

#255 Türkiye'nin en çok satan...

Nisan 2018 - 9,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

Herkese  
Umut Bıçağı  
Ön Okuması  
Hediye!

# FARCRY 5



AYRICA

Sea of Thieves ★ Ni No Kuni II ★ A Way Out ★ Warhammer: Vermintide 2  
Surviving Mars ★ Code Vein ★ Vampyr ★ Fortnite ★ Pure Farming 2018  
GreedFall ★ Frantics ★ Into The Breach



**SELFY'DEN KURAL TANIMAYAN FIRSATLAR**

**GOOGLE PLAY KREDİLİ TARİFELER SELFY'DE**

**DETAYLAR [SELFY.COM.TR](http://SELFY.COM.TR)'DE**

**DÜNYADA BİR İLK**



**Google Play**

Türk Telekom  
**selfy**



## SÜKUNET

Gayet sakin başlayıp sonlara doğru hızlanan, enteresan bir ayı geride bıraktık. Eskiden oyun çıkış tarihleri ile oyun basını yayın periyotları da kol kola ilerler ve ay sonunda sıkışıp ne yapacağımızı bilemediğimiz durumlara düşmezdi. Şimdi ise ayın 25'inde piyasaya çıkan o kadar çok oyunla karşılaşıyoruz ki...

Oyun bize ne ara gelsin, biz ne ara oynayalım...

Bu ay bu duruma düşen iki oyun vardı. Bir tanesi kapak konumuzu da oluşturan Far Cry 5 ve diğeri de ülkemize gelmesi son derece güç gözüken Ni No Kuni II: Revenant Kingdom oldu. (Oyunun kutulu versiyonunu bulmak için biraz çabalamanız gerekecek.) Kürşat evinden çıkmadan kendini Far Cry 5'in uçsuz bucaksız arazisine kaybetti, ben de Ni No Kuni II'de krallığımı kuracağım derken yemek yemeyi unutur hale geldim. İzlenimlerimiz ilerleyen sayfalarda, sizleri bekliyor.

Bu ayın diğer önemli konularından bir tanesi de Konsol Müzesi adını verdigimiz, konsolların tariħesine söyle bir göz attığımız dosya konumuz oldu. Oyun konsollarında nereden, nereye geldiğimizi merak ediyorsanız, bu m-

kaleyi de çok beğeneceğinizi düşünüyorum.

İncelemeler açısından da dergimiz bu ay dolu dolu diyebiliriz. Warhammer Vermintide 2, Attack on Titan 2, Sea of Thieves, A Way Out ve PSVR oyunları arasında yeni favorim Moss, mutlaka okunması gereken incelemeleri oluşturuyor. Ve son olarak bu ay herkese bir hediymiz var. Okumayı ön planda tutan bir dergi olduğumuzdan, bir başka ön okumaya sizleri buluşturuyoruz. Patrick Ness'in ünlü serisi Kaos Yürüyüşü'nün ilk kitabı, Umut Bıçağı ön okuması herkese hediye. Bakalım Todd'un enteresan hikayesi ilginizi çekecek mi?

Herkese bol oyunculu günler ve keyifli okumalar; gelecek ay görüşmek üzere!

*Tuna Sentuna*

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

# LEVEL EKİBİ



**Emre Öztinaz**

**PC/PS4/VITA**

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınılaşmaya başladığ) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldırın görsel yönüne. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr

@eoztinaz



**Kürsat Zaman**

**PC/PS4/XONE**

Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılmış organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayati boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkma. 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. Yazlarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yediştiriyor. Mescılara üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıtı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyor.

@cem\_sanci

@cemsanci



**Ertuğrul Sungü**

**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 Karas**

**PC/PS4**

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

@rzrblds

@rzrblds



**Enes Özdemir**

**PC**

Atarı 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 aşın 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

#255 Nisan 2018

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**

Gökhun Sungurtekin

**EDİTÖR**

Kürsat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)

Tuna Şentuna [editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr)

**GÖRSEL YÖNETMEN**

Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Cantü Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertuğrul Sungü

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltış

Sonat Samir

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözülü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

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

Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

**YÖNETİM**

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkin

Finans Direktörü: Dilem Kurucu

**REKLAM**

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, [htarhan@dognburda.com](mailto:htarhan@dognburda.com)

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

**REKLAM TEKNİK**

Ayfer Kaygın Buka

Şaban Yazar

Tel: 0 212 336 53 62, 0 212 336 53 61

**REZERVASYON**

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

**Baskı:** Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

**Sertifika No:** 31345

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

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** 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@dognburda.com](mailto:okurhizmetleri@dognburda.com)

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

[abone@dognburda.com](mailto:abone@dognburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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

PS4® Pro

ΔΟΞΩ  
PlayStation®4'e  
ÖZEL

4K  
HDR

TÜRKÇE  
ALTYAZI

# GOD OF WAR

20 · 04 · 18

18™  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Santa  
Monica  
Studio

"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. God of War™ ©2018 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Santa Monica Studio. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. God of War outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.



# FAR CRY 5

Kiyametin kapıda olduğunu  
zanneden bir topluluğun korkmak  
için hiçbir sebebi yoktur...

Sayfa  
**38**

## #255 İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 18 Code Vein
- 22 Vampyr
- 24 Forged Battalion
- 25 Deep Rock Galactic
- 26 GreedFall
- 27 Stygian: Reign of the Old Ones
- 28 RPG Günlükleri

### DOSYA KONUSU

- 30 Konsol Müzesi

### İNCELEME

- 38 Far Cry 5
- 44 Sea of Thieves
- 48 Ni No Kuni II: Revenant Kingdom
- 52 Warhammer: Vermintide II

- 54 A Way Out
- 56 Life is Stranger: BTS: Farewell Episode
- 57 The Council Episode 1: The Mad Ones
- 58 Northgard
- 59 Attack on Titan 2
- 60 Age of Empires: Definitive Edition
- 61 Moss
- 63 Burnout Paradise: Remastered
- 64 Surviving Mars
- 65 Battlefield 1: Apocalypse
- 66 H1Z1
- 67 Monster Energy Supercross
- 68 Into the Breach
- 69 Secret of Mana
- 70 Fable Fortune
- 71 Pure Farming 18
- 72 The Station
- 72 Crossing Souls
- 74 Frantics
- 75 Mulaka
- 76 Guns, Gore & Cannoli 2
- 76 The Fall Part 2: Unbound
- 78 Pit People
- 78 Symmetry
- 79 Bravo Team
- 79 Total War: Arena
- 80 Mobil incelemeler
- 83 Online
- 84 Fortnite
- 87 World of Tanks 1.0
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 90 Sihirdar Postası
- 93 Donanım
- 100 Sekiz
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dönyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazları
- 114 LEVEL 256

**adore**  
mobilya

**DXRACER®**

DXRacer Türkiye  
Distribütörü



**Profesyonel Oyuncuların  
1 Numaralı Tercihi**

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



# Nisan

**2 Nisan**

Panzer Doctrine (PC)  
The Elder Scrolls V: Skyrim VR (PC)

**3 Nisan**

Crisis on the Planet of the Apes VR (PS VR)

**Pillars of Eternity II: Deadfire** (PC)

Black Isle'in o tadına doyamadığımız oyunlarını özleyenler buraya!  
Herkese kendini sevdirenl ilk oyunun ardından yeni hikaye yolda.

**4 Nisan**

Sunless Skies: Albion (PC)

**6 Nisan**

Farm Manager 2018 (PC)

**10 Nisan**

Extinction (PS4, Xbox One, PC)

Darkest Dungeon: Ancestral Edition (PS4)

Rick and Morty Simulator: Virtual Rick-ality (PC, PS4)

**17 Nisan**

Yakuza 6: The Song of Life (PS4)

Don't Starve: Mega Pack (PS4, Xbox One)

**19 Nisan**

Total War Saga: Thrones of Britannia

Metal Max Xeno (PS4, Vita)

**20 Nisan**

God of War (PS4)

Nintendo Labo Variety Kit (Switch)

Nintendo Labo Robot Kit (Switch)

**24 Nisan**

Frostpunk (PC)

Adventure Time: Pirates of the Enchiridion (PS4, Xbox One, Switch, PC)

South Park: The Fractured But Whole (Switch)

Runbow (PS4, Xbox One, Switch, PC)

The Swords of Ditto (PS4, PC)

**25 Nisan**

Sinner: Sacrifice for Redemption (PS4, Xbox One)

39 Days to Mars (PC)

**26 Nisan**

Shoppe Keep 2 (PC)



# TAKVİM

Dünya'nın İlk Yüksek Parlaklıklı DLP™

## 4K Ultra HD Ev Projeksiyon Cihazı

4K Ultra HD | 3500 ANSI Lümen\* | HDR Desteği



PX747-4K

### PX747-4K

3 . 5 0 0

ANSI Lümen

REC.2020

### PX727-4K

2 . 2 0 0

ANSI Lümen

REC.2020

REC.709\*\*



HDMI™ 2.0  
4K 60Hz  
HDCP 2.2



15,000  
Saat  
Lamba Ömrü



[www.viewsonic.com/tr](http://www.viewsonic.com/tr)

/ViewSonicTR

\*1.999 usd altındaki, 3500 ANSI lümen parlaklığa sahip DLP 4K Ultra HD projeksiyon cihazları için 2018 ilk çeyrek dönemi için geçerlidir. \*\* %96 renk kapsama oranı

**ViewSonic®**

# KÜHEYLAN

Geçen ay dergide bu bölümün olmadığı dikkatinizi çekti mi acaba? Çektiyse lütfen 2'yi tuşlayın. For English, press 9. (İngilizceyi de hep 9'a iteliyorlar niyeysse. Bir de bunu yapacağım derken keypad'ı aktif etmek falan tek elle zor oluyor, yanlışlıkla başka yerlere basıp NASA'ya bağlanıyorsunuz.)

Fakat konumuz bu değil. Konumuz başarı ve başarılı insanların hayatı. Efendim başarılı insanlar normal şartlar altında gelişirler, büyürler ve işleri rast gider. Ba-zen ise hiç böyle olmaz, olmamasının sebebiyse kendileri değil, toplumdur. Toplumu oluşturan kişilerin sorulanması gerektiğini ortaya çıkartan bu gerçek, incelen-mesi gereken sosyal bir olaydır. Fakat bunun ne yeri, ne de zamanı. O yüzden, hepiniz hoş geldiniz!



## Fona hali koymayan gelmesin

Evet, anlıyoruz, hepinizin evinde bu tipte bir hali var ama şunu da bilmelisiniz: LEVEL'lar boş zeminde daha havalı duruyor! Bize koleksiyonunu yollayan Halil Barış Altuntaş'a teşekkürlerimizi iletiyoruz. Kendisi öylesine koleksiyon yapmaya başlamış ve sonra böylesine büyük bir arşiv ortaya çıkmış. Ellerine sağlık! Halil.

## Bir olay, bir oyun

Şimdi size olayı anlatıyoruz, siz de oyunu bulmaya çalışıyorsunuz, tamam mı?



1. Kilisede olay olmuş, herkes silahını kuşansın, ava çıkyoruz!  
A. God of War B. Burnout Paradise Remastered  
C. Far Cry 5
2. Tek göz Jack'in gemisinde nümayiş var, koşun!  
A. World of Warships B. Sea of Thieves  
C. Subnautica
3. Fare yaratıklar şehri basmış, yetişti- AHI Ne vuruyorsun be?  
A. Oğlum bağırıp duruyorsun olay var olay var, yeter! B. Al benden de o kadar abi ya...  
C. Bence oyun Moss.
4. Şey... faremsi adamlar cidden başımıza bela oldu, bir şey yapmayacak misiniz?  
A. Oyunun adını bilince yardım etmiş oluyorsak...  
B. O oyun olsa olsa... C. Moss'tur! 4. Abi sen baya mankafasın galiba ya. Soruyu bırakıp cevabı geldim; yanıt Vermintide 2!

## Sonuç

Beyler sonuçlar açıklanıyor koşun!!!

## Önce video, sonra fotoğraf

Geçtiğimiz ay LEVEL'in Facebook sayfasından Muzaffer Başçivan'ın sohbet tadındaki videosunu paylaşmıştık. Muzaffer hızını alamayıp bize kısa ve öz LEVEL posterlerinin de fotoğrafını yolladı, biz de paylaşmaktan geri kalmıyoruz elbette. Teşekkürler Muzaffer, bizi takibe devam!



## Müthiş test: Emre'yi yakından tanıyoruz

1. Sizce Emre sınırlı bir insan mıdır?

A. Herkes bir ölçüde sınırlıdır.

B. Emre Abi sınırlı olamaz, çok sakin görünüyor.

C. En son sınırden kurdeşen dökmemiş miydi?

2. Peki Emre sabırlı bir insan mıdır?

A. Kürşat Abi bir keresinde 10 dakikaya geliyorum deyip 1 saat bekletmişti Emre Abi'yi, o yüzden sabırlıdır.

B. Elbette öyledir.

C. En son sabirdan böbrek taşı dökmemiş miydi?

3. Son soru: Emre yetenekli biri midir?

A. Yetenek sizsiniz Emre Abi!

B. Laf soktu gibi geldi A şıklındaki densesiz.

C. Emre Abi koca dergiyi tek başına tasarlıyor, o yetenekli olmayacağı da ben mi olacağım!

Veee sonuçlar!

Emre bir bireydir, onun hakkında ileri geri konuşmayın.



## Hayat bazen bir garip...

İşte bir konsept çalışma, işte Ahmet Eren Başçivan'ın sohbet tadındaki videosunu paylaşmıştık. Ahmet, "En ufak bir cümleden bile spoiler çıkarabileğim için oyunu bitirene kadar inceleme-leri okumadım. Şimdi bitirmiş olduğuma göre okumaya hazırlım." diyor. Bu kadar hazırlığa oyunu beğenmediyisen çok bomba olur yalnız...



## Heroes of the Storm'da nasıl oynamalısınız?

- Takım olarak oynayın! Lütfen!

- Takımınıza sınır olduysanız bile oynamayı bırakmayın.

- Varian'ı seçtiniz diye illa Twin Blades'i almak zorunda değilsiniz, buna dikkat edin.

- Support sınıfının bir üyesiyseniz, bir lane'e geçip tek başınıza takılıp arkadaşlarınız terk etmeyin.

- Bölümülerdeki görevlere dikkat edin, kapılması gereken bir Tribute varken saçma sapan işlerin peşinde koşmayın.

- Sadece bir metre ötenizde lví bir kışkırtma varken onu görmezden gelmeyin!

- İşiniz varsa ve kısa bir süreliğine oyundan uzak kalacaksanız bunu takım arkadaşlarınıza yazın; arabayı üsse çekip gitmeyin.

- Bol kalkanlı bir Kerrigan görürseniz kaçın.

- Dövüşlerde tanka saldırımaktan vazgeçin!

- Önce Support'u ortadan kaldırılmaya özen gösterin. (Yaşayan bir Lt. Morales, en tehlikeli düşmanınızdır.)

- Heroes of the

Storm oynayın.







## THE CREW 2

# Şehrin her fersahında söz sahibi olmak...

Ubisoft "dünya yaratma" konusunda gerçekten bir uzman. Assassin's Creed Origins'de öyle bir oyun alanı yaratmışlar ki halen gezmediğimiz kısımları olabilir örneğin. Keza Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands... Devasa bir alana ev sahipliği yapıyor. Ünlü oyun yapıcısı bu defa da geçtiğimiz yılların pek de beğenilmeyen yarış oyunu, The Crew'ı bir adım öteye taşıyor. Öyle ki Motornation adı verilen devasa bir alanda, New York'un gökdelenleri altında da yarışacağız, Los Angeles'in güneşini de hissedeceğiz, Mississippi Nehri'nde sürat motoru kullanıp Grand Canyon'da, vadi havasında uçma keyfi yaşayacağız. The Crew 2 bize daha önce herhangi bir yarış oyununda görmeyen bir özgürlük tanıyacak ve tüm bunları da nefes kesici bir görSELLikte yapmayı hedefliyor. Oyunda egzotik yarış arabalarından F1 arabalarına, motosikletlerden sürat motorlarına, uçaklardan 4X4

arazi araçlarına kadar bir ton farklı araç bulunacak. Bir bölgede "serbest dolaşım" yaptığımızda da bu araçlar arasında istediğimiz gibi geçiş yapabileceğiz; bir saniye önce 180 KM hızla bir duvara doğru ilerlerken tek bir tuşla uçağa geçiş yapıp havada süzülme imkanınız olacak.

Bir dolu farklı yarışa ev sahipliği yapacak olan The Crew 2 bizi hikaye modıyla da buluşturacak ama daha çok haritayı açıp, farklı yarış tiplerini seçerek bir dizi yarışta boy göstereceğimizi düşünüyoruz. Cred adındaki para birimiyle yeni araçlar ve sahip olduğumuz araçlara güçlendirmeler almamıza da olanak tanıyan oyun, PC, PS4 ve XONE için hazırlanıyor. The Crew 2'nin çıkış tarihi ise 29 Haziran olarak belirlendi. (Böylece bizim de üyesi olduğumuz basılı yayın organlarının oyunu Temmuz sayısına yetişirmeleri de imkansız gibi gözüküyor...)



## HEARTHSTONE THE WITCHWOOD

## Karanlık bir Warcraft macerasına hazırlanın!

**F**our heroes to the Witchwood went, One brought his guns, one brought his hounds, And the Witchwood claimed them all... Yani şair ne diyor; ne yaparsanız yapın Witchwood sizi ele geçirecektir. Tabii olay Hearthstone olduğu için en fazla bir kart maçında yenileceksiniz anlamı çıkıyor ama olsun; kimse The Witchwood'un en karanlık HS paketlerinden biri olacağını yadsıyamaz.

Nisan ayının sonrasında beklenen yeni genişleme paketi, yine 135 farklı kart getiriyor. Ayrıca tek kişi tecrübe edebileceğimiz bir oyun

modu, Monster Hunt da bu bedava pakete dahil. Monster Hunt bir önceki genişleme paketiyle birlikte gelen Dungeon Run'a benzeyor ama bu defa dört farklı özel sınıfın birini seçmemiz istenecek. Elbette yeni paketle birlikte yeni kart özellikleri de oyuna ekleniyor. Bunlar Rush, Echo ve Start of Game olarak üçer ayrılmış. Rush Charge'la aynı özellikte fakat rakip kahramana saldıramıyoruz. Echo, mana'nız yettiği sürede o kartı oynamanıza olanak tanıyan bir mekanik ve Start of Game'i de aslında oyunun başında destemize rastgele Legendary kartlar ekleyen

Prince Malchezaar'dan biliyoruz; artık bu olayın bir adı olmuş durumda.

Bu özellikler dışında oyuna bir de tek ve çift mana isteyen kart mekânığı ekleniyor. Bazı kartlar şöyle özelliklere sahip: "Eğer destenizde sadece tek mana isteyen kartlar varsa, bu kart şu şu özellikleri kazanıyor..." Oturup şimdi bir de kartların kaç mana istediğini hesaplayacağız... HS fanatiklerinin büyük ihtimalle beğeneceği bu paketle birlikte Druid alternatifü Lunara da oyuna ekleniyor. The Witchwood'a özel kart arkalığını saymıyoruz bile...◆

## OUTER WILDS

## 20 dakikada bir, yepyeni bir evren...

**I**lk defa 2015 yılında tanıtılan Outer Wilds, öylesine ilginç bir oyun yapısına sahip ki oyunun tutup tutmayacağını kesinlikle kestiremiyoruz. Önce yayıncı koltuğuna bakalım. Evet, What Remains of Edith Finch

ve Gorogoa'nın arkasındaki isim, Annapurna Interactive'i yayıncı olarak görüyoruz. Oyunun yapıcısı ise Mobius Digital. Kisaca No Man's Sky'in bir ölçüde küçüğülle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Outer Wilds'da da gemimize atlayıp gezegen gezegen dolaşıyoruz, çeşitli engeller ve gizlilikler de aynı No Man's Sky'daki gibi bizi bekliyor. Oyunun NMS'den en büyük farkı ise daha küçük ölçekte olması ve içinde bulunduğumuz güneş sisteminin otomatik olarak değil, elle yaratılması. Hatta bu güneş sisteminin yine planlı bir şekilde "evrim geçeceği" de söyleniyor.

Outer Wilds bizi bolca araştırma yapmaya davet ediyor. Bir yerlere tam vaktinde gidemezsek de bir gizemi ortaya çıkarma şansını

tamamıyla elimizden kaçıracagımızdan bahsediliyor.

Lakin tüm bu özelliklere rağmen oyunun asıl vurucu noktası bambaşa: İçinde bulunduğu güneş sistemi 20 dakikada bir kendini sıfırlıyor. Tam olarak ne yaparsanız yapın, 20. dakikaya girdiğiniz gibi başladığınız yere dönüyorsunuz. Elinizde ise güneş sistemini biraz daha fazla tanımiş olmaktan başkası olmuyor.

20 dakikalık seanslarla oyunu oynayabilmek güzel olacağı benziyor ama fark etmeden aynı yerbere gidip zaman kaybetmeye başlarsak da tatlar kaçacaktır.

Outer Wilds sadece PC için geliştiriliyor ve bu yılın sonlarında piyasada olması bekleniyor. ◆





TRAILBLAZERS



## Yolunu sen çiz!

Supergonk adında bir oyun firması duymuş musydunuz? Duymamış olabilirsiniz zira yeni olmuş bir firma ama bu isimde gözünüüzü ayırmayı; Supergonk Bizzare Creations, Codemasters ve Lionhead Studios'un yetenekli eski çalışanlarının kurduğu bir firma. Piyasaya çıkartmalarına aylar kalan oyunlarının ismiyse Trailblazers.

Özünde bir yarış oyunu olan Trailblazers'ı özel yapan iki tane önemli etken var. Bunlardan bir tanesi oyunun tam anlamıyla bir "co-op", yanı anlaşmalı oyun özelliklerine sahip olması. Bu da şu demek: Yarışlar 3v3 şeklinde gerçekleşiyor.

Üç kişilik takımınızla, rakip üçlü takımı yenmeye çalışıyorsunuz ve bunu yaparken de oyunun ikinci önemli özelliği devreye giriyor: Yarışlarda pisti boyamak serbest! Araçların her biri farklı renkte bir boyaya sahip ve siz aracınızı kullandıkça, bu araç arkada sahip olduğunuz renkte bir iz bırakıyor. Takımınızda bulunan diğer oyuncular da bu izin üzerinden gitmeyi başarabilirse hız bonusu kazanıyor. Dolayısıyla birinciliği çeken oyuncu, takım arkadaşları için bir patika belirlemiş oluyor; takım arkadaşları da bu yolu izleyebilirse avantajlı konuma geçiyor. Oyunun çok kişili kısmını online olarak altı kişi

tecrübe edebileceğiz, aynı ekranda ise dört kişiye kadar destek var. Geriye kalan iki oyuncuya da yapay zeka olarak veya online ortamdan gerçek bir oyuncuya takıma katarak ekleyebilceğiz.

Trailblazers'ın gayet tatmin edici bir tek kişilik hikaye kısmı bulunacağı da belirtiliyor. Ayrıca bolca yarışacak bölüm, her biri birbirinden farklı özelliklere sahip araçlar ve farklı çok kişili oyun modları da oyunda yer alacak.

PC, PS4, XONE ve Switch için geliştirilen oyunun bahar aylarında piyasada olması bekleniyor. Yani her an piyasaya çıkabilir! ♦

## CARRION

# Carnage, Kasady'i ele geçirmeden önce...

Sıradan spotu söyle attık ama aslında oyunun ne Marvel'la, ne de Carnage'la resmi bir ilgisi yok. Ne var ki oyunda söyle bir karakteri kontrol ediyoruz ki Carnage'ı uzaktan yakından tanıyan herkes benzerliği görecektir... Phobia Games tarafından geliştirilen Carrion, bizi kahraman insanlar yerine, insanları hedef seçen bir ortaklaşa görünümü kırmızı yaratığın rölune bırakıyor. Her tarafı uzayabilen ve bir çeşit slime'ye benzeyen bu yaratık, herhangi bir korku filminde görebileceğiniz en korkunç ve durdurulamaz uzayıyla eş değer bir görünümü sahip. Kontrol ettiğimiz yaratıkla amacımız, içinde bulunduğuomuz tam koruma altında olan

yerleşkeden kaçabilmek. Bunu yaparken de sınırsızca dehşet saçmamız isteniyor. Elbette yerleşkenin sakinleri olan silahlı insanlar bizi durdurmaya çalışacak ama son derece hızlı ve güçlü olduğumuz için onları dikkatli hareketlerle ortadan kaldırabileceğiz. Düşmanlarımızı uzuvalarımızla tutup parçalara bölebileceğimiz gibi, çevredeki nesneleri tutup fırlatarak da basit organik birer canlı olan insanları kolayca ortadan kaldırabileceğiz. Alev püskürtüçü silahlara sahip, makineli tüfeklerle bizi avlamaya çalışan insanların yanında güçlü taretler ve lazer drone'ları da başımızın belası olacak. Her ne kadar güçlü bir profil çizsek de

yoğun ateş altında ölmemiz de pek zor olmayacağa benziyor. Kontrol ettiğimiz yaratık, oyunun belirli yerlerine geldiğinde bir takım özel güçler de kazanacak. Örneğin ikinci gücümüz ileri doğru hızlı bir hareket yeteneği ve bununla, normalde aşşamızın mümkün olmadığı engelleri kırabileceğiz. İnanılmaz bir fizik kodlamasına sahip olan oyun, bu özelliğinin aksine retro piksel grafiklerle geliyor ama bu grafik tekniği oyuna son derece uygun olmuş diyebiliriz. Oyun büyük ihtimalle bu yıl içerisinde piyasada olacak ve PC ana platform olarak belirlenmiş durumda. ♦



# SON DAKİKA! ⚡

- ◆ İçerisinde Sonic, ToeJam and Earl, Golden Axe, Altered Beast ve Shadow Dancer gibi klasiklerin ve çok daha fazlasının bulunacağı Sega Mega Drive Classics, 29 Mayıs'ta PC, PS4 ve XONE'a geliyor. Nintendo Switch'e uyarlama olup olmayacağı ise belirsiz.
- ◆ Tequila Works'ün ilginç cinayet-gizem türündeki oyunu The Invisible Hours, bu ayın 24'ünde PC, PS4 ve XONE için sanal gerçeklik gerektirmeyen bir halde piyasaya sürülecek.
- ◆ The Witcher III'ün popüleritesinden yararlanarak geri kalmayan Bandai Namco, serinin ünlü kahramanı Geralt of Rivia'yı Soul Calibur VI'ya konuk karakter olarak ekliyor. Geralt'ın savaş alanı da Kaer Morhen adındaki kale bölgesi.
- ◆ Tomb Raider efsanesinin devam oyunu, Shadow of the Tomb Raider'ın 14 Eylül'de PC, PS4 ve XONE için piyasada olacağı açıklandı. Oyun hakkında genis bilgi ise 27 Nisan'da yayına girecek.
- ◆ Karakterinizin 1 dakika içerisinde öldüğü ve başa döndüğünüz enteresan bir oyun, Minit PC, PS4 ve XONE için hazırlanıyor. Laneti ortadan kaldırıp bir dakikadan fazla yaşamayı berecerebilecek miyiz bakalım...
- ◆ Eğer Sonic'le ilgili bir yarış oyunu bekleyenlerdeniz, bilmelisiniz ki "R" takılı bir Sonic yarışı geliyor.
- ◆ PS One döneminin sevilen yarış oyunlarından V-Rally, Kylotonn Games'in yapımıçılığında geri dönüyor. Her ne kadar piyasada yeterince oyun olsa da eski V-Rally oyuncuları bu oyuna ilgi gösterecektir.
- ◆ Monster Hunter World'e Devil May Cry ve Mega Man karakterleri geliyor. Bu yılın sonrasında gerçekleşecek olan etkinlikte oyuncular Dante ve Mega Man kostümlerine ve silahlara sahip olabilecek.
- ◆ LEVEL'da incelemesini yaptığımız karanlık platform / bulmaca oyunu Little Nightmares, tüm DLC'leriyle birlikte Nintendo Switch'e geliyor. Çıkış tarihi 18 Mayıs.
- ◆ Ne zaman çıkacağından zaten emin olmadığımız zombi temali PS4 oyunu, Days Gone'in 2019'a ertelendiği duyuruldu.
- ◆ Valve'ın patronu Gabe Newell, DotA 2'nin kart oyunu Artifact'in tanıtımını yaparken Valve'ın yeniden oyun yapma-yayınlama işine gireceğini açıkladı ve herkeste bir kez daha Half-Life 3 umutları yeşeredi.
- ◆ Treyarch ve Acitivision Call of Duty: Black Ops 4'ün hazırlık aşamasında olduğunu ve 12 Ekim'de piyasada olacağını duyurdu. Oyun hakkında daha fazla bilgi 17 Mayıs'ta ortaya çıkacak.

# TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

## TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

# İkinci kısımda yine bol bol terörist avlayacağız

Ubisoft aniden, ne ateş, ne duman varken bir anda Tom Clancy's The Division 2'yi duyurdu ve sonra da kenara çekildi; "Daha fazla açıklama için Haziran ayındaki E3 2018'i bekleyin." The Division 2 duygusuya birlikte The Division'ın yol haritasını da bizimle paylaşmayı ihmal etmedi ünlü oyun yapımcısı. The Division'la ilgili olarak, Haziran ayına kadar birkaç farklı etkinlik düzenlenecek ve bunlardan bir tanesi de Xbox One X'e gelecek olan destek. Haziran'dan sonra yayımlanacak olan güncellemelerde de Crests adında achievement'lar kazanacağız

ve bunlar da daha sonra The Division 2'de bize hediyeler olarak geri dönecek. The Division 2, Ubisoft Annecy, Redstorm, Reflections, Ubisoft Bucharest ve Ubisoft Shanghai işbirliğiyle hazırlanıyor –ki bu kadar isim bir araya geldiğine göre gerçekten büyük bir oyunla karşı karşıya olacağımız ortaya çıkmakta. İlk oyunun oyun motoru, Snowdrop Engine'in güncellenmiş versiyonıyla hazırlanacak olan oyunda tam olarak ne yapacağınız, senaryo ne tarafa doğru kaydi, bunlarla ilgili herhangi bir bilgi açıklanmış değil. Fakat konu The Division olunca, beklemekten başka çaremiz yok. ◆

## SONIC MANIA PLUS

# Daha fazla Sonic, daha fazla eğlence!

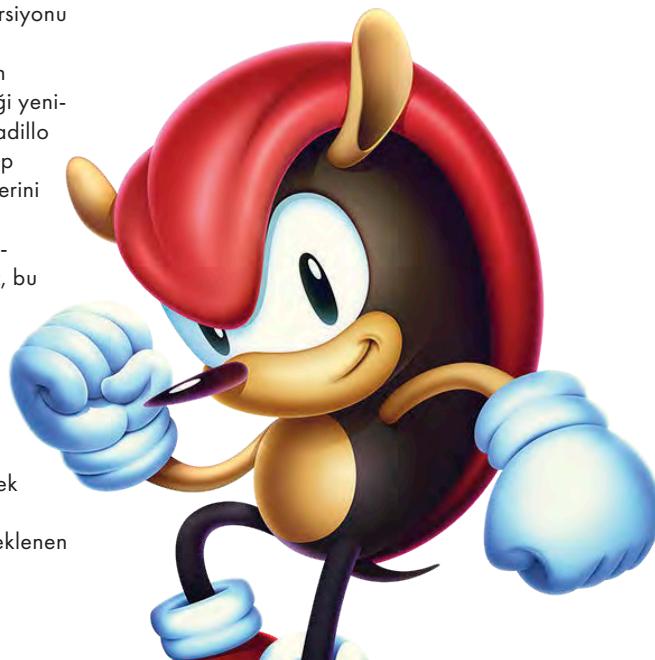
Yıllar sonra piyasaya çıkıp da herkesin beğenisi kazanan ender Sonic oyunlarından biri oldu Sonic Mania ve bunu başarmasındaki en büyük neden de eski Sonic oyunlarının bir karışması olmasıydı. Sonic Mania'nın yakaladığı başarı Sega'yı bir hayli mutlu etmişse benziyor ki Plus versiyonu hazırlık aşamasında.

Bir takım yeni özelliklerle güncellenen "genişlemiş" Sonic Mania'nın getirdiği yeniliklerden en önemlisi Mighty the Armadillo ve son derece çırıkın bir tasarıma sahip olan Ray the Flying Squirrel karakterlerini oyuna ekliyor olması.

Bu iki karakterin yanında var olan böülümlerde farklı yollar bulabileceğimiz, bu böülümleri daha farklı bir görsellikte görebileceğimiz Encore modu da oyuna ekleniyor. (Sonic Mania'yı bitirenler için ilaç gibi gelecektir.) Sonic Mania'nın iki kişi oynanabilen yarış mücadeleleri Competition Mode da artık dört kişiye kadar destek sunacak.

Bu yaz aylarında piyasada olması beklenen

Sonic Mania Plus hem dijital olarak satın alınabilecek, hem de kutulu olarak. Kutulu versiyonda ekstradan holografik kapak ve 32 sayfalık da bir artbook bulunacak. Oyun PC, PS4, XONE ve NS için geliştiriliyor. (PC versiyonunun kutulu hali bulunmayacak.) ◆



# DEEP ROCK GALACTIC

Derinleri kazdıkça iyi bir şeyle karşılaşma  
İhtimalimiz: Boş küme

Sayfa  
**25**

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz



**Blood Code**

Blood Code, daha önce kime atanmışsa, o kişinėn özelliklerini karakterimize taşıyacak olan bir sınıf sistemi. Ranger Blood Code zindanlarda işimize yarayacak, Hunger Blood Code menzilli savaşlarda ve Berserker Blood Code da yakın dövüşte. Oyuncular bu sınıflar arasında da geçiş yapabilecek.





**Yapım** Project Vein **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.code-vein.com](http://www.code-vein.com) **Cıkış Tarihi** 2018

# Code Vein 3 ★★

Ölümsüzlerin dünyasında ruhunu kaybetmek istemeyenlerin öyküsü

“Zor oyun” adında bir furya olmuşsun olmasına inanamıyorum asılın bakarsanız. Çünkü eskiden oyunlar zaten zordu. Modern Call of Duty ile birlikte mi oldu tam hatırlamıyorum ama bir anda oyunlar kolaylaşmaya başladı. Öldüğümüz yerin az gerisinde oyuna devam etmek, sınırsız hakkı sahib olmak, düşmanların son derece affedici olması derken oyunlarda müthiş bir kolaylaşma oldu; ardından da bahsettiğim gibi zor oyunlar peydahlandı.

Elbette Dark Souls ile başladı bu furya, onu gözden gelemeziz. (Demon’s Souls vardi bir de...) Başka oyunların kolaylığından yaka silkenlerin uğrak noktası olan Dark Souls, yepyeni bir furya başlattı ve “Souls-like” diye bir tür ortaya çıktı. Souls türü oyunların temel özelliği oyunda bolca ölmemizi sağlamaları ve –bence– gayet kısıtlı bir oynanışa sahip olmaları. Belirli bir saldırı şemasıyla, yerlerde yuvarlanıp gardalarak düşmanlarımızın üstesinden gelmeye çalışıyor ve sonra da bir hayli güçlü bir boss'a karşı mücadele verdiğimiz Souls oyunlarının başında saatler su gibi akıp gitmekte.

Geçtiğimiz yıl, herkesin Bloodborne 2 san-

dığı spot, “Prepare to dine”ın altından Code Vein’ın çıkışması ile birlikte yeni bir Souls türü oyuna kavuşmak üzere olduğumuzun haberi verildi. İlk başta Devil May Cry türü bir aksiyon oyunu gibi algılanan Code Vein’ın TGS 2017’deki oynanış videolarından, oyunun gayet de Bloodborne’un takipçişi olduğu anlaşılmış oldu.

Code Vein’ı Dark Souls ve türevlerinden ayıran en büyük özellik ise inanılmaz “stylish” bir oyun olması. Anime tipi görsellik ve aksiyon sahneleri on numara lakin anime’lerden hoşlanmayıp da Souls türü oyuncuları sevenler biraz acı çekeceğe benziyor. Code Vein’ın bir diğer özelliği de sağlam bir hikayeye ev sahipliği yapacak olması. Ara sahneler, geçmişî olan karakterler, yan karakterler ve senaryo akışı gibi özellikleri aynen oyunda görebileceğimiz söyleniyor. Bu anlamda oyun hem Souls-severlere göz kirpiyor, hem de Souls türüne şimdîye kadar uzak duranları çağırıyor.

Henüz çıkış tarihi netleşmemiş olsa da Code Vein’ a şöyleden detaylıca bir eğilmek isterseniz, gelin size bu post-apokaliptik dünyada neler oluyor, anlatayım...

## Revenant’tan Lost’luğa...

Yazının girişinde oyunun sağlam bir senaryosu olacak dedik ama oyunun yapımı Bandai Namco, henüz bu konuda bilgi vermeye pek hazır değil. Neyse ki birkaç ufak detay yakalamayı başardık da senaryo kısmını tamamıyla es geçmeyeceğiz.

Oyunda kontrol edeceğimiz kahramanımız, bir Revenant. Revenant’lar da birer ölümsüz. İçinde bulunduğuımız ortam da dünyanın yıkımı uğramış halinden beter ve etrafta bir dolu vampir dolasıyor. Biz de bir Revenant olarak bu dünyadaki yolumuzu bulmaya çalışacağzı lakin ölümsüz olmamız, hiçbir şekilde ölmememiz anlamına da gelmiyor. Eğer ölümle fazla yüz yüze gelirse Lost olmamız muhtemel. Lost’u ne olduğunu da tahmin etmişsinizdir; öldükten sonra kayıp olanlar, yani ruhsuzlar. Oyunun fragmanında da bu zombi benzeri varlıkların neye benzediğini görüyoruz zaten...

Olayların Lost’lar ile Revenant’lar arasında geçeceğini tahmin etmek güç değil ama daha fazla detay için biraz daha beklememiz gerekiyor anlaşılan.

Her ne kadar senaryo kısmı oyunun sürükle-



yiciliğini artıracak olsa da, Code Vein'ı özel yapacak olan yine oynanışı olacak –ki bu konuda bilgi daha çok.

#### **Uçurumun dibinde**

Souls türü oyumlara pek așina olmayan arkadaşlar için özet geçelim. Souls ve Bloodborne gibi oyumlarda kahramanımız pek güçlü değildir ve kolayca ölebilir. Taşıldığı silahlardan büyük olsa da karşılaşıldığı düşmanlar kendinden katbekat büyük olduğundan, dikkatli olmadığı takdirde hemen ölümle tanışmaktadır.

Code Vein'da da benzer bir durumdayız. Yine kocaman silahlarımız olacak, yine karımıza bol bol zorlu düşman gelecek.

#### **Code Vein hakkında hızlı bilgiler**

- God Eater'a bolca benzetişle ve animasyonlar God Eater ekibi tarafından yapılsa da, Code Vein tamamıyla başka bir doğrultuda ilerliyor.
- Oyna bu ismin neden verildiği sorusuna yapımcıların yanıtı, ismi "Kan koqları" olarak bilmemiz yönünde. (*Codes of Blood*)
- Vein, oyuncuların bulunduğu dünyadan adı ve oyuncular burada, senaryodaki gizli gerceği bulmaya çalışacak. (Senaryo hakkında bilgi vermemeğin yarınmak dediğimiz bu olsa gerek...)
- Oyun Unreal Engine 4 ile hazırlanmaktadır.
- Multiplayer konusunda da yepen bir açıklama geldi. Dark Souls'dakinin bir benzeri olacak şekilde, oyuncular kendi oyunlarına başka oyuncuları çağırabilecek.
- Revenant'lara yardımcı olan bir karakter, Karen da son dakika açıklaması olarak bildirildi. Onu yanınızda badi olarak taşıyip taşımamayacağımız ise belirsiz.

İlk aşamada gördüğümüz kadlarıyla kahramanımız bir dolu silah taşıyabilecek. Bunlar kılıçlar, balyozlar, mızraklar ve daha farklı sınıflara ayrılabilir. Zaten Japonlar bu tür oyumlalar için "dungeon action RPG" tanımlamasını kullanıyor ve Code Vein için de "dramatic dungeon action RPG" diyorlar. Dramatik kısmı da oyunun sahip olduğu senaryodan ileri geliyor. Silahları nasıl bulacağımız kısmı muallaka ama bildiğimiz bir şey var ki sıradan düşmanlar, silahlarımızla çok da zorlu bir şekilde olmadan ölebiliyor. Hatta bu konuda oyunun Dark Souls ve türevlerinden bir tık daha kolay olduğunu şimdiden söylemek mümkün.

Eğer oyunun fragmanını izlediyseniz, görecexsiniz ki kahramanımızın sıradan saldırılardan yanında bazı özel hareketleri de bulunuyor. Bunları kullanmak için de düşmanlarınızın saldırılardan iyi bir şekilde kaçmanız gerekiyor.

Souls oyunlarını oynayanlar alıştır, yerlerde bolca yuvarlanmadan düşmanların saldırılardan kurtulamazsınız. Eğer bunun zamanlamasını doğru bir biçimde yaparsanız da



Code Vein sizi ödüllendirecek ve siz Focus moduna sokacak. Karakteriniz bu moda geçtiğinde daha saldırgan bir duruş kazanıyor ve düşmanlarını komboların sonunda havaya fırlatıp güçlü bir saldırı yapabiliyor. (DmC stil.) Bu noktada da oyunun neden anime stiline sahip olduğunu bir kez daha anlıyoruz.

#### **Ichor peşinde...**

Saldırılardan başarılı bir biçimde kaçmanın getirisinin yanında, oyunda Blood Veil adında bir takım özel yeteneklerimiz de bulunacak. Daha doğrusu farklı Blood Veil'ları karakterimize atayarak, farklı güçler elde edeceğiz.





Örneğin ateş topları... Ne kadar sıradan bir saldırısı biçimi değil mi? Fakat oyunda bir hayatı yarıyorlar. Ivy Blood Veil ile ise daha hızlı saldırırlar yapıp yerden dikenler çıkartarak uzaktaki düşmanlarımıza hasar verebileceğiz. Bir başka saldırısı biçimi, sıradan bir enerji okuya düşmanlarımıza zarar vermenin ötesinde, onları gruplarından ayırarak yakınımızca çekerken ve daha stratejik bir saldırısı yapma imkanına kavuşacağımız.

Yerlerde yuvarlanmak yerine hızla ileri atılmak mı istiyorsunuz? Bunun için de bir özel yeteneğimiz bulunacak...

Blood Veil'ların Focus saldırılarını sağladığından da şüphelenmemektedim şu anda ve Bandai Namco farklı Blood Veil'ların oyunda bulunaçağının haberini de veriyor. Ogre, Hounds ve Stinger seçeneklerinin her biri farklı özelliklere sahip olacak ve oyuncu bunlar arasında geçiş yapabilecek.

Özel saldırımızın tümü de Ichor adında bir kaynağa ihtiyaç duymakta. (Bunu mana olarak düşünübilirsiniz.) Bahsettiğim uyduruk ok sadece bir tane Ichor isterken, daha güçlü saldırırlar ve yetenekler 6-7 Ichor'a ihtiyaç duyabilecek.

Ichor'larımızı kazanmak için de üç yol bulunuyor. Bir tanesi kendimizi düşman saldırılara açık bıraktığımız bir şarj edilen saldırısı biçimi. Bunu yaptığımızda düşmanımızdan Ichor çekebileceğiz fakat belirttiğim gibi kafamiza kılıç da yiyebiliriz. Bir diğer Ichor kazanma yöntemi de düşmanlarımızın saldırıs-

larından son anda kaçıp onları saldırıyla açık hale getirmek. Bu da Ichor kazanmak için bir yöntem. Ve tabii en sıradan ve garantiyi olan, mola noktalarına ulaşmak.

Özel yeteneklerimizin anahtarları olan Ichor'ları ne zaman kullanacağımız konusu bir hayatı önemli gözükmete. Har vurup harman savurup önmüze çikan boss'a sıfır Ichor'la mı gireceğiz, yoksa sıradan düşmanlarımıza kılıçla uzun sürede keserek yeteneklerimizi sonraya mı saklayacağımız?

### Mia, bana yardım et

Code Vein'i özel yapan bir başka durum da maceramızda yanımızda yapay zeka bir karakterin olacak olması.

Oyunun yayılan demosunda, Rus'tan bozma bir karakteri görme şansına eristik. Mia adındaki bu hatun kişi, elinde bir tüfek taşıyor ama yakın dövüse girdiğinde de elleri armut toplamıyor.

Bir karakterin bize eşlik ediyor olması kuşkusuz ki savaşlarda çok işimize yarayacak. Souls oyuncuları iyi bilir, "keşke şimdi birisi şu boss'un ilgisini başka yöne çekse..." diye çok düşünmüşlerdir. İşte bize eşlik edecek olan karakter, aynen bu dileğimizi yerine getirecek. Özellikle boss savaşlarında, eğer etrafda başka bir düşman yoksa direkt olarak boss'un ilgisini üzerine çekebiliyor destek karakterimiz ama etrafda başka düşmanlar varsa, nedense önce onlara yönelme gibi de bir eğilimi var şu an; belki final oyunda bu düzeltilecek.



Karakterimizin bir başka özelliği daha var ki bunu duyunca, "yok artık" diyebileceksiniz. Şöyledi ki eğer savaşta ölüsek, badımız bizi yeniden hayatı döndürebilecek. İnanılmaz, değil mi? Lakin bunu her yaptığında kendi sağlığını da düşecek ve saldırılara daha dayanıksız hale gelecek. Eğer yapay zeka arkadaşımız ölüse ve onu canlandıramadan biz de ölüsek, Game Over...

Yapımcılar Mia dışında başka kahramanların da bize eşlik edeceğini belirtiyor ve her karakterin kendilerine has özelliklerinin bulunacağını bildiriyor.

### Büyük maceraya doğru

Code Vein'in şu anki oynanış hızı biraz yavaş arkadaşlar, bunu bir eksiklik olarak kenara yazabilirim. Görünen o ki vuruş hissiyatı da biraz zayıf ve bazı saldırılar düşmanı asıp gidiyor. Tabii bunlar demoda böyle yer almış olabilir, ilerde düzeltilecektir diye umut ediyoruz.

Şu an için gayet iyi bir izlenim veren oyun, bakalım Souls oyunlarından hoşlananların tercihi olacak mı? Dergice en çok merak ettiğimiz konu bu. Anime'ciler zaten öyle ya da böyle oyuna sevgiyle yaklaşacaktır...

◆ Tuna Şentuna





**Yapım** Dontnod Entertainment **Dağıtım** Focus Home **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** vampyr-game.com **Çıkış Tarihi** 5 Haziran 2018

# Vampyr 4 ★★★★

Bu oyunda kan içmeye dert olacak...

Dracula ile başlayıp Edward Cullen'lara kadar geldik. İnsanlarımızın vampir merakı bitmedi, bitmeyecek. Bu sevdamızın temelinde ne yatıyor bilmem ama biri bizim kanımızı içip de bedenimizi boş suyu kutusuna çevirmeden rahatlayamayacağız muhtemelen. "Vampir muhabbetinin modası geçti," diyebilirsiniz; ancak Remember Me ve Life is Strange'ın yapımcısı, Fransız oyun stüdyosu Dontnod, bu hazırlarda yeni bir vampir kurgusu ile karşımıza çıkacaklarını duyurarak vampirlerin modasının geçmeyeceğini gösterdiler.

Oyunun yaratıcılarından Stephane Beauver-

ger, vampir mitine olan ilgisinin iki yönlü olduğunu söylemiş. İlk olarak, vampirler bilinçli varlıklardır. Yani öyle zombiler ya da kurt adamlar gibi harala gürele insan yemezler. Vampirlerin kendilerine has klas bir tarzı vardır. İçikleri kan bile bir zara fette akar cenelerine. "Aman beyefendi, gömleginiz kirlenmesin" diyesiniz gelir. Gerçi son dönemlerde Hollywood sağ olsun, kurt adamlar da vampirin tüylüsü gibi gösterilmeye başlandı. Kedi köpekler gibi didişiyorlar filmlerde. Yakında bu ekibe çatal bıçakla beyin yiyen varoluşçu zombiler de katılrsa şaşırmayalım.

## Diş dediğin karanlıkta parlayacak

Biz konumuza dönemli. Bilinçli oldukları için yaradılışlarından dolayı yer yer acı çeken, fazlaıyla karizmatik ve insansı vicdanlarıyla vahşi öldürme güdüleri arasında gelip giden vampirler –haliyle- tüm bu yaratıklar içerisinde bize en çekici geleni. İkinci olarak, vampir edebiyatı aşk ve ölüm gibi insanın iki temel gündüsü üzerine kuruludur. Vampirler ölümü kucaklayıp sonsuz bir yaşama kavuşmuşlardır ve başkalarının kanını içerek 2000'li yılların emoları gibi hayatlarına devam ederler. Be-

auverger de oyunun standart bir aksiyondan öteye geçebilmesi için ahlak, doğru ve yanlış konularını vampir miti üzerinden vermiş. Yani oyun bize klasik can yenileme, ölümsüzlük, kurşungeçirmezlik öğeleriyle gelmiyor. Tamam, onlar da var (bir vampir oyununda aksiyon olmazsa ne anlama kalır zaten) ama daha ziyade, doğru ve yanlış arasında zor kararlar verme üzerine kurulu bir durumla karşılaşıyoruz.

Oyun 20. yüzyıl Londra'sında, sosyal ve bilimsel devrimlerin olduğu, karanlık ve sisli sokaklarına bakarken bile nemden isiklilerinizin çıktıığı bir dönemde geçiyor. Ergenliğimde fazla gothic metal müzik grupları dinlediğimden midir nedir, böyle atmosferlere bayılıyorım ben. Karanlık dar bir sokak, nemli kaldırımlar, kanalizasyondan yükselen sis, yavaş adım sesleri ve bir vampirin deri ceketinin havalandırması... Resmen o dönem vampir olmak varmış!





(Gerçi şimdilik vampir değiliz ya...) İşte tam böyle bir atmosfer içerisinde, yakın zamanda gecenin yaratığı olmuş olan Jonathan Reid isimli bir doktoru canlandırıyoruz. Reid, vampirliği iyileştirilme şansı olan bir hastalık olarak görecek kadar optimist bir kişilik olsa da haklı olup olmadığını biz oyuncu çıktığında anlayacağız.

Her yaşayan(l) varlık gibi güçlenmeniz beslenmenize bağlı. Bir vampir olarak büyük boy ekstra sucuklu pizza yiyeceğiniz için de kan içmeniz gerekmekte. Yani, ne kadar kan içerseniz o kadar güçlenirsiniz. Peki güçlenmek uğruna neler yapabilirsiniz? Vampirlerin zeki yaratıklar olarak kendi doğalarından ötürü acı çekiklerini söylemiş. Reid'in karaları da doktor ve vampir kişilikleri arasında sıkışmış durumda. Bir doktor olarak iyileştirmesi gereken insanları, bir vampir olarak öldürmesi gerekiyor. Bunun arasında seçim yapacak kişi de tabii ki biz oyuncular oluyoruz.

#### **Menüden insan seçmek**

Vampyr bize sonucu iyi veya kötü olarak yorumlanabilecek seçimler sunmuyor. Tüm seçenekler karışık ve yorumu açık olaylar çerçevesinde yer alıyor. Aynı olay karşısında iki kişi kendi perspektiflerinden farklı kararlar verip neyin iyi neyin kötü olduğu konusunda farklı fikirlere sahip olabiliyorlar. Çünkü, Beauverger oyuncuları kendi ahlak pusulası doğrultusunda yönlendirmek istememiş. Bu tarz oyundarda kararlarınızın sonucunun iyi veya kötü olduğu bize zaten açıkça gösterildiği için oyuncunun tepkilerini ezberleyip (otomata bağlamak) ona göre davranışımıza başlıyoruz. Vampyr'de ise kendi ahlak kurallarımıza göre hareket etmemizin gerekliliğine ilgi çekici. Yorumu açık seçimler söz konusu olunca karakter geçişleri de derinlik kazanıyor. GTA'da yaşlı teyzelere bile ağız burun dalan insanızız biz. Çünkü bizim için ruhsuz birer parça dataadan ibaretler. Vampyr'de ise kan

ince öldürüceğimiz bir hırsız, karısı ve hasta çocukların doyurabilme için bu hayatın içine çekilmiş olabiliyor. Hayatın silsilesini yemiş karaktere bir darbe de biz vurup kurumuş üzümé döndürmeden önce, kendimizi vicdanımızla toplantı yaparken bulabiliriz.

