

#247 Türkiye'nin en çok satan dergisi

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

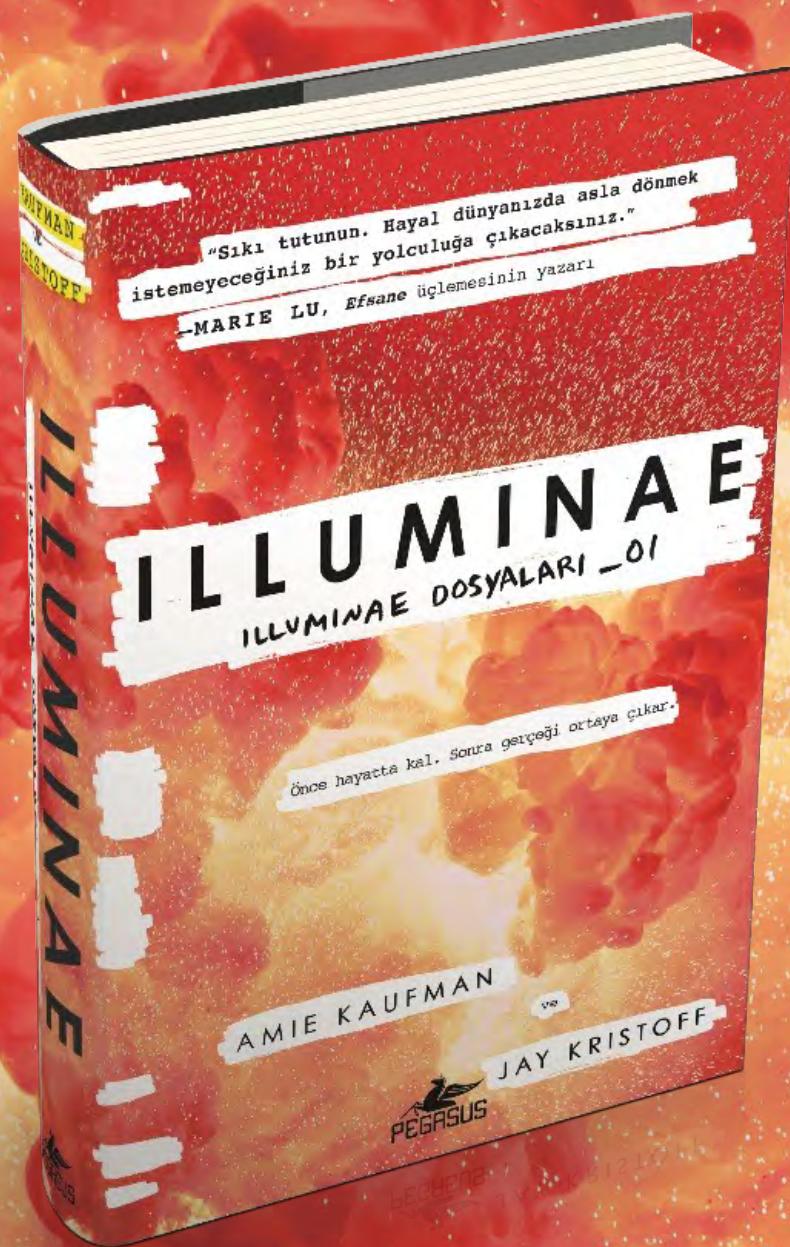
MIDDLE-EARTH™

# SHADOW OF WAR™



# SABAH, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMİYECEĞİNİ DÜŞÜNÜYORDU. ÖĞLEN, GEZEGENİ İSTİLƏ EDİLDİ.

**BRİFİNG NOTU:** E-postalar, şemalar, askeri evraklar, özel mesajlar, tıbbi raporlar, röportajlar ve bunun gibi pek çok hack'lenmiş belge üzerinden anlatılan *Illuminae*, dengesi bozulan hayatlar, gerçeğin bedeli ve sıradan insanların kahramanlıklarına dair dur durak bilmeyen, aksiyon dolu bir destanın ilk kitabı.



"*Illuminae* sadece ışık hızında seyreden heyecan dolu bir öykü değil, aynı zamanda roman türünü yeniden tanımlayan bir eser. Daha önce hiç böyle bir kitap okumamıştım."

**VICTORIA AVEYARD,**  
*Kızıl Kraliçe*'nin  
çoksatan yazarı

"Biraz aşkla, biraz da Stanley Kubrick'in 2001'ine yapılan göndermelerle örülmüş, ilginizin başka bir yere kaymasına izin vermeyen bir görsel deneyim."

**BOOKLIST**

"Uzay operası, romantizm, zombiler, hacker'lar ve politik gerilimin enerjik bir karışımı."

**SCOTT WESTERFIELD,**  
*New York Times*  
çoksatan yazarı





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

## Yaz Rehaveti

Yaz aylarının şöyle bir özelliği var: Bu aylarda pek az "büyük" oyun çıktıği için başka fırsatları değerlendirme şansımız oluyor. Bağımsız yapımlar imdadımıza koşarken, zaman ayıramadığımız ve hesabımızda yüklü bir şekilde bizi bekleyen diğer oyuları deneme şansı elde ediyoruz. Biz de bu bağlamda baktık, geçtiğimiz aylarda yer sıkışıklığından ötürü dergiye alamadığımız kaliteli oyunları küçük bir "inceleme dosya konusu" haline getirdik. "Geçen ayların cevherleri" sizi inceleme sayfalarında bekliyor...

Kapak konumuz ise videolarını izledikçe iştahımızı kabartan Shadow of War. Eğer Shadow of Mordor'u kaçırdıysanız Shadow of War size ilaç gibi gelecek. Shadow of Mordor'u özleyenler için de aynı durum söz konusu.

Dosya konularımızda eleştiri yüklü "Bir Daha Çal Sam", oyunlar-daki tekrar konusuna değinirken "Distopya ve Oyunlar", büyük bir yıkıma karşılaşan dünyada geçen karanlık ve umutsuzluk dolu oyunların bir derlemesi. Her iki konuya da çok severek işledik, umarım siz de beğenirsiniz.

Bu arada iki bölümümüz dergiye veda ediyor. Bunlardan bir tanesi Enes'in her ay kaleme aldığı CS:GO bölümü. Şu vakte kadar yine iyi içerik çıkarttı Enes, ellerine sağlık diyorum. Bir diğer veda eden bölüm de HS Türkiye'nin hazırladığı Hearthstone kısmı. Onlara da teşekkürlerimizi iletiyoruz. Hearthstone ile ilgili gelişmeleri yine ara ara dergide işleyeceğimizden kuşkunuz olmasın.

Herkese keyifli bir Ağustos ayı diliyor, ben de soluğu deniz kıyısı beldelerinde almak üzere şimdi buradan ayrılıyorum. Adios!

Not: Bodrum'da meydana gelen depremi yaşayan herkese geçmiş olsun. Neyse ki ucuz atlatıldı.

*Tuna Sentuna*

**Emre Öztinaz**

"Görsel yönetmen, Blizzard hisse sahibi, FPS yıldızı."

emre@level.com.tr  
 @eoztinaz

**Kürşat Zaman**

"Editör, yazar, redaktör,  
1. Dünya Savaşı gazisi,  
farm tutkunu"

kursat@level.com.tr  
 @kursatzaman  
 @kursatzaman

**Cem Şancı**

"Yazar. Gerçekten yazar. Bir sürü kitabı var. Ve tabii ki bilim kurgu fanatığı."

@cem\_sanci

**Ertuğrul Süngü**

"RPG'ci, FRP'ci ve ekibin en meşgul insanı."

@ErtugrulSungu  
 /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

"Korku oyunları ustası, 386'larda bile oyun oynamış bir neslin üyesi."

ertek78@hotmail.com  
 /Ertekk Elingath#2417  
 Ertekin Bayındır ErtekK

**Enes Özdemir**

"Online oyunlarının değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

@Ghostshoot Ghostshoot#2708  
 @enesozdemir1907 HolySword

**LEVEL**

#247 Ağustos 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**  
Gökhan Sungurtekin

**EDITÖR**  
Kürşat 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  
Cantú Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
İlker Karaş  
Merve Çay  
Nevra İlhan  
Olca Karasoy  
Özay Şen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltış  
Selçuk İslamoğlu  
Selim Şümülu  
Simay Ersözü  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urun [surun@doganburda.com](mailto:surun@doganburda.com)

**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:** Didem Kurucu

**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

**REKLAM**

**Grup Başkanı:** Koray Bilici  
**Grup Başkan Yardımcısı:** Neslihan Can  
**Satış Koordinatörü:** Ebru Elçi, [eelci@doganburda.com](mailto:eelci@doganburda.com)  
**Satış Müdürü:** Hatiye Tarhan, [hatarhan@doganburda.com](mailto:hatarhan@doganburda.com)

**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93  
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kirimoğlu  
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

**REZERVASYON**  
**Reservasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
**Reservasyon 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 Ambalaj San. A.Ş.  
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08  
[www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

**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 yapılmaz.

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
**DB Abone Hizmetleri Hattı:**  
**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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

**adore**  
mobilya®

DXRacer Türkiye  
Distribütörü

**DXRACER®**



**Profesyonel Oyuncuların  
1 Numaralı Tercihi**

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



# Middle-earth: Shadow of War

Kim bilir kaç saatimiz daha ork avlamakla geçecek...

syf.32

#247

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 Ekip
- 07 Takvim
- 10 Mavra Board
- 12 Sekiz
- 14 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 20 Assassin's Creed Origins
- 24 Far Cry 5
- 26 Wolfenstein II: The New Colossus
- 28 Oxygen Not Included
- 29 Dead Cells

### 30 Role Playing Günlükleri

### DOSYA KONUSU

- 32 Middle-Earth: Shadow of War
- 42 Bir Daha Çal Sam!
- 48 Distopya ve Oyunlar
- 40 Mercek Altında

### 46 Big Boss

#### İNCELEME

- 58 Crash Bandicoot N.Sane Trilogy
- 60 Get Even
- 62 Final Fantasy XIV: Stormblood
- 64 Pyre
- 65 Nex Machina: Death Machine
- 66 Tokyo 42
- 67 Final Fantasy XII: Zodiac Age
- 68 Dawn of Andromeda
- 69 Yonder: The Cloud Catcher Chronicles
- 70 Everspace
- 71 Sundered
- 72 Slime-san
- 73 Black The Fall
- 74 Slice, Dice & Rice
- 75 Mirage: Arcane Warfare

#### İNCELEME - GÖZDEN KAÇANLAR

- 76 Night in the Woods
- 77 Pinstripe
- 78 Shenzhen I/O
- 78 Kona
- 79 Thumper
- 80 ICEY
- 81 Book of Demons
- 82 Bayonetta
- 82 Owlboy
- 83 Mobil incelemeler
- 85 Online
- 87 Diablo III: Rise of the Necromancer
- 88 CS:GO
- 90 Sihirdar Postası
- 92 Hearthstone
- 95 Donanım
- 98 Teknik Servis
- 101 Kültür & Sanat
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazılıarı
- 114 LEVEL 248



# Ağustos

## 1 Ağustos

*The Long Dark* (PS4, Xbox One, PC)

## 2 Ağustos

*Tacoma* (Xbox One, PC)

## 8 Ağustos

*Ark: Survival Evolved* (PS4, Xbox One, PC)

*Lawbreakers* (PS4, PC)

*Mega Man Legacy Collection 2*  
(PS4, Xbox One, PC)

***Hellblade: Senua's Sacrifice* (PS4, PC)**

Ninja Theory akıl sağlığınıza  
dokunmak için geri dönüyor.

## 11 Ağustos

*Sudden Strike 4* (PC, PS4, Mac)

## 15 Ağustos

*Agents of Mayhem* (PS4, Xbox One, PC)

*Cities: Skylines* (PS4)

*Matterfall* (PS4)

*Sonic Mania* (PS4, Xbox One, Switch, PC)

*Sudden Strike 4* (PS4)

## 22 Ağustos

*The Escapists 2* (PS4, Xbox One, PC)

*Uncharted: The Lost Legacy* (PS4)

## 25 Ağustos

*F1 2017* (PS4, Xbox One, PC)

*Madden NFL 18* (PS4, Xbox One)

## 29 Ağustos

*Absolver* (PS4, PC)

*Everybody's Golf* (PS4)

*Hello Neighbor* (Xbox One, PC)

*Mario + Rabbids: Kingdom Battle* (Switch)

*Pillars of Eternity: Complete Edition*  
(PS4, Xbox One)

*XCOM 2: War of the Chosen* (PC)

*Yakuza Kiwami* (PS4)

## 31 Ağustos

*Life is Strange: Before the Storm*

(PS4, Xbox One, PC)

İngiltere için Tolkien,  
Amerika için George R. R. Martin neyse  
Doğu Avrupa için Sapkowski odur.



“MIEVILLE VE NEIL GAIMAN GİBİ SAPKOWSKI DE ESKİYİ ALIP YENİLİYOR... FANTASTİK TÜRDE TAZE BİR AÇILIM.”

—*Foundation*

“BU KİTABI GERÇEKTEM, GERÇEKTEM ÇOK BEĞENDİM... SAPKOWSKI'NİN DÜNYASINDAKİ HİCBİR KARAKTER SİYAH-BEYAZ DEĞİL. GERALT VE CANAVARLAR DÂHİL HERKES GRİNİN BİR TONU.”

—*The Deckled Edge*



# THE WITCHER



Rivyalı Geralt, Witcher serisinin ilk romanı *Elflerin Kani*yla geri döndü ve bu sefer dünyanın kaderini ellerinde tutuyor.



[twitter.com/pegasusyayinevi](https://twitter.com/pegasusyayinevi)



[facebook.com/pegasusyayinlari](https://facebook.com/pegasusyayinlari)



[instagram.com/pegasusyayinlari](https://instagram.com/pegasusyayinlari)

[www.pegasusyayinlari.com](http://www.pegasusyayinlari.com)

# MAVRABOARD

Efendim dünyada iki tip insan vardır; birincisi soğuğu sevip sığağa küfredenler; bir diğeri de soğuğu da sığağı da sevmeyip hep bir bahar havası arayanlar. Denklemde "sığağı sevenler" lebi kıvamını alır ve şuur kaybıyla birlikte bu havayı sevip sevmediğini bile anlayamayacak hale gelirsiniz. Buradan da anlayacağınız üzere klima şarttır ve evlerde, ofislerde, "Klimayı biraz kapatsak mı?" dileyenlere tekme atılır, "Ama tam üzerime üflüyorum!" deyip de orada oturmaya inat edenlere tekmenin üzerine bir de demir döküm etajerle vurulur. Dolayısıyla neymiş; sıcaklar ivedilikle kendine gelsin!

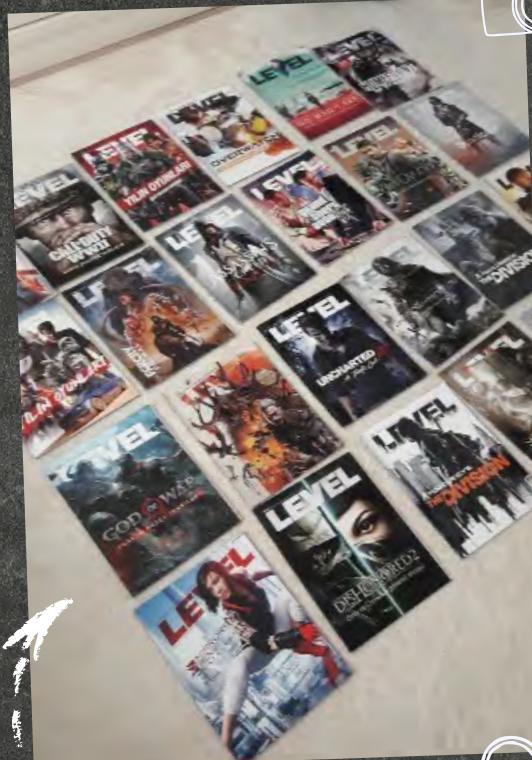
## Bir mektup

Hepinize selam, Emre abiye kalp. Nasılsınız? Neyse umurumda değilsiniz zaten, hemen konuya geçiyorum ben. Mavra Board kısmında alternatif kapağını paylaşыorsunuz ya hanı... O alternatif kapakları da bassanız nasıl olur? Yani dergi iki farklı kapakla çıkış yapsa? Aynı çizgi romanlardaki gibi "variant" kapak benzeri bir şey uygulasanız? Hem dergi daha çok satar (satmadı) hem de iki oyun arasında çelişkiye girmezsiniz. Nasıl olur, bence harika olur... Ayrıca posterleri iki taraflı vermeyin. 64 taraflı olsun bence. Son bir isteğim daha olacak. Önümüzdeki LEVEL (LEVEL'ı büyük yazmazsa Hz. Ertuğrul büyüğünü taşa çevirmiştir.) sayısını bana ücretsiz verseniz sizce de çok güzel olmaz mı? <3

Taha Altar ÇAĞ

Sevgili Altar. (Taha'yı beğenmedik.) Sıhhatimizi hiç sallamaman hoşumuza gitti. Bu bir. İkinci alternatif kapakla basınca şöyle bir şey oluyor; bir kısım okurlar o ikinci kapağı hiç beğenmemiş oluyor ama inatla onların bulunduğu bölgeye de o kapak gidiyor, sonra ne oldu, satışlar zort. (Dediğinde haklısan yanısı.)

Posterleri de 2'nin katları şekilde vermeye devam edeceğiz. Mesela 2'nin 1 katı olarak gitmeyi düşünüyoruz. Ücretsiz LEVEL'ını da yoldadık, Türkiye çapında ara bul bakalım dergin nerede... Görüşürüz Altar Taha, sevgiler.



## LEVEL koleksiyonu

Bu ay fark ettinsemiz hep sizden gelenlere yer verdik, çok da güzel oldu. Batu Dağtaş adlı arkadaşımız da bizimle LEVEL arşivini paylaştı. Hiç utenmeden yere dizdiği koleksiyonu, sıkı bir LEVEL takipçisi olduğunu gözler önüne seriyor.

Teşekkürler Batu!



Ell

## Bir mektup daha

Selam,

Her ayın ilk günlerini maaşım yattığı ve LEVEL dergisi çıktığı için ayrıca seviyorum. Her ay yorum gönderim istiyorum, sonra kılıyor. Bu kez kalmasın istedim, işimi bırakıyorum, dergiyi karıştırıyorum. Derginizi nasıl okuduğumu, okurken neler düşündüğüm yazdım.

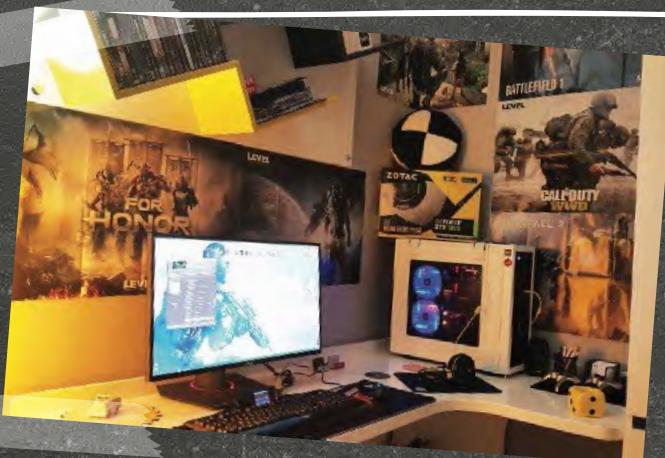
Öncelikle Kültür Sanat bölümünü açıllır, dinledikleri müzükler YouTube'dan bulunur ki aynı müzükleri dinlerken dergili okuyalım, aynı tadi alalım. Erik Ekholm'u açalım. Amanın en sevdığım oyun Diablo görsellerde. Kapak güzel, arkasındaki kitabın adını okunacaklar Excel ile isteme ekledim.

Editörden yazısında oyunlardan, oyunlardan ve oyunlardan bahsediyor. Bir kez daha yanlış mesleği seçtiğimi (muhasebe) düşünüyorum. Keşke oyunları la ilgili iş yapsaydım, eve iş götürseydim. İçindekiler bölümünü hep pas geçerim, böylece sürpriz oluyor.

Hmm, ELEX güzele benzıyor, değişik. Çıktığında kesin oynarız.

Role Playing Günlükleri, yine güzel yazılmış, tebrikler. Buradaki kitap, müzik, filmleri de listemize ekleyelim. Neden oyun oynuyoruz? Eğlenceli, güzel. Evet kazık kadar adam oldum, 3 tane bebem var, hala oynuyorum, size ne yaa diyemiyorum. Kazık kadar adam oldun bu nasıl konuşma böyle diyorlar.

Yazı yine güzel olmuş, elline sağlık Berçem. Xbox



## LEVEL aşağıyız

Sevgili Hasan Canpolat arkadaşımız bize evindeki bilgisayar üssünü göndermiş, çok da iyi etmiş. Duvardaki LEVEL posterleriyle atmosferin tamlandığı bu ortamda oyun oynamak pek keyifli olsa gerek... Donanımıma 10 üzerinden 10 veriyoruz ve teşekkürlerimizi sunuyoruz.



360'la ayrılmamın ve PS4 - Xbox One tercihi yapmanın zamanı geldi. Ancak bu yazı da karar vermemi sağlamadı. Gelecek ay artık.

E3 ile ilgili sayfaları akşam terasta salıncakta sallarken okurum, tadi çıkar.

Hah, Big Boss, adamım benim. Kapımı kapatayım da güdüğüm duyulmasın.

Hayallerin peşinden koşmak bölümü çok iyi, renk, fotoğraf, anlatım mükemmel.

Ve incelemeler... Seri oyunlarda serinin eski fotoğraflarına yer vermeniz çok güzel oluyor. Nerede nereye gelmişiz; 1.yıl oynarken ... yaşındaydım diye düşünüyorum. Detaylı şekilde daha sonra okunacak.

Hmm Farpoint güzele benzıyor. Sanırım PS4 + VR + silah almaya bir adım daha yaklaştım.

Unutmadan, Judas Priest'in müziklerini daha çok beğendim.

Dergiyi hemen bitirmeyelim, 1 ay idare etmek lazım. Kendinize iyi bakın, herkese selamlar, başarılar.

Serdar.

Serdar valla şu mektubun sayesinde buranın formatını değiştirdik bu ay. 0 kadar beğendik ki anlatımını, yayımlamadan durmadık. Özellikle yaşı büyük okurlarımızın bizi halen takip etmeye devam etmesine ayrı bir seviniyoruz çünkü biz de "kazık kadar adam" olmuşdurumdayız.

Bizi takibe devam, dergiyi beğenmene çok sevindik. Görüşmek üzere!



## LEVEL ekibi

İl yaşındaki bir okuyucumuz olan Arın Koç Tuna, Kürşat ve Emre'yi bir kağıda çizip bizimle paylaştı. Kalemine sağlık diliyoruz şimdiden ve yorumlara geçiyoruz: Emre'nin boyu Tuna'dan uzun değil, Kürşat'ın elleri de o kadar ufak değil. Tuna ise tam olmuş yalnız kolları daha da büyük çizilmiş bir defakine. (Torpil geç azıçık! Arın!) Şaka bir yana, tekrar eline sağlık!





# MARS

Son yılların en popüler konusu Mars. Resmen insanlık bu gezegene taşınma planları yapıyor. Eh, biz de bu konuyu atlamıyoruz ve sizi Mars atmosferini yaşamınız için listemize davet ediyoruz...

O. DÜNYANIN EN ÖNLÜ ADAMI.  
SORUN SU Kİ, DÜNYA'DA DEĞİL.

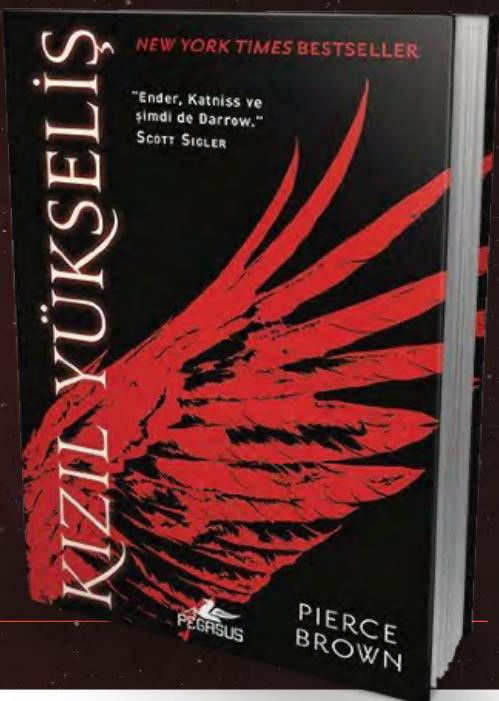
**MARSLI**  
ANDY WEIR

### Marslı

Andy Weir'in ünlü romanı, bildiğiniz üzere Matt Damon'ın başrolünde olduğu filme de dönüştürüldü ve Mars'ta tek başına yaşam mücadelesi veren bir astronot rolünde. Her ikisi de gayet iyi olan bu yapımlardan bir tanesini mutlaka tecrübe etmelisiniz. (Kitap tavsiyemdir.)

### Kızıl İşyan Üçlemesi

Direkt olarak Mars'ı konu etmese de insanlığın güneş sistemine yayıldıktan sonraki halini fantastik bir edebiyat eseri olarak ele alan bu üçleme, kesinlikle okunmayı hak ediyor. Yakında film olarak da karşımıza çıkacak olan eserde Mars'ın da büyük bir rolü var.





### Curiosity Rover

Mars'ta selfie çeken ilk robot olan Curiosity, halen Mars'tan bolca bilgi gönderiyor NASA'ya. Amacı gezegeninin ne kadar yaşanabilir olduğunu bilimsel verilerle NASA'ya sunmak. Tabii arada Marslıları da bulursa çok fantastik olacak.



### Olympus Mons

Everest'e yüksek diyorsunuz değil mi... Güneş sisteminin en yüksek dağı meğer Mars'taymış. Adı Olympus Mons olarak belirlenen bu volkanik dağ tam 22 km yüksekliğinde. İnsanlar Mars'a bir yerleşsin, bunun tepesine de tırmanmak isteyenler olacak.



### Mars Attacks!

Tim Burton'ın ünlü filmlerinden biri olan Mars Attacks!, 1996 yılında gayet eğlenceli bir film olarak vizyona girdi. Şimdilerde biraz eski gözükse de Mars'ın dünyayı İşgaline karşı yapılabilecek en eğlenceli filmlerden biri olduğu bir gerçek.



### The Expanse

Gayet sağlam bir bilim kurgu dizisi olan The Expanse, iki sezonyla ekranlara geldi. Aynı Kızıl İsyancı gibi, burada da insanlık güneş sistemine yayılmış durumda ve Mars da apayı bir millet olarak yer alıyor. The Expanse'i bilim kurgu meraklıları kaçırılmamalı...



### Mars'a yolculuk

NASA Mars'a insan gönderme işini üç aşamalı bir konu olarak görüyor. Earth Reliant kısmında Dünya'nın yörüngeinde uzay istasyonu oluşturulacak, Proving Ground'da bu istasyonlarda Mars koşullarına uygun yaşam koşulları denenecek ve 2030 olarak planlanan Earth Independent kısmında Mars'a ayak basılacak. Çok heyecanlı!

### Surviving Mars

Şöyle bir baktığımızda, Mars'ı direkt olarak konu alan bir oyun göze çarpıyor. Daha önce dergide bahsettiğimiz Surviving Mars da bu açığı kapatacağa benziyor. NASA'nın gerçekte Mars'ta yapmak istediği kolonileşmeyi önce bir oyun olarak denemek isterseniz, 2018'i bekleyin.





## Bir dövüş turnuvasının ardından...

EVO 2017'de neler açıklandı neler!

Konuya direkt girelim, çok uzatmayalım. FOX|Tokido (Akuma) PG|Punk'ı (Karin, Nash) yenerek Street Fighter V birincisi oldu; FOX|JDCR da kendi takımından FOX|Saint'i yenerek Tekken 7 şampiyonu olmayı başardı. Eğer bu oyunlarla ilgileniyorsanız hemen YouTube'a adım atın ve ilgili aramayı yapıp final maçlarını izleyin. (EVO 2017 Grand Finals.)

EVO 2017 elbette sadece bir turnuva değil, çeşitli dövüş oyunlarıyla ilgili duyuruların yapıldığı bir fuar ortamı olma özelliği de taşıyor.

Tekken 7 ile başlayalım... Fatal Fury'den kopup gelen Geese Howard'ın yeni Tekken karakteri olarak oyuna ekleneceği açıklandı. Heihachi gibi güç odaklı hareketleriyle dikkat çeken Geese Howard'ın diğer karakterler arasında hiç sıyrılmayacağını söyleyebiliriz. (Bu karakteri merak ediyorsanız da yine yolunuz YouTube. Güzel bir video yayılmış durumda.)

Bir karakter de Street Fighter V için duyuruldu. Final Fight'ta karşımıza çıkan düşmanlardan biri olan Abigail, SF

dünyasındaki en iri karakter olma özelliğini de taşıyor. Bu yarma arkadaşımız birçok tutup fırlatma hareketine sahip olacak. Son gelen açıklamalara göreysse tanıtımındaki devasa hali, DLC'nin finalinde biraz daha küçültülecek.

Şimdi bahsedeceğim konu EVO 2017 ile ilgili değil ama yine de bu kadar dövüş oyunu arasında konuya değinmek lazım. Konumuz Marvel Vs. Capcom Infinite. EVO 2017'de Jedah ve Gamora'nın oynanışı ekrana gelmişti -ki Jedah'ı çok beğendik- bir başka fuarda da yeni dört Infinite karakteri daha açıklandı: Spider-Man, Haggar, Frank West ve Nemesis. Özellikle Spider-Man'in değişmiş olan Ultra hareketleri dikkat çekti ve Frank West'in komik Dead Rising silahları da gösterime renk kattı. Marvel Vs. Capcom Infinite için artık bir kademe daha heyecanlıyız. Dövüş oyunlarının Japonya ayağından sorumlu olan Arc System Works de boş durmadı elbette. Onlar da yepyeni oyunları, BlazBlue Cross Tag Battle'ı duyurarak MvC Infinite'e selam çaktı. Şöyle ki BlazBlue oyunlarında "Tag" olayı yoktur; yani tek tek dövüşler söz konusu olmuştur şimdiden kadar. Cross Tag Battle'da ise 2v2 dövüşler söz konusu olacak ve işin daha da güzel, diğer Arc System Works oyunlarından karakterler de oyunda yer alacak. Persona 4 Arena ve Under Night In-Birth bu oyunları oluşturuyor fakat asıl sürpriz popüler anime serisi

RWBY'den Ruby Rose'un oyunda kendine yer bulması.

Dövüş oyunu sevenleri her anlamda tatmin eden EVO 2017'den haberler bu şekildeydi. Herkese bol tekmeli yumruklu günler! ■

### Arika'dan isimsiz bir eser

1996 yılında piyasaya çıkan Street Fighter EX adındaki üç boyut görünen iki boyutlu dövüş oyununa benzer bir oyun hazırlanıyor. Henüz ismi belli olmayan bu oyun, aynı SFEX'in görsellliğini taşıyor ve şimdilik açıklanan karakterler de yine bu oyundan. Hokuto, Kairi, Garuda, Darun Mister ve Skulldomia bu yeni oyunda yer alacak. Oynanış ise şu aşamada biraz hantal duruyor. PS4 için 2018 sonunu hedefleyen oyun umarız daha iyiye doğru gider, yoksa bu haliyle tercih edilmesi güç olacak.





## Bioshock'un yapımcılarından... City of Brass ile hırsızlık zamanı

Gönül isterdi ki yeni bir Bioshock oyununu - nun duyurusunu yapalım ama bu mümkün değil maalesef. O yüzden eski Bioshock yapımcılarının kurduğu Uppercut Games'in yeni oyunuyla devam etmek durumundayız. Hatırlayacak olursanız bu firma bizi Submerged ve Epoch ile buluşturmuştur. Uppercut Games'in yeni oyununun adı City of Brass. Oyunda bir hırsızı kontrol edeceğiz ve bu hırsız olarak da City of Brass adındaki şehirdeki gizli hazineyi bulmaya çalışacağız. Tabii böyle anlatınca oyunu bir anda Prince

of Persia'yla karşılaştırdınız, kocaman bir hikayenin içerisinde bulunacağımızı hayal ettiniz. Oysaki durum biraz daha farklı... City of Brass bölgelere ayrılmış bir oyun olarak karşımıza çıkacak ve her bölümde, zamana karşı yarışarak hazineyi bulmaya çalışacağız. Bunu yaparken de elbette ki önumüze birçok farklı engel çıkacak. FPS kamerasından oynanan oyunda kurnazlığımız ön planda olacak, kılıçımız ve kırbaçımız da engellerin üstesinden gelmeye uğraşacağız. Karşımıza çıkacak olan Arap

esintili düşmanların silahlarını düşürebilecek, onları tuzaklara yönlendirebilecek, kırbaçımızla sersemletebilecek ve farklı şekillerde mücadeleyi sonlandırmaya çalışacağız. Kırbaçımız aynı zamanda çeşitli noktaları da yakalayabilecek ve böylece Tarzan misali salınıp engellerin üzerinden kendimizi savurabileceğiz. Düşmanlarımızı birbirine bile düşürebileceğimiz oyun sonbahar aylarında Steam'de yerini alacak. 2018'de ise PS4 ve Xbox One'a uyarlanması bekleniyor. ■

## Attack on Titan'cılar buraya!

Dünyanın sonunu Extinction'da önlemeye çalışacağız

Iron Galaxy ve Maximum Games ortaklığın- dan doğan Extinction, tam bir Attack on Titan atmosferine sahip. Oyunun sitesine girip fragmanı izlediğiniz anda da olayların buna ne kadar benzediğini hemen anlıyorsunuz zaten. Hikayeye göre insanlığı tehdit eden, yıkım odaklı bir irk önüne gelen kenti ortadan kaldırıp sakinlerini katlederek yoluna devam ediyor. Zamanında da bu güce karşı savaşmış üstün

nitelikli kahramanlar varmış. Ne var ki zaman içerisinde bu topluluk dağılmış ve sadece son bir savaşçı hayatı kalmış. Tahmin edin bu savaşçıyı kim kontrol edecek?

