenin karargahlarını bulup çöktürmeye çalışacağız.

Çanta avcılığı

Tam bir yan görev olmasa da şehirde dolaırken Peter Parker'ın eski çantalarını sağda solda bulacağımız belirtiliyor. Bunların her biri de Peter'ın geçmişine dair ipuçlarıyla buluşturacak bizi.



İnternette yer alan videolardan da gözlemleyebileceğiniz üzere, geleneksel nokta gerçekten son derece iyi. Örümcek-Adam R2 tuşuyla binalara ağ atıyor, L2+R2 ile işaretli yerlerden kendini ileri çekebiliyor ve X tuşuyla zıplayıp momentum kazanarak akışa devam ediyor. Bu sırada önünüze bir bina çıkarsa bunun üzerinde dilediğiniz gibi koşabiliyor, bir binanın yanına denk gelerseniz de yine parkuru burada devam ettirebiliyorsunuz. Oyunda bolca kovalamaca görevi olacağından, Örümcek-Adam'ın hızının kesilmemesi gerekiyor ve yapımcılar bu konuyu alınlarının ağıyla çözmüşse benziyor.

Dövüşmek, bir sanattır

Bir aksiyon oyunu olmasından mütevellit, oyunda bolca dövüşeceğiz, dövüştükçe güçlenecek, güçlendikçe de büyük sorumluluk alacağız. Örümcek-Adam iyi gününde 11 ton kadar ağırlığı rahatlıkla kaldırdığından, düşmanlarına karşı da genellikle üstün konumda olacak; en azından sıradan insanlara karşı. Lakin istese bir yumruğuyla hasmının suratını darmadağın edebileceği

için de hep kendini geri çekmesi gerekiyor. İlk bakışta dövüş sistemi Batman Arkham serisini andırsa da olaylar biraz daha farklı. Burada Örümcek-Adam'ın düşmanlarıyla birebir dövüşü daha ön planda olacak. Kahramanımız rakibine birkaç yumruk saydıracak, onu havaya fırlatacak, ağ toplarıyla havada iyice hırpalayıp daha sonra yere çalacak, takım ceketli arkadaşımızın yerden kalkacak hali kalmayacak. Bu tek kişi odaklı kombo ortamında eğer diğer rakiplerinden bir saldırı gelecek olursa da örümceğimizin örümcek hisleri onu uyaracak, kafasının etrafında çıkan sembolle dikkatli olmamız gerektiğini anlayacağız. Buradaki dövüş sistemi biraz daha DmC tarzı gibi gözükte ama Örümcek-Adam'a özel bir otantik hal olduğu da ortada.

Kahramanımız dövüşürken standart saldırılarının yanında, çeşitli teknolojik cihazlardan da yardım alacak. Tripwire adındaki tuzak, Örümcek-Adam fark edilmediğinde bir bubi tuzağı gibi çalışabilecek. Bu cihazı koyduğunuz yerin üzerinden bir düşmanınız geçerse cihaz



Örümcek-Adam'ın da moda uyararak selfie çekmesi kaçınılmazdır.



Merak etmeyin; biz de oyundaki fotoğraf modu sayesinde böyle artistik görüntüler yakalayabileceğiz.

çalışacak ve düşmanınızı duvara yapıştırıp etkisiz hale getirecek. Dövüş esnasında ise bu silahımız aynı *HotS*'taki *Kel'Thuzad*'ın zinciri gibi çalışacak; iki düşmanı birbirine yapıştırıp çarpılmalarına neden olacak. *Web Bomb* adındaki ağ bombası ise tam olarak düşündüğünüz şeyi yapacak; bir el bombası gibi, atıldıktan bir süre sonra patlayarak yakındaki herkesin ağzının yüzünün ağ ile kaplanmasına neden olacak ve bu sırada biz de sersemlemiş düşmanlarımıza bolca yumruk ve tekme savuracağız. Günümüzün en moda oyuncaklarından biri olan *Drone*'lar da *Örümcek-Adam*'ın envanterinde kendine bir yer bulmuş. Çeşitli özelliklere sahip olacağı belirtilen *Spider-Drone*'ların örnek olarak gösterilen modeli kahramanımızı takip edip düşmanlarımıza küçük ağ topları fırlatacak. Açıklanan bu teknolojik yardımcılarının yanında, hem dövüş yeteneklerimizi artıracak, hem de bu cihazları güncelleyecek birçok yetenek ve özellik olacağı belirtiliyor. Aynı bir *RPG*'deki gibi *Örümcek-Adam* macerası boyunca gelişecek ve bolca yeni yetenek ile güçlendikçe güçlenecek.

Mary Jane de buradaymış

Oyunu –şimdilik açıklanan bilgilere göre– üç farklı karakterle oynayabileceğimiz söyleniyor. Bunlardan bir tanesi elbette ki *Örümcek-Adam*, bir diğeri *Peter Parker* ve son olarak da *Mary Jane Watson*. Evet, kulağa garip geliyor ama normal kılıkta oyunu götürmemiz gereken görevler de olacak. *Mary Jane*'i kontrol ettiğimiz görevler elbette ki daha çok bilgi toplama ve gizlilik üzerine kurulacak ama *Peter Parker*'la ne yapacağımızı tam bilmiyoruz. (Büyük ihtimalle fotoğraf çekeceğiz. Oyunda fotoğraf modunun bulunacağı da hali hazırda açıklanmış durumda zaten.) Birçok görsel ve interaktif detayla (*Yerde duran tenis topunu ağ ile alıp atabilmek gibi...*) dolu olan *Spider-Man*, Eylül ayının en bomba oyunu olacak, bunu şimdiden söyleyebilirim. Hatta ileri görüşlü bir hareket yaparak oyuna 90'ın üzerinde bir puan vereceğimizi de düşünmekteyim. *Örümcek-Adam*'la ilgisi olmayanı bu karakterin hayranı yapabilecek kadar kaliteli gözükken *Spider-Man* için şimdiden fazlasıyla sabırsız, bakalım günler nasıl geçecek... ♦ **Tuna Şentuna**



Tek bir kostüm mü? O geçmişte kaldı...

Buradaki ekran görüntülerinden olsun, verdiğimiz posterden olsun, yeni *Örümcek-Adam*'ın, yeni kostümünü gördünüz. Oyundaki temel kostümümüz de bu beyaz örümcek işaretine sahip kostüm olacak lakin oyunda 30'a yakın ekstra kostümün bulunacağı da belirtiliyor. Bunları almak için çeşitli görevler ve bolca araştırma yapmamız gerektiği de yapımcılar tarafından açıklanmakta.

Standart kostümümüzün yanında, çizgi-roman takipçilerinin bildiği siyah örümcek desenli, klasik kostümümüz de oyunda yer alacak. Bu kostümün ek özelliği ise kısa bir süreliğine düşmanlarımıza dört kat fazla hasar verebilmemizi sağlansın.

Siyah kıyafetli *Örümcek-Adam*'ı hatırlar mısınız? Hayır, ortak yaşar olan kostümden bahsetmiyorum, bayağı siyah, pamuklu bir kıyafet. *Noir* kostümünün de oyunda bulunacağı belirtiliyor.

Ve *Spider-Punk* kostümü... Oyunun ilk garip kostümü de yine çizgi-romanlarda yer almaktaydı. *Örümcek-Adam*'ın kafasına dikenler işleyen ve eline de bir elektrikli gitar veren bu kostüm de kahramanımızın gitarıyla etrafındakilere hasar vermesini sağlayan bir özel hareket getiriyor.



Peter Parker ve Mary Jane, aynı çizgi-romanlardaki gibi gözüküyor.





Yapım Deep Water Studio Dağıtım Playway S.A Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web kck.st/2HlOspn Çıkış Tarihi 2018

UBOAT 4 ★★★★★

Silent Hunter, This War of Mine ve Das Boot'u tek potada buluşturan bir oyuna ne dersiniz?

Ş u İkinci Dünya Savaşı sırasında para-şütçüler ve denizaltıcılar kadar yamuk yapılmış bir kitle yoktur ha. "50 dolores daha fazla maaş", "bütün gün deniz altında yatış" ve "yapacak hiçbir şey yok" vaatleriyle bolca gönüllü asker toplanan bu birlikler, savaşın sonunda tüm mevcudunun yarısından fazlasını kaybetmişti. U-Boat mürettebatı için ise senaryo bundan çok daha ağırdı.

UBOOT veya UBOAT, savaş tarihi meraklısı bir ekip tarafından düzenlenen Kickstarter ile yola çıkan ve 20 bin dolarlık hedefini ikiye katlamayı başaran bir yapım.

Toplanan 38 bin dolar ise şu iki şeye işaret ediyor, bu tür oyunları seven kemik bir kitle hala mevcut ve iki, sayıları halen çok fazla sayılmaz.

Silent Hunter serisinden beri içimizi ısıtan bir denizaltı simülasyonu ile karşılaşmamış olsak da UBOAT'un Silent Hunter serisiyle arasında çok ciddi farklar olduğunu kabul etmek lazım. Bu oyunda bir denizaltı değil, o denizaltıyı işler hale getiren personel kontrol ediyoruz. Doğru bildiniz, kaptan sizsiniz. Oyunda şimdilik açıklandığı kadarıyla tek bir denizaltı modellemesi olacak ve denizaltının tamamı gezilebilir şekilde, çalışan motoruna kadar modellenecek. Yani Silent Hunter'da olduğu gibi istasyon-

lar arasında basit geçişlerden değil, gerçek zamanlı olarak istediğiniz bölüme geçebileceğiniz bir detay anlayışından söz ediyoruz. Oyunda kullanacağımız U-Boat'un modeli ise denizaltı meraklılarını sevindirecektir zira meşhur Type VII sizi bekliyor olacak. Tüm savaş boyunca 703 adet üretilen bu denizaltılar iki ayrı "altın çağ" yaşayıp müttefik konvoylarını hallaç pamuğu gibi atıktan sonra dikkatleri üzerine çekince aynı akıbete kendileri uğramış ve hemen tamamı yok edilmişti. Günümüze ulaşan tek Type VII ise VIIC/41 konfigürasyonunda ve Kiel'de sergileniyor.

Oyunda sadece konvoylar, kovalanacak düşmanlar, kaçılacak destroyerler yok. Bozulan mideler, tıkanan tuvaletler, günlerce duvarlar arasında kalmanın yarattığı depresyon, korku ve teknik arızalar da alt etmeniz gereken engeller arasında. Her bir askerinizin farklı bir kişiliği var ve yapımçı Deep Water Studio'ya göre emrimiz altındaki bu adamlar ile bağ kuracağız. Oyun hem birinci şahıs kamerasından hem de Fallout Shelter veya This War of Mine'a benzeyen kesit kamerasından son derece güzel gözüküyor. Sadece sorumlu olduğumuz insanlar ile kurduğumuz bağlar konusunda değil, grafikler konusunda da This War of Mine referansları hayli kuvvetli.

Oyunda simülasyon öğelerinin ne seviyede olacağı, Silent Hunter'da olduğu gibi oynanışı tamamen değiştiren zorluk seçenekleri olup olmadığı çok net değil. Ayrıca oyun grafiksel açıdan çok başarılı gözükmesine rağmen G7E torpidosu yiyen Liberty sınıfı bir geminin ortadan ikiye bölünmek yerine "pıffff" diye sönmesi gibi vaziyetler içime bazı şüpheler düşürüyor. Patlama ve hasar modellemesi efektleri şu sıralarda hayli başarısız gözüküyor ve elden geçirilmesi şart. UBOAT'un bu sene içinde bir ara piyasada olmasını bekliyoruz, şimdilik konsol versiyonu da ufukta gözüküyor. Potansiyeli hayli yüksek olan oyunun başarısı ise bizimle nasıl bir bağ kuracağına bağlı. Bir bakmışsınız denizaltı görünce kaçan oyunculara bile kendisini oynatmayı başarmış, kim bilir? ◆ **Kürşat Zaman**



PC Building Simulator



Bu oyunda sizlerle birlikte 2000 liralık sistem topluyoruz!

Merhaba arkadaşlar LEVEL kanalına hoş geldiniz, bu incelemede sizlerle birlikte GTA V açan sistem topluyoruz! Hem uygun fiyatlı hem de sizi 5 yıl götürecek şahane sistemimizi toplamak için çayınızı kahvenizi alın, hazırlanın çünkü çok keyifli bir ilk bakış okuyacaksınız!

Baktığımızda adı PC toplama simülatorü yerine "Yazıcıoğlu'nda dükkânı olan bilgisayarçı" olsa isabet olacak bir oyun kendisi. Oyun mu yoksa tam zamanlı bilgisayarıcıda mı çalışıyoruz o da belli değil, diğer taraftan bir o kadar da keyifli bir yapım var karşımızda. Bin bir türlü derdi olan müşterilerimizin pis, bozuk vb. PC'lerini adam etmeye çalıştığımız oyunda para kazanmak, ucuzca doğru parçayı seçmek, uyumlu parçalarla çalışmak gibi gerçek dünyada PC toplarken dikkat ettiğimiz konular yine öncelikli şeyler arasında.

Oyuna başladığımızda tek masası olan, dürüm-cüden bozma ufak dükkanımızda müşterilerden gelen iş taleplerini almaya başlıyoruz. Bu beyhude insanların alayının yardımı ihtiyacı var. Bilgisayarında virüs olan, toz toprak içinde olan sistemine bakım isteyen, anakartı bozuk olan bu müşterilere yardım ettikçe de deneyim kazanıyoruz. Deneyim ile birlikte yeni ürün modelleri açılıyor satın alma kısmında. Oyun geliştirme aşamasında olduğu için yenilikler de ekleniyor. Kasayı söküp takmak vidaları tek tek çıkartmak size bırakılıyor. Aynı şekilde kabloları söküp takmak da öyle. İlerleyen aşamalarda özel setler vs. alıp bunları hızlandırabiliyorsunuz.

Gerçek dünyada bir PC nasıl sökülüyorsa,

burada da öyle söküp takmanız gerek sıralama olarak, Car Mechanic Simulator oynadıysanız yabancı gelmeyecektir. Eksik bir şey olduğunda PC çalışmıyor elbette. Misal önce işlemciyi yerine yerleştirdiniz, üzerine de CPU soğutucusunu taktınız. Bastınız düğmeye ama görüntü gelmiyor değil mi? Neyi unuttunuz? Termal macunu. Onu da sıkıtığımız an sistem çalışıyor. Meslek liselerine vs. bu oyunu kurup akademik olarak kullanılma potansiyelinden bile bahsedebiliriz. Oyun bir noktadan sonra rutine bağlıyor. Ayın belli günleri fatura ödüyorsunuz. Misal fatura ödeyene kadar ışıkların hiç dikkat etmemiştim. 96 dolar evlat acısı gibi fatura ödedim, faturayı ödeyince de "akşam çıkarken ışıkları kapamayı unutma" diye uyarılınca aydınlandım. O

günden sonra ışıkları PC'leri ne varsa kapatır oldum.

Araba söküp takmaktan çok daha kolay bir yapım diyebilirim PC Building Simulator için. Oyunda lisanssız ürünler kadar lisanslı olan ürünler mevcut. MSI, NZXT gibi markalar oyunda yer alıyor. Gelişim aşaması olarak şu an oyuna Dual GPU desteği eklendi. Yakın zamanda sıvı soğutmalı bileşenler, NVMe desteği, kabloların özelleştirilebilmesi, özelleştirilebilir sıvı soğutma blokları, Overclocking, kasa modlama, RAID sistem kurma ve daha fazla kariyer içeriği yer alacak.

Az daha yazarsam "CHIP Test merkezi'nden Ercan" ya da "merhaba ben Recep Baltaş" diye devam edeceğim yazıya. Ben çok sevdim, meraklıları kaçırmasin! ♦ İlker Kardeş



OnRush



MotorStorm'un yapımcılarından heyecanlı, bol aksiyonlu, temposu bir an bile düşmeyen bir yarış oyunu geliyor!

Su yaşıma geldim hala bir ehliyetim yok. Bu vakitten sonra da ancak çok ihtiyacım olursa alırım gibi geliyor. Los Angeles caddelerinde Ferrari kullansam neyse de, İstanbul trafiğinde kullanmasam daha iyi zaten. İlginçtir, oyunlarda araba, helikopter, uçak gibi bilimum çeşit vasıtayı gayet şahane kullanabilen, yeri geldiğinde dağları at tepesinde aşan bir insanım. Otomobil kullanılan oyunları severim, Grand Theft Auto oynarken canım görev yapmak istemeyince açıyordum Los Santos Rock Radio'yu, o mahalle senin bu plaj benim geziniyordum. Az mı gezdim Travis'le o uçsuz bucaksız otobanlarda?

Araç kullanmayı ve tempolu oyunları seviyorsanız, MotorStorm serisinden hatırladığımız Evolution ekibinin sığındığı Codemasters tarafından geliştirilen, Haziran başında PC, PS4 ve XBOX One platformlarına çıkacak OnRush'ı önerebilirim size. Özellikle ortamlarda başkalarına çarparak kaos yaratmayı sevenleri oldukça mutlu edeceğe benziyor. Bir oyunda aradığınız şey aksiyon, heyecan, coşku ise tam yerindediniz diyebilirim, yok arkadaşım ben öyle sakın sakın giderim kenardan diyenler ise sayfayı usulca çevirsin, çünkü bu oyunda her şey çok hızlı geliyor. Yok yok, elbette okumaya devam edebilir ve belki içinizdeki Stephane Peterhansel'i ortaya çıkarabilirsiniz?

Oyunda 8 farklı araç sınıfı var. Daha önce offroad oyunlarında gördüklerinize yeni şeyler katmayan bu sınıfların kendine özgü farklı

özellikleri var ve oyunda ilerledikçe türlü avantajlardan faydalanabileceksiniz. Kazandığınız puanlarla sürpriz kutular açtırıp yeni karakterler ve araçlara sahip olacağınız söyleniyor. Sürücüler çok çeşitli ve ilginç tipler, benden söylemesi. Motosikletin selesine yatma, elleri havaya kaldırarak sürme, Starbucks modeli oturma gibi abuk özelleştirmeler oyunda karşılaşılabileceğiniz arasında. Ben bu özelleştirmelerle çok fazla zaman geçiren biriyim, öyle ki Final Fantasy XIV oynarken kahramanın saçını, yüzündeki çilleri, kaşların birbirine uzaklığını seçene kadar günün bittiğini ve hala oyuna başlayamadığımı bilirim. Bu oyunda karakterin saçı başıyla oynama seçeneği yok gibi görünse de araçların ayrıntılarıyla fazlasıyla uğraşılacak gibi görünüyor. Yarış parkurları da oldukça albenili, çam ağaçlarının olduğu kumlu platformlardan, bol sulu, virajlı, tepeli tümsekli yerlere tozu dumana katarak ilerlemeniz gerekiyor.

OnRush, biz oyun severleri çilgin hızlara ulaşmamız, fazlasıyla eğlenmemiz ve başımıza ne gelirse gelsin şovu devam ettirmemiz için çağırıyor. Gözükün o ki MotorStorm serisinden sonra bir kez daha bitiş çizgisine ulaşmanın öncelikli hedef olmadığı bir yarış oyunuyla karşı karşıyayız. Rakiplerinizi sadece geçmeniz değil sizden istenen; gerekirse önünüze çıkan bütün araçlara çarpıp oyun dışına ata-



caksınız, rampalara hızlı girip havada iki şekil yapıp öyle devam edeceksiniz ve yaptığınız tüm bu alengirli aksiyonlardan puanlar kazanıp rush moduna girmeye hak kazanacaksınız. OnRush aynı zamanda bir takım oyunu. Takım arkadaşlarınızla birlikte hareket ettiğinizde rushmetreyi daha hızlı bir şekilde yükseltmeniz mümkün. Oyun oldukça hızlı, bol efektli, heyecanlı ama yapımcılar bu yetmez demişler ve -oyuna adını da veren- rush kısmını eklemişler. Oyunu yeterince deli oynayıp ekranda sizden istenen görevleri yerine getirdiğinizde rush'ı aktif hale getirebilirsiniz ki o zaman seyreyleyin cümbüşü.

OnRush bildiğimiz yarış oyunlarından değil, temposu bir an olsun düşmüyor ve sınırsız aksiyon ve eğlence vad ediyor. Bakalım potansiyelinin hakkını verebilecek mi? **◆ Nevra İlhan**



Yapım Scavengers Studio Dağıtım Scavengers Studio Tür Aksiyon Platform PC, XONE Web scavengers.ca Çıkış Tarihi Erken erişimde

Darwin Project



Kuzeye, daha kuzeye! Akçaağaç yaprağının, karın ve soğğun ülkesine!

Kanadalı bağımsız bir ekip olan Scavengers Studio tarafından geliştirilen Darwin Project, PUBG ile ününe ün katan "Battle Royal" türüne renk katmaya geliyor. Yapım şu an için Steam'in Erken Erişim sisteminde ve Xbox'ın Game Preview sisteminde yer alıyor ve kesin bir çıkış tarihi bulunmuyor.

Darwin Project, Fortnite'ı andıran görsel tarzı, The Culling'in, The Running Man'ın ya da Hunger Games serisinin reality show havasını andıran yapısı ve oynanışa doğrudan etki eden "Director"ü ile oldukça farklı bir tecrübe sunuyor. Darwin Project bizleri, Rocky dağlarının Kanada ayağına, post apokaliptik bir gelecekte yeni bir buz devrine hazırlık yapan bilim adamlarının çılgın projesine götürüyor. Bu çılgın proje, insanların yeni teknolojiler sayesinde soğuk iklimlerde tehlikelere karşı koyup hayatta kalıp kalamayacaklarını anlamak ve bunu yaparken de diğer insanları eğlendirmek üzerine kurulu görünüyor. Son

hayatta kalanın kazanacağı bu çılgın şovda, on oyuncu ve bir robot, nam-ı diğer Director, altıgen şeklinde yedi bölgeye ayrılan bir haritaya bırakılıyor. Oyuncular birer balta ve yay ile oyuna başlarken, soğuktan donmak için düzenli bir şekilde ateş yakmak ve diğer oyunculara karşı üstünlük sağlayacak eşyalar üretebilmek için kaynak toplamak zorunda. Oyunun dünyasında bolca bulunan ağaçlardan odunlar, koltuklardan deriler, sandıklardan tuzaklar ve yeri bütün oyunculara duyurulan noktalarda bulunan elektronikler toplanmayı bekliyor.

Toplanan bu kaynaklarla hem ekipmanlarımızı güçlendirebiliyor hem de yeni aletler üretebiliyoruz. İşin kötü yanı bu kaynakların toplanması bir miktar zaman gerektiriyor ve bu da kaynak toplama işlemi sırasında oyuncuları savunmasız bırakıyor. Dahası toplanan kaynaklar, geride diğer oyuncular tarafından takip edilebilecek izler kalmasına sebep

oluyor. Bıraktığımız izlerin üzerine tuzaklar kurarak oyuncuları doğrudan bu tuzaklara çekmek gibi farklı taktikler de oyuna derinlik katıyor.

Oyuncular o ya da bu şekilde hayatta kalmaya çalışırken, haritada özgürce dolanan Director de oyunun gidişatına etki edebiliyor. Yine bir oyuncu tarafından kontrol edilen Director, bölgelerin hangi sırada kapatılacağına karar vermek, istediği bir bölgeye bütün oyuncuları öldürecek nükleer bomba atmak ve oyunculara sıcaklık ve sağlık bonusları vermek gibi yeteneklere sahip. Ayrıca, Twitch ve Mixer gibi platformlarda yayınlanan maçlar sırasında seyirciler de Director'ün karar vermesini sağlayacak oylamalarda oy kullanabiliyor. Darwin Project'in bir şov olduğunu düşünürsek, kazanmak için sadece iyi olmamız değil Director'ün ve seyircilerin de kalplerini kazanmamız gerekiyor diyebiliriz. Yoksa şov bizsiz de devam edebilir. ♦ Ahmet Ridvan Potur



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selamlar RPG okuru insanlar. Bildiğiniz üzere son birkaç aydır röportajlara ara verdim ve yine FRP konusuna dönüş yaptım. Biraz genelden, biraz da detaylardan bahsederek, her ay yeni bir şeyler anlatmaya çalışıyorum ama bakalım nereye kadar ilerleyebileceğiz. Bu ay birazcık da olsa atmosfer konusuna değinmeye çalışacağım zira hem birçok dijital oyunda, hem de masa üstü FRP deneyimlerinde sıkça sorun yaşanan bir konu olduğunu düşünüyorum. Öncelikle atmosfer yaratmak bir DM için en zorlayıcı başlıklardan birisidir, bu konuda hemfikir olursak devamı daha kolay gelir. (Hemfikir değilsek kavgaya edebiliriz.) Bu zorluğun birçok sebebi vardır. En başında DM görevini üstlenen kişinin oynattığı dünyaya olan hâkimiyeti söz konusudur. Eğer konu hakkında yeterince bilgiye sahip değilse,

ister istemez gereken bilgileri veremeyeceği için, bazı şeyler havada kalır. Hele bir de oyuncular konuya ondan daha hâkimse, işler hepten zora girer. Bu sebepten hangi settingde, hangi oyunu oynatıyorsak olalım, evvela dünyaya hâkim olmak şart. Akabinde oyuncuların deneyim ettikleri karakterlerin ırklarını, sınıflarını ve alignment denilen yönelmelerini iyi bilmek şart. Böylece grubun içerisinde bulunduğu ortamları onlar için daha özel ve daha anlamlı hale getirebileceğimiz gibi, aynı zamanda gerektiğinde her bir karakter için de farklı bir atmosfer yaratma imkânımız olur.

Ne yapılır, ne yapılmaz?

Bildiğiniz üzere FRP deneyim ederken bolca anlatı ve tasvirde bulunuyoruz. Bu noktada iş sadece DM'e değil, oyuncuya

da düşüyor. Eğer oyuncu, karakterini DM ve oyunda bulunan diğer oyunculara detaylı bir şekilde tasvir etmezse, yine bir şeylerin açıkta kalacağına emin olabilirsiniz. Evet, her şeyi anlatarak yapıyoruz ve DM kişinin anlatım konusunda iyi olması şart. Anlatımda iyi olmak ne demek? Hah, işte bu birazcık zamanla anlaşılabilir ve deneyim edilebilecek bir durum diye düşünmekteyim. Hani el elden üstündür ya, birazcık öyle bir durum var. Fakat atmosfer yaratma esnasındaki en önemli husus, inandırıcılık olmalıdır. Oyuncular, ancak bu sayede birazdan detaylı bir şekilde tasvir edilecek dünyanın içerisine girebilirler. Bir DM her ne kadar sağı solu en ince detayına kadar tasvir etse de günün sonunda her oyuncunun kendisine ait bir hayal gücü olduğunu unutmamak gerekmektedir. İnandırıcı olmak için pek tabii içerisinde





bulduğumuz dünyayı iyi bilmek ve yanlış bilgi vermemek de önemli başlıklar arasında yer almaktadır. Bilgi aktarımı içerisindeyse olabildiğince o an ve dünya koşullarının mantığı çerçevesinde hareket etmemiz gerekmektedir. Misal, klasik bir oyunda, durup dururken o dünyaya ait epik bir NPC'nin belirmesi, her ne kadar başlangıç seviyesi oyuncuları heyecanlandırırsa da zamanla rahatsız edici bir hal alır. Bir diğer örnekse, DM'in çözüm bulamadığı durumlar karşısında oyuncuları yönlendirmek adına yaptığı çaresiz hareketlerdir. Misal, bir anda zorlayıcı bir düşman birimi çıkarma, yol ayırımlarından birisinin çıkmaz sokağa dönüşmesi gibi hareketler, oyunun inandırıcılığını bir anda yok edecektir ki bu tarz hareketlerin sonu, genelde oyuncuların oyundan soğumasına yol açar. Bu sebepten öncelikle yazdığımız senaryonun dümdüz bir yapıdan ziyade, dallanıp budaklanabilen, oyunda bulunan oyuncuların hal ve hareketlerini de baz alan bir şekilde yazmamız gerekecektir. Bu sayede karşımıza çıkan ters durumlar esnasında, oyundaki inandırıcılığı kaybetmeden farklı şekillerde senaryoya yeniden bağlanabiliriz.

Atmosfer yaratma

Atmosferi yaratmak için tasvir etmek çok önemlidir. Bunu FRP oynayan ya da oynatan hemen herkes zaten çok iyi bilir. Fakat tasvirler ne çok, ne de az olmalıdır. Yani bir yer hakkında bilgi veriyorken, olabildiğince detaya önem vermeniz gerektiği gibi, etrafına bakmayan oyuncular için de gereksiz detaylardan kaçınmakta fayda var. Aksi halde kendilerini yönlendiriyor olursunuz ama DM'in görevi oyuncuları yönlendirmekten ziyade, onlara bir hikâyeye anlatmaktır. Akabinde olacakları oyuncular seçer. Pek tabii burada ince bir nüans söz konusu ama işte aradaki ince çizgiyi manipüle etmek de zamanla öğrenilen beceriler arasında yer alıyor. Atmosfer deyince bazı DM'lerin aklına sadece etraftaki önemli şeyler geliyor ama hayır, atmosfer en başta

hava ve günün durumundan başlamalıdır. Misal, oyun başlar başlamaz, eğer gökyüzünün gözüktüğü bir yerdeyse, nasıl bir hava durumu söz konusu olduğundan başlamak gerekir. Pek tabii mevsimin zaten belirtildiğini düşünüyorum. Akabinde nasıl bir hava olayı beklendiğini bile belirtmek, oyuna farklı bir detay katacaktır. Özellikle gündüz vakti oynanan oyunların, atmosferle birlikte gitmesi için benzeri hava şartlarında oynanmaları, yeni oyuncular için daha rahat bir zemin sunacaktır. Sıcak, soğuk, gündüz, gece gibi genel geçer detayların ardından sanıyorum grubumuz oyun deneyimine bir hayli hazır haldedir. Bu noktada atmosferi daha da iyi yaşamak için müzikler devreye girmektedir. Her ne kadar bazı DM'ler tercih etmese de FRP oynarken müzik kullanmanın ziyadesiyle işe yaradığını düşünmekteyim.

Tamamlayıcı unsurlar

Günümüz itibarıyla internet üzerinde birçok farklı FRP (RPG) temasına uygun müzik bulunuyor. Han için ayrı müzik, savaş için ayrı müzik bulmak gerçekten çok kolay. Hatta genel geçer bir gidişat için bile ayarlanmış müzikler söz konusu. Pek tabii hala belli başlı film müzikleri var ki onlardan vazgeçmek gerçekten çok zor. Anlayacağınız müzik kullanılarak hali hazırda yarattığımız atmosferi, muazzam bir hale getirmeniz işten bile değil. Burada tek dikkat edilmesi gereken nokta, sahneler arası geçişte oyunu uzun süre durdurmadan müziği değiştirebilmektir.

Atmosfer yaratmak ve bu atmosferin içerisinde kaybolmak kesinlikle FRP deneyiminizi en üst seviyeye ulaştıracaktır. Kaliteli bir atmosfere sahip bir oyun yaratabildiğiniz anda inanın hem siz, hem de oyuncularınız keyifli vakit geçirecektir. Eğer atmosfer en başından sağlanamazsa, benim bildiğim FRP dünyasında işler tamamen yokuş aşağı gider. Umarım atmosfer konusunda bir nebze bile olsa yardımcı olabilmişimdir. Önümüzdeki aya bakalım bu işin neresinden yola devam edeceğim.



Ne Okudum? Star Wars: DJ: Most Wanted

Sanıyorum artık herkes son Star Wars filmi ya izlemiş ya da hakkında yeterince olumlu ya da olumsuz şey duymuştur. Film kimilerine göre iyi, kimilerine göre kötüydü ama Benicio Del Toro tarafından canlandırılan DJ karakteri, şüphesiz filme büyük bir renk ve kalite kattı. Peki, kim bu DJ? Film esnasında kendisi hakkında hiçbir bilgi alamadığımız bu afacan karakteri, onun adıyla yazılan çizgi romanda daha yakından tanımak mümkün.



Ne dinledim? Pantera

Geçtiğimiz ay, bir gün yanlışlıkla erken saatte Pantera açtım. Sonra bir baktım altı saatir Pantera dinliyorum. Şimdi de aklima geldi, bu sayfayı yazdığım dokuz yıl içerisinde bir defa bile kendilerini tavsiye etmemişim. Çok üzülüm, çok utandım. İnsanlar, Pantera diye bir grup var, hani duymadıysanız duyun. 1981 ile 2003 yılları arasında aktif şekilde müzik yapan bu güzide arkadaşlar, Groove Metal'in ta kendisi! Dinlemeyen kalmasın!



Ne izledim? Lost in Space

Uzun süredir bu tarzda bir dizi peşindeyim. Nitekim "yine" Netflix sağ olsun karşıma Lost in Space ile çıkageldi. Yabancı bir gezegene çarpan uzay gemilerinden sağ kurtulan Robinson ailesinin bir anlamda hayatta kalma mücadelesini anlatan dizi, her bölümde şaşırtmayı başarıyor. Özellikle sekizinci bölüm bir harika! Hani bir yandan bilim kurgu, bir yandan da sürprizlerle karşılaşmayı seven izleyicilerdenseniz, kaçırmamanız gereken iddialı bir yapım olduğunu söyleyebilirim.

BANA ZORLUK ÇIKARTMA!

BAZEN ÖYLE OYUNLAR OLUR Kİ OYUNCUNUN SABIR TAŞINI ÇATLATIR. SİNİRLERİNİ BOZAR. KLAVYİYİ DİŞLETTİREN, OYUN KUMANDASINI EKRANA FIRLATMAK İSTEYECEĞİNİZ OYUNLARDAN BAHSEDİYORUZ. BİZE, YANİ OYUNCULARA ZORLUK ÇIKARTAN OYUNLARDAN...

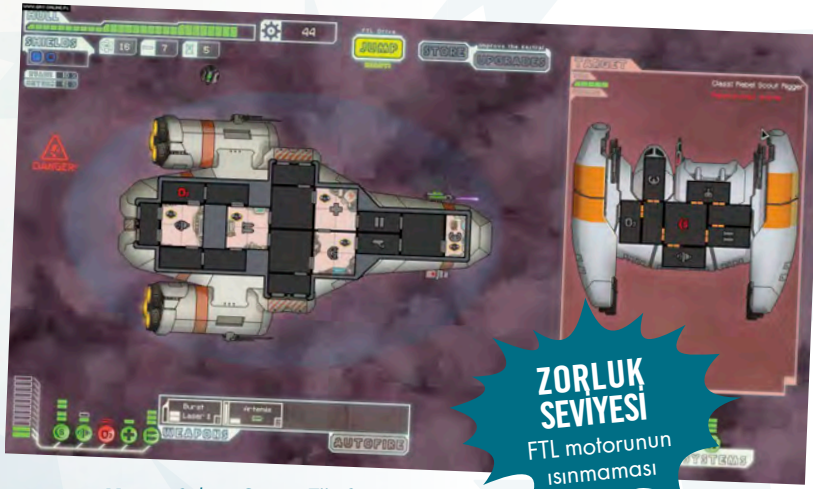
Her oyuncunun sevdiği belli başlı oyun türleri vardır. Kimi Europa Universalis gibi devasa strateji oyunlarında yüzlerce saat harcamayı severken, kimileri piyasadaki tüm aksiyon-FPS türündeki oyunları sömürmeye çalışır. Her bir oyun çeşitli seviyelerde oyuncuları zorlayarak, keyif alma dürtüsünü uyandırır. Eğer oyun çok kolay olursa, oynama zevki de gitgide düşmeye başlar. İşte bazı oyuncular da bu zorluk çıkartan oyunları ve bu oyunların sunduğu mücadelecilik yapıyı seviyor. Elbette bu demek değildir ki oyundan keyif almak için her oyunun zor olması gerekiyor. Bazı oyunlar var ki yapım sürecinde kasten zorlayıcı olarak tasarlanıyor. Arcade salonları döneminde tasarlanan oyunların büyük bir kısmı küçük çocukların cebindeki bozuklukları bitirmeye yönelik hazırlanıyordu. Oyun ne kadar zorlayıcı olursa, oynama süresi bir o kadar artıyor ve daha fazla para harcatmak

için uygun ortam sağlanmış oluyordu. Günümüzde bilgisayar kasa ya da ev konsolumuza bozuk para sıkıştırmıyoruz belki ama firmalar oyuncuları zorlayacak oyunları tasarlamaya devam ediyor. Peki, bunda oyuncunun ya da yapımcının kazancı ne? Eğer tüm zorluklara rağmen o oyunu bitirirseniz, etrafa caka satabilirsiniz. Haliyle firmalar da "Bu oyun bu kadar zor mu ya?" diyen yeni, hevesli ve iddialı oyunculardan para kazanmaya başlayabilir.

Bu ayın dosya konusu olarak atari salonlarından evimizin salonlarına uzanan, gelmiş geçmiş en zor oyunları, hatta oyunculara kafa tutan oyunları listeledik.

Listeyi hazırlarken oyunların zorlayıcı unsurlarını dikkate aldık. Dönem şartları, hatalar, optimizasyon sorunları gibi belli durumlara sahip oyunlar bu listede bulunmuyor.

Şimdi hazır olun, zordan daha da zorlara doğru yolculuğumuza çıkıyoruz.



ZORLUK SEVİYESİ
FTL motorunun ısınmaması

Yapım Subset Games Tür Strateji

FTL: FASTER THAN LIGHT

Geçtiğimiz ay yine Subset Games tarafından geliştirilen Into the Breach'in incelemesini yapmıştım. Strateji ve zorluk derecesini seviyeli bir şekilde ayarlayan Subset Games'in yükselişi de 2012 yılında piyasaya sürdüğü FTL: Faster Than Light ile olmuştur.

Faster Than Light, oyunun başından sonuna kadar elit seviyede bir makro-mikro yönetimi gerektiriyordu. Galaksiler arasında ilerledikçe oyunun zorluk seviyesi daha da artıyor ve güvenli suların daha da uzaklaşmış oluyordunuz. Oyun sonu canavarını ise üç kere alt etmeniz gerekiyordu. Bu noktaya kadar canınızdan can gitmiş olması da FTL'nin size acıyacağı anlamına gelmiyordu.



ZORLUK SEVİYESİ
Gözü kapalı jet arabası kullanmak

Yapım Amusement Vision Tür Yarış

F-ZERO GX

Bu oyun hakkında anlatılan en iddialı hikayelerden biri, ana senaryonun oyunu bırakıp uzaklara doğru koşmayı istemenize neden olacak kadar zor olduğu üzerine. Hatta o kadar zor ki F-Zero GX'te ne kadar usta olursanız olun hikayenin sonunu görmek için aylarca uğraşmanız gerekebiliyordu.

Gelecekte geçen Wipeout benzeri bir yarış oyunu olan F-Zero GX'te binlerce kilometre hızda hareket eden, jet uçağından bozma arabalarla yarışıyordunuz. Super Mario Kart'ın daha da acımasız hali olan F-Zero GX'te yarış pistlerini ezberlersiniz de yapay zekanın keskin manevraları yüzünden bir anda birinciliğinize veda etmek ve her şeye en baştan başlamak işten bile değildi.



ZORLUK SEVİYESİ
Yan komşum bir uzaylı

Yapım Mythos Games/MicroProse Tür Sıra tabanlı strateji

UFO: ENEMY UNKNOWN

X-Com: UFO Defense ismiyle K.Amerika'da dağıtımına başlanan ve ileride kült haline gelecek X-Com serisinin de başlangıcını temsil eden UFO: Enemy Unknown, sıra tabanlı strateji oyunlarına yeni bir soluk getirmişti. Bilinmeyen bir yerden gelip dünyayı istila eden uzaylılara karşı birleşen dünya ülkeleri, X-Com adını verdikleri bir kuruluşa imza atmış, hedefi de uzaylıları def etmek olarak belirlenmişti oyunda. Tabii söylemesi yapmaktan daha kolay.

Oyunda askerlerinizin harita üzerindeki konumları hayati önem taşıyordu. Öyle kafanıza göre bir eve giderseniz, bir anda en iyi askerinizi kaybedebilirsiniz. Oyunda ilerledikçe daha iyi ekipmanlara sahip olmanız da UFO: Enemy Unknown'ın oyunculara zorluk çıkartan önemli bir özelliği vardı. Bilgisayar yönetimindeki uzaylı kuvvetleri, hile yaparak daha da güçlü hale geliyordu. En iyi ekipmana sahip olmanız sizi öne geçirmiyordu. Çünkü uzaylılar her zaman daha iyisine sahip oluyordu. Oyunun bu zorlu yapısı, kendisinden sonra gelecek devam oyunlarını derinden etkileyecek ve daha zorlu bölümlerle oyuncuların karşısına çıkacaktı.

Yapım Nintendo Tür Dövüş

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

NES platformu için geliştirilen ve Punch-Out!! ismiyle de bilinen bu güzide yapım, sırf oyunculara zorluk çıkartmak için tasarlanmıştır. 80'li yılların sonunda ringlerde önüne geleni deviren ve hızlı bir yükselişe geçen Mike Tyson'a adanan Punch-Out'ta doğru zamanda yumruklardan kaçarken, sizin saldırılarınızı kolayca savuşturan rakiplerinizi paketlemeye çalışıyordunuz. Bir iki yumruk darbesiyle devrilmek o kadar kolaydı ki daha ilk rakibi alt edemeyen birçok oyuncu olmuştur. Oyunun sonunda ise oyuna ismini veren, dönemin ağır sıklet boks şampiyonu Mike Tyson'ı yenmeniz gerekiyordu. Ona attığınız yumruklar fiske kadar can götürürken, yerinde duramayan Tyson'ın tek bir yumruğu sizi nakavt etmeye yetiyordu.

ZORLUK SEVİYESİ
Mike Tyson'dan makas almak kadar zor



Yapım Nintendo Tür Platform

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Nintendo tarihinin en zor oyunlarından biri olarak kabul edilen Super Mario Bros: The Lost Levels, ilk olarak Japonya pazarına sunulmuştu. İlk oyundaki tüm öğeleri çok daha zorlayıcı unsurlarla işleyen yeni oyun o kadar zor olmuştu ki yapımcı stüdyonun başındaki Shigeru Miyamoto (Kendisi ayrıca Mario başta olmak üzere Zelda, Star Fox, Donkey Kong gibi efsanelerin yaratıcısıdır) bile oynanabilirliğine çok zor olduğundan yakınmıştı. Mario'nun bu sürümünde size güç vereceğini sandığınız mantarlar ölümünüze sebep olabiliyordu. Tam zıplayıp karşı platforma geçtim derken bir anda rüzgarla itilip ölebiliyordunuz. Yeşil borulardan zamansız çıkan bitkilerse zorlu bölümleri daha kolay hale getirmiyordu. K. Amerika ofisi tarafından da fazlasıyla zor bulunan The Lost Levels, bir süre sonra isim ve yapı değiştirilerek Super Mario Bros. 2 ismiyle bu pazara sunulmuştu. Yıllarca serinin yüz karası olarak yorumlansa da birçok oyuncunun en kısa sürede bitirmek için yarış haline girdiği bir yapım olarak bilgisayar oyunları tarihindeki özel yerini de almıştır.


ZORLUK SEVİYESİ

Bıyığınız yokken zıplamak



Yapım Novotrade International Tür Macera

ECCO THE DOLPHIN

ZORLUK SEVİYESİ
Nefes alacak ciğerlerin yok

1992 yılında dönemin konsolları için hazırlanan Ecco the Dolphin, oyun tarihinin en garip oyunlarından biri olabilir. Denizleri istila etmeye başlayan uzaylı saldırısını durdurmayı amaçlayan Ecco isimli bir yunusu canlandırdığımız oyunda, düşmanlar kadar haritanın kendisi de bizi yok etmeye çalışıyordu. Ecco'nun sonar özelliği ile bulmacaları çözmeli, aynı zamanda saldırıya geçen köpekbalığı, deniz anası ve uzaylılarla da uğraşmalıydınız. Ha unutmadan, bir de nefes barımız var. Sonuçta yunuslar memeli hayvanlar ve tüm bu zorluklarla uğraşırken ara sıra yüzeye yükselip nefes almanız da gerekiyor. Oyunun sonundaki devasa uzaylı kraliçe ise başlı başına bir belaydı. Daracık bir alan içerisinde kraliçenin saldırılarından kaçarken, minik uzaylıları alt etmeli, duvarlardan çıkan saldırılardan sakınmalı ve doğru zamanlarda saldırı yapmalıydınız. Bu arada, kraliçe tarafından yutulursanız bir önceki bölümden başladığınızı da hatırlatalım. Hayırlı işler.

Yapım The NetHack DevTeam Tür Roguelike, RPG

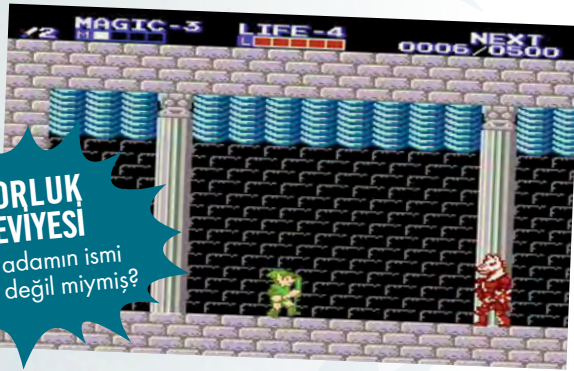
NETHACK

NetHack, bugüne kadarki en kallavi geliştirme sürecine sahip oyun olarak biliniyor. İlk yayınlandığı 1987 yılından beri, uzun aralıklarla bile olsa geliştirici ekip tarafından güncelleniyor. Son güncellemesi 2015 yılında yapılan NetHack, Roguelike (Ölmeli Oyun!) türünün hakkını sonuna kadar veriyor. Peki NetHack'i bu kadar zor yapan ne? Öncelikle, oyun tamamen ASCII kodlarından oluşuyor ve belli bir noktaya kadar oyuncuların da bu kodlara hakim olması bekleniyor. Ayrıca NetHack'teki asıl amaç zindanın sonuna inip Yendor'un Tılsımını bulmak. ASCII kodlarının yardımı ve altyapıdaki sağlam algoritma sayesinde sürekli olarak yeri değişen tılsımı bulmak ise bir hayli zor. Yıllardır NetHack'i oynayan oyuncular bile, sürekli olarak yeni eşyalar ve düşmanlarla karşılaşabiliyormuş. Sırf bunun için "Spoilers" adını verdikleri bir forumları bile var.


ZORLUK SEVİYESİ
Yıllardır geliştirilme sürecinde

ZORLUK SEVİYESİ

Yeşil adamın ismi Zelda değil miymiş?



Yapım Nintendo Tür Aksiyon, Macera

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Legend of Zelda'nın başarısının hemen ardından ev bilgisayarları için hazırlanan Zelda II: The Adventure of Link, dönemin platform oyunları furçasına kapılarak tür değişikliğine gitmişti. Bizce "sağa gitmeli oyun" olarak bilinen türe geçiş yapan Zelda, zorluk seviyesi yüzünden serinin en sevilmeyen oyunlarından biridir. Zelda II, oyun mekanikleri, saldırı sistemi ve doğru zamanda yapılması gereken hareketler yüzünden zorlayıcıydı. Kısıtlı saldırı manevralarına karşın düşmanların yapabildikleri karşısında oyuncuların pek bir şansı yoktu. Yine de hakkını vermek gerek, neticede oyun tarihinin en karizmatik oyun sonu canavarlarından biri olan Dark Link'e de ev sahipliği yapıyordu.

