

#258 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

E3

DOSYA KONUSU

Assassin's Creed Odyssey | The Last of Us: Part 2
Fallout 76 | Cyberpunk 2077 | Death Stranding
Devil May Cry 5 | Just Cause 4
Ghost of Tsushima | Anthem
ve fazlası!

www.level.com.tr



9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 12 TL

Sahnelerin yıldızı olmak için senin oylarını bekliyorlar

Muud Sahne'deki şarkıları oyla,
kazananı sen belirle.

Oyla,
sürpriz ödülleri
kazanma şansı
yakala!



HEMEN İNDİR

App Store'dan
İndirin

Google Play
'DEN ALIN

Dijital Müzik Platformu
muud



YILIN EN BÜYÜK OLAYI

Cevabın E3 2018 olduğunu düşünüyorsunuz ama bu yılın Türkiye için en büyük olayı seçimlerdi. Ha belki E3 ile aynı ana denk gelseydi odağımızı değiştirebilirdik ama olmadı. Seçimi de atlattığımızı göre artık yolumuza bakabiliriz diyoruz...

Tabii bir oyun dergisi olduğumuz için siyaset biraz merceğimiz dışında kalıyor ve kadrajı E3'e çeviriyoruz.

"Oha!" diyeceğimiz bir haber çıkmadı E3'ten, bunu bilmelisiniz ama haberini aldığımız birçok oyunun detayını görebildik. Yeni oyun açıklamaları da oldu elbette ve beğendiğimiz bir dolu oyunu da ilerideki sayfalara yerleştirdik. Kapağımızı da süsleyen 18 sayfalık E3 2018 dosya konumuz, keyifle okumanız için sizleri bekliyor.

İnceleme kısmında da iki büyük oyunumuz var bu ay. Vampirleri konu alan ve isminden bunu fazlasıyla belli eden Vampyr ve bizi dinazorların arasında, bir park inşa etmeye davet eden Jurassic World Evolution. Bu iki oyunu merak ediyorsanız, incelemelerini okumadan geçmemelisiniz.

Battlefield V ve PES 2019'a da genişçe birer bakış attığımız Temmuz sayımızın yine dopdolu olduğunu bildiriyor ve herkese iyi tatiller diliyorum. Bol bol denize girip eğlenmeyi sürdürün ve gelecek adına da ümitli olmayı bırakmayın. Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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



LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

LEVEL EKİBİ



Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA

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

✉ emre@level.com.tr
@eoztinaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

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

✉ @kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC

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

✉ @cem_sanci
@cemsanci

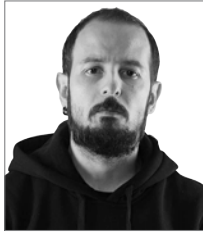


Ertuğrul Süngü

PC/X360

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

✉ /ertugrul sungu
@ErtugrulSungu



İlker Karaş

PC/PS4

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

✉ @rzrbld
@rzrbld



Enes Özdemir

PC

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

✉ @Ghostshoot
@enesozdemir1907

LEVEL

#258 Temmuz 2018

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
İlker Karaş
Mahmut Karşlıoğlu
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moralı
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözülü
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: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık
Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş. Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çığır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörü tarafından, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



E3

Son yılların en dolu E3 fuarına tanık olduk. Görmek, bilmek istediğiniz her şey içeride sizi bekliyor.

Sayfa
28

#258

İÇİNDEKİLER

- | | | | | | |
|----|-------------|----|---|-----|-------------------------------|
| 03 | Editörden | 63 | Prey: Mooncrash | 88 | PlayerUnknown's Battlegrounds |
| 04 | LEVEL Ekibi | 64 | Warhammer 40K: Inquisitor – Martyr | 90 | Sihirdar Postası |
| 08 | Takvim | 66 | Ancestors Legacy | 93 | Donanım |
| 10 | Küheylan | 67 | Tennis World Tour | 99 | Kültür & Sanat |
| 12 | Haberler | 68 | Fernbus Simulator | 100 | Sekiz |
| | | 69 | The Elder Scrolls Online: Summerset | 102 | Film, Kitap, Müzik |
| | | 70 | Cuisine Royale | 104 | Çizgi Dünyalar |
| | | 71 | Overload | 106 | Otaku-chan! |
| | | 72 | MotoGP 18 | 108 | Cosplay Republic |
| | | 73 | Yoku's Island Express | 110 | Köşe Yazıları |
| | | 74 | Bus Simulator 18 | 114 | LEVEL 259 |
| | | 75 | Smoke and Sacrifice | | |
| | | 76 | Moonlighter | | |
| | | 77 | Antigraviator | | |
| | | 78 | FAR: Lone Sails | | |
| | | 79 | Lust For Darkness | | |
| | | 80 | TT: Isle of Man | | |
| | | 81 | Blazblue: Cross Tag Battle | | |
| | | 82 | Cultist Simulator | | |
| | | 82 | Street Fighter: 30th Anniversary Collection | | |
| | | 83 | Egypt: Old Kingdom | | |
| | | 83 | The Dark Inside Me | | |
| | | 84 | Mobil incelemeler | | |
| | | 87 | Online | | |

İLK BAKIŞ

- 16 Battlefield V
- 20 Pro Evolution Soccer 2019
- 22 Dauntless
- 24 Realm Royale
- 26 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 E3 2018
- 46 Anarşist Remastered

İNCELEME

- 50 Vampyr
- 54 Jurassic World: Evolution
- 58 Unravel Two
- 60 LEGO: The Incredibles
- 62 OnRush

DXRACER[®]



Profesyonel Oyuncuların 1 Numaralı Tercihi



Temmuz

3 Temmuz

Red Faction: Guerrilla Remastered
(PS4, Xbox One, PC)

Runbow (PC, PS4, Xbox One, Switch, 3DS, Wii)

4 Temmuz

Sarah in the Sky (PC)

5 Temmuz

Mushroom Wars 2 (Switch)

Warhammer 40,000:

Inquisitor - Martyr (PS4, Xbox One)

6 Temmuz

Leviathan (PC)

10 Temmuz

20XX (PS4, Xbox One, Switch)

MXGP Pro (PS4, Xbox One, PC)

Shining Resonance Refrain

(PC, Switch, PS4, Xbox One)

Defiance 2050 (PC, PS4, Xbox One)

Insane Robots (PC, PS4, Xbox One)

12 Temmuz

Warhammer 40.000:

Gladius - Relics of War (PC)

13 Temmuz

Mars or Die! (PC)

Earthfall (PS4, Xbox One, PC)

Octopath Traveler (Switch)

Captain Toad: Treasure Tracker (Switch, 3DS)

17 Temmuz

Tempest 4000 (PS4, Xbox One)

Sonic Mania Plus (Switch, PS4, Xbox One)

Yaz sıcaklarına yeni bir Sonic
oyunuyla daha merhaba diyoruz!

19 Temmuz

Pool Panic (Switch, PC)

23 Temmuz

The Persistence (PS4)

24 Temmuz

The Banner Saga 3 (PS4, Xbox One, Switch, PC)

No Man's Sky (Xbox One)

Train Sim World (PS4, Xbox One, PC)

26 Temmuz

Sleep Tight (Switch, PC)

31 Temmuz

Code of Princess EX (Switch)



TAKVİM

Yeni Bir Başlangıca Hazır Mısın?



XG SERİSİ 32" CURVED GAMING MONİTÖRLER

XG3202C

32" Full HD
1800R Curved
6ms | 144Hz

XG3240C

32" WQHD
1800R Curved
4ms | 144Hz

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



ViewSonic®

XG

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

KÜHEYLAN

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



Nasıl bir aydı bu yahu... Bir yanda E3 ile paralandık, sonra seçim gündemi, araya sıkışan bayram tatili, bir şeyler... Yaz dediğin rehavettir, havuza, denize girmektir, denize girmeden önce, "Çok mu soğuk ya?" diye sormaktır, tereddüt ederken bir arkadaşınızın sizi ıslatıp ortamı germesidir, "Ne var oğlum?" diye atarınıza karşılık vermesi ve niceleridir. Dolayısıyla eğer siz de tam şu saniye evinizde +42 derecede oturmaya çalışıyorsanız iki çözüm önerimiz var: 1. Orayı hemen terk edin. 2. Orayı terk ederken LEVEL'inizi de almayı unutmayın ki gittiğiniz yerde sıkılmayın. Biz şimdi denize atlamak üzereyiz, adios!



Büyük koleksiyon

Bir sağlam koleksiyon da Gencay'dan gelmiş bu ay. "Merhaba! Ben Gencay Alkan sizi severek 4 yıldır takip ediyorum." diyor Gencay. Nice yıllar bizi takip etmen dileğiyle diyoruz biz de... Bu arada çaktırmadan kimin evinde, ne tip zemin kaplaması var hepsini de görmüş oluyoruz. Laminat parke yarışi önde götürüyor. Viva la laminat parquet!

Test: Deniz insanı mısınız, havuz mu?



1. Önünüzde masmavi bir deniz var ve yanda içi tıka basa dolu bir havuz. Ne yapılmalıdır?

- A. Havuzun suyu boşaltılmalı, havuz steril hale getirilmelidir.
- B. Deniz suyu boşaltılıp havuz bu suyla doldurulmalıdır.
- C. Havuzun niye o kadar dolu olduğu sorgulanmalıdır.
- D. Havuza bol bol işeyen kim, cevap versin!

2. Denize girmeden önce düşünceli olmak ile havuza anında atlamak nasıl bir konudur?

- A. Havuzun dibi gözüktüğü için atlanabilir, denizde ne gibi tehlikeler olduğu bilinmez.
- B. Deniz çok engin olduğu için insan düşüncelere gark olmaktadır.
- C. Değil mi abi ya? Havuz ne öyle, tirt. Küvetin büyüğü...
- D. Havuza işeyen denize de işiyordur. Medeniyetsizler!

3. Son soru olarak: denizin ortasına havuz koysak hangisine girersiniz?

- A. Denizin ortasındaki havuz teknik olarak ada olmaktadır. Adaya girilmez.
- B. Denizin ortasındaki bir şişme botu suyla mi doldurmuşlar, öyle mi havuz olmuş?
- C. Ben ikisine de girerim, su olsun fark etmez.
- D. Off, ikisine de işeyecekler şimdi! Bir havuza, bir denize, bir denize, bir havuza derken derken benim de çişim geldi iyi mi...

Sonuç

Tatiliniz gelmiş, saklamayın.



PUBG hayranı detected!

İşte bir PUBG hayranı. İşte konsept bir çalışma. Alperen Bülbül fotoğrafı bizimle paylaşırken, "Merhaba! Ben de beyaz parkeden sonra sarı parkeyi eklemek istedim!" notunu da ekliyor. Güzel bir çalışma olmuş Alperen, elne sağlık, bizi takibe devam!



Kamu hizmeti! E3 oyunlarının diğer dillerdeki isimleri

Death Stranding

Hawaii dili: 'O ka make'ana (Söylerken dans edilecek.)

Romence: Moarte strămbătoare (Karanlık bir ortamda, fısıldayarak lütfen.)

Arnavutça: Bërja e vdekjes (İyi mekan adı olur.)

Devil May Cry 5

Katalan: El Diable pot Plorar Cinc (Mümkünse İspanyol aksanlı bir kadına söyletilecek.)

Türkçe: Şeytanlar da Ağlar Beş (Oldu mu hiç...)

Japonca: デビル メイ クライ- Debiru Mei Kurai (Adamlar İngilizcesini okuyor, nerede milliyetçi Japonlar!)

Ori and the Will of the Wisps

İtalyanca: Ori e la volontà dei ciuffi (Bol bol el hareketi yaparak ve abartılı bir tonlamada söylenecek.)

Slovakça: Ori a vôľa chvostov (Söylerken her an komünist olabilirsiniz.)

Özbekçe: Ori va orzularning irodasi (Türkçenin atası burada!)

E3'te neler oldu neler!

Özet geçmek gerekirse şöyle şeyler oldu, mesela hiçbir şey tam olarak olmadı. Daha doğrusu bir sürü firma, "oluyormuş gibi" yaptı. Örneğin Elder Scrolls VI. E3'teki tanıtımı Twitter mesajı olarak da paylaşabilirdi Bethesda. CD Projekt'e ne demeli? Cyberpunk'ın bir fragmanını yayımladı, demoyu git ti kapılar ardında kralliyet ailesi üyelerine oynattı. Pehl Peki ya Sony? The Last of Us Part II'yi zaten biliyorduk, Ghost of Tsushima'yı da, Spider-Man'ı de, onu da bunu da... Duyursana God of War 2'yi... Yemedi tabii! Microsoft zaten her şeyi eline yüzüne buluşturdu. Exclusive nedir bilmeyen Microsoft anca Crackdown 3 adlı hiçbir şeye benzeme olasılığı olmayan oyununu gösterdi, kimse de salamadı. Tabii güzel şeyler de olmadı değil. Örneğin... Şey. Ne o, bir oyun vardı... Vurdulu kırdılı. Yok muydu? Var gibiydi. Neyse işte o iyiydi. Saygılar.



İşte LEVEL böyle saklanır!

"Merhaba LEVEL ailesi ve Kühelyan okurları. Yaşım 32. 2002'den beri LEVEL dergisini takip ediyorum. Şimdiye kadar yaklaşık 170 sayınızı toplayabilmişim; maalesef arada eksiklerim var. Bu sayfada herkes halıda ya da parkede paylaşım yapmış. Lakin benim koleksiyonum fotoğraf kadrajıma sığmadı maalesef. Ben de yıllara göre planladığım şekilde sizlere sunuyorum; ilk aldığım sayı ve son sayıyla beraber..." diyor Nazim Damaroğlu ve biz de kendisini bu akıllıca koleksiyon saklama yönteminden dolayı tebrik ediyoruz!





CONTROL



Bir gökdelen, doğaüstü olaylar ve büyük mücadele

Alan Wake ile ünlü Remedy Entertainment'ı biliyorsunuzdur. Daha sonra Xbox One ve PC için iddialı bir proje, Quantum Break üzerinde çalışmıştı ünlü oyun yapımcısı. Her ne kadar hazırladıkları oyunlar birer klasik olmasa da firma halen oyun üretmeye devam ediyor ve son çalışmaları, Control'de de Alan Wake ile Quantum Break bir araya gelmiş gibi gözüküyor. Oyunda Jesse Faden adındaki bir kadını kontrol edeceğimiz belirtiliyor. Bu kadın New York'taki bir binada oluşan garip olayların

içerisinde kalıyor ve dışarıdaki bürodan gelen talimatlarla olayı çözmeye çalışıyor. Normalde sıradan bir insan olan Jesse, olağanüstü olayların arasında kalınca kendisi de bazı güçler geliştiriyor. Oyunun fragmanını izleyince daha da iyi anlayacağınız bu güçler elbette ki yer çekimine karşı koymaktan başkası değil. Kahramanımız oyun boyunca binadaki birçok nesneyi kaldırabilecek ve hatta binanın şekliyle bile oynayabilecek. İşin özünde oyunun en büyük özelliği her türlü nesneyle etkileşime geçebilmemiz ve binayı

şekillendirebilmemiz. Bu birçok bulmacayı çözmekte ve mücadelelerden kolayca kurtulmamızda işe yarayacak gibi gözüküyor. Control sürükleyici bir hikaye ve bol bol da yan görev vad ediyor. Biz yine de oyuna biraz ihtiyatlı yaklaşıyoruz çünkü Remedy bazen bir konuya odaklanıp diğer konuları es geçebiliyor. Burada da yer çekimine karşı koyma temasına çok kafayı takmışlar gibi gözükmekte; umarız ki oyunun diğer yönleri bu yüzden sarkmaz. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan oyunun 2019'da piyasada olması bekleniyor. ♦

DANGER ZONE 2 & DANGEROUS DRIVING

Burnout'un yapımcılarından iki yarış oyunu

EA şöyle salim kafayla bir düşünüp Criterion Games'e büyük bir Burnout yaptırsa, dünya daha güzel bir yer olmaz mıydı? Ve fakat şimdilik böyle bir olasılık yok gibi gözüküyor; biz de gözümüzü Criterion'un ilk patronlarından Fiona Sperry ve Alex Ward'un yeni firması Three Fields Entertainment'a çeviriyoruz.

Geçtiğimiz yıl Danger Zone adında bir yarış oyunu piyasaya süren firma, bu ay içerisinde piyasada olması beklenen Danger Zone 2'yi duyurdu. (Duyurularıyla piyasaya sürmeleri neredeyse aynı anda olacak. Aynı Unravel 2 gibi...) Amerika, İngiltere ve İspanya'da geçecek ve 17 farklı bölgede 26 tane tek kişilik görevle bizi buluşturacak olan Danger Zone 2, araba

kullanırken tehlikeyi hissetmemizi bir kez daha sağlayacak. Kış aylarında çıkması beklenen Dangerous Driving ise Burnout'a en yakın yarış tecrübesi olacağına benziyor. Boost'lar, diğer araçları pist dışına çıkartmalar, bolca aksiyon ve yıkım Dangerous Driving ile birlikte gelecek.

Her iki oyun da PC, PS4 ve Xbox One üçlüsü için hazırlanıyor ve şu sıralar eğlenceli ve arcade türü bir yarış oyunu arayanlar için ilaç niteliği taşıyor. Fakat daha önce de söylediğimiz gibi AAA kalitesinde bir Burnout'a da hiçbir zaman hayır diyemeyiz... ♦





MY FRIEND PEDRO

Kan. Kurşunlar. Muzlar.

Holine Miami'yi hatırlıyorsunuz, değil mi? Hani kuşbakışı görüntüden, oda oda gezip kötü adam avladığımız, hızlı ve bol kanlı aksiyon oyunu... Bu türün kuşbakışı olmayana da her zaman mevcuttu ama iyi üyelerini bulmak pek kolay değildi. My Friend Pedro'nun fragmanını izlediğiniz saniye göreceksiniz ki türe çok sağlam bir eklenti geliyor...

Esprili bir tarzı olmasının yanında inanılmaz bir aksiyon sunan My Friend Pedro, son derece atletik ve cephanesi sonsuz gibi gözükten silah-

larıyla dehşet salan Örümcek-Adam gözlüklü ve maskeli bir arkadaşı kontrolümüze bırakıyor. Aksiyon filmlerinde olur ya, kahraman etrafında döne döne ateş eder. Bir ipten sallanırken müthiş ustalıklarla atışlar yapar. Silahın açısını öyle bir ayarlar ki ateş ettiği yerden seker, kurşun düşmanı bulur... İşte bu tip artistik hareketlerin tümünü ve daha fazlasını yapmamıza olanak tanıyor My Friend Pedro. Hatta aksiyonun tam ortasında, yerdeki bir nesneye tekme atıp düşmanımızı sersemletebiliyor, bir



tavayı havaya fırlatıp buna ateş ederek kurşunların farklı yönlereki düşmanları bulmasını sağlayabiliyoruz. Yeri geliyor kaykaya biniyor, yeri geliyor bir motosikletin üstünde kurşun yağdırabiliyoruz. Anlayacağınız aksiyonun alası bu oyunda!

İlginç bir şekilde oyun sadece PC ve Nintendo Switch için hazırlanıyor. Herhalde konsola has olma kısmı için sadece Nintendo ile anlaşmış... Oyunun çıkış tarihiyse net değil ama bu sene içerisinde çıkmasını bekliyoruz. ♦

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

XCOM'un ördek ve domuzlusuna hazır mısınız?

Payday'in tasarımcısı ve Hitman'in yapımcılarının biri yan yana gelirse ne olur? Böyle garip bir oyun ortaya çıkar işte... Mutant Year Zero: Road to Eden insanları, silah tutan ördekleri ve agresif bir domuzu kontrol etmemizi istiyor, biz de elbette hayır demiyoruz.

Durum şöyle ki dünyaya bir şeyler olmuş ve yine Mad Max-vari bir ortam kalmış

insanlığa. Her ne olursa mutant'ların da oluşmasına neden olmuş. Yani nedir, Star Wars'taki gibi farklı ırklar bir araya gelmiş gibi bir görüntü...

Atmosfer ve yaratıcılık açısından hemen dikkat çeken oyunun türü de taktik-strateji olarak belirtiliyor. Dört kişilik ekibimizle görevden göreve koşuyor ve sıra tabanlı savaş sisteminde düşmanlarımızın üstesinden gelmeye çalışıyoruz. İşin içinde mutantlar olduğundan farklı tipte karakterlerin farklı özelliklerini kullanmamız gerekecek ve aynı şekilde değişik türlerdeki düşmanlarımız da bize karşı koymaya çalışacak.

JRPG'lerden alıştığımız gibi oyunda düşmanların çok yakınına girmeden, gerçek zamanlı olarak yanlarından sıyrılabileceğiz. Ancak bizi gördüklerinde sıra tabanlı savaş sistemi devreye girecek.

The Forbidden City, The Metal Bird, Cave of Fear, The Sea Titans gibi farklı bölgelere

ayrılmış oyunda her bölge farklı bir mücadele getirecek. Maceraya atılmadan önce de The Ark adındaki bölgede karakterlerimizin ekipmanlarını ayarlayabileceğiz. Birçok farklı karakteri takımımıza eklememize izin verecek olan Mutant Year Zero PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor ve bu sene içerisinde piyasada olması bekleniyor. XCOM müdavimlerine duyurulur... ♦



GAMES
WEEK
İSTANBUL

GAMES
WEEK
İSTANBUL

32 bin oyun tutkunu CNR Games Week'e koştı

Çocuk ve yetişkinlerin heyecanla ziyaret ettiği Video Oyunları ve Teknoloji Fuarı CNR Games Week İstanbul, 6-10 Haziran tarihlerinde CNR EXPO Yeşilköy'de gerçekleşti. Türkiye'de 850 milyon dolar büyüklüğe ulaşan oyun sektörünün önde gelen isimleri fuarda en son teknolojik ürünlerini görücüye çıkardı.

Fuarı, yaş ortalaması 22 olan 32 bin 85 kişi ziyaret etti. Oğuzhan Uğur, Mervan Tepelioğlu, Uğur Yaman, Oyun Gemisi, Oğuz Atalay ve Mendebur Lemur gibi ünlü fenomenlerin katıldığı fuarda düzenlenen turnuvalarla derece girenlere 35 bin TL para ödülü verildi. CNR Holding tarafından düzenlenen fuarda, en son teknolojiye sahip VR platformları, son dönem piyasaya çıkan bilgisayar, bilgisayar bileşenleri, konsollar, bağımsız oyun geliştiricileri, kutu oyunları gibi birçok yeni ve yenilikçi ürünler ziyaretçilerle buluşturul-

du. Çocukların geride kalan eğitim yılının yorgunluğunu doyasıya oyun oynayarak atma fırsatı bulduğu fuar, yetişkinlerinde eğlence adresi oldu. Fenomen oyuncular, turnuvalar, her yaşta oyuncu ve teknoloji meraklıları, oyun stüdyoları, üniversiteler ve önde gelen oyun şirketlerinin katılımıyla gerçekleşen fuar, yaş ortalaması 22 olan 32 bin 85 kişiye ev sahipliği yaptı.

Turnuvada dereceye girenlere 35 bin TL ödül

Yerli ve yabancı bilgisayar oyuncuları fenomen oyuncular, teknoloji tutkunları, oyun stüdyoları, üniversiteler ve önde gelen oyun şirketlerinin bir araya geldiği fuarda, çok sayıda bireysel oyuncunun yanı sıra espor takımlarının da katıldığı PUBG, Fortnite, League Of Legends, CS:GO, FIFA 18, Hearthstone, Rocket League ve PES 18 gibi turnuvalar da düzenlendi. Bahçeşehir Üniversitesi'nin E-spor Kulübü'yle birlikte düzenlenen turnuvalarda dereceye girenlere toplam 35 bin lira para ödülü dağıtıldı. Ayrıca, Oğuzhan Uğur, Ferit Karakaya, Easter GamersTV, Enis Kirazoğlu, Ruthless Ladies, Güneş Bey, Mervan Tepelioğlu, Uğur Yaman, Oyun Gemisi, Oğuz Atalay ve Mendebur Lemur gibi ünlü fenomenler de fuarda ziyaretçilerle bir araya geldi.

Nostalji alanı 7'den 70'e herkesin gözdesi oldu

Fuarın en dikkat çeken uygulamalarından biri olan Red Horizon firması tarafından geliştiril-

len gerçekçi bir havaalanı ve uçuş deneyimi yaşatarak, katılımcıların uzman psikologlar eşliğinde uçuş korkularını yenmelerini sağlayan sanal gerçeklik uygulaması AvioVR ziyaretçilerin ilgi odağı oldu. 30-40 yaş aralığındaki yetişkinliklerin çocukluk döneminde seversen oynadığı Street Fighter, Mortal Combat gibi oyunlar da fuarın nostalji bölümünde yer aldı. Ayrıca servera bağlı bilgisayarın harddisk olmadan çalışmasına imkan sağlayan "Disksiz Bilgisayar Sistemleri" de ziyaretçilerden tam not aldı. Fuarda ayrıca dünyaca ünlü e-ticaret şirketi GearBest standında ünlü teknoloji markası Xaomi ürünleri özel indirim imkanı ile ziyaretçilerle buluşurken; yerli oyun koltuk üreticisi XDrive, oyun tutkunları için özel olarak ürettiği hem ısıtmalı hem soğutmalı profesyonel oyun koltuğu ve masaj serisi oyuncu koltuklarını da fuarda görücüye çıkardı.

Oyun sektörünün önemli firmaları da fuarda yerini aldı

Fuar, Türkiye'de 850 milyon dolara aşan büyüklüğe ulaşan oyun sektörünün önemli oyuncularının bir araya getirdi. GearBest, MSI, Troy Games, Time Valker, Zümrüdü Anka-Phoenix, Cino, Nitra Oyun, Mangoda Dijital, Zambitious S.L, MTV Elektronik, Eflatun Yazılım, X Donanım, Nüans Dış Ticaret, Doğa Bilimleri Derneği, Atom Bilişim, XDrive, Malcom Bilgisayar, GNB Dijital gibi firmaların katıldığı fuarda ayrıca İstanbul Aydın Üniversitesi, Altınbaş Üniversitesi, Kültür Üniversitesi öğrencileri projelerini sergileme imkanı buldu. ♦



BATTLEFIELD V

Battlefield serisi de her şeyin başladığı yere, İkinci Dünya Savaşı'na geri dönüyor. Peki bu ne kadar hayra alamet?

Sayfa
16

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.battlefield.com Çıkış Tarihi 19 Ekim 2018

Battlefield V 3 ★ ★ ★

Günahıyla sevabıyla bir seri daha evine, İkinci Dünya Savaşı'na dönüyor...

Battlefield V ismi ilk kez sızdığı anda "tamam" demişim, "Vietnam'a geri dönüyoruz!" Bu, hemen her cepheyi gördükten ve nihayet video oyunlarının en az bulduğu, en bakir temalardan olan Birinci Dünya Savaşı'nın da hakkını verdikten sonra -kişisel görüşüme göre- muhteşem bir hamle olacaktı. Seneler önce feci bir optimizasyon ile bizlere ulaşan, o "sık ormanda herhangi bir yerden atak yiyebileceğiniz olma" hissini vermekte eksik kalan oyun nihayet Frostbite'ın nimetleriyle bize ulaşacak, WW2 ve Modern Dünya arasındaki boşluğu mükemmel bir şekilde dolduracaktı. Taraf sayısının az, bölgenin ise küçük ve coğrafyanın da çeşitlilikten uzak oluşu gibi sıkıntılar olsa da, tüm bunlara nasıl olsa bir çözüm bulunurdu, değil mi? Haliyle, karşılaştığımız şeyin Battlefield: V(ictory) olduğu anlaşıldığında bir miktar hayal kırıklığı yaşadım. Daha büyük hayal kırıklığı için ise oyunun fragmanını beklemem gerekiyormuş.

"Biz biraz önce ne izledik?"

Evet arkadaşlar, sizi bilmem ama benim yayınlanan ilk fragmana dair detayları inceledikten sonra yüzümden düşen bin parçaydı. WW2'nin giyim kuşamıyla hiçbir alakası olmayan, 70'lerin sokak serserilerini andıran tipler, savaş alanına atış desteği(!) veren 250km menzilli V-1 uçan bombalar,

çatal kaşık rahatlığında tek elle kullanılan MG42'ler, alışık olmadığımız canlılıkta bir renk paleti, hatalı kamuflajlar, sci-fi araç dinamikleri (Churchill tankları en fazla 22-24km hızla hareket eden hantal makineler, WRC otomobilleri gibi coşku içinde hendekten hendeğe zıplamazlar) gibi, bir WW2 tutkununu zıvanadan çıkartacak ne varsa bu videoda toplanmış gibiydi. Halen bu fragmanın bugüne dek Battlefield serisine dair gördüğüm en kötü şey olduğunu düşünüyorum. Üstelik bunun oyuna eklenen kadın karakterler ile de alakası yok, zaten bu konuyu daha

sonra konuşacağız.

Olumsuz başladığım farkındayım, yine de bu yazıyı "ah keşkem keşkem" nameleri altında, yas havası içinde yazacak değilim. Neticede yazılarımı okuyanların bileceği gibi İkinci Dünya Savaşı sadece Battlefield serisi için değil, benim için de eve dönüş demek. Battlefield V, serinin önceki oyunlarında gördüğümüz ana mekanikleri koruyan, üzerine ise şimdiye dek gördüğüm en kapsamlı yenilikleri inşa etmeyi hedeflemiş bir oyun. Yine ağırlığımız multiplayer ve tek kişilik taraf konusunda -şimdilik- konuşacak fazla bir





Modlar

Oyunda klasik modlara ek olarak BF1'den alıştığımız operasyonlar da bulunacak.

Dört gün boyunca sürekli devam edecek savaşlarda ter dökceğimiz Grand Operations modu da seriye yeni bir soluk getirebilir. Bu mod kendi içinde hayli ilginç bazı denemeler ile birlikte geliyor. Bir diğer yeni mod da arkadaşlarımızla Co-op olarak mücadele edeceğimiz Combined Arms.





şey yok. BFV'nin piyasaya çıktığı gün dört ana bölge üzerinde kurulu olması bekleniyor, bunlar; Fransa, Hollanda, Kuzey Afrika ve Norveç. Konuşulması gereken ilk nokta da "pek diğer cepheler?" diye merak ettiğiniz an çünkü oyun, satın alma ve oyun içi ekonomi tarafında pek çok olumlu değişiklik ile beraber geliyor.

Evet, Battlefield V ile beraber Season Pass veya Premium Pass olayı tarihe karışıyor. Bu, artık yeni haritalar, yeni oyun içi etkinlikler ve yeni silahlar için yine / yeni / yeniden para ödeyip durmayacağız demek. Aynı zamanda ücretli ek içerikler ve loot box'lar da oyundan tamamen çıkartılıyor. Bundan sonra bu ek içerikler, skinler veya kozmetik eşyaları sadece oyun için başarımlarımız ile satın alabileceğiz. Peki, bu durum Battlefield V'i senede bir içerik eklenen, ekonomi tarafında işler ters gittiğinde de firmanın yanında ilk terk ettiği oyun haline getirir mi? DICE ne söylerse söylesin, bunu zaman gösterecek. Bu konuda şüphe duymamın en önemli sebebi de bu kadar süre "loot box yok" dedikten sonra EA'in oyunun Deluxe Edition versiyonu-

ROYALE: KAMBERSİZ DÜĞÜN OLUR MU?

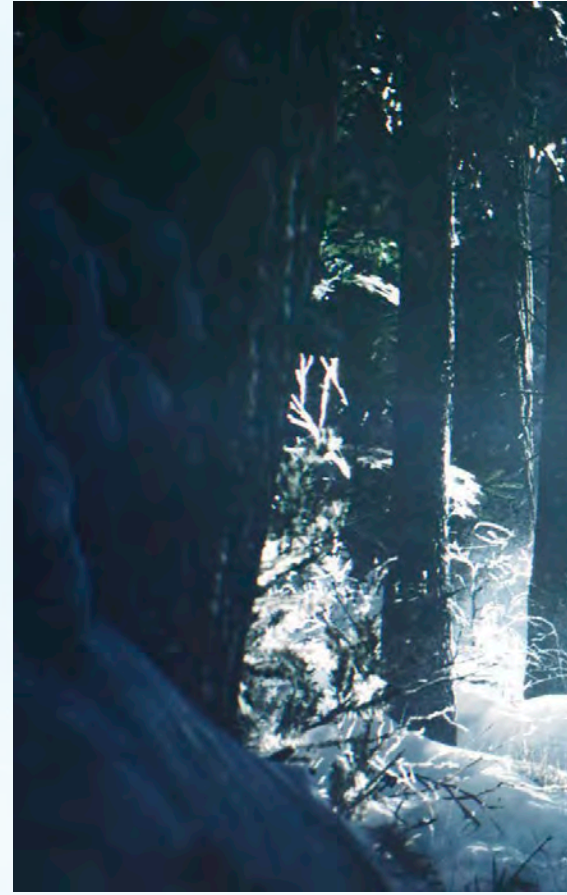
Artık tüm hayatlarımızı işgal eden Battle Royale beklendiği gibi Battlefield V'te de yerini alacak. Firmadan yapılacak açıklamada Battlefield V'in "Royale" adlı yeni modunun daha önce görmediğimiz, kendine özgü bir doğası olacağı vurgulanırken daha fazla detay paylaşılmadı. Kısaca, soru işareti çok fazla. Kaç harita olacak, ne kadar büyük olacak, araçlar ne kadar etkin olacak, ana mekanikler ne kadar yenilikçi olacak gibi detayları öğrenmek için yaz aylarının sonunu beklememiz gerekebilir.

na haftada 20 kozmetik eşya içeren airtifler ve fazladan 5 parasütçü kiti eklediğinin açıklanması. Açık bir şekilde EA şu anda rahatsız olduğumuz ne varsa oyundan çıkartıp başka bir şekilde para kazanmanın, yeni bir finans modelinin ön hazırlıklarını yapıyor ve bu durumun da tüm oyunculara alarm çanlarını çaldırması gerektiğini düşünüyorum.

Yenilikler buradan köye kadar...

Battlefield V, şimdiye kadarki oyunlar içinde temel mekanikleri en fazla kurcalanan Battlefield oyunu olacak, açık ara. Bu değişikliklerin hayli riskli olduğunu da söylemem gerekiyor, oyun eğer o istenen "takım odaklı, daha yavaş tempolu" oyun olmayı başaramazsa bazı mekaniklerin sil baştan eskiye döneceği günleri bile görebiliriz.

Bunlar arasında en önemlisi tıpkı Fortnite gibi artık savunma pozisyonları ve makineli tüfek yuvaları inşa edebiliyor olmamız. Tüm sınıflar bu kitlelere sahip olarak oyuna başlayacak ve siper, kum torbası gibi bulunduğu pozisyonu tutmalarını sağlayacak şeyleri inşa edebilecekler. Makineli tüfek veya uçaksavar yuvası dikmekse sadece Support sınıfına mahsus. Ben açık konuşmak gerekirse bu değişikliği beğendim, genel mekanikler anlamında aşağıda bahsedeceğim diğer geliştirmeler ile uyum içinde olacağını düşünüyorum. Bu arada oyunda yeni sınıflar yok, elit sınıflara ve tankçı sınıfına ise bu oyunda veda ediyoruz. Evet efendim, değişiklik çok demiştik, devam edelim. Hatırlayacağınız gibi, mesela Battlefield 1'de iğnenin poponuzda girmesi ve sizin ayağa kalkmanız arasında bir saniye belki geçiyordu. Şimdi ise DICE aklınıza gelebilecek her eyleme bir animasyon eklemiş durumda. Bu değişikliğin bizi ilgilendiren tarafı ise takım arkadaşınız yardıma geldiğinde sizi ayağa kaldırmasının çok daha fazla zaman alıyor oluşu. Ayrıca artık sadece Medic değil, tüm sınıflar yere düşmüş askerleri iyileştirebi-



liyor, ancak sadece belli bir oranda. Aynı durum sağlık setlerinde de mevcut. Mermiyi bir kez yiyen bir asker Medic ile karşılaşmadığı sürece ancak belli bir oranda iyileşebiliyor ve bu da oyunun en hayati mekaniklerinden birisinin sonsuza dek değişmesine yol açmış.

Daha bitmedi...

Battlefield serisinde mangalar bir miktar "laf olsun" diyedir bildiğiniz gibi. Herkes çil yavrusu gibi bir tarafa dağılır, belli noktalara yığılır ve diğerleri de arkalardan dolaşarak düşmanın çevirmenine peşine düşer. Artık mermi sayımız az (Tahminimce iki şarjörden fazla olmayacaktır), Medic yakınlarda değilken sadece belli bir oranda iyileşebiliyoruz ve bu durum da direkt olarak takım oyununu ön plana çıkartıyor. "Sürüden ayrılanı kurt kapar" lafı Battlefield V'te ete kemiğe bürünmüş resmen. Ayrıca manga liderleri de maç içindeki başarımlara göre artık topçu veya roket desteği (Gerçi V-1'in gerçek görevi ne alaka, bu olay ne alaka) isteyebilecek.

Değişiklik çok ama bu kısım özellikle önemli, zira kağıt üstünde bakınca oyunu daha taktiksel, daha takım oyununa dayalı, daha yavaş bir hale sokuyor. Peki, bu mekanikler istenilen sonucu doğurmaz, oyunu yavaşlatmaz ve uzayan animasyonlar oyundaki rolleri artan Medic'lerin öncelikli hedef olup çatır çatır biçilmesine, neticede



bu sınıfın albenisini yitirmesine yol açarsa ne olur? Açıkçası bu sorunun ve benzerlerinin cevabı için beklememiz gerekiyor.

Teknik tarafta işler nasıl?

Battlefield V, daha önceki oyunlar gibi Frostbite Engine ile geliştirilecek ve bu şimdiden şahane grafikler ve başarılı bir optimizasyon vadediyor. Battlefield 1'in 7-8 yaşında sistemlerde bile ne kadar rahat çalıştığını gözleriyle gören birisi olarak DICE'tan daha azını beklemiyorum. Diğer taraftan yayınlanan oynanış videosuna bakarak grafik kalitesi hususunda bir çıkarım yapmak da bence çok mantıklı değil.

Oyunda uçan nesnelerin kontrolleri konusunda BF1'e göre bir gelişim olacağını umuyorum. Biliyorum, çoğunuz bu fiziklerden rahatsız değilsiniz ancak 1993 yılından beri her türlü uçan nesneyi bilgisayar başında kullanmış biri olarak, Battlefield serisinin gördüğüm en lineer, en keyifsiz, en gerçek dışı uçuş fiziklerine sahip olduğunu söylemek zorundayım. Herkes tarafından erişilebilirlik ve mouse ile bile kolay kullanım diyorsak, umarım DICE'tan birileri War Thunder'ı açıp işler nasıl yürüyor diye göz atmıştır.

Beni bu konuda umutlandıran en önemli konu Battlefield V'in fizikler konusunda da bazı geliştirmeler ile beraber gelmesi. Mesela mermi fizikleri. Belki mermiler halen yeterli hasar modeline veya sınıflandırmaya sahip değil (AP / APCR / HE gibi) ancak yüksek

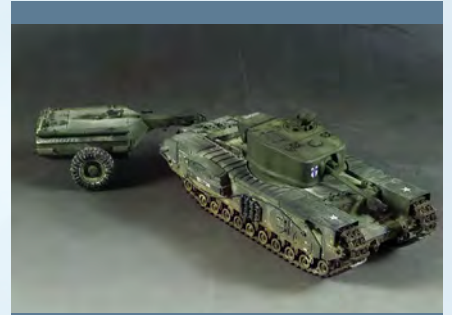
kalibre silahlar artık metal yüzeyleri ve tahta duvarları delip geçebilecek. Ayrıca binalar da artık olduğu yere çökmeyecek, blast etkisine göre hasar alacak. Bu da bomba duvarın dışında patladığında duvarın evin içine doğru çökeceği anlamına geliyor. Ufak, savaşları etkilemeyecek ama hoş bir geliştirme.

Oyunda kadınlar neden var?

Bu konu bildiğiniz gibi çok konuşuldu. Oyuna birden fazla karakter yaratabilecek ve kozmetik öğelerle onu kişiselleştirebileceksiniz. Buna karakterin cinsiyeti de dahil ve oyunun kapak görsellerinin birinde de bir kadın yer almakta. Zurnanın zırt dediği yer burası zira şu konu, konuşulacak onca şey varken bütün oyunun önüne geçti. Benim gördüğüm kadarıyla tepkiler üç ana başlıkta toplanıyor.

Birinci taraf hiçbir argüman öne sürmeden "kadınlar ne alaka?" şeklinde histerik tepkiler vermekte ki eğer onlardan biriyseyiz teessüf ederim.

İkinci taraf bu öfkeyi kendince daha mantıklı bir şekilde kanalize etmiş durumda. Bu görüşe göre kadınlar sadece cephe gerisinde savaştı ve kora kor cephe savaşlarına katılan kadın sayısı da son derece az. Kısmen hak versen de bu görüşü de genel olarak temelsiz buluyorum. Bu görüşten olan arkadaşlarıma da kafayı "İngiliz arması taşıyan Churchill tankları neden Ruslara verilen ile aynı yeşil tonuna (Protective Green 4BO) sahip" gibi realizm ile alakalı diğer konulara yormalarını öneririm zira göre-



CHURCHILL CROCODILE

İlk fragmanın ardından oyunda tankların bazı silahları çekebileceklerine dair açıklamalar yapılırken referans noktası olarak bu tankın arkasındaki trailer gösterilmişti, ardından sızdırılan araç listesinde "Churchill Gun Carrier" ismi geçince de infial çok ayrı bir boyuta ulaştı. Gerçek durum bundan çok daha farklı. Churchill tanklarının bir alev makinesi ile teçhiz edilmesi sonrasında ortaya çıkan Churchill Crocodile tanklarının arkasında yer alan zırhlı trailer, alev makinesinin ihtiyaç duyduğu yakıtı taşıyor. Sızdırılan araç listesinde yer alan "Churchill Gun Carrier" ise düşündüğünüzün aksine top vs. çekmeye yarayan bir vasıta değil. Adında geçen "Gun" 75mm ebadında bir "QF 3-inch 20 Cwt" topu ve tankın taretinin iptal edilip gövdesinin modifiye edilmesi suretiyle tank destroyerine dönüştürülmüş özel bir Churchill versiyonunu ifade ediyor. Yani şu "bazı silahlar tanklar tarafından çekilebilecek" konusunu yeni bir açıklama gelene kadar ıskartaya çıkartmakta fayda var.

bildiğim ve yapımcıların açıkladığı kadarıyla oyun gerçekçilikten ziyade eğlence unsurlarını ön plana çıkartacak.

Son tarafta bulunan ve oyundaki kadın varlığı ile bir problemi olmayan arkadaşlar da diyorlar ki, bir manga komple kadınlardan oluştuğunda garip gözükmeyecek mi? Evet bu konu hakkında bir şeyler yapılabilir ve kadın karakterler Medic ve Recon sınıfları ile sınırlı tutulabilirdi diye düşünüyorum, bu da gerçekçilik konusuna da bir iki tuğla eklerdi. Konuyu kapatmadan önce, (Belki sınıfları İngilizce yazmamdan da anlamışsınızdır) BFV'in Türkçe desteğine sahip olmayacağını da söylememiz gerekiyor. Zaman içinde ne değişir bilmiyoruz ancak en azından şimdilik durum bu.

Battlefield V çoğumuzun çok sevdiği bir cepheye geri dönüyor, üstelik serinin daha önce görmediği kadar fazla yenilik ve ince ayar ile birlikte. Bir kısmı sizi heyecanlandırmış, bir kısmı da canınızı sıkımsız olabilir ama çok iyi biliyorsunuz ki bu oyunu hepimiz satın alıp onlarca saat oynayacağız. Üstelik, DICE'in aldığı risklerin bizlere olumlu olarak dönme ihtimali de hiç düşük değil. ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web www.konami.com/wepes/2019 Çıkış Tarihi 28 Ağustos 2018

Pro Evolution Soccer 2019



Dünya Kupası'nın bitimine günler kala, yeni sezon hazırlıkları tam gaz devam ediyor!

Rakibi karşısında ezici bir üstünlüğe sahipken, yıllar içinde bu derece geri düşebilen tek seri sanıyorum PES'tir. 2000'lerin ortasında FIFA karşısında inanılmaz bir üstünlüğe sahip olan seri, o gün için yeni neslin ve beraberinde FIFA 08'in piyasaya çıkması ile ezici üstünlüğünü kaybetmeye başlamıştı. Sonraki nesil ise adeta serinin sonunu hazırlamıştı, Konami, PES 2014'ü yeni nesil için piyasaya sürmemişti bile. Hatta durum öyle bir noktaya geldi ki rakipsiz kalan EA, FIFA'ya gittikçe daha özensiz davranmaya, oyunculara daha az değer vermeye başladı. Bu özensizlik, bildiğiniz gibi FIFA 18'de zirveye ulaştı. Kusursuza yakın halde piyasaya sürülen ve küçük rötuşlarla tam anlamıyla kusursuz olabilecek bir oyun olan FIFA 18, EA'in inanılmaz güncellemeleri ile rezalet bir hal aldı. Seriyi çok seven bir oyuncu olarak, Dünya Kupası modu bile beni oyuna döndürmeye yetmedi. Kaldı ki bu durumda olan tek oyuncu da ben değilim. Reddit'teki pek çok FIFA oyuncusu da isyan bayrağını çekmiş durumda. Hatta gelecek sene FIFA değil PES'e şans tanıyacağını söyleyenler de azımsanmayacak kadar çok. Kısacası bu sene Konami'nin tekrar çıkış yapmak için aradığı sene olabilir. Tabii doğru hamleleri yapabilirse.

Küçük dokunuşlar, kaybolan lisanslar...

Spor oyunlarında en önemli noktanın oynanış olduğu konusunda sanırım herkes hemfikirdir. Ne var ki, ön inceleme yazarken en zorlayıcı kısım da yine oynanış oluyor. Çünkü oynanıştaki değişikliklere oyunla uzun uzun haşır neşir olmadan karar vermek oldukça zor. Bu yüzden oynanışla alakalı konuları, Konami tarafından gözümüze sokulan "11 yeni yetenek" dışında es geçiyorum. 11 yeni yetenek ise oyuna eklenen çalınlar, penaltı sistemi ve şutları temsil ediyor. Oyunun gerçekliğini arttırmayı amaçlayan bu yeni özelliklerin

oyuna düzgün şekilde uygulanması ise en büyük umudum.

Her PES yazısında olduğu gibi yine üzerinde en uzun durmam gereken konu maalesef lisanslar. Maalesef diyorum çünkü bazı ligler oyuna eklenmiş olsa da Konami en önemli lisansı olan Şampiyonlar Ligi'ni EA'e kaptırdı. Bunun sonucunda, zaten lisans konusunda geride olan PES, daha da geriye düşmüş oldu. "Aman Şampiyonlar Ligi olmayıversin, başka liglerin lisansları gelsin." diyenler için de kötü haberlerim var. Oyuna eklendiğini az önce de belirttiğim liglerden en dikkat



David Beckham yine oyundaki yerini alıyor

çekici olanlarını, Liga Nos (Portekiz), Pro League (Belçika), Superliga (Danimarka) şeklinde sıralamak mümkün. Anlayacağınız, yeni lisanslanan ligler çok da ilgi çekici ya da üst düzey ligler değil. Tüm bunları bir kenara koyarsak, lisans konusunda biz Türk oyuncularını oldukça heyecanlandıran bir bilgi E3 sırasında geldi. E3'de yayınlanan fragmana göre, PES 2019 ile birlikte Ülker Stadyumu - Fenerbahçe Şükrü Saracoğlu Spor Kompleksi de oyundaki yerini almış olacak.

Lisans konusunda son değinmek istediğim nokta ise Konami'nin ilginç tercihi. Geçtiğimiz sene Borussia Dortmund'un tüm lisans haklarına sahip olan Konami, bu lisansı yitirmiş durumda. Buna karşılık yaptığı hamle de Schalke 04'ün tüm haklarını almak oldu. Bu durumu ilginç yaparsa Schalke 04 ve Borussia Dortmund'un ezeli iki rakip olması ve ülkenin en büyük derbisinin taraftarlarını oluşturması. Bu tercihi yaparken Konami'nin aklından Borussia Dortmund'a bir mesaj vermek gerçekten geçiyor muydu acaba?

Mod çeşitliliği, gerçekçi yüzler...

FIFA'nın elde ettiği başarıda en önemli pay Ultimate Team'e ait. Benim diyen oyunun, hatta oyun firmasının elde edemediği geliri tek başına elde eden bu mod, doğal olarak Konami'nin de ağzının suyunun akmasına sebep oldu ve geçtiğimiz yıllarda Konami de My Club modunu oyuncuların beğenmesine sundu. Bana sorarsanız, FUT'a göre öde ve kazan sisteminden daha uzak olan yapısı ile My Club, FUT'tan daha iyi bir mod. Ne var ki PES'in bitmek bilmeyen sunucu sorunları oyuncuları bezdirdi ve bu moddan



uzaklaştırdı. Konami, kaybedilen oyuncuları geri kazanmak için bu yıl My Club moduna çeşitli eklemeler yapıyor. Bunlardan, oyuncu özelliklerinde -FUT'un In-Form sistemi benzeri- gerçek Dünya'daki performansları temel alınarak yapılacak olan artışlar ve oyuna yeni eklenen efsaneler aklıma ilk gelenler. Ayrıca oyunun efsanevi modu Master League'de de gerçekliği arttıracak küçük dokunuşlar bulunuyor. Geçtiğimiz yıllarda PES'in FIFA'ya en net üstünlük sağladığı konu -belki de tek konubana sorarsanız grafikler. Bu noktada bir değişiklik olacaktı gibi de gözüküyor. Şimdiye kadar paylaşılan videolarda oyunun grafikleri oldukça iyi gözüküyor. Oyunu yüzleri ise her zamanki gibi benzersiz,

hatta belki de önceki oyunlardan daha iyi. Ayrıca oyunun tüm platformlarda 4K ve HDR destekleyeceğini de belirteyim. Grafikler konusunda PES 2019 ile Konami, FIFA'nın yine önünde olacaktı gibi gözüküyor.

Beklemeye değer mi?

PES 2019 ile ilgili gerçek soru kesinlikle bu: "Oyunu beklemeye, denemeye değer mi?". Bana sorarsanız artık o sene geldi! Geçtiğimiz sene içerisinde çuvallayan EA ve FIFA'nın ciddi anlamda düşüş yaşayacağı ve PES'in tahtını geri almaya oldukça yaklaşıcağı bir sene olabilir. Bu durum da biz oyunculara yarar. Belki rekabetin artması ile EA de FIFA serisine daha çok özen göstermek zorunda kalır. ♦ **Tolga Yüksel**





Yapım Phoenix Labs Dağıtım Phoenix Labs Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web playdauntless.com Çıkış Tarihi Açık betada

Dauntless

3

★ ★ ★

En iyi Behemoth, ölü Behemoth'tur!

Monster Hunter World'ün PC için çıkmasına az bir vakit kalmışken Dauntless'in ne kadar şansı var bilemiyorum. Diğer yapımcılar da oyunlarını ilk tanıttıkları andan itibaren MH serisini ne kadar sevdiğini dile getirmişlerdi. Üstelik amaçları PC'de MH kıvamında bir oyun olmasıydı. Bu işe giriştiler de ancak birkaç sene sonra Monster Hunter World'ün PC platformunda yer alacağını öğrendik. Artık bilemiyorum, MH:W PC için planlı mıydı, yoksa Dauntless'in topladığı ilgiyi görünce "bir dakika lan, biz de çıkalım PC'ye" mi dediler acaba?

Gelgelelim bu durum ne geliştirici tarafını ne de Dauntless'i ayıla bayıla oynayan biz oyuncuların odak noktasını değiştirdi.

Aksine daha da çok sevindirdi. Yani reddit'e baktığımız zaman bile oyuncular "hem Dauntless hem Monster Hunter, ikisini de oynayacağım" diyorlar. Böylece iki oyun da aynı türün iki farklı oyunu olarak hayatımıza girmiş oldu. Dauntless artık "Founder" olmasanız da herkes için erken erişime açılmış durumda. Zamanında çok gaza gelip Founder paketine parayı yaptırmıştım. Haliyle, oyunu alpha sürümünden beri bolca deneyim ettim diyebilirim.

Oyunun halen tam sürüme erişmemiş olduğunu düşünürsek ve alfa sürecinden bu güne kadar ne kadar mesafe kat ettiğini göz önünde bulundurursak, aslında oldukça sağlıklı bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim.

Kılıcın var mı? Kap gel!

Neyse, bu kadar geri plan anlatımı yeter, biraz da oyunun kendisinden bahsedeyim. Oyunda birbirinden farklı özellikleri bulunan canavarları (Oyunda Behemoth olarak geçiyorlar) avlıyoruz. Bu Behemoth'lar ile dövüşürken üzerlerinden düşürdüğümüz veya kopardığımız parçalar ile yeni silahlar ve zırhlar yapıyoruz. Aslına bakarsanız alışlagelmiş bir RPG oyunu mantığından çok da farklı değil. Her bir Behemoth'un kendi maddesel direnci ya da zayıflığı bulunuyor. Haliyle, kendisi ile savaşmaya giderken buna göre ekipman belirlemek oldukça faydalı.