Evet, aynı Attack on Titan'ın kahramanları gibi biz de son kalan savaşçı olarak Orc benzeri yaratıklara karşı büyük bir savaşa girişeceğiz. Karşımıza gelecek olan düşmanlar kendi boyumuzda da olacak, metrelerce yükseklikteki devlerden de olacak. Sahip olduğumuz kılıç ve üstün parkur yetenekleriyle dikey düzlemede bin bir türlü farklı akrobatiske hareket yapıp bu devleri yere indirmeye uğraşacağız. Oyunda ana görevlerin yanında yan görevler de olacak ve seviye atlayıp yeni yetenekler de kazanabileceğiz.

Savaş alanları farklı stratejiler gerektirebilecek. Her bölgede de birçok etkileşimli alan bulunacak; bunları tuzak olarak kullanıp devlere karşı silah haline getirebileceğiz. Kendi bölgelerimizi ve görevlerimizi yara-

tip online olarak da paylaşabileceğimiz Extinction, aynı isimdeki bir modla da bizi art arda gelen düşmanlara karşı solusuz bir mücadeleye davet edecek. (Bir nevi Survival modu.)

PC, PS4 ve Xbox One'da 2018'in başlarında görülecek olan oyun hiç de fena durmuyor; hele ki Attack on Titan pek bir şeye benzememişken, gayet iyi gelebilir... ■





## SON DAKİKA!

**Ghost Recon: Wildlands'e 4v4 multiplayer modu geliyor.** Takımların birbirine karşı mücadele edeceği DLC'nin adı da Ghost War alarak belirlendi ve sonbahar aylarında yayılmasına planlanıyor.

**Önceki zombi modlarından daha gerçekçi ve karanlık olan Call of Duty zombi modu, Nazi Zombies, bizi bir kez daha arkadaşlarımızla sırt sırtta verip zombilere karşı gelmeye çağırıyor.**

300 yeni görev, yeni bir taraf sistemi, daha yüksek seviye olanağı, High Elf ırkı ve içinde "Walked into Mordor" da bulunan birkaç yeni başlığın bulunduğu Mordor eklentisi, yıllar sonra Lord of the Rings Online'a gelmiş bulunuyor.

**Level-5, Ni No Kuni 2'nin 19 Ocak 2018'e ertelendiğini açıkladı. Neyi yetişiremedi ler acaba...**

Tam 19 yıl sonra Half-Life'a ufak bir yama geldi. Bazı kilitlenme problemlerini çözen yama, Valve'ın oyundan hala vazgeçmediğinin de bir göstergesi. (Üzgünüz, Half-Life 3 ile ilgili bir bilgi yok.)

**Eğer hala izlemediyiseniz, Netflix'in Castlevania çizgi filmini hemen bulup izleyin; zaten toplamda 4 bölümü var. Bunu yaptıktan sonra da yeni açıklanan ikinci sezona beklemeye başlayabilirsiniz -ki bu sezonda tam 8 bölüm bulunacak! Netflix aynı zamanda Assassin's Creed'in çizgi filmini de yayımlamaya hazırlanıyor.**

Xbox One X'in 4K çözünürlüğünden yararlanacak en büyük oyunlardan biri Halo 5 olarak açıklandı. 4K 60 FPS olacak mı, bunu göreceğiz...

**Yapımcıların yaptığı son açıklamayla, Xbox One ve Windows'a özel olan Cuphead, hiçbir zaman PS4'e gelmeyecek.**

PC'den sonra Bayonetta ve belki de Bayonetta 2, Nintendo Switch'e geliyor.

**1990'lardaki Doom'un kapağındaki "Doomguy"ın, oyunun yapımcısı Jon Romero'nun verdiği pozdan çizildiği ortaya çıktı. Meğer bu iş için tutulan model bir türlü istenilen pozu verememiş ve sonunda Romero kameranın önüne atılıp gömleğini çıkartarak, "İşte böyle duracsın!" diye bağırmış. Fotoğrafçılar da bu sırada gerekli fotoğrafları çekmiş bile...**



## Bir alternatif ödeme sistemi Epin teknolojisi her geçen gün büyüyor

**T**ürkiye'deki online oyun sektörü her yıl büyümeye devam ediyor ve her geçen gün, yaklaşık 20 milyon online oyuncunun ihtiyacına yönelik yeni çözümler geliştiriliyor. Özellikle banka kullanıcısı olmadığı için dijital alım yapmakta zorlanan kullanıcı kitlesi için geliştirilen epin, alternatif bir ödeme yöntemi olarak öne çıkmak ve dünyada, oyun sektörü özelinde 5 milyar dolarlık bir pazar oluşturuyor. Türkiye'de halihazırda oyuncuların yüzde 15'i, yani yaklaşık 3 milyonu epin kullanıyor. Bu anlamda Türkiye'deki epin pazarının gelişime

açık olduğunu söyleyebiliriz. Açılmış "Elektronik Pin" olan epin, özellikle oyun dünyasında yaygın olarak kullanılan bir ödeme yöntemi. Banka kullanıcısı olmayan, yani dijital alım yapmakta zorlanan kullanıcı kitlesi için geliştirilen bu alternatif ödeme sisteminde epin'ler "oyun içi para" yerine geçiyor. Oyun severler, çeşitli parasal değerlere sahip olan epin kodlarını satın alarak ilgili oyunda sahip oldukları epin'leri kullanabiliyor. Epin teknolojisile ilgili daha fazla bilgi için [www.epin.com.tr](http://www.epin.com.tr) adresine ugrayabilirsiniz. ■

## Hem eski, hem de yeni bir konsol isteyen?

**"Ben!" diyorsanız, buyurun Ataribox'la tanışın...**

**Y**aşı 30-35 civarı olanların yakından tanıdığı Atari, konsol pazarına giriş yapmaya hazırlanıyor. Açıkçası konsol piyasasında boş bir nokta varmış gibi de gözüküyor ama konu "Atari" olunca, oyuncuların ilgi göstereceğini de biliyor Atari Project Team.

Görüntüsyle şimdiden oyuncuları büyüleyen Ataribox, ilk aşamada pek az detayla su yüzüne çıkartıldı. Örneğin teknik özellikler hakkında sadece SD yuvası, dört USB girişi ve HDMI çıkışının olacağını biliyoruz. Bir başka bildiğimiz konu da konsolun eski oyunlarla birlikte "yeni" oyunları da oynatacak olması. Yeni oyundan kasit, sadece bu konsola özel oyunlar mı, başka türlü bir sistem mi henüz bilmemekteyiz.

Ataribox'ın fiyatı ve çıkış tarihi de şu an belirsiz ve bu belirsizliğin nedeni de kısa bir süre önce ortaya çıktı: Atari firması konsolu aynı Ouya gibi bağış sistemiyle hayatı geçirmeye hazırlıyor. Yani yakında bir Kickstarter kampanyası görürsek şaşırmayın. ■



**TEKNİK ÖZELLİKLER**  
**Boyut:** 24 inç / 27 inç  
**Çözünürlük:** 1920 x 1080  
**Kavis:** 1800R  
**Yenileme Hızı:** 144 Hz  
**Tepki Süresi:** 1 ms  
**Parlaklık:** 350 nit  
**Kontrast Oranı:** 3000:1  
**İzleme Açısı:** 178 derece  
**Renk Desteği:** 16,7 m  
**Video Girişleri:** DisplayPort, HDMI



# Kavisi Hisset, Oyuna Hükmet

*Samsung, kavisli monitörlerini Quantum Dot teknolojisi ile oyuna hükmetmeniz için getiriyor.*

Kavisli ekranların öncülerinden Samsung, ilk kavisli LED monitörünü 2014 yılında tanıtmıştı. Üç yıl içinde teknolojiyi olgunlaştıran şirket, şimdi bu konudaki bilgi ve birikimini Quantum Dot panel teknolojisile zenginleştirerek karşımıza çıkıyor. CFG70 serisine ait LC24FG70FQMXUF (24 inç) ve LC27FG70FQMXUF (27 inç) monitör modelleri, rakipleri arasında tasarımla en sık monitörler arasında yer alırken, hem bilgisayarda eğlenceyi ve oyunu sevenlere hem de profesyonel kullanıcılarla hitap ediyor.

## Tutkulu ve profesyonel oyuncular için

Profesyonel ve tutkulu oyuncular için geliştirilmiş 24 ve 27 inç boyutlu CFG70 kavisli monitörler, ideal oyun deneyimi yaşamak için Samsung'un Quantum Dot resim teknolojisini kullanıyor. Böylece mükemmel resim kalitesini, son derece doğru ve canlı renklerle oluşturan Samsung, yine

renk skalasının yüzde 125'ini kapsayan Quantum Dot teknolojisi ile her rengi tüm canlılığıyla karşınıza getiriyor. Kuşkusuz bu da, oyunun heyecanına ve atmosferine girmek isteyen oyunculara kapıları sonuna kadar araladığı gibi, profesyonellerin de özellikle görsel tasarım yönüyle kuvvetli projelere imza atmasını sağlayacak özelliklerin başında geliyor.

## Etrafınızı saracak

24 ve 27 inç boyutlu CFG70 monitörleri rakiplerinden ayıran en önemli özelliklerinden bir diğeri de Quantum Dot teknolojisini 1800R kavisli ekranla birlikte sunması. 1800 mm yarıçaplı bir panelden kesilerek elde edilen 1800R kavis, piyasada birçok monitörde kullanılan 2700R veya 3000R kavisten farklı bir deneyim sunuyor. Samsung'un yeni monitörlerinde kullanılan daha dar kavis sayesinde ekranın etrafını sardığını hissediyor, daha gerçekçi bir oyun ve film deneyimi yaşayabiliyorsunuz. Bu nün sebebi, dar kavisin insan gözüyle daha iyi uyum sağlaması ve derinlik algısını artırarak görüntü kalitesini zenginleştirmesi.

## Zengin ve canlı renkler

Zengin ve canlı renkler, oyuncuların ihtiyacı olan tek şeysi değil; hızlı ve aksiyon dolu sahelerde daha seri görüntü için düşük tepki süresi ve yüksek tazeleme oranı da bir o kadar elzem.

Samsung, bunun için 24 ve 27 inçlik CFG70 monitörlerinin 1 ms gibi en düşük tepki süresine sahip olmasını sağlıyor ve 144 Hz tazeleme hızı sunuyor. Ayrıca AMD ekran kartı sahipleri için AMD FreeSync teknolojisi de destekleniyor. Bu sayede hareket bulanıklığı ve görüntü yırtılması engellenebiliyor ve en hızlı hareket eden aksiyon oyunlarında dahi kusursuz bir performans alınabiliyor.

## Tasarımsal esneklik

Samsung CFG70 monitörler, dijital görselliği olduğu kadar tasarımsal zenginliğiyle de gözle hitap ediyor. Daha esnek bir ayağa sahip olan monitörler, yüksekliği ve bakan açısını değiştirebilme imkanı tanıyor ve böylece eğlenceye yeni bir boyut kazandırıyor. Ekranı döndürürebiliyor, çevirebiliyor veya dilerseniz rahatlığınızda göre yükseltip alçaltabiliyorsunuz. Hatta dilerseniz onu duvara asmanız bile mümkün! ■



# ZİHİNİMİZİN FARKINDA OLMADIĞIMIZ GÜÇLERİ

- ▶ Fırtına yaratanların simülasyonları.
- ▶ Hiç alevden oluşan bir Tornado gördünüz mü?
- ▶ Neandertal'lerden kalan ilkel ortodonti.
- ▶ Biyometri gerçekten de güvenli mi?

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

The magazine cover features a large, glowing brain in the center, set against a dark background with blue and purple highlights. The title 'POPULAR SCIENCE TÜRKİYE' is at the top, and the main headline 'BİLINGALTİ ZİHNİMİZİN GİZLİ GÜCÜ' is prominently displayed across the middle. Other visible text includes 'FIRTINANIN GÖZÜ PEK KRALLARI', 'YOKSA KARANLIK MADDE DÖRNUŞLUNDU MU?', 'EKSTRA BRYUTLAR İÇİN YENİ KANTILAR', 'YAPAY ZEKİ FİDYE YAZILIMLARINA KARŞI', 'MARS'INA NASIL YAŞANIR HALE GETİRİRSİNİZ?', and 'BEYİN HACK'LEMENİN İLK ADIMLARI'. A yellow circular badge in the bottom right corner contains the text 'SADECE 5,00 TL'.

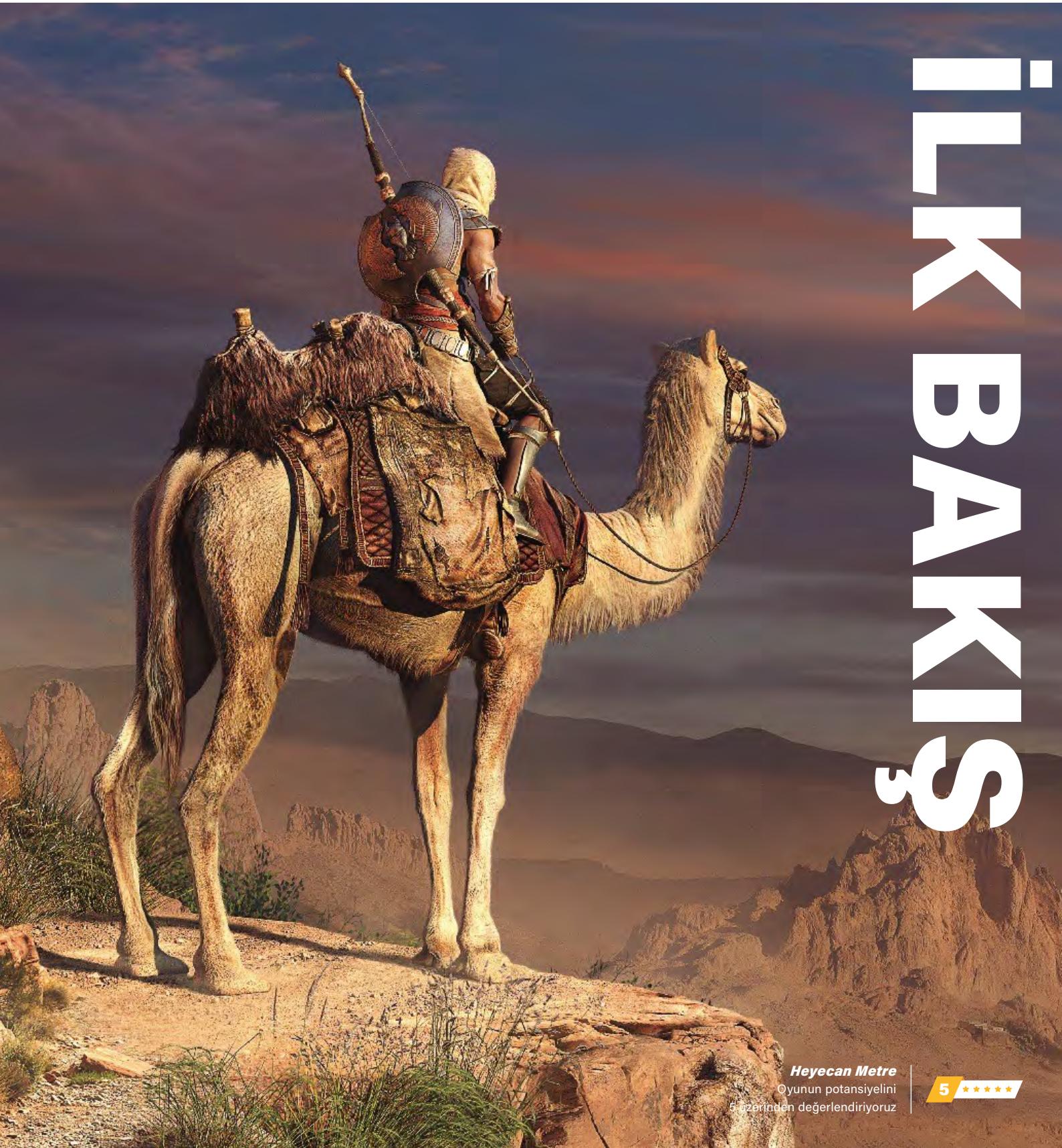
SAKIN KAÇIRMAYIN!

# Assassins Creed **Origins**

*Yeni bir ülke, yeni bir ana karakter,  
yeni bir Assassin's Creed.*

**syf.20**

Fİ  
K  
B  
A  
K  
I  
S



**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz

**5** ★★★★☆

# Assassin's Creed ORIGINS

## Develer kervan iken...

Yeni bir Assassin's Creed oyunu mevzu bahis olunca insan ister istemez şöyle bir karışıyor. Serinin ilk oyunundan bu zamana kadar her yeni oyuncun çıkışından önce hop oturduk hop kalktık, bu sefer olacak mı dedik, yine mi hayal kırıklığı dedik, onu dedik, bunu dedik, illaki ön yargı oluşturmuş bir yerlerde. Bir Ubisoft oyununun, daha doğrusu serisinin, yakaladığı güzel bir formülün suyunu son damlasına kadar sıkmasına, hatta posasını da bize yedirmeye çalışmasına da çok kez tanık olduk. İlk oyun nefisti. Barındırdığı içerik o zamanın kadar görülmemişti; ancak o hepimizin rahatsız olduğu "tekrar tekrar aynı şeyler yap" sorunsal yüzünden o güzellik gölgdede kaldı. Her şeye rağmen Altair reisi bağırmaza bastık, Desmond'ı kardeşimiz bildik. Akabinde bir efsane daha katıldı serise: Ezio Auditore da Firenze (Bu ismi artık Google search yapmadan yazabilirim!) Ezio üzerine çok gidildi. Tam tamına üç oyuncuk ayrı bir seri oldu bu hikaye. Derken Connor Kenway çıktı piyasaya ve böyleselike Desmond'in hikayesi de tamamlandı. Connor'un torunu Edward Kenway'in hikayesiyle devam eden seri, büyük bir Unity rezaleti yaşadıktan sonra Syndicate'le kendini topladı ve ardından

inzivaya çekildi. (Aralara serpiştirilmiş farklı başlıklar konuya dahil etmiyorum bile.)

Serinin iki büyük sorunu var benim gözümde. Birincisi, içerik sürekli gelişse de oyuncun kendini tekrar eden yapısını bir türlü yıkamaması, ikincisi de her oyunun sanki alpha aşamasında piyasaya sürülmüş gibi birer bug cenneti olması. Bu iki temel sorunun üstesinden bir türlü gelemedi Ubisoft. Dışarıdan bakıldığından her sene yeni bir oyunun hortlamasının beraberinde getirdiği sorunlardı bunlar ki Syndicate'ten sonraki yıl yeni bir Assassin's Creed oyununun duyurulmayacağı açıktadır, dikkatler yeniden serinin üzerine çekilmişti bile.

E3 2017'ye geri sayılmaya başlarken, Ubisoft cephesinden de sizintilar birbirini ardına geliyordu elbette. Sizan tüm bu bilgiler, yeni bir Assassin's Creed'i gösteriyordu ve hatta oyuna ait kaçamak bir görsel bile çıktı piyasaya. Belki de bu yüzden E3 2017'yi bekleyemeyen Ubisoft, bombayı erkenden patlattı ve Assassin's Creed Origins, iki yıl aradan sonra görüçüye çıktı. Bu haberle birlikte belki de herkesin yediği ters köşe, hikayenin en

başına, yani Brotherhood'un kuruluşuna doğru keskin bir dönüş yapmayı başardı. Ve tabii antik Mısır atmosferi, tüm ihtişamıyla boy gösteriyordu.

### Değişim zamanı gelmiş mi?

İşte şimdi, keskin bir yol ayrımında duruyor olmamız gerekiyor. Ubisoft'un zincirini kirarak bu yeni oyunun çıkışını bir yıl sarkıtmasıyla başlıyor aslında her şey. Hatta hazır yeri gelmişken şu detayı da es geçmeyeelim; 4 yıllık bir yapım süresi var Origins'in. Yani Black Flag'in hemen ardından girişmişler mevzuyla ki takdir edersiniz, bir sandbox oyun için yeterli süre bu. Bundan sonrasında özeti ise, karşımızda duran oyunun hakikaten yepeni bir oyun gibi duruyor olması. Ve tabii hal böyleyken, ortaklısı biraz eșelemek gerekiyor.

İlk olarak yeni hikayemize odaklanalım. Antik Mısır'da geçen hikayemiz. Aslında tek cümleyle özetlenebilecek bir konu bu ama yine de detaya inmem lazımdır.





Yapım Ubisoft Montreal  
Dağıtım Ubisoft

Tür Akıyon/RPG

Platform PC, PS4, XONE

Web [assassinscreed.ubisoft.com](http://assassinscreed.ubisoft.com)

Çıkış Tarihi 27 Ekim 2017



Gladiator Arena Krokodilopolis, bizi farklı tipte düşmanlarla karşı karşıya getirecek.

O dillerden dillere destan olan Mısır gizeminin Assassin's Creed hikayesiyle birleşmesinin ortaya çıkaracağı sonuçları bir düşünün. Antik Mısır sokaklarında dolamak bir yana dursun, piramitlerin, firavunların ve onların antik mezarlарının ortaya çıkaracağı sırları da bir düşünün. Dönemin Kleopatra'nın çalkantılı dönemi olduğunu da araya sıkıştırılm hatta. Sürekli bahsi geçen Brotherhood'un kökleri yatiyor bu hikayenin içinde, laf değil. Altair'in, Ezio'nun, Connor'ın, Edward'ın, Arno'nun ve hatta Eve & Jacob kardeşlerin de üyesi olduğu bir kardeşlik tarikatı...

Bu dev hikayeyle birlikte ağır bir yükün altına girmiş olan karakterimiz, yani yeni suikastçımızın ismi ise Bayek. Brotherhood'un özünü bize nasıl anlatacaklar bilemiyorum ama öyle görünüyor ki Bayek'in bunda büyük payı olacak. Dönem Kleopatra dönemi olduğu için işin ucu Roma İmparatorluğu'na kadar dayanıyor ister istemez. E haliyle orta-

ma Haçlı orduları, yani Templar dediğimiz şahsiyetler de dahil oluyor ki hikayenin keskin noktalardan biri de bu. Kardeşliğin kurulma sebebinin Templar tarikatı olduğu aşikar ama yüzyıllar süren Assassin & Templar mücadeleisinin de kökleri burada atılıyor. Eh, bu çerçeveden bakınca işin ciddiyeti büyüyor haliyle, değil mi? Yani işte görünüşe göre efsanevi bir hikayenin içine atacak bizi Origins. Diğer taraf taysa yeni bir Assassin's Creed oyunu için "inanılmaz" deneyecek değişiklikler var. Ubisoft, epey geç kalmış olmasına rağmen sonunda diğer açık dünya oyunlarından esinlenmeye başarmış. Origins'in değişime esin kaynağı olan çok fazla detay var bu çerçevede. Mesela artık minimap olmayacak gibi görünüyor. Bunun yerine, muhtemelen Skyrim'den hatırlayacağınız pusula sistemi getirilmiş. Akıllica bir hamle zira bir açık dünya oyununu akıcılık olarak üst seviyeye taşıyan bir sistem bu.

Pusula sisteminin kullanacağımız harita hakkında da çok büyük iddialar var. Serinin en büyük haritaya sahip oyunu Black Flag'in bile kat kat üzerine çıkan bir genişlikten söz ediliyor (Gördüm, kağıt üzerinde de olsa buna şahidim. – Kürşat). Aslında bu çerçevede daha önemli olan, haritanın bolca yapılacak şeyle dolu olması ve Ubisoft'a bakılırsa bunları yaparken sıkılmayacak olmamız. Şahsen, bunca yıllık Assassin's Creed tecrübe göre bu

konuda içim hiçbir zaman rahat olmayacağı. Umarım bu sefer kırarlar şu kendini tekrar etme zincirini.

#### **Peki ya savaş mekanikleri?**

Origins, serinin yıllardır süregelen tekduze dövüş mekaniklerine de bir el atmış. Bu sefer karşımızda Dark Souls, For Honor ve The Witcher'dan esinlenmiş olduğu açıkça belli olan bir sistem var. Düşmanı karşınıza alıyzsunuz, yeri geldiği zaman savunuyorsunuz, sağa sola kaykılıyorsunuz ve fırsatını bulunca da saldırıyorsunuz. Emrimize amade bir de okumuz var ki bu konuda olabilecekleri biliyorsunuz zaten, sık öldür işe... Bu ikisinin yanı sıra, sonuçta bir Assassin olduğumuz için gizlilik tarafımız da var. Bu detaylar da çok normal bir şekilde serinin ilk oyunundan beri süregelen mekaniklerden ibaret. Yani işte düşmanın görünmeden yaklaşıp indirmek, bir saman balyasına saklanmak vs. Tabii gizlilik faktörünün içine ok kullanımını da katabilirsiniz.

Bu üç temel savaş mekanığının ait birer yetenek ağacı da yapmışlar ama buradaki fark, olayın daha ciddiye alınmış olması. Biliyorsunuz, serinin sona doğru olan oyunlarında da vardı böyle bir detay ama tamamen yüzeyeseldi. Bu sefer üç temel başlıkta toplamlı yetenekleri: Savaş, Gizlilik ve Okçuluk. Yani oyunu nasıl

**Ubisoft, epey geç kalmış olmasına rağmen sonunda diğer açık dünya oyunlarından esinlenmeye başarmış**



oynamak istiyorsanız o tarafınızı geliştireceksiniz ki muhtemelen yetenek ağaçlarının tamamını biraz uğraşırıksa açabiliriz. Büyük değişikliklerden bir diğeri de şu; silah ve mühimmat toplama tarafında da yeni bir şeyler var. Düşmanlarımızdan düşen silahlar farklı kategorilere ayrılmışlar. Yine tanıdık bir mekanik eşliğinde silahları ve diğer ekipmanları kalitesine göre kategorize etmişler. İşte "Mavi silah iyiye mor olanı daha iyidir!" gibisinden... Yine bir upgrade sistemi de var ki bu da silahların ve mühimmattınların geliştirilebileceği anlamına geliyor. Başarılı olur mu bileyimiyorum ama bu yeni sistem, bir şeyler toplamayı artık anlamlı hale getirecektir. Sonuçta loot candır, loot bizzedir...

Ve gelelim Assassin tarikatının sembolü halini almış olam kartal mevzusuna... Senu adında bir kartalımız var arkadaşlar. (Bildiğiniz organik drone. – Kürsat.) Assassin'lere Eagle Vision yeteneğini veren bu kuş değilse, bileklerimi keserim. İşte, Eagle Vision'in yerini Senu alıyor bu oyunda. Mesela bir mekanı basacaksınız diyelim. Saliyorsunuz Senu'yu, ortalıkta ne var ne yok gösteriyor size. Görevinden gizli definesine kadar her şey... İşin enteresan tarafı, bu kartalın hareket çerçevesini sizin etrafınızla sınırlamamışlar. İstediğiniz yere ulaşabilirsiniz; yani tüm haritayı gezebilirisiniz. Bu öyle bir şey ki oyuncunun teknik gücünün ne kadar kuvvetli



Kahramanımızın yetenekleri, önceki oyunlara kıyaslandığında bir hayli fazla olacak.



Assassin's Creed Origins: Alpha

olduğunu gösteriyor. Yani adamlar olaya hakkını vermişler: Kuş dedigin özgür olur...

### Kıssadan hisse...

Genel çerçevede çok güçlü görünüyor Origins. Ubisoft oyunun o görmeye alışık olduğumuz ve bir türlü çare bulunamayan hastalığı olan bug'ları, Alpha aşamasında oldukça öne sürerek savunuyor. Origins'in 27 Ekim'de piyasada olacağını düşünürsek, o bug'ların sebebi de ortaya çıkıyor. Bir oyun yapıyorsun, birkaç ay sonra piyasaya çıkacak ve Alpha aşamasındasın... Bence yine o saçmalayan fizik mekaniklerine ve tırmanış kontrollerine hazır olun.

Bu arada, oyunda at üzerinde savaşma da olacak. Gerçi bu detaya ait gördüklerim beni kesmedi ama olacak işte. (Mount & Blade kadar keskin bir deneyim beklemeyorsanız eğer gayet eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. – Kürsat) Ben at kardeşimizi yine oradan oraya gitmek için kullanırıım.

Sevmem öyle at üzerinde savaşmak falan... Ayaklar yere basacak arkadaş!

Eğer Ubisoft şu bug'ları en azından rahatsız edici boyutun altına taşırsa ve kendini tekrar olayına da bir çözüm bulursa veya bulmuşsa, ben oyunun geri kalanından çok ümitliyim. Hikaye muazzam olacak, yeni mekanikler de artık kabak tadı gelmiş eski yapıdan kurtulduğumuzu gösteriyor, e koca bir antik Mısır haritasını da işin içine koyarsak... Gerçekten Origins'in bekleneni yaratılan çok tarafı var. Ama işte diyorum ya, Ubisoft gibi bir firmadan bahsediyoruz. Bu güzelim detayları alırlar, ellerine yüzlerine bulaştırıp önmüze sürerler diye ödem kopuyor. Ama tabii bu saatten sonra neyse ne, oynaya-cağız. Karşıma AC: Unity gibi bir rezalet çıkmadığı sürece ben her şeye razıymış. Ortaya oynanabilir bir oyun çıksın, sonuna kadar giderim. Şimdiye kadar böyle oldu en azından. Hatta belki 27 Ekim'den sonra olan biteni yine benden okursunuz, belli mi olur?

### ■ Ertekin Bayındır





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tır FPS Platform PC, PS4, XONE Web [ubisoft.com/en-us/game/far-cry-5](http://ubisoft.com/en-us/game/far-cry-5) Çıkış Tarihi 27 Şubat 2018

#### Harita

Oyunun haritası kendi halinde bir Amerikan kasabasında geçtiğinden 4'ün o "cennetten çıkışma" havasından uzak. Bu aynı zamanda oyuna büyük bir doğallık katmış. Harita boyu ise şimdilik belirsiz.

# Far Cry 5 4

Evinizin yolu kadar tanıdık gözüken bir Far Cry oyunu daha...

**F**ar Cry serisi ilk oyunundan itibaren adının hakkını vererek oyuncuları bambaşa diyarlara götürdü. Pasifik adalarından Afrika düzüklərinə, Himalaya Dağlarından taş devri Avrupa'sına birbirinden farklı diyarlarda, bu topraklara yabancı birinin kahramanlık yolculuğuna tanık olduk.

Kargaşanın hüküm sürdüğü bu topraklarda bilim adamlarına, silah kaçakçılara, uyuşturucu baronlarına, hükümdarlarla ve yamyamlara karşı koyarken, dünyanın ücrə bir köşəsində evimizden, gelebilecek herhangi bir yardımdan ve medeniyetten çok uzakta olduğumuzu biliyorduk. İşte bu durum Far Cry 5'in Amerika'nın Montana Eyaletinde Rocky Dağlarının etegindeki Hope County'de geçmesiyle birlikte son buluyor.

#### Kaos yanı başınızda

Medeniyetin, Amerikan polisinin ve evlerin kapılarındaki kilitlerin bizleri kargaşadan koruyamayacak olması atmosferi oldukça

değiştirecek gibi görünüyor. Jim Jones önderliğindeki sapık Hristiyan tarikatı People's Temple'in 918 kişinin ölümüyle sonuçlanan Jonestown olayı, eski bir asker olan Marshall Applewhite önderliğindeki UFO'lارla kafayı bozmuş Heaven's Gate tarikatından 39 kişinin ölümüyle sonuçlanan toplu intihar olayı ve Malheur Ulusal Doğal Hayatı Koruma Parkı'nın silahlı milis güçleri tarafından bir aydan uzun süre işgal edilmesi, kargaşanın medeniyetin göbeğinde bile hüküm sürebileceğinin kanıtları olarak gözümüze sokulmaktır. Dünyanın sonunu anlatan onlarca oyun olmasına rağmen, Far Cry 5'in Hope County ile sundukları diğer oyunlardan ayrılmamasına neden oluyor. Oyunun duyuru fragmanında gördüğümüz Hope County bizlere umutsuz bir şekilde zorlukla bir arada duruyormuş izlenimi veriyor. Nehirlerinde şişmiş cesetlerin yüzdüğü, kilise çanlarının dünyanın sonu için çaldığı ve günahkâr ruhların sokaklardan hasat

edildiği bu yerde, The Project at Eden's Gate tarikatı hüküm sürüyor.

Serinin üçüncü ve dördüncü oyununda olduğu gibi bu oyunda da kargaşanın arkasında bir avuç insan bulunuyor. Tarikatı kontrol eden Seed ailesinin babası Joseph, ileri görüşlülığı ve Amazing Grace fragmanında gördüğümüz hitabet yeteneği ile tarikatı yönetiyor. Eski bir asker olan oğul Jacob tarikatın silahlı güçlerini, diğer oğul John tarikatın mali işlerini yó-





netiyor. Jacob ve John'un üvey kardeşleri Faith ise tarikatın "sesi" olarak karşımıza çıkıyor. Aile bireylerinin hepsinin isimlerinin kutsal kitaplarda yer alması oldukça ilginç bir detay olarak göze çarpıyor. Dünyanın sonunun geldiğine inanan Seed ailesi müritleriyle birlikte bu sonda kurtulmak için diğerlerinin günahkâr ruhlarını toplamaya karar verir. Böylece, tarikat diğerlerinin katliam ve yağma diye adlandırdığı temizliğe başlar. Hükümet bölgeden olabildiğince çok vatandaşı ve polisi tahliye etmesine rağmen, yeterince şanslı olmayanlar için son çok yakındır. Biz de bölgede kalan az sayıdaki polisten biri olarak oyuna dahil olacağız.