ZORLUK SEVİYESİ

Kafanın yerinde fincan var



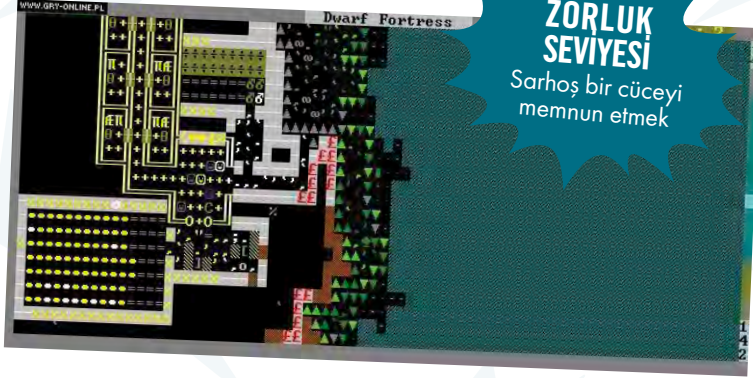
Yapım StudioMDHR Tür Platform

CUPHEAD

Bağımsız olarak geliştirilen Cuphead, 2017 yılının da en iyi oyunlarından biri olmuştu. Disney animasyonlarının ilk çağını anımsatan grafikleriyle kendine has bir görünüme sahip olan Cuphead, eski usul Run n' Gun türünün zorlayıcı unsurlarıyla ön plana çıkıyor. Kafasının olduğu yerde bir çay fincanı ile modellenmiş karakterimizle, şekilden şekle giren rakiplerimizi alt ederek ilerlememiz bekleniyor. Ama bazı bölümler o kadar zorlayıcı ki üç tane canla nereye kadar ilerleyebileceğinizi sorguluyorsunuz. Şunca zorluğuna rağmen oyunun geçtiğimiz yılın en iyi indie yapımlarından biri olduğunu, çok beğenildiğini ve bir bina dolusu ödül kazandığını da eklemiş olalım.

ZORLUK SEVİYESİ

Sarhoş bir cüceyi memnun etmek



Yapım Tarn Adams Tür Yönetim simülasyonu

DWARF FORTRESS

2002 yılında yola çıkan Tarn ve Zach Adams, Dwarf Fortress'i geliştirirken neyi amaçladıklarını bilemiyor fakat oyuna bağımlı bir oyuncu kitlesi oluşturmayı başardılar. İlk Dwarf Fortress maceramda, ekrandaki metinler kadar yan taraftaki ne idiği belirsiz şekilleri anlamaya çalışmak benim için fazlasıyla zorlayıcı olmuştu. Haliyle Dwarf Fortress furyası da benim için başlamadan bitmişti.

Metin tabanlı olarak hazırlanan Dwarf Fortress, adından da anlaşılacağı gibi bir cüce kalesinde geçiyor. Amacımız düzgün işleyen bir cüce kalesi oluşturabilmek. Fakat işler sandığınız kadar yolunda gitmiyor. Sadece kaleyi büyütüp ekonomisini düzenlemekle değil, aynı zamanda düşmanlarla uğraşmak ve her bir cüceyle ayrı ilgilenmek zorundasınız. Krallığınızı geliştirip istediğiniz kaleyi inşa edebilmek için en ufak sorunlarla bile ilgilenmeniz gerekiyor. Yoksa psikolojisi bozulmuş bir cüce, kazmayı hiç istemediğiniz bir yere vurup derinliklerdeki kötülüğü ortaya çıkarabilir.



Yapım Bohemia Interactive Tür Taktiksel FPS

ARMA 2

90'lı yılların üç klavye dolduracak kadar kontrole sahip uçuş simülasyonlarını bilir misiniz? İşte, oyuncuya klavyeyi bir uçak kokpiti gibi kullanma fırsatı veren ARMA 2'yi de gerçekçi savaş simülasyonu olarak adlandırabiliriz. Öyle ki sadece bir kurşun yarası ile ölebilir ya da harita okumayı beceremezseniz kendinizi içinden çıkılamayacak bir durumun ortasında bulabilirsiniz.

Bugün bile halen oynanmaya devam eden ARMA 2, birçok ülkenin ordusu içerisinde de asker eğitiminde kullanılıyor. Gerçek ordular tarafından bile böylesine ciddiye alınan bir oyunu oynamak için sizin de son derece ciddi olmanız gerekiyor. Ana senaryosunun birden fazla sonu var ve ne kadar iyi bir sonla bitirmek isterseniz o kadar zorlayıcı görevlerden geçmeniz gerekiyor. Multiplayer kısmında ise arkadaşlarınızla kursesiz bir iletişim halinde olmanız şart.

ZORLUK SEVİYESİ
Taktik maklik yok



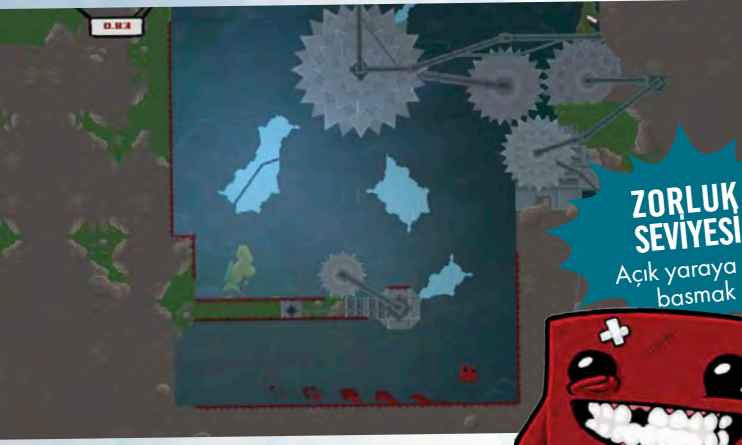
Yapım Capcom Tür Aksiyon

DEVIL MAY CRY 3

Dante ismi ve DMC serisinin konsol oyuncuları için her zaman farklı bir yeri olmuştur. Kendine has tarzı, rock 'n roll sevdası ve müthiş dövüş teknikleriyle cehennemin zebanilerini alt edebilecek başka kimi tanıyoruzuz ki?

Listede bu oyunu görüp "Ne alaka?" diye sorduğunu duyar gibiyim. Japonya'da piyasaya sürülen DMC 3'ün zorluk seviyesini kaç kişi biliyor peki? Oyun o kadar zor tasarlanmıştı ki ABD'ye çıkan sürümden dolayı birçok dergi ve yayıncı oyuna düşük puanlar vermişti. Aradan geçen bir yılın ardından Dante's Awakening adıyla yeni bir sürüm sunulmuş ve zorluk seviyesi biraz daha ayarlı hale getirilmişti. Yoksa kim o SSSylish puanlamasıyla tüm oyunu bitirebilir?

ZORLUK SEVİYESİ
Karizmatik olmak



ZORLUK SEVİYESİ

Açık yaraya tuz basmak



Yapım Team Meat Tür Platform

SUPER MEAT BOY

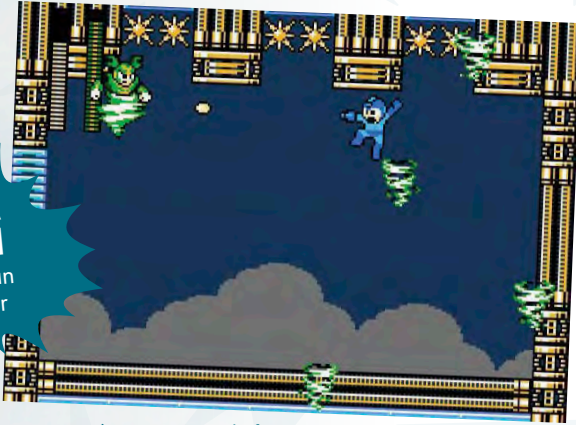
Edmund McMillen isimli dahi oyun geliştiricisinin aklından sızan Super Meat Boy, zor oyun kategorisine yeni bir sayfa açmıştı. Oyun gittikçe zorlaşmasına rağmen bir türlü başından kalkamıyordunuz. Resmen oyuncuyu kendisine bağımlı hale getiriyordu. Super Meat Boy'un enteresan yanlarından biri de onlarca denemeden sonra bölümü geçtiğinizde, dalga geçer gibi kaç kerede bitirdiğinizi gösteren video kesitleri olmuştur.

Meat Boy isimli, etrafında bir deri kaplaması olmayan arkadaşımızla birlikte türlü türlü huya sahip tuzaklı haritaları geçip kız arkadaşımızı kurtarmaya çalışıyorduk. Benim diyen platform oyuncularını bile çılgına çevirecek kaygan hareketleriyle Meat Boy'un oyun tarihinde ikonik bir yere ulaştığını söylemeliyim.

Kendisini hayat biçimi olarak belirlemiş oyuncular için özel olarak hazırlanmış başarımlar listesi de oyunun kendisi kadar dikkat çekici.

ZORLUK SEVİYESİ

Mega Man kadar zor



Yapım Inti Creates/Capcom Tür Platform

MEGA MAN 9

Mega Man 9'un grafiklerine aldanıp da çok eski bir konsol oyunu olduğunu sakın düşünmeyin. 2008 yılında nostalji havasını içine çekmek isteyen oyuncu kitlesi için hazırlanmış olan Mega Man 9, dönemin grafiklerine selam çıktığı kadar, serinin alışıldık zorluk seviyesini de başarıyla yansıtıyordu.

Oyunun bölüm tasarımları ve havası gerçekten de 2008 yılına göre bile iyiydi. Capcom ise madem eskiyi istiyorsunuz deyip zorluk seviyesinin biraz suyunu çıkartmış olsa gerek. Öyle ki oyunun satışa çıkışından sonra bu konuda firma kanadından da homurtular yükseldi. Yine de Mega Man hayranları için uzun yıllar sonra bulunmaz bir nimet halini alan oyun, yüksek satış rakamlarına ulaşmayı da başarmıştı.

Yapım Capcom Tür Platform

GHOST 'N GOBLINS

Capcom'a en çok para kazandıran markalardan biri olan Ghost 'N Goblins'i duymamış olabilirsiniz. Yıllarca devam eden seriyi başlatan Ghost 'N Goblins'te Sir Arthur isimli bir şövalyeyi canlandırıyoruz. Prenses Prin Prin'i kurtarmak için çıktığımız yolculukta haritanın her yerinden fıskıran sürüsüne bereket canavarla uğraşırken, bizi öldürmeye çalışan haritadan da kaçmaya çalışıyoruz. Oyunda karakterin üç canı bulunuyor. Üçünü de kaybettiğinizde oyuna en baştan başlamanız gerekiyor. Ghost 'N Goblins'in hareketli yapısı bu üç canı kısa sürede yitirmenize sebep oluyor. Üzerinize giyebileceğiniz tek bir zırh dışında başka hiçbir şeyiniz yok. Onu da kaybederseniz tek bir darbeyle alt ediliyorsunuz. Sizi daha fazla güçlendireceğine inandığınız sandıklardan tuzaklar çıkabiliyor. Ayrıca bir kere zıpladıktan sonra yönünüzü değiştirmemeniz de canavarlardan gelen saldırılara karşı Sir Arthur'u savunmasız bırakıyor. Oyunu bitirdiğinizde ise bir şokla karşılaşıyorsunuz. Çünkü oyunun gerçek sonunu görmek için bir kez daha bitirmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. Yok artık...

ZORLUK SEVİYESİ

Zırhım olmadan asla



Yapım Michael "Kayin" O'Reilly Tür Platform

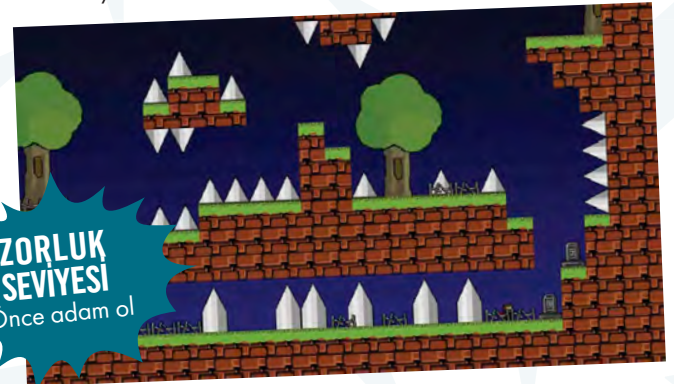
I WANNA BE THE GUY: THE MOVIE: THE GAME

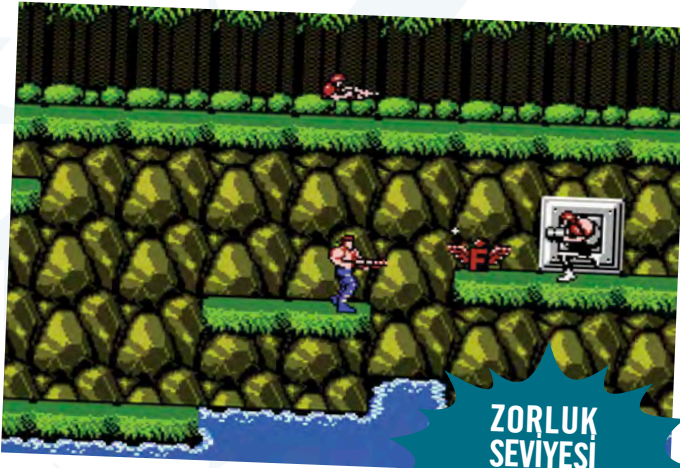
Asıl amacı dünden bugüne çıkmış tüm platform oyunlarını parodiye almak olan I Wanna Be The Guy, Michael O'Reilly isimli bir kişinin aklından çıkma. Castlevania, Mega Man, Metroid gibi zorlayıcı platform oyunlarını parodiye alan I Wanna Be The Guy, amacına fazlasıyla ulaşıyor.

Bir oyun düşünün ki haritanın her yeri tuzak olabilir. Belki de havada duran bulut benim düşmanımdır? Ya karşıma çıkan devasa Mike Tyson'a ne demeli? Ondandır nasıl kaçmayı başaracağım? Bu gibi sorulara cevap bulacağınız oyunun en garip özelliklerinden biriye, zorluk seviyesini orta seviyeye aldığımızda sizi "WUSS" yani ödle olarak isimlendirmesi.

ZORLUK SEVİYESİ

Önce adam ol





Yapım Konami Tür Aksiyon

CONTRA

Konami'nin 1987 yılında jetonla çalışan arcade makinalar için ürettiği Contra'nın nihai amacı, yazının başında da belirttiğim üzere insanların ceplerindeki parayı boşaltmaktır. Ekranın her yerinden saldırıya geçen Red Falcon askerleri, bitmek bilmeyen boss savaşları ve oyuncuya düşman olan haritasıyla Contra'nın en zor oyunlardan biri olduğunu kabul etmek gerek.

Arkadaşınızla beraber oynayabileceğiniz oyunlar denildiğinde akla gelen ilk isimlerden biri olan Contra, oyuncuların kalbindeki yerini de bu şekilde elde etmişti. Ev konsolları için çıktığında, eve topladığımız arkadaşlarla birlikte Contra'nın sonunu görmeye çalışmış fakat başarılı olamamıştık. Öte yandan oyunun tek kişilik hikayesinin oldukça kolay, multiplayer kısmının ise daha zorlayıcı olduğunu savunan büyük bir oyuncu kitlesi de yok değil.

Yapım FromSoftware Tür Aksiyon, RYO

SOULS SERİSİ

Demon's Souls ile başlayan bu efsanevi serinin hangi oyununu listeye koyacağımı bilemediğimden ötürü, seriyi bir bütün olarak ele almayı daha uygun gördüm. Demon's Souls üzerine üç tane Dark Souls oyunu ve bir de yan oyun olarak bizlerle buluşan Bloodborne ele alındığında FromSoftware'in başarısı yadsınmaz.

Souls serisi acımasızlığıyla ön plana çıkan bir oyun. Oyuncuya hikaye namına çok azını sunan ve üzerine gezmesi için kocaman bir dünya veren Souls'ta amaç en büyük düşmanları alt edip yolumuza devam edebilmek. Dar koridorlarda karşımıza çıkan ufak tefek iblislerin bile ölümcül saldırılar yapabiliyor olduğunu hesaba kattığınızda, bu büyük düşmanları alt etmek hiç de kolay değil.

Kayıt sisteminin belli aralıklarla yapılabildiği Souls serisinde, karakteriniz öldüğünde her açıdan büyük zarar görmüş oluyorsunuz. Saatlerce uğraşıp geçtiğiniz haritayı yine en başından geçmek zorunda kalıyordunuz. Ama o devasa düşmanlardan birini yendiğinizde yaşadığınız rahatlamayı başka bir oyunda da bulamazsınız, bizden söylemesi.

ZORLUK SEVİYESİ
You Died



Yapım Team Ninja Tür Aksiyon

NINJA GAIDEN BLACK

İlk olarak 1988 yılında NES konsolu için hazırlanan Ninja Gaiden, kısa sürede ev konsolları oyunları arasında popüler hale gelmiş ve bir seriyi başlatmıştı. Yıllar yıllar sonra yeniden yapımla birlikte gündeme gelen ve yine ev konsollarının aranan oyunu olan Ninja Gaiden Black, ilk oyunun hakkını verecek derecede zordu. Ryu Hayabusa'yı canlandırdığımız Ninja Gaiden Black, dönemin en iyi oyunlarından biri olarak gösteriliyordu. Fakat oyun gerçekten de sinirlerinizi hoplatan bir zorluğa sahipti, adeta ninja hassaslığında kontrol sahibi olmanızı gerektiriyordu. Düşmanların her birinin kendine has dövüş stilleri vardı ve bunları öğrenip onlara karşı farklı metotlarla yaklaşmanız bekleniyordu. Düşmanların yapay zekasının bir hayli kuvvetli olması da bu işi fazlasıyla zorlaştırıyordu. Çünkü ezberlenmesi gereken onlarca dövüş stili bulunuyordu. Bölüm sonu savaşları ise başlı başına kabus gibiydi. Oyuncuya nefes aldırılmayan bölüm sonu canavarları belli bir şablon kullanarak saldırmadığı için mükemmel saldırı biçimini kendiniz bulmanız gerekiyordu.

ZORLUK SEVİYESİ

Ninja Yüksek Okulu mezun olmak

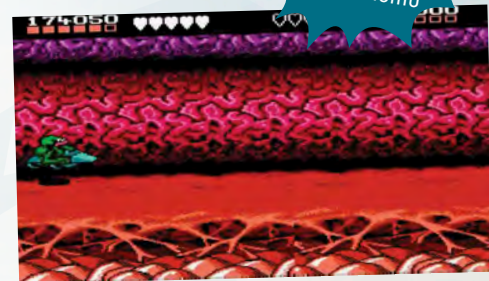


Yapım Rare Tür Platform

BATTLETOADS

Battletoads'un ortaya çıkışı aslında pek enteresan. Teenage Mutant Ninja Turtles'in piyasayı kasıp kavurduğu bir dönemde ona karşı hazırlanan bu uzaylı, rockçı tipli kurbağalarla devasa bir çoklu-medya platformu oluşturulmak isteniyordu. Bir NES oyunun yanı sıra televizyonlarda yayınlanacak çizgi filmi de vardı. Fakat Battletoads'un zorluk seviyesi her şeyin ötesine geçmişti. Kaldı ki boss savaşlarından öte, minik düşmanlar bile tüylerinizi diken diken ediyordu. Oyunun özellikle tünel bölümü olarak adlandırılan kısmında tuşları ezberlemeniz ve tam zamanında hareket etmeniz gerekiyordu. Aksi halde bir piksel dokunmuşla başa dönmeyiz çok olasıydı. Öte yandan oyunun iki kişilik modunun da bir sorunu vardı. Oyunculardan biri öldüğünde, diğeri hayatta kalsa bile tekrar bölümün en başına dönüyordu. Hatta arkadaşınızı yanlışlıkla pataklayıp öldürebilme ihtimaliniz vardı. Oyunun sonunda alt etmemiz gereken Dark Queen isimli ablanın kendisi belli bir şablona izleyerek yok etmek mümkündü fakat onun odasına ulaşmak için çıkan kulenin kendisi, tünel bölümünden daha da zordu.

ZORLUK SEVİYESİ
Tünel bölümü



Özay Şen

AN

AR

SI

ST

REMASTERED

GOD OF WAR

İşte neymiş, Yunan tanrılarıyla işi bitince adamın, gitmiş Norveç'e taşınmış da bilmem ne... Hepimiz biliyoruz ki Kratos orta yaş bunalımına girdi ve İskandinav halkının güzel kadınlarının peşine düştü, olay bundan ibaret. Eh, oradaki tanrılar da hurileri bu adama mı kaptıracak? "Çık git bizim mahalleden, hadii!" diye uyarıyorlar Kratos'u, o da başlıyor sabi sübyan oğlum var, yapmayın etmeyin, bir şeyler, sonra da oyunun adı oluyor sana God of War. Bu oyunla boşuna Dad of War diye dalga geçmediler uzun süre, bir bildikleri varmış...

Olayın senaryo boyutunu geçecek olursak, çıkan "yapım"ın her türlü oyunun çakması olduğunu görmezden gelmek mümkün mü, lütfen eğri oturup doğru

konuşalım! Farklı farklı silahlar Assassin's Creed'den, yok balta'yı at geri gelsinler Thor'dan, yetenek ağacı desen zaten mobil oyunda bile var... "Fış fış kayıkçı" diye şarkı söyletiren kayık bölümleri de ilk RPG'de bile mevcutken, neyine 90 puan veriyorsun buna LEVEL? Ne biçim 20 yıllık dergisin sen, yıkıl git! Al şu ağılak Atreus'u da, canıma tak etti yemin ederim. Sonra niye çocuk sahibi olmak istemiyoruz. Bu kadar çok konuşan bebeyle ömür mü geçer? Bir de aylıp bayılıyor yerli yersiz... Verin şuna pamuk şekeri, giysin yesin köşede. Kısacası bu oyunu beğenenlere bir çift lafım var: Siz önce gidin de savaşlara engel olun. Savaş Tanrısı diye oyun oynayarak bu dünyayı iyice dibe çekiyorsunuz. Önce vizyon! Önce vizyon!!!

YAKUZA 6

Bir kere bu oyunu oynayan Türk olamaz. "Angaralı" diye niye oyun yok mesela? Yakuza'dan biz ne anlarız? Adamlar küçücük adada, bizden 1 milyon kilometre ötede çete kurmuş, adına Yakuza demiş, biz de burada sakallı bıyıklı Türk erkekleri olarak elin dövmeli adamlarının birbiriyle kapişmasını şey ediyoruz. Ne kadar saçma, ne kadar yersiz, ne kadar "bizden" olmayan bir eylem bu arkadaş?! Hayır şu oyunun konusunu, birinci oyundan itibaren oturup sakince anlatabilecek biri var mı, onu da bir söyleyin? İlk Yakuza'da karşımıza çıkan karakterlerden üçünü ezbere kim sayabilir? Bir araba dolusu Japonca isim, yiyorsa hatırla. Gerçekten şu oyunun LEVEL bünyesi altında incelenmiş olması, bu dergiyi yönetenlerin ve orada editör kisvesi altında

oturanların iş bilmezliğinden başkası değil. Gelelim altıncı oyunda olan bitene. Gelin, anlatayım. Gelin, gelin... Hah. Oyunda hiçbir şey olmuyor! Oradan biri çıkıyor basıyoruz yumruğu, şuradan biri geliyor, basıyoruz tekme. Önceki oyunlarda ne olduğu hakkında da bir halt hatırlamadığımız için ne yaptığımızı da anlamıyoruz; "Abi Yakuza çok iyi seri ya, hiç oynamadın mı?" diye saçma ve gevrek konuşmalara girmekten ötesini yapmak istemediğimiz ortaya çıkıyor. Şu oyunu ve seriyi bilerek, isteyerek, müthiş bir şekilde takip ederek oynayan Türkiye'de ancak ve ancak tek bir kişi olabilir, onu da bu derginin densiz editörleri seçip bünyelerine almış bile. Kendisini tebrik ediyorum, aferin evladım!

EXTINCTION

Düşünsenize o kadar okumuşsunuz, etmişsiniz, kendinizi geliştirmişsiniz, giriyorsunuz bir oyun firmasına, "Şahane, süper kaliteli bir oyun üzerinde çalışacaksınız" diyorlar, sonra da al sana Extinction denen bu meret...

Şu oyunu ne övdü yapımcıları, ne reklamını yaptılar... Sizin haberiniz yok tabii, bu adamların PR firması LEVEL'in nasıl peşinde... İşte oyunumuz şöyle güzel, böyle acayip, LEVEL'a özel bilgiler versek kapak yapmaz mısınız, bilmem ne... "Yani bir bakalım" dedi bu LEVEL ama ben hemen uyardım, dedim saçmalamayın. Biraz dinler gibi yaptılar ama her fırsatta da şu oyunun adını dergide illa bir geçirdiler, sonra da oyun onlara geçirdi, iyi oldu! Yahu sen git şu oyunu 60\$'dan sat, olacak iş mi?

Çarp dörtle; 240 TL! Neredeyse asgari ücret! Ondandır sonra oyunda ne yapıyorsun, yok zırlı, yok kilitli, yok dikenli, yok b%#lu diye çeşit çeşit kocaman yeşil yaratık geliyor, onların kafalarını kesip bir sonraki bölüme geçiyorsun. Oldu. 240 TL verip bunu oynayacağıma, 24 TL verip hamburger menüsü yerim. Hem de 10 kere! Obez olurum daha iyi lan! Terbiyesizler! Şunu oyun diye önümüze koymaya utanmıyor musunuz? Bir de belli ki aranızda yetenekli adamlar da var ama GoW kısmında ne demiştin, vizyon yok! Hepsi vizyonsuzluk bunların! Bir daha böyle bir saçmalıkla karşına çıkarsanız yemin ederim bizzat oraya gelip yüzünüze tele-vizyonla çarparım, farklı bir biçimde ufkunuz genişler. Yayvan herifler!

WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

İNCELEME



Sayfa
60

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

FROSTPUNK

This War of Mine ile nice gönülleri fetheden 11 bit Studios'tan destansı bir hayatta kalma hikayesi

İNCELEME

Yapım Sony Santa Monica
Dağıtım Sony Interactive Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PS4
Web www.godofwar.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

TURKÇE
ALTYAZI

GOD OF WAR

ONLAR ODİN'İN GÖRKEMLİ OLDUĞUNU SANIYORLARDI;
TA Kİ KRATOS'UN GÜRÜLTÜSÜNÜ İŞİTENE DEK!



Herkesin babası, tanrıların tanrısı, her kapısından 960 savaşının geçebildiği, 640 kapılı sarayı Valhalla'nın kadim hükümdarı Odin... Zamanın ötesinde, yılların saniyeler gibi geçtiği bir sonsuzluğun efendisi. O ki Thor'un babası, o ki hilekarlar hilekârı Loki'yi kan kardeşi olarak adlandıran...

Hedefini hiç ıskalamayan, Dünya Ağacı Yggdrasil'in kutsal külünden yapılmış ve üzerinde kendi yazdığı büyülü rünlerin olduğu mızrağı Gungnir, yüzüğü Draupnir ve sekiz ayaklı atı Sleipnir ile gücünü kanıtlamaya bile ihtiyaç duymaz Odin; sadece onun ismini zikretmek bile ürpertir insanoğlunu, tüm ölümlüleri... İki yanında kurtları Geri (Aşgözlü) ve Freki (Yırtıcı) ile yanı başında iki kuzgunu Huginn (Düşünce) ve Munninn (Hafıza) bulunur Odin'in. Kuzgunlar her gün dünyanın dört bir yanını dolaşır, Odin'i olan biten hakkında bilgilendirirler bu efsanevi yaratıklar.

Thor, Baldr, Vidarr ve Vali... Odin'in dört oğlu ölüm nedir bilmez; sadece ölümü yaşatırlar eğer onlara karşı gelinirse.

İlk oğul, gücün simgesi Thor, iki sihirli nesneye sahiptir. Bunlardan bir tanesi, adının anlamı "parçalayıcı" olan, kadim rünlerle şevrili kocaman bir şekiş, Mjöllnir'dir. Fırtınaları kontrol eder Thor bu büyülü şekişle, yağmurları onunla yağdırır. Diğer sihirli eşyası ise altın bir kemerdir şimşekler tanrısının. Bu kemeri takar takmaz gücü katlanır, ölümlülerin ve ölümsüz olanların gözlerine kara bir perde iner.

Thor, Odin ve Frigga'nın oğludur; Odin'den sonra gelen en görkemli ve kuvvetli tanrıdır. Altın saçlı tanrısa, Sif ile evlenerek tanrılar arasında bir güneş gibi parlamıştır.

Baldr gelir Thor'dan sonra. Ölümsüzler ölümsüzü olarak adlandırılır. Bir gün öleceğinin haberi geldiğinde annesi Frigg tarafından kutsanmış ve zarar almaya-
cak hale gelmiştir.

Onlar ki kendi topraklarının ölümsüz hükümdarları, bir başka diyarın hayaletinin onların sonunu hazırlayacağını bilmeyen ermişler... Bir efsaneye göre son duyacakları dizeler, şöyle olacaktır...

"Kimse bilemez o kadim zamanlarda,
oğlunun kulağına senin ne fısıldadığını.
Bitti artık, eski öyküler anlatıldı hep,
Ve tanrıların yazgısı değiştirildi.
Şimdi aşık ki yarıştığı kişi Kratos'tu,
Her zaman en güçlü olan..."

Boyutunun büyüklüğüne bakmayın; siz değil miydiniz Titanları deviren?



Olimpos'ta tanrı bırakmayan, hükümdarlık koltuğunu da elinin tersiyle iten Sparta'nın Hayaleti Kratos, anavatanı Yunanistan'ı terk edip kuzeye göç ediyor. Tek isteği ise her beyaz yakalı çalışanınkiyle aynı: Bir kasabada inzivaya çekilmek. Göç ettiği toprakların yine envaiçeşit tanrı tarafından yönetildiğini bilse de, bir ormanın ortasında, eski bir kulübede sakın bir yaşam sürerek geçmişinden kurtulabileceğini düşünüyor Kratos. Oğlu Atreus'a yaşamı öğretmek, ona babalık yapmayı öğrenmek ile çıktığı bu yolda, bir gün beklenmedik bir "ziyaretçi" ile karşılaşılıyor. Halktan gibi gözükken bu çelimsiz görünümlü İskan-

dinav genci, Kratos'tan onunla savaşmasını istiyor. Kratos'a birkaç tane uyduruk yumruk salladıktan sonra Kratos böyle işlere zamanının olmadığını söylüyor ve anlıyoruz ki Kratos, artık o bıçkın delikanlı değil, olgun bir baba. Ne var ki ziyaretçi isteğinden vazgeçmiyor, insanüstü bir kuvvete sahip olduğunu Kratos'a kanıtıyor, büyük bir dövüş başlıyor. İşin bundan sonrası, bize kalıyor...

Engeller

Daha oyunun hemen başlarında sarmaşıklarla kaplı sandıklar, başka engellerle çevrili kapılar, geçitler göreceksiniz. Bunları açmak için sabırsızlanmayın çünkü oyunda ilerledikçe kahramanımız ve Atreus farklı özellikler kazanıp bu engelleri kolayca aşabilir hale geliyor.

Git başımdan!

Yeni God of War'un geçirdiği değişimi daha ilk dakikalardan, bu savaşla anlayabiliyoruz. Hatırlarsanız eski GoW oyunlarının tümü devasa ölçekte bir mücadeleyle başlıyordu. Oradan bir Titan fırlar, bakmışsınız Olimpos

cayır cayır yanar, Kratos binlerce askerin katıldığı bir savaşın ortasındandır... Fakat yeni GoW için anahtar kelimeler seçmek gerekirse, bunlardan bir tanesinin "Solitude", yani yalnızlık olması gerekir. Kratos gerçekten herhangi bir iletişime girmekten uzaklaşmış, kendi iç dünyasında da bir hayalete dönüşmüş bir görüntü çiziyor. Atreus'un sorularına yanıt vermek istemiyor, onun sürekli sessiz kalmasını talep ediyor ve konuşması gerektiğinde bunu sadece birkaç kelimeyle yapıyor. Seslendirme departmanında yapılan değişimle de Kratos'un artık çığırkan bir delikanlı olmadığını ve daha tok, oturaklı bir sese sahip olduğunu görüyor, sert ve bıkmış yapısına bu sesi tam olarak oturtuyoruz. Kratos, aslında birçok filmde, kitapta gördüğümüz, "savaşmak istemeyen ama şartlar gerektirdiğinde de gücünü kanıtlamaktan geri durmayan kahraman" portresini çok iyi bir şekilde çiziyor ve önceki oyunları sonuna



kadar oynayıp halen hatırlayanlar da Kratos'un ruh halini çok daha iyi anlayabiliyor. Leviathan daha büyük olmuyor muydu? Kratos'un ruh halini anladığımız göre, şimdi de gelin fiziksel özelliklerine bakalım. Fiziksel olarak da daha olgun bir imaj çizen Kratos'un kaba sakalını artık görmeyen, duymayan kalmadı. Gözleri de daha olgun bakan Kratos'un geriye kalan fiziksel özellikleriyse neredeyse önceki oyunlardakilerle aynı. Gerçi fiziği ince bel geniş omuz formatından çıkıp biraz daha Jason Statham formatına bürünmüş gibi ama o da normal; sonuçta yıllar geçti... Her anlamda daha ağır duran Kratos, geçmişini unutmak adına Blades of Chaos (Blades of Exile) adlı bıçaklarını da rafa kaldırmış, onların yerine İskandinav ortamlarına daha uygun, büyüyle donatılmış bir balta kullanıyor. Leviathan adındaki bu balta, ilk bakışta sıradan bir balta gibi



Artık QTE kısımları yok; ancak bir şeyleri hareket ettirmek için art arda Daire tuşuna basıyoruz.

dursa da yine ortama uygun bir formatta, buz ve dondurma gücüne sahip. Balta ile iki farklı saldırı imkanınız var. Hafif saldırılar ve daha yavaş gerçekleşen ağır saldırılar. Dilerseniz bu iki saldırı tipini birbirine karıştırıp daha güçlü saldırılar da elde edebilirsiniz elbette. Blades of Exile'a kıyasla, Leviathan'la yapacağımız saldırıların menzili bir hayli kısa. Bu da bizi düşmanlarımızla sürekli burun buruna getirmeye davet ediyor. Hal böyle olunca da önceki oyunlara göre çok daha fazla kaçma ve gard alma hareketi kullanıyoruz. Bu da bizi ikinci önemli eşyamıza, kalkanımıza getiriyor. Daha önce Ghost of Sparta'da kullandığımız kalkanımız, gard almamızın tek yolu. Kratos'un kolunda bir bileklik gibi duran ve duruma göre açılıp kapanan kalkanımız, düşmanlarımızın çoğu hareketini egale edebiliyor. Düşmanlarımız kırmızı parlayan saldırılar yaptığında kalkan beş para etmiyor, ancak sağa sola yuvarlanarak saldırıdan kaçabiliyoruz. Leviathan'a geri dönecek olursak, yakın dövüş dışında baltamızı oraya buraya fırlatmamıza da izin verilmiş. Bunu saldırı için de –ki çoğunlukla bulmaca kısmı ağır basıyor. Baltamızı salladıktan sonra da geri çağırabiliyoruz. Üstelik balta geri dönerken çarptığı düşmanlara da hasar veriyor; yani onu bir bumerang gibi kullanabiliyorsunuz. Leviathan suyun dibine de düşse, uçurumdan da yuvarlansa geri gelebiliyor. Dolayısıyla kaybolacağından korkmanız gerek yok, savurun gitsin, dönerse sizindir...

Kratos ile ileri dövüş teknikleri

Dövüş kısmına biraz daha derinlemesine inelim istiyorum, yerimiz bol. Önceki oyunlardan her anlamda çok farklı bir dövüş mekanığı bulunuyor oyunda –ki zaten olayın nasıl şekillendiğini çok merak etmekteydim.

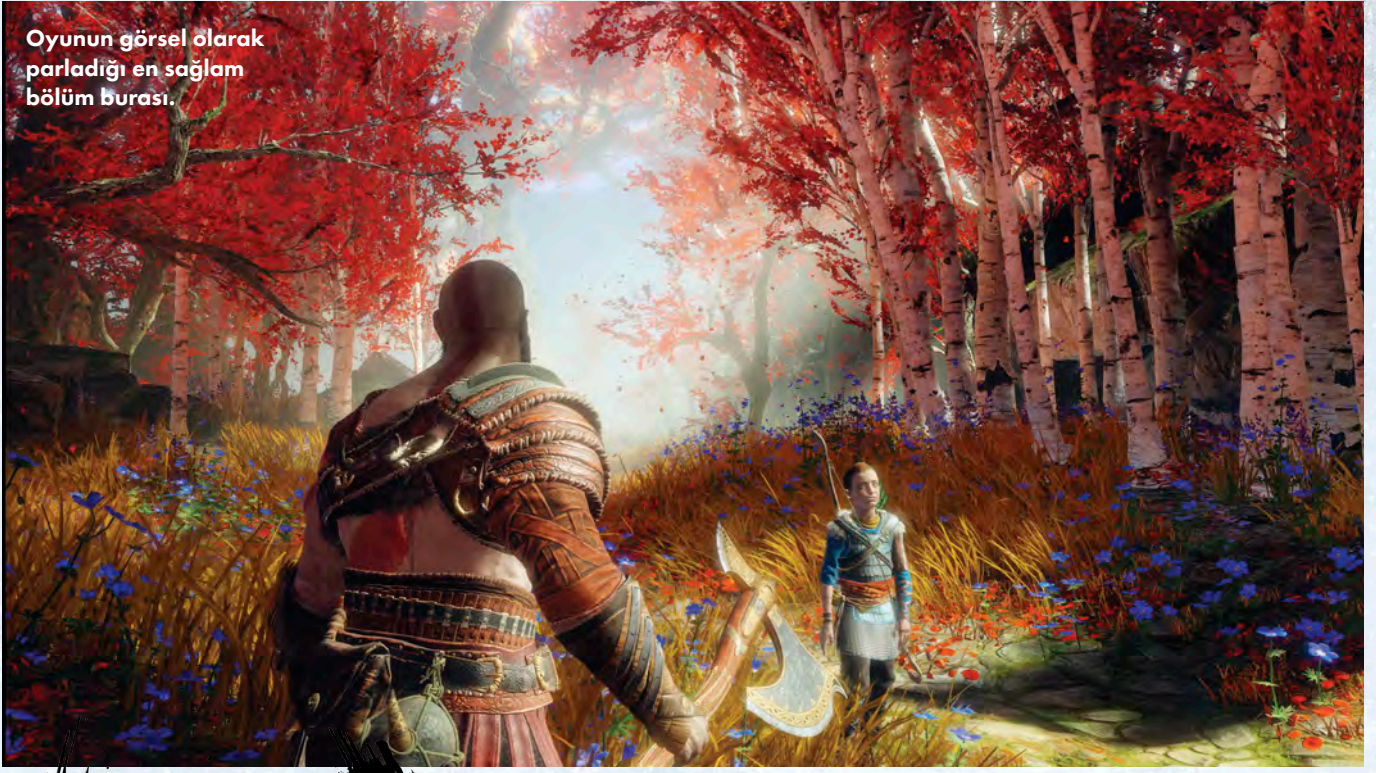


God of War Stone Mason Paketi

Artık birçok oyunun koleksiyon paketi yapılıyor, biliyorsunuz. Dijital oyun almanın son derece kolaylaştığı şu devirde, insanları dükkandan oyun almaya teşvik edecek, "fan" işi ürünler hazırlamak da şart oldu. İşin güzel tarafı da zaman geçtikçe bu paketlerin içeriğinin git gide güzelleşmesi. Fakat her oyunun koleksiyon paketi de o kadar iyi olmuyor. Bazen paket iyi oluyor, oyun kötü oluyor. Hem kutu içeriğinin, hem de oyunun iyi olduğu ender örneklerden biri de elbette ki God of War'dan başkası değil.

Stone Mason Edition adı altında satılan bu muhteşem koleksiyon paketinde bizleri öncelikle yaklaşık 25 cm boyutundaki Kratos ve Atreus'un savaşırken görüntülediği Gentle Giant imzalı figür karşılıyor. (Figürsüz koleksiyon paketini al at çöpe.) 5 cm'lik bir boyuttaki Huldra Kardeşler figürlerinin yanında, Stone Mason yüzüğü, Mimir'in Kafası anahtarlığı ve yine 5 cm boyutundaki at ve Troll figürleri de yine pakette bizleri bekliyor. Bitmedi... Kumaş bir harita ve oyun diskini muhafaza için kullanacağımız çelik oyun kutusu da pakete dahil. Dijital kısımda ise Death's Vow zırh seti, Exile's Guardian ve Defender of the Chosen kalkan skin'i, Dark Horse Comics imzalı God of War çizgi-romanının ilk sayısı, yine Dark Horse'tan çıkan God of War mini artbook ve PS4 için kullanabileceğiniz dinamik tema yer alıyor. Bu özel paketi kaçırmamız gerektiğini söylememize gerek bile yok sanırım...

Oyunun görsel olarak parladığı en sağlam bölüm burası.



Ayna ayna söyle bana...

Daha oyunun ilk kısımlarından itibaren bazı kapılar görmeye başlayacaksınız. Bu kapılar genellikle "Hidden Chamber" adındaki mekanların girişlerinde olacak. Kapıları açmak için bir mekanizma, bir yol ararken de fark edeceksiniz ki aslında o kapıyı açacak bir güce henüz sahip değilsiniz. (Titan deviren Kratos kapı açamıyor!)

Oyunun ortalarına doğru, hikaye görevi olarak ölü bir devden elde edeceğimiz bir "chisel", bu kapıları açmanın anahtarı. Bu büyüü parçayı ele geçirdikten sonra daha önce ziyaret ettiğiniz kapılara yöneliyor ve kapının başına geldiğinizde Daire tuşuna basıyorsunuz. Ardından sizi bir mini oyun karşılıyor. Burada amaç, büyüü parçayı ayna gibi duran alanda dolandırmak ve parça yandığında, gamepad'iniz de titreştiğinde R2'ye basmak. Bu etkiler bize engelin zayıf noktalarını belirtiyor ve iki ila dört vuruş arasında bariyeri patlatıyoruz. Tabii buradaki durumun aslında çilingirlik olduğunu ve daha önce birçok oyunda benzeri işler yaptığımızı da çoğu oyuncu bilmekte...

Eskiden Kare, Daire gibi tuşlara yayılan vuruş hareketleri artık R1 ve R2'de. Düşünün ki R1 hafif saldırı, R2 ise ağır. Garip değil mi? L2 ile nişan moduna geçip R1 ile de baltamızı atıyoruz. Geri çekmek için de Üçgen'e basıyoruz, tövbe. Başta gerçekten buna alışmak zamanımı aldı, saçma sapan hareketler yapıp durdum ama oyunda ilerledikçe sisteme alışıyor ve tuşların aslında son derece akıllıca yerleştirildiğini fark ediyorsunuz.

Kratos'un standart saldırı şeması, bir süre sonra kabak tadı vermeye başlıyor, bundan kaçış yok bana sorarsanız. Leviathan, Blades of Exile ile karşılaştırıldığında karizmadan uzak ve basit kalıyor. Kratos eskisi gibi düşmanlarını havaya fırlatıp onlarla birlikte zıplayarak kombinele de devam edemediği için bize de daha "normal" bir oynanış kalıyor. Sanıyorum ki ekibin buradaki kararı biraz Dark Souls yönünde olmuş. Nasıl orada da çeşit çeşit saldırımız yok ama düşmanlarımız zorluyorsa, burada da benzer bir oynanış söz konusu.

İş böyle ilerlerken, tecrübe puanları kazandıkça yeni saldırı yetenekleri de kazanmaya başlıyoruz. Bunlar da işin seyrini bir ölçüde değiştiriyor. Şöyle ki tecrübe puanlarını Leviathan Axe kısmına yatırarsanız, Kratos'un farklı bir duruşa geçerek daha farklı saldırılar yapabilmesini sağlıyorsunuz. Tabii burada stratejik ve dikkatli de davranmak gerekiyor.

(Çoğu oyuncu art arda tuşlara basmayı seçecektir.) Misal R1 ile bir saldırı hareketi yapıp, bekleyip daha sonra bir başka

saldırı yapmak daha farklı dövüş mekaniklerine alan açıyor. Bu durum birçok farklı yetenekle o kadar çok geliştirilebiliyor ki Kratos'un ilk baştakinden çok farklı bir dövüş stiline geçtiğini görebiliyorsunuz. Daha da ileri kombine olanaklarında ise şöyle senaryolar söz konusu olabiliyor: Leviathan'ın atıldıktan sonra bir düşmana beş kez saldırmasını sağladığınız yeteneği seçmişsiniz ve baltayı savuruyorsunuz. Balta düşmana saydırırken üstüne koşuyor ve bu sırada Atreus'un o düşmanı şok oklarıyla sersemlemesini sağlıyorsunuz. Yetmiyor, Atreus'un kurtlarını çağırıyor ve savaş alanındakilere saldırmasını emrediyorsunuz. Koşunun sonunda bir yandan çıplak ellerinizle düşmanınızı yumruklarken, bir yandan da baltanızın onu deşmesini sağlıyorsunuz. Her yönden gelen saldırılarla aptallaşan yaratığı da, kendisi kırmızı kırmızı parlarken R3 tuşuyla infaz ediyorsunuz, konu kapanıyor.

Leviathan ve Atreus ile ulaşabileceğimiz dövüş stili bu şekilde gerçekleşiyor. Peki ya Kratos'un eski dostu olan bıçaklar? Onları Yunanistan'da mı bıraktı? Açıkçası bu konu hakkında bilgi vermeyecektim ama oyun boyunca, çatlar derecede bıçaklara kavuşup kavuşamayacağımı merak edip durdum. Leviathan bana sıkıcı geldikçe, bıçakları daha da bir arar oldum ve sizi rahatlatmak adına söyleyeyim, bu konuda muhteşem bir sürpriz sizleri bekliyor...

Önce biraz konuşalım; elleri kana bulamaya gerek yok

Yeni GoW, yepyeni bir hikaye sunuyor

Bu mavi cücenin adı Brok.
Kardeşi de Sindri. İki de maceramız
boyunca bize silah ve ekipman
desteği sunuyor.

Rude bastard ain't ever asked mine so I ain't ever asked his'-HAAAH!



Neyse ki bu devasa kaplumbağayla
dövüşmek zorunda değiliz...



ama size hikayenin detaylarını çok vermek istemiyorum; olayları hiç bilmeden tecrübe etmek bambaşka bir zevk veriyor bana sorarsanız.

Bahsettiğim gibi Kratos sakin bir yaşam sürmek isterken bir ziyaretçi tarafından saldırıya uğruyor ve onu savuşturduktan sonra, Atreus'un annesinin küllerini dağıt tepesine taşımak için bir yolculuğa çıkıyorlar. Nerede Olimpos'un tüm tanrılarını kesme amacı, nerede dağda trekking heyecanı...

Oyunun hikaye anlatımı ve temposuyla ilgili çok radikal bir değişim var ve bu beni biraz rahatsız etmedi değil. Her türlü olay daha "insanlaştırılmış" formata çekildiğinden, önceki oyunlardaki epik savaşlar ve anları bu oyunda görmek resmen mümkün değil. Onun yerine daha küçük savaşlar, daha başlangıç formatındaki olaylar içinde buluyoruz kendimizi. Yeni oyun, sanki büyük bir maceranın ilk ve sakin başlayan adımı gibi gözüküyor, bunu oyun boyunca hatırlayın.

Hazine bölgeleri

Atreus zaman zaman yerlerde çeşitli parşömenler bulacak. Bunlara baktığınızda da el çizimi bir bölge ve kısa bir ipucu yazısı göreceksiniz. Eğer resimdeki yeri bulup hazineyi kazarsanız da şahane eşyalara kavuşacaksınız.