Dauntless'ta bu tip oyunlardan alıştığımız karakter sınıf sistemi kullanılmamış. Onun





yerine silah sınıfları var. Kullandığımız silaha göre vuruş stilimiz, combolarımız, özel hareketlerimiz hatta silahın cinsine göre hasar türümüz bile değişiyor. Örneğin kılıç, Behemoth'lardan parça kopartmak için daha avantajlı. Oyunda önemli bir noktada var, "bir silah diğerinden iyi ve herkes onu kullanıyor" durumu yok. Bunun sebebi ise her bir yaratığın silahların maddesel özelliğinden aldığı hasarın değişiyor olması. Behemoth'un sersemlemek üzere olduğu anda ağır bir saldırı yaparak, bir süre hareketsiz kalması için uygun şekilde özelleştirilmiş silah ile vurmak gerekiyor. Her bir silaha veya zırha farklı çekirdekler takabiliyoruz, bu çekirdekler ekipmanların ana özelliklerine ek yetenekler eklememize olanak sağlıyor. Daha az stamina harcama ya da yaratığın yaralı bölgelerine daha çok hasar gibi çok fazla seçenek bulunmakta. Bu nedenlerden dolayı -dört kişilik bir avcı ekibi olarak- canavar ile yüzleşmeden önce doğru silah ve zırh kombinasyonunu seçmek gerekiyor. Bunu tabii ki arkadaşlar ile oynarken dengelemek çok daha kolay. Dört kişilik avcı ekibi diyorum ama, istersek ava tek başımıza da çıkabiliyoruz. Yeterli ekipman gücüne sahipsek tek kişilik avlar da çok problem olmuyor, ancak boyumuzdan büyük bir işe kalkıştıysak elbette acısını çekiyoruz. Oyundaki ilk birkaç yaratıktan sonra iş zorlaşıyor ve sağlam bir ekipman edinene kadar tek başına takılmak pek mümkün olmuyor. Ancak ihtiyaç halinde yine eski bölgelere dönerek önceki Behemoth'ları tek başımıza kesme şansına sahibiz.

Ben bu satırları yazarken parti kurma sisteminde bir arıza söz konusuydu. Parti daveti attık, gitmedi. Davet gitti arkadaş kabul etti ama giremedi partiye. Hatta önceden üst üste birikmiş olan eski parti davetleri, oyundan çıkıp girince patır patır iletildi ancak eski davetler olduğundan zaman aşımı hatası verdi. Ama unutmayın, oyun halen erken erişimde. Bu arada bu dediğim

de herkese olmuyor, o da ilginç bir durum. Bu hata akşamları bir yarım saatimizi yedi maalesef.

Ramsgate, sen mi büyüksün ben mi?

Oyunda iş savaşmakla bitmiyor, savaşmak için gittiğimiz bölgede kaynak toplamamız da gerekiyor; çiçekler, madenler gibi. Bölgeye göre değişiklik gösteren bu malzemeleri de yine zırh, silah yapma ve geliştirmede kullanıyoruz. Oyunda güzel bir özellik var, o da iyileşme iksirlerinin (healing potion) her av öncesi bize temin ediliyor olması, yani sürekli olarak git gel, HP bas ile uğraşmıyoruz. Ancak stamina, speed, damage gibi potionları hazırlamak zorundayız. Oyunun kendine özgü diğer bir özelliği ise lanternler. Bu lanternler görevler ile geliyor ve daha sonra gerekli malzeme temin edildiği zaman imal edilebiliyor. Her birinin kendi özelliği mevcut, bir tanesi koca haritada Behemoth'u bulamazsak bizi ona yönlendiriyor, bir diğeri anlık hız gibi bonuslar sağlıyor. Bütün bu ekipmanlar, geliştirmeler, hepsi Ramsgate adı verilen şehirden yapılıyor. "Peki oyun hiç kendini tekrar etmiyor mu?" dediğinizi duyar gibiyim. Hangi oyun kendi-

sini tekrar etmiyor ki demek istiyorum. Oynarlarda ilerledikçe farklı özellikler ve mekanikler eklense de Dauntless'ta da durum böyle. Ancak oynadıkça oynayasımız geliyor. Yeni zırhlar, silahlar, Behemoth'lar ve onların yeni savaş mekanikleri derken oyun sizi alıp götürüyor. NPC'lerden aldığımız görevler ile senaryo ilerlemeye devam ederken bir de üzerine günlük ve haftalık questler geliyor ve bir bakmışsınız saatler geçmiş. Belirli bir Behemoth'tan parça lootlamak istiyorsak zaman zaman yaratığı tekrardan gidip avlamak gerekebiliyor. Ya da gözümüzden kaçan bir malzemeyi yerden alamadığımız için tekrar gidip parça düşürmeye uğraşıyoruz. Bu kısım için tekrar ediyor der misiniz, bilmiyorum artık.

Tehlikenin farkında mıyız?

Bir de yaratıklar ile savaşırken ne zaman ne gibi saldırılar yaptıkları, hangi hareket ya da saldırı serisinden sonra yorgun düştükleri gibi noktalara dikkat etmek gerekiyor. Belirli aralıklarda verdikleri açıkları değerlendirmek şart. Bir adım sonrasını düşünmeden saldırmaya çalışınca avcılar av oluyorlar. Oyunda bir de tehlike sistemi var, avlamaya çalıştığımız yaratık gittikçe daha da tehlikeli hale geliyor. Tehlike sınırı %100'e ulaştığı zaman, savaş esnasında düşmüş olan dostlarımızı yerden kaldıramıyoruz. Yaratık diğer faza geçene ya da sakinleşinceye kadar çok daha dikkatli oynamak ya da -tabii başarabilirsek- öldürmek gerekiyor. Eğer bu durumdayken tüm avcılar düşerse parti wipe oluyor ve ödülümüzü de alamadan şehre geri gönderiliyoruz. Zaten işin en büyük cezası da bu, 20-30 dakikadır savaştığımız bir yaratığın bizi paketleyip eve yollaması ve bir ton zaman kaybettirmesi. Genel olarak Dauntless böyle bir oyun, Monster Hunter klonu da diyebilirsiniz, artık orası size kalmış. Ben mi? Ben her ikisini de büyük bir keyifle oynayacağımı düşünüyorum. ♦ **Sonat Samir**





Yapım Hi-Rez Studios Dağıtım Hi-Rez Studios Tür Battle Royale Platform PC Web steampowered.com/app/813820/Realm_Royale Çıkış Tarihi Erken erişimde

Realm Royale 4 ★★★★★

Hayatımızı ele geçiren Battle Royale'in yaratıcı yanı...

S size burada Hi-Rez Studios için güzelleme yapmayacağım. Yazılarım takip edenler zaten Hi-Rez Studios'u ne kadar sevdiğimi bilirler. Her seferinde bundan bahsetmeye gerek yok. Neden kendilerini sevdiğimi ise firmanın yeni oyunu Realm Royale oldukça güzel açıklıyor. Peki nedir bu Realm Royale? Bir anda nasıl patladı? PUBG ve Fortnite'in ardından nasıl Battle Royale aleminde bu kadar adını duyurup daha alfa aşamasında dayken belirli bir konuma geldi? Aslında her zaman olduğu gibi formül çok basit. Realm Royale, Hi-Rez'in piyasaya aniden sürdüğü bir oyun ve demin de bahsettiğim gibi henüz alfa aşamasında. Yani oyun hakkında bir yargıya varmak için çok ama çok erken. Yine de ilk izlenimler itibarıyla oldukça bağlayıcı bir yapıda olması çok gü-

zel. Bu bağlayıcılık Battle Royale türünde olmasından ziyade, Battle Royale türüne kattığı orijinal fikirlerden geliyor aslında. Şu an oyun klasik bir Battle Royale amacı taşıyor. 100 oyuncu haritaya atılıyor ve hayatta kalan son oyuncu olmaya çalışıyor. Ama bunu yaparken oynanışa etki eden birçok farklı unsur bulunuyor. Bu unsurlardan ilki elbette ki sınıf yapısı. Realm Royale'de bir oyuna başlamadan önce sınıfınızı seçiyorsunuz. Her bir sınıfın birbirinden farklı özellikleri var ve özellikle farklı sınıflarla takım halinde oyuna girdiğinizde, iyi anlaşabilen bir takımsanız birbirinizi taktik olarak tamamlayabiliyorsunuz. Bu sınıflar Warrior, Engineer, Mage, Assassin ve Hunter'dan oluşuyor. Başlangıçta bir MORPG oyunu tanıtıyor havası veriyor ama aslında sınıflar Battle Royale alemine çok güzel yedirilmiş. Bu sınıflar ile birlikte gelen yetenekler öyle başlangıçtan itibaren devreye girmiyor aslında. Oyunun Battle Royale kısmı da burada devreye giriyor. Haritaya sadece F yeteneğiniz ile beraber bir bıçağa sahip şekilde atılıyorsunuz. Ardından yukarıda anlattığım yetenekleri ve silahlarınızı harita üzerindeki sandıklardan elde ediyorsunuz. Ayrıca bu yeteneklerin her birini farklı kademelerde bulabiliyor, bir yeteneğin ya

da silahın ne kadar güçlü halini bulsanız siz de o kadar güçlü oluyorsunuz. Silahlar ise harita üzerinde herkesin ortak kullandığı ve sadece sınıfınıza ait olan silahlar olmak üzere ikiye ayrılıyor. Aynı şekilde harita üzerinden zırhınızı da temin ediyorsunuz. Peki kullanmadığınız yetenekleri, silahları ya da zırhları bulduğunuzda öylece boş mu geçeceksiniz. Tabii ki hayır! Bu tür arta kalan ekipmanları ayrıştırabiliyor ve oyunu Battle Royale oyunları içinde ön plana çıkaran bir diğer özellik olan Forge sistemine geliyoruz. Forge'larda ayrıştırdığınız içeriklerin shardları sayesinde kullandığınız ekipmanların daha güçlüsünü dövebiliyorsunuz. Elbette bu belirli bir süre alıyor ve herkes Forge'lara akın ettiği için çatışmalar da buralarda yoğunlaşıyor. Yani amacınız sürekli daha güçlü yetenekler, silahlar ve zırhlar üretip, oyun sonunda bunlarla son hayatta kalan olmaya çalışmak. Oldukça başarılı bir formüle sahip olsa da Realm Royale yolun o kadar başında ki henüz oyun içi mağazası bile yok. Ama gelecekte sevilen bir Battle Royale oyunu olacağına eminim. Oyunu Steam'den tamamen ücretsiz bir şekilde hemen deneyin derim.

◆ Enes Özdemir



CHIP'in 40. Yılında teknoloji ile ilgili merak ettiğiniz her şey!

Doğru laptop seçmek için mükemmel rehber, kendi eğlence merkezinizi ücretsiz olarak oluşturmak, üç dev test ve daha fazlası...



3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

www.chip.com.tr



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selam en beğendiğim okur. Nasılsın? Bende durumlar aynı; yaz, çiz, sil, boya... Faber Castell jingle'ı ile giriş yaptım resmen yazıya. Neyse efendim, bildiğiniz üzere biraz yoğun bir hayat tempom var. Son birkaç aydır FRP konusuna sanıyorum on yılın ardından tekrar eğiliyorum. Takip eden insanlardan güzel yorumlar alıyorum ama bir yandan söylediğim şeyleri tekrarlamadan, bence önemli olan noktaları paylaşmaya çalışıyorum. Öyle görünüyor ki bu konuda ısrarcıyım zira bu ay da FRP konusundaki bazı noktalara değinmeye çalışacağım.

Oyun modelleri

Daha evvelden atmosfer hakkında bir şeyler yazmıştım; bu ay da atmosfer üzerinden

yola çıkıp, farklı oyun modellerine değinmeye çalışacağım. FRP oynayan insanlar, her ne kadar işin rol yapma kısmına odaklanmaya çalışıyor olsalar da genelde olaylar hızlı bir şekilde PvP'ye döner. Burada, yine geçtiğimiz ay değindiğim üzere, DM insan ile oyunu deneyim edenler arasında iletişim-sizlik büyük rol oynar. Pek tabii en belirgin örnekler de DM deneyimsizliğinden kaynaklanır. Bir anda ortaya umulmadık düşmanlar çıkar ya da durup dururken kafamıza bir şey düşer. Hani yeter ki oyunda aksiyon olsun ve oyuncular bir şekilde savaş içerisine dalsın diye uğraşılır. Birçok oyuncu da bazen kendi karakterinden, bazen de oyundaki karakterinden dolayı bu savaşlara anında dalar. Evet, savaş kimi zaman kaçınılmaz bir son olabilir ama burada unutulmaması gere-

ken noktalardan birisi, savaş halini aldığımız anda yönettiğimiz karakterin rolünü yapmaktır. Genelde oyuncular savaş çıkar çıkmaz kendi dünyalarındaki acayip fantastik hareketleri yapmaya çalışırlar. Oysaki kontrol edilen karakterin ne böyle bir yapısı ne de amacı vardır. Bu noktada karakterimizi iyi tanımak gerekmektedir. Aynı şekilde karakterimizin Aligment'ına da uygun şekillerde rol yapmak, en doğru hareket olacaktır. Nitekim DM'in belirli noktalarda attığı yemleri ardı ardına yutan karakterlerin de başına bir şeyler gelmesinden daha doğal bir şey yoktur. DM kişi, öyle bir yapı sunmalıdır ki oyuncular birazdan karşılaşacakları düşmanı yadırgamamalı "Abi burada böyle bir şey mi olur ya!?" diyememelidir. Pek tabii ağız olan konuşur, bunu engelleyemeyiz ama günün sonunda



mantıklı bir ilerleyiş içerisinde hareket etmek gerekmektedir.

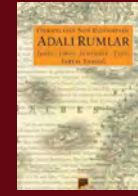
Dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da oyuncuları cezalandırma sürecidir. Özellikle FRP deneyimine yeni başlayan ekiplerde ve DM'lerde sıklıkla görülen bu durum, kullanılmayı bildiğiniz takdirde çok işe yaramaktadır. Oyuncuların kafasına meteor ya da Goblin (!) düşürmek yerine, tamamen oyunun içerisine yedirilen, PvP'den ziyade rol odaklı zorluklar çıkarılabilir. Misal, en basit örnekle, delirmiş bir büyücü ya da ekibi alakasız yerlere gönderecek bir NPC kullanılabilir. Bildiğiniz gibi NPC'lerin rolünü de DM kişi üstlendiği için aslında gerektiğinde ekibi farklı noktalara yönlendirmek için büyük bir kozu vardır. Fakat deneyimli oyuncular genelde bu tuzağa düşmez, aksine bir de bakmışsınız kendi maceranızın içerisinde boğuluyorsunuz. Hah, işte bu noktada birçok planınız olması gerekiyor. Bu da bizi önceden hazırlanan senaryoların aslında bir yere kadar ilerleyebileceği, halihazırda olandan ziyade anlık çözümlerin oyunu farklı bir yere taşıyacağı gerçeği ile yüzleştiriyor. Dilediğiniz kadar hazır senaryo yazın, deneyimli bir ekiple oyun oynadığınız takdirde illaki hesaplamadığınız, daha doğrusu hesaplayamadığınız olaylar ortaya çıkacaktır. Hatta her şey sizin planladığınız gibi gidiyorsa, bence esas burada bir sorun var demektir. DM'in yazdığı senaryoyu dümdüz bir şekilde oynamak, mümkün mertebeye FRP deneyimine yeni başlayan oyuncuların takip etmesi gereken bir yolken, ileri seviyelerde herkesin hali hazırda bulunan senaryoya biraz tuz eklemesi gerekmektedir.

Rol yapmak derken...

Rol yapmak bu işin her yanında olmalıdır ama bazı oyuncular da işin cılcını çıkarabilmektedir. Her konuşulmanın gereksiz derecede rol üzerinden devam etmesi de yorucu olabilmektedir. Burada ayarı tutturmak oyuncuya kalmıştır. Nitekim DM'in bu konuda herhangi bir yaptırımını bulunmamaktadır. Dileyen, oyunun tadını kaçırmadan, karakterini dilediği gibi yansıtabilmektedir. Yansıtmak demişken, FRP masasına oturan tüm oyuncular, sanki diğer karakteri tanıyor gibi hareket eder. Oysaki DM, karakterlerin

birbirini tanıdığı yönünde bir bilgi paylaşmadıysa ya da yazılan arka plan hikayelerde böyle bir tanışma söz konusu değilse, karakterler birbirlerini gördükleri anda diğer oyunculara tasvirlerini yapmalıdır. Böylece herkes kendi hayal gücünde yarattığı karakteri, diğer oyuncuya nakledebilir. Aslında FRP deneyimi de tam olarak bu noktada başlar. Siz kimsiniz, neye benziyorsunuz, nasıl konuşuyorsunuz? Günün sonunda birisini ilk defa gördüğünüz zaman nasıl bir şekilde sahip olduğunuzu bilirsiniz.

Geçtiğimiz aylarda atmosfer ve müzik konusuna da değinmiştim. Rol yapmanın en önemli unsurlarından olan bu başlıklar hakkında ufak bir hatırlatma yapmak istiyorum. Bildiğiniz üzere, birçokumuzun hayran olduğu, sevdiği, filmler ve müzikler belirli bir çizgi üzerinde ilerlemektedir. Fakat Yüzüklerin Efendisi filmlerinde çalan herhangi bir müzik, herkes için aynı duyguyu sunmayabilir. Daha da ötesi, sizce "tam da Elfleri anlatmıyor mu?" şeklide sunduğunuz bir müzik, başka birisi için bambaşka duygular uyandırabilir. Demek istediğim, her ne kadar benzeri zevkleri paylaşan bir grup ile ilerliyor olsa da ortam ve müziğin uyandırdığı his herkes tarafından paylaşılabilir. Ayrıca müzik geçişlerinin önemini de vurgulamak isterim. Ne olur savaş ortasında Enya çalmaya başlamasın. Kafa göz kırkırmak, engin denizleri düşünmeye başlamayalım. Her ne kadar tüm FRP mantığı sanki 20'lik zar seti ile var oluyormuş gibi bir hissiyat yaratılıyor olsa da az önce anlattığım hiçbir noktanın zar ile uzaktan yakından ilgisi yoktur. Tüm bunlar tamamen bizlerin hayal gücüdür. Yani iş zar atmaya gelinceye kadar, dikkat edilmesi gereken o kadar çok nokta var ki işte böyle aydan aya anlatıyorum en beğendiğim okur. Bu ay da önceki sayılarda yazdıklarımı bir araya getirip, bir adım daha ileride yapılması gereken noktalara değinmeye çalıştım. Önümüzdeki ay ne getirir bilinmez ama konu hakkında daha fazla fikir almak için mail atmaktan çekinmeyin. Herkese iyi tatiller!



Ne Okudum? Osmanlı'nın Son Döneminde Adalı Rumlar

Doktora çalışmalarımdan kafamı pek kaldıramıyorum. Çizgi roman okumadığım zamanlarda da tarih kitaplarına yöneliyorum. Feryal Tansuğ tarafından kaleme alınan eser, Osmanlı İmparatorluğu'nun reform çağı olarak bilinen 19. Yüzyıl'da İmroz, Limni, Semadirek ve Taşoz adalarının nasıl yönetildiğini anlatıyor. Adada yaşayan Rumların hem yerel, hem de Saray ile olan ilişkilerini derinlemesine inceleyen kitap, özellikle birincil kaynak kullanımı açısından uzun süredir okuduğum en başarılı tarih çalışmalarından bir tanesiydi.



Ne dinledim? North

Melodik Death Metal müziği çok severim; hani her zaman dinlemem ama denk geldiğinde de değiştirmem. İşte bu türün bence en önemli isimlerinden birisi olan North, Haziran ayında sıklıkla kulaklarımdaydı. Finlandiyalı olan grup, ilk olarak 1996 yılında, Requiem adı altında kuruldu. 2000 yılında Decayed olarak da anılan ekip, toplamda altı adet stüdyo albümüne imza attı. En son 2012 yılında, Çek Cumhuriyetinde görünen metalci insanlar, özellikle yaylı çalgıların müziklerine muazzam şekilde yedirebiliyorlar.



Ne izledim? Impulse

Bu ara benim dünyamdaki dizilerde büyük bir durgunluk var. Bu sebepten iyice sağı solu didikler hale geldim. Neyse ki Haziran ayının ilk iki haftası iyi dizi yaptı. Dikkatimi çeken yapımlar arasında Impulse ilk sıralarda yer alıyor. İlk sezonu tamamen yayınlanan dizide Telemport olma yeteneğini keşfeden genç bir kadının maceralarını izliyoruz. Gerçekten ilginç fikirler ve dikkate şayan çekimlere sahip olan dizi, izleyiciyi kendisine çok hızlı bağlayabiliyor. Teleport gücüne sahip olmanın ne gibi olayları beraberinde getireceği konusunda gerçekten iddialı bir yapım.



E3

2018'in devasa etkinliđi
mercek altında!



Senenin en büyük oyun olayı, E3'ün 2018 ayağını da bu sene kazasız belasız atlattık. Amerika'nın California'sında, Los Angeles Convention Center'da gerçekleşen ünlü oyun fuarı, bu sene de geçen seneler gibi birbirinden ünlü oyun firmalarını ve binlerce ziyaretçiyi ağırladı.

E3'te adet değişmez, büyük firmalar ünlü oyunlarını konferanslarla tanıtır. Sony, Microsoft gibi donanım ve yazılım devlerinin yanında, Ubisoft, Bethesda ve Square Enix gibi firmalar da kendi konferanslarıyla boy gösterdi. Eskiden EA de bu grubun üyesiydi ama bildiğiniz üzere EA birkaç yıldır kendi partisini, EA Play'i düzenliyor.

E3'le ilgili bir klişe daha var –ki bunun ortadan kalkacağını hiç düşünmüyoruz. Her sene, E3'ten hemen sonra, "Bu sene E3 bir hayal kırıklığıydı" cümleleri sarf edilir. E3 2018 için de bu adet değişmedi, bu E3'ün de bir yüz karası olduğu söylendi. Sanıyorum ki her firmadan en az üç tane hiç duyurulmamış oyun, donanım firmalarından da yeni konsol veya devrim niteliğinde başka bir cihaz beklentisi var oyuncuların. E3'e katılan firmalar ise böyle düşünmüyor ve hali hazırda geliştirmekte oldukları oyunların oyun içi demolarını ve daha fazla bilgisini vermek için bu fuarı kullanıyor. E3'ün hayal kırıklığıyla dolu olduğunu vurgulayanlara tavsiyemiz fuarı yerinde tecrübe etmeleri çünkü o kadar gösterinin içinde ister istemez

tüm oyunlara karşı bir "hype" geliyor ve bakış açınız da değişiyor. Bizce bu E3 de diğer E3'ler gibi standart bir havadaydı. Peki hangi oyunlar dikkatimizi çekti? Sony kesinlikle bir kez daha şov yaptı. Death Stranding, The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima ve Spider-Man ile gelecek aylarda konsolumuzu kapatamayacağımızın sinyalleri verildi.

Ubisoft Assassin's Creed Odyssey ile bizi Yunanistan'a davet ettiğini belirtti ama oyunun Origins'in mavi ve yeşilliği artırılmış versiyonu olduğunu düşünmekten kendimizi alamadık.

Bethesda tarafında ise Fallout 76 fırtınası esti, Doom Eternal, Wolfenstein Youngblood ve Starfield ile sağlam oyunlarla buluşacağımızın sinyalleri verildi. Herkesin hevesle beklediği yeni bir Elder Scrolls macerası, Elder Scrolls VI da kısa bir fragmanla tanıtıldı, herkes kendini nereye atacağını şaşırı.

Devil May Cry 5, Dying Light 2, Just Cause 4 ve Sekiro gibi sürprizlerle de renklenen E3 2018'in en büyük olaylarından bir tanesi, Witcher'in yapımcılarının gelecekte geçen oyunu Cyberpunk 2077 de iyi bir fragman ve kapalı kapılar ardında gösterilen oyun demosuyla büyük dikkat çekti.

Şimdi hazırsanız sizi fuarın en büyük oyunlarıyla baş başa bırakıyoruz. 2018 ve 2019 için listenizde bulunması gereken oyunların tümünü burada bulabilirsiniz...



Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil

The Last of Us: Part 2 **LEVEL HYPE!**

The Last of Us Part II'nin E3 2018'de yayınlanan muhteşem oynanış videosu, bizleri ilk oyundan çok farklı bir oyunun beklediğini gösteriyor. Oyunun yapımcılarının açıklamalarına bakılırsa, yayınlanan oynanış videosu iki farklı zaman diliminde geçmekte. İlk kısım birinci oyunun sonundan dört yıl sonrasında, Joel ve Ellie'nin döndükleri Jackson County'de geçiyor. Bu kısımda Ellie'yi bir partide dans eden insanları izlerken ve Jesse isimli yeni bir karakteri Ellie'nin ihtiyarından şikâyet ederken görüyoruz. Devamında da Ellie'nin Dina isimli bir başka yeni karakterle Left Behind indirilebilir içeriğinden sonraki ikinci duygusal yakınlaşmasına tanık oluyoruz. İkinci kısım ise bizleri bir yıl daha sonrasına götürüyor. Bu kısımda Ellie'nin, oyunun Paris Game Week 2017 videosunda görülen garip tarikatın üyeleriyle olan mücadelesini görüyoruz. Mücadele esnasında animasyonlarda ilk göze çarpan şey acıcılık. Animasyonlar için özel bir çaba harcadıklarını söyleyen ekip, her durum için birden fazla animasyonun hazır bulunduğunu ve çevreyi de hesaba katarak en alakalı animasyonun seçildiğini söylüyor. Dahası ekip, oynanışa yeni eklenen zıplama, kenara çekilme ve sürünme hareketlerinin de çevreden etkilendiğini söylüyor. Ellie'nin çekil

darbesinden kaçarken kenara çekilmesi ve sonrasında yolunun üzerindeki arabaya çarparak tepki vermesi de bunu gösteriyor. Oyundaki gizlenme mekaniklerinin de değiştiğini görüyoruz. Artık, bitki örtüsünün içerisine saklandığımızda sadece içinde olmamız yeterli değil, bitkinin yoğunluğu ve yapay zekâ ile aramızdaki mesafe de bizi görüp görmemelerinde belirleyici olacak gibi duruyor. Bu arada videoda gizlenmek için bitki örtüsünün dışında, Ellie'nin bir aracın altına saklandığına da şahit olduk. Yapay zekânın da Ellie'nin olabileceği yerleri ararken aracın altına bakması dışımıza göre bir rakibimiz olduğunu gösteriyor. Yapay zekâ demişken, videodan gördüğümüz ve yapımcıların açıklamalarından dinlediğimiz kadarıyla oyundaki bütün karakterlerin daha insansı hissettirmeleri amaçlanmış. Öncelik olarak "belirsiz bilgi" diye bir kavram üzerinde duran ekip, her bir karakterin birbiriyle

kendi perspektifleri üzerinden sonuca gitmeye yarayacak bilgi paylaşmasını sağlamayı amaçlamış. Videoda çimenlik alanda Ellie'yi arayan karakterler, Ellie'nin muhtemelen çimenlerin arasına gittiğini tahmin ederek yolun bir tarafını kapatarak aramaya başlıyor ve bu planı da sesli bir şekilde yapıyorlardı. Buna ek olarak, birbirlerine isimleriyle hitap ediyorlar ve Ellie içlerinden birini hakladığında ismiyle feryat etmeyi de ihmal etmiyorlardı. Ellie bir mağazaya girip saklandığındaysa, buradaki diğer karakterler mağazaya yeni gelen karakterlere neler bakmaları gerektiğine dair direktifler veriyordu. Her ne kadar bu görüntüler için önceden hazırlanmış diyen bir grup olsa da, Naughty Dog'un daha önceki işleri, Ellie'ye olan sevgileri ve bu video beklentilerimizi artırıyor. Umuyoruz çıkış tarihi belli olmayan yapım, bir E3 daha görmeden raflardaki yerini alır! **◆ Ahmet Ridvan Potur**





Yapım Ubisoft Quebec **Dağıtım** Ubisoft **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 5 Ekim 2018

Assassin's Creed: Odyssey

Kimi firmalar RYO öğelerini bırakıp iyiden iyiye aksiyona dönerken (ÖHÖ! Bethesda! Öhöhöhö), kimi firmalar da tam gaz aksiyon giden oyunlarına rol yapma öğeleri katma derdinde. Bu zaman kadar her yıl oyuncuları aksiyona doyuran Assassin's Creed serisi, bu defa baskın miktarda rol yapma öğelerine sahip bir oyunla, yani Odyssey ile oyuncuların karşısına çıktı!

Tarihlerimiz M.Ö. 431 yılını gösteriyor. Yani geçen yıl piyasaya çıkan Origins'ten daha da eskiye dönüyoruz. Peloponez Savaşı dönemindeki Antik Yunanistan'da, yozlaşmış yönetimi devirmek için Sparta önderliğindeki Peloponez Birliği'ni ya da Atina merkezli Delian Birliği'ni tercih edip Assassin's Creed serisinin bugüne kadar sunduğu ne varsa kullanmamız gerekiyor.

Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen Odyssey, seriye bir yenilik katarak RYO öğelerini ön plana çıkarıyor. Oyuncular Alexios ya da Cassandra isimli iki karakterden birini seçerek oyuna başlayacak. Hangisi olursa olsun, karakterimiz o meşhur Termofil Savaşı'nın lideri Leonidas'ın kanını taşıyan biri olarak oyuna başlıyor. Ayrıca kral Leonidas'ın mızrağından eritilerek yapılmış bir kısa kılıca sahip olaca-

ğız. Konuşma seçenekleri, aşk, yalan söyleme ve karakter geliştirme özelliklerine sahip olan Odyssey, bir önceki oyun, Origins'in formülünü başarıyla kullanacak gibi duruyor. Her sene aynı aksiyonla oyuncu karşısına çıkan AC serisi, Origins ile silkelenmiş ve bambaşka bir yapıyla oyuncuların yeniden beğenisini toplamıştı. Odyssey de bu formülü kullanarak ve daha önceki AC serisinin başarılı öğelerini alarak karşımıza çıkıyor.

Origins'den katbekat daha büyük bir haritaya sahip olan Odyssey'de, Conquest Battle adı verilen büyük çaplı savaşlara katılabilir ya da mürettebatınız ile birlikte Ege Denizi'nde gemi savaşlarına da girebilirsiniz. Karada yapacaklarınızın neler olduğundan bahsetmiyorum bile. Dağlık arazilerden, sahil kenarlarına, ormanlardan devasa şehirlere kadar gezebilecek görebilecek o kadar çok yer var ki! Bu noktada, Icarus isimli şahinimiz de gökyüzündeki gözümüz olarak bize yardımcı olacak.

Odyssey, elbette sadece geçmişi anlatmayacak. Origins'te tanıştığımız Layla Hassan yine bu oyunda karşımıza çıkıyor. Yarım kalan hikayeyi devam ettiren Hassan'ın gözünden de Heredot'un hazinelerini bulmaya çalışacağız.

Bu oyunda yaptığımız her hareketin de bir geri dönüşü olacak. Birden fazla sona sahip görevler haricinde, verdiğiniz iyi-kötü kararlar neticesinde başınıza kelle avcılar üşüştürebilecek. Karakter gelişimi ve dövüş mekaniklerini iyileştirme gibi öğelere sahip olduğu kadar, karakterimizin bir de moral seviyesi olacak. Nasıl biri olacağımıza biz karar vereceğiz.

Sene sonuna doğru piyasaya çıkması planlanan Assassin's Creed: Odyssey, serinin son oyunu olmayacak elbet ama daha önceki oyunlarda edindiği doğru tecrübeleri, yeni mekaniklerle birleştirip oyunseverlerin önüne sunacağı kesin. **◆ Özyay Şen**





Yapım Bethesda Game Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 14 Kasım 2018

Fallout 76 **LEVEL HYPE!**

// Savaş, savaş asla değişmez." Sözüyle atıp tutarken Bethesda'nın E3 Fuarı'ndaki büyük duyurusuyla savaşın ne denli değişebileceğini görmüş olduk. 2015 yılında Fallout açılığını bastırmaya gelen Fallout 4, başta serinin hayranları olmak üzere birçok oyuncu tarafından pek beğenilmemişti. Yine de Bethesda'nın hakkını belli bir noktada yememek lazım. Creation grafik motoru ile Fallout serisine hız kazandıran firmanın, serinin geleceğine dair neler yapacağı da merak konusuydu. Batı Virginia'da geçeceği duyurulan Fallout 76, serinin en erken dönem oyunu olacak. 2077 yılında patlak veren büyük savaşın tam 25 sonrasında, yani 2102 yılında geçecek olan Fallout 76, serinin diğer oyunlarından farklı olarak tam zamanlı multiplayer desteği verecek. Çorak toprakların tozunu içine çekip radyasyonunu cildine sürmek isteyenler aynı haritada bu tecrübeyi edinebilecek. Todd Howard'ın ilk açıklamalarına göre bu deneyim yüzlerce oyuncuyla birlikte olmayacak. Birkaç on kişilik serverlarda, dört kişilik gruplar kurup Batı Virginia'nın tehlikelerinden korunmamız gerekecek. Bu tehlikelerin büyük bir kısmı -Fallout 4'ün haritasından dört kat büyük olan- Fallout 76'yı dolduran sürüsüne bereket yaratıklar

ve robotlar olacak. Yeni oyun ile birlikte Virginia'ya ait yerel halk hikayelerinden hortlamış olan Mothman (Oyunda Scourgebeast adıyla geçiyor) ve Flatwood canavarı (Fragmandaki kırmızı gözlü yaratık) gibi düşmanlarla karşılaşacağız. Karşılaşacağımız yegane şeyler bu düşmanlar haricinde diğer oyuncular. Duyuru sırasında belirtildiği kadarıyla, multiplayer bazlı hayatta kalma ve inşa etme oyunlarında sıkça karşılaşılan "grief" yani diğer oyuncuların yaptıklarını bozma duruma karşı önlemler alınacakmış. Oyuncuların yapıları sadece oyuncu oyundayken gözükecekmiş. Böylece düşman tavırlar sergileyenler diğer oyuncuların binalarına ve yapılarına zarar veremeyecek. Eğer oyuncu Fallout 76 serverındaysa, kafasına nükleer bomba bile yiyebilecek. Fallout 76'nın en ilgi çekici kısmı arkadaşlarınızla beraber oynamak olduğu kadar, Fallout 4 ile tanıtılan devasa inşaat ve zanaat sistemi. Yeni oyunla birlikte C.A.M.P. adı verilen bir teknolojik dalgametre sayesinde olası yerleşkemizi belirleyip ufak çaplı kasabalar inşa edebileceğiz. Yeni Fallout oyununun tüm heyecanı online bazlı olunca, hikayenin biraz arka planda kalacağı düşünülüyor. Tüm görevler holo-kasetlerden ya da robotlardan alınacakmış.

Todd Howard, oyuncuların "kendi anlatımlarını bulmalarını" istediğini iddia etse de Fallout serisinin rol yapma öğelerinden ve hikaye anlatıcılığından uzaklaştığını görmek bir hayli üzücü. Tanıtımlarda da bariz bir biçimde görüldüğü üzere, oyunun başında Vault 76'dan çıkış yapan karakterimizi sağa sola saldırıp, kasaba kurarken görüyoruz. Tamamen çalışabilir bir T-51b kaskına sahip Power Armor Edition setiyle oyuncuların ağızlarının suyunu aktıran Fallout 76 (200 dolarlık fiyatına rağmen günler içerisinde tüm stoklar bitti), tüm seriye farklı bir bakış açısı kazandıracak gibi duruyor. Bethesda da oyunu uzun süre boyunca güncellemelerle ayakta tutacağını söylüyor. Tabii bu tarz sözleri birçok firma sarf etti ama tutabilen oldukça az oldu, hatırlatmış olalım.

◆ **Özay Şen**





Yapım CD Projekt Red **Dağıtım** CD Projekt **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Cyberpunk 2077 **LEVEL HYPE!**

Yaklaşık beş yıl önce CD Projekt RED tarafından, birkaç dakikalık bir tanıtım fragmanı yayınlanmıştı. Archive grubunun şahane parçası Bullet ile bezenmiş o Cyberpunk 2077 tanıtım fragmanının üzerinden geçen zamanda, böylesine ağızları sıkı, böylesine bilgi sızdırmayan bir ekip ne gördüm, ne de duydum. E3 fuarına damgasını vuran oyunlardan biri de Cyberpunk 2077 oldu. Nedenlerinden biri de yukarıda açıkladığım üzere beş yıl boyunca geliştirilme sürecinde olan oyun hakkında ser verip sır vermemeleri. The Witcher serisi ile büyük firmalar arasındaki yerini alan CD Projekt RED'in sıradaki yapımı merakla bekleniyordu. Roman uyarlaması olan The Witcher ile benzersiz bir iş çıkaran firma, aslında bir masaüstü rol yapma sistemi olan Cyberpunk 2077 ile de aynı tadı yakalayacak gibi duruyor. Firma, E3 Fuarı'ndaki genel izleyiciye, oyununun hikayesine dair bir fragman yayınladı. Basın kısmına ise 40 dakikalık bir oynanış videosu gösterdi. Aslında Cyberpunk 2077 oynanabilirliğine dair çoğu bilgiyi de bu basın gösteriminden öğreniyoruz.

Hikayemiz Night City isimli distopik bir şehirde başlıyor. Bu devasa şehirde bir paralı asker olan V'yi dilediğimiz gibi kontrol edebileceğiz. Oyunun başında çok detaylı bir karakter yaratma ekranı olduğu belirtiliyor. Oyunun ilerleyen safhalarında, sokaktaki tanınırlığımızı arttırdığımız sürece karakterin görünüşüne daha fazla etki edebileceğiz. Bunların kozmetik olarak kalmaması başka bir artı. Eğer karaktere biyonik bir göz takarsak, bunun artılarını oyun ekranındaki HUD kısmında görebileceğiz. Karakter bu kadar dinamik olunca, insanın Night City'den de beklentisi artıyor. Geceyle gündüzüyle birbirinden farklı olacağı söylenen Night City, daha önce görmediğimiz bir dinamikliğe sahip olacakmış. Kendi başlarına işlerine koşturan insanlar, sağda solda çıkan kavgalar ya da bir anda patlak veren çatışmalar hikayeye renk katacak. Cyberpunk 2077, bu türe açlığı olan oyuncularını fazlasıyla doyuracak gibi duruyor. Atmosferi başarıyla yansıtmaması, masaüstü sistemin özelliklerine ve hikayesine bağlı kalması Cyberpunk 2077'yi ayakları üze-

rine daha sağlam basmasını sağlıyor. Yine de ayaklarınız yere sağlam basmaya alışmasın. Çünkü Night City'nin keşfedilecek çok fazla noktası var! Oyuncular dilerse bu noktaları arabalarla, dilerse yürüyerek keşfedebilecek. V'nin kendisine ait bir ana hikayesi var fakat buradan sıkılırsanız Night City'nin derinliklerine dalmak da sizin elinizde olacak. CD Projekt RED, oyunun geliştirme sürecinde Cyberpunk'ın masaüstü sisteminin geliştiricisi Mike Pondsmith'i de danışman olarak yanlarına almış. Yani anlayacağınız bu türe ait ne arıyorsanız, hepsini Cyberpunk 2077 içerisinde bulabileceksiniz. **◆ Özyay Şen**





Yapım Kojima Productions Dağıtım SIE Tür Aksiyon-Macera Platform PS4 Çıkış Tarihi 2019

Death Stranding

LEVEL HYPE!

Hideo Kojima'nın merakla beklenen ve tam olarak ne olduğu anlaşılamayan mistik oyunu Death Stranding'in E3'de yayımlanan tanıtım videosunu izledikten sonra aklım İngilizce çalıştı ve şunu söyledim: "This could easily be an episode from Black Mirror." Yani diyorum ki oyun öylesine distopik bir havaya sahip ki Black Mirror'ın bir bölümü olsa favori bölümümüz olarak seçebiliriz.

Her ne kadar oynanış hakkında fazla bilgi verilirse de oyun hakkında çeşitli bilgilere ulaşmadık diyemeyiz. Death Stranding bir açık dünya oyunu olacak ve Norman Reedus'un canlandırdığı Sam Bridges'in dışında başka karakterleri de kontrol edebileceğiz. Oyuna bir tema biçmek gerekirse de "Yalnızlık" teması hiç yabancı durmaz.

Gözlemlediğimiz kadarıyla oyunda bol bol yürüyeceğiz. Üstelik elimizi kolumuzu sallaya sallaya da değil; sırtımızda devasa ağırlıklar olabilecek. Oyunun bir yerinde kahramanımızın mumyalaştırılmış bir bedeni sırtında taşımaya çalıştığını bile gördük...

Dağ, tepe demeden bol bol yürüyüş yapacağımız oyunda karşımıza çıkacak olan engellerin temelini normal gözle görünmeyen ruhlar oluşturacak. Bunlar çeşitli görünmeyen kollara yapışık olan insan bedenleri ve nedense tehlikeliler. Birer mayın gibi işleyen, bana Bleach'teki Hollow'ları andıran bu ruhlardan sakınmanın tek yolu da çeşitli cihazlar gibi gözüküyor.

Şöyle ki kahramanımız ufak bir uydurucu

gibi gözükken bir anten taşıyor yanında ve bu da tehlikenin olduğu yerleri gösteriyor. Ve sanki bu antenin su içinde yaşadığımız bebekle bir alakası da var gibi gözükmekte... Oyunda bebeklerin saflıkla olan bir alakası bulunuyor ve bize yol gösteren ruhani bir işlevleri var. Tabii bu mekaniğin tam olarak nasıl işlediği açıklanmış değil. Yayımlanan fragmanın sonunda kahramanımızın bahsettiğim ruhlar tarafından yakalandığı gösteriliyor ama ölüm, oyunda bir son gibi de gözüküyor. Hatta oyunda geçen bir diyalogda kahramanımızın öyle ya da böyle

geri döneceği ama döndüğünde bir kraterin halen orada olacağı da söyleniyor. Krater nedir, ölümden nasıl dönüyoruz sorularının yanıtıysa henüz verilmiş değil.

Kojima gerçekten çok farklı bir oyun ortaya çıkartıyor. Tahminimce oyun Dark Souls esintileriyle zorlu düşmanlara ve bolca da gizeme sahip olacak. Hikayede ne olduğunu anlamak içinse oyunu asla ara vermeden oynamamız gerekecek zira bu oyuna bir hafta ara vermek bile öğrendiğimiz en ufak bir bilginin bile uçup gitmesine yol açacaktır.

◆ Tuna Şentuna



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** İlkbahar 2019

Devil May Cry 5

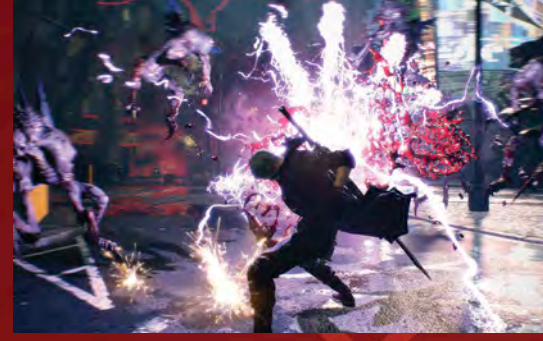
Ne yalan söyleyeyim, Capcom'dan böylesine bir çıkış beklemiyordum. Daha doğrusu, bir "yeniden düzenleme" olarak çıkmış olan DmC'nin devamının gelmesini beklemekteydim ama seneler öncesinin Devil May Cry 4'üne devam niteliğinde hazırlanan bir oyun için gardımı almamıştım; Capcom Microsoft konferansında büyük bir sürpriz yapmış oldu.

Devil May Cry 5 olarak adlandırılan yeni DMC oyunumuz, tam üç farklı karakterin kontrolünü oturtacak bizi. Dördüncü oyundan tanıdığımız Nero, sakallı ve daha yaşlı ve olgun gözükten Dante ve bilinmeyen üçüncü bir karakter, birbirinden farklı oynanış şekilleriyle karşımıza çıkacak.

Yayımlanan fragmanda bolca aksiyon ve bu aksiyonun arkasında da Nero'yu gördük. Red Queen adındaki kılıcıyla tanıdık bir portre çizen Nero'daki en büyük değişiklik ise robotik eli. Özellikle düşmanlarını tutup fırlatmak ve kendinizi onlara doğru çekmek için kullanacağınız bu aparatın çeşitli elementlerle birleştirilerek farklı saldırı biçimlerinde de işlev göreceğini düşünüyoruz.

Hikaye olaraksa oyunun pek bir numarası yok; yine dünya zebaniler tarafından işgal altında,

yine onları durdurmak için kanında şeytan bulunan kahramanlarımız hazır vaziyette. Eski DMC oyunlarındaki gibi büyük boss'ların da bulunacağını fragman yardımıyla öğrendiğimiz DMC 5'i elbette merakla bekliyoruz. Uzunca bir süredir şöyle tadı damağımızda kalacak bir DMC aksiyonuyla karşılaşmamıştık... ♦ Tuna Şentuna



Yapım Techland **Dağıtım** Techland **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2019

Dying Light 2

Zombiler 2019'da da aramızda arkadaşlar, kaçış yok... Neyse ki işin arkasında, işinde uzman bir firma, Techland var da rahatız. Oyunun ismindeki "2" sizi rahatsız ettiyse, önce rahatlatma zamanı: Dying Light 2'yi oynayıp tadını çıkartmak için ilk oyunu oynamak zorunda değilsiniz çünkü oyun, ilk oyundan 15 yıl sonrasını konu ediyor ve farklı bir şehirde geçiyor. Hatta size şöyle söyleyeyim, ilk oyunu oynamamış olmak bir artı bile olabilir. Her ne kadar yeni oyunda birçok farklılık olacak olsa da oyun me-

kanikleri ilk oyunla bir hayli benzeyeceğinden, Dying Light 2'yi çok daha fazla sevebilirsiniz. Yeni oyunumuzda birkaç temel farklılık bulunacak. Bunlardan bir tanesi artık gündüz ve gece ortamlarının birbirinden bayağı bir farklılık gösterecek olması. Önceki oyunda gündüz de, gece de zombiler etrafta cirit atıyordu ama artık gündüzleri daha fazla insan görecektir, zombilere nadiren rastlayacağız. Bir başka farklılık da oyundaki seçimlerimizin oyunun gidişatına ve şehirlerin, kasabaların

şekillenmesine etki edecek olması. Verilen bir örnekte eşkıyaların tarafını tutmak su rezervlerini azaltıyor ama halk daha özgür oluyordu, eğer eşkıyaları öldürsek de Peace Keeper adındaki güçler kasabanın güvenliğini sağlıyor, temiz suya erişim daha kolay oluyordu fakat bir çeşit dikta rejimi yaşanıyor. Oyunun çok kişili kısmında da sağlam özellikler bulunacağını belirten Techland, herhangi bir Battle Royale modunu da düşünmediklerini ekliyor. ♦ Tuna Şentuna





Yapım Avalanche Studios **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 4 Aralık 2018

Just Cause 4

Geçtiğimiz ay bir Steam sızıntısıyla ortaya çıkan ve birkaç gün sonra da E3'te tanıtılan Just Cause 4, kafasını Just Cause 3'ten bir türlü kaldıramayanlara ilaç gibi gelecek olan bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor. Yine başrolde yaşanmayan ağabeyimiz Rico Rodriguez var. Kapalı kapılar ardında gösterilen demoda işe Black Hand adındaki bir örgüte karşı mücadele edeceğimiz açıklandı. Bu grubun başı da Gabriella adındaki bir kadın. Oynanışta ise yine aksiyon ön planda, konu bir hayli arka planda. Yeni oyunun "aşırı büyük bir harita var!" iddiası bile yok bu defa.

Oyuncular yine bol yeşillik ve şahane denizi olan bir bölgeye bırakılacak, sonra ver elini araba kaçırmalar, silo patlatmalar, 5000 metreden serbest dalışlar... Yeni oyunun en büyük yeniliklerinden bir tanesi artık daha fazla cismi birbirine kancalarımızla bağlayabilmemiz ve bunların daha da fazla ağırlık kaldıracabilmeleri. Bu da oyuncuları daha yaratıcı aksiyon sahneleri yaratmaya itecek. Bunun yanında Rico'nun bir buldozer kullandığını da görmedik değil... Önceki oyunlara göre çok daha fazla hava koşulu içerecek olan Just Cause 4, devasa hortumlar ve şiddetle esen rüzgarlarla farklı

bir mücadele biçimi de getirecek. Bakalım tüm bunlar tek bir potada nasıl eritilecek; merakla bekliyoruz... **◆ Tuna Şentuna**



Yapım id Software **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli değil

Doom Eternal

İnsan bazen kafası yorulsun istemez ya, bilirsiniz. Okuldan gelmişsinizdir, iş sizi o gün çok yormuştur, ya da o sıralar hayatınız biraz fazla çalkantılıdır, sadece kafa dağıtacak bir şeyler yapmak istersiniz... İşte

bu vakitlerin dostu Doom, Eternal takısıyla dönüş yapıyor; burada tek derdiniz o önünüzdeki yarattığı kaç parçaya, hangi silahla ayıracağınız... E3'te kısa bir fragmanla tanıtılan Doom Eter-

nal, yapımcılardan gelen açıklamalara göre bir önceki oyunun tam olarak devamı olacak. İlk Doom'da ne gördüğümüz o ve daha fazlasının yer alacağı yapım, yine hızlı ve nefes kesen bir aksiyon sunacak.

Açıklananlara göre yeni oyunda çok daha fazla düşman çeşidi bulunacak. Hatta bazıları daha önce görmediğimiz bir mücadele de getirecek. Oyun bu defa Dünya gezegeninde geçecek, kaotik bir tema benimsenecek. Bakalım ortalıkta kaçışan insanlarla karşılaşacak mıyız yoksa izole edilmiş bir bölgede mi savaşacağız... Silahlar ve diğer oynanış yenilikleri hakkında E3'te daha fazla bilgi verilmedi zira Bethesda Doom Eternal ile ilgili tüm bilgileri Ağustos ayında gerçekleşecek olan Quakecon'a sakladığını belirtti. Zaten fazla yenilik olsun olmasın, bir başka Doom'a hayır diyecek durumumuz yok...

◆ Tuna Şentuna





Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

Anthem

BioWare tarafından geliştirilen oyun, sanıyorum E3 fuarında en çok dikkat çeken yapımlardan birisiydi. Bir yıldır oyun camiasında büyük bir yer teşkil eden Anthem, E3 2018 esnasında birçok yeniliği gözler önüne serdi. Bunların en başında, 30 FPS olarak düşünülen ekran yenileme oranının, 60 ve üzerine çıkabileceği bilgisi yer aldı ki bu "kaslı konsol" kullanıcıları için muazzam bir haber. Oynanabilir demo esnasındaysa, oyun içi jargonda "Javelin" olarak geçen exosuit'lerin yapabildiklerine

şahit olduk. Daha evvel görücüye çıkan oynanış videolarından sonra birinci elden deneyim edilen yapımda, kamera açıları ve karakter kontrolünün rahatlığı dikkat çekti. Farklı Javelin'lerin bir arada yapabildikleri hamleler, kullanılan farklı silahlarsa cabası. Malum, BioWare Anthem'in Shooter ve RPG arasında bir noktada olacağıni beyan ediyor. Nitekim fuarda ortaya çıkan oyun videolarında, RPG'den daha çok aksiyon gördüğümüzü söylemeden edemeyeceğiz, öyle ki kendi aramızda Titanfall 3 olmuş diye dal-

gasını da geçtik. Pek tabii konu BioWare olduğu zaman her an her şey olabilir, bu sebepten oyun piyasaya çıkıncaya ya da RPG başlığı ile alakalı daha detaylı bir bilgi verilinceye kadar bir şey söylemek yanlış olacaktır. Bizim merak ettiklerimiz arasındaysa detaylı yetenek sistemi, çevre ile alakalı etkileşim ve diyalogların nasıl ilerleyeceği bulunuyor. E3 2018 sonrası, harika bir atmosfer, farklı sınıfların bir aradaki kombinasyonu ve bolca aksiyon içeren bir yapıma hazır oldun demekten başka bir şey kalmıyor. **◆ Ertuğrul Süngü**

Yapım Sucker Punch **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon-Macera **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 2019

Ghost of Tsushima

LEVEL HYPE!

Yeni bir Infamous hepimiz bekliyoruz, saklayacak da değiliz. Fakat daha çok bekleriz demek istiyorum çünkü meğer Sucker Punch, çok farklı bir proje üzerinde çalışıyormuş. Ghost of Tsushima Sucker Punch'taki yetenekli ellerden çıkan ve bizi feodal Japonya'ya yollayan, farklı bir oyun.

İlk bakışta Tenchu, Nioh ve Ninja Gaiden'in bir birleşimi gibi gözükten oyun, ne Dark Souls kadar zorlayıcı olmayı hedefliyor, ne de DMC tadındaki bir aksiyon oyunu kadar hareketli olmayı. Sucker Punch bizi uzun ve samurayların dünyasını anlatan bir maceraya davet ediyor, ötesi yok...