#### Felakete kim engel olacak?

Hükümetin neden olaya tamamen müdahale etmediğini ve Hope County'nin nasıl bu kadar dış dünyadan soyutlandığını henüz bilmiyoruz. Serinin önceki oyunlarının aksine Far Cry 5'te bizleri oyunun geçtiği topraklara yabancı bir ana karakter beklemiyor. Seride ilk defa ana karakterin özelleştirilebilir olduğunu ve bölgenin yerli olduğunu öğreniyoruz. Dahası, E3'te yayınlanan oynanış videosundan gördüğümüz Fall's End'in kurtarılması görevinde karakolların daha canlı ve kurtarılma değer yerler olduğunu fark ediyoruz.

İnsanların evlerinden sokak ortalarına sürüklenerken infaz edildikleri ve yerleşim yerlerinin ateşe verildiği bu bölge, bizlere savaşmak



Serinin önceki oyunlarının aksine **Far Cry 5'te bizleri oyunun geçtiği topraklara yabancı bir ana karakter beklemiyor**

babası ve dedesinin izinden giden bir pilot ve uçağına yaptığı eklemlerle Amerika için savaşmaya hazır. Uçaktan attığı bombalar ve uçak üzerindeki makineli tüfeklerle gürültülü ve caydırıcı bir saldırısı için yanınızda yer alabiliyor. Grace Armstrong uzaktaki kafaları emrimizle patlatmadan önce onları bizim için işaretleyebilen, sorunları sessiz ve uzaktan çözmek için yanınızda yer alan keskin nişancı ortağınız olarak göze çarpıyor. Boomer ise sevgimizi kazanmak için her şeyi göze almış zor durumda yanınızda olacak dostumuz diyebiliriz. Grace Armstrong'un MGSV: TPP'den Quiet'i, Boomer'in da D-Dog'u anımsattığını görüyoruz.

#### Far Cry ile bir 50 saat daha mı?

Duyuru videosundan önce yayınlanan Direniş videolarındaki Papaz Jerome ve barmen Mary May, Nick Rye'in aksine oynanış videolarında yer almazı. Kisaca toparlamak gerekirse, Far Cry 5 son zamanlarda kimsenin cesaret edemediği konulara değinecek, klasik Far Cry oynanışını lineer yapıdan kurtarmayı hedefleyen ve karşımıza fiyakalı bir kötü çıkaracak yeni ama eski bir oyun olacak. Serinin formülü nü seviyorsanız ve başarısının üstüne ne kadar koyacağını merak ediyorsanız, Far Cry 5'i takip listenize bir an önce almalısınız.

■ Ahmet Rıdvan Potur



# Wolfenstein II The New Colossus

Bir şeyler değişti, şimdi sıra onlarda...

Düşünsene, İkinci Dünya Savaşı'ni Naziler kazanmış. Teknoloji almış başını bambaşka bir yere gitmiş. Bugün bildiğin düzenden çok daha farklı bir dünya, anlamlandıramayacağın hayatlar çevrelemiş dört bir yanını...

Evet, İkinci Dünya Savaşı en çok ilgi çeken savaşlardan birisidir. Bir anlamda en çok nerd'ü olan savaştıri diyebiliriz. Bendeniz de konuya bir hayli yakından ilgilenen bu nerd'lerden birisiyim. Yine de bu savaştan Nazilerin galibiyetle çıktığı ve bir şekilde dünyanın büyük kısmına hükümettiği bir düzeni tahayyül edemiyorum. Fakat birileri benim yerime uzun süredir bu işi yapıyor!

Wolfenstein adı her ne kadar bugünün piyasasında bilindik bir yere sahip olsa da inanın 90'lı yıllarda bugünküne kıyasla çok ama çok daha zirvedeydi. Malum, hem benzeri yoktu hem de her açıdan iddialı bir yapımdı. 1992 yılında üretilen Wolfenstein 3D ve Spear of Destiny'den sonra seriden pek bir ses çıkmamıştı; ta ki 2001 yılında Return to Castle Wolfenstein isimli yapımla küllerinden yeniden doğuncaya kadar. Geçen yıllar içerisinde beş farklı oyun ile daha karımıza çıkmayı başaran efsane isim, nihayet yeni oyunu Wolfenstein II: The New Colossus ile Haziran ayında gerçekleştirilen E3 fuarında boy gösterdi. Başlarda ne izlediğimize tam anlam veremedik belki ama kısa süre sonra belki de fuarın en iddialı ismiyle karşı karşıyaydık...

## Efsane olmaya devam

Bir zamanların efsanesi olup da yeniden piyasaya çıkmak zor bir iştir en sevdigim okur. Birçok dev isim,

## Nereden nereye

Wolfenstein ismi genellikle id Software ile birlikte anılır. Fakat işin ilginç kısmı, Castle Wolfenstein'in ilk olarak 1981 yılında Muse Software tarafından üretildiğini pek az kişinin bilmesidir. Akabinde id Software tarafından geliştirilen serinin üçüncü oyunu Wolfenstein 3D ile resmen oyun piyasasına damgasını vurmuştur.

yıllar sonra tekrardan gözüküp kısa sürede sırra kadem bastılar. Ne yazık ki oyun sektörü her zaman gelişiyor ve sürekli yeni fikirlere aç. Bugün ürettiğiniz "yenilik" fikir, sadece birkaç gün içerisinde tüketilip bir kenara atılmış olabiliyor. Birçok yazımızda eleştirdiğim "fast food" kültürü ne yazık ki oyun dünyasının tam da merkezinde bulunuyor. Fakat her nedense İkinci Dünya Savaşı'ni kazanan Naziler fikri bir türlü eskimiyor. Bildiğiniz üzere roket ve uzay konusunda envai çeşit çalışması bulunan Nazi İmparatorluğu, birçok farklı hurafeye de gebedir. Uzaylılarla iş birlikterinden, insan doğasını farklı şekilde çözüklerine kadar uzanan birçok dedikodu dolanır. Bu asılsız iddialar zaman içerisinde insanlar üzerinde o kadar yer etmiştir ki savaşı Nazilerin kazandığı bir dünya, insanlara her daim cezbedici gelmiştir. (İstanbul Beyoğlu'ndaki UFO müzesinin İkinci Dünya Savaşı kısmını hatırlayanlara kocaman bir selam olsun!) İşte Wolfenstein serileri de genelde Nazilerin gerçek tarihte yaptıkları ve yaptıklarına inanılan olayların bir araya gelmesinin, farklı bir yorumudur. Oyunlarda genelde Naziler ön planda olsa da bir yandan da Zombi gibi farklı arkadaşlar da boy göstermektedir.

Anlayacağınız, siz en iyisi gidip bir Wolfenstein oyunu oynayın. Böyle yazarken benim bile canım çekti...

## Neyin peşinдейiz?

Efendim yeni oyunumuz MachineGames tarafından geliştiriliyor ve Bethesda Softworks tarafından

5 ★★★★





dağıtılmıyor. Eğer 2014 yılında üretilen The New Order’ı oynadıysanız, yeni oyuna çok da yabancılık çekmeyeceksiniz zira The New Colossus bir anlamda bu oyunun devamı niteliğinde olacak. Oyunumuz 1961 yılında ve Nazilerin Amerika’yı ele geçirdiği bir düzlemdede geçecek. Ana karakterimiz Wolfenstein 3D’den beri hayatımızda olan William Joseph "B.J." Blazkowicz. O bir anlamda Nazi-savar bir birey. Bugüne kadar yüzbinlerce Nazi ve onlar tarafından üretilen yaratıkla mücadele etti ve evet, yeni oyunda da bizimle birlikte! Amacını sanıyorum üç aşağı beş yukarı tahmin edebiliyorsunuzdur; katıldığı ikinci Amerikan Devrimi ile tüm Nazileri ortadan kaldırmak! İşte bu noktada devreye biz giriyoruz pek sevgili okur. Eğer oyunun E3 fuarında yayınlanan videosunu izlediyseniz, B.J’in Nazi rejimine karşı savaşan ekiple bir araya geldiği sahneyi zaten gördünüz demektir. Gerisi? Gerisi bolca silah, bolca kan, bolca nefret!

The New Colossus’u görür görmez ilk dikkat çeken özelliklerin başında şüphesiz

***The New Colossus’u  
görür görmez ilk dikkat  
çeken özelliklerin  
başında şüphesiz  
grafikler yer alıyor. Bunun  
bir sebebi var; id Tech 6  
grafik motoru***

grafikler yer alıyor. Bunun bir sebebi var; id Tech 6 grafik motoru. İlk olarak Doom 2016’da kullanılan grafik motoru, yayınlanan videodan anlaşıldığı üzere Doom'a nazaran çok daha iyi işlenmiş durumda. Animasyon ve kaplamaların yumuşaklıği kesinlikle göz alıcı... Ayrıca klasik FPS’lerden biraz daha hızlı şekilde tasarlanmış olan oyun yapısına da ziyadesiyle uyum sağlamış gibi duruyor. Efektler, fizik motoru ve silahlar ilk bakışta gayet tatmin edici duruyor olsa da pek tabii günün sonunda oyunu bir noktadan diğerine taşıyacak olan ana senaryo ve multiplayer desteği. Ne yazık ki an itibariyle bu konular hakkında detaylı bilgiye sahip değiliz. Yine de hem eski, hem de otomatik pompalı tüfek gibi yeni silahları görmüş olmanın verdiği dev bir heyecan söz konusu.

Silahların kullanım şekilleri ve yarattıkları etki de kesinlikle tatmin edici. Tabii farklı iki silahı aynı anda kullanabilecek olma-

mız, sanıyorum oyunun temellerini en çok etkileyebilecek olan yeniliklerin başında geliyor. Bildiğimiz bir diğer kesin nokta da baş düşmanımızın Frau Engel olacağı. Hem de pek sevgili kızaıyla birlikte kuyumuzu kazmak için elinden geleni ardına koymayacak.

Wolfenstein II: The New Colossus kesinlikle heyecan uyandıran bir yapım. Arkasına aldığı fikir başlı başına sağlam ve muazzam bir görsellikle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hızlı oyun yapısı, bolca aksiyon ve kanın bir arada bulunduğu, eski ve yenisi harmanlayan özel bir isim. Hem seriyi sevenler hem de onu ilk defa deneyim edecekler için büyük bir keyif aracı olacağını düşünüyorum. Bugüne kadar ortaya çıkan bilgilerin haricinde pek tabii multiplayer desteği ve ne gibi oyun modlarını beraberinde getireceği ise esas merak edilen soruyu oluşturuyor. Ha bir de umuyorum bug'lardan tam anlamında aranmış bir Wolfenstein ile karşılaşırız. ■ Ertuğrul Süngü



# Oxygen Not Included

"Şu ne işe yarıyor, bu nedir?" derken birkaç hayat yitip gitse de önemli olan koloninin devamlılığıdır!

4 ★★★★☆

Erken erişim oyunları üzerine yazı yazmayı giderek daha çok sevmeye başladım. Hemen hepsi daha ilk giriş ekranında "biz daha tamamlanmadık, ona göre hee" benzeri bir ibareyi yapıştırıyorlar ve dolayısıyla pek fazla da laf edemiyoruz. Eksiklerini hata olarak değil, düzelttilmesi gereken unsurlar olarak görünce bir nevi yazarın da daha rahat olduğunu düşünüyorum. Don't Starve, Shank, Invisible Inc. gibi başarılı bağımsız yapımlardan tanıştığımız Klei Entertainment, Oxygen Not Included ile uzay temali bir hayatı kalma simülasyonu sunuyor. Erken erişimdeki bu küçük sevimli yapımin henüz bir konusu yok.

Üç adet mürettebat kendilerine geldiklerinde uzaya bilinmeyen bir yerde olduklarını görüyorlar ve amaç sadece hayatı kalmak. Mürettebatı ve koloninin ismini koyduktan sonra oyun başlıyor ve biz de birkaç saniye boyunca öylece ekrana bakıyoruz. Çünkü oyun ipuçları verse de tutorial tarzı bir alıştırma yok. Misal, ipucu sana tuvalet inşa et diyor ama tuvalet nasıl inşa edilir, asıl soru bu. Hani bir söz vardır: Bana balık tutma,

balık tutmayı öğret. O hikaye işte. Doğal olarak dalyoruz deneme yanlışılma yöntemine ve ne oluyor? Kolonimiz ilk şehidini hastalıktan veriyor! Lakin tuvalet inşa etmesini öğrenmiş oluyor ve bir daha asla kimsenin tuvaletsizlikten hastalanıp ölmesine izin vermiyor! Neden tuvalet örneğine taktıysam artık.

Dediğim gibi tek amaç hayatı kalmak ve oyuna adını da veren "oksijen" yaşamak için en çok lazım olan etmen. Oyuna başladığımızda birkaç günlük temel ihtiyacımız bulunuyor fakat oksijen, yiyecek, sıcaklık - soğukluk gibi fonksiyonları sağlamaya da bir an evvel başlamamız gerekiyor. Üç kişilik mürettebatımız ile kazılar yaparak alanı genişletiyor, o esnada elde ettigimiz materyalleri de geri dönüşüm sokarak kullanıyoruz. Sevimli koloni büyündükçe kendimce "Star-gate" adını verdigim kapıdan yeni mürettebatları bünyemize katabiliyoruz.

Koloni büyündükçe sorumluluk da doğru orantılı bir şekilde artıyor. Ve de illa bir yerde teker patlıyor. Bu yüzden enerji dağılımını dikkatli yapmanız lazım. Bazen çok elektrik üretmek elektriğin bir kısmının boş gitmesine neden olabilir. Dolayısıyla kullanmadığınız veya az kullandığınız odaya az enerji sağlayın, lazım neyse ona yoğunlaşın. Yoksa gariban mürettebatınız strese dayanamaz, haberiniz olsun. Ayrıca fazla mürettebat da iyi değildir. İhtiyaçımızdan fazlası, besleyecek bir boğaz daha demek. Yeni teknolojiler geliştirmek de oyunun kilit noktalarından. Koloni büyündükçe ihtiyaçlar artıyor, ihtiyaçlar arttıkça yeni teknolojiler giriyor devreye. Bu yüzden koloninizin sadece duvarlarını değil, yaşam kalitesini de büyültmeyi ihmal etmeyin.

Dediğim gibi yapımin bir hikayesi yok. Zaten oyuna bir başladınız mı en az iki saat oyunu keşfetmeye gidiyor ve asıl mücadele ondan sonra başlıyor. Şu an en büyük eksiği bir alıştırma bölümü. Çünkü tek başına öğrenmek gereken sabır gerektiriyor. İkinci büyük



gerilim ise olayların çok çabuk kontrolden çıkabilmesi. En ufak bir şeye mürettebat stres yapabiliyor ve onlara en çok ihtiyacınız olduğu zaman masaj koltuğundan kalkmayıbiliyorlar! Bahsetmek istediğim konu zorluk. Hidrojen ve oksijen gibi gazlar fazla çabuk tüketiyor, stres çabuk yükseliyor, su damıtma uzun sürüyor. Kisacası henüz denge tam oturmamış ve hikayeden ziyade erken erişimde çözülmesi gereken en büyük problem bu diye düşünüyorum. Oxygen Not Included ilk başta ne yaptığıni bilememek ve zorlu gibi bariyerleri aştığınızda aslında oynanması çok zevkli bir oyun. Daha şimdiden bu aşamadaya tamamlanana kadar aslında fazla bir şeye ihtiyacı yok. Biraz daha kasmadan, rahat bir seviyeye çekilirse iş bitecek gibi. Olmayanlık kolonisinden Kaptan Olca'nın diyecekleri bu kadar. ■ Olca Karasoy



# Dead Cells

4 ★★★★

Geçmişin o renkli dünyasından kopup gelen, muhteşem bir aksiyon oyunu!

**U**zun süredir büyük firmaların oyunlarını oynaya oynaya, bağımsız yapımcılar dan gelen oyunların ne derece eğlenceli ve başından kalkılamaz olduğunu unutmuşum. Bu oyun, tam olarak bu anımdan birisinde elimi geçti ve o zamandan beri başka bir oyuna bulaşmadım desem yeridir. Gün içerisinde oyuna ayırdığım vaktin çoğunu bu arkadaş ele geçiriyor ve açıkçası çok iyi yapıyor. Ama ne oldu da henüz erken erişimdeki bir yapım beni bu kadar kendisine bağlayabildi? Öncelikle karakterimden bahsederek başlayacağım bu harika oyunu size anlatmaya. Daha önce benzerine rastlamadığım bir karakter var çünkü. Küçük yeşil bir yaratığı kontrol ediyoruz oyunda ve başlar başlamaz sinematik bir şekilde yerde bulduğu kafasız cesede sürünen onu kontrol altına alıyor. Bunu yapması sayesinde de kontrol bize geçiyor ve elimize aldığımız kılıç, yay veya kalkandan ikisini seçerek içinde bulunduğu zindanı keşfeye çıkıyoruz. Bu keşifler sırasında tanışacağımız birkaç garip varlık daha var. Birincisi her ölüyümden karımıza çıkan ve bize nasihatler veren bir tip. İkincisi ise bölümler arası geçiş yaparken karımıza çıkan ve marketinden yeni silahlar almamıza olanak veren uzun, garip bir tip. Ve son olarak da beraber yetenek ağacımızı düzenleyebildiğimiz bir diğer tip. Bunlara tip diyorum çünkü bir isimleri yok ve şeillerinden

bir şey de uyduramadım...

Hazır bu market görevi gören tipten bahsetmek bir şeye daha degenmezsem olmaz. Bu zindan boyunca koşturup, yaratıkları kesip, hasar almaktan kaçarken yaptığım bir şey daha var; blueprint toplamak. Bu blueprint'ler sayesinde yeni silahları veya yetenekleri kullanıma açabiliyorsunuz. Blueprint'ler genellikle bir çeşit deney tüpü içerisinde bulunuyor ve kırıp almanız gerekiyor. Burada en önemli kısım ise bu topladığınız blueprint'leri bu tipe götürmemezseniz, öldükten sonra bunları kullanamaz hale geliyorsunuz. O yüzden eğer işinize yaranan efsanevi bir silah veya yetenek bulduysanız oyunu oynarken çok daha dikkatli olmaya bakın. Çünkü birkaç saniye içerisinde ölmenez işten bile değil. Ölüm üzerine biraz konuşmak istiyorum çünkü yaşayan her canlı bir gün ölümü tadacaktır. Hele bu canlı Dead Cells içerisinde tıkkı kaldıysa, vay onun haline! Oyunda ne yazık ki ölüüğünüz zaman üzerinde olan bütün değerli şeyler kaybediyorsunuz. Ancak daha önce bahsettiğim gibi doğrudan doğru tipe götürdiğiniz takdirde bunun önüne bir nebze gecebiliyorsunuz. Örneğin her ölüsünüzdeinizde olan altının yüzde 65'ini korumanızı sağlayan bir çantaya yatırım yapabilirsiniz. Veya tek

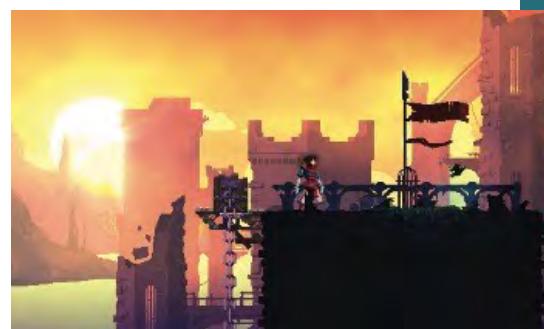
içimlik sağlık potunu artırmak isteyebilirsiniz.

Son olarak, oyunda iki tane silah slotumuz, iki tane de bomba ve tuzak slotumuz var. Ben genellikle bir ele kılıç ötekisinde yay olarak oynuyorum oyunu ve uzunca süreler ölmeden ilerliyorum her oynayımda.

Kalkan seven birine ise henüz rastlamadım çünkü bana kalırsa pek işe yarar bir özellik değil. Bütün bu hengâmenin yanı sıra arada sırada ortaya çıkan challange portallarını unutmamak gerekiyor. Ve tabii sağda solda karşınıza çıkan teleport portalları aracılıyla da aynı bölümde farklı mekanlar arasında dolanabiliyorsunuz. Yetenek ağaçları sayesinde ise birbirinden farklı kombinasyonlar yaparak çok daha farklı ve güdü olabilirsiniz. O ekranı güzelce kurcalamayı unutmayın, bazlarını birleştirince gerçekten ağınız açık kalacak.

Kısaca karşımızda henüz erken erişimde olmasına rağmen size oldukça keyif verecek bir yapım bulunuyor. Eğer tür hoşunuza gitdiyorsa bir saniye bile beklemeyin. Türü ilk kez deneyecekseniz dahi başlanmanız gereken yapının bu olduğunu söylemem gerek.

■ **Cantuğ Şahiner**



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada! **Ertuğrul Süngü**

**E**n sıcak günlerden daha da sıcak selamlar olsun en sevdiğim okuyan insanlar. Bu ay sizleri, bambaşka bir diyara götürmeye çalışacağım. Malumunuz, bu sayfaları karalamaya başladığımız ilk günden beri konumuz fantastik dünyalar, bilim kurgu ve pek tabii RPG oldu. Fakat genel tanımlar haricinde daha önce LARP konusuna bu kadar değinmemiştik. Ben de illa ki konu hakkında yazıp çizeceğim ama önce gelin, Eskişehir

LARP ekibine biraz kulak verelim. LARP konusunda hummalı çalışmalar yapan bu güzide ekip, uzun süredir ülkemizde yapılan etkinliklerde boy gösteriyordu. Geçtiğimiz ay gerçekleştirilen YUCON'da kendisiyle resmen tanışma fırsatı olan Melih Oruç'un konuya olan alakası beni çok mutlu etti. Ben de aldım kendisini, getirdim karşınıza! Buyurun; karşınızda LARP Eskişehir ve Melih Oruç röportajımız...

**Ertuğrul Süngü:** Melih selamlar. Sorulara geçmeden önce röportajların klasiği olan "Once seni tanıyalım" rutini ile işe başlamak durumundayız. **Evet, söz sende...**

**Melih Oruç:** O zaman ben de bir geleneği yerine getirerek, size ve derginize teşekkür ederek sözüme başlayayım. Öncelikle ben yaklaşık 10 yıldır masa üstü FRP oyunları ile ilgilendiğimi. Bu sürenin 7 yılını kendi sistemi yazarak geçirdim ve yakın bir gelecekte kitabı basıya vermeyi planlıyorum. Ek olarak üç yıldır tiyatro eğitimi ve eğitmenliği ile uğraşıyorum. Kısaca içerisinde "rol yapma" olan konulara ilgim biraz fazla.

**E.S: LARP Eskişehir'e geçmeden önce okuyucularımıza LARP nedir birazcık anlatır mısın?**

**M.O:** LARP; Türkçe gerçek zamanlı rol yapma oyunu olarak çevrilirken, oyuncular belirli bir senaryo etrafında, bazen bir savaşçı bazense büyüğün ya da tüccar gibi karakterler ile gerek haydutlar gerek orman canavarları ile bazen kılıç kullanarak bezen akıl ve strateji ile mücadele ederler. Oyun temelde dürüstlüğü ve doğaçlama rol yapmaya dayalıdır. Kabaca anlatmak gerekiyse Skyrim'de doğmuş bir "Ejderdoğan" olma şansı LARP'ın içinde mümkün olsa da, işin zor kısmı öldüğünüz zaman son save'e dönemiyor olmanız.

**E.S: Peki, LARP Eskişehir nasıl kuruldu? Kimin ya da kimlerin fikriydi?**

**M.O:** FRP'ye olan ilgim sırasında araştırmalar yaparken sosyal medya üzerinden LARP





Türkiye'ye ulaşmam ve fikri alip Eskişehir'e taşımam ile başlayan maceramızda, fikir bana ait gibi görülse de şundan eminim ki merkez ekip ve çevremizde bize gönüllü olarak destek veren insanlar olmasadı. LARP Eskişehir olarak bu kadar güçlü ve emin adımlar atamazdık.

**E.S: LARP Eskişehir ekibinin misyonu nedir? Grup bugüne kadar ne gibi etkinliklere imza attı? Eğer varsa, gelecek projelerini de duymak isterim.**

**M.O:** LARP Eskişehir ekibi olarak ana sloganımızı "ayda bir gün başka bir yaşam" olarak belirledik ve her 30 günde bir oyun hazırlamaya çalışıyoruz. Bu oyunlarımızda senaryonun akışını oyuncuların eylemlerini baz alarak hazırladığımız için oyuna gelen herhangi bir oyuncu, devamlık sağladığı zaman ana karakter gibi oyuncunun merkezi olabiliyor ve senaryonun gidişatını değiştirebiliyor. Bu oyun sistemi ile insanların fantastik hikâyelerde kendi karakterleri ile yaşayabilecekleri bir dünya var etmeye çalışıyoruz. Bu yolda yeterli ilgi ve desteği bulabildiğimiz sürece ekip olarak en büyük hayalimiz, Avrupa'nın birçok ülkesinde düzenlenen ve binlerce kişinin katıldığı oyunları Türkiye'de oynamak. Her ilde LARP oynamalıyız düşüncesi ile Sakarya ekibimizi kurduk ve bu ay itibarıyla oylulara başlıyoruz. Ayrıca yakın bir gelecekte birkaç büyük projemiz de hazırlanıyor. Biraz ipucu verecek olursam kim Vikingler gibi gemi bordalaması yapmak istemez ki.

İlk olarak, biz Eskişehir'de Vikings konseptinde üç oyun oynadık. Bu oyunlar daha çok bizim için öğrenme oyunlarıydı. Kendimizden biraz daha emin olunca kolları sıvayıp Tanrıkarı Maceraları'na başladık ki bu tamamen bizim tasarladığımız bir evren. Bu evrende de sekiz oyun oynayarak senaryonun ilk kısmını tamamladık. Bunların üzerine de şu an oynadığımız iki tane convention oyunu bulunmakta.

**E.S: Ekip olarak LARP'a olan yaklaşınızı nedir? Nasıl bir sınır içerisinde LARP**

**deneyimi yaşıyorsunuz?**  
Malum gündelik hayat ile fantastik hayatları ayırmak kimi zaman zor olabiliyor.

**M.O:** Ekipin en büyük ortak noktası, hepimizin rol yapma oyunlarının hastası olması ve LARP sayesinde bunlardan birinin içinde olabilmemiz. Fakat bütün bunların yanında, ekip olarak kurallar ve dürüst-

lügün oyunu kaliteli hale getirdiğini düşünüyoruz. Bu doğrultuda çok sıkı kurallarımız var. Örneğin çok sert vurdugum için şahsen üç oyun kılıç kullanamaz cezası bile aldım. Bu şekilde oyunlarımızda kuralları sıkı tutsak da eğlenmek için oynadığımızı unutuyoruz. Biz her şeyi gerçeğe yaklaştırmaya çalışıyoruz ki oyundan alınan keyifartsın. Yani oyunda gerçeliği yakalamak isterken bazen oyuncular 400 metreden fazla birbirini kovalayabiliyorlar ya da goblin olan karakterler ögle yemeklerini ormanda yiyor; kısaca oyun dokusunu bozmadan oynamaya çalışıyoruz. Tabii bunun bir oyun olduğunun ayrimı yapmak oldukça önemli; çünkü aksiyon sahnelerinde sınırlar bazen gerilebiliyor. Bunu önlemek adına bunun bir oyun olduğunu herkese defalarca kez hatırlatıyoruz ve oyun sonrası partilerinde arkadaşlık bağlarını kuvvetlendirmeye çalışıyoruz.

**E.S: Çevreden nasıl tepkiler alıyorsunuz? Olumlu ya da olumsuz dönüşlere örnek alabilir miyim?**

**M.O:** Şöyled ki bizim en çok yaşadığımız sorun, oyunu bilen kişi sayısının az olması ve insanların yeniliklere kapalı olmasından kaynaklıyor. Yani bir kişiye oyunu anlatıyoruz fakat kafasında bir şeyle kurup oyunu sıkıcı diyor. Bana denemeden fikir sahibi olmak oldukça garip geliyor. Bununla beraber şöyle bir düşündüm de, karşılaştığımız tepkiler "film mi çekiyorsunuz?" oluyor genelde. Fakat en garip tepkilerin başında LARP Türkiye ekibinden gelen "yapmayı evladım, yapmayı bu sadece bir oyun" tepkisi oldu. Biz Alpay ağabeyle para topladık ve kılıç alıyoruz dediğimizde, bu kadar masraf yapıp oyundan sıkılmamızdan korktu.

**E.S: Son olarak, sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?**

**M.O:** Eklemek istediğim çok fazla bir şey kalmadı fakat şunu demeliyim ki oynadığımız oyunların içinde olmak oldukça keyifli. Benim tavsiyem o ki mutlaka dergi okuyan insanlar bize ulaşın, il dışından gelen katılımcıları ağırlamaktan büyük mutluluk duyuyoruz. ■

#### Ne Okudum

**Manhattan Project**  
Bu sefer bir çizgi roman ile karşınızdayım. Bu seferki isim Manhattan Project.

Esasen atom bombası projesinin bir diğer ismi olarak biliyor olsa da Image tarafından basılan bu güzide eserde durum biraz daha farklı. Evet, yine dönemin önemli karakterleri kendilerini gösteriyor ama Oppenheimer karakteri ve ana senaryoya kattıkları kesinlikle dönemi olduğundan katbekat farklı hale getiriyor. Biraz uzay, biraz gerçek, biraz da fantastik bir dünya arayan kurgu severler-denseniz sakin kaçırınmayın derim. Kesinlikle farklı ve bir o kadar da kaliteli bir çizgi roman.

#### Ne Dinledim

**Theatre of Tragedy**  
Bu ismi sanıyorum birçoğunu duymuştur. Malumunuz, Norveçli ekip, 1993 ile 2010 yılları arasında müzik yaptı. Gothic Metal olarak adlandıraibileceğimiz türde müzik yapan Theatre of Tragedy, özellikle ilk albümleri ile dikkat çeken bir ekip olmuştur. Kadın ve erkek vokalin diğer enstrümanlardan ön planda olduğu grupta, genelde karanlık teması hakimdir. Bugüne kadar yedi farklı albüm ve üç farklı vokal değiştiren grup, özellikle Velvet Darkness They Fear albümü ile gönlüllere taht kurmuştur. Albümle aynı ismi taşıyan ilk şarkısı da tavsiyem olsun!

#### Ne İzledim

**Salvation**  
Temmuz ayının ortasında kendisini gösteren dizi, özellikle bilim kurgu severlerin kaçırması gereken bir yapıp... Ben bu satırları yazarken üç bölüm izlemi olmama rağmen bir hayli etkilenmiştim. MIT öğrencilerinden birisinin yaptığı araştırma sonucunda, dünyaya çarpması kesinleşen bir meteoru fark etmesi üzerine gelişen olaylar zinciri, kesinlikle izleyiciyi kendisine bağlıyor. Harika kurgu ve kaliteli oyunculukla birlikte tadından yenmez bir dizi diyebilirim. Bakalım devamı nasıl olacak.



# Middle-Earth Shadow of War

Üç Yüzük göğün altında yaşayan Elf Krallarına  
Yedisi taştan saraylarında Cüce Hükümdarlarına  
Dokuz Yüzük ölümlü insanlara, ölecekler ne yazık  
Bir yüzük gölgeler içindeki Mordor diyarına  
Kara tahtında oturan Karanlıklar Efendisine  
Hepsine hükmedecek bir yüzük, hepsini o bulacak  
Hepsini bir araya getirip karanlıkta birbirine bağlayacak  
Gölgeler içindeki Mordor diyarında...



Yapım **Monolith Productions**

Dağıtım **WB Games**

Tür **Aksiyon**

Platform **PC, PS4, Xbox One**

Web **[www.shadowofwar.com](http://www.shadowofwar.com)**

Çıkış tarihi **10 Ekim 2017**



Karanlıklar Efendisi Sauron'un nasıl güçe kavuştuğunu, Yüzüklerin Efendisi'ni okuyanlar, filmi izleyenler biliyor. Sauron'un nasıl düştüğü de bir "spoiler" sayılmaz artık. Peki Shadow of Mordor ile tanıdığımız Talion, bu hikayenin nerelerde yer alıyor? Cevabı basit: Hobbit ile Yüzüklerin Efendisi arasında kalan bir zamanda. Dolayısıyla Talion'un boşuna bir çaba içerisinde olduğunu söyleyebilir miyiz?

Şaşkıncı olan da şu ki Talion, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi'nde tanıdığımız birçok karakterden çok ama çok daha güçlü. Belki Gandalf'la karşılaşamaz ama Aragorn'u 2.80 yere sereceği şüphesiz. Celebrimbor adındaki hayalet Elf'in gücünü de yanına alan Talion nasıl başarısız olacak ve başarısız olacağını bildiğimiz bir kahramanla

*Talion, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi'nde tanıdığımız birçok karakterden çok ama çok daha güçlü. Belki Gandalf'la karşılaşamaz ama Aragorn'u 2.80 yere sereceği şüphesiz*

Mordor'u yerle bir etmeye çalışanın bir anlamı var mı?

Bu soruların yanıtını arayacağımız Shadow of War, bizi öylesine bir maceraya çıkmaya hazırlıyor ki, eğer sonunun Sauron'un galibiyetiyle biteceğinden bahsetmemeydim, gerçekten başarılı olacağınızı inanabilecektiniz...

### Mordor yaylaları

Shadow of Mordor'un kaldığı yerden devam edecek olan Shadow of War, yine bizi Talion'un kontrolüne bırakıyor. (Kendisi hakkında bir takım bilgileri ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.) Talion gayet iyi bir savaşçı ve bahsettiğim gibi, Celebrimbor'un yardımını alarak daha da güçlü bir savaşçıya dönüşmüş durumda.

Talion kılıçıyla düşmanlarına korkusalan, okuya onları uzaktan indiren ve Celebrimbor'un farklı yetenekleriyle de üstün yeteneklerini sergilemekten kaçınmayan bir arkadaşımız. Aynı Batman veya DmC, Bayonetta, God of War gibi oyunlarda olduğu gibi, Talion da savaşmaya bir kez başladıkten sonra onu durdurmak mümkün olmuyor. Kılıçını farklı şekillerde savuruyor, düşmanlarını bıçaklıyor, tekme atıyor, yuvarlıyor, üstlerinden atlıyor ve zavallı Orc'lar da kesilmeyi bekleyen birer inek gibi (Şu an ineklere üzüldüm.) Talion'u

gözlerinin önünde tutmaya çalışıyorlar. Talion, her anlamda Orc'lardan çok daha güçlü ama Orc'ların ve diğer şeksiz Orta Dünya yaratıklarının da kendilerine göre bir güçleri var: Sayı.