Tabii ki oyuncunun yazarı Kant olmadığı için bütün olay iyi-kötü sorgulamasından ibare特 değil. Savaş oyundan temelinde var. Reid'in kendine has dövüş teknikleri ve vampir özellikleriyile, yerini geldi mi bulduğunuzu dalliyorsunuz. Kan barınıza tamamen doluya -bayağı özel güçlerinizle- düşmanlarınızı sinek gibi ezebiliyorsunuz. Vampir avcısı olan düşmanlarınızın kendilerine has yetenekleri olduğu aklınızda bulunmalı. Sonuçta her yiğidin bir yoğurt yiyesi vardır. Dövüşürken düşmanlarınızın da dövüş tekniklerini görüp ona göre hareket etmeniz gerekiyor.

#### **Bugün kim ierrsak?**

Oyuncular beslenme ve iyileşme arasında dengeyi korumalar. Kan, level atlayıp yeni vampir özelliklerini açmanızı sağlıyor; ama önüne gelen öldürmek iyi değil. Hasta veya çoktan öldürülümiş kişilerden alacağınız



puanlar -sanırım kan kalitesinden ötürü- düşük ve bu şekilde devamlı beslenirseniz mahalle ıssızlaşır. Zaten o kadar da midesiz olmamak lazım. Avlanmadan önce bakalım sağlıklı mı, sigarası alkolü var mı, yaşamayı bırak etmeyecek kadar karakteriz mi diye. Hem yaşadığınız bölgede insan devamlılığını sağlayabilmek hem de "Bu adamdan beslensem güzel olurdu ama hastaymış," gibi durumlar için de doktor kimliğini kullanarak bir yandan insanlara yardım etmelisiniz. Bayağı tavuk yetiştirebilir gibi bir durum var bana sorarsanız ama sonuçta hayat acımasızdır. Kusura bakmayın kasabalar, ama güçlü olan güçsüz olanı yer. Sonuç olarak, Vampyr bize hiçbir oyundan sorgulatmadığı şeyleri sorgulatabilir gibi görünüyor. Oyunlarda durmadan cinayet işliyoruz ama bunu yaparken hiçbir zaman vicdan ve ahlak hakkında düşünmüyorum. Yer yer fiziksel, yer yer mental aksiyonu ile Vampyr kendine has bir oyun olarak hayatımıza girmeye hazırlanıyor. ♦ Berçem Sultan Kaya





**Yapım** Petroglyph **Dağıtım** Team 17 Digital Ltd **Tür** RTS Platform PC Web [www.petroglyphgames.com/games](http://www.petroglyphgames.com/games) **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Forged Battalion 4 ★★★★

"Nerede o eski RTS'ler?" diyenler için geliyor...

Bunca zaman oldu LEVEL'a geri döneli, hala bana RTS verildiğinde "ah nerede o eski RTS'ler" demeden edemiyorum. Bu yazında da öyle demeyi planlıyordum ki yüzüme ÇAT diye çarpan eski usul oynanışı bulmak beni aşırı mutlu etti.

Forged Battalion, tam o eski kafa RTS'cilerin aradığı ilaç diyebilirim. Şimdi "bu eski kafa RTS'ci ne ola ki?" diyecek yeni nesil arkadaşlar için konuyu biraz açalım. Bizler geçmişte RTS kavramında taş – kağıt – makas kompozisyonu ile aylar hatta yıllarca aynı oyunu oynadık. Buna örnek olarak Starcraft'ı verebiliriz. Hala dünyanın en iyi, en dengeli strateji oyunu olarak lanse edilir, bu yüzünden ki espor dünyasında parmakla gösterilen bir yapımdır. Elbette bizler o kadar profesyonel olmadığım için tek tesellişim PC'ye karşı oynadığımızda oh be yendim diyeboleceğimiz anlar yaşamaktı. Tabii o vakitler internet falan böyle çevirmeli ağımiş, yok efendime söyleyeyim iki kişinin birbirini doğrudan araması ile kurulan özel bağlantılar ve eşek yüküyle internet faturalarımı gidişti. C&C: Red Alert olsun, Total Annihilation olsun, Supreme Commander olsun, K.N.K.D olsun hep başında aylarımızı harcayabildiğimiz oyunlardı. Hele ki kendinize özel tanklarınızı vs. yapabildiğiniz oyun mekaniklerinin çıkışması ile (Bugünlerde bedava ulaşabildiğiniz Warzone

2100 bir örnek.) taktik tekerlekli tankı tepesine ion cannon yapıştırıp rakibin üssüne saldırmışız da çok olmuştu. Sıradan RTS'lere göre bu mekanikleri değiştiren RTS'ler daha cazip ve daha kompleks bir oynanış sunuyordu bizlere. Bu yapım da atalarının izini takip ediyor. Yayıncısının TEAM 17 olması bile gözlerde bir miktar yaşı birikmesine sebep oldu, laf değil. Worms ile ne ömrü çürütmüşük be... Neyse konuya dönelim, Forged Battalion grafiksel olarak çizgi film tadında lakin derinliği de aşure gibi olan bir oyun. Aşure tabağına da kaşık salladığınızda aşağıdan neyin geleceğini bilemezsiniz. Oyunda da karşınızdaki takıbin önüne ne çıkartacağına kestiremediğiniz zamanlar oluyor. Infantry, Light Vehicle, Heavy Vehicle, Aircraft ünite türlerini alıp evirip çevirip modluyorsunuz. Bunları modlamak için girdiğiniz maçtan galip çıkmamanız ve teknoloji ağacında harcayacak puanları kapmanız gerekiyor. Daha sonra Blueprint olarak aracın gövdesini alıp üzerine ne koymak istiyorsanız ekliyorsunuz. Oyun içindeki birim dengeleri çok tatlı. Koyacağınız bir füze rampası uçan arkadaşlara iyi vururken bitli piyadelerle sinek viziltisi gibi gelebiliyor. Arayüzde de bunu anlatan kutucuklar ve vuruş katsayıları (sanki ÖSS'ye

giriyoruz admin, katsayı nedir ya?) anlatılarak olası mikro ve makro oyun için bize alttan bilgi sunuluyor.

Haritalar özlenen ebatlarda, kısıtlı kaynak ya da bol kaynak için rush mantığı, genişlemeye doğru zamanda çıkma ve elbette temkinli oynamayı elzem kılıyor. Tabii bu kadar temkin arasında düşmanın üssüne kenardan sızdıktan sonra madencilerine sabotaj yapıp onları patlatmak ve ekonomisini zorunlu olarak madenci üretmeye çevirmek önemli bir taktik. Oyunda birimleri modlama mekanığı olunca türlü türlü taktikler de geliştiriliyor. Eğer bu grafikler sizi rahatsız etmiyorsa mutlaka şans verin bu arkadaşa, gelişim potansiyeli de yüksek.

♦ İlker Karaş





**Yapım** Ghost Ship Games **Dağıtım** Coffee Stain Publishing **Tür** FPS Platform PC, XONE **Web** deeprockgalactic.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# Deep Rock Galactic 4 ★★★★

"Hoxxes madenlerine girmeye korkuyorsun, değil mi? Cüceler büyük bir tamahkârlıkla kazdılar derinleri. Orada neyi uyandırdıklarını biliyorsun. Gölge ile alevi."

Galaksiler arası bir madencilik şirketi adı na çalışan huysuz uzay cüceleri rolüne büründüğümüz Deep Rock Galactic, Steam'in Erken Erişim sisteminin ve Microsoft'un Xbox Oyun Önizlemesi sisteminin son günlerde adından söz ettiren yeni üyesi olarak karşımıza çıkıyor.

Tamamen yıkılabilir çevresi ve rastgele olarak oluşturulan haritalarıyla Minecraft'tan, kooperatif oynanışı ve sürüler halinde saldıran yaratıklarıyla Left 4 Dead'den esintiler taşıyan oyun oldukça farklı bir madencilik tecrübe sunuyor.

Oyun, Hoxxes gezegeninin yörüngeindeki oyuncular için lobi görevi gören bir uzay istasyonunda başlıyor. Oyuncular burada Engineer, Gunner, Driller ve Scout sınıflarına ait karakterlerden birini seçebiliyor, karakterlerini özelleştirebiliyor ve sıradaki görevlerini seçebiliyorlar. Engineer sınıfı taşıdığı pompalı tüfek ve bomba atarla yaratıklara korku saldığı gibi platform oluşturma silahı ve kurabildiği iki taretle savunma anlamında da önemli işler yapabiliyor. Gunner taşıdığı minigun ve altıpatlatıcılarla en yüksek hasar verme yeteneğine sahip sınıf olarak göze çarpıyor. Dahası iki nokta arasına kurabildiği çelik halatı ve kazı işlerini kolaylaştırın patlayıcı ile takma hızlı hareket etme yeteneği kazandırıyor. Driller'in yaratıkları kızartmak için taşıdığı bir alev makinesi ve Gunner'inki kadar büyük olmayan bir tabancası bulunuyor. Patlayıcıları ve kollarının ucundaki matkaplar onu hem yaratıklar

hem de duvarlar için tehlikeli kılmıyor. Scout taşıdığı birer adet saldırı tüfeği ve pompalı tüfekle bir cüce en fazla ne kadar hızlı olabilirse o kadar hızlı hareket ediyor. Tutma kancası ve diğer cücelerin aksine yüzeylere yapışabilen işaret fişekleriyle takıma öncülük edebiliyor. Cüceler Hoxxes gezegeninin yüzeyindeki birbirinden farklı biyomlara indiklerinde onları iki şey karşıyor: bilinmezlik ve karanlık. Farklı biyomlar farklı madenlere ve yaratıklara ev sahipliği yaparken, oyunun oldukça başarılı ışıklandırma sistemi karanlığı ve klostrofobiye sonuna kadar hissetmemize yardımcı oluyor. Aradığımız madeni bulmak için aynı doğrultuda dakikalarca hareket ettikten sonra bize ait sönmüş işaret fişeklerini bulmak ve aynı

yerde dönüp dolaştığımızı fark etmek, oyunda neden bir haritanın bulunmadığını çok iyi özetliyor. Nereye gittiğimizden habersiz bir şekilde yaratık sürüsünün ortasına vardığımızdaysa uzayda madenciliğin ne denli zor olabileceğini görüyoruz. Oyun takımdaki diğer cücelerle iletişim kurmak için kullanabileceğimiz son derece işlevsel komutlara ve oyun için konuşma sistemine sahip olduğu için başka programlarla uğraşmamız gerekliliğe.

Deep Rock Galactic, ruhumuzun derinliğindeki açgözlü, tamahkâr ve huysuz cüceyi uzayın derinliklerine, türlü türlü zenginliklere götürmek için daha şimdiden hazır!

◆ Ahmet Rıdvan Potur





**Yapım** Spiders Dağıtım Focus Home Interactive **Tür** RPG, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** greedfall.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

# GreedFall

3



İnsanın doğa ile olan savaşını, farklı bir açıdan deneyim etmek isteyenler için harika bir oyun geliyor...

İnsanoğlu olarak sürekli keşif peşinde koştur ve koşmaya da devam ediyoruz. Bilinmemek anlamak, merak etmek, hayatı kalmak ve üremek, bizim doğamızda var. Fakat tüm bunları yaparken, bir yandan kendimizi koruyor, bir yandan da etrafımızı yok ediyoruz. İlk insandan bugüne kadar geçen insanlık tarihine şöyle bir baklığınız zaman, her yeniliğin peşini bir kiyametin takip ettiğini görebilirsiniz. Bugün küresel ısınma ile savaşıyor ve yine kendi yarattığımız kaos içerisinde hayatı kalmaya çalışıyoruz. GreedFall da bir noktada, oyuncuya nasıl bir insan olacağını sorgulatan bir yapı ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

GreedFall hakkında bugüne kadar çok fazla bilgi paylaşılmadı ama oyunun üç aşağı beş yukarı neye benzeyeceği hakkında bazı fikirlerimiz bulunuyor. Öncelikle bu oyunda 17. yüzyıl öğelerinin fazlasıyla öne çıktığını görüyoruz. Tüm oyun, birçok farklı koloni fraksiyonu tarafından keşfedilen, büyülü, hatta cennet denilebilecek bir adanın içerisinde geçecek. Zaten oyunun tarihi itibarıyle de koloni dönemi bir hayli paralellik gösteriyor. Bu güzide ada içerisinde yaşayan bazı Elf'ler ve adanın kendine has, fantastik yaratıkları bulunacak.

Oyuncu olarak amacımızsa bir taraf seçmekten başka bir şey değil.

Yapımcı firma özellikle fraksiyonlar üzerinde hummalı bir çalışma正在做着, ama an itibarıyla hangi fraksiyonların oyuna dahil olacağına dair kesin bir bilgi bulunmuyor. Aslında bugüne kadar resmedilen oyuna baktığımızda, fantastik bir 17. yüzyıl ile karşılaşacağımızı söyleyebiliriz. Oyundaki esas amacımızsa, adayı işgal eden vebaya bir çare bulmak. Öyle görünüyor ki bahsi geçen veba, her fraksiyonu farklı şekilde etkileyebilecek ve farklı şekillerde sonlarını getirecek. Tabii buradaki dikkat çeken kısım, adanın yerlerinin bu vebaya karşı dolan dayanıklılıkları. Zaten yayılan videoada da ada yerlerini tipki bir Elf edasıyla birebir görme şansımız oldu. Farklı fraksiyonlar vebaya kendi yolları ile çare ararken, ada yerlerinin nasıl bir tutum sergileyeceleriyle halen belirsizliğini koruyor.

Konu karakter gelişimi olduğunda da Spiders ekipinden iddialı yaklaşımlar geliyor. GreedFall'da bir yetenek aacı olacak. Fakat yapılan açıklamalara göre herhangi bir şekilde sınırlara dayalı bir yetenek aacı kullanılmayacak. Onun yerine ucu tamamen açık, oyuncu-

nun kendi istediği şekilde yön verebildiği bir yetenek sitemi kullanılacak. Hal böyle olunca da bizler de hem heyecanlanıyoruz, hem de endişelenmeden edemiyoruz...

Oyunun bir diğer dikkat çeken özellikti de diploması üzerinden oyunun genel "Narrative" yapısına etki edecek farklı mekanikleri bizlerle tanıtacak olması. Verilen bilgilere göre RPG oyun mekaniklerini sonuna kadar kullanacak olan GreedFall'da, bu elementlerin kullanımı sadece diyaloglardan ibaret olmayacak. Her konuşma, oyuncunun sonuna etki edeceğini gibi, bir fraksiyon ile gereğinden fazla yakındanlaşmak, diğerlerinin nefretini üzerimize çekebilecek. Bu notada yapımcı firmadan birçok farklı oyuncu sonu olacağı konusunda şimdiden garanti verdiği altını çizmek isterim. Yani oyunu ne şekilde deneyim ettiğimiz, macerasını farklı noktalara doğru çekebilecek. Seçenekler arasında tüm kolonileri yok etmek ya da tüm yerlerini adadan silmek gibi opsiyonlar da yer alacak.

GreedFall için beklemeye geri sayıyorum ama oyunda daha fazla bilgi gelmeden de heyecan yapmaya gerek yok gibi hissediyorum. ◆ Ertuğrul Süngü



# Stygian Reign of the Old Ones

4 ★★★★

Gerçek mi, yoksa zihninizin size oynadığı ufak bir oyun mu?

H.P Lovecraft'ın büyük hayranı olduğumu, hemen her şeyini tükettiğimi yazılarımı okuyan okurlarımızın bildigine eminim. Bu noktada en büyük dileğim, sizlerin de aynısını yapmanız olacaktır. Neden mi? İlk olarak muhteşem bir şeyi kaçırmıyorsunuz da ondan. İkinci olarak da bu temaya sahip oyunları gerçekten anlayabilmek ve onları yorumlayabilmek için Lovecraft dünyasına aşina olmak şart. Stygian: Reign of the Old Ones da tam olarak yazarın yarattığı dünya konseptine hakim olmayı gerektiren bir oyun. Cultic Games tarafından uzun süredir üzerinde çalışılan ve ülkemizde üretilen bu güzide oyun, geçtiğimiz aylarda demo versiyonu ile Steam üzerinde kendisini gösterdi. Ben de araya çok fazla mesafe koymadan sizler için demo sürümü üzerinden bir ilk bakış yapmak istedim.

Stygian, oyuna girdiğiniz andan itibaren -Lovecraft romanlarına da aşınaysınız eger- sizi yazarın yarattığı karanlık ve bilinmezlikle bezenmiş dünyaya ışınlayacaktır. (Okumayanların ne hissedeceğini hakkında bir anket talep ediyorum.) 1920'li yılların modasının hüküm sürdüğü oyunda, hem kılık kıyafetler, hem de atmosfer tam da döneme uygun şekilde tasarlanmıştır. Oyunumuz tamamen el ile çizilmiş iki boyutlu bir dünya üzerine inşa edilmiştir. Harika şekilde konumlandırılmış bir kamera açısına sahip olan oyunda, yarattığımız bir karakter ile sonu belirsizliklerle dolu bir yolculuğa çıkıyoruz. Pek tabii bu yolculuk esnasında yalnız değiliz. Tipki birçok CRPG oyunda olduğu gibi tek bir karakterden ziyade, birkaç karakterin bir arada olduğu bir ekibi kontrol edebiliyoruz. Karakter kismına büyük önem gösteren Stygian ekibi, fazlasıyla detaylı bir karakter yaratma

menüsü geliştirmiştir. Karakterinizin cinsiyetini belirledikten sonra, Young, Adult ve de Old olarak üçe bölünen bir yaşı dilimini seçmemiz gerekiyor. Seçilen yaş diliminin de karakterinizin akıl ve fiziksel özellikleri üzerinde önemli bir etkisi bulunuyor. Toplamba sekiz farklı karakter Archetype'i bulunuyor. Gözlemlediğim kadarı ile her Archetype'in da üç farklı türü mevcut. Bu üç başlık da seçilen karaktere farklı artı ve eksiz özellikler sunuyor. Klasik D&D'den alıştığımız altı özellik sistemi üzerinde yükselen ana RPG mekaniklerini, daha önce görmediğimiz "Belief" yani inanc sistemi takip ediyor. Toplamba altı farklı inançtan birisini seçebiliyor ve karakterinizin sahip olduğu inanca göre Arkham dünyasında ne gibi bir delirmenin esidine geleceğini birinciden gözlemliyoruz.

Pek tabii konu Lovecraft ile alakalı olduğu

zaman, akla ilk gelen temalardan birisi de delilik oluyor. Bu konu hakkında hummalı bir çalışma yapan Cultic Games ekibi, karakterlerinizin oyun içerisinde karşılaşlıklarını doğaüstü olaylara ve düşmanlara karşı zamanla akıllarını yitirmelerine imkân sunan bir mekanik geliştirmiştir. Bu sistem sayesinde, bir RPG oyunun can damarı olan diyalog sistemine de farklılıklar katılmış. Ateşli silahlar ve yakın dövüşün haricinde, oyunun kendisine özel olarak tasarılanan büyülü sistemi de zamanla kullanıcısının aklını kaçırmasına sebep olacak özelliklerle donatılmış durumda. Evet, büyülü bir yardımcı ama her şey bir anlık delirmeye bakiyor! Savaş mekaniklerindeki derinlik, animasyonların canlılığı, müzikler ve çizimleri ile Stygian kesinlikle beklenmeyi hak eden bir oyun.

◆ Ertuğrul Süngü



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese selamlar en sevdiğim RPG okuyan, oynayan ve oynatan kimseler. Geçtiğimiz ay FRP konusunda kendimce gözlemlediğim bazı sıkıntılara değinmiştim. Yazdıklarma o kadar çok geri dönüş aldım ki çok mutlu oldum. Gerçekten de insanların, özellikle belirli bir dönemi deneyim edip, belirli bir yaşa gelmiş ekibin bana gönderdikleri mailler gerçekten de harikaydı. Birçok insanla aynı şekilde düşünüyor olmaktan dolayı da acayıp mutlu oldum. Bu belki bir dinozor buluşması gibi gözükebilir ama günün sonunda konu FRP olduğu zaman bazı olmazsa olmazlar olduğunu düşünüyorum. Bu sebepten röportaj yerine yine konu hakkında bir şeyler yazıp çizeyim dedim. Geçtiğimiz ay kabaca FPR'ye nasıl yaklaşılmalıdır gibi bir yazı yazmıştım. Hatta 90'lı ve 2000'li yıllarda damgasına vurmuş olan önemli serilerden de tavsiyelerde bulunmuştum. Bu ay da konuyu biraz daha derinleştireyim dedim.

## Basit detaylar

Yazlarını uzun süredir takip edenlerinin bildiği üzere, elden geldiğince geçmişte yazdıklarımı tekrarlamak istemiyorum. Bu sebepten ben de olaylara biraz daha bugun gelinen nokta üzerinden yaklaşmaya çalışıyorum. Daha evvel de belirttiğim üzere FRP deneyimi her geçen gün daha da azalıyor gibi gözüküyor. Her ne kadar birçok etkinlikte FRPNET başta olmak üzere birçok farklı kişi daha fazla FRP masası açılması için uğraşıyor olsa da, bir şekilde bazı kopmalar yaşandığını görüyoruz. Bu kopmaların temel problemi, benim gözlemediğim kadar ile okumamak ve bilen kişilere ulaşmakta zorluk çekmek. İkinci maddenin bir şekilde çözülebileceği kanıtsadayım zira internet denen şey sayesinde hemen herkese bir şekilde ulaşmak mümkün. Onun haricinde sosyal medya üzerinden gerçekleştirilecek etkinlikleri takip ederek de FRP etkinliklerine ulaşabilirsiniz. Misal İstanbul'da ikamet ediyorsanız, 17 -

18 Mart tarihlerinde Yıldız Üniversitesi BKFB topluluğu tarafından düzenlenen YıldızCON etkinliğinde harika vakit geçirdik. Yine de burada esas üzerinde durulması gereken konu, okumamak. Eğer FRP oynamak ve bu kulvarda kendinizi geliştirmek istiyorsanız, okumak zorundasınız. Geçen ay da sizlere tavsiye ettiğim kitaplar yerine, bir de anaması kolay olduğundan dolayı D&D 5th Edition kural sistemini önermiştim. D&D kitaplarına ülkemizde ulaşmak pek kolay değil, bunun farkındayım ama internet üzerinden siparişle, belki bir gümrük vergisi ile edinebilirsiniz. D&D kitapları üç farklı başlığa bölünür. Player's Handbook, DM's Guide ve de Monsters Manual. Size tavsiyem, ilk olarak Player's Handbook edinmeniz. Bu kitabı irklar, sınıflar, silahlar, büyüler gibi karakter yaratmaya ve genel olarak oyunun temellerini anlamamanıza imkân sunacak birçok başlığı bulacaksınız. Bu sayede FRP'nin, rol yapma kısmını çok daha iyi anlayabileceğinizi düşünüyorum.





### Rol yapma, Alignment ve ırklar

Günün sonunda FRP deneyiminin büyük bir kısmını rol yapmak oluşturmuyor. Burada da önemli bir noktaya deşinmek istemektediyim. FRP, doğası gereği rekabetçi bir oyun yapısı sunmaz. Yani ne sizin ekibinizdeki diğer oyuncular ne de oyunu yöneten DM rakibiniz değildir. Önce bunu iyice bir bellemeye fayda var en sevdığım okur. Aksi halde o oyun ne yazık ki kocaman bir drama döner ve kimse yaptığı işten keyif almaz. Rol yapma kısmı ile ilgili de birçok farklı başlık söz konusudur. Bunlardan ilki ırktır. Seçtiğiniz ırkın sizin hayalinizdekinden ziyade, ilgili sistemdeki versiyonunu oyuna yansıtmanız büyük önem arz etmektedir. Ancak o zaman ilgili dünya ile alakalı bir oyun deneyim edildiği herkes tarafından hissedilir. Dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da karakterin "Alignment'i" yani bir noktada dünyaya ahlaki ve etik bakış açısındandır. Klasik D&D'de dokuz adet Alignment bulunur. Good, Neutral ve Evil olarak üçe bölündür. Bu üç başlık da kendi arasında Lawful, Neutral ve Chaotic olarak üçe ayrılır. Her bir Alignment birbirinden büyük farklılıklar gösterir. DM her karakterin Alignment'ını bildiğinden ötürü, oyuncuların da olabildiğince bu başlık altında hareket etmeleri gereklidir. Yani tutup da Alignment'ı Chaotic Evil olan bir karakterden, Lawful Good karakterin yapacağı bir hareket beklenmez zira bu gündelik hayatı indirdiğim zaman da komik kaçar. Pek tabii Alignment değiştirmek diye bir şey söz konusudur fakat bu bir anda olacak bir şey değildir. Alignment değiştiren karakterlere verilebilecek en iyi örnek de şüphesiz Fallen Paladin olacaktır. Yine de yeni FRP deneyim eden ekiplerin olabildiğince yaratıkları karakterin Alignment'ına odaklanmalarını tavsiye edeceğim.

### Hangi sınıf?

Bir diğer başlık da seçilen sınıf olacaktır. Yani bir savaşçının savaşçı gibi, büyüğünün büyüğü gibi, Bard'ın Bard gibi davranış gerekmektedir. Zaten Player's Handbook'a yakından baktığınız zaman, her sınıfın her

Alignment'tan olamayacağını anlayacağınız. Burada da savaşçı deyip geçmemekte fayda var. Oyunun oynadığı dünyadaki savaşçı kavramını iyi araştırmak gereklidir zira bazı dünyalarda en genel geçer sınıfların bile spesifik özellikleri ya da yönelikleri olabiliyor. Tüm bu başlıklar birleştirildikten sonra da devreye rol yapma kısmı giriyor. Rol yapmak gerçekten zor bir şey, buna katılıyorum ama gözünüzde büyütülecek kadar değil. Eğer deneyim ettiğiniz oyun arkadaş arasında, belirli aralıklarla oynanacak bir oyunsa, her kişinin kendi karakterine bir arka plan yaratması muazzam olacaktır. Bu sayede karakterinizi hayal dünyanızda çok daha iyi yaşayabilmeniz kolaylaşacaktır. Bir yandan karakterin geçmişini yazıp, bir yandan da oyunun başladığı andan itibaren deneyim etmeye başlamak, inanın işinizi bir hayli rahatlatır. Rol yapma kısmında genelde oyuncuların başlangıçta karakterlerine "üçüncü tekil şahıs" muamelesi yaptıklarını görmek, artık alışılmış bir durumdur. Hal böyle olduğu vakit, DM'in oyuncularını belirli aralıklarla oynadığı karakteri oyuncunun canlandırdığı ve "böyle yapıyor" gibi üçüncü tekil şahıs kullanarak karakteri yönetmemesi gerektiğini hatırlatması harika olacaktır. Oyuncular ne kadar hızlı karakterlerine bürünüp, "Buraya gidiyorum, burada oturacağım" demeye başlarsa, ikili diyaloglar esnasındaki konuşma tarzi da "Karakterim gelemeyeceğim diyor" demekten "Gelmeyeceğim" e dönüşür ve bu şekilde tam bir FRP deneyimi yaşamaya başlıyor oluruz. Demek istediğim, yönetimeğiniz karakterin rolüne bürünmelisiniz. Böylece DM de karşınıza çıkaracağı NPC'leri ona göre hareket ettirebilsin. Aksi halde herkes için zorlayıcı bir oyun deneyimi olacaktır. Bu ay da birazlık FRP'nin temelinde bulunan rol yapma kısmına deşinmeye çalıştım. Umarım anlattıklarım bu işe yeni başlayan arkadaşların bir şekilde işine yarayacaktır. Önümüzdeki ay yaşanacak gelişmelere göre belki bu konuya devam ettirebilirim. Bakalım neler olacak. Herkese kocaman sevgiler.



### Ne Okudum?

#### ONS

Özellikle D&D konusunda belirli bir noktaya geldiğini, bu işin bir oyundan çok daha fazlası dolduğu düşününenlerin kesinlikle okuması gereken bir kitap. Hoş, çok daha iyi olabilirdi o ayrı ama birilerinin D&D konusuna bu açıdan da baktığını bilmek, daha doğrusu D&D'yi sadece oyun gibi görenlerin olmadığını bilmek bence harika. Kitap içerisinde altı başlık içerisinde 15 farklı makale bulunuyor. Varoluşuluktan, kötüünün tanımına kadar giden bambaşka bir yolculuğa çıkmayı düşünyorsanız, bu kitabı kesinlikle edinmelisiniz.



### Ne dinledim?

#### Arkham Dream

Bu ay biraz farklılık yapıp, pek de meşhur olmadığı, hatta müzikerlerin bile pek rağbet görmediğini düşündüğüm bir grup tavsiye ediyim istedim. Grubumuzun adı Arkham Dream. İsminden de anlayabileceğiniz üzere, kendileri birazlık Cthulhu'dan etkilenmiş, Senfonik Death Metal icra eden ekip, Meksikalı. Grubun en ilginç yanıysa, 2006 yılında kurulmuş ve halen aktif olarak konser vermelerine rağmen, sadece bir albümü imza atmış olmaları. 2011 yılında piyasaya çıkardıkları dokuz parçalık Origins of Madness albümünden başka herhangi bir kayıtları bulunmuyor.



### Ne izledim?

#### Counterpart

Son bir iki aydır Distopik dünya ile ilgili ne varsa tüketiyorum diyebilirim. Nereden böyle gaza geldim ben de anladım. Geçtiğimiz ay sizlere Altered Carbon tavsiye ettim. Her ne kadar sonunu begenmemiş olsam da gayet iyi bir diziydi. Bu ay da Counterpart'a kilitlendim. Oyunculuğunu çok sevdigim J.K. Simmons'u görünce de zaten işim bitti. Dizide, halihazırda yaşadığımız dünyanın bir kopyasının yaratıldığı, farklı bir dünya konsepti ile karşılaşıyoruz. Counterpart, iki tarafın birbiriley olan iletişimini, aynı çocuklukları yaşayıp, farklı insanlara dönüşmüş kişilerin hayatlarını etkileyici bir şekilde ekrana taşımayı başarmış. Benim için en büyük sıkıntısı, çok yavaş ilerliyor olması.



# KONSOL MÜZESİ

İnsanlar tarih boyunca öyle ya da böyle oyun oynamışlardır ve büyümek, yaşlanmak da buna engel olmamaktadır; sadece oyunların biçimi değişir.

Aynı şekilde, tarih boyunca teknoloji de öyle ya da böyle gelişmiştir. (Şok bilgi, yayalım.) Teknoloji ile insanların en çok ihtiyacı olan eğlence konusunu birleşmesi de kaçınılmaz olmuştur ve bunun sonunda da ne doğmuştur, siz söyleyin. Evet, lunaparklar...

Konuları böyle kel alaka bağlayan bir dergi olsaydık, ne yapardınız acaba? (Nisan satış adedi 3'e düştü; bir tanesini Tuna aldı, diğer ikisini de dergi çok satıyorum gibи

gözüsün diye yine kendi aldı.) Başlıktan da net bir şekilde anladığınız üzere, konuya bağlamaya çalıştığım yer video oyunları ve haliyle bu oyunları oynamamızı sağlayan cihazlar. Bilgisayarlar birer oyun aleti olarak tasarılanmadığından (ama yoğun bir şekilde bu amaçla kullanılıyor, o da ayrı bir konu), asıl amacı oyunları pürüzsüz bir şekilde oyuncuya ulaştırmayı hedefleyen konsolları konu edeceğiz bu dosya konusunda ve olaya tarihsel bir bakış atacağız.  
Geçen ayki "Oyun Dünyasının Dünü Bugünü" dosya konusunun bir hayli beğenildiği haberlerini de almış olduğumuzdan, yine aynı

doğrultuda ilerleyerek kendi tecrübelerimle yoğunlaştırılmış bir tarihçe sunmayı hedefliyorum. Zaten elimden bir ton konsol geçti, birebir denemişliğim olan konsollara daha da yoğunlaşıp tarihte önemli yer tutanlara da göz atacağız.  
Yanız 30'un üzerindeyse bir çeşit nostalji trencine bineceğinizi düşündüğüm bu makale ile bilgisayar oyuncularının da konsollara yakın temasla bulunabileceğini de bildirmek isterim. ("Aman konsol neymis ya, bende şahane bilgisayar var..." diyenleri kazanmak adına!) Hazırsanız yaşlanın koltuğuunuza, konsolların tarihçesini bir de benden dinleyin...

**Atari'nın yaratıcısı Nolan Bushnell, daha sonra firmasını Warner Communications'a 28 milyon dolara satmıştır.**

**H**er şeyin başlangıcını hatırlarsınız; bir bilim fuarında ziyaretçilerin ilgisini çekmek için hazırlanan, ufacık ekranda oynanan Pong oyunu... Tabii bu ilk denemeydi ve kimse de o prototipi alıp evine götürmeye çalışmadı.

Konsol tarihinin başlangıcı, ismi bir hayli havalı olan Magnavox Odyssey'e dayanıyor. 1972 yılında piyasaya çıkan bu konsol, içinde 12 farklı oyunla birlikte gelmişti.

Avrupa'da da farklı 10 oyunla piyasaya çıkmıştı. Son derece enteresan bir kontrol cihazı da sahip olan Magnavox, ticari bir başarı olarak nitelendirilememiş ve 1973'te daha fazla oyun üretilmemesiyle de rafa kaldırılmıştı. Ben 1972 yılında henüz dünyada olmadığımdan bu konsolu da yakından tanıma imkanına kavuşmadım.

1972-1978 yılları arası kapsayan birinci nesil oyun konsolu furyasının diğer üyeleri arasında Ping-O-Tronic, Atari PONG, Video 2000 ve Color TV-Game (Nintendo'nun ilk denemesi) gibi örnekler bulunuyordu ve tüm bu cihazlar, evimizde video oyunlarını tecrübe edebileceğimizi herkese göstermiş oldu.

### **Magnavox geri döndü!**

İkinci nesil konsolların liderliği, ismini mutlaka bir yerden duymuş olduğunuz Atari 2600, Intellivision ve Magnavox Odyssey'ydı. Atari 2600 ile ülkemizde "oyun cihazlarının" genel bir adı olmuş oldu. Bir dolu oyun makinesinin bulunduğu salonlara "Atari salonu" demeye başladık ve herhalde bunu yapan dünyadaki tek ülke bizizdir.

Ben Atari 2600 ve türevlerinin nesline de yetişemedim ve ne yalan söyleyeyim, yetişmeyi de pek dilemezdim. Bu nesilde halen görsellik ve oynanış bir hayli ilkeldi ama oyun konsolu mantığı, iyiden iyiye yayılmıştı. Magnavox'un devamının piyasaya çıkış olması, Atari 2600'ü Atari 5200'ün takip etmesi gibi durumlar da şimdiki dönem



konsollardan PlayStation'ın PS2, PS3, PS4 şeklinde ilerlemesinin ilk adımlarıydı.

1982 yılında Vectrex adında, kendi ekranına sahip bir konsolun kullanıcılarına sunulmasıyla ikinci nesil sonlandı, daha bilinir isimlerin liderliğindeki üçüncü nesil başlamış oldu...

### **Nintendo ve Sega sahne**

Sega denince akınıza Sonic, Nintendo deyince de ülkemize resmi olarak uğramaktan çekinen çeşitli konsol cihazlarının geldiğinden eminim. Lakin sene 1983, 1985'ken olay çok farklıydı.

Nintendo'nun geliştirdiği ve konsol dünyasını tamamıyla değiştirecek olan Nintendo Entertainment System (kısa adıyla NES), konsolların ana akım bir eğlence cihazına dönüşmesini sağladı. NES'in en büyük bombası elbette Super Mario Bros.'tu ve bu büyüklü tesisatçıyı, prensesi kurtarmak üzere maceradan maceraya koşturmak için herkes bir tane NES almak için sıraya girdi. NES

o kadar başarılı bir satış yakaladı ki, yıllar içerisinde 40 milyonu aşan bir rakamdan bahsedilmektedir. Nintendo bile konsolun bu kadar başarılı olacağını başta ön görmediklerini belirtti. (Alçakgönüllü Japonlar...) Japonya'da Famicom (Family Computer) adıyla da satışta olan NES'in en büyük rakibi ne Atari 7800'dü, ne de başka bir konsol denemesi. Şu anda nasıl Sony ile Microsoft arasında bir çekişme varsa, o dönemde de Nintendo ve Sega birbirlerinin en büyük rakibiydi. Nintendo NES ve Mario ile sahnedeydi, Sega da Master System ve Sonic ile...

Benim sahip olduğum ilk oyun konsolu Sega'nın Master System II'siydi. Master System II, bir çeşit PlayStation Slim mantığındaydı; yani Master System'den daha güçlü olmayan ama daha kompakt bir tasarıma sahip olan bir konsol.

Hatırıyorum, o dönemde bu konsolu bulmak hiç kolay da sayılmadı. Ankara'da YKMvardı ve bunun en üst katlarından biri teknolojik ürünlerde ayrılmıştı. Ailem nasıl oldusuya parayı verip Sega'nın bu konsolunu almıştı, ben de oyuları renkli oynama şerefine erişmiştim. Bunun ne demek olduğunu açıklayayım...

IT-SPIRIT

### **Magnavox**



## DOSYA KONUSU

Amerika, Avrupa ve İngiltere'de NES adıyla bilinen konsol, Japonya'da Famicom, Kore'de ise Hyundai Comboy olarak anılıyordu.



Master System II'den önce babam bir Almanya seyahatinden Game Boy ile dönmüşt. Game Boy'u da sırfı, bir arkadaşımda görmüş ve resmen aşık olmuştu. O vakte kadar ancak Game Watch adındaki primitif oyun cihazlarında oyun oynayabiliyordum ve Game Boy bir anda Elon Musk teknolojisi gibi gelmişti. Babama nasıl yalvardıysam bu oyun aletini bana almış ve Tetris'le bile saatlerce aleti elimden bırakamamıştım. Evet, olaya el oyun konsollarını da dahil etmek gerekirse olayın başlangıcını yine Nintendo ve Sega üstlenmişti. Nintendo renksiz ekranlı Game Boy ile Game Watch denen aletleri piyasadan silmiş, Sega da rakip el oyun cihazı Game Gear ve renkli ekranıyla çekişmeyi bir üst seviyeye taşımıştı. Game Gear Master System kalitesinde bir görselliğe ve Game Boy'dan daha büyük bir boyuta sahipti ve yanlış hatırlamıyorum ya altı, ya da sekiz tane kalemlik pile ihtiyaç duyuyordu. (Game Boy'a dört tane kalemlik pil yetiyordu.) Annem eğitim görevlisi olduğundan, küçüklüğümde yaz tatilleri de uzun sürmüyor mu... Tatilde, elimdeki aletle Sonic'i oynayabiliyor olmak mucize gibi gelmişti ama bir türlü Game Gear sahibi olamamışdım. Ne var ki Game Boy da gerçekten muhteşem bir aletti, hala çalışır şekilde bir çekmecemde durmaktadır.

### Yarış şimdi başlıyor

NES ve Master System'in takipçileri olan konsollar Super Nintendo Entertainment System (SNES) ve Sega Mega Drive (Veya Genesis adıyla da bilinir) isimleriyle oyuncularla buluştu ve bu dönemde, tek kelimeyle konsolların en fazla adlarından bahsedildiği dönem oldu. (Yalan söylüyorum, PlayStation

dönemi de bu kadar hareketliydi, oraya da geleceğiz.)

Sega Nintendo'ya fark atarak gelişmiş konusunu Nintendo'dan iki yıl önce piyasaya sundu ama Japonya'da ilginç bir şekilde Nintendo'ya olan ilgi her zaman fazla olduğundan, Mega Drive'dan iki yıl sonra, 1990 yılında piyasaya çıkan SNES, 10 milyon ünitelik fark atarak 40 milyon gibi bir satışla Mega Drive'ı solladı.

SNES'in en iyi oyunu şu anda Switch'in en iyi oyunu olarak bilinen The Legend of Zelda serisinin A Link to the Past isimli oyunu olarak yer aldı. Super Mario World, Donkey Kong Country, Super Metroid, Chrono Trigger (Steam'de satışa sunuldu, haberiniz olsun.), Mega Man X ve Star Fox gibi yapımlar da yine SNES'in tercih edilmesinde büyük rol oynayan oyunlar arasındaydı.

Mega Drive tarafındanca Sonic the Hedgehog kuşkusuz ki tam bir eğlence tufanıydı ve hızı ve renkli grafikleriyle de inanılmaz bir biçimde göz boyuyordu. O dönemde kablolulu TV yayını yeni gelmişti ve bir takım yabançı kanallar da çıkıyordu. Sky TV adındaki

bir kanalda oyun programları olurdu; orada Sonic yayımlandığında ekranın 10 cm dibine girip büyülenmiş gibi bakardım. Düşünün ki Master System'de zaten Sonic oynamışım ama Mega Drive'daki resmen VR teknolojisi gibi geliyordu. Master System'in  $256 \times 192$  piksel çözünürlüğü az kalmıştı haliyle... Mega Drive'in diğer dikkat çeken oyuları arasında Streets of Rage 2, Ecco the Dolphin, Strider ve Shinobi III gibi klasikler yer almaktaydı. Ne var ki Sega, bir türlü Nintendo'nun getirdiği isimlere tam olarak yetişmedi, hep bir adım geride kaldı. Bu dönemde Nintendo ve Sega'nın yanında, Neo Geo da isminden bir hayli bahsettirmektediydi. Hatta dönemin en popüler oyun türlerinden biri olan dövüş oyunlarının en iyileri de Neo Geo'ya gelmekteydi. Neo Geo Uzak Doğu dışına elbette çıktı ama Türkiye'ye asla uğramadı. (Belki birkaç mağaza, birkaç tane getirmiştir.) Dördüncü neslin son kısmında Sega, daha güçlü oyunları oynatmak ve oyunculara sinematik bir tecrübe de yaşatabilmek için Mega Drive'a bir eklienti tasarladı ve ismini de 32X



**PS One 1994 yılında piyasaya çıkışmasına rağmen analog kollarla sahip gamepad'ı ancak 1996 yılında oyuncularla buluştu.**



olarak belirledi. Sega 32X iyi bir hamleydi ama Sega yine de Nintendo'yu tahtından edemedi...

Bu sayfalardaki bir kutuda okuyabileceğiniz SNES CD denemesinin sonuçlarından biri olan Philips CD-i, Nintendo lisanslarına sahip oyunlar getiren ama hepsi birbirinden kötü olan bir CD'li konsol denemesi olarak yer aldı. Toplamda 1.5 milyon satan bu konsol da başarısız konsollar arasına girmekten geri durmadı maalesef.

### PlayStation fenomeni

Beşinci nesil konsollar, sanıyorum ki konsol piyasasının en hareketli olduğu dönem. Artık teknoloji fena bir seviyede olmadı -ından oyunlardaki görsellik ve oyunlarda yapılabilecekler de iyi bir seviyeye gelmiş durumdaydı.

1994 yılı PlayStation'ın ilk defa piyasaya çıktığı yıl olarak akıllara kazındı. Daha önce oyun piyasasında bir varlığı bulunmayan Sony, tek bir denemeyle resmen piyasayı ele geçirecek adımı attı -ki kendisi bile belki o dönemde bunu bilmiyordu.

PlayStation'ın başarılı olmasındaki en büyük etken de oyun desteğiinin inanılmaz bir seviyede olmasıydı. Uzak Doğu firmalarının neredeyse tümü Sony'yle anlaşımuştu ve Amerikalı oyun yapımcıları da PlayStation'a tam destek sundu, PS bir anda parladi.

Sega da elbette boş durmuyordu ve Sega Saturn'ü piyasaya sürdü -ki Sega'nın en kötü konsol denemesi de bu oldu maalesef. Ülkemizde yetkili bir şekilde satılmasına rağmen herkes PlayStation'ın pesine düşmüştü, Saturn'ün adı neredeyse hiç geçmiyordu. (Dünya'da da tutum aynı oldu.)

Nintendo'nun yeni konsolu da Nintendo 64 olarak belirlenmişti. GoldenEye 007 ve Star Fox 64 gibi mükemmel oyunlar içermiş olsa da Nintendo 64 de PlayStation'ın varlığı

### Play Station

1988 yılında Nintendo, Sony ile bir anlaşma yapma yoluna gitti. CD formatının yaygınlaşmasıyla birlikte Nintendo da SNES'e CD desteği getirmek istiyordu ve SNES-CD kod adındaki cihaz için kollar sıvandı. Sony, SNES kartlarını da destekleyen ve CD formatı da okuyabilen bir prototip üretti, konsolun ismi de Play Station olarak belirlendi. Çalışmalar gayet olumlu sürüren cihazın 1991 yılında gerçekleşecek olan CES fuarında tanıtılması kararlaştırıldı.

Fuarı kısa bir süre kala, Nintendo anlaşmadan cayma kararı aldı zira anlaşma gereği Sony çok fazla güç sahip oluyordu ve Nintendo tüm bu anlaşma sonucunda çok daha az kar edebilecekti.

Nintendo Sony'ye haber vermeden Hollanda'da Philips ile anlaşarak, Nintendo'nun çok daha fazla hakka sahip olduğu yeni bir cihaz anlaşması yaptı. Türlü iletişimiszlikler neticesinde Play Station adındaki cihaz yine de CES'te tanıtıldı ama olay mahkemeye vardığı için Nintendo ile Sony anlaşmasından doğan bir Play Station piyasaya çıkmadı. Nintendo'nun Philips ile yaptığı anlaşma da çöpe gitti ve neticesinde Philips kendi konsolunu, CD-i'yi piyasaya sürdü. Nintendo'nun geri adım atmasıyla da Sony, tarihin en başarılı konsollarından biri olan PlayStation'ı 1994 yılında piyasaya sürme imkanı buldu.





### Apple'ın konsol denemesi

Bandai'yi bir oyun yapımcısı olarak bilmektesiniz değil mi? 1996 yılında Apple, Bandai ile anlaşarak bir çeşit bilgisayar-oyun konsolu hibridi yaratma yoluna gitti ve sistemin adını da Apple Bandai Pippin olarak belirledi. Bir de ATWORLD (@WORLD) takısına sahipti bu cihaz. Mac OS işletim sistemine sahip olan konsol, televizyona bağlanabiliyordu ve bir CD-ROM'a da sahipti. Toplamda 100.000 adet üretilen cihaz, ancak 42.000 adet satıldı ve bir başarısızlık olarak nitelendirildi. Bunun en büyük nedenlerinden bir tanesi de oyun desteğinin çok az olması ve o dönemde çok sağlam rakiplerinin olmasıydı.

altında pek boy gösteremedi maalefesf. Bu ünlü üç firma ve cihazları dışında, isminden en fazla söz ettiren konsol denemeleri de yine bu dönemde gerçekleşti. Neo-Geo CD, 3DO Interactive Multiplayer (kısaca 3DO olarak biliniyordu bu konsol) ve Atari Jaguar'ın yanında, Amiga'nın tekrar piyasaya dönme çabası, Amiga CD32 de yine bu dönemde yer aldı. İlginç bir şekilde birçok oyun Sega, Nintendo ve Sony'nin konsollarının yanında bu bahsettiğim sistemlere de geliyordu ama yine de diğer konsollara göre kısıtlı bir oyun portföyüne sahip olduklarından, bu konsolların hiçbirinin devamı gelmedi...

### Katana

Sega'ya başarısızlığı getiren Saturn çok kısa bir süre piyasada kaldı ve Sega, son bir deneme yapmaya karar verdi. Rakiple-

rinden hızlı davranışarak bir sonraki neslin konsolunu en erken biçimde piyasaya çıkarmayı hedefleyen firma, Katana kod adlı Sega Dreamcast'i 1998 yılında Japonya'da piyasaya sürdü, bir yıl sonra da tüm dünya Dreamcast ile tanıtı.

Dreamcast her anlamda çağının ötesinde bir konsoldu ve şu ana kadar anlattığım tüm konsol tarihçesi içerisinde de en iddialı ve en ileri görüşlü özelliklere sahipti. SUNDUĞU görsellik diğer konsollara göre katbekat ilerdeydi ve sahip olduğu entegre modem ile de online oyun imkanı sunuyordu. Sonic Adventure, Crazy Taxi, Soul Calibur gibi muhteşem oyunlarla birlikte gelen konsolun ufak bir oyun aleti olarak da kullanılabilen, VMU adında bir hafıza kartı da bulunuyordu. Yeni neslin neye benzeyeceğini rakiplerinden çok önce gösteren Dreamcast, Sega'nın kurtuluş umuduysa da bir konuya atlamlardı: Amerika'dan gelecek olan oyun desteği. EA ve Squaresoft (Şu anda Square Enix) gibi firmalardan destek alınamadığı ve Amerika'da iyi reklam yapılmadığı için Dreamcast'in 31 Mart 2001 itibarıyla üretiminin durdurulacağı açıklandı. Dreamcast'in, daha önce herhangi bir konsolda görülmeyen öylesine sadık bir oyuncu kitlesi vardı ki bu haber -oyun basınında da içerisine katarak- son derece büyük bir üzüntüyle karşılandı.

2000 yılında Dreamcast'e en büyük rakip olarak piyasaya çıkan ve hali hazırda zaten heyecanla beklenen PS2'ye de böylece gün doğmuş oldu. PS2 Sony'nin en başarılı konsollarından bir tanesi oldu ve o dönemde piyasaya çıkan Dolphin kod adlı Nintendo GameCube da maalefesf gün yüzü görmedi, Nintendo'nun en başarısız konsolları arasında girdi.

2001 yılında ise Microsoft enteresan bir hamle yaparak Xbox'ı duyurdu. Konsol piyasasında bir Amerikan yüzü görmede,



gayeit ilginç bir durum olmuştu ve Xbox, beklenmedik bir şekilde sevildi; tabii PS2 kadar değil...

### Yakın gelecek

Tarihinde 155 milyon adet gibi rekor bir rakamda satış yakalayan PS2 ile mücadele edemeyeceğini anlayan Microsoft, aynı Sega'nın Dreamcast ile yaptığı gibi erken bir hamle yaparak Xbox 360 ile yedinci neslin kapılarını açtı. Microsoft Xbox 360 ile o kadar iyi bir çıkış yaptı ki kimse PS3'ü beklemeden Xbox 360'lari evine doldurmaya başladı. Uzak Doğu'dan pek az oyun desteği alsa da zaten Amerika ve Avrupa'yı hedefleyen Microsoft, Xbox 360'a Xbox Live online oyun desteği de getirerek yeni nesli



Nintendo Switch için günümüzün en yenilikçi konsolu olduğunu söylemek yanlış olmayacağından.



hızlı bir şekilde oyuncularla buluştu. Sony ise biraz geç kalmıştı. PS3'ü piyasaya sürmesine sürdü ama farklı bir donanım şemasına sahip olduğu için PS3'e oyun yapmak biraz fazla meşakkatliydi. Çıkışı bir ton sorunla dolu olan PS3, PS2'nin çok gerisinde kalmıştı ve oyuncular PS3'ü es geçip Xbox 360'da yoğunlaşmaya devam etti. Sony resmen PS3 ile işi yüzüne gözüne bulaştırmıştı; ancak seneler geçtikçe konsol toparlandı lakin bu neslin liderliğini ele almakta çok uzaktı. Microsoft'u "tanrı kadar parası var" diyerek öven Sony, kendilerinin onlarla mücadele etmeye çok

zorlandığını da ifade etmişti.

İşte bu yüzden de PS4'ün çok daha iyi olması gerekiyordu ve liderliği hali hazırda Microsoft'a kaptırılmışken Sony'nin hiçbir hata yapmaması gerekiyordu. PS4 sağlam oyun desteği ve "oyuncu odaklı" yapısıyla 2013'te piyasaya çıktı, herkesten de tam not aldı. Microsoft ise şahane bir stratejik hata yaparak Xbox 360 ile kazandığı kitleyi, Xbox One'i bir "multimedya cihazı" olarak tanıtarak ve kısıtlı oyun desteğiyle birlikte sunarak kaybetti. Xbox One Microsoft için maalesef bir hezimet oldu; şu anda PS4 satışları 75 milyonun üzerinde gözükürken, Xbox One 36 milyonlarda dolaşıyor.

Peki bu süreçte Nintendo ne yaptı? Wii ile büyük bir atılım yaptıklarını söyleyebiliriz zira GameCube'ün diğer konsollara benzeyen haliyle iş yapamayacaklarını anlamışlardı, Wii'yi hareket algılayan gamepad'lerle destekleyip bambaşka bir oyun deneyimi sundular. Öyle ki evine bir PS3 veya Xbox 360 alan, bir de Wii almak istiyordu çünkü sunduğu deneyim bambaşkaydı.