E3'teki gösterimde kahramanımız Jin'in ilk başta yardıma ihtiyaç duyan birini üç eşkiyadan kurtarması söz konusuydu. Jin ne kılıcını umarsızca savurarak savaştı, ne de yerde on tane takla atıp kaçarak. Yeri geldiğinde defansa geçti, yeri geldiğinde usta saldırlar ve kombolar yaptı ve üç düşmanını kısa sürede yendi. Ardından Masako adındaki bir kadın dövüşçüyle karşılaştı ve ikili, dağın tepesinde tutsak olan bir rahibi kurtarmak için yola çıktı. Burada ise daha çok gizliliğe dayanan bir oynanış görüldü, Jin yeri geldi düşmanlarının arkasından saldırdı, yeri geldi çatıdan atladı. Fragmanın sonu ufak bir

boss savaşı kıvamında bir dövüşle geçti ve tüm bunlar olurken hem oynanışı beğendik, hem de Sucker Punch'in görselliğe ne kadar önem verdiğini... Son dövüşte öylesine sağlam bir sanat yönetimi mevcuttu ki alın ekran görüntülerini çerçeveletip duvarınıza asın.

Ghost of Tsushima her anlamda büyük bir keyif yaratacak ve PS4 aldırma sebebiniz kadar iddialı bir oyun. **◆ Tuna Şentuna**



Yapım Insomniac Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 7 Eylül 2018

Spider-Man

Şahsen bu sene en fazla beklediğim oyun Spider-Man'den başkası değil. Hem karakteri seviyorum, hem de Insomniac Games'in ortaya çıkartmakta olduğu işi. Oyun kesinlikle muhteşem olacak, şimdiden notum 99.

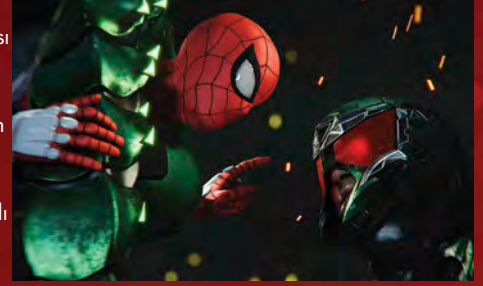
Spider-Man'ı dergiye birçok kez konuk ettik ve zaten oyunun üzerindeki sır perdesi de bayağı bir süre önce aralandı. E3 2018'de de daha çok oynanışa yönelik tanıtımlar yapıldı. Bu tanıtımlardan öğrendiğimize göre Örümcek-Adam'ımız bol bol cihaza sahip olacak ve dövüşler sırasında bunları kullanmaktan çekinmeyecek. Karşılaşmalar genellikle kapalı alanlarda geçecek, alenen yumruk yumruğa dövüştüğümüz anlar ve gizliliği esas aldığımız zamanlar olarak da ayırım gösterecek. Gizlilik kısmındaki oynanış Batman'e çokça benziyor; aynı dövüşlerin benzediği gibi. (Insomniac zaten Batman'den esinlendiğini saklamamıştı sanıyorum ki.)

E3 gösteriminde bir boss savaşı, Shocker ile olan aşamalı dövüş de dikkat çekiyordu. Buradan da anladığımız üzere boss savaşları, eskiden de alıştığımız gibi belirli bir şemaya göre olacak. Düşmanımız bir takım saldırılar yapacak, onlardan kaçacağız, şarj olması

gerektiğinde ona vuracak ve tam yakaladığımızı düşündüğümüzde dövüşün ikinci aşaması baş gösterecek. Tabii bu Shocker'a özel bir durumdu ama diğer boss savaşlarının da belirli bir dövüş düzeni gerektireceğini tahmin ediyoruz.

PS4 sahiplerinin gözlerini ayırmaması gereken Spider-Man, PS4 aldırtacak kadar iddialı bir oyun, o kadarını söyleyeyim.

◆ **Tuna Şentuna**



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 25 Ocak 2019

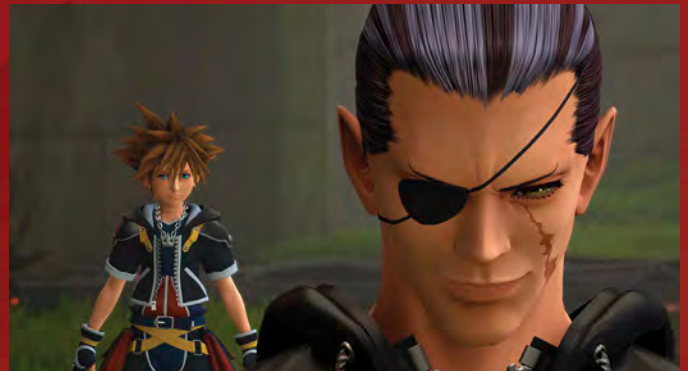
Kingdom Hearts III

İlk olarak ta 2013 yılının E3'ünde duyurulan ve bu sene çıkacak, şu zaman çıkacak diye geçiştirilip önümüze bolca remix – remastered'ları çıkartılan Kingdom Hearts III nihayet çıkış tarihine kavuştu: 25 Ocak 2019! Açıkçası oyunun yapım aşamasının bu kadar uzun sürmesi tedirgin etmiyor değil. Sonuçta yapım süreleri sakız gibi uzayan yapımların hali ortada. (Aksi için de iyi örnekler var yahu, asma suratını. – Kürşat) Öte yandan yayınlanan yeni videolarda gördüğümüz dünyalar

adeta ağızımızın suyunu akıtıyor! Neler yok ki? Oyunbozan Ralph'teki Ralph da dahil Oyuncak Hikayesi (Dostunum ben senin kulaklarımda çınlıyor!), Sevimli Canavarlar, Karmakarışık, Karlar Ülkesi, 6 Süper Kahraman ve Karayip Korsanları gibi yepyeni dünyalara yelken açma fırsatı yakalayacağız. Görsellere ve grafik kalitesine zaten diyecek bir sözümüz yok. Serinin yapımcısı Tetsuya Nomura'nın dediğine göre Kingdom Hearts III, Dream Drop Distance'in sonundan devam

edecek. Açıkçası o kadar çok yan oyun çıktı, senaryo dallanıp budaklandı ki oyunun çıkış tarihine yakın hepimiz harıl harıl Youtube ve Vikipedi yapacağız. Shadow'lar Nobody'ler onun gölgesi onun bilmem nesi derken çıkışından çıkabilirsen :D Oyunun mekanikleri ufak düzenlemeler dışında hemen hemen aynı. Dikkat çekense dövüşler esnasında meşhur keybladeimizi değiştirebilmek. En büyük destekçilerimiz de yine Donald ve Goofy olacak.

◆ **Rafet Kaan Moral**



Resident Evil 2 Remake

Oyun sektöründe olunca bazı haberlere karşı bir "hype koruma mekanizması" geliştiriyorsunuz. Mesela Final Fantasy VII Remake asla piyasaya çıkmayacakmış gibi geliyor, Milestone'dan çıkacak herhangi bir yarış oyununun haber değeri olmuyor veya Resident Evil 2'nin yeniden yapıldığı haberleri de -bu konuda yapılmış pek çok eski ve başarısız deneme sebebiyle- dikkatinizden uçup gidiyor. Haliyle, E3 2018'de Resident Evil 2 Remake duyurulduğunda "ööeeef" deyip geçtim, ta ki ertesi gün merakımı yenemeyip videolarını izleyene dek. Zamanında RE3 mü daha iyi yoksa RE2 mi diye yapılan arkadaş kavgalarının baş aktörü olan Resident Evil 2 belki Nemesis gibi mitik bir düşmana sahip değildi ancak iki farklı karakteri yönettiğimiz iki CD'de gelmesi ve aşırı güzel hikayesiyle bellekle-

rimizde unutulmaz bir yer edinmeyi başarmıştı. Yaklaşık altı ay sonra piyasada olacak oyun bu defa tamamen baştan yapılıyor, öyle ki ikonik kamera açısı da yerini RE4 ile tanıştığımız omuz üstü kameraya bırakmış durumda. Geldiğimiz noktada bu değişikliği olumlu bulduğumu söylemeden edemeyeceğim. Ayrıca hikayeye bir kez daha Claire ve Leon'un gözlerinden ayrı ayrı bakabileceğiz. Yolumuzun nerelerde ve ne kadar kesişeceğini söylemek içinse henüz erken. Son oyunu ile artık eskiyen yüzünü yenileyen, beyaz bir sayfa açan Resident Evil serisinin en iyi oyunlarından birisine yapılacak böyle bir geri dönüş herkesin eyvallah diyeceğini tahmin ediyorum. Geriye beklemek kalıyor.

◆ Kürşat Zaman



Skull And Bones

Korsan teması oyun dünyasında da bir hayli rağbet görüyor. Her ne kadar "W" ile hareket ettirilen deniz temalı oyunlardan uzak dursam da günün sonunda birçok dikkat çeken yapım söz konusu. Skull and Bones da bu isimlerden bir tanesi. Geçtiğimiz yıl E3'te boy gösteren yapım, bu yıl çok daha detaylı bir şekilde karşımızdaydı. Bilmeyenler için öncelikle genel detayları verelim. Bu bir etkileşimli dünya korsancılık oyunu. Muazzam bir tema kullanımı ve müzik seçimi söz konusu. Gemiler bir hayli detaylı ve birçok noktası geliştirilebiliyor. Kullanılabilen birbirinden farklı top modelleri olduğu gibi, her topun olabildiğince tarihi gerçekliğe uygun tarzda bir kullanımı olması da cabası. Pek tabii bazı özel saldırı modelleri de söz konusu. Nitekim bu yıl, oyunun kreatif direktör koltuğunda oturan

Justin Farren, karşımıza The Hunting Grounds modu ile çıktı. Açık denizlerde, oyuncuların bir yandan birbirleri ile mücadele ederken, bir yanda da yapay zeka tarafından kontrol edilen düşman gemilerini ele geçirmeye çalıştıkları bir moddan bahsediyoruz. Yapay zekâ içi ganimet dolu gemilerle geçerken, oyuncular olarak birbirimize yardım etmemiz gerekecek. Ayrıca yeterince gemi yok edildikten sonra ortaya çıkan Bounty Hunter

gemileri için ortaklık olmazsa olmaz. Fakat her şey bittikten sonra, "korsan her zaman korsandır" temasının devreye girebilmesi, Skull and Bones'u dikkat çekici bir yapıma dönüştürüyor. Oyun çıktığında başlarda Sea of Thieves'in olmayı vadettiği şey olabilir, yani uçsuz bucaksız okyanuslarda özgürce dümen salladığımız keyifli bir korsancılık oyunu. Muhteşem gözüktüğünü de söylemek lazım. ◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Ubisoft Montpellier **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** Belli değil **Çıkış Tarihi** Belli değil

Beyond Good & Evil 2

İlk kez 2007'de ayyuka çıkan Beyond Good and Evil 2 haberlerinden sonra yapım adeta developement hell – yapım cehennemine girmişti hatırlanacağı üzere. Nihayet gelişmeler söz konusu olsa da Ubisoft bu senenin E3'ünü sinematik bir video ile geçiştirdi. Geçtiirdi ama sunum konusunda da Ubisoft'un üstüne yok. Hani Joseph Gordon Levitt'i sahneye çıkarmak falan... Elimize herhangi bir çıkış tarihi geçmese de, yeni bir oynanış videosu görmesek de yaklaşık dört dakika süren sine-

matik video öncekiler gibi göz kamaştırıyor. Afro saçları ile Deadpool'daki Domino'ya çok benzettiğim Shani, ilk oyundan tanıdığımız Pey'j ve elbette sinematiğin son sahnesinde görünen Jade. Yine birçok soru işareti yine az cevap. Peki, elimizde şimdilik ne var? Bu video bize ne anlatıyor? Elbette sinematik hikâye anlatımının ikinci oyunda üst seviyede olacağını tahmin etmek zor değil. Kocaman gemiler küçük gemileri eziyor ve ilk oyunun ana karakteri sıcak kalpli Jade bir şeylere çok kızmış! Tabii

ikinci yapımın bir prequel olacağını, yani ilk oyunun öncesinde geçtiğinin altını çizelim. Sorulması gereken soru Jade'e ne olmuş değil, neler olacağı. Prequel yapımda kendi karakterimizi kendimiz yaratacağız ve standart RPG öğeleri ile hemen level atlayacağız, hem de ekibimize level atlayacağız. Ayrıca yapımın co-op özelliği de taşıyacağını belirtirim. Tüm bunlar iyi hoş da ne zaman? Bence bu sorunun cevabını Ubisoft da bilmiyor.

◆ **Olca Karasoy**

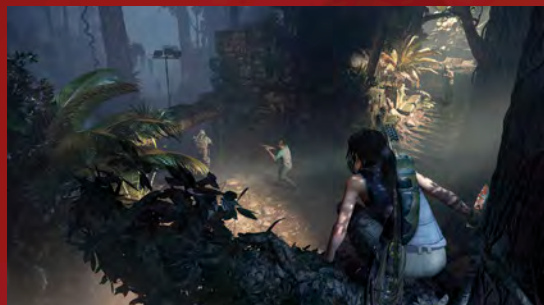
Yapım Eidos Montréal **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2018

Shadow of the Tomb Raider

Yeni Tomb Rider oyunları her seferinde daha da dikkat çekici hale geliyor. Fakat ne kadar iyi oldukları tartışmalı. Shadow of the Tomb Rider, serinin hayranlarının bekledikleri önemli bir oyundu. Fuar esnasında karşımıza çıkan video ve bilgilere göre, açık alanda koşuran bir karakterden daha ziyade, daha karanlık bir Tomb Rider deneyim edeceğiz. Anlayacağınız yeni oyun ile birlikte Stealth cephesinde gözle görülür bir değişim söz konusu olacak. Gördüğüm kadarı ile düşmanları ortadan kaldırmak için daha fazla alternatif

yol eklenmiş. Fakat yapay zekâ yayınlanan videolarda bile çok kötü gözüküyor. Az önce konuştuğu arkadaşının öldüğünü gören bir karakterin "Abi dikkat, sanki buralarda biri var" demesi kadar komik bir şey olamaz. Bunun haricinde, oyuna farklı bulmaca zorlukları ekleneceği yönünde bir açıklama geldi. Ayrıca etrafa bulunan tırmanma noktaları da daha belirgin olacakmış. İçerisinde bulunduğumuz Dünya, Aztek ve Maya ırklarının karışımı bir teması olan, kurgusal bir yer. Yine de yapımca ekip kurgu da olsa Aztek ve Maya kültürleri

üzerine o kadar çok çalışmış ki dileyenler oyundaki konuşmaları farklı dillerde deneyim edebilecekler. Oyunun yönetmeni Daniel Chayer-Bisson'a göreyse Shadow of the Tomb Rider, üçlemenin en zor oyunu olacak. Bunun sebebi de Lara'nın daha güçlü ve daha dayanıklı olması ile alakalı. Fakat bolca kayıt noktası bulunacak ve bu sayede oyunun zorluğu bir şekilde yumuşatılacak. Dan Bisson'dan gelen bir diğer açıklamaya göreyse Lara Croft'un ikonik çift tabancası bu oyunda da görücüye çıkmayacak. ◆ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Playground Games **Dağıtım** Microsoft **Tür** Yarış **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 2 Ekim 2018

Forza Horizon 4

Forza Horizon 3 hemen her açıdan PC'lerin gördüğü gelmiş geçmiş en iyi yarış "oyunuydu". Haliyle Forza Horizon 4 pratikte güç bir görevi üstlenecek; öncülünden daha güzel gözükene, daha serbest, daha dolu dolu ve daha keyifli bir oyun olmak. Nitekim hiç endişelenmiyoruz, çünkü bu oyunun tüm bu saydıklarımızı başaracağına fena halde eminiz. Forza Horizon 3'te soldan işleyen trafiğe alıştıysanız bu yeni oyunda işinize yarayacak zira bu sefer istikamet Birleşik Krallık. Forza Horizon 4'ün adanın ne

kadar kapsayacağı net olmamasına rağmen oyunun tanıtımlarında Edinburgh'un öne çıkartıldığını gördük. Ayrıca oyun bir araba yenilikle beraber geliyor. Öncelikle, oyun artık tamamen online ve drivatlar ile yarışmak yerine gerçek bir oyuncuyla düello edebileceksiniz. Bir diğer yenilik de mevsimler. Tüm oyuncularla senkronize edilecek olan mevsimler & hava şartları ve gün döngüsünden başlayalım. Oyuna ilk defa mevsim döngüsü ekleniyor ve bu haritayı tamamen değiştirdiği gibi oynanışı da direkt olarak etkileyecek.

İlkbahar aylarında daha fazla yağmur ve daha fazla çamur beklemeye hazır olun, malum, burası Britanya. Ayrıca kış aylarında göller buz tutuyor ve bir anda daha önce erişilemeyen noktalar drift pisti haline geliyor. Forza Horizon 4, 2 Ekim tarihinde Xbox One ve Windows 10 için piyasada olacak, Xbox Game Pass'i olanlar tarafından da ücretsiz olarak deneyim edilebilecek. Xbox One X'te 4K/60fps olarak oynanabilecek olması ise bu konsolun sahiplerini hayli heyecanlandıracaktır. **◆ Kürşat Zaman**

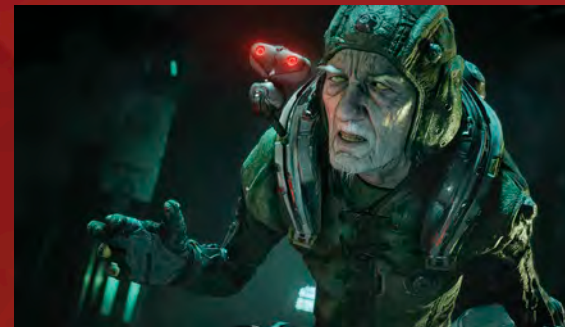
Yapım id Software, Avalanche Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** İlkbahar 2019

RAGE 2

Serious Sam'i elbette hatırlıyorsunuz. Doom'u zaten biliyorsunuz. Bunları karıştırın, tema olarak da Mad Max'i benimseyin, oldu mu size Rage 2? Oyunun E3'teki tanıtımı o kadar gazdı ki keşke çıkış tarihi bu yıl içerisinde olsaydı diye düşündük. Yapılan tanıtımda bolca aksiyon ve bolca ölü punk vardı. Biraz da mutant... Kahramanımız asteroidden sonra gelen yıkımla kaosa sürüklenen dünyada Authority adındaki oluşumu

yok etmeye çalışıyor ve bu sırada da düzeni bir kenara bırakmış dünyanın yeni halkıyla bolca mücadele ediyor. Bunu yaparken de herhangi bir kurala uymamaya özen gösteriyor. Anladığımız kadarıyla oyun açık dünya konseptine sahip ama aldığımız görevler bizi daha derli toplu alanlarda, daha fazla senaryoya bağlı bir formatta ilerletecek. Kahramanımız standart ateşli silahların yanında,

düşmanlarını bir araya toplayıp ciyak ciyak bağırarak enteresan bir bombaya ve bumerang tarzı bir silaha daha sahip. Düşmanlarını hızla öldürdüğünde de Rage moduna geçip daha etkili saldırılar yapabiliyor –ki bunu geçen sayıda konu etmiştik. Nanotrite'lar ise oyunun en büyük eğlence kaynağı olacak gibi duruyor. Bu özel güçler sayesinde kahramanımız süper kahraman güçlerine erişecek ve güçlü hasımlarına karşı avantajlı pozisyona geçmeye uğraşacak. Shatter adındaki "Force Push" gibi çalışan özellik, E3'te tanıtılan ilk gücümüzdü. Rage 2 bir klasik olacak gibi durmasa da gelecek yılın bahar ayları için güzel bir aksiyon vadedeceğe benziyor. **◆ Tuna Şentuna**



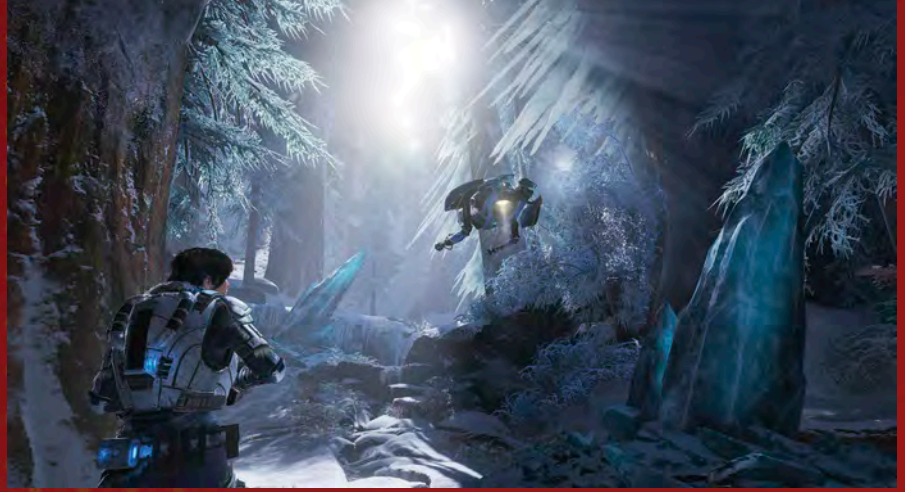
Yapım The Coalition **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 2019

Gears 5

Oyuncuların büyük bir merakla beklediği E3 2018 umulmadık kadar yoğun geçti. Bu heyecanın artmasına en büyük katkılardan birini de özellikle Xbox oyuncularının yakından tanıdığı Gears of War serisinin yeni üyesinin duyurusu yaptı. Microsoft'un sunumu ile tanıtımı yapılan Gears of War 5 ya da yeni adıyla Gears 5, hem Windows 10 hem de Xbox One üzerinde yerini alacak. Geliştirici ekip The Coalition'un duyuruyla birlikte bir tanıtım videosu yayınlaması da dikkat çekti. Görsel anlamda yeni neslin nimetlerinden so-

nuna kadar yararlanmayı hedefleyen Gears 5, 60 kare/saniye ve HDR desteği, 4K Ultra HD çözünürlüğü ile konsol dünyasında trendi yakından takip ettiğinin sinyalini veriyor. Bu teknik detayların yanı sıra günümüz oyuncularının eğlence anlayışına da ters düşmeyecek şekilde içerik sunacağını düşünüyoruz. Konsol sürümünün yanında PC sürümünde

de grafik kalitesiniz oldukça yüksek ve detaylı olması beklentilerimiz arasında. Ana karakterimizin Kait olacağı Gears 5, hem tek kişilik hem de co-op modları bünyesinde topluyor. Co-op modunu eski usul ekranı ikiye bölerek oynayacağınız gibi online olarak arkadaşlarınızla da oynayabileceksiniz. **◆ İlker Karas**



Yapım Moon Studio **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Platform **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 2019

Ori and the Will of the Wisps

Ne iyi oyundu Ori... Eğer şimdiye kadar oynamadıysanız, mutlaka oynamalısınız. Sadece PS4'e sahip olanların tek kiskanabileceği oyun da belki Ori'dir hatta. Ori and the Blind Forest'ın devamı niteliğindeki Will of the Wisps, yine aynı görselliği, benzer bir oynanışı ama daha olgun bir kahramanı ekrana getirmeye hazırlanıyor. E3'te gösterilenlerden öğrendiğimiz kadarıyla oyun yine zorlu olacak fakat kahramanımız da

eski oyuna göre çok daha maharetli bir portre çizecek. Yakın dövüş için kullandığı saldırılarının yanında ruhani bir yay taşıyarak etrafa ok atışları yapabilecek. Engelleri aşmak için de yine yeteneklerini kullanıp belirli noktalara kanca atarak kendini bu noktalara çekecek. E3'te bir başka yeni gücümüz, Burrow da sahnedeydi. Bu özellik de oyuna yeni eklenen kum temasını kullanıyor. Kahramanımız artık kuma dalış yapıp gizli yerlere ulaşabilecek ve

zırlı düşmanlarını kumun altından yapacağı saldırılarla sersemletebilecek. Bir platform oyunu olarak eşini bulamayacağımız Ori and the Will of the Wisps, şu anki haliyle bile heyecan verici. PC'ye de geliyor oluşu çok büyük bir artı zira durup dururken sizi Xbox One almaya zorlayacaktır. Oyunun çıkış tarihindeki belirsizlik ise ortamı germiyor değil fakat yine de beklemedeyiz...

◆ Tuna Şentuna



Metro Exodus **LEVEL HYPE!**

Metro serisinin üçüncü oyunu olarak karşımıza çıkacak Metro Exodus da fuardaki yerini almıştı. Yine Metro serisinden esinlenerek yaratılan oyunda, dış dünyada hayatın var olduğunu öğrenen Artyom ve karısı Anna'nın Volga Nehrine olan maceralarını deneyim edeceğiz. Yayınlanan yeni bilgilere göre, açık dünya konseptine sahip bir Metro ile karşılaşacağız. Oyunumuz artık Metro hatlarında ilerlemediği için çok daha aydınlık ama aydınlık pek de dostumuz sayılmaz. Biz yine oyunu olabildiğince karanlıkta deneyim etmek durumunda kalacağız gibi duruyor; aksi halde kolay bir ava dönüşmemiz işten bile değil. Yaratılan dünya içerisindeki varlıkların kendileri arasındaki mücadeleleri de dikkat çeken bir diğer nokta. Sadece mutantlar ile insanlar arasında değil, mutantlarla mutantlar arasında da sıkıntı çıkabilecek. Stealth olarak deneyim edilebilecek olan oyunda, bir kişi bile öldürmeden oyunu bitirmek mümkün olacak. Sessiz kalabilmek için, önceki oyunlardan çok daha detaylı bir silah geliştirme menüsü sunulacak. Ayrıca etrafa atılan objelerle dikkat

çekebileceğimiz gibi, gerektiğinde meşaleleri de söndürebileceğiz. Savaş ceyran ettiği vakit, dinamik bir FPS oyunundan beklediğiniz her şeyi Exodus'da görebileceksiniz. Bir bölgedeki insanlar bize üstünlük kuramadıklarını fark ettiğindeyse teslim olacaklar. Bu noktadan sonra kendileri ile ne yapacağımız tamamen

bize kalmış. Pek tabii hayatta kalmak için etraftaki objeleri olabildiğince yağmalamamız gerekiyor. Ayrıca vereceğimiz kararların da oyunun gidişatına etki edeceği belirtildi. Pek tabii tekrardan oynanabilirliği ne derece arttıracak görmeden bir şey söylemek zor.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım Intelligent Systems Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Çıkış Tarihi 2019

Fire Emblem: Three Houses

Fire Emblem isminin on altıncı üyesi olan Fire Emblem: Three Houses, tam olarak tarihten veya mitolojiden bahsetmiyor ancak korkunç bir savaşın ortasında uyanacağımızın garantisini veriyor. Hikayemiz Fódlar'da geçiyor. Fódlar, İrlandalı bir Tanrıça ve üç kardeşten biri. Bu kara kütlesi üç ülkeye ayrılmış; Güney ve batıda Adraasta, kuzeyde Fergus ve doğuda Leicester. Oynanış kısmında kahramanlarımız ve düşman

generalleri, savaş alanındaki askerlere eşlik edecekler. Oyuna, rol yapma türünün yanına bol bol strateji öğeleri de ilâştirmiş. Animasyon kısmında yumuşak çizgilere sahip olan oyun, ara sahnelerde renklerini oldukça temiz kullanmış. 2019'un bahar aylarında Switch platformuna çıkış yapacak olan oyunumuz, ana karakterlerin dışındaki asker modellerine hiç dikkat etmeyecek gibi duruyor.

◆ Ceyda Doğan Karas

Yapım From Software Dağıtım Activision Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2019 ilkbaharı

Sekiro: Shadows Die Twice

Dark Souls serisi ve Bloodborne ile meşhur olan (daha doğrusu bu yapımların zorluk seviyesi ile!) From Software, geçtiğimiz E3'te yepyeni oyunları Sekiro'yu duyurdu. Yayınlanan oynanış videosundan gördüğümüz kadari ile orta çağı – gotik temayı terk edip, tahminen 15. Yüzyıl Japonya'sına gidecek ve bir ninjayı kontrol edeceğiz. From Software'den Hidetaka Miyazaki'nin yaptığı açıklamaya göre Sekiro, sıfırdan yaratılan bağımsız bir oyun ve oyun mekanikleri

Souls oyunlarından farklı. Buna rağmen "yapımlarımızın hayranlarını hayal kırıklığına uğratmıyoruz" diyerek zorluk seviyesinin yine terleteceğinin sinyalini verdiler. Yayıncılığını Activision'un yapacağı Sekiro: Shadows Die Twice, herhangi bir ertelenme olmazsa 2019'un başında tüm büyük konsollarda çıkışını gerçekleştirecek. Yani şövalyeden ninjaya geçiş nasıl olmuş görebilmek için en azından bir altı ay daha beklememiz gerekecek. ◆ Rafet Kaan Moral





E3 2018'den Kalanlar...

Tüm öne çıkan yapımları incelediniz, hangilerini alacağınıza karar verdiniz ama bilmelisiniz ki E3 2018 bu okuduklarınızdan oluşan bir fuar değildi. Büyük firmaların, büyük oyun açıklamalarının yanında sağda solda o kadar çok yapım yer alıyordu ki tüm bunları dergiye sığdırmaya çalışsak 256 sayfalık E3 özel sayısı yapmamız gerekirdi.

Biraz dövüş, biraz keşif, biraz sabır EA Originals'ı duymuşsunuzdur. EA'in bağımsız oyun klasmanında yarışacak oyun denemeleri bu isimle çıkıyor. Bu grubun son üyesi de EA Play'de açıklandı ve adı da **Sea of Solitude**'dan başkası değil.

Submerged gibi bir ortamda geçen oyunda tam olarak ne yapacağımız belli değil ama yalnızlık hissi ağır basıyor. Bir kargaya benzeyen bir kıvılcık kontrol ettiğimiz oyunda bolca keşif yapacağımız aşırık ve sular altındaki şehirde bizi bekleyen bolca balık tehlikesi de bulunuyor. Sea of Solitude'un 2019'un başlarında çıkacağı da açıklandı. Tecmo Koei'nin Dead or Alive serisinin son üyesi, **Dead or Alive 6** da E3'teydi. Her ne kadar piyasada daha fazla dövüş oyununa gerek olmadığını düşünsem de özellikle Uzak Doğu'da Dead or Alive hayranlarının bolca bulunduğunu biliyoruz. Eğer siz de bunlardan biriyse gözünüzü altıncı oyun-

dan ayırmayın.

Eğer daha fazla bilgi ve görsellik sunarlardı kapağa bile taşımaktan çekinmeyeceğimiz **The Elder Scrolls VI** da E3'te açıklanan önemli oyunlar arasındaydı. Lakin hiçbir şey anlatmayan bir fragman yayımlandığı için ancak oyunun açıklanmakta olduğunu öğrendik. Yine de elbette gözümüz bu oyunun üzerinde olacak.

Square Enix'ten iki oyun daha Shadow of the Tomb Raider ile gözleri üzerinde toplayan Square Enix, iki tane de ilginç oyunun yayımcılığını yapmaya hazırlanıyor. Bu oyunların ikisi hakkında da sadece hiçbir şey anlatmayan iki adet fragman yer alıyor, ötesi yok.

The Quiet Man, işitme engelli ama saçları son derece bakımlı bir adamın enteresan hikayesini anlatacak. Oyun



aksiyon ile maceranın bir karışımı gibi görünüyor ama daha fazla bilgi için Ağustos ayını beklememiz söyleniyor.

Bu oyundan daha fazla ilgi çekense **Babylon's Fall**'dan başkası değil. Square Enix'in daha önce PlatinumGames ile ortaklaşa hazırladığı oyunun, Nier: Automata'nın ne kadar başarılı olduğunu gördüğümüz için Babylon's Fall'dan da ümitliyiz zira yapımcı koltuğunda yine PlatinumGames bulunuyor. Oyunun eski dönemde geçeceği ve bolca fantastik öge içereceği dışında da pek bir bilgimiz yok maalesef...

Naziler ve uzaya doğru yolculuk

Bethesda'nın Elder Scrolls açıklamasının yanında iki tane daha önemli oyun E3 2018'de yer aldı. Bunlardan bir tanesi pek çok beğendiğimiz Wolfenstein II: The New Colossus'un izinden giden ama bir devam oyunu olarak düşünmediğimiz **Wolfenstein Youngblood** oldu. Oyunda B.J. Blazkowicz'in ikiz kızlarını kontrol edeceğiz. Daha doğrusu kızlardan bir tanesini biz, diğerini de arkadaşımız kontrol edecek ve anlaşmalı bir oyun keyfi yaşayacağız. 1980'de geçeceği açıklanan oyunun 2019 yılında piyasada olması bekleniyor. Elder Scrolls VI kadar gizemli bir başka oyun tanıtımı da **Starfield** adıyla yapıldı. Uzayda geçeceği ve yıllardır tasarım aşamasında olması dışında hakkında herhangi bir bilgi sahibi olmadığımız bu enteresan oyunun bu nesil konsollara yetişemeyebileceği bile söylendi. Bakalım oyunun altından nasıl bir şey çıkacak...

Ve diğerleri...

E3 2018'de Dark Souls ile tanıdığımız FromSoftware'in ilginç bir PSVR oyunu tanıtıldı. **Deracine** adındaki oyun, izole bir okulda geçiyor. Buradaki bir kızın çağırdığı bir ruh olarak okuldaki öğrencilerle iletişim kuruyor ve bir süre sonra öğrencilerin kaderlerinde söz sahibi oluyoruz. Oynanışta tam olarak ne yapıyoruz bilmesek de konu değişik gelmedi değil...

Team Ninja'nın Dark Souls esintili samuray oyunu, Nioh'un devamı **Nioh 2** de E3'te açıklananlar arasındaydı. Bir fragman eşliğinde tanıtılan oyun hakkında bilgi verilmedi ama birkaç ufak oynanış değişikliğiyle aynı Nioh'u göreceğimizi düşünüyoruz.

Xbox One sahiplerinin merakla beklediği **Crackdown 3** de aksiyonu doruğa çıkararak



oynanış görüntüleriyle ilgiyi üzerinde toplamayı başardı ama oyun bize biraz yavan geldi. Hele ki bu devirde böylesine ham bir oynanışa sahip bir oyunun tutması biraz zor...

E3 2018 maceramızı **Jump Force** ile sonlandıralım. Ünlü animeleri bir araya getiren, garip bir dövüş oyunu geliyor ve aslında bu oyunun tüm anime fanatikleri arasında bomba etkisi yaratması lazım. Düşünün ki Naruto, Dragonball, Death Note ve One Piece gibi ünlü serilerin kahramanları 3v3

sistemiyle, birbirleriyle dövüşecek! Hem de tamamıyla üç boyutlu bir ortamda... Oyun son derece hızlı gözüküyor ama bir eksiklik yok da diyemeyiz. Efektler mi az, görsel-likte başka bir sorun mu var bilemedik ama oyun şu anlık çekici gelmedi. Belki zaman içerisinde toparlanır...

Bununla birlikte E3 2018 maceramızı sonlandırıyoruz. Bir sonraki E3'e dek bizi idare edecek oyun açıklaması yapıldığına göre, rahat bir nefes alıp yolumuza bakabiliriz... ♦



AN

AR

Şİ

ST

REMASTERED

E3 ÖZEL





ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Hah, aferin Ubisoft. Aferin sana! Senelerce birer yıl satışlar düştü, oyunlarındaki bug'lar tavan yaptı, akıllandın gibi oldu fakat huylu huyundan vazgeçmez, yine gittin AYNI OYUNU piyasaya sürmeye hazırlanıyorsun. Neymiş oyunun adı, AC Odyssey. Önceki oyunun ismi neydi, AC Origins. Kısalt bunları daha da... İki de oldu mu ACO! Düşün, oyunun kısaltma ismi bile aynı! Sonra bak ne yapmışın, her şeyi, o aşırı akıllı kuş dahil aynı tutup renk paletini değiştirmişsin. Önceki turuncuydu Mısır diye, şimdi mavi yeşil Akdeniz ortamı gelmiş. Neden? Çünkü Yunanistan... Müthiş ötesi bir yenilik

olarak da karakterimizin cinsiyetini seçebiliyoruz. Bravo, herkes bu özelliğe tav olacaktır. Bak Ubisoft, para kırmak güzel bir şey ama dünya kendi kendini taklit ederek bu günlere gelmedi. Şimdi Luis Fonsi çıksa, Despacito 2 diye parça yapsa, ilkinde yedi nota farklı olsa, tutar mı? Millet yedi milyar kez dinler mi parçayı? Dinlemez. Peki Odyssey'i niye oynasınlar? Masmavi denizleri yüzünden mi? Olabiliriz ama Black Flag'i yapan da dedem değil, o da sensin! Sana tavsiyem yeniden oyunların aralarını açman ve AC ismini basıp basıp ilgi çekmeye çalışmaktan uzaklaşman. Sana bir abi tavsiyesi. Haydi iyi bayramlar.

DEATH STRANDING



Surada güzel güzel oturuyorum terasımda, güneşin batışını izliyorum, sonra diyorlar ki Death Stranding'in oynanış videosu geldi. Hem heyecanlıyım, hem de tadım kaçıyor. İnsan aslında basit bir varlık. Hayatını yiyip içip uyuyarak geçirse ona koymaz. Kafa rahat, sakin... Sonra Kojima diye bir adam çıkıyor, ben farklı işler yapacağım, hepinizin beynine ekstradan yük getireceğim diyerek deli saçması fikirlerle oyun yapıyor, bir de utanmadan bunları diske koyup satıyor. Kafamdaki tek düşünce akşam etin yanında salat mı olmalı, patates mi kızartsam derken şimdi otur bu fragmanı anla... Kafamda bir tane soru yokken olana bak şimdi: Bir kere, hayırdır? Ne oluyor yani, ne olmuş dün-

yaya? O Walking Dead'deki arkadaş neden su içinde bebek taşıyor karındaki alette? Hamilelik artık böyle bir şey mi? Görünmez yaratıklar kim? Neden elleri var? Havada uçan insan figürleri ne? Onları kim taşıyor? Bizi görürlerse ne olur? Bleach'teki Hollow'lar mı bunlar? Anime'de miyiz? Neden dağ taş yürüyoruz? Yürüyüp ne yapacağız? Haziran rehaveti üzerimizdeyken, bayram demişken, gittin kafamızı allak bullak ettin, iyi halt ettin! Dur bir soru da ben sana sorayım, aklın başına gelsin: Bir haber spikeri, "Bugün hava sıfır derece ama endişelenmeyin, yarın sıcaklıklar iki kat artıyor." dediğinde, paradoks mu olur, evren kendi içine bükülüp yok mu olur? Otur düşün Kojima-san!



ELDER SCROLLS VI

Üzerinde 1X1 cm büyüklükte ekran bulunan bir tartıya bile Skyrim'i çıkarttın mı Bethesda; rahatladın mı? Bolca para kazandın, iyisin? Aferin. Peki Skyrim ne zaman çıkmıştı, bir tarih verebilecek misin sevgili Bethesda? 2011 diyorsun. Nedir, 7 yıl geçmiş. Bu sana 7 tane Assassin's Creed oyunu eder. Peki sen bu sürede ne yaptın? YAN GELİP YATTIN TABİ, NE OLACAK?! Sakinim. Üstündeki ölü toprağını atmaya karar vermene sevinsek de E3'te yediğin halı görmezden gelemeyiz. Herkes güzel güzel CGI'larını hazırlamış, üzerine oynanış videolarını güzel güzel montajlayıp getirmiş, sen ne yaptın, yetenekli ellerde 12 dakikada yapılabilecek bir "Çorum'u havadan tecrübe edin"

videosunu çıkarttın karşımıza. Sonra neymiş, Elder Scrolls VI... O isim yerine oraya GTA VI yazsan da olur, Half-Life 3 de. Şehirse şehir, her oyunda var, kim ne anladı o "teaser" dan? E3 teaser fuarı olsaydı ananem de bir video yollardı. Sen daha bu oyunu hazırlayacaksın da, alfasydı, betasydı, çıkacak da, 1 milyon bug'la piyasaya süreceksin de, ohoo... Sene olmuş bir milyon. Eğer Cyberpunk'ı rakip alıp oyunu 2077 için planlıyorsan sana bir sır vereyim, o 2077 "release date" değil. İnsan gibi şu oyunu bir sene içinde bizle buluşturmazsan ofisini gelip kafana yıkarız sevgili Bethesda. Şimdi izinle elektronik çalar saatimde Skyrim'e kaldığım yerden devam edeceğim...

UZAYDA SEBZE YETİŞTİRMEK UZUN SÜRELİ UZAY YOLCULUKLARININ KAPISINI ARALAYABİLİR.

- ▶ Yakın zamana kadar günlük hayatımızda olan bu tehlikelere inanamayacaksınız.
 - ▶ Rahim nakli ile binlerce insanın hayelleri gerçek olacak.
 - ▶ Pirinç yerine mercimek yemek size yeni bir dünyanın kapısını açabilir.
 - ▶ Çocukların tüm gün nasıl yorulmadan koştuğu bulundu.

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



SADECE
5,90
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

İNCELEME



Sayfa
58

◆ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

UNRAVEL TWO

Çocukluktan kalma o güzel anılar gibi,
sıcacık bir oyun.



Yapım Dontnod **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.vampyr-game.com

Vampyr

Londra'nın kasvetli havası yetmediyse üzerine bir de İspanyol gribi ve vampirleri ekleyelim!

Remember Me ve Life is Strange oyunları ile bilinen Dontnod, insanlığın etik kararlar vermede beceriksiz olduğunu anlamış olacak ki yeni oyunları Vampyr'da bir çeşit ahlaki challenge ile bizlere karın ağrısı çektirmeye karar vermiş. Aynı anda bir doktor ve vampir olan karakterimiz Jonathan Reid, oyunlarda tek atmaya kasan bizleri bu sefer çalışmadığı yerden vurmış ve bir doktor olarak insanları iyileştirmek ya da bir vampir olarak onları öldürmek arasında karar verme sorumluluğunu "Hadi koçum, görelim seni," diyerek üstümüze atmış. Buraya kadarını oyun çıkmadan da biliyorduk aslında. Şimdi asıl soru, Vampyr bekleneni karşılayabilmiş mi?

Pırl pırl dişler, sağlıklı gülüşler

Oyunumuz 1918 Victoria Dönemi Londra'sında geçiyor. Sanki DC yazarları tarafından tasarlanmış olan bu dönemde her şey karanlık, sisli ve rutubetli. Öyle ki rutubet ekranınızdan çıkıp duvarlardaki boyanın kabarmasına sebep olacakmış gibi hissediyorsunuz.

İnsanlar İspanyol gribi yüzünden hastalanırken şehri sarmaya başlamış olan vampirler de onları birer birer avlıyorlar. İşte bu dönemde oldukça ciddi ve ölü balık gibi gözlerle sahip Dr. Jonathan Reid'i oynuyoruz. Bir vampir tarafından ısırılan Reid, yeni güçlerini şehri salgından ve vampirlerden kurtarmaya adıyor. Tabii bu arada kendisi de bir vampir-doktor olarak idealleri ve kana susamışlığı arasında devamlı bir ikilemde.

Her biri kendi hikayesine sahip onlarca karakteri ile bu şehir vampirler için adeta bir açık büfe. Beslenirken dışınıza ya da vicdanınıza göre hareket etmek ise size kalmış. İsterseniz tercihlerinizi hasta insanlar, rüşvet alan sağlık elemanları ya da haydutlardan yana kullanabilirsiniz. İsterseniz karşınıza çıkan alelade bir elemanı da avlayabilirsiniz. Unutmayın ki verdiğiniz kararlar doğrultusunda şehrin kaderini de belirlemiş oluyorsunuz. Ölen kişinin şehirdeki etkisine bağlı olarak yakınları ve bölgedeki diğer insanlar bu ölümden etkilenebilirler.

İnsanlara kıyamayıp tatlı tatlı öldürmeden ilerlerseniz -bu da bir seçenek- oyun gittikçe zorlaşmaya başlıyor. Yani oyunun zorluk derecesini ne kadar avlandığınız belirliyor. Nedeni ise aksiyon-RPG türünde olan Vampyr'da XP sisteminin olması. XP kazandıkça yeteneklerinizi geliştirip düşmanları daha rahat geçebiliyorsunuz. E tabii, insan kanı da oksijen, demir ve XP açısından zengin olduğu için avlanmak güçlenmenizi sağlamış oluyor. Ancak ipin ucunu kaçırır da Tazmanya Canavarı gibi her önünüze gelene dalarsanız -haliyle- şehrin sağlık puanı düşüyor ve ortalıkta insan kalmıyor. O zaman daha fazla beslenemediğiniz gibi yan görevler de alamıyorsunuz. Yani beslenme ve iyileştirme arasında stratejik bir denge kurmanız gerekiyor.

Halk ile iç içe olmak derken...

Ben mümkün olduğunca sıradan vatandaşları -özellikle sağlıklı olanları- öldürmeden ilerlemeye çalıştım. Gördüm ki bir yerden sonra düşmanlar geçemeyeceğim kadar



zorlaşıyorlar. O zaman prensesliği bir kenara bırakıp gecenin kana susamış yarattığı olmaya başladım. Önce "en azından bunlar olmadan şehir daha iyi bir yer olacak" dediğim kötü adamlar (bir sürü haydut var), sonrasında çok da kötü olmasalar da kötü eylemleri olanlar derken "ay şunun tipi hoşuma gitmedi bunu yiyeyim bari" seviyesine düştim ne yazık ki.

Şimdi, kimse kusura bakmasın. Şehri kurtarmaya çalışıyorum ben orada, benim dışımda kimsenin bir şey yapacağı da yok. Tüm halkın grip ve vampirler yüzünden ölmesinden ben birkaç kişiyi avlayıp kalanını kurtardım en azından.

Bu arada karakterlerin nasıl insanlar olduklarını onlarla kurduğumuz diyaloglar sayesinde görüyoruz. Onları tanıyabilmek için tek tek gidip konuşmamız gerekiyor ki bu biraz sıkıcı. Yine de ben olabildiğince kişiyle konuşmaya çalıştım. Çünkü bu sohbetler esnasında insanların hikayelerini öğrendiğiniz gibi XP kazanmanızı sağlayacak yan görevler de alıyorsunuz. Yan görevler yeni insanlar tanımanız için bir nebze motivasyon oluyor; çünkü onların hikayeleri ve birbirleriyle olan bağlantıları sayesinde öldürmek istediğinizde iki kez düşünmeye başlıyorsunuz.

Yine de bu kadar insanla konuşmak kafa karıştırıcı olmuş. Keşke daha çok karakteri ara sahneler sırasında tanıyabilseydik. Karşımda deniz anası taklidi yapar gibi hareketler eden bir karaktere ne diyeceğimi seçmeye çalışmak komik hissettirdi. Bir de açıkçası karşınıza o kadar fazla sayıda karakter çıkıyor ki "yeter, gidip işimi gücümü hallediyim ben herkesle konuşamam" diyerek şehir sakinlerini tanımayı bırakabiliyorsunuz. O zaman bu insanlar sizin için birbirine benzer boş yüzlerden ibaret oluyor. Tanımadığınız bir insanı öldürürken de oyunun amaçladığı vicdani ikilemi yaşamıyorsunuz. Sadece, tüm şehir ölmeden önce söyleyecekleri son söze

çalışmış olacaklar ki hepsi de son nefeslerini verirken sizi kötü hissettirecek bir şeyler söylüyorlar. O zaman da iş işten geçmiş oluyor ne yazık ki.

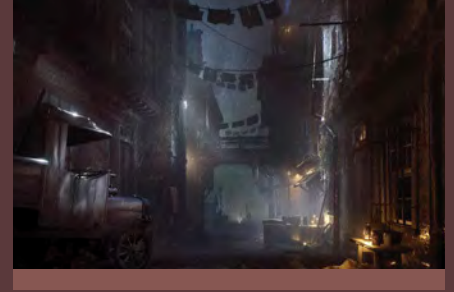
Yani kendisine ait hikayesi olan bunca karakterle oyunu donatmak çok güzel bir fikir ama bir şeyler eksik olmuş gibi. Özel olarak vakit harcayıp hepsini tanımak istemiyorsunuz. Çoğunu da sonradan hatırlamıyorsunuz zaten.

Sanat ve damak zevki kol kola

Bu bayram günü bir yerden çıkaracağınız ama asla tanımadığınız akrabaların arasında kalmışsınız gibi hissettirmeye başlayan bu insanlar çok hastalar. Bağcılar'da açılan Sultanahmet Köftecisi gibi İspanyol gribi de Londra'da dükkan açmış. Şehrin en iyi doktoru olarak Reid'in insanları iyileştirmesi gerekiyor. Bu iyileştirme işi ise sabir istiyor. Gerçekten bir ağız tadıyla vampirliğiymi yatıştırdılar. Hayır, "salayım ölsünler" dediğimde de şehirdeki insan sayısı bayağı

NE KADAR AÇIK DÜNYA?

Şehrin sokakları biraz kafa karıştırıcı. Hele ki benim gibi yön algısı olmayan kişiler için bir mekanı bulmak işkence. Bir şehir haritası var ve benim işime çok yaradı, evet -görev yerimi bulmaya çalışırken defalarca açıp bakmam beni izleyen kardeşimi çıldırtsa da- ama bu haritada bir kere gittiğimiz yeri ismiyle işaretleyemiyoruz. Bu yüzden aynı mekana ikinci kez gitmeniz gerektiğinde yolu aklınızda tutmadıysanız bütün şehri saf saf dolaşıyorsunuz.



azalıyor. Sonra istersen oyuna baştan başla... Aslında bu, oyunun gerçekçi pek çok yanından biri. Yani kendi hayatımızda da benzer sorumluluklar altında olsaydık -evet, 20. Yüzyılın başlarında vampir bir doktor olsaydık demek istiyorum- fazlasıyla stres yaşar, çoğumuz da işleri batırırdık. Buna karşın, şahsen ben biraz eğlenip kafa dağıtmak için oyun oynuyorum. Helak oldum "Ay şunu iyileştireyim, ay bunu öldüreyim, vampirsi varmış onu avlayayım, vampir avcıları geldi savaşıyım" diye diye. O vampir avcılara da uyuz oldum bu arada. Bir durun, hayat kurtarmaya çalışıyoruz şurada. Ben ölünce ne olacak siz mi kurtaracaksınız insanları sanki? Bu arada vampirsi dememin sebebi oyunda dört çeşit vampir türü olması. Bizim dahil





PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 60
(1080p / Ultra / VSync açık)

Unreal Engine 4 bilindiği gibi en rahat optimize edilebilen grafik motorları arasında. Vampyr'ın açık dünya haritası ise gördüğümüz en büyük ve en detaylı haritalardan birisi değil, yine de grafikler hemen tüm oyuncular için yeterli seviyede. Gelelim canavar test sistemimizin performansına. Oyunda VSync kapalıyken Unreal Engine 4 o kadar fazla kırığa neden oldu ki performans testlerini VSync açık olarak yaptık.

GT63 Titan'ın oyunu hemen tüm oyuncular için kabul edilebilir bir değer olan 60fps'te tutmak konusunda hiç zorlanmadığını da belirtmemiz gerek. Test sistemimiz gördüğümüz en stabil performanslardan birisini gösterdi ve tüm oyun boyunca, her türlü aksiyon olduğu sahneler dahil 60fps'te kalmayı başardı.



olduğumuz tür daha geleneksel Dracula-gillerden olan Ekonlar. Skal, Nemrod ve Vulkod gibi kendine has özellikleri olan başka türler de var. Bu vampirlerin arasındaki hiyerarşiyi, insanlarla etkileşimlerini oyun içerisinde keşfetmek oldukça keyifli. Oyunun kendi tarihini öğrenirken konuya daha fazla adapte oluyorsunuz.

Şehrin sokaklarında asılı uyarılar, insanların diyaloglar arasında verdikleri küçük detaylar hikayeyi zenginleştirmiş. Dar sokaklarıyla bir labirenti andıran karanlık şehri dolaşırken kendinizi atmosfere kaptırıyorsunuz. Şehrin tamamında atmosfer aynı. Benim gibi, açık dünya oyunlarında birbirinden farklı bölgeleri keşfetmeyi seven biriyseniz bu kadar benzerlik biraz sıkıcı gelebilir. Yine de şehrin yapısı hikayenin tutarlılığını destekliyor. Etrafı gezerken ise craft yapabileceğiniz bazı malzemeler buluyorsunuz. Silahlarınızı güçlendirmek dövüş sırasında XP'den daha yararlı olabiliyor. Bu yüzden bol bol dolaşıp parça bulmaya çalışmanız sizin yararınıza. Tabii oyun gerekli parçalar konusunda zaman geçtikçe cimrileşmeye başlıyor ve kendinizi "Şu adamı mı yesem acaba? XP gelir en azından" derken buluyorsunuz. Bulabildiğiniz kadar parça bulup craft yapmak daha az insan öldürerek güçlenebilmenizi sağlıyor.

Sadece silah değil, hastalar için ilaçlar ve kendiniz için serumlar gibi craft edecek

başka materyaller de var. Her birini yapabilmek için gerekli parçalar farklı, bu yüzden genelde ihtiyacınız olanı aramaktansa rastgele etrafa bakınıyorsunuz. Ben ancak bütün gece toplayabildiğim kadar malzeme toplayıp masama geldiğimde neler yapabiliyorsam onları yapıyordum. Craft ile hangi silahlarınızı güçlendirdiğiniz, hangilerini kullandığınızı ya da XP ile hangi yeteneklerinizi arttırdığınızı, dövüşler sırasında kullanacağınız taktiklerinizi belirliyor.