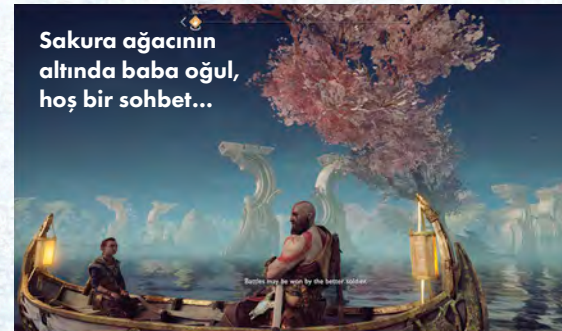
Her görev yeni bir yetenek

Olayların sürekli yüksek tempoda gerçekleşmiyor olmasıyla oyunun açık dünya formatı da kuvvetlenmiş. Tam Zeus'a kafa tutmadan önce gidip de bir yerde unuttuğum hazine sandığının bulmacasını çözdüğümü düşünemiyorum çünkü...

Görevler artık ana görevler ve "Favour"lar olarak ikiye ayrılıyor. (Eskiden bir tane amacın peşinden gidiyorduk.) Favour'lar kısaca NPC'ler tarafından verilen yan görevler ve bunları yapmak hem içinde bulunduğumuz dünya hakkında daha fazla bilgi sahibi olmamızı sağlıyor, hem de eşya, para ve tecrübe puanı olarak dönüş yapıyor. (Yan görevlerle uzunca bir süre karşılaşmıyorsunuz, o yüzden bir yerleri atladım mı diye panik yapmayın.) Ana ve yan görevlerin ötesinde, oyunun açık dünyasında keşfedilecek bir ton yer bulunuyor. Gerçi buradaki duruma tam da açık dünya demek doğru değil, bir anda kafanızda Assassin's Creed Origins canlanacak diye korkuyorum. Buradaki durum, özellikle ana alanımız Midgard'da gidip keşfedebileceğimiz bölgelerin olması. Bu

bölgelerin hepsi önceden çok iyi planlanmış ve hepsini ziyaret etmek için de bir amacımız var. Mesela Fenrir'in hazinesini aradığımız bir görev var. Bu görevi almadan önce de o bölgeye gitmek mümkün ama aslında. Fakat görevi almadan giderseniz, ilk kapıyı açacak anahtar elinizde olmadığından kös kös geri dönmeniz gerekiyor. Dolayısıyla bahsettiğim bu alanlar, aslında bir takım görevler yapmak, bazı önemli sandıkları bulmak için oyuna eklenmiş "oyun bölgelerini" kapsıyor. (Konu ne çok uzadı!) Peki bu bölgelere nasıl gidiyoruz? Elbette ki kayığımızla. Daha önce, oyunun ilk bakışını yaparken kayıkların oyunda önemli bir yer tutacağını söylemişim ve gerçekten de durum hiç farklı çıkmadı. Temel ulaşım aracı olan kayıklar, oyunda çok sabit yerleri bulunan iskelelerde yer alıyor. Yani ortalıkta dolaşırken istediğiniz kıyıda durup inmiyorsunuz. Eğer kayığı bağlayabileceğiniz bir iskele varsa bilin ki o bölgede mutlaka keşfedilecek bir şeyler vardır. Kayıkla dolarken de Kratos ile Atreus mutlaka bir muhabbete giriyor. Zaten Atreus çok meraklı ve konuşkan bir çocuk, sürekli babasından hikayeler anlatmasını istiyor veya ona sorular soruyor. Atreus başta itici gelse de o yaştaki bir çocuğun meraklı ve heyecanlı tavrının aslında çok doğru bir şekilde resmedildiğini anlıyorsunuz. Kratos'un Atreus'a kayıkta anlattığı hikayenin bir çoğunu da "öğretici hikayeler" tanımı altında duymuş olacağınızı düşünüyorum. Mesela kurbağa ile akrebin hikayesini anlatıyor Kratos -ki bu hikayeyi mutlaka

Sakura ağacının
altında baba oğul,
hoş bir sohbet...



DAHA ÖNCE, GOD OF WAR'DA...

Çıktığı dönem tüm konsol alemini sallayan God of War, art arda üç başarılı oyun ve birçok ara oyunla oyun dünyasına damga vurdu. Konuya yabancı olanların özellikle okuması gereken bu sayfayı, geçmişi yad etmek isteyenlere de tavsiye ediyoruz.



God of War (2005)

Yahu şu oyunun çıkışı daha dün gibi... Hiçbir yerde, bir tane haberi bile olmadan oyun dünyasına bomba gibi düşen God of War, PS2'nin belki de en başarılı oyunu oldu. Kratos'un kimliğinin tanımlandığı oyunda, Kratos'u Sparta ordusunu savaşa götürürken görüyorduk. Lakin yenileceğini anlayan Kratos, savaş tanrısı Ares'ten yardım talep etmişti ve Ares de onun ruhunu satın almıştı. Artık Ares'in bir kuklası olan Kratos, Ares sayesinde sayısız galibiyet kazanıyordu ama bir gün, Ares'in oyunuyla kendi ailesini katletti. Ailesinin küllerinin üzerine yapışmasıyla beyaz renge bürünen Kratos, o günden beri Ghost of Sparta olarak anılmaya başladı. Kratos'un Ares'i yenmek için Pandora'nın kutusunu bulması gerekiyordu bu oyunda ve nihayetinde kutuyu açınca, Ares'le boy ölçüşecek güce ulaştı ve Ares'i yenerek yeni savaş tanrısı oldu.

God of War II (2007)

Zeus tarafından oyuna getirilerek tekrar zor duruma düşen bir Kratos yer alıyordu bu oyunda. Zeus'u yenmek için ünlü Titan Gaia'dan yardım alan Kratos, Sisters of Fate'i ortadan kaldırıp onların gücüyle geçmişe gidiyor, Titan'ları günümüze taşımak için büyük bir çabaya giriyordu. Oyunun sonlarında Zeus ile karşılaşan Kratos, bu savaşta yanlışlıkla Athena'yı öldürüyor ve Zeus sıvışmayı başarıyordu. Athena'yı öldürdüğü için suçluluk duyan Kratos, bir kez daha hiddetleniyor ve tüm Titan ordusunu ardına alıp Olimpos'u yıkmak için harekete geçiyordu.

Önceki oyuna kıyasla, oyun mekanikleri anlamında da çok daha zengin bir oyundu

God of War II. Daha zorlu bulmacalar ve bunları çözmek için gereken birçok eşya da oyunda yer almaktaydı. Yeni silahları arasında geçiş yapabilmesiyle de Kratos savaş alanında daha da bir serin esiyordu.

God of War III (2010)

Zurnanın zırt dediği yer olarak tabir ederek tüm Yunan mitolojisini alaturka bir yapıya büründürebileceğimiz bu GoW oyununda Kratos, Titanlar tarafından kullanıldığını anlıyor ve hem tanrılara, hem de titanlara küfrederek herkese savaş ilan ediyordu. Oyunun her tarafı o kadar "epik" bir haldeydi ki Sony dayanamayıp oyunun sırf bu kısmını PS4'e de Remastered olarak uyarladı. (Sonra gerisi de geldi gerçi.) GoW III bir seriye yakışabilecek en güzel de finali yapmıştı. Zeus –tahmin edebileceğiniz üzere- ölüyor ve yerine de Kratos geçiyor- Hayır, geçmiyordu. Kratos kendi canını alabileceğini düşünerek Zeus'un kılıcını böğrüne saplıyordu ama ne oldu, soluğu İskandinavya'da aldı. Demek ki neymiş, ölünce gözünüzü Norveç'te açıyorsunuz.



God of War: Ascension (2013)

Seri nasıl devam edecek derken karşımıza çıkan Ascension, tahmin edildiği üzere Kratos'un geçmişini konu ediyordu. Ailesini öldürdükten altı ay sonrasını konu alan oyunda Kratos tanrı bozması Fury'lere savaş açıyor ve yeminci Orkos'u öldürüyordu. Oyunun en büyük özelliği ise ilk defa multiplayer kısma sahip olmasıydı. Lakin bu kısım da pek tutmadı, Ascension en çabuk unutulmuş GoW oyunu oldu.

God of War: Chains of Olympus (2008)

PSP ilk defa piyasaya çıktığında Sony'den acayip bir destek görmekteydi. Öyle ki bir God of War oyunu bile yapıldı. Kratos'un Yunan tanrılarına hizmet ettiği 10 yıllık sürede geçen bu oyunda Kratos'u aynı konsol oyunlarındaki gibi kontrol ediyorduk ve oyun bu anlamda muhteşem gelmişti. Persephone'nin Atlas'ı kullanarak dünyayı yok etmesini önlediğimiz oyun halen bulunup oynanabilir.

God of War: Ghost of Sparta (2010)

Kratos'un ailesini bulma yolunda ilerlediği bir başka PSP oyunu Ghost of Sparta, bizi annesi Callisto ve kardeşi Deimos'la buluşturuyordu. Ölüm tanrısı Thanatos'un Deimos'u öldürmesi de oyundaki en büyük olaydı. Elbette Kratos bu yüzden tanrılara bir on kat daha hiddetleniyordu.





duymuşsunuzdur.

Hikaye anlatımı, Kratos kayıktan indiğinde kesiliyor. "Sonra devam ederiz" diyor bir anda. İşin aşırı detay ve çok beğendiğim tarafı da, kayığa geri bindiğinizde Atreus'un hikayenin devamını sorması ve Kratos'un da hikayeyi tam kaldığı yerden anlatmaya devam etmesi... Bu gibi detaylar oyunun kalitesine gösterilen özeni bir kez daha kanıtıyor bana sorarsanız.

Para, daha çok para!

Midgard'da dolanıp görevler yapmak güzel, diğer gizlilikleri bulmaya çalışmaksa daha da güzel. Peki bunlar neler? Efendim, öncelikle sandıkları anlatayım. Yeni oyunumuzda dört farklı çeşitte sandık bulunuyor. Ahşap, sıradan sandıklardan genellikle Hacksilver adındaki para çıkıyor. Bunları bir bölgede unuttuysanız, kilometrelerce yol tepip yeniden bulmaya çalışmanıza çok da gerek yok. Kırmızı renkte parlayan sandıklardan da über eşyalar çıkmıyor ama bunlar, peşine düşmeyi hak eden içeriklere sahip oluyorlar. Nornir sandıklarıysa üç farklı rün bulunarak açılabilen sandıklar. Bu sandıklardan birini gördüğünüzde hemen çevrenize bakmaya başlıyor ve gizli rünleri kestirmeye çalışıyor-

sunuz. Eğer parçalanabilir rünlerse bulmanın cevabı, işiniz daha zor çünkü bunları çok izbe yerlerde bulabiliyorsunuz. Baltanızı fırlattığınızda gong etkisi vererek cınlayan rünler varsa ortamda, bilin ki hızlı olmalısınız; üç rüne de hızla balta atıp sandığı açabiliyorsunuz. Bu sandıklardan genellikle çok sağlam hediyeler çıkıyor. Sağlık ve rage barınızı yükselten eşyalar genellikle bu sandıklardan çıkıyor.

Bir de altın rengi parlayan ve içinden güzel zırlar, eşyalar çıkan sandıklar var. Bunları açmak için bir anahtar gerekmiyor ama bu sandıkları da başka kilitle kapıların arasına koymuşlar. Bir yerde gördüğünüz an o sandığa nasıl ulaşacağınızın hesabını yapmaya başlayın.

Çevrede bulabileceğiniz artifact'leri bir kütuda anlattım, onu geçiyorum. Bu eşyaların yanında yine zor gözükten ve sürekli kafamızı havaya kaldırmamıza neden olan Odin'in kuzgunları var. (Gıybetçi kuzgunlar!) Yeşil renkteki kuzgunları ortamda görmek zor değil ama bazen açısı çok dar oluklarda oturuyorlar, seçmek güç oluyor. Sessiz mekanlarda da bu kuzgunları seslerini takip ederek fark edebilirsiniz.

Bulunacaklar bitti sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Atreus bir dil uzmanı olduğundan



Kratos: Yeni detektif adayınız

Eski GoW oyunlarında bir mekana girdiğimizde çevreyi kolaçan etmek istememizin en büyük nedeni, içinden sağlık, büyü ve rage barımızın genişlemesini sağlayacak eşyaların çıktığı sandıkları bulmaktı. GoW oyunları bizi araştırmaya yönlendirirdi ama bir mekanı didik didik aramaya itecek kadar ileri gitmezdi.

Yeni GoW oyunumuzsa resmen elimize büyüteç alıp dolanmamızı sağlayacak kadar buyurucu. Öyle ki her yerden bir şeyler bulmak mümkün ve bahsettiğim sadece sandıklar değil. Şöyle ki oyunda gerçekten bayağı bir fazla Artifact, yani eski eşya yer alıyor. Bunlar hatta set halinde bulunuyor. Örneğin oyunun hemen başında, evimizin çevresinde dört adet kayıp oyuncak arıyoruz. Bunların her bir tanesi ufak bir tecrübe puanı veriyor ama set olarak tamamladığınızda çok daha iyi bir tecrübe puanına kavuşuyorsunuz. Her bulduğunuz eski eşyanın da bir hikayesi bulunuyor; isterseniz bunları da Lore kısmından takip edebilirsiniz. (Uncharted? diye şüpheye düşenler el kaldırsın.)

Bulduğunuz eşyalar tecrübe puanı sağladuktan da öte, cüce kardeşlere satıldığında sağlam da para ediyor. İşin güzeli seti tamamlamadan da eşyaları satmak mümkün; setin gefireceği tecrübe puanı etkilenmiyor.



Helheim'in Ruhlardan Sorumlu Zebanisi bu arkadaş oluyor...



Mimir üzerine...

İyi kötü Yunan mitolojisini bilmeme rağmen, Odin-Thor-Loki üçgeni ve Thor filmlerinde gördüğüm isimlerin dışında İskandinav mitolojisiyle alakam olmamıştı. Ta ki GoW bana oyunda çıkan her türlü ismi merak ettirene kadar...

Oyunda karşılaştığım ve aslında mitoloji kısmında da bir hayli önemli bir isim olan Mimir, meğer Odin'in takıntılarında biriymiş. Mitolojiye göre Mimir, Aesir ve Vanir tanrıları arasındaki savaşta kafası kesilerek öldürülüyor. Bilgeligi ve bilgi dağarcığıyla efsanevi bir karakter olan Mimir'in bu şekilde tarihten silinmesine göz yumuyor Odin ve onun kesik kafasını canlandırarak yanında taşımaya başlıyor; onu yaşatıyor ki bilgeliklerinden faydalanabilsin...

Bir başka anlatımda ise Mimir, bilgelik dolu bir kuyunun bekçisi olarak karşımıza çıkıyor. Odin bu kuyudan bir yudum alabilmek için yanıp tutuşuyor ama Mimir, diyetini ödemesi gerektiğini söylüyor. Bunun üzerine Odin "al diyetini!" diyerek kolunu kesir. Bir dakika, o Türk olayıydı. Odin kolunu kesmiyor, kendi gözlerinden birini oyarak Mimir'e sunuyor ve aradığı bilgelige kavuşuyor.

God of War'da ise olay bambaşka ama anlatarak olayın tadını bozmayayım, kendiniz tecrübe edin...

çevredeki birçok rünü ve yazıyı okuyabiliyor. Bu rünlerin hepsi Lore kısmına gidiyor. Her bulduğunuz yazıt, bilgi size tecrübe puanı verdiğinden bunların da peşine düşmek gerekiyor.

Yazıtlara benzer bir şekilde ufak tapınaklar da keşfedilmeyi bekleyen öğeler arasında. Bunlar birer duvar panosu olarak yer alıyor ve kısa da bir hikaye anlatıyor. Atreus bize resmedilen olayı anlatmaktan da geri kalmıyor.

Daha ileri seviye bir araştırma durumu Realm Tear adındaki kısımları kapsamakta. Realm Tear adındaki "şeyi" bulduğunuzda genellikle güçlü düşmanların üzerinize hücum ettiği bir karşılaşmada buluyorsunuz kendinizi. Eğer düşmanları öldürürseniz de Talisman geliştirmede kullanabileceğiniz Dust of Realms sizin oluyor.



İşte aradığım balta kabzası!

Gelelim oyunun envanter kısmına. Yeni GoW öylesine geniş bir ekipman kısmı getirmiş ki oyuna, her bulduğunuz eşyaya uzunca bir süre bakarken buluyorsunuz kendinizi.

Kratos artık karakter özelliklerini Strength, Runic, Defence, Vitality, Luck ve Cooldown alanlarında topluyor. Bu kısımlarda puan topladıkça da daha çok güçleniyor ve savaşları daha kolay atlattığınız oluyor. Strength dışındaki tüm alanlar ise sadece ekipmanlarınızla geliştirilebiliyor. Kaygınızla dolaşırken bulacağınız parlak meyveler, Kratos'un gücüne +2'lik bir geliştirme sağladığından Strength kısmına özel bir kıyak geçilmiş.

Kratos'un bu özelliklerine puan vermek için de farklı farklı ekipmanlara sahibiz. Bunlar Chest, Wrist ve Waist Armor ile Talisman'lar olarak ayrılıyor. Maceramız boyunca da aslına bakarsanız pek fazla ekipman bulmuyoruz. Daha çok bu ekipmanları üretecek kaynak topluyoruz.

Ekipmanların sınıflarının grafiksel gösterimi olarak olsun, karakterimize kattıkları

özellikler olsun, ortam bana anında AC Origins'i hatırlattı ama dediğim gibi, burada öylesine büyük bir çeşitlilik yok. Zaten silah kısmında bir değişiklik yapamıyoruz ve zırh bölümünde de bin bir çeşit farklı eşya bulunmuyor. Yine de ekipmanları Legendary, Epic, Rare ve Common olarak dörde bölmeyi ihmal etmemiş yapımcılar. Her ekipman Kratos'un baz özelliklerine katkı sağlarken, bunların çoğu soketlere takılan stone'lar, sigil'ler ve türevleriyle karakterimize farklı özellikler sağlayabiliyor. Silahımıza ise iki farklı Runic Attack ekleyebiliriz ve kabzasını değiştirebiliriz. Runic Attack oyuna birebir farklılık getiren bir durum. Bunu aslında Kratos'un büyü gücü olarak adlandırabiliriz. Eski oyunlarda maşallah bir ton sağlam büyü yapabiliyordu Kratos ama artık bunlardan arınmış durumda. Hatta oyunun ilerleyen kısımlarında, büyük bir savaşa girdiğinizde şöyle etrafi temizleyecek bir büyü yapmak çok istiyorsunuz ama sonra bakıyorsunuz, elinizde bir tane balta... İşte biri hafif, biri ağır olarak ayrılan iki farklı yeteneğimize, etrafta bulduğumuz rünleri atayabiliyo-

KRATOS'UN OĞLU ATREUS

MERCEK ALTINDA

Yay bir burç mudur?

Atreus'un ana silahı, bu basit görünümlü yay. Basit görünmesinin ve aslında sıradan bir yay olmasının asıl nedeni de aslında Atreus'un bir tanrı olduğunu bilmemesi. Haliyle sıradan bir ölümlü olarak yaşamaya çalışıyor ve ölümlü silahları kullanıyor. Atreus'un yay konusunda pek başarılı olduğunu söyleyemeyiz, demek ki tanrısal gücü nişancılık değil. Lakin oyunda, özellikle bulmaca alanlarında atıcılığını konuşturuyor.

Hedefi göster, ok tipini seç

Büyülü ok kullanımında da Atreus bir numara ama burada aslında büyülü olanlar oklar değil, yay. Oyun boyunca farklı büyü güçleriyle kutsanıyor bu yay ve Atreus da bu sayede farklı işler için, farklı ok atışları yapıyor. Oklarının sonsuz olması da çok kullanışlı olmuş. Lakin büyülü atışların sayısı belli ve yeniden dolmaları için beklemek gerekiyor.

Adeta bir yırtıcı

Atreus bir tanrı olduğunun bilincinde olmadan, son derece atletik bir yapı sergiliyor. Kratos düşmanlarının boğruüne boğruüne saydırırken, o da düşmanlarına ok atıyor, birçoğunun da üzerine tırmanıp onları meşgul ederek babasına açık bir hedef haline getiriyor.

Bugün ne giysem?

Kratos kadar olmasın, Atreus da çeşitli eşyalarla özelleştirilebiliyor. Yayına seviye atlatmak zaten ilk yapmanız gerekenlerden. Ayrıca oklarını taşıdığı Quiver'ın da daha efektif hale gelmesini sağlayabiliyorsunuz. Atreus'un özel gücü için de çeşitli hayvanlar çağırmasını sağlayacak bolca Rune seçeneği bulunuyor.



Bu kardeşleri tanıdınız mı?
Merak etmeyin, tanıyacaksınız...



The little freak's got a bow! What are we gonna do?



ruz. Bunlar da birer tuşa yerleşiyor ve Kratos, seçtiğiniz rünlere göre, bir sonraki kullanımı zamana bağlı olan saldırılar gerçekleştirebiliyor. Örneğin bir ağır rün saldırısında havaya zıplayıp yakındaki herkesi dondurabilen bir saldırı yapıyor, hafif bir rün saldırısında ise kendi etrafında baltasıyla dönerek düşmanlarına saldırıyor. Bu saldırıları art arda kullanmadığınız için de ancak zor zamanlarda onlara başvurabiliyorsunuz. Runic Attack'ler gibi çalışan ama koruma odaklı olan Talisman özellikleri de yine kahramanımıza ilâştirdiğiniz Talisman'larla şekilleniyor. Bazıları pasif özelliklere sahip oluyor, bazıları ise L1+Daire kombinasyonu ile çalıştırılıyor.

Yetenek dedin mi akla...

Kazandığımız paranın ve bulduğumuz kaynak materyallerin nereye gittiğini anlamış bulunuyoruz. Her türlü görevden ve bulduğumuz gizliliklerden kazandığımız yetenek puanları ne işe yarıyor peki? Silahımız, kalkanımız ve bizi bir anda durdurulamaz kılan Spartan Rage özelli-

ğimiz farklı yetenek ağaçlarına sahip. Hatta bunlar da kendi alanlarında farklı bölümlere ayrılıyor.

Leviathan baltamızı ele alalım... Burada bizi Ranged Combat ve Close Combat karşıyor. Adlarından da anlaşılacağı gibi bir taraf baltayı atmamızla ilgili kısmı kapsıyor, diğer taraf da yakın dövüşü. Ne kadar çok tecrübe puanına sahip olursak olalım, silahla birlikte gelen yetenekleri açmak için öncelikle silahımızın seviyesini artırmamız gerekmekte. Bu konuda da aslında oyun, belirli bir kota koyuyor. Daha doğrusu oyunda belirli bir yere gelmeden silahımızı geliştiremiyoruz çünkü silah geliştirmede en önemli yerde oturan maddeyi ancak hikaye görevlerinde, önemli bir karakteri yenince kazanabiliyoruz.

Silahımız seviye atladıkça da yeteneklerimiz bir bir açılmaya başlıyor ve sonunda tüm ağaç gözüküyor.

Oyun tecrübe puanı konusunda son derece bonkör. Hatta öyle ki, başlarda gıdım gıdım harcadığım tecrübe puanları oyunun ortalarında rağmen halen elimde bolca tecrübe puanı vardı. Tabii bu puanları kazanmak için yan görevleri es geçmemek ve oyundaki gizli nesnelere bulmaya da özen göstermek gerekiyor. Aynı şey para için de geçerli; Hacksilver'ların en fazla geldiği yerler gizli bölgeler ve yan görevler.



Bırak o kayayı dedim...

Gelelim düşmanlara... Aslına bakarsanız oyunda onlarca çeşit farklı düşmanla karşılaşmıyoruz. Hatta boss'lar ve ara boss'lar konusunda da bir kıtlık söz konusu.

Mesela oyunun ana görselinde yer alan, elinde kocaman bir kaya taşıyan Troll'ü hatırlarsınız. İşte bu Troll, farklı element güçleri ve farklı saldırılarla sürekli önümüze sunuluyor oyunda. Onun yerine İskandinav mitolojisinden daha farklı yaratıklar bulunabilirmiş bana sorarsanız.

Bu Troll mevzusu dışındaki düşmanlar ise gayet çeşitli ve hepsi apayrı bir mücadele sunuyor. Bazıları havada uçup zor bir hedef oluyor, Revenant adındaki şerefsizler tüm saldırılarınızdan kaçıp ancak ok ile sersemletilince hedef haline gelebiliyor, kurt adamlar hızlı saldırılarıyla başınızın belası oluyor ve bazı düşmanlar da bıraktığınızda sağlıklarını yeniden kazanıp yepyeni bir mücadele olarak karşımıza çıkıyor.

Her düşmanımızın zayıf özellikleri de bulunmakta neyse ki. Bunları da o düşmanla karşılaştıktan sonra Codex kısmının Bestiary bölümünde görüntüleyebiliyoruz. Düşmanlarımızı zayıf noktalarından vurunca da sersemleme barları daha hızla doluyor ve bu bar dolduğunda da R3 tuşuyla onları öldürebilme şansı yakalıyoruz. Büyük düşmanları sersemlettiğimizde de kısa



sürekli bir binek olarak kullanıp onunla diğer düşmanlarımızı hırpalayabiliyoruz.

4 yıllık çalışma

Biraz da oyunun görselliğine değinmek istiyorum çünkü GoW, bir PS4 oyunundan beklediğiniz tüm görsel kaliteyi veriyor. Kratos'un modellemesi ve detayları zaten çok sağlam bir seviyede. Aynı şekilde Atreus da çok detaylıca düşünülmüş. Oyunda karşılaştığımız ana karakterlerin tümünde de büyük bir özen söz konusu. Hatta tüm düşmanların da son derece detaylı ve iyi birer tasarıma sahip olduğunu söyleyebilirim. (Arda Koyuncu, kaç tanesi senin acaba?)

Bununla birlikte farklı ortamların farklı atmosferlere sahip olması ve bunların son derece başarılı bir şekilde uygulanmış olması da oyunu tamamlayan en büyük etkenlerden. Ormandaki cadı adında bir karakter var örneğin. Bu bölgedeki renkler o kadar güzel ki... Bir an başka bir oyunda olduğunuzu sanıyorsunuz. Sonra kalkıp Helheim'a, ölümler diyarına uğruyorsunuz ve tamamıyla başka bir havaya bürünüyor oyun. Mekan tasarımları ve her türlü diğer detaya çok büyük özen gösterilmiş, eksik bir şey bulmak çok zor.

Açıklandığı andan itibaren beklemeye başladığımız yeni GoW'a kavuşmuş olmak çok fantastik geliyor halen düşününce. Ekibin hummalı bir çalışmada olduğu ve sağlam bir oyun deneyimi amaçladığı da oyunun her tarafından anlaşılıyor. İncelemenin içinde de bahsettiğim üzere, yeni GoW daha sakin ve başlangıç tadında bir hikaye. Artık büyük bir intikam savaşı yok. Kaosa sürüklenen bir tanrılar dağı da yok. Önceki oyunlardaki epik savaşları halen hatırlıyorken, büyük ihtimalle bu oyunda olan biteni biraz daha çabuk unutacağız ama bu, oyunun gerçekten iyi bir iş başardığı gerçeğini değiştirmiyor. ♦ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

İnanmayacaksınız belki ama oyunun başları biraz sönük geçiyor. Sahip olduğumuz balta zaten eğlenceli bir silah değil ve Atreus'u tanımaya yönelik başlangıç kısmı ancak ziyaretçinin uğramasıyla yükseliyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eğer psikopat gibi oyunun başına oturup 14 saatten önce kalkmayı bilmezseniz ilk haftaya ulaşmanız da zor ama normal oyun süreleriyle, ilk haftanız gerçekten muhteşem eğlenceli geçecek.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Multiplayer kısmı olmadığından eksikleri gidereceğiniz, daha zorlu bir oyun deneyimi için oyunu baştan oynayacağınız ilk ay, oyunu bir kez bitirip geriye dönmeyenler için pek bir şey vademiıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Silah sallayıp yaratık kesiyoruz.
- %30 Köşe bucak toplanacak eşya, sandık arıyoruz.
- %30 Kayıkla dolaşıp Atreus'a hikaye anlatıyoruz.



ARTI

- + Atmosfer çok sağlam.
- + Dövüş mekanikleri çok gelişmiş.
- + Atreus hiç sırtmıyor.
- + Oyun hayvan gibi eğlenceli.

EKSİ

- Gözler ana serinin epik anlatımını arıyor.
- Balta silahımız çok "balta".
- Diğer oyunlardan esinlenen özellikler çok bariz

SON KARAR

Farklı bir yöne saptığını gizlemeyen yeni GoW, olması gerekeni tam anlamıyla başarmış: Hikaye anlatımı daha sakin ama oturaklı, aksiyon biraz daha yavaş ama çok sağlam. Açık dünya konseptinin yedirilmiş olmasıyla da uzun bir oyun süresi vadeden GoW, her PS4 sahibinin arşivinde kesinlikle bulunmalı.



YER GÖK KRATOS!

Bu ayın en büyük olayı elbette God of War'dan başkası değil. Eh, bizim de bu konuyu derginin her köşesine yaymamamız mümkün değildi...

Aşağıda **Hepsiburada** farkıyla sizlere sunulan **God of War** temalı birbirinden güzel ürünlere göz atabilir, daha fazlası için Hepsiburada'ı ziyaret edebilirsiniz.

PS4 Pro, çift DualShock 4 ve God of War

Olur ya, şimdiye kadar PS4 almak için gerçekten iyi bir bahane bulamamışsınızdır veya hali hazırda bir PS4'ünüz vardır ama PS4 Pro'ya geçiş yapmak istiyorsunuzdur... İşte fırsat bu fırsat, PS4 Pro, GoW ve iki adet Dualshock4 gamepad'den oluşan set artık satışta!



Neca God Of War 3: Ultimate Kratos Figür

Hayli kaliteli bir malzemeden üretilen ve detayıyla beğeninizi kazanacak olan bu God of War 3 Kratos figürü, düşük fiyatıyla da dikkat çekiyor. Kratos'un kafasını ve silahlarını da değiştirmenize olanak tanıyan bu figürü koleksiyonunuzda görmek istemez misiniz? Aynı zamanda arkadaşlar için alınacak harika bir hediye olabilir.





Kratos T-Shirt

Köstebek adlı firmanın bir ürünü olan bu t-shirt, minimalist tasarımıyla dikkat çekiyor. Metrelerce öteden bakıldığında bile hemen fark edilebilecek olan Kratos'un gözleri ve kırmızı savaş izini çok beğeneceğinizi ve eğer bir GoW hayranıysanız mutlaka görmeniz gerektiğini düşünüyoruz.

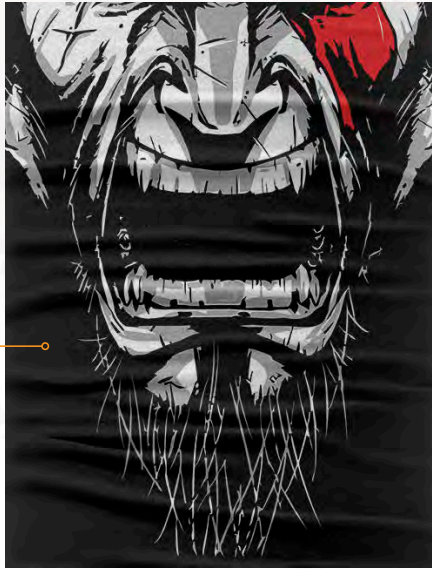
HEPSİBURADA
MOBİL UYGULAMASINDA
YER ALAN ÇEKBUL ÖZELLİĞİ İLE
DİLEDİĞİNİZ ÜRÜNÜN
FOTOĞRAFINI ÇEKEREK,
KOLAYCA SATIN
ALABİLİRSİNİZ.

God of War 3: Remastered PS4

Eğer Kratos'un eski maceralarını kaçırdıysanız ve bu adam sakal bırakıp çoluk çocuğa karışmadan önce neler yapıyordu merak ediyorsanız doğru yerdesiniz. PlayStation 3'ün en fazla satılan oyunlarından olan God of War 3'ün PlayStation 4 için yeni baştan yaratılan bu versiyonu size saatler sürece muhteşem bir macera vad ediyor.

Bandanax God Of War Bandana

Eh, neticede hiçbirimiz Kratos değiliz ve gerek rüzgardan gerekse güneşten korunmak için destek almaya ihtiyacımız var. Bandanax tarafından üretilen bu Kratos figürlü bandana muhteşem gözüküyor mu sizce de?



Sony PS4 Slim 500GB Silver (Gümüş) + 2. PS4 Kol + PS4 PES 2018 + PS4 God Of War 4 + PS4 Uncharted 4

Eğer henüz PS4'e geçiş yapmadıysanız ve 4K televizyonunuz da yoksa, bu gümüş PS4 Slim'in ilginizi çekeceğine eminiz. Sınırlı sayıda üretilen bu konsol sadece birbirinden güzel oyunlarda maceradan maceraya atılmanızı sağlamayacak, salonunuzda da çok şık gözükcek. Üstelik yanında bir çift DualShock4 gamepad ve üç muhteşem oyun ile beraber geliyor.



Yapım Sega Dağıtım Sega Tür Aksiyon, Macera Platform PS4 Web yakuza.sega.com/yakuza6 Türkiye Dağıtıcısı Aral

Yakuza 6: The Song of Life

Dojima'nın Ejderi on yılı aşkın macerası ile artık bizlere veda ediyor.

2006 yılında adı sanı duyulmamış bir oyun olarak piyasaya giriş yaptıktan sonra geldiği gibi sessiz sedasız bizlere veda ediyor Yakuza serisi.

Bazı oyunlar vardır ki oynamadıysanız bile adını bilirsiniz. Mesela God of War. Bir de gizli hazineler vardır. Bir God of War gibi bilinmese de kemikleşmiş hayranları olan. Ne oyun 2006'dan bu yana çizgisini bozdu, ne de oyuncusu farklı bir şey beklemedi. Geniş hikaye, bol entrika, zevkli dövüşler ve şahane karakterler. Ekleme veya çıkarmaya gerek yoktu. Ama her şeyin bir son kullanma tarihi vardır. Yakuza serisinin arkasındaki isimler de "daha fazla suyunu sıkmaya gerek yok, tadında bırakalım" demişler ve duygulandıran finali

Takeshi? TAKESHI!

Japonya'nın en ünlü isimlerinden birisi olan yazar, yönetmen, yapımcı ve aktör Takeshi Kitano da Toru Hirose adlı karakteri ile oyunda yer alıyor. Yine kendisinin geliştirdiği Beat Takeshi adlı NES oyunu gelmiş geçmiş en garip oyunlarından birisi olarak kabul görüyor.



ile Dojima'nın Ejderi Kazuma Kiryu'nun hikayesini artık sonlandırdılar.

Kiryu ile son defa...

Yine her Yakuza oyununda olduğu gibi aslında eski bir oyuna kavuşmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Niye mi? Çünkü Japon kardeşlerimiz bu oyunu 2016 yılında mideye indirdi de ondan! Neyse, şükür kavuşturana diyelim. Heyecan içinde giriş yaptığım Yakuza 6'nın ilk videosunda ihtiyar delikanlı Kiryu'yu görünce yine "hey bee - erkek bee" nidaları atmış olabilirim. Fakat Kiryu'nun tezgahın üzerine beyaz toz serpiştirdiğini görünce aklımdan kötü şeyler geçmedi değil. "N'oluyor be?" demeye gerek kalmadan kamera zoom out yapınca tozun süt tozu olduğunu ve Kiryu'nun bebek maması hazırladığını görünce rahatladım. Evet, yanlış okumadınız. Dojima'nın Ejderi biberon hazırlayıp küçük Haruto'ya mamasını veriyor. Haruto mu kim? Kiryu'nun kızı gibi gördüğü Haruka'nın oğlu! Tam kafalar karışıyor derken dört sene öncesine, Yakuza 5'in sonuna gidiyoruz. Haruka dünyaya Kiryu'yu babası olarak ilan ediyor, Kiryu ağır yaralı falan. Akabinde Kiryu iyileşerek beşinci oyunda yaptıklarının cezasını çekmek için yine hapse giriyor. Okinawa'daki yetimhanedeki çocuklarla ilgilenmek de yine Haruka'ya düşüyor. Bu arada, Sunshine Orphanage olan yetimhanenin adı neden Morning Glory olmuş anlayabilmiş değilim. Konuya dönelim. Çocuklara Haruka bakıyor fakat magazin dergilerinde sürekli Yakuza kızı falan diye haberleri çıkınca kız-

cağız çocukları korumak için formülü oradan uzaklaşmakta buluyor.

Derken aradan üç küsur sene geçince Kiryu hapisten çıkagelir ama Haruka ortalarda yoktur. Ta ki Kamurocho şehrinde bir araba kendisine çarpıp komalık edene kadar. Üstelik kucagında sınıksız koruduğu bir bebek vardır! Kiryu boş durmaz, tabii. Bebeği himayesine alır ve hem failerin hem de çocuğun babasının peşine düşer. Ha, bütün hikayeyi anlattı sanmayın. Bu sadece oyunun başı. Daha çok şey göreceksiniz çook.

Aceleyle gelmeyen oyun

Her Yakuza oyununda olduğu gibi basit başlayan senaryo dallanıp budaklanıyor ve her çeşit insan için içine giriyor. Anlayacağınız, yine roman gibi olay. Tabii bu sefer final yapımı olduğu için biraz da duygusala bağlamayı ihmal etmemişler. Yakuza 6'nın getirdiği en büyük yenilik grafik motorunda. Açık konuşayım, Dragon Engine adlı motorda ilk bakışta çok fark yokmuş gibi gözüküyor ama sihir detaylarda gizli. Öncelikle yüz hatları ve animasyonları çok daha





gerçekçi. Ayrıca çevre ile çok daha fazla etkileşime girebiliyoruz. Sokakta yürürken çarptığımız küçük nesnelere devrilip kırılabilir ve bir mağazaya veya markete girerken artık yüklem ekranı diye bir şey yok. Kiryu pat diye kapıyı açıp markete girebiliyor mesela. Daha da güzel, sokakta yaptığımız kavgalar bu dükkanların içine taşabiliyor. Bir restoranın camları kırılabilir, içindeki masa sandalyeler silah olarak kullanılabilir. Lakin bu durumun sunduğu küçük bir eksi de var. Konsol daha fazla şey yüklediği için dolayısıyla daha da zorlanıyor ve kalabalık düşmanın üzerine atlayınca küçük FPS düşüşleri yaşanabiliyor. FPS demişken aklıma geldi. Yakuza 6'nın sunduğu bir diğer yenilik de olayları artık Kiryu'nun gözünden görebilmemiz. Yani sokaklarda birinci şahıs bakış açısından da gezip koşabiliyoruz. Eskiden sadece etrafımıza bakınmak vardı ama artık yürüyebilmek de opsiyonel bir seçenek. Ezberlediğimiz şehir Kamurocho sokaklarının yanında Hiroshima'da küçük de bir kasabada takılıyor. Yapabileceklerimizin yine sınırı yok. Karaoke, atari salonları, host

kulüpleri, bardo, beysbol ne ararsanız var. Tek üzüntüm kanca makinelerini kaldırmışlar. Onun yerine bol bol selfie (poz verenlere dikkat edin!) çekiyoruz. Ana hikayenin yanında sub stories diye geçen han hikayelerini de yapmayı ihmal etmeyin. Bunlar bize puan olarak geri dönüyor ve bunlarla Kiryu'yu güçlendiriyoruz. Yakuza 6'nın getirdiği bir yenilik klan kurma olayı. Hiroshima'ya gittiğimizde açılan bu ek bölümle kendi çetemizi kurabiliyor, liderler atayıp şehrin kötülüklerinden arınmasına katkı yapabiliyoruz. Bir diğer yenilik ise "troublr" adlı uygulama. Burada insanlar başları derde girerse mesaj atıyor ve siz yardıma koşabiliyorsunuz. Bana sorarsanız gereksiz çünkü getirisi az ve görevler sıkıcı. Yok efendim, kadın yerde bir adet "traunier" istiyor. Yok birisi şehre bomba saklamış bulmamız lazım. Boş işler arkadaşlar.

Dövüşler yine leziz

Dövüş sistemi, daha doğrusu karakter geliştirme yine değişmiş. Önce dövüşlere değinirim. Çok eğlenceliler! Bahsettiğim

gibi dükkanlara dalabiliyoruz ve yeni grafik motoru ile tüm bunlar çok daha estetik duruyor. Bu dövüşlerden, ana görevlerden, yan görevlerden ve aktivitelerden puanlar elde ediyoruz. Güç puanı, sağlık puanı, star puanı gibi. Bu puan dağılımları ile de Kiryu'yu güçlendiriyoruz. Örneğin daha güçlü olması için 10 güç puanı harcamak veya daha yüksek can çubuğu için 20 sağlık puanı harcamak gibi. Basit ve kullanışlı bir sistem olmuş ve puanlara göre Kiryu'yu dilediğiniz gibi güçlendiriyorsunuz. Eskiden her geliştirme aynı puan/para kullanırken şimdi dallara ayrılmış, fark bu. Ayrıca bu yeni sistem sizleri daha çok lokantaya girip yemek yemeye teşvik ediyor. Neden mi? Yemek demek sağlık depolamak demek ve sizlere puan kazandırıyor. Dolayısıyla bir dövüşten çıktuktan sonra en yakın restorana girmeyi ihmal etmeyin ama yerken fazla da abartmayın. Çünkü Kiryu'nun midesinin bir sınırı var ve aşarsanız Kiryu için hiç iyi olmuyor, demedi demeyin.

Yakuza 6 duygusal bir final yapıyor. Onca mazisi var sonuçta. Tüm Yakuza ekibine gönülden bir teşekkür sunarım bana yaşattıkları için. Tabii Kiryu'nun macerasına birkaç ay sonra Kiwami 2 (ikinci oyunun yeniden yapımı) ile devam edeceğiz ama o ayrı, çaktırmayın. Esas bomba aynı yapımcıların Hokuto no Ken'e yönelmesi. Japonya'da çıktı bile. Eh, beklemedeyiz. **◆ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Yakuza evrenine harika bir veda hikayesi, iki farklı ve detaylı şehir, Dragon Engine göz kamaştırıyor ve yaptığımız seçimlerin oyuna etkisi daha fazla
EKSİ Çok kalabalık dövüşlerde yapılan ufak FPS düşüşleri, Atari salonlarındaki kanca makineleri kalkmış.

Batman: The Enemy Within

İster kötü adam olsun ister kanunsuz kahraman; "Öldüren Şaka" asıl şimdi doğuyor.

Diziler, filmler, oyunlar... Telltale Games'in el atmadığı yer kaldı mı? Firma, kimi zaman çok kaliteli kimi zamansa "idare eder" kıvamda yapımları ile türe belli bir standart getirdi bile. Özellikle de The Walking Dead'in başarısı sorgulanamaz ve final sezonu için de sabırsızlanıyoruz (Bizim yazarların "oyunu ben inceleyeyim!" deme yöntemi bu. – Kürşat). Geçtiğimiz aylarda final yapan Guardians of The Galaxy ise pek muhteşem sayılmazdı hani. Telltale'in Batman'i de bu saydığım iki yapımın arasında bir yerde. İlk sezon fena değildi ama ikinci sezonu, özellikle son bölümü ile belki de en iyi Telltale sezon finallerinden birisine sahne oldu.

İlk sezonu oynamadan gelmeyin

Sırası ile The Enigma, The Pact, Fractured Mask, What Ails You ve Same Stitch bölümleri ile Batman'in ikinci sezonu olan The Enemy Within nihayet tamamlandı. Bu sezon yeni bir hikayeyi konu alsada ilk sezonu oynamadan ikinci sezona başlamak absürt olur. Çünkü ilk sezonda yaptığınız seçimler ve bu seçimlerin getirdiği karakterlerin ruh halleri ikinci sezonda karakterlerin kişiliklerini oluşturuyor. Mesela internette The Walking Dead dizisindeki Carl gibi göz bantlı bir Alfred görüyorum ki bende böyle bir durum söz konusu değil. Dolayısıyla önce ne yapıyoruz? İlk sezonu oynuyoruz. Bu arada, The Enemy Within şu ana kadar gördüğüm en detaylı Telltale Games yapımı oldu. Neden mi? Yapacağınız seçimler hikayeyi fazlasıyla etkiliyor. Şöyle ki, oyunu dört – beş farklı senaryo ile bitirebilmek mümkün. Elbette hepsi aynı sona çıkıyor ama nasıl çıktığı ve Batman/Bruce Wayne'in çevresindekilerle olan ilişkisi ona göre değişiyor. Örneğin Gordon ile oyunu kanka olarak da bitirebilirsiniz, iki düşman gibi de. En önemlisi ise bu sezonda kendi öldüren şakamızı, kendi Joker'imizi yaratıyoruz arkadaşlar. İkinci sezonun girişini hemen (Enigma – Bilmece... Riddler?) tahmin edeceğimiz üzere Riddler'in Gotham'a geri dönmesi

ile yapıyoruz. Telltale'in Batman'inin kendine özgü hikayesini takip ettiğini ilk sezonun incelemesinde yazmıştım. Telltale'deki hikayeye göre Riddler eskiden çetin ceviz bir suçluymuş. O zamanlar Batman de yok, zekası ile baş edebilmek imkansızca yakınmış. Hatta Riddler kardeşimiz Gotham'ın ilk kostümlü kötü adamı olma unvanına sahip. Neyse, bir müddet terör estiren Riddler bir süre sonra sırta kadem basar. Bizler oyuna giriş yaptığımızda ilk sezondan aşağı yukarı bir sene sonrasındaızdır. Batman kötü adamların korkulu rüyası olmaya devam etmekte ve Bruce Wayne de ilk oyunda zedelenen itibarını yeniden yükseltmektedir. Bir şekilde işler yolundadır. Ta ki Riddler şehre ayak basana ve peşinden Agency'yi (Ajans diye mi çevrilir artık bilemedim.) getirene dek.

Nedir bu Agency?

Agency'yi size iki kelime ile özetleyeyim: Amanda Waller. Hani Suicide Squad filmindeki iyi ama kötü kalpli siyahi teyze. İlerlemiş yaşına rağmen Riddler bir hayli formundadır ve Batman onunla baş etmekte güçlük çeker. Tüm bunlar yetmezmiş gibi daha sonra öğreniriz ki Riddler kendine Gotham'da bir ekip kurmuştur. Kimler mi var bu ekipte? Harley Quinn, Bane, Mr. Freeze ve ilk sezondaki sevgili dostumuz John Doe. Ve tüm bunların peşinde kızmış bir Amanda Waller!



Durun, daha bitmedi. Riddler'ın kendisi ve ekibindekiler gibi korkunçlu birisi olmasa da aslında Batman'ın en büyük tehdidi Amanda Waller'dır. Neden mi? Çünkü Sayın Waller, Batman maskesinin altındaki kişinin Batman olduğunu bilmektedir. Ve tıpkı Suicide Squad filminde yaptığı gibi Bruce'u sırrını açığa çıkartmamak için kendisi için çalışmaya zorlar. Daha bunlar ne ki? Bu yazdıklarım sadece düşman cephesi. Dost cephesi de karışıktır. Spoiler olur diye yazmıyorum ama Alfred'in eski Alfred olmadığını bilin yeter.