Eğer iri bir düşmana karşı savaşmıyorsanız, teke tek dövüşte Talion'un galip gelmemesi olasılığı sıfır yakın. 2'ye bir dövüşte de durum keza böyle. Hatta 3 kişiyle bile çok rahat savaşabiliyor kahramanımız ama bu sayı arttıkça, işler zorlaşıyor. Her ne kadar güçlü bir savaşçı olsa da Talion'un vuruşları, kocaman bir Olog Graug'unkilerle karşılaşıldığında bir hayli zayıf. Bu da oynanış vur-kaç taktigine dönüştürüyor ve hatta 5+ düşmanla karşı karşıyaysanız ve daha fazlasının gelmesi olasısa, o bölgeden uzamanızla sonuçlanıyor.

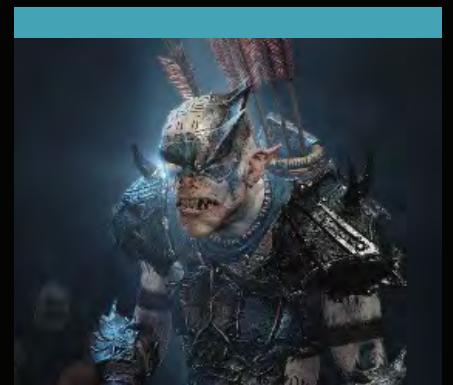
Bu anlatıklarımı Shadow of Mordor'u oynamış olanlar zaten biliyor. Yeni olarak bilmeniz gereken şu ki, aynı ortam Shadow of War'da da devam edecek. Yani SoM oyuncuları, SoW'un başına geçtiğinde ne yapacaklarını daha ilk saniyeden biliyor olacak.

### Stakuga the Hurler!

Talion'un yeteneklerine geri döneceğiz ama bundan önce, heyecanı artırmak adına Shadow of War'un en büyük yeniliğinden bahsedelim.



SOLDA Bu defa binek hayvanlarınızla ilgili yeteneklerini de geliştirebileceksiniz.  
ALTTA Orta Dünya'daki maceranız, sizi farklıırkların üyeleriyle buluşturacak.



Hatırlarsanız ilk oyunun en büyük özelliklerinden biri, Nemesis sistemiydi. Oyun dünyasındaki düşmanlarınız sizden kurtularak, daha güçlü bir halde büyük bir rakip haline gelebiliyordu. Nemesis sistemi yeni oyunda da mevcut ama büyük yenilik bu değil.

Şöyle bir durum var ki, SoW'da Talion'un yepyeni bir yüzü bulunuyor. Celebribmor'un yarattığı bu yeni yüzük Talion'a çok daha fazla güç sağlıyor ve bunlardan en büyüğü de Talion'un kendi ordusunu kurabilmesi.

Evet; aynı Monster Hunter gibi, Talion Orta Dünya macerasını sürdürürken, Sauron'un peşinde koşarken kendisine de bir ordu kurabilecek. Tabii sanmayın ki Sauron'un devasa ordularıyla baş edebilecek bir ordu bu. Talion'un sahip olacağı birlik, ancak bir kaleyi ele geçirecek kadar büyük olacak. Oyun boyunca, sizden kaçış Nemesis pozisyonuna geçmiş olan boss'lar da dahil olmak üzere tüm özel ismi olan düşmanlarınızı

"Domination" ile kendi tarafınıza geçirebileceksiniz. Bu karakterler karargahınızda, kale kuşatması, yani Fortress Assault için bekler konumda kendilerine birer yer edinecekler. Orc'lar, Olog'lar, Goblin'ler... Her türden Warchief emrinizde. Her biri farklı güçlere ve farklı zayıflıklara sahip. Bazıları zehirlendirdiğinde anında ölüyor, bazıları ateşe dayanıkşız, bazıları da Caragor gördüğünde kaçış gidiyor. Bunlara mukabil yaralandıklarında daha da gülenip kritik saldırılara karşı dayanıklı olabiliyorlar. Bu da şu anlama geliyor: Bir kale kuşatmasına katılmadan önce o kalenin kimler tarafından korunduğuna bakmanız ve karşı tarafın zayıflıklarına göre kendi ordunu kurmanız gerekmekte. Yoksa başarısız olmanız işten bile değil...

Karakter seçiminde bir konu daha var. Kuşatacığınız kaledeki Warchief'ler, yanlarında birer özellikle geliyor. Örneğin kale komutanı kale duvarlarının güçlendirilmiş taştan

## Hiçbirini unutulmayacak!

Geçtiğimiz ay yapımcılar oyuna çok ilginç bir sistem ekledi. Bu sistemin getirisini Shadow of War'da görmek içinse bir Shadow of Mordor oyuncusu olmanız gerekiyor.

Bildiğiniz üzere ilk oyunda bir Nemesis sistemi vardı. Bu sistem, oyundaysında ezeli Orc rakiplerinize olmasına neden oluyordu. Eğer hali hazırda bir SoM oyuncusuyanız, oyuna gelen yeni güncelleme ile menüde bir "Nemesis Forge" başlığının gelmiş olduğunu göreceksiniz. Bu bölümde girdiğinizde oyun boyunca yendiğiniz Orc liderleri listelenecek ve en güçlüsü seçilecek. Bununla birlikte en güçlü takipçiniz de belirlenecek.

Peki bu seçimler ne işimize yarıyacak? Cevabı basit: SoW'u satın aldığınızda hem ezeli rakibiniz, hem de kadın takipçiniz oyunda kendilere birer yer bulacak. Böylece oyuna direkt olarak takip edilecek bir düşman ve bir de yardımcıyla başlamış olacaksınız.

Bu güçlü rakibimizi yenince sağlam bir loot bırakıp bırakmayacağıni bilmiyoruz ama bu olay bile SoM'u tekrar açıp bir göz atmak için iyi bir bahane...



yapılmasını sağlıyor. Emri altındaki diğer komutanlar güçlendirilmiş kale kapıları getiriyor, bir başkası baltalı Shock Troops adındaki güçlü askerleri emrinde barındırıyor vb. Neyse ki aynı tipte özelliklerini bizim ordumuzdaki komutanlar da taşıyabiliyor. Saldırı birlliğimize kocaman Olog-Hai'ler ekleyebiliyor, kalenin üzerinden aşağı ateş yağıdırabilecek ejderhalar çağırabiliyor, kale duvarlarını asit yağmuruna tutabilecek yaratıkları ordumuzun içine yerlestirebiliyoruz. Ordumuzdaki altı komutandan her biri, üç farklı "güçlendirme" ile yeteneklerini savaş alanına taşıyabiliyor ama bu üç özellikten sadece bir tanesi aktif olabiliyor. Hangi seçenekin seçeceğinizi de yine kuşatacağınız kaledeki düşman kuvvetlerine göre şekillendirebiliyorsunuz. (Oyun hakkında o kadar fazla bilgi yayılmıştı ki, oynamış kadar olduk. Adamlar hiçbir özelliği paylaştıktan sakınmıyor, çok acayıp. Herhalde oyunun Ağustos ayında çıkması planlanlığında oyun gerçekten tamamlanmıştı ve şuan da bitmiş oyundan kesitleri bize sunup duruyorlar. Niye çıkıştı Ekim ayına ertelediler acaba... Bir parantez içinde de ancak bu kadar çok şey anlatıldır!) Kale kuşatması konusu bitmedi. Ordumuza belirledik ve savaş başladı. Burada olay bir anda MOBA formatına dönüşüyor diyebiliriz. Amacımız üç farklı noktayı ele geçirip bayrağımızı dikmek. Bu noktalar bolca adres ve birer mini-boss ile korunmakta. Hepsini ele geçirdiğimizde kale komutanı meydana çıkarıyor ve gördüğümüz kadarıyla bu komutanlar, çok ama çok güç-

lü. Onları nasıl yeneceğimiz, nasıl taktikler izleyeceğimiz konusu da incelemeye kalsın yoksa gerçekten oyunu oynamanıza gerek kalmayacak.

Kale komutanını yendiğinizde de o kaleyi ele geçirmiş oluyorsunuz ve -eğer varsa- bir başka problemi daha çözüm oluyorsunuz. Misal kale komutanını öldürmek, civardaki alarmların tümünün etkisiz hale gelmesini sağlayabiliyor. Böylece bir başka bölgeyi ele geçirirken alarmları dert etmenize gerek kalmıyor.

Elbette bir bölgeyi ele geçirmiş olmanız, Sauron'un hoşuna gitmeyecek. Aynı sizin kaleyi kuşatmak için hamleler yaptığınız gibi, Sauron da bu bölgeyi tekrar kendi kontrolüne geçirmek için ordularını yollayacak. Bu yüzden de yeni kalenize bir Overlord seçip o kaleyi diğer komutanlarınızla birlikte defansa bırakmanız gerekiyor.

### Buz mu, ateş mi, zehir mi?

Talion'a geri dönelim. Önceli oyunda Talion'un birçok farklı yeteneği bulunuyordu ve seviye atlayarak kazandığımız yetenek puanlarıyla, Talion'u güçlendirebiliyorduk. Yeni oyunda da benzer bir sistem bulunuyor lakin bu defa Talion gerçekten çok fazla yeteneğe sahip.

Kahramanımızın yetenekleri 6 kısma ayrılmıyor: Combat, Predator, Ranged, Wraith, Mounted ve Story. Her kısımda da 5-6 farklı yetenek bulunuyor ve her yeteneğin de 2-3 tane güçlendirmesi var. Yetenekleri yetenek puanlarıyla açıyor ve güçlendirmeleri de yine bu puanları harcayarak satın alıyoruz.

Combat Talion'un kılıcıyla yaptığı, birçok düşmana karşı savaşırken gerçekleştirdiği hareketleri kapsayan yetenekleri oluşturuyor. Predator gizlilikle düşmanlarını avlamasını, Ranged Elf okuya yaptığı saldıruları, Wraith de Celebribor'un sağladığı özel yetenekleri içeriyor. Mounted'da Talion'un bineklerine sağlanan yetenekler, Story'de ise kahramanınızın senaryo modunda ilerlerken otomatik olarak kazandığı özellikler bulunmakta.

Örneklemek açısından Wraith başlığı altında neler olduğuna bir bakalım... Wraith başlığı altındaki ilk yetenek, Brace of Daggers. Talion'un "ruhani" bıçaklar fırlatmasına yaranan bu yetenek, üç farklı şekilde güçlendirilebiliyor. Serrated Edge bu bıçakların kritik hasar verme olasılığını artırıyor, Swift Barrage ilgili tuşa basarak art arda üç tane bıçak fırlatmanızı sağlıyor, Rain of Blades de bu sayıyla beş bıçağa çırkıyor. Bu geliştirmelerin her biri yetenek puanı istiyor ve sadece bir tanesini aktif olarak kullanabiliyorsunuz.

Wraith'in getirdiği ikinci yetenek, Elven Light düşmanlarınızı geri püskürtüp sersemlemelerine yarıyor. Bu yeteneğin üç güçlendirmesi de sırasıyla bu özelliğe ateş, buz veya zehir ekliyor. Düşünün ki karınıza zehre karşı dayanıksız bir Warchief çıktı; bu düşmanla dövüşürken zehir güçlendirmesini aktive etmek isteyeceksiniz.

Ice Storm, Wraith yetenek ağacının üçüncü yeteneğini oluşturmaktır. Düşmanlarınızı dondurup art arda saldırular yapmanızı sağlıyor Ice Storm ve ilk güçlendirmesi

## Talion

Ranger of Gondor olarak bilinen Talion, Üçüncü Çağ'da Black Gate'de görev yapan bir asker. Ne var ki kendisi Shadow of Mordor'da öldürülüyor ve Sauron'dan öç almak için ruh halinde dolaşan Celebrimbor adındaki Elf tarafından tekrar hayata döndürülüyor.

## Celebrimbor

Lord of Gifts sıfatıyla anılan Annatar'a yüzükler hazırladığını sanırken Annatar'ın aslında Sauron olduğunu çok geç anlamıştır Celebrimbor ve 16 adet yüzüğü ona teslim etmiştir. Sauron'dan habersiz olarak hazırladığı üç yüzüğün yerlerini söylemesi işkenceye uğramış ve sonunda ölmüştür. Celebrimbor'un Sauron'dan intikam almak istemesine şasılmamak lazım...

## Mistik güçler

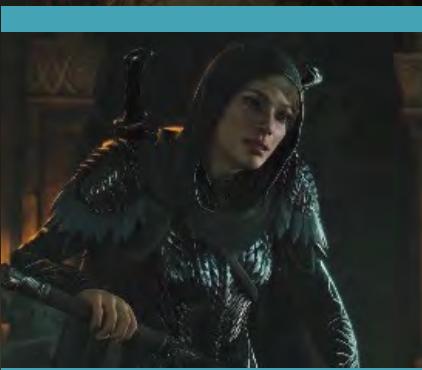
Talion bir insanken son derece iyi bir savaşçıydı lakin Celebrimbor'un sağladığı güçlerle çok daha üstün bir hale geldi. Talion Shadow of Mordor'da olduğu gibi, Shadow of War'da da birçok farklı "Wraith" gücüyle düşmanlarına kök sökürecek.

## Ezio esintileri

Celebrimbor'un gücü sayesinde midir bilinmez, Talion'un üstün bir "parkur" yeteneği de bulunmakta. Bu sayede kale duvarlarını tırmanarak aşabiliyor, incecik iplerde denge sağlayıp yürüyor, yükseklerden atlayıp zarar almadan yoluna devam edebiliyor.

*İntikam için değil,  
Bright Lord adına savaş!*





## Merhaba, güzel bayan...

E3'te oyuna eklenen yepyeni bir karakter görme imkanı bulduk. Onu kontrol edebilecek miyiz, henüz bilmiyoruz ama kendisi oyunda önemli bir yer tutacağı benziyor zira anladığımız kadariyla oyunun bir kısmında bizi öldürüyor! Kara toprakla buluşmamıza neden olan bu kadının adı Eltariel. Gizemli bir suikastçı olan Eltariel, hikayede bize yer yer yardımcı olacağa benziyor.

Eltariel'in en önemli özelliği ise gücünü Galadriel'in ışığından alıyor olması. Blade of Galadriel olarak anılıyor Eltariel ve bu sayede mistik güçlere de hükmedebiliyor.

Oyunun bir kısmında Sauron'un ele geçirilmeye çalıştığı yüzüklerden bir tanesini Eltariel ile birlikte arayacağımızı anlıyoruz ama daha fazlası için saniyorum ki oyunu beklememiz gerekecek.



Wraith kısmının son ayağında ise Treasure Hunter bulunmakta. Bu yetenek de düşmanlarınızın düşürdüklerini otomatik olarak toplamaya yarıyor. Güçlendirmeleri arasında ise yüksek seviye düşmanlardan daha iyi loot düşmesi, Dominion ile düşmanlarınızı kendi tarafımıza daha hızlı geçirme ve rakiplerimizin daha kaliteli mücevherler bırakması yer alıyor. Gördüğünüz gibi sırıf Wraith özellikleri bile bir dünya farklı yetenekle dolu ve oynayışına göre Talion'u şekillendirmek de sizin elinizde. Her yeteneğin, her güçlendirmesini satın almanız da gerekmeyi gibi gözüküyor lakin farklı düşmanlara daha etkili olacak güçlendirmeler de oyunda gerekebilecek. Oyunu durdurup hangi güçlendirmenin aktif olduğunu ayarlamak da oyun boyunca kullanacağımız bir strateji olacak.

## Hangi Orc daha güçlü?

Açıklanan bilgilere göre oyunda bir çeşit Arena sistemi de bulunacak. Buradaki olaylar sizin oyun dünyasındaki aktivitelerinizden bağımsız gelişecek ve arena dövüşlerine daha çok seyirci kalmanızı isteyecek. Şöyle ki, oyundaki her bölgede bir savaş arenası bulunacak. Colosseum benzeri bu arenalarda farklı kabilelere mensup, farklı ırklardan savaşçılar birbirleriyle dövüşecek, yenen daha da güçlü bir hale gelecek. Bu bölgelerde kendi tarafımızdaki askerlerin savastırılabilceği belirtiliyor ve dilersek savaşşalar birer "ajan" yollayarak da olan biteni gözlemleyebileceğimiz söyleniyor. Dilersek bu dövüşün tam ortasına girip herkesi öldürmeye çalışmamız ya da kendi tarafımızı savunmamız da mümkün ama o zaman foyamızın ortaya çıkacağı da aşikar. Arenaların nihai fonksiyonlarını henüz tam anlamamış olsak da mutlaka işe yarar birer özelliği olacağını tahmin ediyorum.

## Shadow of Mordor 2.0

Tüm olan bitene şöyle bir baktığımızda da görüyoruz ki elimizdeki bu "yeni" oyun, bir hayli önceki oyuna benzemekte. Hatta öyle ki, neredeyse aynısı bile diyebiliriz. Her videoyu izlediğimde, her bilgiyi okuduğumda heyecanlanmama neden olan en büyük olgu ise olayların Orta Dünya'da geçiyor olması.

Yapımcılar SoW'un Yüzüklerin Efendisi'nden daha çok öğe içereceğini de belirtiyor ama yine de çok fazla bağlantılı konu olacağını sanmıyorum. Yine de o dünyanın bir kısmında olup, Círith Ungol, Nurn ve Gorgoroth gibi bölgelerde Orc peşinde koşacak olmak başlı başına heyecan yaratıyor.

SoW'un heyecan yaratan bir diğer tarafı da bağımlılık yaratabilecek bir oynamış sahip olması. SoM'da dövüş mekanığı o kadar iyiydi ki bir yerde, bir düşman gördüğünüzde ona saldırmadan duramıydınız. Talion'un yeni yetenekleriyle birlikte bu olay daha da iyileşmiş durumda. Videolardaki savaş anlarında elimde bir gamepad olmasını o kadar çok istedim ki... Resmen özlemişim. Oyuna eklenen ordu kurma mekanığı de dövüşlere ve Warchief karşılaşmalarına anlam katmışa benzıyor. Artık durup dururken güçlü bir Orc komutanını öldürmek zorunda değiliz çünkü onu saflarımıza çekip bir ordu komutanı olarak kullanabileceğiz.

Yine de tüm bunlar elimizdeki oyunu ne orijinal yapıyor, ne deambaşa bir yere koyuyor. Elimizde "yükseltilmiş" bir Shadow of Mordor var, bunu görmezden gelemeyiz. Fakat şimdide kadar sadece bir tane bu seriden oyun oynadığımızı varsayırsak, ikinci bir kez Sauron'un hükümdarlığına baş kaldırımk hiç de fena olmayacak. Tüm Orta Dünya meraklılarına ve aksiyon severlere duyurulur; 10 Ekim'e randevu vermeyin, taarruza çıkıyoruz! ■ Tuna Şentuna

Shower of Ice ile dondurma işlemini birçok düşman üzerinde kullanabiliyorsunuz. İkinci güçlendirme, Frostbite düşmanınızı yapacağınız art arda saldırınızı kritik saldırı ile sonlandırıyor ve Shattering Blow adındaki üçüncü güçlendirme, saldırınızı sonucunda düşmanınızın patlamasını ve çevredeki düşmanlara korku salmasını sağlıyor. Talion'un sağlığını tekrar kazanması için düşmanlarının ruhunu emmesi gerekiyor ve bu özelliği oyunun hemen başında kazanıyoruz. Wraith kısmının dördüncü yeteneği olan Consume ise bu işi daha hızlı yapmamızı olanak tanıyor. Chain of Souls adındaki ilk güçlendirme daha fazla düşmanın sağlığını平静mamıza neden oluyor ve eğer Dominion adındaki bir başka yeteneğimiz de aktifse, bu düşmanları kendi tarafımıza da çekebiliyoruz. Consume'un diğer güçlendirmelerinden bir tanesi, düşmanınızın ruhunu平静ken Wrath barımızı doldurmamıza yarıyor ve diğer güçlendirme de Olog'ları kendi tarafımıza geçirebilmemizi sağlıyor. (Normalde Olog'ları döndürmemiz imkansız.)



# Mercek Altında

## Aylık Üyelikler

Son yıllarda oyun sektörü ciddi anlamda evrim geçirdi. Buna bağlı olarak da oyunları oynamaya şeklimizden tutun da oyunları edinmek için kullandığımız aracılara kadar her şey değişti. Bu değişikliklerden en çok nemalanansa çeşitli aylık üyelikler satan firmalar oldu. Peki özellikle konsol oyuncularının mecbur bırakıldığı bu aylık üyelik sistemleri gerçekte bize neler sunuyor?

Daha da önemlisi parasının hakkını vermeyi başarabiliyor mu?

### PSN Plus

PSN Plus ile tanıştığımızda takvimler Haziran 2010'u gösteriyordu. Başlangıçta online oyun oynamak için bir zorunluluk olmayan PSN Plus, kayıt dosyalarını bulutta depolama, çeşitli indirimler ve oyunlara erken erişim gibi çeşitli avantajlar sağlıyordu. 2011'de yaşanan ve PSN'in neredeyse 1 ay kapalı kalmasına sebep olan saldırılardan ardındansa PSN Plus her ay farklı platformlar için 2 adet ücretsiz oyun vermeye başladı. 2013'e, yani PS4'ün çıkışına

kadar elle tutulur bir değişime uğramayan PSN Plus, bu tarihten sonra adeta bir zorunluluk haline geldi. Artık online oyun oynamak için PSN Plus üyesi olmak zorundaydık ki bana sorarsanız bunun en büyük sorumlusu da Microsoft'tu. Öyle ki Xbox 360'da da online oyun oynamak için Xbox Live Gold üyesi olmanız gerekiyordu. Muhtemelen bu sayede cesaretlenen Sony'nin 26.5 milyon PSN Plus üyesi bulunuyor. Hizmetin ülkemizdeki yıllık ücreti ise 149.99TL.



### Xbox Live Gold

Bana sorarsanız Xbox Live Gold'u PSN Plus'tan ayırmak lazım. Bu ayrimın sebebiye Xbox'in özellikle multimedya cihazı olmak konusunda PlayStation'a göre daha farklı vaatlerde bulunuyor olması. Bu vaatlerin bir sonucu olarak da Xbox Live Gold ile iHeartRadio, IPTV, Epix, Xbox Music gibi hizmetlere de erişim sağlanmış oluysunuz. Ne var ki Xbox'ın ülkemizde genel olarak sadece bir konsol olarak kullanıldığını varsayarsak, bu hizmetleri bir kenara koymamız gerekiyor. İşin oyun tarafındaysa kağıt üstünde Xbox Live Gold'un PSN Plus'a göre daha fazla vaadi bulunuyor. Ancak bu

vaatlerin bir çoğu zaten PSN'in ücretsiz üyeliğinde olan şeyler. Anlayacağınız Xbox'ta oyuncuları Gold için zorlama durumu biraz daha fazla. Buna karşın verilen benzer hizmetlerin kalitesi konusunda Xbox Live Gold'un bir adım önde olduğunu belirtmekte fayda var. Özellikle Xbox One'a gelen geri uyumluluk sayesinde, verilen aylık ücretsiz oyun sayısı dörde çkmış bulunuyor. Bunun yanında sunucuları da daha iyi çalışan Xbox Live Gold hizmetinin daha başarılı olduğunu düşünüyoruz. Xbox Live Gold'un net abone sayısı bilinmiyor ve yıllık ücreti 179 TL.





## EA Access (Origin Access)

İncelediğimiz ilk iki üyelikten oldukça farklı bir noktada bulunan EA Access, tüm PC ve Xbox One oyuncuları için adeta bulunmaz nimet. Yıllık 65TL karşılığında tüm EA oyunlarında %10 indirim sağlayan, bunun yanında çıkışı üzerinden belirli bir süre geçen EA oyunlarını ücretsiz olarak oynamamızı sağlayan hizmetin kütüphanesi de oldukça geniş. Xbox kütüphanesinde Battlefield 1, Titanfall 2, Battlefield 4, Fifa 17, Mirrors Edge: Catalyst, UFC 2

gibi oldukça önemli yapımlar bulunduran hizmetin PC kolu olan Origin Access ise kısmen daha farklı oyunları kütüphanesinde barındırıyor. Xbox One gibi Fifa 17, Battlefield 1, Mirrors Edge: Catalyst gibi yapımların yanında Sim City 4, Sims 3 ve efsane Ultima serisi de kütüphanedeki oyunlar arasında. Ayrıca yeni çıkacak EA oyunlarına 5 gün önceden, 10 saatlik erişim de sağlayan hizmeti herkese şiddetle tavsiye ediyorum.



## Diğerleri

Tüm bu bilindik hizmetlerin yanında Humblebundle'ı da unutmamak lazımdır. Sitenin sunduğu paketlerin yanında bir de aylık üyelik sistemi bulunuyor. Bu sisteme katılanlarsa her ay çeşitli oyunlar kazanıyor. Ne var ki bu hizmetteki oyunlar değişken paketler kadar başarılı

## Nintendo Switch Online

Henüz daha 4 aylık olan, genciek konsolümüz Nintendo Switch için de zorunlu üyelik sistemi maalesef yolda. Maalesef diyorum çünkü Nintendo'nun online hizmetleri Sony ve Microsoft'a göre oldukça zayıf. Öyle ki, konsolda online chat özelliği bile bulunmuyor. Bu yüzden Splatoon 2'de takım arkadaşlarınızla anlık olarak konuşmak isterseniz epey zorlanacaksınız. Bunun için bolca kabloya ve ivir zivira ihtiyacınız olacak. Ancak sanıyorum Nintendo tüm bunların farkında ki fiyatlandırma konusunda rakiplerine

göre insaflı davranışarak yıllık üyelik ücretinin 20\$ (yaklaşık 70TL) olacağını açıkladı. Online oyun oynamak için edinmek zorunda olduğunuz bu üyelik, ayrıca çeşitli ücretsiz oyunları da beraberinde getirecek. Şu an için hizmete dahil olacağı açıklanan oyunlar Super Mario Bros. 3, Balloon Fight ve Dr. Mario. Daha önce de belirttiğim üzere rakiplerine göre daha zayıf olsa da Nintendo Switch Online vereceği ücretsiz oyunlarla Nintendo fanlarını memnun edebilmiş gibi gözükmektedir.



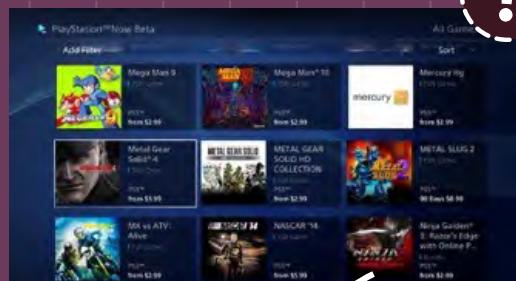
## Cloud Gaming

Sony'nin PS Now ile PC oyuncularına PS4 Exclusive oyunlarını oynama fırsatı sunmasıyla tekrardan gündeme gelen cloud gaming hizmetleri de aylık üyelik sistemi üzerine kurulmuş. PS Now ve GeForce Now'ın en önemli örnekleri olduğu sistemden bence en başarılı olandıysa PS Now. Yıllık 100\$

değil. Son olarak da Microsoft'un Xbox One için geçtiğimiz günlerde piyasaya sürüdüğü Xbox Game Pass hizmeti var ki henüz ülkemizden erişilebilir durumda değil ve bana sorarsanız şimdilik aylık 10\$ (yaklaşık 35TL) vermeye değer bir hizmet değil.

(yaklaşık 350TL) fiyatı olan hizmette neredeyse aklınıza gelebilecek tüm PS3 ve PS4 oyunları var ve daha önemli bu oyunlara Exclusive yapımlar da dahil. Son olarak, bu hizmetlerden yararlanmak için oldukça iyi bir internete de sahip olmanız gerektiğini de belirtiyorum.

## Humble Bundle





BİR DAHA  
ÇAL  
ŞAM!

**H**eşimiz oyun oynuyoruz. Bilgisayar-da onuyoruz, konsollarda oynuyoruz, mobil platformlarda mücadelede mücadeleye koşuyoruz...

Farklı türlerde, birbirinden farklı binlerce oyunda başrole oturuyoruz. Her macerada, her farklı isimde yeni dünyalarla tanışıyor, başka bir eğlenceye adım atıyoruz. Amstrad, Commodore devrinde başlayan, Amiga ile süren ve nihayetinde PC'de toplanan bilgisayar oyunculuğunda, o kadar çok farklı yapımla karşılaşık ki, artık adlarını bile zor hatırladığımız onlarca oyunu geride bıraktık. Playstation ile gelişen konsol oyunculuğu da formüle eklenince, artık hafızamızda yer etmesi pek zor olan bir oyun arşivi olmuşmuş oldu.

Peki oyun tercihlerimizi neler belirliyor? Her yeni yapımda ne arıyorduk? Bir oyun başarılı olduktan sonra hemen seride dönüşmesine nasıl baktık? Serinin her oyunu birbirinin aynısı olunca nasıl tepki verdik? İşte bu sorulara ve oyun dünyasındaki "tekrar" konusuna değineceğimiz bu önemli dosya konusunda bilin ki eleştirinin haddi hesabı olmayacak. Eğer siz de birbirine benzeyen oyunlar konusunda belli bir rahatsızlıklara sahipseniz, aradığınızı bu makalede bulacaksınız...

### Geçmişe yolculuk

Öncelikle biraz geçmişe gitmek gerekiyor ve eleştiri okularına hedef olacak olan yeni nesil oyunlara geçmeden önce, oyunculuğun başlarındaki oyunlarda durum nasılsmış, bunu irdelemek lazım.

Commodore, Amiga kısmına kadar gitmeyeceğim, olaya direkt olarak PC'lerin 486 ve sonrasında Pentium vakitlerindeki yükselişinden gireceğim.

Bu 486'lar ve Pentium'lar döneminde, PC oyunculuğunda inanılmaz bir yükseliş mevcuttu. Amiga zamanından kalan o

piksely grafiklerin yerine çok daha kaliteli bir görsellik PC oyunculuğuna damga vuruyordu ve büyük oyun yapımcıları da görselliğin her zaman bir kademe ileride olmasına dikkat ediyordu.

Bu dönem, tam bir keşif dönemi idi. Her čikan oyunda yeni bir şeyler oluyor, yeni oyun mekanikleri, yeni hikayeler ve yeni grafik teknolojileriyle sürekli bir şaşkınlık içerisinde düşüyoruk.

FPS ürünün yükselişi de tam olarak bu dönemdeydi. Wolfenstein'in ardından gelen Doom ile "Doom gibin" türü oluştu. Her firma kendi FPS'sini hazırlıyor ve her FPS'de farklı bir şeyler görüyoruk. Rise of the Triad adındaki oyunda (Bu daha sonradan yeniden yapıldı ama bayağı kötü oldu.) düşmanlarımızı öldürdüğümüzde, zaman zaman kopmuş bir göz ekranın önünden geçiriyor diye büyük bir sevince kapılmıştık. Aynı zamanda bu oyunda uçma yeteneği de kazanabiliyorduk ve bir FPS'de, daha da özgürce hareket edebilmek inanılmaz bir yenilikti.

Grafik teknolojilerinin sürekli ileriye taşınmasıyla, uzunca bir süre oyunlarda sürekli bir "yenilik" anlayışına gidildi. Bilgisayarlar güçlendikçe içinde bulunduğu oyun dünyaları büydü, maceralar genişledi, özgürlük arttı ve bu her yeni oyunda, gerçek anlamda bir "yenilik" gördük.

### Yıl 2010

Bu neslin bir parçası olmadan mütevelli, benim kafamdaki "yeni oyun" anlayışı da pek değişmedi. Dergideki en büyük tartışmalarımızdan biri olan bu "yeni ne var?" olayı, özellikle bir serinin yeni oyundan tekrar masaya yatırılıyor.

Yenilik konusunu bir kenara bırakmış olan birinci firmayı açıkıyorum: Ubisoft. Gözümde tam bir suçlu konumunda. Ellerindeki en büyük "tekrar" da Far Cry'dan başkası değil. İlk Far Cry oyunu zaten Crytek'in elinden

çıkmiş, döneminin en büyük olaylarından bir tanesiymi. Özgürlekçü oynaması ve zamanın ilerisindeki görselliğiyle bir başyapıttı adeta. (Bilgisayarımın gücü yetmediği için yıllar sonra oynayamamıştım.) İkinci oyun artık Crytek imzasıyla değil, Ubisoft'un sahip olduğu bir isim olarak piyasadaydı ve o dönemde pek ses getirmemişti. Far Cry 3 gerçek bir efsaneydi. Hem oynamış, hem Vaas adının deli baş kötü ile oyunu çok beğenmiştık. Çok kısa bir süre sonra çıkan Far Cry 4, resmen Far Cry 3'ün genişleme paketi gibi idi ve dördüncü oyunun ardından gelen Far Cry Primal da FC4'ün ruhani bölümlerinin "ilkçağ" temasiyla önmüze sunulmasını andırıyordu. (Primal yine orijinallik açısından fena değildi, hakkını yemeyeceğim.)

Ve Ubisoft, geçtiğimiz aylarda Far Cry 5'i açıkladı. Üçüncü ve dördüncü oyunda ne varsa, farklı bir senaryoya bize sunuluyordu. Oynamışta gözle görülür bir farklılık açıklanmadı, sunduğu çevre de önceki FC oyunlarının ormanlık arazilerinden hiç farklı değildi. FC5 benim gözümde tam bir para kazanma hamlesi ve bu düşüncemi değiştirebilecek bir olayın gerçekleşmesi de pek mümkün gözükmüyor.

Oyun açılandığı anda aklımı şu geldi; FC3, FC4 ve FC Primal'ı oynamış ve bitirmiş olan bir insan, FC5'i neden alır? Alırsa beklentisi nedir?