Nintendo Wii ile sağlam bir başarı yakaladı ve PS4 & Xbox One döneminde de Wii U ile çıkartma yaptı. Wii U taşınabilir bir ekranalı gamepad'e de sahipti ve ilginç bir denemeydi ama Wii'nin farklı oyun yapısını

barındıramadı. Wii U maalesef pek iyi satmadığı için Nintendo hızla yeni bir konsol hazırlığına girdi, Nintendo Switch'i piyasaya sürdü.

Şu anda piyasaya baktığımızda PS4'ün güncellenmiş PS4 Pro'sunu, Xbox One'ın yenilenmiş hali Xbox One X'i ve Nintendo Switch'i görüyoruz. Her konsolun da kendine has bir kitlesi var ve PS4 ile Switch gayet sağlam bir satışa da sahip gibi gözüküyor. Bakalım bir sonraki nesil yine bu üç firma arasındaki rekabetle mi geçecek, yoksa müsabakaya katılan yeni oyuncular da göreceğiz... **◆ Tuna Şentuna**



# WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

İNCE  
LEME

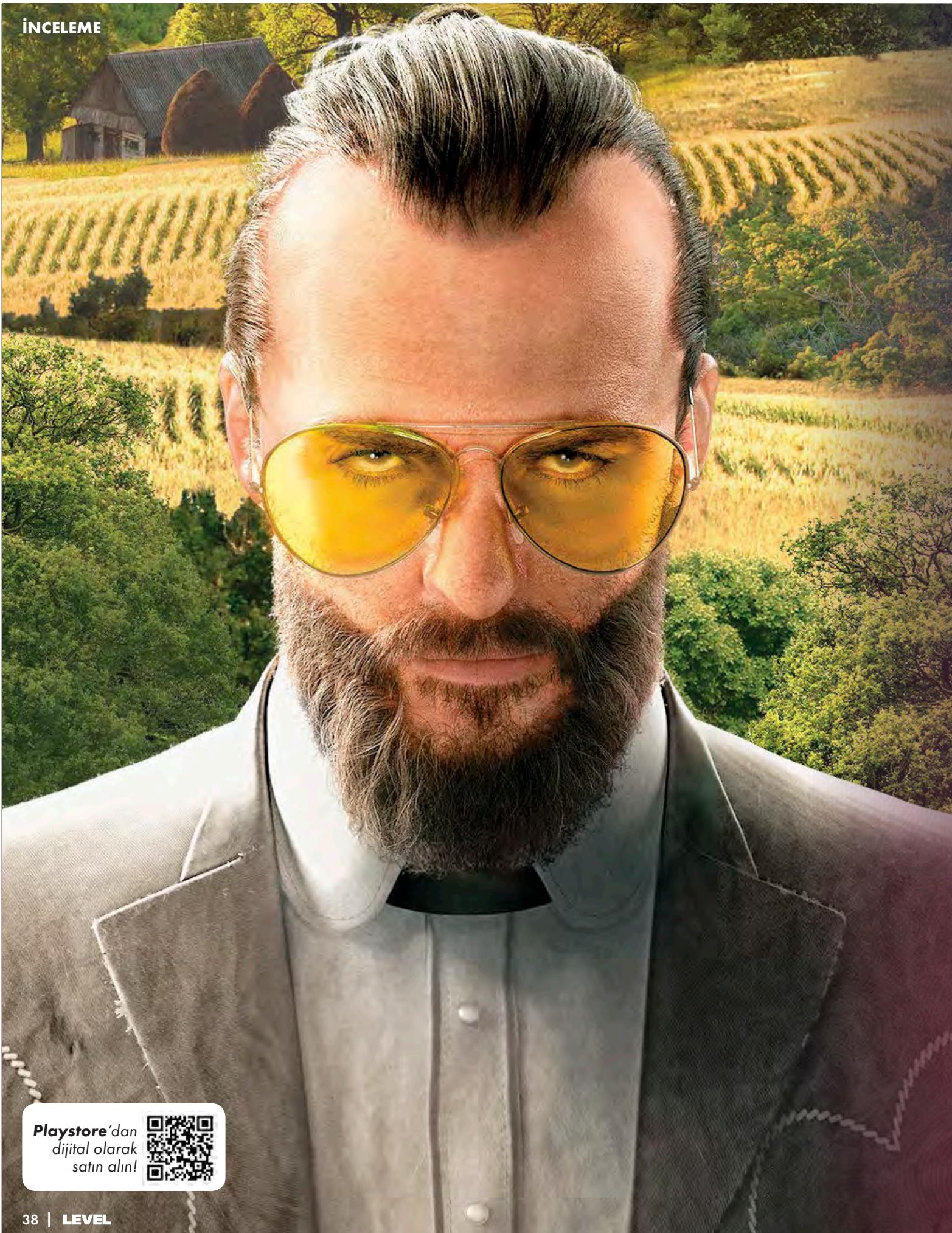


Sayfa  
**54**

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

# A WAY OUT

Brothers: A Tale of Two Sons'un yapımcısından  
istisnai bir eser daha...



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





**Yapım Ubisoft Dağıtım** Ubisoft **Tür FPS Platform** PC, PS4, XONE **Web** far-cry.ubisoft.com  
**Türkiye Dağıtıcısı** Aral **Dijital Dağıtıcı** Playstore

# FAR CRY 5

"Ezilenler iktidarı ele geçirir geçirmez "devrimi korumak" için totaliter taktiklere başvurarak ezenlere dönüşürler. İşte bu nedenle, önyargının ortadan kalkmasını arzulayan azınlıklar hoşgörülerini yitirir, barış arzulayan azınlıklar militanlaşır, eşitlik arzulayan azınlıklar kendilerini üstün görmeye başlar ve özgürlüştirmeyi arzulayan azınlıklar saldırganlaşır."

– Tom Robbins / Ağaçkakan

Kiyamet günü... Oyun dünyasında çokça karşılaşduğumuz temalardan birisi ve bu oyunları -kiyamet sonrası senaryoları da dahil ederek- bilim kurgu başlığı altında incelemek son derece mümkün. Diğer taraftan günümüz dünyasında insanlar giderek ayrılıyor, bir kısmı baskılara maruz kalıyor, korkuyor, köşeye sıkışıyor, hayatı kalma içgüdülerinin de etkisiyle onlara "kurtuluşu vadeden" bir kişi veya topluluk bulduklarında ona ceplerinde kalan son paraya tutunur gibi tutunuyorlar.

Tipki Tom Robbins'in "Ağaçkakan" romanında yazdığı gibi, bu süreç topluluk önderleri tarafından yeterince iyi manipüle edilirse eğer, bir süre sonra gerçeklikten tamamen kopmuş, tamamen hayatı kalma içgüdüleriley hareket eden, bir zamanlar sahip olduğu değerlerin yerine kendilerine empoze edilenleri benimsemış, hatta sıkı sıkıya tutunmuş bir güruh ortaya çıkıyor. Tipki Jim Jones'un Indiana'da kurduğu People's Temple tarikatı ve 1978 yılında bu tarikata mensup 918 kişinin bir gecede hayatını kaybettiği Jonestown'daki toplu intihar vakası gibi.

Peki bu kültürler veya tarikatlar, ihtiyaçları olan insan kaynağına nasıl ulaşıyor?

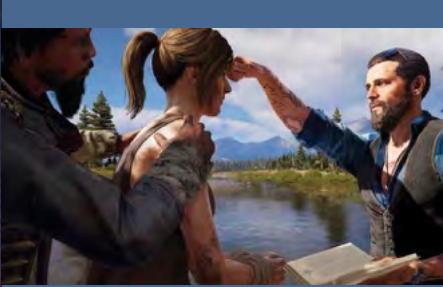
## Kurtuluş vaatleri

Çok uzağa gitmeyelim, National Geographic'te yanılmıyorum "Bunker Stew" adında bir program vardı, muhtemelen tanık olmuşsunuzdur. Bu program kiyametin, bir ekonomik çöküşün veya Kuzey Kore işgalinin kısa sürede gerçekleşece-

ğini düşünerek, olacaklar sonrasında "hayatta kalma" düşüncesine sıkı sıkıya tutunmuş Amerikalıların inşa ettiği siğınakları konu alıyordu. Bir kısmı dindar, bir kısmı ise inançsız olan bu insanları birbirine bağlayan ortak nokta ise "çok kötü bir şeyler olacağına" olan sarsılmaz inançları ve sonrasında "ne pahasına olursa olsun" hayatı kalma istekleri idi.

Joseph Seed ve kardeşleri tarafından kurulan Eden's Gate tarikatı da bu yolu takip etti. Önce sohbetler başladı, sonra bu insanlar aynı kilisenin yolunu tuttu. Başka kasabaldan dumanlar geldi, topluluk büydü, kiliseler birbirine bağlandı. Seed ve kardeşleri Montana'da bulunan Hope County'de arazileri teker teker satın alırken sohbetlerin konusu da değişmeye başlamıştı. Seed'e göre işaretler barizdi, kiyamet yaklaşıyordu ve kurtuluş ancak ona yakın olanlar için mümkün olabilecekti. Hope County'nin henüz aklını yitirmemiş sakinleri durumun farkına varıp seslerini yükselttilerinde ise Eden's Gate tarikatının çoktan silahlansmış olduğunu fark ettiler.

Joseph Seed müritlerini dış dünya ile her türlü iletişimini kesmeye teşvik ettiğinden Hope County'de yollar tutulmuş, iletişim kanalları çoktan tahrif edilmiş ve insanlar ya tarikata katılmak ya da baskılara maruz kalmak -hatta öldürmek- arasında seçim yapmak zorunda bırakılmıştı. Derken alt seviyeden de olsa güvenlik kuvvetleri devreye girdi, Joseph Seed için yakalama kararı çıktı.



## "Değiliz. Değiliz. Değiliz"

Oyunun konusu ilk kez duyurulduğunda kırmızı kıyamet koptu. Bazı Amerikalıların ilk yaptığı şey, oyundaki tarikatın bir suç örgütü, radikal Müslümanlar, siyahiler ya da latin kökenli Amerikalılar ile değiştirmesini isteyen bir imza kampanyası başlatmak oldu. Ubisoft kararından geri dönmedi dönmeye ancak bu sefer de oyunun Trump döneminin tartışmaları üzerinden şekillendirildiğini öne süren başka bir tartışma peydahlandı. Görüldüğü gibi konu hassas, dokunan yanıyor. Ubisoft'u bildiğini yapmaya devam ettiği için kutlamak gerek.

## Joseph Seed ve ailesi ne kadar tehlikeli?

Far Cry serisi "kaçık düşmanlar" söz konusu olduğunda bir hayli zengin bildiğiniz gibi. Özellikle üçüncü oyundaki ana düşmanımız olan Vaas ve ona bağlı militanları kim unutabilir? Vaas gerçekten de adını oyun tarihine altın harfler ve kanla yazmış bir ruh hastasıydı. Çoğumuzun Far Cry 3'ün ana karakterinin adını hatırlamayıp onu hatırlaması da bunun açık sonucu.

Joseph Seed'i, kardeşlerini ve tarikatını anlatırken oyunu keşfetmemi biraz da size bırakmak istiyorum, bu yüzden yazdıklarımı dikkat etmeye çalışacağım. Seed'i güdüleyen şeyin iflah olmaz bir kaçık olması mı yoksa sonsuz inanç mı olduğu noktası başlarda biraz bulanık, pek coğunuuz bu iki konunun kol kola yürüdüğünü düşünücektir, haksız da söylemezler. Diğer taraftan Seed'in mental durumunun Vaas kadar va-him olduğunu söylemek güç, köflüğü kendi

**Hikaye böyle başlıyor. Göreceklerinize hazırlanmak için küçük bir fırsat...**



eylemlerinden ziyade topluluk üzerindeki etkisinde yatıyor. "The Father"ın mürtle-ri sayı anlamında kalabalık olsalar da Vaas'ın militanları gibi silah kullanma, savunma taktikleri ve yakın dövüş konusunda pek yetkin değiller. Onları tehlikeli yapan şey ise -nasılsa kıyametin yakın olduğunu düşündüklerinden- sınırsız cesarete sahip olmaları. Bu insanların tamamı Seed için şuracıkta ölmeye hazır, oyunun son derece vuruçlu açılış bölümünde de görebileceğiniz gibi bu konuda yapabileceklerinin gerçekten de sınırı yok.

Haliyle siz de kasabaya kendisini tutuklamak için giden bir şerif yardımcısı (Rookie) olarak gördükleriniz karşısında ilk başta fena halde afallıyorsunuz. Canınızı güç bela kurtardıktan sonra yapmanız gereken ise öncelikle Hope County'nin akıl sağlığı yerinde halkı ile birleşerek bu tarikatın üzerine gitmek, onu zayıflatmak ve kalelerini tek tek ele geçirmek.

## Eski oyunlar gibi, değil gibi

Bugün FPS oyunlarında açık dünya oynanışı diye bir şey varsa eğer bunda Crytek'in elinden çıkan ilk Far Cry'ın payı yadsınamaz. Oyuncuya o güne dek görmediğimiz müthiş bir özgürlük veren yapı, bunu muhteşem grafikler ile de

desteklemiştir. Daha sonra Ubisoft'a geçen seri üçüncü oyunyla çitayı öyle yükseğe taşıdı ki benim gibilere "bu formülde üç oyun daha gelse kabulüm" dedirtti.

Ubisoft bu çok başarılı, tadına doyulmaz reçeteyi sonraki oyunu ve Far Cry Primal ile devam ettirdiğinde kendilerini "konfor alanından çıkmayı bilineni yapmaya devam etmekle" suçlayan oyuncuların eleştirisine uğradı, Tuna da dahil olmak üzere. Bu eleştiriler haklı sebeplerle dayansalar da mesela ben, bu formülden pek rahatsız değilim. Anlatayım.

Far Cry 5 farklı bir coğrafyaşa, farklı bir temaya sahip olsa da daha birinci dakikadan itibaren itiraz edilemeyecek şekilde eski oyunlara benziyor. Grafikler, harita kullanımı, konunun işlenisi, silah mekanikleri, her şey fena halde tanıdık. Diğer taraftan yenilikler de var, ancak buna geçmeden önce şunu söyleyebilirim ki Ubisoft bir kez daha kendisini oynatan, sizi saçma sorunlarla yormayan, tekrara bağla bile darlanmayan ve dünyasının her köşesini minik minik detaylarla doldurduğu, paranızın hakkını sonuna kadar verecek bir oyuna imza atmış. Ben diğer FPS oyunları tarafından halen doğru dürüst taklit edilemeyen bu reçetenin bizim nazارımızdaki kredisinin iki oyundan fazla olması gerektiğini düşünüyorum.





Böyle söyleyince akliniza barbekü kokan, öküz ve puma nüfusu açısından zengin bir Far Cry 3 gelmesin. Oyun mekanikleri ilk anda iibrak ettiğimizin ötesinde elden geçirilmiş parçalardan oluşuyor. Mesela harita kullanımından başlayalım. Oyundaki haritanın boyutları hakkında elimizde net bilgi yok ancak hepimiz Far Cry 3'ten küçük olduğunu eminiz. Ancak bu haritada boş bir nokta, gereksiz bir bölüm, boşu boşuna girdiğiniz bir delik veya anlamsız bir araç yok. Ayrıca zamanında çok sevdiğimiz "kuleye tırmalarak haritayı açma" mekanığı bu oyundan itibaren kendisini yerini görevleri yaptırdı bizi haritanın daha derinlerine yönlendiren, senaryoyu öne çıkartan bir oynanışa bırakmış durumda. Bunun çizgiselliği beraberinde getireceğini düşünenlere de iyi haberlerim

var. Oyun karşınıza o kadar çok olay ve insan çıkarıyor ki bir görevi yapmaya odaklanıksen kendinizi bir anda beyaz kuyruklu geyik avlarken buluyorsunuz. Aynı anda pek çok aktif ana görev ve yan görev olması ve bunlar arasında (zorluk dışında) herhangi bir öncelik olmaması da takdire değer. Diğer taraftan crafting mekanığı yerini envanter bazlı bir sisteme bırakmış durumda. Artık üç tane devekusu dört tane kaplan avlayarak elde ettiğiniz malzeme ile ekstra silah taşıma aparatı yapmıyorsunuz. Bunu yerini Rookie uzmanlaştıktan açtığınız yeni perkler almış durumda. Yükseklerle tutunmanızı sağlayan kancadan tutun da mermi kapasitenizi artırın yeleklere kadar her şey yetenek puanlarına bakıyor.

Oyunda başta balık tutmak üzere avlanmak da mümkün ama bunun ana getirisini ekonomik.

### Üç kardeş

Oyunda harita üç ana kısma ayrılmış durumda. Bu da The Heralds olarak adlandırılan Seed ailesinin fertlerinin kendi aralarında bölüşüğü Hope County'den ibaret. Bu birbirinden kaçık kardeşlerin her birinin mental durumu diğerinden daha kötü ve yerel halk üzerindeki etkileri de başka başka. Ben kendi adıma oyunun başında Jacob'un bulunduğu kuzeye yönelmemi düşünüyordum ama dostumuz Dutch'in "ben olsam güneyden başlardım" önerisini dinleyip istikametimi Joseph'in hüküm sunduğu topraklara yönelttim. Diğer taraftan yol arkadaşlarımız konusunda da geliştirmeler söz konusu. Bunların bir kısmı Hope County'nin sakinlerinden oluşuyor ve eğer size inanıyorlarsa silah arkadaşınız olmayı kabul ediyorlar. Her birinin özellikleri ve zayıflıkları farklı farklı.



Bu zırhlı beyaz pikapları görünce başınızı eğin.

"Bugün FPS oyunlarında açık dünya oynanışı diye bir şey varsa eğer bunda Crytek'in elinden çıkan ilk Far Cry'ın payı yadsınamaz"

**SAĞDA Karakolları özgürleştirmek  
hala kritik derecede önemli.  
ALTTA "Tanrı'nın beni götürmene  
izin vermeyeceğini söylemiştim."**



Bu elbette FC2'deki "Buddy" veya FC4'teki "Guns for Hire" mekanının devamı ancak yanımıza alabileceğimiz tüylü dostlarımız da var, en önemlisi de daha oyun çıkmadan herkesin tanıştığı Boomer. Bu güzel köpek kendisini tarikatın elinden kurtardığımız anda bize katılıyor ve tüylü ve sevimli bir drone gibi çalışıyor. Düşmanın karakoluna yaklaşmadan Boomer'i önden gönderdiğinizde kendisi dikkat çekmediği gibi tüm düşmanların yerini işaretliyor ve siz ister sessizliğe önem verin, ister işinizi keskin nişancı tüfeğiyle görün müthiş faydalı bir yol arkadaşı haline getiyor. Oyunu ne kadar kolaylaştırdığını kelimelere dökemiyorum, umarım Far Cry Primal'daki baykuşlar gibi nerflemezler. Canım benim.

Fangs for Hire mekanığı sadece Boomer ile sınırlı değil. Oyunun yaşayan dünyasında size eşlik edebilecek başka yırtıcılar da var, tosun ayıcımız Cheeseburger gibi.

### Yaşayan bir dünya

Far Cry 5'te serinin önceki oyunlarında da kullanılan Dunia Engine'in geliştirilmiş bir versiyonu mevcut. Oyunu E3'te ve sonrasında hep konsollarda denedigimden PC performansı hakkında şüphelerim vardı



ancak oyun ilk saniyeden itibaren o kadar sorunsuz, o kadar akıcı çalıştı ki klavyeyi bırakıp ayakta alkışladım. Sabah saatlerindeki pus, güneşin ağaçların arasından süzülüşü ve gece ışıl ışıl parlayan yerleşimler. Her şey en zor beğenen insanın bile inkar edemeyeceği bir ahenk içinde, göze de oldukça güzel gözüküyor doğrusu. Oyunda sizin dışınızda devam eden bir hayat söz konusu. Bir yerlerde tarikattan birileri işine gücüne gidiyor, yerel halktan birilerine işkence yapıyor veya adanın bir tarafına uyuşturucu çesnili tapınaklar inşa ediyor. Güneş doğuyor, hayvanlar kendi bölgelerinde dolaşıyor veya avlanıyor, devam eden bir düzen ve o düzenin içinde kıyametin kopmasını bekleyen insanlar var, oyun bunu size hissettirme konusunda da çok başarılı.

Oyun hemen fark edebileceğiniz gibi eski oyunlardan daha zor. Bunun da bazı sebepleri var, birincisi bu mürtitlerin sayısı gerçekten çok fazla. Birileriyle çarpışırken yoldan geçen diğerleri de araçlarını üzerimize sürerek çatışmaya katılıyorlar

ve arkanızda dolaşmak konusunda da hiç tereddüt etmiyorlar. Haliyle, sessizliğe eski oyunlardan daha fazla önem vermeniz gerekiyor. Diğer konu, bizim Rookie anasının karnından Rambo olarak çıkmadığından olsa gerek, silahlardan geri tepmesi ciddi anlamda artırılmış. Son olarak da bedava silah ve paraya ulaşabildiğimiz "küleye tırmanma" mekanığı tarihe karınca dükkanında harcadığınız para miktarı artmış. Buna oyun içinde kazandığınız para miktarının da azaltılması eklenince durum özellikle başlarda biraz sıkıntı veriyor. Bir Reflex Sight olmuş 2000 dolar! Bunun sebebi elbette oyuna eser miktarında mikro ödemenin de eklenmiş olması. Far Cry 5'te oyun içi para yanında bir de Silver Bars denilen "külçe birimi" söz konusu ve bunları gerçek para ile satın alıyorsunuz. Açık konuşmak gerekirse "her şeye hemen erişeyim" tarzı bir çılgınlık yapmayıacağınızı ve buraya prim vermemeyecenizi tahmin ediyorum zira gerçekten ihtiyacınız yok.

### Yine bir gülnihal

Far Cry 5'te görev aralarında ne yapacağınız konusunda seçenekler oldukça geniş. Mesela avcılık bunlardan birisi, ben geyik avlamaya kıymıyorum ama siz muhtemelen iyi vakit geçireceksiniz. Yine de bu kısmın FC3 ve FC4 kadar detaylı kotarılmadığını söylemek gerekiyor. Avcılık konusunda esas olay artık balıkçılık yapabiliyor olmanız. Bu kısmın o kadar keyifi ki oyunu isteseler "Far Cry: Big 'ol Bass" adı altında ayrıca pazarlayabilirlermiş. Bana inanın, E3 gösteriminde Dünya basını olarak hepimiz görevi falan bir kenara bırakıp balık tutma yarışına girdik, keyif bu denli büyük. Oyunda silahların sayısı fazlasıyla yeterli ancak eski oyunlara kıyasla bir gelişimden bahsetmek güç. Öyle yüzlerce silah falan





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Montana güzel yer. Far Cry 5 de ilk saniyeden beğenizi kazanacak bir oyun. Haliyle, hikaye yeni başlamışken başından kalkmanız düşünülemez bile.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Emre gibi süpersonik hızda oynamıyorsanız oyunu ancak yarılıyabildiğinizi tahmin ediyorum. Daha görülecek çok manzara, yapılacak çok görev var.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Ne oldu peki? İşinde gücünde, dersinde sınavında olanlarınız halen oyunu bitiremedi. "Dönsem de oynasam" isteği ise yerinde duruyor olmalı.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%50** Yoldan geçenken bizi görüp peşimize takılan mürtilerle çatışıyoruz

**%30** Eşsiz manzaraların tadını çıkartıyoruz.

**%20** Oyundaki hoparlör ve ara videolardan Joseph'in vaazlarını dinliyoruz.



## ARTI

- + Çok güzel grafikler
- + Müthiş optimizasyon
- + Esir eden oynanış
- + Uzun ve doyurucu hikaye
- + Çok sayıda yan görev

## EKSI

- Eski oyunlardan çok farklı sayılmaz
- Eser miktarda microtransaction

## SON KARAR

Far Cry 5 eski oyunların yolunda giden, sizde başında uzun süre esir edecek bir yapım. Bittiğinde akılda kalmayacağına emin olsak da bu deneyimi yaşamadan olmaz.

84



beklemeyin derim. Gelişimin yaşadığı yer ise araç sayısında gizli. Yolda bulduğumuz araçlar en az Ghost Recon: Wildlands'te olduğu kadar çeşitliyken bir de görevler neticesinde edindiğiniz özel yapım araçlar var. Far Cry 3'ü toplam 2-3 çeşit araçla bitirdiğimizi düşününce takdir etmemek mümkün değil.

Bir Far Cry oyununda ilk kez uçak kullanıbildiğinizi, bu uçakla hava-hava savaşlarına girebildiğinizi hatta bombardıman bile yapabildiğinizi de hatırlatmış olayım. Bir uçuş simülasyonu tutkunu olarak arcade uçuş fiziklerinin Battlefield serisinden iyi olduğunu söylemem gereklidir.

Oyunun soundtrack albümü de muhteşem. Daha şimdiden Spotify'da yerini alan bu albüm bizim Emre'yi şimdiden esir aldı, demedi demeyin. Ayrıca oyun içi sesler konusunda da dönemin teknolojileri sonuna kadar kullanılmış, sandal çevresel ses sistemli bir kulaklığınız varsa tadına doyamayacaksınız.

Oyun ay sonu gibi çıktıktan ve inceleme kodlarına da sadece basın tarafından ulaşılabilirliğinden co-op oynanış üzerinde

çok fazla zaman geçirmek mümkün olmadı. Yine de co-op mekanığının bir Wildlands'teki kadar oynamışa etki edeceğini düşünmüyorum.

### Paranızın karşılığı mı?

Far Cry 5 haritadaki ve görevler arasındaki boşlukları doldurmaya büyük bir hünerle başarılı olmuş bir oyun. Oyunda yaptığınız hiçbir şey, bazen durup manzara seyretmek bile "vakit kaybı" gibi gelmiyor. Oyunda bulunan ve benim burada anlatmaktan itina ile kaçtığım hikaye gayet sürükleyici ve karşılaşığınız her karakterin kendince bir ilginçliği var. Daha ilk dakikadan itibaren "plot twist" şüpheleri beyinizi kemiriyor ve gerçekte olan ile olduğundan şüphe ettiğiniz şey arasında debelenirken buluyorsunuz kendinizi.

Ana hikayenin toplam uzunluğu 30 saat civarında ve buna sayısız yan görevi de eklediğinizde 75-80 saatı görməniz çok olası. Üstelik bu zaman zarfında çok iyi vakit geçireceğinizi de düşünüyorum, bu da "paranın hakkını verme" denilen şeyin kısa bir tanımı. ♦ **Kürşat Zaman**



Trico'dan sonra en sevdigim yol arkadaşım!



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!





**Yapım** Rare **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon, RPG Platform PC, XONE  
**Web** [www.seaofthieves.com](http://www.seaofthieves.com) **Türkiye Dağıtıcısı** Microsoft Türkiye

# SEA OF THIEVES

Korsan kaynayan denizler dönemine bir güzelleme...

Korsanlık, dünyada hala büyük bir suç olsa da, yelkenli gemilerin okyanusları taşıdığı romantik zamanları anımsatan bu kanun kaçakları, modern dünyanın en ilgi çeken öykülerini oluşturuyor. Aslında korsanlık pratik olarak, denizlerde mal taşıyan kargo gemilerini soyarak kazanç elde etme üzerine bir tür deniz hırsızlığı olarak bilinse de geçmişte bu deniz savaşçılarının, birbirinin ticaretine zarar vermek isteyen ülkelerin paralı askerleri olduğu biliniyor. Yani A devleti B devletinin ticaretine zarar vererek onun güçlenmesini engellemek için A devletine

bağlı olan ama A devletinin bayrağını çekmediği için resmi olarak A devletinin askeri sayılmayan korsanların B devletinin gemilerine saldırmasına izin veriyordu.

Öte yandan bazı korsanların da, yaşadıkları dönemde otoriteye isyan ederek kendi hegemonyalarını kurmak isteyen silahlı organizasyonlar olduklarını da biliyoruz. Örneğin Karayıplar'de ve Madagaskar çevresindeki adalarda bu tür korsan organizasyonları tarafından, tüm devletlerden bağımsız özerk yapıların kurulduğu bir gerçek. Bölgedeki hakim devletlerin daha sonra bu adaları ele geçirip kendi ticaret ve sosyal



yapısını kuran, kendi vergi sistemini geliştiren korsan gruplara karşı çok ağır savaşlar verdikleri de tarih kitaplarında yazıyor.

### Geçmiş kıymete binince

Bu öyküler bugünlerde çok seviliyor. Kendi çapında bir şaheser olan Black Flag dizisinin de yine kahramanlıkla suç arasında gidip gelen korsan kaptanlarının öyküsünü anlatarak milyonları ekran karşısına çektiğini gördük. Microsoft Studios şimdi uzun zamandır beklediğimiz Sea of Thieves oyunuyla korsanlar dünyasındaki macerayı, multiplayer arenalarına taşıyor.



Rare Studios'un Unreal motoru ile geliştirilen Sea of Thieves, dörtlü ekipler halindeki korsan gruplarının denizleri yağmalamak için savaş verdiği, şirin grafiklere sahip multiplayer tabanlı oyun.

Karikatürize tasarımlı büyük beğeni toplayan oyun, oynanış yapısı ile de hızlı, eğlenceli ve aksiyona dayalı bir deneyim sunuyor. Oyunun oynanışı sandbox temelinde ve dört kişilik ekipten oluşan korsan grupları, gemilerini bu sandbox dünyada diledikleri yere sürebiliyor, yelkenlerini açıp rüzgarla yol alabiliyorlar.

Dört oyuncunun her biri gemide farklı görevleri yerine getiriyor. Birisi dümeni tutarken diğeri yelkenleri kontrol ediyor, bir diğeri silahları atıyor. Bu şekilde gemi savaşları, ekip içindeki oyuncuların birbiriyi-

le koordine olmasını gerektiriyor ki, oyunun vurucu noktalarından biri de bu oluyor. Oyuncuların sesli komutlarla birbiriyle iletişim halinde olması ve düşmana karşı başarılı bir savaş vermeleri gerekiyor.

### Oynamış mekanikleri

Gemiler ise klasik korsan gemilerinde olduğu gibi toplarla yüklü olarak, birer savaş makinesi işlevi görüyor. Ancak bunları efektif kullanabilmek için, koordinasyon şart.

Oyunda topladığınız lootlar ile karakterlerinizi ve gemilerinizi geliştirebiliyorken, kazancı sadece gemi soymakla değil, hazine haritaları peşine düşerek de elde edebiliyorsunuz. Tabii hazineler siz bulasınız diye kabak gibi orada durmuyor. Sayısız tehlikeyi barındıran tuzaklarla çevrili hazinelere





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

İlk dakikalarınız “ben neredeyim, elimde neden muz var?” kıvamında geçse de kısa sürede mekaniklere ve yapmanız gerekenlere alışacaksınız.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun çok büyük bir potansiyele sahip olmasına rağmen belli başlı problemleri sebebiyle bir kısım oyuncuyu daha ilk günlerinde kaybedebilir.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Sea of Thieves kısa vadede ciddi anlamda desteği ihtiyaç duyan bir oyun. Yeni görevler mi dersiniz, yeni düşmanlar mı, bilmiyorum.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Engin denizlerde gemi batırmaya çalışıyoruz.

%40 fine arıyor, buluyor, bolca da güllüyoruz.

%20 Oyunun eksikliklerine kafayı takip bırakmayı düşünüyoruz.



### ARTI

- + Grafikler çok güzel,
- + Umulmadık anılarla dolu oynanış mekanığı
- + Başarılı rol yapma ögeleri

### EKSI

- Zayıf içerik, sürekli tekrarlanan dokular
- Bağlantı problemleri
- Tek başına oynamak güç

## SON KARAR

Sea of Thieves'in potansiyeli muazzam, bundan sonrası için de ümidiyoruz. Kim bilir, belki Rare tıpkı No Man's Sky'ı geliştiren ekibin yaptığı gibi oyunlarını ayağa kaldırır?



ulaşmak, dikkat ve özen istiyor.

Sea of Thieves'in tutorial görevleri son derece sürükleyici ve oyuncular hızla içine çekiyor ki zaten multiplayer oyular için artık tutorial öyküsü, olmazsa olmaz bir yapıyı oluşturuyor. Bu bölgedeki NPC'lerden aldığınız görevlerle karakterinizi geliştirip oyunun diğer bölgelerindeki tehlikelere hazırla hale getirebilirsiniz.

Geminiz ise sizin üssünüz konumunda bulunuyor onu zevkinize göre modifiye edebilirsiniz ancak ne yazık ki bu geliştirmeler sadece kozmetiğe odaklı. Ama dilerseniz başka bir gemi satın alabilirsiniz. Eğer savaş sırasında geminiz batarsa, yeni bir gemi de hemen beliriveriyor ancak tabii eski gemideki hazinelarınız suyun dibini boyluyor.

### Eksileri pek çok

Oyun etkileyici görselleri ve ses kalitesi ile ilk aşamada oyuncuya içine sürüklüyor ancak henüz piyasaya yeni çıkmasından olsa gerek, içerik konusunda biraz zayıf kalıyor. Öyle ki, görevler bir süre sonra birbirinin aynı öykülere dönüşebiliyor ve okyanusun ortasında sürekli aynı mekaniklere sahip görevlerin peşinden koşmak çok heyecanlı

olmuyor. Ancak Rare'in yeni içerik güncellemlerile oyuna farklı renkler katacagini da eminiz.

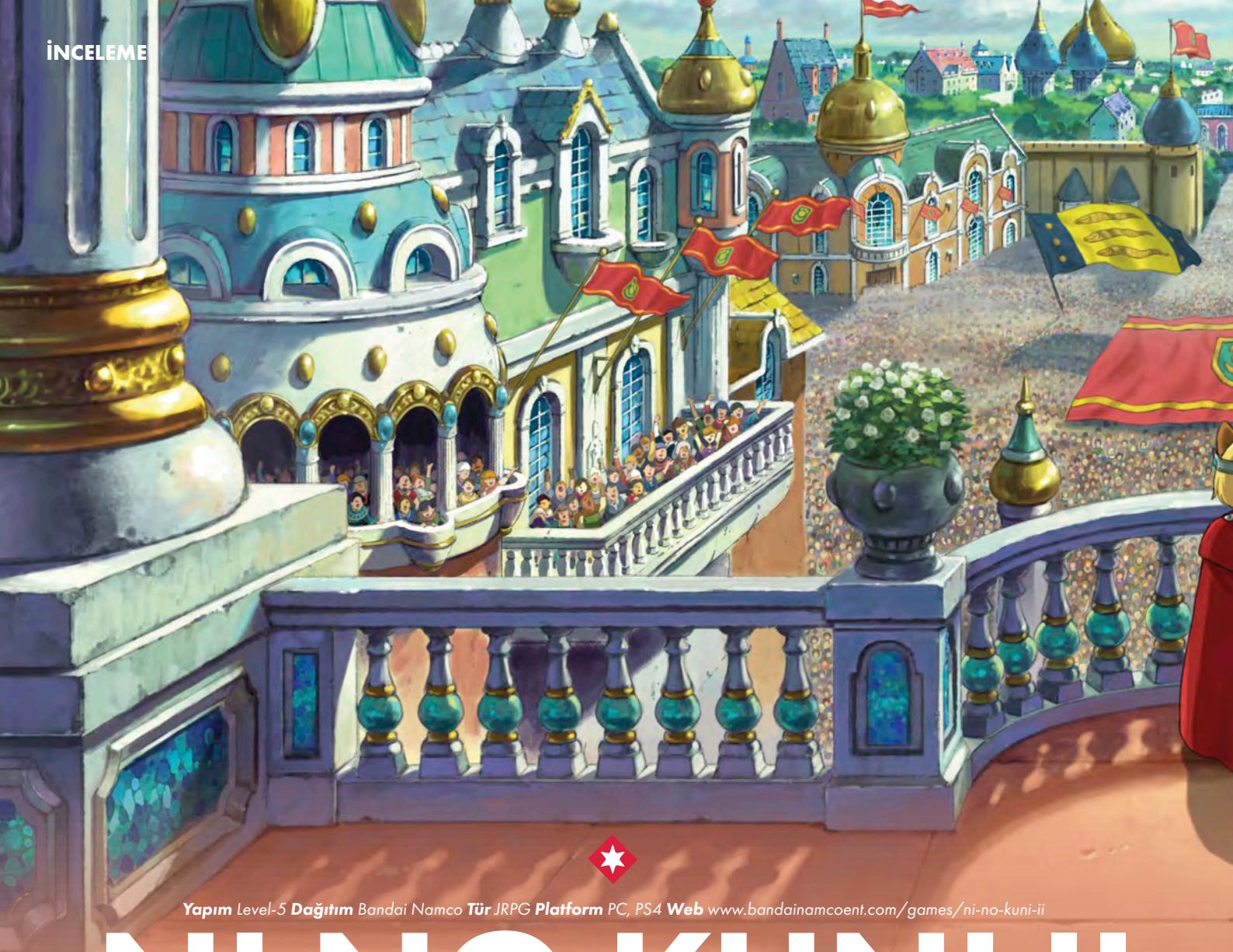
Öte yandan oyunu co-op tarzı multiplayer olarak tanımladık ancak dileyen oyuncu oyunu tek kişilik olarak da oynayabilir. Fakat bu durumda oyun son derece zor hale dönüşüyor ve tek tabanca takılmayı seven oyunculara pek de yardımcı olmuyor. Oyun sadece Windows 10 üzerinde veya Xbox One üzerinde oynanabilir durumda. Tabii bu da çok sayıdaki Windows 7-8 kullanıcısının oyuna erişememesi anlamına geliyor ki, açıkçası kötü bir karar olmuş.

### Korsanlık deneyimi tatmak için

Sea of Thieves, Karayıp adaları atmosferinde, etkileyici grafiklerle, hızlı bir aksiyonla korsan maceraları yaşamak isteyenleri çok tatmin edecek. Şimdilik az görünen içeriğinin ise zamanla artacağına inanıyoruz. Zamanla rakip korsan gruplarıyla yapılacak çatışmaların da oyundaki içerik eksiginin yerini kapatması kaçınılmaz görünüyor doyayıyla Sea of Thieves'i yakında rekabetçi müsabakalarda görüşseniz şaşırmayın.

◆ Cem Şancı





**Yapım** Level-5 **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** JRPG Platform PC, PS4 **Web** [www.bandainamcoent.com/games/ni-no-kuni-ii](http://www.bandainamcoent.com/games/ni-no-kuni-ii)

# NI NO KUNI II

## REVENANT KINGDOM

### BU KRALLIK ÜÇ GÜNDE KURULMADI!

Bir gün önce yatağına mutlulukla gitmiş olan kedi kulaklı ve kuyruklu Evan, öteki sabah neler olacağından habersizdi. Sabahın ilk ışıkları odasına düşüğünde hala uykuyordu. Sadece birkaç saat sonra olacaklardan habersiz...

Rahatsız bir şekilde uyandı uykusundan Evan; gözlerini açtığında odasında bir yabancıyı görmeyi beklemiyordu. Garip giyimli bu adamlı arasına mesafe koymak için küçük bıçağını çekti ve ona kim olduğunu sordu. Kısa süren tartışma, büyük bir patlama sesiyle bitti.

Evan ve davetsiz misafir koridora koştuğunda, karşılıarında birkaç tane krallık askeri gördüler. Fare irkının birer üyesi olan bu askerlerin aslı görevi Evan'ı, krallığın küçük yeni hükümdarını korumakken silahları ona karşı kalktı. Davetsiz misafir elindeki silahı ateşledi, fare adamlardan bir tanesinin silahını düşürdü.

Evan, başına gelenin bir darbe girişimi olduğundan habersizdi ve tek kurtuluş yolu, yeni arkadaşı Roland'ı da yanına alarak buradan kaçmak olacaktı...

#### Yeni ufuklar

Hikayesi aynen bu şekilde başlayan yeni "animenin oyuna dönüşmüş hali" oyunumuz, herkesin uzun bir süredir takip etmekte olduğu Ni No Kuni II'den başkası değil. Oyun sonunda piyasaya çıktı ve ilk oyunu oynamayı bayılanlar direkt olarak kendilerini Ni No Kuni II'nin başında buldu.

İlk oynulsa da sadece aynı dünyayı paylaşan Revenant Kingdom,ambaşka bir hikayeyi anlatıyor; dolayısıyla bu oyundan keyif almak için ilk oyunu bilmeniz gerekmıyor. Olaylar Evan ve Roland başrolde olmak



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



üzere, Tani ve Batu adındaki diğer arkadaşların da grubu eklenmesiyle, dört kişinin önderliğinde ilerliyor. Evan darbe sonrası krallığını kaybediyor ama Roland ve arkadaşlarının yardımıyla yeni bir krallık kurmak üzere harekete geçiyor. Haliyle bunu yapmak üzere asıl yola koyulan da biz oluyoruz...

### Ghibli esintisi devam ediyor

Her anlama sapına kadar JRPG olan oyunda bolca savaş, bolca araştırma ve sağlam da bir krallık kurma bölümü bulunmakta ve bunları detaylıca anlatayım ki siz de neyle karşı karşıya olduğunuzu anlayın.

Oyunda bir grubumuz bulunuyor ve bu grup, dört kişiden oluşuyor. Savaşlara ise sadece üç kişi katılabilir.

Savaşlara girmenin iki farklı yolu var. Eğer büyük dünya haritasındaysak, eski RPG'lerdeki gibi ortalıkta dolaşan yaratıklara yaklaşır savaşı başlatabiliyoruz –ki bu başka bir ekranda gerçekleşiyor. Bunun nedeni de büyük dünya haritasında karakterlerin "Chibi" formatında olması. Savaşa geçildiğinde her şey anime çizgisine geri dönüyor. Şayet ki yaratıklara yanaşmak istemiyorsak da uzaklarından geçmeye çalışıyoruz ama özellikler

seviyesi sizden yüksek olan düşmanlar peşinize düşebiliyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında, yüksek seviye grubunuzla, düşük seviye yaratıklarından yanından da rahatlıkla gecebilirsiniz. Bir diğer savaşa katılma yolu da zindan veya diğer bölgelere girip, normal görüntüde oyunu ilerletirken gördüğünüz yaratıklara saldırmaktan geçiyor. Burada savaşlar aynı ekranда gerçekleşiyor ve savaş bittiğinde, bulunduğuñuz yerden oyuna devam edebiliyorsunuz.

İlk oyuna göre savaşlar bir hayli farklı ve ileriye gidildiğini de söyleyebilirim.

Artık yaratıkları savastırıyoruz, onun yerine karakterlerimiz direkt olarak savaşın içinde bulunuyor. Onlara yardımcı olurlarsa Higgledy adındaki küçük varlıklar. Gerçek zamanlı gerçekleşen savaşlarda, Roland'ı bir savaşçı olarak kullanmak,

Evan'ı büyütü yapmak, Batu'yu bir tank gibi savaşta değerlendirmek ve Tani'yi de hızlı saldırıyla kaçak oynamaya davet etmek mümkün. Her karakter dört farklı yeteneğini de savaşta kullanarak düşmanlarını yenmeye çalışıyor lakin ortada büyük bir sorun var: Oyunun fazla kolay olması...

Zor oyunları geçtim, normal oyunlardan bile daha kolay bir oyun olması yüzünden savaşlarda Higgledy'leri neredeyse hiç kullanmasak bile rahatlıkla galip gelebiliyoruz. Kaldı ki

sadece tek bir karakterin, tek bir özel yeteneği ve sıradan saldırıyla da savaşı görmürmek mümkün –ki bu isim de Roland'dan başkası değil. Oyun-

da kendi seviyemden 15 seviye yüksek yaratıklarla bile o kadar kolay mücadele ettim

ki resmen oyun sıkıcı hale gelmeye başladı. Oysaki farklı Higgledy'lerin peşinde koşup onların element güçlerini daha iyi değerlendirmek, iyi kombinasyonlar olmadan savaşları kazanamayacağımı

### Swift Solutions

Krallığınıza adam arıyorsanız, oyunun ilerleyen kısımlarında beliren Swift Solutions adındaki şirketin temsilcilerini çeşitli şehirlerde bulabilirsiniz. Çok basit görevler neticesinde size Token veren bu kişiler, eşya ve işçi bulmanızda kolaylık sağlıyor.



SOLDA Tani grubumuzun en haşarı üyelerinden.  
ALTTA Manticore'lar, dikkat edilmesi  
gerekken düşmanlar arasında.



## Ordu savaşları

Skirmish, oyundaki ordu savaşlarına verilen isim ve bazı görevler bizi bu savaşlara davet ediyor. Oyunun genel yapısından tamamıyla farklı olan Skirmish, yine Chibi görüntüsüne sahip karakterlerle oynanıyor ve amaç da rakip ordunu yenmek. Oynanış çok basit: Evan ortada duruyor ve çevresinde, dört farklı tipte askeri birlik bulunuyor. Bunları saat yönünde veya tersinde çevirmek ve kimin onde, kimin yanda duracağını siz belirliyorsunuz. Dört birliğe sahip ordunuzun bu birlikleri savaşçılar da olabiliyor, okçular da, tüfekçiler de... Elbette bazı askeri tipler, bazı birliklere karşı üstün konumda oluyor ve olayın "yön çevirme" kısmı da burada devreye giriyor. Askerleriniz otomatik olarak正在战斗, ama bir tuşa basarak onları "gaza getirmeyi" de başıboruyorsunuz. Ordunuzun seviyesi ve diğer, rakip birliklere karşı stratejiniz savaşın sonucunu değiştirmesini sağlıyor.

Burada "Might" adında bir konu da önemli hale getirilmiş. Ölen birliklerini zi canlandırma ve birliklerinizin sahip olduğu özel yetenekleri hep Might puanı ile sahiyorsunuz. Örneğin düşmanlarınızı havaya uçuracak bir bombardıman 400 Might istiyor. Ama bunu kullanmayıp ölen birliklerizi toparlamayı da seçebilirsiniz. Ordu savaşlarının sonucunda ganimetler kazanıldığı ve görevlerin de getirileri olduğu için Skirmish görevlerini yapmak gerekiyor fakat çok da eğlenceli oldukları söylemeyeceğim...

bilmek isterdim. Aynı şekilde karakterlerin ekipmanlarını da resmen laf olsun diye değiştirdim. Diğer RPG'lerde +5 Attack veren bir silah bulduğunuzda anında ona geçiş yapmak istersiniz ama burada, uzunca bir süre düşmanlardan düşen ekipmanları kontrol etmeyi bile unuttum. İşin daha da kötüsü savaşlar o kadar eğlenceli bir yapıya sahip ki... Daha zorlu düşmanlarla resmen her savaş, unutulmaz bir tecrübe dönüştürmiş ama olmamış... Belki bir yama ile olay düzeltildir ama sırı bu yüzden de oyun bir daha oynanmaz bana sorarsanız.

## Krallığa züccaciyeçi açmak

Görevler alıp bunların peşinde koşmanın ötesinde, oyunda geniş bir krallık kurma sistemi bulunuyor. Evermore adındaki krallığımız ufak bir biçimde başlıyor ve zaman içerisinde bu krallığı geliştirmeye çalışıyoruz.

Yapımı Level-5 bu konuya gerçekten büyük bir önem göstermiş ve siz de kısa sürede her şeyi bırakıp krallığınıza kontrol eder halde buluyorsunuz kendinizi. Evermore'u geliştirmek için ilk başta, kısıtlı paranızla –ki KG birimindeki bu para sadece otomatik olarak kasanıza gelen vergilerle toplanıyor– çeşitli binalar inşa ediyorsunuz. Spellworker büyü geliştiriyor,

Lumbermill odun sağlıyor, Mining Camp madencilikle uğraşıyor, Barracks ordularınıza özel yetenekler sağlıyor vb. Yalnız olay bina inşa etmeyeceğim, bu binalarda çalışacak personel de gerekiyor. Bulacağınız personel de oyunun büyük bir kısmını oluşturmaktı çünkü oyun boyunca, dolaşığınız her yerde tek tek insanlarla tanışıyor ve onları krallığınıza, çalışmaya davet ediyorsunuz. Çoğu da krallığınıza gelmeden önce onlar için bir şey yapmanızı istiyor ve gelsin "yan görevler"...

Peki bu kralılıkla niye uğraşıyoruz? Aslında kralılıktaki her binanın, her müessesenin karakterlerimize bir faydası var. Yeni silahları da krallığımızdan alabiliyoruz, yeni yeteneklerimizi de... Higgledy'lerimizi geliştirmek için bile bir yerimiz var. Oyunda bolca bulduğumuz birçok malzemeyi kullandığımız yer de krallığımız oluyor. Maceramız boyunca garip garip isimlere sahip tonla ufak "sey" buluyoruz. Pebble, lesser spotted egg'dır, coarse thread'dır... Bu kadar eşya ne işe yarar diye düşünürken de krallığınız gelişikçe, dükkânlar açıldııkça, burada eşya geliştirmek, yemek yapmak vb. işler için gerekliliklerini anlıyoruz.

Fakat daha önce de söylediğim gibi oyun o kadar kolay ki, kralıktan gelecek olan hayatı ihtiyaç duymadan da oyunu ilerletmek gayet





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Gayet hızlı başlayan oyun bize oyunun oynanışına dair tüm detayları ilk saatte veriyor ve bu süre boyunca da oyunun görselliğini beğenip duruyoruz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Görev peşinde koşup krallığınızı geliştirmekle geçireceğiniz ilk hafta, oyundan zevk alacağınız mükemmel bir tecrübe sunuyor.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Birinci ayın sonunda bu oyunun arşivinizde olduğunu bile unutacaksınız çünkü oyunun kolaylığı yüzünden her şeyi çoktan yapmış olacaksınız.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Harmayı açıp farklı bölgeler arasında geçiş yapıyoruz.

%40 Savaşıyoruz.

%20 Krallığımızı geliştiryorum.



### ARTI

+ Görsellik muhteşem.

+ Savaş sistemi çok iyi.

### EKSI

- Oyun çok kolay.

- Sinematik etki yok; atmosfer zayıf kalyor.

## SON KARAR

Bir klasik olabilecekken, eksik atmosfer ve fazla kolay oynanış yüzünden oyun maalesef sadece sağlam JRPG'cılere hitap eder hale getirilmiş.



**İste Evermore'un kurucu üyeleri...**

mümkin oluyor. Yine de krallık kurma kısmında verilen özeni görmezden gelmek olmaz...

### Hayal kapıları

Ding Dong Dell, kocaman bir dünya ve burada yapacakaslında birçok şey var. Ana görevler ve NPC'lerden alacağınız yan görevler oyunun genelini oluşturuyor ama bunları boş verip, haritada özgürce dolaşarak savaşlara katılmak ve hazine sandıklarının peşine düşmek de mümkün.

Oyunun bir yerinde, bir kadın bize "Dreamer's Doors" adında bir görev veriyor örneğin. Bu görev bizi, mini haritanın olmadığı zindanlara sürüklüyor. Amacımız birçok katı bulunan zindanda, zaman geçtikçe artan tehlike seviyesine de dikkat ederek sondaki boss'a ulaşmak. Harita aktif olmadıktan ve aç gözlük yapıp her katta bulunan hazineleri de bulmaya çalıştığımızdan, tehlike seviyenin artması da kaçınılmaz oluyor. Neyse ki bu zindanlara özel kazandığımız mor enerji toplarını harcayarak tehlike seviyesini düşürebiliyoruz. 9 tane kapı bulmamızı gerektiren bu görevin oyunu tat getirdiğini de söyleyebilirim.

### Herkes bir çatı altında...

Görsel açıdan her anlamda çok iyi gözüken oyunda bir büyük eksiklik de seslendirme ve

sinematik anlatım alanında ortaya çıkarıyor. Bu iki eksiklik de oyunu bir hayli sıradanlaştırılmış ne yalan söyleyeyim.

Oyunda çoğunlukla altyazı okuyor ve çok çok az yerde seslendirme ve ara sahne görüyoruz. Oysaki savaşlara sinematik girişler olsa, ara sahnelerle hikaye zenginleştirilirse, gerçekten epik bir hikaye içinde olduğumuzu düşünürdük ama bu halde oyun çok mekanik bir imaj çiziyor: Haritayı açıp çeşitli noktalara hızlı ulaşım ile gidip buradaki görevi yaparak bir sonraki adıma geçmeye çalıştığımız, karakterlerin çok da önemli olmadığı bir "görev paketi"... Bir de buna oyunun kolay olduğunu ekleyin, geriye ne kaldı?

Açıkçası Ni No Kuni II, ilk oyuna kıyasla biraz geriye gitmiş. Savaş sistemi ve oyunda bulunan diğer öğelerin iyi işlemesinden dolayı oyun kaliteli ama oyunun genelinde görülen sıradanlığı da göz ardi edemeyeceğim. Sanki oyun daha çok küçük yaştaki oyuncular için hazırlanmış gibi geldi... Yine de uzunca bir süre böyle bir oyun görebileceğimizi düşünmüyorum; Granblue Fantasy Project Re: Link gelince ona hücum ederiz! O vakte kadar Ni No Kuni II'yle oyalanalım... (Gerçi oyunun kolaylığından fazla vakit de geçiremiyoruz.)