Dövüşler sırasında teleporta da çok güvenmemek gerek çünkü bazen sorun çıkarabiliyor. Teleport stamına harcadığı için -neyse ki hemen doluyor- bu özelliğini art arda kullanamıyorsun. Bosslarla savaşırken, örneğin, teleport ile anında üstüne gidip, birkaç vuruş yapıp teleport ile geri kaçamadım. Atak yapıp düşmanımın da aynı anda atağa geçtiğini fark ettiğimde henüz benim hareketimin animasyonu bitmediği için kaçamayıp kafamın ortasına darbeyi yediğim zamanlar da oldu. Bunun dışında hangi yeteneğinizi nasıl kullanacağınızı kavradığınız anda düşmanlarınızı tanıyıp ona göre stratejiler belirlemeye başlıyorsunuz. Her düşmanın kendine has dövüş dinamikleri var ve sizin de buna göre hareket etmeniz gerekiyor. Dövüşlerinizin ne kadar zor geçeceğini beslenme alışkanlıklarınız belirliyor demistik. Ne kadar çok beslenirseniz kazanacağınız XP ile yeteneklerinizi geliştirip can ve



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Bolca ara sahne var. Henüz çiçeği burnunda bir vampir olarak yeteneklerimizi öğrenmeye şehrin durumunu keşfetmeye çalışıyoruz. Diyaloglar başınızın etini yemeye başladı bile, üstelik sizi çok daha fazlası bekliyor oyunun geri kalanında.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyun ana görevlerle birlikte birkaç yan görev eklendiğinde 30 saat kadar sürüyor. Şaşı olana kadar oynayıp 2-3 günde bitirmeye gerek yok. Oyunu biraz yayar ve bol bol yan görev alırsanız ilk haftanın sonunda hala keşfedecek şeyleriniz kalır.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Gerçekçi olalım, hikaye tabanlı oyunların bir ayı çıkarması çok mümkün olmuyor ama diğer karakterlerle bolca iletişim kurup farklı eylemler ile farklı sonuçlara ulaşmaya çalışarak oyun süresini daha da uzatabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Bıkana kadar her köşe başında yeni insanlarla sosyalleşiyoruz.

%20 Oradan oraya koşturup insanları iyileştiriyoruz.

%20 Birilerini avlayıp vicdan azabı çekiyoruz.



ARTI

+Verdiğimiz kararlar sonucunda oyunun kendi içinde bizi yargılayan bir sistemi yok. Tamamen kendi ahlaki değerlerimize göre ilerleyebiliyoruz.
+Her karakterin başkalarıyla olan bağıni keşfetmek oldukça etkileyici.

EKSİ

-Grafikler yeterli değil.
-Hastalara yardım etmeye çalışırken XP toplamaya vakit kalmıyor.

SON KARAR

Tam cılkı çıkmış olan vampir hikayelerinden kurtulmuşken DONTNOD bu temayı tamamen farklı bir zemine oturtarak karşımıza çıktı. İnce işlenen ayrıntıları ve içeriğiyle oynanması keyifli bir oyun olmuş.

79

staminanızı arttırarak işleri kolaylaştırabilirsiniz. Gerçi XP'leri güçlenmekten ziyade sağlık ve stamina arttırmak için kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Oyun sizi ölmek için öldürmek mecburiyetinde bırakıyor.

Eğer ki daha rekabetçi oynamayı seviyorsanız mümkün olduğunca az avlanıp zorlu dövüşler yapabilirsiniz; ancak kendinizi hikaye akışına bıraktığınız daha casual bir oyun istiyorsanız, avlanmanız şart.

Ben şehirde insan kalmaz korkusuyla beslenme konusunda genelde cimri davranırım ama bir yerden sonra ölmekten sıkılır hale geldim. Yani şehir de kötü adam konusunda bayağı bereketli, her köşe başında ya vampir ya da avcılar oluyor. Siz ne yaparsınız bilmem ama ben genellikle çoğunun yanından sinsi sinsi kaçarak ilerledim.

Son olarak, bahsetmedi demeyin, grafikler çok iyi değil. Kötü de değil ama böylesi gerçekçi çizgilerin kullanıldığı o kadar güzel grafiklere sahip oyunlar gördük ki bu biraz daha uğraşılmalıymış düşüncesini akla getiriyor. Karakterler mimiksiz bir

şekilde aval aval suratına bakınca insana bir gülme geliyor. Belki farklı bir tarzda daha basit grafikler kullanılsaymış, çok daha etkileyici bir görsel dünya yakalanabilirmiş.

Son damlalar

Buraya kadar okuduysanız ya da hiç okumadan direkt buraya atlıyorsanız (zaman zaman ben de öyle yapıyorum) genel olarak oyun hakkındaki fikirlerimi toparlayayım. Oyun tek bir hikayeyi bir film gibi işlemek yerine keşfedilecek pek çok farklı hikaye ile sizi diğer karakterlerle etkileşime sokup empati yapıyor. Öldürmek ve iyileştirmek arasında yapılan seçimleri çoğunlukla vicdanen değil, eylemlerin sonuçlarını hesaba katarak yapıyor olmak ise insanı vicdan ve ahlaki değerler konusunda düşündürüyor. Ortalama 30 saat süren oyunun farklı sonlarını keşfetmek için açıp birden fazla kez oynar mısınız bilmiyorum ama en azından bir kez olsun oynaması gereken bir oyun olduğunu düşünüyorum.

◆ **Berçem Sultan Kaya**



Jurassic World: Evolution

Burası da tıpkı diğerleri gibi bir park ama tek bir farkla; içerisinde yaşayanlar her zaman sevimli olmayabiliyor...

İki ay evvel Jurassic World: Evolution'a bir hayli yakından baktığım, detaylı bir ilk bakış yazısı ile karşınızdaydım. Bu yazıda Haziran ayında piyasaya çıkan oyun için iddia edilen hemen her türlü özelliğin bulunmasından dolayı mutluluk duyuyorum. Şu sektörde ilk bakış yazısı yazıp da o esnada firma tarafından iddia edilen özelliklerin kimi zaman yüzde onunun bile orijinal yapıma koyulmadığı ya da eciş bücüş bir şekilde yedirildiği oyunlar görmekten o kadar sıkıldım ki, sözünün eri yapımcılara denk geldiğim zaman çok seviyorum...

Seni bilmem sevgili okur ama iki ay önceki yazımda da belirttiğim gibi ben bu film sinemaya geldiği yıl, yani 1993'te, muazzam bir kalabalıkla birlikte Antalya Kaleiçi'nde bulunan Oscar sinemasının kapısında idim. Hatta Dinozorlar dergisinin önce kemiklerini, sonradan da plastikten derisini verdiği dönemin meşhur Dinozor maketinin küçük bir versiyonunu da kapıda kapmıştım. Birazdan izleyeceklerimse sonrasındaki hayatımı derinden etkileyecekti. Kimileri için sadece bir hayal, kimileri için fantastik bir dünyanın

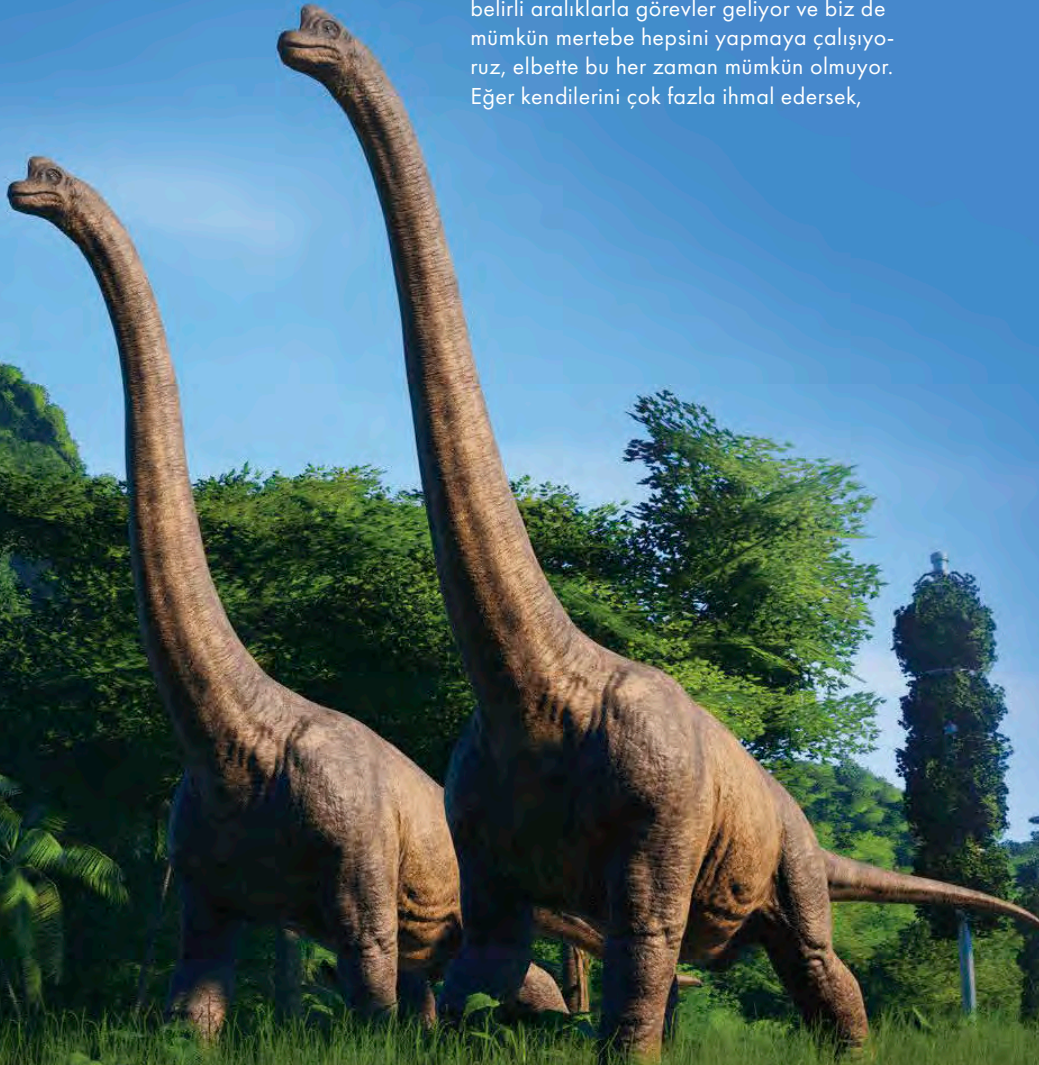
kapılarını sonuna kadar açmayı başaran Jurassic Park, 1993 yılından beri hayatımızda. Her ne kadar 1997'de çıkan ikinci ve akabinde 2001 yılında beyaz perdede boy gösteren üçüncü film ilki kadar dikkat çekmese de aradan geçen uzun yıllar sonunda, 2015'de tekrardan bizlerle buluştu. Bu sefer Jurassic World olarak isimlendirilen seri de bir üçleme olacak. Son filmin gösterim tarihi 2021 olarak çoktan belirlendi bile.

Yaratma gücü artık senin!

İnsanoğlunun en çok hayran olduğu ve elde etmek istediği güçler arasında kesinlikle ölümsüzlük ve yoktan var etmek gelmektedir. Nitekim geçen binyıllar içerisinde bilindiği kadarı ile bu iki özelliğe de vakıf olamadık. Hal böyle olunca bu başlıklar başta Fantastik Edebiyat olmak üzere, birçok farklı yerde karşımıza çıkmakta. Jurassic World:

Evolution'da da özellikle bir dönemin meşhur oyun türlerinden olan Tycoon teması üzerine, içi dinazor dolu bir park yapmayı hedeflemekteyiz. Fakat bu park içerisinde bulunan dinazor arkadaşlar öyle gökten zembille yağmıyor; aksine kendilerini bizzat üretmeye çalışıyoruz.

2015'de vizyona giren Jurassic World'den beslenen oyunda, temelde bir iş simülasyonu deneyim ediyoruz. Yani bu, içerisinde dinozorlar bulunan bir iş simülasyonu dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Amacımız, en kısa sürede dikkat çekici bir park yaparak olabildiğince müşteriyi saflarımıza çekmek. Peki, bu işi nasıl yapacağız? İşe başlamadan önce vermemiz gereken bir karar var. Oyunda, ilerlemeyi seçebildiğimiz üç adet ana başlık bulunuyor. Bunlar Security, Science ve Entertainment olarak bölünmüş durumdalar. Her başlıktan bize belirli aralıklarla görevler geliyor ve biz de mümkün merite hepsini yapmaya çalışıyoruz, elbette bu her zaman mümkün olmuyor. Eğer kendilerini çok fazla ihmal edersek,





ilgili bölüm ile alakalı reputation puanımız düşüyor ki bunu inanin hiç istemezsiniz. Temel amacımız, bu üç yerden gelen görevleri bir an evvel tamamlayıp, hem fazladan para kazanmak, hem de kendilerine bağlı olan yeni teknolojileri açabilmek. Oyunumuzda birden çok ada var bir adayı beş yıldız kalitesine yükseltmeden, diğerine geçemiyoruz. Diğer adalara geçemediğimiz taktirde de bazı noktalarda tıkanma yaşıyoruz. Bu sebepten bu arkadaşları elinizden geldiği kadar memnun edin derim. Zaten verdikleri görevleri yaparken de bolca para kazanıyoruz. Malum konu Dinozor ve bir şekilde bu arkadaşlardan üretmemiz gerekiyor. Tamam, üretelim ama işte her işin bir raconu var azizim; o yüzden önce başka noktalarda kendimizi geliştirmemiz gerekiyor. Bu poçuk arkadaşların kendilerine has özellikleri bulunuyor. Boyundan tut da hangi döneme ait olduğuna, etçil mi otçul mu olduğundan, kimlerle iyi anlaşabileceğine kadar uzayan bir listeden bahsediyorum. Bu dinazorları mümkün olduğunca "kazasız" üretmek için Expedition Center üzerinden Dünya haritası moduna geçiyoruz. Burada yapmamız gereken, harita üzerinden gözükten belirli noktalara araştırma ekibi göndermek. Tek adayı kontrol ettiğimiz başlarda en fazla bir ekip gönderebiliyorken, adalara yayıldıkça ekip sayısını üçe çıkarmamız gerekiyor. Benim deneyim ettiğim kadarı ile her şey bu ekipte bitiyor. Neden mi? Anlatayım. Bu arkadaşların gittikleri görev noktalarında bulabilecekleri tahmini objeler öncesinde belirtiliyor. Yani illaki şans faktörü mevcut ama en azından ne gibi bir potansiyel oldu-

ğunu bilebiliyorsunuz. Bu arada aynı noktayı yeterince ziyaret ederseniz, tamamen tükeniyor. İki dakika içerisinde tamamlanan bu işlem, ekibin gönderildiği noktaya göre para yazıyor. Yani 60 bin dolara da var, 150 dolara da. Araştırma bittiğindeyse geriye farklı fosiller geliyor. Bu fosillerde bazıları değerli taşlar olabiliyor ki genelde 100 ile 200 bin dolara satılıyorlar. Fakat diğer getirdikleri fosiller sayesinde hem yeni dinozor türleri üretebiliyoruz, hem de fosil üzerinde araştırma yaparak hali hazırda olan dinozorumuzun kalitesinin yüzdelik dilimini geliştirebiliyoruz. Tabii her kazandan farklı kalitede fosil çıkıyor. Bir fosil 10 bin dolara yüzde on kalite arttırırken, 40 bin dolara yüzde yirmi geliştirme sunan fosil de bulunuyor. Bu sayede daha sağlıklı dinozorlar üretilebiliyor ki bu arkadaşların kalitesi, parkın ziyaretçilerinin de ilgisini çekiyor.

Yemeden nasıl olacak?

Değil mi sevgili okur? Yani kümes hayvanı yetiştirmiyoruz sonuçta! Evet, biz bir yandan kaliteyi arttırırken, bir yandan da -düşük kalite veya tavuktan bozma bile olsa- dinozor üretmeye başlıyoruz ki bir an evvel insanlar ziyaretimize gelsin ve sermaye elde edebilelim. Nitekim dinozor arkadaşlarımızın da hayatları var ve onlara iyi bakmamız gerekiyor. Öncelikle yapmamız gereken, etobur ve otobur bünyeleri ayırmak, aksi halde hızlıca mideye indirilen otobur dinozorlarımız olur. Fiyatları bir hayli yüksek olan bu arkadaşların susuzluk da çekmemesi lazım. Bazıları susuzluğa uzun süre dayanabiliyor ama illaki su kenarına parklar inşa edin derim. Ayrıca Ranger ekipleri tarafından yenilenebilen, ot ve et platformları da kurabiliyoruz. Ranger binası olmazsa olmazlarımız

Abi benim sevdiğim kadını yediler! Adam geldi, hapur hapur yedi! (Ada: Zombilerin Düğünü)



Kamera kullanımı

Oyunda bulunan ACU helikopter ve Ranger Team Jeep'i gibi araçları birinci elden kullanabiliyor, olaylara bizzat müdahale edebiliyoruz. Hatta helikopter üzerinden bayıltıcı tüfek kullanan arkadaşı FPS kamerasına geçiş yapıp, hedeflediğimiz dinozoru bayıltabiliyoruz. Bu da oyuna muazzam bir derinlik katıyor.



arasında yer alıyor. Bu arkadaşlar Jeep ile çalışan bir ekip ve tek bir binadan toplamda üç adet Ranger Jeep üretebiliyoruz. Yapabildikleri arasındaysa, tükenen yiyecekleri yenilemenin haricinde, hastalanan dinozorların sağlığını yerine getirmek, yıkılmış binaları tamir etmek ve en önemlisi, bir şekilde sabote edilmiş binaları düzenlemek yer alıyor. Her bir araca aynı anda iki görev verilebiliyor. Kurduğumuz merkez in büyüklük sıkıntısı enerji. Sadece bir adet enerji binası yapmak yeterli olmuyor. Enerjinin verileceği yerlere, bolca elektrik teli çekmek gerekiyor. Ayrıca kullandığımız bina sayısı arttıkça birden fazla enerji kaynağına ihtiyaç duyacağımızı da unutmayın derim. Enerji kesintilerindeyse, pek sevgili dinozor ponçıklarımız, buldukları kafeslerden anında kaçacaklar. Bu noktada da devreye ACU Center olarak bilinen yer giriyor.

Bir helikopter pistine sahip olan güvenlik binası sayesinde, kaçan ve etrafa dehşet saçanDinazor kimseleri bayıltıcı tüfek ile vurabiliyor, akabinde farklı bir taşıyıcı ile olmaları gereken yere geri gönderebiliyoruz. Fakat bu işler hep para anlamına geliyor. Para kazancını en üst seviyeye çıkarmak için de Guest başlığı altında bulunan binaları yapmamız gerekiyor.

Bu binalar arasında, Hotel, Gift Shop, Fast Food ve Clothes Shop gibi binalar bulunuyor. Otel zaten olmazsa olmaz. Otel sayesinde ziyaretçi sayımızı gözle görülür miktarda arttırabiliyoruz. Tabii nereye yapacağınıza dikkat edin derim. Fakat diğer üç bina, mekânımıza Food, Drink, Fun ve Shopping başlıkları arasında ivme kazandırmaya yarıyor. Hatta Research kısmının Building başlığında bulunan upgradeler ile birçok yeni eşyayı satışa çıkarmak mümkün. Bu arada değinmeden edemeyeceğim; oyunda Fossils, Genetic Research, Medical Treatment, Enclosures, Buildings ve Building Upgrades şeklinde dağılan ve içlerinde onlarca farklı başlık barındıran upgradeler mevcut. Yani yap yap bitmiyor. Tabii buradaki önemli olan nokta, önce genel geçer upgradeleri yapıp, akabinde belirli bir noktaya yönelmek. Malum, amacımız bir yandan dinozor üretimi yaparken, bir yandan da farklı şekillerde para kazanmak.

Çevre detayları

Oyunun harita modu bir hayli kullanışlı. Bu moda geçtiğimiz vakit, nerede ne var çok rahat bir şekilde görebiliyoruz. Enerji sıkıntılarında, Dinozorların bulunduğu bölgelere kadar her türlü bilgiye ulaşmak

mümkün. Oyun esnasında bir diğer dikkat etmemiz gereken nokta da kullanıcı arabiriminin yukarı orta kısmında bulunan uyarılar. Bir anda bir dinozor ölebiliyor ve anında müdahale şart. Bu müdahale ne kadar erken yapılırsa, zararımız da o kadar az oluyor. Eh, sonuçta kimse ölü dinozor görmek istemiyor. İnsanlara bu güzide varlıkları daha yakından göstermek içinse birçok farklı cihaz ve bina yapabiliyoruz. Yine de unutmayın, dinozorlarımızın yanında gezmek her daim mantıklı olmuyor. Tüm bunların haricinde Control Room sekmesi altında bulunan Management bölümünde, gelir - gider tablomuzu görmek mümkün. Bu sayede dakikada ne kadar para kazandığımızı rahatça görebiliyoruz.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Konu dinazor ama biz neyin ne olduğunu öğrenmeye çalışırken, birisi düzenli olarak "Evladım para kazan, bak bu gelirin, bu da giderin" dediği için, dinzorlara yaklaşımdan düzenli olarak üretim modunda oluyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Düzenli şekilde oyuna her gün üç dört saat vererek birçok adayı çoktan açtınız. Yaptığınız araştırmalar ve kazı çalışmaları sayesinde onlarca farklı türde dinozorunuz olduğu gibi, hepsini de en üst düzeye yakın kalitede üretiyorsunuz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

İkinci haftadan sonra ben oyunu unuttum gitti. Aslında içerik olsa başından uzun süre kalkmazdım ama oyun içerisinde yaptığım hareketler o kadar monotonlaştı ki son adaya geldiğimde her şeyi ezberden çat çat kurup yoluma devam ettim.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Ekonomik kalkınma planları.
- %40 Dinozorlarla ilgili işler.
- %20 Parkın işleriyle uğraşıyoruz.



ARTI

- + Eğlence ve iş modelini bir arada sunması
- + Farklı Dinozorlar ve oyuna etkileri
- + Detaylı oyun modeli
- + Farklı adalar

EKSİ

- Ziyaretçilerin olaya alakasız halleri
- Takibin çok zor olabilmesi
- Bir noktadan sonra kendini tekrarlama

SON KARAR

Jurassic World: Evolution, dinozorları seven herkese hitap ediyor ama işin içinde gerçekten yorucu bir ekonomik döngü olduğunu da unutmamak lazım. Bir yandan sıkıntılarla başa çıkarken, bir yandan da hem müşterileri, hem de kendi çalışanlarımızı mutlu etmek keyifli olduğu kadar yorucu da! Tek bir oyunda çok fazla hareket isteyenlere tavsiye edilir.

80

Her şeyin çalışır bir halde olması için yol yapmak şart. Eğer bir bina yol ile bağlı değilse, hiç üretilmemiş gibi durduğunu belirlemek isterim. Zaten yol yapınca üzerinde insanlarla birlikte geliyor; baya komik bir görüntü. Yolların genişliği, kalabalığı da doğru orantılı olarak etkiliyor. Yol yapan, ağaç da diğer efendim! Parasını ödemek koşuluyla, oyunun bize sunduğu haritalardaki ağaçları yok edebiliyor ya da yerlerine yenisini dikebiliyoruz. Benzeri şekilde su birikintileri yapmak ve yüzey şekilleri ile oynamak da mümkün. Anlayacağınız Jurassic World: Evolution'da birçok şeye müdahale edebiliyoruz. Peki, neler eksik? Eksiklerin başında ziyaretçiler geliyor. Yok, yani sağ olsunlar benim mekânı bolca ziyaret ettiler ama keşke biraz daha akıllı yaratıklar olsalardı. Öyle ot gibi geziyorlar. Arada panikliyorlar; bazen de seviyorlar ama hepsi bu. Yani çok arka planda kalmışlar. Ayrıca her bir dinozora yetişmek çok zor... Bazen ne yaparsan yap, tüm park işleri ile uğraşmaktan tak diye ölüveriyorlar. Bir de bu haritalar ne

kadar kloströfobik arkadaş! Yani yeni haritalara geçtikçe daha genişleri ile karşılaşım diyordum ama alakası yok. Böylesine yayılmaya müsait bir oyunun neden böylesine limitli haritalara sıkıştığını anlamış değilim. Ayrıca kimi zaman bina dikmek gereğinden fazla zorlayabiliyor. Tam ayarladım diyorsun, hop o bölgeye sığmıyor. Sonra baştan yapmak gerekiyor. Esas dram enerji dağıtımı kısmı! Yani ne uğraştırdı var ya, anlatamam. (Bakın anlatmıyorum!) Oyunun en büyük eksisi, vadedebileceği opsiyonları çok limitli bırakmak. Yani çok az bina ve çok az etkileşim var. Bir defa mikro yapıyı çözdükten sonra çok da bir yenilik vaatmiyor. Tabii bunun bir sebebi var; indirilebilir içerikler. İşte bu noktada beni kaybetmeyi başarıyor. Eğer ekonomi ve üretim dengesine sahip, sizi hesap kitap işlerine boğarken, bir yandan da eğlendirecek bir yapım arıyorsanız, Jurassic World: Evolution doğru bir seçim olabilir. Hele bir de Dinozor seviyorsanız değmeyin keyfinize! Fakat böyle kocaman açık bir dünya oyunu beklemeyin derim. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım ColdWood Interactive Dağıtım Electronic Arts Tür Platform / Bulmaca Platform PC, PS4, XONE
Web ea.com/games/unravel Türkiye Dağıtıcısı Aral

Unravel Two

Güzelim İsveç kırsalından çok sayıda sırta ev sahipliği yapan küçücük bir adaya...

İsveçli geliştirici ColdWood yaklaşık iki sene önce piyasaya sürdüğü Unravel ile kalpleri çalmayı başarmıştı hatırlayacağınız gibi. Yünden kahramanımız Yarny maceradan maceraya koşup artık unutulmuş fotoğraflardaki anıları birer birer canlandırırken son yıllarda gördüğümüz en hüzünlü

hikayelerden birisine de tanıklık etmiştik. Sadece mükemmel grafikleri, başarılı platform mekanikleri ve keyifli bulmacalarıyla değil, yapımcının her bölümün sonuna ilaştirdiği harika notlarla da hatırlanan oyunun sonunda ColdWood gidici gibi konuşmuş, bizleri üzüntülere gark etmişti. Neyse ki kısa sürede EA Originals'dan yeni kontratı kapatan firma, Unravel'in ikincisi üzerine çalışmaya koyuldu ve E3 2018 sırasında da piyasaya sürüldü.

En sevdiğimiz yünden kahraman!

İlk oyunu oynamayanlar için hemen kısaca değinmek gerekirse: Yarny yünden yapılmış bir oyuncak ve ilk oyunu oynarken onun yaşlı sahibimizin –muhtemelen Alzheimer sebebiyle- gitmekte olan hafızasının iki ucunu birbirine bağlamış gibi, sevgi içinde hedefine ulaştırmaya çalışmıştık. Oyunda engelleri aşarken dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, kendimizi bir yere bağladığımızda, sağa sola fazla "dolaşmadan", yünümüzün bir sonraki adımı kadar yetmesini sağlamaktır, aksi halde yolu geri dönüyor, kendimizi "sarıyor" ve başka bir yol arıyorduk. Oyun genel anlamda

çok zor olmamasına rağmen bu türde bir oyun için uzunca olduğu da düşünülürse bir noktada yorucu olabiliyordu, bunu da belirtmemiz gerek.

Unravel Two ise bu defa aşırı baskıcı ailelerinden uzaklaşmak adına yollara düşme kararı alan bir ikilinin ve onların silik anılarının peşine takıyor bizi. Yarny'nin artık tıpkı kendisine benzeyen bir arkadaşı var ve bu da oyuna yepyeni bir mekanik ekliyor: Tıpkı Little Big Planet oynar gibi aynı kanepede oturduğunuz arkadaşınızıza beraber oyunu deneyim etme özelliği.

Unravel Two ağırlıklı olarak iki karakterin birbiriyle koordine şekilde engelleri aşması üzerine kurulu, ilkinden çok daha kısa bir oyun. 10 saatten uzun bir deneyim sunan ilk oyuna kıyasla toplam yedi bölümü beş saat civarında bir sürede bitirebileceğinizi tahmin ediyorum. Üstelik, her ne kadar iki kişi oynamak avantajlı olsa da, eğer beraber oynayacağınız bir arkadaşınız yoksa tek başınıza da deneyim edebilirsiniz. Bunun için karakterler arasında sürekli geçiş yapmanız gerekmesine rağmen bu o kadar da sinir bozucu bir durum değil. İlk oyuna göre geliştirilen kontrol hissiyatı ve platform

"Yarny'nin artık tıpkı kendisine benzeyen bir arkadaşı var ve bu da oyuna yepyeni bir mekanik ekliyor"



mekanikleri neredeyse kusursuz bulmacalar ile birleşince oyun bitirmeden başından kalkılması zor bir yapıma dönüşüyor. Unravel Two, ilk oyuna kıyasla çok daha kullanıcı dostu bir oyun. Bir kere kafayı yedirtecek, anlaması güç bulmacaların sayısı az, öyle olduğunu düşündükleriniz varsa da "iki karakteri ayrı ayrı kullanıp ne yapabilirim?" diye düşünmenizi öneririm, kısa sürede çözümü bulacağınızdan eminim. Yine olmadıysa bu defa oyuna bir de yardım mekaniği eklenmiş. Her seferinde üç ipucu alabileceğiniz bu mekanik size ne yapmanız gerektiğini direkt olarak söylüyor, böylece oyunun en zorlu tarafı olan "çözüm bulma" kısmı, eğer üzerinde durmak istemiyorsanız daha en başından ekarte olmuş oluyor.

Peki, kontroller ve platform mekaniklerine bu kadar övgü düzdükten sonra ilk oyuna kıyasla elimizde başka ne var? Bir kere oyunun ana hikayesi kesinlikle ilk oyun kadar çarpıcı, kalp kırıcı ve hatırlanabilir değil. Ayrıca ColdWood'un her bölümün arasına serpiştirildiği küçük ama güzel notlar yerini bir satırlık, aklınızda kalmayacağına emin olduğum alıntılara bırakmış. Bir diğer konu, bölüm tasarımları. İlk oyunda İsveç'in kırsalında yer alan birbirinden muhteşem mekanların tadını çıkartıyor, kah



buz üstünde, kah tipi altında hedefimizde ulaşmaya çalışıyorduk. Bu defa oyun küçük bir adada geçiyor olsa da Yarny ve arkadaşı medeniyete çok daha yakınlar. Bu yüzden de önce kuyu, evin çatısı, şehrin parkı ve şantiyeler derken içimiz de karardıkça kararıyor, ilk oyundaki o masalsi, huzurlu havayı arar oluyoruz. Bu kesinlikle oyundaki bölümlerin tasarımı kötü demek değil, aksine –eğer salt

oynanış açısından bakarsak ilk oyundan çok daha akıcı bölümlerle karşılaştığımı söyleyebilirim. Grafikler de optimizasyon da yine son derece iyi durumda, 5 yaşındaki PhyreEngine yaşını hiç belli etmiyor, yağ gibi akıyor.

Alınır mı alınmaz mı?

Unravel Two kesinlikle başarılı bir oyun. İlk oyuna göre daha vasat bir hikayesi ve daha karanlık bölüm tasarımları olsa da co-op oynayabilme seçeneği, optimize edilmiş bulmacaları ve kullanıcı dostu kontrol şemasıyla farkı rahatlıkla kapatıyor. Ben kendi adıma oyunu ilk Unravel kadar vurucu bulmadım, diğer taraflarda ise hiçbir problem yok. Platform oyunlarını seviyorsanız bir dakika bile düşünmeyin. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şahane grafikler, harika müzikler, başarılı platform mekanikleri
EKSİ İlk oyun kadar etkilemeyen hikaye, daha karanlık ve sıradan bölüm tasarımları





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım TT Fusion Dağıtım Warner Bros. Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web inc.wbgames.com Türkiye Dağıtıcısı Bilkom

LEGO: The Incredibles

Aile her şeyden önemli olduğu sürece süper kahraman olmuşsun, neye yarar...

Tam da The Toys That Made Us serisini yeni bitirmiş, evdeki LEGO parçalarını arıyordum. Ne yazık ki o güzelim LEGO parçalarını bulamadım fakat bu ay, o kayıp parçalara doyuracak bir oyunla karşılaştım. Pixar'ın animasyon filmleri konusunda ne kadar başarılı olduğu tartışmasız bir gerçek. Gerek hikaye, gerek kurgu, gerekse bu alandaki öncü teknolojileriyle Pixar'ın beyaz perdeye yansıttığı filmlerin hepsini severek izlemiştir. The Incredibles da bunlardan biridir ki devam filminin gelmesini senelerce bekledim. Hem de 14 sene boyunca! Eh, filmin vizyona girmesine biraz daha vakit var ama bu sırada LEGO markası altında hazırlanan The Incredibles ile vakit geçirme imkanım oldu. Tamam, tamam lafı biraz fazla uzattım. Asıl konumuz olan LEGO: The Incredibles incelemesine geçelim.

Parr Ailesi yine bildiğiniz gibi

LEGO: The Incredibles, LEGO oyunlarının serisinin son halkası. Bundan yaklaşık bir yıl öncesinde LEGO Marvel Super Heroes 2'yi inceleme fırsatım olmuştu. Bu oyunla birlikte LEGO oyunları yavaştan o keyifli dünyasından uzaklaşmış, sanki arena arena dövüşüp ilerle-

yebileceğimiz bir türe geçiş yapmıştı. The Incredibles ise biraz daha açık kapılara sahip. Hatta oyunun çıtırdan Simpsons: Hit & Run'a benzediğini itiraf etmeliyim. Belli sınırlara sahip ufak bir şehirde, görevler arasında dilediğiniz gibi gezebilirsiniz. Dilerseniz göreve atlayabilir, dilerseniz görevi es geçip şehrin etrafına serpiştirilmiş irili ufaklı yan görevlere dalabilirsiniz. Peki hikaye olarak karşımızda ne var? Aradan geçmiş 14 yılın ardından, bize anlattığı farklı bir senaryo mu var? Bunun cevabım kesin olarak, hayır. Çünkü oyun, ilk filmin bittiği yerden hemen sonrasında geçiyor ve yeni filmin ana senaryosuna doğru uzanan bir macerayı konu alıyor. Elbette bir bilgisayar oyunu olabilmesi ve filme dair sürpriz kaçırarlara sahip olmasında adına ufak tefek değişikliklere sahip. Oyun, ilk filmin sonunda yerin altından çıkıp yeryüzünü ele geçirmeye çalışan Undermine'in sahneye girişiyle başlıyor. Zaten orada bir anda eskiye dönüş yaşıyorsunuz. Bu kısım oyunun antrenman sahası gibi tasarlanmış. Incredibles Ailesi'nin, daha doğrusu Parr Ailesi'nin her bir üyesinin kendine has güçlerini öğrendiğimiz bu kısımdan sonra hikayeye dalış yapıyoruz.

Biraz çocuksu

Oyunun genel itibarıyla Simpsons: Hit & Run'a benzediğini söylemişim. The Incredibles'in en keyifli yeri de burası. Şehrin sınırları içerisinde gezip (Sınırları ne yazık ki keskin çizgilerle belli) ana görev dışında yapılabilecek işler var. Yarışlar, kötü adamları pataklama, başarımlar parçaları toplama gibi görevlerden başınızı kaldırabilirsiniz oyunda açabileceğiniz onlarca karakterle farklı maceralar yaşayacağınız da mümkün. Şehir içerisinde uçuşa özelliğine sahip karakterlerle binalar arasında süzebilme imkanı var. Ayrıca yüzebilme karakterle de denizin altındaki ufak görevleri yapabilirsiniz. Onlarca araçla şehri gezebilirsiniz de cabası. Yine de araç kontrolünün biraz vasat olduğunu söylemeliyim. Sakın kafanızda GTA serisi gibi bir deneyim oluşmasın. Sonuçta bu bir LEGO oyunu. Oyun bir Pixar uyarlaması olduğu için, firmanın meşhur karakterlerini de The Incredibles içerisinde görebiliyoruz. Kayıp Balık Nemo'dan Dori, Wall-E'nin kendisi, Toy Story'nin kovboyu Woody gibi birçok karakter açmak mümkün. Eğer siz de benim gibi, "Eğer olacaksa, hepsi olsun" kafasındaysanız LEGO: The Incredibles'da saatler harcayabilirsiniz. Saatlerin artması tamamen sizin elinizde. Çünkü



The Incredibles hikaye namına çekicilikten biraz uzak. Ana görevlerin süreleri de kısa olunca ve bir hayli kolay hazırlanınca (Daha küçük yaş grubundan oyunculara hitap ediyor) yavaş yavaş oyundan uzaklaşma ihtimaliniz de yok değil.

Oyunun en büyük sıkıntılarının biri de görev sürelerinin ve bulmacaların düzgün ayarlanamamış olması. Oyunda ilk başta sağı solu kırıp LEGO parası kazanmak ve dilediğiniz karakteri açmak çok kolay ama sonrasında yapacak çok fazla şey bulamıyorsunuz.

Bizde süper kahramanlık aileden geliyor

Çocuksu yapısı oyunun can sıkıcı kısımlarının başında geliyor. Hikaye namına da iddialı bir yapım değil fakat bir partnerle birlikte, eşle, dostla, sevgiliyle ekran karşısında vakit geçirebileceğiniz eğlenceli bir içeriğe sahip. Her görevin sonunda toplamanız gereken kıymetli LEGO parçaları oluyor. Bunlarla

birlikte büyük LEGO inşaları yapıp bölüm sonu canavarını alt etmeniz gerekiyor. Parçaların toplanması önemli fakat gözünüzden kaçmayacak kadar da ortalıkta bulunuyor. Bu yüzden yukarıda da bahsettiğim üzere bölümleri çitir çerez bitirebiliyorsunuz.

The Incredibles'da amaç elbette düşmanları pataklayarak sonuca ulaşabilmek. Dövüş mekanikleri oldukça tatlı hazırlanmış. Daha önce Ninja Go oyunlarında işe yarayarak yapıyı biraz geliştirerek The Incredibles'a yedirmişler. Karakterlerin kendine özgü dövüş stillerini ezberlemenize gerek kalmıyor. Yine de hangisini doğru zamanda seçeceğinize dikkat etmeniz gerekiyor. Mesela Mr. Incredible (Modellemesi normal LEGO'lar ile karşılaştırılınca bayağı garip kaçıyor) davul gibi göğsü ile düşmanlarını kaldırıp diğerlerinin üzerine fırlatabiliyor. Tabii Mr. Incredible'ı her zaman seçmeniz olası değil. Ana görevlerde size verilen karakterlerle yetinmeniz gerekiyor. Daha sonrasında her LEGO oyununda olduğu gibi farklı bir kadro ile

o bölüme girip gizli kalmış kısımları açabiliyorsunuz.

Süper kahramanlık elden gidiyor!

Marvel'in sinema dünyasını ele geçirdiği bir dönemde, ondan farklı süper kahraman içeriklerine şüpheyle yaklaşmak oldukça normal. DC Comics gibi bir gerçek, Marvel karşısında zorluk yaşıyorsa bu firmanın piyasaya yaklaşımından dolaydır. The Incredibles, 14 sene önce başladığı macerasına tam gaz devam etseydi belki bambaşka süper kahraman hikayeleriyle karşılaşabilirdik. LEGO: The Incredibles bu potansiyeli sunuyor fakat yine kendi hataları içerisinde sıkışıp kalıyor. Ah, ah! Nerede o eski LEGO: Star Wars oyunları diye insan söylenmeden edemiyor. Yine de The Incredibles'in hakkını çok yemek istemiyorum. Son dönemde oynadığım en keyifli LEGO oyunlarından biri oldu. Bunun arkasında Pixar'a karşı beslediğim sapkın hislerin de etkisi var fakat ortaya konulan keyifli dünya, seslendirme ve müziklerin doyurucu olması, saatlerce başında vakit öldürebileceğiniz bir oyun olması yüzünden LEGO: The Incredibles, şayet LEGO meraklısıysanız ya da benim gibi Pixar takıntısına sahipseniz kaçırmamanız gereken bir oyun.

◆ Özey Şen

KARAR

ARTI Açık dünyayı gezmesi keyifli, sürüsüne bereket Pixar karakterleri, başarılı seslendirme

EKSİ Kontroller bazen saçmalayabiliyor, ara sahnelerdeki animasyonlarda hatalar olabiliyor, oyun düzgün bir hikayeden yoksun





Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PS4, XONE Web onrushgame.com

OnRush

Birinci olmak gibi bir derdinizin olmadığı, aksiyonu bol bir yarış oyununun tam zamanı!

Yarış oyunlarını severim ama çok akıllı oynadığımı da söyleyemem. Elimi gazdan çekmem ben. Mesela vıraçlarda bir yavaşla, değil mi? Yok, sonsuz hızla gidip arabayı toz duman etmek en sevdiğim oynama şekli. Sanki bu isteğimi duymuş yapımcılar ve eski oyunları Motorstorm'un yolundan giden bu şahane oyunu yaratmışlar. Mesajı aldınız umarım, evet "şahane".

Mayıs ayında bu oyunun ilk bakış yazısını "bakalım vadettiklerini, oyunu oynayınca bulabilecek miyiz?" diyerek bitirmiştım. Cevap veriyorum, buldum. Hani yüzme bilmeyen insanı denize atın derler ya (bu da nasıl bir eğitim şeklidir, tartışılır) burada da öyle oyunu açar açmaz bir anda kendimi önümdeki araçlara dalıp havaya uçururken buluyorum. Fonda çok düzgün İngilizce konuşan bir kadın spiker, OnRush'ın inceliklerini, siz bir yandan oyunu oynarken tane tane anlatıyor. OnRush bir takım oyunu, oyunda altışar araçtan oluşan iki grup var. Her bölümün içindeki etapları kim başanlı

bir şekilde bitirirse o takım yenmiş oluyor. Bu oyunda başarı, bölümün gerekliliklerini yerine getirmek, birinci olmak değil.

Eğitimi başarıyla bitirdiğinizde ana menüye ulaşıyoruz. "Kişiselleştirme mi, en sevdiğim!" diyerek atlıyorum olaya. Birbirinden renkli 12 sürücü var. Bu kişilerin farklı farklı kıyafetlerini, sevinçlerini, motor üstünde yaptıkları numaralarını oyunda ilerledikçe kazandığınız sandıklardan çıkanlarla değiştirebilir ya da ödül paralarınızla satın alabilirsiniz. Karakteri seçtikten sonra, Charger, Enforcer, Vortex gibi isimleri olan, birbirinden renkli, canavar görünümü araçlardan istediğinizi seçebilirsiniz. Tıpkı karakterler gibi başta kilitleli olan araçlara ulaşmanız mümkün olacak. Yarışlar çok çeşitli ama ana fikir mümkün olduğunca araçları yoldan çıkarmak ve bölümde istenenleri yapmak. Siz atlادıkça, çarptıkça kazandığınız puanlarla boost ve rush yapabiliyorsunuz ki, rush çok eğlenceli, sanki çılgın atarak sonsuz hızla bütün araçların içine dalıyorsunuz hissi yaratıyor ve o

anda çalan müzik de ona göre.

Oyunun amacı kesinlikle yarış birinci olarak bitirmek değil zaten siz biraz geri kaldığınızda yok öyle kargaşadan uzak kalmak diyerek sizi hoop o kaosun içine geri sokuyor. Bölümler çok renkli. Örnek verecek olursam Switch oldukça zorlu bi bölüm çünkü üç araç hakkınız var (Respawn?), motosikletle başlıyorsunuz, gidip üç saniye sonra duvara çarptığınızda bir hakkınız gidiyor, haliyle geçiyorsunuz ikinci araca. Hangi takım diğer takımı önce yok ederse o kazanıyor, o yüzden kimi zaman çok uzun sürebiliyor. Mesela Zone adında bir bölüm var oyunda, ilerlerken zone (yuvarlak ışıklı bir alan) beliriyor, onun içinde hangi takımın yarışmacıları daha çok süre kalabilirse o takım kazanıyor. Bunun gibi birbirinden eğlenceli ve zorlu çok fazla bölüm var ama oyunda o zorluk derecesi iyi tutulmuş ki kol kırma isteği doğurmuyor. Quick Play seçeneğiyle başkalarıyla çevrimiçi oynayabilir ya da kendi arkadaşlarınızla oyunlar kurabilirsiniz. Şimdilik evde birlikte oynayalım seçeneği yok ama ileride olabileceğinin ipucunu veriyor gibiler okuduğum kadarıyla. OnRush bence tam bir yaz oyunu. Yaz oyunu da ne demekse demeyin, böyle kafa yormadan, kendinizi paralamadan akşam üstü pencereden gelen tatlı esintiyle saatlerce oynanabilir.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Yarış ve aksiyon çok güzel harmanlanmış, bölümlerin hepsi ayrı bir macera, karakterler ve araçlar çok renkli
EKSİ Altıyazı seçeneği yok ve bazı bölümlerde ne yapılması gerektiği anlaşılıyor





Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web prey.bethesda.net Türkiye Dağıtıcısı Aral

Prey: Mooncrash

Typhon istilasına başka bir boyuttan bakmanızı sağlayan bir eklenti paketine ne dersiniz? Mooncrash hiç de sıradan bir DLC değil!

Bu konuyu sürekli vurguluyorum, takip edenler bilecektir. Hikaye benim için oyunlarda olmazsa olmazlardan biridir. Dolayısıyla Prey de güçlü hikayesi ve mükemmel seviye tasarımı sayesinde 2017'de en sevdiğim oyunlardan olmuştu. E3 2018'de, Bethesda oyun için Mooncrash DLC'sini sununca gerçekten sevindim. Bu ay Everspace'den sonra unuttuğum oyunlara ikinci geri dönüşüm de Prey ile oldu. Üstelik oyunu Xbox One X üzerinde daha fazla kare hızı ve daha gelişmiş grafiklerle oynadım. Bu da üstüne cila oldu. Prey, Morgan Yu ve Ay üzerinde bulunan devasa bir uzay istasyonu olan Talos I'e peydahlanmış Typhon adlı yabancı yaşam formlarıyla uğraşma girişimlerine odaklanmıştı hatırlanacağı üzere. Yeni DLC olan

Mooncrash da Typhon'lar tarafından istila edilmiş bir ay üssü olan Pytheas'dan kaçmaya çalışan beş ayrı kazazedeyi konu alıyor. Önceden söyleyeyim, bu oyuna sadece yeni bölüm, silah veya kozmetik eşya ekleyen sıradan bir eklenti paketi değil. Prey'e ana oyundan bağımsız, bambaşka bir oynanışa sahip ve tekrar tekrar oynayabileceğiniz hiç bitmeyen bir oyun modu ekliyor. Oyun sizi ay üssünden kaçmaya çalışan bir karakterin yerine koyuyor. Başarılı bir şekilde kaçmayı başarınca da başka bir karakterin kilidini açıyorsunuz. Muazzam psikik güçlere sahip zayıf bir gönüllü olan Andrius Alekna'dan, güçlü Typhon düşmanlarını keşfetmeyi kolaylaştıran bir psikoskop ile donatılmış olan Pytheas'ın

yönetmeni Riley Yu'ya kadar her karakterin kendine özgü yetenekleri ve donanımları var. Dolayısıyla her kaçış birbirinden farklı oluyor. Ayrıca, tüm karakterlerin kilidini açmayı başardıktan sonra da oyun bitmiyor. Roguelike (Ölmeli oyun) türünü anımsatan Mooncrash'a her yeni başlamanızda düşman yerleşimleri, cephane yerleri ve sağlık paketleri gibi önemli öğelerin yerleri tesadüfi olarak değişiyor. Böylece her kaçış deneyimi farklı oluyor. Bu arada her kaçış deneyiminde elde ettiğiniz size kaldığı için bir sonraki denemenizde kullanabiliyorsunuz. Yeni DLC'de Prey'den tanıdığımız düşmanlara Moon Shark ve benzerleri de eklenmiş. Eklenti paketi Prey'e yakışır biçimde, çok detaylı tasarlanmış. Her karakterin iki görevi bulunuyor ve hikaye de bence yeterli kadar uzun tutulmuş. Oyunla ilgili söyleyebileceğim tek şey yüklem sürelerinin uzunluğu. Hele ki oyunda sık sık öldüğünüz düşünülürse bu durum biraz sıkıntı yaratabiliyor. Aniden sağdan soldan fırlayan yaratıkların şokuna kalbiniz dayanabilecek gibiyse bu DLC'yi kaçırmayın derim. Kesinlikle sıradan bir eklenti paketi değil ve hiç Prey oynamadıysanız bile oynamak için bence size başlamak için iyi bir neden sunuyor. **♦ Mahmut Karşlıoğlu**



KARAR

ARTI Bir DLC'den daha fazlasını sunmayı başarabilmiş, harika grafikler, ilgi çekici oyun mekanikleri
EKSİ Bazen fazlaca zorlaşabiliyor, konsolda yüklem süreleri felaket

85



Yapım NeocoreGames Dağıtım NeocoreGames Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web neocoregames.com/warhammer-40k-inquisitor-martyr

Warhammer 40K Inquisitor - Martyr

Chaos! Chaos her yerde! Fakat bu son değil; henüz hiçbir şey bitmedi!

Warhammer 40K ile ilgili duygularımı zaten biliyorsunuz. 20 yıldır masa üstünde deneyim ettiğim bu güzide dünya, Dawn of War serisinin ilk oyunuyla bilgisayar oyun dünyasında da kendisine önemli bir yer buldu. Her ne kadar serinin üçüncü oyunu beklentilerimden çok daha zayıf olsa da günün sonunda Warhammer 40K evrenini muazzam bir şekilde resmediyordu. Zaten Warhammer 40K demek, atmosfer demek en sevdiğim okur. Bu oyunu sevenler, romanlarını okuyarak, masa üstünde yaratılan o muazzam dünyanın her bir karesini hayal ederek zarları masaya atıyor. İşin güzel kısmıysa üretilen tüm dijital 40K oyunlarında o ya da bu şekilde atmosfer konusu her daim ilk plandaydı. Fakat her türlü 40K oyunu oynamış olmamıza rağmen, böylesine point & click bir ARPG versiyonunu denememiştik. Çıktı

Görev türleri

Bir göreve başlamadan önce, üzerinde bulunan simge yardımı ile ne yapmamız gerektiğini önceden öğrenebiliyoruz. Oyunda, Purge, Hunt ve Assassination ve gibi tarzların bulunduğu toplamda on farklı görev türü bulunuyor.

çıkıyor diye dün saydığım Inquisitor - Martyr, sonunda piyasaya çıktı. Peki, bu oyun nasıl bir 40K deneyimi vadediyor? Gelin biraz size bu oyunu anlatmaya çalışayım.

Her adımda, daha da karanlık olacak
Inquisitor - Martyr, Warhammer dünyasının 41. yüzyılında geçen, Chaos Tanrılarına karşı verilen farklı bir mücadelenin hikayesi.

Oyunumuz Caligari Sector isimli yerde geçiyor. Her şey terk edilmiş bir gemiyi araştırmamızla başlıyor. Burada gördüğümüz

Chaos işaretleri, geminin çoktan kaybedildiğini gösteriyor. Fakat biz ilerledikçe karşımıza çıkan karakterler ile hikâye de başlamış oluyor. Inquisitor - Martyr sanıyorum tüm Warhammer 40K severleri memnun edecek kalitede bir senaryo örgüsüne sahip. Klasik, Chaos'a karşı yapılan savaştan, nefret ve ihanetin bir arada harmanlandığı bir hikâyeden

bahsediyorum. Oyuna daldığımız anda karşımıza çıkan kamera açısı izometriğe bir hayli beziyor. Kamera yönünü dilediğimiz gibi hareket ettirebiliyoruz ama keşke bazı noktalarda otomatik olarak dönebilseymiş demeden edemeyeceğim. Bunun en büyük sebebi, içerisine daldığımız bölümlerin genelde belirli bir yönde ilerleyen labirentlerden oluşması. Yani bir koridor, sonra geniş bir oda, sonra yine bir koridor, sonra yine geniş bir oda gibi bir mantık söz konusu diyebilirim. Bazen her odaya girmek gerekmiyor olsa da tüm haritayı baştan aşağıya didiklemede fayda var zira etrafta bolca eşya bulmak mümkün. Tabii tüm bu maceraya atılmadan önce bir karakter yaratmamız gerekiyor. Inquisitor - Martyr'de Crusader, Assassin ve Psyker olmak üzere üç ana karakterimiz bulunuyor. Her karakterin de kendisine ait üç adet alt sınıfı mevcut. Bu sayede birbirinden farklı oyun deneyimleri yaşayabiliyoruz. Karakterlerimizi geliştirmek için bolca görev yapmak şart. Oyunun ana senaryosunda bulunan görevleri yapmak açıkçası bana çok kolay geldi fakat bu görevler için ziyaret etti-



SOL Savunma görevlerinde kullanılacak birçok bina ve mayın bulunuyor.