İlk sezonun hikayesi için geniş ama yüzeysel diye bir ifade kullanmışım bir önceki yazımda. İkinci sezonla beraber hikaye fazla dallandırılmıyor ve tek bir olay örgüsü etrafında toplanıyor: Kötüler ekibini etkisiz hale getirmek. Ve bunu da genel olarak Bruce Wayne olarak gerçekleştiriyoruz. Yine ilk sezondaki gibi ikinci sezonda da çoğunlukla Bruce Wayne'iz. Hatta kötülerin arasına bile Bruce Wayne olarak giriyoruz. John Doe sağ olsun aracılık ederek bizi ekibe alıyor. Güya babamızı gibi kötü kalpli mafya Wayne olmak (yersen!) istiyormuşuz. Hikayenin bu kısmını pek beğendiğim söylenemez. Yahu sen Batman'sin Batman! Bruce Wayne'in ne işi var orada? Amanda Waller faktörünün bu sekansta rolü büyük ama Bruce olarak Bane ile didişmek, Freeze'i ikna etmeyi çalışmak tuhaf geldi bana. En başarılı sahneler ise şüphesiz Bruce/Batman'ın John Doe ile geçirdiği sahneler. Şimdi, bu adamın az çok Joker'e dönüşeceğini biliyoruz. Bu kaçınılmaz bir şey. Fakat nasıl bir Joker olacak? İşte bunun anahtarı bizim elimizde! John Doe adeta Bruce Wayne'i ağabey gibi kabul etmiş ve Batman'e tapıyor. Bruce/Batman'ın ağızından çıkan her kelime onun için kutsal ve ne dese yapmaya hazır. Onu bir eşya gibi sadece çıkarlarımız için kullanabilir, her türlü psikopatlığına rağmen içindeki iyiliğe dokunabilir, ilişkimize mesafe koyabilir veya tüm çizgileri silebiliriz.

Masamızdaki düşman

Alfred'in bir sözü var: Sanki bazı düşmanlarını bizzat Batman'ın kendisi yaratıyor. Aynen öyle arkadaşlar! Burada Joker'i biz yaratıyoruz. John Doe her şeyini bizden örnek alıyor ve son bölümde açığa çıkacak olan Joker, Batman'ın adeta yansıması oluyor. Bu yüzden seçimlerinizi iyi yapın. Son bölüm demişken de hemen belirtiyim, Same Stitch (Aynı Dikiş – göndermeyi gördünüz mü?) oynadığım en iyi sezon finali bölümlerindendi. Gerek yarattığım Joker, Amanda Waller ve Gordon gibi karakterle ilişkim gerekse Alfred ile olan final sahnesi çok iyiydi. Bruce'un kurtların arasına sürülmesi veya Batman'ın Waller'ın yanında biraz acizmiş gibi gösterilmesine karşın Kara Şövalye son bölümde karizmayı toparlıyor. İlk sezon Telltale Games'e hiç yakışmayan optimizasyon sorunlarıyla PC çıkışını gerçekleştirmişti. Yamalar, güncellemeler derken durum toparlandıysa da hangi oyun olursa olsun, böyle sinekler mide bulandırıyor. Neyse ki ikinci sezon sorunsuz ve pürüzsüz çalışıyor. Grafikler her zamanki gibi Telltale havasını estiriyor. Batman ile hızlı sahnelere atılıyor, Bruce ile diyaloglarla çözümü



arıyoruz. İkinci sezonda, ilk sezona nazaran daha az dedektifçilik oynuyoruz. Dedektifçilik derken Batman'ın ultra teknoloji zimbirtıları ile yaptığı übersonik araştırmalardan bahsediyorum. Zaten daha çok Bruce olarak oynadığımız için bizleri terletecek sorular ile cebelleşiyoruz. Her ne yapıyorsak yapalım; The Enemy Within oynadığım en iyi Telltale Games serisi olmasa da en iyi final bölümlerinden birisine sahip ve ilk sezondan daha iyi bir şekilde karşımıza çıkıyor.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İlk sezona göre daha derli toplu hikaye, çok başarılı final bölümü, yaptığımız seçimlerin oyuna etkisi
EKSİ Bazı sahnelerde Batman fazla eziliyor, Bruce Wayne'e yaptırılan Batman işleri

82



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım 11 bit Studios **Dağıtım** 11 bit Studios **Tür** Strateji, Hayatta Kalma **Platform** PC **Web** www.frostpunkgame.com

Frostpunk



Biz dursak da insanlık yürümeye devam edecek...

İlk kar taneleri beklenenden erken düştü, hemen Kasım ayının başlarında. Ardından yıkıp geçen rüzgarlar geldi. Yoğun kar yağışı ve rüzgarlar kol kola girmiş, ülkenin daha önce görmediği bir yıkıma yol açmıştı. Hava sıcaklığı öylesine düştü ki, insanlar kar yağmadığı zamanlarda bile toprağın yüzünü göremedi. Nehirler dondu, su kuyuları devre dışı kaldı. İçecek su bulmak için dışarı çıkan insanların bir kısmı donarak veya kırılan buz neticesinde suya düşerek hayatını kaybetti. Çatılara biriken kar bazı evlerin kısmen çökmesine yol açtı, donmasın diye serbest bırakılan hayvanların metreyi aşkın kar yığınının altında kalmış cesetleri ise ancak ilkbaharda, karlar eriyince ortaya çıktı. Felaket belki insanlar arasında çok fazla can kaybına yol açmamıştı ancak hayvanlar ve hayvancılık açısından sonuçları yıllarca hissedildi.

1886 yılı, aynı kış, başka bir evren

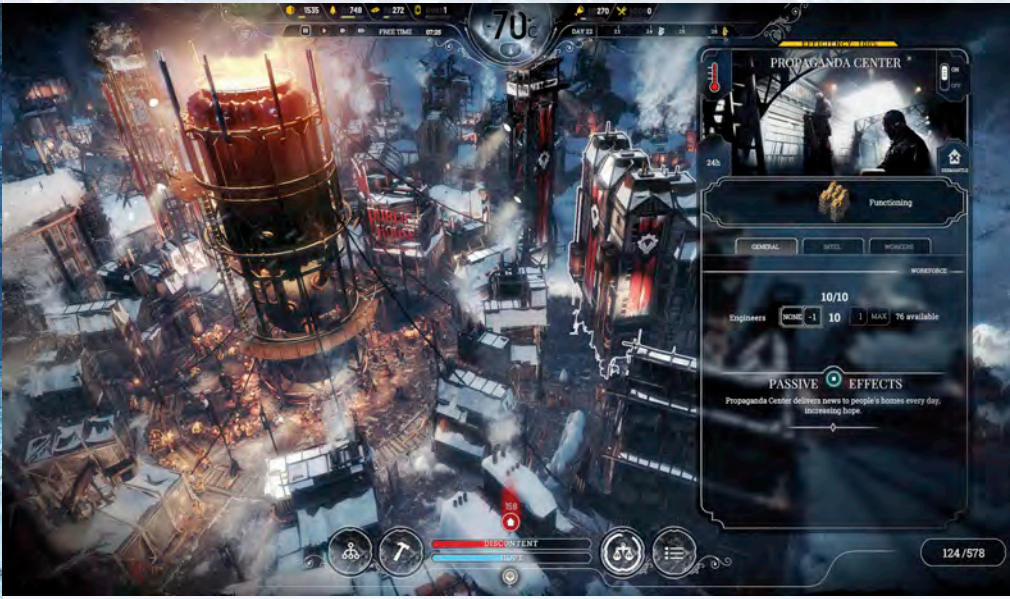
Felaket filmlerini ve felaket senaryolarını severim. En sevdiğim bazı filmlerin Roland Emmerich tarafından çekilmiş olması bu

yüzden pek sürpriz değil. Bu gibi sebeplerden ötürü This War of Mine gibi muhteşem bir yapıma imza atmış 11 bit Studios'un elinden çıkan Frostpunk da benim için ilk görüşte aşk gibi bir şeydi. Normalde oyunlar konusunda hayli şüpheci biri olmama rağmen Frostpunk bana hep "çuvallaması imkansız" bir yapım gibi geldi. Neticede oyunu bilgisayarıma kurduktan ve hayli

vakit geçirdikten sonra tek bir şey söyleyebiliyorum, bravo!

Frostpunk tüm Kuzey Amerika'yı hallaç pamuğu gibi atan 1886-1887 kışının daha ağır şartlar ve sonuçlarıyla birlikte yeniden yaratılmış, alternatif evrende geçen bir versiyonu diyebileceğimiz, hayatta kalma öğelerinin çok baskın olduğu bir şehir kurma stratejisi. Oyun buzul çağına girmek





üzere olduğumuz alternatif bir gerçeklikte geçiyor. Durmak bilmeyen, milyonlarca insanın hayatına mal olan kar fırtınaları insanların umudunu kırmış ve geriye tek bir seçenek bırakmış: Her şeye yeniden başlayabileceğimiz, daha güvenli bir yer bulmak...

Bir hayata tutunma destanı

Steampunk öğeleri oyunun ilk videolarında bile etkisini gösterirken insanlık da Kuzey Buz Denizi'nin yolunu tutuyor ve bizim liderliğimiz altındaki küçük bir grup görünüşe göre göktaşı kraterine kurulmuş devasa bir ısı jeneratörünün etrafında toplanıyor. Burası hayata yeniden başlayacağımız yer ama beklentinizi yüksek tutmayın, burada görebileceğiniz en yüksek sıcaklık -20 derece ve inanın çok daha kötüsü yolda. Kocaman bir ısı jeneratörü, feci hava şartları ve sizinle beraber hayata tutunmaya çalışan, ağzınızdan çıkan her sözün direkt olarak kaderlerini etkileyeceği 80 kişi. Oyunun başında başlıca kaynaklarımız ısınmak için kömür, bina inşa etmek için tahta ve çelik, beslenmek için çiğ et. Diğer kaynaklar devreye girmeden önce bile bıçak sırtında bir denge söz konusu. Oyunun başlarında ilk yapmanız gereken kimi mühendis, kimi işçi olan bu insanlara birer iş vermek. Bulduğunuz çukurda eski yerleşimlerden kalan harabelerin yıkıntıları, kömür madenleri ve eski iş makinelerinin hurdaları bulunmakta ve bunların her biri size kaynak sağlıyor. Hava soğuk, eh, dünyanın en sağlıklı beslenme şeklinin de eti kömür ateşinde kızartmak olduğu söylenemez. Haliyle insanların birer ikişer hastalanmaya başlıyor ve onlara şifa vermek için pek de yeterli olmayan sağlık ocakları dikmek zorunda kalıyorsunuz. Oyunda insanlar bizim ağızımıza bakıyor demiştik, bunun sorumluluğu ağır. Düzeni

sağlamak için kısa aralıklarla vermeniz gereken bazı kararlar var ve bunların daha sonra dönüşü yok. Mesela, çocuklar da çalışsın diyebilirsiniz ve bu karar çalışacak adam sayınızı ciddi oranda artırırken halkınızın moralini ve oyunda kritik bir önemi olan umut seviyelerini negatif yönde etkileyebilir. Bu çocuklara bir anaokulu kurup başına birilerini atamak da iki defa iş gücü kaybı anlamına geliyor. Alın size ahlaki bir ikilem.

Aynı şekilde ölüm döşegindeki hastalara tedaviyi kesmek veya son ana kadar bakımlarını üstlenmek de yapmanız gereken seçimlerden biri. Oyun sizi ahlak düzeyiniz ve mantığınızı karşı karşıya getiren öyle kararlar almaya zorluyor ve bu döngü öyle değişikliklere yol açıyor ki oyuna başlayan iki insan tamamen başka serüvenler yaşayabilirler. Umut seviyesi yeterince düştüğünde ise insanlar kayıplarından sizi sorumlu tutacak ve hiçliğin ortasında ölüm terk edecektir. İlk kez bir hayatta kalma oyununda başarısızlığın herkesten önce kendi kelleminizin uçması anlamına geldiğine tanık oluyorum. Evet insanlar devam edecekler, sizden sonra da.

"Oyunda insanlar bizim ağızımıza bakıyor demiştik, bunun sorumluluğu ağır. Düzeni sağlamak için kısa aralıklarla vermeniz gereken bazı kararlar var ve bunların daha sonra dönüşü yok"



SAĞ Scout'umuzun her bir seyahati size değerli kaynaklar olarak geri dönüyor.
ALT Oyunun grafikleri gözleri okşayan cinsten.



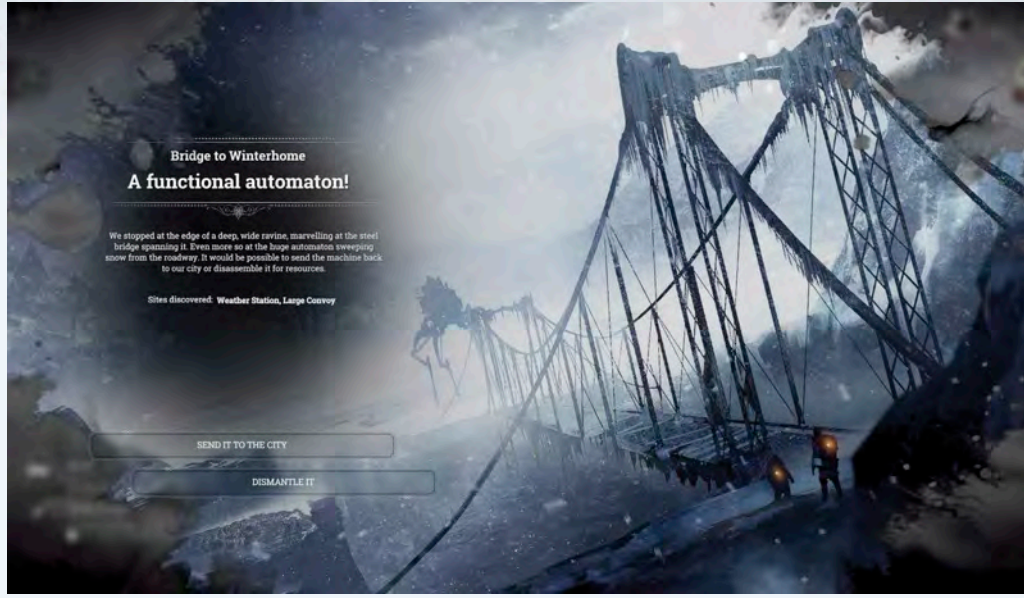
Yeni insanlar, yeni problemler

Frostpunk hayli detaylı bir teknoloji ağacına sahip. Burada donmuş ağaçları öğütürük odun sağlayan fabrikalardan kömür madenlerine, avcılarımız için daha kalın kıyafetlerden gözetleme balonuna kadar onlarca farklı geliştirme karşınıza çıkacak. Gözetleme balonu demişken devam edelim, eminim ki diğer insanların nerelerde olduğu sorusu aklınıza gelmiştir. Bu geliştirme sayesinde bu insanların sığınabileceği yerleri keşfediyor ve soğuk hava koşullarında kendi kendine hayatta kalabilen özel eğitimli Sco-



Isı sorunsalı

Oyunda nüfusunuzun artması ısınma problemini de beraberinde getirecek. Oyunda tüm yapılar merkezdeki ısı jeneratörünün çevresinde daire çizecek şekilde inşa ediliyor ve dairede yer kalmadığında bir sonraki daireye geçiyorsunuz. Daire genişledikçe de jeneratörün ürettiği ısı yetmemeye ve bu barakalarda yaşayan insanlar tır tır titremeye başlıyor. Jeneratöre aşırı yüklenmek varoluşunuz için kritik önem taşıyan kömür tüketimini artırıyor, "overload" modu da fazla abartılığınızda jeneratörün havaya uçmasına ve her şeyin sona ermesine yol açıyor. Gelsin hastalıklar, mutsuzluk... Peki ne yapacağız? Çözüm teknoloji ağacından ulaşabileceğiniz kalorifer ve ısı yayan küçük buhar türbinleri üretmek. Bunlar dış dairelere ısıyı yayma konusunda son derece başarılılar ama öyle bir kömür tüketimleri var ki, tüm gücünüzle bu madene yüklenmeniz gerek, yoksa zor.



ut'umuzu gönderip kendilerine ulaşabiliyoruz. Her keşfin belli riskleri ve belli getirileri var. Bazen şunca fakirlik içinde hayati önem taşıyan kaynaklara ulaşıyor, bazen vahşi ayılar ile savaşma pahasına bir mağaraya hapsolmüş insanları kurtarıyor, bazen de bir gemi enkazında ölümü bekleyen ancak bizim için çok değerli katkılar verebilecek insanlara ulaşıp kolonimize katıyoruz. Yeni insanlar daha hızlı kaynak üretimi anlamına geldiği gibi yeni sorunları da beraberinde getiriyor. Mesela daha önce fazla fazla yeten yemek stoklarımız tükeniyor, pirince taş, ekmeğe süpürge tohumu falan katıp idare etmek zorunda kalıyoruz. Benim önerim nüfusunuz 120 civarına dayandıktan sonra avcı çadırlarının sayısını artırmanız yönünde. Mesai saatleri içinde (birazdan geleceğiz buna) grup olarak ava çıkan bu işçiler kah donmuş hayvanlardan, kah mağarada saklanmış hayvanlardan getirdikleri etler ile kolonimizi bekleyen en önemli sorunlardan olan açlığa çözüm üretmeye çalışacaklar.

Yine mi mesai saatleri?

Madem yeni hayata başlıyoruz, insanları "bir şeylerin eskisi gibi olacağına inandırmanın" en doğru yolu nedir? Elbette yeri göğü 9-18 mesailerini ile donatmak. Kaynaklar kısıtlı, hava çetin, yönetim de bir adamın iki dudağının arasında olunca madencilerden avcılara, hatta buhar türbinlerinin devreye girme saatlerine kadar her şeyin bir mesaisi var. Bunlar acil durumlarda 24 saat çalışmaya çevirebiliyor olsanız da bu hem yorgunluklardan kaynaklı hastalıkların ve ampute ile sonuçlanan sakatlıkların artmasına yol açıyor hem de halkınızın rahatsızlık düzeyini yükseltip umut seviyesini azaltıyor. Sıcaklıklar -20'den yüksek olmuyor dedik.

Bazen bu daha da düşüyor ve uzun süre o seviyede kalıyor. Haliyle işçiler soğuk kaynaklı yaralanmalar geçiriyor, birbiri ardına hastalanıyor ve binalar çalışmayı durduruyor. Bu gibi durumlarda şartları fazla zorlamak halkın gardını kısa sürede düşürüyor.

Şiir gibi gözüküyor

11 bit Studios grafiksel açıdan muhteşem gözükken bir oyuna imza atmış. Buram buram pas kokusunu hissettiren o Steampunk havası, ısı jeneratörünün yaydığı sıcak dalgası, iki metrelik karı yara yara, ağır aksak çalışmaya giden halkınızın soğuktan iki büklüm hali, oyunun her ekranına, kullanılan her fonta, her notaya, her özel efektte yedirilmiş o "özen" hissi...

Bu kadar güzel gözükken grafiklerin son derece optimize olması yanında, oyunu oynadığım süre boyunca en ufak bir bug ile karşılaşmamış olmama ne dersiniz peki? Kendi adıma, Frostpunk'ın uzun süredir oynadığım en doyurucu, en olgun, en mükemmel yapımlardan birisi olduğunu düşünüyorum. Açıkçası yanlış bir karar verip pişman olduğumuzda geri alamıyor olmamız ve detaylı hayatta kalma mekaniklerinin bazı oyunculara zor gelebilecek olması dışında bir eksisini göremedim.

Fiyatının uygunluğunu da düşünürseniz ben- ce almamız için bir sebep yok.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Saat gibi tıkır tıkır çalışıyor, seçimlerin oyuna etkisi, muazzam hayatta kalma mekanikleri, başarılı grafikler
EKSİ Bazı oyuncular için zor gelebilecek mikro yönetim öğeleri. Yönetim tek başlı, herkes ağızınıza bakıyor



Yapım MinskWorks Dağıtım Excalibur Games Tür Simülasyon, Macera Platform PC Web store.steampowered.com/app/446020/Jalopy

Jalopy

Lütfi Amca ve yeğeni ile birlikte Almanya'dan memlekete dönüyoruz...

Lütfi amcamızla Doğu Almanya'dan Türkiye'ye dönüş macerasını ele alan yol hikayesi simülasyonu Jalopy sonunda tamamlandı. İki yıllık erken erişim süresi boyunca çok sayıda güncelleme alan oyunda Doğu Berlin'den başlayan dönüş yolu maceramız Çekoslovakya, Macaristan, Yugoslavya ve Bulgaristan'ın ardından Kırklareli - Dereköy sınır kapısından geçerek ulaştığımız İstanbul'da sona erdi. Bunlara ek olarak bir sürü yeni özellik de oyuna eklendi. Jalopy, külüstür bir araba ile çıktığımız bir yol hikayesi oyunu. Ama burada duralım! Bu hikaye bir Türk amca ile yeğenini anlatıyor. Etrafınızda belki Berlin Duvarı yıkılmadan önce Almanya'ya çalışmaya gidip sonra da tatil için veya temelli geri dönen yakınlarınız olabilir, işte bu oyun bize o yolculuğu yaşatmaya çalışıyor.

Oyunda Doğu Alman yapımı Trabant 601 aracından esinlenilmiş Laika 601 Deluxe arabasını kullanıyoruz. Bunu önce amcamızın garajında sıfırdan topluyor ve ardından Lütfi amcamızla birlikte yola koyuluyoruz. Oyunu geliştiren MinskWorks yani Greg Pryhmachuk aslında bir Türk ile evli bu hikaye de hiç yabancı gelmiyor.

Aracımızı anahtarıyla çalıştırmak, motor parçalarını değiştirmek (zamanla arıza çıkartıyor), lastiklerini değiştirmek ve bunları onarmak için gereken alet edevat çantalarını marketlerden alabiliyoruz. Yedek yakıt için de bidonları kontrol etmek gerekiyor. Toprak yollar, delikler, su birikintilerinden geçerken aracımız yıpranıyor. Yollarda o ülkenin önemli mimarilerini, yol tarzlarını görebiliyoruz. Sınır kapılarında bulunan askerler geçerken pasaportumuzu ve arka bagajımızı açıp kontrol ediyor, yani illegal mal kaçırmaya çalışmayın. Para oyunda değerini hissettiriyor. Arabanın

sol kapı gözünde bulunan kitapta üç farklı rotadan birini seçerek ister uzun ama göreceli olarak daha düzgün yolları, isterseniz de kestirmeden gidip stabilize yolları tepebiliyor, yeri geliyor yağmur ile cebelleşiyorsunuz. Mesela Bulgar yolları düşman başına. Aracınızı Laika servisinden modifiye edebiliyorsunuz. İster farklı renklere boyayın isterseniz daha güçlü motor parçaları takın. Port bagaj takmak için de para toplayın, onarım çantaları, yedek lastikler, yakıt bidonları vb. her şey için alan gerekiyor. Araçla yol alırken Jeremy Warmsley tarafından yazılan ve bestelenen şarkıları dinleyebilirsiniz. Doğu Avrupa, Balkan ve Türk esintileri taşıyan müzikler Steam'de albüm olarak da satılıyor. Radyonun sesini de çok açmayın amcamız rahatsız oluyor.

Oyunun seslerine gelecek olursak Laika 601 aracının motor sesleri (bozuk olduğunda daha da farklı), vites değişim sesleri hatta yolda giderken farklı zeminden gelen sesler tatmin edici, sizi atmosfere sokmaya yardımcı oluyor.

Oyunun grafikleri low-poly denilen türden, elbette bu maceraya ETS2 benzeri daha

gerçekçi grafiklerle çıkmak isterdik fakat gözü rahatsız etmiyor. Eksikler var mı? Bu oyun çok daha ayrıntılı olabilmemiş, yollarda yapay zeka araçları karşımıza çıkıyor ama genel anlamda trafikten bahsetmek güç. Otostop ile başka yolcular alabilir, şehirlerde yürüyen insanları görebilir hatta onlarla diyalog kurabiliriz. Yan görevler oluşabilirdi. Özetle oyun İstanbul'da sona eriyor. Topluluk farklı ülkelerin (Polonya, Rusya) eklenmesini istese de Jalopy, tadı damağımızda kalmış hikayesinde bizi anlatan çok tatlı bir oyun olarak bitti. Yol hikayesi sevenler kaçırmayın.

◆ Hasan Elmaz Öfke

KARAR

ARTI Çok hoş oynanış mekanikleri, Türk bir ailenin gurbetten dönüş hikayesini anlatması, kendine has grafikleri, Türkçe desteği, müzikler
EKSİ Kısa hikaye, eksik NPC'ler, şehirlerin sessiz sakin hatta ruhsuz olması, potansiyelini kullanamamış

78



Golem Gates

Eski gerçek zamanlı strateji tutkunlarından geriye kimler kaldı?

Red Alert / Command & Conquer serisi gibi eski RTS'leri hatırlayanlar, oynayanlar uzun zamandır güzel bir RTS ile karşılaşmadıkları için buruktu. Geçen yıl Homeworld bir sürpriz yaparak çöllerde geçen bir öncü hikaye ile RTS severleri memnun etti ama klasik RTS kıvamında, öyküsü, karakterleri ve oynanışıyla hepimizi heyecanlandıracak bir oyunla karşılaşmıyorduk. Golem Gates ise eski klasik RTS'lerin heyecanını yeniden bilgisayarlarımıza taşıırken özlediğimiz kadar iyi bir oyun mu, yoksa sıradan bir yapım mı, onu anlamaya çalışacağız. Gelin beraber karar verelim.

Oyunun kökleri

Magic the Gathering kart oyununu hatırlayacak olursanız, bu etkileyici kart oyununun tüm dünyadan milyonlarca insanı onlarca yıldır meşgul ettiğini biliyorsunuzdur. Kurduğunuz kart kombinasyonları ile rakibin kartlarını elemek üzerine kurulu bu sistem, aksiyon dolu video oyun dünyasında çok "yavaş" kalsa da, Golem Gates gibi oyunlar kart sistemini aksiyonla birleştirerek, çok keyifli, heyecanlı bir oyun sistemi geliştirebiliyor.

İşte, bu oyun temel olarak, kart toplamak ve bu kartları taktik ve stratejik alanda kullanarak rakiplerinize karşı savaş vererek Golem Gates ismi verilen kapılara ulaşmaya çalıştığınız bir RTS.

Oyun aslında hem RTS hem de minimal RPG

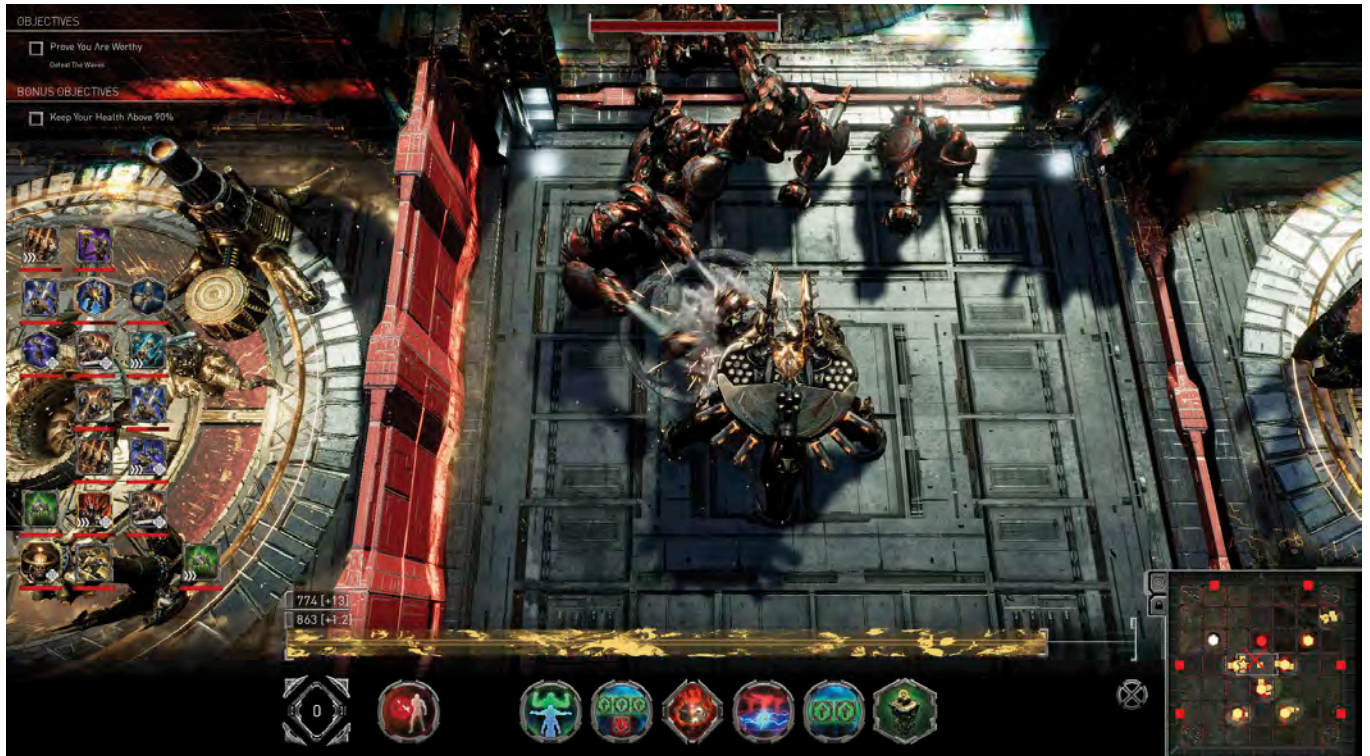
özellikleri taşıyan bir formata sahip. Temel olarak Multiplayer oyuna odaklı olsa da ilk aşamada beş chapter'dan oluşan tek kişilik senaryoyu tamamlamak durumundasınız. Bu sırada ise sizi temel oyun kartları ile buluşturacak, size oyunu öğretecek ve hatta yeni orijinal kartlar elde edebileceğiniz senaryoları oynuyorsunuz.

Tek kişilik modda edindiğiniz kartlar ve deneyimle ise multiplayer'da çılgın atmaya başlıyorsunuz. Düşük level'dan başlayarak oyuncularla kapışmaya başlıyorsunuz ve bu sırada kartlarınızı zenginleştirerek yeni savaş

taktikleri kazanıyorsunuz. Tabi derseniz Co-op veya solo senaryo seçimi de yapabiliyorsunuz. Oyunda kilit nokta, kazandığınız kartlar...

Glyphs adı verilen bu kartlar size savaş sırasında yeni askeri birimler, büyüler, taktik avantajlar kazandırıyor. Dolayısıyla saldırdığınız bölgelerden kazanacağınız kartlar oyun stratejinizi belirleyen ana faktör.

Golem Gates şimdilik 100 farklı kartla geliyor ve bu kartları zamanla açarak karakterinizi geliştiriyorsunuz ancak oyunun ileride çıkarılabileceği eklentilerle bu sayının artması kaçınılmaz olacak.





Oyunun RTS kısmında, klasik RTS'lerden farklı olarak bina inşa edip üretim yapmıyorsunuz. Kaynak üreten binaları ele geçirmek ve onları koruyacak silah kuleleri inşa etmek yeterli oluyor. Üretim binaları yapmak yerine ise kartlarınızı kullanıyorsunuz. Kartlar sayesinde birim basıyor, birimlerin sağlığını geliştirebiliyor ve bir bölgeye ağır büyü saldırısı yapabiliyorsunuz. Bu küçük bilgi kartların ne işe yaradığını anlamanıza yardımcı olacaktır sanırım.

Arayüz ve tasarım

Golem Gates'in arayüzü, oyunun hızına eşik edecek pratik bir tasarıma sahip. Bu sayede kartlarınıza hızla erişiyor ve dilediğiniz büyüü hızlıca oyuna katabiliyorsunuz.

Aynı şekilde oyunun ara videoları ve hazırlık bölümleri de etkileyici videolar ve temiz bir arayüz sayesinde oyuncuyu bir sonraki bölüme hazırlıyor.

Oyundaki birimlerin tasarımı da, gelişmenizi hissettirecek doğru bir tasarıma sahip. Siz güçlendikçe, güçlü kartlar elde ettikçe, daha güçlü, daha etkileyici birimlere sahip oluyorsunuz. Zaten oyun görsel açıdan çok ince detaylı ve özen gösterilmiş bir yapıya sahip olduğunu ilk aşamada belli ediyor. Oyunun haritaları da oyunu keyifli kılan bir diğer faktör. Oyuncular haritanın karşıt köşelerinde oyuna başlayıp ortadaki Golem Gate'e ulaşmaya çalışıyorlar ve bu sırada haritayı da keşfetmek durumundalar. Oyun bu aşamada çok güçlü tasarıma ve derin içeriğe sahip bir MOBA olduğu hissini uyandırıyor. Zaten Golem Gates'in, e-spor oyunlarında hızlı maçlar için tercih edilecek bir oyun olma ihtimali de yüksek görünüyor. Golem Gates, sesler konusunda da atmosferi başarıyla aktaran bir oyun. Büyülerin hakim olduğu bir oyunda kara ve gotik bir atmosfer yaratan müzikler, yaratıkların sesleri, savaşçıların çılgınlıkları

çok başarılı olmuş. Öyle ki savaşçıların zırhları üzerindeki en ufak detayın bile çınlamasını hissedebiliyorsunuz. Ses konusundaki bu detaycılık, görsel detaycılıkla birleşince oyunu emek verilmiş, önemli bir yapım aşamasına taşıyor.

Oynayayım mı oynamayım mı?

Golem Gates ilk aşamada multiplayer oyuncuları çok memnun edecek, hızlı, rekabetçi, taktik düşünmeyi destekleyen bir oyun. Hızlı olması sizi korkutmasın, daha stratejik haritada dikkatli planlayarak hangi kartlarla savaşa gireceğinizi düşünmeniz gerekiyor. Ardından da taktik ekranda düşmanınıza tuzaklar kurmalı, onları kendi oyununuzun içine çekerek zayıflatmalısınız. Dolayısıyla oyun basit bir birim bas ve gönder oyunu değil. Aksine, birimlerinizi dikkatli kullanmalı ve düşmanla akıllıca savaşmalısınız. Kart oyunları, video oyun dünyasında her zaman çok ilgi gördü, hatta The Witcher 3 gibi aksiyon/RPG oyunlarının içinde bile mini oyun olarak yerleştirilmiş hallerine denk geldik. Dolayısıyla, Golem Gates'in kart oyunu ile RTS formatını birleştiren yapısının beğeni toplayacağını tahmin etmek zor değil. Oynayayım mı, oynamayayım mı sorusunun cevabı da burada yatıyor. Kart oyunlarını veya RTS oyunlarını seviyorsanız Golem Gates kaçırmanız gereken bir oyun olacak. ♦ Cem Şancı



KARAR

ARTI Zorlayıcı ve keyifli oynanış, Gerçek zamanlı stratejinin temellerine dönüş
EKSİ Tekrara dönebiliyor, tek kişilik senaryo çok kısa

80



Yapım Beamdog Dağıtım Beamdog Tür RPG Platform PC, Mac Web nwn.beamdog.com

◆ Neverwinter Nights Enhanced Edition

Unutulmuş Diyarları yeniden ziyaret etmenin vakti gelmişti...

Bu Enhanced Edition olayına halen tam olarak alışmış değilim en beğendiğim okur. Bazı oyunlara cuk diye oturuyorken, bazılarını da çok komik hallere sokabiliyor. Bir yandan benim gibi dinazor oyuncuları mutlu ediyor, bir yandan da günümüz oyuncularına geçmişte neler kaçırdıklarını gösteriyor. Bu seferki Enhanced oyunumuz, özellikle CRPG severlerin uzun saatlerini başında geçirdiği Neverwinter Nights serisinin ilk yapımı. Unutulmuş Diyarlar isimli dünyayı ilk defa üç boyutlu şekilde beğenimize sunmasıyla da CRPG dünyasında önemli bir yer tutan bu oyun, bakın ne gibi değişiklikler geçirmiş. Unutulmuş Diyarlar denildiği zaman aklınıza sonu gelmeyen romanlara sahip kocaman bir dünya gelmeli. R.A. Salvatore tarafından yaratılan dünya, bugün RPG camiasının en bilinen üç eserinden birisidir. Neverwinter da aslında bu dünyanın içerisinde bir şehir adından başka bir şey değil. Daha doğrusu bu dünyanın adı Fear'un'dür. Buranın içerisinde Sword Coast isimli bölgede bulunan Neverwinter, daha önce görülmemiş bir saldırı altındadır. Oyunun temelinde de yarattığımız basit bir karakteri, bu

Düşündüğünüzden de eski

Her ne kadar PC oyuncularının büyük bir kısmı Neverwinter Nights ismini 2002 yılındaki oyun ile duymuş olsalar da, aslında 1991 yılında MS-DOS için üretilen çok daha eski bir NWN oyunu mevcut. Aynı zamanda ilk multiplayer online RPG olma özelliğine de sahip olan yapım, 1991 ile 1997 yılları arasında hüküm sürdü.

saldırı esnasında nasıl bir kahramana dönüştürdüğümüzü deneyim etmekteyiz. Neverwinter Nights'ın belki de en önemli özelliklerinden birisi, daha önceleri üretilmiş olan Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi klasik D&D oyunlarında kullanılan D&D 2nd Edition yerine, ilk defa 3rd Edition kural sistemini kullanan oyun olmasıdır. İki edisyon arasındaki kural farklılıkları bir hayli fazla olduğu için, bambaşka bir CRPG sistemi ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu oyunun konsol kısmında, tıpkı masa üstü RPG'lerde olduğu gibi her karakterin yaptığı hareket ve hareketi yapmak için attığı zarar sonuçları net bir şekilde belirtilmektedir. Bugün için klasik diyebileceğimiz bir hikâye aklınıza sahip olan oyun, 3rd Edition oyun mekaniklerini ve oyunun kural sistemini o kadar iyi bir şekilde kullanmıştır ki hemen her türlü RPG sever, bu oyunu benimsemiştir.

Peki, aradan geçen 16 yılın ardından, Enhanced Edition etiketi ile karşımıza tekrardan çıkan Neverwinter, ne gibi yenilikler getirdi. Bir defa her yenilenen oyunda olduğu gibi, grafik teknolojisi gözle görülür derecede geliştirilmiş. Ayrıca 4K desteği de tam olarak oyuna eklenmeyi başarmış. Bugüne kadar oyun için

üretilen iki büyük eklenti paketi olan Shadows of Undrentide ve Hordes of the Underdark da deneyim edilmeye hazır. Ayrıca üç farklı Premium modül de kullanılmayı bekliyor. Özellikle Neverwinter camiasındaki söz sahibi kişilerle birlikte çalışan yapımcı ekip, birçok sıkıntıyı da ortadan kaldırmayı başarmış ki bunların en başında multiplayer deneyimi geliyor. The Aurora Toolset ile kendimize ait bir dünya yaratmak da bir başka kayda değer gelişme olmuş. Ayrıca Dungeon Master Client ile hikâye anlatıcı rolüne bürünmek de mümkün. Yine de oyunun ilk 3D CRPG denemelerinden birisi olması sebebiyle grafiklere bakmanın herkes için çok güç olacağını düşünüyorum. Hatta eskisi gibi kalsaymış, sanıyorum bu kadar göze batmazmış. Ayrıca şu kapılara ve duvarlara takılıp kalma dramının 16 yıl sonra devam ettiğini görmek de tam bir ıstırap oldu.

Yine de siz siz olun, bu oyunu bir şekilde deneyim etmeden yolunuza devam etmeyin. Dopdolu bir içerik ve 3rd Edition deneyimin bir arada olması da bir diğer artısı. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yeni sistemlerin desteklenmesi, detaylı oyun mekaniği, devasa içerik
EKSİ Grafikler gerçekten göze batıyor, yapay zekâ halen saçmalayabiliyor, türe hâkim olmayan için zorlayıcı



Yapım Passtech Games Dağıtım Focus Home Interactive Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Web mastersofanima.com

Masters of Anima

Önce usta rütbesini sonra kızı kap. Hayır, hayır, önce kızı sonra dünyayı kurtar.

Space Run ve Space Run Galaxy'nin yaratıcısı Passtech Games tarafından geliştirilen ve Focus Home Interactive tarafından dağıtılan Masters of Anima, bu ortaklığın en başarılı sonucu olarak karşımıza çıkıyor.

Anima olarak bilinen ve Spark dünyasındaki hayatın kaynağı olan enerji, yıllar boyunca "Şekillendirici"ler tarafından antik taşlara hayat vermek ve düzeni koruyacak gardiyanlar yaratmak için kullanıldı. Gardiyanların savaştıkları son büyük savaşın üzerinden beş yüz yıldan fazla zaman geçmesine rağmen, Şekillendiriciler ve Baş Şekillendirici Ana, ihtiyatın elden bırakılmaması gerektiğini düşünüyordu. Haklıydılar da, çünkü Ana'nın sevgilisi Otto'nun Şekillendirici olmak için sınava girdiği gün savaş yeniden Spark'a

gelmişti. Artık Ana'nın, Şekillendiricilerin ve Spark'ın kaderi, çıraklıktan ustalığa yeni geçen Otto'nun elindeydi.

Üçüncü şahıs kamera açısından oynanan, doğrudan karakterimizi kontrol ettiğimiz ve karakterimizle yarattığımız birbirinden farklı gardiyanlara gerçek zamanlı emirler vererek savaşı girdiğimiz yapım, oynanış konusunda oldukça farklı bir formül deniyor. Belli bir sayıda gardiyan yaratabildiğimiz ve gardiyan yaratmak için ihtiyaç duyduğumuz Anima'dan da belli bir miktarda depolayabildiğimiz yapımda mikro yönetim önemli bir yer tutuyor. Çizgisel hikâye anlatımını birbirine bağlı farklı bölümler aracılığıyla sağlayan yapımda, her bölümde yenmemiz gereken düşmanlar, yapabileceğimiz yan görevler, canımızı ve toplayabileceğimiz Anima miktarını arttıran

geliştirmeler bulabiliyoruz.

Düşmanlarla karşılaştığımız zaman haritanın bulunduğumuz kısmını savaş bitmeden terk edemiyoruz. Elbette her oyuncu içinde bulunduğu savaşı kısa sürede kazanmak ister ve bu durum Masters of Anima'da farklı bir anlam daha taşıyor. Savaşlar uzadıkça düşmanların öfkesi artıyor ve daha fazla hasar verir hale geliyorlar. Bu da beş dakika içerisinde kazanılamayan bir savaşın çok kısa sürede felakete dönüşebileceği anlamına geliyor. Savaşlar dışında geniş alanlarda kolayca bulunabilen ve toplanabilen Anima'yı -savaşlar esnasında kısıtlı bir alanda olduğumuz için- harcarken dikkat etmemiz gerekiyor. Beş farklı gardiyanın bulunduğunu yapımda, her gardiyan birbirinden farklı geliştirilebilir özelliklerle geliyor. Koruyucu gardiyan kılıç ve kalkanlarıyla ön saflar için biçilmiş kaftanken, okçu gardiyanlar düşük savunmaları ve yüksek hasar güçleriyle geriden destek vermeye uygun duruyor. Diğer gardiyanlar bu ikilinin aksine beklenmedik özellikler taşıyor. Görsel olarak da oldukça başarılı olan Masters of Anima, farklı türlerin bir arada yoğun olduğu eğlenceli ve zorlu bir yapım olarak bu yılın başarılı oyunları arasında adını sessiz sedasız yazdırıyor.

◆ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Farklı oynanış modeli, karakter ve gardiyan geliştirmeleri, başarılı görseller
EKSİ Sabit kamera açısı, bayat hikâye

80

Yapım Carbon Games Dağıtım Carbon Games Tür Strateji Platform PC Web www.carbongames.com/airmech

AirMech Strike

Hem bedava, hem de özlediğimiz türde. Daha ne isteriz ki?

Strateji oyunları kendi aralarında farklı türlere ayrılıyor ve her biri de oyunculara farklı heyecanlar sunuyor. Gerçek zamanlı stratejilerde doğru kararı en kısa sürede almanız ve uygulamanız gerekirken sıra tabanlı stratejilerde bu tür bir endişe olmadığı için daha detaylı düşünebilir ve o savaştan daha kârlı çıkabileceğiniz stratejilere yönelebilirsiniz. Uzun zamandır bir strateji oyunu ile içli dışlı olmamıştım. Ücretsiz bir oyun olan AirMech Strike da bu bakımdan ilaç gibi geldi. ABD merkezli olan bağımsız oyun yapımcısı Carbon Games toplamda yedi kişiden oluşmakta. 2013 yılında erken erişime çıktıkları zaman fazla dikkat çekemeyen ekip, içerikten oyunun ismine kadar binlerce değişime

imza attıktan sonra oyunun tam sürümü olan AirMech Strike ile turnayı gözünden vurmaya başardı.

AirMech Strike, bünyesinde gerçek zamanlı stratejinin yanı sıra MOBA elementlerini de bulunduyor. Oyunda ürettiğiniz birliklerle rakip kontrol noktalarını ve rakip üssü yok etmeye çalışıyorsunuz. Ancak birlikleri hareket ettirme, bir noktadan diğer noktaya götürme işi hayli ilginç. Bir mekaniğe sahip. Bunu anlatabilmem için ise öncelikle oyunda kontrol ettiğimiz AirMech'lere değinmemiz gerekiyor. AirMech'ler aslında kontrol ettiğiniz kahramanınızı oluşturuyor. Oyuna girmeden önce bir MOBA oyununda kahraman seçer gibi birbirinden farklı AirMech çeşitleri arasından birini seçiyor ve mücadeleye başlıyorsunuz. Seçtiğiniz her AirMech'in kendisine has belirli yetenekleri bulunuyor. Ancak AirMech'lerin en önemli özellikleri, Transformers'dan fırlamışçasına bir hava aracına dönüşebilmeleri.

Daha uzun mesafeleri kat ederken veya havadaki rakip AirMech'ler ile karşılaştığınızda robot halindeki AirMech'i bir hava aracına dönüştürüp savaşılabiliyorsunuz. Oyun içinde zamanla AirMech'in yeteneklerini de geliştirebiliyorsunuz. Aynı anda ünite üretimini de hızlıca kısa yollarla gerçekleştirebiliyorsunuz. Ancak üniteleri harekete geçirmeniz için, AirMech'iniz ile o ünitelerin üzerine gelmeniz ve gerekli komutu vermeniz gerekiyor. Bu komutlar o üniteyi sabit bekletmek, belli bir hattı savunmak, AirMech'i takip etmek ya da doğrudan saldırmak arasında değişiklik gösteriyor. Bunun yanında sınırlı sayıda üniteyi hava aracı formundayken bir noktadan diğer noktaya hızlıca taşıyabiliyorsunuz. Aslında bu noktada dengeyi kurmak bir hayli zor. Zira saldırdığınız düşman üssünü ateş

altında tutabilmeniz için hızlıca ürettiğiniz birliklerinizi zaman geçirmeden ön hatlara sürmeniz lazım. Bunu yaparken bir taraftan AirMech'ler ile savaşmak hayli güç anlar yaşamanıza neden olabilir.

AirMech Strike, oldukça hızlı bir oyun yapısına sahip ve oyunda takım arkadaşlarınız ile oynadığınız zaman birlikte ve planlı hareket etmek oldukça önemli. Bu arada oyunda 1v1 ve 2v2 unranked ya da ranked maçlara katılabildiğiniz gibi, günlük olarak yapılan turnuvalara da iştirak edebilirsiniz. Bunun dışında oyunda yer alan meydan okumaları tam puanla tamamlamaya çalışarak para kazanmak mümkün. Yeterince iyi olmasa da oyunda PVE mantığının yer aldığını söylemeden geçmeyelim.

Bunun yanında oyunun bir türlü ısınmadığı ve açıkçası rahatsız olduğum bir yönü var. Oyunda ilk birkaç dakikada öne geçen takım büyük hatalar yapmadığı sürece asla kaybetmiyor diyebilirim. Aslında MOBA elementlerinin işin içine girmesi stratejik çeşitliliği ve birliklerin hareket kabiliyetlerini biraz daraltmış. Bu durum da geriye düştükten sonra farklı stratejiler kullanıp maçı kazanmanızı neredeyse imkansız hale getiriyor.