◆ Tuna Şentuna





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



1/33

**Yapım** Fatshark **Dağıtım** Fatshark **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.vermintide.com](http://www.vermintide.com)

# Warhammer: Vermintide 2



Warhammer'ın dillere destan karanlığı içerisinde yolumuzu bulma çabası...

Warhammer Dünyası uzun süredir bizlerle birlikte. İlk üretildiği günden bugüneyse uzun bir zaman geçti. Games Workshop hem Fantasy, hem de 40K üzerinde büyük çalışma lara imza attı. Aslında bir minyatür oyunu olan Warhammer, geldiğimiz gün itibarıyla dijital dünyada da tanınan bir marka. Özellikle 40K oyunları ile dikkat çekse de, Fantasy tarafı hakkında da hummalı çalışmalar görüyoruz. Bu isimlerden en büyüğü ise şüphesiz 2015 yılında üretilen Warhammer: End Times - Vermintide isimli oyundu. Kısa sürede büyük kitelere ulaşmayı başaran yapım, özellikle Warhammer dünyasına aşina olanları resmen kendisine kitlemeye bašarırken, zaman içerisinde oyuna gelen bazı güncellemeler, benim gibi Vermintide'in başında çok zaman geçiren oyuncuları kendisinden soğuttu. Ni-hayet, aradan geçen iki buçuk yılın ardından Fatshark ekibi serinin yeni oyunuyla çıkışeldi. İşte karşınızda, Vermintide 2!

## Neredeyim ben?

Warhammer'ı özellikle minyatür oyunu olarak deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, artık Warhammer Fantasy diye bir şey yok zira bu dünya yok oldu. Onun yerine artık Age of Sigmar isimli bir oyun versiyonu söz konusu. Fakat Vermintide'in ilk oyunu da ikinci oyunu da işte tam bu yok olma zamanına denk gelmesi

açısından, Warhammer Fantasy severler için önemli bir yer teşkil ediyor.

Hikâyemiz, Fantasy dünyasının yok olmasından kısa bir süre öncesinde geçiyor. Esas düşmanımız Grey Seer Rasknitt isimli sıçan kimse. Kendisine ilk oyundan da așınınız ve öyle görünüyor ki olaşı bir üçüncü oyunda da karşımıza çıkması işten bile değil. İkinci oyunun hikâyesine göre, beş kişilik Ubersreik kahramanı takımımız Rasknitt tarafından yakalanıyor fakat kendisinin israrlı ve fantastik "summon" etkinlikleri esnasında bazı sorunlar çıkıyor ve kahramanlarımızdan birisi olan Markus Kruber'e de kurtuluş yolu doğuyor. Bu noktadan sonra hem oyuncun tutorial bölümünü başlamış oluyor hem de senaryo gereği diğer kahramanları kurtarmaya başlıyoruz. Esas maceraya tüm bunlardan sonra başlıyor. İlk Vermintide oyunu kendisini gösterdiğiandan itibaren Valve'nin bir döneme damgasını vurmayı başarmış Left 4 Dead serisinin kopyası olarak görülmüşü. Bir noktada bu görüş doğru olsa da iki oyunun arasındaki esas farkı pek tabii Warhammer dünyası ve bu dünyanının Vermintide içerisindeki kullanımını yaratıyordu. Benzeri bir durum ikinci oyunda da söz konusu. İlk olarak Warhammer oynayanları muazzam bir dünya bekliyor diyebilirim. Warhammer'in o karamsarlığı ve End Times döneminin umutsuzluğunu hemen her haritada

deneyim etmek mümkün. İkinci oyun ile birlikte haritalar üzerinde de hummalı bir çalışma yapılmış. Özellikle açık alanlarda, çok daha uzak mesafeleri görebiliyor, hatta ok atabiliyoruz. Haritaların genişliği, pek tabii çıkılacak yeni maceraları da beraberinde getirmiş. Çok kısa bir yoldan harita sonuna ulaşabileceğimiz gibi, gerektiğinde birbirinden farklı yollara saparak, farklı maceralara atılmamız da mümkün.

## Ekip işi

Vermintide 2'de de dört kişilik bir ekip ile hareket ediyor, eğer yetenekli oyuncu yoksa yolumuzu bir bot ile devam emek durumda kalıyoruz. Bu noktada oyuncun tek kişilik bir modu olmadığını söylemeliyim. Hani düz akan bir senaryo içerisinde daldan dala sekmek isteyenler için pek de uygun bir yapıp değil. Bu oyundaki amaç, tipik birçok oyunun Horde modunda olduğu gibi, ekip olarak üzerimize yiğilan düşmanları ortadan kaldırarak suretiyle haritayı tamamlamak. Haritaları tamamlamak başlangıçta kolay olsa da oyuncun zorluk seviyesini arttırdıkça işler bir hayli zorlaşıyor. Bu sebepten öncelikle karakterlerimizi geliştirmemiz şart. Oyunda toplam beş farklı karakter ve her karakterin üç farklı sınıfı bulunuyor. Bu sınıflar oyuncun başında açık değil. Anlayacağınız birazcık seviye atlama gerekiyor. Seçilebilir ikinci sınıf modeli yedinci seviyede, üçüncü sınıf modeli karakterler de



15. seviyede açılıyor. Bu arada her karakterin gelişmiş hali, temeldeki haliyle aynı işi yapamayıyor. O yüzden deneyim edeceğiniz karakterin ileri seviyelerindeki oyun yapılarına bakmadan geçmeyi derim. Ayrıca her karakterin bir gücü bulunuyor. Bu güç, üzerimizdeki eşyaların kalitesi ile yükseliyor. Zaten belirli görevlere, yeterli güç puanına sahip olmadan çıkamıyoruz.

Görevlere başlamadan önce yine ana bir merkezimiz bulunuyor. İlk oyunda bir Han olarak resmedilen mekân, bu sefer yıkılmış bir kuleye dönüşmüş ve ilk oyundaki Han sahibi Franz Lohner’i de beraberinde getirmiş. Kule içerisinde farklı oyun modlarını bulabiliyor ve en önemlisi fazla eşyaları kırıp, yerine yenilerini yapabiliyoruz. Eşyalara ulaşmak içinse yine ilk oyundaki benzeyen bir loot sistemi bulunuyor. (Merak etmeyin, bu sefer zar atmıyoruz!)

Her bölüm sonunda, elde ettigimiz başarılırlara göre açacağımız kutunun kalitesi yükseliyor. Farklı başlıklardan aldığımız puanlar sayesinde gelişen kutulardan, üç farklı rastgele eşya düşüyor. Her sınıfın kullanabileceği birçok farklı silah olduğu gibi, silahlارın türleri ve tarzları da değişkenlik gösteriyor.

### Savaş

Bu oyunun olayı yorulmadan, nefes almadan, durmadan savaşmak. Yani önmüze gelene yüz tekme şeklinde ilerlediğimiz yapımdaydı, ilk oyundaki Skaven ırkının yanında artık Chaos ırkına mensup bazı agresif şahıslar da bulunuyor. Masa üstü Warhammer oyununda büyük bir Chaos ordusuna sahip bir kişi olarak, Chaos Warrior’ları oyuna nasıl entegre edecekleri hakkında büyük sorularım vardı ama gerçekten de özellikle Warrior sınıfına gereken güç verilmiş diyebilirim. Her yanı zırhlı kaplı bu arkadaşları öldürmek için doğru noktalara vurmak şart. Marauder olarak bilinen metalci arkadaşlarda aynı masa üstü oyunda olduğu gibi öldürmesi kolay ama yakın menzilde tehlike yaratılan kimseler olarak resmedilmişler. İlk oyunda olan Ratling Gunner, Stormvermin, Packmaster, Gutter Runner ve Clan Rats gibi arıza arkadaşlarının yanına, Bile Troll, Chaos Spawn, Stormfiend ve yenilenmiş Rat Ogre eklenmiştir. Yenilenmiş dedim zira Rat Ogre ilk oyuna göre çok daha akıllı ve zorlayıcı bir düşman. Yine benim deneyim ettiğim kadarı ile Bile Troll ve Chaos Spawn da, özellikle

## CHAOS BüYÜCÜSÜ

İkinci oyunla birlikte gelen ve sanıyorum herkesin sınırını bozmayı başaran bir arkadaş var: Chaos Büyücüsü. Bu karakter oyun haritasının herhangi bir yerinde belirip, rastgele bir alana yeşil dumanların hakim olduğu bir Vortex atabiliyor. Düşmanları da içeresine alan bu büyüğün gerçekten çok sinir bozucu. Ayrıca büyüğü arkadaşı bulmak da bazen fazla zorlayıcı olabiliyor.

dar alanlarda denk geldiği zaman tüm oyunu sonlandıracak güçe sahip arkadaşlar. Canlarıni yenileyebilme özellikleri de işin tuzun biberi oluyor.

Oyunu bilmeyen bir ekip ile ilerlemek, gerçekten büyük bir dram olduğu gibi, bilen bir ekip ile ilerlemek de muazzam keyifli. Pek tabii bu tarzda oyun deneyimine alışık olmayan oyuncular için tüm oyun sadece saldırısı ve savunmadan ibaret gibi gözükecektir. Genel hatlarıyla muazzam şekilde çalışan yapay zekâ, özellikle bazı noktalarda kandırılabilir. Misal, Bile Troll gibi dev yaratıkların birçok kez kitle’lendiğine şahit oldum. Pek tabii böyle sağlam bir RPG arka planına sahip bir oyundan, daha detaylı bir karakter yaratma ve geliştirme mekanığı beklerdim ama olmadı...

Özetlemek gerekirse, WH: Vermintide 2 co-op oyun severlerin kaçırılmaması gereken, enfes bir yapılmış olsun. Hele bir de Warhammer Fantasy seviyorsanız, değmeyin keyfinize.

### ◆ Ertuğrul Süngü

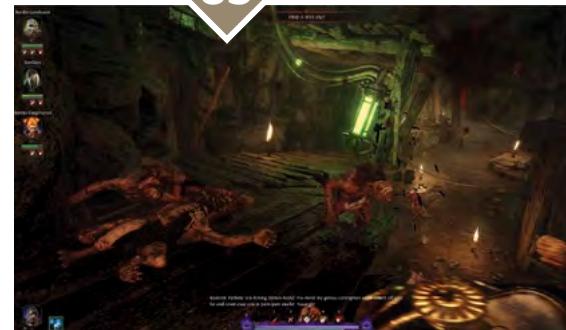
## KARAR

**ARTI** Oyuna eklenen yeni düşmanlar,

Yeni ve devasa haritalar, Zorluk seviyelerinin oyuna kattığı eğlence

**EKSI** Türü bilmeyenler için cezbedici değil, sadece vur kır parçalandan ibaret

85



**ÜST** Kalın zırhı ve devasa saldırı ile Chaos Savaşçısı, klasik birimler arasında en çok korkulması gerekenlerin başında yer alıyor  
**SOL** İste size hummalı bir çalışma sonucu kandırılıp sürekli aynı şeyi yapması sağlanmış bir Bile Troll!



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım Hazelight Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon Platform** PC, PS4, XONE Web [www.ea.com/games/a-way-out](http://www.ea.com/games/a-way-out)

# A Way Out ◊

Dışarıda deli dalgalar, gelir duvarları yalar...

Prison Break dizisini izlemiş ve sevmemiş kimse yoktur herhalde, en azından ben öyle tahmin ediyorum. Tamam, her dizi ve film gibi onun da mantık hataları vardı ancak o koca koşturmayı izlemek bile başı başına keyifti. Oyuncular olarak da ağız tadı ile oynanabilecek benzer konseptili bir oyuna bekledik uzunca bir zaman. İşte vakit geldi sevgili okurlar, zaman kaçma zamanıdır! Bir süredir söyle ağız tadı ile oynayacak Co-Op oyun bulamazken, bir anda bomba gibi Co-Op oyular kucağıma düştü. Bunlardan bir tanesi de E3 2017'de izleyip yolunu gözlediğim A Way Out. Hazelight tarafından geliştirilen A Way Out, sizin de bildiğiniz üzere Vincent ve Leo'nun hapisten kaçış hikayesini ve devamında başlarından geçen olayları konu alıyor.

## Aldırma gönül kaldırma

A Way Out'u diğer Co-Op oyunlardan ayıran en önemli özelliklerinden bir tanesi, iki oyuncunun da aynı hikaye içerisinde farklı olayları eş zamanlı olarak yaşıyor olmaları. Split-screen oynarken arkadaşınızın kontrolündeki karakterin başından geçenleri o an takip edebiliyor olmamız, oyunu daha da keyifli hale getiriyor. Örneğin bir karakter sinematik bir olayı izlerken diğer oyuncu kendi kontrolündeki karakteri ile oyunu oynamaya devam edebiliyor.

Merak edenler olacaktır, oyunda tek kişilik

bir mod bulunmuyor. Yani ya online ya da split-screen oynamak zorundayız. Açığçası bu oyunu yapay zeka ile oynadığımızı düşünemiyorum bile. Oyunun tüm vuruğu gücünü oyun modelinden alıyor ve böyle bir seçim, atmosferi de fena halde baltalarlığı diye düşünüyorum.

A Way Out, hayli kullanıcı dostu bir oynanışa sahip. Oyunda belirlenmiş birkaç tuş ile bütün aksiyonları rahatça gerçekleştirebiliyoruz. Ancak oyunda birçok aksiyonu gerçekleştirirken sürekli değişen tuş aksiyonlarına hazır olun. Hatırlar misiniz bilmem, mesela God of War 3'te de vardı, ekranda gösterilen doğru tuşlara doğru zamanda basmamız gerekiyordu. A Way Out'ta da benzer durumlar söz konusu, aksiyonlar "quick time event" dediğimiz o sistem üzerinden çalışıyor.

Oyun içerisinde gerçekleştireceğimiz seçimler oyuncuların tercih ettikleri karaktere göre de değişiklik gösteriyor. Vincent ile oynarken daha sakin, pek de kavga gürültülü tercih etmeyen bir karakteri kontrol ediyoruz. Ancak Leo daha saldırgan seçimlerde bulunuyor ve ortaklı karıştırmayı tercih ediyor. Örneğin bir kapıyı açtırmak için doğru kişi ile doğru iletişim kurulan Vincent kan dökmeden o kapıyı açtırabiliyor, Leo'nun tercihi ise kaba kuvvet kullanmak. Yani "kapıyı Leo ile oynayan oyuncu mu Vincent ile oynayan oyuncu mu açmalı"

sorusu, seçimlerinize göre oyunun seyrinin değişmesine iyi bir örnek.

## "Omuz omuza" kaçış hikayesi

Şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki birçok hikaye bazlı co-op oyunda (tabii ki hepsi değil) diğer arkadaşımıza ihtiyaç duyma sebebi, genellikle yüksek bir yere tırmanmak ve benzeri basit işleri yapmak için ondan yardım almamızın gereklisiydi. A Way Out'un iki kişilik co-op oyunları ile arasındaki en büyük farklarından bir diğeri de tüm bu "imece işini" oyuna daha iyi yedirilmiş ve o basit mekaniklerin dışına çıkmış olması. Yani o kapıyı benim ya da arkadaşım açıyor olması ve açarken farklı yöntemler uyguluyor olması. Oyunun co-op gerektiriyormasına gerçekten ekstra bir anlam katıyor. Ancak oyuncular her daim split-screen kalmıyor, bazı bölümlerde (spoiler olmasın diye nedir nelerdedir bahsetmiyorum.) belirli sebeplerden ötürü standart üçüncü şahıs kamerasına geçiyoruz. O noktada Vincent ya da Leo, artık hangisi ise konu, onunla ilgili olan bölüm oynuyor ve vakti geldiği an oyun tekrar split-screen'e geçiyor. Açığçası en sevdigim kısımlardan bir tanesi bu oldu. Daha önce onlarca split-screen oyun deneyim ettim, böyle bir şeyi ilk kez görüyorum.

## Teknik taraflı nasıl?

Oyunun grafikleri, müzickleri, karakterlerin seslendirmeleri gibi detaylar EA'den beklediğimiz



kalitede, alışılmadık bir şey yok. Kısacası beni çok da şaşırtan bir durum ile karşılaştımadım. Oynanış mekanikleri konusunda ise "beklenmedik şeyler" şimdİYE kadar anlatıtlarım ile sınırlı değil. Özellikle de yukarı satırlarda bahsettiğim gibi, Vincent ve Leo arasında geçişlerin "jump cut" ile değil de kameranın adeta karakterler arasında martı gibi süzülmlesiyle gerçekleşmesi göze çok akıcı gözüküyor. Bu durum aynı zamanda aksiyonun hiç kesilmeden devam etmesine olanak sağlarken, diğer oyuncunun da "hah bana geçiyor kontrol" diyerken kendisini hazırlamasını mümkün kılıyor.

Hepsi buraya kadar çok güzel ancak online kısım ben bu satırları yazarken henüz açılmamıştı. Yani oyunu sadece split-screen olarak deneyimleme şansım oldu. Gecikme, kopma ve benzeri sorunlar yaşanır mı orasını hiç bilmiyorum. Oyunda New Game seçimi dışında bölüm seçimi de var ve yeni

geçmiş/başlamış olduğumuz en son bölgüden devam edebiliyoruz. Yani o bölüme baştan başlamak gerekecek, düşününseze o kadar ilerlediniz ve tak diye bağlantı kopту, hop o bölüm en baştan. Açıkçası bu durum sıkça yaşanacak diye düşünüyorum. Ancak en azından iyi anlaşabildiğimiz birisine denk gelirsek oyuna kaldığımız yerden "yarın akşam aynı saatte" diyerek devam etme şansımız da olacak. Ben açıkçası rastgele eşleştirilmiş online işine çok sıcak bakmıyorum, biz arkadaşım ile split-screen co-op kısmından ciddi şekilde keyif alındı. Hani rahatlıkla söyle bir birbirimize bakıp "yapacağın işi yaal!" diyebiliyor olmak işi daha da eğlenceli hale getiriyor.

Oyunun en büyük artılarından bir diğerini en sona saklamak istedim... Hazır misiniz? Çünkü konu EA olunca eminim ilk başta okuduklarınıza inanamayacaksınız. A Way Out'u online oynamak için iki arkadaştan

sadece bir taneinde oyunun olması yeterli oluyor, gönderdiğiniz davet neticesinde diğer arkadaşınız oyunun özel versiyonunu indirebiliyor ve oyunu baştan sonra birlikte deneyim edebiliyorsunuz.

### Neredeyse muhteşem

Şöyledir bir toparlamam gereklidir, gerçekten iki arkadaş bir araya gelip sağlam bir oyun oynayalım diyenler için bu oyun biçilmiş kaftan. Hem Co-Op destekleyen hem de bu kadar sürükleyici bir oynanışa sahip başka bir oyun bulabilir misiniz, bilemiyorum. Çünkü bu oyunda sahte bir co-op deneyimi değil aynı hikayeyi gerçekten paylaşan iki oyuncu (iki karakter) var. Amaca ulaşmaya çalışırken iki oyuncunun da iletişim halinde olmasını gerektiren bir yapı var.

Ancak oyunun aksiyonunun quick time event'ler üzerine kurulu olması bazı oyuncular için ciddi anlamda sıkıcı hale gelebilir. Özellikle bu sistemi pek beğenmeyen bir kaç arkadaşım var, mesela "abi tuş çıkyor basıyorsun, çok bir heyecanı yok bu oyun sisteminin" diyorlar. Aslında hak vermemek elde değil, fakat ben kendi adıma bu sistemden keyif alıyorum.

Haliyle benim için çok da puan kırılacak bir durum söz konusu değil. Deneyin efendim, birlikten kuvvet doğar. ♦ Sonat Samir

### KARAR

**ARTI** Co-op sevenler kaçırılmamalı, çok başarılı oyun mekanikleri, Uncharted'ı aratmayan aksiyon

**EKSİ** Tek kişi oynanamıyor olması bazlarının canını sıkabilir.



**Yapım** Deck Nine Games **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE  
**Web** lifeisstrange.com/en-us/games/before-the-storm **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

# Life Is Strange: Before the Storm

## Bonus Episode: Farewell

"Geçmiş aniden kapınızı çalabilir ve sizi nereye götüreceğini asla bilemezsiniz."

Stephen King'in en sevdiğim eserlerinden "Hearts in Atlantis" in film edisyonuna ait, aklımda kalan satırlardan biri. Tıpkı filmde kullanıldığı sahnede olduğu gibi üzünlü, artık unuttuğunuz çocukluk günleri gibi, ilk günkü gibi hatırlamadığınız her şey gibi bir alıntı... Şimdiye kadar iki ayrı oyuncu ve toplam sekiz bölümde hikayelerine konuk olduğumuz Max ve Chloe için ise geçmiş, acıları, tutulamayan sözleri, hiç bitmeyecekmiş gibi duran ilk gençliğin o uzun günlerini ve yıkıntıları üstünden silkmeye çalışırken daha da uzaklara savrulan hayatları anlatıyor. Haliyle, şimdiye dek sadece Max ve Chloe'nin yazdığı satırlarda tanık olduğumuz, hayatın bir daha asla aynı

olmayacakmışçasına değiştiği o günlere dönme zamanı...

Evet, Farewell Episode, Before the Storm'un kutulu ve Deluxe Edition versiyonlarını edinenlerin ulaşabileceği, bonus diye biliceğimiz bir ek bölüm. Bizleri ilk oyunda yönettiğimiz Max Caulfield ve ikinci oyunda zor günlerine tanık olduğumuz Chloe Price'in yapışık ikizler gibi birlikte nefes aldığı günlere, ilk oyundan uzunca bir zaman öncesine götürüyor, kahramanlarımızın –o anda görünen– büyük sorununun Chloe'nin dağınık odasındaki fazlalıklar arasından atılması gerekenleri saptamak olduğu günlere. Dedik ya günler uzun, güneş doğuyor ve kolay kolay batmıyor. Haliyle, bizimkilerin canı sıkıldılarından seneler önce tasarladıkları minik bir define haritasını kullanarak, gömdükleri "hazinenin" peşine düşmeye karar veriyorlar.

Max'in boğazında düğümlenen şey ise ailesinin işleri dolayısıyla yakın zamanda taşınacaklarını Chloe'ye söyleme gerekliliği. Ne kadar yakın olduklarını zaten biliyorduk, burada da görüyoruz ki bu gelişme Max'in gözünde hayatın bitisi demek. Bu, aynı zamanda hayatın ne kadar acımasız olabildiğini de yüzümüze

vuruyor. Eminim ki büyüğü yerden uzağa taşınanlar vardır aranızda, muhtemelen benzer duyguları onlar da hissetmiştir. Eski dostlar ile bağlar asla kopmayacağı gibi gelir hani, Max için de öyle. Peki, aynı Max değil miydi Chloe'yi en zor günlerinde bile habersiz bırakan, aramayan, mektuplarına ve mesajlarına cevap vermeyen? Bu güzelim bölüme dair detayları burada kesmekte fayda var. Farewell, hayatı dair tüm bu küçük ama acı gerçekleri olanca gücüyle yüzümüze vuran, çok başarılı bir bölüm olmuş. Max ve Chloe'nin olmadık zamanda ayrı düşüklерini düşünüyorsanız, olan bitenin acımasız gerçekliği karşısında dehşete düşebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

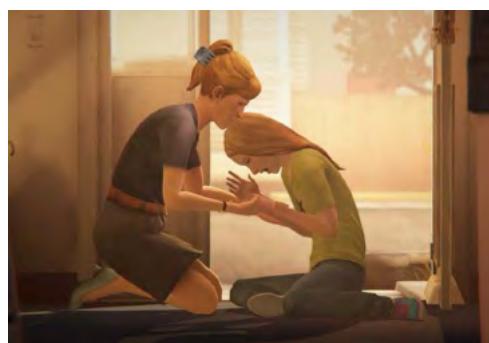
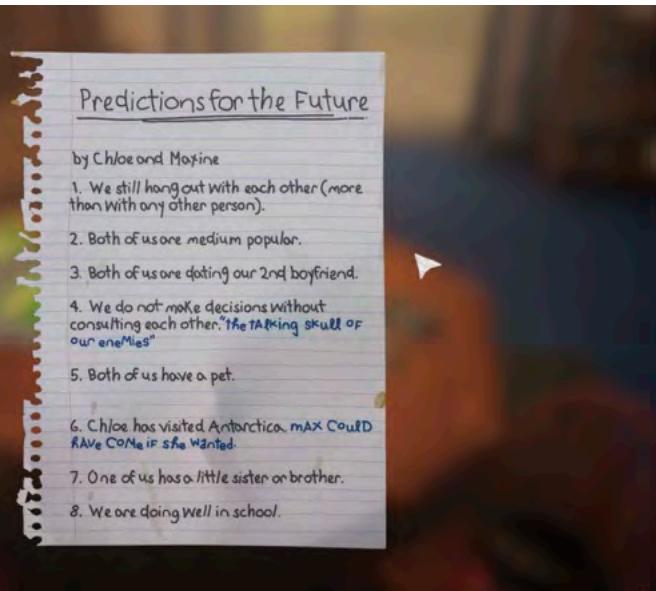
**ARTI** Tüm hikayeyi tamamlayan, kısa ama dolu dolu bir bonus bölümü

**EKSİ** Oyunun belli versiyonları ile ulaşılabiliriyor

85



İşte karşınızda bir "zaman kapsülü". Bir gün bunlardan bolca yapmadığımız için hepimiz pişman olacağiz. Oyunda gördüğümde Life is Strange'in şahane soundtrackinden uzaklaşıp Akira Yamaoka'nın "Letters from the Lost Days" şarkısına uzanırken buldum kendimi. Haliyle, oyunu bitirdikten sonra, hele de daha önce dinlemediyseniz mutlaka göz atın. Böylece bana güzel bir şarkı borçlanmış olursunuz. :)



**Yapım** Big Bad Wolf **Dağıtım** Focus Home **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [www.focus-home.com/games/the-council](http://www.focus-home.com/games/the-council)

# The Council - Episode 1 The Mad Ones

Agatha Christie'nin On Küçük Zenci romanından fırlamış bir ada, yapacağı seçimlerle oyunun gidişatını değiştirecek olan biz... 

The Council'in ilk bölümü olan The Mad Ones'ın ilk bakış yazısında da yazmıştım: The Walking Dead veya Life is Strange gibi oyunların başarısından sonra kopyaları türdeğinden iyileyle kötüyü ayırt etmek iyice zorlaştı. The Council'den ümitliydim. Beklentilerim boşça çıkmadı ama çok da dâhiyane bir şey bulmadım. Karsımızda yine böülümler halinde, çeşitli seçimler yaptığımız, hikâyeyi anlatımı ön planda bir macera oyunu var. Ama bu oyunda çok daha fazla seçenek, yetenek ağaçları ve level atlama gibi türde ilk kez karşılaşacağınız RPG elementleri bulunuyor.

Bir Fransız olan karakterimizin adı Louis de Richet. Yıl 1793'tür ve gizli bir topluluğun parçası olan Richet, Lord Mortimer'in bir adada bulunan devasa malikânesine davet edilir. Richet bu daveti kabul eder çünkü oyunun hemen başında tanıştığımız ve aynı topluluk üye olan annesi kaybolmadan önce ipucu bulmak için bu adaya gitmiştir. Lakin tek davetli kendisi değildir. Kimler mi vardır? George Washington'dan Napoleon Bonaparte'a kadar birçok ünlü isim bu adada toplanmıştır! Amacımız, Richet olarak annesi Sarah hakkında ipuçları toplamak ve konukların ağzından laf almaktır.

Önce şu konuda bir anlaşalım: The Council tam olarak bir macera oyunu değil. Diğer benzer oyunlardakinin aynısını yapıyoruz ama bu oyunda odak tamamen diyaloglara yöneliyor. Öncelikle oyunda seçeboleceğiniz üç adet sınıf var. Ağızı laf yapan diplomat

sınıfı, göz boyamada usta occultist sınıfı ve benim seçtiğim, sorgulama ve ipuçları bulmada usta dedektif sınıfı. Bu sınıflardan birisini seçtikten sonra o sınıfı ait yetenek ağaçları ortaya çıkıyor ve tipki RPG oyunlarındaki gibi, oyunda ilerledikçe doğru hamleler yaparak gizli ipuçlarını bulup mantık bulmacalarını da çözerek cesitli yetenekleri açıyoruz. Yeteneklerimiz arttıkça diyalog tercihlerimiz ve ipucu toplamadaki becerilerimiz de artıyor. Oyun esnasında ekranın sol altındaki can cubuguına benzer noktalar dikkatinizi çekecektir. Doğru yolda ilerledikçe çoğalan bu noktalarla riskli hamleler gerçekleştirmeniz mümkün. Çünkü bazı soruları sadece yeterince noktanız varsa sorabiliyorsunuz ve bu noktalar çok da çabuk dolmuyor. Yani iyi düşünün! Washington'a dört nokta değerindeki soruyu mu sormak daha önemli, yoksa yan odada üç nokta ile açabileceğiniz sandık mı? Seçim sizin. Son olarak meydan okumaları da unutmamamız lazım. Karakterin karşısına geçip kritik sorular sorarak ya vezir olacaksınız ya da rezill!

Biraz da malikâne ve karakterlerden bahsedelim. Malikâne, Da Vinci'nin birebir tablolardan tutun da kocaman Zeus heykellerine kadar tam bir görsel şölen. Karakterler ise... Nasıl desem, kimisi bir hayli gerçekçiken kimisi karikatür gibidir. Bembeyaz surat, köşeli hatlar falan... Bir de bunların üzerine ifade yoksun yüzleri ve garip yüryüşleri eklenince göz zevkiniz bozulabiliyor. Seslendirmeler de bir garip. Kimi yerdeki tonlama



hatalarını geçtim, Fransız olan Richet'in Washington'dan daha iyi İngilizce konuşmasının sırrını bana kim açıklayabilir? Yapıcı Big Bad Wolf gerek yetenek ağaçları gerekse diyaloglara verdiği derinlik ile sıra dilişini kanıtlamış kanıtlamasına da hikâye tüm bu detayların arasında boğulup gidiyor. İlk bölüm olduğu ve daha çok mekaniklere odaklı ilerlediği için biraz göz ardı edilebilir fakat bir sonraki bölümde odak noktasının hikâye ve akışı yönüne kayması şart. ♦ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** Türe yenilik getiren yetenek sistemi, detaylarında kaybolacağınız şahane bir malikane

**EKSI** Bazı karakterlerin çizimleri ve seslendirmeleri, hikâye çok arka planda kalıyor ve çok dağılıyor

76





Yapım Shiro Games Dağıtım Shiro Games Tür Strateji Platform PC Web northgard.net

# Northgard

Kim demiş kuzeyde huzurlu, zengin, barışçıl insanlar yaşar diye?

Serbest yazar olduğum günlerde inceleme için bana verilen bir iki oyunla ne kadar mutluyumşum meğer. Hatırlıyorum da, isimi bitirdikten sonra istedigim oyunla dilediğimce vakit geçirebiliyor, o daldan bu dala atlıyordum. Ofise taşınınca işler değişti, bir süredir kendi incelediğim oyunlardan başkasına bakamıyorum bile, en çok istediklerim de dahil...

Yaklaşık bir sene önce Northgard'ın ilk bakış yazısını yazmış ve açıkcası, oyuna bayılmıştim. Elbette "ohoo ben bunu çikana kadar oynarım" laflarım sonraları havada kaldı, oyuna bir daha bakmadım bile.

Oyun tarihinin en iyilerinden olmasa bile en müstesna yapımları arasında yer alan Evoland serisinin yapımcısı Shiro Games'ten çıkan oyun ilk bakışta Age of Empires, Banished ve The Settlers'in bir karışımı gibi gözükyor görse. O gözü biraz daha yakınlaştırdığınızda da yanıldığınızı anlıyorsunuz.

Oyunda rakip klanların saldıruları sebebiyle evlerini yakıp uzaklara yelken açmak zorunda kalan, nihayet Northgard adlı kara parçasına sığınarak burada yeni bir hayat kuran

klanlardan birisine dahil oluyoruz. Oyunda artık bir hikaye modu var, evet ancak 11 böülümlük bu hikayeden "topraklarından sürülen kuzeylilerin küllerinden doğuşu ve intikamı" teması dışında bir bekleniniz varsa çok fena hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Oyun gerçek potansiyelini Skirmish modunda gösteriyor ve her biri farklı geçmişlere ve farklı bonuslara sahip altı klandan (ikisi yeni) birisini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Oyunda hava şartları, herhangi bir strateji oyunundan görebileceğinizden çok daha önemli bir faktör. Çocukluğumuzun Hayat Bilgisi kitaplarında olduğu gibi bu oyunda rüzgarlar esmeye başladığında erzak biriktirmeniz ve kışa hazırlanmaya başlamanız gerekiyor. Yazın üretim artıyor, topraklar verimli ve askerlerimiz de gücünde kuvvetinde. Kar bastırıldığına ise üretim düşüyor ve ışık hızıyla tükenen stoklarınız her zaman kinden daha önemli bir hale geliyor. Yani gidip milleti ziyafete boğarak Lale Devri ilan etmenin maliyeti hayli ağır olabilir. Eğer bulunduğunuz haritada düşman veya ejderha, kurt vs. börtü böcük sayısı fazla değilse askerlerin sayısını azaltıp onları

üretime yönlendirebilirsiniz de. Evet, doğru dudunuz. Bu oyunda "halk" var ve insanların arasından asker, işçi veya balıkçı olarak doğmuyor. Siz onları ihtiyacınız doğrultusunda yönlendiriyorsunuz. Mutluluk seviyesi de çok önemli zira klanınız ne kadar mutluysa o kadar çubuk kalabalıklaşacak demektir. Oyunda harita bölgelere bölünmüş durumda ve haritanın üzerinde herhangi bir düşman (insandır, ejderhadır) yoksa bir miktar erzak karşılığında kontrolünü elinize alabiliyorsunuz. Burasını kolonileştirdikten sonra da o bölgede en fazla ihtiyacınız olacak binaları dikmeye başlayabilirsiniz demektir. Planlama önemli çünkü Age of Empires gibi her köşeye bir bina dikme şansınız yok, haritada bulunabilecek bina sayısı kısıtlı ve eğer gereksiz yere kolonileştiyiseniz bu size ağır bir maliyet olarak da geri dönebilir. Bu arada oyunda diğer klanlarla ille de savaşmamız gerekmiyor, dilersek ticaret yapabilir ve birlikten kuvvet doğar misali kişilerin daha rahat geçmesini sağlayacak değerli kaynaklara ulaşabiliriz. Ayrıca haritada bulunan Relic'ler de önemli, bunları araştırarak önemli miktarda para veya erzaka erişebilirsiniz.

Northgard ilk bakışını yaptığım sıralarda bile hikaye modu hariç tamamlanmış gibi gözükyordu. O dakikadan sonra eklenen her şey de bonus olmuş. Üstelik Shiro Games oyunun sürekli olarak geliştirileceğinin sözünü verdi. Eh, ortalık da RTS kaynamadığına göre, bu oyuna göz atma zamanı. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Son derece keyifli oyun mekanikleri, güzel grafikler, yeterince derin strateji öğeleri

**EKSİ** Oyun biraz fazla yavaş ilerliyor, senaryo modu beklediği kadar iyi değil





**Unutmayın; Titanların zayıf noktası, enseleri...**



**Yapım** OMEGA Force **Dağıtım** Koei Tecmo **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, PS Vita **Web** [www.koietecmoamerica.com/attackontitan2](http://www.koietecmoamerica.com/attackontitan2)

# Attack on Titan 2

Japonlar bu oyunu "Shingeki no Kyoujin" diye adlandırıyor; biz ise Titan Harekatı diyoruz!

**A**nımlerle alakası olmayanı bile alakadar hale getiren Attack on Titan artık eskisi kadar popüler olmayıpabilir. Peki bu bir sorun mu? Asla değil çünkü Attack on Titan'ı bir kez izleyen ve bir kez hastası olan, bir daha kola-yına peşini bırakmamıştır. Koei Tecmo da bunun farkında ki serinin ününden faydalananarak ikinci oyunu piyasaya sürdü.

Direkt olarak "2" takisını alarak oyun dün-yasına katılan yeni Attack on Titan hakkında bilmeniz gereken ilk şey, oyunun ikinci sezonu da içinde barındırması ama çoğunlukla ilk sezonun hikayesini önmüze getirmesi. Bu elbette ki ilk oyunu sonuna kadar oynamış ve tadını çıkartmış olanların canını sıkacaktır. Oyunla ilk defa buluşanlar ise sahane bir paketle buluşuyor çünkü animeyi izlememiş olana bile olaylar gayet güzel bir biçimde aktarılıyor.

Önceki oyundan farklı olarak bu defa hikaye-de yer alan karakterleri değil, kendi yaratığımız ve Titanların peşinden koşan bir Military

Police'i canlandırıyoruz. İsmini bile kendimizin belirlediği bu karakter oyun boyunca son derece silik bir imaj çizse de olay zaten animedeki senaryoyu takip etmek olunca çok büyük bir rahatsızılık vermiyor.

Yeni oyunda bir de Friendship, yani arkadaşlık durumu söz konusu. Görevlere çıkmadan önce şehirde, takım arkadaşımızla muhabbet edip onlarla ufkı diyaloglara girebiliyoruz. Burada bize fikirlerimizi soruyorlar ve doğru cevapları verdigimizde de arkadaşlık bağımız gelişiyor, bu da bize yeni yetenekler olarak dönüş sağlıyor. Diyaloglar aşırı yavan ve mekanik olsa da dediğim gibi olay Titan kesmek ve anime senaryosunu takip etmek; dolayısıyla burada da bir derinlik aramaya çok gerek yok diye düşünüyorum.

Olayın savaş kısmında ise daha akıcı bir oynanış söz konusu. Karakterimiz resmen bir Örümcek-Adam oyunundan fırlamışcasına havada süzülebiliyor ve önceki oyundakin-

den daha sağlam bir şekilde manevra yapıp Titanların zayıf noktalarını bulabiliyor. Oynanış kısmı çok sağlam tutorial'larla anlatıldığı için detaya girmiyorum ama her şeyin gayet yolunda olduğunu söyleyebilirim.

Attack on Titan 2'ye özel olarak da savaşlarda yeni bir durum var ve o da gizli saldırır. Bir Titani uzaktan kdraja alıp ona kilitlenerek tek seferde öldürübiliyor veya çok ağır hasar verebiliyor. Yalnız bunu yaparken Titanın bizi fark etmesi durumunda da sınırleniyorlar ve daha güçlü hale geldiklerinden, sağlam bir rakibe dönüşüyorlar.

Savaşların bir güzel tarafı da artık animede gördüğümüz karakterleri takımımıza alıp onlara basit komutlar verebilmemiz. Hatta ünlü isimlerin özel yetenekleri de bulunuyor ve bunları da kullanarak gerçek bir takım ruhu elde edilebiliyor.

Oyunu eğer online olarak oynamak isterseniz de durum gayet iyi ama ben arkadaş bulmakta biraz zorlandım. İki kişilik anlaşmalı oyunun yanında, Annihilation adında, 4v4 bir oyun modu bulunuyor. Burada hangi takım daha çok Titan keserse o kazanıyor ve bir Titani öldürmek de son vuruşu yapanla ölçüldüğünden, rakip tarafın "kill"ini kazanma gibi bir mekanik de ortaya çıkarıyor.

Daha çok animeyi takip edenleri veya bilenleri mutlu edecek olan oyunu beğendiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Tavsiye ediyor, Titan kesen ellerinizden öpüyorum. ♦ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Titan kesmek halen çok eğlenceli.

Oyuna takım ruhu gelmiş.

**EKSİ** Arkadaşlık mekanığı biraz zorlama. İlk oyunu oynayanlara çok bir şey vadetmiyor.





**Yapım** Microsoft Game Studios **Dağıtım** Microsoft **Tür** Strateji Platform PC Web [www.ageofempires.com](http://www.ageofempires.com)

# Age of Empires Definitive Edition

Geçmişten, çok eski bir dost geldi. Hem de tarihin tozlu sayfaları ile birlikte...

Yıllardan 1997, Pentium 133 işlemci, 8 MB EDO RAM, 10X CD-ROM, Escort marka bilgisayar. Neyi taksan çalıştırıyor arkadaş. Fakat tek bir sorun var; bilgisayar benim değil, kuzenimin. Neyse ki evler yakındı da sürekli farmlayabildim. Hal böyle olunca oyundan oyuna koşulan güzide bir dönemi de yaşamış olduk. Fakat Age of Empires'i CD-ROM'a takıncaya kadar deneyim ettiğim oyunlar ve Age of sonrası, benim için önemli kırılma anlarından birisidir. Bu oyun ile tarih sevgim katbekat arttı ve bu türe getirdiği oyuncu dost mekanikler sayesinde bugünkü gibi çığırınca RTS oynayabilir hale geldim. Nitekim gel zaman git zaman, nihayet ilk Age of Empires da "Remastered" olarak piyasaya çıktı. Peki, bu sadece bir yenileme projesi mi yoksa içerisinde daha fazlasını da barındırıyor mu? Saniyorum "Wololo" mevzusu ta o zamanlardan bugünlere kadar gelmiş, oyun kültürü denildiği zaman akla gelen en önemli örneklerden bir tanesidir. Düşünün, Age of Empires hem oyun tarzi, hem de sahip olduğu karakteristik başlıklarla oyun dünyasının unutulmazları arasına girmeyi başarmıştır.

Age of Empires: Definitive Edition ile birlikteyse resmen gözüm gönlüm açıldı diyebilirim. Yeniliklerin arasında zaten hemen herkesin tahmin edebileceği üzere yüksek çözünürlük geliyor. Fakat burada dikkat etmek gereken esas

nokta, çözünürlüğün 4K'ya kadar çıkabilmesi. Pek tabii çözünürlük dışında tüm birimlerin renderleri da baştan aşağıya yenilenmiş. Yani 1997 yılından kalan görüntülerin yerini, resmen 2018 model birimler almış. Birimler demişken, orijinal oyundaki hemen herkes Definitive Edition'da da aramızda. Yani Mısırlıların fillerini, Romalıların Hoplite birlilerini oyunda görmek mümkün. Nitekim oyun, günümüz RTS'lerine alışmış oyuncular için bir hayal yavaş. Hatta ayarlardan oyunu en hızıyla getirmek bile bugün şartları için yavaş bir deneyim sunuyor diyebilirim. Özellikle oyunun orijinal halini deneyim edenler, ne demek istedigimi çok iyi anlayacaklardır. Binalar yine ilk oyun ile aynı ama bazlarında gözle görülen değişiklikler mevcut. Özellikle Farm yapıları bir hayli değişmiş. Yine orijinal versiyonda olduğu gibi bazı irklar benzeri bina ve birimlere sahipler. İlk defa karşılaşacaklar için alışması zorlayıcı bir deneyim olacaktır diye düşünmekteyim.

Tabii bu yenilikler oyunun temeldeki sıkıntılarını ne yazık ki yok etmeyi başaramamış. Bunların en başında, bazı köşelerden dönemeyen, kendi başına çok fantastik ulaşım yöntemleri arayan birimler geliyor. Resmen herkes ile tek tek ilgilenmek gerekiyor ki bu da bir noktadan sonra yoruyor. Ayrıca yapay zekâ tam olarak 1997 yılından kalma; o kısım pek Definitive

hale getirilememiş. İşin RTS mekaniği kısmında da çok fazla gereksiz makro yönetim ögesi bulunuyor.

Fakat benim gibi bu oyunu döneminde deneyime etmişseniz ya da eski oyun yapılarını ders anlamında günümüz oyuncularına anlatmak istiyorsanız, kesinlikle önemli bir yapım olduğunu düşünüyorum. ♦ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Yenilenen grafikler, daha geniş açıdan deneyim edilebilen harita, eski ile yeninin harika harmanı

**EKSİ** Yapay zekânın 97 model olması, eski sıkıntılarının bugüne kadar gelmesi, yavaş oyun yapısı

70



**Parşömenler**

Sahnelerde sadece çıkışa ulaşmak oyunun yarısını kaçırıyor olmanızı neden olacak çünkü bölümdeki gizli parşömenleri bulmaya çalışırken çok daha çetrefilli işlerle uğraşmanız gerekiyor ve bu da oyunun verdiği keyfi artırıyor. Her parşomen, masal kitabıının yanında duran sanat eserinin bir parçasını oluşturmaktadır.

**Yapım** Polyarc **Dağıtım SIE Tür** Platform / **Bulmaca Platform PS4 Web** [www.polyarcgames.com](http://www.polyarcgames.com) **Türkiye Dağıtıcısı** Sony Türkiye

# Moss



Kumsaldaki küçük ayak izleri...

**B**ir PSVR sahibiyseniz veya PSVR'da olan biteni takip ediyorsanz bilirsiniz ki sanal gerçeklikte iki farklı kamera açısı lider konumdadır. Bunlardan bir tanesi elbette en popüler olan FPS kamerası ve bir diğeri de oyun alanına daha yukarıdan baktığımız, sanki bir masaüstü hobi oyununu oynuyormuşcasına yer aldığımız kamera açısıdır. PSVR'ın görsel kalitesi FPS kamerasını gerçekçiliğe taşımaktan uzak olduğundan, oyun alanına dışarıdan baktığımız diğer oyun tipleri daha çok ilgimi çekmekte ve bu tipteki en iyi oyunu da az sonra tanıtmak üzereyim, hazırlanın...

Quill adında dişi bir beyaz fareyi kontrol ettiğimiz Moss, tam bir masal olarak bize sunuluyor. Quill ormanın derinliklerine seyahat edip dönmeyen amcasının peşinden bir maceraya çıkarıyor ve biz de ona "Okuyucu" olarak eşlik ediyoruz. İsmimizin böyle olmasının nedeni de masal kitabı okuyan kişi rolünü üstlenmemiz.

**Bu kapıyı Quill değil, siz, yani masalın okuyucusu açmalı...**



Dediğim gibi oyunu, dışarıdan oyun alanına bakan biri gibi oynuyoruz. Bu da demek oluyor ki eğilmek, biraz ileri yürümek, kafamızı çevirmek hep oyun alanının gizli köşelerini görmemizi sağlıyor –ki oyun da zaten bunu yapmamızı istiyor. Quill bize yaklaştığında farenin sevimliliği altında eziliyor, özellikle küçük alanlardaki detay yoğunluğu karşısında da hayranlığımızı gizleyemiyoruz.

Quill'i sol analog kol ile yürütüyoruz ama Okuyucu olarak, oyun alanına farklı biçimlerde de etki edebiliyoruz. Bazı platformları kaldırma ve çevirme gibi işlerin yanında Quill'in düşmanlarını durdurup kolay hedef haline de getirebiliyoruz.

Bulmaca ve platform türüne kaymış olan oynanış, Quill'in bir kılıç kullanabilmesiyle zaman zaman aksiyonu da beraberinde getiriyor ama bir God of War kombolarını veya DmC aksiyonunu da beklememeniz gerekiyor. Buna rağmen Quill'in hareketleri

çok estetik duruyor, animasyon ekibini tebrik etmek lazım...

Oyun yapısı olarak da bölümlere ve sahnelerde ayrılmış bir tema söz konusu. Bu şebekeyi, bir bölüm içerisinde, farklı sahnelerde geçip buralardaki bulmacayı veya düşman barikatını aşarak bir sonraki sahneye atlıyorsunuz. Bulmacalar hiç zor değil ama biraz deneme yanılma da gerekliliyor. Bazen sadece bir platformu hareket ettiriyorsunuz, bazen bir düşmanın kontrolünü ele alıp, farklı noktalara ateş etmesini sağlayarak platformları çalıştırıyor ve bir dizi işlemden sonra çıkışa ulaşıyorsunuz. Moss'un aslında çok orijinal bir oynanışı bulunmuyor; bu oyunda yaptıklarımızı daha önce birçok bağımsız oyunda yapmış olabilirdik. Lakin oyunun bir PSVR oyunu olması ve kameranın bizi oyuna entegre edişi o kadar iyi ki resmen ufak bir fareniz varmış da onu yönlendiriyormuş gibi hissediyorsunuz.

Quill'in kafasını oksamak, sizden bir beşlik istediğiinde eline çakmak gibi ufak detaylar da oyunu iyice sevimli hale getiriyor.

Biraz kısa sürüyor oyun, keşke daha uzun olsaydı ama Moss ile geçireceğiniz bu sayılı saatler sizin gerçekten başka bir dünyada ağırlayacak ve bu oyunu tercih ettiğiniz için büyük bir mutluluk duyacaksınız. Moss'u tüm PSVR sahiplerine tavsiye ediyor, bu tip oyunları daha fazla görmeyi diliyorum...

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Sanal gerçekliği çok iyi hissettiriyor. Quill'i kontrol etmek çok keyifli.

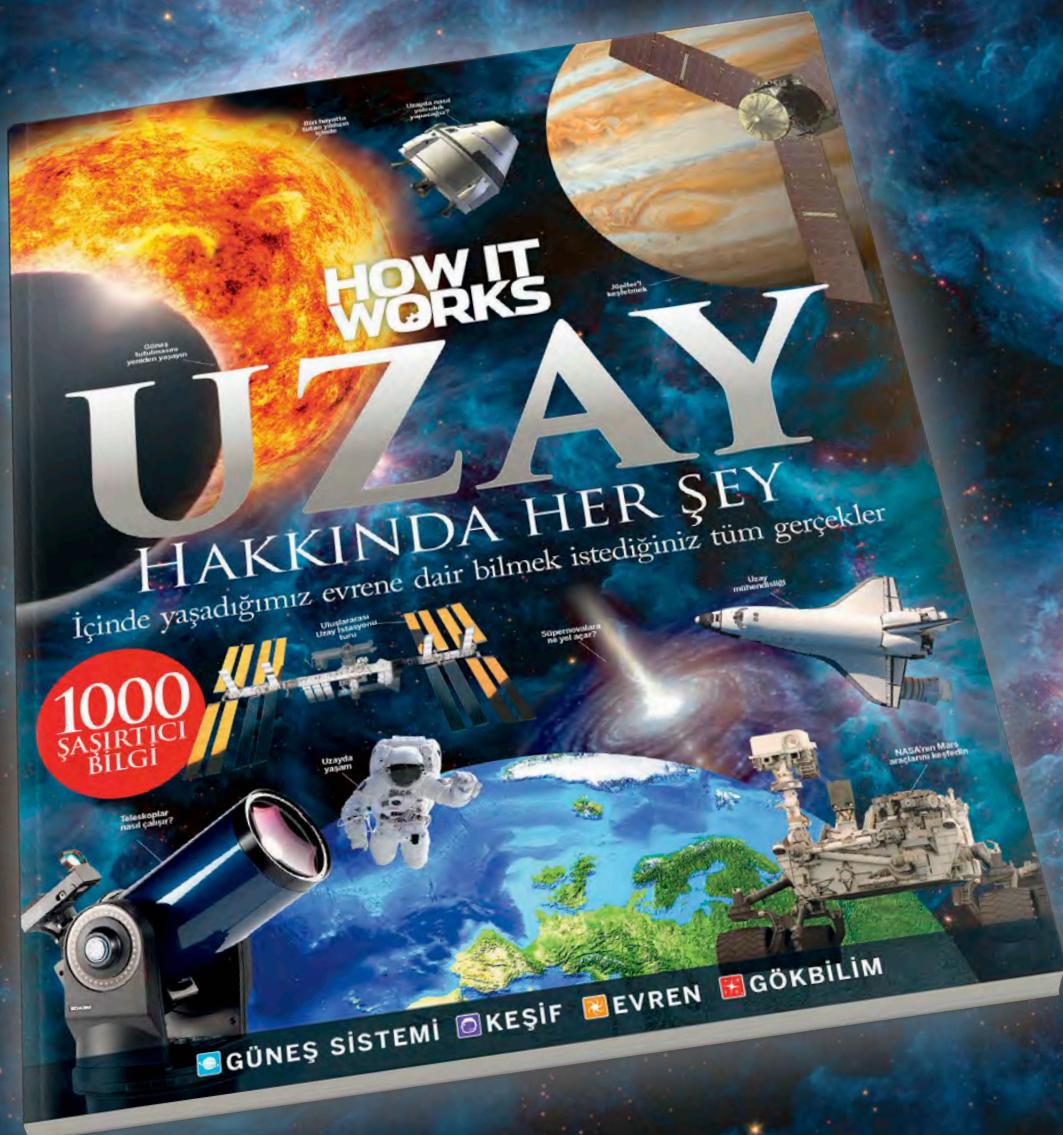
**EKSİ** Oyun süresi biraz kısa. Belki daha orijinal bulmacalar olabilir mi?