ALT Diğer Marine grubu arkadaşlara dikkat etmekte fayda var; çok can yakabiliyorlar.



ğimiz galaksilerde bulunan diğer görevler bir hayli zor. Bunun sebebi ise şu; birçok görevde verdiğimiz toplam zarar belirli bir oranda düşüyorken, düşmanların bize verdikleri zarar belirli bir oranda artıyor. Bu oranları zaten haritaya başlamadan görebiliyoruz. Her haritada genelde iki ölme hakkımız oluyor. Üçüncü ölümden mekânı olaysız terk ediyoruz. Haritalar içerisinde bulunan opsiyonel görevleri yapmaksa bir hayli önemli. Aksi halde karakterimizi geliştirmek çok uzun sürüyor. Her karakterimizin kendisine has pasif yetenekleri bulunuyor. Daha doğrusu halihazırda olan bir yetenek ağacı üzerinden, her alt sınıf için önceden açık olan birkaç tane yetenek ağacı bulunuyor. Eğer farklı bir ağacı açmak istiyorsanız, Heroic Deed'ler yapmanız gerekiyor ki çok ileri seviyelerde başlangıca göre çok daha rahat yapılabilirler. Pasif yetenekler gerçekten karakterimizi çok güçlü kılıyor. Her ağacın merkezinde bulunan özellik ise genelde oyunu bir tık daha rahat oynamamıza imkân sunuyor. Benzeri şekilde, Warfare, Toughness ve Virtue olarak sıralanan, STR, DEX ve INT mekaniği de oyunun RPG temellerini gözler önüne seriyor. Her özellik ağacının beş basamağı bulunuyor ve her basamakta kayda değer yenilikler elde ediyoruz.

Vurduğu yerde gül bitirenlerden misiniz? Sonuçta koskoca Inquisitor bir arkadaşımızı kontrol ediyoruz; o vurunca ses gelmeyecek de ne olacak? Malumunuz bu tarzdaki arkadaşlar, Warhammer evrenindeki birçok silah kullanabiliyorlar. Hoş, masa üstüne göre biraz fazla silah kullanma opsiyonu eklemişler ama olsun, ben böyle de sevdim.

Evet, Inquisitor - Martyr'da bolca silah bulunuyor. Seçtiğimiz sınıfa göre kullanabileceğimiz silah ve zırhlar da belirlenmiş oluyor. Misal, Laspistol, Autogun, Shotgun, Lasgun, Power Sword, Great Sword ve Suppression Shield bu silahlardan bazıları. Her silahın iki temel, iki adet de özel saldırı şekli bulunuyor. Ayrıca dileyen oyuncular tek elle kullanılabilen silah-



ları kombine edebiliyorlar. Silahların birçoğu ısınma mekanizmasına sahipken, mermi ile çalışanların da sonsuz mühimmatı bulunuyor. Düşmanlarımız da benzeri silahlar bulunuyor ve eksik olmasınlar, tuttıkları yerde bizi imha etmek için ellerinden geleni artlarına koymuyorlar. Bu durumda da kullandığımız zırhlar devreye giriyor.

Inquisitor - Martyr'da vücut zırhından farklı olarak, ayrıca Main Implant ve The Inoculator gibi farklı parçalar bulunuyor. Dört farklı kalite seviyesi olan eşyalar, pek tabii tabii karakterimizin yapısına büyük oranda etki ediyor. Cover mekaniği sayesinde oyunda rahatça hareket etmek mümkün olsa da en salak düşman bile düzenli olarak siper aldığımız yere ateş edip, siperimizi alaşağı edebiliyor. Siperler gibi yok olabilen birçok obje olduğunu da unutmadan söylemekte fayda var. Fakat bu düşman arkadaşlar pek zeki değil. Çok çabuk kandırılabilirler gibi, genelde aynı rotasyon üzerinden saldırıda bulunuyorlar. Kendilerine özel hiçbir hareketleri yok diyebilirim. Bir defa saldırma düzenlerini çözdükten sonra gerisi bir hayli kolay. Anlayacağınız kolaylıkla alt edilebiliyorlar.

Baktığınız zaman bizim de pek bir olayımız

yok. Hani karakterimizin özelliklerinden ziyade, silahlara sırtımızı yaslıyoruz ve sürekli aynı şeyi yaparak koşturuyoruz. Yakın savaş üzerinde de kesinlikle çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Yani kim, neye, neden vuruyor bir çözelim isterim. Ayrıca oyunun geneline hitap eden kamera hatları var ki tamamen çıkıp yeniden girmeden düzelmüyor. Ha bir de unutmadan, oyunda kesinlikle optimizasyon sorunu var. Tamam, 60 FPS'nin altına hiç inmedim ama görüntüde bir sorun olduğu aşikâr. Yine de yapımçı firma tüm bu hataların farkında ve siz bu yazıyı okurken bazı sorunlar çoktan çözülmüş olacak.

Bu oyunun Warhammer 40k dünyasını çok daha iyi bir şekilde temsil edebileceğini düşünüyorum. Bakalım zaman ne gösterecek.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Hızlı oyun yapısı, farklı görevler, aksiyondan aksiyona koştuğumuz savaşlar, dağıtılmayı bekleyen bol yetenek **EKSİ** Basit kalan yapay zekâ, kendini tekrarlama, tatsız harita tasarımları

Ancestors Legacy

Dört farklı ırk ve tarihe şekil veren karakterlerin muazzam hikâyeleri

Malumunuz tarih benim vazgeçilmez bir tutkumdur. Özellikle erken Avrupa ve Karanlık Çağ Avrupa'sını bir hayli severim. Modern çağlara geldiğimiz noktadaysa ilğim bir hayli azalır. (Birinci ve İkinci Dünya Savaşları hariç.) Bu duyguyu benimle paylaşan çok fazla insan olduğunu biliyorum. Hatta bunu yapımcı firma Destructive Creations da çok iyi biliyor ki bu sebepten karşımıza Ancestors Legacy isimli oyunla çıkmışlar.

Her daim dediğim gibi oyunun temel mekaniklerini oluşturduktan sonra tema bir hayli önem taşır. Eh, hem tarih, hem de Kuzey topraklarına ait bir yapım yaparsanız, büyük ihtimalle hatırı sayılır miktarda insanın dikkatini çekmeyi başaracaksınız demektir. Hele bir de mekanikler de iyiyse, o zaman değmeyin keyfinize!

RTS eşittir StarCraft'tır. Bugüne kadar üretilmiş en çeşitli ve en dengeli oyun yapısı halen StarCraft'ın elinde bulunuyor ki bunu yapmak gerçekten çok zor bir iş. Konu RTS olduğu vakit herkesin hastası olduğu bir seri vardır. Misal ben Command & Conquer ile yatıp kalkan bir insanım. Yakın zaman oyunları arasındaysa pek tabii Company of Heroes serisi bulunuyor. Aslında baktığımızda, genel geçer kaynak topla, asker üret ve saldır mantığını en ilginç hale getiren yapımlardan birisi de CoH serisidir. Zaten RTS oyunlarının tıkanıdığı noktalardan birisi de kaynak toplamadır. Ancestors Legacy de bu işin altından harika bir şekilde kalkmayı başarmış.

Oyunumuzdaki kaynak sistemi, ana kampı-

mızın haricinde bulunan köyleri ele geçirmek ve bu köylerin bağlı olduğu, yiyecek, ağaç ve madenlerden kaynak toplamak üzerine kurulu. Kampların düzenli olarak koruması gerçekten yorucu... Birimlerimizin eski dünyaya ait olduğunu düşündüğümüz zaman harita üzerinde oradan oraya koşturmak bir hayli zor oluyor ve ele geçirdiğimiz köyleri korumamız gerekiyor. Oyunda dört fraksiyon bulunuyor ve hepsi bazı konularda diğerlerine göre daha iyi. Aralarında sadece bir ırkın süvari gücü iddialı ama bu oyunun yapısı gereği haritada pek süvari göremeyeceğinizin garantisini verebilirim. Her birimin farklı yetenekleri bulunuyor. Nitekim yetenekten daha ziyade formasyonun önemli olduğu bir oyun olduğunu kısa sürede fark ediyorsunuz. Birimlerin düşmana "Charge" etme şansı var ve ilk saldıran, rakip birliğin moraline resmen darbe vuruyor. Hele bir de kanatlardan ya da arkadan saldırı yaptığınız, o birlik kısa sürede patates olacaktır; garantisini benim. Birliklerimiz savaştıkça seviye atlayabiliyorlar. Her seviyede bizim seçeceğimiz Saldırı, Savunma ve de Hız bonuslarından birisini kazanabiliyorlar. Üçüncü seviyeye gelmiş olan birlikler gerçekten korkutucu bir gücün kapılarını zorlar hale geliyorlar. Ayrıca silah yerine zırh upgrade'i diye bir şey var. Her birliğe tek tek yapılan ve iki seviyesi olan bu upgrade ile de oyunda çirkinlik çıkarmak mümkün. Oyunda okçuların da korkunç bir gücü olduğunu eklemekte fayda var. Dönemin okçu gücünü çok iyi şekilde yansıtmayı başaran Ancestors Legacy'de genelde isabetli atılan her ok, birlik içerisinde bir kişinin

ölümü ile sonuçlanıyor. Herkesin birbirine girdiği savaşlara ok attığımızdaysa kendi birliklerimizi de vuruyoruz; o yüzden aman diyeyim!

Ancestors Legacy iddialı bir RTS olsa da hem ekonomi işleyişi, hem de savaş yapısı konusunda bazı sıkıntılar yaşıyor. Birimlerin koşma hızına göre haritalar da biraz fazla geniş. En kısa multiplayer oyun bile çok uzun sürebiliyor. Onun haricinde her RTS severin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir yapım.

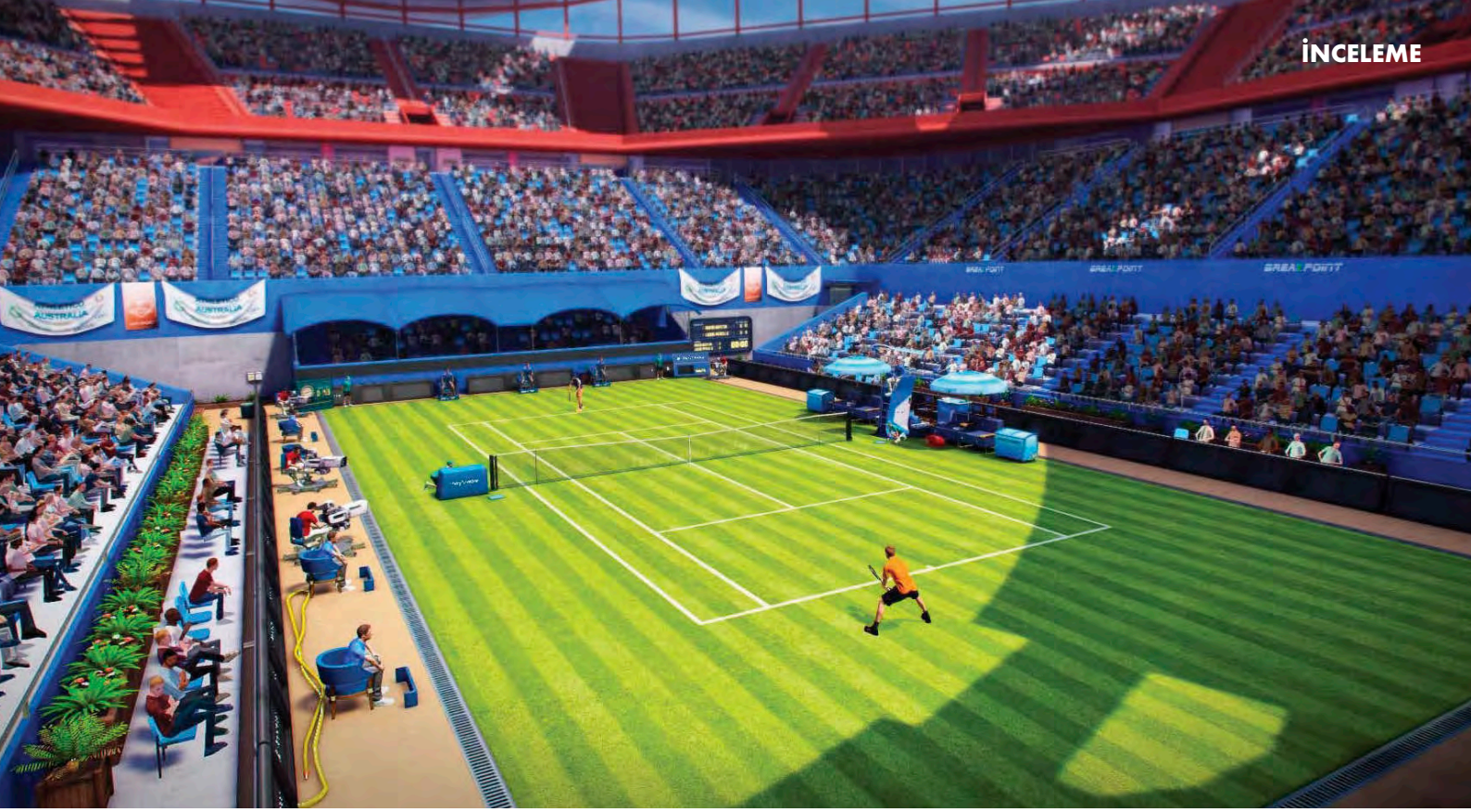
◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Dönemin harika şekilde resmedilmesi, farklı birimler ve oyuna etkileri, kaliteli senaryo akışı ve hikaye anlatımı
EKSİ Kimileri için yavaş oyun yapısı, savaşlara alışmak vakit alıyor

80





Yapım Breakpoint Dağıtım Bigben Interactive Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web tennisworldtourgame.com

Tennis World Tour

Sen ki adını Beatles'ın bir şarkısından ve muhteşem Patti Smith'ten aldın.
Prudence Smith, seni tenisin kraliçesi yapacağım!

İtiraf ediyorum "hobilerim arasında, tenis oynamak" var demek için 3-5 sene önce bir yaz, huysuz adamın tekinden ders almıştım. Dört ay boyunca kortun yanında hocanın attığı toplara karşılık vermeye çalıştım ama o top toplama işi o kadar bezdirici ki, daha karışıklı oynamaya başlayamadan tenis hayatımı sonlandırdım. Sonlandırmasan, şimdi nerelerdeydin değil mi Nevra? Olsun kendimi böyle avutabilirim yine de. Kendimi ifade edebilecek kadar biliyorum sonuçta.

Amerikan filmlerinde olduğu gibi, iş konuşmak için tenis oynamak gerekirse bir iki numaram var. İzleme konusunda da fena değilim, tüm maçları takip etmesem de önemli olanları izliyorum, dünya sıralamasını da üç aşağı beş yukarı biliyorum. Amaaa, bakın tenis oyunu denilince üzerime yoktur. Nintendo Wii ilk çıktığında tenis oyunu sayesinde kol kası yapmıştım, o derece. PS3'te de oynadığım tenis oyunları vardı ama son zamanlarda ayrı düştük. Tennis World Tour bana verilince sevindim, ne zamandır oynamıyordum ve kim bilir nasıl gelişmeler olmuştur diye heveslenip oyuna başladım. Bir kere kapakta Federer, Kerber, Wawrinka'yı (dedim size tenisçileri tanıyorum diye) gördükten sonra insanın beklentileri de artıyor tabii. Gerçek hayatta yapama-

diğim kariyeri burada yapabilirim diyerek karakterimi oluşturmaya başladım. Yaş, boy, vücut yapısı, solak olup olmadığı, backhand tarzı, servise hazırlanması ve servis şekli gibi özellikleri seçtim. Tenis denince tabii ki en önce aklımıza gelen şey çılgınlık ki o da unutulmamış. Hemen hızlı bir maçla başlıyoruz ama açıkçası bana eski tenis oyunlarından herhangi bir farkı yokmuş gibi geliyor başlangıçta, yok haksızlık etmeyeyim, yıllar geçti, illaki bir gelişme olmuştur diyorum ki ilk maç bitiyor. Bakıyorum bakıyorum, böyle eski bir görüntüsü var, hani bu oyunu bir yerde görmüş olsam, yeni bir oyun demem.

Yarattığınız karakterle her ay maç yapabilir, tenis okulunda eğitime ağırlık verebilir ya da dinlenebilirsiniz. Maçlara katılmak paralı, o yüzden "tenis maçta öğrenilir" mottosunu uygulamayın lütfen, bir anda çulsuz kalabilirsiniz, eğitim ve dinlenmeye de önem verin. Online seçeneği de var ama onun için bir süre beklememiz gerekiyormuş, "siz güzelce öğrenin ondan sonra kendinizi ortalara atın" demek istiyorlar herhalde. Exhibition seçeneği güzel, dilediğimiz tenisçiyle, istediğimiz kortta maç yapabileme şansımız var. Başta Federer'i almam dedim ama dayanamayıp rezil bir maç yaptım. Buradan kendisine üzüntülerimi iletiyo-

rum. Oyunda biraz zaman geçirdiğimde servis ve vuruşlarda bir anomali olduğu dikkatimi çekti, sonra yabancı kaynakları da okudum. Evet yapay zeka biraz fazla müdahale ediyor gibi gelmiş onlara da, bu da oyunu o kontrol hissinden uzaklaştırıyor. Oyuncular biraz fazla hızlı ve oynarken de o eski kötü tenis oyunlarının yarattığı "işe yaramama hissini" veriyor insana. Sanki ben kendimi yormasam da, o kızcağız orada öyle bir şekilde oynayacakmış gibi ya da tam tersi bazı anlarda "neden olmuyor, her şeyi doğru yapıyorum" saç baş yolması yaşatabiliyor. Oyunda bir olmamışlık, eksiklik baştan beri hep hissediliyor, maalesef. Ben niye o kadar para verdikten sonra oyunun hala "az sonra"larını beklemek zorundayım, anlamak mümkün değil. Patchlerle toparlanacağını umarak oyunu kapatıyorum.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Kariyer ve Exhibition modları güzel, lisanslı tenisçiler

EKSİ Oyun daha tamamlanmamış, online seçeneği henüz yok, yapay zekası sorunlu, oynanışta aksaklıklar var



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım TML-Studios Dağıtım Aerosoft Tür Simülasyon Platform PC Web www.tml-studios.de

Fernbus Simulator



"Solda güneş yükseliyordu, güneye giderken..."

Simülator oyunları malum, 90'lardaki gibi "ana akım" serilerden birisi değil artık. Öte yandan bu durumun simülasyona gönül verenleri rahatsız ettiği de pek söylenemez zira 90'lardaki "simülasyon ishali" durumunun aksine piyasada yer alan yapımların sayısı az ama öz. Hemen her türün bir tane çok kaliteli bayraktarı mevcut ve bu yazılımlar o kadar uzun ömürlü oluyor ki aradan sekiz sene geçip de yenisi çıktığında "ne gerek vardı?" benzeri tepkiler ile karşılaşiyor yapımcılar.

Euro Truck Simulator 2 de günümüzde bu türün en parlak temsilcilerinden birisi. Toplam-

da beş milyondan fazla satan yapımın anlık oyuncu sayısı otuz bin civarında ve gördüğü ilgi de bu tür üzerinden eklemek yemek isteyen firmaların iştahını kabartmaya devam ediyor. Flight Simulator oynayanların iyi bildiği firmalardan Aerosoft da dağıtımını üstlendiği Fernbus Simulator ile ETS 2'nin kulvarına girme kararı aldı ve şimdiden ciddi bir fan kitlesine ulaşmış durumda.

Fernbus Simulator'da Almanya haritası önümüze sunuluyor ve Avusturya & İsviçre haritası da DLC olarak satın alınabiliyor. Oyunda kariyer modunun yanında kafanıza göre takılabileceğiniz bir serbest mod da var. Bu modda şehri, otobüsü (sadece 2 adet var) ve hava şartlarını seçip dilediğinizce direksiyon sallayabiliyorsunuz. Kariyer modunda ise bir noktadan başlayan maceranızda yolcuları hub'dan alıyor, tek tek biletlerini kontrol ediyor, bagajlarını otobüse depoluyor ve yola çıkıyorsunuz. Flight Simulator benzeri etkileşimli kokpitlere sahip olan otobüslerde yazın klimayı fazla açarsanız insanları dondurabiliyor, kapalı tutarsanız da fenalık geçirmelerine yol açabiliyorsunuz. Ayrıca süspansiyon sertliği, tuvaletin ve mutfağın kapalı olup olmama durumu gibi ufak ama hoş detaylar da mevcut.

Oyunun grafikleri ve modelleri başarılı sayılabilir, övgüyü hak eden kısım yağmur efektleri ve bu efektlerin yarattığı başarılı atmosfer. Fernbus Simulator da gece / gündüz döngüsü ve dinamik hava şartları da mevcut. Kısaca, altınızdaki otobüsün virajı dönerken salınmasının yarattığı etki "yolda olmanın" verdiği huzur ile birleşince herhangi bir simülasyon meraklısının büyük keyif alacağı bir ortam oluşuyor. Ayrıca Steam Workshop üzerinden otobüs giydirmelerini indirebilmek de mümkün.

Gelelim oyunun eksilerine, bir kere oyunun

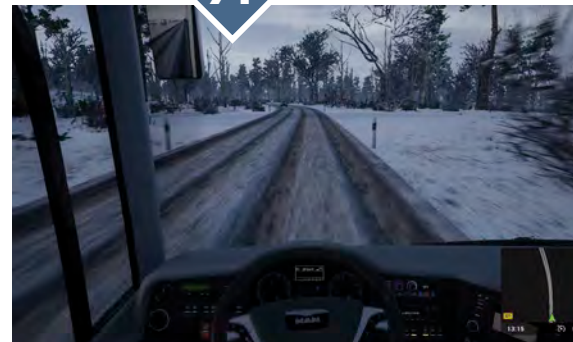
Steam fiyatı 96 TL ve size bu fiyata sadece Almanya haritasını ve iki adet de otobüsün dahil olduğunu düşünürseniz rakam oldukça yüksek. Bu parayı vermeye karar vermeniz de yeterli olmuyor, oyunun sistem gereksinimleri muazzam ve oyun canavarı bilgisayarımız hakkında ancak gelebiliyor. Son olarak, oyun ETS2'nin aksine hayli amaçsız. Bir şirketimiz yok, para kazanmıyoruz, satın alabileceğimiz otobüs yok ve trafik kurallarını ihlal etmeniz, yolcuları geciktirmemiz veya otobüse hasar vermenizin cebinize bir zararı yok. Oyun bu açıdan henüz tamamlanmamış hissi verse de firmanın gelişimi devam ettirme sözünü de not etmekte fayda var.

Fernbus Simulator şu an kendi türünün en gözde oyunlarından birisi. Eğer uzun yolda otobüs sürmek sizin için bir şey ifade ediyorsa ve bütçe sıkıntısı çekmiyorsanız hiç düşünmeyin. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Güzel yağmur efektleri, keyifli oynanış, kendi türünde pek rakibi yok
EKSİ Sistem gereksinimleri yüksek, içerik zayıf, oyunun ve eklentilerinin fiyatı çok yüksek

71



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 50 (1080p / Epic)

Fernbus Simulator ilk günden beri ciddi optimizasyon sıkıntısı çeken bir oyun ve bu durum onu özellikle de en üst grafik ayarlarında piyasadaki en esaslı sistem canavarlarından birisi haline getiriyor. Sevgili test bilgisayarımız MSI GT63 Titan'ın bu durumun hakkında rahatlıkla gelmesi bizi mutlu etse de düşük seviye sistemlere sahip olan oyuncuların grafik detaylarını kısmasının kaçınılmaz olduğunu not düşmek zorundayız. Firmanın verdiği tüm sözlere rağmen performans konusunda pek bir gelişme beklemediğimizi de belirtelim.





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Tür MMORPG Platform PC Web www.elderscrollsonline.com Dijital Dağıtıcı Playstore

The Elder Scrolls Online: Summerset

Yaz tatilinde yazlığa gidemeyenler için harika bir seçim!

Elf nedir? Elf güzeldir, Elf cicidir ama işte Elf çok da küstahdır, sanki biraz da burnu havada?

The Elder Scrolls Online yani uzun süredir TESO olarak MMORPG dünyasında dolaşan bu güzide oyun, özellikle son yıllarda yaptığı farklı çıkışlarla dikkat çekmeye devam ediyor. Her ne kadar The Elder Scrolls severler tarafından benimsememiş olsa da, hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Yapımcı firma ise sürekli oyununu güncel tutuyor ve farklı yeniliklerle karşımıza çıkıyor. Geçtiğimiz yıl üretilen Morrowind eklentisi ile hem senaryo, hem de dünya tasarımı ile uzun süre gündemde kalmayı başaran yapım, bu sefer de yine bir ilk ile serinin severlerini Elf diyarlarına götürmeye karar vermiş.

Summerset eklentisi ile birlikte High Elf'lerin

genç ve karizmatik kraliçesi Ayrenn, ilk defa bu güzide adanın kapılarını açıyor. Pek tabii içerisine daldığımız bu Elf dünyasında, daha önce görmediğimiz bir güzellik ve kalite söz konusu. Fakat biraz yakından baktığınız zaman yaratılan dünyanın aslında çok da "yaratıcı" olmadığını fark edeceksiniz. En azından benim gördüğüm kadarı ile Elf diyarı pek de özgün değil. Hatta Tolkien temalı bir oyun oynuyormuşsunuz gibi hissettim diyebilirim.

Ayrenn'nin haricinde, Razum-Dar, Proxy Queen Alwinarwe, Valsirenn of the Psiijic Order ve Alchemy of the House of Reveries gibi farklı karakterler de oyunda boy gösteriyorlar. Oyunu biraz deneyim ettikten sonra Psiijic Order ile karşılaşacaksınız. Uzun süredir bu dünyadan uzakta yaşayan ekip, nihayet Summerset ile yeniden

aramıza katılıyor. Ekibe katıldığınız andan itibaren, büyücülerin o muazzam geçmişlerini birinci elden deneyim edeceksiniz. Hatta Summerset'in en önemli özelliklerinin başında, yazılan senaryo ve hikaye anlatılışı yer alıyor.

Psiijic Order'in saflarına bir defa katıldığımız zaman, normalde sahip olamaya çağımız aktif ve pasif yeteneklere kavuşuyoruz. Bu yeni yetenekler arasında

ziyadesiyle güçlü olduğunu düşündüğüm Ultimate özellikler de söz konusu. Misal, Time Stop isimli özellik ile düşmanlarımızı yavaşlatabiliriz hatta tamamen durdurabiliyoruz, Meditate ile Health, Stamina ve Magicka özelliklerimizi hızlı bir şekilde yenileyebiliriz. Undo ise benim deneyim ettiğim en güçlü özelliklerden birisi zira kullanıldığı anda zamanda geriye gidip, Health, Magicka ve Stamina puanlarımızı başa alabiliyoruz. Gerçekten de fantastik bir özellik olmuş... Summerset ile gelen bir diğer yenilik de Jewelry Crafting oldu. Artık dileyen oyuncular, kendi yüzük ve kolyelerini üretip, güçlerine güç katabilecekler. Bu arada şaka değil, gerçekten çok güçlü yüzükler yapmak mümkün.

Yine de oyunda muazzam değişiklikler olduğu söylemek bir hayli güç. Hatta senaryo kısmında bile bir noktadan sonra baymadan edemedim. Hele yapmak zorunda olduğum günlük görevler beni dünyadan soğuttu. Belki ben iyice yaşlandım ama işte yeni bir oyun ya da eklenti paketi piyasaya çıktığı zaman, çok daha fazlasını görmek istiyorum.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yeni bir dünya, farklı görevler, sürükleyici senaryo

EKSİ Yeni bir şey vadetmeyen görevler, daha doyurucu bir içerik olabilir

70



Yapım Darkflow Software Dağıtım Gaijin Tür TPS, Battle Royale Platform PC Web gameroyale.net

Cuisine Royale

Bugüne kadar oynadığın Battle Royale oyunlarını unut, sana tam bir İngiliz esprisi yapmaya geldik!

Biliyorum sevgili okur, sen bu Battle Royale oyunlarını çok seviyorsun ama benim için işin piyasasından başka bir şey değil. Düşünsene, PUBG denen oyuna hala haftada 10GB yama çıkıyor. Bitmemiş bir oyunu insanlara servis eden yapımcılar, pek tabii bu işten büyük kaymak yedi; hoş oyuncular da bu işten çok memnun kaldı. Bence herkes karşılıklı kazandı ama benim gözümde kaybeden oyun dünyasının gidişatı oldu. Nitekim Battle Royale oyunların yeri yadsınamaz boyutta ve milyonları peşinden koşturmayı başarıyor. Bildiğiniz üzere, Fortnite'a Battle Royale modu çıkıncaya kadar, herkes PUBG'nin dram dolu grafikleri ve fizik motoru üzerinden muazzam bir eğlence ortamına dalıyordu. Nitekim bu eğlenceyi birkaç adım daha ileriye götürmek için kolları sıvayan bir oyun ile karşı karşıyayız: Cuisine Royale. Bu oyun kesinlikle PUBG ile dalga geçmek için üretilmiş; en azından benim düşüncem bu yönde. Hatta Battle Royale türü için muazzam bir eleştiri diyebilirim. Cuisine Royale'de oyuna üzerinde rastgele desenlere sahip bir iç çamaşırı ile başlıyoruz. (Sadece erkek karakter mevcut.) Zaten işlerin saçma olduğunu oyuna başlar başlamaz anlamak mümkün. Her BR oyununda olduğu gibi ilk yapmamız gereken, civarı araştırıp bir an evvel silaha kavuşmak. Bulduğumuz silahlar arasındaysa, ufak tabancalardan devasa tüfeklere kadar uzanan bir liste bulunuyor. Hatta oyunda bulunan silah seçkisinin fazlasıyla yeterli olduğunu söyleyebilirim. Nitekim her silahın kendisine ait bir mermisi olması, genelde silah bulmaktan çok mermi peşinde koşturmayı gerektiriyor. Bir diğer seçenek de en kısa sürede tüm silahlarda ustalaşmak. Nişan alma mekaniği bana biraz zorlayıcı gelse de tek tek mermi sıkabilen silahları kullanmaya kısa sürede alıştım diyebilirim. Fakat oyunu hem farklı hem de eğlenceli kılan

esas nokta, üzerimize giyebildiğimiz farklı zırh parçaları; yoksa mutfak gereçleri mi demeliydim? Evet insanlar, bu oyunda üzerimize giymek için bulduğumuz tüm eşyalar saçma sapan parçalardan oluşuyor. Alış - veriş poşetinden, tavaya kadar uzanan bir liste var ve her yeni parça, karakterimizi olduğundan daha komik ama daha dayanıklı bir hale getiriyor. Haritalar geniş ama çok fazla kaçacak yer olmuyor. Oyuna başlarken rastgele bir yerde hayata gözlerimizi açtığımız için, her BR oyununda olduğu gibi kötü bir yere düşüp, silah bulamadan yok olup gidebiliyoruz. Bu sıkıntıyı dengelemek adına yapılan loot kutuları sayesinde, yolda koşarken bile bolca eşyaya kavuşmak işten bile değil. Oyuna grup halinde girme opsiyonu ben kendisini deneyim ediyorken yoktu ama eminim sonradan eklenecektir. Grafik optimizasyonları da ne yazık ki benim için çok zayıf ama PUBG oynayan insanları pek rahatsız etmeyecektir diye düşünüyorum. Maçlar çok az kişiyle bile başladığından,

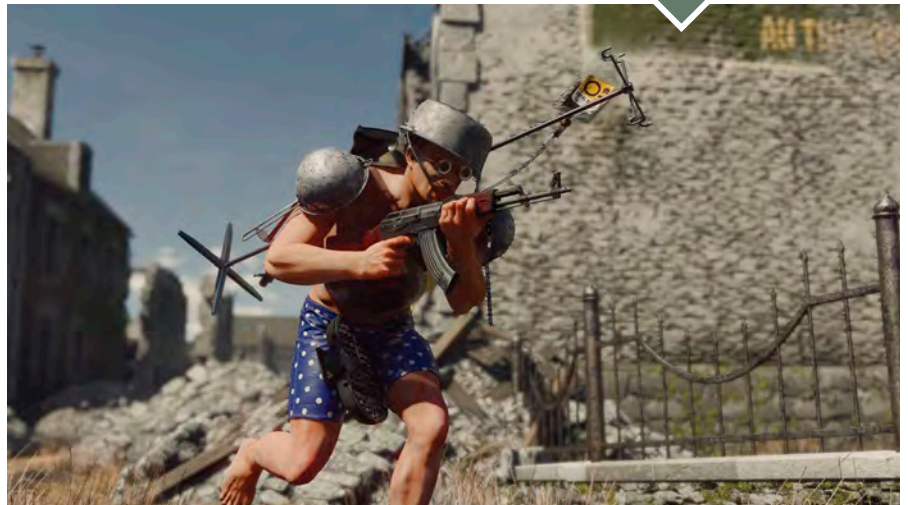
bazen düşmanları bulmadan etrafı tavan edebiliyoruz. Umuyorum oyun resmen piyasaya çıktığında bu sıkıntı da ortadan kalkacaktır. Deneyim ettiğim kadarı ile silahların yeri ve çeşidi düzenli olarak değişiyor ve bu sayede oynanabilirlik daha da artıyor. Özellikle CoD 2'ye gönderme yapan haritasında, 2. Dünya Savaşına ait silahlarla etrafta koşturmak büyük keyif. Özetle, Cuisine Royale hem eğlenceli, hem de farklı bir BR oyunu olmayı başarmış. Yapılacak yeniliklerle kısa sürede çok daha fazla insanın dikkatini çekecektir.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, yapılan göndermeler, farklı temaları kullanması ve atmosfer
EKSİ Optimizasyon sorunları, zorlayıcı nişan mekaniği, yetersiz içerik

75





Yapım Revival Productions, LLC Dağıtım Revival Productions, LLC Tür Aksiyon, 6DoF Platform PC, PS4, XONE, Mac Web playoverload.com

Overload

Toplaşın arkadaşlar! Bugünkü dersimizin konusu 6DoF!

Nerede veya ilk kimin aklına geldi bilmiyorum ama Overload'ı bana sundukları için (ve ben de hemen kabul ettiğim için!) değerli editörlerimize teşekkür ederim. Çünkü onlar sayesinde çoktandır var olan lakin benim haberimin olmadığı bir türün varlığını keşfettim: 6DoF! Şimdi, genç padawan arkadaşlar, 1995 yılında birkaç abi bir araya gelip Descent adında bir oyun çıkarıyor. Peşine ikincisi ve üçüncüsü de çıkartılsa da günümüze kadar piyasaya sürülen 6DoF oyun sayısı iki elin parmaklarını geçmiyor. Overload ise Descent'in ruhani takipçisi. Zaten aynı abiler yapmış. Gelelim dersin konusuna: Nedir bu 6DoF? Açılımı Six Degrees of Freedom, yani altı derece özgürlük. Standart bir shooter düşünün ve yukarı - aşağı, sağ - sola hem yatay hem de dikey gidebileceğinizi hayal edin. İşte 6DoF bu.

Overload'ta amaç altı derece özgürlük ile rakipleri alt etmek olsa da yabana atılmayacak bir hikâyesi var. Yıl 2118. Karakterimiz, Cronus Frontier için çalışan, dondurulmuş uykudan (cryostatis) yeni uyanmış bir pilotur. Juno Offworld Automation'a bağlı güvenlik ve maden işlerinde kullanılan robotlarda arıza oluşmuş, insanlara saldırmaya başlamışlardır. Kontrolümüz altındaki Kodachi adındaki hafif silahlı gemi ile amacımız tehlike altındaki insanları kurtarmak ve bu robotları etkisiz hale getirmek. Bir fabrikayı temizleyip diğer fabrikaya geçiyoruz ve bu esnada robotların bozulmasına neden olan gizemi bulacağımız ses

kayıtlarının da desteği ile olayı çözmeye çalışıyoruz. Kontrollere geçmeden önce kısaca içerikten bahsedeyim. Genelde bu tarz shooterlara senaryo namına pek bir şey koyulmaz ve aksiyona - online kısmına önem verilir. Overload'da ise tek kişilik senaryo modunun üzerinde bir hayli durulmuş. Oyun 15'in üzerindeki bölüm sayısı ve farklı mekân tasarımı ile 6 - 7 saatlik bir deneyim sunuyor. Lakin yarısından sonra monotonlaşıyor! Mantık aynı çünkü. Hepsi kapalı mekân olan fabrikalara gir, robotları yok et ve reaktörü patlatarak kaç. Monotonlaşmaya rağmen düşman robotların çeşitliliği ve yapabileceğiniz upgradeler sayesinde sonuna kadar götürüyorsunuz. Düşman robot kardeşler bir hayli zeki. Bizim gibi manevralar yapabiliyor, bir yandan kaçarken bir yandan ateş edebiliyorlar. İntihar robotları ise en sinir bozucuları. Bodoslama üzerimize gelerek patlıyor ve zırhı alıp götürüyorlar. Reaktörün yanında takılan fabrikatör robotların ise düşman robot üretim hızının maşallahı var! Bu nedenle reaktörün bulunduğu odaya girerken özellikle kaydedin ki kötü sürprizler yaşamayın. 6DoF kontroller herkese hitap etmiyor. Öyle ki kardeşim göz atmak istediğinde başının döndüğünü söyledi. Kontrollerdeki aşırı özgürlük ilk denemenizde kafanızı karıştırabilir, sürekli duvarlara çarparak isyan etme boyutuna gelmenize sebep olabilir. Hızlı bir oynanış söz konusu ve yukarıda düşman - aşağıda düşman, solda - sağda derken

ekran gibi sizin de gözleriniz dönebilir. Lakin işi çözerseniz daha önce tatmadığınız bir deneyim çıkıyor karşınıza. Ha, bu bana yaz gelir ben mazoşistim diyorsanız Overload VR da destekliyor.

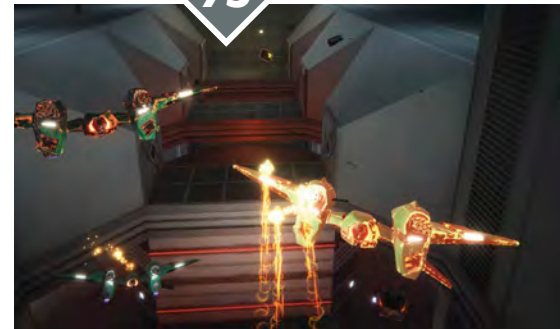
Upgradelerle kendinize has stilinizi yaratmanız da bir süre sonra tek kişilik mod sona eriyor. O zaman da oyunun online kısmına giriş yapabilir ve ustaların nasıl oynadığına tanıklık edebilirsiniz. Daha çok Descent ve benzeri oyunları oynayanlara hitap eden Overload'a, farklı bir tat arıyorsanız ve 6DoF deneyimini yaşamak istiyorsanız bir bakın derim. **♦ Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Kontrollere hâkim olabilirsiniz güzel bir deneyim, grafikler rengarenk ve efektler çok iyi

EKSİ Hiç deneyiminiz yoksa kontrollere alışmak zor. Baş dönmesi, mide bulanıklığı, gözlerde yanma, beyinde sulanma

75





Yapım Milestone S.r.l. Dağıtım Milestone S.r.l. Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.motogp.com

MotoGP 18

Ne kadar pist varsa tozunu atmaya geldim!

Hayatımda oynadığım ilk motosiklet yarış oyunu Amiga'daki Super Hang-On idi. O günden bugüne de aklımda kalan motosiklet oyunlarına baktarsak Motocross Madness ve Road Rash diye sayabilirim sanırım. Bunlardan başka varsa da bende pek iz bırakmamış. Buradan çıkaracağınız sonuç, pistte yarışmayı sevmeyen biri olduğum. Vaziyet buyken de MotoGP 18'i inceledim ve yazının devamında da görüşlerimi paylaşacağım.

Yazıya böyle günah çıkarmaya benzer bir giriş ile başladığım için oyunu yerden yere vurup havada iki takla attıracağım gibi bir izlenim oluşmuş olabilir, elbette eleştireceğim yerler olacak, özetle oyunu beğenmedim diyebilirim. Devamında neden beğenmediğimi de aşağıda yazacağım.

MotoGP 18 Haziran başında hem PC hem de PS4 için piyasaya çıktı. Ben PC versiyonunu oynadım ve bu deneyimlerimi de ona göre yazacağım. PS4'te oynayıp "abi efsaneymiş" diyecek kişiler de olabilir, lakin PS4 ortamında bile beğenmeyenlerin varlığı azımsanacak bir sayıda değil. Oyun hatırı sayılır bir boyutta. Disk üzerinde 16 GB alan kaplıyor. İlk memnuniyetsizliğim

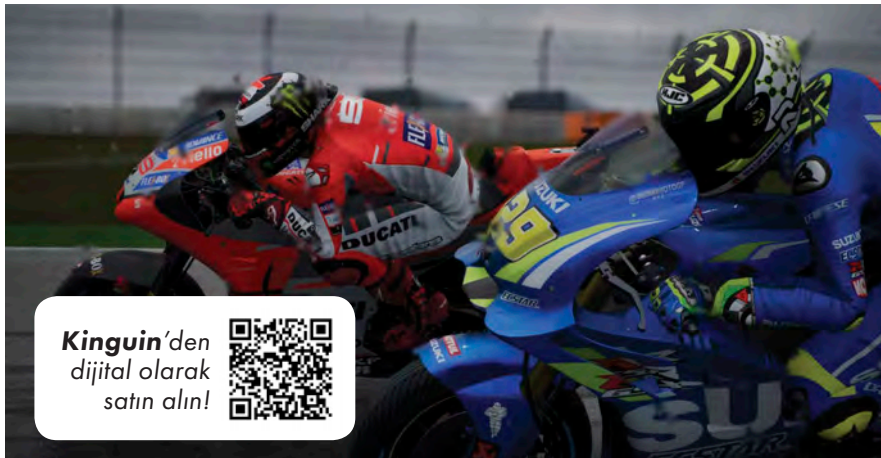
bu konuda. Disk üzerinde kapladığı yere göre grafikleri hiç ama hiç beğenmedim. Yıl olmuş 2018, türlü türlü yarış oyunları piyasaya çıkıyor, neredeyse sürücünün gözüne güneş gelince yaşarmadan oluşan gözyaşını görecektir kadar ilerlemiş teknoloji, biz hala 2005'lerin grafiklerinden hallice bir grafik ile yarış oyunu oynuyoruz. Gerçekçiliğe ve fizik motoruna kasarken grafikleri mi atladılar diye düşünüyorum. Cevap bulamıyorum. Ne kadar zor olabilir diyor insan kendine? Gerçekten 2018 yılına yakışır bir grafik ile bu oyunu çıkartmak ne kadar zor olabilir? Geliyoruz ses ve efekt kısmına. Motosikletin vızıltyla karışık bir motor sesini duyunca bütün bir oyunun böyle geçmeyeceğine kanaat getirdim. Sesler cidden kötü ve özensiz. Hele ki ortamda motor sayısı artınca eyvah eyvah dedirtiyor insana. İlk oynayıpta pek göze batmaz ama kariyer moduna başladıktan sonra her yarış bu vızıltyla karışık uğultudan benim gibi şikâyet edeceksiniz. Kontrollere bakacak olursak, bir yarış oyunu için fena değil diyebiliriz. Yeni başlayanlar için oyundan soğutmamak adına düşünülen sürüş yardımları vs. oldukça başarılı. Sizin dikkat etmeniz gereken 3-5 şey dışında oyun zaten kendi

hallediyor. Fakat o yardımları kapattıktan sonra asıl macera başlıyor. Burada da oyun genel olarak ortalama bir iş çıkartmış diyebiliriz. Öte yandan biraz oyunun modlarına ve genel olarak oyuncu ile iletişimine bakalım. Kariyer modu standart bir yarış oyunu için artık olması gereken zorunlu bir durum. Bir yarış oyunu alıyorsanız, otomobil ya da F1 fark etmez, "kasacağım, kariyer yapacağım ve en birinci ben olacağım" beklentisi her zaman hakim oluyor oyuncu tarafında. Yarış pilotunu oluşturarak başladığınız serüvende kısıtlı şeyleri değiştirerek (yarış tulumu üzerinde adım şöyle hafif basık fontla yazsın gibi) kendinizi özelleştiriyorsunuz. Şimdi küfür gibi olmasın ama 99 yılında çıkan VIPER RACING oyununda bundan daha fazla özelleştirme vardı. Benim hatırladığım otomobil yarışlarında debriyajı ilk kullanan oyundu (Grand Prix Legends gibi bir simülasyon efsanesini saymazsak) ve kaporta üzerine resim bile çizebiliyorduk paint gibi bir sistemle. 2018 yılında o fontların 4 tane olmasının mantıklı bir açıklamasını bekliyorum. Devamında sizi hızlıca şampiyona, zamana karşı yarış ve Grand Prix modlarında oynamanıza imkan veren modlar mevcut. Tüm bunların yanında esport.motogp.com adresinden de bu mevzunun espor ayağında mücadele edebilirsiniz. İyi niyetinden ve gayretinden dolayı benim nezdimde bu oyun anca 60 puan eder. Motosiklet sevdalısı olanlar için ucuzladığında bakılacak bir yapım olarak gözümüze çarpıyor. **İlker Karas**

KARAR

ARTI Motosiklet aşıkları için önemli bir yapım
EKSİ Grafik ve sesler konusunda alması gereken çok yol var, bir öncekinden çok farklı değil

Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım Villa Gorilla **Dağıtım** Team 17 **Tür** Platform, Pinball **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** villa-gorilla.com

Yoku's Island Express

"Hayatta görmediğim ne kaldı?" dediğim günlerde konulu pinball oyunu ile karşılaştım...

Metroidvania ve pinball birleşimi bir macera oyunu... Herhalde tek cümle ile özetlemem gerekseydi bu garip cümleyi kurardım sevimli oyunumuz Yoku's Island Express için. Çünkü klasik platform oyunu desen değil, sadece pinball de değil. Ee, ne bu peki? Türünün tek örneği arkadaşlar! Kahramanımızın adı Yoku. Kendisi bir bokböceği (öyle ama!?) ve Mokumana Adası'nda başlayacağı postacı vazifesi için bir hayli heyecanlı. Nereden mi anladım? Postacı şapkasına bakıp iç geçirmesinden. Konudan sapmayalım; Yoku tam adaya yaklaşırken adada gözleriyle seçemediği bir olay olur ve ansızın alabora olarak adanın kıyısına vurur. İç geçirdiği şapka denizde kaybolsa da sevimli böceğimiz görevi yarasa kardeşten devralır ve posta ofisine giderken adanın tanrılarının başının dertte olduğunu öğrenir. Kim mi yardım edecek? Postacı Bokböceği Yoku elbette! Ana hikayesinin yanında birçok yan görevle süslenmiş olan Yoku, görüp görebileceğiniz en sevimli, en rahatlatıcı oyunlardan birisi. Sebebi de rengarenk görselleri ve tatlı mı tatlı

müzikleri. En önemlisi de yeni bir soluk olduğu için bayağı bir bağımlılık yapıyor. En azından ben oyunu iki oturuşta toplamda yaklaşık yedi saate bir yakın sürede bitirdim. Bahsettiğim yeni soluk tahmin edeceğimiz üzere pinball unsuru. Hikayeli pinball olur muymuş? Vallahi olurmuş. PS4 sürümünde R1 ve L1 tuşları ile kontrol ettiğimiz Yoku'yu yeri geldiğinde göğe kadar fırlatıyoruz. Ada, kendi içinde mekanlara ayrılmış durumda. Karlı mekan, bataklık, çetenin ini gibi. Tabii her mekanda mekanik az da olsa değişiyor. Yani tekdüze iki pinball çubuğu ve hedef değil bütünü olayımız. Yoku'yu belirli bir yere fırlatma, tam tersi aşağıya fırlatma, pinball çubukları ile haritada ilerleme gibi envai çeşit aksiyon gerçekleştiriyoruz. Anlatması biraz zor ama dediğim gibi çeşitlilik çok ve asla sıkılmıyorsunuz. Sadece bazen Yoku'yu istediğiniz yere (örneğin yolun devam ettiği tüp gibi) nişan alıp fırlatmadığınızda ve bu olay birkaç kere tekrarlandığında birazcık sinir ortaya çıkabilir. Olay sadece Yoku'yu pinball çubukları ile ilerletmek değil. Oyunda ilerledikçe Yoku çeşitli özellikler kazanıyor ve bu özellikleri haritada

yeni yerleri ve pinball kombinasyonları yaratmak için kullanıyoruz. Örneğin ilk kazanılan özellik olan Yoku'nun cıyıklaması ile etraftaki nesnelere kırarak meyveler kazanabiliyoruz. Veya başka bir özellik olan patlayan sülükleri Yoku'nun topuna (kaka topu ve ilerleyen zamanlarda rengini değiştirebiliyorsunuz) yapıstırıp sert kayaların yanında patlatarak alternatif güzergahlar elde edebiliyoruz. Az önce bahsettiğim meyveler çok önemli. Hem pinball sahnelerinde hem de sağda solda bir sürü meyve var ve bu meyvelerle kilitleti pinball çubuklarını açıyoruz. Yeni açılan pinball çubuğu yeni bir yol demek. Bu yollar eski mekanlardan geçiyor hep. Yani aynı yerlere birçok kez geri geleceğiz. Neyse ki birçoğuna açılan kestirmelerle gidiyoruz. Yoksa iş çekilmez hale gelirdi açıkçası.

Yoku's Island Express sıra dışı ve eğlenceli bir oyun. Pinball tarafı nadir de olsa bazı yerlerde sabrınızı zorlasa da, bir kere başladınız mı bırakmıyorsunuz. En büyük etkeni de oyunun asla durağan hale gelmemesi. Yoku'nun kazandığı özellikler, zevkli pinball mekanikleri ve teknik bakımdan on numara oluşu, birçok ağır abi oyunun veremediği tadı veriyor. Üstelik yapım, İsveç'li oyun stüdyosu Villa Gorilla'nın ilk oyunu. Eh, artık değişik bir tat arayacak olursak kimi yakından takip edeceğimizi biliyoruz.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Pinball ile platform elementlerinin harika uyumu, canlı renkler ve huzur veren müzikler, sevimli karakterler ve sıkılmayan hikaye

EKSİ Pinball biraz sabır işi, hedefi tutturamamak sinir yapabilir



SimülasyonTürk ile
Bus Simulator 18
oynuyoruz.

Yapım Stillalive Studios Dağıtım Astragon Tür Simülasyon Platform PC Web www.bussimulator-game.de

Bus Simulator 18

Bu aralar otobüs şoförü olmak isteyenler çok mutlu, acaba neden?

İki yıl önce yine bu sayfalarda Avusturyalı oyun stüdyosu Stillalive'in Bus Simulator 16 otobüs simülasyon oyununu incelemiştik. Geçtiğimiz günlerde piyasaya çıkan yeni oyun ise Unreal 4 grafik motoruyla geliştiriliyor. Artık MAN dışında Iveco, Setra ve Mercedes-Benz otobüslerini de kullanabiliyoruz ve bu markaların ikişer otobüs modeli oyunda bulunuyor. Bunların arasında doğalgaz ile çalışan veya körüklü modeller de mevcut. Bus Simulator 18, basit, kolay oynanış sunan ve bunu multiplayer dahil dört markanın otobüsüyle taçlandırılan şehir içi bir otobüs simülasyonu. Oynarken otobüs şoförü moduna girip eğlenebileceğiniz, bir yandan da şirket patronu edasıyla filoyu büyümeye, şoför çalıştırmaya odaklanacağınız bir oyun. Burada yolcuların tepkilerin ve onlara memnun etmeyi çalışmayı da unutmayalım. Seaside Valley belediyesindeki tüm yollardan otobüsümüzü geçirmeli ve yolcuların kolayca ulaşımını sağlamalıyız. Unreal 4 grafik motorunun da pozitif etkisiyle harita tasarımı ve atmosfer hayli etkileyici.



Mahalle, şehir merkezi, endüstri, liman, kırsal kesim, tarım alanları ile Seaside Valley fazlasıyla beğenimizi kazandı. Otobüs şoförü olmak da elbette herkesin harcı değil. Dar ve tek yönlü yollardan körüklü otobüsle dönmek beceri istiyor. Çukurlu yollardan geçerken yavaşlayın yoksa yolcular tepkiyi koyuyor, aynı şey su birikintilerinin olduğu yollar veya kasıslarda da geçerli.

Hemen eksikliklerden bahsedelim, fizikler konusunda ilk oyundan bu yana pek mesafe kat edilememiş. Neden daha iyisini yapamadılar diye sormaktan kendimi alamadım. Otobüs modelleri ve trafik araçları da aynı şekilde düşük poligonlu ve ayrıntıdan yoksun tasarlanmış. Neyse ki kokpit tasarımlarında ilk oyuna göre durum daha iyi ama bu tek başına yeterli değil. Hem ülkemizde hem de genel olarak simülasyon oyunlarında dünyasında bu türün ciddi bir kitlesi var. Onlara daha iyi bir oyun sunmak gerekmez miydi?