Eğer her oyunu birer "zaman geçirme aktivitesi" olarak değerlendireceksek, FC5'i de başarılı olarak görebiliriz ama şöyle bir düşündüğünüzde, sürekli aynı şeylerin olduğu kitapları okuyor musunuz? Filmleri izliyor

*FC5 benim gözümde  
tam bir para kazanma  
hamlesi ve bu düşüncemi  
değiştirebilecek bir  
olayın gerçekleşmesi  
de pek mümkün  
gözüküyor*

musunuz? Bunları yaptığınızda da, "E bu baya şu yapımin aynısı?!" diye isyan etmiyor musunuz?

FC5 örneğini internette araştırdığında da oyuncuların benzer isyanlarda olduğunu gördüm. Artık altıncı oyununda olan bir seilden, farklı bir şeyler bekliyordu oyuncular. "Tek kişi, tamamıyla kendim tecrübe edeceğim bir macerada, iki-üç yıldır yaşadıklarımı bir kez daha niye yaşamak isteyiyim?" sorusu, merkezdeydi. Üstelik FC dünyası öyle fantastik öğelerin olduğu, sürekli içerisinde bulunan istenecek özelliklere sahip bir ortam da değil ki? Arka plan hikayelerini araştırıyorum, kitaplarda geçen mekanlarda dolanıyorum... Şurada J.R.R. Tolkien'ın müthiş Orta-Dünya'sında geçen Shadow of War'u bile eleştirebiliyorken, FC'nin sıradan orman-kasaba ikilisini övmek çok mümkün olamıyor.

Ubisoft'un listesi FC ile sınırlı değil tabii. Assassin's Creed serisi de bir tekrar içerisinde ama her oyunda bambaşka bir dönemde buluşturduğumuz için oyuna halen sempatiyle bakabiliyoruz. Fakat Ubisoft bile AC serisine bir ara verip Origins'i "farklılaştırarak" piyasaya sürmeye çalışmaktadır.

Skull & Bones açıklandı hatırlarsanız E3'te. Bu oyun da ACIV: Black Flag'in gemi bölgülerinin bir oyuna dönüşmesinden ötesi değil.

Peki ya Ghost Recon Wildlands? Kaçınız bu oyunu başından sonuna kadar heyecanla oynayıp bitirdi? Eminim ki %80'inin oyunu bir kısmından sonra oynamadı. Ubisoft yeni bir isim yaratlığında bile artık elindeki oyunları birleştiriyor: Biraz Far Cry, biraz Tom Clancy's The Division, biraz Rainbow Six Siege...

#### Dövüşünce farklı mı oluyor?

Şimdi haklı olarak soracaksınız, o kadar dövüş, yarış, multiplayer FPS oyunlarında tekrar yok mu? Burada çok büyük bir fark söz konusu: Müsabaka oyunlarında tekrardan bahsetmek pek mümkün değil. Şayet ki durum böyle olsaydı, süreki bir topun kaleye girmesi için dünyada milyarlarca insan futbol maçlarını tekrar izlemezdi. Tekken 7'yi ele alalım. Elle tutulur yenilikler çok az olmasına rağmen oyunu şu anda bir ton insan oynuyor. Bunun nedeni de karışındaki rakibi yenmeye çalışırken oyuncuların yeniliklerle çok ilgilenmemesi. Kombo-lar iyi işliyor, karakterlerimiz kontrollere yanıt veriyor mu, beni eğlendirecek kadar farklı karakter var mı... Gerisi önemli değil. Rakibin tekmesinden kaçmaya çalışırken, art arda 5 maç kazanmış ve 6'yı kazanma telaşındayken, karakterim nasıl gözükyor, dövüşüğüm bölüm bir önceki oyundakine mi benziyor, kimsenin umurunda değil. FIFA, PES, NBA oyunları... Bunlarda da her yıl aynı şeyler oluyor ama oyun mekanikleri geriye gitmediyse hiç kimsenin yenilik adına bir arayışı olmuyor. Neden? Çünkü bu oyunlarda da önemli olan yeni oyuncular, takımlar, güncel spor arenasının oyuna taşınp taşınmadığı. Zaten adam oraya karşısındaki oyuncuya yenmeye geliyor, daha fazlasında gözü yok...

#### Takdir zamanı

Elbette işini iyi yapan firmalar da mevcut. Blizzard'ı bu anlamda tebrik etmek gerekiyor. Diablo'yu ele alalım... İlk oyun bambaşka bir şeydi; dönem için unutulmaz bir yapımdı. Yıllar sonra Diablo II piyasaya çıktı ve her şey, resmen daha ileriye taşınmıştı. Üçüncü oyun geldi asırlar geçtikten sonra ve bu oyun kişisel olarak hiç hoşuma gitmese

**Aha sığlığı  
yardım çantası!**

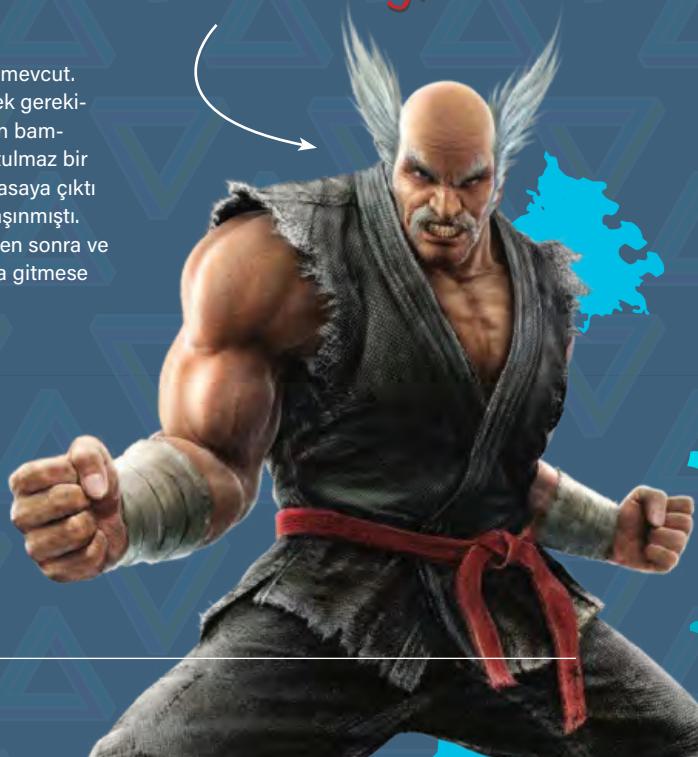


de, artık önceki Diablo oyunlarıyla neredeyse alakasızdı. İlk Diablo oyunu resmen bir hayatta kalma oyunuydu, ikinci oyun nispeten daha kolay bir aksiyon/RPG oyununa dönüştürüp ve Diablo III tam bir loot peşinde koşulan RPG'ye evirildi.

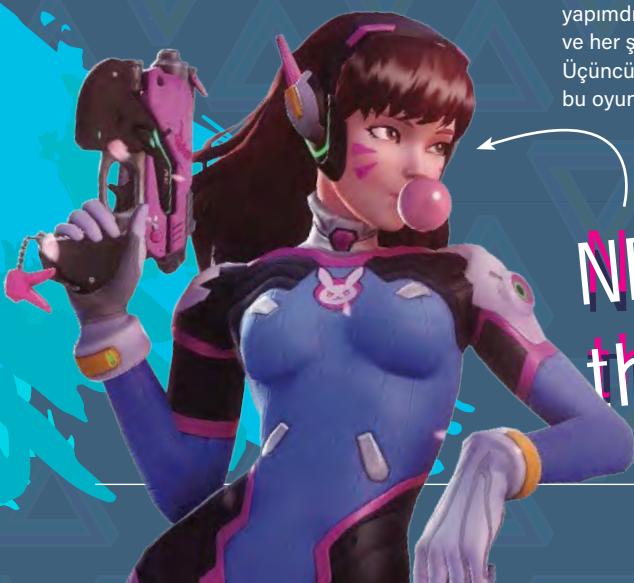
MOBA oyunlarına ivme kazandıktan sonra, geç kalılmış bir hamle bile olsa da Heroes of the Storm'u piyasaya çıkarttı Blizzard. Ama oyunu farklı kılmak için elinden geleni yaptı, LoL ve DotA'da ne varsa, onlardan farklı olanları oyununa ekledi.

Her ne kadar Overwatch ve World of Warcraft dünyanın en orijinal oyunları olmasa da Blizzard bu oyunları da ustalığını konuşturarak hep öne taşımayı bildi. Kimse arkalarından, "Şu oydaki her şeyi alıp koymuşlar!" diye konuşmadı.

**I'll squash you  
like a bug!**



**NERF  
this!**



EA cephesinde ise karmaşık bir durum var. Battlefield serisiyle kesinlikle farklı bir şeyler denemeye meraklılar ama bu ne kadar sürer, zaman gösterecek. Görülen o ki bu sene yeni bir BF de gelmiyor... Star Wars Battlefront kısmında bir kolaya kaçma söz konusu elbette ama ilk BF oyununun pek de iyi olmadığını düşününce, ikinci Battlefront'ta problemleri düzeltip iyi bir BF oyunu ortaya çıkartabileceklerini düşünmekteyim.

A Way Out EA'in yeni isimlerinden ve tam olarak büyük bir firmadan beklenenek bir hamle. Artık paraya para demeyen oyun yapımcılarının bu tip daha özgün isimlere yön vermesini bekliyorum ister istemez. Sony'nin God of War ile yapmaya çalıştığı da güzel bir hamle. Her ne kadar The Last of Us esintileri buram buram burnumuza gelse de önceki God of War oyunlarıyla, oynanış açısından neredeyse hiçbir alakası olmayan bir yapılm ortaya çıkmak üzere.

#### Bundan sonra ne olur?

Activision'in Call of Duty serisini inatla devam ettirmesi, firmanın bu oyunu çok sevmesinden değil. Ubisoft'un AC serisinde köklü değişikliklere gitmemesi de keza oyun mekaniklerine aşık oldukları göstermiyor. Veya yeni Wolfenstein oyununun ilk oyuna bir hayli benziyor olması, yapımcıların alternatif Nazi senaryosuna yıllarını harcadıklarından ötürü değil. Ne Skyrim'in neredeyse buz dolabı ekranlarına bile uyarlanacak hale gelmesi, Skyrim'in ömrü uzasın diye düşünlümüş bir karar, ne de Life is Strange'in devam oyununun yapılması...

Tüm bunların arkasındaki olay, tahmin ettiğiniz üzere para. Firmalar başarılı olan serileri, serinin özelliklerini pek bozmadan devam ettiriyor ki para kapıları kapanmasın. Oyuncular sıkılana, serinin son oyunu kar etmeyecek kadar az satانا kadar bu durum devam ediyor.

Bu sırada, bu serilerle yeni tanışanlar bayram ediyor, benim gibi aynı nehirde sürekli yılanmayı başaranlar da isyan bayraklarını açıyor.

Grafik teknolojilerinin de durağan bir hale geldiği günümüzde, artık oyunlardan görsellik adına çok bir şey alamıyoruz, bari atmosferiyle bizi saran, hatırda kalacak yapımlar görelim. Serileri uzatacaksanız da sıkı takipçilerinizi mutlu edecek yenilikler de ekleyin ki size küsmeyelim ey oyun yapımcıları & dağıticıları!

Şahsen Far Cry 5'i oynamayacağımı açıklar, Skull & Bones'un yüzüne bakmayacağımı açıkça ifade eder, The Crew 2'yle hiçbir alakam olmayacağına şuraya yazar, tekrara binmeye müsait gördüğüm tüm yapımlara da şüpheyle yaklaşacağımı sizlere bildiririm. Oyun yapımcıları; bundan sonra gözüm daha da bir üzerinde, haberiniz olsun!

■ Tuna Şentuna

**by fire be  
purged!**

3000

SANA YAP DEDİM!

LEYLA İLE ARAGORN



- Çekil çabuk, klimanın altına ben oturacağım!

- Patron klima asılı olduğuna göre altına oturmaya çalış- AH!

- Beğendin mi yaptığını; sana yeni aldığımız su toplarıyla vurdum.

- Of patron ya; su topu ne Allah aşkına! Sanki suyumuza va- AhhhHHHhh!

- Tazyikli suyu beğendin mi peki? Su topundan önce bunu sürpriz olarak gösterecektim.

- İyice delirdiniz patron yemin ederim.

- Oğlum kökle şu klimayı, hemen yeni oyna na geçmemiz lazım çünkü edindiğim çok gizli bilgilerle göre bir firma, yeni bir Lord of the Rings oyunu yapıyor:

- Shadow of War'ı mu diyorsunuz?

- Oha sen nereden biliyorsun lan?!

- Kapağı bakacak olursanız...

- Neyin kapağı oğlum, neyir?!

- Ayrıca o Lord of the Rings değil, Middle-Earth, yani Orta Dün- YO!

- Aragorn'un kılıcını saplıyorum şimdi böğrüne! Uczuluktan aldım demem, kıyanım sana.

- Beni mi ucuzluktan aldıınızı kast ediyorsunuz?

- Evet. Aferin. Konuya gelelim; şimdi bu Shadow of Mordor mu ne, ondaki tip var ya Taylan, buuu şey olmuş. Bu ölmüş de, asıl ölmeye nedeni karısının katledilmesi miymiş, bir şeyler. Biz şöyle bir şey yapacağız...

- Tüm telif haklarını ihlal edecek gibi bir halimiz var.

- Ona sonra bakarız. Şimdi bizim oyunda acayıp bir pilot twist olacak ve aslında bu kadın ölmemiş olacak!

- Vay, ne acayıp bir "pilot" twistmiş o.

- Dalga geçme, devamı daha iyi. Bu kadın aslında Aragorn'a tutkun olduğu için ölü takıldı yapmış Tayyar'dan kurtulmak adına. Bunun üstüne adam da ölünce iyice rahatlamaş, basmış gitmiş gerçek aşının

peşinden, Gondor'a...

- İyice şairane oldunuz patron. Aragorn'u çok mu seviyorsunuz?

- O ne demek lan! Oyun yapıyoruz. Hemen modelle o kadını, koy bir patikaya, oyuncu direkt kadının kontrolüne geçecek, Gondor'a gitmeye çalışacak. Yolda onu ne engeller, ne hain düşmanlar bekliyor olacak... Gölgeler içindeki Mordor diyanında...

- Mordor'dan mı geçip gideceğiz? Daha sakın yollar var.

- Oğlum Life is Strange yapmadınız burada duygusal duygusal... Gerçek fena fikir de değil; duyguya yükü de koymalım oyuna!

- Duygu yükü CD'sini bulalım şuradan.

- O kim, yeni şarkıcı mı?

- Evet, Duygu Yükü Ersan. Yeni evlendi. Şarkıları çok güzel.

- Tamam, seslendirmeyi de ona yaptırınız o zaman, ara CD'deki telefonu bir ara.

- Hemen mi arayayım, çok istekli gibisiniz.

- Bir ara dedim evladım.

- Tamam, hemen bir arıyorum.

- LAN! Başka bir zaman, "bir ara" ara dedim. Ne çok ara dedirttin bana, yezit!

- Ayıboluyor patron.

- Oyuna devam ediyoruz, ciddi ol. Kadın yolunda ilerlerken üç tane adamla karşılaşacak. Bu adamların niyetleri hiç de iyi değil ama bizim kadın da boş değil.

- Dolgun anlamında mı?

- Lan çabuk kendine bir kız arkadaş bul, senin sapıklıklarınla oyuncuları ilerletemeyiz! Kadın boş değil derken, çeşitli yetenekleri var. Tehlikeli bir durumla karşılaştığını anladığı anda-

- Kendini yere atıp ölü takıldı mı yapıyor? Bu konuda başarılı zira.

- Bu zevzekliğin yüzünden hiçbir kız yüzüne bakmıyor değil mi? Hayır. Kadın çeşitli dövüş sanatlarında usta ve ayrıca güzel ve alımlı olduğu için de-

- Sürekli başı belaya giriyor? Kadının pasif yeteneği bu mu? Ben buna yeteneğin puanı ver-

mezdim, iyi bir yeteneğe benzemiyor.

- ... Alımlı olduğu için düşmanlarını etkileyip başından savabiliyor diyecektim, dedirtmedin.

- Saçma değil mi biraz?

- Of oğlum ya. Var ya RPG oyunlarında, iyi konuşma yeteneği, ondan koy işte delirtme beni!

- Speech yeteneği desenize, ne çok gevelediniz.

- Tamam işte ondan! Şimdi adamlara desin ki, "Merhaba genç beyler!"

- Genç bey ne patron yaaa! Sonra zevzek ben oluyorum.

- "Beyefendiler, yolum Gondor'dur benim. Şayet ki biraz erzakiniz varsa, dilerim tanrıların tüm lütfuları sizin bulsun."

- Fena olmadı patron. Adamlar ne diyecek?

- Adamlardan biri "Yavrurnu gel, en çok lütf bende" dediği anda oradan Tayfun çiksin gelsin, üç adamlı da deşsin.

- "Sen ölmedin mi?" diyor değil mi kadın ardından.

- Hayır, bunu aynı anda ikisi birden söylüyor. Aşırı şaşırıyorlar. Oyuncu da şaşırıyor tabii. Duygu zirvede!

- Evet son single'i Spotify'da bir numaraya oturdu.

- O değil lan! Müzik giriyor arkadan, bunlar birbirlerine bakarken birden ne olsun!

- Birden pek bir şey olmaz patron. 26'dan mı ne tavşan yapılmıştı ama...

- OF! OF! Aniden Nazgül belirliyor tepede!

- Hah. Buryur buradan yak. Eee?

- Nazgül "Skreeee" diye bunlara bağırırın...

- Birden ne olsun?!

- Ne oldu lan?

- Yani bir şey daha oluyor gibi geldi.

- Dur onu öteki ay anlatırız, bana sıcak bastı. Klimanın altına geçiyorum.

- Ben de üstüne kurulayım bari. İyi uykular patron.

- İyi uykular bi tanem.

- Efendim?

- Zzzzz...



# DİSTOPYA VE OYUNLAR

ACIMASIZ DÜNYALARIN  
DAYANILMAZ ÇEKİCİLİĞİ...





Video oyunları, son 50 yılda dünyaya yeni bir imkan sundu: Farklı yaşamaları deneme fırsatı. Video oyunlarından önce, kendi gerçekinden başka bir hayatı deneyimleme fırsatı olmayan insanlar için bir savaş pilotu olmak, bir asker olup cephede savaşmak, bir uzay gemisi kaptanı olmak, bir mafya babası veya bir polis olup suçluların peşinden koşmak artık sıradan bir fantezi haline dönüştü. Bugün evimizin salonundaki konforlu bir koltukta oturup dilediğimiz role bürünen olmamızı sağlayan video oyunlarında elbette en çok ilgi çeken konuların başında da, "ya çok tehlikeli ve kötüülkle dolu bir dünyada tek başımıza kalsak, nasıl hayatı kalırız?" sorusu geliyor.

İşte bu noktada karşımıza, video oyun tarihinin ilk günlerinden beri büyük ilgi gören distopya oyunları çıkıyor. Peki nedir bu distopya oyunları? Distopya bize ne anlatıyor, nasıl anlatıyor, neden bu kadar beğeni topluyor?

**YA ÇOK TEHLİKELİ VE  
KÖTÜÜLKLE DOLU BİR  
DÜNYADA TEK BAŞIMIZA  
KALSAK, NASIL HAYATTA  
KALIRDIK?"**



Öncelikle distopya teriminin bir tanımını yapalım. Biliyorsunuz, herkesin hayallerini süsleyen, herkesin refah, zenginlik, sağlık ve mutluluk içinde, güven dolu bir ortamda yaşadığı mükemmel dünyaya, ütopya diyoruz. İşte bunun tam tersine de distopya deniliyor. Yani, hayatın çok zor şartlar altında geçtiği, insanların sürekli tehlike ve tehdit altında olduğu, acı çektiği, mutlu olmadığı, baskıcı veya şiddet gördüğü, hayatı kalmak için zor bir savaş vermek zorunda olduğu, kimsenin içinde yaşamak istemeyeceği bir dünya hayal edin... Distopyanın tanımı o dünyaya uyar. Distopya oyunları da, bize bu tür bir dünya sunan oyunlar olarak kaşımıza çıkıyor. Örnek vermek gerekirse hemen aklınıza gelecek ilk isim Fallout serisi olabilir. Nükleer bombaların patladığı, bütün dünyanın radyasyonla kirlendiği, açlık, hastalık, savaş ve yokluk ile sarsılmış bir dünya... Oynarken hepimize çok heyecan veren bu dünyanın içinde gerçekten yaşadığınızı bir düşünün... Kafanızı evinizden çıkardığınız anda dışarıda bekleyen köpek büyülüüğünde bir hamamböceğinin üzerinize zıplayıp gözlerinizi yemeye başladığını, at büyülüüğünde sıvrisineklerin iğnesini kafaniza sokup beyninizi emdiğini hayal edin. Hala heyecanlısanız musunuz?

Üstelik Fallout dünyasının sadece "cana-

varlar" ile dolu olmadığını da hatırlayın. Adım başı silahlı saldırganlar, köle tacirleri, yamyamlar, yabancıları öldürmeye meraklı vahsi topluluklar... Ege'nin mavisi sularına, Karadeniz'in yeşil ormanlarına, Anadolu'nun bereketli topraklarına kendinizi bırakıp özgürce gezip tozarken aldiğiniz o huzuru, mutluluğu, Fallout'un issiz bucaksız haritalarında adım başı karşınıza çıkıp kafanızı kesmek isteyen düşmanların tehditleriyle bir karşılaşırın... Distopyanın ne kadar korkunç olabileceği ni fark etmişsinizdir sanırım.

Edebiyat ve sinema da distopyayı sever Distopya elbette sadece video oyunlarına özel bir konu değil. Edebiyat eserleri ve sinema filmleri arasında da distopya konusunu çok sık görebilirsiniz. Misal, sinemada büyük beğeni toplayan Mad Max çok başarılı bir distopya örneğidir. Matrix, Terminator, The Walking Dead, Equilibrium gibi filmler yine distopik bir geleceği başarıyla anlatan filmlerdir ve dikkat ederseniz, hepsi de çok sevilmiş, çok izlenmiş, çok başarılı yapımlar olarak dikkat çekerler. Belki siz de benim gibi kişisel gözlemlerinizde, biri romantik komedi, biri distopya konulu iki film arasında kalmış birinin çoğunlukla distopya konusunu ter-

## DİSTOPİK ESERLER BİZE HİÇBİR ŞEKİLDE YAŞAYAMAYACAĞIMIZ BİR DÜNYANIN ÖRNEĞİNİ SUNUYOR

cih ettiğini fark etmişsinizdir. Elbette, koluna sevgilisini takip sinemaya giden gençleri kast etmiyorum. O arkadaşımız için sinemada izlenecek film, çoğunlukla romantik komedi olacaktır, aksi halde aşık gencimizin "beni bu filme mi getirdin!" diye yakınan sevgilisinden azar işitmese artık çok iyi bildiğimiz bir sahneye dönüşmüş durumda.

Peki, distopya eserleri neden bu kadar ilgi görüyor?

Distopik eserler bize hiçbir şekilde yaşayamayacağımız bir dünyadan örneğini sunuyor. Elbette dünyada her an bir nükleer savaş çıkabilir ve biz de ansızın Fallout benzeri bir dünyaya uyanabılız ama bunun çok düşük bir olasılık olduğunu biliyoruz. Uzaylıların





dünyaya inip herkesi köleleştirdiği bir dünya da mümkün olabilir ama bunun gerçek olmasını beklemektense XCOM oynamak daha güvenli ve daha keyifli bir seçenek değil mi? Diğer bir deyişle, distopya oyunları aslında bir yandan korkularımızı, endişelerimizi kaşıırken bir yandan da o korkularımızın gerçek olması halinde bizim neler yapabileceğimizi test edip görebilmemiz için de bir fırsat sunuyor.

Bir zombi salığında nasıl hayatı kalabiliyoruz, bir nükleer savaş sonrasında vahşi dünyada neler yapabileceğimizi, uzaylıların dünyayı işgal etmesi halinde bir direniş hareketini nasıl hayatı geçirebileceğimizi distopya oyunları sayesinde görebiliyor ve bu fantezileri yaşayabiliyoruz.

Ama bence distopya eserlerin çok daha önemli bir özelliği var. Bize, sahip olduğumuz dünyanın güzelliğini hatırlatıyor ve ona sahip çıkmamız için bilinçlenmemizi sağlıyor. Yani,

"Homefront" gibi, ülkenizin işgal altında olduğu bir oyunu oynadığınızı düşünün... Binadan binaya koşuyor, düşman askerlerini boğazlıyor, görünmeden düşman üslerine sızıyor, sağı solu patlatıyorsunuz ama aynı zamanda işgal altında yaşamın ne kadar ağır bir maliyet olduğunu görüyorsunuz.

Savaşın, şiddetin toplumları nasıl felaketlere sürüklendiğini fark ediyorsunuz. STALKER gibi bir oyunu oynarken, 1000 metrekare alan kurulu küçük bir nükleer santralin, kocaman bir şehri nasıl yok ettiğini, bölgeyi nasıl yaşanamaz hale getirdiğini anlıyorsunuz, ki STALKER serisine ilerleyen sayfalarda özellikle değineceğiz çünkü bu oyun, gerçek dünyanın birebir aynı modellemesiyle hazırlanmış, tam anlamıyla çok başarılı bir distopya örneğidir. Üstelik, "gerçek olmuş" bir distopya örneği olduğunu da unutmayalım.

Kısaca söylemek gerekirse, distopya

eserleri bize aynı zamanda, insanlığın kontrolü kaybedip çırınşın şeyler yaptığından dünyamızın, hayatlarımızın, yaşamalarımızın nasıl mahvolacağına da gösterir. Dolayısıyla gençleri bilişlendiren yapısı çok önemlidir. O gençlerin 10-20 sene sonra yetişkin insanlar olarak, sahip oldukları o bilinçle dünyayı daha güzel bir yer yapmak için çalışacaklarını tahmin edebilirsiniz.

Bu konuda güzel bir örneğimiz de var... Elon Musk... Terminator ve Matrix film serisi çekilirken henüz çocuk ve ergen yaşılarında olan Elon Musk'ın bu filmleri seyrederek büyüdüğünü biliyoruz. Bugün ise yapay zekanın hayatımızın her alanına girdiği ve hızla yayılmaya devam ettiği bir dünyada yaşıyoruz ve Elon Musk'ın başını çektiği bine yakın aydın ve bilim insanı, her gün Birleşmiş Milletler'in kapısına dayanıp yapay zekanın askeri alanda kullanılmasına ve robotların silahlandırılmasına karşı Birleşmiş



Milletler'den uluslararası bir yasa çıkarmak için çabalarıyor. Çünkü bu insanlar, küçükken seyrettikleri bir distopik filmde sorulan o soruya bilinçlenmiş durumda: "Ya yapay zeka bir gün kendi başına karar verip tüm insanları düşman olarak görmeye başlarsa... Ne yapacağız?"

Bu sorunun cevabını da henüz kimse veremiyor. Birkaç general çıkış, biz de onlara saldırır, ateş eder, patlatır gibi çözümler üretiyorlar ama Elon Musk, Stephen Hawking gibi aydınlar bu cevapla tatmin olmuyorlar çünkü asıl problem eline silah alıp cephede insanlara ateş eden robot askerler değil...

Nükleer silahları kontrol edecek olan yapay zeka yazılımları... Elektrik santrallerini kontrol edecek olan yapay zeka yazılımları. Otomobilleri, uçakları, trenleri, gaz boru hattlarını, şehir alt yapılarını kontrol edecek olan yapay zekalar... Şehir yönetim ağının içine sızmış bir düşman yapay zekanın gece herkes uyurken şehirdeki bütün gaz vanalarını açıp sonra kibrili çakmayacağını kim garanti edebiliyor? ABD'de bir şehir, San Francisco, 1900'lerin başında, deprem yüzünden kırılan gaz borularındaki sızıntılar nedeniyle haftalarca yandı ve kül oldu. Aynı felaketin bu kez bir yapay zeka tarafından kasten yaratılma-

sını kim önleyebilecek? İşte bu soruları BM üyelerine sürekli soran bir grup aydın var ve bu insanların, 20 -30 sene önce Terminator ve Matrix gibi filmleri seyrederek büyuen çocuklar olduklarını biliyoruz.

Dolayısıyla, distopia eserlerin, korkunç bir gelecek resmi çizerek aslında geleceği körulan ve insanları bilinçlendiren önemli bir görevi var. Bu yüzden de distopia eserleri, distopia oyunlarını ayrıca seviyoruz. Hatta, hastasıyız.

İşte, hala oynamadıysanız, mutlaka göz atmanız gereken çok başarılı distopia oyunları.



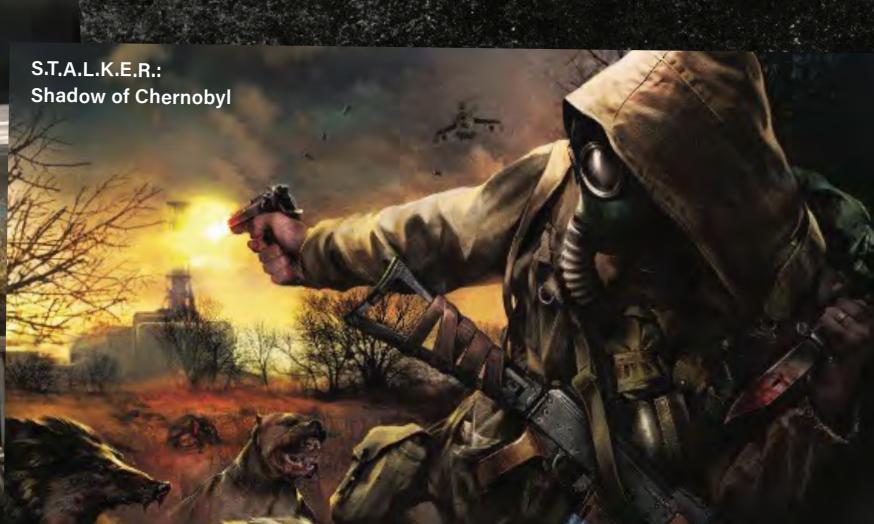


Fallout 4

## Fallout serisi

Fallout serisini bilmeyen oyun sever yoktur ama oynamayan oyun severler olduğunu biliyoruz. Fallout'un güzel yanı, piyasaya çıktıgı 1997 yılından beri hiç eskimiyor olması. 20 sene önce çıkan izometrik RPG türündeki ilk oyunları bile hala keyifle oynanabiliyor. 10 sene önce çıkan Fallout 3 ve Vegas ile DLC'leri de hala genç, hala zevkle oynayabileceğiniz oyunlar. Fallout 4 zaten başlı başına bir efsane. Bunları hala oynamadıysanız, hem çok şey kaçırmışsınız hem de çok şanslısunız demektir. Bugün "keşke seride baştan başlasam da o güzeli hikayeyi en başından teneffüs edebilsem" diye kendini yiyen o kadar çok insan var ki... Üstelik Fallout, nükleer savaşın ne denli yıkıcı olabileceğini de en basit şekilde anlatan oyundur. Öyle ki 23 Ekim 2077'de cereyan eden büyük savaş sadece iki saat sürmesine rağmen dünyayı ve insanlığı üzerinden kolay kolay atamayacağı bir karanlığın içinde bırakmıştır. Neyse ki kaçınılmaz savaşın yaklaşğını gören birileri 100'ün üzerinde Vault (sigınak) yapılmasına önyak olmuşdur da, türümüzün devamı için içimizde ufak da olsa bir umutla başlarız hikayeye.

**FALLOUT, NÜKLEER  
SAVAŞIN NE  
DENLİ YIKICI  
OLABİLECEĞİNİ DE  
EN BASIT ŞEKLİDE  
ANLATAN OYUNDUR**

S.T.A.L.K.E.R.:  
Shadow of Chernobyl

## S.T.A.L.K.E.R serisi

İlk kez 2007'de hayatımıza giren STALKER serisi, Ukrayna'da 80'li yıllarda sıyrıtı yapan Çernobil nükleer santralinin yarattığı felaketi konu alan bir oyun. Türkiye'yi de etkileyen bu büyük felaket sonunda, Çernobil bölgesi tamamen boşaltılmış ve bölge kaderine terk edilmişti. Yıllar sonra, bu bölgenin filmlerini, kayıtlarını inceleyen bir oyun yapım ekibi, devletten aldığı izinle, özel kıyafetlerle bölgeyi gezip ayrıca inceleme yaparak, tüm bölgeyi birebir modellemiş ve seneler süren geliştirme safhasının ardından STALKER'i piyasaya çıkartmıştır. Oyun bu bölgede türeyen mutant yaratıklarla ve garip anomalilerle savaşır hayatı kalmaya çalışan ve anomalilerde buldukları artifact'ları satıp para kazanmayı umut eden STALKER'ların öyküsünü anlatıyordu. Çernobil felaketi, dünyada nükleer santral kullanımına dair çekince oluşmasına neden olmuş ve o tarihe kadar hızlı bir şekilde devam eden nükleer santral projelerinin çoğu iptal edilmiştir. Bu felaket nedeniyle on binlerce çocuk sakat olarak doğdu ve yine sayısını bilmediğimiz kadar çok insan, bölgeden dünyaya dağılan radyoaktif bulutlar nedeniyle kanser olarak genç yaşı hayatını kaybetti. Bugün STALKER oyunundaki o canavarları ve anomalileri denklenmeden çıkarırsak, aslında 1980'li yıllarda distopya olarak anılan bir gelecek bugün gerçek oldu ve binlerce yıl daha yaşamayacak bir bölge olan Çernobil şehri ve çevresindeki felaketi STALKER oyunu sayesinde gezip görebiliyoruz.

bir toplum olarak dikkat çeken Ukrayna'nın, Çernobil felaketi nedeniyle aldığı hasar- dan dolayı toparlanamadığı da söylenir. Bu travmanın etkileri de Rus ve Ukraynalı sanatçılardan eserlerinde sık sık görülebiliyor. Bu tür bir travmatik roman olan Metro 2033 de, nükleer savaş sonrası mahvolan bir Slav şehrinde, metro tünellerine sığınan halkın savaştan sonraki dünyada hayatı kalma çabasını anlatıyor. Ancak bu dünyada mutant canavarlar, katiller, yamyam kabileleri gibi korkunç öğeler yer alıyor. Roman Rusya'da ve Ukrayna'da çok satanlar listesinde yer alırken, oyunu da ondan geri kalmadı ve yine Dmitry Glukhovsky'nin kaleminden tüm dünyada çok sevilen bir distopya serisine dönüştü. Serinin ilk iki oyunu olan Metro 2033 ve Metro Last Light o kadar beğenilmişti ki, kendisinden katbekat yüksek bütçelerle hazırlanan onca oyuna rağmen, geçtiğimiz ay düzenlenen E3 fuarının en gözde temalarından biri, serinin yeni oyunu Metro Exodus oldu. Eğer şimdiden okuduklarınız ilginizi çektiyse, serinin oyunları kadar kitap üçlemesini (Metro 2033, Metro 2034, Metro 2035) de mutlaka öneriyoruz.