HOW IT  
WORKS

# UZAY HAKKINDA HER ŞEY

5 NİSAN'DA BAYİLERDE!

GÜNEŞ SİSTEMİ'NDEN UZAYIN DERİNLİKLERİNE DOĞRU  
160 SAYFALIK BİR YOLCULUK





Hasar modellemeleri halen  
efsane gözüküyor.



**Yapım** Criterion Games **Dağıtım** EA **Tür** Yarış **Platform** PS4, XONE **Web** [www.ea.com](http://www.ea.com)

# Burnout Paradise Remastered

Trafikte kırmızı ışıkta beklemeyi sevmiyor musunuz? Önünüzdeki araç saçma hareketler yapıp sizi deli mi ediyor? Stres ilaçınız evinize geldi!

PlayStation'ın en hızlı ve en eğlenceli yarış oyunuydu Burnout. Öyle ki yarış oyunu sevsin sevmesin, herkes bu oyunu bir kez denemişti. PS2'nin de gözde oyunlarından biri olan Burnout, PS3 ve Xbox 360 zamanına geçişte sadece tek bir oyunla boy gösterdi ve o da Burnout Paradise'dan başkası değildi. Önceki oylulara kıyasla daha farklı bir yapıdaydı çünkü Paradise Şehri'nde istediğiniz gibi dolaşmanıza olanak tanıyordu. Dönemi için bu da çok güzel bir konseptti ve oyun bir hayli beğenilmişti. Criterion Games'in baş tacı olan Burnout'tan, daha sonra bir daha haber alınmadı. Yeni bir oyunun gelmesini de çok istedik fakat ancak şu an tanıtmakta olduğum Remastered bir Burnout Paradise'a kavuştuk.

Daha önce bu oyunu oynamamış olanların bilmesi gereken üç önemli konu var: Bu oyun çok hızlı, bu oyun tam bir Arcade türünde ve bu oyunda amaç, rakip araçları saf dışı bırakmak.

Evet, Burnout'u Burnout yapan en büyük etken, diğer araçlara çarpıp onların birer hurdaya dönüşmesini sağlamak oyunun en eğlenceli aktivitesi ve en temel ögesi.

Paradise Şehri adındaki bölgede, her trafik ışığında bir etkinlik bulunuyor. Bu trafik ışıklarına geldiğinizde de mini haritada ne tip bir etkinliğin yer aldığı görülmektedir. Race, Stunt, Road Rage, Marked Man ve Burning Route gibi farklı mücadele türleri bulunmaktadır. Race, adından da anlaşılacağı üzere bir noktadan diğerine birinci varmaya çalıştığımız, klasik yarış tipi. Burada yine

diğer araçları refüje sürmek mümkün. Yalnız Burnout Paradise size bir yol çizgisi veya Checkpoint sistemi sunmadığı için varış noktasına nasıl ulaşacağınızı da kendiniz çözüyorsunuz. Ancak bazı yol ayrımlarında hangi caddeye dönməniz gerektiği size belirtilebiliyor, o kadar. Son derece hızlı giderken de hem haritayı takip etmek, hem de yola bakmak zorlayabiliyor. Stunt bolca artistik hareket yapıp belirtilen skora ulaşmaya çalıştığımız, eğlenceli bir yarış tipi. Rampalardan atlamak, bolca boost kullanmak hep puanımızı etkiliyor. Marked Man'de rakip siyah araçlardan kaçıp bitiş çizgisine ulaşmaya çalışıyoruz lakin bu mod aşırı kolay olduğu için zevk vermiyor.

Oyunun en eğlenceli kısmı ise Road Rage'de yatiyor. Rakip araçları bolca hırpalamamızı isteyen bu mod Burnout'u Burnout yapan olay.

150'den fazla araca ev sahipliği yapan Burnout'taki hiçbir araç gerçek bir model değil zira vaktinde birçok araba yapımıçısı araçlarının profesyonel bir şekilde hurdaya dönüştürülmesini istemediği için EA'e lisans vermekten kaçınmış. Oyunda bu kadar çok aracın olmasının nedeni de yayımlanan 8

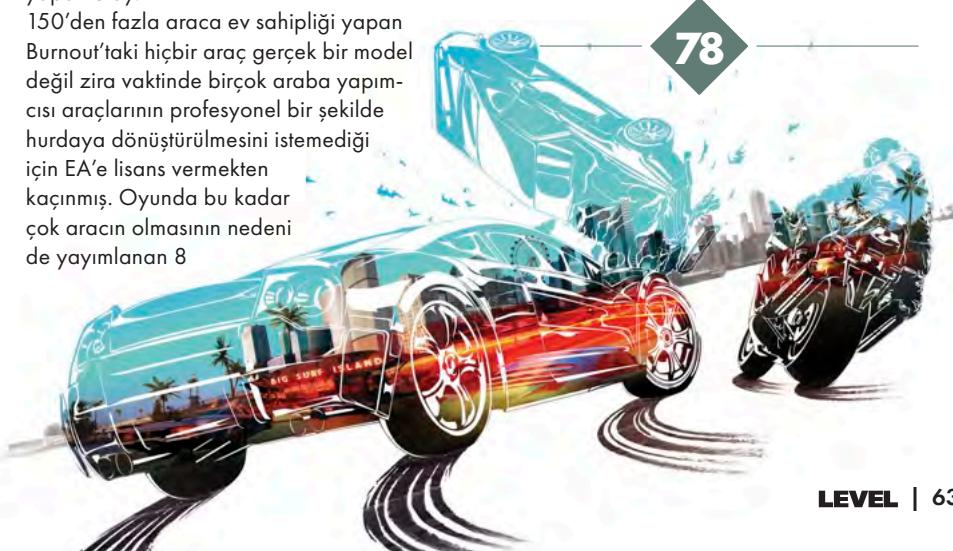
tane DLC'nin oyuna dahil edilmiş olması. Yalnız bu da şöyle bir problem ortaya çıkartmış; normalde ancak yarışarak elde edebileceğiniz sağlam arabaları artık baştan açık olan DLC arabaları seçerek bir kenara atıyorsunuz. Bu da oyunu biraz anlamsızlaşdırılmış. Eğer bu oyunu daha önce oynamadıysanız büyük keyif alacağınızdan eminim ama eski Burnout oyuncuları kısa sürede sıkılaştıktır çünkü Remastered versiyon ile gelen oynanışa dair hiçbir yenilik yok ve haritadaki noktalara sadece araba sürerek varabilmek artık biraz çağrıştırmaktır... ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Hızlı oynanış. Görsellik ve FPS gayet iyi.

**EKSİ** Eski oyuncuları çeken bir etken yok. DLC araçların baştan açık olması sürükleme eğilimi baltalamış.

78



# Surviving Mars

Kızıl gezegen kollarını açmış insanlığın yolunu gözlüyor.

**I**nsanoğlu'nun başka dünyaları, başka gezenleri keşfetme hayali Jules Verne'in romanlarından çok daha öncelere gider. Space Race belgeselinde detaylarını bulabileceğiniz müthiş rekabetin ardından Ay, artık bir hayal olmaktan çıkarken insanlık gözünü Mars'a dikmişti. Derken para bitti, Space Race sona erdi ve gerek ABD, gerekse SSCB kızıl gezegende koloni kurma işini sonraki nesillere bıraktı.

Tropico serisinin yapımcısı olarak tanıdığımız Haemimont Games tarafından geliştirilen Surviving Mars da bu hayali gerçek kılmaya çalıştığımız bir strateji oyunu. Oyunda amaç kolonileşmek ancak bu gemiye atlayıp kızıl gezegene gitmekle olacak bir şey değil bildiğiniz gibi. Önce uygun şartları sağlamanız, yani otonom bir keşif ve inşa ekibi göndermeniz gerekiyor.

Herhangi bir senaryo moduna sahip olmayan oyun "sandbox" türünde ve bu maceranın ne kadar zor olacağını belirleyen bazı faktörler mevcut. Bunların başında neredeyse sınırsız kaynağı sahip Uluslararası Mars Konsorsiyumu'ndan başlayarak fakir ama tukülu Rusya'ya kadar pek çok sponsorдан birisini seçmek var. Bunu seçiktiden sonra ilk mekiğin yanında taşıyacağınız malzemeleri seçiyorsunuz ki bunların arasında sadece roketlerle taşıyabildiğiniz, Mars üzerinde inşa edilemeyecek bazı binalar da var. Ardından da Mars yüzeyinde nereye inceğinizi tercih ediyorsunuz ve her bölgenin kaynak yoğunluğu farklı. Bazı bölgeler daha fazla meteor yağmuruna / buz fırtınalarına hedef oluyor. Diğer taraftan yeraltı kaynakları bakımından zengin, bazı bölgelerde ise durum tam tersi.

Oyunda doğru dürüst bir tutorial olmadığı-

dan her şeyi tek başınıza çözmeniz gerekiyor. Şartlar çetin, dikkiniz jeneratörler kısa sürede kumla kaplıyor, rafinerilerinizin filtreleri harap oluyor ve sürekli olarak bakım yapmanız gerekiyor. Bunlar da kaynak demek. Sıkıntı şu ki üssünüzdeki binalar tamir edilmek için toplamda 4-5 çeşit farklı kaynağı ihtiyaç duyarken siz bunlardan en fazla 2-3 tanesini düzenli olarak stoklayabiliyorsunuz.

Oyunda canınızın istediği yere bina yapamıyorsunuz ve bir taraftan da indiğiniz yerdeki kaynakları tükettiğinden sonra yeni kaynaklara ulaşmanız şart. Haliyle eksik materyalleri getirecek yeni bir mekiğe ihtiyaç var. Çözüm ya yenisini kiralamak ya da elinizdekinin yemini suyunu verip Dünya'ya geri yollamak. İkincisini yapmayı düşüneniz ve Mars'a gönderdiğiniz ilk parti binaların arasında yakıt rafinerisi yoksa hayırlı işler...

Oyun sabırınızı sürekli olarak sınıyor. Tam diyorsunuz ki, "evet ben yeterince kaynak biriktirdim, altyapı hazır, artık kubbe inşa edip insanları çağırabilirim." Bir de bakımılarınız kubbenin içine dikkiniz binalardan biri çalışmak için düzenli olarak metale ihtiyaç duyuyor ve sizin metal stoklarınız çok uzaklarda kalmış. E stokları taşıdıktan sonra lojistiğin işlemesi için bir Drone Commander'ı oraya bağlanmanız gereklidir. Bu mobil dronlar bu işle ilgilenenekse borudaki paşlığı kim onaracak? Binaları kim yenileyeecek?

Siz bunları düşünürken koloninizden birisi hiçbir işe yaramadığı için depresyon'a giriyor, akıl sağlığını yitiriyor ve siz bulup buluturup işleri yoluna koysanız da bir kere sigortası atan adam kolay kendisini bulamıyor. Eğer gerekli kaynakları, araç gereci veya koloni-



deki ihtiyaçları hesaplarken bir şeyleri gözden kaçırırsanız kendinizi kubbeyi boşaltıp koloniyi dünyaya kaçırırken bulmanız işten bile değil. Kisaca, oyuna hakim olmanız zaman alıyor. Oyun çok güzel gözükmüş ama ciddi bir sıkıntı mevcut, o da hangi sponsoru seçerseniz seçin roverların, binaların ve diğer araç gerecin tasarımının değişimemesi. Bu benim fena halde canımı sıktı, sizi rahatsız eder mi bilmiyorum. 9 farklı bina & araç gereç seti tasarlamak bu kadar zor olmamalı.

Surviving Mars şu strateji kitliğinde ilaç gibi bir oyun, üstelik barındırdığı hayatı kalma öğeleri ile hemen herkesin ilgisini çekebilecek bir yapılmıştır. Eksiklikleri ve zorluğu canınızı sıkmaya- caksı koşa koşa alın. ♦ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Başarılı hayatı kalma mekanikleri, türe yakın olanları bile zorlayacak oynanış, başarılı grafikler

**EKSİ** Tek tip araç/bina seti var, zayıf dökümantasyon, zorluğu herkese göre değil

80





Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS Platform PC, PS4, XONE Web [www.battlefield.com/tr-tr/games/battlefield-1](http://www.battlefield.com/tr-tr/games/battlefield-1)  
**Türkiye Dağıtıcısı** Aral **Dijital Dağıtıcı** Playstore

# Battlefield 1: Apocalypse ◆

Birinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephelerine hoş geldiniz...

**B**attlefield 1'i beğenmediğini söyleyen birisi bile oyunda 50 saatı geride bırakmıştır herhalde. DICE'in daha önce Verdun dışında hiçbir kayda değer yapının ziyaret etmediği bakır bir dönemi ekranlarımıza taşıdığı oyun, Battlefield 4'e göre -çoğu yansittığı dönemin şartlarından kaynaklanan- bazı eksiklere sahip olsa da çok sattı, çok beğenildi ve çıkışından 1.5 sene sonra, dördüncü ana eklentisini bizzlere ulaştırdı.

Apocalypse pratikte daha önceki ek paketler ile benzer içeriklere sahip. Bunların ilki, oyuna eklenen üç haritanın en fazla beğenilen ve aynı zamanda tarihsel önemi en fazla olanı: Passchendaele. Tarihe meraklı olmayanların bile duyduğunu tahmin ettiğim bu cephe üç ay içinde her iki taraftan 400 binden fazla insanın canına mal oldu. 24 saat süren topçu ateşi ve ağır bombardimanın kararttığı bu diyar, nihayetinde yoğun yağışlarla gerçek bir ölüm tuzağına dönüşmüştü, sıvrisineklerin taşıdığı hastalıklar ve oluşan çamur bataklıkları pek çok askerin canını almıştı. Passchendaele'in oyuna aktarılmış versiyonu için ilk diyeboleceğim ise, hayatım boyunca karşılaşduğum en iyi multiplayer haritalardan birisi olduğu. Aksiyon arıyorsanız bu haritada fazlasıyla var, elinizde pompalı tüfek, belinizde el bombası koşarken kendinizi kaostan kaosa atacağınız. Bir an bile nefeslenmek yok, her an düşmanın nefesi ense-nizde ve her taraftan, ama her taraftan akın yemeniz mümkün. Uzun süredir "vay be" dedirten bir harita gördüğümden mütevellit, haritanın sunduğu denge ve savaşın durumunun her an "değişebilirliği" karşısında mest oldum.

İkinci haritamız ise keskin nişancıların cirit attığı, nedense oyuncuların pek sevmediği, zamanında İtalyanlar için birliklerinin %70'ini esir verdikleri gerçek bir felakete dönüşmüş olan Caporetto. Hemen fark edebileceğiniz

gibi burası taarruz ve destek sınıfları için hayatı sıkıntılı bir harita. Özellikle yukarıdan yaklaşan birlikler için siper bulabilmek ve düşmana zarar verebilecek kadar yaklaşıbilmek güç. Somme Nehri haritası ise yıkık bir kasabayı çevreleyen uçsuz bucaksız tarlalarda geçiyor ve özellikle savaşın ilk anlarında üzerinize her yandan mermi yağarken siper aradığınız anlarda atmosfer tavan yapıyor. Birinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephesi olan Somme'da toplam 1 milyondan fazla insan hayatını kaybetmiş ve tankların savaş alanındaki ilk kullanımına tanık olmuştu. Burada şehirden dışarı çıktıığınızda siper alıncak mekanların azalması sebebiyle tank kullanımı büyük öneme sahip. Aynı zamanda haritanın büyülüyü ve hedeflerin birbiri arasındaki mesafenin fazlalığı da ekip halinde hareket etmenin önemini artırıyor.

Apocalypse ile beraber yeni havaavaşları moduna ayrılmış iki yeni harita da oyuna ekleniyor. London Calling ve Razor's Edge. 90'ların başından beri uçuş simülasyonlarında vakit geçiren biri olarak gayet güdük ve keyifiz

bulduk. Apocalypse bunların yanında altı yeni silah ve iki yeni bombardıman uçağı ile beraber geliyor. Yeni cihazlar da oyuna eklenmiş durumda, en önemli ise taarruz sınıfına verilen uçaksavar. Basitçe tanksavar topunun havada patlayarak şarapneller saçan mühimmət kullanan bir versiyonu kendisi ve ummadığım ölçüde etkili.

Tüm bunlara yeni madalyalar, uzmanlıklar ve hedefleri eklediğimizde Apocalypse dolu dolu içerik sunan bir eklenti paketi haline geliyor. Haritaların da çabucak sıkılmayacağımız kadar başarılı ve büyük olduğunu düşünürsek, bu cephe yakınlacak bir şey göremiyorum.

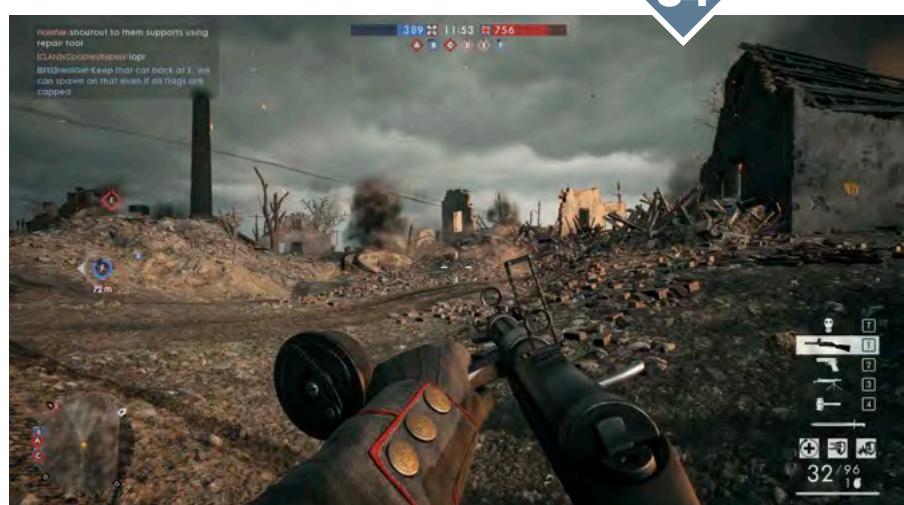
## ◆ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** Üç adet büyük ve çok başarılı harita, yeni silahlar, yeni hedefler

**EKSİ** Yeni havaavaşları modu keyif vermiyor

84





**Yapım** Daybreak Game Company **Dağıtım** Daybreak Game Company **Tür** Hayatta Kalma, Battle Royale **Platform** PC Web **h1z1.com**

# H1Z1

2015'in en çok konuşulan yapımlarından birinin gecikmeli sonu...

**V**irüs, zombi temalı hayatı kalma oyunlarının çok popüler olduğu 2014-2015 döneminde hepimizi heyecanlandıran bir oyun ortaya çıkmıştı. H1Z1'in hikayesini hatırlayacak olursanız, zengin bir hayatı kalma mekanığı vadeden, multiplayer odaklı bir video oyunu olarak herkesi heyecanlandırmış, dönemin E3 fuarında da büyük ilgi görmüştü.

Hemen ardından erken erişime sunulan oyunu herhalde milyonlarca insan satın almıştır. Tam olarak rakamlarına vakıf değilim ancak bir dönem multiplayer oyuncular arasında en popüler oyunlardan biri olarak gözümüze çarpan H1Z1, nihayet dört yıllık geliştirme sürecini tamamlayarak final sürümyle oyuncuların karşısına çıktı.

Ancak erken erişim denilen lanetli mekanizmanın bir kurbanı olarak, oyun kelimenin tam anlamıyla ölü doğmuş gibi görünüyor. Üstelik de hayatına survival oyunu olarak başlayan H1Z1 artık Battle Royale formatına dönüştürülmüş durumda. Yani herkesin birbirini kestiği bir multiplayer oyunu olarak

karşımızda duruyor. Ancak bir sorun var; dört senedir oyunu merak edip satın alan, erken erişimde oynayan, oyunun buglarından, sorunlarından kaçan tüm oyuncular için H1Z1 yeniden dönülmeyecek bir oyun olarak artık unutulmuş durumda. Ayrıca rakip oyuncuların da piyasada yeni bir heyecan yarattığını düşünürsek, son sürümünde bile çok sayıda bug bulunan ve şikayetlere konu olan H1Z1'in işinin hiç kolay olmadığını hatırlamak gerekiyor. Yapımcısının da durumun farkına varıp oyunu ücretsiz yapması oyuncuların ilgisini çekmesi için yeterli olacak mı, bunu da zaman gösterecek.

H1Z1 aslında biraz daha özen gösterilse ve bugları temizlense çok çekici bir oyun. Geniş haritaları, sürükleyici oyun dinamiği, zengin içeriği ile multiplayer bir çalışma oyunundan beklediğimiz her şeyi veriyor. Haritalar – şimdilik- eskiden alıştığımız kadar kalabalık değil ancak çok boş da sayılmasın. Dolayısıyla oyunu ekipler halinde oynamayı sevenler için hala bir şans var gibi görünüyor.

Yine de H1Z1 tek kişilik oyun deneyimi sevenler veya tek tabanca takılmayı sevenler için çok da uygun bir oyun değil zira oyun mekanizması oyuncuları ekipler kurarak birbirleriyle çatışmalara zorluyor. Araç kullanarak çatışmak için yine en az iki kişi olmak gerekiyor. Bir kişi aracı kullanırken ekip arkadaşları pencelerden ve tavandan sarkarak düşmanlarını mermi manyağı yapıyorlar. Bu hızlı aksiyon yapısı nedeniyle, 2015'lerin sakin, stealth modundaki survival oyunlarına özenerek ortaya çıkan H1Z1'in büyük değişim göstermiş olduğunu da fark edeceksiniz. **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Geniş haritalar, oyun doğru çalışlığında halen eğlenceli

**EKSİ** Eskisi kadar dolu olmayan sunucular, kötü grafikler, binlerce teknik problem

Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** Milestone **Dağıtım** Milestone **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [supercrossthegame.com](http://supercrossthegame.com)

# Monster Energy Supercross

Keşke daha iyi olsa ve hiç başından kalkmasak...

Ülke olarak motor sporları ile ilişkimiz pek bir platonik. Formula 1, MotoGP ve Dünya Ralli Şampiyonası. Dünyanın en büyük üç motor sporları organizasyonu ve geçtiğimiz yıllarda bunların hepsine ve daha nice sine ev sahipliği yapma şansımız oldu. Çok da başarılı işler çıkartıldı doğrusu ama maalesef bütün bu organizasyonlarda bir şey eksiki. Seyirci ilgisi ve nihayetinde Portekiz'de yapılan bir ralliye izlerken "ne yapıyor bu adamlar yol ortasında" dememize sebep olan o çift taraflı bıçak, yani tutuk.

Ülkemizde de yerel bazlı olarak düzenlenen motokros müsabakaları kemik takipçileri dışında yeteri kadar tanınmıyor diyebiliriz. Milestone tarafından geliştirilen Monster Energy Supercross -The Official Videogame ise bu iki tekerlekli, hafif ama son derece hırçın makinelerin heyecanını sonuna kadar hissetmemize yardımcı oluyor.

Söz konusu iki tekerlekli araçlar olunca ve yanına da "video game" eklentisi gelince hep

bir şüpheyle yaklaşıyorum. Çünkü motosikletler gamepad ya da klavye ile kontrol edilmesi gereken araçlar gibi geliyor bana. Yıllar önce MotoGP oyularından ümit kesmem sebep olan tam da buydu. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun sanki VR kullanıksak kendimizi Anaheim'da yarışırken bulacağımız gibi hissettiriyor. Tribünlerin kalabalığı ve yarıktaki gelişmelere göre taraftarların verdiği tepkiler bu hissi çok kuvvetlendiriyor. Kask içi kamera açısından da kesinlikle denenmesini tavsiye ediyorum. Klostrofobik değilseniz tabii... Oyunun lisans konusunda bir sıkıntısı yok, şampiyonada yarışan tüm sürücüler türlü üç boyutlu taramalardan geçirilerek oyuna aktarılmış. Pistlerimiz de gerçek, evet. 17 farklı stadyum parkuru (kimisi beyzbol kimisi Amerikan futbol sahası) fotogrametri yöntemi ile birebir yansıtılmış. Bu ince işçiliği tek bir cümle ile anlatmak oyuna biraz haksızlık olabilir. Öyle ki, fotoğraf ile oyundan bir görüntü arasındaki farkı anlamak neredeyse imkansız.

Unutmadan ekleyelim, kendi zevkimize göre parkur tasarılayıp bunu çevrimiçi olarak paylaşabiliyoruz. Bu özellik de çoklu oyuncu modunun olarak uzun süre canlı kalmasına ve çok farklı zorluklar/heyecanlar yaşatmasını sağlayabilir. Oyunun tek kişilik tarafına baktığımızda, yeterli detaya sahip olan kariyer modunda uzun süre vakit geçirebilirsiniz. Üstelik bu heyecanı üç farklı kategoride yaşamak da mümkün. 250cc East, 250cc West ve 450cc serisi. Kariyer basamaklarınıza

tırmanırken bol bol çamurla sapanacağınızı unutmayın çünkü bu küçük makineleri kullanmak hiç de kolay değil.

Motora yön tuşları ile komut vermenin ötesinde sürücünün vücut kontrolünü de típki ekşi MotoGP oyuları ve MXGP'de olduğu gibi WASD tuş takımıyla sağlayabiliyoruz. Ön ve arka teker fren kullanımı da yarış stilinizi yansıtacak, başarılı olmak için oldukça yüksek bir öneme sahip.

Oyunun hata yapmaya hayli müsait olan fizikleri tüm oyuncular tarafından beğenilmese de daha iyisinin kısa vadede yapılabileceğini sanıyorum. İki tekerleinin hissiyatını ve kontrolünü oyuna yansıtmak dört tekerlekli araçların kaderi kolay değildir. Bunun en önemli de sebebi az önce bahsettim, WASD ile yönlendirilen vücut hareketleri. Bu şekilde verilen sürüs hissiyatı artırılmaya çalışılmış. Oynanışa alışmak pek kısa sürmüyor ve sabırsız oyuncular erkenden kazan kaldırabilir.

Sonuç olarak, umarım oyun geliştirilmeye devam eder ya da aynı stratejiyle daha iyisini yapmaya çalışırlar. İzledikleri yol başarılı ve Monster Energy Supercross kesinlikle boş bir oyun değil. ♦ Mert Uzun

## KARAR

**ARTI** Harika grafikler, yoğun yarış atmosferi, lisanslı pist ve sürücüler

**EKSİ** İrili ufaklı buglar, oynanış çoğu kişi için fazla zor, türe yeni bir şey getirmiyor



**Yapım** Subset Games **Dağıtım** Subset Games **Tür** Strateji **Platform** PC Web **subsetgames.com**

## Into the Breach

Faster Than Light ile bizleri saatlerce PC başına kilitleyen Subset Games, uzun zamandır üzerinde çalıştığı yeni oyunu Into the Breach ile saatlerimizi yemek üzere...

Into the Breach, son dönemde yükselişе geçen Mecha temali yapımların şahane bir yorumu olarak karşımıza çıkıyor. Guillermo del Toro'nun yönetmenliğinde beyaz perdeyi dolduran devasa robotlar ve Godzilla-vari yaratıkların yanı sıra, Titanfall serisi, Hawken ve Mech Warrior gibi oyun serileri de son dönemde patlama yaptı, malumunuz. İşin duyguşunu aksiyonunu bir kenara bırakıp daha fazla strateji istiyorsanız Into the Breach aradığınız taze kan olarak ön plana çıkıyor.

Hikayemiz, adları Vek olarak belirtilen devasa uzaklı īk tarafından yok edilmiş bir dünyada başlıyor. Tüm dünya, Vek istilası ardından yok olmuş ve insanlık gezegen üzerindeki hakimiyetini yitirmiştir. Elde kalan son teknoloji parçalarıyla en önemli üç asker zamanda geriye dönerler. Savaşın en yoğun olduğu dönemde geçmişen dönüp bu istilayı durdurmakla görevlendiriliyor. Oyuncuya da bu üç askerin ve birbirinden farklı üç Mecha'nın kontrolü verilir. Into the Breach'in fazlasıyla ufak boyutlu bir oyun olduğunu özellikle belirtmek istiyorum.

Bilgisayarınızda 300 MB gibi bir yer kaplıyor fakat oyunun içeriği bu boyutun katbekat üzerinde, adeta büyümüş de küçülmüş bir yapıp var karşımızda. Minimalist tarzdaki piksel grafikleri ve bir masaüstü kutu oyununu andıran haritasıyla görsellikten uzak olmasına karşın, stratejik açıdan bu alanda en iyisi benim diyenleri bile zorlayacak bir oyun olmuş. Her karşılaşma adeta bir satranç maçı heyecanında geçiyor.

Oyuncuların kontrolüne verilen bu üç Mecha'nın farklı farklı özellikleri var. Bu özellikleri kullanarak, tur tabanlı bir şekilde çatışmaya giriyorsunuz. Örneğin, bir tanesi uzak mesafeden atış yapıyor ve ekstra özellik olarak dört bir yanındaki üniteleri bir kare ittiyor. O sırada uzayının nereye saldırdığını tespit etmek oldukça hayatı önem taşıyor.

Hikaye adalardan oluşuyor. Her adanın çeşitli bölgeleri var. "Power Grid" puanınızı düşürmeden ve bize verilen yan görevleri de hallederek istilacıları durdurmayı正在做着。Bakın, illa temizlemeniz şart değil. Adayı istila eden

ırkı durdurmanız ve saldırınızı savuşturmanız da yeterli olacaktır. Adayı kurtardıktan sonra sıradakine geçerek nihai sonu ulaşmaya, yani dünyayı kurtarmaya çalışıyoruz. Eğer bu süreçte ölüseniz zamanda sıçrama yaparak askerlerinizi kurtarmak zorundasınız. Bu yüzden tüm ilerleme sıfırlanıyor. Oyuna sadece birkaç özelliğini ve bir askerinizi koruyarak tekrar başlıyorsunuz.

Buradaki verilmiş en önemli karar adalar arasındaki ilerleme sürecini en baştan yapmamız olmanız. Kaldığınız adadan devam ediyorsunuz ama bir önceki oyunda elde ettığınız tüm yeni silahları ve yeni özellikleri geride bırakmanız gerekiyor. Başka çaresi yok.

Hani demiştim ya oyun biraz masaüstü kutu oyununu andırıyor diye. Bu zorlayıcı strateji unsurlarını ilk başta takip etmeye bir hayli zorlanacaksınız. Her bir Mecha'nın farklı hareket tarzını ögrenmekten sonra haritadaki şehirleri koruyarak "Power Grid" seviyesinin düşmemesine odaklıyorsunuz. İlk başta haldur uzaylılara saldırırken, bir sonraki oyunda daha ufak hamlelerin derdine düşmüş oluyorsunuz. Into the Breach, oyuncuya zorluyor fakat sonrasında ödüllendirmeyi de unutmuyor.

Into the Breach'ın bu kendine has grafikleri ve zorlayıcı unsurları ne yazık ki her oyuncuya hitap etmeye bilir. Öte yandan rogue-like (Ölmeli oyun) yapısı sayesinde kendisini saatlerce oynatma potansiyeline sahip.

Into the Breach, FTL'den farklı bir oyun. Buna rağmen Subset Games'in başarı çizgisini koruyacak kadar da başarılı. ♦ Özay Şen



### KARAR

**ARTI** Akıl dolu tasarlanmış, tekrar tekrar oynanabilir, zorlayıcı ama ödüllendirmeyecek unsurlar

**EKSİ** Grafikler herkese hitap etmeyebilir, senaryo bazında biraz vasat



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, PS Vita **Web** secretofmanagame.com

# Secret of Mana

Acaba bazı şeylere hiç dokunulmasa daha mı iyi olurdu?

1 993 yılında Nintendo için geliştirilen orijinal Secret of Mana'yı -tipki Chrono Trigger gibi- hiç oynamamış olsam da oyun dünyasındaki ağırlığını bili ve saygı duyarım. "Remake" Secret of Mana bana sunulduğunda çok sevinmiştim çünkü JRPG tarzını batı dünyasına getiren yapımlardan birisi ile; üstelik günümüze uygun şekilde düzenlenmiş hali ile tanışma fırsatım olmuştu. Şunu hemen belirtiyim, kesinlikle yeni kafalı birisi değilim. Eski usulleri hep tercih etmişimdir. Fakat başta kendime olmak üzere itiraf etmem gereken bir şey var ki: Her şey zamanında güzeldir. Hemen belirtiyim, İngilizce ve Japonca olmak üzere çift dil seçenekleri ile gelen Secret of Mana'yı kesinlikle orijinal dilinde oynayın. Çünkü İngilizce dublaj berbat ötesi ve hiçbir seslendirme üzerine oturtulduğu karaktere yaklaşımıyor. O yüzden ne yapıyoruz, Japonca dublajı seçip diken saçlı ana karakterinize ismini verdikten sonra dalıyoruz hikayeye. Zamanında oynayan şanslı kişiler bilse de, bilmeyenler için hikayeye kısa bir özeti geçeyim. Dünyada mana diye ruhani bir enerji vardır. İnsanlar da bu enerjiyi kendi çıkarları için kullandıklarından tanrılar onlara kızıyor ve yeryüzüne iblisler gönderiyor. Tabii savaş kopolyuyor. Akabinde gizemli bir kahraman ortaya çıkıyor ve dünyada kalan son mana enerjisini kullanarak savaşı sona erdiriyor. Manayı kullandığı kılıç bir kayada saplı kalıyor ve insanlık yaralarını sarmaya başlıyor. Derken günümüze geçiyoruz. Yine kötü kalpli bir imparatorluk var ve mana tohumlarını serbest bırakarak geçmişte atalarının yaptığı hatayı tekrar etmek üzere: Manayı kendi çıkarları için kullanmak.

Neticede, Potos adında minicik bir köyde yaşayan ana karakterimiz (Kaan) ve sürekli onunla dalga geçen arkadaşları, köyün muh-

tari yasak koymasına rağmen şelale yakınında haytalık yapmaya giderler. Kaan kayaya saplı mana kılıcına denk gelir ve nice insanın başaramadığını becerir: Kılıcı yerinden söker! Derken işi gücü yaramazlık olan Kaan'ın sırtına kocaman bir yük biner: Dünyayı kurtarmak! Birçok JRPG'de olduğu gibi hikaye dünyayı kurtarmak gibi klişe olsa da, burada devreye giren içerik ve karakterler bu hikayeyi dallandırıp budaklandıır. Keza Mana'da da durum böyle. Amaaaa... Hikayeye ve gidişatına bir lafım olmasa da geri kalan hemen her şey bana ters geldi. İlk garipsediğim dövüş sistemi. Sıra tabanlı desen değil, gerçek tabanlı desen değil. Vuruyorsun, karakter yoruluyor ve alttaki barın dolmasını bekliyorsun! Karakter sayımız üye çıkışına pek sorun değil çünkü biri ile vurduktan sonra diğerine geçebilirsiniz ama tek iken vur-kaç-bekle-yaklaş-vur döngüsü uzadıkça insanın alnında damarlar belirveriyor. Ha, iki veya üç kişi beraber (offline olarak) oynarsanız yine aynı hikaye söz konusu. İkinci husus grafikler. Tamam, yenilenmiş

ama ruh (ve karakterlerin ağızının oynaması!!) unutulmuş. Oyundaki kocaman ormanlar SNES'de oynadığım Legend of Zelda oyununu akıma getirmişi hemen. Fakat maalesef onun boş hali. Kamera ilerlerken oluşan yırtıklar (Vsync yok, ekran kartı ayarlarından zorlamak durumundasınız) da pastanın üzerindeki çilek. 1993 yılında Secret of Mana çok büyük iş başarmış olabilir. Remake'i de fena değil, kendisini pekala oynattırır. Fakat sadece hayranlarına. Günüümüzde her şeyde olduğu gibi biz de, oyunlar da evrim geçirdi. 1993'ün cazibesini 2018'de beklemek? Bana göre hata.

## ◆ Rafet Kaan Moral

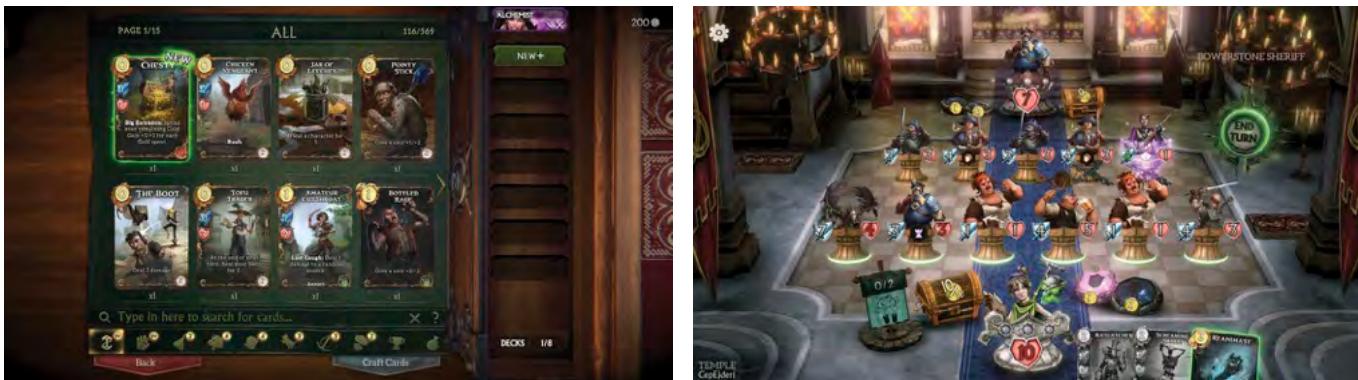
## KARAR

**ARTI** Hikaye ve içerik olarak bir JRPG'ye ne lazımsa var

**EKSİ** Orijinalinin büyüsünü yakalayamıyor, dövüş sistemi herkese hitap etmiyor, grafik tarzı retro değil demode

67





**Yapım** Mediatonic, Flaming Fowl Studios **Dağıtım** Mediatonic **Tür** Kart Oyunu **Platform** PC, XONE **Web** [www.fable-fortune.com](http://www.fable-fortune.com)

# Fable Fortune

Önüne gelen kart oyunu yapıyor bu ara...

**H**arcanmış potansiyel diye bir şey varsa orada Fable'in adını anmak gerekiyor. Fable III ve Fable Heroes'un yarattığı hayal kırıklıkları unutulmadan Fable Legends'in iptali kalbimize hançer gibi saplanmıştı. Lionhead Studios'un kapatılması da tabuta son civiyi çaktı.

Tabii 2004, asıl Fable'in parıldığın zamandı. Çok ama çok uzun zaman önce. Hani MOBA falan hak getire, daha internet bile bu kadar yaygın değilken masaüstü oyunlar hepimizin hayatındaydı. Onları gün geçtikçe daha popüler hale getiren yapımcılar, bugünün geleceğini önceden görmüş olacak ki türlü türlü kart oyunlarını ayağımıza getirdi. Hatta bazları ücretsiz olarak sunuldu.

Fable Fortune da bunlardan biri. Ücretsiz olarak PC/Xbox One platformlarında temin edebileceğimiz Fable Fortune, stratejinin yanına kart oyunu mantığını işliyor. Tabii gel gelelim, Blizzard'in Hearthstone'una o kadar benziyor ki insan ister istemez "oldu mu şimdü güzel kardeşim?" tepkisini vermeden edemiyor. Her şey 1v1 şeklinde büyü ve minyondan oluşan, elimizdeki kahramanı destekleyen mantıkla başlıyor. Sıra bize geldiğinde minyonumuzu sahaya indirmek için altın ödemeniz gerekiyor. Tipki HS'deki mana mantığı gibi, altınlar da her sira bize geldiğinde artıyor.

Kontrol ettiğimiz her kahramanın kendisine has özel büyü gücü var. Kimin canı önce sıfır inerse, o taraf kaybediyor. Her ne kadar HS ile

kıyaslasak da oyunun kendi içinde farklılığı detay; görevler ve taraf (veya ahlak) değişimleri. Görevler, oyun sırasında belirli sayıda kartları oynamamızı, kahraman büyülerimizi belli sayıda kullanmamızı veya iyi/kötü tarafında seçim yapmamızı isteyebiliyor. İyi ve kötü tarafında seçim yaptığımızda belli bonuslarımız oluyor ve sahaya koyduğumuz minyonlar da tarafımızdan etkileniyorlar.

Oyunda toplamda altı farklı kahraman ve onların sahip olduğu belli desteler mevcut. Oyun, bu kısmda bizi çok zorlamadan çeşitli tercihlerde ipucu verebiliyor. Her kahramanın sahip olduğu üç farklı deste şekli mevcut ve bu desteler de belli kartlardan oluşuyor. Yani dilersek kendi destemizi oluşturabilir veya oyunun bize hazır sunduğu özel desteleri kullanabiliyoruz. Oyunda solo events yanı tek kişilik hikaye modu, belli sürelerde değişen co-op challenge'lar (meydan okuma) ve PVP modu yer alıyor. PVP modu da sezondan sezona farklı ödüllerle karşımıza çıkıyor. Oyunun tam ortasında ağızımıza vurulan görevler dışında daily bounties kısmını da unutmamak lazım.

Her bounty, bize deste açabilmemiz için oyun içi para kazandırıyor.

Hikaye tarafından, özellikle solo görevler tematik

olarak çok tatlı işlenmiş ve bol bol da Fable'in kendisine göndermeler yapılmış. Kartların çizimleri zaten o dünyanın kendisinden fırlamış kadar güzel ve cesilli espriler de kullanmaktan geri kalmayan yapımcı firma, renk paleti konusunda daha çizgisel detayları öne çekartmış. Fable Fortune'un daha katetmesi gereken çok yol var. Kart fiyatlandırması biraz dengesiz ve kart çeşitliliği de az. PVE kısmında Fable serisini sevenler için güzel olabilir ancak espora girmek istiyorsa, bu oyunun daha fazlasına ihtiyacı var. Zaten sıkıntı olan nokta da bu: oyun, espor odaklı mı ilerlemeye çalışmış yoksa başarılı bir kart oyunu olup, kitleye mutlu etmek mi istemiş? Bu soruların hiçbirine cevap alamıyoruz. Belki gelecekle Fable Fortune için daha güzel şeyler görebiliriz. ♦ **Ceyda Doğan Karas**

## KARAR

**ARTI** Fable serisine dokunması bile yeter, görev sistemi ve iyi/kötü arasındaki ahlaklı sistem başarılı işlenmiş.

**EKSİ** Kart oyunları namina yepyeni detaylar sunmuyor, Hearthstone'a çok benziyor ve kart çeşitliliği az.

65





SimülasyonTürk ile  
Pure Farming 2018 oynuyoruz



**Yapım** Ice Flames **Dağıtım** Techland Publishing **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** purefarminggame.com

# Pure Farming 2018

Ciftçilik simülasyonları savaşında yeni cepheler açılıyor. Tarafınızı seçebilir ya da rekabetinin tadını doyasıya çıkartabilirsiniz!

Polonyalı oyun firması Techland, yeni çiftçilik simülasyonu Pure Farming 2018 ile Farming Simulator serisine rakip olmayı hedefliyor. Ice Flames tarafından Unity ile geliştirilen oyun, bizlere herkesin oynayabileceği, kullanıcı dostu bir çiftçilik simülasyonu vadediyor. Her şeye başlamadan önce önemli bir ayrıntıdan bahsetmek gerek. Ekim ayında pre-alpha demosunu oynadığımızda grafikler harikaydı fakat oyun ciddi şekilde downgrade yedi. Arcade oynanışın bulunduğu oyuna bir de bu eklenince tepkiler de buradan köye yol oldu haliyle.

Oyunun İtalya haritasında özel makinelerle zeytin, üzüm toplarken Japonya haritasında çeltik ekip biçebiliyoruz. Kolombiya'da ise konumuz -tahmin edebileceğiniz gibi- kahve ve kenevir. Bunları hasat etmek için yine bu işe uygun tasarılanmış iş makineleri kullanıyoruz.



Farm Expert'i bir kenara bırakırsak bu makinelerin çoğu daha önce görmediğimiz atletler. Bu haritaların yanında Montana ve ön siparişle gelen minik bir Almanya haritası var. Techland'in bu haritaya tek bir eklebilir alan koyması da yine tepki konusu. Bu arada oyunda bulunan haritalar arasında aldiğiniz uçak biletiyle yardımıyla ulaşabiliyorsunuz. Siz başka bir ülkede iken bir önceki çiftliğinizde –eğer isterSENIZ- hayat devam ediyor. İsterseniz bunu geliştiken sonra yapabilir ya da serbest profil açabilirsiniz. PF 2018'de bir de hikaye modu var. Dedemizden kalan Montana çiftliğine vefat üzerine geri dönüyor ve işe koyuluyoruz. Bunlara ek olarak her haritada farklı senaryoların bulunduğu zorluklar var. Oyuncuların geri bildirimleri sonucunda geliştirilmeye devam edileceğinden pek çok özellik zamanla iyileştiyecek. Bir iyi haber daha; oyun en başından itibaren mod desteğine sahip. Şimdilik sadece kullanılabilir araçlara (traktör, araba vb.) ve rilen bu destek daha sonra ilgiye bağlı olarak harita editörü ile sürdürilecek. Güzel olan bir şey daha var, PC modlarından seçilenler önemizdeki aylarda konsollara ücretsiz DLC olarak eklenecek.

Oyun bizlere yepyeni bir dünya sunmayı hedefliyor. Hayvancılık koyun, inek, domuz ile uğraşırken tavuk ve tavşan kafesleri inşa edebiliyoruz. Hatta oyunda bu gibi ortamların sesleri için gerçek yerlerde kayıt alındığını

ekleyelim. Yine de hayvancılık ile alakalı tüm süreçler Farming Simulator serisine benziyor. Ayrıca güneş panelleri ya da rüzgar türbinleri inşa ederek gelirimizi yükseltebilirken seracılıktan da para kazanabiliyoruz. Araçların model kalitesi tatmin ediyor ama sürüs fiziklerinin daha da iyileştirilmesi gereklidir. Yüksek kaliteli toprak dokuları da kirlenme ile birlikte güzel görünüyor ancak oyunda hava koşullarına duyarlı arazi modellemesi yok. Maalesef bu türün en önemli eksiklerinden birisi bu ve çamur efektleri en fazla talep edilen özellikler arasında.

Sonuç olarak, grafiklerin downgrade yemesi can sıkıcı da yeni güncellemelerle mevcut sorunların giderildiğini görmeye başladık. Eh, sonuçta oyunun arkasında Techland gibi bir firma var ve önumüzdeki altı ay içinde 7 farklı DLC göreceğimiz de kesin. Farming Simulator dışında bir tat arayanlar öneriyoruz.

◆ Hasan Elmas Öfke

## KARAR

**ARTI** Lisanslı araçlar, farklı özelliklerde ve nicelikte tarım makineleri, mod

**EKSİ** Downgrade yemiş grafikler, şimdilik multiplayer desteği yok, çoğu kişinin zevkine göre fazla arcade



**Yapım** The Station **Dağıtım** The Station **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [thestationgame.com](http://thestationgame.com)

## The Station

Saat gibi sorunsuz çalışan bir uzay gemisi görmeyeli çok oldu...

**G**eleceğe dair kurgularda, yani bilim kurguda veya kısaltarak söylediğimiz gibi, bilku öykülerinde büyük bir problem var, bilmem farkında misiniz?

Hepimizin zihninde, uzay gemisi denilen şeyin sürekli arıza veren ve hata çikaran, ayıplı bir mal olduğu yerleşmiş durumda. Yani aklımızda öyle bir gelecek tasviri var ki, uzay gemisi yapıp bize satacak şirketlerin hep bizi kaziklayacağını düşünüyoruz. Neyse.

Oyunumuz çok sürükleyici bir bilku macerası, bir yüreme simülasyonu. Uzaya, insan dışı bir yapı keşfetmeli ve astronotlarımız bu yabancı uzayı yapıyı keşfetmeye gidiyor ama o da ne, bizim uzay gemisi bozuluveriyor.

Oyun boyunca yer çekimsiz ortamda veya farklı diğer atmosferlerde, oradan oraya yürüyerek gemideki ve yabancı istasyondaki sorunları çözmeye, kapıları açmaya, bulmacaları sonuca ulaştırmaya çalışıyoruz.

The Station, modern bir macera oyununu en güzel temsil edecek, üzerine emek harcanmış çok güzel bir oyun. Tüm oyunu bitirmenizin ise 2-3 saat süremesi bazı oyuncuları rahatsız edebilir ama öte yandan 100 saat oynayıp hala bitiremediğimiz oyunların da yarı kalmış bir aşk öyküsü gibi orada durduğunu unutmayalım. Bazı oyunların da bitmesi gerekiyor. Oyun büyük oranda ses kayıtları dinleyerek geçiyor. Seslendirme aktörleri de son derece ba-

şarılı ki, bunun bir oyun yapım süreci için pahalı bir konu olduğunu unutmamak gerekiyor. The Station çok sürükleyici, çok yoğun, çok başarılı bir bilku oyunu. Uzaya sigortası atan uzay gemilerini tamir etmemi seven ya da terk edilmiş bir uzayı üssünü keşfetmek isteyen herkesi de cezbedecek. ♦ **Cem Şancı**

### KARAR

**ARTI** Başarılı seslendirme, sürükleyici öykü, tadında oyun süresi

**EKSİ** Bu türü sevmeyenleri çekebilecek bir tarafı yok.

75

**Yapım** Fourattic **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, PSVita, Mac **Web** [crossingsoulsthegame.com](http://crossingsoulsthegame.com)

## Crossing Souls

80'ler sonu ve 90'lar başı nostaljisine asla hayır demem

**B**eyaz yüksek bilekli spor ayakkabilar, renkli Beşofmanlar, Denver: The Last Dinosaur, Beavis and Butt-head, grunge, punk, synth-pop, ağaç evler, çocukların başrolde olduğu bilim kurgu ve macera filmleri (ve tabii ki Stranger Things), 386DX, SCUMM, Arcade salonları, Atari... Bunlardan bir veya daha fazlası size bir şey ifade ediyorsa ve hala nostaljiinden bıkmadısanız doğru oyundasınız. Eğer ifade etmiyorsa da bir şans verin çünkü Crossing

Souls çok keyifli bir oyun. Crossing Souls'da bir grup maceracı ergenin başına gelen yarı fantastik yarı bilim kurgu olayları konu alıyor. 90'larda çocuk olduysanız o zamanın televizyonlarında bu tarzda pek çok film izlemişsinizdir. Genelde dünyayı kurtarma planı ağaç evlerde yapılır ve en önemli ulaşım aracı paten veya bisikletdir. Oyun da buna çok benzer bir şekilde ilerlemekte. Zamanın California'sındaki huzurlu bir kasabada bir gece büyük bir fırtına kopuyor ve olaylar gelişiyor. Siz de bu 5 çocuğu piksel grafikler esliğinde yukarıdan gören bir kamera ile kontrol ediyorsunuz. Oyuna dair en çok hoşuma giden şey detaylı bir dünya kurması oldu. Crossing Souls'un geçtiği şehir detaylı bir şekilde çizilmiş. Bu detayların arasında bolca Easter Egg de var. Pek çok karakterler etkileşime geçebiliyor, pek çok obje hakkında kahramanlarınızın düşüncelerini alabiliyorsunuz. Oyun yer yer bir aksiyon Adventure, yer de döneme uygun

olarak bir Beat 'em up halini alıyor. Aksiyon kısmı çok zorlayıcı olmasa da çeşitli ve de keyifli. Aralarda 90'lar çizgi filmlerini andıran ara sahneler var.

Ben Crossing Souls'u çok sevdim. Dönemin ruhunu çok iyi yansıtmış. Fazlaca detay barındıran ve özenle yapılmış bir oyun. Son zamanlardaki bağımsız favorilerimden.

Oyunla beraber iyi gidecek müzik grupları da yazayımda hatta: Slint, Cocteau Twins ve Screeching Weasel. ♦ **Ege Tülek**

### KARAR

**ARTI** Farklı ve başarılı aksiyon sekansları, dönemin ruhunu iyi yansıtması, detaylı piksel grafikler

**EKSİ** Kolay bir oyun, oynamış yer yer akıcılığını kaybedebiliyor

91





# **CERBERUS GAMING SERİSİ** **RAKİPSİZ PERFORMANS!**

#### GAMING EKRAN KARTLARI

#### CERBERUS GEFORCE® GTX 1070 Ti/1050 Ti/1050



- En yeni liste başı oyunlarla geniş olarak test edildi.
- Güçlü bir metal arka plaka,
- patentli Wing-Blade 0dB fanlar. 0dB fanlarla tamamen sessiz oynayın.