Peki biz ne yaptık? Öncelikle oyunda multiplayer olunca kurduğumuz şirkette Citaro ile çalışmaya başlayıp filoyu genişlettik. Nasıl oldu peki? Dört kişi aynı anda aynı ortamda direksiyon sallayarak! Birkaç önemli eksik olsa da multiplayer mantığının bir oyunu ne kadar değiştirebildiğini ve eğlenceli hale getirdiğini bu oyunda net olarak gördük. Arkadaşlarımla oynarken inanın ki çok eğlendim. Herkes bir role bürünüp otobüs şoförü oldu. Böyle yaptığınızda hem dört kişi şirketin ortağı oluyor

hem de şirketimizde çalıştırdığımız diğer işçiler bizimle aynı anda atadığımız güzergahlarda, yine onlara verdiğimiz otobüslerle trafikte karışımıza çıkıyor. Bu özelliklerin oyun atmosferini güzelleştirdiğini "abartarak" yazabilirim. Optimizasyon gibi konulara girecek olursak ilk oyundaki faciayı yaşamadık. Hatırlayın aylarca ilk oyunda uzun süren yükleme süreleri, takılmalar vb. gibi acayip sorun çıkaran problemlerle karşılaşmıştık, sonraları bir kısmı çözülsede genel durumu pek iyiye götürememiştik. Bus Simulator 18'de genel durum çok daha iyi, yine de haritanın farklı kesimlerinde yaşanan FPS düşüşleri ve multiplayer modunda oynarken 20 fps kadar düşüş nedeniyle bazı sıkıntılar mevcut. Astragon firmasının oyunu hem Türkçe çıkarması hem de ülkemizde çeşitli tanıtım faaliyetleri yürütmesi gayet hoş. Önümüzdeki aylarda oyun iyileştirilme ve yapımçı destekledikçe modlar konusunda da aşama kat etmesini bekliyoruz. **◆ Hasan Elmaz Öfke**

KARAR

ARTI Türkçe dil desteği, multiplayer, harita tasarımı başarılı, oyun atmosferi, lisanslı otobüs markaları, basit ve hızlı oynanış
EKSİ Otobüs ve trafik araçlarının modellerinin kötü olması, sürüş fiziklerinin hiç geliştirilmemiş olması, birkaç performans sorunu

Smoke and Sacrifice

Don't Starve oyununu seviyor musunuz? O zaman sizi şöyle alalım.

Hayatta kalma tarzını RPG öğeleri ile süsleyip fena olmayan bir hikaye de katınca ortaya Smoke and Sacrifice çıkmış. İlk olarak Don't Starve çakması gibi gözükabilir. Ben de öyle sananlardandım fakat ilhamını Don't Starve'dan almış dahi olsa, derinlemesine inceledikçe Smoke and Sacrifice'in kendi ayakları üzerinde duran, özgün ve sağlam bir yapım olduğunu görüyoruz.

Her şey Sachi adındaki ana karakterimizin yaşadığı garip ve dindar köyde başlıyor. Bu köyün insanları, ampullerle süslenmiş mekanik bir ağaca tapınmaktadırlar. Sözde güneş tanrısı bu ağaç, ampulleri ile köyü aydınlatarak karanlıkta kalan tehlikelerden korur. Rahipler köylülere bu inancı aşılarmıştır ve kimse de sorgulamaz. Üstelik belirli

periyotlarda yeni doğmuş bir bebeği güneş tanrısı için kurban ederler. Bu sefer kurban olma sırası Sachi'nin yeni doğmuş bebeği Lio'dadır. Bir anne olarak Sachi tabii ki üzgündür ama köylüler ve rahiplere göre Lio bebek çok şanslıymış! Neyse, tören gerçekleştirilir ve garip bir makineye konulan Lio çok geçmeden yok olur. Aradan yıllar geçer ve güneş tanrısının ampulcükleri sönerler! Köye karanlık hakim olunca canavarlara da şenlik çıkar. Bu hengamede Sachi gizemli bir adamdan tüyo alır: Oğlu yaşamaktadır ve "underworld" yani yer altı denilen bir yerdedir. Sachi, oğlundan kalan tek hatırası oyuncak ayısını da alarak kurban olduğu makineye doğru gider ve Lio gibi kendisini bambaşka bir yerde bulur.

Don't Starve adlı oyunu sevdiyseniz Smo-

ke and Sacrifice'ı (artık kısaca SSI) da büyük olasılıkla seversiniz fakat dediğim gibi detaya indikçe farklılıklar öne çıkıyor. Öncelikle SS, "sandbox" diye tabir edilen bir hayatta kalma oyunu değil. Evet, çeşitli eşyalar geliştirerek kendinizi korumaya çalışıyorsunuz ama takip ettiğiniz merak ettirici bir hikaye ve amacı var. Yani olay sadece günü kurtarmak değil arkadaşlar.

Sizlere en büyük tavsiyem: Oyunu bolca kayıt edin. SS'te otomatik kayıt sistemi yok ve haritaya dağılmış olan terminalerde kayıt yapıyorsunuz. Bu terminaller sizi aynı zamanda dumandan koruyor. Çeşitli canavarların yanında, duman da tehlikeli bir rakip. Ondan sakınmak için de kayıt terminaleri gibi kendi ışık kaynağınızı üretmeniz gerekiyor. Bu yüzden yeraltına ayak bastığınızda yapacağınız ilk iş bu olsun. Zaten ilk göreviniz de bu oluyor. Bu arada, SS'te her zaman öldürmek gerekmiyor. Eğer envanterinizde doğru yiyecekler varsa düşman yaratıkları besleyerek kendi tarafınıza çekebilirsiniz. Bunu da aklınızın bir köşesine yazın.

Oyunun dövüş sistemi ilk bakışta bana karışık gelse de bir - iki saatte çözülmeyecek kadar kompleks değil. Çeşitli bombalar, mızrak, kılıç, ok ve yay gibi silahlar üretebilmeniz ve kuşanabilmeniz mümkün. Topladığınız her eşyanın farklı bir kullanım süresi var. Dolayısıyla envanterinize bol bol stok yapmayı ihmal etmeyin. Gerçi bu da envanter kirliliğine yol açıyor.

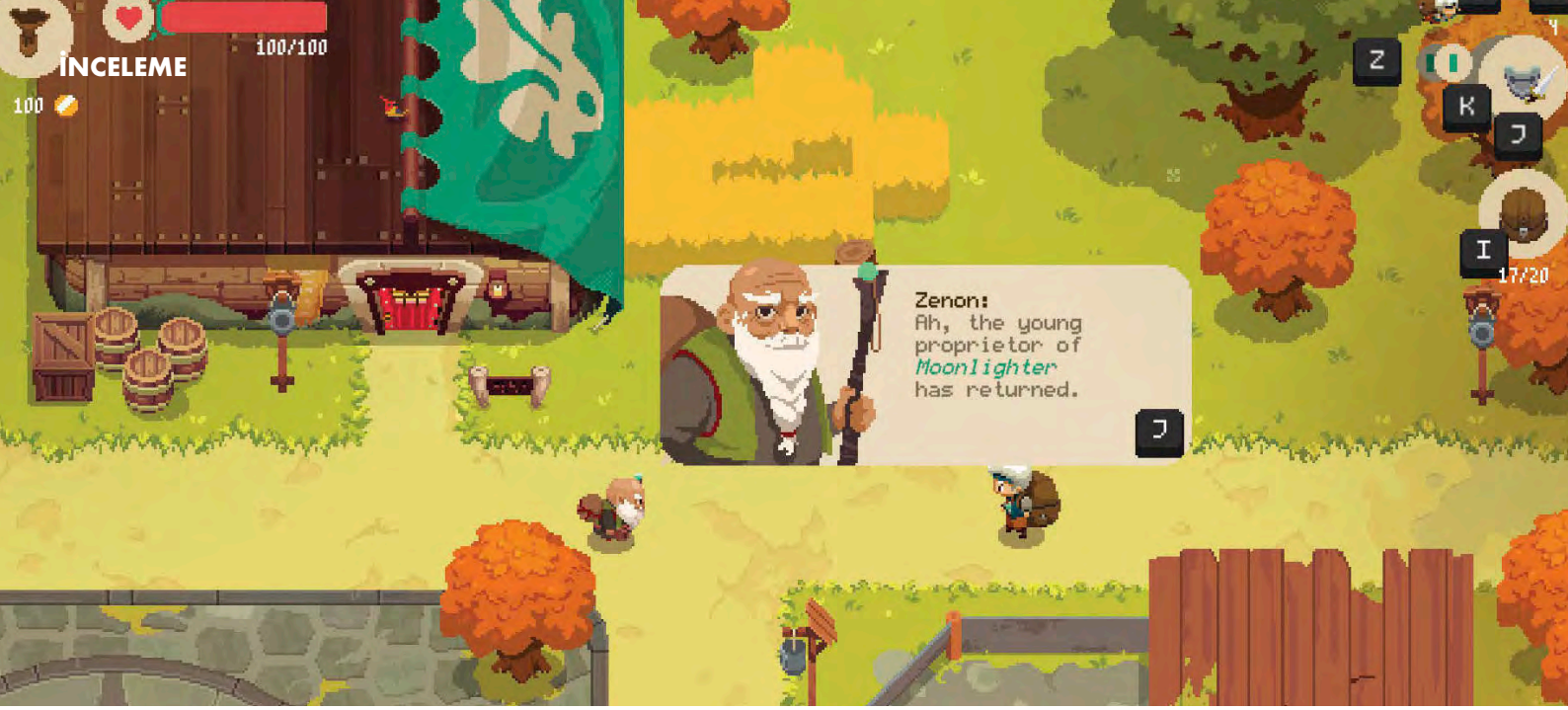
SS'in çizimleri bir hayli güzel. Bataklık mekanları olsun, karlı mekanlar olsun göze hoş geliyor. Oyunda yaşadığım tek sıkıntı kamera ile ilgiliydi, o da bazen. Kamera sabit olduğu için döndürülemiyor ve arada nesnelere görüş alanından çıkabiliyor. Örneğin bir ağaca vurduğunuzda düşen elma ağacın arkasında kalabiliyor ve o elmayı almak garip bir şekilde zorlaşabiliyor. Oyunun 15 - 17 saat gibi bir sürede (Ek görevlerin hepsini yapacağım derseni 20 saati geçebilir.) bitirebilmek mümkün ve sonundan anladığım kadarıyla devamı da gelecek gibi. Göreceğiz artık.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Başarılı hikaye anlatımı, basit ve rahat oynanış, görsel olarak çok hoş
EKSİ İlerledikçe dolup taşan envantere hakim olmak zorlaşıyor, arada sıkıntı çıkaran kamera





Yapım Digital Sun Dağıtım 11 bit studios Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web moonlighterthegame.com

Moonlighter

Yılın en umulmadık yapımlarından, küçük mucizelerinden biri...

Piksel görseller ve atmosfer herkese hitap etmez. Zira "hadi nostalji yapalım, biraz şuraya piksel, oh biraz da şurama, belki orada mutlu piksel vardır" derken işin cilkını çıkartan firmalar mevcut. Ancak pek sevgili Digital Sun, bu konseptte biraz olsun duygu katmayı başarmış. Oynanış kısmında oyuncuyu PC başında tutmak konusunda çuvallamış, o kadar. Kahramanımızın ismi Will. Onun amacı uzun zaman önce insanların keşfettiği tarihi geçitleri incelemek.

Sınırsız olduğu iddia edilen hazineleri arayan birçok maceraperest, kazı alanının yakınında olan Rynoka isimli tüccar köyüne akın etmeye başlar. Doğal olarak Will de onların arasına katılır. İlk zindanına girer ancak zar zor hayatta kalır. Zenon, Will'i kurtarır ve ona dükkanını emanet eder.

İhtiyar Zenon, kimi zaman zindanlar hakkında minik ipuçları verirken, kimi zaman da bu gizemden uzak kalmamız adına bizi sürekli

uyaracak. Bu sırada Rynoka'daki dükkanımızda ticaret yapmamız da gerekli. Çünkü gizemli zindanın kapısı her aralandığında, gitmemiz gereken yol orada olmuyor. Yani, geceleri zindana dalıp satabileceğimiz eşyalar bulacak, gündüzleri ise dükkanda satış yapıp ihtiyaçlarımızı karşılayacağız.

Hikayenin temelini beş zindan kapısı oluşturuyor. Amacımız her zindana girdiğimizde sona ulaşmak ve Boss'u kesip anahtar almak. Toplamda beş anahtar bizi bekliyor. Her zindana girdiğimizde Boss'un yeri, zindan içindeki canavarlar ve hatta kapıların yönü bile değişiyor. Bu da bir kere girdiğimizde, olabildiğince fazla dayanmamız gerektiği anlamına geliyor. Tabii baktık çantamız doldu veya canımız çok az ve iksirimiz de kalmamış. İşte bu noktada L tuşuna basarak boynumuzdan ayırmadığımız madalyon ile zindan dışına ışınlanabiliyoruz. Ancak ışınlanma kısmını dikkatli kullanmak önemli. Unutmayın, bir kere girersek tek çıkışımız madalyon veya zindan sonundaki Boss'u kesmek. Tekrar aynı zindana girdiğimizde her şey sıfırlanıyor. Buna kapılar, yaratıklar ve Boss'un yeri de dahil. Ek olarak, ölürsük, topladığımız her şeyi kaybediyoruz.

Gündüzleri zindandan düşürdüğümüz eşyaları satabiliyoruz ve kazandığımız parayla da köyü büyütebiliyoruz. İksir dükkanı, demirci ve daha fazla işletmeyi köyde yaratabiliyoruz. Yarattığımız işletmelerde silahlar, ekipmanlar ve iksirler yapılabiliyoruz.

Ancak bunlar da bedava değil. Hem para, hem de doğru malzemeye sahip olmamız gerek. Yani bir yandan satış yapmak ve para kazanmak, bir yandan da zindana girip bol bol yaratık keserek materyal toplamamız şart. Diğer dikkat etmemiz gereken kısım ise satış. Müşterileri kaçırmamak ve uygun fiyattan malzeme satmak önemli. Müşterilerin tepesinde çıkan ifadelerden, sattığımız ürünün fiyatını belirlemek kolaylaşıyor. Sık sık defterimizi kontrol ediyor ve doğru şekilde satış yaparak, paramızı ikiye katlayabiliyoruz. Moonlighter, eğer gamepadiniz yoksa ciddi eziyet olabiliyor. Özellikle klavye kontrolü tam bir işkence. Düşmandan kaçayım derken kılıç savurabiliyor veya uçurumdan düşebiliyoruz. Yaklaşık 15 saat süren oynanışta kısa sürede kontrollere alışmak mümkün. Oyunda biraz da The Binding of Isaac havası almadım değil hani. Hatta itiraf ediyorum ki sağa sola kaçarken sürekli yaratığın etrafında dönen Dark Souls oyuncusu gibi hissettiğim zamanlar da oldu.

Genel olarak zindanlardaki gizemli mesajlar, oyundaki piksel atmosfer ve sevimli müziğiyle Moonlighter, türünü sevenler için arşivlenmesi gereken oyunlardan. **◆ Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Sevimli piksel kafasında animasyon tarzı. Eğlenceli rastgele zindan sistemi. Alışveriş ve dükkan işletme mantığı hoş **EKSİ** Kontrol mekanikleri özellikle klavyede sıkıntı yaratabiliyor. Kısa oyun süresi.

90



Yapım Cybernetic Walrus Dağıtım Iceberg Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web antigraviator.com

Antigraviator

Saatte 492, 530, 563, 622 kilometre hızla giderken...

Fütüristik yarış oyunu deyince akla ilk gelen isimlerden WipEout, Omega Collection versiyonu ile geçtiğimiz sene tekrar oyuncularla buluşmuştu. Paketin hem sadece serinin eski oyunlarını içermesi hem de PlayStation konsollarına özel olması ise hız tutkunlarının kalbini kırmıştı. Yeni kurulan bağımsız oyun stüdyosu Cybernetic Walrus da bu kırgınlığı görmüş olacak ki, platform ayırt etmeyen yarış oyunu Antigraviator'le harekete geçti. Tıpkı WipEout gibi bu yarış oyununda da teknolojinin gelişmesiyle birlikte fizik kurallarına kafa tutan araçlar bekliyor bizi. Oyun açılır açılmaz başlayan öğretici bölüm sayesinde oyunun öğrenmesi kolay ustalaşması zor mekaniklerine göz atıyoruz. PC oyuncuları için her ne kadar klavye desteği düşünülmüş olsa da, oyun herhangi bir gamepad ile daha iyi oynanabiliyor. Sağ tetik tuşuyla hızlanıp, sol tetik tuşuyla havada havalı dönüşler yapabiliyoruz. Sol analog aracın

yönünü kontrol etmemizi sağlarken, sağ analog da istediğimiz yöne takla (roll) atmamızı sağlıyor. Rakiplerimizi kendimizden uzaklaştırmak ya da pistin sınırlarına itmek için takla atabileceğimiz gibi, pistte bizi bekleyen tehlikelerden kurtulmak için de takla atmamız gerekebiliyor.

Her pistin belirli noktalarında tur içerisinde aktif edilebilen tuzaklar bulunuyor. Bu tuzaklar yola dökülen kayalardan pist sınırlarında oluşan alev bariyerlerine; mayınlardan güdümlü füzeler kadar çeşitlilik içeriyor. Tuzaklar aktif edildiğinde aktif eden yarışçı bir kalkan kazanarak diğer oyunculara avantajlı bir hale geliyor. Tuzakların sadece bir defa aktif edilebilmesi stratejik olarak kullanılabilmelerinin önüne geçerken, Antigraviator'u diğer fütüristik yarış oyunlarından ayıracak o özgünlüğü de sunmuyor. Hızlanma noktaları pistlerde yarışçıları bekleyen diğer şeylerden biri olarak göze

çarparıyor. Bu noktalardan geçen araçlar, limitlerinin üzerindeki hızlara çıkabiliyor. Ayrıca, her bir araç pistte bulunan turuncu küreleri toplayarak ve kullanarak hızlanma limitlerinin üstüne çıkabiliyor. Hızlanma noktalarını ve turuncu küreleri kullanarak limitlerin olmadığı bir dünyaya (Hayır hayır, herhangi bir mobil operatörden yazı için reklam almadık!) adım atabiliyoruz.

Oyun, fütüristik şehirlerde, çöllerde, kutuplarda ve uzay üstlerinde yarışabileceğimiz 15 farklı pist ve 3 farklı araçla kısa soluklu bir macera sunuyor. Ne de olsa "hızlı yaşa, genç öl" demişler, değil mi? Her ne kadar bu 15 farklı pist tersine yarışılabilir ve araçlar özelleştirilebilir olsa da oyun genç bile olamadan ölecek gibi duruyor. Neyse ki, tek kişilik yarış modlarının dışında yerel olarak ve çevrimiçi olarak arkadaşlarımızla yarışabileceğimiz iki farklı mod da bulunuyor. Tek kişilik yarış modunun en uzun soluklu oynanacak kısmı kariyer modunda yarışabileceğimiz birbirinden farklı dünyalar ve her bir dünyada farklı yarışlar bulunuyor. Bir sonraki dünyaya geçebilmek için önceki yarışlardan yeterli kredi kazanmış olmak ve önceki dünyadaki yarışların hepsini tamamlayarak puan sıralamasında ilk üçte yer almak gerekiyor. Kısıtlı içeriğine rağmen hızla tüketmek isteyeceğiniz bir yarış oyunu arıyorsanız, doğru yerdesiniz demektir. ♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Kolay kontroller, hız hissi, renkli görseller

EKSİ Kısıtlı içerik, tek kullanımlık tuzaklar

67



Yapım Okomotive Dağıtım Mixtvision Tür Puzzle / Macera Platform PC, PS4, XONE, Mac Web www.far-game.com

FAR: Lone Sails

İnsanlığın geride bıraktığı topraklarda bilinmeze doğru uzanan bir yolculuk

Sene 2016, Tuna ile beraber Gamescom'dayız. Program yoğun, iki görüşme / gösterim arasında yüzlerce metre yol yürüyoruz o mahşeri kalabalıkta, akşamları da uslu uslu oturduğumuzdan genel yorgunluk durumumuz vahim. Öyleyken böyle, bir şekilde fuarın son gününü daha rahat geçirmeyi başardık, görmediğimiz salonları gezelim, birkaç yeni oyun deneyelim derken kendimizi İsviçreli oyun geliştiricilerinin standında bulduk. Orada gördüğümüz onca oyun içerisinde FAR: Lone Sails diğerlerinin arasından hemen sıyrılıvermiş olsa da fuarda denediğimiz birbirinden muazzam AAA oyunlar yüzünden hafızamızdan uçup gitmişti. Ta ki geçtiğimiz ay bizlerle buluşana dek.

FAR: Lone Sails, sanat yönetimi anlamında biraz INSIDE, biraz da Black the Fall'a benzetebileceğiniz bir yapım olsa da gerek tür, gerekse tema anlamında son derece farklı, özgün bir oyun. Büyük Ev Ablukada'nın "Güneş Yerinde" şarkısındaki gibi boş bir cevize dönmüş olan dünyada, çoktan kurumuş bir okyanus tabanındayız ve Super Meat Boy gibi bıcı bıcı yürüyen karakterimizin muhteşem bir oyuncağı var: Buhar ile çalışan ve görüntü anlamında dev bir velosipedi andıran bir "kara gemisi". FAR, hiç acelesi olmayan bir yol hikayesi oyunu. Bu açıdan bakımcı yapımcının David Lynch'in müstesna filmi The Straight Story'den nasıl esinlenip o dingin atmosferi oyuna ne kadar ustaca yedirdiğini görmek muazzam. Oyunda herhangi bir diyalog, herhangi bir bölüm sonu canavarı veya felaket sonrası dönemi konu alan oyunlarda bolca görebileceğiniz

yaratıklar yok. Bu oyunda rakiplerimiz yüzey şekilleri, makinemizin yolu kapatan enkaz yığınları, biten yakıt, ters dönen rüzgar gibi naif şeyler.

Oyun kendisine özgü demiştik, o zaman ilk olarak yol arkadaşımız olan bu makineyi nasıl kullandığımızdan başlamak gerekiyor. Geminin başlarda üç ana kontrolü var. Gaz, fren ve her buharlı makede olduğu gibi kazan içinde biriken buharı dışarı atmamız için bir vana. Ayrıca gemimizin biten yakıtı için yoldan bulduğumuz kaynakları kullanıyoruz. Bu dev buharlı velosipet yol boyunca bulduğunuz parçalar ile upgrade edilebiliyor, daha oyunun hemen başlarında bulduğunuz yelkenler buna bir örnek. Bu yelkenleri bulduğunuz andan itibaren yakıt sıkıntısını çok hissetmemeye başlıyorsunuz ancak unutmayın, rüzgarın yönü önemli. Eğer rüzgar karşıdan esiyorsa yelkenleri kapatıp yola buhar tahrikiyle devam etmeniz gerekiyor. Görebileceğiniz gibi oyundaki bulmacalar gayet basit, oyunun akışını bozmayacak türde olanlardan seçilmiş. "Angarya" gelen hiçbir şey yok desem yeridir.

Oyunun müzikleri ve bunların kullanımı ise tek kelimeyle muhteşem. Geminizi ilk defa hareket ettirdiğinizde hızlanan müzik o önemli yolculukların başında, midenizin karıncalandığı anları hissettiriyor adeta. Huzur doluyorsunuz. Müziğin görüntülerle olan bu uyumu o kadar iyi ki üç saatin ardından da oyunun başından sırttan bir suratla kalkacaksınız, bana güvenebilirsiniz. FAR: Lone Sails tek kelime konuşmadan, daha ilk karesinden sizin kalbinizi çalabilecek oyun-

lardan birisi. Kesinlikle hatırlanabilir bir deneyim vadediyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem müzikler, özgün oyun mekanikleri, keyifli bulmacalar, başarılı grafikler
EKSİ Aksiyon arayanlar beğenmeyecektir

84





Yapım Movie Games Lunarium Dağıtım Movie Games, PlayWay Tür Macera Platform PC Web moviegames.pl

Lust for Darkness

Gel gel gel güzelim... Gel hiç acımayacak...

Movie Games, adından da anlaşılabilirliği üzere, oyunculara anlatacak bir hikâyesi olan, film tadında oyunlar yapmayı hedefliyor. Altı kişilik bağımsız bu ekibin ilk oyunu olan Lust for Darkness da hikâyesi, anlatım tarzı, görselliği, müzikleri ve yaklaşık dört saatlik süresiyle bu tanıma harfiyen uyuyor. Her ne kadar çıkışından önce -yetişkinlere yönelik öğeler barındıran bir diğer korku oyunu olan- Agony kadar adından söz ettiremeye de önce Kickstarter'daki başarısı, sonra Steam Greenlight'ta onaylanmasıyla kendi kitlesini yaratmayı başarmış görünüyor.

Lust for Darkness, cinselliği sadece "seks satar" kalıbına uygun kullananların aksine, başrollerini Tom Cruise ile Nicole Kidman'ın paylaştığı ve Stanley Kurbick'in yönettiği "Gözleri Tamamen Kapalı" filmindeki gibi, hikâyeyi anlatmak için kullanıyor. Yapımın adının böylesine kült bir filmle aynı cümlede

geçmesi bile aslında ne kadar başarılı olduğunu gösteriyor. Hikâyeye Amanda isimli karakterimizi kontrol ederek başlıyoruz. Kendine geldiğinde kilitle bir odada olduğunu fark eden Amanda, odadan çıkmayı başardığında istemediği bir buluşmada olduğunu fark ediyor. Dahası, bulduğu bir mektupta kendisini kaçıran kişi tarafından takıntı haline getirildiğini anlıyor. Kilitli olmayan kapıların yönlendirmesiyle Amanda önce bir şarap mahzenine sonra da bir yatak odasına geliyor. Tarif etmesi oldukça güç olan bu oda, Neil Gaiman'ın aynı isimli romanından uyarlanan Amerikan Tanrıları dizisindeki Bilquis'in odasını andırıyor. Etrafa saçılmış seks oyuncuları, erotik heykeller ve kötücül bir ritüel havası bizlere bir şeylerin yolunda gitmediğini anlatıyor. Ne yazık ki Amanda, odaya giren maskeli ve Victoria dönemi kıyafet giyen karakter tarafından bayıltılıyor ve bizler de bir yıl sonrasında gidiyoruz.

Bu sefer eşinin kaybolmasının şokunu atlatamayan Jonathan'ın kontrolünü alıyoruz. Sıradan bir akşamı korku temasının klasiklerinden cevapsız telefon aramaları, anlık elektrik kesintileri ve kapının altından atılan bir mektupla değişen Jonathan, Amanda'nın eski bir malikanede hayatta ve yardımına muhtaç olduğunu öğreniyor. Hikâyenin buraya kadar olan kısmı klasik bir korku oyunu vadediyor olsa da, devamı kendini diğer oyunlardan ayırıyor. Malikanenin sakinleri olan tarikat üyeleri, içeride yaşanan Lovecraft temasında sapkın ayinler, Cthulhu'yu andıran yaratıklar ve zevkten dört köşe uzaylıların yaşadığı bir boyut olan Lusst'ghaa... Oynanış olarak Amnesia serisinin oynanışını andıran bir yürüme simülasyonuna benzeyen yapım, gizli şekilde ilerlememiz, bizi takip edenler kaçmamız, bulmacalar çözmemiz ve bu dünyadan olmayan bir maske takarak yolumuzu bulmamıza dayanıyor. Uzun süreli kullanımda oyuncuyu delirten ve oyunun bitmesiyle sonlanan bu maske yapımına farklı bir hava katıyor.

Gerek anlattığı hikâyesi gerek de görselleri ve müzikleriyle tamamladığı atmosferiyle Lust for Darkness, cinsellikten rahatsız olmayacak bütün korku tutkunlarına unutulmamacak bir tecrübe sunmayı hedefliyor.

♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

- ARTI** Hikâye anlatımı, kararında zorluğa sahip bulmacalar, atmosfere uygun müzikler
- EKSİ** Optimizasyon problemleri, yavaş oynanış





Playstore'dan dijital olarak satın alın!



Yapım Kylotonn Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.iomtt-thegame.com Dijital Dağıtıcı Playstore

TT Isle of Man

110 yılda 250'den fazla yarışçının hayatını kaybettiği, 264 virajlı, 60.7km'lik bir parkur. Peki burada yarışmak için contaları ne kadar gevşetmek gerekiyor?

Motor sporları ile bir miktar ilgiliyseniz Nürburgring Nordschleife adını mutlaka duymuşsunuzdur. Sir Jackie Stewart'ın "O pisti sevdiğini söyleyen biri ya yalancıdır ya da asla yeterince hızlı gitmemiştir" diye betimlediği 22.8km'lik bu parkur yarış dünyasının en büyük mitlerinden birisi. Ancak dünyadaki en çılgın, en zorlu, en ölümcül pist için Isle of Man'e gitmemiz ve tamamı cadde ve dağ yollarından oluşan 60.7km'lik Snaefell'i görmemiz gerekiyor. Daha önce WRC serisinin son üç oyunu ile

evlerimize konuk olan Kylotonn Games, son yıllarda tamamı birbirine benzeyen motosiklet yarışı temalı oyunlardaki bir açığı çok iyi görmüş ve efsanevi Isle of Man TT yarışının yapıldığı Snaefell'i lazer taradmadan geçirecek, olabilecek en gerçekçi şekilde oyuna aktarmış. Çoğu birbirine benzer spesifikasyonlarda olsa da oyunda Supersport ve Superbike kategorilerine bölünmüş 35 motosiklet bulunmaktadır. Ayrıca oyun çıktıktan kısa süre sonra ücretsiz bir Sidecar DLC'si de yayınlandı ve üç adet de Sidecar oyuna eklendi.

Oyun gerçekçilik anlamında arcade ve simülasyon arasında duruyor ve lastik / kaza / slipstream fizikleri gibi oyunun fena halde tökezlediği detaylara takılmazsanız hayli keyifli bir oynanış sunuyor. Siz sormadan biz söyleyelim, TT Isle of Man klavye desteğine sahip olsa da gamepad olmadan saçınızı başınızı yolmanız çok olası. Gamepa varken oyunu öğrenmek kolay, ustalaşmak ise zaman ve antrenman istiyor. Snaefell dışında oyunda yer alan kısa pistlerde fiziklere alıştıktan sonra "bölüm sonu canavarını" metre metre öğrenmek isteyeceğinizi ve attığınız her kusursuz turda keyiften kendinizden geçeceğinizi tahmin ediyorum.

Oyunda bir kariyer modu var ve neredeyse Milestone oyunlarındakinin aynısı diyebilirim. Size verilen para ile 600cc'lik bir canavar kapıyor, gelen yarış tekliflerinden kafanıza eseni seçiyor, yarışıp sonuncu oluyor, eğer sıkılmazsanız yavaş yavaş orta sıralara tutunuyor ve daha iyi bir motora geçiyorsunuz. Bütün olay bun-

dan ibaret. Tekrara dönüyor ama beklentiniz yüksek değilse durumun canınızı sıkacağını sanmıyorum.

Oyunda sekiz kişi ile beraber çevrimiçi olarak yarışabiliyoruz. Snaefell biraz uzun bir pist olduğu ve bol antrenman gerektirdiği için startın hemen ardından korkunç farklar oluşabiliyor. Kısa pistlerde çevrimiçi yarışmak bu açıdan daha keyifli.

TT Isle of Man, grafiksel anlamda çağ kapatıp çağ açmasa da beklentileri karşılayabiliyor. Bizim oyun bilgisayarımız olan MSI GT63 Titan 8RG'yi hiç zorlamazken orta seviye bilgisayarlarda da yeterince optimize çalışmakta. Farları olmayan yarış motosikletleri kullandığımız ve pistler de yeterli aydınlatması olmayan dağ yollarından oluştuğu için oyunda gece / gündüz döngüsü yok. Yağmurda cadde yarışı iyi bir fikir olmadığı için oyunda hava şartları da yok. Nasıl ama, tüm şartlar geliştiriciyi biraz daha tembelliğe teşvik ediyor, değil mi?

TT Isle of Man motosiklet tutkunları veya sadece yarış oyunlarını seven herhangi birisinin denemesi gereken bir oyun. Özellikle indirimde denk gelirsiniz kaçırmayın.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Efsanevi Snaefell pisti, keyifli oynanış, hızı hissettirme anlamında çok başarılı

EKSİ Eh işte denilebilecek fizikler, vasat kariyer modu, yirmi sene öncesinden kalan yapay zeka

73

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 165
(1080p / Very High)

Kylotonn'un yarış oyunları iyi gözükmekle birlikte optimizasyon anlamında da genel olarak başarılı. Oyun bilgisayarımız olan MSI GT63 Titan 8RG de TT Isle of Man'deki motosikletlerin hıza rahatlıkla uyum sağlarken en yüksek seviye olan Very High ayarlarda 165fps gibi (VSync kapalı) müthiş bir performans ulaştı. Kısaca, arkaya bakmanıza gerek yok.





Yapım Arc System Works **Dağıtım** PQube **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS4 **Web** arcsystemworks.com/game/blazblue-cross-tag-battle

BlazBlue: Cross Tag Battle

Bir yanda BlazBlue, bir yanda RWBY, Persona ve Under Night... Bu dünyaların kahramanlarını bir araya getiren ne olmuş olabilir ki?

Açıkçası bir başka BlazBlue veya Guilty Gear oyunuyla karşılaşılsaydık bu defa oyunu oynamadan sıfırı basacaktım çünkü henüz önceki oyunlardan sıkılmadan yenilerinin gelmesi artık pek de bu çağa yakışmıyor. Eskiden güncellemeler, DLC'ler olmadığından, bir dövüş oyununda yeni bir karakteri görmek için ancak o oyunun yenisinin gelmesini beklememiz gerekirdi ve o dönem için bu büyük bir heyecan kaynağıydı. Eh, şimdi böyle bir durum olmadığına göre artık bir serinin yeni bir oyunu geldiğinde ondan muazzam farklılıklar beklemek durumundayız. Neyse ki Arc System Works boş geçmemiş ve BlazBlue'ya yepyeni bir nefes getirmiş...

Oyunun isminde göreceğiniz Cross Tag ibaresi, tahmin ettiğiniz yöndeki yeniliği işaret ediyor: 2v2 dövüş heyecanı! Şahsen her zaman 2v2 maçlar çok daha fazla ilgimi çektiğinden bu yeniliği çok yerinde buldum. Yeni oyunun bir başka sağlam özelliği de diğer markalardan karakterler içermesi ve bunların DLC'lerle birlikte çoştukça çoşacak olması. RWBY, Persona 4 Arena ve Under Night: In-Birth'ten de ünlü karakterler de oyunda yer alıyor ve hepsi birbirinden iyi birer portre çiziyor. İşin içine eşli dövüşlerin karışmasıyla oynanışta da bir takım değişimler olmuş. Artık tek

tuşlar ikinci karakteri arenaya çağırabiliyor ve karakterinizi değiştirebiliyorsunuz. Karakterinizi değiştirmeden, partnerinizin bir saldırı hareketi ile oyuna dahil olup gitmesi gibi hoş bir hareketin yanında, bir kombonun ortasında da diğer karakteri çağırıp size eşlik etmesini sağlayabiliyorsunuz –ki tüm bunları Marvel Vs. Capcom oyuncuları zaten biliyor. Oynanış ikinci karakterin seriyeye eklenmesiyle çok güzel bir hal almış, onu rahatlıkla söyleyebilirim. Yeni mekanikler ve karakterlerin tüm özel hareketleri, kombolarını da Training kısmında görebiliyorsunuz –ki bu bölüme mutlaka uğramanızı tavsiye ediyorum.

Bir Arcade moduna sahip olmayan oyunun hikaye kısmı bulunuyor ve bunun genelini tamamladığınızda tüm evrenlerdeki karakterlerin ayrı hikayelerini de oynayabileceğiniz kısımlar açılıyor. Hikaye elbette ki uyduruk fakat vakit geçirmek için pek fena değil. Hatta diyalogların beklenmedik şekilde esprili olması hoşuma bile gitti diyebilirim. (İlginç bir şekilde İngilizce seslendirmeler de oyunda hiç sırtmamış.) Arcade moduna benzeyen Vs. modunda bilgisayara karşı savaşabilmek dışında, zorlu rakiplerle mücadele edeceğimiz bir Survival modu da bulunuyor oyunda. Tüm bunları bir kenara bırakıp online ortamlarda mücadeleye girişmeye karar verdiğinizde de kendinize şu soruyu sormanız gerekiyor: Acaba hazır mıyım? BlazBlue ve Guilty Gear gibi oyunların fanatik bir kitlesi olduğundan karşınıza çok profesyonel oyuncular çıkabiliyor; o yüzden kendinize yeterince güvenmeden online kısma adım atmayın, moraliniz bozulur.

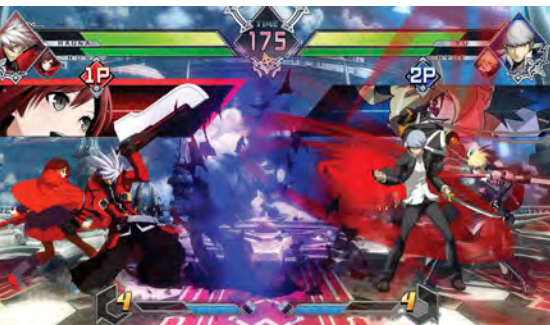
Dediğim gibi eğer bu yapım bir başka BlazBlue oyunu olsaydı kimseye tavsiye etmezdim ama eşli dövüş olayı seriye çok yakışmış. Dövüş oyunu fanatikleri gözü kapalı bu oyunu alabilir...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

- ARTI** Tag battle mantığı oyuna yakışmış. Diğer evrenlerden gelen karakterler gayet güzel olmuş.
- EKSİ** Hikaye kısmı uyduruk. Tek tuşla kombo yapabilmek profesyonel oyunculara güzel gelmeyecektir.

85





Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch Web streetfighter.com

Street Fighter 30th Anniversary Collection

30 yıl ne ara geçti?!

Düşün ki 1000 yaşındayım ama ben bile ilk Street Fighter'a yetişemedim. Daha doğrusu atari salonuna adım attığımda en eski Street Fighter 2 vardı makinelerde. O dönemde bir tabureden daha uzun olmadığımdan, Street Fighter bana "abilerin" oynadığı bir oyun gibi gelirdi. Her ne kadar "vurdulu kırdılı" bir oyun gibi gözükse de kazanmak için sağlam reflekslere ve karakterlere tam bir hakimiyet gerekiyordu. Street Fighter II'yi adam akıllı oynamamı sağlansa PC'deki Super Street Fighter II Turbo olmuştu. Ne günlerdi... Elimizdeki koleksiyon da işte o dönemin ve biraz daha ötesinin 12 Street Fighter oyununu içeriyor. (Hepsi Arcade'den alınma.) Street Fighter 2'nin

beş farklı versiyonu, üç tane Street Fighter Alpha, Street Fighter 3'ün üç farklı versiyonu ve ilk Street Fighter'ı içeren oyun, tam bir Street Fighter şöleni. Bu oyunların da ötesinde oyunda o kadar çok bonus içerik var ki... Karakter imajları, özel hareketlerinin kare kare görüntüleri, skeçler ve tüm oyunların müzikleri... Resmen kendinizi bir Street Fighter havuzunda buluyorsunuz. Tabii ortada şöyle bir durum da yok değil. SF serisi çok iyi bir seri olmasına karşın bazı oyun mekanikleri de vakti için iyiymiş. Street Fighter IV ve V ile birlikte oyun o kadar güzel hale gelmiş ki eski oyunlar biraz ilkel kalabiliyor ve ancak nostalji havası yaratıyor. Ayıla bayıla oynadığım Street Fighter Alpha'da baştan sona ancak bir kez

mücadele ettim ama sonra SFV'e geçip sağlam bir online maça çıkasım geldi. Fanatikleri için kaçırılmaması gereken bir koleksiyon olan bu yapımı, eski SF oyunlarına dönüp hepsine bir göz atmak isteyenler kaçırılmamalı ama dediğim gibi asıl mücadele, yeni SF oyunlarında... ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Eski oyunların hepsi bir pakette, bolca ekstra içerik var.
EKSİ Uzun soluklu bir oynanış zor gibi gözüküyor

83

Yapım Weather Factory Dağıtım Humble Bundle Tür Kart Oyunu Platform PC, Mac Web weatherfactory.biz

Cultist Simulator

Sadece kartlar kullanılarak da harika bir atmosfer yaratılabiliyormuş.

Yaratıcı oyunları seviyorum. E3'ten yeni çıktık ve gördük ki hiçbir büyük oyun firması risk almak istemiyor. Eskiden trendleri AAA oyunlar belirlerdi. Şimdi bağımsız oyunlar o işi devraldı. Büyük firmalar da hazırına konup bağımsız yapımların tuttuğu formüllerden ilerliyorlar. Bu durumdan bahsettim çünkü hem içimdekini atmam gerekiyor hem de Cultist Simulator risk alan yaratıcı oyunlara çok iyi bir örnek. Oyunu ilk açtığımda hiçbir şey anlamadım. Gizemli görsele sahip bir ana menüden sonra üstünde bir kaç kart olan boş bir masa karşıladı beni. Bu noktada oyunun bana verdiği tek tüyo denemekten çekinmemem oldu. Kült konular içeren bir oyunun kendi oynanışının da gizemli olması ve oyunu anlamak için derinlere gitmemizi beklemesi oldukça hoşuma gitti. Oynanış çok basit olsa da oyunun oyuncudan ne beklediğini anlamak zor. Zaten bu çözüldüğü anda oyun kendiliğinden akmaya başlıyor. Gizemli kısım ayrı bir keyifliken bu ikinci kısımda da

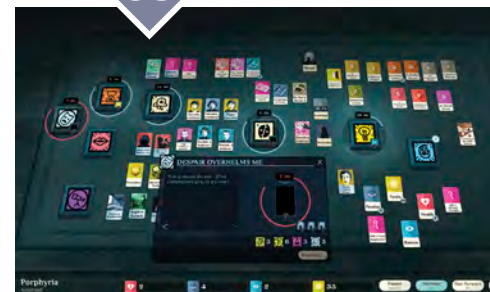
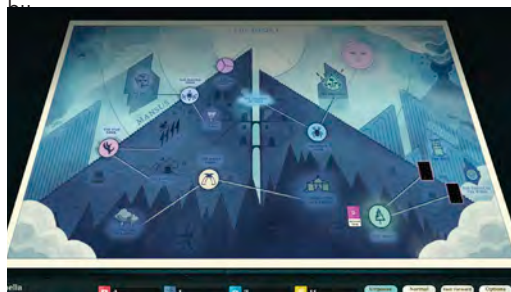
oyunun metinlerinin, kartların etkileşimlerinin ve olay örgüsünün tadını çıkarıyorsunuz. Bu anlattıklarımın hiçbir şey anlamadınız biliyorum. Ama tam olarak oyunun deneyimi böyle bir şey. Yani aslında bir masaüstü oyunu gibi Cultist Simulator. Oldukça yazı okumayı gerektiriyor haliyle iyi bir İngilizce de lazım. Beni en çok etkileyen şey oyunun atmosferi oldu. Sadece kartların sürüklenip bırakıldığı bir oyunda bu kadar ağır ve Lovecraft-vari bir hava hissetmek çok şaşırtıcı. Metinlerin ve oyunun kendisini sunuş şeklinin bir başarısı

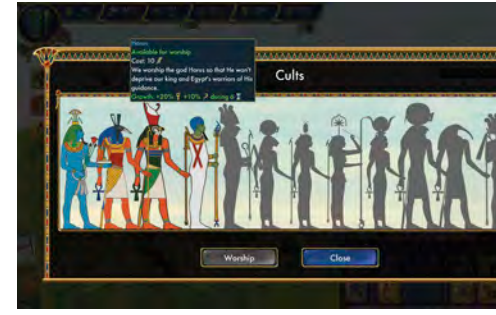
Cultist Simulator beni çok mutlu etti ve E3'ün sıkıcılığından sonra nefes aldırıldı. Ama evet itiraf edeyim Cyberpunk 2077 ve The Last of Us Part 2 için hala çok heyecanlıyım. ♦ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Çok yaratıcı oyun mekanikleri, harika atmosfer, zengin metinler
EKSİ Anlaşılması zor bir oyun, çözdükten sonra oynanış çok bir şey vadetmiyor

85





Yapım Clarus Victoria Dağıtım Clarus Victoria Tür Strateji Platform PC Web clarusvictoria.com

Egypt: Old Kingdom

Strateji oynamayı sevin sevmeyin, inanın bu oyun herkesin dikkatini çekmeye yetecek nitelikte...

Geçtiğimiz ay Predynastic Egypt diye bir oyun incelemiştik, bilmem hatırlar mısınız? Eğer hatırlıyorsanız, etrafta göreceğiniz ekran görüntüleri çok tanıdık gelebilir zira Egypt: Old Kingdom'u yapan da yine aynı firma. İlk Mısır temalı oyunlarının ardından kısa bir süre geçmesine rağmen hızlı bir şekilde ikincisini piyasaya süren firma, beni bir hayli şaşırttı. İki oyunun da ana oyun mekanikleri birbirine fazlasıyla benziyorken, Old Kingdom ile birlikte birçok yenilik eklenmiş. Yine ufak bir yerleşim yerinden başlayıp, piramitlerin olduğu kocaman bir dünya yaratmaya çalışıyoruz. Oyuna başladığımız andaki harita ufak gibi gözükse de içerisinde bulunduğumuz noktayı tamamladıktan sonra, aslında haritanın sadece

ufak bir kısmını işgal ettiğimizi görüyoruz. Oyunun genel mekanikleri bence muazzam. Ufacık bir oyun için gerçekten beklenmedik derecede kaliteli ve iddialı. Oyuncu olarak yapmamız gerekirse kaynak yönetimini en iyi şekilde ayarlamak. Özellikle ilk oyuna nazaran kaynak gelir gider düzeni çok daha iyi ayarlanmış. Bu sayede bir anda gelişmek diye bir opsiyon söz konusu değil. Ayrıca ilk oyunu deneyim edenlerin çok iyi fark edeceği üzere Old Kingdom, Predynastic Egypt'e göre çok daha uzun bir oyun süresine sahip ki bu durum beni çok mutlu etti. Siyasi hareketlilik de bir hayli artmış. Farklı kabile ve fraksiyonlardan gelen taleplere vereceğimiz cevaplar, tüm oyunun gidişatını etkiliyor. Yine de en dikkat

çeken özellik, sanıyorum Piramit yapımına dahil olabilmemiz. Biçiminden yapım aşamasında kullanılan malzemeye kadar hemen her şeye karışabiliyor olmamız da cabası. Bu oyun kolay öğrenilebilmesi, hızlı yapısı ve düşük sistem gereksinimleriyle kesinlikle dikkat çekecek bir yapım. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Genişleyen harita, farklı ekonomi düzeni, geliştirilen görev sistemi.

EKSİ Takip edilmesi gereken kaynak miktarı, yeni oyundan ziyade eklenti paketi gibi

83

Yapım Akçay Karazmak Dağıtım Akçay Karazmak Tür Macera, Gerilim Platform PC Web www.thedarkinside.me

The Dark Inside Me

Her şeyde uç olmaya çalışırken kendi dengesini tutturamayan bir yapım...

Şimdi hemen başlıyorum çünkü anlatacağım çok şey var ve yerimiz çok yok. The Dark Inside Me tek kişi tarafından yapılan bir oyun. Oyunun henüz ilk bölümü var. Destek görürse devamı gelecek. Tek başına bütün bir oyunun altından kalkmak gerçekten çok zor bir iş. Buradaki emeğe saygı duyuyorum.

Tek kişi bir ürün ortaya koymanın dezavantajı teknik ve mali zorluklar iken çok

büyük bir avantajı da yaratıcı alanlarda hiçbir kısıtlamaya takılmamak. Önce oyunu teknik açıdan inceleyelim. Oyun 90'ların macera / survival oyunlarına benzer bir oynanış ile sabit kamera açılırlarına sahip alanlardan oluşuyor. Zaten ana karakter ile direkt Sanitarium'a göz kırptığını anlayacaksınız ve tam da o dönemin macera oyunlarında olduğu gibi, yanlış kararlarda ölebiliyorsunuz. Oyun bolca hata ve bug içeriyor fakat bunlara çok takılmamak gerek. Zamanla düzelecektir. Kamera açıları atmosfere çok etki katsa da yer yer oynanışı zorlaştırıyor. Seslendirmeler ne yazık ki çok başarısız. Ana karakterin sesinin bir an önce düzeltilmesi ve bu işi profesyonel olarak yapan biri tarafından seslendirilmesi gerek.

Gelelim işin yaratıcı kısmına. Oyun çok güzel görünüyor ama geri kalan her şeyde sıkıntıları mevcut. Oyun 90'ların korku estetiği ve uç tavrı ile cinselliği ve şiddeti

kullanmaktan çekinmiyor. Fakat oyun kendini çok edici olmak ve rahatsız etmek için fazla zorluyor. Art arda senaryodan ve birbirinden kopuk rahatsız edici sahneler görmek bir yerden sonra anlamsızlaşıyor. Cinselliğin oyundaki kullanımı biraz çağ dışı ve sorumsuzca. Kadın karakterlerin çoğu gereksiz seksüalle edilmiş. Bulmacalar ve oyundaki aşılması gereken durumlar biraz anlamsız.

Kısacası aynı anda çok fazla şey olmaya çalışan fakat belki de daha sakin ve sağlam adımlara ihtiyaç duyan bir yapım var elimizde. Şu anda her şey çok dağınık.

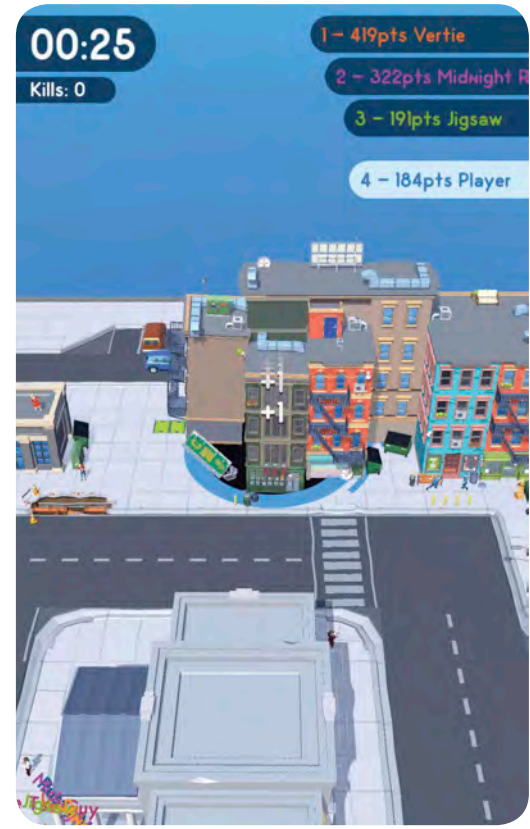
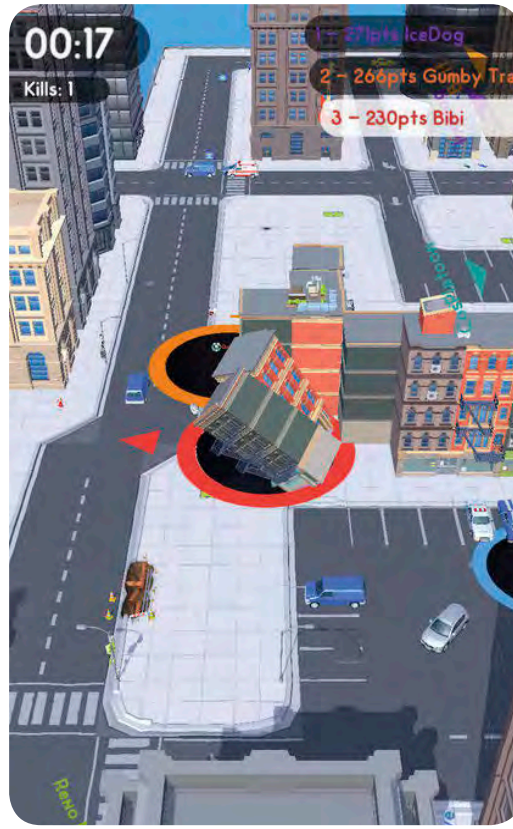
♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Güzel görseller, başarılı atmosfer

EKSİ Geriye kalan teknik ve yaratıcı bütün konulardaki eksikler

47



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

Hole.io

.io oyunlarını özlememiş olamazsınız!