Metro 2033

## Metro 2033 serisi

Çernobil felaketi Rusya ve Ukrayna toplumu üzerinde büyük bir travma bıraktı. Aslında bugün göreceli olarak geri kalmış



Homefront



## Homefront serisi

Kuzey Kore ABD'yi işgal etse ne olurdu? Amerikalıların komünist ülkeler tarafından işgal edilme korkusu, 50'li yıllara, İkinci Dünya Savaşı sonrasıındaki soğuk savaş dönenindeki endişelere dayanıyor. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Rusya veya o zamanki ismiyle Sovyetler Birliği'nin ani bir hamle ile balkan ve kuzey Avrupa ülkerini işgal etmesi veya kendi hegemonyasına çekmesiyle, Amerikalılar, "ay ya bir gece rus gemileri ABD'ye gelir ve bizi de işgal ederlerse," korkusuya yaşamaya başladı. İşte Homefront serisi, o korkunun gerçek olduğu bir geleceği konu ediniyor. Elbette Sovyetler Birliği diye bir ülke kalmadığı için bu kez ABD'yi Kuzey Kore işgal ediyor, siz de bölgedeki isyancı grupla hareket ederek kritik noktaları ele geçirmeye ve işgal kuvvetlerini bölgeden bir bir çıkarmaya çalışıyorsunuz. Sürükleyici bir oyun olduğunu da altın çizelim. Eksikleri yok değil ama oynaması son derece keyifli bir FPS'tır.

## Half-Life serisi

Uzaylıların dünyayı işgal ettiği ve insanları köleleştir dikleri bir geleceği hayal edin. Üstelik de bu uzaylılar dünyaya yine şapsal bilim adamlarının beceremediği bir deneyde açılan boyut kapısından giriyorlar ve bütün dünyayı işgal ediyorlar. Bütün insanlık bir anda köleleşiyor, tek tip

elbiselerle fabrikalara gidip bütün gün uzayı sahipleri için çalışıyorlar. Ama bu kölelige dur diyen bir kardeşimiz var biz de elimizde bir levye ile o kardeşimin öküsunü oynuyoruz. 90'lı yıllarda ilk kez karımıza çıktığında, FPS mekanığı ile büyük beğeni toplayan oyun, ikinci oyundaki güclü öküsu ile de dikkat çekti ama üçüncü oyunu bir türlü göremedik. Half-Life 3 medyaya duyurulduğunda herhalde bütün televizyonlar canlı yayınılarını kesip flaş haber olarak verecekler ama bugün artık çok gelişmiş olan sayısız oyunun arasında, çok müthiş bir ökü ve teknolojik alt yapısı olmadan Half-Life 3'ün öncüleriyle aynı başarıyı yakalaması kolay görünmüyordu. Açık konuşmak gerekirse, Steam sayesinde parayı bulan Valve'in buradan köye kadar uzayan beklenileri artık karşılayamayacak bir devam oyunu işine girip risk alması da pek olası değil.

## XCOM serisi

Distopyayı strateji ile buluşturan XCOM serisi 90'ların ortasından beri çıkan her oyunu ile oyun severleri mutlu eden bir yapıp. Uzayı kardeşlerimiz bir milyon ışık yılı öteden gelip insanları köleştirmek isterken onlara biz dur diyoruz ve hemen bir direniş hareketi kurup, bu uzaylıları gördüğümüz yerde dövmeye başlıyoruz. Firaxis Games'in eline geçtikten sonra ökü olarak da zenginleştirilen XCOM, 25 yıldır dünyanın en sevilen oyunları arasında yer al-

yor ve seri geçtiğimiz yıllarda piyasaya çıkan Enemy Unknown ile yeniden canlandıktan sonra da müthiş kitlelere ulaştı. Zaman içinde türlü bundle'ların içinde uygun fiyatlar ile kendisine yer bulan yapıp, artık eli yüzü düzgün tüm Steam hesaplarının kütüphanesinde kendisine yer bulmuş durumda. Serinin ikinci oyunu da sabırsız oyuncuları kısa sürede tuş ettirecek zorluğuna rağmen serinin çitasını bir seviye daha yukarı taşımayı başardı. Ağustos ayının sonunda piyasaya çıkacak olan son genişleme paketi War of the Chosen'in 150 TL'lik fiyatına bakacak olursak, bu konuda da sınırları zorladığı kesin.

## Deus Ex serisi

Deus Ex'in ilk oyunu, 2000 yılında piyasaya çıktığında büyük yanık uyandırmıştı. O yılın standartlarının çok üzerinde, derin bir içeriğe sahip olan Deus Ex, şirketlerin dünyayı yönettiği bir geleceği anlatıyordu ki, aslında o geleinin hızla yaklaşmakta olduğunu da oyunu oynadıktan sonra fark edebilirsiniz. Her biri yüzlerce milyar dolar değerindeki dev teknoloji şirketleri bugün artık dünyanın yönetiminde önemli söz sahibi olmaya başladılar bile. Yarın Deus Ex'in resmettiği bir dünyanın gerçek olma ihtimali çok yüksek... Tabii aranızdan bazıları büyüğünde bilim insanı, aydın, sanatçı, oy veren yetişkin veya siyasetçi olur da, Deus Ex benzeri bir dünyayı mümkün kılacak gelişmelerin önünde duracak olursa, dünya o kabusu yaşamadan kurtulabilir. Her şey sizin elinizde. Sevginiziz kızla düğün yapıp instagram'dan gelinlikli damatlıklı fotoğraf basmayı hayal ederken bir yandan da dünyayı distopyaya çevirmek isteyenlere karşı uyanık olmayı ihmal etmeyin. Ben o sıralar çok yaşlanmış olacağım, bu görevde size güveniyorum.



Half-Life 2



Deus Ex: Mankind Divided

# CHIP, geleceğin dünyasını şimdiden karşınıza getiriyor!

Ulaşımın geleceğinden robot doktorlara, akıllı araç teknolojilerinden geleceğin bilişim güvenliğinin sırlarına, robotlar yüzünden karşılaşacağızımız hukuki sorunlardan ekonomiyi olacak etkilerine kadar bizi gelecekte bekleyen her şey Temmuz'da CHIP dergisinde!

TEMMUZ / AGUSTOS / EYLÜL 2017 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRE • SAYI NO: 10400-9410 • 112415 • 10.21 • 10.90 TL  
TEKNİK SERVİS İPUCU KATALOĞU  
• ULAŞIM • TIP • OTOMOTİV • GÜVENLİK • HUKUK • YAPAY ZEKA  
GELECEĞİN DÜNYASI NASIL OLACAK?  
Her alanda gelecek ile ilgili merak ettiğiniz teknolojileri CHIP sizler için araştırdı  
WINDOWS GELİŞTİRİCİ SÜRÜMÜ NE YENİLİKLER SUNUYOR?  
IDEAL PC TOPLAMA REHBERİ  
Farklı ihtiyaçlara için Intel Kabylake işlemcili en ideal PC konfigürasyonlarını topluyoruz  
HACK'LENDİNİZ Mİ?  
Tüm cihazlarınızı, siber suçlulara korumak için en yeni ipuçları  
ATÖLYE: 5 GHZ HİZ İÇİN OVERCLOCK!  
Kaby Lake işlemcileri hazırlayın!

Bu yaz  
CHIP'i  
yanınızdan  
ayırmayın!

TEMMUZ / AGUSTOS / EYLÜL 2017 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRE • SAYI NO: 10400-9410 • 112415 • 10.21 • 10.90 TL  
TEKNİK SERVİS İPUCU KATALOĞU  
• ULAŞIM • TIP • OTOMOTİV • GÜVENLİK • HUKUK • YAPAY ZEKA  
GELECEĞİN DÜNYASI NASIL OLACAK?  
Her alanda gelecek ile ilgili merak ettiğiniz teknolojileri CHIP sizler için araştırdı  
WINDOWS GELİŞTİRİCİ SÜRÜMÜ NE YENİLİKLER SUNUYOR?  
IDEAL PC TOPLAMA REHBERİ  
Farklı ihtiyaçlara için Intel Kabylake işlemcili en ideal PC konfigürasyonlarını topluyoruz  
HACK'LENDİNİZ Mİ?  
Tüm cihazlarınızı, siber suçlulara korumak için en yeni ipuçları  
ATÖLYE: 5 GHZ HİZ İÇİN OVERCLOCK!  
Kaby Lake işlemcileri hazırlayın!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN  
DÜŞÜREMeyeceksiniz!  
[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)

A dramatic, high-contrast photograph of a man's face and upper body. He has a serious, intense expression and is looking directly at the viewer. He is wearing a dark, textured jacket or coat. His right hand is gripping a handgun, which is pointed towards the left side of the frame. The background is filled with bright, glowing blue and white light streaks, suggesting motion, energy, or a futuristic setting. The overall mood is mysterious and action-oriented.

İ  
n  
q  
r  
e  
v  
e  
n

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

# GET EVEN

*Gerilim öğeleri taşıyan etkileyici  
bir dedektif hikayesi...*



PSN'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Vicarious Visions Dağıtım Activision Tür Platform Platform PS4 Web [www.crashbandicoot.com](http://www.crashbandicoot.com) Dijital Dağıtıcı PSN Türkiye

## Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Bundan tam 20 yıl öncesi... Hatta 21 yıl diyelim, tam hesap olsun.

Naughty Dog markasını bir anda ön plana çıkarılan Crash Bandicoot, 1996'da piyasaya sürüldü. Hikayenin geri kalanını hepiniz biliyorsunuz...



Bana böyle oyunları verirseniz, nostalji damarlarımı kabartırsınız. Sonra çenem durmaz, çıksamam o taraftan. Ama neyse, kendimi dizginlemeye çalışacağım. Biraz oradan, biraz buradan alıp arayı bulmaya çalışacağım. Crash'le tanışmamın serinin üçüncü oyunuyla, yani Crash Bandicoot 3: WARPED'la birlikte olması enteresandır mesela. Ama ne oynadım... Ne oynadım onu! Toplanabilir, edilebilir ne varsa aldım. Şu an o performansa muhtemelen bir Platinum Trophy yapıştırıldı Sony. Diğer oyunlar mecburen bir kenara itilmişti. En azından canım PsOne'imin en çok çevirdiği CD, o CD'ydi. İlk iki oyun ise sonradan Trilogy paketi ile edinip oynadığımı hatırlıyorum. Warped'un yanında biraz eksik kalyorlardı ama bu ikisini de kemiğine kadar sömürmeye engel olamamıştı. Üçüncü oyunun hemen arkasından gelen CTR (Crash Team Racing) de beni fazlasıyla ele geçirdi. Ama o oyundan sonra Crash Bandicoot'un hakları Activision'in eline geçti. Orada pek, hatta



hiç dikiş tutturamayan seri, tam olarak 2011 sonrasında sessizliğe büründü. İşte Crash Bandicoot N. Sane Trilogy'yi bu yüzden dört gözle bekliyordu eski kafalar. Oyunun bir remake olacağı, eski mekaniklere sadık kalınacağı, sadece görsel ve işitsel tarafının yenileneceği söyle尼yordu ve oyun içi görüntüleri de bunları kanıtları gi- biydi. Yeni bir oyun olmaması az biraz hayal kırıklığı yaratса da sevindik. Yeni, eski, herkese, her kitleye hitap edebilen bir oyundur Crash Bandicoot.

Bu beklentiyi, bu saygıyı da bu yüzden hak ediyor.

Crash'le daha önce tanışmadıysanız, bundan sonrası biraz daha size hitap ediyor. Onunla daha önce tanışanlar sadece görsel ve işitsel tarafı alıp çekilecekler zaten. Her şeyden önce şu detayın altını çizmemiz lazım, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy bünyesinde serinin ilk üç oyunu var. Görsel olarak büyük bir yükselme söz konusu tabii ki ama niye sebebi çok az bir miktar tattım edemedi. Ne bileyim, çok daha iyi olabilirdi



diyerek geçiştirecek kadar ufak bir burukluk bahsettiğim. Şu anda 4K gücünü de arkasına almış durumda ama bu derece hızlı bir oyunun FPS oranının düşük olması da ayrı bir konu. Yüksek oranda refleks isteyen bir oyundan bahsediyoruz sonučta.

#### **Bandicoot'lar elma yemez ki!**

Bir platform oyunundan bahsediyoruz genel olarak. Kahramanımız bir Bandicoot. (Bu hayvanın da tarla faresinden bozma bir hayvan olduğunu yeni öğreniyorum.) Dr. Neo Cortex'in dünyayı yok etme planlarının önüne geçmek üzere yola çıķıyoruz. İlk oyundan beri bu hikaye temeli hiç değişmedi ama kimse de bundan rahatsızlık duymadı; çünkü öyle ahim şahim bir hikaye beklemiyordu zaten hiç kimse. Crash, türlü türlü düşmanını spinler atarak, üzerlerine basarak alt edecek, kutuları kirip elma toplayacak, öyle ya da böyle o düşmanın hakkından gelinecek. Bütün olay bu, ötesini bekleme lüksünüz yok. Ve yine bahsini etmek gerekirse, eski oyunların ne kadar zorlayıcı olduklarını bir kez daha gördüm. Gözümde basit bir oyun olarak

kalmış Crash. Hatta ilk iki oyunu hayal meyal hatırladığım için bariz tokat yedim üst üste. Ne zormuş o ilk iki oyun yahu! Kazığın ucu ilk etapta da sıvı ama sonrasında parkurlar öyle zorlaşıyor ki anlatamam. İki checkpoint arasını aşmak için bariz ter döküyorsunuz. Bir yandan elma toplayıp can biriktirmek zorundasınız tabii. Ekstra ganimetlerin peşine düşmek de ayrı bir hikaye. Ama üçüncü oyun var ya... Bir kaptırdım kendimi, diğer tarafta beni çağırılan Final Fantasy XV olmasaydı ayrılmayacaktı birbirimizden. (Bu arada, oyunu Kürşat ve Ayça'nın elinden erken davranarak koparmayı başardığım da doğrudur.) Bu üç oyuluk paketten inanılmaz keyif aldım. Görsel kalite konusunda olması gerekiği kadar diyerek tarif edebileceğimiz bir durum söz konusu. Hatta yaşanmeyip oyunun tüm müziklerini ve seslendirmelerini de baştan yapmışlar, on numara olmuş. Orijinal mekaniklerin tamamı korunmuş. Eskisine nazaran o kadar akıcı bir oynanışı var ki yapılmak istenenin ne kadar başarılı sonuçlar verdiği şahit oluyorsunuz. Birbirinden renkli o bölümleri, o



tasarımları hatırlayanlar vardır. Bilmeyenlerin de çok beğeneceklerine eminim. Crash'in salak sapık hareketleri ve yetenekleri, ara sıra devreye giren Coco, Uka Uka gibi diğer karakterler... Diyorum ya, nostaljinin dibine vurmuşlar resmen.

#### **İyi ki geri dönmüş!**

Basit çerçeveli oyunlardan sıkılanlar, biraz meydan okumaya göğüs gerebilenler, platform oyunlarını genel olarak sevenler, eski tayfa, özleyenler... Herkesin bir şeyler bulabileceğine inanıyorum bu üclemeden. Beni fazlaıyla memnun etti, kusur falan göremedim herhangi bir yerinde. Ama günümüz oyunlarının arasında biraz yavan kalmak zorunda kaldığı için puanı bir tık düşük olacak. Platform oyununa aç kaldıysanız bu fırsatı yakalayın arkadaşlar. Piyasada bu kalitede çok nadir sayıda oyun var. Herkese iyi eğlenceler!

#### **■ Ertekin Bayındır**

## **KARAR**

**ARTI** Tam bir nostalji bombardımanı, yeniden tasarlanmış görsel ve işitsel detaylar, eskisine sadık kalılmış mekanikler

**EKSİ** Platform mekanikleri günümüze göre basit kalıyor



Etraftaki objeleri mümkün olduğunda taramak gerekiyor

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım **The Farm 51** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Aksiyon, Gerilim** Platform **PC, PS4, XONE** Web [getevengame.com](http://getevengame.com) Dijital Dağıtıcı **Playstore**

# Get Even

Uyandın ve hiçbir şey hatırlamıyorsun. Daha doğrusu hatırlıyorsun ama sanki aklındaki veriler pek de doğru değil. Bir de şu dış ses var; ona bir çare bulsan belki de her şey çözülecek.

Korku ve gerilim türündeki oyunları severim ama beni "bööö" diye korkutan ne film ne de oyuna yakın ilişki kurarım. Benim bu tür dikkat kesilmemi sağlayan, sürekli artan gerilimdir. Ne yazık ki konu oyunlar olduğu zaman bu bahsettiğim kafadan çok da fazla yapım deneyim ettiğimi söylemeyeceğim. Tabii bir de işin bilmecesi, bulmaca kısmı var. Kimi oyunlar çok zorlayıcı bulmacalar yaparlar ki bu da günümüz oyuncusunu genelde yorar. Kimi oyunlar da sadece koymuş olmak için bulmaca yaratır. Tüm bu kombinasyonun arasında da gerilim teması bir oraya, bir buraya salınır. Hal böyle olunca dengeli bir oyun modeli kurmak giderek zorlaşır. İşte, gerilim ve bulmacanın birleştiği noktada kaliteli bir oyun bulmak bu sebeplerden ötürü çok zordur. Tüm bu zorluklara göğüs germek isteyen yapımlaraya bir tane daha eklendi diyebilirim. Kimilerini kendine bağlayacak, kimilerinin sınırlarını bozacak olan Get Even için hazır mısınız?

## Psikolojik gerilim ve polisiye bir arada!

## Gel vatandaş gell!

Ana karakterimin ismi Cole Black. Kendisiyle bazı şeyler yapıyoruz ama neden yaptığımıza dair en ufak bir fikrimiz bile yok. Her an çok fan-

tastik işler peşindeyiz. Arada koşuyoruz, arada sürünyoruz arada da önmüze geleni ortadan kaldırıyoruz. Yine de tüm bunları içgüdüsel olarak mı yapıyoruz yoksa birisi bize bunları yaptırıyor mu anlamamız pek mümkün değil. Tek bildiğimiz "şu kızı" kurtarmak. Etrafta birçok insan var ve belli ki kiza giden yoldaki en büyük engellerimizi oluşturuyorlar. Önce onları aradan çıkarmamız gerekiyor. Sonrasında kiza ulaşmak daha kolay olacak... Düşmanları temizleyip yolumuzu bulduktan sonraya işimiz daha kolay. Bak, işte kız oracıkta duruyor. Fakat üzeri bomba kaplı. Neyse ki etrafındaki insanlar konuşurken şifresini duymuş. Kaçı? Hah hatırlıyorum. Şimdi seni kurtardım kızım...

Kocaman bir ışık huzmesi, hakkımızda konuşan bir dış ses ve korkunç bir baş ağrısıyla yeniden uyuyoruz. Bu sefer farklı bir yerdeyiz. Kızdan eser yok ama aklımızın bir köşesinde kalmış. Kalmış ama belli ki aklımız bizimle birlikte gelmemiş. Uyandığımız yer bir akıl hastanesinin bahçesi; bunu kısa sürede anlamak mümkün. İçerisine daldığımız zamansa o klasik, terk edilmiş akıl hastanesi mimarisi bize sımsıcak bir "hoş geldin" yapıyor. Yazının başında da bahsettiğim üzere, sakin öyle "böö" diye korkutmalar

olacağını zannetmeyin. Her şey gayet rahat bir şekilde ilerliyor ama mekânın kendisi yeterli gerilimi vermemi başarıyor. Etrafta yaptığımız ufak bir araştırmayı ardından gözleri VR cihazına benzer aparatlarla sarılmış, farklı insanlar görüyoruz. Birçoğu hücrelerde ve farklı sorulardan muzdaripler. Etrafta bulunan evraklardan kimler oldukları ve nasıl soruları oldukları öğrenmek mümkün. Kimilerine yardım edebilirsiniz ama size nasıl bir geri dönüşü olacağını söylemem pek mümkün değil.

## Araştırma

Get Even'da bizi bir yerden diğerine götürmesi için telefonumuza güveniyoruz. Evet, yanlış duymadınız: Telefon. Fakat bu cihazın Angry Birds oynamaktan ya da Facebook'a girmekten çok daha farklı özellikleri mevcut. Bir defa cihazımız sayesinde karanlıkta kaybolmamak için ışık kullanabiliyoruz. Ayrıca UV ışıklandırması ile etraftaki el ve ayak izlerini gözlemeleyebiliyoruz. Yetmezmiş gibi bir de tarama özelliğine sahip olan telefonumuz, aynı zamanda harita görevi de görüyor. Anlayacağınız bu cihaz bizim her şeyimiz. İşıklandırma başlı başına önem taşıyor ama esas olan UV ve tarama özellikleri zira bu



oyunda ipuçları bularak bir noktaya ulaşabiliyoruz. Daha doğrusu belirli ipuçları sayesinde oyunun arka planındaki hikâye çok daha net bir hal alıyor ve sürükleyiciliği gözle görülür oranda artıyor. Haritamız üzerindeyse hem bulduğumuz, hem de üst ve alt kattaki hareketleri görmek mümkün oluyor. Tüm özellikler bir araya geldiği zaman sizin de hesaplayabileceğiniz üzere oyun içerisinde hareket etmek gerçekten kolay bir hal alıyor. Yani düşmanlar tarafından avlanmak pek olası değil. Yine de silahlar bir kere patlamaya başladığında zaman kısa sürede öldüğümüzü de belirtmek isterim. En fazla üç mermide "ggwp." Bu sebepten dikkatli hareket etmemiz gerekiyor. Çok fazla silah çeşitliliği olduğunu söyleyemeyeceğim ama oyunda kendisine büyük bir yer bulan "Bending Gun" sayesinde çok da fazla silaha ihtiyaç duyulmuyor. Bending Gun isminden de anlaşılabilençığı üzere direk sağa ya da sola ateş etmeye imkan sunan bir mekanizma. Kamera ve görüntü sistemi ile köşelerden doksan derecelik atışlar yapmaya imkân sunan bu güzide silah, oyuna büyük bir keyif katmış durumda. Tabii bir noktada tüm düşmanları keklik gibi avlıyor olmak size ne derece eğlenceli gelir, işte orası zevk ve renk kombinasyonu.

Seslendirmeler de kesinlikle gerilimin zirveye çıkışına sebep oluyor. Kullanılan efektler o kadar rahatsız edici ki oyuncu olarak her saniye diken üstünde hareket ettim. Özellikle belirli noktalara yaklaştığımız zaman giderek artan ve kimi zaman şiddetlenen efektler, muazzam bir atmosfer yaratılmasına ön ayak olmuş. Genel olarak yayılı çalgıların hakim olduğu müziklerse kabası! Anlayacağınız "müzik ruhun gidasıdır" konusunda hem fikir olmanıza sebebiyet verecek kaliteli bir müzikten bahsediyoruz.

#### Aksaklıklar

Tabii oyunun bazı sıkıntıları da mevcut. Az önce de bahsettiğim üzere, Bending Gun ile ölmek bir hayli zor. Ayrıca hızlı ve net hareketler için bu silahı kullanmak zorundaymış gibi gözüküyor. Ayrıca hikaye çok aşamalı; her ne kadar benim beğenimi kazansa da bu akıl oyunları senaryosundan sıkılmış oyuncuları pek cebzbetmeyecektir. Sadece telefona bağlı kalmak ve

her noktayı ince ince minciplamak da bir noktadan sonra yorucu bir hal alıyor. Genel hatlarıyla grafikler çok iyi gibi gözüküyor olsa da detayda hala yeterli kaliteye sahip değiller. Bu sebepten bazı kaplamalar göz dağlayabiliyor ki benzeri bir durum animasyonlar için de geçerli. En büyük sıkıntısı bir noktadan sonra sürekli aynı şeyleri yapıyor olmak. Keşke biraz da aha farklılık eklenebilseydi demeden edemedim. Yine de biraz gerilim, biraz FPS ve biraz da bulmacanın peşindeyseniz, kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir yapım olduğunu düşünüyorum.

■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Harika gerilim teması ve atmosferi,

Bending Gun ve oyuna etkileri, zekice hazırlanmış bulmacalar

**EKSİ** Sıkıcı oyun yapısı, kendisini tekrar eden oynanış, telefonsuz bir şey yapamıyor olmak





Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür MMORPG Platform PC, PS4, Mac Web [www.finalfantasyxiv.com](http://www.finalfantasyxiv.com)

# Final Fantasy XIV Stormblood



30 yıl boyunca Final Fantasy diyarına hiç adımı atmamış biri, takvim sayfaları 1 Temmuz 2017'yi gösterirken kendini bir anda o evrende bulursa ne olur? Merak ettiyseniz sizi bu yazıya alalım çünkü karşınızda artık Final Fantasy hayranı biri duruyor.

İk on yılını Nintendo'da geçiren Final Fantasy, 1997 yılı itibarıyle PC ve PlayStation platformları taşınarak daha büyük bir kitleye hitap etmeye başlamıştı, aslında benim de yanımında oynandığında izlediğim ama nedense içine girmeye cesaret edemediğim bir dünya oldu. "30 yıldır devam eden bir oyuna girmek zor olmaz mı, baştan mı başlamak lazım? Hadi o kadarını oynayamam da, hepsini bir okusam mı?" derken, kendimi bir anda karakterimi şekillendirirken buldum ve gerisi çorap söküğu gibi geldi. Final Fantasy hayranları bir tarafa, benim gibi olanlara sözüm şu. Hiç korkmayın, bu dünyada size de bir yer var.

## Korkunun ecele faydası yok

Oyuna başlarken, Hyur, Elezen, Lalafell, Roegadyn, Miqo'te, Au Ra seçeneklerinden karakterinizi seçip, yüzündeki çile, yara izine, saç modeline, burnunun şekline kadar kendisini özelleştirmeniz mümkün. Hayalinizdeki kişiyi ya da kendinize benzeyen birini yaratmak tamamen sizin elinizde. Irk ve klan seçiminden sonra sınıfınızı belirlemeniz gerekiyor. Gladiator'ü seçtiniz diyelim, oyunun sonuna kadar o sınıfta kalmanız gerekmiyor, oyun içinde belli bir seviyeye geldikten sonra sınıflar arası degi-

## Choboco tam olarak nedir?

Final Fantasy II'den beri oyunda olan ve gagali devekuşuna benzeyen Choboco, tarih öncesinde yaşa-mış, yaklaşık 2 metre uzunluğundaki en büyük uçamayan kuş olan Gastornis'ten esinlenerek yaratılmış. Square Enix'in başka oyunlarında yer yer görülebilen Choboco, Final Fantasy serisinde binek hayvanı olarak kullanılsa da belli bir seviyeye eriştiğten sonra kısa mesafeleri de uçar hale gelebiliyor.

şıklık yapabilirsiniz. Hazırlık aşamasını çok da uzatmayın çünkü yardıma muhtaç, çok sayıda insan Eorzea'da sizi beklemekte. "Hikâyeyi az çok anladım, haritayı kullanmayı da öğrendim, dertli arkadaşların problemini de çok zorlanmadan çözebiliyorum, o kadar da korktuğum gibi değilmiş" derken konfor alanından çıkmam ve uğur böceklerini öldürmem isteniyor ki işte orada ufak bir kırılma yaşıyorum. Tatlı tatlı şehirde gezip al gülüm ver gülüm yaparken niye uğur böceği öldürüyorum ki? Ejderha, kurt, türlü tuhaf yaratık tamam da, neden uğur böceği? Neyse, görev görevdir diyerek gözlerimi kapatıp vazifemi yapıyorum. Böylelikle uçsuz bucaksız araziler, her yeni yerde karşımıza çıkan dev kaplumbağalar, havuç canavarlar, sinek kümeleri, tuhaf koynular ve daha birçok yaratıkla karşılaşacağımız dünyanın kapısı açılmış oluyor. Oyunda ilerledikçe marangoz, demirci, zırh yapıcısı, kuyumcu, derici, dokumacı, kimyager, aşçı, balıkçı, madencili ve bitki bilimleri alanlarında da kendinizi geliştirip, her şeyi yapabilemen bir kahraman bile olabilirsiniz.

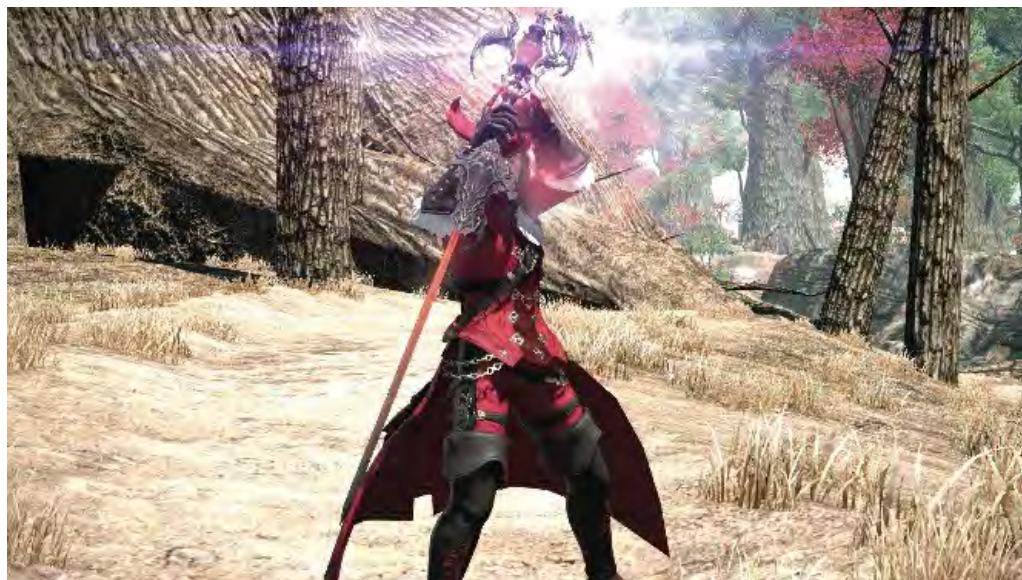
## Yollar yürümekle aşınmaz

MMORPG oyunlarına alışık olmayanlar için sağ-

dan soldan koşan insanlar, ekranın kalabalık olması ilk başta rahatsız edici ama bir süre sonra buna alıştıysınız. Oyunda ulaşım için teleport sistemi, Aether denen bağlantı noktaları, Chocobo denen devekuşuna benzer binek hayvanları kullanılsa da daha çok yürüyerek, koşarak gidilebiliyor bir yerlere. Dağları, tepeleri aşırı haritada yeni yerler açıkça bir gururluyor insan ama teleport paralı olduğundan -özellikle de ilk zamanlarda- günlük adım sayımı eklenmesini talep edecek kadar çok fazla kilometre kat ettiğimi söyleyebilirim. Yürüme, hoplama, koşma sırasında, "FATE alanına yaklaştınız, katıldınız" gibi yazıları gördüğünüzde omuz silkip hiçbir şey olmamış gibi o alandan uzaklaşabilir ya da sizden istenen görevi yerine getirebilirsiniz. Eminim ki yaratıklar dadanmıştır bir yere ve onları temizlemeniz isteniyor, diğer oyuncuların hareketlerine bakıp aynışını yapabilirsiniz. "Ben daha oyuna yeni başladım, girmesem daha iyi" demeyin çünkü karşılaşlığınız her FATE sizin seviyenize uygun oluyor ve karşılığında deneyim puanı ya da GIL kazanabiliyorsunuz. Ana görevlerin dışında ünlem gördüğünüz herkese "dostum, derdin nedir, ne yapabilirim?" ifadesiyle yaklaşın ki para, deneyim puanı, kıyafet, takı kazanmanız yanında seviyeniz de arttığınızdan asıl görevinizi yapmanız biraz daha kolaylaşın.

Oyunda ilerlediğinizde işin içine zindanlarda toplu halde yapılan görevler giriyor ki bunlar için kendinizi hazırlamış olmanız şart... Aslına bakarsanız bu yan görevler çok saçma da olabiliyor, işte sebze bostanımı temizleyebilir misin, yok git şu adamların mezarlara çiçek koy, barda biraz yardıma ihtiyacım var, siparişleri al, lavanta tarlasına uğur böcekleri dadanmış bir zahmet onları uzaklaştır vesaire. Bütün bunları geçtim, koca savaşçı kız kılıçını kuşanmış, giymiş zırhını, gayet saldırmaya hazır. Neymiş, bir amcanın morali bozukmuş, "git dans et".

Gidip tuhaf büyük böcekleri öldüreyim deseniz



de olmuyor, kızımız bir anda tatlı tatlı dans etmek zorunda kalıyor. Bu dans meselesi de ayrı mesele. Seviyeleri var ve bir anda savaşçı kariyerinizi falan kenara bırakıp dansçı olmayarak verebilirsiniz, laf değil.