\*Sadece GeForce® GTX 1070 Ti için

#### GAMING MOUSE

#### CERBERUS FORTUS



- Dayanıklı magnezyum alaşım tabanı komple oyun kontrolü sağlar
- 50 milyon tıklama ömrüne sahip Premium Omron anahtarları
- Çok renkli RGB LED aydınlatma ve bir DPI anahtar, anında stil ve hassasiyet ayarlamaları yapmanızı olanak tanır

#### MEKANİK GAMING KLAVYE

#### CERBERUS MECH RGB



- İŞIK hızında tepki ve olağanüstü dayanıklılık
- N tuşlu rollover (NKRO) teknolojisi
- On-the-fly makro kayıt

#### GAMING KULAKLIK

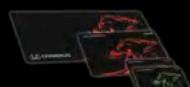
#### CERBERUS V2



- 53mm boyutlarında neodimyum mıknatılı sürücüler
- Tam boy rahat kulak yastıkları
- PC ve Mac bilgisayarları uyumu
- 3 Farklı Renk Seçeneği (Kırmızı, Mavi ve Yeşil)

#### GAMING MOUSE PAD

#### CERBERUS MAT XXL/PLUS/MINI



- Tüm fare türleri, hassaslıklar ve sensörleri için optimize edilmiş tutarlı yüzey dokusu
- Kaymayı önlüyor doğal kauçuk taban geleneksel fare paspaslarına göre 1.3X daha fazla tutuş sağlar



**Yapım** NapNokGames **Dağıtım** Sony Interactive Entertainment **Tür Parti Platform** PS4  
**Web** [www.playstation.com/tr-tr/games/frantics-ps4](http://www.playstation.com/tr-tr/games/frantics-ps4) **Türkiye Dağıtıcısı** Sony Türkiye

## Frantics

Her türlü pisliği yapmanın mübah olduğu, paranın zaferde giden yolu satın aldığı bu oyunda, eğlenmek de dayak yemek de serbest!

Yeni PlayLink oyunu Frantics’ı görünce benden beklenileceği üzere balıklama atlardım incelemeye. Fakat That’s You ve Knowledge is Power’dan sonra aileyi bir araya getiren, evin içinde adeta Neşeli Günler – Gülen Gözler havası estiren bir oyun yerine elinde şarabı, üstünde robodöşambri ile arz eden sinsi bakışı bir tilkiyle karşılaştık. Gerisi zaten iplik söküğü gibi geldi. Frantics diğer PlayLink oyunlarına nazaran bir bilgi veya kart oyunu olmaktan ziyade çeşitli mini oyunlarla rakibinizi alt etmeye çalışığınız bir oyun. Tıpkı diğer PlayLink oyunlarında olduğu gibi zat-ı karakterimizi seçtiğten sonra Tilki Efendi sahneye çıkıyor ve hiç ummadığımız şekilde bizlere hile yapmayı, rüşvet vermemi, rakibimizi utandırmayı öğütüyor! Yani Frantics’té centilmenlik yok arkadaşlar. Kazanmak için rakibinizi itin! Vurun! Dövün! Üzerine çıkin! Elinizden ne gelirse işte... Kardeşî kardeşî kırkılabilecek potansiyele sahip olan sevimli paketimizde bulunan çeşitli mini oyunlardan bazılarını size anlatayım. “Dostsuz Koşu” adlı Temple Run benzeri oyunda Tilki beyin tuzaklarına kapılmadan ve aynı zamanda rakiplerini saf dışı bırakmaya çalışarak hedefe koşuyorsunuz. Yahut “Paraşütle” adlı oyunda düşerken son ana kadar bekleyip paraşütü en geç açıp yere en geç inen olmaya

çalışıyoruz. Çok geç kalırsanız da hamur oluyorsunuz. “Buz Acmazı” adlı oyunda da buzlu bir zeminde rakiplerimi ittirerek pist dışına ölmeye gönderiyoruz! Bu arada “Ölme ve hayatı kalan son hayvan ol” diyen de oyunun kendisi. Yani ölmeyi ben uyduruyorum. Bunlar gibi çeşitli mini oyunlar olsa da örneğin bir That’s You gibi aşırı çeşitlilik beklemeyin. Her üç oynayışınızda bir - iki tanesinin karşınıza çıkma ihtimali yüksek. Tabii ne oynamayı ne oynamak istemediğinizde kendiniz karar veriyor ya da Tilki’nin kendi kokteylini hazırlamasına müsaade ediyorsunuz. Bir oyunu ilk defa oynadığınızda önce deneme turunda isınıyor ve ardından asıl olaya geçiyorsunuz. Tilki efendi Frantics’té sadece sunucu olarak çalışmıyor karımıza. Yeri geldiğinde bizleri biriktirdiğimiz üç kuruşu silah olarak harcamaya teşvik ediyor, mini oyunların ikinci – üçüncü turlarında bombalar atıyor – tuzakları çoğaltıyor veya (en hoşuma giden) oyuncularдан birisini arayıp gizli görev veriyor! Doğal olarak diğer oyuncuların bilmediği bu gizli görevi yaparsanız ekstra taç kazanırsınız. Arada sizler de telefonunuzdan sahayı tuzaklayarak büyük altından sinsice gülebilirisiniz. Tabii oyunda paranın da önemi büyük. Topladığınız kuruşlar ile kendinize veya rakibinize ekipman alıyorsunuz. “Rakibimize mi?” dediğinizi duyar

gibiym. Evet, kendinize silah tarzi şeyler alırken rakibinize de onun performansını düşürücü şeyler hediye edebiliyorsunuz. Örneğin ahi gitmiş vahşi kalmış bir motor veya köşeli tekerlek seti gibi. Oyun sonunda en fazla tacı alan Tilki’nin şeref konuğu oluyor ve şapka, takma büyük gibi garip hediyeler kazanıyor. Yenilmekle ve tilki tarafından dalgı geçilmekte bir sıkıntınız yoksa Frantics’ı rahat rahat arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Fakat bizim evdeki gibi “vurun abalya!”, “düsenin dostu olmaz!” tarzı bir modda oyunu oynuyorsanız Tilki ya en iyi arkadaşınız ya da diğer oyuncularla beraber intikam yemini ettiğiniz azılı bir düşmanınız olur. Hangi kategoride olursanız olun, zamanla her mini oyunu ezberleyeceğinizden dolayı kısa ömürlü ama zevkli bir oyun Frantics. That’s You ve Knowledge is Power’ın üstüne “rekabet” odaklı bir oyun, monotonluğu kırmak için de iyidir. ♦ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Tamamen Türkçe içerik, Tilki karakteri bir hayli renk katıyor, oyunlar eğlenceli ve zorluk seviyesi kararında

**EKSİ** Bir süre sonra kendisini tekrarlatıyor, dikkat kavga çababilir!

85



**Yapım** Lienzo **Dağıtım** Lienzo **Tür** Aksiyon, Macera, Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.lienzo.mx/mulaka

# Mulaka

Meksika'nın bağırdan kopup gelen bir garip oyun...

Oyunlarda son zamanların en değişik modası ne derseniz, çeşitli kültürlerden ve dillerden esinlenmek derim. Hatta dedim bile. En son Never Alone adlı oyunda Alaska'nın acı soğunu tadıp kültürünü öğrenmişistik. Şimdi ise Meksika'nın çorak topraklarındayız. Kültürlerinin önemli öğelerinden birinin "koşmak" olduğu Tarahumara kabilesinden bir şaman olarak, koştura koştura Sierra adlı çorak toprakları sarmış kötülüğü defediyoruz. Veya en azından deniyoruz! Biraz da işkence çekiyoruz! Poligon tarzı köşeli grafiklere degeñelim: Bir oyunun güzel gözükmesi için ille de gerçekçi grafiklere sahip olması gerekmez. Çizgi film gibi olur, eciş – büçüş olur, abartılı olur ama sonuçta özen gösterilmişse kabulümüzdür. Ancak Mulaka'nın köşeli grafikleri hoş bir retro esintiden ziyade modası geçmiş bir PS2 oyunu gibi duruyor! Journey-vari bir hava katılmak istemişler ama bu grafiklerle olmamış. Oyundaki olumsuzluklar grafiklerle sınırlı değil. Kontrollerde de sorun var. Kamera sizi takip edemiyor. Tarahumara'nın koşucuları ve koşular gerçekten çok mesurmuş, bu hakikat. Lakin karakterimiz çok hızlı koşuyor olacak ki kamera geri kalıyor ve sürekli manuel olarak sizin çevirmeniz gerekiyor. Platform öğeleri bol olduğundan sürekli sağa sola hareket ediyorsunuz ve durmadan kamerayı ayarlamak bir süre sonra işkenceye dönüşüyor. Keza aynısı dövüşerde de geçerli. Düşmanın arkasına geç, kamerayı düzelt ki öünü göresin. Anlatılmak istenen hikaye hem eğitici hem de ilgi çekici. Fakat oyunun teknik kısmı içeriği gölgeliyor



ve Never Alone'un aksine pek tadını çıkaramıyorsunuz.

Mulaka'da diğer karakterlerle konuşmak en sevdığım kısım oldu. Çünkü herkesin bir hikayesi ve tarih dersi niteliğinde ilginç bilgileri var. (Var misin Yok musun yarışmasında kutudakinden çok yarışmacının acı dolu yaşamı ile ilgilenmek gibi oldu. Oyunda iş yok, bari karakterleri tanıyalım...) Zaten Meksika köklü kültürel bir birikime sahip ve tema Meksika olunca içerik üretme konusunda sıkıntı çekmiyorsunuz. Tarahumara'lar hakkında gerçek bilgiler ve yarı tanrılar gibi efsanelerin harmanlanması çok hoşuma gitti. Zaten Mulaka'yı oynamaya devam etmemi sağlayan tek etken bu oldu. Çünkü teknik kısmı dışında dövüşler de yavan geçiyor ve platform/bulmaca elementleri sürekli kendi-

sini tekrarlıyor. Yine bahsedeceğim kamera sıkıntılıları yüzünden çoğu kez atlarken düşüm ve bulmacalar ise üç kristal bul – ortaya çıkan bossu yok et – diğer bölüme, yani diğer dünyaya ilerle şeklinde. Dünya demişken, her bölüm bayağı bayağı kocaman. Kendisini tekrarlayan eylemler yapıyor olsak da yeni dünyaya adım atmanın verdiği keşif heyecanını bir harika. Her bölümde farklı yetenekler kazanmak ise güzel bir ayrıntı. Mesela, ayıya dönüşüp koca kayaları yeden kaldırmak eğlenceliydi. Bir bölümden sonra kuşa dönüşüp uçabiliyorsunuz. Ama tavsiye etmem. Köşeli grafiklerden olsa gerek karakterimiz olmaması gereken yerlere girip orada kalabiliyor, sonra "Vay efendim, Olca söylemedi, uyarmadı" demeyin.

Poligon grafiklerini beğenmesem de bazen öyle sahneler oluyor ki bu grafikler bir nebe daha iyi olsaymış ne şahane olacakmış dedemen edemiyorum. Dövüş sistemi sıradan, ilerleyiş tedküze, kamerası başlı başına işkence lakin Mulaka'da sonuna kadar oynamanızı sağlayan bir kılçım var. Kim bilir, belki de benim farklı kültürler ve dillere olan merakım Mulaka'yı bitirmemi sağlamıştır. Bu oyunu illa alın, oynayan diyor muyum? Hayır demiyorum. Hatta bu tarzin başka örneklerine yönelik. Ama ille de oynayacağım diyorsanız, çok şey de beklemeyin. Çok da şey yapmayın yani. ♦ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Tarahumara kültürünün içine girmek

**EKSI** Kamera açıları ve tedküze  
ilerleyiş, poligon tarzı köşeli  
grafikleri





**Yapım** Crazy Monkey Studios **Dağıtım** Crazy Monkey Studios **Tür** Aksiyon, Platform **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [gunsgorecannoli2.com](http://gunsgorecannoli2.com)

## Guns, Gore and Cannoli 2

Kendi halinde bir dövüş oyunu arayan var mıdır ki...

E-devlet sağ olsun, şeceremin nerelere dayanacağı öğrenmek için uğraştım durdum. Niha-yetinde "nereli olduğun değil, nereli hissettiğin önemli" düşüncesiyle yola çıkan Vinnie Cannoli bana pek yardımcı oldu. Birkaç sene önce aynı isimli oyuncun ilkiyle piyasada hatırlı sayılar bir hayran kitlesi kazanan Crazy Monkey Studios, Vinnie Cannoli'nın yeni macerasıyla yeniden karşımıza çıktı. İlk oyuncun hikayesinin 15 yıl sonrasında geçen Guns, Gore and Cannoli 2, en temizinden kafa boşaltmaya yarayan bir ilaç olmuş.

Atarı salonlarının vazgeçilmez türü Run and Gun'ın göz bebeği Metal Slug'in oynanabilirliğini anımsatan GGNC 2, 1940lar'ın ortasındaki ABD'de başlıyor. İlk oyunda keleğin en lezzetlisini yediğten sonra intikam alan Vinnie bir kez

daha tufaya düşürülmüştür. Bizi tufaya düşüren Dark Don isimli belayı ararken, yolumuz eski dostularla ve eski mekanlarla kesişir. GGNC 2, bol esprili yapısını durmak bilmeyen aksiyonyla birleştirmiştir. Kendine has 2D grafikleri ve bitmek bilmeyen düşmanlarıyla haritayı tam bir cümbüs alanına çevirmesiyle eğlenceli yapısından asla ödün vermiyor. Tempoyu sürekli üstte tutması, her yeni haritala birlikte coşkuyla tırmanışa geçiyor. Vinnie ile 13 farklı silah kullanma şansımız var. Bu silahları ABD ara sokaklarından toplamaya başlayıp Fransa sahillerindeki Normandiya çıkarmasında kullanılan ordu mühimmatına kadar geliştirmiştir. Bize aman vermeyen düşmanlarımızı -kabadayısından tut yarı-zombi farelerine kadar- alt etmek için bu silahlara güvenmemiz gerekiyor. Oyun biraz

kısa sürüyor. Hatta üç saatlik süresiyle biraz fazla kısa sürüyor desek yeridir. Oyun bitikten sonra kendisini tekrar oynamak için de çok fazla sebep yok. Aynı ekranda arkadaşınızla Co-Op olarak ya da online arenadan yardım alarak bu görevleri tekrar bitirebiliyorsunuz. Bu eksikslikler olmasa iyidi ama o kadarı İtalyan mafya babasının kızında da olur canım. ◆ Özay Şen

### KARAR

**ARTI** Fazlaıyla eğlenceli, tadında komedi unsurları, çizimler ve çevre detayları.

**EKSİ** Müzikler kendini tekrar ediyor, multiplayer zayıf, çok kısa sürüyor.

78

**Yapım** Over The Moon **Dağıtım** Over The Moon **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.overthemoongames.com](http://www.overthemoongames.com)

## The Fall Part 2: Unbound

Keşke evde benim de bir robotum olsa...

2014 yılında bizlerle buluşan ilk oyun, yani The Fall, ARID adlı yapay zekaya sahip robotun, bir pilotu kurtarmasını konu alıyordu. Üçleme halinde çıkacak olan serinin ikincisi de ilk oyunu oynamamış olanlar ya da hatırlamak isteyenler için ufak bir girişle başlıyor. Oyunun başlangıcında ARID bir virüs tarafından etkisiz hale getirilmiş durumda. Hemen açılış sahnesinde kendisine yeni bir

form buluyor ve düşmanlarının peşine düşüyor. Oyunu başlatırken "yok ben öyle çok saldırı halinde olmak istemiyorum, bana ana hikaye ve bulmacalar yeter" derseniz "less combat" seçebilirsiniz ki biraz ilerledikten sonra ben de keşke bunu tercih etseydim dedim. Saldırılar çırın görünümü uçan virüsler ve ARID onlara hem dilediği an ateş edemiyor hem de çok fazla silah kullanırsa enerjisi azalıyor. Ayrıca konsolla geçen yılların ardından ben galiba mouse klavye kombinasyon işini unutmuşum, o yüzden çok da rahat edemedim.

Oyunda aynı zamanda, fizikal dünyadaki robotlara da "bağlanabiliyoruz". Bu robotların hepsinin açıkları var ve bizim amacımız da bunları kullanıp bulmacaları doğru bi şekilde çözebilmek. Macera oyunlarında alandaki her şeye dokunup işe yarıyor mu, etkileşim oluyor mu kontrolünü yapmayı

severim ve burada bu çok ön planda. Diğer taraftan kontroller çok da kullanıcı dostu değil. O yüzden o incelikli araştırma işinden biraz sıkılabilirsiniz.

The Fall Part 2: Unbound, konu ve bulmacalar açısından çok yenilikçi, kafa yoran, ahlak açısından da fazlaıyla düşündüren, neyin doğru neyin yanlış olduğunu sorgulatan bir oyun. Buna rağmen benim gibi konu, yapay zeka ve robot olunca dayanamam diyorsanız bu oyun hoşunuza gidecek.

◆ Nevra İlhan

### KARAR

**ARTI** Hikaye ve bulmacalar çok keyifli

**EKSİ** Grafikler dört sene öncekiyle aynı, nesnelerle etkileşim ve çatışmalarda yaşanan kontrol zorlukları

76

# CINEMAXIMUM'DA GENÇE HER GÜN ÇARŞAMBA!



**CGV CINEMA CLUB**



Bu kampanya 25 yaş altı CGV cinema club üyesi gençler için,  
pazartesi, salı, çarşamba ve perşembe günleri geçerlidir.  
3D filmler +1 TL fiyat farkıyla sizlerle.

[cinemaximum.com.tr](http://cinemaximum.com.tr)



MAXIMUM MOBİL'I  
HEMEN İNDİR

Maximum Kart ve Bankamatik Kartı  
sahiplerine büyük boy patlamış  
mısır ve 2 adet içecekten oluşan  
**Maximum Menü %25 indirimli!"**

**maximum**  
[maximum.com.tr](http://maximum.com.tr)



**Yapım** The Behemoth **Dağıtım** The Behemoth **Tür** Strateji Platform PC, XONE Web pitpeople.com

## Pit People

Düşmanlarına gamepad fırlatan bir prenses hayal edin...

Pit People'ı hiç araştırmadan başladım oyunu. Önce hafif bir bocalama evresi geçirdim ama sonrasında zamanın nasıl geçtiğini anlamadım bile. Uzun zamandır kafam bu kadar dağıtabilen bir oyunla karşılaşmadıdım, çok sevdim, laf değil. Pit People oyunun baş kahramanı Horatio, aslında basit bir yabanmersini çiftçisi ama küçük oğlu Hansel'in Bear tarafından kaçırıldığını düşündürmeye ve macera başlıyor. Bu zorlu yolda daha güçlü olmak için ekibine birilerini katmalı ve ilk olarak karşısına -Helminator kalesine saldırıldığı için zor durumda olan- Prensес Pipistrella çıkacak. Lütfen isimlere gülmeyin, karakterleri görünce hah tam da Pipistrella diyeceksiniz.

Ekibe Yosef ve Sofia'yı kattıktan sonra bize savaş anında meyve, kek gibi gıda maddeleri atarak bizi ayakta tutan Gluten isimli cupcake ile ekibi tamamlıyor, dosta güven düşmana korku verir bir halde sahalarда yerimizi alıyoruz. Pit People, sıra tabanlı bir strateji oyunu. Hikaye görevlerini yerine getirebilir ya da haritada dolasıp oldukça tuhaf yaratıklarla savaşarak karakterlerinizi güçlendirecek eşyalar kazanabilirsiniz. Kendi adıma başlarında görevleri anlamakta zorlandım diyebilirim. Harita içerisinde karşılaşışlığımız çelik şapkalı adamın "bana bir gnome getir bakalım" demesinde bir sorun yok ama ana görevleri anlamak için biraz uğraşmak gerekiyor.

Karşılaşmalardan sıkılırsanız, otomatik savaşçıyı açıp sizin için hamleler yapmasını tercih edebilirsiniz. İzlemek de gayet eğlenceli.

Oyun komik hatta yer yer absürt. Bir savaşa daha gireyim kapatırım diyerken saatler geçirebilirisiniz benden söylemesi. ♦ Nevra İlhan

### KARAR

**ARTI** Grafikler, müzik ve hikaye güzel, eğlenceli ve komik

**EKSİ** Görevleri anlamak zor, harita daha işlevli olabilirdi

85

**Yapım** Sleepless Clinic **Dağıtım** IMGN.PRO **Tür** Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web symmetrygame.com

## Symmetry

Her küçük ve sade oyun "sevimli" değildir...

Bir uzay gemisinde olsaydım ve bu gemi bilinmeyen bir gezegene çarpmak üzere olsaydı ben o anda umutsuzluktan ölürdüm. Filmlerde ve oyunlarda böyle olmuyor tabii. Matt Damon büyük bir neşe ile kurtuluşlu mesela. Symmetry de bu konsept üzerinden ilerliyor. Bir uzay gemisi, ortalıkta herhangi

bir terslik yokken hiçbir haritada görünümen gizemli bir gezegene düşüyor. Bu andan sonra oyun, ekipten kurtulan 3 kişinin kontrolünü veriyor bizlere. Yapılacak şey çok basit: Uzay gemisinin bozulan üç parçasını tamir edip bir an önce o gezegenden kurtulmak.

Üç adet kaynak var toplanması gereken. Ekibin üşümemesi için odun, doyması için yiyecek ve eşyaları tamir edip kurtulmak için gereken uzay gemisi parçaları. Oynanış oldukça basit. Bir karaktere bu kaynaklardan birini toplaması için emir verebiliyor, dinlenmesi ve canını doldurması için dirlendirebiliyor, aç kalınca yemek yedirebiliyor veya daha verimli kaynak toplaması için araştırma yaptırabiliyor. Başka bir şey yok. Ha, öldürübiliyoruz da sahi. Symmetry'nin görselleri güzel. Karakterlerin kendi kendilerine

konuşmaları ve genel olarak ortamın tekinsiz ve umutsuz tonu da güzel. Ama kaynak yönetimi çok iyi kurgulanmamış. Belli bir formülü tutturup oyunu kolayca bitirebiliyorsunuz. Bütün bunları yaparken de hikayeye dair ufak detaylar var. Tabii çok zengin bir oyun evreni veya hikaye beklemeyin. Ama bir şekilde ilgi çekiyor. Symmetry'nin biraz daha zamana ihtiyacı var. Hem kaynak yönetimi iyi dengelenmeli, hem oyuna çeşitlilik gelmeli hem de buglarından arınmalı. Bu haliyle bana en fazla tarayıcı tabanlı bir oyun olabilemiş gibi geldi.

♦ Ege Tülek

### KARAR

**ARTI** Başarılı görseller ve atmosfer

**EKSİ** Kaynak yönetimi dengeli değil, oyun çok kısa, içerik az

54





**Yapım** Creative Assembly **Dağıtım** Wargaming, SEGA **Tür** Strateji **Platform** PC Web [totalwararena.com](http://totalwararena.com)

## Total War: ARENA

10 kişi, kocaman bir orduyu kontrol etmek ister misiniz?

**S**hogen: Total War gelene kadar strateji türü belirli sınırlara sahip, kendi yağında kavurulan ve genelde temalar ile ön plana çıkan oyunlara imza atan bir türdü. Fakat birçoklarının hayalinde, özellikle de Orta Çağ teması devreye girdiği vakit, devasa orduları kontrol etmek yer alıyordu. İşte bu isteğin farkında olan Creative Assembly tarafından yaratılan Total War artık bir marka ve Wargaming / SEGA da bu marka ile yapabileceklerinin farkında.

Efendim uzun süredir Total War oyunlarını deneyim edenlerin bir kısmı multiplayer deneyimini çok sevse de bir kısmı da nefret etmiştir. İşin nefret kısmında pek tabii kocaman orduları kontrol etmenin zorluğu yattmaktadır. Bu noktada birden fazla oyuncunun tek bir

orduyu kontrol ettiği bir fikir ortaya çıkmıştır. Nitekim Total War: Arena tam da bu mekanlığı kullanarak bizlere devasa multiplayer savaşlar yaşatmayı hedefliyor. Oyunda şu anda Rome, Greece, Barbarians ve Carthage olmak üzere dört farklı fraksiyon bulunuyor. Oyna girdiğiniz zaman sakın klasik Total War oyunlarında olduğu gibi genel geçer bir strateji haritası beklemeyin zira bu oyunun adı Arena! Anlayacağınız isimiz gücümüz savaşmak. Konu savaş olduğu zaman farklı haritalara ihtiyaç duyacağımız kesin. Yapımı ekip de 11 farklı harita ile bu açığı doldurmayı hedeflemiştir. Total War: Arena hali hazırda olan seride önemli bir bakış açısı getirmiş olmasına rağmen, ne kadar Total War olduğu tartışmaya açık. Eğer Total War'ın sadece savaş kısmına

hayrancısanız ve bunu 20 kişilik bir oyun içerisinde deneyim etmek istiyorsanız hiç durmayın, deneyin derim. Yok, siz Total War'ı bir bütün olarak, her şeyiyle seviyorsanız, bu oyunun sizin beklenilerinizle pek alakası yok demektir.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Devasa savaşlar, komutan ve birlik geliştirmek, farklı fraksiyonlar ve oyuna etkileri

**EKSİ** Stratejik derinlik zayıf, organize rakibe karşı dikiş tutturmak zor, kısa sürede tekrara dönüyor

75

**Yapım** Supermassive Games **Dağıtım** SIE **Tür** FPS **Platform** PS4 **Web** [www.playstation.com/en-us/games/bravo-team-ps4](http://www.playstation.com/en-us/games/bravo-team-ps4)

## Bravo Team

Aim Controller'larınız hazırlısa, polisçilik oynama vakti geldi!

**B**ir PSVR oyunu Far Point ile birlikte tanıdığımız Aim Controller adındaki silah aparatını destekliyorsa, orada duracaksınız çünkü o oyun, kesinlikle denemesi gereken bir oyundur. Sony'nin yayıcılığını üstlendiği Bravo Team da Aim Controller göz önünde bulundurularak geliştirilmiş bir aksiyon oyunu. Bravo Team'in hemen başında, bir araçıta ko-

ruma görevi üstlenmiş olarak ilerlerken saldıriya uğruyoruz ve kendimizi büyük bir terörist saldırısında buluyoruz. Bölümlere ayrılmış senaryoda amacımız da sağ salim kurtulmak ve ana üsten gelen emirler doğrultusunda görevleri yerine getirmek.

Buradaki görev anlayışı biraz farklı tabii çünkü tek yapabildiğimiz çeşitli noktalara işaret edip o noktalarda siper almak ve teröristlerle çatışmak. Yani görev = çatışma.

Oyunda özgürce dolaşamıyor oluşumuz başlarda biraz sinir bozucu olsa da oyunun "siperle yatma" temali olduğunu anladığımızda bu durumu görmezden gelebiliyoruz. En azından görmezden gelmeye çalışıyoruz çünkü burada Aim Controller ile nişan almaya çalışırken yaşadığımız zorluklar ortaya çıkıyor.

Neden olduğunu bilmiyorum, uzun oyun sürelerinde silahım yavaş yavaş yön değiştirmeye ve benim de nişan alırken bir hayli zorlanma-

ma sebep oldu. Zaten oyun sadece silahımızı siperden çıkartıp ateş etmeye dayalı; bu sistem de doğru düzgün işlemeyince asabım bozulmadı değil.

Bravo Team için özetle PSVR ile oynanan, eskinin silah aparatıyla oynanan "atari oyunu" diyebiliriz. Saklan, siperden çıkış, ateş et ve diğer noktaya yürü; tek yaptığınız bu. Açıkçası oynanış keyifli olsa geriye kalan hiçbir şeyi umursamazdım ama hem nişan almadaki zorluklar, hem de oyunun monotonluğu beni üzdi ve yordu. Bravo Team ancak sıkı PSVR oyuncularının tercihi olabilir... ◆ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Aim Controller desteği.

**EKSİ** Silah yavaştan sapıyor. Oyun çok düz ilerliyor.

66



Tür FPS Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## PUBG Mobile ◆

Çılgınlık artık avuçlarınızın içinde...

Bu ay üst üste gelen Battle Royale oyunlarıyla beraber telefonlar şenlendi. Ancak bu gelişleri elbette yanında bazı sorunları da beraberinde getirdi. Özellikle PUBG Mobile, beklenen bir dolu içeriği yanında getirmesine rağmen götürdükleriyle de gündeme.

Oyunlarla ilgilenip de herhalde PUBG kısaltmasını duymayan birisinin kaldığını düşünmüyorum. Türü sevmeseniz dahi gözünüzü gözüne sokuyordu zira, özellikle de erken erişimden çıktıgı ilk haftalarda. Oyun kusursuz olmamasına rağmen inanılmaz eğlenceliydi ve oyuncuları bir anda içeresine çekmişti. Bunun elbette birkaç tane nedeni var ki bunların en önemlisi Battle Royale oyunının yaratıcısı olan PlayerUnknown'un elinden çıkmış olmasıydı.

Oyun bilgisayarlarda oldukça popüler olmasına rağmen uzun süredir elinde tuttuğu tahtı hemen ardından gelen bir başka oyuna

bırakmak zorunda kaldı. Ancak bugün anlatacağım şeyler bundan tamamen bağımsız. Yine de hala başlamadıysanız hepini Fortnite'e bekliyoruz diyor ve hepimizi ilgilendiren asıl olaylara geçiyorum.

Oyuna girdiniz, ilk elinizi bitirdiniz ve ardından üst üste adamları öldürüp birbiri ardına oyunları kazanmaya mı başladınız? Ve üstüne üstlük bütün arkadaşlarınıza bununla hava mı attınız? O halde size kötü bir haberim var. Sizinle beraber oyunu indirmiş herkes bunları yaşadı. Ancak buna dair henüz bir açıklama yok yani siz şimdilik geri kalan bütün oyuncuların hala kontrollere alısamadığını ve kötü oynadığını varsayıbilirsiniz. Zaten açıklama yapmak yerine açılıştan bir iki hafta sonra botların zorluğunu arttırsalar kimse yadrigamaz ve inanmaya devam eder muhtemelen.

Bu deprefs atmosferden çikip oyunun kontrollerine gelecek olursak, karşımızdaki tablo bayağı umut veriyor. Her ne kadar FPS oyunlarını bilgisayar dışında bir platformda oynamayı sevmesem dahi el mahkum, şekilde görüldüğü gibi oynamak zorunda kalıyorum. Ve açık bir şekilde şunu söyleyebilirim ki, PUBG Mobile şu ana kadar oynadığım bütün mobil FPS oyunlarından daha başarılı. Bu söylediğlerim aklınızda kusursuz bir oyun mekaniği canlandırıdıysa üzgünüm. Çünkü öyle bir durum yok. Tuşların yerleri çok iyi ayarlanmış

ve nişan almak zor olsa dahi yakınlaşırma- dan sadece sağa sola doğru hareket ederek nişangahı ayarlayıp düşmanı öldürebiliyor- sunuz. Ancak arada sırada eşyaları almaya çalışırken sıktığınız boş mermiler düşmana yerinizi belli ediyor.

Düşmanların yerini görmemizi sağlayan çok güzel bir sistem yedirilmiş oyuna. Mobil olarak oynadığımız için sesin geldiği yönü rahat tahmin edebilelim diye mi, yoksa bu olay bilgisayara da mı geldi? (Hayır neyse ki – Kürsat) Harita üzerinde kırmızı bir alan belirliyor sesin geldiği yönde. Ve bu şekilde onları kolayca avlayabiliyorsunuz. Aynı şekilde onlar da sizi avlıyorlar tabii.

Oyunun grafiklerini sona bırakma nedenim, oldukça başarılı bir iş çıkartmış olmaları. Elbette işlemciye fazla yüklenmemek için birçok tasarım objesi oyundan çıkarılmış ve görüntülerdeki poligonlar azaltılmış ancak buna rağmen Xbox'dan daha iyi bir deneyim sunduğu kesin. Oyunda herhangi bir takılma veya çökme durumu gerçekleşmiyor ve oynadığınızda gerçekten de PUBG oynadığınız hissini alıyorsunuz. Kesinlikle bir mobil sürüm gibi durmuyor. Ancak şarjınızı tadını çıkara çıkara içtiğini de söylemeyeceğim.

Toplamak gerekirse karşımızda oldukça başarılı bir şekilde mobile aktarılmış bir oyun bulunuyor. Online kısmında botların olmadığı da kanıtlanırsa herhalde tadından yenmez.

**Cantuğ Şahiner** ◆ 8





Türkçe Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# The Sims Mobil ◆

Evcilik oyunu sevenler buraya!

Cıktığı tarihten beri milyonlarca insanı peşinden sürükleyen ve insanlara sanal ortamda yaşamak istedikleri hayatı yaşıtan The Sims, nihayet mobil platformlara çıkışını gerçekleştirdi. Oyunun mobil platformlara çevrilisinin başarılı olup olmadığı konusu tamamen oynayan kişiye bağlı diye düşünüyorum. The Sims hayranları zaten ismi görünce fazla sorgulamadan oyunu indirecektir. Ancak baktığınız zaman bu oyun diğer The Sims oyunlarından bir hayli farklı. İlk farklılık oyunda Sim'in yaşadığı hayatı onu hayatı tutmak ve hedeflerini gerçekleştirmekten ziyade belli başlı öykülerini yaşıyor oluşumuz. Bu oyunu oynarken Sim'ınızı hayatı tutmaya çalışmazsınız veya çalışsanız dahi bu oldukça az bir zamanınızı alacak. Genel olarak size sunulan belli başlı öykülerden seçip o hikayenin basamaklarını yavaş yavaş tırmanacaksınız. İş öykülerinden birisi olan baristalık ile başlayarak zaman geçtikçe işinizde yükseliyorsunuz. Aynı

şekilde insanlarla aranızda geçen hikayeleri de bu şekilde yönlendiriyorsunuz. Onlarla yakınlaşıkça onlarla nasıl bir ilişki yaşamak istediginiz daha rahat bir şekilde sebebiliyorsunuz. The Sims'in vazgeçilmezi olan eve eşya döşeme olayı, elbette bu oyunda da tamamen edici şekilde karşımıza çıkarıyor. Kız arkadaşından çok iyi bildiğim bu olay normalde saatlerinizi dahi yiyebiliyor ancak bu oyunda çok daha basit bir versiyonu ile karşılaşıyoruz. Daha önceden bahsettiğim o öykülerde ilerledikçe yeni ev eşyaları veya kıyafetler açılıyor. Ve bunları evinizi yerleştirebiliyorsunuz. Yine bu öykü sistemi sayesinde oyunun tekrar oynanabilirliği artmış durumda.

Geldik oyunun belki de en hoşunuza gitmeyecek yerine. Oyunda karakterlerimizin enerjileri var. Yani bir iş yaptıkça bu enerjiniz azalıyor ve tekrar dolmasını beklemek zorunda kalıyorsunuz. Veya sizden bekleneni yapıp parayla bu

enerjilerinizi dolduruyorsunuz. Yaptığınız işlerde karşınıza çıkan bazı görevlerin süresini kısaltmak için yine bu enerji barınızı harcıyoruz ancak böyle yapmak yerine bekleyip gerçek zamanında bitmesini de tercih edebilirsiniz. Emniyet The Sims oynayan kimse oyunda Freemium içeriklerin oluşunu yadrigamayacaktır. Hadi ama, bu firma neredeyse su şişeleri için ayrı paket yapacak duruma gelmişti arkadaşlar. Günlük olarak yapabildiğiniz görevleriniz var ve bunlara oyuncu içine yedirilmiş serüvenler ve maceralar eşlik ediyor. Bunları yaptığınız sürece oyun içerisinde kullanabileceğiniz sims paraları ve hatta gerçek para verip alacağınız parayı dahi kazanabiliyorsunuz. O yüzden en azından günlük olarak oyuna giriş yaparak bu görevleri yapmayı unutmayın. İnsanlarla sosyalleşebildiğiniz(?) veya kariyeriniz peşinde koşabileceğiniz başarılı bir The Sims oyunu olmuş. **Cantuğ Şahiner** ♦





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Helix Jump
3. Knife Hit
4. Score! Match
5. The Sims Mobile

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper Assassin
2. Pocket Build
3. Earn to Die 2
4. Construction Sim 2014
5. Driving Zone 2



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Helix Jump
3. Subway Surfers
4. Score! Match
5. Candy Crush Saga

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Hitman: Sniper Assassin
2. KaFa
3. Earn To Die
4. Minecraft
5. Real Drift Car Race



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Once Upon a Tower

Prensesler neden kaçar?

Bu ay içerisinde oynadığım, en zaman alanımı alan oyunlardan bir tanesi oldu Once Upon a Tower. Prensesin kendi tırnaklarıyla kazıya kazıya kaçmaya çalıştığı bir hikayeyle karşımıza geliyor oyun. Daha doğrusu kaçmaktan ziyade, içinde bulunduğu kulenin en dibine doğru aldığı yolculukta önüne ne çıkarsa çekiciyle kırarak ilerliyor.

Öncelikle oyun içerisinde kullanabileceğiniz tam olarak 31 tane prenses bulunuyor. Ve her prense sin hikayesi, görünümü ve elbette kullandığı silah değişiyor. Bunları oyun içerisinde yapığınız görevlerle açmanız mümkün. Ve gerçekten farklı karakterlerle oynamak oyuna oldukça güzel bir tat katmış. Normalde olsa sadece kozmetik der geçerdim ama nedense bu oyuna tam oturmuş diyebilirim.

Oyunda ne kadar derine inerseniz o

kadar fazla yeni düşmanla karşılaşırsınız ve seviyeleri atladıkça karşınıza gelen güçlendirmeleri alarak karakterinize bazı bonus özellikler katabiliyorsunuz. Bu da yine oynanışı çeşitlendiren etmenlerden bir tanesi.

Once Upon a Tower oldukça basit bir mekanik üzerine kurulu. Karakterimiz, ejderha tarafından konulduğu kulenin tepesinden en aşağıya kadar inmeye çalışıyor ve bunu yaparken elinde bulundurduğu silahı kullanarak kulenin içerisindeki toprakları kazıp, tuzaklarından kaçıyor ve düşmanları yok ediyor. Tüm bunları yaparken etrafında bulduğumuz perileri(?) toplayarak oyun içerisindeki güçlendirmeleri açacak punımız olmasını sağlamaya çalışıyor. Kazma kürek alıp toprakları yıka yıka prenesleri kurtardığınız bu oyuna ufak da olsa bir şans verebilirsiniz.

Cantú Şahiner 6



# FORTNITE

Son yılların en büyük çılgınlığı PUBG'yi tahtından indiren oyun  
yeniden mercek altında

Sayfa  
**84**



# ONLINE



## FORTNITE

# "PUBG katılı" yeniden mercek altında...

Her yanımız Battle Royale olmaya başladı sevgili okur. PlayerUnknown's Battlegrounds ile doruk noktasına ulaşan bu oyun türü, onun ardından gelen birçok yapımla yelpazesini genişletti. Elbette her oyun türünde olduğu gibi bu yelpazede öne çıkan bazı oyunlar var. Bu "kalburüstü" yapımlar, diğer Battle Royale oyunlarının kolay kolay ulaşamayacağı bir noktaya geldi ve oldukça kalabalık bir oyuncu kitlesine peşinden sürüklüyorlar. Bu oyunların başında elbette bu türü şahlandıran PUBG var. İkinci olarak ise tahmin edebileceğiniz üzere Epic Games'in oyunu Fortnite geliyor, yani yakın zamana kadar öyleydi...

Birçok kez yayınlarını izlemiş olsam da PUBG rüzgarına kapıldığım için Fortnite'tan hayli uzak kalmıştim. Ee, kullanıcı sayısı PUBG'yi geride bırakmışken Fortnite'i söyle bir incelememek de doğru olmazdı. Dışarıdan izlerken eğlenceli bulduğum ver sürekli denemek istedigim Fortnite'i nihayet, dene-

yebildim. Gelin biraz Battle Royale türünün yeni yıldızı Fortnite üzerine konuşalım.

### Team Fortress ve PUBG buluşursa...

Aslında Fortnite'in ilk duyurulduğu zamanları çok iyi hatırlıyorum. O dönemlerde oyunun Battle Royale modu henüz duyurulmamıştı ve zaten tahmin ediyorum ki Epic Games'in böyle bir yol haritası da yoktu. Fortnite ilk kez duyurulduğunda co-op bir oynanışa sahip olacağı, oyunda gelen düşman akınları karşısında yapılar inşa ederek ter döktüğümüz Tower Defence türünü temsil edeceği açıklanmıştı. Daha sonradan survival türünün yükselmeye başlaması ile Fortnite'in da bu oyun türüne el atacağını öğrendik. Ancak buna rağmen bahsedilen co-op oynanışın gelişimi devam etti. Bu özellik şu anda oyunda PvE mod olarak yer alsa da sadece belirli bir ücret karşılığında (100 TL kadar) oynanabiliyor, erken erişim aşamasını tamamladığında ise kuvvetle

muhtemel ücretsiz olacak. Geçtiğimiz aylarda oyunun her iki moduna da dergide yer vermişik. Oyunun Battle Royale kısmına dönüş yapmak ise bana düştü. Oyun aslında 25 Temmuz'da erken erişim aşaması ile PC ve Mac platformlarının yanı sıra PS4 ve Xbox One'da da kendini gösterdi. Diğer yandan iOS ve Android sürümlerinin yolda olduğunu biliyoruz. iOS sürümü için ön kayıtlarımızı yaptıktı bile, Android sürümü için ise biraz daha bekleyeceğiz. Bu arada oyun cross platform oynanışı destekliyor, bu da PUBG'ye kıyasla en büyük avantajlarından birisi. Peki, nasıl oldu da bu şirin grafikli oyun bir süreliğine ulaşılmaz gözükken PUBG'nin tahtını elinden alma noktasına geldi?

### Tadına doyulmaz bir aksiyon

Fortnite, piyasada yer alan diğer Battle Royale oyunlarının aksine simülasyon tarafına alabildiğine uzak, eğlenceli ve arcade bir



yapı sunuyor. Bu açıdan oyunu PUBG ile bol bol kıyaslayacağım. Arcade yapıyı da zaten ilerleyen süreçte detaylıca anlatacağım. Görsellik de arcade havayla uyumlu, "toon" bir dizayna sahip. Benim oldukça sevdiğim, animasyon film tadındaki renkli grafikler, oyuna neşe katıyor. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunun renk paletine pastel renkler hakim. Gerek grafikler, gerekse animasyonlar konusunda Epic Games başarılı bir iş ortaya çıkarmış.

Fortnite'ta da PUBG'de olduğu gibi 100 kişilik bir haritaya atlıyorsunuz. Ancak an itibarıyla Fortnite'in eşleştirme sisteminin PUBG'den çok daha hızlı olduğunu ve oyuncuya oyunun içine çok daha hızlı soktuğunu söylemem gerekiyor. Aynı şekilde geniş bir haritadan bir zeplin ile geçtiğinizde Fortnitenin eğlenceli dünyası daha buradan başlıyor. Birazdan son hayatta

kalan olmak için birbirini öldürerek bu topluluk aşağı atlayana kadar zeplinde verdiği parti ile oyun öncesi motivasyonu sağlıyor. Elbette zeplinin içini göremiyorsunuz ve bu detay sadece atmosferi hissettirmek için oluşturulmuş.

Belirlediğiniz noktaya atladiğinizda bir paraşüt yerine bir planör açıyzınız. Bu planörü yönlendirmek sizin elinizde ve süzülerek uzaktaki noktalara atlamak için planörü erken açmakta fayda var. Öncelikle belirtmek istiyorum ki, Fortnite'ta indiginiz yerde düşmanla çatışacak konumdaysanız, direk olarak silah bulmanız size yarar sağlar. Diyecekseniz ki "Kardeşim Battle Royale oynuyoruz tabii ki de önce silah arayacağız." Ancak bu durum PUBG ve Fortnite'ta farklı şekilde işliyor. PUBG'de iki oyuncu yan yana düşüğünde ve biri silah aldığımda diğer yumrukları ile onun şarjörü

doldurmasını engeller. Bu nedenle PUBG'de iki oyuncu yakın düşüğünde genelde bir-birini yumruklamaya çalışır ya da biri direk tabanları yağırlar. Ancak Fortnite'ta yerden aldiğiniz silah, direk olarak şarjörü içinde geliyor. Bu nedenle silahı yerden ilk alan oyuncu yaşamaya da yakın olan oyuncu anlamına geliyor.

Fortnite'in bakımından PUBG'den ayrıldığı noktalar sadece bunlarla sınırlı değil. Her iki oyunda da gitmişce daralan bir bölgeye hareket etmemiz gerekiyor. Fortnite'ta dairinin dışındaki alanın bitmeyen bir fırtınaya yakalandığını biliyoruz, ayrıca gerek savaş sistemi, gerekse oyuncu hareketi ve stratejisi bakımından da PUBG'den bir hayli ayrılıyor. PUBG'de bildiğiniz gibi FPS özelliği var ancak Fortnite'ta FPS kamerasına geçemiyorsunuz. Eğer dürbünlü bir silahınız yoksa, hedef alacağınız zaman, omuz üstüne odaklısanız silah alıyzınız. Yani PUBG'de sağ tık basılı tuttuğunuzda nasıl nişan alıyzınız, Fortnite'ta nişan almanın tek yolu bu. Ayrıca PUBG'de olduğu gibi aynı yöne koşarken kafanızı çevirip farklı yönleri kontrol etmemiye unutun. Fortnite oynarken farenizi nereye çevirirseniz karakteriniz de oraya dönüyor. Ancak oyun arcade bir yapıda olduğu için PUBG'deki özelliğin oyuna yer almamasına gerek kalmıyor. Bunun yanında harita yeterince geniş olmasına rağmen PUBG kadar büyük değil. Dolayısıyla oyunda şu anda oyunda binekler yer almıyor, mevcut araçlar da demir yığını toplamak için bir kaynaktan fazlası değil. Epic Games yakın zamanda oyuna araç sistemi getirmeyi de düşünmüyor. Aynı zamanda silahlara PUBG'de olduğu



gibi sonradan ekleni takamıyorsunuz. Silahlar ya bu eklentilerle beraber geliyor ya da hiç eklenmedi olmadan geliyor. Zaten bulduğunuz silahların nadirlik seviyeleri de buna göre belirleniyor. Genelde kapanlı mekanlarda ortaya çıkan bazı sandıklar, nadir silahları düşürmeniz için oldukça önemli bir kaynak. Silah çeşitliliği de tatmin edici. Gerçekçi silahlar oyunda yer aldığı gibi, hayali ölüm makineleri de mevcut. PUBG'den farklı olarak, bazuka ve bombaatar kullanabiliyorsunuz. Çatışmalar ise PUBG'ye oranla çok daha hızlı geçiyor. Stratejik oyun yapısı çok daha düşük bir seviyede seyrediyor.



## Kozmetik öğeler

Anlatmak istediğim son konu ise Fortnite'da kozmetik sisteminin nasıl işlediği. Elbette oyundaki kozmetik eşyalar, oyunda size hiçbir yarar sağlamayan içeriklerden meydana geliyor. Sadece görünüm değiştirme amaçlı içerikler var. Bunları isterseniz satın alabiliyor olduğunuz gibi, isterseniz Savaş Bileti karşılığında elde edebiliyorsunuz. Oyunda belirli bir savaş biletini seviyeniz bulunuyor. Savaş Bileti seviyenizi artırdığınız zaman çeşitli kozmetik eşyalar elde ediyorsunuz. Ancak bu seviye türü ile aynı isme sahip eşyayı, yani Savaş Bileti eşyasını aldığınız zaman elde ettiniz kozmetik eşyalar ciddi oranda artıyor. Fortnite'in kozmetik eşyalarını gerçekten de çok beğendim. Olukça yaratıcı kozmetik ürünlerin olduğunu söylemem gerekiyor.

Ancak oyun yapısındaki bu arcade hava, atmosferle oldukça iyi uyum sağlıyor.

## İnşa sistemi

Şimdi gelelim oyunun en önemli noktalardan birine. Yani Fortnite'ı diğer Battle Royale oyunlarından ayıran en büyük farka. Tahmin edebileceğiniz gibi oyunun inşa sisteminden bahsedeceğim. Fortnite'tan sonra bu özelliği taklit etmeye çalışan birçok oyun oldu. Ancak hala inşa sistemini arcade oyun yapısı ile harmanlayıp bunu Fortnite'tan daha iyi kullanan başka bir yapıp daha yok. İnşa sisteminin temeli kaynak toplama ve toplanan kayaklarla yapı inşa etmek üzerine kurulu. Bu kaynak türleri odun, tuğla ve metalden oluşuyor. Ahşap evlerden ya da ağaçlardan bolca odun elde edebiliyorsunuz ve her yerde bulunabildiği için en çok kullanılan yapı malzemesi de bu. Ancak metal ve tuğla daha dayanıklı olmasına rağmen hem daha zor bulunuyor hem de malzeme toplarken daha fazla zaman harcıyorsunuz. Kaynakları kazmanızla top larken, hızlıca silaha geçmeniz gerekebilen zamanlar olabilir. Bir anda görünen bir düşman tehdit yaratabilir bu nedenle bir şeylere

kazma vururken, sürekli hareketli olmak ve etrafi gözlemek şart. Zaten oyunda inşa ve çalışma işlemini bir arada koordinasyonlu şekilde yürütebilmeye alışırsanız oyunda kısa sürede ustalaşırınız.

İnşaat yaparken dört temel yapı birimi kullanıyorsunuz. Bunlardan ilki duvar, ikinci merdiven şeklinde bir rampa (Hatta tuğla ve metal ile yapıldığında direk merdiven şeklini alıyor.) üçüncüsü zemin ya da çatı görevi gören yapı. Piramit şeklinde bir çatı da yapabiliyorsunuz. Bunların içinde en çok kullanacaklarınız ise güvenli çatışabileceğiniz bir alan bulduğunuzda etrafınızı kapatacak duvarlar ve yüksek noktalara çıkmayı saglayacak merdivenler. Sayı tuşları ile silahlar arasında geçiş yaparken, F tuşları ile hangi yapıyı inşa edeceğini belirliyorsunuz. Daha iyi çalışma imkanı için, yüksek bir nokta inşa edip çevreyi gözetlemek oldukça etkili oluyor. Ancak elbette bir yapı inşa ettiğinizi gören düşman orada biri olduğunu anlıyor. Silahlarla inşa ettiğiniz yapılar kırılabilen için bir yandan yeni yapılar yapıp diğer yandan onarmanız ya da yenisini inşa etmeniz çok önemlidir. Elbette tek başınıza oyuna girdiğinizde bu çok daha zor ama gurup halinde oynadığınızda görev paylaşımı ile daha kolay bir hal alıyor.

Fortnite, hemen her türden oyuncuyu kendisine bağlamış gözükmektedir. Şu anda PUBG ile olan rekabeti kendi lehine çevirebildiğini söylemek mümkün. Oyunun hoş görselliği ve eğlenceli oynanışı, PUBG'de olduğu gibi oyuncuları "bir savaş daha yapmaya" teşvik edip, saatlerce ekran başına kilitleyebiliyor. Sadece oynatmakla da kalmıyor, bu meret adeta izletiyor da kendini. Twitch'de şu anda en çok izlenen oyun olma özelliğini taşıyor Fortnite. Bence Battle Royale türünü seviyorsanız ya da denemek istiyorsanız, aynı zamanda Türkçe olarak da oynanabilen Fortnite'ı denememek büyük bir hata olur. ♦ **Enes Özdemir**





# WORLD OF TANKS

1.0

## “Campinovka” hiç bu kadar güzel gözükmemiştir!

Şeneler önce “Hala orklardan bıkmadınız mı?” temali bir video vasıtayıyla tanıtılmış World of Tanks yedi yılı geride bıraktı ve günümüzde 120 milyon oyuncuya ulaşmış durumda. Zaman içinde oyun mekanikleri anlamında defalarca revizyondan geçen (Başta gold mermi olayı ve arty nerfleri olmak üzere, bir kısmı hiç iyi hatırlanmıyor.) oyun, “1.0” sürümüyle şimdiden dek gördüğümüz en ciddi yenilemeye maruz kaldı.

Bu yeniliklerin en önemlisi grafik motorunun değişmiş olması. Oyunun daha önce üzerinde kurulduğu Bigworld Engine, 1.0 versiyonundan itibaren yerini çok daha yetenekli ve çok daha optimize bir grafik motoru olan Core Engine'e bırakıyor. Daha önce peyderpey HD modellemesiyle tanıdığımız tankları beğenmediğiniz, Core Engine'in haritalar, efektler ve dinamikler üzerindeki etkisini gördüğünüzde dibiñiz düşebilir.