Açıkçası oynarken keyif alsam da AirMech Strike günlerimi harcayacağım bir oyun değil. Şu haliyle ara sıra girip iki maç attıktan sonra bir hafta yüzüne bakmayacağım çerezlik bir MOBA/Strateji oyunu. **◆ Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Hızlı ve aksiyon dolu eğlenceli oyun yapısı, çok sayıda ünite, ücretsiz

EKSİ Aksiyon dozajı bir müddet sonra yoruyor, strateji çeşitliliği zayıf



Yapım Saber Interactive Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Web www.worldofwarriors.com Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

World of Warriors

Yıllar önce telefonlarımızı işgal etmeye başlayan koca kafalı savaşçılar, yepyeni bir oynanış ile karşımızda.

Oyun dünyasında platformlar arasındaki geçişkenlik son yıllarda oldukça artmış durumda. Ev konsolları ve PC'lerimizden tanıdığımız pek çok oyunun mobil; toplu taşımadaki en büyük dostumuz olan mobil oyunlarınsa artık ev konsolu sürümleriyle sık sık karşılaşıyoruz. World of Warriors, Mobil taraftaki büyük başarısının ardından, Sony'nin bağımsız yapımcıları destekleyen politikasının bir sonucu olarak PlayStation 4 ile evlerimize konuk oluyor. World of Warriors'ın konsol versiyonunda gözünüze ilk çarpacak değişiklik oyunun yapısıyla ilgili. Konsol versiyonunda, mobil versiyonda olduğu gibi tur bazlı savaşların yerini, 3 boyutlu bir arena içerisinde gerçekleşen, gerçek zamanlı savaşlar almış. Ancak yine de oyunun basit yapısından uzaklaşmamış. Temel saldırıları yapmak için yalnızca üçgen ve kare tuşlarını kullanıyoruz. Tahmin edebileceğiniz üzere oyunda bir takım kombolar bulunuyor ve bu tuşlara doğru sırayla basmak büyük önem arz ediyor. Sakın gözünüz korkmasın, kombolar

da genel kontroller gibi oldukça basit düzeyde ve savaşçıların sayfalarına girdiğinizde tüm komboları bulabiliyorsunuz. Hasar aldığınızda açığa çıkan topları toplayarak da özel gücünüzü aktif hale getirebiliyorsunuz. Ayrıca rakibinizin saldırılarından kaçmak için kullanabileceğiniz kalkan da tüm savaşçılara verilmiş durumda. Yeri gelmişken biraz da savaşçılardan bahsedelim. Oyunun konsol versiyonunda da orijinalinde olduğu gibi tarihi karakterler boy gösteriyor. Ne var ki karakter sayısı mobilde olduğu gibi 100'ün üzerinde değil. Yalnızca 40 karakter oyunda yer alıyor. Bu karakterleri elde etmek için oyunu oynamanız ve gemleri toplamanız yeterli. Ancak gemlerimi biriktireyim doğrudan iyi olan savaşçıyı açayım gibi bir durum yok. Karakterler görünürde rastgele açılıyor olsa da gözlemediğim kadarıyla öncelikle daha kötü olan savaşçılar açılıyor. Zuma gibi oyunun simge karakterlerini açmak içinse oyunu uzunca bir süre oynamanız gerekiyor. Kısım uzunca bir süre diyorum çünkü aslına bakar-

sanız oyunda tek başınıza yapabileceğiniz çok da bir şey yok. Hikaye modu olan turnuva modunu tamamlayabilir ve online savaşlara katılabilirsiniz. Ne var ki tüm bunları neredeyse bir gecede bile yapmanız mümkün. Bana sorarsanız oyunun asıl eğlenceli tarafı arkadaşlarınızla oynamaya başladığınızda ortaya çıkıyor. 2'ye 2 savaşlara ve zaman zaman dostu dostu kıldırın arena modu oldukça keyifli. Yine de bu eğlencenin süresinin bir hafta sonunu aşacağını sanmıyorum.

Lafı daha fazla uzatmadan, World of Warriors'ın PS4 versiyonu arkadaşlarıyla birlikte çok kafa yormadan, eğlenceli zaman geçirmek isteyenlere birebir. Ancak oyunun kendini çok fazla tekrar etmesi sebebiyle bu sürenin çok da uzun olmasını ummayın derim.

◆ Tolga Yüksel

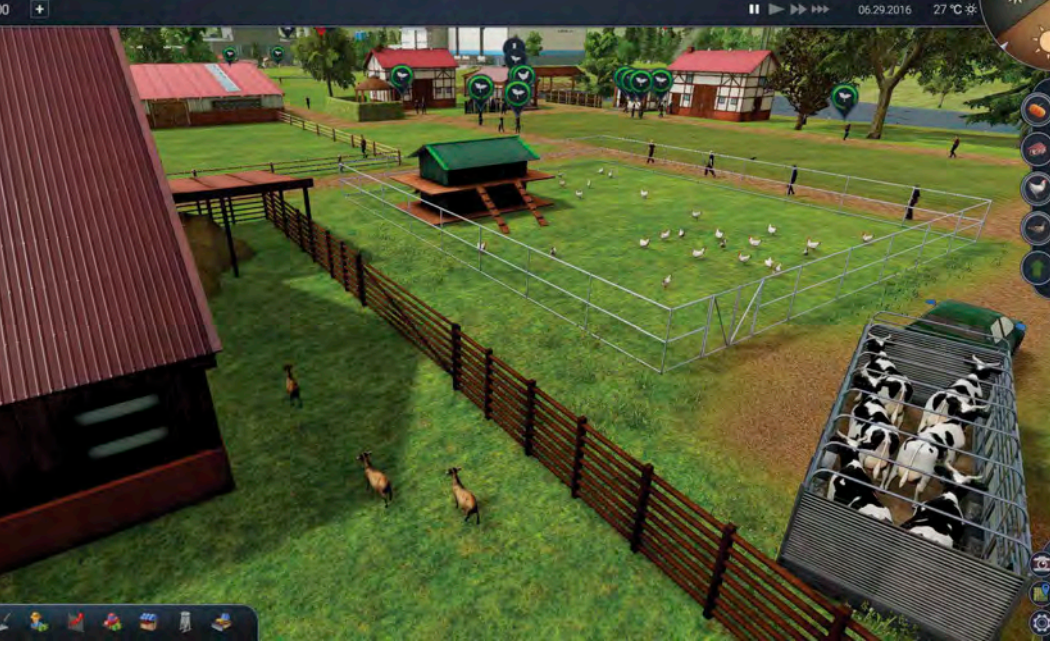
KARAR

ARTI Basit oynanış, renkli ve birbirinden farklı arenalar

EKSİ Oynanış zaman zaman çok tekdüze, kendini çok tekrar ediyor, kişiselleştirmeler yetersiz

55





Yapım Cleversan Software Dağıtım PlayWay S.A Tür Strateji Platform PC Web store.steampowered.com/app/495560/Farm_Manager_2018

Farm Manager 2018

Harvest Moon'u özel yapan şeylerin yerine bir araba bug boşaltılırsa ne olur?

Çiftçilik simülasyonlarını sevdiğim malumunuz, öyle ki Tuna ve Emre'nin bunu tişört haline getirme planları bile var. Haliyle, içinde hem Farm hem de Manager kelimeleri geçen bir oyunu duyp da çay koymamam düşünülemezdi.

Farm Manager bir simülasyon değil, Harvest Moon veya Stardew Valley'ye benzeyen ancak işin ciddi taraflarına odaklanmış bir strateji oyunu. Sandbox modu yanında hikaye modları da bulunan oyunda yaşlı babamızın işlettiği aile çiftliğimiz bir tornado tarafından tarumar edilmiştir ve işin ucundan tutup her şeyi yoluna koymamız istenir. Elbette şehirli bir "genço" olarak çapayı elimize alıp toprağa vurmaya bir araba yıl olmuştur. Haliyle yol yordam gerekir ki bu noktada kalender bir ilkokul arkadaşımız çıkagelir ve bize işin inceliklerinden bahseder. Tutorial moduna hoş geldiniz.

Oyunda ilk görevlerimiz çiftliği onarmak ve iş öğrenirken hayvanları aç bırakmamak üzerine kurulu. İçten içe emekli olup çiftlik işlerini ebediyen bize kilitlemek isteyen babamızın planlarının tıkr tıkr işlediğini henüz fark edemediğimizden orta sahanın dinamosu gibi çalışıyor, kah tarladan hasat ettiğimiz otları hayvanlara taşıyarak, kah süt satarak ekonomimizi düze çıkartmaya çalışıyoruz.

Çiftlik dediğimiz şey öyle baba oğul yürütülebilir bir kurum olmadığından işçilere de ihtiyacımız var. Aylık bir yevmiye karşılığında bağladığımız işçilerin kimisi traktör kullanma konusunda gerçek bir Schumacher, kimisi bitkileri çoşturuyor kimisi de danaların kulağına fisıldayan, hayvan bakımından anlayan türden.

Üstelik bu yeteneklerini para karşılığında geliştirebiliyorsunuz da. Oyunda mevsimler var ve kışın havalar soğduğunda ayçiçeği ekilmiyor bildiğiniz gibi. Haliyle devreye mevsimlik işçiler giriyor ve hasadın çoştuğu yaz aylarında "kadrolu" çalışanlarınız ile beraber işleri döndürmenize yardımcı oluyorlar.

Oyunda çok keyifli bir ekosistem var, hemen anlatalım. Mesela faydacı düşünüp tarlalarınızın tamamını çilek veya elma gibi para getiren ürünlere ayırmanız, eğer hayvan besliyorsanız sizi sürekli olarak dışarıdan ot vs. almaya satın almaya zorluyor. Bu yüzden ekilebilir alanlarınızın bir kısmını otluk olarak bırakmanız veya ayçiçeği gibi şeylere ayırmanız gerekiyor. Bu otluklar belki sizi zengin etmeyecek ama hem hayvanlarınızın beslenmesine yardımcı olacak hem de artan kısmını silah yaparak satıp para kazanabileceksiniz. Aynı şekilde anı kovanları dikebiliyorsunuz ve eğer bu kovanlar belirtilen çiçekli bitkilerin boy verdiği tarlaların yakınındaysa ürünün kalitesi artıyor (Anzer Balı?) ve haliyle satıştan elde ettiğiniz gelir yükseliyor. Tarla büyüdükçe her işe yetişmek güçleşiyor ve bu noktada oyunun "otomatik işçi yerleştirme" sistemi de yetersiz kalmaya başlıyor. Bir diğer konu da grafiklerin hiç de fotoğraflarda gördüğünüz gibi olmaması, özellikle yakından baktığınızda modellemelerin son derece yetersiz ve eski gözükmesi. Buna Unity ile tasarlanan oyunun optimizasyonunun iyi olmamasını ve buradan köye yol olabilecek bugları da eklediğinizde oyunun teknik tarafında mızrağın çuvala sığmadığını anlayabilirsiniz. Bu zaten bir sır değil zira oyun bugları ve geli-

tiriciye bakılırsa bazı sahte DMCA (telif hakkı) şikayetleri sebebiyle Steam'de satışa geçici olarak kapatılmış durumda. Sorular güncellemelerin ardından oyunun sorunları azalsa da hala tamamı bellanmemiş tarlalar, masaüstüne düşüşler ve veteriner geldiğinde bile iyileşmeyen hayvanlar gibi sıkıntılar her köşe başında karşınıza çıkıyor. Öyle ki aynı hatayı iki kez görmüyor, her seferinde buglar aleminde başka bir yolculuğa çıkıyorsunuz.

Farm Manager 18 oynanışı keyifli ancak teknik sıkıntıları sebebiyle potansiyelini gösterememiş bir oyun. Steam'de tekrar satışa çıktığında bile sadece türün tutkunlarına hitap edecektir.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Kendi türünde fazla rakibi yok, başarılı ekosistem, Türkçe desteği
EKSİ Feci teknik sıkıntılar, kötü grafikler, birkaç saat içinde işler büyüüp kontrolden çıkıyor

63





Yapım Iron Galaxy Dağıtım Maximum Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.extinction.com

Extinction

“Devlere karşı savaşmak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!” demek isterdim lakin sonuç bir hüsrana oldu...

Şimdi bir yanda büyük firmaların, AAA kalitesinde diye adlandırdığımız oyunları var; bir yanda da bağımsız yapımcıların hazırladığı ve zaman zaman kaliteleri AAA'ya ulaşsa bile oyunların satış fiyatlarıyla farklı bir klasmaya düşen bağımsız yapımlar bulunmakta. Siz yapım ve dağıtım firmalarını ayrı tutup bunlara güzel isimler bulunca da bir oyunu AAA kalitesinde diye lanse etmeye çalıştığınızda ise Extinction'ın durumunda düşersiniz.

Bir AC Origins, bir God of War ile aynı fiyattan satılan ama oyunu bir kenara bırakma sürenizin yarım saati bulduğu Extinction, bizi Attack of Titan'da olan bitenin Orc'lu versiyonuyla buluşturuyor. Senaryoya göre büyük ve zırlı devler insan şehirlerini mütemadiyen yıkımla buluşturmakta ve onları da ancak seçilmiş, özel silahlara sahip insanlar durdurabiliyor. Biz de Avil adında bir arkadaşı kontrol ediyor, Ravenii ırkının üyesi olan yaratıklara karşı büyük bir mücadeleye giriyoruz.

Konu ilk bakışta umut vadeden bir yapıda olsa da senaryonun sadece yazı ve seslendirmeye sahip sıkıcı ara sahnelerle anlatılıyor olması, atmosferi hiçbir şekilde güçlendirmiyor ve konuyu bir kenara koyuyorsunuz.

Oynanışta da ilk aşamada gayet akıcı ve güzel bir mekanik bizi karşılıyor. Avil son derece atletik ve atik bir karakter. Saldırı hareketleri çok

seri ve bir binanın tepesine ulaşmanız sadece saniyelerinizi alıyor.

Bölmelere ayrılmış oyunda, her bölümde hem ana bir görevimiz oluyor, hem de challenge niteliğinde, bu görevi yapmaya çalışırken dikkat etmemiz gereken yan gereksinimler bulunuyor. Görevler genelde sakın başlıyor ama kısa bir süre sonra ogre adındaki devlerin saldırılarıyla hızlanmanız gerekiyor.

Devleri devirmek, oyundaki en çok yaptığımız ve en önemli iş. Her devin uzuvlarını kesebilmek mümkün ve özellikle bacaklarını kestiğimizde bir süreliğine yere oturup saldırıya açık hale geliyorlar. Eğer halen kolları serbestse bizi savuşturmaya çalışıyorlar fakat yürüyebilir haldekine nazaran çok daha etkisizler. Bu süre zarfında bir devi boynuna saldırıp öldüremezseniz de uzuvları kertenkele kuyruğu gibi yeniden çıkıyor, tekrar şehre saldırmaya devam ediyorlar. Eğer devleri zamanında durduramazsanız şehri yerle bir etmeleri kaçınılmaz oluyor, bölüm de bir anda sonlanıyor. Devler bir yandan o kadar güçlü ki saldırılarının çoğu sizi tek vuruşta öldürebiliyor. Onlara karşı da hızınızı kullanmanız gerekmekte.

Devler başlarda korumasız bir şekilde karşımıza çıkıyor, sonraki bölümlerdeyse birçok zırhla birlikte gelerek önce zırhlarıyla mücadele etmemizi öngörüyorlar. Öyle böyle derken de bir

bakıyorsunuz sadece devlere zıplayıp vurma odaklı, sıkıcı ve son derece monoton bir oynanış içerisine düşmüşsünüz.

Arkadaşlar oyun gerçekten o kadar fazla tekrar ediyor ve o kadar sık duruyor ki şu oyuna neden devasa bir fiyat verip alırsınız, bilmiyorum. Belki bir gün 10 TL'ye düştüğünde alıp bakarsınız; şu an kesinlikle uzak durun.

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Karakterinizin hareketleri akıcı, grafikler fena değil.

EKSİ Oyun fazlasıyla sıkıcı ve fiyat etiketini kesinlikle hak etmiyor.

40





Yapım DESTINYbit Dağıtım Slitherine Tür Strateji Platform PC Web www.slitherine.com/empiresapart

Empires Apart

Kaynak topla, işçi bas, kaynak topla, savaşçı bas. İşte sana özlediğin RTS!

Slitherine isimli ekibin elini attığı oyun silsilesine halen göz atmadıysanız, Empires Apart'a bakmandan önce bu arkadaşların sitesini bir ziyaret edin derim. Siz de göreceksiniz ki strateji konusunda bir hayli iddialılar. Empires Apart da yine hakkında çok konuşulacak bir oyun ismi olarak karşımıza çıkmış bulunuyor. Fakat onun hakkında konuşacak olmamızın esas sebebi oyunun muazzamlığından ziyade, Age of Empires 2'ye olan gereksiz seviyedeki benzerliğinden kaynaklanacaktır. Nasıl mı? Gelin izah etmeye çalışalım.

Efendim AoE 2 deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere oyun mekanikleri, bugün klasikleşmiş olarak sayılan bir sistem üzerinden döner. Yani çalışan birimle kaynak toplarsın, kaynaklar aracılığı ile yeni bina, birim ve upgrade'leri yapar, düşman birimini ortadan kaldırmaya çalışırsın. Bu ve benzeri mekaniklerde çok fazla oyun bulunuyor olmasına rağmen çok azı birbirinin aynısı gibi gözükür. Fakat Empires Apart'ı açtığımda karşıma çıkan görüntü bir hayli sok ediciydi zira oyuna başladığımda bir

adet ana bina, yanında bir scout, üç işçi ve beş adet de koyun gördüm. Akabinde kaynaklara baktım, Food, Wood, Stone ve Gold. Sonra içimden bir yanış var galiba dedim. Fakat Unreal Engine 4 ile geliştirilen düşük poligonlu grafiklerin haricinde oyunun AoE 2'den farkını pek göremedim. Aynı şekilde kaynak topladım, birim ürettim ve savaştım. Fakat oyunu deneyim ettikçe, halihazırda olan AoE mantığının bir anlamda güncellendiğini gördüm. Oyun her ne kadar kocaman bir kopya gibi gözükse de çağ atlama mantığı biraz değişik; yani genel bir çağ atlama durumu söz konusu değil. Onun yerine teknolojik ya da askeri çağ atlama gibi iki farklı seçenek sunulmuş. Bu ikiliyi dengelemek bir hayli zorlayıcı olsa da bir defa alıştıktan sonrası bir hayli rahat oluyor. Bunun haricinde oyunda an itibarıyla altı ırk bulunuyor ve bu altı ırkın da kendisine özel farklı kahramanları var. Kahramanlar AoE 2'deki kaleye tekabül eden yerden üretiliyor. Her kahramanın sahip olduğu özellik, savaşın gidişatını büyük oranda değiştiriyor. Misal,

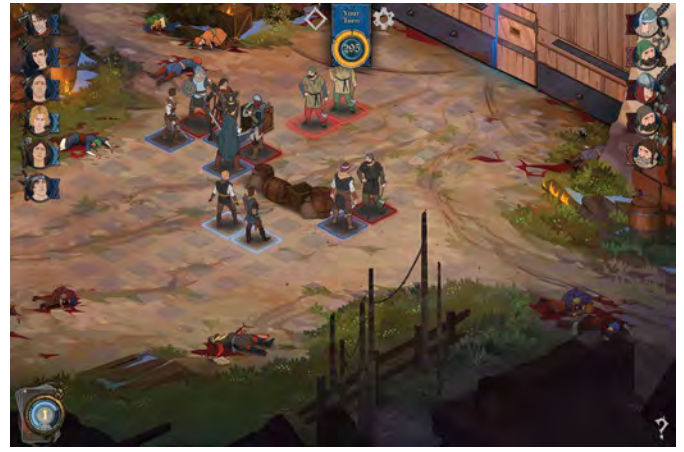
Bizanslıların 20 saniye boyunca bir ünitenin onlarca sahtesini yaratması, rakibin kafasını rahatlıkla karıştırmaya yetiyor. Ayrıca AoE 2'deki Relic mantığını da tamamen değiştirilmiş. Empires Apart'ta her Relic bir bonus anlamına geliyor. İlk Relic tüm birimlerimizin saldırısına +1 ekliyorken, ikinci Relic iki saniyede bir kere otomatik olarak iki altın kazandırıyor. Birimler tarafında olabildiğince farklılığa gidilmeye çalışılmış olsa da çok da büyük değişiklikler yaratılmamış. Bu genel yapının haricinde an itibarıyla herhangi bir tek kişilik senaryo bulunmadığını belirtmekte fayda var. Oyunda Skirmish, Survival, Duel ve Challenges olmak üzere dört farklı oyun modu bulunuyor. Bunlar arasında sanıyorum en çok deneyim edilecek olanı Skirmish modu. Burada popülasyon limiti 300'e kadar çıkarılabilecek, yedi farklı haritada sekiz kişilik maçlar yapabiliyoruz.

Nitekim oyunun şirin gözükten grafikleri, beraberinde garip sorunlar getirmiş. Bunların en başında bir anda düşen FPS sorunsalı bulunuyor. Teorik olarak sistemi hiç yormaması gereken bu teknoloji sayesinde resmen 15 FPS'ye varan düşüşler yaşadım. Ayrıca Empires Apart içerik açısından da çok zayıf demeliyim zira haritalar ve modlar çok limitli. Eğer AoE 2'den sıkılıp, farklı bir versiyonunu denemek istiyorsanız, buyurun oynayın ama onun haricinde çok da fazla bir şey beklememek gerekiyor.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Rahat kontroller, eski RTS mekanikleri, stratejik açıdan yeterince derin
EKSİ Kahramanlar arasında denge sorunları, yapay zeka aşırı saçmalıyor, AoE 2 kopyası olmaktan çok öteye gidememiş



Yapım AurumDust Dağıtım AurumDust, WhisperGames Tür Macera, RPG, Strateji Platform PC, Mac Web ashofgods.com

Ash of Gods: Redemption

Tanrıların sırt çevirdiği topraklarda fedakarlık yaşamı bir kez daha kurtarabilecek mi?

Ash of Gods: Redemption, sıra tabanlı rol yapma öğeleri içeren bir macera oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Banner Saga'yı andıran çizgileri ve oynanışıyla dikkat çekmeyi başaran yapım, başarılı bir Kickstarter sürecinin ardından PC, Linux ve Mac için Steam'de ve GOG'da yerini aldı. Yapımcı AurumDust'ın, oyunu ilerleyen zamanlarda PS4, Switch ve Xbox One gibi güncel konsollara ve mobil platformlara da getirme planı bulunuyor. Hikâye anlatımında görsel roman tarzını kullanan yapım, kısa girişinin ardından oyuncuları dünyayı etkileyecek kararlar ile bir başlarına bırakıyor.

Hikayeye göre Terminum Krallığı'nı işgal eden şeytanlar yani Reaperlar ile iki düzine ölümsüz kahraman (Umbralar) arasında geçen savaşın üzerinden uzun yıllar geçmiştir. Savaş Umbraların kendilerini feda etmesi ve Reaperların durdurulmasıyla sonuçlanmış, ancak tehlike tamamen defedilememiştir. Bu durum sebebiyle kendisini suçlayan Umbralar Hopper

yollara koyularak tehlikenin söylentisini takip etmeye başlamıştır. Bizler de tehlikenin yeniden ortaya çıkmaya başladığı zamanlarda önce küçük bir kasabanın askeri yöneticisi olan Thorn Brenin'le sonra da başıboş gezen şifacı Hoper ve kiralık bir katil olan Lo Pheng ile tanışıyoruz. Bu karakterler dışında oyun boyunca ekibimize katabileceğimiz, savaşlarda destek alabileceğimiz diğer karakterler de bulunuyor. Sıra tabanlı olan savaşlar önce takımların yerleşmesiyle başlıyor. Sonra da sırasıyla karakterlerin "can" ve "enerji" puanlarını harcamasıyla devam ediyor. Her bir karakterin enerji puanlarını harcadıkları normal saldırılarının dışında, can puanlarını da harcayabildikleri ağır saldırıları bulunuyor. Bu saldırılar doğrudan can veya enerji puanına yapılabiliyor ve enerji puanı biten karakter iki kat fazla hasar alıyor. Ayrıca, savaşlar esnasında kullanabileceğimiz, avantaj sağladığı kadar gizli dezavantajları da bulunan kartlar da oyunda yer

alıyor. Stratejinin ve kesinliğin önemli olduğu sıra tabanlı bir oyunda bu kartlar işlerin bir miktar karışmasına sebep olabiliyor. Hikâye boyunca insanı düşmanlarla mücadele ediyor oluşumuz, çeşitlilik açısından oyunun animasyonlarını önemli kılıyor. Bu konuda da yapımcı ekibin işin üstesinden başarıyla geldiğini görüyoruz. Görsel roman tarzına rağmen diyalogların seslendirilmemiş olması oyunun en büyük eksilerinden biri oluyor. Diğer bir eksiye tanıştığımız her bir yeni karakterle kurduğumuz diyalogun ve onlar hakkında verdiğimiz kararların oyunun gidişatını etkiliyor olması. Bu her ne kadar oyunun mutlu sonu için birden çok defa çabalamamızı gerektiren oynanış süresini arttırsa da beraberinde getirdiği bilinmezlik hissi ve hikâye ile tüm bilgilere tek seferde ulaşamamak sinir bozucu olabiliyor. Yine de Ash of Gods: Redemption sıra tabanlı strateji yokuşumuzu giderebilecek bir yapım olmuş.

◆ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Görsel tarzı ve animasyonları, savaş mekanikleri ve kart sistemi
EKSİ Yoğun ve saklı hikâye

70





Yapım Blue Wizard Digital Dağıtım Blue Wizard Digital Tür Puzzle Platform PC, Mac, iOS, Android Web www.f13killerpuzzle.com

Friday the 13th: Killer Puzzle

Hayatınız boyunca görebileceğiniz en tatlı Jason!!

Artık 13. Cuma serisinin kült karakteri Jason'a korku dolu gözlerle bakmaya paydos! Jason ve şirinlik yan yana gelebilecek en son şeyken bu sevimli puzzle oyunu imkânsız başarıyor ve oyundaki karakterleri öldürmeyi hem eğlenceli, hem şapşık, hem de tatlı bir hale getiriyor.

Peşin peşin edit: Hikaye olarak fazla bir şey beklemeyin. Toplam 12 bölüm var ve bunların da içinde 13'er ara bölüm çıkıyor karşımıza. İlk 13 bölümde meşhur Crystal Lake'teyiz. Gençler ateş başında oturmuş dalga geçerek Bayan Voorhees'in oğlu Jason'ın ölmesine izin verdikleri için kamptaki herkesi nasıl biçtiğini, akabinde son hayatta kalan kişinin de Bayan Voorhees'i öldürdüğünü; sonrasında da Jason'ın annesinin intikamını almak için öldürmeye geldiğini anlatıyorlar. Tabii bir tanesi araya girip "bir dakika, Jason ölmemişti miydi, nasıl intikam alıyor yahu?" gibisinden espriler yapıyor ve o arada Jason meşhur "ki-ki-ki ma-ma-ma" efektleri eşliğinde ilk sıftahını atıyor. Bu arada, hangi üstün akıllı oyuna bir ki-ki-ki ma-ma-ma tuşu eklemeyi akıl ettiyse tebrik ederim. Şahane olmuş! Oyunun üçte birini bu tuşa basıp efekti tekrar tekrar dinleyerek geçirdim. Neyse, konumuza dönelim. Her 13 bölümden sonra yeni mekânlar açılıyor ve tonltiş oyunumuz kafasına göre senaryolarla Jason'ı hapisane veya kayak merkezi gibi

farklı yerlere gönderip cinayet işlettiyor. Oyunun yapısını Lara Croft Go veya Hitman Go gibi oyunlara benzetebilir, bunların daha sevimli ve matrak hali olarak hayal edebilirsiniz. Oynanış hem basit hem de karmaşık. Bir satranç tahtası düşünün. Jason sadece dikey veya yatay olarak boydan boya ilerleyebiliyor. Yani Go oyunlarındaki gibi tek kare ilerleyemiyor. Önüne bir engel çıkana kadar ilerliyor. İster alanın sonu, yani duvar olsun. İster taş – çit benzeri bir şey. Amaç bölüme yerleştirilmiş karakterlerin yanına giderek kafalarını uçurmak. Genelde iki veya üç karakter oluyor bir bölümde ve bunlar temizlenince boss niteliğinde bir karakter geliyor. Onu da özel animasyonlar eşliğinde artistik bir şekilde öldürüyoruz lakin bu özel animasyonlar sınırlı. Örneğin Jason her sopa benzeri silah ile aynı şeyleri/hareketleri sergiliyor. Her bölüm sonunda dolan blood bad ibresi ile de yeni silahlar kazanıyoruz. Gerçi görüntü dışında pek katkılan yok. Bekleneceği üzere, bölümler ilerledikçe zorlaşıyor. Öyle ki duvarlar yerini tuzaklara bırakabiliyor. Bazı bölümlerde oynanılan alanın etrafında su bulunmakta ve Jason kenarda durmak yerine suya düşebiliyor. Fakat endişelenmeyin. Birincisi, yaptığınız her hamleyi rahatlıkla geri sarabiliyorsunuz. İkincisi ise Anne Voorhees'in kellesi yardıma hazır. Hem de fazlası ile! Takıldığınız yerde

Bayan Voorhees'in kanlı kafasına tıklarak ipucu alabilir, komple çözümü görebilir veya bölümü tamamen atlayabilirsiniz. İpucu tamam da diğer iki seçenek gereksiz olmuş çünkü oyunun mantığına aykırı. Bölümleri ben geçmeyeceksem niye oynuyorum ki? Senaryo modu dışında oyun bizlere iki küçük mod daha sunuyor. Bunlardan birisi Daily Death. Günlük bir bölüm oynanabilen bu modu 13 gün üst üste oynarsanız küçük hediyeler kazanabiliyorsunuz. Diğer ise Murder Marathon. Burada amaç üst üste öldürebildiğiniz kadar öldürerek kişisel rekorunuzu geliştirmek. Friday the 13th Killer Puzzle'ın ilk sekiz bölümü, yani 8*13 yaparsak 104 bölümü Steam'de ücretsiz. Daha fazlasını istiyorsanız şimdilik dört bölüm daha mevcut. Jason olarak bu kadar tatlı, bu kadar sevimli karakter öldüreceğiniz başka bir oyun olmadığı için kaçırmanız tavsiye edilir. ◆ **Olca Karasoy**

KARAR

- ARTI** Basit arayüz, ki-ki-ki ma-ma-ma diye bir tuşun varlığı
- EKSİ** Öldürme animasyonlarının sayısı az, Bayan Voorhees oyunu fazla kolaylaştırıyor

Ghost of a Tale

Umarız fare gördüğünde topukları arka ceplerine vura vura kaçan insanlardan değilsinizdir...

Zindandan kaçmaya çalışan sevimli bir fare, onu kovalayan sıçan ordusu, yardım etmeye çalıştığımız bir kurbağa... Bunun gibi birçok sevimli detayıyla öne çıkan Ghost of a Tale, nihayet PC kullanıcılarıyla buluştu. Şimdiden değerli okurlarımızı uyarayım, farelerle aranız iyi değilse bu oyuna hiç bulaşmayın derim.

Hikayemizin kahramanı Tilo. Kendisi şirin mi şirin bir fare. Bildiğiniz fındık faresi ve kendi haline bıraktığınızda öyle tatlı triplere giriyor ki yanınızda olsa mıncaklamaktan kendinizi alamazsınız. Beklenmedik şekilde zindana tıkılan Tilo'nun biricik karısı da ayrıca kayıptır. Derken bir gün hüccesine gelen yemeğinin altından gizemli bir not ve bir de anahtar çıkar. Böylece minik kahramanımız, bazı

soruların cevabını bulmak için yola koyulur. Tam bu noktada -biraz erken olacak ama- oyunun grafiklerinin muazzam olduğunu belirtmek gerek. Bağımsız bir yapım için son derece başarılı yansıtılan atmosfer, insanın içini kıpır kıpır ediyor. Yeşilin bol olduğu ormanlık alanlarda ağaçların arasından göz kırpan güneş ışığı, karanlık koridorlarda taşların arasından sızan su, minik dostumuz Tilo ve düşman modellemelerinin en ince detayına kadar düşünülmesi şaşkınlık uyandırıyor.

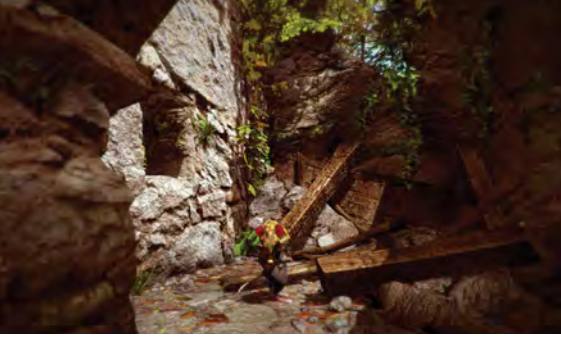
Oyunun Orta Çağ fantazi dünyasından esinlenmiş atmosferi gizlilik öğeleriyle de süslenmiş. Oynanış kısmında kendimizi bir animasyon karakterini kontrol ediyormuş gibi hissediyoruz. Bilmemiz gereken ilk şey ise Tilo'nun savaşçı bir ruha sahip olmadığı. Bu yüzden çok dikkatli adımlarla ilerliyoruz ve savaşmaktan çok düşmanlarımızdan gizleniyoruz. Oyun, bu noktada NPC'lerden aldığımız görevleri yerine getirdiğimiz, gizlilik öğeleriyle soslandırılmış bir aksiyon-RPG olarak nitelendirilebilir. Oyunun ilk dakikalarında işler biraz zor ancak birkaç dakikalık koşturmacanın ardından, nasıl gizlenmemiz veya ne zaman daha yavaş yürümemiz gerektiğini öğreniyoruz. Yolculuğumuz boyunca da bol bol bulmaca çözüyoruz. Uyuyan gardiyanın anahtarını alabilmek için kafasına şişe fırlatıp bayılıyor ya da düşmanın dikkatini başka yöne çekiyor, hop diye arkasından sıvışıyoruz. Oyundaki en önemli nokta gizlenmek. Çok çeşitli eşyalar toplasak ve bulduğumuz zırhlarla canımızı arttırsak bile fark etmez, olayımız bulmacaları doğru zamanda çözmek. Ayrıca NPC'lerden aldığımız belli görevler,

bize gizliliğimizi arttıran özel zırhlar da veriyor. Mesela sıçanların giydiği zırha sahip olursak, yanlarında rahat rahat dolaşabiliyoruz. Gizlilik kısmında başarısız olduğumuzda kaçmak her zaman serbest ancak unutmamak gerek ki yapay zeka da o kadar salak değil. Yani zindanda ayık bir gardiyan bizi gördüğü an mesafeyi hızla açmalı ve onun görüş alanından çıktığımızda sepete gizlenmeliyiz. Gardiyanın burnunun dibinde gizlenmek için hamle yaptığımızdaysa artık çok geç. Kendisi bunu yemediği gibi bizi ensemden tutup dışarı atıyor ve bir güzel pataklıyor. Ardından doğal olarak oyunu en son nerede kayıt ettiyse, oradan devam ediyoruz. Hazır kayıt demişken, oyunu sadece gizlendiğimiz zaman kaydedebiliyoruz. Ek olarak isteğe bağlı görevlere göre 10-15 saatte oyunu tamamlamak mümkün. Kısacası oyun, bizi ensemden tutup nereye gideceğimizi göstermiyor. Daha ziyade bizi oldukça zor bir dünyaya fırlatıyor ve olayların birbiriyle bağlantılı noktalarını geçmeye teşvik eden görevler veriyor. Ghost of a Tale, türüne uygun olarak ilginç bir hikaye, komik diyalog ve merak duygusu dahil olmak üzere tüm doğru parçalara sahip. İlginizi çektiyse göz atmak isteyebilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Kardeş**

KARAR

ARTI Karakter animasyonları, çevre tasarımı, etkileyici atmosfer
EKSİ Oynanışı etkileyen ufak tefek buglar, seslendirme yok, müzikler çok geri planda kalmış

80



ÜSTTE Oyun, bizi zor bir dünyaya atıyor ve hikayeyi bizim çözmemizi istiyor
SAĞDA Kahramanımız Tilo, ozanlık yapan bir fare

Fishing: Barents Sea

Oltaları sessizce yere bırakın. Şimdi açık deniz balıkçılığı zamanı...

Dün gibi hatırlıyorum. Sırtımızda kamıştan bir olta, iğrenç bir "yem bulma" seansı, bisikletler ve aniden bastıran, üstümden ne varsa sırlıslıklam eden feci bir yağmur. Arkadaşlar ile çıktığım ilk avda tuttuğum o bıyıklı balık, yerel halkın deyimiyle "Değirmenci". O sıralarda babamın işi sebebiyle Trakya'nın bir köyüne, yani memlekete dönüş yapmıştık. Uyum sağlamak pek zor olmasa da evin önünde oynanan futbol maçlarının artık geçmişte kaldığını anlamıştım, balıkçılık da o sıralarda imdadıma yetişti. Belki şaşırانlarınız olacaktır ama 94-97 yılları arasında çıkan çoğu oyunu ancak yıllar sonra oynayabildim ben. 386DX, C64 ve SNES'in pabucunu çoktan dama fırlatmıştım, artık yeni oyuncaklarım vardı: Bir bisiklet, arkadaşımın hediye ettiği makaralı güzel bir olta ve hemen her tatil günü 4-5 kişi çıktığımız, hiç bitmeyecekmiş gibi gelen balık tutma seansları. O günlerin üzerinden uzun bir zaman geçti ve o olta seti halen ilk günkü kadar iyi çalışıyor, sonraki nesillere hediye edileceği günü bekliyor. Fishing: Barents Sea'deki kahramanımız ise çok daha şanslı zira kendisine dedesinden küçük bir balıkçı teknesi (Borge) miras kalmış. Belki ilk bakışta pek fazla güven vermiyor, belki çok yavaş ve kapasitesi sınırlı ancak oyuna ilk adımlarınızı atmanız ve işleri kontrol altına alana kadar cebinize üç beş kuruş para koymanızı sağlıyor, şükredin yani. Fishing: Barents Sea piyasaya çıktığında oyunu denemiş ve korkunç teknik problemler sonrasında incelenmeye hazır olmadığı

kanısına varmıştım. Aradan geçen zamanda oyunun yapımcısı sorunların tamamına olmasa bile önemli bir kısmına çözüm bulmayı başardı. Yine de Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunun en önemli eksisi son derece başarısız optimizasyonu.

Oyun Norveç ile Rusya arasındaki Barents Denizi'nde geçiyor ve gayet yeterli büyüklükte bir haritaya sahip. Amacımız balık tutmak ve oyunda Borge dışında beş farklı tekne daha var, her biri diğerinden daha büyük ve işinizi kolaylaştıran teknik ekipmanlar ile birlikte geliyor. Barents Denizi balık türleri konusunda pek zengin sayılmaz, oyunda Longtail ile tutabileceğiniz Morina Balığı, Mezgit, Kırmızı Balık, Kömür Balığı ve açık denizde trol ağı kullanarak yakalayabileceğiniz Uskumru bulunuyor. Ayrıca yem olarak yengeç, karides, krill ve uskumru kullanabiliyoruz. Elbette her balığın damak tadı farklı, halıyla uygun yem türünü kullanmamız gerekiyor.

Oyunda balıkçılığın tadını azaltan bir durum söz konusu. Tüm balıkların hangi bölgede ne kadar bulunduğu peşin olarak biliniyor ve herhangi bir sürpriz faktörü yok. Oyunda hava şartlarının yanında bir de mevsimler var ve bazı türler sadece belli aylarda yakalanabiliyor. Ayrıca her tür için size bir kota verilmiş durumda ve bir sezonda avlayabileceğiniz balık sayısı kısıtlı.

Balık tutma mekanikleri ise tekrara bağlasa bile hayli keyifli. Longtail atacağınız yeri ve yem türünü seçtikten sonra birinci şahıs kamerasına geçip hattı çekiyor ve

takribi 20 saat sonra dönmek üzere işinize gücünüze bakıyorsunuz. Longtail'i geri çekerken balığın yaklaştığını gördüğünüzde mouse ile takip ederek sağ tuşa basıyorsunuz ve ardından da doğru zamanda sol tuşa basarak tekneye almaya çalışıyorsunuz. Eğer yolunuzun üzerinde başka longtail hatları varsa ve limana dönmeniz zaman alacaksa bu balıkları ayıklamanız gerek. Burada da mknatis efekti kullanılarak bıçağı düz çekmeniz zorlaştırılmaya çalışılmış. İsterseniz birinci şahıs kamerasında oynayabileceğiniz oyunda para kazanmak zor değil ve gemileri geliştirmekten tutun da yeni gemiler ve senelik hizmetler de dahil olmak üzere parayı harcayabileceğiniz tonla şey var.

Fishing: Barents Sea iyi bir oyun. Eğer türe meraklıysanız hayli başarılı bir iş çıkartılmış, DLC'ler ile zenginleştirilebilir içeriği de de cabası. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Balık tutmanın eşsiz hazzı, keyifli oynanış, başarılı müzikler, Türkçe desteği
EKSİ Optimizasyon kötü, balık ve tekne çeşitliliği az, oynanış haddinden fazla kolay

72



Q.U.B.E. 2

Hey dostum, küplere binmemi istemiyorsan, o elindeki kübü sakince yere bırak!

İlk oyunun ardından yedi yıllık bir sessizliğe gömülen Toxic Games, mekan bulmacası oyunları arasında adı Portal ile birlikte anılmaya başlanan Q.U.B.E. serisine geri dönüş yaptı. İlk oyunun geliştirme aşamasında topladıkları bağışlarla, dönemin en çok yardım toplayan oyunlarından biri olan Q.U.B.E., oyuncuları tatmin eden ve yüksek puanlar toplayan bir yapım olmuştu.

Hikayemiz bilinmeyen bir yerde, hafızasını kaybetmiş olan Amelia Cross ile birlikte başlıyor. Cross'u yöneterek, bu garip dünyada garip teçhizatımızla yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Bu yolculukta yalnız değiliz. Telsizimizin öteki ucunda Emma Sutcliffe isimli karizmatik sesli bir ablamız var. Q.U.B.E. 2, ilk oyunu andıran bir giriş ile başlıyor. Hafızasını kaybetmiş karakterimizle, elimizdeki küpleri hareket ettirebilme teçhizatıyla (Q.U.B.E) bulmacaları çözmeye çalışıyoruz.

Bu sefer ilk oyundaki gibi dört farklı küp yerine, üç renkte kübü manipüle edebiliyoruz. Kırmızı ile sütunlar yaratırken, maviyle sıçrama alanı yaratıyor, yeşil küple ise yoktan bir adet küp var ediyoruz. Seçenekler ilk başta bu kadar az olunca, oyuna alışma süresi de bir o kadar hızlı oluyor.

Açıkçası oyunun temelinin de bu bulmacalar oluşturuyor. Hatta sadece bulmacalar oluşturuyor desem bile yeridir. Çünkü Q.U.B.E. 2, ilk başlarda hikaye namına pek bir şey anlatmıyor. Oyuna tutunmanızı sağlayan yegane şey küplerle çözmeniz

gereken mekan bulmacaları. İşin iyi tarafı ise bu bulmacalar öyle çok zorlayıcı değil. Q.U.B.E. 2'nin başında, küplerle donatılmış zindanımızdan çıkmak için büyük bir reaktörü çalıştırmamız gerekiyor. Reaktörü çalıştırmak için üç farklı küçük reaktörü, her biri için de üç küçük bilgisayarı çalıştırmamız lazım. Bu süreç biraz can sıkıcı hale gelmeye başlıyor çünkü bulmacalar bir noktadan sonra birbirlerine benziyor. Asıl macera ise dış dünyaya çıktıktan sonra başlıyor. Yine de hepsinde asıl mantık aynı: Yeşil küpü A noktasından, B noktasına bir şekilde taşımak. Böylece yolumuz açılıyor ya da yolu engelleyen barikat açılmış oluyor.

Toxic Games, ilk oyundaki eğlenceli mekan bulmacalarını Q.U.B.E. 2'de devam ettirmeyi başarmış ama dediğim gibi oyunun süresini uzatmak istedikleri fazlasıyla bariz. Şöyle keyifli keyifli Q.U.B.E. 2 oynayalım da bitireyim bari, dersiniz yaklaşık 5 saat içerisinde oyunun sonunu görebilirsiniz. Zaten bulmacaların şemasını bir kere çözdükten sonra odaları tek tek geçmeye başlayacaksınız. Q.U.B.E. 2'nin bir diğer sorunu da burada ortaya çıkıyor. Bulmacaları çözmek için herhangi bir alternatif yol bulamıyorsunuz. Kendisiyle sık sık karşılaştırılan Portal serisinde belli adımları izlemek zorunda olsanız bile çözüme ulaşmak oyuncunun inisiyatifinde kalıyordu. Q.U.B.E. 2'nin can alıcı kısmı ise Unreal 4 grafik motoruyla yaratılmış dünyası. Q.U.B.E. 2 dünyasının minimalist havası içerisinde, David Housden'ın hazırladığı

atmosferi başarıyla yansıtan parçalarında kaybolmanız çok normal. Işıklandırmalar, gölgeler ve kaplamalar fazlasıyla doyurucu. Oyunun başındaki sadece küplerden oluşan kısım da bile büyüleyici bir hava var. Kısa sürede bitmesinden ve akılda kalıcı pek fazla detayı olmamasından ötürü yeniden oynanabilirliği sorgulanabilir. Yine de çok kafa yormayan bulmacaları, mistik atmosferi ve klas müzikleriyle ön plana çıkan Q.U.B.E. 2, birkaç saatliğine kaçış yaşamak isteyenler için birebir. **◆ Özyaşın**

KARAR

ARTI Öğrenmesi kolay, çok yormayan bulmacalar, seslendirme ve müzikler **EKSİ** İçine çekmeyen senaryo, kısa oyun süresi, birbirine benzeyen bulmacalar

75



Remothered: Tormented Fathers



Clock Tower veya Rule of Rose tarzını seven arkadaşları buraya alalım!

Sessiz sakin bir şekilde yeni yılın ilk ayında çıkışını gerçekleştiren Remothered, eski formülü doğru uygulayarak iki – üç saatliğine de olsa ürpertici bir deneyim sunuyor. Karakterimiz, Dr. Rosemary Reed. Oyunun başında henüz nedenini bilmediğimiz bir sebepten Reed, Richard Felton adlı ihtiyara takıntılıdır. Felton yaşlı, zengin ve hasta bir adamdır. Celeste adındaki kızı yıllar önce kaybolmuştur. Reed, bu konu için yaşlı adamı ziyarete gider. Kısa bir görüşmenin ardından Reed'in aslında kendisini tanıttığı kişi olmadığı Felton'un hemşiresi tarafından ortaya çıkarılır ve Reed kapı dışarı edilir. Tabii Reed pes etmez ve hemşire paydos ettikten sonra gizlice eve girer. Lakin girdiğine bin pişman olur çünkü akıl sağlığı pek de yerinde olmayan bir Felton ile karşılaşır. En önemlisi de, niyeti Reed'i yakalayıp öldürmektir! Dolaplara – yatakların altına saklanarak yolunuza devam ettiğimiz oyunda, ihtiyarın ne

zaman ve nerede ortaya çıkacağı muamma olduğu için daima diken üstüne kalıyoruz. Bir süre sonra oyuna yeni takım arkadaşları da ekleniyor. Yapacaklarınız basit: Kötü adama görünmeyin, gerekli nesnelere bulun ve doğru yerde kullanın. Tıpkı meşhur Clock Tower oyunlarındaki gibi yani. Remothered merak ettiren bir hikayeye sahip ve karakterlerin animasyonlarını saymazsak başarılı bir deneyim sunuyor. En azından eski hayatta kalma türünü başarı ile temsil ediyor.