### Stormblood, fantezi hayatımıza ne katacak?

Önceki eklentilerde de bolca sulu alan ve hatta balıkçılık gibi seçenekler olmasına rağmen neden yüzemiyyorum ben diyenler varsa aranızda, Stormblood'ın oyuna katıldığı yeni özelliği görüp "atın beni denizlere" diyebilirler. Yeni eklenti paketimizle birlikte karakterimiz yüzmeye ve dalmayı öğrenmiş, sualtı dünyasındaki devasa yosunlar, Ninja Kaplumbağa'yı andıran canlılar ve ilginç balıklarla birlikte maceralara atılmamızı bekliyor. Uzakdoğu esintili olan güzide eklenti paketimiz, Kugane, Ala Mhigo ve Doma gibi yeni bölgelerde koşturralım, yeni zindanlarda keşfe çıkalım istiyor.

Kılıç kullanmayı seven Gladiator, mızraklı Lancer, okçu Archer, Baltalı Marauder ve tekme tokatla çözerim ben bu işi diyen Puglist sınıflarına bir de yeni savaşçı Samurai ekleniyor. Adından anlaşılabileceği gibi Uzakdoğu'lu olan karakterimiz, hem kıyafetleri hem de kullandığı katasıyla yeni bir oyun deneyimi sunmakta. Büyü, şifacı sınıfları Conjurer, Arcanist, Thamaturge yanına etkileyici özelilikleriyle Red Mage de eklenmiş.

Oyuna yeni başladığınızda bu eklenti paketini kullanabilmek için en azından level 60'a ulaşmanız gerekiyor. 25 \$ karşılığında oyunun ana görevlerini atlayıp seviyenizi artıtabilirsiniz ama bu ne kadar oyuncu ruhuna sığar bilemiyorum açıkçası. Bütün oyunu sindire sindire oynayı hak ederek gelmemi tercih ederim. FFXIV başta korkutucu gelse de sizi hemen dünyasına buyur eden bir oyun. Bir girip bakmak isteyebilirsiniz.

### ■ Nevra İlhan

## KARAR

**ARTI** Oyun sıkmadan, çok fazla zorlamadan siziambaşa bir dünyaya götürüp, saatlerce oynamanızı sağlıyor ve seviye atlardıkça emeğinizin karşılığını alıyzsunuz

**EKSI** Stormblood paketini oynayabilemek için 60.seviye olmanız şart, Türkçe dil seçeneği yok, çağ dışı aylık ödeme modeli





# Pyre

Kazanmak veya kaybetmek değil, bir takım olarak savaşmak önemli.

Oyun dünyasının en ilgi çekici türlerinden olan rol yapma konusu, yıllardır farklı beklenileri öne çıkartır. Bazı oyunlar vardır ki saatlerce oynasanz bile aradığınız memnuniyeti erişmenize izin vermez, bazıları vardır ki sadece iki saatlik oynanışıyla bile sizi derin okyanuslara sürükler. Pek sevgili Supergiant Games kendisini bize kanıtlayalı bayağı oldu ve firmanın ilk oyuları olan Bastion ve Transistor'dan sonra bu sefer gizemli bir evrene adım atıyoruz: karşımızda Pyre.

Oyunun hikayesi bizi sürgündeki bir grupta tanıştırıyor ve onların mücadelesi, inanılmaz bir evrenle harmanlıyor. Pyre'da isimsiz, yüzsüz ve istersek bile cinsiyetsiz bir okur rolündeyiz. Sürgündeki grubumuzu özgürlüğe kavuşturmanın tek yolu ise antik oyunlara katılmak.

Oyunumuzun türü aksiyon ve rol yapma ancak rol yapma kısmı daha ağır basıyor. Hedwyn, Jodariel ve Rukey Greentail isimli karakterleri kontrol ediyor ve onların 3v3 şeklindeki karşılaşmalardan galip çıkışmasını sağlıyoruz. Oyunun ilk birkaç dakikasında ambiyansa ve oynanışa alışmanız zaman alabilir ancak bir kere ustalaşırsanız; gerisi tereyağından kil çeker gibi kolay.

İlk görevi tamamladıktan sonra tüm hikayeyi az çok kestirebiliyoruz; hangi yoldan veya nasıl gideceğimiz gibi. Oldukça eşsiz ve pastel renklerin hüküm sürdüğü oyunda, sulu boya efektlerine de denk gelmek mümkün. Yolculuğumuz boyunca her durak, bize seçim şansı sunuyor. Gece vakitleri dirlene-

bilir, partimizin gücünü artırmak için onların çalışmasını sağlayabilir, alanı araştırabilir ve bir takım değerli eşyalar bile bulabiliyoruz.

İşte tam bu noktada haritanın belli noktalarını birkaç kere oynamak zorunda kalabiliyoruz. Pilimizi pirtimizi topladık, günlük işlerimizi yaptık ancak Doğu'ya gitmişken, Batı'daki aksiyonları es geçtiğ. İşte burada bütün yolu geri dönmemiz gerekebiliyor.

Pyre, adını aldığı yanın odun yığını konusunu kale mantığına dayamış. İki takım 100 puan- dan başlıyor ve tíkí futbol mantığındaki gibi karşılaşıyorlar. 3'e 3 olacak şekilde ortadaki topu ele geçirip, karşı takımın odun yığınına fırlatmaya çalışıyoruz. Tabii bunu belli bir takipte, takım arkadaşımıza pas atarak veya karşı takım topu ele geçirirse, düşürmesini sağlayarak yapıyoruz. Pyre için "game over" konusu söz konusu değil. Yani katıldığımız ayinlerdeki maçları kazansak da kaybetsek de, oyun kaldığı yerden devam ediyor. Hatta belli noktalarda bazı kayiplar, takımımızın daha da yakınılaşmasını sağlıyor.

Oyunun diğer bir artısı ise şu; Versus modunda, arkadaşımızla karşılıklı maçlar atabiliyoruz. 20 farklı karakter arasından seçim yapıp, üçlüümüz oluşturmak mümkün.

Oyun hakkında yazılabilecek çok şey var. Pyre, kendi dünyasında benzersiz motifler, çizgilere benzeyen koyu renklerle hareket eden zeminler ve içimizi kırık kırık eden müziklerin yanında, dinamik karakterlerle dolu. Ayin maçları heyecan verici ve bir kere başlayınca, "hadi bir maç daha" diyerek saatlerimizi harcayabiliyoruz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

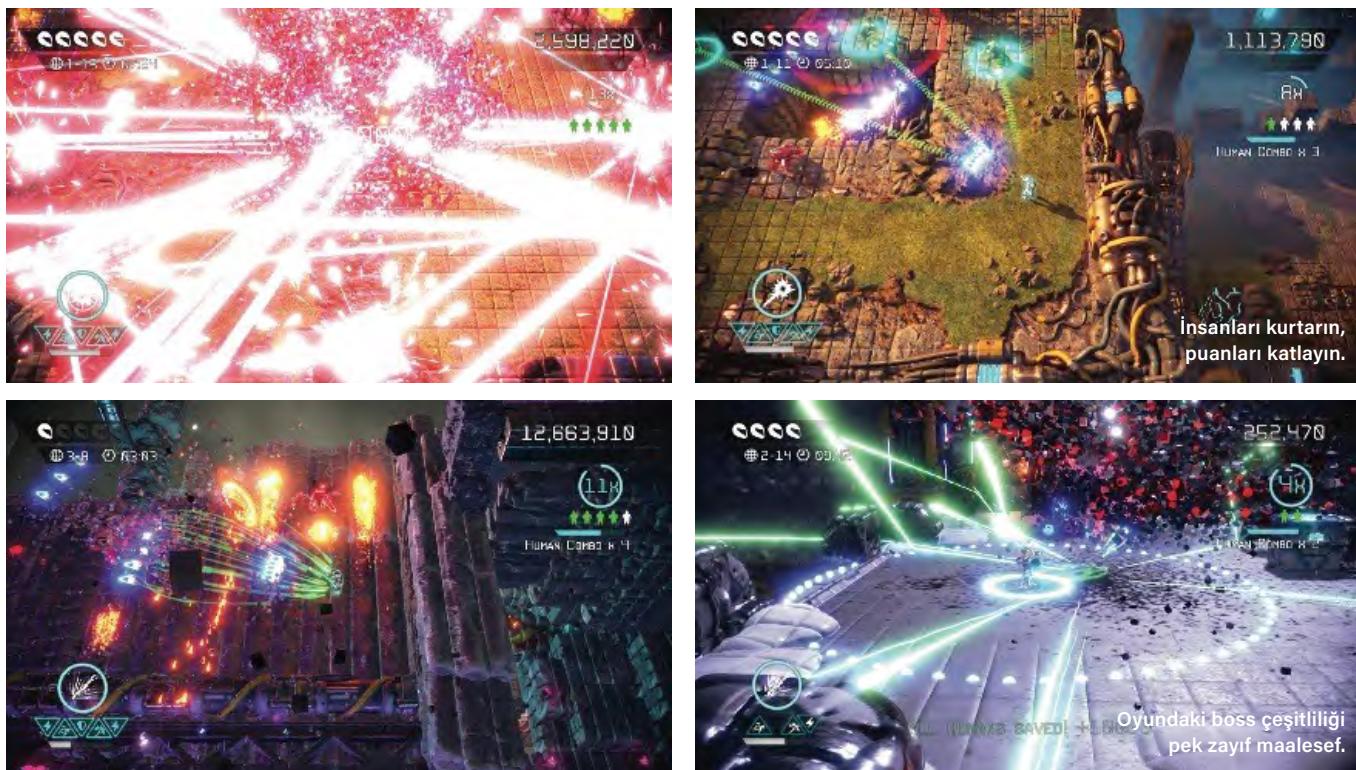


## KARAR

**ARTI** Etkileyici müzicle harmanlanan renkli atmosfer, özenli karakter çizimleri ve detayları

**EKSI** İlk birkaç saat hikaye yavaş gelebilir, Versus modu online olarak oynamamıyor





Yapım Housemarque Dağıtım Housemarque Tür Shoot'em Up Platform PC, PS4 Web [www.housemarque.com](http://www.housemarque.com)

## Nex Machina Death Machine ★

Gözleriniz yuvalarından fırlayıcaya kadar düşman saflarını ateş altında bırakmak isteyenler için, Resogun'ın yapımcısı geri döndü!

**E**y ahali! N'aber? Nasıl geçiyor sıcaklar falan? Size şimdi bu sıcaklarda ecel terleri döküp infilak etmenizi sağlayacak bir oyundan bahsedeceğim. Adı Nex Machina. Yapımcısı Housemarque. Hatırlarsanız bu adamlar PS4'ün ilk oyunlarından biri olan Resogun'ı yapmıştı. İşte oradaki işlerini bitirdikten sonra da Nex Machina'yı tasarlamaya başlamışlar.

Eski dönemin Arcade oyunlarını çokça hatırlatan Nex Machina, Resogun benzeri bir shoot'em up. Shoot'em up nedir, önüne geleni vur. Nex Machina TAM anlayımla böyle bir oyun. Yani bu oyundan daha büyük bir shoot'em up ancak Japonların ruh hastası shoot'em up'ları olabilir. Eğer şu sankiyeye kadar ilginizi çekebildimse ve oyun sizde bir kırıdanmaya neden olabildiyse, bir sonraki açıklamam geliyor: Oyunda herhangi bir senaryo izine rastlayamıyzıuz! Evet, bölümlere ayrılmış olan Nex Machina'da tek bir amacınız var: O bölümden sağ salım çıkmak ve bunu yaparken en yüksek skorу tutturmak. Her bölüme sahip olduğunuz sınırsız cephaneli silahınız ve eğer toplamayı başardıysanız, ikincil güçlü silahınızla başlıyor, üstünüze akın akın

gelen düşmanları öldürüyor ve daha yüksek skor ve tam başarı için en saçma yerlerde sizi bekleyen insanları kurtarmaya çalışıyorsunuz. Düşmanlarınız her zaman sizin olduğunuz yere doğru geldiği için sürekli bir adrenalin söz konusu oluyor. Strateji belirleyecekseniz, biraz düşünücekseniz, bunların hepsini ateş edip düşman yaratıklardan kaçarken yapıyorsunuz.

Oyun bayağı bir zor. Normal zorluk seviyesinde bile zor. İşin en ama en kötü tarafıysa ilerleyen bölümlerde oyunun heften tırlatması ve sizin de ister istemez ölecek olmanız. Pardon, bu en kötü tarafı değildi. Asıl cehennem şu ki öldüğünüzde, kazandığınız silah güçlendirmeleri de ortadan kayboluyor ve o zorlu düşmanlarla, sıradan silahınızla mücadele etmeye çalışıyorsunuz. Bir başka sınır bozucu konu da ikincil silahınızı yanlışlıkla yere düşmüş olan yeni bir tanesiyle değiştirme olasılığınız. Bu olduğunda geri dönüş şansınız olmuyor ve en zorlu durumlar için sakladığınız o lazer, bir anda kaybolup gidiyor. En azından sahip olduğumuz da yere düşseydi de dönüp alabilseydik...

Oyunun multiplayer kısmında ise online seçeneklerin olmadığını görüyoruz. Geçmiş dönemlere

selam çakma adına yapımcılar, aynı ekranда anlaşmalı olarak oyun oynamamıza izin vermiş. Yani eve çağırıldığınız bir arkadaşınızla artık Nex Machina'da bol bol ölebilirsiniz. Tam fanatiklerine hizmet eden bir oyun yapmış Housemarque. Reflekslerine ve sabrına güvenen herkes bu oyunu satın alabilir. Lakin oyunlardan çabucak sıkılan, başarısız olunca gamepad'ı ekrana gömmekten çekinmeyen biriyseniz, Nex Machina'dan uzak durunuz. ■ **Tuna Şentuna**

### KARAR

**ARTI** Aksiyon zirve yapmış. Aynı ekranda oynanabilen multiplayer oyunlar.  
**EKSİ** Zorluk seviyesi bazı eksik oyun mekanikleri yüzünden iyice artıyor.

• (82)

# Tokyo 42

İşlemediğiniz bir cinayetten sorumlu tutulduğunuzda tek çare kaçmak mıdır?

Tokyo 42'nin ufak bir özeti çıkmak isteydim, sanırım bu açıklama yeterli olurdu. Hikayeyi biraz geri planda tutup oynamanı bilirliğine abanan Tokyo 42, beklemedigim kadar iyi bir oyun olarak karşıma çıktı.

Tokyo 42, SMAC Games isimli ufak bir firma tarafından Unity grafik motoru kullanılarak geliştirilmiştir. Grafik motorunun öyle aman aman iyi olmadığını hepimiz biliyoruz. Ancak geliştirici ekip bu ufak motoru kendilerince geliştirip ortaya bir sanat eseri çıkartmış. Hikayemiz yakın gelecekteki Tokyo şehrinde geçiyor. Izometrik bir bakış açısıyla tüm şehri görebiliyoruz. Şehri farklı açılardan seyre dalarkan "Vay arkadaş, kutucuklardan böylesine güzel bir şehir nasıl modellemişler" diye kendime sormadan edemedim. Oyunun sanat eseri kısmı da işte bu görsellikte yatıyor. Yüksek binalar, renkli tabelalar, son model uçan araçlar ve yaşayan Tokyo şehrinde suikast işleyerek, bu meslegenin üst basamaklarına tırmanmaya çalışıyoruz.

Bu tırmanma süreci, suikastçılık yapma oyunlarına ufak tefek atıflar yaparak ilerliyor. Her seferinde daha kalabalık gruplara karşı mücadele ediyoruz. Oyunun en can alıcı kısmı(!) ise gerçekten de tek sıkımlık canımız olması. Yine de ölmekten korkmayın çünkü yardımımıza son teknoloji ürünü NaNoMed ilaçları yetişiyor.

Hikaye de biraz bu ilaçların üzerine işlenmiş durumda. Yeni geliştirilen bu ilaçlar sayesinde ölümü kandırmak artık mümkün hale gelmiş. Eğer bir yerde ölürseniz, bu ilaçlar sayesinde tekrar dirilebiliyorsunuz. Tek sıkıntısı ilaçları

düzungün bir biçimde almak gerekiyor. Bu yüzden uzun zamandır kimse ölmüyor. Eh, birisi ilaçını almayı unuttuğu ve cinayete kurban gittiği için de hikayemiz başlıyor. Bu altyapıya sahip bir hikayenin çok kuvvetli olmamasını bekliyorsunuz ama oynamabilirlik, şehrin büyüleyici atmosferi ve saykodelik parçalarla kendinizden geçtiyorsunuz. Oyunun ana görevlerinin toplamda 12 saatte yayılmış olmasıyla bu çılgınlığı doya doya yaşıyorsunuz. Görevlerin bazıları gerçekten de gereksiz zor. Göreve farklı bir açıyla yaklaşmaya çalışsanız bile defalarca ölmek sınır bozucu olabiliyor. Bu yüzden elime bir minigun alıp sağa sola sıkarak yolumu açmamla, katana ile gizlice ilerlememin arasında hiçbir fark yok. Görevler bir noktadan sonra monotona bağlıyor. Özellikle motorsiklet ve parkur görevlerinin hikayeye katılmasıyla birlikte kendinizi saç baş yoldurtacak durumlar içerisinde buluyorsunuz. Karakteri kullanmak, ateş etmek, zıplamak ne kadar kolaysa motosiklet kullanmak da bir o kadar zor. Kendi kafasına göre sağa sola yatmasından dolayı, zamana karşı mücadele ettiğim görevleri onlarca kere denedim biliyorum.

Bir arada bir derede kaldığım tek konu ise Nemesis sistemi. Bunu ilk gördüğümde aklıma hemen Shadow of Mordor gelmişti. Diğer suikastçiler ile karşılaşmak, rakip olmak, onların görevlerine karışmak keyifli olabilirdi. Ancak bu sistemi biraz daha basit işlemiştir. Belli zamanlarda ekrana yakınlarında bir rakibimiz olduğuna dair uyarı çıkarıyor ama bunun kim olduğunu bulmak bize kalmış. İster sağa sola

sıkıp tüm sıvilleri öldürüp kendisini açığa çıkarmasını bekliyorsunuz, ister seniz de ilk atışı onun yapmasını bekliyorsunuz. Keşke bu sistemin üzerine biraz daha düşüleymış. Öte yandan oyunun bir de multiplayer kısmı bulunuyor ama serverlar çoğunlukla boş. Dolu server yakalamak için dakikalarca beklemek durumunda kalıyorsunuz. Girdiğinizde ise yetersiz kalan bir Deathmatch atmak durumundasınız. Oyunun güzel yanları bir hayli fazla olmasına karşın, oyuna ekledikleri ufak tefek ektilere biraz daha çalışmalari gerekiyormuş. Son dakikada akıllarına gelmiş de eklemeye karar vermişler gibi kokuyor. Hepsi bir yana bırakırsak, ufak -ve oldukça uygun fiyatlı- bir oyun olmasına rağmen başında saatlerce vakit harcayabilirsiniz. Açık dünya yapısı ile ufaktan bir GTA 1-2 havası da almadım değil hani. ■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli atmosfer, oynamabilirlik, müzikler, kamera açıları

**EKSİ** Zayıf multiplayer, kendini tekrar eden görevler, yetersiz Nemesis Sistemi





Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PS4 Web [www.finalfantasyxii.com](http://www.finalfantasyxii.com)

# Final Fantasy XII Zodiac Age

PS2'nin son efsanelerinden biri bu defa PS4'e geldi. "Yenilenmiş" FF, acaba devre ayak uydurabilmiş mi?

**F**inal Fantasy XV sayesinde tüm dünya FF efsanesini bir kez daha yaşadı ama 15. oyun bir efsane olmaktan uzaktı. Oysaki eski-den, yedinci oyunla başlayan iyi bir gidiş vardı. Hiçbir FF oyunu boş değildi ve FFXII ile de çok iyi bir değişim yakalanmıştı.

Şöyledi ki, FFXII'den önceki tüm FF oyunları standart bir sıra tabanlı savaş sistemi içermekteydi. FFXII ile birlikte çok daha dinamik bir oyun mekaniği geldi ve artık savaşlar, farklı bir bölüme geçmeden, harita üzerinde, gerçek zamanlı olarak yapılmıyordu.

FFXII'nin bir başka güzellikleri daha vardı; o vakitte kadar FF oyunları hep dünyayı kurtarmak üzerine şekillenmişti lakin bu oyunda politika ve milletlerin birbirleriyle savaşı söz konusuydu. Görsel anlamda da büyük yenilikler vardı oyun-da lakin şu döneme uyarlanan Zodiac Age için bunu söylemek pek mümkün değil.

**Büyük düşmanlara karşı savaşırken mutlaka bir adamınızı şifacı konumuna oturtun.**



Evet, büyük ihtimalle seneler seneler önce oynamış olduğunuz ve hakkında pek az detay hatırladığınız FFXII, "remastered" versiyonuyla karşımıza. Aslına bakarsanız değişimler çok fazla değil ama oyunu bir ölçü ileri götürmüştür diyebiliriz.

Öncelikle grafikler... Artık kaplamalar HD kalitesinde ama her detayla da çok fazla uğraşmadığından çoğu zaman dümdüz kaplamalar görebiliyoruz.

Bundan daha önemli bir yenilik, karakterlerimize sınıflar seçmemiz istenmesi. Eğer hatırlarsanız daha önce istediğimiz karakteri, "license board" adındaki yetenek tablosundan istediğim gibi geliştirebiliyorduk. Bu bence hiç de fena bir sistem değildi ama şimdi 12 kadar farklı sınıfa özel yetenek ağaçlarıyla işler daha da derli toplu olmuş. (Ben Vaan'ı Bushi ile Katana'lı bir savaşçıya döndürdüm örneğin.) Bir başka yenilik de Trials adındaki savaşlar. Bunlara dilseniz oyunun hemen başında da ulaşabiliyorsunuz fakat mücadelenin sonunu getirebilmek adına her anlama gelmiş bir takıma ihtiyacınız bulunmaktadır. Bunun nedeni de art arda gelişen savaşların hızla zorlaşip FFXII dünyasındaki zorlu düşmanlara doğru ilerlemesi.

Bunların yanında birkaç ufak yenilik daha var ama onları da oyuna alınca keşfederiniz. Fakat zaten tahmin ediyorum ki bu oyunu çoğu ilk defa oynayacaksınız çünkü PS2 zamanından kalanlar artık çoluk çocuğa karışır oyun dünyasını çoktan terk etmiş olmalı.

Size şöyle söyleyeyim, FFXV'in yarattığı hayal

kırıklığının ardından Zodiac Age ilaç gibi geldi. Oynanış eğlenceli, konu sağlam, yapacak iş gani, her savaşın ardından kazanılan LP'ler ile yetenek ağacında bir bir eşyaları, yetenekleri açmak apayrı bir keyif... Görsel kaliteye çok takılmazsanız, FFXII: Zodiac Age'i yepen bir oyun gibi görmenz, işten bile değil. ■ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Senaryo gayet iyi,

oynanış eskimemiş.

**EKSİ** Görsellik biraz tırtıltı.

(85)





Yapım Grey Wolf Entertainment Dağıtım Iceberg Interactive Tür 4X, Strateji Platform PC Web [www.dawnofandromeda.com](http://www.dawnofandromeda.com)

# Dawn of Andromeda

Onca başarılı alternatif içinde unutulmaya aday bir 4X oyunu...

Birkaç yıl önce hayalimizde görsek inançlı bir dönem yaşıyoruz. Son iki yıldır tam anlamıyla uzay temali 4X strateji oyunları patlaması yaşanıyor ve nerdedeyse her ay yeni bir 4X oyunu ile karşılaşmak artık çok olağan bir hale geldi. Önceki incelemlerde de belirttiğim gibi, bu gelişmede en büyük payın, yüzbinlerce satarak büyük para kazanan Stellaris'e ait olduğunu hatırlatmak lazımdır.

Öyle ki, artık yeni 4X'lerin hepsi, nerdedeyse Stellaris'in bir kopyası gibi piyasaya çıkıyor. Ancak neyse ki, bazı yapımcılar kendi oyunlarını farklılaştırıp Stellaris'in başarısını bir adım öteye götürebiliyorlar.

Fakat ne yazık ki Dawn of Andromeda için aynı yorumu yapmak mümkün olmayacak. Sonda söylenecek detayı şimdilik açıklayamam ama bu, oyunun kötü olduğu anlamına da gelmesin. Neden iyi veya neden kötü olduğunu yazının içinde detaylıca açıklayacağım. Dawn of Andromeda'yı kurduğunuzda, oyu-

nun ara yüzünün, grafik yapısının Stellaris ile benzerliği hemen dikkatinizi çekecek. Elbette, 4X oyunlara temiz bir görünüm kazandıran Stellaris görünümünü taklit etmek, olumsuz bir davranış sayılmaz. Bu görüntünün diğer oyunlarda da çoğalması, göz sağlığımız ve göz zevkимiz açısından olumlu bir gelişme. Oyunu, Stellaris'le karşılaştırmanızda neden olan bu benzerliğin arkasında ise yapımcının oyuna eklediği başarılı bir senaryo yer alıyor. Dawn of Andromeda'yı, çıplak bir 4X olarak değil de, insanoğlu medeniyetini galaksiler arası yolculuğa çıkaracak gelişmeleri yönettiğiniz bir macera gibi oynamaya başlıyorsunuz ve bu sırada, sürprizi bozmak istemediğim için açıklamadığım olaylar silsilesi ile kendinizi oyuna kaptırabiliyorsunuz. Sürprizler, savaşlar, ihanetler, dostluklarla bezenmiş bir öykü siz bekliyor olacak.

Ancak öte yandan, oyunun öykü anlatımındaki başarısı, oyun mekanizması konusunda kendini tekrar etmiyor. Ne yazık ki, oyun de-

taylarda ve size sağladığı seçeneklerde çok zengin değil ve bu da oynanışı olumsuz etkileyen bir faktör. Dawn of Andromeda yine de başarısız bir oyun sayılabilir zira başka oyunlarda kolay göremeyeceğiniz zengin bir diplomasi yeteneği mevcut ve bir galaktik imparatorluk olarak, diğer ırklarla güçlü bir diplomasi ağı kurabiliyorsunuz. Rakiplerinize karşı birleşebiliyor hatta diploması yoluyla rakiplerinizi zor durumda bırakıp size boyun eğmeye zorlayabiliyorsunuz. Bugünün oyun dünyasında, bir oyunu "iyi veya kötü" olarak nitelendirmek kolay değil. Zayıf özelliklerini nedeniyle bugün beğenmediğimiz bir oyun, birkaç ay sonra aldığı bir güncelleme ile tadından yenmez duruma gelebiliyor. Dawn of Andromeda'da da bu potansiyel var. Taktik savaşlığı güçlendirerek, haritaya biraz daha yetenek kazandıracak bir güncellemenin oyunu güçlü bir 4X örneğine çevirmesi işten bile değil. Yeter ki yapımcısı, bu konudaki eleştirileri dinlesin ve harekete geçsin. Bu türü seviyorsanız, gözünüz Dawn of Andromeda üzerinde olsun. ■ Cem Şancı



## KARAR

**ARTI** Güzel grafik ve sesler, diplomasi özellikleri, başarılı senaryo

**EKSİ** Taktik savaş zayıf, stratejik yetenekler detaylı değil



Yapım **Prideful Sloth** Dağıtım **Prideful Sloth** Tür **Macera** Platform **PC, PS4** Web [www.yonderchronicles.com](http://www.yonderchronicles.com)

# Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

Bölüm içinde görevden göreve koşarak kimsenin burnunu kanatmadan oyun oynamak da varmış...

**Y**onder, ilk defa radarıma girdiğimde "Bunu ben oynamalıyım!" demiştim. Nitekim öyle de oldu ve Yonder incelemem için bana sunulduğunda bayağı bir sevdim. Neden sevinmeyecektim ki? Kocaman bir açık dünya ve The Legend of Zelda: Breath of the Wild benzeri rengarenk manzaraları ile dikkat çeken bir oyun vardı karşısında. Yüklemesi tamamlandığında ve oyuna girerek basit de olsa karakterimi yarattığımda (cinsiyeti, saç rengi, göz rengi ve vücut yapısı) maceraya hazırlıdım. Bir gemide başlıyordu macera. Karakterimiz, Gemea adlı kocaman adaya doğru küçük bir mürettebat ile yelken açıyordu. Fırtına çıktı, gemi alabora oldu derken zor bela da olsa adaya varmıştık. İşte şimdi macera başlayacaktı! Her daim özendiğim Zelda serisinin kahramanı Link gibi kötülüğü def edecektim. Kötülüğü def ettim de... İnsanlara yardım ederek, köprüler kurarak, çiftçilik yaparak, balık tutarak, gemiler onararak...

Yonder'da savaşmak diye bir şey yok arkadaşlar. Biraz Minecraft, açık The Sims'i andıran oyunda amaç "Sprite" denilen sihirli yaratıkları toplayarak onların yardımı ile "murk" adındaki kötülüğü yok etmek. Sprite'lari keşfedebilmek için de Gemea halkına yardım etmemiz lazım. Adaya ilk adım attığımızda neler olup bitiyor pek net değil. Tamam, kötülük var ve yenilmesi gerek ama ne yapmamız lazım? Adanın başından edindiğimiz ilk sprite'imiz bize yakınlarında bir

kasabanın olduğunu söylüyor ve orada önce ilk görevimizi, ikinciyi - üçüncüyi, üçüncü bile bitmeden dördüncüyü derken bir baktım ki quest listemde on görev birikmiş. Bu görevler de işte beş tane kırmızı balık tut, Ali'nin çiftliğini onar, onarmak için çivi satın al, Ahmet için odun topla - git ağaç kes bunun için, Ayşe için şu kadar çiçek topla gibi envai çeşit. Ve dediğim gibi bir görevi yaparken başka görevlere denk gelmek bir süre sonra adamın içini karartıyor. Görev listesi dolup taşıyor, bir karmaşa bir hengaç derken boş boş arazide ırgatlık yapmaya başlıyorsunuz.

Oyunundaki karakterimiz birazcık hantal. Oyunu etkilemese ağır hareket ettiğini fark ediyorsunuz. Her görevden sonra envanterimizle beraber kullanabileceğimiz alet edevat da çoğalıyor. Önceleri sadece taş kırmak için çekiç varken, balta, tırpan, orak, kazma gibi aletlere de kavuşarak tam donanımlı bir "emekçi" oluyoruz. Yeri geldiğinde öğrendiysek topladığımız malzemelerle yeni eşyalar (odun + çivi = palet gibi) üretiyor, henüz o eşyayı üremeyi bilmeyorsak tüccarlarla takasa girişiyoruz. Yonder para birimi kullanıyor. Ticaret tamamen takas üzerine kurulu.

Yonder'in en dikkat çekici yönü şahane grafikleri. Rengarenk manzaralar, gece ve gündüz hatta mevsimler, ne ararsanız var. Geceleyin yağan yağmurdan süzülen yapraklarla, kocaman dağ manzaralarından çöl şehirlere, karlı

dağ tepelerine kadar ne ararsanız var. Gemea üzerinde ikamet eden sevimli insancık ve hayvancıkları da es geçmemek lazımdır. Bir tilkiye yem verdığınızda sizinle dostluk kurup bir süre peşinden koşturması gibi tebessüm ettiren detaylar mevcut. Hatta kötü olan "murk" bile bir şekilde büyülüyici. Gemea'nın sekiz farklı bölgesi bulunuyor ve hepsi bize farklı bir iklim sunuyor. Çöller, tropik kıyı şeridi, karla kaplı dağlar, ağaçlarla örenli ormanlar gibi, işte ne ararsanız var.

Yonder, estetik açıdan güzel bir oyun. Açık dünyada geçmesine karşın pasifist tutumu, öldürmeden de dünya kurtarılır felsefesi hoş AMA iyi bir senaryoya sahip olmaması en büyük negatif. Halkın ihtiyaçlarını karşılamak da bir yere kadar. Sonuçta heyecan da lazım ve o heyecan Yonder'da bulunmuyor. Bunun üstüne görevlerin dağ gibi birikmesi ayrı bir dert. Demem o ki benim gibi Yonder'dan bir Zelda beklemeyin sakın. Büyük bir macera beklerken odun toplamak - taş kırmak biraz depresif bir hava yaratırabilir.

## Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Harika görsel sunum, savaşmadan da kazanabilme düşüncesi

**EKSİ** İrgatlık da bir yere kadar, heyecansız oynanış, birikip kontrolden çıkan görevler



# Everspace

Aksiyon, güzel grafikler ve loot'un dayanılmaz çekiciliği...

Yıllardır altını çizdiğim bir detay var, eski okurlarımız iyi bilir, bir oyunda ne kadar zengin loot imkanı varsa, o oyun o kadar çekici olur. Aslında bu mekanizma, insan beyninin video oyunlarına olan tutkusunun temelini oluşturuyor. Zihnimiz ödül alma duygusunu seviyor ve oyunlar da bunu bize veriyor. Loot kavramı, ödül alma tutkumuzu derinden tatmin ediyor. Orada bir düşmanı indiriyoruz, çat ödül... Burada bir düşmanı indiriyoruz, çat başka bir ödül. Şurada bir diğer görevi bitiriyoruz, çat yine bir ödül. Oyun ekranını dolduran loot'ları gördükçe, zihnimiz bayram ediyor. Gerçek hayatı bularmadığımız o ödül kazanma duygusunu, oyularda tatmin ediyoruz. Dünyada zotrilyorlarca insanın oyulara bu derece bağlanmasıının arkasında ödül tutkusu yatıyor. İşte bu nedenle, oyunları sadece hedefe varmak, görevleri bitirmek, ödül almak için değil, öyküsünü takip etmek için de oynamanızı tavsiye ediyorum. Oyunların öyküleri de son derece sürükleyici olabiliyor ve iyi bir öyküye sahip oyun sayesinde, güzel bir film seyretmiş, bir roman okumuş gibi keyif almanız mümkün.

Neyse, bu konuya başka bir sayıda, köşe yazısında detaylıca devam ederiz ama Everspace bu "loot" tartışmasında zirveye oturabilecek olağanüstü bir yapım. Olağanüstüdür, elbette bağımlılık yapıcılığından kaynaklanıyor. Oyun temel olarak, uzay geminizle sayısız sektör arasında atlama yaparak, o sektörlerdeki loot'ları toplayıp ortalık düşman gemileri ile dolmadan, yeni sektörde atlama üzerine kurulu. Ama elbette her yeni sektör, daha zor düşmanlarla karşılaşmaya başlıyorsunuz.