1.0 versiyonu ile birlikte oyundaki 29 haritanın

tamamı yenileniyor ve buzul içinde hapsolmuş savaş gemileri teması üzerine kurulmuş, ürkütücü Glacier haritası oyuna ekleniyor. Oyundaki haritalar yapışal olarak çok değişimmemiş olsalar bile grafiksiz açıdan o kadar farklı gözüküyorlar ki kendinizi adeta yeni bir haritayı öğrenmeye çalışıyorum gibi hissedebilirsiniz. Aynı zamanda Core Engine'in oyuna en büyük katkılarından biri Havok fizik motoruna entegre olması ve bu sayede çevredeki araç ve yapıların –kismen veya tamamen– yıkılabilir hale gelmesi. Bu konuda mucizeler beklemiyorsanız gördüklerinizden memnun kalacağınızı söyleyebilirim. Yine de mesela bir Red Faction fizikleri ummayın derim, sonuçta binaların çatıları ve duvarlarının bir kısmı yıkılabilir olsa da her şeyi yerle bir edemiyorsunuz. Şu anda fizik motorunda bir iki sıkıntılı mevcut -ateş ettiğiniz süturnların yıkılırken kaybolması gibi- ancak kısa sürede yama ile düzeltilecektir diye düşünüyorum.

Oyundaki tüm ses efektleri ve oyunun tüm soundtrackının de üzerinde çalışılmış. Her bir harita yüklenirken yerel müzikler bize eşlik ediyor ve kazanma ihtimalimize göre –tipki Hababam Sınıfı'nda olduğu gibi- müziğin tonu ve hızı değişiyor. Yine de bu geçiş son derece hafif, muhtemelen sadece dikkatli kulaklar fark edebilecektir.

World of Tanks 1.0, şimdilik sadece PC kullanıcılarına sunulan bir sürüm. Oyunun PC ve konsol versiyonları üzerinde çalışan ekipler farklı olduğundan dolayı 1.0 veya benzeri bir revizyonu konsolda görüp göremeyeceğimiz konusu biraz havada. Core Engine'in şu anda sadece PC üzerinde çalışıyor olması olası takvim konusunda bir fikir verecektir. Oyun, mevcut oyuncularını koruma ve yenileyeni kazanma konusunda dev bir adım atmış. Aynı zamanda bir süredir oyundan uzaklaşmış olan eski oyuncular da sırı meraktan bile olsa dönüp bakmak isteyecektir. ♦ **Kürşat Zaman**





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

# Hangi durumda hangi silah kullanılmalı?

Aşında bu ay size bu kadar az kişi kaldıktan sonra neler yapmanız gerektiğini bilsedecektim. Ancak bunun yerine silahlara biraz daha fazla eğilmek, bizi birinciliğe götürün yolda onları nasıl kullanacağımızı bilmek daha faydalı olur gibi. PUBG, birçok silah sizlere sunan bir yapıp. Tabancalardan tutun da makineli tüfeklere, çifteye ve hatta tavaya kadar

birçok silahı duruma göre kullanabiliyor-sunuz. Peki bu silahları tanımak ne kadar önemli? Bu çeşitlilikten nerede, nasıl yararlanacağınız? Hangi silahı kullanırken nelere dikkat etmeliyiz? Silah eklentileri gerçekten de işe yarayan eşyalar mı yoksa sadece çantamızı mı dolduruyor? Gelin hep beraber PUBG'deki önemli dostlarımız silahlara söyle bir göz atalım.

Gönül isterdi ki onlarca sayfamız olsun. Her bir silahi detayları ile anlatayım. Ancak yerimiz kısıtlı olduğu için detaylı olarak değinmek istediğim silahlar oyunda en çok kullandığımız silahlar olacak. Bazı hafif makineli silahlar, taarruz tüfeklerinin büyük bir çoğunluğu ve keskin nişancı tüfeklerine değinmek istiyorum. Ancak bazı silah türlerini ise sonraki aya saklamak istiyorum. Zira yerimiz oldukça dar.

## Taarruz Tüfekleri



### AKM

AK-47'nin zaman içinde geçirdiği evrimler neticesinde daha kolay üretilen hale gelmiş, daha modern versiyonu. Ya da Türk insanın deyiği ile "Keleş". 7.62mm mermi kullanan AKM, geri tepme kontrolü çok da kolay olmayan bir silah. Silah eklentisi açısından çok sıkıntılı çıkarmayan ve kolayca full hale getirebildiğiniz AKM, namlu için namlu freni, susturucu ya da flaş gizleyici kullanabiliyor. Şarjör için ise hızlı çekim şarjörü ya da genişletilmiş şarjör alabiliyor. Yakin çatışmalarda yıkıcı olmakla beraber 4x dürbü kullanabilmesi sayesinde uzak mesafelerde, en azından duran hedefler üzerinde yeterince etkili. Hareket eden hedefler ise düşük mermi çıkış hızı sebebiyle AKM için kaçınılmazı gerekenler arasında.



### SCAR-L

Günümüzün en modern taarruz tüfeklerinden biri. 7.62mm mermi kullanan SCAR-H'nin "düşmanı yaralarsan üç kişiyi savaştan düşürürsün" ekseninde şekillenen yeni savaş dinamiklerine göre şekillendirilen ve 5.56mm mermi kullanan daha hafif versiyonu. M416 ile beraber favori çatışma tüfeklerimden olan SCAR-L aslında düşük bir hasara sahip olsa da tüm eklentileri takıldığında kusursuz yakın bir silah haline geliyor. 8x dürbü kullanabilmesi ve AKM'ye göre çok daha yüksek olan mermi çıkış hızı sebebiyle de uzaktaki hareketli hedeflere karşı etkili. Silahın dört eklentiye sahip olduğunu söylemeye yarar var.



### M16A4

Son otuz yılda girmediği ordu, görmediği savaş kalmamış emektaş taarruz tüfeğinin en modern versiyonu. Aslında oyunun en etkili taarruz tüfeklerinden biri olmasına rağmen eğer üzerinde çalışmadan, antrenman yapmadan siz mahcup edebiliyor. En iyi hasar oranlarından birine sahip olan M16A4'ün dezavantajlı yönü ise tam otomatik olmaması. Ancak üzerinde ustalığınızda fareye hızla tıklamaya alışıyor ve onu otomatikmiş gibi kullanabiliyorsunuz. 5.56mm mermi kullanan M16A4 uzun mesafelerde de etkili ve 4x dürbü kullanabiliyor. Eğer elinizin altında SCAR-L veya M416 yoksa sonuna kadar güvenebileceğiniz bir "yol arkadaşı".



### Groza

7.62mm mermisi ve inanılmaz atış hızı ile meskun mahalle rakiplerini eleğe çevirebileceğiniz Groza, sadece airdrop ile elde edebileceğiniz bir silah. Yani sadece bu silahi almak için bile savaşıyorsunuz. Bana göre oyunun en etkili Taarruz tüfeği olan Groza, Rus yapımı OTs-14 Groza'nın 7.62mm kapasiteli varyasyonundan türelmiş. Oyunda saniye başı hasar oranı en etkili silah. Aslında tek mermideki hasar oranı AKM ile aynı. Ancak AKM dakikada 600 mermi atabilirken, Groza 750 mermi atabiliyor. Bu durum da DPS oranını yükseltiyor. Bir de susturucuya takıldığınız zaman, Groza skorlarının tadına doyum olmuyor.

## Hafif Makineli Silahlar



### Micro Uzi

Orijinal adı Uziel Gal olan İsrail yapımı bu silah PUBG evreninde Micro Uzi olarak geçiyor. Birçok hafif makineli silah gibi 9mm mermi alan Uzi, oyunun en başında daha iyisini bulana kadar kullanabileceğiniz bir silah. Ayrıca eklentilerini tamamladığınızda çabuk şarjör değiştiren, testere gibi ateş edebilen ve geri tepmeyen bir meskun mahal canavarına dönüşüyor. 9mm mermi kullanan silahlar içinde en düşük hasara sahip olsa da paraşütle atladığınız ilk noktada bir Uzi olması fena olmaz hani.



### UMP9

CS 1.5'te B3-1 kısayolu ile aldığımız MP5'in varisi olarak gösterilen UMP, Heckler & Koch bandrollü bir silah. PUBG'de hafif makineli tüfek sınıfındamasına rağmen orta mesafede oldukça etkili olan UMP'yi, zaman zaman taarruz tüfekleri yerine de kullanıyorum. Aslında UMP daha çok taarruz ve hafif makineli tüfekler arasında kalan bir tür ve tüm eklentileri ile donatılmış bir UMP ciddi manada tehdit oluşturuyor. Her ne kadar uzak mesafede yetersiz kalsa da oyunun sonrasında dar bir alanda sıkıştığınızda elinizde olmasını isteyebileceğiniz bir silah.

## Keskin Nişancı Tüfekleri



### Kar98 Kurz

Kısa adıyla Kar98, ya da bizde şarkılara konu olmuş haliyle "Mauser", oyunun en çok aranan silahlarından biri. Harita üzerinde bulunabilmesi ile Kar98 hemen hemen her oyuncunun taarruz tüfeğinin yanına eklemek istediği bir silah. Yüksek hasarı ile tek mermiyle dahi oyuncuyu indirebilen Kar98, üçüncü seviye kaskları da tek bir mermide parçalayabiliyor. SKS ya da Mini14 gibi ardi ardına mermi yağıdırıyor olsanız da Kar98'e alışıkta sonra kolay kolay ondan vazgeçmiyorsunuz. Bu güzide silahın iki eklenti aldığı ve özellikle susturucu ile bol bol atış talimi yapabileceğinizi belirteyim.



### SKS

Bolca eklenti alan ve hızlı atış yapması sayesinde oldukça etkili olduğunu düşündüğüm SKS, orta mesafeli çatışmalarда ve hatta zaman zaman yakın mesafede de son derece etkili olan, taarruz tüfeği ile keskin nişancı tüfeği arasında sıkışmış bir silah. Tabii ki bir Kar98 ya da AWM gibi tek mermiyle tek adam almıyor, ancak yarı otomatik özelliği sayesinde seri atışlarda uzmanlaşırsanız orta ve uzun mesafede oldukça etkili bir silah oluyor. Kar98K, M24 ve MK14 ile beraber 7.62mm mermi kullanan üç keskin nişancı tüfeğinden biri.



### Mini 14

Oyundaki bir başka yarı otomatik keskin nişancı tüfeği olan Mini 14, 990m/s'lik mermi çıkış hızı sayesinde (AWM'den bile hızlı!) uzak mesafede son derece oldukça etkili. Öyle ki atışlarınız hedefi lazer kıvamında buluyor. Gerçekten oyunda anlayamadığım şekilde birçokları Mini 14'ün atış doğruluğunun düşük olduğunu söyleyken, ben tam tersine Mini 14 ile hayli başarılı ve devamlı isabet bulabiliyorum. 20 mermi alan şarjörü de kabası. Her ikisi de haritada bulunabilen SKS ve Mini arasında seçim yapmak size kalmış durumda. Ancak Mini'nin 5.56mm SKS'nin ise 7.62mm mermi alabildiğini unutmayın.



### AWM

Arctic Warfare Magnum, belki de keskin nişancıların oyunda en sevdiği silah. Ayrıca birçok oyunda da en güçlü silah olma özelliğine sahip. PUBG'de de AWM, en yüksek hasara sahip ve Kar98'i bile kıskandıracak tek atış skorları alabiliyor. 3. seviye kaskları parçalayıp üstüne rakibi tek atışta indirebiliyor. Ancak AWM de Groza gibi airdrop aracılığı ile elde edebileceğiniz bir silah. Ayrıca oyunda AWM için kullanabileceğiniz .300 Magnum mermisini de (7.62x67mm) yine sadece airdrop ile alabiliyorsunuz. Kısaca, oyunun sonrasında ve açık arazideyseñiz AWM'yi yanınızda isteyecəksiniz. Eğer sizde değilse, dikkatli olma zamanı.

M416'ya, ağır makineli tüfeklere, tabancalara ve pompalılara hiç giremediğimiz gibi, kullanımı hayli ilginç iki silah olan VSS Vintorez ve Win94'e de henüz dephinemedik. Bu silahlara sonraki ay bakacağız.. Dairenin içinde görüşmek üzere!



LEAGUE OF LEGENDS

# SİHİRDAR POSTASI

**H**içliği nasıl bilirsiniz? Kha'Zix, Cho'Gath veya Rek'Sai gibi yaratıkları ortaya çikaran hiçlik sizce ne kadar acımasız olabilir? Hiçbirimiz hiçliğin ne kadar engin olduğunu ve insana neler yapabildiğini göremeyeceğiz. Ancak yeni şampiyonumuzu Kaisa hiçliğin ne kadar tehlikeli olduğunu birinci elden test etmiş ve umutsuzluğa yenilmedikçe hiçliğe karşı konulabileceğini Runeterra'ya kanıtlayabilecek bir isim.

Küçük yaşlarda Hiçlik tarafından yutulan Kaisa, en güclü savaşçıların bile hayatı kalamadığı bu dünyada bir hiçlik canısının kendisine zırh ve silah olması ile beraber yeteneklerini geliştirmiş ve daha da önemli bilincini kaybetmeden durmaksızın Hiçlik içinde hayatı kalma mücadelesi vermiş. Onun için hiçlik yaratıklarını yok etmek artık rutin haline gelse de onu artık insan olarak düşünmeyen Runeterralılar, isminin

arasına kesme işaretü koymuşlar ve onu artı Kai'Sa olarak çağırmaya başlamışlar. Yine de Kai'Sa içindeki şefkatü ve umudu korumaya devam etmiş.

Yeni nişancı şampiyon sayesinde alt koridor oyunları daha eğlenceli bir hal almaya başlayacak gibi görünüyor. Evet, kendisi 8.5 yaması ile beraber bizlerle buluştu. Kai'Sa hareket kabiliyeti ve saldırısı potansiyeli ile özellikle önmüzdeki birkaç yama boyunca alt koridor için ilk tercihler arasında yer alacaktır. Zira Kai'Sa saldırısı gücü ya da yetenek gücü arasında seçim yaparak hasarını yükseltebiliyor. Kendisinden kaçmak kolay olmadığı gibi kendisini yakalamak da zor. Yine de Kai'Sa'nın Tristana ya da Caitlyn gibi uzun menzilli bir nişancı olmadığını söylemek istiyorum. Kendisi menzil bakımından Ezreal'a yakın diyebiliriz. Bu durumda Kai'Sa'nın yeteneklerine şöyle bir bakalım derim sevgili okur. ♦ **Enes Özdemir**

## Küçük Kai'Sa taktikleri!

Henüz Kai'Sa oldukça yeni bir şampiyon. Bu nedenle detaylı taktikler vermek için daha erken olduğunu düşünüyorum. Yine de oynanışa dair birkaç ipucu vermek isterim. Özellikle W yeteneğinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Haritada totem dağılımı ile harita görünümünü ne kadar genişletirseniz, Kai'Sa ile W yeteneğini o kadar isabetli kullanabilir ve W isabet ettiğiniz rakibin yanına ulti yeteneğinizle atılabilirsiniz. Özellikle koridordan kaçan rakipler ya da o an çaresiz kalan ormançılar üzerinden bu şekilde skor almanız olası. Bunun yanında özellikle takımın AP/AD şampiyon dağılımına göre siz de AP ya da AD olarak hangi yönde kendinizi geliştireceğinizi belirleyin. Eyrılmıştreceğiniz yeteneğinizi ise oyuncunun gidişatına göre seçin derim.

# Kai'Sa'nın yetenekleri



## Icathia Yayıımı (Q)

Bu yetenek özellikle doğru anlarda kullanıldığı zaman minyon temizleme yeteneklerini önemli ölçüde artırıyor. Kai'Sa menzili çok da yüksek olmayan bu yetenek sayesinde en yakındaki rakibe altı güdümlü atış yapıyor. Ancak menzilde birden fazla hedef varsa, bu atış dağılıyor. Eğer atışlar aynı rakibe isabet ederse her seferinde daha az hasar veriyor. Ancak Yaşayan Silah pasifi ile atışı güçlendirdiğinizde altından çok daha fazla atış yapabiliyorsunuz. Icathia Yayıımı Kai'Sa'nın temel hasar yeteneklerinden biri halinde. Özellikle Kite yaparken kullanmanız çok önemlidir.



## İkinci Deri (Pasif)

Kai'Sa'nın pasif yeteneği iki farklı şekilde işleyen güzel bir mekanike sahip. İkinci Deri isimli pasif, Kemiren Silah ve Yaşayan Silah olarak ikiye ayrılıyor. Kemiren Silah etkisi, rakip bir şampiyona yapılan normal saldırılarda, rakibin üzerinde plazma yükü bıraktırıyor. Bu plazma yükleri her seferinde artan büyümeye hasar veriyor. Dost şampiyonların rakibi hareketsiz hale getirdiği yetenekleri de bu yüze bir ekliyor. Dört yük bıktıktan sonra beşinci saldırında Kai'Sa rakip şampiyona yükü miktarda ani hasar verebiliyor. Bu beşinci saldırının yüksek hasar gücü varken Statik Hançer ile patladığını düşünemiyorum. Yaşayan Silah etkisi ise dükkan'dan alınan eşyaların özelliğine bağlı olarak Kha'Zix'e benzer şekilde yeteneklerimizi evrimletmemizi sağlıyor.



## Hıçlık Topu (W)

Kai'Sa'nın tek vuruşta en fazla hasar veren yeteneği sanırım Hıçlık Topu olsa gerek. Kai'Sa, hıçlık topu ile menzili hayatı yüksek bir atış yapabiliyor. Hıçlık enerjisinden oluşan bu atış, karanlık bölgedeki bir rakibe denk gelirse onu açığa çıkarıyor. Atışın isabet ettiği rakip aynı zamanda önemli miktarda hasar alıyor. Yeteneğin Yaşayan Silah Etkisi de mevcut. Bu etkiyle beraber yeterli yetenek gücü hasarına sahipse hasar miktarı artıyor ve eğer saldırı bir şampiyona isabet ederse bekleme süresinin bir kısmı iade ediliyor.



## Güçün Sınırı (E)

Kai'Sa'nın hem kaçmasını hem de yakalamasını kolaylaştırın bu yetenek iki aşamalı olarak işliyor. Şampiyonun güç toplayarak çok kısa bir süreliğine ilave hareket hızı kazanmasını sağlıyor. Ancak Kai'Sa ilave hareket hızı kazandığı bu kısa sürede saldırında bulunamıyor. Hareket hızı etkisi bitmesinden itibaren ise beş saniye boyunca Kai'Sa ilave saldırı hızı kazanıyor.

Yaşayan silah etkisini bu yetenek üzerinde kullandığınız zaman, yeterince saldırı hızı bıktırsıksız, yetenek size ayrıca kısa süreliğine bir görünmezlik etkisi de kazandırıyor.



## Ölümcul Dörtü (R)

Kai'Sa'nın ulti yeteneği daha çok kaçan rakiplerini yakalamak üzerine kurulu. Yetenek herhangi bir Yaşayan Silah etkisine sahip değil. Ölümcul Dörtü ile Kai'Sa, üzerinde plazma yükü yerleştirdiği bir rakibe olanca gücü ile, Rek'Sai'nın ultısına benzer bir şekilde çok hızlı atılıyor. Ancak bu yetenek rakibe hasar vermiyor, sadece rakibin yakınına sizin götürüyor ve kısa süreliğine bir kalkan kazanıyorsunuz. Kai'Sa W yeteneği ile ulti yeteneğini birleştirdiğinde uzaktaki şampiyonları dahi avlama fırsatı elde ediyor.

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

**99 TL**

# LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\***



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Logitech G513 Carbon

Abartısız, sık ve yenilikçi. Logitech'ten safkan bir oyuncu klavyesi.

Sayfa  
**98**



# DONANIM

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

# Kaslı konsollar!

Sony ve Microsoft, geçtiğimiz yıl konsol savaşlarını yeni bir boyuta taşımaya karar verdi. **PlayStation 4 Pro** ve **Xbox One X**, tüm vadettikleri ve başardıklarıyla mercek altında.

**O**yunlara adanmış cihazların hayatımıza girişi pek de yeni bir konu değil. 80'li yıllarda başlayan "konsol savaşları" 90'ların ortasında yeniden alevlendi ve sektörün en güçlü isimleri olan Sony ve Nintendo'ya Microsoft'un da katılmasıyla günümüzdeki halini aldı.

Peki, konsollar neden bu kadar popüler oldu ve rekabetin her döneminde teknik açıdan liderliği elinde tutan PC'lere nasıl rakip olabildi. Bilindik konularla başlayabiliriz. Mesela, koltukta otururken oyun oynamaya rahatlığı? Kim rahatından taviz vermeden, günlük hayatının içine oyuncular dahil etmek istemez ki? Ayrıca, gerek donanımlar gereksesi oyun alışkanlıklarımız seneler içinde değişmesine rağmen bir arkadaşımızla birlikte oyun oynamaya keyfi de insanları cezbedmeye devam ediyor.

Bu gibi maddeleri çoğaltmak mümkün ancak bir tanesi var ki, bugün inceleyeceğimiz konsolların çıkış noktasıyla direkt olarak

bağlılı; elbette konsolların upgrade gerektirmemesinden ve bunun başı başına PC'lere karşı yarattığı avantajdan bahsediyoruz.

## Kaslı konsollar neden var?

Hal böyleyken, PlayStation 4 Pro ve Xbox One X (ilk duyurulduğu adıyla Project Scorpio) duyurulduğunda insanların aklına bir soru takıldı. Acaba bir kez konsol satın alıp beş sene boyunca para harcamadan, arkaya bakmadan tüm oyuncuları oynayabilme dönemi sona mı eriyordu? Bundan sonra tipki PC'ler gibi konsollar da donanım güncellemeleri ile mi karşıımıza çıkacaktı?

Konsol üreticileri gelen soruları kısa sürede adresleyip herkesin aklındaki soru işaretlerini gidermeyi başardı. Hayır, konsollarda yeni bir dönem başlamıyordu, standart bir PlayStation 4 veya Xbox One halen tüm oyuncuların oynamabileceği stabil yapılar olarak varlıklarını sürdürerek ve içerik anlamında herhangi bir kısıtlama ile karşılaşmayacakları.

## Benzersiz 4K oyun deneyimi

Diğer taraftan salonunun rahatlığında oyun oynamak isteyen ancak PC'lerin teknik gücünden de mahrum kalmak istemeyen oyuncuların önünde artık yeni seçenekler mevcuttu. PlayStation 4 Pro ve Xbox One X sahibi oyuncular aynı oyunları HDR ve 4K çözünürlükte, üst seviye görsellikle oynama imkanına sahipti ve sadece yeni çıkan oyuncular değil, bir süredir piyasada olan en popüler oyuncular da kısa sürede "kaslı konsollara" göre elden geçirildi.

Geldiğimiz noktada her iki konsol için uyumlu onlarca oyun piyasaya çıkmış durumda ve yeni çıkacak en iyi oyuncular da bu iki konsol için yapılan optimizasyonlar ve güncellemeler ile bizlere ulaşacak.

Bu sayfalarda daha detaylı verilerini bulabileceğiniz PlayStation 4 Pro ve Xbox One X, teknolojiyi yakından takip eden ve benzersiz bir oyun deneyimi yaşamak isteyen oyuncuların gözdesi olmaya devam ediyor. Eğlenceye katılmanın tam zamanı. ♦

## PS4 PRO



**PS4 PRO**'da AMD tarafından geliştirilen **Jaguar x86-64 işlemcisi** bulunmaktadır.

2,1 GHz hızında çalışan 8 çekirdekli işlemci, standart PS4 işlemcisinden **%30 daha hızlı**.

PlayStation Pro şimdilik **1TB** boyutunda bir **harddisk** ile beraber sunuluyor.

Grafik tarafında da **PS4 PRO** gaza yüklenmiş durumda. **4.20 Teraflop işlem gücüne** sahip olan grafik çipi standart PS4'e göre **neredeysse iki kat daha kuvvetli**.

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

Xbox One X'te AMD tarafından geliştirilen 8 çekirdekli bir işlemci bulunuyor. 2.3 Ghz hızında çalışan işlemci standart modele göre **%30 daha hızlı**.

Grafik işlemci konusunda ise bir konsolda kullanılmış en güçlü grafik yongası bizi bekliyor. **6 Teraflop** işlem gücüne sahip olan **AMD Radeon grafik** çipi standart Xbox One'da kullanıldan neredeyse **4 kat daha kuvvetli**.

## XBOX ONE X

Xbox One X şu anda sadece **1TB** kapasiteli modeliyle piyasada.

Ürünün ağırlığı 3.81 kg ve boyutları **standart** Xbox One'dan daha küçük.

Konsolda **12GB GDDR5 bellek** kullanıyor

-**Forza Motorsport** ve **AC Origins** gibi oyunlar "Xbox One X Enhanced" olarak piyasada, ayrıca **Geriye Uyumluluk Programı** sayesinde çok sayıda Xbox ve Xbox 360 oyununu Xbox One üzerinde oynamak mümkün.

**Gran Turismo Sport**'tan tutun da merakla beklenen **God of War'a** kadar pek çok oyun PlayStation Pro üzerinde **4K oyun deneyimi** sunmakta.

3.3kg ağırlığındaki ürün gayet sessiz ve yanında bir **DualShock 4 gamepad** ile beraber geliyor.



## Asus Cerberus Fortus

Cerberus serisinin yeni üyesi

**A**sus'un Cerberus serisi ürünler, ROG serisinin aksine oyuncuların giriş seviyesi beklenenlerine hitap etmekte. Biz incelemeyi yaptığımız sırada hala Türkiye fiyatı belirlenmemiş olan Cerberus Fortus da bu ailenin en yeni üyelerinden birisi. ROG serisinin aksine agresif bir tasarıma sahip olmayan Cerberus Fortus, RGB ışıklandırma ile beraber geliyor ve hayli sık gözüküyor. 6 adet tuşa sahip olan ürünü sağ tarafta tuş bulunmuyor ve yanlarda kullanılan kaplamalı yüzey de bu bölgede kullanılan plastikin o kötü etkisini azaltmaya yardımcı oluyor. Mouse'un üzerinde DPI değerini ayarlayabileceğiniz bir düğme bulunuyor ve tek tuşa basarak 500/1000/2000/4000 DPI değerleri arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Giriş seviyesi pek çok mouse'ta bulunan Pixart ADNS-3050 modeli optik sensör sıradan bir oyuncu için fazlasıyla yeterli olsa da üst seviye beklenilere cevap vermekte zorlanacaktır. Buna rağmen cihazın 1000Hz polling rate değerini destekliyor olması, yine çoğu kullanıcı için gerekliliği tartışılısa da önemli bir nokta. Örnek vermek gerekirse bu değerin standart bir mouse'tan 8 kat daha iyi olduğunu ve tepki süresini minimuma düşürdüğünü söyleyebiliriz. Magnezyum alaşım gövde bileşenlerini kullanan ürün hayli dayanıklı bir yapıya sahip ve kullanılan Omron marka tuş anahtarları da 50 milyon basılış ömrüyle uzun yıllar bana misin demeden çalışmayı vadediyor. Ürünün RGB ışıklandırması için farklı modlar söz konusu ve yaptığınız ayarları hafızasında tutmak için de Windows açılışında yüklemek zorunda kalacağınız bir programa ihtiyaç duymuyorsunuz zira Cerberus Fortus kendi belleğine sahip. RGB modunu değiştirmek için tek yapmanız gereken DPI tuşuna basarken mouse'u ileri veya geri hareket ettirmek. Asus Cerberus Fortus sık tasarımı, rahat kullanımı ve sıradan bir oyuncuya hayli memnun edecek performansı ile giriş seviyesinde var olmaya çalışan bir ürün. En büyük sıkıntısı ise 59 dolarlık fiyatının rekabetçiliğini kısıtlayabilecek olması. Ülkemizdeki fiyat düzeyi bu açıdan kritik öneme sahip. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım, rahat kullanım, RGB aydınlatma, Uzun ömürlü Omron marka tuş anahtarları

**EKSİ** 4000dpi giriş seviyesi sensör, özelliklerine göre yüksek fiyat

80



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Plantronics RIG400

RIG serisinin fiyat performans modeli

**Ü**lkemizde daha çok kurumsal ürünleri ile tanınan Plantronics'in tarihi aslında çok eskilere dayanıyor. Öyle ki insanoğlu ay yüzeyinde ilk adımlarını attığında Neil Armstrong'e eşlik eden kulaklık Plantronics'den başkası değildi. Firmanın son yıllarda oyunculara yönelik tasarladığı RIG500 serisi kulaklıkları da tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ilgi gördü, öyle ki çoğu yerde stok bulmak problem haline geldi. Nihayet RIG400 modeli de ağabeyi RIG500 serisinin bir altına konumlanmış, giriş seviyesi bir kulaklık. Tamamen modüler yapıda olan ve firma tarafından PC platformu altında konumlandırılan kulaklığın RIG400HS ve RIG400HX gibi konsol versiyonları da mevcut ve pratikte aynı performansa sahipler. Aralarındaki en önemli fark ise RIG400'ün kulaklık köprüsünde RIG500E ve RIG515HD modellerinde de kullanılan ve çok beğenilen bir gerdeme bandı kullanılmış olması. Ayrıca ses kesme özellikli mikrofon da çıkartılabiliriyor ve son derece kaliteli bir ses iletme kapasitesine sahip. Daha ilk PUBG denememde arkadaşlarından "sesin şahane geliyor" yorumu geldi, açıkçası böyle giriş seviyesi bir ürünlerde bu duruma biraz şaşırdığımı söylememiyim.

Tamamen plastikten üretilmiş olmasına rağmen beklenmedik derecede sağlam duran ürünün kulaklık köprüsü değiştirilebiliyor. 3.5mm jack ile gelen kulaklık kablosu yeterince uzun ve üzerinde mikrofon açıp kapatma ve ses seviyesi gibi standart kontroller mevcut.

Üründe 40mm sürücüler kullanılmış ve kumaş kulak yastıkları da - biraz küçük olsalar da - son derece rahat bir kullanım sunuyor. Üstelik ses kalitesi de -özellikle kendi sınıfına göre- muazzam. Daha önce RIG500 serisini denemediyseniz ses performansı konusunda çok şaşıracağınızı eminim.

RIG400 son derece hafif, rahat ve performanslı bir ürün. 7.1 desteklemiyor olması oyuncuların bir kısmını kendisinden uzaklaştıracak olsa da fiyat performans konusunda tüm rakipleriyle yarışacak seviyede. 200 TL civarına edinilebilen RIG 400, ait olduğu giriş seviyesinde son derece zorlu bir rakip. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Hafif, modüler tasarım, yüksek ses performansı, uygun fiyat  
**EKSİ** 7.1 desteği yok

91



## HyperX Cloud Revolver

Yüksek ses kalitesi, rahat kullanım

Onuncu kulaklıkları konusunda rekabet giderek kızışıyor ve geldiğimiz noktada farklı fiyat düzeylerinde onlarca alternatif bulmak mümkün. HyperX'in oyunculara hitap eden ürünlerinden Cloud Revolver da ESL sertifikasını taşıyan, dikkat çekici bir ürün. Siyah – Kırmızı renkleriyle agresif bir görüntüye sahip olan kulaklığın üniteleri üzerinde yer alan logo ve kırmızı çizgiler ilk bakışta ıskınlı hissi veriyor, ancak aslında herhangi bir ıskınlamaya sahip değil. Üründe başınıza göre ayarlanabilen kulaklık köprüsü yerine sabit, metalik bir köprü ve deri kaplama bir gerdime bandı kullanılmış. Bu tip tasarımlar beni çoğu zaman rahatsız ettiğinden başlarda biraz endişeli olsam da korktuğum başıma gelmedi, Cloud Revolver günlük kullanımda bile son derece rahat bir ürün. Cloud Revolver serisinin giriş modeli olan kulaklıktaki 7.1 ses desteği bulunmuyor. Eğer 7.1 desteği ariyorsanız Cloud Revolver S modeline bakmanız yerinde olacaktır. Üründe 50mm'lik, HyperX'in "yeni nesil" olarak adlandırdığı sürücüler var ve deri kaplama, son derece rahat kulak yastıklarına sahip. Bu yastıklar dış sesleri kesme konusunda çok başarılı olmasalar da arkası kapalı tasarım sayesinde dışarıya fazla ses sızdırılmıyorlar. Üründe yerinden çıkartılabilen ses kesme özelliğine sahip bir mikrofon kullanılmış. Karşıya iletilen sesin kalitesinin de son derece tatmin edici olduğunu söylemem gereki. Cloud Revolver 7.1 destegine sahip olmasa da son derece yüksek bir ses kalitesi sunuyor ve bu sınıfta gördüğümüz en başarılı ürünlerden birisi. Müzik dinlerken dahi tatmin edici bir performans elde edeceğinizi söyleyebilirim zira ürünün yüksek ses ve bass kalitesi hayli iyi. USB yerine 3.5mm jack ile bizlere ulaşan ürün PC, PS4 ve Xbox One'da kullanılabilir. Bağlantı kablosu üstünden mikrofona kapatıp açmak veya ses seviyesini belirlemek de mümkün. Cloud Revolver'in satış fiyatı ise rakiplerine göre yüksek. 430 TL civarına bulunan ürünün en önemli eksisinin de Türkiye satış fiyatı olduğunu söylemek gerekiyor. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Başarılı ses kalitesi, Konfor seviyesi

yüksek, kaliteli mikrofon

**EKSI** Rakiplerinden daha pahalı, 7.1 desteği sunmuyor

83



## OMEN by HP 27

G-Sync destekli monitör arayanlara

Masaüstü ve dizüstü bilgisayar konusunda HP'nin OMEN ürün ailesini göz önünde bulundurmadan ürün satın almak, tam aradığınız ürünü kaçırmamanız sebep olabilir.

OMEN 27, tasarımlıyla bizce gerçekten etkileyici duruyor. Daha çok kibar ve sade bir görsellik sunan OMEN 27, açıkçası bu şekildeki hatlarıyla güzel de görünüyor. OMEN 27, G-Sync destekli bir monitör. Bu sayede özellikle NVIDIA ekran kartı sahiplerine hitap ediyor. Elimizdeki OMEN 27 de, tam 165 Hz kadar tazeleme oranına sahip bir monitör oluyor. 27 inch boyutunda LED arka aydınlatmalı TN panele sahip olan OMEN 27, 0.233 piksel aralığı ve 1 ms tepki süresi ile oyun monitörleri arasında iyi bir yerde duruyor. TN panelin getirdiği tepki süresi avantajını, görüş alanından feragat ederek yakalayan monitör, ancak yatay 170 derece ve dikey 160 dereceye kadar görüş alanı sunabiliyor. Monitörün görüntüleme oranı ise 16:9.

Ürün, QHD olarak da isimlendirdiğimiz 2650x1440 piksel çözünürlük sunuyor. Bu da bu monitörün 2K oyunculuk için ideal olduğunu gösteriyor.

OMEN 27'nin beğenmediğimiz tek yanı ise sanıboruz menü tuşlarının yerlesimi oldu. Monitörün sağ arka tarafına yerleştirilen menü tuşları, parmak uçlarınızla kolay kolay bulunamayan ve bu nedenle değişiklikleri rahat yapamadığınız bir setten ibaret.

Fiyat değerlendirmesini yapacak olursak ise, OMEN 27'nin 3158 TL fiyat etiketi ile 144 Hz'lik modellere nispeten biraz daha pahalı olduğu açık. Ancak QHD çözünürlükte 165 Hz ve üstü tazeleme hızı sunan 27 inch boyutlu monitörler arası için ise uygun bir fiyatı var. Elbette bu noktada seçim size kalmış. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Güzel görünen tasarım, ince çerçeveler, görüntü kalitesi, ergonomik tasarım, dengeli fiyat

**EKSI** Hoparlör yok, menü tuşları

90



**Asus**

## Vivobook Flip 14 (TP410U)

İkisi bir arada notebook!

Burada genellikle oyunculara hitap eden laptopları inceliyoruz bildiğiniz gibi, diğer taraftan pek çok insan için oyun deneyimi basit, zaman geçirme amaçlı yapımlardan ibaret ve bu insanlar için hafiflik, kullanışlılık gibi özellikler güclü bir sisteme kıyasla daha fazla önceliğe sahip. Asus'un Vivobook Flip 14 modeli de hem bir ultrabook'un hem de bir tabletin özelliklerini bünyesinde toplamış, son derece ilgi çekici bir model. Mavi tonlamalı alüminyum bir kasaya sahip olan model son derece sık duruyor ve 360 derece menteşe sistemi sayesinde de gereklidirde ekranı çevrilerek bir tablet gibi kullanılabiliriyor. Bu elbette dokunmatik ekran sayesinde mümkün olan bir özellik ve Asus da Nano Edge teknolojisi sayesinde ilk bakışta 13 inçmiş gibi gözüken bir laptopa 14 inçlik ekran sağluyarı başarmış. %78.7'lik ekran / gövde oranına sahip olan ürün sadece 1.6kg ağırlığında ve en ince noktasında 19.2 milimetrelük bir gövde kalınlığına sahip. Son derece canlı bir görüntüye sahip olan (1422:1 kontrast, 306 cd/m<sup>2</sup> parlaklık) ekran 1920\*1080 çözünürlüğü destekliyor ve 178 derecelik son derece geniş bir görüş açısı sunuyor. Teknik özellikler kısmına gelirse, Vivobook Flip 14'ü pek çok farklı donanımla edinmek mümkün. Bize gelen TP410U modelinde yedinci nesil Core i5-7200U işlemci ve 4GB RAM bulunmaktadır. Ayrıca opsiyonel olarak sunulan GeForce 930MX ekran kartı da test ürününe mevcuttu. Son olarak 256GB SSD ve 1TB sabit disk de test ürünümüzün donanımını tamamlıyor.

Bu da şu demek, şu sıralarda hayli popüler olan Surviving Mars, Northgard gibi oyunları bu bilgisayarda rahatlıkla oynayabilirsiniz. Kısaca amacınız internette gezinmek, ofis programlarını kullanmak, film izlemek ve sistem gereksinimi yüksek olmayan oyunlar oynamak sa da bu bilgisayar beklenınızı fazlasıyla karşılayacaktır. Tam şarjda 5 saatli aşan batarya ömrünü de ekleyelim.

Daha önce bahsettiğimiz gibi pek çok opsiyonel iç ve dış donanım (Asus Pen gibi) ile edinilebilen Asus Vivobook Flip 14'ün Türkiye satış fiyatı ise 3700 TL'den başlıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

- ARTI** Son derece yüksek ekran kalitesi, ince ve hafif tasarım, 360 derece menteşe özelliği
- EKSİ** Donanımsal özellikleri çok güclü değil, kamera kalitesi vasat

**88**



LEVEL  
**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**

**Logitech**

## G513 Carbon

LIGHTSYNC desteğiyle sık bir mekanik klavye

Geçtiğimiz ay incelediğimiz G413 modeli gerek performansı gerekse abartısız ama sık tasarımıyla beğenimizi kazanmıştır. Logitech'in yeni ürünü olan G513 ise küçük kardeşinin başarılı özelliklerini alarak üzerine yenilerini ekleyen bir model. Ürün ilk bakışta fazlasıyla G413'ü andırıyor ancak tek renk ışıklandırma sunan kardeşinin aksine 16.8 milyon renk destekleyen RGB aydınlatmalı tuşlar kullanılmış. Logitech Gaming Software üzerinden bu ışıklandırmaya istediğiniz gibi müdahale edebilmeniz mümkün.

G513'ün en önemli özelliklerinden birisi ise LIGHTSYNC özelliği. Bu özellik sayesinde 300'den fazla oyun için ışıklandırma profilleri oluşturmak mümkün oluyor ve şimdide kadarki en görkemli RGB gösterilerinden birisine tanık oluyoruz. G513'te kullanılan LIGHTSYNC'in G502 oyuncu faresi ve G560 PC oyun hoparlörü gibi pek çok diğer model ile senkron olarak çalışabildiğini ekleyelim.

Üründe tipki G413'te olduğu gibi 5ms tepki süresine sahip, mekanik Romer-G anahtarlar kullanılıyor ancak bu defa iki farklı seçeneğimiz var. G413'te kullanılan modeli basitçe Romer-G Linear olarak adlandırmak mümkünken, yeni Romer-G Tactile tipi anahtarlar FPS tipi oyunları sevenlere hitap ediyor. Dokunsal Tuşlama özellikli bu anahtarlar daha hassas ve akıcı bir oyun deneyimi sunmaktadır.

G513 de tipki kardeşi gibi safkan, abartısız ve sık bir oyun klavyesi. Bu modelde kullanılan kol desteği de hafızalı köpük kullanılması sayesinde oldukça rahat bir kullanım vadediyor. Ayrıca klavyenin yanında bir tuş söküme aparatı ve WASD kısmı için de daha yüksek kavrama ve hissiyat sağlayan 12 adet ilave tuş geliyor, tipki G413 gibi. G513 Carbon son derece yetenekli ve başarılı bir klavye.

Biz bu incelemeyi hazırladığımız sırada Türkiye satış fiyatı henüz belirlenmemiştir ancak ürünü yurt dışında 149\$'a edinebiliyoruz ki bu rakam G613 ile aynı. Bu da onu +550 TL seviyesine oturtacak gibi gözüüyor. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

- ARTI** Bağımlılık yaratan Romer-G anahtarlar, LIGHTSYNC teknolojisi, Ek tuş takımı, sık tasarım
- EKSİ** Fiyat düzeyi yüksek, mod tuşlarının olmaması kimi oyuncuları rahatsız edebilir

**92**



**Logitech** ♦

## G633 Artemis Spectrum

Hem oyunlarda hem müzik dinlerken...

**G**633 aslında yeni bir kulaklık değil, piyasaya çıkışının üzerinden hatırlı sayılar miktarda zaman geçti. Diğer taraftan sunduğu bazı özellikler ve dizayn tercihleriyle halen piyasadaki en "genç" headsetlerden birisi konumunda. Göze hoş gelen bir tasarıma sahip olan kulaklık 16.8 milyon renge ulaşabilen bir aydınlatma ile geliyor. İlk başta biraz sıkılmış gibi hissettirmesine rağmen bir kez kafanızda taktığınızda son derece konforlu olan ürünün kumaş kulak yastıkları terlemeyi engelliyor ve çıkartılıp yıkanabiliyor. Üründe kullanılan plastikin de son derece kaliteli bir his verdiği belirtmem gereklidir.

Logitech'in G633 modeli iki ayrı kabloyla beraber geliyor. Her ikisi de son derece uzun olan bu kabloların biri standart 3.5mm jack, böylece telefonunuz ve konsolunuzda rahatlıkla kullanabiliyorsunuz. USB kabloyu kullandığınızda ise devreye Logitech Gaming Software üzerinden kolayca yapabileceğiniz ek ayarlar giriyor. 7.1 çevresel ses destekli olan ürünün bir diğer avantajı da hem Dolby hem de DTS sertifikasına sahip olması. Bu ikisi arasında Gaming Software üzerinden geçiş yapabiliyorsunuz. Hangisi daha iyi sorusu çok geliyor ancak bu konuya yerimiz yetmez. Tercih size aittir.

Üründe tasarım anlamında ise biraz alışılmadık bir mikrofon kullanılmış. Karşıya iletilen ses kalitesi ise mükemmel yakındır.

Oyunlarda çevresel ses performansı son derece başarılı olan kulaklık müzik dinlerken de hemen herkesi mutlu edebilecek bir performans veriyor. Kısaca, oyun ve müzik için sizi senelerce götürebilecek bir kulaklık arıyorsanız G633 Artemis Spectrum hayli uygun bir aday. Ürünü piyasada 550 TL civarına bulmak mümkün.

♦ **Kürsat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Hem Dolby hem DTS desteği, başarılı oyun ve müzik performansı, kaliteli mikrofon, konforlu kullanım

**EKSI** Yolda müzik dinlemek isteyenler uzun kablo yüzünden zorluk yaşayabilir

90



**Viewsonic** ♦  
XG2730

Bir oyun monitöründen beklediğiniz her şey...

**V**iewsonic'in XG serisinden XG2402 ve XG2530 modelleri daha önce konuğumuz olmuştu, bu defa serinin üst seviye ürünü olan ve görüntü anlamında da diğer iki modelden hemen ayırtılabileceğiniz XG2730'u inceledik. Viewsonic'in 27 inchlik monitörü 2560x1440 WQHD çözünürlük destegine sahip, yani 16:9 ekran oranı ve TN panel ile oyunculara sunuluyor. 1ms gecikme süresine ve 144Hz yenileme hızına sahip olan monitör AMD Freesync desteği ile birlikte geliyor. Bu da bildığınız gibi ekran-daki kırılmaların büyük bir oranda def edilmesi demek. Aynı zamanda kullanılan TN panel de 170 derece yatay ve 160 derece dikey görüş açısı ile oldukça başarılı bir performans gösteriyor. 350 cd/m<sup>2</sup> parlaklık değeri ve 1000:1 kontrast değerleri XG2730 daha önce incelediğimiz kardeşleri ile aynı tasarım felsefesine sahip olmasına rağmen biraz daha farklı gözüküyor. Ürünün arkasında Rampage X aydınlatma bulunmuyor ve bunun yerine ön kısmın alt kenarında ince, kırmızı bir şerit tercih edilmiş. Ergonomi ise hatırladığımız gibi, hem monitörün ilk montajı son derece kolay hem de neredeyse her yöne hareket edebilen ekran sayesinde istediğiniz pozisyonu bulmak kabus olmaktan çıkmıyor. 2x2W dahili hoparlörlerin performansı da yeterli. Monitörün kumanda ve OSD panelleri ise ürünün belki de tek negatif yanı. Sağ arka kısmındaki kontrol düğmeleri monitörü ayarlamak istediğinizde elinizin dokunmasıyla istem dışı devreye giriyor. Bir kez ayarladıkten sonra çok kullanmayacak olmanız sebebiyle büyük bir sıkıntı sayılmaz. Kulaklık askısı, kablo toplama yuvası, ColorX profilleri gibi çok sayıda aksesuar ile gelen ürün piyasada 2450 TL civarına bulunabiliyor. ♦ **Kürsat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Muhteşem görüntü kalitesi, Freesync, 144Hz desteği, kolay montaj ve kurulum

**EKSI** Kumanda düğmelerinin yeri sıkıntılı, fiyatı yüksek, OSD panelin kullanımı zor

86

# SEKİZ

İzlemek her zaman güzel bir kaçış olmuştur. Yapması kolay, işleviye zaman zaman bir o kadar beyin uyuşturucu... Son yılların en popüler olayı, "YouTube yayıncılığı" da aslında bizleri gerçekten işe yarar bir şeyler yapmaktan alıkoyan, önemli bir "boş vakit geçirme" eylemine dönüştü. İşte buna dur diyecek sekiz tavsiye...



## Programcılık

Bu dergiyi okuyanların %99'unun oyun oynadığını biliyoruz. Oyun oynamak için de elinizin altında hep bir bilgisayar bulunduğuna göre, açıp oyun videoları izlemek yerine onları nasıl yapacağınızı öğrenmek daha iyi olmaz mıydı? Unity, CryEngine ve Unreal Engine 4'ü tavsiye ediyoruz.



## Modelleme

Programcılık sizin tarzınız değilse, olayın görsel kısmına kayabilirsiniz. Piyasada bolca modelleme yapmaya yaranan program bulunuyor. 3DS Max'i, Rhino'su, Cinema4D'si, ZBrush'i... Blender'i da unutmak lazım. İleride oyun yapmak istiyor ve görsel kısımda yer almak istiyorsanız, bu programları denemek çok işinize yarayacaktır.



## Cizim

Çizmek, insanın içinden gelen bir dürtü aslında ama bunun farkında değilseniz de okullardaki resim dersleri bu yeteneğinizi keşfetmede bir anlamda faydalı olabiliyor. Eğer zaten çizime karşı yeteneğiniz varsa bunu çizim tabletlerine yönelik dijital renklendirme-boyama taraflarına yönelik geliştirebilirsiniz. Her taraf zaten konuya ilgili eğitim videolarıyla dolu.

## Grafik tasarım ↗

Bilgisayar sahibi herkesin kolaylıkla girebileceği bir konu da grafik tasarım ve buna bağlı olarak belki web tasarım da ekleyebiliriz. Bir hobiden kısa sürede serbest olarak yapabileceğiniz bir işe dönüştürebileceğiniz grafik tasarım mevzusu, ileride bir hayli işinize yarayabilir.



## Fotoğrafçılık ↓

Bir hobi olarak yapabileceğiniz en iyi işlerden biri olan fotoğrafçılığı profesyonelliğe döndürmek de hiç zor değil. Giriş sınıfı bir DSLR makineyle giriş yapabileceğiniz fotoğrafçılıktı en önemli konu, bir konsept dahilinde kendinizi geliştirmek. Portre mi, mimari mi, şehir hayatı mı veya başka bir şey mi karar verin ve kendinizi geliştirin.



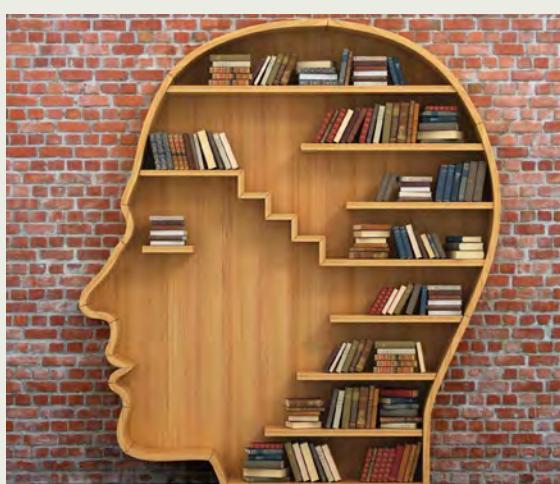
## Fitness

Saatlerce oyun videosu izlemek yerine kalkın bir spor salonuna yazın.Çoğu spor salonu birçok faydalı ders programına da sahip oluyor üstelik. Fitness'i hayatınıza sokarak beslenme alışkanlıklarınızı da değiştiriyor ve vücutunuza her anlamda en faydalı işi yapmış oluyorsunuz.



## Dövüş sporları

Hayatınıza bir amaç katmak ve o konuda gelişmek adına yapabileceğiniz en iyi şeylerden bir tanesi dövüş sporlarından birine baş koymak. Grup sporlarından farklı olarak kendi başınıza hareket edebildiğiniz için çok daha kolay ilerletebileceğiniz dövüş sporlarında seçim sizin... Wing Chun da olur, Aikido da, Capoeira da, Taekwondo da...



## Kitaplar

Öncelikle şunu sağlamalısınız: Kitap okumak yattırmadan önceki 10 dakikada yaptığınız bir eylem olmamalı. İkinci kısımda da şunu göz önünde bulundurun: Sevdığınız kitabı okuyun. İlla dünya klasiklerini okuyacağım diye debele-nirseniz kitap okumaktan bile soğuyabilirsiniz. 3 tane sevdığınız kitap, bir dünya klasığı diyerek güzel bir periyot yakalayabilirsiniz.

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

"Nisan - Mayıs ayları, gevşer gönül yayları" demişler lakin bu bizi pek ilgilendirmiyor, bizim işimiz kültür sanat! Bu ay içeriğimiz Şampiyonlar Ligi grubu gibi, iyi okumalar!