◆ Olca Karasoy

KARAR

ARTI İnsanı içine çeken atmosfer, ilgi uyandıran hikaye, akıcı oynanış
EKSİ Dengesiz grafik opsiyonları, erken erişimden kalma bazı buglar

85

Yapım Amanita Design Dağıtım Amanita Design Tür Macera Platform PC, Mac Web chuchel.net

CHUCHEL



Mutlu olmayı ve gülümsemeyi hatırlatan bir oyun.

Son birkaç senedir LEVEL'da bir Amanita Design oyunu incelemesi okuduysanız büyük ihtimalle ben yazmışımdır. Bunun sebebi basit, harika oyunlar yapıyorlar ve ben büyük bir hayranlıyım.

Size daha önce yazdığım incelemelerin bir özetini geçeceğim çünkü Amanita Design'ın son oyunu CHUCHEL için de bunların tamamı geçerli: Doğu Avrupa'nın masalsi stili ile beslenen çizimler ve görseller, oyunun bütünüyle birleşmiş ve oyunun bir etmeni haline gelmiş ses tasarımı, her yaşta insanı içine alabi-

lecek sadelik ve keyifte bir oynanış. Yani daha ne diyebilirim ki. Ah evet bir de bu dünyaya ait olmayacak güzellikte müzikler. Zaten CHUCHEL'in müziklerini yapan DVA (Botanicula'nın müziklerini de yapmışlardı) tarzlarını hayali ve olmayan halkların folk müziği olarak tanımlıyor.

CHUCHEL çok basit bir oyun. Hatta firmanın diğer oyunlarına göre bile biraz sade kalıyor. Bu seferki oyun neredeyse bir interaktif animasyon veya tablet oyunu kıvamında. Yapmanız gereken ekrandaki

çeşitli yerlere tıklamaktan ibaret. Ama bu basit oynanışta bir oyunu bile harika yapmayı başarabiliyorlar.

Ana karakter oyun boyunca bir kirazı kovalıyor ve onu elde etmeye çalışıyor. Bunu yaparken de başına aynen Ice Age'deki sincap gibi (Sincaptı değil mi o?) olaylar geliyor. Böyle yazınca sadece çocuklara hitap eden bir oyun gibi duyulsa da durum öyle değil. Hatta oyun oynamayan insanları bile başına kilitleyebilecek seviyede. Kendinize bir iyilik yapın, CHUCHEL oynayın ve mutlu olun. ◆ Ege Tülek

KARAR

ARTI Görseller, sesler, müzikler, karakterler, her şey harika ve başka bir dünyadan
EKSİ Oyundan çok interaktif bir animasyon gibi

85





Yapım Portalarium Dağıtım Portalarium Tür MMORPG Platform PC Web www.shroudoftheavatar.com

Shroud of the Avatar Forsaken Virtues

Lordum biraz altın verin, büyü kitabımı tamamlayacağım!

Shroud of the Avatar ilk duyurulduğunda sevinçten yerinde duramayanlardandım. Ancak bu heyecan oyun hakkında bilgiler ve yeni görüntüler su yüzüne çıktıkça yerini endişe ve huzursuzluğa bıraktı. Sebep de oldukça basit. Ultima gibi bir harikayı oyun dünyasına kazandırmış Richard Garriott

(evet, Lord British), yeni projesi olan Shroud of the Avatar'ı da zamanında Ultima Online'ı geliştirdiği gibi, yani oyunun görselliğinden ziyade içerikteki zenginliğe önem vererek bizlere sunmaya karar vermişti. Bu elbette birçok oyuncuyu sevindiren bir durum. Beni de sevindiriyor zira zengin içeriğe, detaya, dolu dolu bir hikayeye aç kalmış durumdayız. Ancak bu durum oyunun yeni nesil oyuncuların radarından uzak kalmasına yol açabilirdi ki zaten öyle oldu. Kırk senelik UO oyuncuları olan bizler bile oyunu ilk gördüğümüzde "Richard abi ne yapıyorsun, hangi yıldayız?" demiştik, laf değil.

SoTA, NPC'ler ile dolu, yaşayan şehirlerin yer aldığı, ancak alışıldık "şehirlere gir, NPC'leri gez ve quest topla" durumunun söz konusu olmadığı bir yapıya sahip. Tabii ki bu şehirlerde bazı NPC'lerden görevler alıyoruz ancak öyle her önümüze çıkan kişi de bizden gidip dağların yamacındaki trolleri öldürmemizi istemiyor. Yani oyuncular daha çok dünyayı keşfetmeye yönlendirilmiş. Oyunun başında, her ne kadar belirli bir noktaya kadar yönlendiriliyor olsak bile bir süre sonra oyun elimizi bırakıyor ve Lord British emrindeki Yeni Britanya'da özgürce dolaşmaya başlıyoruz.

SoTA'da evler, binalar inşa edebiliyor bunları istediğimiz gibi dekore edebiliyoruz. Hatta bu evleri, binaları şehirlerdeki boş alanlara inşa edebildiğimiz için koca bir şehri yeterince parası olan bir guild tamamen kendi kontrolü altına alabiliyor. Bu da tabii ki o bölgedeki tüm ekonomiye etki ediyor. Aynı zamanda her rol yapma oyunundan alışkın olduğumuz crafting sistemi de oyunda mevcut. Vendorlar aracılığı ile, üretilen bu eşyaların satışını da gerçekleştirebiliyoruz.

SoTA eski usul rol yapma mekaniklerini kullanıyor. Yani bir NPC ile konuşurken onun söyledikleri arasından belirlenmiş kelimeleri

seçerek ya da yazarak konuşmayı devam ettirebiliyoruz. Oyunda öyle direkt olarak "M tuşuna basayım haritayı açayım" gibi bir lüksümüz de bulunmuyor. İlk önce o haritayı elde etmek gerekiyor.

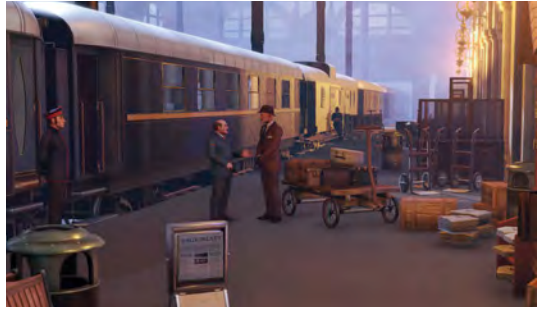
Oyunun dövüş sistemi yeni nesil RPG'ler gibi, rakamlara dizdiğimiz yeteneklerimiz ile karşımızdaki rakibe darbeyi vuruyoruz. Kılıçtan büyüye onlarca çeşit seçenek mevcut, bir MMORPG'de olması gerektiği gibi alabildiğine farklı sınıflar da var. Ancak maalesef bütün bunlar oyuna bağlanmam için yeterli olmadı. Oyunda dövüş sahneleri hem kötü gözüküyor hem de verdiği "kılıcı indirme hissi" son derece zayıf. Ok/yay alıp denedim, durum yine aynı. Büyü atarken de durum çok farklı değil. Açıkçası o tanıtım videolarında ejderhalar ile kapışan, büyüler atan karakterleri falan görünce heyecanlanmıştım, savaşlar zevkli olur en azından demiştim ama, olmadı.

Ne yazık ki çok büyük hevesle açtığım oyun, her dakikasında kendisini benden biraz daha uzaklaştırırdı. Grafikten çok içeriğe, özgünlüğe önem veren ben, artık bu grafik, bu ses, bu animasyonlara katlanamadığımı fark ettim. Sırf Lord British, UO, Richard Garriott babanın hatırasına sıkışım dişler artık yeterince sızlayınca da çıktım oyundan. Sakın UO hatırasına bu kadar parayı (150 TL!) veririm demeyin, şu konsepti ve şu hali ile SoTA maalesef fena halde sınıfta kalıyor. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Richard Garriott sevenler için kesinlikle ilgi çekici, verdiği o nostaljik hissiyat

EKSİ Ne kadar UO severseniz sevin bayılıyor. Grafikler, dövüşler ve animasyonlar çok kötü. Oyun "retro" değil "eski" gözüküyor.



Yapım KING Art Dağıtım THQ Nordic Tür Macera Platform PC, Mac Web thqnordic.com/games/raven-remastered

The Raven Remastered

Hırsız kim? Gelin, bir de daha yüksek çözünürlükte kovalayalım!

Remastered modası gün geçmiyor ki yeni bir oyunu daha baştan yaratmasın. Hoş bu oyunların büyük bir kısmı ziyadesiyle eski oyunlardan oluşuyor ama bu sefer 2013 gibi çok da uzak bir geçmişe sahip olmayan The Raven'in yenilenmiş haliyle karşılaşmış bulunuyoruz. Çıktığı dönem itibarıyla giderek azalmakta olan "point & click" tarzı macera oyunlarını muazzam bir şekilde yeniden beğenimize sunan yapım, piyasaya çıktığı dönemde ziyadesiyle dikkat çekmişti. Hikayeye gelirsek; 1964 yılında, Londra'da bulunan British Museum'dan bir yakut çalınır. Olay mahallinde bulunan bir kuzgun tüyü de tüm okları The Raven olarak bilinen efsanevi hırsıza çevirmiştir. Bir tren yolculuğuna

çıkan Polis Memuru Anton Jakob Zellner ise kendisini bu efsanevi hırsızın peşindeyken bulur. The Raven Remastered ilk olarak grafikleri ile dikkat çekiyor. Aslında 2013 versiyonuna göre muazzam bir değişiklik olmasa da desteklediği çözünürlüğün artışı nedeniyle oyunun albenisi artmış durumda. Çözünürlük haricinde animasyon, ışıklandırma ve saçlar gibi ince detayların da baştan aşağı elden geçirildiği net bir şekilde görülebiliyor. Halihazırda oyun senaryosuna bir şey eklenmemesi can sıkıcı olsa da zaten iddialı bir anlatısı olduğundan dolayı çok da göze batmıyor diyebilirim. Yine de oyunun bugünün oyuncusu için fazlasıyla zorlayıcı bulmacaları olduğunu ve bu bulmacaların

herhangi bir şekilde kolaylaştırılmadığını da vurgulamak isterim. İnsan farklı içerikler bekliyor ama 2013 gibi yakın tarihte üretilmiş bir yapıyı Remastered yapınca da ne yazık ki işte böyle bir sonuç ortaya çıkıyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Geliştirilen grafikler ve animasyonlar, eğlenceli ve kafa karıştırıcı bulmacalar, kaliteli anlatım

EKSİ Herkese hitap etmemesi, türe yabancı oyuncular için zorlayıcı bulmacalar

77

Yapım DryGin Studios Dağıtım DryGin Studios Tür Simülasyon Platform PC Web playbioinc.com

Bio Inc. Redemption

Ölüm meleği mi olmak istersiniz yoksa hastayı yaşatmak için canla başla çalışan doktor mu?

Hastaneli doktorlu oyunları oldum olası sevmişimdir. Hayır, doktorluk içimde kalan bir meslek değil ama nedense bana eğlenceli gelir hep. İtiraf edeyim, bu oyunu ilk gördüğümde de o klasik doktorculuk oyunlarından sandım ama hiç öyle değilmiş.

Bu oyunda pratikte iki seçeneğiniz var; hastayı yaşatmak mı yoksa öldürmek mi istiyorsunuz? Yaşam seçeneğinde karşınız-

daki hastanın vücudunda oluşan semptomlara göre testler yapıp sonuçlara göre tedavi uyguluyorsunuz. Oyunu bu türe ait diğer yapımlardan ayıran özelliği ise, sanki hastanın başında Azrail var! Siz "oh tamam damarları hallettim, stres seviyesini de ilaç verdim düzelttim" derken bir bakıyorsunuz hasta kusmaya başlıyor. Bir nevi hastanızı öldürmeye çalışan ilahi güçle yarış halindediniz.

Hastanın değerleri hızla düşmeye başladığında sizin de stres seviyeniz yükseliyor. Stajyer olarak başladığınız kariyerinizde hastaları iyileştirdikçe ilerleme kaydediyorsunuz ve böylece tedavi sürecinde yükselişinizi hızlandıracak yeni bonuslar kazanma imkanınız oluyor.

Gelelim ölüm meleği olduğunuz seçeneğe, ne yalan söyleyim bu bu bölüm beni daha çok eğlendirdi. Hastayı "kimliksiz" seçme şansınız olduğu gibi Noel Baba, Trump, Jesus, Obama, Kim Jong-un, Hitler

yapma fırsatınız da var, tamamen size kalmış. Oyunu çevrimiçi oynama şansınız da olduğunu belirtelim. ♦ **Nevra İlhan**

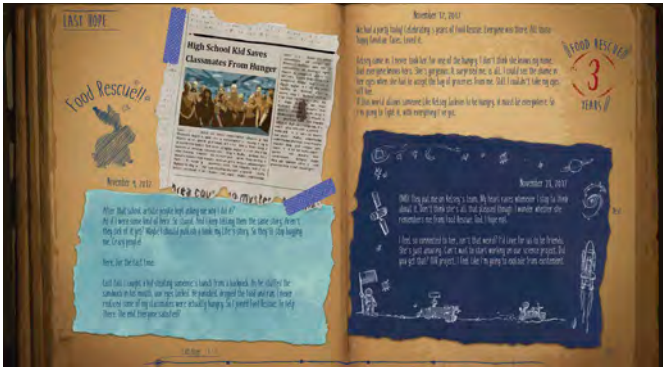
KARAR

ARTI Zamanla yarışıyor olma hissi muazzam, hem iyi hem de kötüyü oynayabilme seçeneği

EKSİ Gerekli puanları toplamak bir süre sonra sıkıcı hale gelebiliyor

75





Yapım Kenny Guillaume, Dagmar Blommaert Dağıtım Kenny Guillaume Tür Macera Platform PC Web bit.ly/2HAZ5Hh

Marie's Room

İki çok yakın arkadaşın arasında geçen duygusal bir hikaye...

Marie's Room, indie yani bağımsız yapımlarla ilgilenenlerin, ayrıca macera türünü sevenlerin kaçırmaması gereken oyunlardan biri. Oyun tamamen ücretsiz! Hikayemiz Kelsey ve Marie'nin arasında yaşanan olayları konu alıyor. Kelsey olarak 20 yıl öncesine gidiyor ve Marie'nin günlüğünde yazanları tek tek keşfediyoruz. Oyunun daha ilk dakikalarında Kelsey'nin sesinden anlıyoruz ki Marie, zor zamanlar atlattı. Ardından Marie'nin eski odasına doğru adım atıyor ve günlüğü yavaş yavaş okumaya başlıyoruz. Marie'nin günlüğündeki ilk sayfada Kelsey için yazılmış bir mektupla karşılaşırız. Bu mektup, tüm oyunun kilit noktasını oluşturuyor. Kelsey, Marie'nin güvenini kırmış ve en önemlisi günlüğünün

okunduğunun da farkında. Mektubu biraz daha okumaya başladığımızda ters dönmüş sandalyelerin yavaş yavaş yok olduğunu ve Marie'nin gençlik yıllarındaki odasına seyahat ettiğimizi farkediyoruz. Bu kısımda yapmamız gereken odadaki eşyalarla etkileşime geçmek ve Kelsey'nin ağzından olayları anlamak. Oyunda zaman harcadıkça ve odadaki eşyalarla etkileşime geçtikçe hikayenin ardındaki sır perdesi aralanıyor. Kelsey, Marie ile olan ilişkisinden bahsederken bir yandan da kendisiyle çelişkiye düşüyor. Marie's Room'da Marie'nin laptop ve çantasındaki şifreyi çözmeye çalıştığımız anlar gibi ufak tefek mini bulmacalar mevcut. Oyundaki en önemli detay ise bazı eşyalarla etkileşime geçip günlüğün güncel-

lenmesini sağlamak. Her günlük güncellendiğinde okumayı ihmal etmemek de önemli. Macera türündeki oyunumuz, bizi tek bir odaya kapatıyor ve öyle tüm evi özgürce dolaşmıyoruz. Yaklaşık 45 dakikada tamamlanan oyun, kendine has hikayesiyle bazılarınızı oldukça etkileyecektir.

◆ **Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Yumuşak melodilerle süslenmiş, kısa ve hoş bir hikaye, üstelik ücretsiz!

EKSİ Türü sevmeyenler oyunu fazla kısa bulabilir

70

Yapım Dim Bulb Games, Serenity Forge Dağıtım Good Shepherd Entertainment Tür Macera Platform PC, Mac Web wherethewater tastes like wine.com

Where The Water Tastes Like Wine

Amerika'yı birbirinden ilginç hikayelerle keşfetmek...

Lafı uzatmadan baştan söyleyeyim, bu yapım tam olarak bir "oyun" sayılmaz. Elbette kendi içerisinde ufak oyun mekanikleri barındırıyor ama daha çok Amerikan tarihi, kültürü ve özellikle de edebiyatına ilginiz varsa yaklaşmanız gereken bir yapım. Where the Water Tastes Like Wine, ismi gibi "cool" bir oyun. Biraz Tom Waits, biraz Nick

Cave biraz da Leonard Cohen dinlemek gibi. Oyunla beraber bu isimlerin müziklerini rahatlıkla dinleyebilirsiniz. Oyunun amacı ve oynanışı oldukça naif. Amerika'da şehirler arasında gezerek, karşılaştığınız kişilerle hikayeler paylaşmak. Karşılaştığınız kişilere istedikleri türden hikayeler verdiğiniz zaman bir nevi onları yenmiş, yeni hikayeler öğrenmiş ve amacınıza ulaşmış oluyorsunuz. Oyun mekaniği dediğimiz şeye en fazla benzeyen kısım da şehirler arasında gezerken karşınıza çıkıyor. Otostop çekebiliyor veya ufak bir ıslık çalma mini-oyunu ile daha hızlı ilerleyebiliyorsunuz.

Oyunun odaklandığı kısım ise elbette hikayeler. Özellikle 20. Yüzyıl Amerikan edebiyatına ilgi duyanlar için oldukça mutlu edici ve doyurucu hikayeler ve diyaloglar var. Emily Dickinson, Ernest Hemingway gibi isimlerden tutun da J.D. Salinger'a kadar uzanan dö-

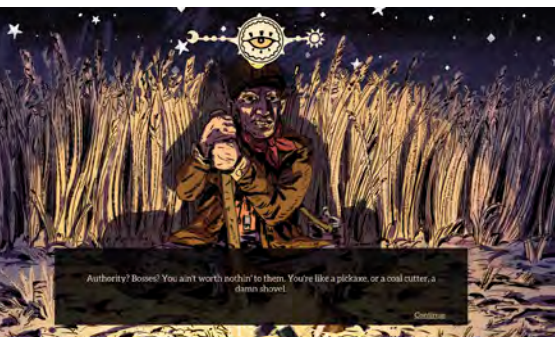
nemlere selam duran metinlerle karşılaşacaksınız. Buradan anlayabileceğiniz üzere, oyun ileri derecede İngilizce gerektiriyor. Ne yazık ki başta da dediğim gibi "oyun" tarafı çok tatmin edici değil. Daha çok interaktif ve arayüzü güzel görsellerle donatılmış bir kütüphane gibi. Mekanikler hantal ve çok keyifli değil. Benim oynadığım sıralarda da oldukça fazla hata vardı. Eğer spesifik olarak Amerikan edebiyatına veya edebi oyunlara ilginiz varsa bakabilirsiniz. ◆ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Amerikan Edebiyatı severleri tatmin edecek metinler, güzel görseller ve başarılı seslendirme.

EKSİ Hatalı ve sıkıcı oyun mekanikleri.

65





Tür Battle Royale Platform iOS, PC, PS4, XONE Fiyat Ücretsiz

Fortnite

Efsane olmak kolay değil

Battle Royale oyunları eminim bu yazıyı okuyan veya bilgisayar oyunlarına biraz sarmış olan herkesin bir şekilde hayatından geçmiştir. Ve bu oyunlara tek tek baktığınızda hepsinin bize sunduklarının aşağı yukarı aynı şey olduğunu görebilirsiniz. Adaya doğru düş, silah bul ve birinci ol. Elbette bu kadar çok satan bir sistemi değiştirmek veya eklemek diğer oyun stüdyolarının pek işine gelen bir durum değildi. Sadece grafikleri ve haritayı değiştirerek hem bir dolu oyuncu hem de para kazanmaya baktılar. Elbette bütün bu söylediklerim Fortnite çıkana kadar geçerliydi. Hem oyunda yapılar kurmamıza izin vermesi hem de sürekli güncellenen farklı oyun modları, karakterleri ve silahlarıyla Fortnite resmen herkesin gönlünde taht kurmayı başardı. Kısa zamanda çok büyük bir oyuncu kitlesine ulaştılar ve böylece uzun bir süredir koltoğunu koruyan PUBG'nin gözünü diktiği her yeri ele geçirdiler. Battle Royale oyunlarının mobil versiyonlarına daha önce bu sayfalarda yer vermişim. Ve Fortnite da diğer oyunlardan farklı değil. Burada hepimizin sorması gereken tek bir soru var aslında. Peki Fortnite bu çıkartmayı başarabilmiş mi? Bu soruyu cevaplarken birkaç farklı şeyi

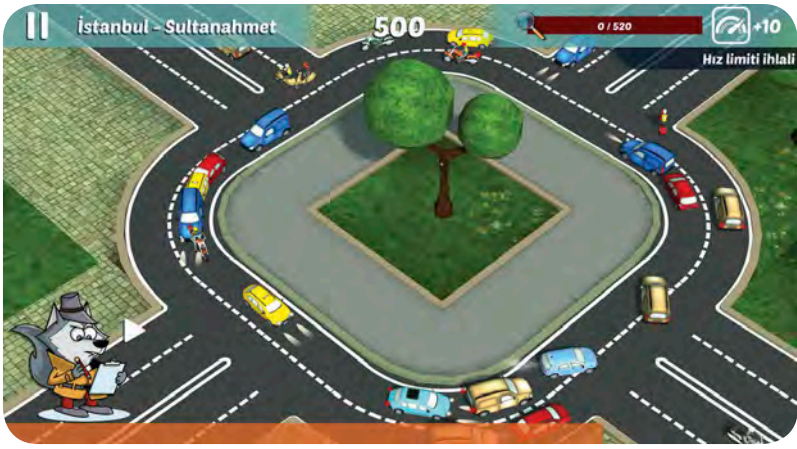
düşünmemiz gerekiyor. Diğer mobil Battle Royale oyunlarının en vurucu yanı kontrolleiydi. Basit ve başarılı kontroller her zaman için mobilde veya konsolda oynayacağınız bir FPS oyununun başarısını belirler bir nitelik oldu. Özellikle PUBG'nin mobil oyunu, online olmadığına dair bir sürü spekülasyon olmasına rağmen, kontrollerinin başarısıyla benden geçer not almayı başarmıştı. Grafikleri de orijinal oyuna olabildiğince benzer olunca, boş zamanlarda oynanabilecek başarılı bir oyun olarak kaldı akıllarda. Akıllarda kaldı diyorum çünkü çoktan telefondaki yerini başka birine kapırdı.

Daha önce bir şekilde Fortnite oynamayanlarınız varsa oyun diğer Battle Royale oyunlarının neredeyse aynısı. Ancak bu oyundaki en büyük fark, karakterlerin üç tane materyal kullanarak kendilerine bir şeyler inşa edebiliyor olması. Üstelik bunu kontrollere oldukça başarılı bir şekilde yedirdiklerinden, kullanıcılar hiç zorlanmadan birkaç saniye içerisinde kendilerini koruyacakları üsler inşa edebiliyorlar. Ve oyunun bütün zevki de buradan geliyor.

Mobil oyununa baktığımız zaman incelenmesi gereken en önemli özellik bu. Ve aslına bakarsanız fena iş çıkarmamışlar.

Ancak alışmanızın uzun zaman alacağını düşünüyorum çünkü silah ve inşa arasında olan geçiş ne kadar başarılı bir şekilde koterilmiş olursa olsun, zor. Tuşların birbirine çok yakın olmasından kaynaklı olarak eğer telefonunuzun ekranı büyük değilse bazen yanlış yere basma sorunu yaşayabilirsiniz. Oyunda silah veya yürüme sesinin nereden geldiğini anlayamama durumunuza yönelik, karakter etrafında bir çember beliriyor ve bu çember üzerinde silahın veya yürüme seslerinin nereden geldiğini şekilli bir şekilde görebiliyorsunuz ki bu kesinlikle olması gereken bir özellikti. Grafikler ise Iphone 6S Plus için iyi olmasına rağmen, bilgisayarda düşük seviyelerde oynadığımız bir oyundan farkıydı. Elbette daha yüksek bir telefon modelindeyseniz görüntülerin daha iyi olduğunu söylemem gerekiyor.

Oyunun kontrollerine alışsanız dahi bu oyunu bilgisayar veya konsol üzerinden arkadaşlarınızla beraber oynayacaksınız yapmamanızı öneririm çünkü onlar her şekilde üstün konumda olacaklardır. Bunun yanı sıra karakterinizin Cross Play sayesinde tüm platformlarda bir olduğunu ve burada her öldüğünüzde K/D oranlarınızı değiştirdiğini unutmayın. **Cantuğ Şahiner**



Tür Eğitim Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Müfettiş Turing

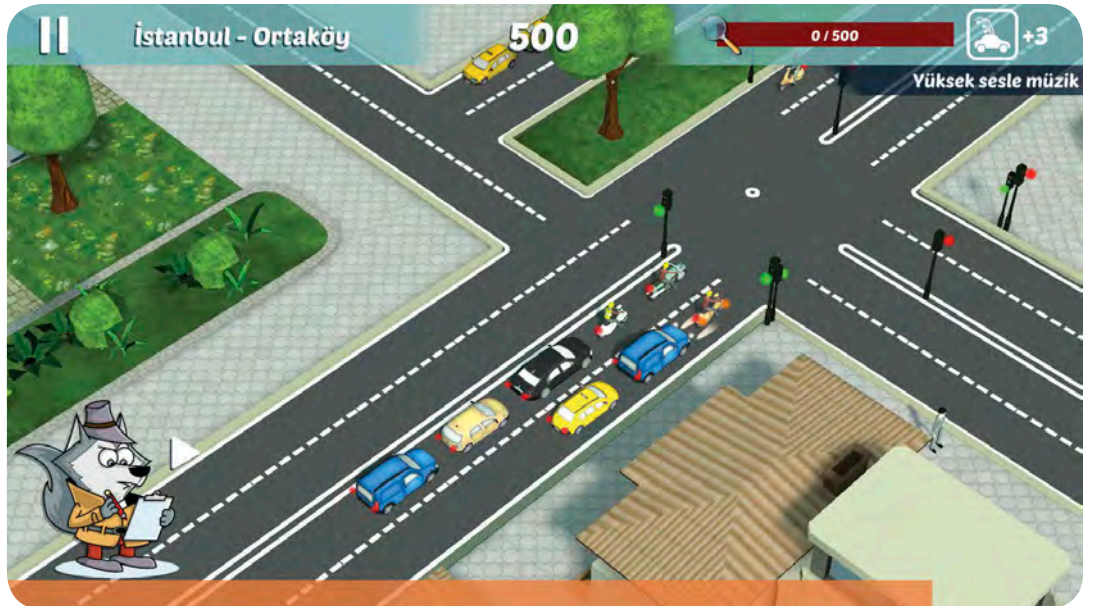
"Ağaç yaşken eğilir" mottosuyla yola çıkan eğitici bir yapım

İnanın bu yazıyı yazarken hem ikilimde kaldım hem de böylesine bir fikrin bu hale gelmesine üzüldüm. Çünkü gerçekten oyunun başarmaya çalıştığı şey oldukça güzel. Bu kısmı daha fazla uzatmayıp nelerin iyi ve nelerin kötü olduğuna giriş yapmak istiyorum. Öncelikle oyunda adının Müfettiş Turing olduğunu düşündüğüm ve çocuk oyuncuların oldukça hoşuna gidecek bir karakteri canlandırıyoruz. Bu karakterin amacı bulunduğu şehirlerdeki trafik kurallarına uymayan araçlara ceza kesip, tecrübe puanı toplamak. Elbette oyunun amacı da kullanıcılarına trafik kurallarını bir şekilde öğretmek. Bu sayede Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu ile yapılan bir ortaklık neticesinde -ki bence oldukça güzel düşünülmüş- çıkmış bu oyun ortaya. Oyun içerisinde birbirinden farklı 5 şehir ve toplamda 15 ilçede görev yapıyoruz. Yine oyunun bir diğer güzel noktası da şehrin haritasında veya şehre girmeden önce onunla alakalı ufak bilgiler alabiliyor olmamız. Bu da trafik kuralları konusunda genç yaşta itibaren bilinçlenmenin önünü açan oldukça başarılı bir tercih olmuş.

Şu ana kadar yapılmaya çalışılan şey oldukça güzel olmasına rağmen ne yazık ki devamında sayacağım sorunlar bir şekilde oyunun başarısına balta vurmuş durumda. Öncelikle oyunun ana karakteri oldukça başarılı çizilmiş olmasına rağmen oyunun grafikleri kesinlikle ondan bağımsız bir şekilde oluşturulmuş. Burada grafikler kötü gibi bir şey söylemeyece-

ğim ancak karakterler görsel olarak karakter ve oyunun bir bütünlüğü olmaması rahatsız edici. Grafikleri bir şekilde görmezden geldiğimizde dahi oyunun oynanışında büyük sıkıntılar olduğu ortaya çıkıyor. Oyunda her raporladığımız araçtan tecrübe puanı kazandığımızı söylemişim. Ancak her araçtan bir puan kazanıyoruz ve bölümü geçmek için kazanmanız gereken en aşağı tecrübe puanı 100. Burada imdadınıza yetişen ve bonus olarak 3 veya 5 puan veren görevler oyun boyunca mevcut. Oyunun en büyük sorunu da yine burada devreye girip oyunu baltalıyor. Oyunda fren lambasında yaşanan soruna ceza kesmemiz gerekiyor, bunu kesmek için de fren lambasını görmek gerekiyor ancak Müfettiş Turing sabit bir kamera kullandığından, araç

arkasını dönene kadar fren lambasını tam olarak göremiyorsunuz. Ekranı çeviremediğinizden dolayı o aracı yol boyu izlemeniz gerekiyor. Aracın arkasının ekrana geleceği bir konumda da durabilirsiniz ama bu sefer de öteki araçları ve sorunlarını kaçıracığınızdan süreyi bitirip oyunu kaybetmeniz mümkün. Böyle bir durumda ekranı çevirme özgürlüğünün verilmesi oyunun bu sorununu çözebilirdi. Aynı şekilde ekrana yaklaşış uzaklaşabilme özelliğinin bulunması oyunun oynanış süresini daha çekilir bir seviyeye getirebilirdi. Çünkü bu haliyle değil 15 bölüm, 5 bölüm devam etmek bile işkence olabilir. Renk seçimleri, sinyallerin gözden kaçması ve oynanıştaki bazı sorunlardan dolayı ne yazık ki bu çok güzel düşünce pek verimli şekilde işlenememiş. **Cantuğ Şahiner**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Love Balls
2. Helix Jump
3. Kafa Topu 2
4. PUBG Mobile
5. Flip The Gun

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc
3. Earn to Die 2
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Badland

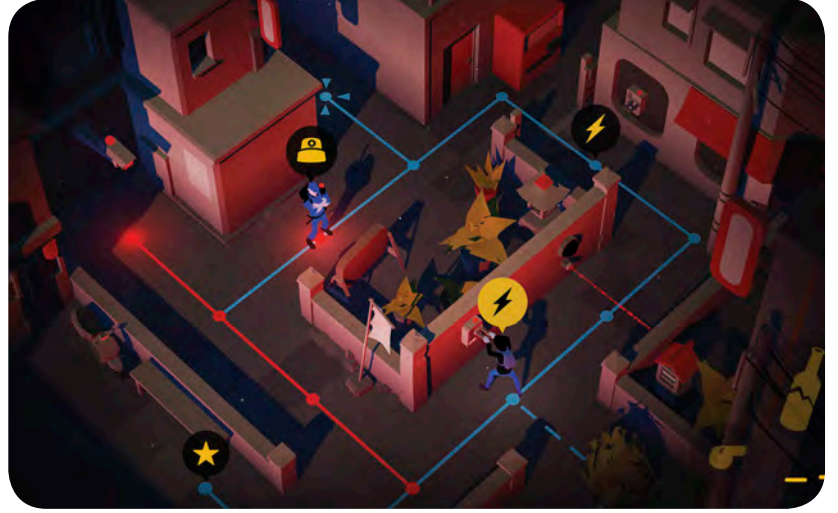


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Helix Jump
3. Subway Surfers
4. Clash Royale
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. The Sun: Origin
3. Earn To Die
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Real Drift Car Race



Tür Aksiyon Platform iOS, Android, PC Fiyat 20,99 TL

Vandals

Belki şurada küçük bir ağaç vardır...

Uzun süredir ortalarda olmayan ve muhtemelen bir süre daha ortalarda göremeyeceğimiz GO serisinden bir oyunu daha önce oynadınız ve beğendiniz mi? Güzel, çünkü bu oyunları seven biri için kesinlikle muhteşem bir incelemeye denk geldin. Ancak bu oyunlara karşı kötü düşüncelerin varsa, ne yazık ki Vandals bunu değiştirmek için gelmedi.

Türe aşına olmayanlar için Vandals'ın temelinden girmek gerekiyor. Vandals sıra tabanlı bir oyun ve her turda belirlenmiş noktalar arasında hareket ediyoruz. Elbette bu noktaları rastgele gezmiyoruz, birbirine bağlı noktalar olmak zorunda. Ve tıpkı türün diğer oyunlarında olduğu gibi biz bunları yaparken bir yandan da kaçmamız veya kandırmamız gereken bir de rakibimiz bulunuyor ki bu durumda rakibimiz polisler. Onları kandırmak için ise oyunda bulunan iki hayati eşyayı kullanıyoruz; düdük ve şişe. İkisiyle de polisin dikkatini başka yöne çekip böylece varmamız gereken yere kolayca varabiliyoruz. Bu arada ufak bir not olarak, oy-

nun her seviyesinde farklı bir şehirdeyiz ve bölümlerde bulacağınız resimler sayesinde dönemin popüler duvar yazılarına dair bilgiler alabiliyorsunuz.

Oyunda vandallık yapan bir grafiti ustasıyız, tabii ustalık konusu tamamen size bakıyor çünkü duvara çizeceğiniz her şeyi siz çiziyo veya yazıyorsunuz. Bu durum kafanızı karıştırmam çünkü bu oyunu oynamak için muhteşem grafiti eserleri ortaya koymanıza gerek yok. Hatta ekrana nokta koyup bile geçebilirsiniz ki bence bir yerden sonra herkes bunu yapacaktır çünkü başlangıçta değişik şeyler çizip yazmak eğlenceli olmasına rağmen, oyunun bölümleri ilerledikçe gittikçe sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Tabii bu dediğimin göreceli olabileceğini ve duvar yazılarına ilgi duyan birisinin bildiği ve gördüğü bütün grafiti örneklerini burada denemeye kalkabileceğini göz önünde bulundurmak gerekiyor

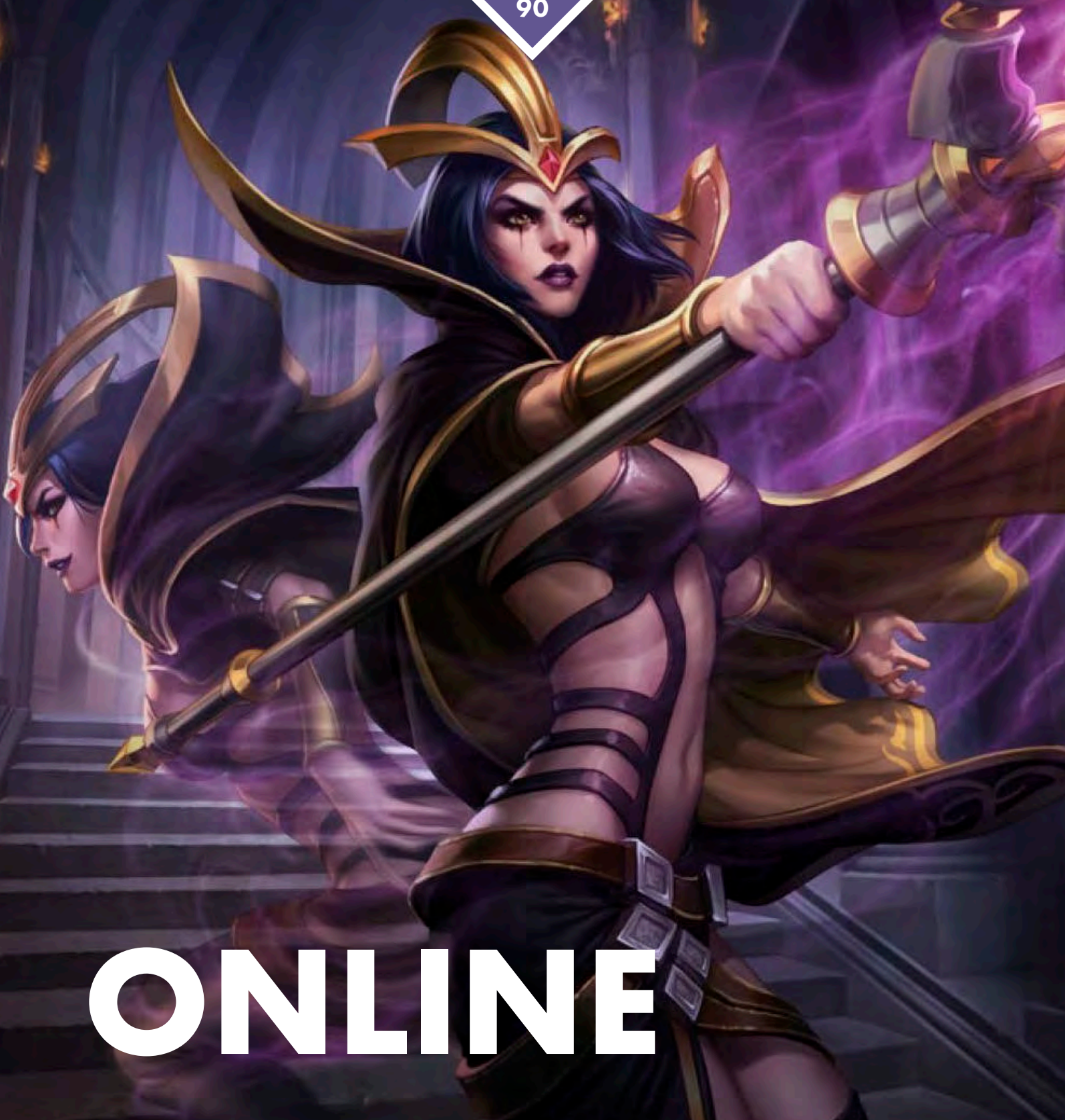
GO oyunlarının izinden giden ve türü sevenlerin kesinlikle beğeneceği güzel bir yapım olmuş. **Cantuğ Şahiner** 8



SİHİRDAR POSTASI

Geçtiğimiz dönemde çok ciddi değişikliklere uğrayan
Suikastçı sınıfına bakış.

Sayfa
90



ONLINE



Fortnite Hakkında Kısa Kısa

2018 yılını şenlendiren oyuna dair "Nedir bu Fortnite, neden bu kadar popüler?" gibi sorulara derman olmaya geldik!

Nedir?

Fortnite daha önce Unreal Tournament ve Gears of War gibi oyunları tanıdığımız Epic Games ve Painkiller serisinin yaratıcısı People Can Fly tarafından geliştirilmiş bir hayatta kalma oyunu. Oyun tam da Fortnite'tan bekleyebileceğiniz matraklıkta bir kıyamet sonrası hikayesi üzerine kurulu.

Buna göre günün birinde dünya nüfusunun neredeyse tamamı aniden ortadan kayboluyor ve geride kalanlar kalın bulutlarla kaplı gökyüzünden Husk adı verilen canavarların düştüğü nü ve hayatta kalan diğer insanlara saldırdığı-

nı görüyorlar. Haliyle, iş başa düşüyor ve bu bulutlardan düşen canavarlardan korunmak için Dünya çapında küçük üsler kuruluyor. Bu üsleri hayatta Husk'lara karşı savunmanın yolu da kısa zamanda bulunuyor, üslerin bulunduğu bölgedeki havayı temizleyen ve bulutları dağıtarak Husk saldırılarına karşı kısmen koruma sağlayan Storm Shield'ler. Elbette kaynak toplamak için dışarıya çıkmamız ve üssü bu saldırılardan savunmak için savaşmamız gerekiyor.

Oyunun hikaye modu dışında Battle Royale

adında ücretsiz bir versiyonu da bulunmakta ve şu anda Windows, PlayStation 4, Xbox One, MacOS ve iOS üzerinden oynanabiliyor. Android sürümünün de arayı fazla açmadan kısa süre içinde piyasada olması bekleniyor.



Nasıl oynanıyor?

Sanki birazdan kıyasıyla savaşa girişmeyeceklermiş gibi, bir zeplinde verilen partide çılğınca eğlenen 100 kişi düşünün. Fortnite'a

uygun bir esprî anlayışıyla başlayan maçlarda paraşütümüz ile yere indiğimiz andan itibaren öncelikle bir silah bulmamız gerekiyor.

Güvenle dolaşabileceğimiz bölge giderek daralıyor ve eğer dışında kalırsak sonsuz bir fırtınaya yakalanıp kısa sürede düşüyoruz. Fortnite bu sayede sürekli olarak hareket halinde olmanızı gerektiriyor. Fortnite'ta savaşlar nefes kesecek bir aksiyona sahne oluyor ve savaş alanında bulacağınız nadir silahların veya o ana dek elde ettiklerinizin

de yardımıyla ayakta kalan son kişi olmaya çalışıyorsunuz.

Oyunun kendi türüne getirdiği en önemli yeniliklerden birisi ise Crafting seçeneği. Hikaye modunda Crafting menüsüne girdiğinizde üretmek istediğiniz silahın gerektirdiği parçalar ve sizin elinizde olanların bir listesini görüyorsunuz, elbette silahın şematiğine de ihtiyacınız var. Her iki modda da ulaşabildiğiniz bina ve tuzak inşa etme seçeneği içinse odun, tuğla ve metal kaynaklarından yeteri kadar biriktirmiş olmanız gerekiyor, tuzaklar için şematiğe de ihtiyacınız var. Bu sayede herhangi bir bölgeyi kendiniz için güvenli hale getirmeniz mümkün.





Neden bu kadar tutuldu?

Eğlence! Bunca insanı Fortnite oynamaya ikna eden ve sonrasında da başında tutan sebeplerin en önemlisi bu. Fortnite arka planda keyifli bir hikayeye, bir o kadar da matrak karakterlere sahip, Battle Royale türünün eğlenceli tarafına odaklanan bir oyun. Sürekli eklenen yeni içerikler, neredeyse sonsuz farklı stratejiye izin veren oyun mekanikleri, 100 kişinin kıyasıyla birbirine girdiği maçlar, düşük sistem gereksinimleri ile bolca kahkaha vadeden Fortnite, oyuncu sayısını giderek artırmaya devam ediyor.

Fortnite'in pek çok yenilik ve etkinlik ile birlikte gelen dördüncü sezonunun 3 Mayıs tarihinde, yani üçüncü sezonun bitişinden tam bir hafta sonra başlayacağını (Kısaca siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda başlamış olacak) da ekleyelim.

Tüm platformlar kardeşir!

Fortnite gerçek bir çoklu platform deneyimi vadediyor. Böylece Epic Games hesabınızla oyuna bağlandığınızda –bu tercihi size bırakmak üzere- sadece kendi platformunuzdaki oyuncular ile değil, diğer platformlardan oyuna bağlanan oyuncular ile aynı maçta buluşup kırıncı kırıncı mücadele edebilirsiniz. 3.4 gün-cellemesinden beri Mac ve Windows kullanıcıları tüm platformlardan oyuncular ile eşleşebilirken, PS4 kullanıcıları Xbox One hariç tüm kullanıcılar ile, Xbox One kullanıcıları da PS4 hariç tüm kullanıcılar ile beraberce Fortnite keyfini yaşayabiliyor.



Türkçe!

Hem Fortnite hem de Fortnite: Battle Royale tamamen Türkçe olarak oyunculara ulaşıyor.

Üstelik bu yazıyı okuduğunuz sıralarda Türkçe Destek ve Türk Lirası da oyuna eklenmiş olacak. Böylece herhangi bir konuda problem yaşarsanız -veya sadece konuşmak isterseniz!- kendi dilinizde yardım alabileceksiniz.



Rekorlar, rekorlar...

Ninja'nın geçtiğimiz günlerde yaptığı Fortnite Twitch yayınında anlık 667.000 izleyici ile bir Twitch rekoru kırılırken, toplam oyuncu sayısı da yılın başındaki rakamlara göre 45 milyonu geride bırakmış durumda. Aynı zamanda anlık oyuncu sayısı da Şubat ayında 3.4 milyon rakamını geride bırakmış ve çitayı kolay kolay ulaşılamayacak bir yere koymuştu.

Mobil platformlarda da sizi bekliyor!

Fortnite keyfini artık otobüste, iki toplantı arasında veya dilediğiniz her yerde yaşamanız mümkün. Oyun şu anda iOS üzerinden ücretsiz olarak edinilebiliyor ve bu platformdan oyuna katılan oyuncular diğer tüm platformlardaki oyuncular ile eşleşebiliyor. iOS üzerinde çalışmak için iPhone 6S/SE ve üzeri bir telefon ile beraber iOS 11'in yüklü olmasını gerektiren Fortnite'in Android versiyonu da kısa bir süre sonra oyunculara sunulacak.



Ünlüler profesyonel oyunculara karşı!

Fortnite dedik, eğlence dedik. Öyleyse bu keyfi bir üst seviyeye taşımamızın tam zamanı! Bu yıl Los Angeles'ta düzenlenecek olan E3 2018 sırasında Epic Games özel bir etkinlik düzenleyecek ve Fortnite Celebrity Pro-Am adlı etkinlikte 50 ünlü ile 50 profesyonel oyuncuyu aynı maçta buluşturacak. Henüz liste açıklanmamış olsa da Drake ve Ninja'nın müşterek yayınının ne kadar ilgi gördüğünü düşünürsek sabırsızlanmamak mümkün değil. Ünlülerden birisi sürpriz yapar mı dersiniz?



Oyunu indirmek için

iOS: www.epicgames.com/fortnite/tr/mobile/ios

PC: www.epicgames.com/fortnite/tr/buy-now/battle-royale



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Hangi durumda hangi silah kullanılmalı - 2

Battle Royale dünyasında başını Fortnite ve PUBG'nin çektiği oldukça büyük bir rekabet var. Son zamanlarda bu çekimden nasiplenmek isteyen birçok oyun piyasaya sürüldü ancak başarılı olabildiklerini söylemek güç. Hatta bu furyanın son zamanlarda konuşulan ismi Lawbreakers'ın yapımcısı Boss Key Productions, 80'ler temasına sahip oldukça renkli bir oyun olan Radical Heights'ı piyasaya sürdü.

Bu kadar çok Battle Royale oyunu olduğunda elbette hem sektörün başını çeken büyük oyunlar hem de daha sonra çıkan yeni

oyunlar, oynanışa yeni dinamikler getirmediği sürece elinde sonunda trajik şekilde silinip gitmeye mahkum. Fortnite'ın ardı ardına eğlenceli oyun içerikleri ve sınırlı süreli oyun modları çıkarması durumuna cevapsız kalmak istemeyen PUBG ekibi de Events isimli zaman zaman devreye girecek bir oyun modu ortaya çıkardı. Bu oyun modu birkaç günlüğüne aktif olduğu her seferde birbirinden farklı oyun modları ile oyunculara eğlence sunuyor.