Herhalde .io oyunlarından bir tanesini bu sayfalara taşımaya aylar oldu. Zamanında dergide çok fazla yer bulmasına rağmen son zamanlarda bu türün popülerliği azalmaya başlamıştı (Şükürler olsun ki – Kürşat) Voodoo oyun stüdyosu ise bu türde ve hyper casual türünde yapımlarla karşımıza çıkan önemli firmalardan bir tanesi. (Bir diğeri için bkz; Ketchapp). Karşımıza çıkardıkları yeni oyunları da tıpkı diğeri .io oyunları gibi, tek bir temel prensibe

“Bir deliği yönettiğimiz oyunda önceden hazırlanmış ve pek de büyük olmayan bir şehirde dolanarak etrafta ne bulursak deliğe düşürmeye çalışıyoruz”

dayanıyor. Oyundaki karakterinizi topladığınız şeylerle büyütün ve ekrandaki diğer karakterleri yutun. Bu mekaniğin sonunda ise puanınıza göre oyunun birincisi olarak lanse edilebiliyorsunuz. Baktığınız zaman oldukça basit olan bu sistem, aslında çok başarılı bir şekilde işliyor ve insanların bir şekilde daha çok oynamasına neden oluyor. Hole.io ise adından anlaşıldığı gibi bu sistemi alıp temasını değiştirmiş durumda. Bir deliği yönettiğimiz oyunda önceden hazırlanmış ve pek de büyük olmayan bir şehirde dolanarak etrafta ne bulursak deliğe düşürmeye çalışıyoruz. Elbette başlar başlamaz binaları deliğe düşürmeyi hayal bile etmeyin çünkü öncelikle kontrol ettiğimiz bu karadeliği küçük hedefleri içine atarak büyütmemiz gerekiyor. Oyunun sonlarına doğru ise arabalar, binalar, apartmanlar, işte artık ne bulursanız yutabilecek kıvama geliyor. Oyun ilk bakışta çok eğlenceli gibi görünmesine rağmen bunu bozan bazı eksiklikleri mevcut. Öncelikle oyunda büyümek için izlemeniz gereken tek bir yol var. Şehrin iki

bölgesinde bulunan bahçelere gidip küçük şeyleri yutmak suretiyle hızlıca büyüyerek arabaları ve diğer karakterleri mideye indirmek. Sonrasında da binalara geçerek oyunu lider olarak tamamlamak, tüm olayımız bu. Bu taktik dışında izleyeceğimiz herhangi bir yol, büyük ihtimalle sizi ilk iki sıraya sokmayacaktır. Bunun yanı sıra ne yazık ki oyunun en büyük eksisi oyunun bize vermiş olduğu süre. Bütün bir oyun deneyimi toplam iki dakika sürüyor sadece ve bu iki dakika sorunu yüzünden oyundan yeteri kadar keyif alamıyorsunuz. Geliştiricilerin süreyi arttıracığını umut edebilirsiniz ancak pek mümkün değil çünkü oyuna yerleştirdikleri her bir model oyunu yavaşlatacağı o yüzden harita büyürse ve modelleri aynı şekilde arttırlarsa telefonlara büyük yük binecektir. Büyük ihtimalle ne koyarsak koyalım belirli bir kitlemiz var mantığıyla yaptıkları bir oyundu ve çok fazla oynanmadan sönüp gidecektir. Online olmadan da oynayabileceğiniz Hole.io'yu en azından bir kere denemenizi tavsiye ederim. 8



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Tank Stars

Tanklar! Tankları kim sevmez yahu?

Hatırlıyorum, bu sayfalarda daha önceden yer verdiğim ve rakibinizle birbirinize durduğunuz yerden ok attığınız bir oyun vardı. Karakterleri değiştirebildiğiniz gibi attığınız şey de oktan iğneye, hatta satıra kadar seçenekler söz konusuydu. Adını şu anda çıkartıyorum (Arrow.io? – Kürşat) ancak karşımızda o oyunun birebir kopyası var. Birebir kopyası derken abartmıyorum. Oyunun görsellerinden tutun, kullanılan sisteme kadar aşağı yukarı her şey o oyundan kırıma.

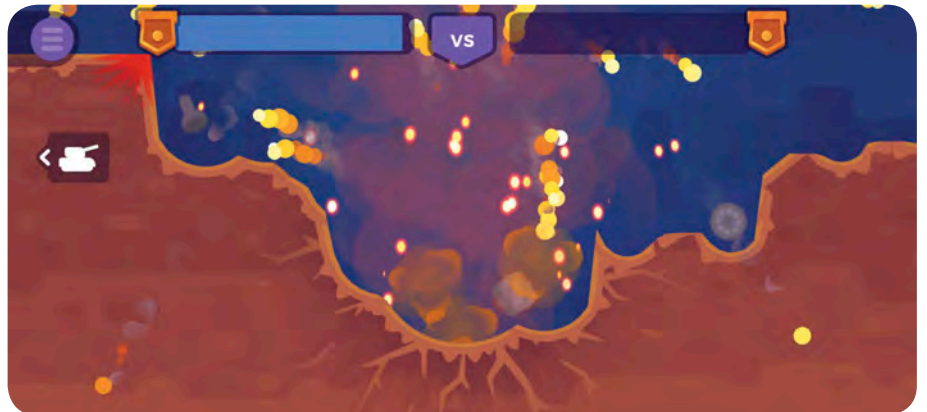
Tank Stars'a çok da haksızlık yapmak istemem çünkü ufak tefek bazı yenilikleri de yok değil. Hatta bir açıdan bakarsak o oyunu alıp birkaç özellik ekleyip, görselleri değiştirip yeniden piyasaya sürmüşler diyebiliriz ki bunun yüzünden onlara kızmak da olmaz çünkü özellikle mobil oyunlarda bu sıklıkla gördüğümüz bir durum. Ok atılan oyunda mesela Worms'un karakterlere verilmiş tek silahla ve yürüyemeden yapılan haliydi. Tamam biliyorum, böyle devam edersek Worms de aslında Pong'dan çakma diye saçma sapan bir yere gidecek konu.

Bu oyunda kontrol ettiğimiz ve oyun içi parasını basıp açabileceğimiz tankları kontrol ediyoruz. Oyunda kontrol ettiğiniz her tankın kendine has altı tane yeteneği oluyor. Bu yetenekleri de yine oyunlardan sonra edindiğiniz kartlarla veya paralarla geliştirebiliyorsunuz. Elbette sadece oyun sonrasında gelmiyor bu özellikler, aynı zamanda belirli bir zaman içerisinde size verilen bedava kutular veya parasını basıp alabileceğiniz daha üst seviye kutularla da bu olayı gerçekleştirebilirsiniz.

Oyuna eklenen bu özelliklerin hayli güzel bir

eklent olduğunu söylemem gerekiyor. Bunun yanı sıra tanklarımızı biraz olsun hareket ettirebiliyor oluşumuzda ayrıca yapılan savaşlara kesinlikle ayrı bir renk katmış. Çünkü hareketler bildiğiniz gibi aldığınız nişanı bozup tekrardan

nişanlamanızı sağlıyor. Oyunda online olarak yapabileceğiniz savaşların yanı sıra offline ve turnuva olarak geçen dalga dalga gelen tankları yok ettiğiniz bir de mod mevcut. Bir şans verin derim. 7





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Peace, Death!
2. FM Manager Mobile 2018
3. Plague Inc.
4. Earn to Die 2
5. Minecraft: Pocket Edition

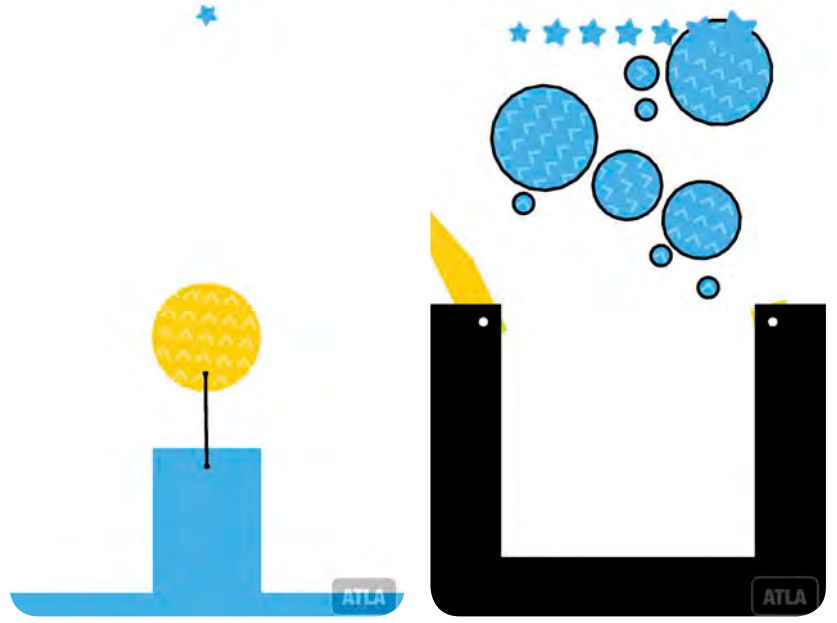


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. 101 Çanak Okey
2. Clash of Clans
3. Zynga Poker
4. Lords Mobile
5. Last Empire War Z

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Earn To Die 2
2. Hitman: Sniper Assassin
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Real Drift Car Race
5. Construction Simulator 2014



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Ultra Sharp

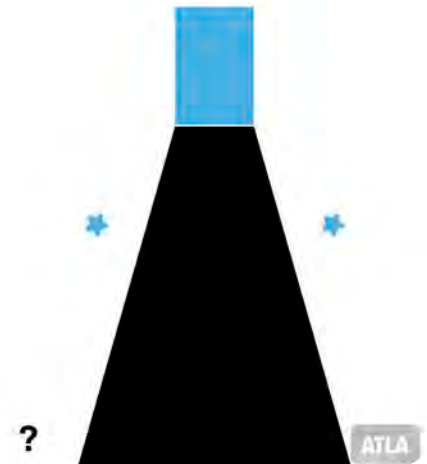
Bu ilginç oyunun bağımlısı olacaksınız...

Mobil sayfalarını devraldıktan beri kaç tane mobil oyun oynamışım, inanmıyorum. Ancak nereden bakarsanız bakın gerek burada incelediklerim gerekse elemelerden önce oynadıklarım arasında beni kendisine bağlayan, elimden düşürmemi engelleyen oyunların sayısı çok değildir. Ultra Sharp kesinlikle bu oyunların arasında kendisine güzel bir yer ediniyor. Yapımcı 1Button SARL'ı daha önce duyanınız var mı bilmiyorum fakat ben kendisiyle yeni tanışıyorum. Kendisi oldukça basit ve sade tasarımlarla kolayca oynayabileceğiniz oyunlar yaratıyor. Kısacası tek parmağınızı kullanmanız yeterli.

Oyunu indireli bir süre geçmesine rağmen nedense oyunun simgesinden dolayı bir türlü elim oynamaya gitmemişti. Bir oyundan ziyade sanki fotoğraf veya benzeri şeyleri düzenleme için kullanılan uygulamaların simgesine benziyor. Burada simgeye çok da laf atmıyorum çünkü oyunu en iyi anlatacak simgelerden birisi budur büyük ihtimalle. Yine de vaziyet bu, ilk bulduğunuzda "oyun mu bu?" diye sormanız çok olası.

Oyunda kullanılan grafikler oldukça sade ve basit şekillerden oluşuyor. Gözünüzü yormadığı gibi neyin ne olduğunu üzerinde çok fazla düşünmenize gerek kalmıyor. Temel olarak yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkan mavi

şekilleri kesip bir ekranda toplamanız gereken yıldıza doğru kaydırmak veya o parça aracılığıyla başka bir parçayı yönlendirmek. Bunu yaparken başlarda çok hızlı ilerlerseniz de seviyeler ilerledikçe biraz daha düşünmeniz gerekebiliyor. Oyun içerisinde toplamda 192 seviye var ve yeni güncellemelerle bu seviyelere yenileri ekleniyor. Basit ancak yolculuk sırasında zaman geçirmelik bir oyun arıyorsanız eğer mutlaka indirin. Çünkü oyunda seviyeleri arka arkasına geçerken yolculuğun ne zaman bittiğini anlamayacaksınız bile. Ve hayır yapımcıdan paralar yattığı için övmüyorum. Yani, henüz... 9



LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends'da yetenekler bitmiyor. Bakalım bu defa Enes'in radarında hangi şampiyon var?

Sayfa
90



ONLINE



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Sanhok için hazır mıyız?

Battle Royale türünün bu denli popüler olmasında en büyük rol PUBG'nin. Rekor satış yaparak 2017 ve 2018'in gündeminde aslan payını kapmış, günahıyla sevabıyla oyun sektörünün unutmayacağı bir dönüşüm noktası. Ardından gelen Fortnite ise bu türün aslında ne denli potansiyelli olduğunu diğer yapımcı firmalara da gösterdi ve Battle Royale'in gelişmesinde büyük pay sahibi oldu. Sektörün bu denli büyümesinde temel sebep PUBG olsa da bu büyüme kendisine de zarar vermeye başladı denilebilir. Birçok yeni Battle Royale'in ortaya çıkması, Fortnite başta olmak üzere, birçok ücretsiz Battle Royale oyununu da beraberinde getirdi. Elbette bu durum başta PUBG'nin pastadaki payının azaldığını düşündürse de PUBG zaten beklenenin çok üzerinde bir satış ve popülerite yakaladı. Yani kendi istediği ivmenin dahi üzerine çıkan PUBG'nin gerekli adımları attıktan sonra diğer oyunların kendisinden oyuncu çalacağı yönünde endişelenmesinin de gereksiz olduğunu düşünüyorum. Ortadaki pastanın en büyük

payını PUBG aldı ve kalan kısmın aslan payı da Fortnite'a gitti. Elbette PlayerUnknown sadece bir oyun yapmadı, bir oyun türünün tüm dünyada gerçekten bir "tür" olarak kabul edilmesini sağladı. Battle Royale kelimesi eskiden makalelerde dahi tek tük seçilirken artık büyük bir kültürü temsil ediyor ve bu kültür e-spor alanındaki faaliyetlerini de her geçen gün geliştiriyor. PUBG Corp. da "nasıl olsa oyun iyi sattı" diyerek kenara çekilmedi. Her geçen gün oyun üzerinde oynanabilirliği artırmak için çalışmalarını sürdürdü. Sadece görsel geliştirmelerin yanı sıra War Mode gibi haftalık eğlence modlarını da geliştirdi. Bunun yanında elbette oyunun devamlılığını sağlayan en önemli içerikler silahlar ve haritalar. Yaklaşık 2017'in sonundan beri PUBG'yi iki harita olarak oynuyoruz. Uzun zaman önce Vietnam'ı andıran haritamız Sanhok, nihayet bu ay sonunda oyuna eklendi. Sanhok'u aşağıda uzun uzun anlatmadan önce E3 2018'de bir de kar haritasının duyurulduğunu hatırlatmak istiyorum.

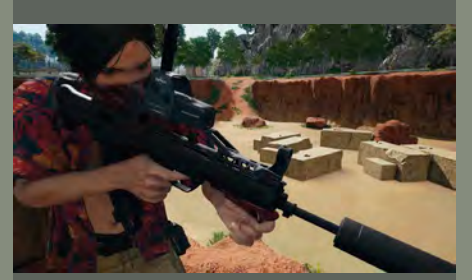
Vietnam'ın nemli ormanları...

Gelelim Sanhok haritasına. Yer yer yağmur yağan yer yer sis basan Sanhok haritasında hakim olan renk yağmur ormanlarının yeşili. Normalde burada yapılması gereken, şöyle 3-5 gün kafa dinlemek olmalı elbette. Ancak biz ne yapıyoruz. Tabii ki 100 kişi uçaktan atlayıp son kişi kalana dek birbirimizle savaşıyoruz. Sonuçta böylesi daha eğlenceli değil mi? Ama haritayı anlatmadan haritanın test aşamasında oluşan bazı ufak rakamları paylaşmak istiyorum. Sanhok haritası test aşamasındayken, bugüne kadar 3,4 milyonu aşkın oyuncu haritayı test etmiş ve toplam oynama süresi 602 yıl gibi bir süreyi aşmış. Oynayan oyuncuların %53'ünü Asyalı oyuncular oluştururken, %25'ini Avrupalı, %22'sini ise Amerikalı oyuncular oluşturuyor. Test süresi boyunca oyuncular en çok Ruins bölgesine inmiş ve bunu Paradise Resort ile Bootcamp takip ediyor. Haritada test süresi boyunca en favori silah M416 olmuş ve 100 bin oyuncu hiç kimseyi öldürmeden, 29 bin oyuncu ise hiç hasar vermeden oyunu



kazanmış. Bunun yanında 1.2 milyon araç patlamış ve 24 binden fazla oyuncu kırmızı bölgede ölmüş. Sanhok'un oynanışta ilk dikkat çeken yanı elbette ki harita boyutu. 4x4 olarak gelen bu harita zaten, oyunda Battle Royale modu olarak değil de Mini Royale isimli yeni bir tür olarak geliyor. Haritanın küçük olması elbette ki çatışmaları daha sık hale getiriyor. Diğer haritalardaki gibi burada da derme çatma evler var ve ev tasarımları her iki haritadan da farklı. Tamamen yeni bir dünya Sanhok. Tabiatı ile hava durumu ile bambaşka. Ancak taktiksel anlamda oyuncuya çeşitlilik sunduğu ise pek söylenemez şu aşamada. Engelli alanları diğer iki haritaya göre daha az. Tabii ki birçok engelli bölgesi var ama azdan kastım, yükselti farkı. Yüksek olan alanlar diğer iki haritanın tepeleri ile karşılaştırıldığında çok daha alçak kalıyor. Ancak her yer olabildiğince yeşil ve bol ağaçlı olduğundan, özellikle tepelerin eteklerinde yer alan oyuncuları rakiplerini ses çıkarmadıkları müddetçe gözle bile fark etmeleri daha zorlaşıyor. Ağaçlar devamlı olarak bu tepeleri gizleyebiliyorlar. Elbette bu durumda özellikle sesler çok daha büyük önem taşıyor. Seçeceğimiz yol, haritanın kapanışına göre hem doğru rota olmalı hem de diğer oyuncuları, diğer haritalarda olduğu gibi olabildiğince arkalamalısınız. Haritada küçüklü büyüklü birçok kasabanın yanı sıra harabeler ve kamplar gibi alanlar da var. Oyunda benim taktiğim daha çok

Quarry alanındaki depolara atlamak ve ardından buradaki taş ocağını yağmalayıp haritanın kapanma durumuna göre ilerlemek oldu. Gerek takım halinde gerekse solo'da bu taktiği uyguladım. Elbette uçağın geçişine ve haritanın kapanış yönüne göre bu durum değişebilir ama bu güzergah benim ihtiyaçlarımı fazlasıyla karşıladı, bunu da belirteyim. Maçlar elbette haritanın küçük olması sebebiyle fazla uzun sürmüyor. 12 GB'lık güncelleme beraberinde sadece yeni haritayı getirmedi. Yeni haritanın yanında bir etkinlik paketi ve performans iyileştirmeleri de söz konusu. Son zamanlarda performans açısından iyi yol kat eden oyun gerçekten de bu güncelleme ile pek çok sorun üstesinden gelmiş. Artık oyunu daha iyi bir görsel kalitede oynamanız mümkün. Yine de performansım bozulmasın dersiniz, orasını bilemiyorum. Çeşitli arayüz güncellemelerinin yanında oyuna bir de yepyeni bir etkinlik geldi. Bu etkinlikle beraber sınırlı süreyle de olsa oyuna bir görev sistemi eklenmiş durumda. Bu sistem Paladins ve Fortnite gibi oyunlarda yer alan Savaş bileti sistemine benziyor. Oyunu oynadıkça seviye atlıyorsunuz ve her seviyede farklı ödüller veriliyor. Solo, duo ya da squad olarak çeşitli görevler var ve bu görevleri yaptıkça seviyenizi artıracak



QBZ95

Yepyeni silahımız ile tanışın arkadaşlar. Sadece Sanhok'da yer alan bu silah SCAR-L'in yerine, haritada erişilebilir olarak geldi ve şu anda oldukça sık olarak kullanılabilir. Her ne kadar 5.56mm mermi kullansa da kullanım olarak Groza'ya bir hayli benziyor. Atış hızı ve yüksek kapasitesi ile özellikle yakın ve orta mesafede isabetli atışlar sağlayabiliyor. Başta geri tepmesi oldukça ilginç gelmişti ama elim alıştıktan sonra makul düzeyde olduğunu anladım. Sanhok'ta kısa sürede bir tane bulup deneyim edeceğinizi düşünüyorum.

XP puanını kazanıyorsunuz. Maç sonunda da belirli bir XP puanı kazanıyor olsanız da bu miktar gerçekten çok az. Bu nedenle görevler seviye atlamanızı sağlayan en temel etkenler. Bu sistem de belirli seviyelere ulaştığınızda belirli ödüller alıyorsunuz. Bu ödüller genellikle giyislerden ya da silah skinlerinden oluşuyor. Ama nickname değiştirme gibi özel ödüller de var. Normalde bazı seviyeleri ödüksüz geçiyorsunuz ama eğer yaklaşık 45 liraya gelen Premium Pass içeriğini alırsanız her seviyede çok daha fazla ödül kazanıyorsunuz. Nadir kostümlerin yanında BP puanı ya da BP kazancı artışı da olabiliyor. Ancak sadece geçici bir süre için kullanabileceğiniz bu geçiş kartı almaya gerçekten değer mi şüphelerim var. Yine de Sanhok haritası ile beraber PUBG'de oynanış çok daha gelişti ve gerçekten de oynaması oldukça eğlenceli bir harita. Çoktan PUBG tayfa haritayı yaladı yuttu ama uzun zamandır oyuna giremediyseniz bence gidin bir göz atın. ♦ **Enes Özdemir**





LEAGUE OF LEGENDS

Yaz ayları çok sayıda değişikliğe gebe...

League of Legends son iki yama başta olmak üzere sekizinci sezondan itibaren oldukça önemli değişiklikler geçirdi. LoL'ün piyasada sağlam bir yer edinmesinin en büyük sebebi, oyun içeriğini sürekli dinamik tutmasından kaynaklanıyor. İlk sezondan bu yana her geçen sezonda birçok yenilik ve bu yeniliklerde kullanılan farklı dengeleme mekanizmaları sürekli karşımıza çıktı. Her sezon farklı şampiyon havuzları ve bazen pek de alışık olmadığımız seçimlerle karşılaştık. Bunun yanında sonraki sezon ise oynanıştan ziyade dereceli sezonların yapısında büyük değişikliklerin olacağını görüyoruz. Bir başka ayda -biraz daha detay ortaya çıktığında- dereceli sistemin planlanan yeni yapısını da elbette sizinle paylaşacağım. Ancak özellikle de sekizinci sezon yamalarıyla beraber LoL'de yapılan değişiklikler, oldukça devrimsel bir meta ortaya çıkardı. Alışılmadık bir düzeni oyuna getirmiş olsa da benim oldukça önem verdiğim bir konu olan oynanış özgürlüğü açısından, oldukça işlevsel bir oyun yapısının yavaş yavaş oyuna

oturtulduğunu görüyoruz. Dereceli oyunlarda daha az karşılaşılabilirse bile özellikle e-spor mücadelelerinde yer alan seçimler, oldukça ilginç bir oyun düzeninin ne kadar işlevsel olabileceğinin en büyük kanıtı. Elbette bu oynanış tarzı yavaş yavaş dereceli oyunlarda da gittikçe artıyor.

Tam olarak neden bahsediyorum peki? Şampiyonların oynadıkları roller bir kere çok daha esnek hale geldi. Özellikle nişancı sınıfı bundan biraz daha fazla etkilense de her bir rol, daha fazla şampiyona açık hale geldi. Alt koridorda nişancı rolünde Ornn, Darius ve Mordekaiser gibi ilginç seçimler yapılıyor. Geçmişte genelde üst koridorda ya da destekte oynayan şampiyonların ise koridoru domine ettiğini görüyoruz. Gerek eşya güncellemeleri gerek şampiyon oynanışlarındaki temel değişimler bu durum için oldukça etkili oldu. Nişancıların etkisiz olduğunu söylemek elbette ki oldukça yanlış ancak bir rol için sınırlı sayıda şampiyona sahip olmamak da bir o kadar güzel. Diğer yandan yepyeni şampiyonumuz Pyke'in

ve Aatrox'un güncellenmesi de oyuna büyük bir etki bırakacak gibi. Pyke zaten oldukça sevilen bir şampiyon oldu ancak yeni Aatrox ben bu satırları yazarken henüz oyuna dahil olmadı. Yine de yeni yeteneklerinin duyurulması bize Aatrox hakkında az çok fikir verdi. Bir kere Aatrox ile özdeşleşen ama artık yeniliğe ihtiyaç duyan Kan Uykusu artık ulti yeteneğinin bir özelliği olarak karşımıza çıkıyor. Aatrox'un pasif yeteneği ise daha çok hasar odaklı ve rakibin azami canına göre değişim kazanan bir yapıda. Ultı yeteneği artık Aatrox'un uçabilmesini sağlıyor, dolayısıyla hareket hızını da ortaya çıkıyor. Bunun yanında hasar artışı kazanıyor ve ulti formunda öldüğünde Kan Uykusu devreye girdiği için yeniden canlanabiliyor. Açıkçası yeni güncellemelerle bir şampiyonun en iyi nerede kullanılabileceğini kestirmek gerçekten güç ama destek veya üst koridorda oldukça etkili bir tank haline dönüşebilir Aatrox. Tank yönünü can yenileme özelliğinden kazanıp, daha fazla hasar yapılandırması kazanabilir görünüyor. ♦ **Enes Özdemir**

Kanlırıtım'ın öcü Pyke

Başta bir destek şampiyonu olarak duyurulan Pyke, yetenekleri ilk kez açıklandığında üst koridor ya da orman oynanabileceği düşünülmüş bir şampiyon. Başlarda yorumları okuduğumda "Bu nasıl destek ya?" isyanını görmüş-tüm. Ancak oyuncular zamanla yeteneklerdeki satır aralarını iyi okuduğunda gerçekten de şampiyonun bir destek şampiyonu olduğunu gördüler. Ancak özellikle sahip olduğu can yenilemesi, açıkçası Pyke'in orman potansiyelinin çok yüksek olduğunu gözler önüne seriyor. Yine de oldukça hızlı hasar alması nedeniyle Pyke'in sizi rezil de vezir de etme şansı var. Gelin bu yeteneklere beraber bakalım.



Boğulmuşların Nefesi(Pasif)

Pyke'in pasif yeteneği bir düşmandan hasar aldığı anda -o düşmandan saklanmayı başarabilirse- hızlıca can yenilemesi almasını sağlıyor. Elbette bunun en büyük avantajı, koridorda kalma süresini oldukça yükseltebilmesi.

Kemik Zıpkın (Q)

Bu yetenek iki farklı şekilde kullanılabilir. Destek özelliklerinin ilki de burada ortaya çıkıyor. Tabii önce şunu anlamamız lazım. Pyke, kendi takım arkadaşlarına verdiği bufflardan ziyade daha çok rakip üzerinde bıraktığı, olumsuz etkilerle ön plana çıkan bir şampiyon. Q tuşuna basıp çektiğinizde Pyke kısa bir menzildeki rakiplere hem hasar veriyor hem de yavaşlatıyor. Ancak Q'ya basılı tuttuğunuzda menzil oldukça artıyor ve Pyke fırlattığı zincirle rakiplerini kendine doğru çeker.



Karanlık Gelgit (E)

Pyke'in benim gözümde favori yeteneği, özellikle takım savaşlarında hasarı elinde tutan şampiyonları hedef almanız gereken "Karanlık Gelgit". Bu yetenek sayesinde Pyke ileri atılıyor. İleri atılırken rakiplerin içinden geçebiliyor. İleri atıldıktan çok kısa bir süre sonra arkasından bıraktığı bir hayalet Pyke'a geri dönüyor ve hayaletin dokunduğu rakip şampiyonlar sersemliyor. Özellikle Q yeteneği ile kombolanıp üzerine ulti yeteneğini kullandığınızda oldukça etkili bir saldırıya dönüşüyor.



Hayalet Sular (W)

Özellikle W yeteneği sayesinde Pyke bence oldukça iyi bir orman şampiyonu olma yolunda. Zira "Hayalet Sular" hareket hızı ile hem koridorlar arasında hızlı bir erişim sağlıyor hem de Pyke'in kamuflaja bürünmesini sağlayarak rakip baskınlarda ön plana çıkmasını sağlıyor. Dolayısıyla Pyke'i ormanda tercih etmek de son derece makul.



Derinlerin İntikamı (R)

Tam bir bitirici darbe olan ulti yeteneğinin destek rolündeki görevi asist yapan bir takım arkadaşına asist değil, katletme altını vermesi. "Derinlerin İntikamı" ile Pyke, X şeklindeki bir alan üzerinde rakibe büyük bir hasar verebiliyor. Eğer rakip düşük bir cana sahipse ölümü garanti oluyor. Ayrıca ulti kısa bir süreliğine ardi ardına kullanılabilir.

TEMMUZ
SAYISINI KAÇIRMA

22
POSTER

50
STICKER
Hediye
TEST
DERGİSİ

2 DERGİ BİR ARADA

Hediye
TEST
DERGİSİ

22 POSTER 50 STICKER

heygirl

SELENA
BİZE GERİ
DÖNDÜ!

TEMMUZ 2018 NUS:7 FİYATI: 7,750



SICAK
YAZ
• AŞK
• GÜZELLİK
• MODA

ONE 8.YIL
ÖZEL
DIRECTION



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

i instagram.com/heygirlonline



Acer

Nitro AN515-51

Şıklık deyince akla gelen ilk firmalardan olan Acer bu defa oyuncuların aklını çecek bir laptop ile karşımızda.

Sayfa
96



DONANIM

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



Monster Abra A7 V9.21

Monster'dan fiyat / performans laptopu

Geçtiğimiz ay Monster'dan uygun fiyata canavar gibi bir dizüstü bilgisayar incelemiştik hatırlarsanız. Abra A5 V13.4 modelinden sonra bu kez de Abra A7 modellerinden V9.2.1 modeli bizlerle.

Monster Abra A7 V9.2.1 modeli, bir önce incelediğimiz modelle hemen hemen benzerlik gösteriyor. En büyük farkı ise kasa ve ekran boyutuyla bizlere gösteriyor diyebiliriz.

Dizüstü bilgisayarın detaylarına geçmeden önce tasarımına yakından bakalım. Açıkçası Monster Abra A7 V9.2.1, bir önce incelediğimiz Abra A5 V13.4'e göre daha sade bir tasarıma sahip. Tasarım ve görsellik zevki kullanıcıdan kullanıcıya göre değişiklik gösterebiliyor. Bu modelinde agresif çizgilerin dışında duran Monster, sade bir kasa tasarımına imza atmış. Bu da sade tasarım çizgisini beğenenlerin hoşlanacağı bir laptop olmasını sağlamış diyebiliriz. Ancak yine de bir oyun bilgisayarı için biraz fazla sade olduğu açık.

Monster Abra A7 V9.2.1, 17.3 inç boyutunda bir ekranın sahibi olduğu için kasa boyutları da biraz geniş bir model oluyor. Bu anlamda 15.6 inç laptoplara nispeten taşınması biraz daha zahmetli elbette. Fakat bunun karşılığında size daha geniş bir görüş alanı sunduğunu da göz önünde bulundurmak lazım tabii ki. Ancak 2.9 kilogram ağırlığı ve 27 mm kalınlığıyla sırt çantasına atılabilecek bir model olduğuna da söyleyelim.

Monster Abra A7 V9.2.1, klavyesiyle rahat bir kullanım sağlıyor. Harflerin aralarındaki boşluklar ve yükseklikleri kullanıma elverişli. Ayrıca bir numerik tuş takımı bulundurması avantaj. Numerik tuş takımı alanında Fn kombinasyonu ile isterseniz klavye ışıklandırmasının seviyesini ayarlayabiliyorsunuz. Evet, LED aydınlatmalı bir klavyeye sahip olan Monster Abra A7 V9.2.1, LED ışıklandırmayı istediğiniz gibi optimize edebilmenize olanak tanıyor pek tabii. Control Center 2.0 yazılımı üzerinden klavyenin tamamının renklerini ayarlamamız mümkün. Bu yazılım üzerinden ayrıca sistem monitörü ve bazı ek ayarlara da erişebilirsiniz.

Monster Abra A7 V9.2.1'in farklı versiyonları da var tabii ve her birinde konfigürasyon değişiyor. Elimizdeki modelde konfigürasyon olarak selef modele benzerlikler görüyoruz. Bunlardan işlemci seçeneği bu modelde de 8'inci nesil Intel Core i7-8750H oluyor. 2.2 GHz taban frekansta çalışan 6 fiziksel çekirdekli bu işlemci, TurboBoost ile 4.1 GHz değerlere erişebiliyor. Bu da yalnızca oyun noktasında değil, tüm senaryolarda yük altında iyi performans almanızı sağlıyor diyebiliriz. NVIDIA GeForce GTX 1050Ti ekran kartı ile oyunlara hazır olan Monster Abra A7 V9.2.1, böylece uygun fiyata iyi performans sağlamanız için donatılmış. RAM hanesine baktığımızda yine 8 GB kapasitesinde DDR4 belleklerin

kullanıldığını görüyoruz.

Disk kapasitesine gelecek olursak, laptopta 256 GB kapasitesinde M.2 SATA SSD'nin kullanıldığını görüyoruz. Performans sonucu ise açıkçası Abra A5'e göre oldukça yüksek. Başta da söylediğimiz gibi Monster Abra A7 V9.2.1, 17.3 inç boyutunda bir ekrana sahip. Ekranın mat panelden oluşması önemli bir avantaj. Zira böylece yansımalarından kaçınılabilen ekran, ışıklı ortamlarda da keyifli bir oyun deneyimi sunabiliyor. Laptop satın alım aşamasında FreeDos ile geliyor, bunu da belirtelim. Monster için, oyun severleri fiyat/performans oranlarıyla iyi dizüstü bilgisayar modelleriyle buluşturmaya devam ediyor diyebiliriz. Monster Abra A7 V9.2.1, gerek sahip olduğu teknik bileşenleri, gerek bunların performansa yansımalarıyla fazlasıyla başarılı bir dizüstü bilgisayar oluyor. Bu arada hemen laptop'ın fiyatını da söyleyelim. Monster Abra A7 V9.2.1, şu an piyasada 5199 TL fiyatla bulunabiliyor. Bu fiyatıyla muadil ürünlerden daha ucuz olduğu açık. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Fiyat/performans, bağlantı zenginliği, mat ekran, kullanışlı klavye
EKSİ Tasarımı her oyuncuya hitap etmeyecek



Cougar Panzer EVO RGB

Kaslı mı kaslı bir oyuncu kasası!

Rensiz, demir yığından pek farklı görünmeyen bilgisayar kasaları seneler öncesinde kaldı. Özellikle oyun tutkunları şu sıralar şık, havalı ve renkli kasalarla ilgileniyorlar. Cougar'ın yeni amiral gemisi kasası Panzer EVO RGB, bu istekleri en üst düzeyde karşılamayı amaçlıyor.

EVO RGB, kutusundan dört Vortex RGB fan ile çıkıyor ve sekize kadar RGB fanı, bunun yanında 4 RGB LED şeridini destekliyor. Kasa kutusundan çıktığı haliyle yeterince ışıklı ve renkli, ancak işi biraz daha ilerletmek isteyenler, kasanın üst kısmına ve diğer bölümlerine RGB öğeleri ekleyebilirler. Ön yüzde iki USB 3 yuvası, bir USB yuvası ve bir USB 3.1 Type C yuvası bulunuyor. Sabit disk etkinliğini gösteren ışık bunların hemen altında yer alıyor. Kasaya maksimum 390mm genişlikte dört adede kadar grafik kartı sığabiliyor.

İki 3,5 inç'lik sürücü yuvası ve dört 2,5 inç'lik yuvalara sahip olan kasa, geniş yapısı sayesinde sekiz genişleme yuvasını destekliyor. Kasanın 26,6 x 61 x 55,6 cm ölçüsündeki boyutları, istediğiniz işlemci soğutucusunu ve grafik kartını rahatça sığdırabileceğiniz anlamına geliyor. Kutusundan çıktığı andan itibaren bizi etkileyen Panzer EVO RGB'nin dört yanı, temperli camla kaplanmış.

Kasanın sıvı soğutmayı sevenler için sunduğu özellikler de gayet yerinde. Üst ve ön bölümünde 360mm'lik radyatörleri barındırabilen kasa, altta 120 veya 140mm'lik ısı dağıtıcısını barındırabiliyor. Arka yüze ise 120mm'lik bir radyatör sığıyor.

Panzer EVO RGB'yi özellikle çalışır halde gördüğünüzde sizi etkileyeceğinden şüpheniz olmasın. Rengarenk ışıklandırmayı sevmiyorsanız bile, tek renkle ulaşabileceğiniz onlarca efekt var. Cougar Panzer EVO RGB'nin görünümünü siz de beğendiyseniz ve amacınız müthiş bir oyun PC'si kurmak ise, onu gönül rahatlığıyla tercih edebilir, güçlü donanımınızı şık bir kasayla pekiştirebilirsiniz. ♦ **Zeynel Öztürk**

KARAR

ARTI Karşı koyulmaz görünüm, Onlarca RGB efekti, Çok iyi sıvı ve hava soğutma desteği
EKSİ Ağır

94



HyperX Alloy FPS Pro

Hardcore oyunculara özel

Teknoloji firmaları adeta oyunculara özel ürünler üretmekte yarışıyor. Son dönemde çok sayıda oyuncu klavyesi inceleme şansımız oldu. Bunlardan HyperX'e özel ürünlere de yakından baktık. HyperX Alloy FPS Pro modeli de mekanik klavye deryasında özellikle performans anlamında önemli modellerden biri. Zira üzerinde Cherry MX Red anahtarları bulunduran klavye, böylece oyuncuların istediği tepki süresini sağlıyor. Fakat tasarım açısından kullanıcıları seçimlere iten bir model. Zira Alloy FPS Pro'da herhangi bir numerik tuş takımı yer almıyor.

Bir diğer önemli detay, klavyede herhangi bir makro tuş bölümünün bulunmaması. Bu noktada da bu klavyenin adından da anlaşılabilir gibi, daha çok FPS odaklı olduğunu anlıyoruz. HyperX Alloy FPS Pro, üzerindeki tuş anahtarlarıyla oldukça ideal. Cherry MX Red anahtarlarını 50 milyon vuruşa kadar test eden Kingston, ayrıca oyuncuların çok sevdiği ışıklandırmaya da elbette klavyede yer vermiş. Kırmızı renkli arka aydınlatmalar klavyeye eşlik ediyor. Aydınlatma seviyesini artırıp azaltabilir, farklı efektler atayabilirsiniz. HyperX Alloy FPS Pro, oyunculara özel bir klavye. Mekanik bir klavye ve performans açısından başarılı bir klavye. Bu anlamda mekanik klavye arayan oyun severler fazlasıyla memnun kalacaklardır. Numerik tuş takımının bulunmaması onu farklı bir kategoriye sokuyor, keza makro tuşlarının olmaması da öyle. Bu anlamda numerik ve makro tuşlarının olmamasını bir eksi olarak değerlendirmiyoruz belki fakat daha önce incelediğimiz Alloy FPS modelinde WASD tuşlarının dokulu yüzeyli alternatifi olduğunu görmüştük. HyperX Alloy FPS Pro'nun fiyatı da 458 TL dolaylarında.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yüksek performans, Cherry MX Red anahtar, hoş gözüken arka aydınlatma, güzel dizayn
EKSİ Renk seçenekleri yok, dokulu WASD başlık seçeneği yok

81



Acer Nitro 5 (AN515-51)

Tasarım deyince akla gelen ilk firmalardan olan Acer, bu defa oyuncuları gözüne kestirdi.

Oyunculara yönelik bilgisayarların, çevre birimlerinin ve yan ürünlerin pazardaki payını giderek artırdığı bir dönem yaşıyoruz. Oyuncu laptopları konusunda da artık standart kasaya ve daha güçlü donanıma sahip ürünler yerlerini tamamen oyuncular için tasarlanmış, buna göre optimize edilmiş ürünlere bırakmaya başladı. Acer'ın Nitro 5 serisi de hem güce hem de şıklık ve kolay taşınabilirliğe önem veren oyuncular için tasarlanmış, "slim" diyebileceğimiz sınıfta bir oyun bilgisayarı.

Nitro 5'in AN515-51 modeli 15.6 inçlik 1080p çözünürlüğü destekleyen bir IPS panel ile beraber geliyor. Maksimum 276 kandela olan parlaklık değeri bu sınıfta bir laptop için düşük olsa da IPS panel oldukça geniş bir görüş açısına sahip olması sayesinde puanları toplamayı başarıyor. Oldukça şık gözükən, agresif bir alüminyum kasaya sahip olan Nitro 5'in ağırlığı 2.7kg ve bu sınıfta bir oyuncu laptopu için makul sınırlar dahilinde.

Nitro 5 pek çok farklı konfigürasyona sahip. Bizim test ettiğimiz konfigürasyon olan AN515-51 ise Core i7-7700HQ işlemci, GeForce GTX 1050 Ti ekran kartı ve 8GB

DDR4-2400 RAM ile beraber geliyor. Bu konfigürasyon şu an piyasada olan hemen tüm oyunları maksimum verimle oynamanıza yeterli, yakın zamanda çıkacak tüm oyunları da rahatça çalıştırmaya yetecek seviyede. Laptopun konfigürasyonunun VR için uygun olmadığını da söylememiz gerek.

Depolama tarafında ise üründe hem 120 GB SSD disk, hem de 1TB'lık HDD disk bulunuyor. Intel HM 175 anakart üzerinde yer alan Qualcomm Wi-Fi çipi (QCA6174) firmanın belirttiğine göre iki kata kadar daha verimli bir kablosuz bağlantı sunuyor. Bu seviyede değerler elde edemesek de ürünün bu kuldarda ürünün oldukça yüksek bir performans gösterdiğini söyleyebiliriz.

Laptopların en önemli sıkıntılarından birisi de ses performansı konusunda genellikle zayıf kalıyor olmaları. Acer bu konuda bir şeyler yapma kararı almış ve Acer True Harmony teknolojisini Dolby Audio Premium ile birleştirmiş. Hayli başarılı bir ses performansı sunan Nitro 5 çoğu kişiyi mutlu edecektir.

Nitro 5 oyun deneyiminizi artırmak için iki önemli yazılım ile beraber sizlere ulaşıyor. Acer Nitro Sense yazılımı ise bilgisayarın

fan hızı, işlemci sıcaklığı, GPU sıcaklığı gibi detayları kontrol edebiliyor ve Acer Cool-Boost ile de sistemin soğutma performansını artırabiliyorsunuz. Peki bu yazılımlar ne kadar işe yarıyor? Acer Nitro 5 yaptığımız testlerde gürültü açısından ortalamayı tutturmayı başarken şimdiye kadar gördüğümüz en iyi soğutma sistemlerinden birisine sahip olduğunu gösterdi. Elde ettiğimiz değerlere göre cihazın dış ısı yük altında bile nadiren 40 derecenin üzerine çıkıyor.

Neticede –bizdeki modeli– Intel'in sekizinci nesil işlemcilerinden nasiplenirse de hayli yetkin bir oyun platformu duruyor karşımızda. Piyasada 4800 TL civarında bir fiyata bulunabilen Nitro 5 (AN515-51) fiyat konusunda rakipleriyle aynı düzeyde. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Agresif ama abartısız tasarım, yeterli performans, Acer True Harmony, etkili soğutma

EKSİ Ekran parlaklık değeri düşük, VR için uygun değil



XPG Infarex M10 Mouse + R10 RGB Mouse Pad

ADATA'dan RGB destekli,
giriş seviyesi çözümler...

RGB destekli ürünler öyle bir günde hayatımıza girmedir, çok yeni de sayılmazlar. Yine de geldiğimiz noktada oyuncuların büyük bir kısmı tarafından, hele de yeni ürün satın alınacaksa "olmazsa olmaz" mertebesine ulaştıklarını artık kabul etmek gerekiyor. ADATA'nın XPG markasına mensup olan bu ürünler de hem ekonomik hem de RGB destekli çevre birimleri talep eden oyuncuları hedeflemekte.

Infarex M10 ilk bakışta pek de agresif bir tasarıma sahip olmayan, RGB desteğini de herhangi bir yazılım gerektirmeden bizlere sunan, giriş seviyesi bir oyuncu faresi. 1.5 metreden daha uzun bir kabloya sahip olan ürün maksimum 8G hızlanma değerine ve 3200 DPI desteğine sahip. Herhangi bir yazılım olmadığından farenin üst kısmındaki tuşu kullanarak 800/1600/2400/3200 DPI değerleri arasında geçiş yapılabilir. Oldukça başarılı bir ergonomiye ve kavrama hissine sahip olan farenin en ciddi sorunu ise sol tarafta yer alan tuşların müthiş bir deadzone'a sahipmiş gibi hissettirmesi ve herhangi bir hassaslıktan yoksun olması.

R10 RGB Mouse pad'e gelirse 35x25cm ebadında ve 800gr ağırlığında, sert yüzeyli bir ürünle karşı karşıyayız. RGB desteği yine Mouse pad üzerinden kontrol edilebiliyor ve farklı modlar arasında geçiş yapılabilir ve aynı anda tek renk görüntüleyebilir (Monochrome).

Sonuç olarak karşımızda günlük kullanıma uygun, performansı yeterli ve cebinizi de çok zorlamayacak bir ürün var. Burada şunu da belirtmek gerekiyor, ürünün 250 TL'lik Türkiye fiyatı onu yurt dışı fiyatıyla (40 dolar) dahil olduğu segmentin bir tık üstüne taşımış. Bu da ürünün en büyük avantajı olan fiyat performans potansiyelini tam anlamıyla kullanamamasına yol açıyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Rgb desteği, günlük kullanımda oldukça konforlu, 10 milyon tıklama ömrü

EKSİ Farenin sol tarafındaki tuşlar histen yoksun, performansı hardcore oyuncular için düşük kalabilir

82



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Logitech G533

Şıklık ve yüksek performans bir arada.

Logitech'in G serisi bildiğiniz gibi bir süredir hayli agresif tasarımlar ile bizlere ulaşıyor. Daha önce incelediğimiz G633 Artemis Spectrum'da adeta bir bilim kurgu filminden fırlamış gibi gözükten, hayli şatafatlı bir üründü. Kablosuz bir oyuncu kulaklığı olan G533 ise piyano siyahı kaplaması ve şık tasarımıyla çok ayrı bir yolu takip ediyor.

350 gram ağırlığındaki kulaklık aslında hiç de kompakt olmamasına rağmen akıcı hatları sayesinde olduğundan daha küçükmüş gibi gözüküyor. G533'ün biraz sert diyebileceğimiz kumaş kaplı kulak yastıkları tıpkı G633 gibi ilk taktığınızda biraz rahatsızlık veriyor, ardından adeta başınıza "uyum sağlıyor" ve saatler boyunca kullansanız bile oldukça konforlu bir kullanım vad ediyor.

Tasarımdaki sadelik ve şıklık kulaklık üstündeki düğmelerin de sadeleştirilmesine yol açmış. Power tuşu yanında bir adet programlanabilir G-tuşu (normalde mikrofonu mute ediyor) ve ses açma kapatma düğmesi dışında herhangi bir kontrol bulunmuyor. Ürünün ses engelleme özellikli mikrofonu gövde içinde kaybolmuyor olsa da kullanılmadığı zaman yukarıya doğru katlanabiliyor, performansı da son derece başarılı.

Oyuncu kulaklıklarından müzik performansı bekleyenler de bu üründen çok memnun kalacak, hatta ürün oyunlarda gösterdiği performanstan daha iyisini müzik performansı konusunda gösteriyor. DTS:X 7.1 Surround desteğine sahip olan ürünün en güçlü yönlerinden birisi Logitech Gaming Software yazılımı. Buradan kulak zevkinize göre her türlü değişikliği yapmanız mümkün.

Ürünün tam şarjda 10 saatin üzerinde kullanılabilirliğini de belirtelim. Neticede ürün 745 TL'lik fiyatını –döviz de şu haldeyken- fazlasıyla hak ediyor ve kendi sınıfında ciddi bir alternatif olmayı başarıyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, yüksek performans, DTS: X 7.1 Surround desteği, uzun batarya ömrü

EKSİ Tasarımı bazı oyunculara iddiasız gelebilir

91

LEVEL

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

99^{TL}

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





Sayfa
108

KÜLTÜR & SANAT

COSPLAY REPUBLIC

Cosplay görsel bir şölen, özellikle de iyi fotoğrafçılar tarafından ölümsüzleştirildiğinde... İşin püf noktalarını bu işi en iyi bilenlere sorduk.

SEKİZ

Yaz geldi çattı, okullar tatil oldu, işinden izin alacak olanlar da büyük ihtimalle izin şanslarını bu mevsimden yana kullanacaklar. Evde miskin miskin oturmak yerine, zamanınızı kitaplarla geçirmeye ne dersiniz peki? Üstelik tek kitap değil, sizi üçlemelerle buluşturuyoruz bu ay!



Drizzt Efsanesi

Antik dönem efsanesi gibi bir şey Drizzt Do'urden... Fantastik dünyanın en ünlü Kara Elf'inin hikayesini okuduğunuzda o kadar çok etkileneceksiniz ki bir süre kendinizi Drizzt sanmanız bile olası. Anayurt, Sürgün ve Göç romanlarını okumak Drizzt Efsanesi'ni anlamak ve fazlasıyla tatmin olmak için yeterli ama seriyi çok beğenirseniz takipçisi olan daha çok kitap da bulunuyor...



Ejderha Mızrağı Destanı

Tracy Hickman ve Margaret Weis'in kaleme aldığı, gerçek bir efsane Ejderha Mızrağı Destanı. Güz Alacakaranlığı, Kış Gecesi Ejderhaları ve İlkbahar Şafağı Ejderhaları üçlemesini okuduktan sonra fantastik kitaplara ilginiz %100 oranında artmış olacak. Kitabın kahramanlarından Raistlin Majere'yi bir daha hiç unutamayacaksınız...

Yüzüklerin Efendisi

Herhalde aranızda Tolkien'in ünlü serisini okumayan kalmamıştır, değil mi? Yoksa sadece filmleri mi izlediniz? Her ne kadar filmler gayet iyi olsa da kitapların havası bambaşka... Şayet ki filmleri izlemediyseniz, Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okuyarak kendinize en büyük hediyeyi vermiş olacaksınız.





❖ Kızıl Yükseliş

Bu seri nedense pek ses getirmedi ama bilmelisiniz ki film çalışmaları sürüyor. Oysaki Game of Thrones kadar iddialı hikaye sallantılarına sahip, çok sağlam bir üçleme. Pierce Brown'ın kaleme aldığı seride olaylar gelecekte geçiyor ve Darrow adındaki sıradan, işçi sınıfından birinin yükselişini konu ediyor. Bol entrika, bol heyecan bu seride; kesinlikle okumalısınız.

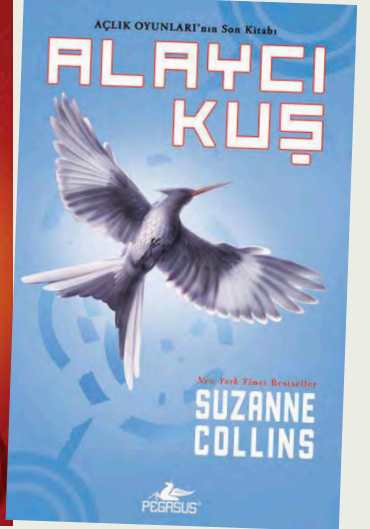


❖ Dune

Bilimkurgu denilince derhal aklımıza gelen isimlerden biridir Dune. Vaktinde çoğu kişinin oyunlar sayesinde tanıdığı bu destansı hikayede Paul Atreides'in efsanevi macerası söz konusu oluyor. Kitapları okuduktan sonra o kadar çok etkileneceksiniz ki uzunca bir süre etkisinden çıkamayacaksınız. Dune serisi altı kitaptan oluşuyor lakin Dune, Dune Mesih ve Dune Çocukları kısmını okumak da yeterince tatmin edici.

Açlık Oyunları ❖

Çok büyük ihtimalle Katniss Everdeen'in muhteşem hikayesini beyaz perdede tecrübe ettiniz. Etmişseniz kitapları okumanıza pek gerek yok fakat filmleri izlemediyseniz, kitapları okuyarak sürükleyici bir maceraya çıkabilirsiniz. "Happy Hunger Games! And may the odds be ever in your favor."

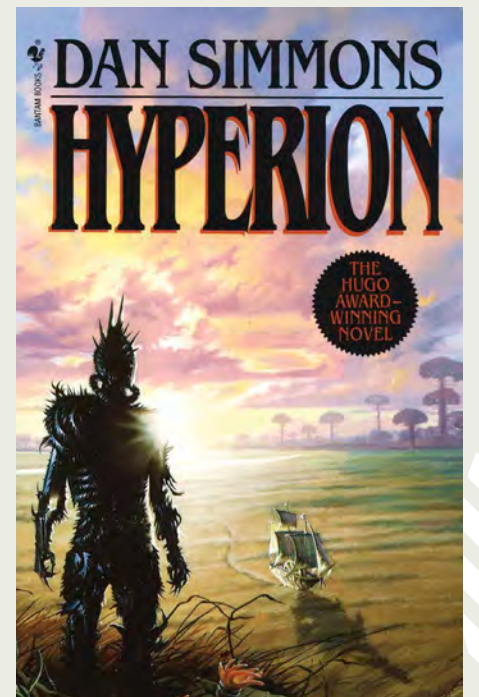


❖ 2001: Bir Uzay Efsanesi

İyiden iyiye klasikler geçidine döndü burası ama ne yapalım, kimlerin neleri okuduğunu bilemeyiz... 2001: Bir Uzay Efsanesi, 2010: Uzay Efsanesi 2, 2061: Uzay Efsanesi 3 ve 3001: Son Efsane şeklinde bir dörtlemeye oluşan bu sakın ama etkili bilimkurgu serisi de aklınızdan çıkmayacak ve seneler boyunca hatırlanacak.