## SİNEMA

# TOMB RAIDER

Lara Croft gibi bir güzelliği beyazperdede Angelina Jolie ile görmenin ardından Alicia Vikander, o kadar iyi geldi ki anlatamayız. 2013'teki yeni Tomb Raider oyununun beyazperdedeki yüzü haline gelen Alicia Vikander, oldukça başarılı bir iş çıkartmış. Tomb Raider filmimiz de bol bol aksiyon sahnesinin yanında, oyunun birebir kopyası olmayaarak tatlı göndermeleriyle izleyicinin kalbini

kazanabilecek türden. Filmin konusu ise oyundaki konuya hemen hemen aynı. Bisiklet kuryeliinden başlayan macerası Lara'yi, Ölümün Kraliçesi Himiko'nun mezarına kadar sürüklüyor. Peşindeki Trinity örgütü ise işleri iyice zorlaştırmıştır. Aslında Lara'nın amacı, 7 yıl önce kaybolan babasına ne olduğunu bulmak. Onu bulabilmek için kaptan Lu Ren'den yardım istiyor. Filmin geri planda kalan en

öneği Daniel Wu (Lu Ren) olmasaymış güzel olabilirmiştir. Hong Kong'un en üretken dövüş sanatları yıldızını aksiyon içinde görememek insanı biraz üzüyor. Tomb Raider'i izleyecek olanlara minik uyarı geçelim; film ve oyun aynı değil. Konu, işleyiş, karakterler gibi detaylar aynı ancak olayın gidişatı birebir aynı değil ve bu da sürprizlerin bizi beklediği anlamına geliyor. ♦ Ceyda Doğan Karaş

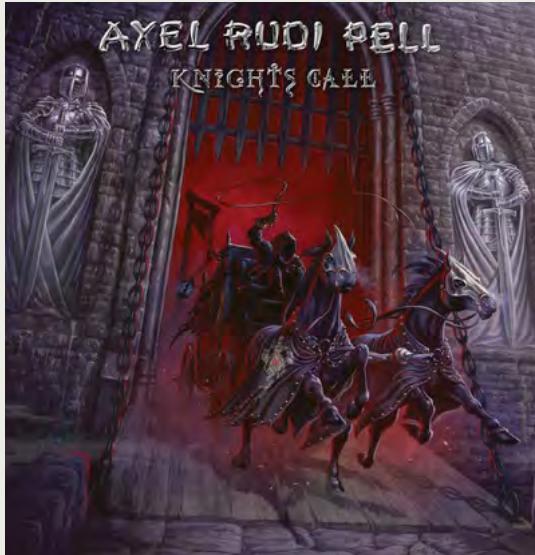


## ALBÜM

# MASSAKA SİYAH

35 yaşına merdiven dayamış bizim gibilerine Rap dediğiniz an "Carteeel" diye cevap almanız olasıdır. Bizler için uzunca bir süre büyük anlam taşıdı, hala da taşır. Bir dönemin, bir devrin sesi olabilmek ve dünyaya ayak uydurarak sıkıntılıları anlatabilmek büyük bir iş cidden. Onlardan sonra Rap tarafını hiç takip etmedim diyebilirim. Yıllar sonra bir şey ararken Av Mevsimi şarkısını bulup bir arkadaşma atmama "Günaydın" lafini yemem bir oldu. Devamında da Massaka'ya olan ilgim katlanıp gitti. Öncelikle söylemem lazımlı, Massaka herkese göre değil. Ceza, Dr. Fuchs, Monstar361 ve Kodes gibi isimlerle yan yana söylediğinde bile direkt kendisini fark ediyorsunuz tarzından ötürü. Olabildiğine karanlık, olabildiğine gotik ve narkotik bir yapıda. Bütün şarkıları gurbetçilerin yaşadığı baskıları, olası çatışmaları ve mafya düzenini konu alıyor. Siyah albümünde de durum böyle. Intro Outro dahil toplam 12 şarkı mevcut. Bu albümde de konuk rapçılar Massaka'ya eşlik ediyor. Killa Hakan, Monstar361 ve Kodes bizi bekleyen isimler. Albüm çıkmadan evvel Satranç, 24 Ayar ve Anlat şarkıları tek tek duyurulmuştu. Önceki albümlere göre farklı bir imajı var Siyah'ın. Rap ilginizi çekiyorsa mutlaka göz atın. Königssasse kral soyu demek, adam dediklerine giydirir etek! ♦ İlker Karaş





## ALBÜM

# AXEL RUDI PELL KNIGHTS CALL



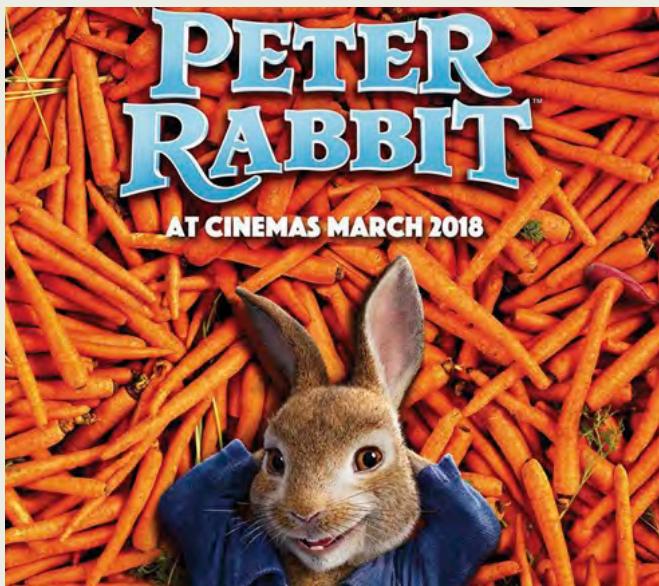
**S**u Alman Heavy Metal (tankların-)dan gruplarından aldığı keyfi sanırımlı diğer gruplardan alamıyorum. Psikolojik olabilir lakin çok iyi iş yapıyorlar! Onlardan biri de Axel Rudi Pell. Panzer gibi mübarekler, yıllar geçse bile tonajından bir şey yitirmiyorlar. Knights Call da yine öyle bir albüm. Kısa bir intronun bizi karşıladığı albümün ikinci şarkısı ile uçaktan paraşütüsüz atlamışçasına adrenaline boğuluyoruz. Toplam 10 şarkı ile karşımıza çıkan albümün

size verdiği keyif ve enerji, şarkılarla eşit olarak dağıtılmış adeta. Şarkılar, gitar ve baterinin hazırladığı bir giriş üzerine sisleri dağıtırcasına şarkıya giren Axel'in yorumuyla devam ediyor. İşten okuldan sikkin/bitkin çıktıığınız yağmurlu bir gün olur ya, sokak üzerinde bir kafeye oturup kulağınızı müziği takip geride kalanları unutmak isteyeceğiniz. İşte Axel Rudi Pell, albümü "o gün kulağında olması gereken bir albüm" diyerek hazırlamış sanki... ♦ İlker Karaş

## ALBÜM

# JUDAS PRIEST FIREPOWER

“Açmayın Dedeler” esprisi ile bir albüm anlatımına gireceğim hiç aklıma gelmezdi ama durum böyle! Eşsiz vokal Rob Halford ve tadı hiç bozulmayan Judas Priest yine taş gibi bir albüme imza çakmış. Daha ilk şarkidan riffler yakalıyor bizi. Öyle bir girişi ve temposu var ki “bitmesin” dediğiniz bir şarkısı olacak. Albümde Lightning Strike’ı Lightning Strikes olarak okuyup anlamsız heyecanlanmamı da unutamam. Ozzy’nin en sevdiğim şarkılarından birine cover yaptıklarını sanmama kaç puan? Albümün gitar tonu ise yine bir Judas Priest klasiği. Ne kafa sıispersi ne gürültü yapıyor lakin tam dozunda bir kırılığe sahip. Halford’un çıkışları bütün bu tonlamanın üzerine pudra şekeri serpercesine gerçekleşiyor. Bütün albüm bir yana No Surrender şarkısı bir yana demeden de geçemeyeceğim. Judas Priest’in o kadar şarkısını dinledim, bu kadar pop yorumuna yaklaşıklarını hafızam beni yanılmıyorsa görmedim. Bon Jovi’ye söyletip Richie Sambora’nın o tarhana çorbası gibi karışık tadi olan sololarını ekleseniz muhtemelen tatlı bir Bon Jovi şarkısı olabilecek kadar enerjik bir şarkı resmen. ♦ İlker Karaş



## SİNEMA

# PETER RABBIT

**W**ill Gluck'un yönettiği eğlenceli aile ve macera filmimiz Tavşan Peter, her yaştan izleyiciye hitap ediyor. Hikayemiz, yarımadan tavşan Peter ve arkadaşının boş bir kır evini sahiplenmesiyle başlıyor. Ancak eve yerleşen minik dostlarımızın başı, suratsız Bay McGregor'un ortaya çıkmasıyla bėlaya giriyor. İnsanlar ve hayvanlar arasında kurulan bir dünyada kendimizi bulduğumuz filmde, Tavşan Peter masalından beyazperdeye davet ediliyor. Yollarca severek okuduğumuz çocuk masalı, içерisine biraz daha farklı kurgu ve detayları dahil ederek renklendirilmiş. Tavşandan ortaya çıkan klasik bir masal kitabı kıvamında ilerleyen olaylar, ayrıca şiddet unsuru da islemekten geri kalmıyor. Film, her ne kadar gerçek dünyadaymış gibi görünse de aslında bizi ilginç noktalara sürüklüyor. Karakter modellermelerinin son derece şirin olması ve Sam Neill, Rose Byrne, Domhnall Gleeson, Emma Louise Saunders gibi başarılı isimlerin filmde yer alması, meraklısını bir tık yukarı çıkarabilir. ♦ Ceyda Doğan Karaş



# ÇİZGİ DÜN- YALAR

Adım adım büyük bir savaşı  
karımıza getiren **Justice League**,  
uzun süredir okuduğunuz en iyi  
çizgi-roman serilerinden bir tanesi.  
Bir de üstüne **Suicide Squad**  
cillası çektiniz mi, kombo tamam!





## īki film, īki hüsran

DC çizgi-romanları ne kadar iyiye, filmlerde de bir yavanlık durumu var maalesef. Justice League’ı nasıl bir hevesle beklediğimi bir ben bilirim. Fakat sonra filmde olanlar... Aquaman ne yaptı mesela? Süpermen o kadar tanrı gibiye League’e ne gerek var?

Suicide Squad filmi ise muhteşem bir fragманa sahipti, film ise bir o kadar boş çıktı. Oysaki çizgi-romanlardaki herhangi bir olayı ekrana taşısalar çok daha fazla beğenirdik. 2019’dan devamı gelecek gibi gözüküyor, belki orada durum toparlanır ama DC filmlerinin bu kadar iyi bir görsel atmosfere sahip olup senaryo anlamında sınıfta kalması asabımı da bozmuyor değil.

Tabii size tüm ciltlerde ne olduğunu anlatacak değilim lakin Justice League bazı çizgi-roman serilerinin tıkandığı çok önemli bir noktayı sorunsuzca halletmiş gibi gözüüyor: Sürükleyicilik.

Mesela gelin size bir itirafta bulunayım... Batman’ı gerçekten severim. Her anlamda çok sağlam bir karakter. Fakat örneğin ülkemizde yayımlanan Batman ciltlerini okurken kaç kez ara verdiğim, kaç kez neler olduğunu unuttığumu hatırlıyorum. İlk yayımlanan Batman ciltleri, Baykuşlar Divanı son derece iyiidi mesela çünkü bir film izliyormuşçasına neler olduğunu merak edip hikayeyi ruhuma işleyerek takip etmiştim. Fakat sonraki ciltler...

Bu tabii bir örnek; birçok başka çizgi-roman da aynı sorundan mustarip. Justice League ise sürükleyicilik ve hikaye takibi anlamında çok iyi bir seviyede. Bir şekilde hiçbir Justice League cildini satın almayı hepsini aynı anda alıp okumayı deneseniz bile sıklacağınızı düşünmüyorum. Kısacası Justice League’ın DC Rebirth aşaması gelmeden, diğer ciltleri aradan çıkartın ve sonsuz bir tatmine ulaşın.

### Boomerang? Neredesin?

Justice League’den girmişken bir başka DC olayını da burada işleyelim istedim. JBC tarafından yayımlanan Suicide Squad da geçtiğimiz ay DC Rebirth dozunu aldı ve Kara Mahzen cildiyle çıkartma yaptı. Kara Mahzen hem Suicide Squad’da giriş, hem de seriyi takip edenlere sunulanlar

**G**eçen ayın bomba konusu, DC Rebirth olayı gerçekleşti, herkes bir takım DC Rebirth ciltleriyle, DC evrenindeki yeni yapılanmayla tanıma imkanı buldu. Kimimiz Batman’e yöneldi, kimimiz Suicide Squad’a, kimimiz Aquaman’e, kimimiz de The Flash’da... (Superman’ı de unutmamak lazım.) The Flash konusunda geçtiğimiz ay ufak bir hata yapıp serinin yayıcısını karıştırmışım, bu konuda özür diliyorum. The Flash ülkemizde Arka Bahçe yayıncılık tarafından yayınlanıyor, yanlış olmasın.

Olayın Justice League kısmı ise henüz DC Rebirth’de adım atmış değil. Hatta sanıyorum ki YKY olayı iyice yayıp Darkseid Savaşı’nı da hemen piyasaya sürmeyecekti ama apar topar bir anda bir sürü Justice League cildi piyasaya sürüldü ki DC Rebirth öncesi olay tamamlansın.

### Kısa süreli bir tanrı: Batman

Bakayım, Justice League 2014’ün Kasım ayından beri Türkiye’de yayımlanmaktadır. (Raftan cildi alıp baktım, hatırlamam mümkün değil.) Başlangıç adıyla yayımlanan bu ilk cildin çizer koltuğunda da elbetteki efsanevi isim Jim Lee oturuyor. Daha ilk dakikadan aksiyonla başlayan bu cilt, bizi Justice League’ın ünlü üyeleri, Batman, Süpermen, Green Lantern, Aquaman, The Flash, Cyborg ve Wonder Woman ile tanıştırıyor ve yetmiyor, kısa sürede Darkseid’i de işin içine ekliyor. Sekizinci ciltte de Darkseid “başkötu” koltuğunda oturduğuna göre, düşünün nasıl büyük bir tehlike söz konusu...

anlamında bana bir hayli başarılı geldi. Zaten yine Jim Lee çizimlerde döktürmüşt, okumadan geçemezdim. Tabii bu ciltten tam anlamıyla keyif almak için öyle ya da böyle Suicide Squad’ı biraz tanımak gerekiyor. Mesela çizgi-romanda Enchantress’ın geçtiği biraz boş bırakılmış; eğer bu karakteri önceden tanımadan siz kim olduğunu anlamak zorlayabilirsiniz. Ciltteki olaylar da giriş anlamında gayet iyi; bundan sonra olacaklara güzel bir zemin hazırlıyor. Katana’nın yeteneklerine hayran kalıyor, Harley Quinn’ın deli halini görünce yüzümüze bir gülümseme oturuyor, Killer Croc’a bir şey olmasın diye garip bir empati yapıyoruz.

Eğer yayımlanan önceki ciltleri kaçırdıysanız da bu citle seriye giriş yapmaktan çekinmeyin.

Herkese bol çizgi-romanlı günler diliyor, hepiniz DC Rebirth dolu bir yıl diliyorum. (Bu arada ufak bir bilgi geçmek istiyorum. Burada yayıncı firmaların isimleri geçiyor, çizgi-romanları övüyorum ediyorum ama sanmayın ki kendileriyle herhangi bir anlaşmamız var. Hatta burayı takip edip etmediklerini bile bilmiyorum. Ortamımız samimidir, yanlış anlaşılma olmasın...)

◆ Tuna Şentuna

# OTAKU CHAN

Mangalardan uyarlanan live-action'lardan sonra sırada Japon, Çin ve Batı klasiklerden esinlenen en iyi manga ve animeler var. Yaklaşan bahar sezonunu da unutmadım; ne bombalar bekliyor bizi, ne bombalar!

Japon edebiyatını merak edip de nereden başlasmış diyenlere en güzel anime önerisi Aoi Bungaku serisi olacak. Ülkemizde de kitapları çevrilmiş modern Japon edebiyatının en önemli yazarlarından Osamu Dazai, Natsume Soseki, Ryonosuke Akutagawa ve Ango Sakaguchi'nın eserlerinden uyarlanan bölümlerin çoğunun yönetmeni de Death Note ve Attack on Titan serisinden bildiğimiz Tetsurou Araki. Her öykü karanlık atmosferi ve müthiş derinlikli karakterleriyle insanda tokat yemiş hissi uyandırıyor.

İlk bölümler Dazai'nın İnsanlığını Yitirirken kitabının uyarlaması ve yazarın bir anlamda özyaşam öyküsü. Üst üste çöküşler yaşanan bunalımdaki karakteri Yozo'nun kitabın adından da belli olduğu gibi insanlığını giderek yitirmesinin hikâyesi anlatılıyor. Soseki'nin Kokoro hikâyesi de Gönnül adıyla basıldı Türkçede. Egoizm, yalnızlık ve suçluluk gibi insan tabiatına ilişkin pek çok kavram ön plana çıkar bu kitap ve anime uyarlamasında. Elbette en beğendiğim yazarlardan Akutagava'nın "Jigoku Hen"'i müthiş uyarlanmış animeye. Cehennemi resimlerinde tasvir edemeyen ünlü bir resminin yaşadıklarının anlatıldığı "Cehennem Tablosu" isimli öykü de Raşomon ve Diğer Öyküler başlıklı kitabı içinde yer alıyor. Şimdiye bahsettiğim isimlerin çoğu Bungou Stray Dogs animesinde birer karakter olarak karşımıza geliyor ama yazarların eserlerine yönelik çok gönderme yok maalesef.

Japonya'nın en önemli edebi eserlerinden sayılan Murasaki Shikibu'nun yazdığı Genji Monogatari yani Genji'nin Hikâyesi dünyanın ilk romanı. Ta 11. yüzyılda yazılmış bu eserden etkilenen yığınla anime ve manga var. 2009 yıldızı 11 bölümlük Genji Monogatari Sennenki asılina sadık kalarak yapılmış bir uyarlama. Elbette neredeyse 1.200 sayfalık bu uzun romani 11 bölüme siğdırmanın



Gankatsuou



Kaguyahime

imkânı olmada ufak değişikliklerle böylesi zor bir işin altından kalkılmış. Bir diğer uyarlama da 1987 yayınlanmış ve kitapla aynı ismi taşıyan film. Maalesef bu roman Türkçeye çevrilmedi ama internette pek çok özet ve roman üzerine yazı bulabiliyorsunuz. Bir uyarlama olmada hikâyedeki Genji'nin neredeyse harem sınıflandırmasına girebilecek hikâyesini oldukça eğlenceli bir şekilde ele alarak günümüzde uyarlayan bir manga bulunuyor. Genji'nin bir kadından diğerine ilerlemesini bir üniversite öğrencisinin hayatıyla özdeşleştiiren Minamoto-kun Monogatari mangası öncelikle yetişkinlere yönelik, bu konuda uyarmış olayım. Ama Shikibu'nun ölümsüz eserini inceleyen Profesör Kaoruko romana dair yaptığı analizler kesinlikle okunmaya değer ayrıca kuzenini modern bir Genji olmaya zorlamasıyla ortaya çıkan romantizm ve komedi de senelerdir takip ettiğim manganın en güzel yanlarından biri. Şimdiye kadar hep önemli eserlerden bahsettim şimdi de bir tane önemli animedan söz edelim. Ghibli'nin Miyazaki dışından temel yönetmenlerinden biri olan Takahata'nın 2013'te yayınlanan ülkemizde biletimizi alarak sinemada izleyebildiğimiz Kaguya-hime no Monogatari (Prenses Kaguya'nın Hikâyesi) onuncu yüzyila dayanan eski bir folklor öyküsüne dayanıyor. Takahata'nın el çizimi ve suluboya tonlarını ön plana çıkaran bu animesi Ghibli'nin film yelpazesinde kesinlikle özel bir yere oturtulacak filmlerden biri. Buram buram geleneksel Japonya havası isteyenlere kesinlikle tavsiye edilir.

### Çin etkisi

Gelelim Çin klasiklerinden Batıya Yolculuk'a. On altıncı yüzyılda yazılmış bu şaheser Dragon Ball'un uyarlandığı eser aslında. Tabii Toriyama Çin etkisini hafif tutarak Goku'nun hikâyesini özel kılıyor ama daha sadık bir uyarlamayı merak edenler elli böülümlük Gensoumaden Saiyuki'yi izleyebilir.

### Batı'nın medarı iftiharları

Cok uzun olmada kısaca Batı uyarlamalarından da bahsetmeli. World Master Theater başlığı altında 1969'dan beri pek çok önemli klasik animeye uyarlandı. Bunlardan Takahata'nın yönetmenliğini yaptığı ve Miyazaki'nin arka planlarını çizdiği Heidi'yi ülkemizde de anime olduğunu bilmeden izlediydik. Andersen masallarından Peter Pan'e çocuk klasiklerinin uyarlamaları olan bu serinin animerleri çocukları olanlara önerilir. Victor Hugo'nun Sefiller uyarlaması olan Les Misérables: Girl Cosette daha yetişkin izleyici için elbette. Evet çok da çocuksu olmayan örnekler gelecek olursa farklı görselliğiyle öne çıkan animerlerden biri Monte Kristo Kontu'nun uyarlaması Gankatsuou. Müthiş bir kitabin çok da sadık olmayan bir uyarlaması sayısızda her bölüm sanat eseri gibi çizilmiş bu animede. Farklı bir şeyler izlemek isteyenlere önerilir. Shakespeare'in Romeo x Juliet'i de animerden kaçamamış elbette. Ama öyle kötü bir uyarlama

### Tokyo Ghoul Re



gibi düşünmeyin. MAL'da 7.8 gibi yüksek bir puan almış.

Kafka'nın "Bir Köy Hekimi" öyküsünün bile çok farklı bir anime uyarlaması var. Inaka Isha 2007 yayınlanmış bir film. Kısa filmlerinden bildiğim Koji Yamamura'nın yönettiği film çizimleriyle, Kafka'nın, kişinin çaresizliği, yalnızlığı, yabancılaması temalarının yaratdığı atmosferi müthiş yakalıyor. Yine 2007'de yayınlanmış, korkunun ustası H.P. Lovecraft'in öykülerinden uyarlanan H.P. Lovecraft no Dunwich Horror Sonota no Monogatari ustanın üç öyküsünü anlatıyor. Alışık olduğumuz tarzda bir animasyona sahip değil film. Ama Lovecraft'tan bahsediyoruz tabii ki bir şekilde animesi de farklı olmalı...

### 2018 Bahar sezonundaki bombalar

Devam animerleri bol bir sezon bu. Hero Academia, Shokugeki no Souma, High School DxD Hero, Sword Art Online ve Tokyo Ghoul:re (Heyecanla bekliyorum bunu.) gibi pek çok sevilen anime var bu sezonda. Benim özellikle önerereklerimden biri Full Metal Panic! Benim gibi başta mecha sevmeyen birine mecha sevdimiştir bir seriydi. Her ögesi dengeli bir şekilde hikâyeeye işlenmiştir. Senelerdir devamını bekliyoruk ve sonunda kavuşuyoruz. SteinsGate 0 ise bir yan hikâye ama ana serisinin mükemmellığı düşününce kesinlikle ikisi de izlenmeli. Özellikle bilimkurgu hayranlarının çoktan bu klasiği izlediğini ve hevesle beklediklerini düşünüyorum.

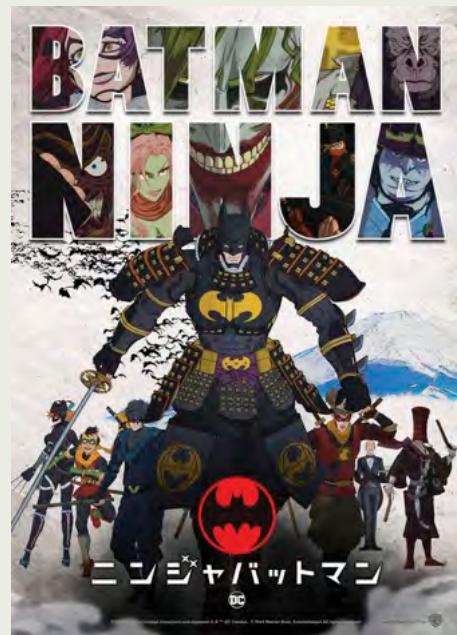
Bu sezon yeniden uyarlanması yapılan çok önemli bir seri var. 1988'te başlayan Legend of the Galactic Heroes ya da Japonca adıyla Ginga Eiyuu Densetsu anime tarihinde bile ilk ona girecek en(!) önemli animerlerden biri. Eski anime çizim tarzına alışamayıp da izlememiş olanlar bu yeni versiyonu kesinlikle izlemeli. İlginizi çeker mi bilemiyorum ama izleyerek büyüğüm Kaptan Tsubasa'nın da yeni versiyonu başlıyor bu sezon. Japonca oyununu bile (Japonca bilmeden) oynadığım bu seri bölümcelerce bitmeyen maçlarına rağmen benim için çok özel bir yere sahip. Umarım yeni nesiller de izleyerek, severek büyür.

Code Geass'in iki sezonunun sinema versiyonu diyebeceğimiz üç filmlik serinin de son filmi bu sezon yayınlanacak. Biz izleyene kadar kaç ay geçer bilemiyorum tabii. Ama hemen izleyeceğimizden emin olduğum Netflix'e gelecek Godzilla devam filmi ne kadar iyi olacak bilemiyorum.

Malum bu sefer Mecha Godzilla ile karşılaşacağız. İlginç gözüken filmlerden biri Peace Maker Kurogane. Rurouni Kenshin'den de iyi bildiğimiz Japon tarihinin önemli askeri gruplarından Shin-sengumi ile ilgili olmuştu bu film. Ayrıca Junji Ito'nun en önemli mangalarından Tomie'nin de iki bölümlük OVA'sı geliyor.

Geldik yazının sonuna. En önemli bombayı şimdi patlatmali. Eminim ki hepiniz trailer'ını izlediniz. Pop Team Epic gibi tek kelimeyle manyak bir animeye imza atan Kamikaze Douga stüdyosundan Batman Ninja filmini izleyeceğiz yakında. Trailer'ında Batman'ı "Batuman" diye duyduğum anda kahkahayı koparmıştım, o bir yana, filmin çizimleri acayıp ilgimi çekti. Bakalım hayranlarını ne kadar tatmin edecek Batman'ın animesi...

### ◆ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde kariyer de yaparım, ekonomiye katkıda da bulunurum. Tek taşımı da kendim aldım bu arada.

Ekonomi her yerde aynıdır. Tabii ki işin maddi boyutunu düşünüyoruz. "Şunu ne kadara bırakırsın? Şunu şu kadara versen ya bana? Abicim size geliş o kadar da bana şu kadara versen? Üzerimde şu kadar kalmış, hadi bi güzellik yap!" ve çok daha fazlası. Cosplay etkinlikleri farkındaysanız gün geçtikçe artıyor ancak bazları bu konuda gerçekten başarısız. Hani cosplayin popülerliğinden yararlanmaya çalışıyorlar da başaramıyorlar sanki. Cosplayin "eğlence" mantığını çok yanlış anlayan etkinlik çalışanlarının, yakında bu mantığı da çözeceğinden eminim. Aslında onlarda da hata yok. Neden biliyor musunuz? Bazılarımız, cosplayi çok yanlış öğretiyor. Sonra vay efendim neden cosplay etkinlikleri patlıyor... Neyse. Konumuz bu değil elbette. Bu ayki Cosplay Republic köşemizin konusu, ekonomi.

## Cosplay ekonomisinde neler oluyor hiç düşündünüz mü?

Cosplayin anlamını bilmeyen kalmadı diye düşünüyorum. Cosplay, favori bir karakterinizi giymek ve onun gibi davranışlara çalışmaktır. Tabii ki bu sadece kısa versiyonu. Birçok insan için bir hobiden fazlası olmaya başlayan cosplay, doğal olarak ekonomiyi de etkileyen detaylardan biri haline geldi. Mesela etkinliklerde çalışanların yanında cosplayerler da yer almaya başladı ve doğal olarak onların fiyatları, stantların da kalitesini artırdı. Denk geldiğimiz birçok etkinlik ve fuarda, stantlarda yer alan cosplayerlara mutlaka denk geliriz. Size efsane bir örnek vereceğim. İngiltere'de bu konuda ciddi rekorlar kırlmış durumda. 2017'nin Mayıs ayında Londra'daki MCM Comic Con etkinliğine 133 binden fazla cosplayer katıldı. Biletlerin kişi başı fiyatları 20 pound (107 TL). Bize göre tuzlu da olsa Londra ekonomisini ciddi anlamda etkileyen bir rakam bu. 133 bin kişi sadece katılmakla kalmıyor. Katılımcı



Cosplayde seçimlerinizi,  
harcadığınız emege göre belirleyin.



**Cosplayde kariyer yapmak, görünündünden biraz daha zordur.**

cosplayerlar sadece biletde değil, kostümlerine de büyük miktarda harcama yapıyorlar. Çeşitli malzeme, boyası ve demirbaşlara da en az 200 pound yani 1,078 TL harcama yapıyorlar. Bize çok para gibi gözüke bile aslında Londra'da bu harcama çok normal. Bizim için çok çünkü pound yani İngiliz sterlini ben bu yazımı yazarken 5.40 TL civarında gezinmekteydi. Çok para. Cosplay yükselişinin zorlu ekonomi dönemlerinin bir işaretü olup olmadığı konusunda yıllardır tartışmalar yaşanmıştır ve işi olmayan çok fazla birey, çığın harcamalar yapabilmıştır. Amaç yarışmaya katılmak, sadece eğlenmek veya stant görevlisi olmak olsun fark etmez; cosplay, bir şekilde hemen hemen her etkinliğin parçası olmayı başarmıştır.

### Cosplayde kariyer yapmak

Cosplay ile ilgileniyorsanız, Jessica Nigri ve Lindsay Elyse gibi isimleri mutlaka biliyorsunuzdur. Özellikle "fazla açık" kostümleriyle bazilarınızın çok sevdiği isimler ancak bazlarınıza "bu cosplay değil de başka bir şey olmuş sanki" eleştirilerine maruz kalyorlar. 2012 yılında Jessica Nigri, PAX East fuarında oldukça açık olduğu söylenen pembe deri bir kostüm giymişti. Kendisine kostümü değiştirmesi veya etkinliği terk etmesi istenmişti. Bir yanda da Svetlana Quindt (Kamui Cosplay) gibi sık sık çeşitli zırhlarla öne çıkan bir ablamız var. Kendisi aynı zamanda cosplay konusunda öğretici videolar çekiyor ve kitaplar yayınıyor. Yani kimi zaman giyilen açık kostümlerle, her zaman sadece açık giyilen cosplayler arasında dağlar kadar fark var. İlkisinin de emek olduğunun elbet farkındayım. Cosplayde kariyer yapmak istiyorsanız, her şeyin fazlasının zarar olduğunu bilmeniz önemlidir. Çalışmalarınız zamanla başarılı olacağa, bunu cosplayin adının hakkını vererek yapmalısınız.

Doğru, cosplay hobidir. Ancak cosplayde kariyer yapmak gibi bir amacınız varsa ve çalışmalarınızın öne çıkışmasını istiyorsanız, emeğinizin ön plana çıkartılabilirsiniz. Tabii ki seçeceğiniz yola kimse karışamaz, size değer verenler han-

gi yolda olursanız olun, arkanızda olacaktır. Ayrıca herkes koca koca zırhlar yapamaz veya yapmak istemez. Kimisi kumaş konusunda harikalar yaratır, kimisi ise makyajda profesyoneldir. Cosplayde kariyer yapmak istiyorsanız, birçok yol öňünüzde açıktır.

### Seçim tamamen size kalmış

Ekonomi ile kariyer konusunda cosplay, çok ince bir çizgide dir. Eğer cosplayi kariyer olarak düşünüyorsanız, ucuz olmayacağıni bilmeniz gerekiyor. Tabii ki ucuz malzemelerle harikalar yaratmak mümkün ancak ne kadar dayanıklı olacak veya kaç etkinlik o kostüm sizinle olabilecek konusu muamma. Bir etkinliğine katıldınız, kostümünüz bir firma tarafından çok beğenildi ve istendi. 2 veya 4 günlük koşturmaca sonrasında doğal olarak giydığınız kostüm, kalitesini yavaş yavaş kaybedecekdir. Firmanın sizi o kostümle çağırması demek, az da olsa hasar gören kostüme tamir yapmak demek. Tamir ve gözden geçirmek demek, para demek. Gördünüz mü? Her şey zincirleme birbirini takip ediyor.

### Psikolojik destek

Cosplay yaptığınız an bir karakter haline bürünürsünüz ve o anın gelmesiyle (yetersiz bir kostüm bile olsa) insanlar, arkasına sıçınabile-

cekleri bir figüratif maske takarlar. Bu maske, onların sıçınağı haline gelir ve sanki alınan kararlar onlara değil de maskeye aitmiş gibi hissederler. Amerika Birleşik Devletleri'nde klinik psikolog olan Robin S. Rosenberg, ilginç bir şekilde cosplayin insanların travmatik olaylara başa çıkmalarına yardımcı olduğunu savunuyor. Buna ek olarak, hayranların benzer ilgi alanlarını paylaşan diğer insanlarla bağlantı kurmasına da olanak sağladığını ve "standart" bir sosyal durumda rahatsızlık duyabilecek kişiler için güvenli bir ortam sağladığını inanıyor. Birçok etkinlik, büyük gruplar halinde bir araya gelerek, kendi kostümlerini oluşturma ve deneyimlerini paylaşma, topluluk duygusu verme konusundaki deneyimlerini paylaşma fırsatı sunmaktadır. Bu, çok değerli bir kavram. Kişisel olarak sosyalleşme konusunda sıkıntı yaşıyan bireyler, kendilerini inanılmaz bir dünyada buluyorlar ve bu dünya, onların kaçış noktası haline gelebiliyor. Unutmadık gerek ki cosplay, herkesin içerisinde alan ancak kariyer istediğiinde biraz tuzlu hale gelen bir hobidir. Ayrıca cosplay gün geçikçe o kadar hızlı büyüyor ki onu bir sanat, kapsayıcı bir hobi, yaratıcı bir arayış ve hatta artan sayıda insanlar için yaşam biçimi olarak düşünülebilirsiniz.

### ◆ Ceyda Doğan Karaş





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) Cem\_Sancı

# Büyüsüz bir Orta Çağ da mümkünmuş

**G**eçtiğimiz ay Kingdom Come: Deliverance'ın yapay zeka problemleri üzerine konuşup video oyun dünyasındaki yapay zeka yanılışının altını çizerken, bu güzel oyun hakkında asıl söylemek istediklerime yer kalmamıştı. Şimdi fırsat bulmuşken Kingdom Come: Deliverance hakkında da birkaç önemli kelam etmek isterim. Biliyorsunuz, kılıç kalkanlı Orta Çağ temali oyunların daima çok popüler olduğu bir video oyun endüstrimiz var. Üstelik bu durum yeni değil. 1980'lerde de insanlar bir uzay gemisi kaptanı olmaktadır ya da gezgenler arasında maceralar yaşayan bir uzay gezgini olmaktadır, ellerine kılıçlarla kalelere saldırdıp soğuk çeliklerle düşmanlarını kırı kırı kesmeyi hep daha cazip buldular.

Ancak bu oyunlar her zaman bir ekstra ile geldiler, fantastik öğeler... Yani büyüler, sihirler, şeytanlar, ejderhalar, mitolojik karakterler... Dolayısıyla Orta Çağ temali bir oyun

oynamak hepimizin akında büyüler yapmak, fireball'lar fırlatmak, sağa sola elektrik şarjları boşaltmak olarak yankılanmaya başladı. Öyle ki, içinde büyü olmayan Orta Çağ temali bir oyunu eksik bulacak derece ağır yorumların yapıldığını gördü bu gözler.

Kingdom Come: Deliverance piyasaya çıktığında da ağır tepkilerle karşılaşmasından endişe ediyordum. Ejderhasız, büyüsüz, cehennemden gelmiş şeytansız oyunlarda kılıç sallamayı sevmeyen yüz milyonların, oyuna nefret kusması çok olasıydı.

Ancak oyun oynamaya başladıkten sonra gördük ki, tarihi gerçeklik kaygısıyla geliştirilmiş ve içinde fantastik öğelerin de olmadığı Orta Çağ temali bir RPG'nin de son derece keyifli olması mümkün olmuş.

Oyunu henüz oynamayanlar, oyunun yüksek donanım ihtiyacı nedeniyle biraz endişeli olabilirler, haklılar, ne yazık ki, yüksek sistem isteyen bir oyun olması nedeniyle, ne kadar

güçlü donanımınız olursa olsun 16 GB altında RAM'ı olan bilgisayarlarda oyunun çalışması büyük bir sorun haline gelebiliyor. Yapıcının da biraz acemi olması nedeniyle bellek kullanımı optimizasyonuna yeterince enerji harcamadıklarını anladığımız bu acı gerçeğe rağmen Kingdom Come: Deliverance, Orta Çağ temasından yeniden zevk almamızı sağlayan bir oyun olmuş. Oyun dünyasının kendi içerisinde akması ve oyuncuyu beklemiyor olması gibi, daha önce başka oyunlarda görülmemiş yeni detaylara da yer veren oyunun video oyun yapımcıları arasında önemli bir zihin devrimi yaratacağına inanıyorum. Basit bir demirci ustasının tıfl oğlunun büyük bir savaşçıya dönüşmesinin öyküsünün anlatıldığı, Polonya'nın zor bir döneminde geçen oyun, tarihi gerçekliğe oyunlara olan ilgiyi artıracakmış gibi hissediyorum. İleride benzer oyunlar karşımıza çıkarsa, dönüp bu yazıyı hatırlarsınız. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

# Skörtıl

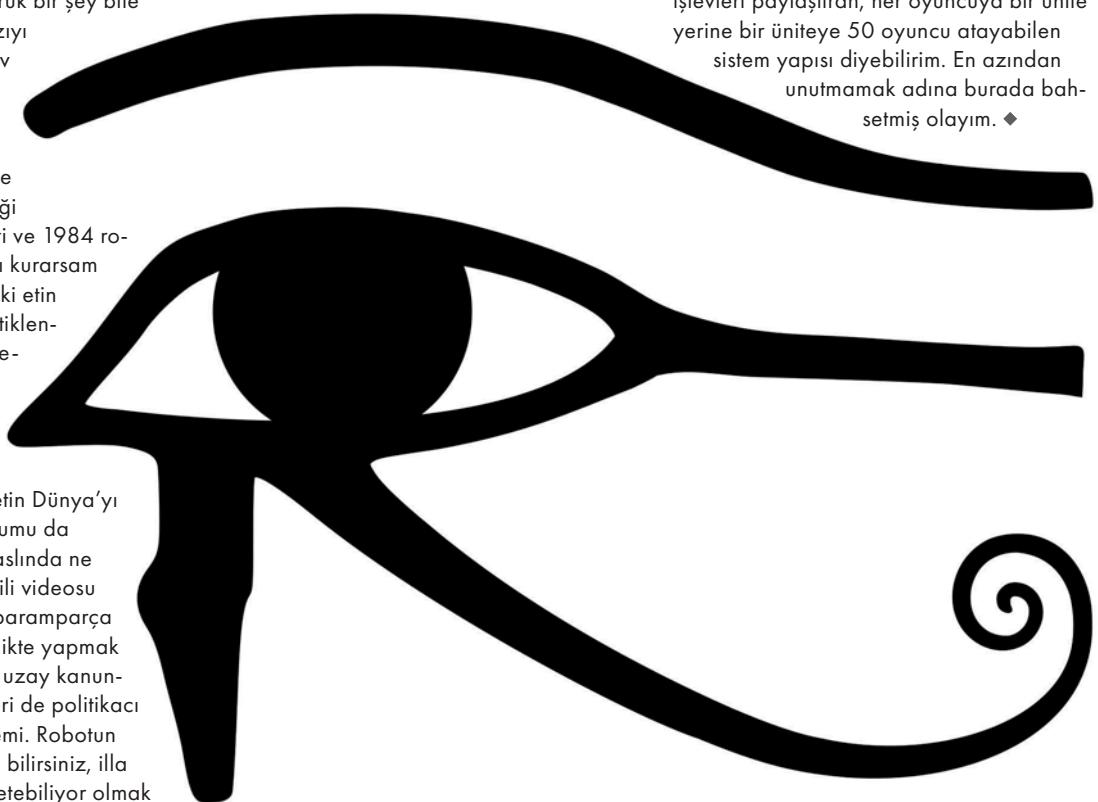
Sizler Pokemon'u nasıl hatırlıyorsunuz bilmiyorum. Benim hatırladığım izleyen çocukların bazlarında meydana gelen kriz ve sonrasında epileptik etkilerin beyni nasıl etkilediği ile ilgili ani araştırma çabası. Bazen rüyalarında kendimi oyunda karakter olarak görürem. Bilmiyorum sizlere de olur mu, bugüne dek kimseye sormadım. Çoğu zaman Beat 'Em Up olur bu. Nedenini bulamayacağımı eminim, kanımcı -her ne kadar bilinmese de- rüyaların genel olarak yaşanan güne dair özet görüntüler ürettiğini düşünürüm. Lakin oyun kahramanı olmanın hangi günün özetine denk geldiği meçhul. Ortak zihnimiz tarihte hiç görülmedik şekilde büyük. Milyarlarca kişi olarak kendimize Mandela Effect diye uyduruk bir şey bile bulduk. Bu ortak zihne yazımı yazdiğim gün itibarı ile dev bir müdaħale yapıldığı ortada. Data hırsızlığı ile seçim sonuçlarına müdaħale edildiği ve Cambridge Analytica'nın neler çevirdiği anlaşıldı. Epilepsi nöbetleri ve 1984 romanı arasında bir bağlantı kurarsam kizmayın. Kafanızın içindeki etin gizli, daha önceden hiç tetiklenmemiş o neandertal düğmesine biri basabilir diyorum size. Bunun sonucunun Primal Scream'den kötü olacağı da açık.

Genel zihin derken internetin Dünya'yı kurtaracağına emin olduğumu da söylemeliyim. Birbirimize aslında ne kadar benzediğimizin kedili videosu pek çok kırılmaz bariyeri parçalıyor, inanın. Sizlerle birlikte yapmak istedigim iki proje var, biri uzay kanularını oturup yazmak, diğeri de politikacı sınıfından kurtuluşun yöntemi. Robotun ismini Çek birinin verdigini bilirsiniz, illa yazmak, düşünmek için üretebiliyor olmak

gerekmıyor. Zihinlerimize vuramayacakları zincirler bizleri durduramaz. Düşünmemiz gereken, jenerasyonlar arası bilgi aktarımını kayıpsız taşınabilir şekilde kümülatif olarak geliştirmek olmalı. İçimizden kim olursa olsun, nereli olursa olsun, içimizde ne zihinlerin olduğunu bilmek dünyayı kıymetli kılarken, en basit ve degersiz görünen fikrin bile nasıl bir zincirleme reaksiyon doğuracağını da görüyoruz. Artık sararmış eski külüstür pc'de notepad'e düşülen iki satırla Dünyayı değiştirmek mümkündür. Zihinlerinizi doldurunuz, uyrken bile audiobook, audiolecture dinleyiniz. İngilizce bilmek zorundasınız. Bilmeyenle-

rin topallığı ile kaybedilecek zamanlarda değiliz. Deneysel yeterlikten çok uzak olduğumuzu, yap-boz ile öğrenecek imkanlarımızın olmadığını biliyoruz. Öğrenmek, paylaşmak ve bizden gelir düzeyi ne kadar kat yüksekse, hedef medeniyetten o kadar kat çok düşünmeliyiz. Kaslı beyinler mağaraya etele gelen adamdan artık daha kıymetli.

Önceki aylarda üzerine konuştuğumuz R.O.M olayına gelirsek, Steam'den ricalızdır. Artık datanın uzun süre saklanması ve korunması 20 yıl öncesine çok daha kolay olduğundan, oyunculara kariyer puanlaması, kategori, belirli yetenek belirleme sınavları, ortak bir grup olarak belirli farklı işlevleri paylaştıran, her oyuncuya bir ünite yerine bir üniteye 50 oyuncu atayabilen sistem yapısı diyebilirim. En azından unutmamak adına burada bahsetmiş olayım. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

## Etkinlikler

Köşe yazısı yazdığım uzun yıllar içerisinde belli başlıklı konulara parmak basmak için düzenli olarak benzeri içeriklere sahip yazıları tekrarlıyorum. Etkinlik başlığı da ziyadesiyle önemli bulduğum başlıklardan bir tanesi. Özellikle Facebook sayesinde artık hemen her yerde görmeye aşina olduğumuz "etkinlikler" resmen hayatımızın olmazsa olmazı. Hiçbir şey yapmıyorsak, eğer bir Facebook hesabınız varsa, bu hesap üzerinden etrafınızda ne gibi etkinlikler olduğunu rahatlıkla takip edebiliyoruz. İşin ilginç ve bir noktada da doğal tarafı, hemen her başlıklı alaklı bir etkinlik bulunması... Bir zamanlar sadece ev telefonu üzerinde konuşup, sinemanın şu seansına gidilecek, şurada, şu saatte buluşacak, gecikenler beklenmeyecek şekilde cümleleri sadece 20 yıl önce kurduğumuzu hatırlatmak isterim. Nitekim etkinlikler "modern insanın" her daim hayatımda önemli yer tutmuş hareketlerdir. Farklı miktarlardaki grupları bir araya getiren, ilgili bir konu üzerine yoğunlaşmamıza olanak sunan etkinlikler, bugün oyun dünyasının da kalbinde yer alıyor.

Aslında baktığınız zaman oyun "convention"ları, tüm dünyada olduğu gibi, ülkemizde de oyun camiasının gelişmesine büyük oranda etki etmiştir. Hatta rol yapma oyunlarının zirve yaptığı 90'lı yılların sonunda açılan Sihir Cafe, resmi açılışını bir FRP Convention'ı ile yapmıştır. Bu ekol geçen yıllar içerisinde değişmeden devam etti. Bugün Amerika'da E3, Almanya'da Gamescom olarak bilinen fuarların geldikleri noktaya kadar geçen sürede o kadar çok irili ufaklı etkinlik olmuştu ki anlatmakla bitmez. Fakat buradaki esas nokta, belirli bir kültürü tüketen insanların, kendi alanlarına sahip olmalarını istemeleridir. Bazı oyun sever insanlar bu durumu sadece oyun oynayan insanlarla sınırlarlar ama durum bundan çok daha farklıdır. Günümüzde sanıyorum birçok farklı sektörün kendi "convention'u" mevcuttur. Fakat oyun buluşmalarını önemli kılan, konunun sadece oyun değil, kocaman bir alt kültür kapsamasıdır. Yani "X" bir iş grubunun bir araya gelmesi ile "oyun camiasının" bir araya gelmesi tamamen farklı iki etkinliktir dersek, sanıyorum çok da abartmış olmam.

Ülkemizde bugüne kadar birçok irili ufaklı etkinlik düzenlendi. Bu etkinlıkların belki de en büyük ve önemlerinden birisi KONTAKT etkinlikleriyydi. Fakat ilki 2016 yılında düzenlenen GIST etkinliği, ülkemizdeki alt kültür ekibini daha önce olmadığı kadar iddialı ve bir o kadar da verimli bir şekilde bir araya getirmeyi başarmıştı. Şubat ayında üçüncüsü düzenlenen etkinlik, her yıl giderek büyüyor. Tabii bu noktada artık akademi de boş durmuyor. Yıl içerisinde Bahçeşehir ve Bilgi Üniversiteleri başta olmak üzere, birçok farklı Game Jam etkinliği yapılıyor. Ayrıca bu iki üniversite de oyunlarla alaklı birbirinden farklı etkinliğe imza atıyor. Hali hazırda sektörde çalışan insanlarla, üniversitelerin oyun tasarım bölümünde ter döken oyuncular bir araya getiriyor. Her etkinlik yeni insanlar, yeni fikirler ve yeni yolculuklar anlamına geliyor. Bu sebepten siz siz olun, etkinlik deyip geçmeyin. Evet, belki çok yoğun hayatlarınız var ama gönül verdığımız sektördeki etkinliklerin peşinden koşmadan da olmuyor. Belki biraz eğlence, belki biraz daha bilgi, kim bilir... ♦





## Yazar Lazım Mı? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

# Ne için çalışıyoruz?

Kontrol edemediğimiz "zaman", bize çok acımasız davranışın. Çocukluğu- muza dokunan birçok isim gün geçtikçe yaşıyor ve bazları hayatımızdan çok erken çıkarıyor. Belki birebir tanımıyoruz ancak verdikleri dersleri unutmak imkansız.

Hababam Sınıfı'ni kaç kere izledik kim bilir veya Kemal Sunal'ın dahil olduğu birçok komedi filmini. Bu satırlara siğdiramadığım daha birçok özel insana veda ettik ve etmeye de devam ediyoruz. Kabul, ölüm kaçınılmaz ancak asıl kafamdaki soru şu; biz öldükten sonra hatırlanacak mıyz?

Geriye bir şeyler bırakmak çok önemli, öyle değil mi? Bence öyle. Sadece kariyer yapmak değildir yaşamak. Veya çalışmak için yaşamayız aslında. Peki, çalışmak için mi yaşıyoruz, yaşamak için mi çalışıyoruz? Mart ayının en büyük kayıplarından biri de hiç kuşkusuz Stephen Hawking'dı. Adam, imkansızın şekil bulmuş hali. Tabii ki Mart ayının diğer kayıplarını unutmadım: oyuncu David Ogden Stiers, Andre S. Labarthe, Oleg Tabakov yanında tiyatro ve dublaj sanatçısı Nur Subaşı'yı da unutmadık. Daha fazlası elbet var. Bu kayıpları tekrar anarak moral bozmaya çalışmıyorum. Amacım, geride bırakılan değerlerin farkına varmanızı sağlamak.

"Unutmayın ki her birey özeldir. Her birey, mutlaka özel bir başarıya sahiptir. Bu başarı, kimi zaman yazılı, kimi zaman sözlü olarak karşımıza çıkar. Nasıl çıkacağına karar vermek size kalmış"

Stephen Hawking'in tam olarak sözlük anlamı şu: Prof. Dr. CH CBE FRS, İngiliz fizikçi, evrenbilimci, astronom, teorisyen ve yazar. 14 Mart günü hayatı gözlerini yumdu. Neler yaptı peki Stephen Hawking? 20'li yaşlarında ALS (Amyotrofik Lateral Skleroz) hastalığına yakalandı. Buna rağmen evlendi, 3 çocuk sahibi oldu. 1968'de Hawking, Cambridge Astronomi Enstitüsü'ne üye oldu. 1973 yılında The Large Scale Structure of Spacetime (Uzay-Zaman Büyük Ölçekli Yapısı) adında bir kitap yayımladı. Bu kitap kozmolojinin klasik teorilerini içeren akademik çevrelerde büyük yanıt uyandırmıştı. Ardından 1978 fizik alanında en saygın ödüllerden sayılan Albert Einstein Ödülü'nün sahibi oldu. Bunlarla kalmayan Hawking, evrenbilimi üzerine koyduğu teorileri 40 farklı dile çevrildi. Hayat hikayesinin kısa bir bölümü The Theory of Everything (2014) filmine konu oldu. Onu, hepimiz tanıyoruz. Başarılarını ve fazlasını da biliyoruz. Tabii ki burada çok ünlü bir oyuncu olun veya bilim adamı olun

demiyorum ancak geride özel bir şeyler bırakmayı isteyeceğinizdeneminim. Başarılı bir espor oyuncusu, başarılı bir YouTuber, başarılı bir yayıncı, başarılı bir sunucu, başarılı bir yazar ve çok daha fazlası. Çok zor ve stresli geçen son zamanlarda bulunduğunuz sektörde bir şeyler katın. Sadece kendiniz için değil, başkasını da düşünün. Başarının asıl anahtarı, kimsenin göremedğini görmektir. Eminim bu yazıyı okuyan herkes, içindeki cevherin henüz farkında değildir ancak unutmayın ki her birey özeldir. Her birey, mutlaka özel bir başarıya sahiptir. Bu başarı, kimi zaman yazılı, kimi zaman sözlü olarak karşımıza çıkar. Nasıl çıkacağına karar vermek size kalmış. Bu nedenden geleceğe dair plan yaparken, bilgi birikiminizi dikkate almanız çok önemlidir. Çalışırken kendinize ve en önemli başarına bir şeyler katın. Böylece insanlar, sizin değerli olduğunuzu öğrensinler. Ne demiş Stephen Hawking: "Ayaklarınız altın değil, yıldızlara bakmayı unutmayın." ♦



A close-up, high-resolution portrait of Kratos, the main protagonist of the God of War video game series. He is shown from the chest up, looking directly at the viewer with an intense, yellowish-green gaze. His face is marked with red paint, specifically a vertical line down his forehead and another on his cheek. He has a thick, dark brown beard and mustache. The lighting is dramatic, highlighting the texture of his skin and the paint.

**NEXT LEVEL**

## **GOD OF WAR**

Olympia'da kesilmedik tanrı bırakmayan Kratos  
gözünü kuzeye dikerse...

# DEĞİŞTİRİLMİŞ KARBON

## 2. KİTABIYLA GERİ DÖNÜYOR



© /ithakiyayinlari  
© /ithakiyayinlari  
© /ithakiyayinlari

Internet Satış: [www.ilknokta.com](http://www.ilknokta.com)  
[www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr)

Genel Dağıtım PUNTO

# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek şimdiden başladı.



### NVME SSD 960 PRO/EVO

M.2 form faktöründeki maksimum kapasiteli NVMe PCIe 3.0x4 SSD ile performansın gücünü deneyimleyin. Samsung SSD 960 PRO ve 960 EVO ile şu ana kadar kullandığınız tüm SSD'lerden daha üstün bir performans sizi bekliyor. CrystalDiskMark 5.1.2 ve Iometer 1.1.0 testlerine göre belirtilmiştir. Bireysel bilgisayar konfigürasyonlarına göre sonuçlar farklılık gösterebilir. 3500 MB/s sıralı okuma hızı • 2 TB kapasite • 1.2 Petabayt yazım garantisisi\*