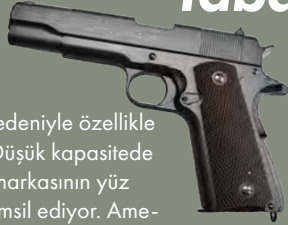
Kısacası bir ana da bu kadar büyük çıkış sergileyen Battle Royale türü de diğer tüm oyun türlerinde olduğu gibi, sabit bir oyun yapısı

ile yayın hayatına devam edemiyor ve klasik modların yanında yeni yaratıcı oyun elementlerine ihtiyaç duyuyor. Events modu hakkındaki bu kısa bilgilendirmeden sonra asıl konumuza geçebiliriz. Hatırlarsanız geçtiğimiz ay size bazı silahları tanıtmıştım. Ancak elbette bu sayfalar sadece 1-2 ayda tüm silahları tanıtmaya yetmiyor ve bu ay, geçen ay değinemediğim diğer silahları sizlere sunacağım. Eksik kalan Hafif makineli, taarruz ve keskin nişancı tüfeklerinin yanı sıra oyunda yer alan bazı pompalı tüfeklere de değineceğim. Şimdi bunları yavaşça inceleyelim.

Tabancalar

P1911

Oldukça iri 45'lik mermi kullanması nedeniyle özellikle oyunun başlarında ölümcül bir silah. Düşük kapasitede şarjöre sahip P1911, orijinalinde Colt markasının yüz küsur yaşındaki M1911A1 modelini temsil ediyor. Amerikan ordusunda onlarca yıl boyunca kullanılmış olan bu silah, bana kalırsa PUBG'nin en etkili tabancalarından biri. Evet, şarjör dezavantajı olsa da isabet ettirdiğiniz yeri güzelleştiren ve haritaya ilk atladığınızda kendinizi güvende hissettirecek bir silah kendisi.



R1895/R45

İlk göz ağızımız Erangel haritasının biricik altı patları R1895, Miramar haritasında yerini modern bir yorumu olan, çoğu kişinin hoşlanmadığı R45'e bırakıyor. Bu iki tabancanın atış doğrulukları elbette P1911 ile karşılaştırılmaz. Hasar oranları aynı olsa da R1895 yedi mermi alırken ve 7.62 mm mermi türünü kullanırken R45, 45'lik mermi kullanıyor ve altı mermi kapasitesine sahip. R45'in avantajı hızlı şarjör değişimi ve Red Dot Sight kullanılabilmesi olarak ön plana çıkıyor tabii.



Pompalı Tüfekler

S686

Pompalı silahların mottosu bellidir. "Adam direkt tek atıyor, ben vuruyorum tek atıyor, bu nasıl iş ya?" Hepimiz bunda hemfikiriz değil mi? Heh, işte halk diliyle "çifte" diyebileceğimiz S686 tam da bu sözün silahı. Aslında özellikle oyun başında loot aşamasının en etkili silahlarından biri. Refleksleriniz iyiye girdiğiniz eve pusup size sürpriz yapmaya çalışan bir oyuncuyu bile tek atışta yok etmeniz mümkün.



S1897

Amerikan ordusunun zamanında çok kullandığı bir silah da Winchester Model 1897 idi. 1897'den 1957'ye kadar bir milyondan fazla üretildiği biliniyor. Ben her ne kadar S686'yı daha çok sevsem de 5 mermi kapasitesi sayesinde birçok oyuncu S1897 ile kendisini daha güvende hissediyor.



S12K

İşte Kürşat'ın kişisel favorisi! Bu silahın diğer pompalı tüfeklerden farkı görece az olan geri tepmesi, atış hızı ve uzun şarjör kullanıldığında ölümcül hale gelen mermi kapasitesi. Mermi başına verdiği hasar diğer pompalı tüfeklerden daha az olsa da son derece etkili bir tüfek.



Hafif Makineli Tüfekler



Tommy Gun

Pek çok İkinci Dünya Savaşı oyununda karşımıza çıkan ve sayısız kez Nazileri yok etmekte bize yardımcı olan Thompson ya da Tommy Gun, PUBG'de benim en uzak durduğum ve en kullanışsız bulduğum silahlardan biri. Hafif makineli silahlar içinde en fazla hasara sahip olsa da atış doğruluğu konusunda bir türlü beni kendine çekemeyen Tommy Gun'a herhangi bir optik takmak da mümkün değil. Üç farklı eklentisi olsa da bulması pek kolay sayılmaz.



Vector

KRISS markasının göz bebeği Vector'ün en büyük avantajı geri tepme oranının aşırı düşük olması ve bu sayede hem PUBG'de hem de gerçekte atış kararlılığını ve isabeti artırması. 45'lik mermi ile doldurabildiğimiz bu silahın en kötü yanı ise ne yazık ki çok az mermi (13) alıyor olması ve hedefi tutturamadığınız her bir merminin sizi ölüme yaklaştırması. Aynı M416 gibi eklenti açısından bolca apart takabilen Vector uzatılmış şarjör bulduğunuzda artan kapasitesi ile oyunun herhangi bir aşamasında çok can yakabiliyor.

Taarruz Tüfekleri



M416

Heckler & Koch'un PUBG'deki bir diğer silahı da M4'ü baz alarak ürettiği HK416. Oyundaki adı ile M416, atış doğruluğu olarak oldukça sevdiğim ve sürekli SCAR'a tercih edip etmemem gerektiği konusunda düşündüğüm bir silah. İstatistiklere bakılırsa da oyunda en fazla tercih edilen silah. Her türlü eklentiyi bünyesinde barındırabilen M416 yakın ve orta mesafeli çatışmalarda, özellikle son 2-3 harita kapanmasında oldukça etkili olabiliyor. Klasik olarak 30 mermi alabilirken uzatılmış şarjör sayesinde 40 mermiye kadar kapasitesini çıkarabiliyor ve 5.56mm mermi kullanıyor.



AUG A3

Steyr AUG hizmette 40 yılı geride bıraktı ve halen gelecekte gelmiş gibi gözükten bir silah. Yıllar boyu onlarca FPS ve MMOFPS oyununda karşımıza çıkan AUG, PUBG'de de bizi yalnız bırakmadı. Oyundaki taarruz tüfekleri arasında en hızlı mermi çıkış hızına sahip olan AUG, dipçik eklentisi dışında bütün eklentilere sahip olmakla beraber, 5.56mm mermi kullanıyor. Şimdilik sadece Airdrop'ta bulunabilen AUG A3, Groza kadar olmasa da oyunun aranan silahlarından birisi.

Keskin Nişancı Tüfekleri



M24

Sadece airdrop ile elde edilebilen bir başka keskin nişancı tüfeği olan M24, 7.62mm mermi kullanıyor ve oyunda AWM'den sonra en çok hasar veren keskin nişancı tüfeği olarak karşımıza çıkıyor. Yüksek sayılabilecek bir mermi çıkış hızı olsa da, bu konuda her yerde bulunabilen Mini 14 gibi rakiplerinin gerisinde, beşinci sırada yer alıyor. Yine de atış doğruluğu ve menzil olarak son derece etkili olan bir silah. Kar98 ve AWM arasındaki boşluğu rahatlıkla doldurabiliyor.



Win94

Keskin nişancı dürbünü kullanmayan keskin nişancı tüfeği. Nasıl olur demeyin, Win94 o kadar "buglu" gibi hissettiren bir silah ki gez-göz-arpacık ile hedefte tuttuğunuz herhangi bir düşmanı saçma mesafelerden indirebiliyor. Mermi askılığı dışında herhangi bir eklenti takamayan Win94 kullanması zor ve headshot dışında kullanışsız olsa bile, kill tatmini olarak en iyi silahlardan biri. Hasar oranı olarak Kar98'den hemen sonra gelen Win94 usta ellerde son derece etkili.



LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

Sihirdar Postası çıktı ey ahali, koşun! Bu ay Sihirdar Postası'nda son çıkan birkaç yama ile suikastçı sınıfında gerçekleşen bazı değişimlere dikkat çekmek istiyorum efendim. Önceki sezonun başında oyundaki dengeleri büyük oranda değiştiren bir güncelleme olan Suikastçı güncellemesi yayınlanmıştı. Oyundaki suikastçı şampiyonların bir çoğu önemli değişimler geçirmişti ve kalan küçük bir kısmının ufak değişiklikler ile oyuna etki etmeleri amaçlanmıştı. Özellikle Rengar, Katarina, LeBlanc ve Talon'da önemli değişiklikler gözlemlemiştik. Ancak bu ay Rengar ve LeBlanc üzerinde durmakta bir hayli fayda var diye düşünüyorum. Yine de öncelikle suikastçı sınıfına şöyle bir göz gezdirelim diyorum. Bu sene suikastçılar genel

olarak nasıl bir yapıya büründüler, Rengar ve LeBlanc dahilinde gelin kısaca inceleyelim.

Gölgelerin kılıçları

Suikastçıların yoğun olarak tercih edildikleri roller sizin de bildiğiniz gibi orman veya orta koridor olarak karşımıza çıkıyor. Yine de Katarina, Ekko, LeBlanc, Zed, Akali, Fizz ve hatta zaman zaman Talon gibi şampiyonların etkili olduğu koridorun orta koridor olduğu açık. Ormanda büyük tehditler oluşturabilen Kha'Zix, Rengar, Shaco'yu da unutmamak gerekiyor. Talon da duruma göre orta koridora geçse de son haliyle en çok ormancı rolünde etkili olabiliyor. Yedinci sezonun öncesinde suikastçılar aslında şu andakinden daha güçlülerdi.

Açıkçası bir nişancının ya da birazcak geri kalmış bir orta koridor büyücüsünün -ufak da olsa avantaj elde etmiş- suikastçıların ani hasarlarına cevap vermeleri oldukça güçlü.

Bundan dolayı Riot olaya el attı ve rakiplerin suikastçılara karşı daha dirençli olabilmelerini sağlamak amacıyla bir güncelleme yayınladı. Anlatmak gerekirse, mesela LeBlanc'ın suikastçı güncellemesinden önceki hali olan "Hilekâr" lakabı aslında onu tam olarak temsil etmiyordu. Bu nedenle Riot şampiyonu kişiliğine daha uygun yetenekler ile donattı. Bu sayede LeBlanc'ın hilekar unvanını hak ettiğini gösteren oyunlar sergilemesi bekleniyordu. Ancak bu durum şampiyonun suikastçı özelliğini yavaş yavaş yok etmeye başladı. Riot'un değiştiği bir diğer önemli nokta; LeBlanc rakiplerine büyük üstünlük kursa bile onları yok etmesi zaman alabiliyordu. Dolayısıyla Riot 8.8 güncellemesi ile beraber LeBlanc üzerinde bazı önemli değişiklikler yaptı.

Yedinci sezonda LeBlanc'ın Q yeteneği Şer Mührü onun pasifi haline gelmişti. Bun değişiklik eskiye döndü ve LeBlanc tekrar Şer mührünü Q yeteneğine geri aldı. Şampiyonun pasifi ise canı %40'ın altındayken şampiyonun bir saniyelik de olsa görünmez olmasını sağlıyor ve daha sonra sekiz saniye kadar savaş meydanında kalan bir ayna görüntüsü oluşturabiliyor. Bu görüntü sekiz saniye ortada kalabiliyor ve istediğiniz noktaya yönlendirmeniz de mümkün. Vurkaç ve Hayali Zincir yeteneklerinde sadece oransal değişimler olan LeBlanc'ın ulü yeteneği de eski haline dönüyor ve son kullandığı yeteneği taklit edip daha etkili bir şekilde kullanmasını sağlıyor.

Sadece LeBlanc değil...

Aslında eski haline yaklaşan tek şampiyon LeBlanc olmadı. Ormanın Gölge Avcısı Rengar da oyuncuların talepleri ve oynanışta eksik kaldığı bazı noktalardan dolayı eski haline yakın bir hal aldı. Rengar aslında LeBlanc'dan önce güncellendi ama onda oluşan değişimler de oyunun gidişatı

"Aslında eski haline yaklaşan tek şampiyon LeBlanc olmadı. Ormanın Gölge Avcısı Rengar da oyuncuların talepleri ve oynanışta eksik kaldığı bazı noktalardan dolayı eski haline yakın bir hal aldı."



için oldukça önemli. İlk olarak, Suikastçı güncellemesi evvelinde Rengar oyuncuları bir hayli mutluymuştu zira Gölge Avcı rakiplerini affetmeyecek düzeydeydi. Totem atmaya giderken bir anda tekleyip gri ekranla baş başa kalan şampiyonlar tepki dahi vermiyorlardı. En azından bu tür durumlarda rakiplerin beceri göstererek karşı koymaları önemliydi.

Bunun için Riot, Suikastçı güncellemesi ile Rengar'da önemli değişikliklere gitti. Birçok oyuncu bu güncellemeden sonra çok güçsüz olduğunu düşünüp eski Rengar'ın geri gelmesi gerektiğini savunsa da aslında Rengar hala iyi durumdaydı. Doğru kombo ve rünlerle birçok kez rakibini teklediğine yine şahit oldum. Yani yeni Rengar doğru kullanıldığı zaman hala çok etkiliydi. Ancak Rengar oyuncularının birçoğuyorsa Rengar'ın yeni haline pek ısınmadı. Sonunda Riot Rengar'ı birebir eski haline döndürmeye de Q yeteneğini 8.4 yaması ile beraber eski haline çevirdi. Artık Rengar Q ile hilal şeklindeki alanı biçmek yerine sonraki saldırıyı güçlendiriyor.

Bu güncellemeler ile Suikastçı sınıfına karşı özellikle nişancılara daha dikkatli olması gerekecek. Açıkçası şahsi fikrim bu konuda nişancılar için de bazı değişimlere gidilmesi yönünde. Kai'Sa gibi, bu tür rakipler üzerinde daha verimli nişancıların olması bu konuda gelişim sağlayabilir.

Son olarak rünler konusunda bazı yeni gelişmeler var. Rünlerin yeniden şekillenmesi, özellikle benim çok uzun zamandır olmasını istediğim bir durumdu. Zira eski rünler özgür oynanışı kısıtlıyor. Farklı kombinasyonlar ezberle rün ve kabiliyet sayfaları oluşturmamıza neden oluyordu. Ancak Riot geçtiğimiz sezonun sonlanması ile beraber rünlerde yaptığı değişikliklerle beraber özgür oyun

yapısını geliştirdi. Tabii ki kabiliyetler ile rünlerin birleşmesi o kadar kolay değil. Yeni rün sistemi tam olarak oturana kadar, sezon boyunca çeşitli dengelemelerin yapılacağını da biliyorduk. Öyle de oldu. Dengelemelerin yanında gelen yeni anahtar rünler ile oyun çeşitliliği de arttı.

Sezonun başında her rün türünün üç anahtar rünü varken, isabet rünleri için yenilmez adında yeni bir anahtar rün eklendi. Ayrıca Riot ana sayfadan yaptığı duyuruda diğer rün türleri için de yeni anahtar rünler ekleyeceğini duyurdu.

League of Legends her geçen gün büyürken, oynanışta herhangi bir monotonluğa izin vermemesi sayesinde bizleri vadinin müdavimleri yapmayı bildi. Bakalım gelecekte ne tür gelişmeler göreceğiz. ♦

KMF Şampiyonu Değişmedi!

Nihayet Şampiyonluk Ligi'nde Kış Mevsimi finalleri yapıldı. Normal sezonu ezici bir şekilde, 26 galibiyet 2 mağlubiyet gibi takdir edilesi bir performans ile birinci sırada tamamlayan Supermassive son iki sezonun da KMF şampiyonuydu. TBF'lerde yüzü gülmese de KMF şampiyonluğuna adeta ambargo koyan Supermassive, 2018 KMF finalinde ligin en iyi performans gösteren ikinci takımı olan Royal Bandits ile eşleşti. İlk iki maç zorlanmadan kazanan Supermassive, üçüncü maçta Royal Bandits'in kararlılığı ile karşılaştı ve seri 2-1'e geldi. Dördüncü maçta ise Royal Bandits Supermassive karşısında 25 dakika bile dayanamayınca gelenek bozulmadı ve Supermassive üst üste üçüncü kez KMF şampiyonu olmayı başardı.

HOW IT
WORKS

UZAY

HAKKINDA HER ŞEY BAYİLERDE!

GÜNEŞ SİSTEMİ'NDEN UZAYIN DERİNLİKLERİNE DOĞRU
160 SAYFALIK BİR YOLCULUK



Sennheiser

GSP 600

Rahatlık ve yüksek performans vadeden ürün beklentileri karşılıyor mu?

Sayfa
95



DONANIM

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



AMD Ryzen 7 2700X

AMD Intel'e kafa tutmaya devam ediyor.

AMD'nin üzerinde yıllarca çalıştığı Ryzen platformu, 2016 yılının son günlerinde tanıtılmış ve Zen mimarisine sahip ilk jenerasyon Ryzen işlemciler ile Intel'e büyük bir gözdağı vermişti. Gerek donanım gerek yazılım kısmında yeni işlemcilerine büyük yatırım yapan AMD, öte yandan Intel karşısında yıllardır süregelen segmantasyon karışıklığına da Ryzen platformu ile son vermiş oldu. Özellikle Intel tarafında muadillerine nispeten daha düşük fiyatlarla sunduğu işlemcileriyle oyuncuların bir anda göz bebeği haline gelen Ryzen, şimdi ise ikinci jenerasyon üyelerine kavuştu.

İkinci nesil Ryzen işlemcileri, yıllardır yapılan en önemli işlemci yeniliklerinden biri. İlk 12 nm FinFET üretim sürecinin eseri olan bu işlemciler, yalnızca selefini değil, amiral seviyesindeki elimizdeki Ryzen 7 2700X ile Intel Core i7-8700K'yı da pek çok noktada geride bırakıyor. Buna ilave olarak makul fiyat ve kutu içeriğine dahil olan RGB LED işlemci soğutucusu Wraith Prism ile gelmesiyle de dikkat çekiyor. Ryzen 7 2700X, 8 fiziksel çekirdek ve 16 izlekle

selef model 1700X ile eş değer olabilir, ancak 3.7 GHz taban ve 4.3 GHz tavan frekanslarıyla önemli ölçüde daha hızlı. Bu hız aşırıtma, ikinci nesil Ryzen'in temeli olan 12nm Zen+ mimarisi sayesinde gerçekleşiyor. Bilindiği gibi selef Ryzen'ler 14nm mimarisini kullanıyordu. AMD, yeni mimari ile yeni nesil Ryzen 7 2700X'in selef işlemciye kıyasla aynı saat hızlarında çalıştırıldığında yüzde 16 daha iyi performans, yüzde 11 daha düşük güç tüketimi sağladığını iddia ediyor. Elbette yeni işlemciler, yeni yonga setleri anlamına geliyor. İkinci nesil Ryzen'ler, X470 platformunu kullanıyor. Ancak bu konu, tamamen isteğe bağlı; zorunlu değil. Zira 2700X ve AMD'nin diğer yongaları mevcut AM4 soketi ile tamamen uyumlu ve dolayısı ile B350 ve X370 anakartlarıyla da kullanılabilir durumda. Bunun için bir BIOS güncellemesi yeterli olacak. Fakat yeni işlemciden en iyi performansı X470 platformunda alacağımızı da söyleyelim. İkinci nesil Ryzen platformu ile 2700X, sağladığı daha yüksek frekanslar sayesinde Intel Core i7-8700K karşısında tüm tek ve çoklu çekirdekli

testlerde zirveye yerleşiyor. İlk olarak Cinebench R15 tek çekirdek skoruna baktığımızda, 2700X'in 177 puan toplayarak 8700K'nın 169 puanı karşısında öne çıktığını görüyoruz. Arkadan gelen Cinebench R15 çoklu çekirdek skorunda da, 1798 puanla zirveyi bırakmadığına şahit oluyoruz.

GeekBench 4 tek çekirdek performansına geldiğimizde de burada 4998 puan ile Ryzen 7 2700X yine zirvede. Intel i7-8700K ise 4899 puanla ikinci sırada oturuyor. GeekBench 4 çoklu çekirdek sonucunda da toplamda 26011 puan toplayan 2700X, burada 8700K'nın topladığı 21778 puanının bir hayli önüne yerleşiyor. Ancak Ryzen 7 2700X burada gerek i7-8700K gerek selef Ryzen'lerden daha fazla ısınıyor. Ryzen 7 2700X ile ölçümlediğimiz minimum ısı 29 derece, maksimum ısı ise 75 derece oluyor. Sonuç olarak rahatlıkla diyebiliriz ki AMD Ryzen 7 2700X, şüphesiz olarak şu anda piyasadaki en iyi tüketici işlemcisi oluyor. Bunu elbette fiyat noktasında sunduğu avantajı da düşünerek söylüyoruz. Zira Ryzen 7 2700X, 329 dolarlık fiyatıyla gerek Intel Core i7-8700K'dan gerekse selef Ryzen'lerden daha ucuz bir güncelleme oluyor. Öte yandan dahili olarak Wraith Prism soğutucusuyla geldiğini de söyleyelim. Evet, biraz daha fazla güç tüketiyor belki ancak hepsi bu kadar. Bu anlamda şu sıralar iyi bir bilgisayar platformu toplamayı düşünüyorsanız, rahatlıkla Ryzen 7 2700X'i tercih edebileceğinizi söyleyebiliriz. Ryzen 7 2700X'in ülkemizdeki fiyatı ise 1700 TL dolaylarında oluyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Önemli ölçüde gelişmiş performans, uygun fiyatlı, dahili Wraith Prism fan
EKSİ Yük altında enerji tüketimi yüksek



Honor 9 Lite

Hem ön hem arkada çift kamera, şık tasarım

Huawei grubuna bağlı olan ve pratikte holdingin daha "cebe uygun" tarafını temsil eden Honor nihayet ülkemize fiyat olarak orta seviyeyi, kalite olarak ise üst seviyeyi temsil eden iki ürünü ile giriş yaptı. İlk konuğumuz olan ve 5.65 inçlik 2160x1080 FHD+ çözünürlükte bir IPS ekranla gelen Honor 9 Lite'in ekran oranı 18:9. Herhangi bir tuşun bulunmadığı ekranda %75.5'lük ekran/çerçeve oranı yakalanmış ki takdire değer. Ayrıca ekranın piksel yoğunluğu 428ppi ki bu değer iPhone 8 serisinin bile üzerinde. Ürünün kasası alüminyum ve hem his hem de ele oturma anlamında hiçbir sorunu yok. Bizim test ettiğimiz mavi rengin arkadaki cam yüzeyi parmak izine karşı oldukça hassas. Honor 9 Lite'ta Huawei'nin sekiz çekirdekli Kirin 659 işlemcisi kullanılmış ve telefonun ülkemizde satışa sunulan versiyonunda 3GB RAM bulunuyor. 32GB depolama kapasitesine sahip olan telefonun kapasitesi SD Kart ile 256GB'a kadar yükseltilebiliyor. Hem önde hem de arkada 13+2MP boyutunda çift kamera bulunuyor. Görüntü sabitleyiciye sahip olmamasına rağmen yeterli ışık altında son derece başarılı performans gösteren kameraların düşük ışık performansı ise bu fiyat düzeyinde makul kabul edilebilir.

Boyutları sebebiyle oyun oynamaya son derece müsait olan Honor 9 Lite, telefonda kullanılan AMR-Mali T830 MP2 grafik yongası sebebiyle Asphalt 8 gibi sistem gereksinimi yüksek olan oyunlarda bir miktar zorlanıyor. Ürünün Android Oreo + EMUI 8.0 ile gelmesi de bir diğer artı. 3000mAh'lık sabit bir bataryaya sahip olan telefon sabah tam şarj ile evden çıkarttığınızda günü rahatlıkla çıkartacaktır.

Neticede merakla beklenen Honor 9 Lite kendisinden beklentileri karşılayıp üzerine çıkmayı başaran bir ürün. 1499 TL fiyatla duyurulan telefonu kampanyalı olarak 1299 TL'ye bulabilmeniz de mümkün. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, kaliteli IPS ekran, çift kamera, rekabetçi fiyat

EKSİ Şık arka tasarımı parmak izi ve çizilmeye müsait, yeni oyunlarda yetersiz kalan grafik yongası

86



Sennheiser GSP 600

Alman firmadan oyuncular için yeni amiral gemisi

Sennheiser bildiğiniz gibi kulaklık denilince akla gelen ilk firmalardan birisi. Orta seviyede GSP 300 ve GSP 350, üst seviyede ise GAME serisi modelleri ile çok beğenilen firmanın oyuncular için sunduğu en son arzu nesnesi ise GSP 600 modeli.

Elinizde tuttuğunuz ilk andan itibaren son derece kaliteli bir hissiyat bırakan ürünün üst kısmında kafanıza göre ayar yapmanızı sağlayan ikinci bir ayar bulunmakta. Açıkçası ürünü ilk taktığımızda biraz rahatsız hissettik ancak bu his kısa sürede kayboldu ve saatler süren çalışmanın ardından bile hiçbir yorgunluk hissetmedik. Derinin yanında kadifeye benzer bir kumaşın kullanıldığı kumaş yastıkları da son derece rahat ve terletmiyor. Arkası kapalı kulak yastıklarına sahip olan ürün hem dışarıya ses vermeme hem de dış sesleri içeri almama konusunda son derece başarılı. Öyle ki bizim gibi kalabalık ve gürültülü bir ofiste bile dünyadan soyutlanarak çalışmayı mümkün kılıyor. Üründe kullanan dış ses kesme özellikli mikrofon da tüm oyuncuların nefesini kesecek derecede başarılı.

395 gramlık ağırlığa sahip olan GSP 600'de 7.1 Dolby Surround yerine Stereo desteği tercih edilmiş. Ürünün kablo üzerinde kendi ses kartının olmaması alacağınız sesin kalitesini de bilgisayarınızın ses kartının maharetine bırakıyor ve bu durum eski sistemlerde ses performansı konusunda darboğaz yaratıyor. İyi bir ses kartına sahipseniz ürünün hem oyunlarda, hem de müzik dinlerken son derece kaliteli bir ses verdiğini belirtelim.

PC'nin yanı sıra PS4 ve adaptör aracılığı ile Xbox One'da da çalışan ürünün fiyatı 1599 TL. Bu da çoğu oyuncu için erişilemeyecek kadar yüksek ve ürünü profesyoneller ve yüksek kalite beklentili oyunculara uygun hale getiriyor.

♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Müzik ve oyunlarda yüksek performans, kaliteli mikrofon, konforlu kullanım, çoklu platform desteği

EKSİ Fiyatı çok pahalı, tam verim için GSX 1000 amfi ile beraber satın alınması gerekiyor.

83



Logitech G603

Kablolu performansında kablosuz oyuncu mouse'u

Profesyonel olarak FPS türüne gönül veren oyuncular uzun süredir kablolu fareleri tercih ediyorlardı ki birçok sebepten haklıydılar. Fakat Logitech G603 Lightspeed Kablosuz Oyun Mouse'u ile işler birazcık değişecek gibi gözüküyor. Bildiğiniz üzere Logitech markası uzun süredir konu bilgisayar aksesuarları olduğu zaman akla ilk gelen isimlerden birisi. Uzun süredir ürettiği G serisi ürünleri ile de birçok oyun severin gönlüne taht kurmayı başarmıştır. Öyle görünüyor ki G603 ile bu sevgi birkaç daha artacak. Neden mi? Öncelikle ürünün 12.000dpi'lık yeni nesil HERO algılayıcısından başlayalım. Logitech'in geliştirdiği yeni optik algılayıcı teknolojisi olan HERO ile hali hazırda sunulan enerji verimliliği on kata kadar artırılmış.

Cihazın şüphesiz en dikkat çeken özelliği, ona ismini de veren LIGHTSPEED teknolojisi. Oyuncuların birçok Fare modelinde deneyim ettikleri gecikme süresi, G603 modelinde hiçbir şekilde söz konusu bile değil. Kablosuz olmasına rağmen 1 ms gibi muazzam bir bildirim hızı sunan cihaz, kablolu farelerle her kulvarda yarışabilecek güce sahip. Fakat G603'ün altındaki ufak bir tuş ile farklı performans ayarları arasında geçiş yapmak mümkün. Dileyen oyuncular HI mod ile 1 ms bildirim hızı keyfini 500 saat boyunca kesintisiz bir şekilde yaşayabilirken, dileyen oyuncular da LO moduna geçerek bu saat süresini kat be kat arttırabilirler. Piyasada 350 TL civarında bir fiyata bulunabilen Logitech G603 birçok farklı açıdan her oyuncunun deneyim etmesi gereken kalitede bir ürün. Özellikle LIGHTSPEED teknolojisi ile tıpkı bir kablolu fare kadar hızlı tepki vermesi, tek seferde ve en üst performans ayarlarında bile 500 saate kadar pil ömrü sunması, onu birçok rakibinden ayıran özellikler olarak karşımıza çıkıyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yüksek performanslı kablosuz kullanım, ergonomik tasarım, yüksek pil ömrü, uygun fiyat

EKSİ Programlanabilir tuş sayısı az, sadece kalem pille çalışıyor

85



Razer Ornata Chroma

Mecha-Membrane klavye ile tanışın

Oyuncular için üretilen pek çok klavyede yazı yazmanın pek de keyifli olmadığı malumunuz ki Razer'ın safsan oyuncu klavyelerinde kullandığı Green Switch'li modelleri de buna dahil. Razer bu sefer karşımıza Mecha-Membrane adını verdiği ve standart bir klavyenin yazım rahatlığını oyuncu klavyelerinin o mekanik hissi ile birleştiren yeni bir teknoloji ile çıktı. Bu basitçe standart klavyelerde gördüğümüz plastik algılayıcının mekanik bir anahtarla beraber kullanımına dayanıyor ve ortaya yarı-mekanik diyebileceğimiz, melez bir klavye çıkıyor. Klavye yüzeyinde 16.8 milyon renkli RGB aydınlatmaya sahip olan ürün Razer'ın bir türlü problemlerini çözemediği Razer Synapse 3.0 yazılımı tarafından destekleniyor ama iyi haber, ürün ve yazılım son derece uyumlu çalışıyor. En azından uzun bir süre didik didik ettiğimiz ürün Synapse 3.0 altında hiçbir problem çıkartmadı.

Ülkemize Türkçe tuş takımı ile gelen ürün Mid-Height olarak sınıflandırılan tuşlara sahip. Bu tuşlar pratikte yükseklik olarak laptop tuşları ile masaüstü bilgisayarlarda kullandığımız standart bir oyuncu klavyesinin arasına yerleşmiş durumda ve ilk andan itibaren son derece konforlu bir kullanım sunuyor. Mecha-Membrane teknolojisinin kendisine özgü bir tuş sesi var ve ofisteki deneyimlerimizden söyleyebilirim ki, ya seversiniz ya da nefret edersiniz, ortası yok. Ben bu sesi kendi adıma son derece karakteristik ve "keyifli" bulduğumu belirtmeliyim. Ornata Chroma'nın en önemli özelliklerinden biri beraberinde gelen çıkartılabilir kol dayama yastığı. Son derece konforlu olan bu aparat yazım keyfinizi katlıyor desem yeridir. Piyasada 450 TL civarına bulunabilen ve oyun ile günlük kullanımı dengelemek isteyen oyuncuların tercihi olan ürün fiyatıyla Logitech G413 Carbon gibi mekanik klavyelerden daha pahalı.

♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oyun ve günlük kullanım keyfini dengeleyen mecha-membrane tuşlar, kol dayama yastığı, Razer Chroma desteği

EKSİ Fiyatı safsan mekanik klavyeler seviyesinde, karakteristik tuş sesi herkesin hoşuna gitmeyebilir

82



Cougar 700M

Geleceğin yolculuğu başladı

Ayarlanabilir fareler, oyun tutkunlarının ilgisini çekmeyi sürdürüyor. Üst seviye bir fare olan Cougar 700M, değişebilen ve yüksekliği ayarlanabilen avuç içi desteğiyle sabit farelerden biraz daha fazlasını sunuyor.

Cougar 700M, elinizi sadece gerektiği kadar destekleyecek "açık" bir tasarıma sahip. Tasarım, fareyi kontrol etmenizi olumsuz etkilemiyor, aksine 700M'nin rahat bir tutuşu var. Dahası fare, kesintisiz, düz tasarımlı farelere kıyasla masanızda oldukça farklı bir görünüm sergiliyor. Bu da tam oyuncuların istediği bir şey.

Yaklaşık 115 gram ağırlığındaki Cougar 700M'in ağırlığını, farenin üstünden dışarı çıkartılabilen çekmece sayesinde bir miktar artırmamız mümkün. Bunun için 4,5 gramlık dört ağırlıktan istediğiniz kadarını çekmeceye yerleştirmeniz yeterli. Cougar 700M, üst seviye farelerde görmeye alıştığımız, telefonları andıran bazı özelliklerle geliyor. 32-bit ARM Cortex-M0 işlemciye sahip fare, 512K'lık bir dahili hafızaya ve 8200DPI ADNS-9800 lazer sensörüne sahip. 5.1m/sec (150 ips) izleme hızı sunan fare, 1000Hz'lik bir polling oranına, 12000fps kare oranına, 30G maksimum hızlanmaya sahip. Fare oyunlarda son derece akıcı bir performans sunar beğenimizi kazandı. Fareyi ne kadar hızlı hareket ettirseniz ettirin, hareketiniz lazer tarafından kusursuzca yakın bir biçimde algılanıyor. Cougar 700M, rakip üst düzey farelere kafa tutacak kadar iyi bir fare. Yine de ayarlanabilir yükseklik, açık tasarım gibi özelliklerin size göre olup olmadığını, fareyi deneyerek görmeyi tavsiye ediyoruz. Tutuş konusunda fareyi çok beğenebileceğiniz gibi kavrayışı yeterli bulmayabilirsiniz. Bunu aştıktan sonra farenin biraz yüksek olan fiyatı (70 pound) sizi rahatsız etmiyorsa, Cougar 700M'yi rahatlıkla tercih edebilirsiniz. ♦ **Zeynel Öztürk**

KARAR

ARTI Yüksekliği ayarlanabilen avuç içi desteği, yüksek performans, bolca düğme
EKSİ Ergonomisi herkese göre olmayabilir

89



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

HyperX Alloy Elite

Cherry MX anahtarlar ile yüksek performans

Geçtiğimiz ay pek çok ödül kazanmış Cloud Revolver oyuncu kulaklığını incelediğimiz HyperX'in bu ay oyunculara hitap eden klavyesi Alloy Elite'i konuk ettik. Son derece agresif bir görüntüye sahip olan klavye mekanik anahtarlara sahip ve özellikle oyunculara hitap eden bir ürün. Parlak siyah bir kasaya ve aynı parlaklıkta tuşlara sahip olan Alloy Elite, arka ışık olarak sadece kırmızı renge sahip ve gerek ışık gösterisinin şekli gerekse ışığın şiddeti sol üst köşedeki tuşlardan ayarlanabiliyor. 4 parlaklık seviyesine sahip olan klavye, mekanik tuş takımında Cherry MX marka, çok bilinen ve çok sevilen anahtarlara yer vermiş. Blue, Brown ve Red olarak üç farklı tuş takımı seçeneği sunan ürünün Red versiyonunu inceledik ki bu versiyon 45cN'lik etkinleştirme kuvveti ile devreye giren lineer bir yapıya sahip ve üç tuş takımı içinde en sessiz olanı. Haliyle en zor beğenen oyuncuyu bile performans konusunda memnun eden ürün özellikle klavyenin yanında verilen dokulu WASD ve 1234 tuşlarıyla da fazlasıyla beğenimizi kazandı. HyperX Alloy Elite alıştığımız alüminyum kasa yerine çelik kasaya yer vermiş ve bu hem his hem de ağırlık konusunda kendisini gösteriyor. Yaklaşık 1.5kg ağırlığındaki klavyenin yanında gelen kol dinlenme bölgesi de özellikle çalışma veya oyun süresi uzadıkça rahat etmenizi sağlıyor. Alloy Elite'te standart uzunlukta bir kablo kullanılmış ve klavyenin arka yüzünde bir de USB slotu var. Ancak bunu kullanmak istediğinizde klavye bilgisayarınızda bir değil iki USB slotu işgal ediyor. Aynı zamanda Alloy Elite'te dilediğiniz gibi özelleştirebileceğiniz multimedya tuşları da mevcut. Piyasada 580 TL civarına bulunabilen Alloy Elite hem oyun hem de günlük kullanımda en zor beğenen oyuncuyu bile rahat ettirecek bir ürün, aynı zamanda sunduğu özelliklere kıyasla gayet makul bir fiyatı var. Red versiyonundan hayli memnun kaldığımız Cherry MX anahtarlar arasından kendinize uygun olanı seçme şansınız da cabası. Bir de eğer arka ışıklandırmanın tek renk (kırmızı) olması eğer sizin için yeterli değilse, HyperX Alloy RGB modeli bir alternatif olarak sizi bekliyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kullanışlı ortam tuşları, performansına göre fiyatı makul, konforlu bilek bölgesi, Cherry MX anahtarlar
EKSİ Makro tuşlar yok, tek renk ışıklandırma

92



HyperX Cloud Alpha

Hem oyun hem de yolda kullanım için...

HyperX'in kulaklık ailesi gitgide genişlerken bu ay sayfamıza yine oyunculara özel olarak tasarlanan, ancak yolda müzik dinlerken de son derece rahat kullanım sunan hafif ve başarılı bir modeli, Cloud Alpha'yı konuk ettik. 50mm'lik HyperX çift odalı sürücülerin etrafında tasarlanan kulaklık Stereo ve haliyle 3.5mm jack girişine sahip. Böylece hem PC hem de konsollarda rahatlıkla kullanılabilir, üstelik şık ve küçük tasarımı sebebiyle uzun yola da uygun. Ürünün örgülü kulaklık kablosu iki parça halinde ve toplamda 3 metreden uzun. Bu kabloyu sağa sola takmamak için de isterseniz 1.3 metre uzunluğundaki ana kabloyu kullanabiliyorsunuz.

Kulak yastıklarına entegre edilmiş metal bir gövdeye sahip olan Cloud Alpha 298 gramlık ağırlığı ve yumuşacık kulak yastıkları ile hayli konforlu bir ürün. Hayli esnek yapıdaki kulaklık ne başınızı sıkıyor ne de kulaklarınızı terletiyor. Kullanmadığınız zamanlarda yeterli performans sunan mikrofonu çıkartabiliyor olmanız da cabası.

Daha önce de söylediğimiz gibi üründe yapısal olarak herhangi bir 7.1 ses desteği bulunmuyor. HyperX'in ayrıca satışını yaptığı 7.1 Surround adaptörünün fiyatı ise 30 dolar civarında ve Cloud Alpha'yı ses sanallaştırma sisteminin yardımıyla bambaşka bir seviyeye çıkartıyor. Bunun dışında tıpkı Cloud Revolver gibi Cloud Alpha'nın da ses kalitesi mükemmel. Özellikle kendi fiyat düzeyinde en iyiler arasında adını rahatlıkla yazabiliriz.

Neticede Cloud Alpha performans ve kalite konularında kesinlikle sınıfının en iyilerinden biri, üstelik saatler süren kullanımlarda bile oyuncuyu yormuyor. Maalesef rakiplerinin üzerindeki fiyatı ve 7.1 ses desteğinin eksikliği oyuncuların bir kısmının kafasını karıştırabilir. HyperX Cloud Alpha piyasada 480 TL civarına bulunabilir. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı ses performansı, oldukça hafif, göze hoş gelen tasarım, konforlu kullanım
EKSİ Fiyatı rakiplerinin çok üstünde

80



Razer Naga Trinity

Tüm Naga'lara hükmedecek tek mouse!

Razer'in MMO ve MOBA oyuncularına yönelik olarak tasarladığı Naga serisi bir süredir hayatımızda ve gerek standart 12 tuşlu modeli, gerekse 7 tuşlu Naga Hex ile oyuncuların favorisi konumunda. Bu ay yarı-mekanik klavyesi Ornata Chroma ile sayfalarımıza konuk olan Razer'in ikinci ilginç ürünü de Naga serisinin en üst modeli olan ve değişebilir yan panelleri ile kah DeathAdder, kah Naga, kah Naga Hex rolüne bürünen kablolu oyuncu mouse'u Naga Trinity. Razer'in son dönemlerde bizi iyice alıştırdığı 5G optik sensör ile donatılan mouse 16.000 dpi sensöre ve 1000 dpi Polling Rate'e sahip. Tasarım anlamında ise daha ilk bakışta yüksek ve tıknaz yapısıyla Naga ailesine mensup olduğunu hissettiriyor. Eski Naga'ları kullananlar kendilerini evlerinde hissedecek olsa da mesela Lancehead gibi bir kuşudan Naga'ya ilk geçtiğinizde elinizi nereye koyacağınızı şaşırabilirsiniz. Tasarım anlamında gözükten tek fark ise eski Naga'ların ön yüzündeki metal ızgaraların yeni tasarımda kendisine yer bulamaması.

Razer Synapse 3 tarafından desteklenen ve 16.8 milyon renk seçeneği sunan Chroma özelliğine sahip olan mouse'un her türlü kontrolüne program üzerinden ulaşmak mümkün, tek sorun ise bu yeni Synapse yazılımının henüz çok stabil olmaması. Naga Trinity beraberinde üç adet değişebilir panel ile beraber geliyor demistik. Bu paneller son derece kaliteli bir kalibe sahip ve güçlü mıknatıslarla yerlerine çat diye oturuyorlar. Kullanırken de hayli sağlam durduklarını belirtiyim. Synapse 3 bu panelleri değiştirdiğinizde bile hemen algılıyor ve gerekli konfigürasyon değişikliğini yapıyor.

Piyasada 470 TL fiyatla bulabileceğiniz Naga Trinity, oyunculara bu fiyata üç farklı kullanım için kişiselleştirilmiş yan panelleri de sunuyor. Teknik özelliklerine baktığımızda fiyatının da uygun olduğunu söylemek gerek. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

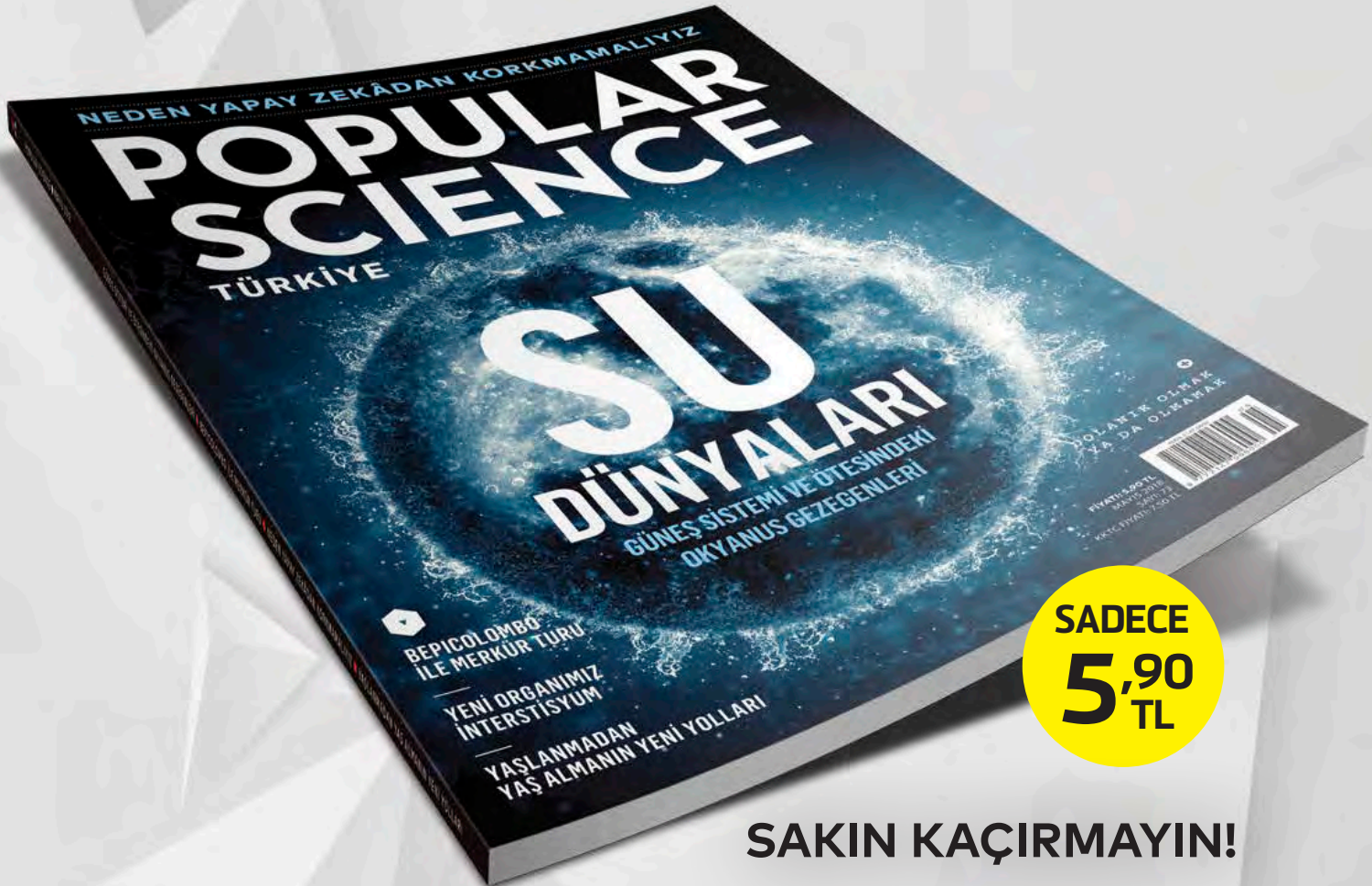
ARTI Üç farklı yan panel, yüksek performanslı 16.000dpi sensör, geniş kişiselleştirme seçenekleri
EKSİ Naga serisinin diğer üyeleri gibi biraz kaba, Synapse 3 yazılımı halen çok stabil değil

91

SUYUN SADECE DÜNYA'DA OLDUĞUNU SANIYORSANIZ ÇOK YANIŁIYORSUNUZ. İŐTE YAŐAM KAYNAĐIMIZA SAĐIP GEZEĐENLER.

- ▶ BepiColombo uzay sondasının fırlatılıőı için hazırlıklar sürüyor. Bekle bizi Merkür!
 - ▶ Ortalama insan ömrü gittikçe uzuyor. İőte daha sađlıklı yaşlanmak konusundaki gerçeker.
- ▶ Yapay Zekâ konusundaki alarm çanlarını dikkate almamanız için pek çok sebep var.
 - ▶ Balarlıları insan beyninin gizemini çözmeye anahtar role sahip olabilir.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

LEVEL

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

99^{TL}

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

SEKİZ

Önümüz, arkamız, sağımız, solumuz Kratos.

SEKİZ

Bu ayın en büyük olayı elbette ki **God of War** ve bu bölümü de, bu ünlü seriye ayırmaya karar verdik. Ürünler yerine GoW ve Kratos hakkında bilmediklerinizi bulacağınız "Sekiz: GoW Özel" bölümümüz, mutlaka hoşunuza gidecek detaylar barındırıyor.



Güç Tanrısı Cratus! ⚡

Belki siz de Kratos'un uydurma bir isim olduğunu düşünenlerdensiniz fakat işin aslı Kratos ismi, mitolojideki Cratus'tan geliyor. Tabii Cratus bir yarı-tanrı değil, Pallas ve Styx adlı Titanların oğlu olan tam bir tanrı. Bia, Zelos ve Nike adında da üç tane kardeşi var üstelik.



Zırlı, zırhsız?