Hyperion Cantos ❖

Dan Simmons'ın taa 1989 yılında yayımlanan bu serisi nedense Türkçeye çevrilmedi ama çevrilmeliydi. Yakında bir dizi olarak karşımıza çıkmaya hazırlanan Hyperion serisi de üçleme olarak okunabilecek olan ama beş kitaptan oluşan bir seri. Hyperion adındaki bir dünyada geçen ve yedi farklı kişinin Shrike adındaki efsanevi yaratıkla karşılaşmasını konu eden seri, ufkunuzu genişletecek derecede etkili bir bilimkurgu serisi.



KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Efendim bu ay burayı ben, Tuna Şentuna olarak ele geçirmiş bulunuyorum. İlker ile Ceyda gelecek ay kaldıkları yerden devam edecekler; we love them! Hazırsanız, sizi biraz kültürleylim...

EV YAPIMI DÖVME

AZRA ECE ACARLAR

Malum; artık dövmesi olmayana kız vermiyorlar. Yani bir dövme yaptırsanız iyi edersiniz. Ne var ki o iş o kadar kolay değil; öyle ya, ömrünüz boyunca her an sizinle olacak olan, derinize kazınacak bir şeyden bahsediyoruz. Güzel çizilmesi ve dahası, özgün olması lazım...

Size bu konuda yardımcı dokunabilecek bir dövme sanatçısı önermek istiyoruz: Azra Ece Acarlar. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar öğrencisi olan Azra, birçok farklı dövmecide çalıştıktan sonra kendi işini yapmaya karar vermiş. Kendisinin meslektaşlarından ayrıldığı en önemli nokta ise tamamen kişiye özel, özgün dövmeler yapması. Yani Azra, önce sizi dinleyip size uygun taslak bir çizim yapıyor, sonra uygulamaya geçiyor. (Bu gerçekten çok önemli çünkü çoğu dövmeci, ya sizden inatla hazır çizim talep eder, ya da kendisi tasarlayacağını söyleyip 12 yıl 8 ay sonrasına gün verir...) Bu sayede yüzlerce kişide olan sıradan bir dövme değil; sizi anlatan, tamamen orijinal bir dövmeyle sahip oluyorsunuz.

Azra'nın işlerine Instagram hesabı üzerinden (@azra.ece.acarlar) göz atabilir ve ona e-posta ile ulaşmak için azraeceacarlar@gmail.com adresini kullanabilirsiniz.◆



SİNEMA

ANNIHILATION

Bir Netflix filmine ne dersiniz? Hem de acayip bir bilimkurgu... Aklınıza hemen uzay gemileri, bilemediniz robotlar, gelecekteki distopik bir ortam, askerler, bir şeyler gelmiş olmalı çünkü günümüzde bilimkurgu anlayışı iyice bu yöne kaydı. En azından beyaz perdede veya dizilerde... Annihilation ise saf bilimkurgu olarak tabir edebileceğimiz, hafif Stephen King romanlarını andıran,

kendi adıma çok beğendiğim bir yapımdı. Beğenmemin en büyük nedeni de sizi aksiyonla boğmak yerine bilinmeyene davet etmesiydi.

Filmde bir grup bilim-kadınının, dünyanın bir bölgesinde garip bir şekilde beliren, mistik bir oluşuma olan yolculuğu söz konusu. Girenlerin bir türlü geri çıkamadığı bu enteresan bölgenin gizemini çözmek Natalie Port-

man ve ekibine kalıyor. Film biraz durağan ilerliyor ama bunu kötü anlamda düşünmeyin çünkü anlatılmak istenen hikayenin acele etmeye zaten niyeti yok; olaylar ve gizemli bölgenin görselliği doz doz içinize işliyor. Elbette spoiler vermeme adına hikayeden daha fazla bahsetmiyorum. Özellikle bilimkurgu kitaplarına meraklı olanlar, bu filmi bir kitap tadında değerlendirebilirler.◆





ALBÜM

AMBERIAN DAWN DARKNESS OF ETERNITY

Nedir bu oyun oynayan insanların metal sevdası, değil mi? Hele ki metal ile büyümüş olanların... Küçüklükte metal ile büyüyünce bir şekilde olay bünyeye işliyor ve kopamıyorsunuz, enteresan bir durum. 90'ların sonlarında sebil gibi bulunabilecek melodik, kadın vokalli metal grupları halen varlığını sürdürüyor ve bunların arasında Amberian Dawn da gayet iyi bir yere sahip. Son albümleri Darkness of Eternity 2017 yılında çıkmış olsa da albümü bir yıldır ara ara dinlediğimden mütevellit sizle de paylaşmak istedim. Bir tanesi bonus parça olmak üzere 11 şarkıdan oluşan albüm, önceki albümlere kıyasla çok az

bir süre daha alışma süresi istiyor. Dinlediğiniz an parçaları birbirinden ayırmak güç geliyor ama 2-3 dinleştikten sonra tüm parçalara hakim oluyor, albümün şahane olduğuna kanaat getiriyorsunuz. (Bende de genel olarak albümleri ilk dinleyişte bir anlayamama var...) Beğenmeme ihtimalinizin çok güç olduğu ve kadın vokalli melodik-senfonik metale adım atmak için süper bir fırsat olan Darkness of Eternity'de favori parçam Luna My Darling'den başkası olmadı. "Under the sky we hide tonight, The stars are calling, Feeling the night is not enough, Our eyes asking for more, Closer and just hold me, hold me, The stars hide the lovers tonight..." ♦



ALBÜM

DIMMU BORGIR EONIAN

Black Metal ortamının en ünlü gruplarından biri kuşkusuz ki Dimmu Borgir. Vaktinde art arda albümleri dizen ünlü grup, en son 2010'da Abrahadabra ile karşımıza çıktı ama ne çıkış... Albüm benim için Dimmu Borgir'in müzikal olarak kaliteli albümüydü. Zaten öyle ki adamlar koskocaman bir orkestrayı arkalarına alıp Norveç'te inanılmaz bir konser verdi, bunu da Blu-Ray olarak satıyorlar. Abrahadabra ile çitayı acayip bir noktaya yükselten gruptan tam sekiz yıl boyunca ses çıkmadı, sonra bir anda Eonian'ı piyasaya sürmeye karar verdiler. Yeni albüm tam 10 parçadan oluşuyor ve klip

parçası Interdimensional Summit ile herkesin ilgisini çekmeyi başarıyor. Ne var ki albüm bir Abrahadabra kıvamında asla değil, eski Dimmu Borgir albümleri gibi sert de değil. Büyük ihtimalle ilk dinleyişinizde tam bir tat da alamayacaksınız. İlginçtir ki albümü şöyle üçüncü, dördüncü kez dinleyince bir samimiyet de oluşmuyor değil. Parçaların aklınızda kalmaya başladığını ve favorileriniz olduğunu anlamaya başlıyor, "Hocam albüm iyiymiş..." derken buluyorsunuz kendinizi. Sizi güzel bir yolculuğa davet eden Eonian'da favori parçam ise I Am Sovereign oldu nedense. ♦



KİTAP

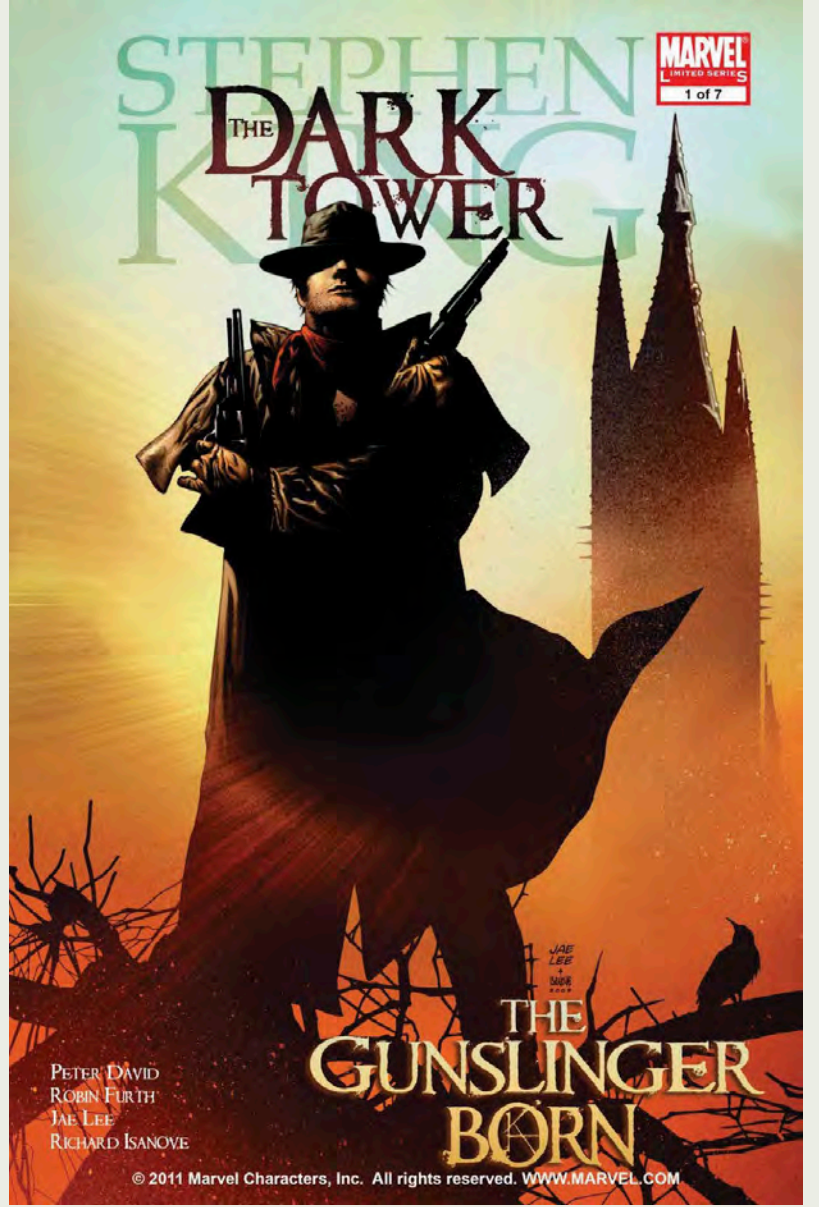
DOOM HİKAYELERİ

Ve evrenin en büyük Doom koleksiyonuna sahip olan ünlü şahsiyet Mahmut Saral, ikinci kitabı ile gönülleri bir kez daha fethediyor! (Aşırı iddialı giriş buna denir.) Fakat gerçekten, Mahmut o kadar ama o kadar büyük bir Doom tutkunu ki herhalde Doom ile ilgili iki tane kitap kaleme alan başka birisi yoktur. İlk kitabıyla bizleri Doom'a iyice ısındıran Mahmut Saral, ikinci kitabı Doom Hikayeleri'nde, kitabın adından da anlaşılacağı üzere çeşitli ünlü kişilerin Doom ile ilk tanışma hikayelerine ağırlık veriyor. (Aslına bakarsanız kitabın son kısmı bu konuya ayrılmış ama sayfa sayısı olarak bu bölüm daha fazla.) Mesela kimlerin hikayeleri? Elbette ki

Tuna Şentuna şeref konuğu. (Kitabı ben tanıtıyorsam egomu patlatabilirim.) Sinan Akkol, Murat Oktay, Emre Günen (Kendisinin de iki tane kitabı var, haberiniz olsun.) Ecevit Bıktım ve oyun dünyasının birçok değerli isminin Doom hikayelerine yer veren kitapta, John Carmack, John Romero, id Software Stüdyo Yöneticisi Tom Willita gibi Doom'un yapım aşamasında rol almış birçok kişinin yorumları da bulunuyor. Mahmut'un samimi anlatımı ve çabası-emeği kolay kolay bulunacak özellikler değil; o yüzden siz de bir oyunun hayranı olup o oyunla ilgili yaratıcı olabilmek ne demek merak ediyorsanız, kitabı satın almayı ihmal etmeyin. ♦

ÇİZGİ DÜNYA- YALAR

Marvel ve DC evrenlerinin büyük bir kısmını süper kahramanlar istila etmiş durumda, biliyorsunuz... Fazla süper kahramana maruz kalınca da insan biraz daha ağır, zaman zaman da biraz daha karanlık hikayelerin arayışına giriyor. İşte bu derde derman olacak **Kara Kule** serisi, tüm Stephen King hayranlarını ve geriye kalan çizgi-roman okurlarını aynı noktada buluşturabilecek bir eser...



Bu dergiyi okuyan yaşı 12-20 arası gençlerde durum nasıl bilemiyorum fakat 90'lı yıllarda gençliğini yaşayan kişiler, kitap okuma hevesine girdiğinde onları Stephen King karşılardı. Hem karanlık, hem de fantastik dünyayla iç içe olan öyküleriyle kitap okumayı sevmeyene bile kitap okutabilen Stephen King, dönemin fenomeniydi. Her ne kadar Stephen King aşırı popüler olduğu için ondan bir süre uzak durup kendimi Dean R. Koontz'a vermiş olsam da bir yandan da onun eserlerini takip ediyordum, muhabbetlerden geri kalmıyordum. Stephen King'in bir ton ölü eseri bulunuyor ama Dark Tower, yani Kara Kule serisinin hem kendisi için, hem de okurlar için apayrı bir yeri var. Destansı bir seri olarak nitelendirmekten asla geri kalmayacağım Kara Kule, yetenekli ellerde bir Yüzüklerin Efendisi'ne dönüşebilirdi (Film olarak.) ama onun yerine şuradaki kutuda bahsettiğim üzere, beyaz perdeye tek filmlik bir eser olarak yansıdı. Filmin dışında ise 2010 yılında ülkemizde Kara

Kule'yi daha farklı bir formatta görmeyi de başardık. Evet, tahmin edeceğimiz üzere Kara Kule Altın Kitaplar etiketiyle bir çizgi-roman olarak piyasaya çıktı. Bir çizgi-roman dediğime de bakmayın; tam altı ciltlik bir seri...

Ronald Deschain'in hikayesi

Stephen King dedik, Kara Kule dedik, çizgi-romana uyarlanmış diye ilerledik... Peki Kara Kule'yi okuyanlar veya filmi izleyenler bu çizgi-romanda yeni bir şey bulabiliyorlar mı? Kısa yanıt: Her anlamda evet. Bu kadar kolay olumlu yanıt verebilmemin en büyük nedeni de serinin kitapta olanların öncesini, yani genç Ronald'ın hikayesini anlatması. Hatta kitabı okumayanlar, filmi izlemeyenler de çizgi-romana öncelik verirlerse şahane bir başlangıç hikayesi okumuş olacaklardır. Altı kitaplık çizgi-roman serisinin her bir cildinde hikaye devam ediyor, öncelikle bunun

bilgisini vereyim. Yani Ronald'ın başından geçen mini-hikayeler değil, altı cilde yayılmış epik bir hikaye söz konusu. Hikayeye destansı dememin en büyük nedeni de Game of Thrones tarzı hikaye iniş çıkışlarına ve değişik bir anlatıma sahip olması. Çizgi-romandaki tüm diyaloglar ve dış sesin anlatımı şairane bir tarzda ve bu da karanlık tonda bir masal okuyormuşsunuz hissiyatı yaratıyor, şahsen çok beğendim. Hatta anlatım o kadar iyi ki keşke İngilizcesini bulup okusaymışım bile dedim zira Türkçe çevirilerde kim bilir neler oluyor... Türkçe çeviri demişken, Altın Kitaplar'a yakışmayacak tarzda imla hataları gözlemledim. Özellikle "de", "da" ayrımlarında şahane hatalar var, çevirmeni teessüf ediyorum.

Silahşoron yolculuğu

Bilmeyenler için de biraz özet yapalım... Stephen King'in yarattığı Kara Kule evreni Orta Dünya adında bir dünya tasvirinde yer

He is iconic and legend and your best friend, praise the Man Jesus, and your worst enemy.

Your damnation or your salvation, and sometimes not even "or" but "and," do ya Kennit'?

The only thing he shares with his quarry is that he is known by many names, if one such as he can be said to be "known" at all.

The gunslinger is a creature of what ya would call destiny and he calls "Ka." Ka is a wheel, its one purpose to turn, and in the end it always come back to the place where it had started. The gunslinger's ka turns toward an inevitable goal...

...a Park Tower.

But as the wheel turns, it also leads him back toward that which is long past. Friends, loved ones, he had once thrown, now dead...

alıyor. Burasını biraz Mad Max ortamına benzetmek mümkün; kurallar ancak farklı şehirlerin kendi belirlediği bir şekilde geçerli oluyor ve suç, ölüm, Orta Dünya'da cirit atıyor... Orta Dünya'da eski insanlardan kalan teknoloji az da olsa kullanılıyor ve genel anlamda savaşlar ateşli silahlarla yapılıyor. Bu ateşli silahları, özellikle de tabancaları inanılmaz iyi kullanan kişilere de Silahşor adı veriliyor. Silahşorları Star Wars evreninin Jedi'ları gibi düşünebilirsiniz. Silahşorlar da Jedi'lar gibi

sevilmiyor, yok olmaları isteniyor. (Bunun nedeninin de seriyi okuyunca anlayacaksınız.) Gilead adındaki şehir, Silahşorların kalesi ve Ronald da burada eğitim gören, Gilead'ın efendisi Steven'in oğlu. Ronald'a diğer Silahşor arkadaşları da eşlik ediyor ve eğitimlerini tamamlayıp gerçek birer Silahşor olma yolunda hevesle ilerliyorlar. Ta ki işler tersine gidene dek... Spoiler vermeme adına ciltlerde neler olduğunu elbette anlatmayacağım ama cilt isimleri de maşallah, kocaman birer spoiler bana sorarsanız. Yine de ciltlerde şaşırtacak başka olaylar da oluyor ve zaten genel olarak anlatım ve hikaye o kadar sürükleyici ki, şaşırmak için çaba sarf etmenize gerek kalmıyor.

Kayıp eserler

Türkçe hatalarıyla ilgili kısmın dışında, ciltlerin Türkiye'de çizgi-roman olaylarının gelişme döneminin başında çıkması nedeniyle başka problemleri de var ve bunların en büyüğü de yazı karakteri... Bir çizgi-romana asla yakışmayacak bir yazı karakteri kullanımı var ve sağlam çizgi-roman fanatikleri bu durumu hiç de beğenmeyecektir. Keşke orijinale yakın, çizgi-roman formatına yakışır bir seçim yapılsaydı. Yine de fazlasıyla beğendiğim bir seri oldu Kara Kule. Okumayan herkese de şiddetle tavsiye ediyorum lakin sahaftar dışında çizgi-romanları bulmanız pek de kolay değil zira her yerde tükenmiş durumda.

◆ Tuna Şentuna



The Dark Tower

"Müthiş bir eser nasıl rezil edilir?" sorusunun 1.5 saatlik yanıtını merak ediyorsanız, derhal bu filmi izlemelisiniz. Düşünün ki Kara Kule efsanesi kaç kitaba yayılmış... Roland'ın gençlik hikayesi bile altı ciltlik çizgi-roman olmuş, sen gidip her şeyi bir tane filme sığdırıyorsun. Sığdıramıyorsun tabii ve ortaya da böyle çerezlik, sıradan, Kara Kule'nin geçmişini bilmeyenler için de muhteşem siğ bir film çıkıyor. Siz siz olun, bu filmden uzak durun. Oysaki sadece çizgi-roman'da bile üç filme yayılacak muhteşem bir hikaye var. Onun üstüne de ana seriden üç film çıkart, al sana altı filmlik, unutulmayacak bir başyapıt! Bazen işlerin nasıl işlediğini gerçekten anlamıyorum...

OTAKU CHAN

Son yılların en büyük çılgınlığı **K-drama** olayına balıklama atlayayım dedim. Sürüklenip gidiyorum...

Japon anime ve mangalarının Türkiye’de çok da büyük olmayan, sağlam bir kitlesi var. Ama iş K-drama’ya gelince Kore Dalgası’na (Hallyu) Türkiye’nin de fena kapıldığı belli. K-drama’nın Türkiye’deki geçmişi eskilere dayanıyor. Sadece son dönemde artan Netflix, Viki gibi platformlar ya da fan çevirileri yapan web sitelerinden çok önce analarımız Kış Sonatı’nı izlerken gözyaşlarını siliyordu televizyon karşısında. Sonra Türk dizileri yabancı dizilerin yerini alalı beri Kore’yle ilgili pek bir şey duymaz olduk. Ama gençler arasında giderek artan bir ilgi ve hayranlık var. Mart ayından beri ülkemizde sadece K-drama ve K-pop için bir dergi bile çıkıyor. BTS, BigBang, Winner, Seventeen gibi erkek grupları, Blackpink, Red Velvet, Twice gibi kız gruplarıyla K-pop tüm dünyada liste başı şarkılar çıkarır oldu. Justice League’de bile Blackpink çalışıyordu, o kadar diyeyim size...

Kore Dalgası 90’larda tüm dünyayı sardığında bunda Kore hükümetinin de büyük etkisi vardı tabii. Sadece Hyundai, LG, Samsung gibi şirketleri desteklemek dışında Kore popüler kültürünü de destekledi hükümet ve hem kendi ülkesinin daha iyi gözükmesi hem de Japonların animelerde isimlerini dünyaya altın harflerle yazdırmaları gibi etkili bir güç haline gelebilmek için epey uğraştılar. Bunun için de ilk yaptıkları tabii ki film ve televizyon dizilerine yönelik sansürü kaldırmaları oldu. Gelin hem en iyi Kore dizilerine hem de K-drama tarihine biraz bakalım.

Geçmişten günümüze K-drama!

İlk Kore dizilerinin çekilip düzenli olarak yayınlanması 60’lara denk geliyor. Ama ülkede askeri yönetim mevcut ve her şeye karışıp sansür uyguluyor ayrıca eğitici olacak diye tutturuyor. 1962’de yayınlanan ilk dizi Backstreet of Seoul şehir hayatındaki aile temasına eğilirken Real-Theatre 1964’ten 1985’e kadar hükümetin anti-komünizm aracı oluyor.



70’lerde politik ajandalar yerine gündelik yaşam üzerine diziler giderek artıyor. Eh televizyonlar artık reklam da alabilir hale geldiği için (önceden o bile yasakmış) giderek daha çok dizi çekiliyor. Assi ve Yeoro Kore savaşı ve Japonya Kore’yi kolonize ettiği dönemde insanların çektikleri zorlukları anlatan diziler. Tabii Susa Banjang’ı (baş detektif) da unutmamalı, 1971’den 1989’a kadar süren bu dizi Kore halkının geçirdiği değişimleri okuyabileceğiniz bir dizi. İlk başta fakirlikle alakalı suçlardan bahsederken 80’lere girildiğinde şiddet suçları, uyuşturucu kaçakçıları gibi daha ciddi konulara eğilmeye başlıyor.

Ama askeri hükümet durur mu, ne biçim diziler bunlar diyerek önünü almaya çalışıyorlar K-dramanın giderek büyümesinin. Televizyonlarda daha fazla haber ve eğitici programlar bulunsun diye baskı yapıyorlar.





80'lerde çeşitlilik artıyor. Japon kanallarındaki dizilerin de etkisiyle son moda hayatlar ve genç aşklar kaplamaya başlıyor. Bu dönemin en bilinen dizisi Love and Ambition 1987'de yayınlanıyor. Ve gençleri televizyon başına bağlıyor. Bir diğer önemli tür de bu dönemde karşımıza çıkıyor: sageuk'lar yani tarihi dramalar. Krallar, kraliçeler, generaller gırla. Joseon Hükümdarlığının 500 Yılı isimli dizi de 1983'te başlayıp yedi sene boyunca devam ediyor.

Biraz da nostalji yapalım dersiniz o dönemin Pastoral Diary ya da Hill of Rising Sun gibi giderek şehirleşen kırsal bölgelerdeki insanların hayatlarını anlatan dizilerin de birkaç bölümüne göz atabilirsiniz.

90'lara geldiğimizde sansürün ve baskının azalması, hükümet destekleri derken Hallyu yani Kore Dalgası tüm dünyayı etkisi altına almaya başlıyor. Eyes of Dawn ilk büyük çapta etki uyandıran dizilerden biri. Bu dizi için ilk defa farklı ülkelerde çekimler de yapılıyor. 1991-1992 arası yayınlanan dizi Kore'nin kolonize edildiği dönemi (1910-1945) anlatıyor. Televizyonları satışlar konusunda uyandıran dizi ise Jealousy oluyor. Bu romantik drama genç oyuncularını, şarkı listelerini ezen soundtrack albümüyle bayağı bir ses getiriyor. Sandglass isimli 1995'te başlayan dizi ise çok ünlü oyuncularını kadrosunda barındırması, politik anlamda zor zamanlarda insanların hayatını nasıl yaşadığını anlatmasıyla Kore tarihinin en fazla rating alan dizilerinden biri oluyor. Özellikle çok işlenmeyen politik konularda elini



taşın altına koyması da bunun sebeplerinden biri elbette.

Milenyuma merhaba

Gelelim 2000'lere. En sevdiğim dönem. İnternet siteleri ve platformlarıyla tüm dünyada adından söz eder hale geliyor K-drama. Hollywood vari patlamalar, araba kovalamaca sahneleri, uçan kurşunlar falan derken bayağı bir aksiyon dizi izliyoruz. Ayrıca çok farklı ülkelerde çekim yapılması, bunlara para aktarılması da devam ediyor. Iris ve Athena: Goddess of War bunlardan ikisi.

Ama asıl patlama Kış Sonatı (Winter Sonata), Secret Garden, My Love from the Star, Descendants of the Sun gibi dizilerle oluyor. Kış Sonatı Japonya'da o kadar başarılı oluyor ki animeye uyarlıyorlar. İkisini de izlemiş biri olarak elbette animeyi daha çok beğendim. Ama Secret Garden dizisini kesinlikle izlemenizi öneririm. Hem güçlü kadın karakteriyle öne çıkıyor hem de K-dramalara has komedi öğelerini romantizmle çok iyi harmanlamışlar.

Tarihi yani sageuk dizilerinde de bir füzyondur gidiyor. "Füzyon sageuk"u ya gerçek, tarihi bir karakteri kurgu bir hikâyeye ya da kurgu bir karakteri gerçek bir tarih sahnesine taşıyor. Damo bunlardan biri. Joseon döneminde geçiyor. Polis kızımızın trajik aşk öyküsünü hem aksiyon hem de genç yakışıklı karakterlerle birlikte izliyoruz. Bu o kadar tutuyor ki sonrası gırla geliyor. Dae Jang Geum diğer adıyla Jewel in the Palace, Hur Jun, Jumong, Moon Embracing the Sun ve Chuno ya da diğer adıyla The Slave Hunters gibi... Telefonların da yaygınlaşmasıyla web dramalar başlıyor 5-20 dakika arası uzunluklara sahip bu diziler ve internette yayınlanıyorlar. Tabii webtoon uyarlamala-



rını da unutmamak lazım. Cheese in the Trap, Misaeng, The Girl Who Sees Smells ve Orange Marmalade gibi.

2000'lerin sonrasındaysa o kadar çok iyi dizi çıkıyor ki... Japon mangası Boys Over Flowers'ın bence en iyi uyarlaması Korelilerde (Tayvan ve Japon uyarlamasından bile iyi). Özellikle Japon mangalarının yapılan uyarlamalar ilginizi çekiyorsa Playful Kiss, Itazura na Kiss mangasının uyarlaması.

You're Beautiful K-pop dünyasına da girdiği ve müzikle romantizmi müthiş birleştirdiği için de kesin izlenmesi gereken dizilerden biri bence. Netflix üyesiyse orada da çok iyi diziler var. Özellikle Black müthiş kurgusuyla beni yerime mihlamıştı. Bu sene soundtrack albümüyle büyük sükse yapan Guardian ya da Goblin de çok iyi bir dizi.

W gördüğüm en ilginç dizilerden biriydi. Webtoon karakterinin kendi dünyası ile bizim dünyamız arasında gidip geliyor ve webtoon çizimleri de kullanılıyor dizide. Weightlifting Fairy Kim Bok Joo da spor dünyasını ele alan ve gençlerin yaşadığı streslere eğilen, baş kadın karakteriyle de adından çok söz ettirmiş dizilerden biri. Buradaki baş karakter Cheese in the Trap'te de oynuyordu. Ve o dizi de üniversite öğrencilerinin hayatına odaklanan güzel bir aşk dizisiydi.

Son olarak da kısa bir liste paylaşayım: Master's Sun, My Love From The Star, The Moon That Embraces The Sun, It's Okay That's Love, Pinocchio, Healer, Dream High, City Hunter (yine bir manga uyarlaması), The Heirs (Boys Over Flower çok tutunca aynı başrol oyuncusuyla çok benzer bir dizi çekmişlerdi, bu da izlenesi), I hear Your Voice, Descendants of the Sun gibi gibi...

Ben bu aralar ne izliyorum dersiniz: D-Day, Hwarang, The Undateables, Bride of the Water God, Lawless Lawyer ve tabii ki What's Wrong with Secretary Kim. ♦ Merve Çay

COS- PLAY REPUBLIC

Kostümü ölümsüzleştirmek için doğru zamanda, doğru tuşa basmak gerekir.



Cosplay konusunda sosyal medyada fotoğraf, video ve daha fazlasını görürüz. Poz verme konusunda şekilden şekle giren biz cosplayerlar, aslında karakterimizi birebir göstermeye çalışırız. Bizim için en önemli detay, kostümünü giydiğimiz karakterin mükemmel anında pozlanmasıdır. Yani o anı ölümsüzleştirmeye çalışırız. Elimizde yayımız, yüzümüzün sert hatlarının öne çıkması veya güneş ışığını arkamıza alma durumu. Doğru zamanda, doğru insanla çalışırsak zaten kostümümüz ölümsüzleşir. İşte bu noktada cosplayerları fotoğraflayan birkaç isimden deneyimlerini paylaşmasını istedik. Her fotoğrafçının çalışma tarzı farklıdır. Doğal olarak kimisi daha karanlık çalışmaları severken, kimisi renklerle oynamayı tercih eder. Ülkemizde cosplay fotoğrafçılığı isminde henüz bir meslek dalı yok. İşi ne kadar profesyonelleştirirsek, o emeğin karşılığı da bir tık artar.

Bu bağlamda cosplayerları fotoğraflamayı seven birkaç fotoğrafçıyı dürttük. Sorularımızı da şu şekilde yönelttik:

Bir cosplayer fotoğrafta en çok neye dikkat etmeli? Pozlama nasıl yapılmalı? Fotoğraf karşılığında ücret isteme doğru mu? Sizin tercih ettiğiniz fotoğrafçılık tarzı nedir?

Altuğ İşler

Cosplayer kostümünü yaptığı karakterin pozlarına çalışmalı ve pozlarını belirlerken karakterin genel haline uygun pozlara bürünmelidir. Cosplayerların en çok yüz ifadesi vermekte zorlandığını gözlemledim. Çekim öncesi ayna önünde prova yapmak, doğru bir yüz ifadesi için oldukça faydalı olacaktır. Benim kendi adıma kesinlikle para almam çünkü fotoğrafları cosplayer için değil,

kendim için çekerim. Bu şekilde olunca daha fazla özgürlüğe sahip oluyorsunuz. Cosplayerların istediği kostümü keyfine göre seçmesi gibi fotoğrafçı da hobisini gerçekleştirmek için çekeceği objeyi seçebilir ama iş olarak yapınca profesyonellik gereği bu seçme şansını kaybedersiniz. Bu da bana göre değil. Bununla birlikte cosplay hobisinden para kazanıp, iş haline getirenler olduğu gibi fotoğrafçılık hobisini de iş haline getirenler olması oldukça doğal. Özellikle yurtdışında "iyi cosplayerlar", "iyi fotoğrafçılarla" çalışıp ücreti karşılığı hizmet alıyor. Türkiye'de bu noktaya gelmesi yakın gelecekte çok olası gözükmediği için şimdilik hobinin hobi olarak kalması taraftarıyım. Portre fotoğrafı çekmeyi geniş fotoğraflara göre daha çok seviyorum. Dramatik ışıklandırmadan ziyade, parlak ve keskin fotoğraflar cosplay fotoğrafına daha fazla uyduğu için tercihimdir.



Altuğ İşler: "Çekim öncesi ayna önünde prova yapmak doğru ifadeler için oldukça faydalı olacaktır."





Ege Tezcan: "Az bir düzenlemeyle o karakterin ortamına yakın alanda çekimlerimi gerçekleştiriyorum."

Ege Tezcan

Bana kalırsa fotoğrafıta en çok fotoğrafçıya dikkat etmeli. Çoğunlukla etkinliklerde çekim yaptığımız için cosplayer ile etkinlikten önce planlama yapmak bizim de işimize geliyor. Tarsınızın uyduğu kişiyle çalışın. Cosplayde asıl olay karakter olabilmektedir. Yeni çalıştığım insanlara verdiğim taktiği burada açıklıyorum. Cosplayera dönüp; "Pozlar çok poz poz olmasın." Komutunu verince cosplayer, omurilik soğanında bir sistem hatası verdiğini belirten surat ifadesi takınır. Ardından; "Karakter ol" komutunu alan cosplayer, temiz bir sistem ile hayata yeniden başlayıp, poz vermek yerine gerçekten savaşır hale gelir, ya da karakteri o an ne gerektiriyorsa. Kişisel olarak portfolyomda kullanabileceğimle ücretsiz çalışıyorum. Onun dışında tabii ki lise ve üniversite öğrencilerini (cosplayerların çoğunluğu) yormayacak fiyatlar talep ediyorum. Tercih ettiğim fotoğrafıta tarzına bakacak olursak, karaktere bizim dünyamızda bir yer edindirme taraftarıyım. Olabildiğince az düzenlemeyle o karakterin ortamına yakın alanda çekimlerimi gerçekleştiriyorum.

Çağlayan Devrim Genç

Bir cosplayer öncelikle cosplayin ne olduğunun farkında olmalı. Cosplay, kostümlü canlandırma/oyunculuktur. Haliyle cosplayer



Çağlayan Devrim Genç: "Bir cosplayer öncelikle cosplayin ne olduğunun farkında olmalı."



karakteri canlandırabildiği ölçüde başarılıdır. Kamera karşısında rahat olabilmek, karakteri tanıma, karaktere uygun pozlar verebilmek vb. oyunculuk vasıfları cosplayerın önceliği olmalıdır. Başka bir husus, nicelik değil nitelik önemlidir. Kostümleri kendileri hazırlayacaklarsa, 1 yılda vasat 20 kostüm yerine özenli 5 kostüm hazırlamaları daha etkili olur. Ve etkinlik sabahına kadar kostüm yapımıyla uğraşarak etkinlik günü yorgun bakışlarla cosplayer yapmamakta fayda var. Pozlama karaktere göre değişir, sabit bir reçetesi yok. Bu, cosplayerın değil fotoğrafçının görevi. Fotoğrafçının, karakterin temel düzeyde dünyasını ve kişiliğini de bilmesi gerekir. Ücretli çekimler gayet olağan, şahsen tercih etmiyorum. Bugüne kadarki tüm ücretli cosplayer çekim taleplerini reddettim. Cosplayerlar çekim istedikleri karakteri belirtip testshot gönderiyorlar, beğendiğim karakter/çalışmaları ücretsiz fotoğrafııyorum.

Serdar Barışkan

Bir cosplayerın bana göre fotoğrafıta dikkat etmesi gereken en önemli şey kostümünü giydiği, rolüne büründüğü karakterin verebileceği şekilde poz vermesi, duruşuyla, mimikleriyle, bakışlarıyla onu yansıtabilmesidir. Fotoğraf çekimi esnasında fotoğrafçı modelin poz verirken tıkanıdığı noktalarda



Serdar Barışkan: "Cosplay fotoğrafçılığı benim için tutku boyutunda olduğundan hiç bir zaman ticari bir olay olmamıştır"



yönlendirme yapabilir fakat bence cosplayer, karakterine ne kadar hakimse sonuç o derece etkili olur. Cosplay fotoğrafçılığı benim için tutku boyutunda olduğundan hiç bir zaman ticari olay olmamıştır. Bu yüzden kimseden ücret talep etmişliğim yoktur. İnsanların kostüm hazırlarken verdikleri emeklerin karşılığını almasında azıcık da olsa katkı olmasından dolayı aldığım keyif ve mutluluk bana yetiyor. Cosplay çekimlerinde kostümün tamamını gösteren çekimler gereklidir ama ben, özellikle yüzlere ve gözlere odaklanmayı seviyorum. Editleme kısmında da karaktere bağlı olarak, özellikle gözleri ön plana çıkarması açısından soluk tonlar yerine kontrastı yüksek, canlı renkler kullanmayı seviyorum.

Okuduğumuz üzere her fotoğrafçının tarzı farklı. Önemli olan kostümünüzle fotoğraf çektiğiniz isterken, fotoğrafçı ile net konuşmak, kartlarınızı açık oynamak ve kafanızda soru işareti kalmaması. Bazı fotoğrafçılar ücretsiz çalışmazken, bazıları sadece fotoğraflarının ham halini vermekten fazlasını yapmaz, kimisi Photoshop kısmını abartır ancak önemli olan sizin, eğlence kısmına odaklanmanızdır. Sorularınız için beni sosyal medyadan dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. ♦ Ceyda Doğan Karas



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Starfield büyük bir sürpriz mi oldu?

E3 sırasında tanıtılan çok sayıdaki heyecan verici oyunun arasında, aslında önemini fazla anlayamadığımız bir oyun daha gördük.

Bethesda'nın 2008'den beri "gizlice" devam ettirdiği, daha önce hiçbir şekilde resmi açıklaması/kabulü yapılmayan ama şirket içinden sızan bilgiler sayesinde üzerinde çalışıldığını bildiğimiz uzay temalı bilku RPG oyunu nihayet karşımıza çıktı.

Bethesda'nın sadece bir dakikalık bir uzay-uzay istasyonu ve gezegen videosu ile teaser geçtiği Starfield hakkında şimdilik ne yazık ki fazla detay bulunmuyor.

Ancak bence oyun E3 sırasındaki en büyük sürprizlerin başında geliyordu çünkü Bethesda'nın yöneticilerinin çok uzun yıllardır hayalini kurduğu bir oyun olduğunu biliyoruz. Bethesda'yı ise çok ses getiren The Elder Scrolls veya Fallout serisi ile tanıyoruz. Video oyun dünyasının tamamen çirkin bir şekilde ticarileştiği, her oyunun küçük çocukları hedef alarak hazırlandığı bir video oyun pazarında, tıpkı Chris Roberts

gibi, elinden geldiğince orijinal değerlerine, yani derin içerikli oyunlar yapma hedefine bağlı kalmaya çalışan bir yapımcı.

Dolayısıyla bu yapımcı yeni bir oyun ismini telaffuz ettiğinde çok dikkat etmemiz gerekiyor. Bahsini ettiğimiz yapımcı, "şurada da küçük çocuklara oyun satmış olalım" diyen bir karaktere sahip değil. Aslında Bethesda'yı anlamak için 90'lı yılların başında ilk kez karşımıza çıkan The Elder Scrolls: Daggerfall'u anlamak gerekiyor. Bugün bile yapılması neredeyse imkansız bir oyun olan Daggerfall, 90'lı yılların donanım gücü düşük PC'lerinde çalışan, İngiltere büyüklüğünde bir oyun alanında, tamamen yaşayan, milyonlarca NPC barındıran bir oyundu ve oyunda maceranın, keşfin uçuğu bucağı yoktu. Bethesda'nın kendine büyük dersler çıkardığı bu oyundan sonra firma bir daha o derece büyük bir oyun yapmaya cesaret edemedi. Bugün karşımıza çıkan The Elder Scrolls oyunları, Fallout'lar, Daggerfall'dan yüzlerce kat küçük oyun alanlarında geçiyor. Yani, kendilerini eşsiz oyunlar yaratmaya adanmış ve bunu 30 sene önce

kimsenin cesaret edemeyeceği işler yaparak kanıtlamış bir firmadan bahsediyoruz.

Dolayısıyla, tek oyunculu bir RPG olacağı açıklanan Starfield'in nasıl etkileyici bir derinliğe sahip olabileceğini düşününce, heyecanlanıyorum. The Elder Scrolls'taki sayısız silah ve envanter nesnesinin, Fallout'taki bilimkurgu alt yapısının gelişmişine Starfield ile ulaşacağımıza düşünüyorum. Üstelik No Man's Sky gibi bir oyunda, daha önce oyun yapımı deneyimi bile olmayan genç bir ekibin, yağmur yağdığında su basan bir bodrum katındaki küçük odada sonsuz bir evren yarattığını düşünürsek, milyarlarca dolarlık oyun satışları olan, her oyuna yüz milyon dolarlar boyutlarında bütçeler ayırabilen Bethesda'nın neler yapabileceğini tahayyül edemiyorum.

Öyle sanıyorum ki, sene sonuna doğru sürpriz bir şekilde karşımıza çıkabilecek olan Starfield, uzun zamandır özlediğimiz, bizi öyküsüyle ekran karşısına kilitleyecek derin içerikli büyük yapım olarak, video oyun dünyasındaki yeni fenomen olabilir. ♦



Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Kıyametten sonra...

*I've seen things you people wouldn't believe.
Attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I watched c-beams glitter in the dark near the
Tannhäuser Gate.
All those moments will be lost in time, like tears in
rain.
Time to die.*

Bladerunner'ın meşhur monoloğundaki gibi hissederim kendimi bazen, özellikle bugün olduğu gibi sabah sabah War Games'i izledikten sonra. Başkalarına üstünlüğüm monitörün içinde yaşadıklarımıdır. Çeşitliliği, çokluğu, eşsizliği gibi görürüm. Bazen de lanet veya toplumdun yalıtılmış gibi. Monoloğun gücü de burada yatar zaten. İçlerinden bazıları benim için ayrı yere sahiptir. O da Fallout 3'te Vault'un dışına ilk çıktığım andır. Diğerleri de Dragon Age'in ilk oyunundaki bazı bölümler. Aslında bu ay sizlere oyun müziklerinden ve neden çoğuna hayran olduğumdan bahsedecaktım. Ne gizli yeteneklerden, hatta Stavros Fasoulas gibi hiç anlamamış bazı isimlerden de. Ama görüyorum ki bu ayın en hızlı haberi Fallout 76. Ne kadar beğenmesek de, eleştiresek de

Fallout'un bizlere neler yaşattığını ne unutmak ne de küçümsemek mümkün değil. Bir ve ikincide bulunan o derin, muhteşem diyaloglar, senaryo ve alternatiflerin zenginliği elbette yenilerde yok. Kafayı retro halde geçmişte unutmama engel olansa open world wasteland. İlk ayak bastığımda hissettiklerimi nasıl anlatabilirim bilmiyorum. O kadar çok gezmişim ki her yeri izometrik olarak, birden kendimi gerçekten yoğun ve nereden geleceğini bilmediğim; ama geleceğinden emin olduğum devamlı bir tehdit altında hissetmişim. Savunmasızlığımın boyutunu ve daha introdan başlayan o rahatsız müziği unutamıyorum. Besteci İsraili sanatçı Inon Zur'du. Zaten hayalimde o muhteşem metal grubumun konserini Fallout 3'un yükleme ekranı müziği ile acıyorum ben halen. Öylesine beğeniyorum yaptığı işleri. Aldığı ödülleri de hem klavye başında hem orkestra başında becerebildikleri ile defalarca hak etti zaten. Dragon Age'deki balladı Leilana's Song hala favori balladlarımdan biridir. Mutlak ama mutlak dinlemelisiniz. Atmosferi böylesine tamamlayan veya şekil-

lendirebilen biri ile tanışmayı gerçekten isterdim. Oyuncu olup olmadığını, kriterlerinin neler olduğunu bana şahsen anlatmasını da. Ona "bakalım yeni Fallout bu kez kaç ayı hayatımdan söküp götüreceksin?" derdim. Artık bu gözle bakıyorum onlara zaten. F4'te en son Liberty Prime olarak sağa sola nuke atıyordum. Fallout bir başkadır, geçtiği tarih olarak uzak olsa da çok yakındır kabuslarınıza; çünkü başınıza geleceğın ve çoğu zaman kulak arkası ettiğimiz 10.000'den fazla termonükleer başlığın hala ortalıkta olduğunu, size neler yapabileceğini, Trump gibi bir aptalın elinin altında duran düğmenin bakkal İtzhak amcandan çok daha reel olduğunu anlatır. Ethos'unda gördüğüm yanlışlık her zaman hakim gücün Ghoul'lar olması gerektiğidir. İmmortal ve radyasyondan etkilenmeyen, azımsanamayacak kadar bir nüfusa sahip bu varlıklar, Wasteland'in mutlak galipleri ve teknolojiye en fazla sahip olmaları gerekenlerdir. Kelime sınırlarını bitiyor, Inon Zur'da sizleri bekliyor güzel insanlar, değerli okuyucular. Bladerunner 1982'yi de kaçırmayınız. Sessiz sakin ve uzun uzun izleyiniz. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Anlatmak

Narrative yani anlatı konusunda uzun süredir bir şeyler yazıp çiziyorum. Bildiğiniz gibi geçen yıl da üniversitede oyun ve anlatı dersi vermeye başladım. Yeni eğitim öğretim yılında aynı hızla devam edeceğiz. Fakat işi akademik boyuta taşıdığım gündən beri, olaylara biraz daha farklı bakmaya başladım diyebilirim. Malum, konu ile ilgili okumalar yaptıkça kafamda da ilginç sorular belirmeye başladı.

İşin film ve dizi boyutu zaten bambaşka ama bunlar benim alanım olmadığı için işi bilenlere bırakıyorum. Benim derdim pek tabii oyunlarla. Anlatı bilimi o kadar farklı başlıkları ve yapıları beraberinde getiriyor ki anlatmakla bitmez. Tek bir sahne içinde bile bakılması, değerlendirilmesi gereken o kadar çok nokta var ki insan bir noktadan sonra yoruluyor. Özellikle giderek artan film tarzı oyunlarda bu durum ile çok karşılaşırız. Simge biliminden, dil bilimine kadar uzanan bir yoldan bahsediyorum; pek tabii bizim genelde tek algıladığımız olay oyunun grafikleri ve hikayenin sürdürülebilirliği oluyor. Yine de bizi oyuna neyin bağladığını aslında tam anlamıyla anladığımızı düşünmüyorum. Yani sorsak, bir kısım grafikler diyecek, bir kısım atmosfer ve emin bir kısım da hikayenin işlenişi diyecek. Fakat oyundaki spesifik bir sahneyi ele alıp tartışalım dersek, emin bir çok insan ilgili sahneyi ya hatırlamayacak ya da böyle bir tartışmaya girmek bile istemeyecek. Sebep? Aslında çok basit; ne gerek var! Evet, oyunları bir eğlence aracı olarak konumlandırdığımız sürece “ne gerek var” sorusunu sormakta özgürüz ama oyunların sanat olduğu bir düzlemde, bu soru çok havada kalacaktır. Esas sanatçının ne yaptığını, bizlere ne gibi bir aktarımda bulunduğunu görmemiz gerekmektedir. Diğer bir taraftan, eğer oyunu yapanlar sanatçı değilse, o zaman kim bu insanlar? Bence esas sormamız gereken soru budur. “Sanat sanat içindir” diye bir söylem var. Bilmem ne kadar duyduunuz ama konu oyun olduğu

zaman bu söylemden çok daha öncesini tartışmamız gerekmektedir. Deneyim ettiğimiz yapımları sadece janrlarına göre açıkladığımız bir dünyada, o oyuna gerçekten ne kadar değer veriyor olabilir ya da onu ne kadar sanat kisvesi altında değerlendirebiliriz ki? Düşünsenize, bir Europe Universalis ya da benim için Paradox’un yaptığı herhangi bir oyunu düşünün, içerisindeki bilgi birikimini... 90’lı yıllarda evlerimizde duran Britannica ansiklopedilerden kat be kat daha çok veri olan, bu veriyi sizin hareketlerinize göre, olabildiğince tarihsel doğrusalılık ile işleyen ve yine sizin hareketlerinize göre farklı çıkarım-

larda bulunan bir algoritma... Bu sanat değildir de nedir? İlla God of War gibi muazzam görsellikler olması gerekmiyor ama sanıyorum sorun da burada başlıyor. Oyun tüketen kişilere “sanat” dediğimiz zaman akıllarına ilk gelen görsel iletişim oluyor. Oysa konu oyun olduğu vakit sanat o kadar farklı şekillerde tezahür ediyor ki anladığım kadarı ile bunu görmek biraz vakit alıyor. Aslında çok da çığır açıcı bir şey söylemiyorum çünkü benzeri bir durum sanat kelimesinin genel vurusu için de geçerli. Günümüzde çok fazla yorumu ve anlamı var. E zaten güzel olan da bu değil mi en sevdiğim okur? ◆





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejleri

Bu sıcakta ne oynanır?

Havalar ısındı, yanıyoruz. Bildiğiniz “esmiyor!”. Küvete buz doldursak anca keser herhalde. (Madem havalar ısındı, o zaman minik dostlarımızı unutmuyoruz ve kapımızın önüne bir kap su bırakıyoruz.)

Havalar sıcakken de online oyun oynamıyor arkadaş. “Durdurayım da bi su alıp geleyim” diyemiyoruz. Hadi sürahiyi doldurduk, içine de dayadık buzdu oh derken, birkaç dakikaya o buzdan eser kalmıyor. Böyle durumlarda oynanabilecek belli oyunlara odaklanmak önemli. Özellikle sağlığınıza ekstra dikkat etmemiz gereken bir döneme girdik ve doğal olarak PC veya konsol başında fazla oturmak, vücut yorgunluğumuzu arttıracaktır. Tabii ki güneş tepedeyken gidin spor yapın diyecek değilim, yapmayın yahu, delirdiniz mi?

Bu aralar illa arkadaşlarınızla oyun oynayacaksanız Heroes of the Storm veya Rainbow Six Siege gibi tavsiyeler verebilirim size. Hem maçlar kısa sürüyor hem de “genelde” eğlenceli oluyorlar. Fortnite de fena değil aslında

ama malum, onda bazen işler uzayabiliyor ve “sıcak” konusunu dikkate alırsak, belki de ikinci plana atabiliriz. Uzun süreli oynanış için Path of Exile da bayağı iyidir. Ancak zordur ve sabır ister, şimdiden uyarayım. Paladins de eğlenceli oyunlardan biridir. Overwatch’a oldukça benzer, farkı ise ücretsiz olmasıdır. Ücretsiz MMO isteyenlere Neverwinter önerebilirim. Grafikleri mükemmel değildir ancak evreni harikadır. Dövüş sistemi de özel yeteneklere bağlı olarak güzelleşir. Tavsiye edebileceğim diğer oyunlar arasında futbolu araçlarla güzelleştiren Rocket League, eski ama unutulmaz zombi savaşları için Left 4 Dead 2, zor oyunları severim diyenler için Dark Souls 3’ü üst sıralara koyabilirim. Farkındaysanız, online/hikaye, eski/yeni, konsol/PC fark etmez konuya bodoslama dalmış durumdayım. Son zamanlarda kişisel olarak sardığım belli oyunları sizlere de sunmak istedim. Malum, oyunculuk paylaştıkça güzelleşiyor *yazar burada çok mutlu*. Henüz oynamadıysanız RPG konusunda bayağı iyi olduğunu düşündüğüm Dragon

Age Inquisition’a da bakın derim. Zamanınızı vampir gibi emer ama sonuna kadar hak eder. Grafikler çok zorlamasın ama akıcı oynanışı olsun, içerisine platform ve gizlilik de koyalım dersek şuraya Mark of the Ninja alabiliriz. Geçmişten biraz yenilere dönecek olursak PS4 kullanıcısı olarak; macera dersiniz Detroit: Become Human, aksiyon ve macera beraber olsun isterseniz God of War ve Shadow of the Colossus şiddetle tavsiye edeceğim oyunlardandır. PC oyuncuları için rol yapma, fantasti ve zengin hikayesiyle öne çıkan Pillars of Eternity II: Deadfire’a mutlaka sahip olun derim. Piksel grafikler ve soluksuz oynanışı ile Moonlighter, indie yapımları seviyorsanız da uygun fiyatlardan sahip olabileceğiniz Super Meat Boy Forever, Night in the Woods, Aegis Defenders, Attack of the Earthlings, Don’t Starve Together, Ori and the Blind Forest gibi oyunlara göz atabilirsiniz. Benim tavsiye edeceğim oyun sayısı bitmez ancak bunlar şimdilik sizi idare eder. Sorularınız için beni sosyal medyadan dürtebilirsiniz. Bol bol oyun tavsiyesi verilir. ♦





NEXT LEVEL

THE BANNER SAGA 3

Kuzey topraklarında geçen müthiş seri geri dönüyor ve bu defa herkesin gözü onun üzerinde olacak.

NE KADAR DA OLASILIKDIŞI! GENE DE BURADAYIZ.



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

—LIBRARY JOURNAL (starred review)

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

—KIRKUS

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

—HARI KUNZRU



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



TÜM
KİTAPÇILARDA



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

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

Genel Dağıtım **PUNT**

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