Eski GoW oyunlarının ara sahnelerini hatırlarsanız, Kratos sağlam bir zırha sahipti. Kratos'un ilk tasarımlarında bu zırhın olması da düşünülmüş ama kaslı ve dövmeleli bir formatın daha "erkeksi" olacağına kanaat getirilmiş. İyi bir seçim olmuşa benziyor...

Küfere hayır! ⚡

GoW oyunlarını düşündüğümüzde oyun tarihindeki en vahşi sahnelere sahip olduğunu hemen hatırlarsınız. Lakin ortalığı kan götürürken Kratos'un veya bir başka karakterin hiçbir zaman küfürlü konuşmaması da alınan ilginç ve doğru bir karar olmuşa benziyor; seri bu şekilde daha destansı bir anlatıma sahip olmuş.



Mavi dövme ↗

Kratos'un kırmızı dövmelelerini artık bir kilometreden tanıyoruz. Fakat biliyor muydunuz ki az daha Kratos masmavi dövmelemlerle karşımıza çıkacaktı? Hatta oyunun çıkışına çok kısa bir süre kala kırmızı dövmelemlerle geçiş yapılmış. Bunun nedeni de Kratos'un Diablo II'deki Barbarian sınıfına benzeyip yasal problemlerin oluşabilmesinden başkası değil...



Beyaz adama siyahi ses

Yeni oyun dışında, genç Kratos'u kimin seslendirdiğini duyunca çok şaşıracağımıza eminiz. Terrence "TC" Carson Star Wars: The Clone Wars'da Mace Windu'yu da seslendiren 1958 doğumlu bir seslendirmen. Yeni GoW'da ise daha tok bir sese sahip olan Christopher Judge koltuğu devralmış. ↘



Kader katili Kratos

Eğer ilk üçlemeyi oynadıysanız, ortada büyük bir kader muhabbetinin olduğunu da bilirsiniz. Sisters of Fate adındaki mitolojik karakterler Kratos'un başarısız olacağını ve öleceğini söylemişlerdi hatırlarsanız. Fakat yeni oyunda Kratos'u kanlı canlı ve hatta bir oğul sahibi görünce, Kratos'un kaderi bile değiştirebileceğini anlamış olduk.

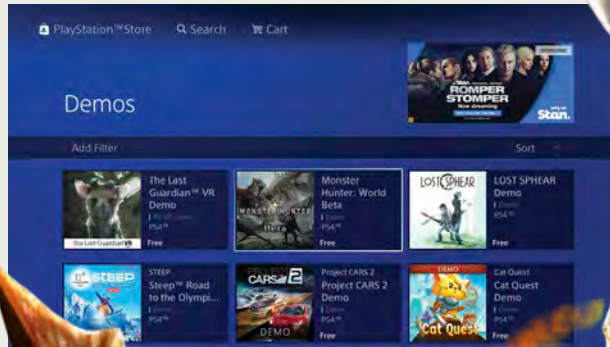


0-850-Kratos

God of War'un HD güncellemesinde, Ares'in tahtına yaklaşırken iki tane heykel görüyorsunuz. Bunları parçalamak mümkün ve bunlar sizi gizli mesajlara ulaştırıyor. Ana menüde mesajları görüntülediğinizde de bunların birer telefon numarası olduğunu görüyorsunuz. Numarayı çevirdiğinizde de ahizde Kratos ve oyunun yönetmeni beliriyor. (Numara yurtdışı numarası, ona göre...)

Bedava demolar ↗

İlk oyunun yapım sürecinde, bir noktada Kratos'un adının Demos olması düşünülmüş. Demos aşağı, Demos yukarı derken oyunun bir bölümünde "Free Demos" diye bağırılması gerektiğinde olayın oyun demolarıyla karışacağı anlaşılmış, Demos isminden feragat edilmiş. (Bravo!)



KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Neredeyse yılı yarıladık.
Yarladığımız yıl ile birlikte şahane
albümler de düşüp duruyor
önümüze...

ALBÜM

KAMELOT
THE SHADOW THEORY

Kamelot'u March of Mephisto ile tanımış biri olarak (Tabii o zamanlar saçlarım uzun-
du.) 2005'ten bu güne çok bir şey değişmedi diyebilirim grup adına. Hala ilk gün
bizde yarattığı heyecanını koruyan nadir gruplardan. The Shadow Theory albümünün tadı
da aynı kıvamda. Standart sürümde bulunan 13 şarkının her biri daha bir hoş, daha bir
fantastik. Sizi kulağınızdan tuttuğu gibi galaksinin en ücra köşelerinde gezdirecek bir ritme
sahip diyebilirim bu albüm için. RavenLight'a ayrıca bayıldım. Riff olarak baktığımda beni
sıkan tek bir şarkısı bile olmadı albümün. Çoğu albümde biliriz ki bazı şarkılar al-
bümün en talihsiz şarkılarıdır. Karadelik gibidir. O şarkı gelsin istemezsiniz. Bu
albümde onu göremedim. Albüm o çok sevdiğim "aç arkaya ve ne çaldığın as-
lında hiçbir zaman umurunda olmasın, yeter ki seni yaptığın şeylere odaklansın"
formatında. Böyle bir format yok lakin birinin buna isim vermesi lazımdı. Hele
ki Digipak Edition'u elde edebilirsiniz şarkıların enstrümantal halleri de var ki
of diyorum... Sevgiler Kamelot, nerede ne yapıyorsan hakkını cidden veriyor-
sun. ♦ İlker Kardeş



SİNEMA

RAMPAGE: BÜYÜK YIKIM

Rampage: Büyük Yıkım'ın en mükemmel
özeti muhtemelen DNA bozukluğuna
uğramış devasa hayvanlar ve Dwayne John-
son olabilir. Filmin konusu: Primatolog Davis
Okoye (Dwayne Johnson) insanlarla arasına
mesafe koyan biridir ancak kaçak avcılardan
daha yavruyken kurtardığı, olağanüstü
zeki ve nadir bir gümüşsürlü albino goril olan

George'la sarsılmaz bir bağı vardır. Ne yazık
ki, gizlice yapılan genetik deney kötü sonuç-
lanarak, bu nazik hayvanı devasa boyutlu,
yıkıcı bir primata dönüştürür. Dahası bu de-
ğişikliğe uğrayan tek hayvan George değildir.
Bir timsah ve kurt da insanlara korkunç zarar
vermeye başlar. Çeşitli operasyonlar yapılır
ve hepsi de başarısız olur. Dwayne Johnson'ın

yanına The Walking Dead'den tanıdığımız
Jeffrey Dean Morgan gelince film size daha
çekici gelebilir. Tabii ki beklentileri yüksek
tutmamanızı öneririz. Her şekilde koca koca
hayvanların şehri yok etmesi konusunu sevi-
yorsanız ve aksiyon da bol olsun diyorsanız,
o zaman bu film size göre dir.

♦ Ceyda Doğan Kardeş



BAŞLAT: READY PLAYER ONE

Her oyuncunun izlemesi gereken filmlerden biri olan Başlat: Ready Player One, Steven Spielberg'in yönetmenliğinde hayat buldu. Film, 2045 yılında, Dünya kaos ve yok olmanın eşiğindedeyken başlıyor. İnsanlar kurtuluşu, eksantrik ve muhteşem James Halliday (Mark Rylance)'in yarattığı, büyüyen sanal gerçeklik evreni OASIS'te bulurlar. Halliday öldüğünde büyük servetini OASIS'te sakladığı dijital paskalya yumurtasını bulan insana devredeceği için, tüm Dünya rekabet dolu bir yarışmaya girer. Wade Watts (Tye Sheridan)

da bu yarışmaya katılır ve kendini tehlikenin, keşfin fantastik evreninde, zorlu hazine avında bulur. Gerek başarılı oyunculuk, gerekse aksiyonun yanında bilimkurgusu olsun film, türünün hakkını sonuna kadar veriyor ve ikinci kere izlenmeyi hak ediyor. 1980'lerin esintileriyle süslü filmimiz popüler oyunlardaki karakterleri gözler önüne sererken çok çeşitli sürprizleri suratımıza vurmaktan geri kalmıyor. Filmdeki OASIS sahnelerine aşık olacak ve kendinizi neredeyse yaratılan her şeyi incelerken bulacaksınız. ◆ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

MEGAHERZ KOMET

NDH'in babası bir başka grupta daha beraberiz. Daha önce farklı gruplarda NDH nedir kısmını burada açıklamıştım. Gelelim Megaherz ve Komet albümüne. Öyle bir grup ki Megaherz, manyak bunlar dememiz olası. Yaptıkları şarkılar oldukça eğlenceli ve kanınızı kaynatacak ritimlere sahipler. Misal Horrorclown (Buradan Kerî'ye selamlar.). İsterse arkanızda atom bombası patlamış olsun, o an bu şarkı çalmaya başlasın bir anda ambiyans değişip sizi alıp götürülebilir (yazar burada çok iddialı betimlemeler yapıyor, şarkı çok sıkıntılı demek ki...). Gitar riffleri ve

genel tonaj yine fabrikadan hallice. İşte bu yüzden Industrial Metal deniyor bu türe ve bizler de bu türe bayılıyoruz! Almanca bu türe çok yakışıyor. Yine bu albümde gözlerden kaçmayan nokta albümün ritmini hiç kaybetmemesi. Yavaşlarsa bile aynı ateşte tutabiliyor sizi. Rammstein severlerin çok sevebileceği bir albüm diyebilirim ki çoğu Rammstein sever zaten bu grupları bizim gibi yalamış yutmuştur. Hani yeni başlayanlar için küçük bir not olsun böyle. Bu arada Till'den de yeni albüm geliyormuş 2019'da! Şafak çok karanlık okur...

◆ İlker Karaş

KİTAP

ARMADA

Geçtiğimiz ay beyazperdede izlediğimiz Ready Player One herkesin beğenisini kazanmıştı. Ernest Cline'in yeni eseri Armada da nihayet bizlerle buluştu. Kitabın hikayesi çocukluğu gökte UFO arayarak geçen ve televizyonda Haktan Akdoğan'ın programını yaz tatilini bekler gibi bekleyen okurlarımızın hayli ilgisini çekecek türden. Buna göre küçük yaşlardan beri uzaylılar konusuna takmış bir genç olan Zack, bir gün sınıfının penceresinden dışarı bakarken uzay gemisi görür. Ancak bu sıradan, herhangi bir uzay gemisi değildir. En sevdiği

bilgisayar oyunu Armada'da uzaylı kötü ırkların kullandığı o dehşet verici gemilerden birisiyle karşılaşmıştır. Önce hayal gördüğünü veya fazla oyun oynamaktan kafayı yediğini düşünür lakin sonra gerçeklerin acımasız yüzü ile karşılaşır. Armada çok iyi bir bilim kurgu kitabı olmanın yanında özellikle biz oyuncular için sayısız gönderme ve detayla dolu, tabiri yerindeyse su gibi akıp giden bir kitap. Eğer bir çocuğun gözünden uzaylı istilası ne kadar korkunç olabilir diye merak ediyorsanız bu kitabı okumanızı öneririm. ◆ Kürşat Zaman



OTAKU CHAN

Bahar döneminde başlayan animelerin daha bir-iki bölümünü izlemiş olsak da kalitesiyle, hikâyesiyle kendini öne çıkaran özel seriler var. Tarihin Gözden Kaçtırdıkları: Ainular'ı konu eden Golden Kamuy gibi...

Golden Kamuy (Altın Tanrı) bahsettiğim özel serilerden ilki. Noda Satoru'nun ödüllü mangasından uyarlanan seri bize Japon tarihinin çok az bildiğimiz bir kısmını anlatıyor. Genelde tarih animeleri Oda Nobunaga'yı, Rurouni Kenshin gibi Meiji dönemine geçişi ya da Japonya'nın Sengoku denilen yönetimin değiştiği savaş dönemini anlatır. Golden Kamuy'da ise 1905'te biten Rus-Japon Savaşı'nın sonrasında geçiyor. Savaşta pek çok badire atlattan ve bu sebeple Ölümsüz Sugimoto adını alan eski askerle Ainu ırkından avcı Asirpa'nın gizli bir hazineyi aramasına şahit oluyoruz. Bu seriyi özel yapan şeylerden biri de Ainu ırkına değinmesi hatta değinmek ne kelime neredeyse başrole oturtması. Ainular Japonya'da yaşayan çekik gözlü olmayan etnik bir ırktı. Doğal fenomenlerden yarattıkları tanrıları vardı. Bir nevi pagandılar. 1336 ve 1573 yılları arasında Japonlar ve Ainular arası savaşta ve sonraki yıllarda yaşanan ırkçılıkla sayıları giderek azaldı. Yaşadıkları bana hep soykırım gibi gelmiştir. O yüzden Japonlar için çok da temiz denemeyecek bir tarihe el atıyor bu seri. Noda Satoru Ainularla ilgili verdiği bilgilerin doğruluğu için uzmanlarla da çalışıyormuş. Daha ilk bölümlerden Ainuların yemek kültürü, doğaya bakışı, kültürleri hakkında bile bir sürü bilgi ediniyorsunuz. Güzel olan tarafı ise bunun hikâyeye çok doğal bir şekilde işlenmiş olması. Biz de Ainular hakkında Sugimoto kadar bilgisiz olduğumuzdan ona öğretilen, söylenen her şey bize de bir şeyler öğretmiş oluyor. Pek alışık olmadığımız bir şiddet de görüyoruz elbet. Dağda yaşamaya ve avcılık yapmaya alışmış Asirpa bol bol hayvan avlayıp pişiriyor. Savaş ya da dövüş derken kanlı sahnelere aşına hale gelen gözleri-mize bambaşka bir şiddet de gösterilmiş oluyor. Anime



daha ilk bölümünden aksiyona girmek için hiç vakit kaybetmiyor. Daha sakın geçen karelerde bile sizi beklentiyle dolduruyor. Ainuları öldürerek altınlarına konan daha sonra bu altını saklayan ve hapse atılan gizemli bir karakterin hazinesini arama macerasında ipuçlarımız hapishanedeki diğer mahkûmların bedenlerine yapılmış dövmele. Hem hapishaneden kaçarak etrafa dağılmış bu mahkûmları bulmak hem de altını arayan diğer insanlara kapışmak derken serinin tansiyonu hiç düşmüyor. Animasyon kalitesine gelsek, bazı yerlerde rahatsızlık veren CGI kullanımları dışında kaliteli bir yapım. Ama manga okumayı tercih ediyorsanız kesinlikle mangasına bakın derim.

Tam Gaz: Full Metal Panic!

Full Metal Panic! (FMP!) Shoji Gato'nun yazdığı biz light novel serisi. Roman serisi çok dallı budaklıdır, pek çok yan hikâyesiyle oldukça genişlemiş bir dünyaya sahiptir. Romanlarda Sousuke Sagara ve özel kontrtör örgütü Mithril'in Kaname Chidori isminde Japon





Dolar yükselen beri eskisi kadar manga alamaz oldum. Telifli anime ve mangayı bütçem el verdiğince desteklesem de işler giderek zorlaşıyor tabii. Netflix, Crunchyroll ve Amazon üzerinden çoğunluk animeleri izlesem de söz konusu manga olunca yapacak pek bir şey yok. Mangarock'ın IOS app'i oldukça başarılı. Tavsiye ederim. Ama her ay olduğu gibi bu ay da kesenin ağzını açtık maalesef. Geçen ay Death Note ve Bakuman'ın yaratıcılarından Platinum End'i almıştım Beşiktaş'taki Arka Bahçe'den. Bu ay da çok sevdiğim Grimgar animesinin light novel birinci cildini buldum. Sürekli fan çevirisi ya da e-book olarak okuduğum light novelleri basılı olarak okuyacak olmanın heyecanı içindedim.

bir kızı koruma hikâyesi anlatılıyor. Evet, böyle yazınca biraz yavan durdu ama serinin yavanlıkla yakından uzaktan alakası yok, o konuda size garanti benden.

Mangalarından animelerine kendine sağladığı bir takipçi oluşturmuştu bu seri. Evangelion dışında mecha sevmediğim zamanlarda da bana tükürdüğümü yalattı.

Yeni sezon geleceği haberini alınca oturup eski sezonları tekrar izledim elbette. Vakit buldukça özel addettiğim seriler için yaptığım bir şey bu. Ve gördüm ki FMP!'nin güzel olan yanlarından biri pek çok ögeyi içinde çok dengeli paylaşması. Sousuke'nin askeri bilgisinin normal bir lisede otakuluğa vararak komedi haline gelmesi, Sousuke ve Chidori arasındaki hafiften ilerleyen ve boğmayan romantizm, ciddi savaş sahnelerinde Chidori'nin özelli-

ğini yavaş yavaş keşfetmemizle başlayan polisiye ve elbette aksiyon sahneleri ve mechaların öyle göze çok sokulmadan ama çok incelikle kullanılması. İşte bu saydıklarımın hepsi seriyi çok başarılı hale getiriyordu. Serinin Sigma hikâyesi (Chidori'ye bayağı bir yer ayırıyor) animeye uyarlanır diye umut ederken Invisible Victory karşına çıktı. Sousuke'nin Chidori'yi korumaya başlamasının üzerinden dokuz ay geçtikten sonra yaşananlar anlatılıyor bu sefer. Ama nasıl... İlk iki bölümde gözünüzü kırpamıyorsunuz. Aksiyon tam gaz! Ayrıca daha önce olmadığı kadar karanlık hale gelmiş FMP!. Chidori'nin savaşın gerçek yüzüyle karşılaşması, Sousuke ve Mithril ekibinden tanıdığı insanlara bambaşka bir gözle bakmasına sebep olacak belli ki.

Daha önce izlememiş olanlar için FMP!'ye başlamanın tam zamanı derim.

Rol Çalan Manhwa ve Manhualar

Aslında bir süredir çok fazla anime izleyemiyorum. Moe bombardımının beni animeden uzaklaştırdığını, izleyemediğim eski serilere kaydığımı söylemem gerek. Özellikle karanlık atmosferli animelerin arayışındayım. Ama konu manga olunca takip ettiğim yüzlerce manga içinde son dönemde Kore üretimi manhwa ve Çin üretimi manhuanın arttığını fark ettim. En başta çizim kaliteleri çok yüksek. Her panel için çalışılmış. Shounen türünde normalde çok rastlamadığımız bir estetik görmek mümkün, estetiğin önemli olduğu shoujolarıda ise ekstra olarak klişelere takılmadan daha iyi hikâyeler anlatılıyor. Kore ve Çin animasyon

şirketlerinin giderek arttığı, hatta Japon şirketlerinden iş çaldığı günümüzde manhwa ve manhuaların da yükselişe geçtiğini görmek normal aslında. Bu ay manhualardan bir seçti yaptım size:

Çin'in ünlü Romance of the Three Kingdoms kitabının uyarlaması The Ravages of Time hem aksiyonu hem de tarzıyla tam böyle bir manhua. Song of the Long March da Yona of the Dawn ya da tarih sevenlerin kesinlikle ilgisini çekecektir.

The One müthiş bir moda manhuası. Hikâyesi de oldukça başarılı. Moda dünyasındaki rekabeti harika çizimlerle birlikte okuyorsunuz. Ingenu ise daha naif bir shojo. Fotoğrafçı olmak için elinden geleni yapan ana karakterin yukarıda da bahsettiğim gibi klişelere saplanmayan hikâyesi anlatılıyor. The Legend and the Hero krallıklar ve tanrılara açılmış bir savaşla temposu hiç düşmeyen renkli sayfalarıyla comics havasına da sahip bir manhua. Benim en sevdiğilerimden biri ise Tales of Demons and Gods.

Tales of Demons and Gods ilk birkaç bölüm Naruto kopyası gibi gelmişti. Sonra işin rengi değişti. Bu serinin en güzel tarafı ana kahramanın müthiş zeki, tam bir manipütör ve tarihi değiştirmek isteyen biri olması. Her bölüm renkli ve oldukça kısa. Bu yüzden 250 bölümün gözünüzü korkutmasına izin vermeyin. İki günde yalayıp yuttum. Öyle söyleyeyim. Gelecek ay da biraz manhualardan bahsedeceğim. Bu ayki etkinliklerimizi de sıralayalım. 12 Mayıs'ta Tasarım Atölyesi Kadıy'de Hottarubi no mori e ve Mushishi: Suzu no shizuku izleyecek ve Şinto ağırlıklı olarak Japon folklorundan bahsedeceğiz. Ayrıca 27 Mayıs'ta Karikatür Evi'nde Mangada Korkunun Efendisi: Junji İto panelimiz var. Herkesi bekleriz.

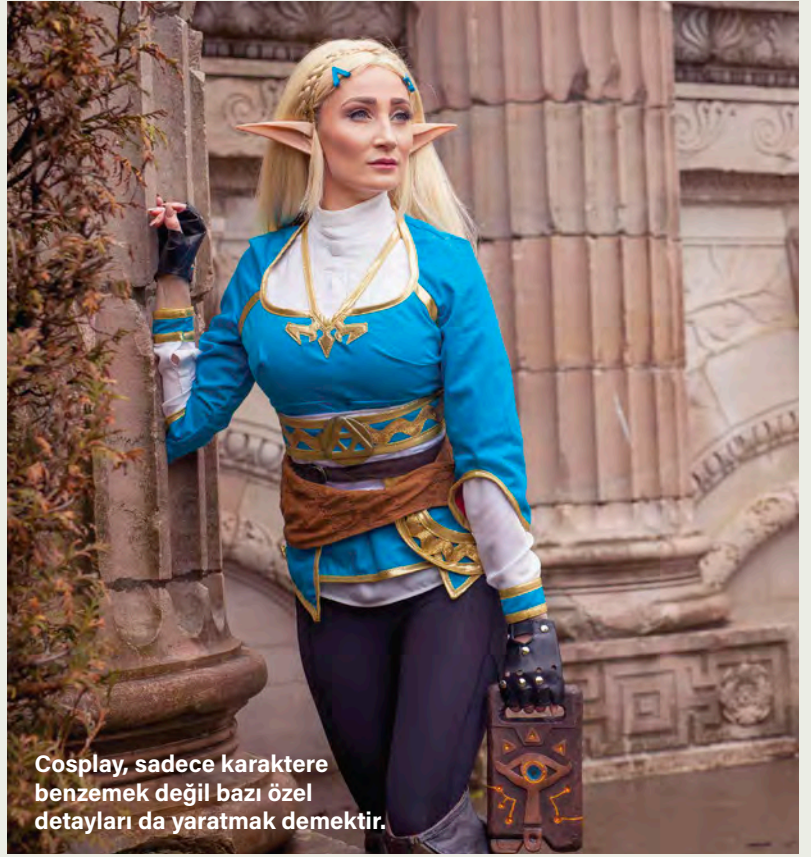
◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay, sadece var olan karakterlere hayat vermek demek değildir. Daha fazlası her zaman vardır.

Yıllardır cosplayerliği ve cosplayciliği birbirine karıştıran insanlar oldu. Kimisi cosplayer doğru dedi, kimisi cosplayci. Kostümü yapıp giymek, sergilemek çok farklı, kostümü yapıp satmak ise ayrı bir olaydır. Bu yüzden iki kavramı aynı anlamda kullanmamanızı öneririm yoksa yanlış anlaşılırsınız. Konumuz bu değildi, ben yine kendimi kaptırışım. İnsan yazarken nasıl başlayacağına önem veriyor. Malum, biraz ortamı ısındırmak ve sizi de eğlendirmek lazım. Okurken sadece kelimeler ve virgül, nokta falan iş yapmıyor. Olay, cümle bütünlüğünü eğlenceyle aynı tatta sunmak.



Cosplay, sadece karaktere benzemek değil bazı özel detayları da yaratmak demektir.

Bu ayki konumuz kendi yarattığınız kostümün, cosplay olup olmadığı durumu. Bazı insanlar hazır olan kostüm tasarımlarından hoşlanmaz ve farklı şeyler üretmek ister. Hatta halihazırda var olan karakteri daha farklı tasarımlarla eşleştirirler. Sosyal medyada veya internette sık sık denk geliriz: World of Warcraft'ta Disney Prensesleri olursa veya Steampunk Elder Scrolls karakterlerine dönüşürse gibi. Çoğaltılabilecek birçok örnekle karşımıza çıkan bu kavram, çok çeşitli karakterlerin farklı evrenlerde nasıl görüneceği ile alakalıdır. Daha da güzeli bu tarz olaylar, biz cosplayerların en çok sevdiği detaylardır. Sailor Moon karakterlerinin zırhlarla kaplı olması veya gotik My Little Pony tasarımları da dikkat çeker. Sevimli hayvan karakterleri insan olsaydı, kadın karakterler erkek olsaydı, Star Wars karakterleri cyberpunk evreninde hayat bulsaydı ve çok daha fazlası. Farkındaysanız örnekleri gittikçe artırıyorum.

Cosplayde hayal gücü, sizin silahınızdır

Cosplay, bazılarımızın kaçış dünyasıdır ve var olan karakterin dışına çıkmayı pek severiz. Kostüme ufak dokunuşlar bile yaparız. Hatta o kostümleri çeşitlendirir, yanına ek yardım alırız. Dahası grup cosplayerleri ortaya çıkar ve bir bakmışız dokuz kişi kendi tasarımlarımızla cosplay yarışmasına katılmışız falan. Zincirleme devam eden bu eğlence, cosplaydir. Cosplay demek, sadece var olan karakterlerin kostümlerini giymek ve sergi-



Cosplayde nasıl kostümün yüzünüzdeki makyaja kadar en ufak detayları, renk benzerliği referans alınarak hayata geçiyorsa; kendi karakterinizin de bu şekilde öne çıkması gerekir.

Sadece var olan karakterler cosplaye dahil edilebilir diye bir kural yoktur



lemek değildir. Cosplay, tüm kostümü sizin yapmanız gerektiği anlamına da gelmez. Tabii ki kendi emeğinizin olması çok farklıdır ve açıkçası birçok yarışmada en önemli konu, kostümü kendimizin yapması gerektiğidir ancak unutmamak gerek ki cosplay modelliği de farklı bir kavramdır. Dünya genelinde cosplay denildiğinde en önemli malzememiz, hayal gücümüzdür. Çünkü hayal gücümüzle karakterlerin tasarımlarında yer alan belli parçaları nasıl hayata geçireceğimizi buluruz. Aslında uzak geçmişe baktığımızda yaratılan kostümler, cosplayden çok daha eski. Yani kostüm yaratma işi, cosplayden daha önce var oldu. İnternette önce kitapların daha sık okunduğu zamanlarda karakterlerin kostüm tasarımlarını tabir ettiği şekilde hayal eder ve ortaya çıkartırdık. Bunları okullarımızdaki tiyatro salonlarında sergiler ve kitaplardaki konuşmaları taklit ederdik. Hala benzer eğlenceleri hayata geçirenler var ancak ne yazık ki cosplayin etkinliklerde şov haline getirildiği bu zamanların gölgesinde kayboluyorlar.

Fanfiction da ne ola ki?

Nicolle Lamerichs'ten güzel bir alıntı yapayım "kurgudan daha yabancı olan asıl olay cosplayde fan kimliğidir. Fan kostümleri bu noktada dört unsuru içerir: bir anlatı, bir kıyafet seti, seyircilerden önce bir oyun veya performans, bir konu veya oyuncu. Fan yani hayran kostümleri, hayranların mevcut hikayeler için duygularını nasıl ifade ettikleri ve çeşitli medya araçlarıyla nasıl yeniden işlediklerinin sadece bir örneği. Fan kurgu, hayran filmleri ve hayranlık sanatındaki gibi, cosplay hayranları mevcut metinleri yakından yorumlamaya, onları gerçekleştirmeye ve bunları kendi anlatıları ve fikirleriyle genişletmeye

motive eder." Hayal gücünün işleyişi de aynen böyledir. Bir şeye hayran olmak ve onu gerçek hayatta kurgulamak, inanılmaz bir duygudur. Hatta sevdiğimiz o detayı "aslında böyle olsa ne güzel olurdu" kısmını o kadar ileriye taşıyız ki kafamızdaki kostüm muazzam güzelliğe ulaşır. Karakterin çantasının mavi yerine sarı olması veya saçının kırmızı değil de siyah olması gibi çeşitli değişiklikler, cosplay dünyasında korkunç olarak nitelendirilmez. Pek tabii ki cosplay yarışmalarında "genellikle" var olan karakter kostümlerinin performanslarına önem verilir. Ayrıca elinizdeki kendi tasarladığınız karakterin hikayesini, görseelliğini başarılı şekilde sahneye yansıtırsanız o zaman durum değişir. Bu konuda daha detaylı bir yazı yazacağım. Bir sonraki konumuz sahnede kendinizi nasıl betimlersiniz olsun.

Yarattığınız kostüm, yeni kimliğinizdir

Sonuç olarak elinizde kendi yarattığınız bir karakter var. Bu, sadece sizin kendinizi mutlu etmenizi sağlamaz. Aynı zamanda başkaları için de sevinç kaynağıdır. Bir çizim, yazı, video veya daha fazlası. Yaratılan karakteri veya karakterleri sunmak istediğiniz kitleye maksimum ayrıntılarıyla göstermeniz çok önemlidir. Cosplayde nasıl kostümün yüzünüzdeki makyaja kadar en ufak detayları, renk benzerliği referans alınarak hayata geçiyorsa; kendi karakterinizin de bu şekilde öne çıkması gerekir. Sadece karakter olarak düşünmeyin, yarattığınız evren bile kostümünüzle eş zamanlı güzelleşebilir. Belki iskambil kartlarındaki "karo as" favorinizdir ve onu hayata geçirmek için çok ilginç bir kostüm tasarımı yaparsınız. Belki de strançtaki "at" favori taşımanızdır, kendinizi onun şovalyesi olarak görür, çok

farklı bir kostüm tasarlıyorsunuz. Hatta kafanızdaki hayali karakterin kostüm tasarımı mevcuttur ancak eksikleri olduğu için onu daha da mükemmelleştirirsiniz. Satrançın vezir taşının karakter tasarımı olabilir ancak siz daha süslü olmasını ister ve renklerle oynarsınız. Verilebilecek çok fazla örnek mevcut. Ancak ana fikri anladığınızı düşünüyorum. Sadece var olan karakterler cosplaye dahil edilebilir diye bir kural yoktur, asla da var olmayacaktır. Yarattığınız karaktere sözler yazabilir, onun cosplayini yapabilirsiniz. Kimbilir belki de bir gün yarattığınız karakterin cosplayini bir başkası yapar. Hayallerinizden vazgeçmeyin. Onlar, hayatınızı bütünleştiren minik yapboz parçaları. ♦ **Ceyda Doğan Karas**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Strateji oyunları konsollaşılıyor mu?

Yıllarca konsol oyunlarını basit yapıları ve sığ içerikleri nedeniyle eleştirdik, bu konuda ağır yazılar yazdık. Elbette bu cihazların teknik alt yapısı, bir PC'nin güçlü teknik özelliklerine yetişemediği ve uzun yıllar standart bir donanımla çalışmak zorunda kaldığı için üzerinde çalışan oyunlarda da içerikten önemli kısıtlamalar yapılmak zorundaydı. Ancak konsolların oyun dünyasına etkisi ne yazık ki kalıcı oldu ve bir zamanlar çok zengin içeriğe, çok derin oynanışa sahip strateji oyunlarını konsollarda da çalışacak biçimde tasarlanırken görmeye başladık. PC'de ilk kez ortaya çıktığında çok daha güçlü taktiksel özelliklere sahip XCOM'un, modern halinin her oyuncuyu bir turda iki kez hareket ettirebildiğimiz, konsollarda çalışması için hazırlanmış bir tür satranç oyununa çevrildiğini görmedik mi? Gördük.

Oyun kötü değildi, zevk alarak oynadık, beğendik. Ama işte 20 yıl önce bile çok daha derin bir oynanışa sahip olan oyunun, 20 sene sonraki teknolojiyle çocuk oyununa dönüşmesi, gerçeği bilenleri üzdü. Nisan ayı sonunda piyasaya Battletech çıktı. Çoğunuz internette oyun hakkındaki yorumlara denk gelmişsinizdir. Battletech, 80'li yılların efsanevi bir RPG-Adventure oyunuydu. Commodore 64'ün çok sınırlı alt yapısında bile heyecanlı taktik savaşlara yer veren bir oyun olarak büyük beğeni kazanmıştı. Bugün piyasaya çıkan yeni oyun ise görselliği ve modern oyunlar arasındaki teknoloji ile elbette beğeni toplayacak ancak benim gözüme yine o yeni XCOM oyunlarından alıştığımız, bir turda iki hamle yapmaya mecbur kalma şartı batıyor. Strateji oyunlarını ya sıra tabanlı yapmanın, ya da tamamen gerçek zamanlı ama

durdurulabilir bir formda sunmanın en iyi oyun yöntemi olduğunu düşünüyorum. Daha önce XCOM serisini ele alıp yeniden yorumlayan Çek oyun yapımcılarının da bize gösterdiği gibi, durdurulabilir gerçek zamanlı taktik oyunlar, savaş alanındaki çatışma hissini en başarılı şekilde verebilen oyunlar oluyor. Bugün elimizdeki XCOM veya Battletech ise, piyonlarımızı oradan oraya götürdüğümüz gelişmiş bir satranç oyunundan fazlası değil ki aslında satrançın da orta çağın strateji oyunu olduğunu unutmayalım. Bakalım, simülasyon oyunlarını mahveden oyun endüstrisine isyan edip kendi oyununu yapan Chris Roberts gibi, strateji oyunlarını da bu kötü kaderden kurtarıp bizi yeniden eski güzel strateji günlerine götürecek bir yiğit yapımcı çıkacak mı karşımıza? ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Kumdaki izler

Evland'i bir kenara bırakırsak kötü grafikler veya bambaşka stilde başlayarak yine bambaşka grafik / müzik ve tasarımla biten, yani kendi içinde ilerleyiş esnasında değişim gösteren bir oyun görmedim. Keşke olsun dediğim hayalim de piksel art Space Quest gibi başlayan, müziği ile beraber yavaş bir değişim geçirip başta yaşanan hislerin tümünün kaybedildiği bir oyun.

O gün sıradan bir gündü. X evinde oturmuş haberlere bakıyordum. Aradığı kanalı bulduğunda, spikerin panik dolu hareketlerine anlam veremedi. Ne bulmuş olabilirlerdi ki? Sesi açmaya çalışırken birden donakaldı ve durumun onu fazlasıyla ilgilendirdiğini fark etti. Çünkü Mars olduğu belli olan kayalık yüzeyde, fotoğraftaki kayanın üzerinde sahte olamayacak ya da efekt olamayacak bir netlikle kendi ismi yazıyordu. Sesi açtığı an şu cümleye denk geldi "Mars'ta bugün hiç beklenmedik bir keşif yapıldı ve yeni keşif aracını kazıya başladığı yerde bir Dünya vatandaşının ismi bulundu. Bu keşfin Mars hakkında

şüphe götürmez şekilde bir zamanlar zeki hayat..."

Tüm vücudunu kaplayan korku konusunda haklıydı aslında, çünkü ilginç bir ismi vardı. İnternette bile ikinci bir örneğini görmemişti.

(ilk müzik ve grafik değişimi)

Tahmin ettiği gibi sessize aldığı telefonunun pek çok numara tarafından arandığını gördü. Nereye gitmeliydi? Ona ihtiyaç mı vardı? Ne teknoloji, ne mühendislikten anlamazdı ve insanlığa verecek özel bir yeteneği de yoktu. İlk arayan numaraya cevap verdi. Başbakan'ın ofisinden arandığı söylendi. Ne diyecekti ki?

Konuşma çok anlamsız geçti ve tek anlayabildiği gönderilen araca binmesi oldu. Odasından eşyalarını topladı, nasıl böyle sakın kalabildiğine kendisi de şaşırıyordu, hafif bir ölüm sıcaklığı dışında. Son bir kez kedisine baktı ve karşı komşunun kapısını

çalarak ondan kedisine bir kaç gün bakmasını söyledi. Komşusunun olandan haberi yoktu belli ki, iyi ki de yoktu. Apartman girişine ilerlerken girişte sönen ışığı yakmak üzere düşmeye davrandı. O esnada dışarıda hareket edenleri ve ağızlarından çıkan bir cümleyi duydu "Второй этаж № 4 будет тихим!"

(Yine grafik ve müzikle birlikte gerçeklik ve tur değişir)

Bu iyiyi işaret değildi belli ki. Onlardan daha hızlı düşündü, kimse yüzünü henüz bilmiyor olamazdı. Işığı yaktı, kapıyı sakince açtı ve dışarıya, siyah takım elbiseli insanların yanına çıktı. Göz göze geldiler ve beklediği gibi de oldu. Yirmi metre ilerideki bir taksiye bindi. Tam ağızını açıp nereye gideceğini söyleyecekken beklediği yere gitmemesinin daha akıllıca olacağına karar verdi. Taksi şoförüne "devam et." dedi.

.....

Bu senaryo aslında bir kaç senedir düşündüğüm bir oyun fikrine ait. Yapacak kadro, tasarımcı (en azından ileri seviyelerde gerekecek Unreal Engine için), müzisyen, coder, bildiğim kadar ile bu memlekette mevcut değil. Olaylar Lovecraft'ın hikayelerinden birine bağlandığında da olayın daha zorlu bir yapım sürecine gireceği aşikar. Oyun turu bile yaratsak, fikir birliği edemeyeceğimiz, kendi ülkemizden insanlara beğendiremeyeceğimiz açıktır. Şimdi kalkıp ekip kurmaya kalksak dışın çürüğü gibi kemirmeye başlayacak tipler biliyorum ancak. Fikri beğenmeyeninden, yeteneksizliğini projenin tümünün iptali doğrultusunda gösterecek olanlara kadar. Hayatım böyle adamlarla geçti.

Size köstek olanları sırtınızdan atınız. Benim için artık çok geç.♦

I have seen the dark universe yawning
Where the black planets roll without aim,
Where they roll in their horror unheeded,
Without knowledge, or lustre, or name.

H.P. Lovecraft



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Dijital ve Gerçek

Bildiğiniz gibi dijital oyun dünyasından çok daha öncesinde, bambaşka bir oyun pratiği vardı. Geçen zaman içerisinde yaşanan dijitalleşme, aslında geçmişten gelen pratiklerimizi halen üzerinde barındırıyor. Fakat öyle bir zaman dilimine geldik ki konu oyun olduğu zaman halen dijital ve fiziksel arasında ikiye bölünüyoruz. Evet, “fiziksel” kelimesi bizzat dahil olduğumuz yakan top, istop ya da saklambaç gibi oyunları işaret etmiyor ama günümüzde masa üstünde fiziksel objelerle deneyim edilen oyunlar anlamına geliyor. Hepsinin olmasa bile, hatırı sayılır miktarda masa üstü oyun ya da analog oyunun dijital bir versiyonu söz konusu. Özellikle son on yıllara damgasını vuran Fantasy Flight Games konu hakkında büyük adımlar atmış durumda. Fakat birçok oyun aynı anda iki yerde var olamıyor. Buna verilebilecek en iyi örnek, Blizzard’ın Hearthstone’dan önce ürettiği, daha doğrusu farklı zaman dilimlerinde Upper Deck Entertainment ve Cryptozoic Entertainment isimli firmalar aracılığı ile piyasaya sunduğu World of Warcraft: Trading Card Game olacaktır. Bu oyun ilk olarak piyasaya Ekim

2005 itibarıyla çıkmıştı. Benim gibi kart ve Warcraft hayranları ilk başlangıç kutusunu çıktığı gibi almıştı. Nitekim çalkantılı geçen yılların ardından Ağustos 2013 itibarıyla oyunun üretimine son verildi. Üretim durmasının birçok sebebi vardı ama bunların en başında Trading Card Game konseptine oyuncuları çekmek yatıyordu. Her ne kadar bu oyun üretildiği dönemde WoW oyuncu sayısı 13 milyonu geçmiş olsa da bir şekilde bu kart oyunu ilgi çekmeyi başaramamıştı. Nitekim Blizzard çok geçmeden önemli bir karar alarak, 2014 yılında, hali hazırda elinde olan oyun mekaniklerini değiştirerek bu sefer dijital ortamda kart oyunu üretmeyi denedi ve sonuç olarak Hearthstone’a kavuştuk. Tamamen “casual” bir yapı sunan oyun, kısa sürede milyonların ilgisini çekmeyi başardı ve bugün halen aktif olarak oynanmaya devam ediyor. Fakat birçok modern kart oyununun atası sayılan Magic the Gathering, ilk olarak 1993 yılında, fiziksel bir oyun olarak piyasaya çıkmasından bugüne kadar geçen sürede, onlarca set, binlerce kart basmasına rağmen halen 20 milyondan

fazla oyuncuya sahip. Peki, Hearthstone da dahil olmak üzere tüm 1993 sonrası kart oyunlarının Magic mekaniği üzerinden üretilmesine rağmen bu oyun nasıl hayatta kalabildi? Pek tabii buna verilebilecek çok fazla cevap var ama esas dikkat çekmek istediğim nokta, nasıl oluyor da 2002 yılında üretilen Magic the Gathering Online’ın aktif oyuncu sayısı bir milyona bile ulaşamıyor? Öyle görünüyor ki oyuncular ve de özellikle genel geçer kart oyuncuları, Magic gibi detaylı mekaniklere sahip, strateji ve mikro hesap gerektiren oyunlardan ziyade, Hearthstone gibi daha kolay, çok kafa yormayan ve şans faktörünün görece daha yüksek olduğu, eğlenceli yapımlardan haz alıyorlar. Daha da önemlisi şu bir gerçek ki oyuncular hızlı oyun mekaniğinin yanında eğlenceli ve detaylı bir kullanıcı arabiriminin de peşindedir.

Bu durumu geç de olsa kale almayı başaran Wizards of the Coast ise sonunda Magic: The Gathering Arena ile kendisini gösterdi. Bir süredir kapalı beta olarak piyasada olan oyun, günümüz oyuncusunun istediği tarzda bir kullanıcı arabirimine ve temaya sahip. Benim de bir süredir dahil olduğum bu oyunda, eski bir Magic oyuncusu olarak aradığım birçok şeyi buldum ama peki ya diğer oyuncular?

Nasıl olacak da hiç Magic bilmeyen bir oyuncu, Hearthstone gibi basit bir oyundan Magic gibi detaylı bir yapıma geçiş yapacak? Ya da kaç tane fiziksel Magic oyuncusu, bu yeni dijital oyun deneyim edecek? Tüm Magic detaylarını en ince ayrıntısına kadar vermeye çalışan Magic Online’ı bile yeteri miktarda insan oynamıyorken, nasıl olacak da bu yeni “kullanıcı dostu” yapıma kendilerini adayacaklar. Öyle görünüyor ki bu hayatta bazı şeylerin yeri sabit. Dijitalleşme kaçınılmaz bir gerçek olsa da insanoğlu bir süre daha fiziksel olanla dijital olana farklı şekilde yaklaşacak. ♦





Yazar Lazım Mı? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejleri

Güç sizinle olsun!

Mayıs ayları yılın hem sen sevdiğim hem de en tiksindiğim ayıdır. Nefret ederim çünkü polenler beni sevmez. Anlaşmıyoruz, yıldızımız barışmıyor. O burun kaşıntısı, o hapşırma... Anlayamazsınız. Belki de anlarsınız. Geçmiş olsun şimdiden çünkü bahar geldi ve burunlar kaşınmaya başlayacak. Sümüklü hapşırıklar ortalığı şenlendirecek. Mendil satan amcalar da zengin olacak, mendil yetmeyecek, toplu olarak satın alacaksınız. Bahar güzeldir, tatlıdır. Aşıkların yavaş yavaş evlerinden çıktığı, çiçek böceklerin dans ettiği zamanlar. Aileler de mağaralarından çıkar. Piknik havası geldi çattı. Bol dumanlı, ormanların pislik halinde bırakıldığı zamanlara geldik. Arkadaş, pikniğini yaptın yediğini içtiğini ortada bırakma, al bir çöp poşeti, pisliğini temizle değil mi? Nefes almamızı sağlayan yeşili koruyamayan insanlardan korkmak lazım. Konu ne tuhaf yerlere geldi, hemen toparlıyorum.

Ah ah... Genç aşıklar. El ele sakın parklarda gezerler falan. Bazılarınız böyle sevimli, huzurlu detayları seviyor olabilir. Ancak mayıs ayının kutsallığı bundan ibaret değil. Bu ayı çok severim, ilk nedeni evlilik yıldönümüm olması. İnsanın eşiyle aynı kafada olması ve benzer yapımları sevmesi mükemmel bir his. Efendim, bildiğiniz gibi güç seninle olsun (may the force be with you) cümlesindeki kelime oyunu sayesinde 4 Mayıs, Star Wars günü olarak kabul edilir. Bu özel gün, George Lucas tarafından bulunmamıştır. Aksine sadece Star Wars yapımlarının fanları arasında dillendirilen bu geyük cümle, artık gelenek haline geldi. Kimisin Cadılar Bayramı, kimisinin Şeker Bayramı vardır. Star Wars severlerin de 4 Mayıs'ı var. Star Wars, sadece film den ibaret değildir. Çeşitli animasyonları, çizgi romanları ortalığı kasıp kavurur. Hatta sadece filmlerden ibaret olan bilginizi genişletmenin en güzel yolu, kesinlikle Star Wars ile alakalı her şeyi okumaktır.

Filmler, genelde soru işaretlerinin artmasına neden olur ancak kitap ve animasyonlar, hatta oyunlar bile bu işaretleri tek hamlede yok edebilecek güce sahiptir. Bazı bilgilere göre 4 Mayıs'ın Star Wars günü olmasındaki kelime oyunu ilk olarak 1979 yılında ortaya çıkmış ve yaygınlaşmıştır. Walt Disney firmasının Star Wars ve Lucasfilm haklarını 2012'de satın almasıyla birlikte Disneyland'da temaya uygun çok çeşitli kostümler, eğlence alanları geliştirilmiştir. 4 Mayıs, tüm ayı güzelleştiren tek bir günden ibaret değil. 25 Mayıs da International Day of the Jedi (Uluslararası Jedi Günü) olarak kabul edilir, bunun nedeni ise 1977'de Episode IV'ün (Bölüm 4) vizyona giriş tarihi olmasıdır. Diğer ilginç tarih ise 5 Mayıs'tır. 5 Mayıs, Revenge of the Sith yani Episode III Revenge of the Sith'in (Bölüm III - Sith'in İntikamı) kelime oyunundan ortaya çıkmıştır. Her yıl yaptığımız gibi Star Wars serisini sevdiğimizle izlediğimiz güzel bir mayıs ayı bizi bekliyor. Güç sizinle olsun millet! ♦





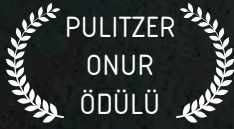
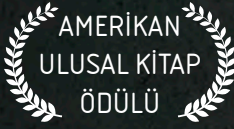
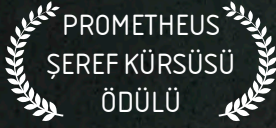
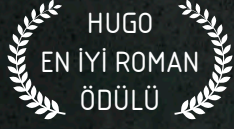
NEXT LEVEL

DETROIT: BECOME HUMAN

Kaosun eşiğinde bir ütopya, kaçınılmaz gözüken bir savaş...
Vereceğiniz kararlar ile tarihi değiştirmeye hazır mısınız?

“Yazılmış en iyi bilimkurgu romanı. İlk okuduğumda, yarattığı dünyayla kâbuslar görmeme sebep olmuştu.”

– MARGARET ATWOOD



Dört büyük distopya romanından biri olan *Fahrenheit 451* yepyeni çevirisi ve tasarımıyla bir kez daha sizlerle.

TÜM
KİTAPÇILARDA



@ /ithakiyayinlari

f /ithakiyayinlari

t /ithakiyayinlari

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

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 teknoloji ve Phoenix kontrolörü tarafından, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.