Oyun, bulduğunuz loot'larla geminizi geliştirmek, daha güçlü donanımlar satın alma imkanı veriyor. Bir noktadan sonra kendinizi bu

bağımlılığın bir sonu olup olmadığını sorgularken bulabilirsiniz zira her tarafı sürprizlerle dolu uzay enkaşlarını keşfetmek ve bunların içinden küçük ganimetler elde etmek tutkusunun gerçekten de sonu yok. Oyunun yapımcısı, insanların bug'ını bulmuş desek, yanlış olmaz. Üstelik bu oyunda neredeyse hiçbir öykü yok. Bütün yaptığınız, ölene kadar ileri gitmek ve sonra ele geçirmiş olduğunuz ganimetlerle yeniden başlayıp, daha fazla ganimet elde etmeye ve ölmeden son bölüme kadar ulaşmaya çalışmak.

Öte yandan oyuna, dışarıdan tarafsız bir gözle baklığınızda, çok da olağanüstü bir oyun olmadığını söyleyebilirsiniz. Grafik kalitesi gayet iyi, ses efektleri güzel. Oyunun arkasındaki fikir ise son derece sinsice ama aynı zamanda zekice. Oyunun erken erişime çıktığı 2016'da, oyun endüstrisinden pek çok ödül veya ödül adayı kazandığını da hatırlamak lazım. Bu yıl da oyuna güzel ödüller verileceğine eminim. Beni rahatsız eden tek şey, tüm bu ödüllerin oyuncunun bağımlılık yapma seviyesine veriliyor olması. Yani bir oyuncunun başından kalkamayarak, onunla onlarca saat boyunca geçirmeden rahat edemiyorsak, Britney Spears şarkısı gibi "bir tur daha" oynamak için yemekten içmekten kesiliyorsak, oyuna çok güzel deyip ödül veriyoruz. Bu bence video oyun medyasının en büyük hatalarından biri. Bir oyunun ödülü hak etmesi için, arkasında çok daha büyük bir emek olması, daha büyük bir öyküsü, daha zekice bir kurgusu, başlı başına dev bir sanat eseri duruşu olması lazım. Öte yandan Everspace için çok önemli bir görsel çalışma yapıldığını da kabul etmek lazım. Keşke üzerine güclü bir öykü de oturtsalarmış, oyun kolayca bir efsaneye dönüştürilmiş ama bu



halıyle sadece çok güzel görünen ve bağımlık yapan bir shooter'dan öteye geçememiş. Zaman öldürmek için Candy Crush oynamak yerine galaksiler arasında heyecanlı bir macera yaşama fikri bana daha cazip geliyor açıksa. Ama siz yine de hiçbir oyunun bağımlısı olmaya özen gösterin. Bu arada laf geçmişken, lise koridorunda dans edip popüler olma hayali kuran masum ergenlerini sömürüp milyonlar satan bu şarkiya da 20 yıl gecikmiş tebliğini verelim. ■ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Muhteşem grafikler, akıcı ve keyifli oynanış, başarılı optimizasyon

**EKSİ** Online tarafı laf olsun diye, hikaye tarafı eksik, istasyonlar ile etkileşim yok





Yapım Thunder Lotus Games Dağıtım Thunder Lotus Games Tür Platform, Macera Platform PC, PS4, Mac Web [thunderlotusgames.com](http://thunderlotusgames.com)

## Sundered ★

Hızlı ve tetikte olun yoksa ölüm sizi bulmakta hiç zorlanmayacak!

**S**undered, bağımsız bir yapımcı olan Thunder Lotus'un geliştirdiği kaliteli bir oyun. Bağımsız yapımcıların Ubisoft ve EA'ın ürettiği yapımlara eşdeğer hale gelmesi beni sevindiriyor. Ne de olsa, bağımsızlık güzel. Thunder Lotus "Bağımsız bir kalp ile AAA oyunlar hazırlıyor" sloganıyla benim de kalbimde yer edindi bile. Oyunun yapımcılarını Jotun'dan hatırlayacağınız, İskandinav mitolojisinden fırlamış canavarlarla dövüşüp, şahane grafiklerle vakit geçiriyorduk. Bu oyunda da devlere karşı savaşacak ve yine Jotun'a benzeyen capcanlı grafiklerle karşı karşıya kalacağız. Elle çizilmiş olan 2D grafikler ile adeta civil civil bir dünya yaratılmış. Oyun, karanlık atmosferi ve tüyler ürperten mekânları ile (kimi zaman ürkünç mağaralar, kimi zamansa en sevdiklerimden fütüristik terk edilmiş oda-lar) geçtiği dünyayı çok iyi yansıtıyor. Tabii müziklerin payını da unutmamak lazım. Farklı yollar, sürekli değişen tasarımlar derken platform elementleri devreye giriyor ve bolca hoplayıp ziplayarak keşif yapıyoruz. Bu arada Dark Souls serisini bilirisiniz. Sundered bir

yönü ile ona benzıyor. Ama buna biraz sonra geleceğim. "Metroidvania" türünde (Vaktiyle ilk duyduğumda "o ne?" dediğim kelimenin anlamı: Metroid oyunlarına benzer, aksiyon macera ve platform elementleri ile dolu olan, genişleyen bir haritaya sahip.) kabul edilen Sundered'da Eshe adında bir gezgini oynuyoruz. Bu dünyada yıkım her yanı sarmıştır. Eshe'nin iki seçenekleri vardır; ya kötüluğu kabullenip insanlığından vazgeçecek, ya da karşı koyup ölüme bir adım daha yaklaşacak! Tabii ki bu seçimi yapmak Eshe'ye değil bize düşüyor. Oyun ilerledikçe Eshe'nin karşısına yeni "karantık" yetenekler çıkıyor ve bunları seçip seçmemek tamamen bizim elimizde. Her yeni yetenek Eshe'nin ruhunun bir parçasına eşit. Durum böyle olunca hem Eshe'nin hem de oyunun gidişi değişebiliyor. Yani oyun farklı sonlara sahip. Bu da yeniden oynamabilirlik anlamına geliyor. Evet. Dark Souls serisi demişti. Serinin Sundered ile benzerliği şu: Bu oyunda, aynı Dark Souls'da olduğu gibi bolca öleceksiniz! Sundered'in zorluk seviyesi bir hayli yüksek. "Her ölüm bir başlangıçtır" diyerek azıçık felsefe yaptıktan sonra, Eshe'nin her öldüğünde "hub" adındaki odaya geri döndüğünü söyleyelim. Hub, bir nevi ana merkez ve dünyaları birbirine bağlayan bir yer. Burada Eshe'yi düşmanlarından elde ettiği kırık parçalar ile güçlendirebilir ve yeni özellikler kazanmasını sağlayabiliyor. Mesela daha fazla sağlık ve sert vuruş yeteneği elde edebiliriz. Ölümün yeni bir başlangıç olduğu yapımcıların da aklına gelmiş olacak ki her指导意见de bazı ara mekânlarının tipi ve barındırdığı düşman sayısı değişimliyor. Yani haritayı ezberledim

diye boşuna sevinmeyin. Her dünyanın sonunda çıkan devasa boss'lardan karanlık yetenekler elde ediyoruz. Bu yetenekleri kullanım tarzımıza göre macera şekil değiştiriyor. Boss demişken, "taktik maktık yok, bam bam bam" olayı burada işe yaramıyor. İlk önce muhakkak gözlem yapın. Her boss'un bir stratejisi, bir zayıf noktası var. Acele eder seniz, kaybedersiniz.

Orijinal klavye atamalarını pek sevmedim. Oklarla ilerlemek yerine her zaman WASD tercih etmişimdir. Dolayısıyla benim gibi düşünüyorsanız ayarlarda değişiklik yapabilirsiniz.

Ne kadar düşman yenerseniz yenin, katbekat fazlasıyla karşılaşacağınızı da bilin. Oyun oldukça uzun ve zor. Oynarken çok sinirlendigim, başarmaya ramak kala öldüğümde sevimli olmayan sözcükler sarf ettiğim de oldu. Yani siz siz olun, hızlı ve tetikte olun. Eh, "bana vız gelir" diyorsanız şansınızı deneyin ve gününüze görün! ■ **Olca Karasoy**

### KARAR

**ARTI** Elle çizilmiş şahane grafikler, mekan ve düşman çeşitliliği, yeteneklerin oynanışa etkisi

**EKSİ** Giderek zorlaşan seviye, ekran kalabalıklaşıkça seçmek zorlaşıyor



# Slime-san



Bir platform oyunu retro ise bilin ki zor olur...

Başım hala dönüyor. Bunun sebebi Slime-san, 25 senelik oyun hayatımın daha önce sadece ilk Wolfenstein'in kridorlarında kaybolmuş bir halde gezerken başım dönmüştü. Slim-san bana unuttuğum bir hissi yaşıttı. Mutlu muyum değil miyim bilmiyorum. Ama kızamıyorum, çünkü oyun çok keyifli. Slime-San sade fakat oldukça özenilmiş bir yapım. Super Meat Boy klonu olduğunu gizlemeyen, zorlayıcı bir platform oyunu. Her şey Super Meat Boy'da olduğu gibi. Gittikçe zorlaşan bölümlerde başlangıç noktasından çıkış noktasına gitmeye çalışıyorsunuz. Bölüler gittikçe zorlaşıyor. Yüzlerce kez ölüyor ve yeniden başlıyorsunuz.

Bu tarz oyunlarda iki şey çok önemlidir. Birincisi kontroller. Birçok kere öleceğiniz bir

oyunda hatalarınızdan ders aldığınızı ve geliştiğinizi görmek istersiniz. Kontroller düzgün ve akıcı olmazsa oyun bir yerden sonra bezdirir. Bu sebeple hatanın sizde mi yoksa kontrollerde mi olduğuna emin olmanız gereklidir. Slime-san buradan tam puan alıyor. Klavye veya gamepad fark etmemesinin her şey çok akıcı. Karakteriniz bütün komutlarına oldukça iyi tepki veriyor. Kisacısı, eğer bir bölüm geçemiyorsanız ne yazık ki hata sizde. İkinci önemli unsur ise bölüm tasarımları. Oyun sade olduğu için bir yerden sonra tekrara dönmemesi, aynı zamanda da oyunda ilerledikçe zorluğu makul şekilde artırması gereklidir. Oyun mekaniklerini bölüm tasarımları aracılıyla iyi tanıtmalı ve zamanla bunları size kullanırmayı öğretmeli. Zorlayıcı bir bölüm bittiğinde de tatmin yaşatmalı. Slime-san'a yine bu konuda tam puan veriyorum. Super Meat Boy gibi oyunun üç ana unsuru var. Birincisi bölümleri geçmek, ikincisi bölümler içindeki elmaları toplamak. Üçüncüsü de bölümleri belli bir zamanın altında bitirip kupa kazanmak. Oyunu bitirebilmeniz için ilk yeterli. Diğer iki element yeniden oynanabilirlik katıyor.

Peki Slime-San'ı Super Meat Boy'dan ayıran özellikleri yok mu? Var. Birincisi kendine has bir görselliği var oyunun. Tahmin edebileğiniz üzere yine retro-pixel bir tarz var. Palet seçimi biraz değişik. Oyunun geneli kırmızı ve yeşil. Her şey de çok hızlı olunca yazının başında bahsettiğim baş dönmesi hissi geliyor. Belki de bilerek yapılmış bir şey olabilir. Yine de görseller kendine ait bir dünya yaratmayı başarıyor. İkincisi Slime-

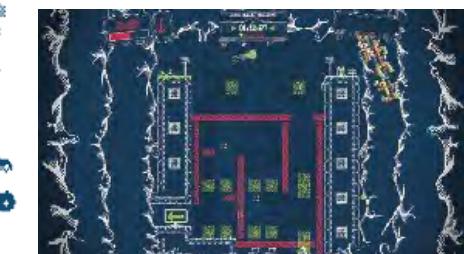
san'da bölüm aralarında gezebileceğiniz ufak bir kasaba olması. Burada karakterinizin görsellerini değiştirebiliyor, başka irili ufaklı Arcade oyuncular oynayabiliyor ve hatta çok sıkıldığınız bir bölümün geçmek için hak satın alabiliyorsunuz. Bütün bu dediklerimi yapabilmeniz için yukarıda bahsettiğim elmalara ihtiyacınız var.

Yazımı bitirirken Slime-san'ın hikayesinden kısaca bahsetmek istiyorum. Ana karakterimiz Slime-san kırkınlarda güler oynarken bir gün kocaman bir kurt onu yutuyor ve o da kurdun midesinden kurtulmaya çalışıyor. Bu durum adeta çocukların parklarda masumca oynarken hayatın silsilesine kapılıp sınav üstünde sınav olan, KPSS'lere, iş mülakatlarına koşan bizler için bir metafor. Şaka şaka. Elbette öyle değil. Ama düşününce biraz da öyle gibi. Görüşmek üzere. ■ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Akıcı kontroller, başarılı bölüm dizaynları, kendine has görseller

**EKSİ** Zorluk herkese göre değil, Super Meat Boy benzeri ve üzerinde çok bir şey koymuyor





Yapım **Sand Sailor Studio** Dağıtım **Square Enix Collective** Tür **Puzzle / Platform** Platform PC, PS4, XONE Web [www.blackthefall.com](http://www.blackthefall.com)

# Black The Fall

Daha Berlin Duvarı'nın yıkıntıları kaldırılmadan...

Belli bir yaşa gelmiş herkesin hatırladığı, o eskimeyen görüntülerden biridir Berlin Duvarı'nın yıkılıp iki Almanya'nın birlenesmesi. Açık konuşayım, o zamanlar yedi yaşındaydım ve tam olarak ne anlamına geldiğinden pek emin değildim. O yedi yaşındaki çocuğa sorsanız size "zor kullanarak ayrı tutulan insanların bir-birine kavuşması" gibi bir şeyler gevelerde herhalde, ki bunun aradan bunca zamana rağmen pek hatalı bir saptama olduğunu söyleyemem. Ama, Berlin Duvarı'ndan bile daha net hatırladığım, rahatsız edici, hafızama kazınan başka bir olay daha vardı. Romanya'nın Komünist Devlet Başkanı Nikolay Çavuşesku bir halk ayaklanması ile indirilmiş, ölüme mahkum edilmiş, bizim gazetelerimiz dahil tüm dünya basını da bu olayı tüm detaylarıyla çarşaf çarşaf duyurmuştu. Bu, tüm Doğu Bloku ülkeleri gibi Romanya'da da Komünist rejimin ve aslında bir devrin sonu anlamına geliyordu.

İşte Black The Fall, çocukların bu ortamda geçmiş Romen geliştiricilerden oluşan Sand Sailor Studio tarafından bizlere ulaştırılan bir yapıp ve daha ilk dakikalardan itibaren Limbo, Inside ve Little Nightmares'i hatırlatıyor. Diğer taraftan hakkını verelim, oyun hayli başarılı bir atmosfere ve kendisine özgü bulmaca mekaniklerine sahip.

Black The Fall'da ana karakterimiz bir makine

operatorü ve demir yumrukla yönetilen ülkesinde senelerce hizmet verdiği fabrikadan kaçmaya çalışıyor. Bu kaçış nereye kadar devam edecek henüz bilmese de her adımızdı, oyunun her sahnesinde distopyayı buram buram içimize çekiyoruz. Karakterimizin çalıştığı fabrika lazer silahları, dev robotlar, makineli tüfekler, gardiyalar ve türlü tuzak ile korunuyor ve oyunun ortamı ne kadar karanlıksa, kırmızı renk de bir o kadar canlı ve gözümüze gözüme sokulmakta. Hem gardiyalar hem de çalışanlar mümkün olduğunda ifadesiz ve birbirine benzer şekilde modellenmiş ki bu da yapımcılar tarafından eski rejime atılan bir diğer taş. Ayrıca oyunda hiç diyalog bulunmuyor ve yolda birkaç arkadaş buluyorsak da onlardan vazgeçmek zorunda kaldığımızda baskı rejimlerinde insanların sadece birer istatistikten ibaret olduğu bir kez daha kafamıza çakılıyor. Oyunun sesleri de aynı şekilde, genelde tek notadan oluşmaktadır. Bu durağanlığı bozan şey ise canhıraş sirenler ve paslı kapıların gıcırtıları. Black The Fall türün en iyilerinden fena halde esinlenmiş ancak maalesef oyunda platform mekanikleri ve hikaye bütünlüğü geri planda kalmış, oyun bir türlü o platform havasına giremiyor ve bölüm bölüm geçilen bir puzzle oyunu hissiyatından kurtulamıyor. Bulmacalar pek zor değilse bile ufak tefek program

hataları sebebiyle aynı bölüme baştan başlamak zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca oyunun kontrolleri biraz hantal ve checkpoint mekaniği bazen can sıkabiliyor. Son dönemlerde fazlaıyla bu tarzda platform / bulmaca oyunu görmeye başladık. Square Enix Collective'in desteği ile bize ulaşan bu oyun da kendisine özgü bulmaca mekanığı, atmosferi ve tadında zorluğu ile denenmeye hak ediyor. Eğer Inside veya Little Nightmares'i henüz oynamadıysanız, bir sonraki indirim dönemine saklayabilirsiniz de.

## ■ Kürsat Zaman

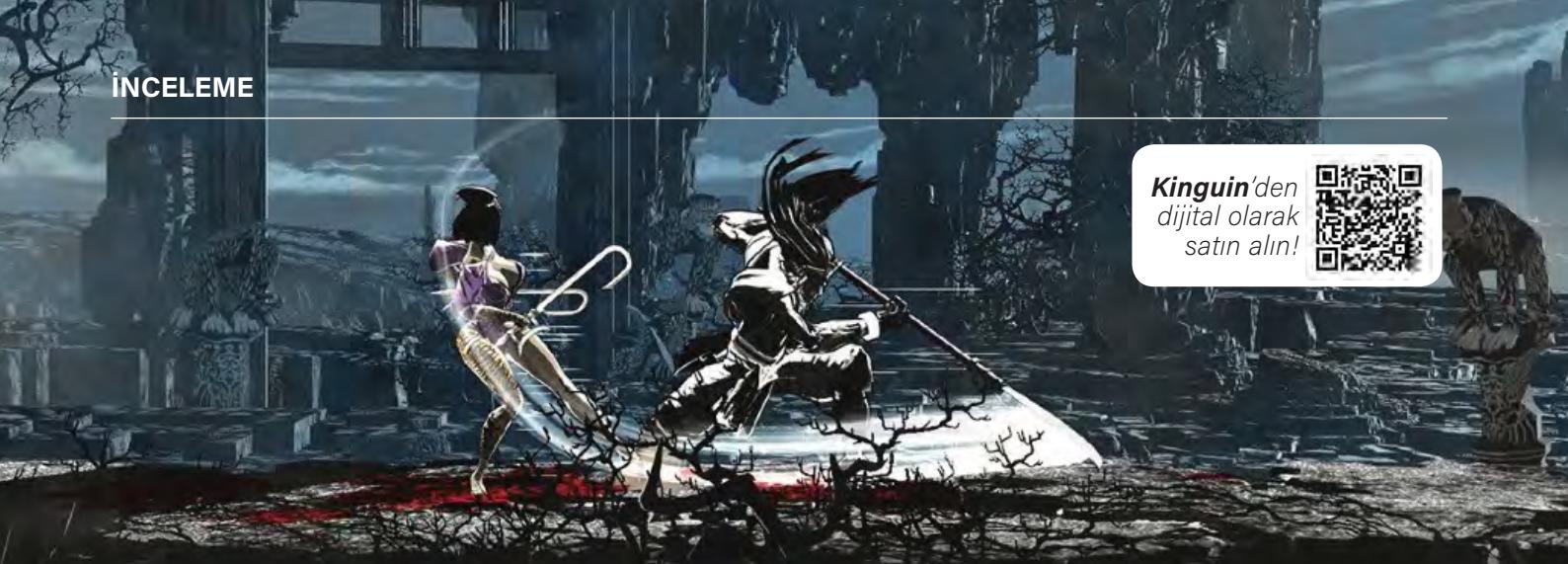
## KARAR

**ARTI** Buram buram distopya, başarılı bulmaca mekanığı, tadında zorluk

**EKSİ** Oyun bulmaca tarafına biraz fazla odaklı, ufak tefek program hataları

76





**Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!**



Yapım **Dojo Games** Dağıtım **PlayWay S.A** Tür **Dövüş** Platform **PC** Web [dojogames.pl](http://dojogames.pl)

# Slice, Dice & Rice

Yıkılmadım ama ayakta da değilim...

D<sub>ojo Games tarafından geliştirilen Slice, Dice & Rice, dövüş oyunu meraklısı olmasam da ilk gördüğüm anda hem görselleri hem de -dövüş oyunlarının bir nevi atar damarı olan- can barını ortadan kaldırmasıyla ilgimi çekti. Slice, Dice & Rice, yaralanmaların hareketlerinizi engellediği ve tek bir vuruşun sizi öldürebileceği bir oyun. Bu yüzden sabırı ve bolca ölüme hazırlıklı olmalısınız.</sub>

Oyunda kendine özgü birer hikayesi ve dövüş stilî olan sekiz karakter ve üç de saldırılı tuşumuz var. Aynı zamanda size yapılan vuruşlara karşı kendinizi de savunabiliyorsunuz ama şimdiden söyleyorum buna çok güvenmeyin, savunma pozisyonundayken de her an kafanıza darbe yiyp ölebilirsiniz. Saldırı tuşlarını yerde veya havada farklı kombinasyonlarla kullanıp, bir nevi kendi dövüş stilinizi oluşturmanız da mümkün.

Düellolar oldukça kısa süren rauntlardan oluşuyor. Bir düelloyu kazanmanız ya da kaybetmeniz için rakibinizi dört kez öldürmeniz ya da dört kez ölməniz gerekiyor. Bu sayede karşınıza ilk kez çıkan bir rakibi tanımak ve dövüş

İçinde kontrol kazanmak için şansınız oluyor. Bir can barınır olmadığı için de düşmanınızın hamlelerinden mümkün olduğunda kaçış sağlam, tek bir vuruşla onu indirmeniz gerekiyor. Ben ilk başta rastgele tuşlara abanıp tamamen tesadüfen düelloları geçiyor, bu süreçte de yendiğimin on katı kadar yeniliyordum ama oynadıkça biraz düşünerek hareket etmek gerektiğini fark ettim -neyse ki-. Düşünmekte kastım, satranç oynar gibi 4-5 hamle sonrası düşünerek değil de rakibinizin saldırısı stilini keşfedin ona göre saldırır ve savunma yapmanız gerekiyor. Zayıf noktasından saldırarak da karşınızda kalmışsınızdakini öldürebiliyorsunuz.

Tabii o kadar samuraysınız, öyle hemen ufak bir dokunuşla kendinizi koyuvermiyorsunuz. Bazen sert ve ani vuruşlarda bile rakibinizin ya da sizin hayatta kaldığınız oluyor. Böyle durumlarda ise -benim en çok hoşuma giden şey- karakter yara almış oluyor ve hareketlerinde zorlanıyor. Yani öyle otuz yerinden bıçaklanıp yine de Super Mario gibi zip zip zip-lamak yok, karakterin yaralı olduğu bu süreçte hareket kabiliyeti de fena halde engelleniyor.

Oyunun atmosferinden biraz bahsetmek gerekirse 3D teknolojisinin alıp başını gittiği ve oyunların gerçekçilikte birbirleriyle yarıştığı şu dönemde, 2D olarak tasarılanmış ve karanlık atmosferi olan oyunlar benim daha bir dikkatimi çekiyor. Slice, Dice & Rice bu açıdan oldukça tatmin edici. Cehennemvarı (aslında gerçekten cehennem) bir atmosfer, arka plana cuk oturan fantastik dövüşü karakterler ve karanlık çizimler ile oyunculara güzel bir görsellik sunuyor. Ancak hikaye oldukça zayıf kalmış. Aslında karakter derinlikleri ve oyunun hikayesi biraz geliştirilseymiş, kurulan

atmosferle birlikte oldukça etkileyici bir oyun olurmuş diye düşünüyorum.

Tabii illaki hikaye modunda oynamak zorunda değilsiniz; oyunun pratik yapabileceğiniz bir serbest modu da bulunuyor. Herhangi bir oyuncuya oynayabileceğiniz bir online modu yok ama yine de en azından arkadaşlarınızla da oynayabiliyorsunuz ki zaten dövüş oyunlarının tadı en çok öyle çıkıyor.

Sonuç olarak Slice, Dice & Rice için hayatımın oyunu diyemem belki ama kötü bir oyun olduğunu da düşünmüyorum. Oynadıkça karakterlere alışip kendinizi ve dövüş tekniklerinizi geliştirebileceğiniz bir oyun. Gerçi ben sabırsız bir insan olduğum için öldükçe sinirden klavyeyi yiyecek hale geldim ama siz dövüş oyunlarına aşınaysanız benden daha sakin kalabilirsiniz. Sonuçta bu oyuna bir şans vermeye değer diye düşünüyorum.

KARAB

**ARTI** Müthiş görsellik ve ses,  
her karakterin farklı dövüş stili olması,  
teknike dayalı düellolar

**EKİ** Zayıf hikaye, bazı karakterlerin dengelenmesi şart, online dövüş seçeneğinin olmaması





Yapım Torn Banner Studios Dağıtım Torn Banner Studios Tür Aksiyon Platform PC Web [www.tornbanner.com](http://www.tornbanner.com)

## Mirage: Arcane Warfare

At binenin, kılıç kuşananın demişler ama işin içerisinde atı çıkartıp bolca büyü ekleyince olaylar çığırından çıkmış...

Daha öncesinde Chivalry ile oyuncuların ağızının suyunu akıtan Torn Banner Studios, bu sefer tüm konsepti alıp oryantalist bir dille anlatmaya karar vermiş. Ortaya çıkan sonuç ise Mirage: Arcane Warfare... Mirage, yapı itibarıyla Chivalry'nin birebir kopyası desek yeridir. Ancak sadece kılıçla yetinmeyen Torn Banner, işin içerisinde büyü de ekleyince hafif kavruk ama oynaması pek keyifli bir oyun ortaya çıkartmış. Oyunumuzun ana hikayesi üzerinde pek fazla durulmadığı aşikar. Yolunda gitmeyen bir ritüelin ardından, memleketin aklı başındaki her üyesi kılıcını kaptığı gibi büyü ezberlemeye başlamış. Herkes bu sanatla ilgilenmeye başlayınca kendilerine Azar Cabal adını verilen birlik, Bashrahnı İmparatorluğu'na kafa tutar hale gelmiş.

Eğer daha önce Chivalry oynadıysanız, Mirage'a alışma süreniz oldukça kısa olacak. Yok ben daha önce hiç böyle bir şey deneyimlememiştim diyorsanız, birkaç saat boyunca dövüş stilinizi oturtmanız gerekecek.

Mirage'i sadece düz kılıç savurup büyü atan karakterlerle doldurmamışlar. Biraz da Overwatch kıvamında karakterler eklemiştir. Her karakterin kendine has dövüş stili var. Taurant ile büyük gürz ve kılıçlar kullanarak haldur huldur savaş meydanına dalarken, Vypress'in çevikliğini kullanarak en doğru anı yakalayıp düşmanlarınızı alt etmemi planlamanız gerekiyor. Entropist ve Alchemancer gibi karakterler doğrudan büyü odaklı oldukları için savaş alanının dışında kalıp uzaktan ince büyülerini işlemeniz gerekecek. Oyunda toplama

altı farklı sınıf bulunuyor. Dediğim gibi her birinin kendine has stilleri var. Ayrıca kendi içlerinde de farklı yeteneklere sahipler. Kendi oynama tarzınıza göre bu yetenekleri değiştirebilirsınız. Bu yetenekler çok değişiklik göstermese de doğru kombinasyonlar ile rakiplerinizi hızlıca sıkıştırabilirsiniz.

Mirage'a daldıktan sonra... Bir dakika! Burada bir sorun var. Oyunu bir türlüalamıyoruz! Nasıl? Ne demek oyuncular artık pek ilgi göstermiyor? Olur mu öyle şey canım!

Mirage'in ilk çıktığında (Açıllığın ardından ücretsiz oynama fırsatı da sunuldu.) dolu olan serverların yerinde yeller esiyor. Onlarca server arasında 2 vs. 3 ya da en fazla 3 vs. 3 maçlara denk gelerseniz şanslısınız. Zaten Torn Banner, bu sıkıntı yüzünden serverlerde BOT desteği vermeye başladı. Hal böyle olunca, girdiğiniz server tam bir çarşamba pazarı oluyor. Oyunu tam isindım derken, anlamsızca üzərinize koşan botlar insanı sinir ediyor. Mekanikler kolay gibi gözüke de alışmak için kendinizle eşit başka oyuncularla denk gelmeniz gerekiyor ama o da yok! Daha oyun başında bir-iki saat harcamışken ve seviye 10 olmuşken, karşıma seviye 150 bir oyuncu gelince "N'oluyor yaa?" demekten alamadım kendimi.

Mirage, oynaması pek keyifli bir oyun olsa da bu Multiplayer konusuna bir çözüm bulmalari gerekiyor. Oyunu bu platformda çıkardıysanız, daha ilgi çekici kılmak için yeni ekleneler yapmanız da şart! Gericilirmanın Mirage'ı boşladığını da söyleyemeyiz. Sürekli olarak oyunu güncel tutmaya çalışıyorlar.

Oyunu Unreal grafik motoru

ile hazırladıkları için ve ragdoll konusunda da uzman bir firma oldukları için her dövüşün size özel hissettireceğinin garantisini veriyorum. Doğru zamanda yapılan savunma hareketi, savuracağınız kombolar ve özel yetenekler sonrasında ortaya çıkan kan şelalesiyle birlikte etrafa saçılan vücut parçaları, insana manyakça bir keyif veriyor. Gerçekten de dövüşüğünüzü ve kazandığınızda ekrana haykırmak istedığınızı hissediyorsunuz.

Diğer yandan uzak mesafeli, yani büyü ile yapılan saldırılarda zayıf kalmış. Entropist ve Alchemancer sıklıkla tercih edilen sınıflar olsa da uzak mesafeden yapacağınız atışlarınızda iyi çalışmanız gerekiyor. Yoksa çok hızlı bir şekilde icabınıza bakıyorlar.

Bu tarz sorunları görmezden gelirsek, Mirage: Arcane Warfare gerçekten de oynaması oldukça keyifli bir oyun. Haritaların çeşitliliği az ama Glyph adı verilen özel maç şekli oldukça uzun sürüyor. Her sınıf farklı ve özel dövüş mekaniklerine sahip. Bu yüzden size uygun olanı bulmanız için üstüste birçok maç atmanız gerekiyor. Bu açıdan bakıldığından, kendini uzun süre oynatma seviyesi de bir hayli yüksek.

■ Özay Şen

### KARAR

**ARTI** Oryantalist atmosfer süper, farklı sınıflar, enfes dövüş mekanikleri

**EKSİ** Boş serverlar, dengesiz matchmaking



Yapım Infinite Fall Dağıtım Finji Tür Macera Platform PC, PS4, Mac Web nightinthewoods.com Çıkış Tarihi 21 Şubat 2017

# Night in the Woods

Ne yapmak lazımmış? Kitabı kapağına göre yargılamamak lazımmış...

Bir Kickstarter kampanyası ile hayat bulan Night in the Woods'un adını çok duymuştum. Gelgelelim, her ne kadar macera oyunlarına düşkün olsam da pek çekici gelmiyordu bana. Kaderin bir cilvesi olacak ki, oyun bana "incelemem" için sunulunca dedim ki "pekala, gelsin bakalım!" Kurдум, oyuna girdim fala derken o ilk önyargayı atınca kendimi başından güclükle kalkabildiğim derin bir hikayenin, daha doğrusu hikayeler toplamının içinde buldum. Fabl (hayvanların dile geldiği) evreninde geçen dünyanın ana karakteri Margaret "Mae" Borowski. Yirmi yaşındaki Mae, oyunun ilerleyen bölümlerinde öğreneceğimiz özel sebepler neticesinde üniversitede yarım bırakmış ve doğup büyüdüğü şehir olan Possum Springs'e geri dönmüştür. Sessiz sakin bir kasaba olan Possum Springs'te hemen herkes birbirini tanımaktadır. Mae'nin morali pek de iyidir. Okulu bırakmıştır, gecenin bir vaktidir ve ailesi onu istasyondan almaya gelmemiştir. Gecenin kör karanlığında ormandan geçerek evine varan Mae'nin morali, ertesi gün eski arkadaşlarını görünce bir nebze de olsa düzeltir. Hem biz hem de Mae arkadaşımıza vakit geçirmeye, kasaba hakkında konuşmaya başlarız. Bir yandan da Possum Springs'te küçük ama garip olaylar meydana gelmektedir. Mae'nin eski arkadaşlarından birisi olan Casey Hartley ansızın kaybolmuştur. Mae ve ekibi yolda kopuk bir kol bulur. Ormanda kukuletilti garip tipler gezmektedir. Mae garip rüyalar görmeye başlar ve Cadılar Bayramı gecesi bir çocuğun garip bir

tip tarafından kaçırıldığına tanıklık eder. Oyunun hikayesini kısaca özetlemem gerekirse, bu şekilde başladığını söyleyebilirim. Night in the Woods'ta tek bir hikayeden ziyade parçalı hikayeler var. Mae'nin başından geçenler, psikolojik durumu, arkadaşlarının geçmişleri ve yaşadıkları, şehirde meydana gelen olaylar, insanların tutumu, kisası Possum Springs capcanlı bir şehir. Hikaye, yapacağımız seçimler ve konuşmalara göre dallanıp budaklanıyor ki farklı sonlara sahip olduğundan bunu zaten tahmin edebiliyoruz. Her ne kadar yapım macera – platform karışımı bir oyun olarak gözükse içerik olarak çok büyük bir derinliğe sahip olduğunu bilin. Öyle ki; ortalama bir RPG oyununda 100.000 satır civarlı diyalog varken Night in the Woods'ta bu rakam 136.000!

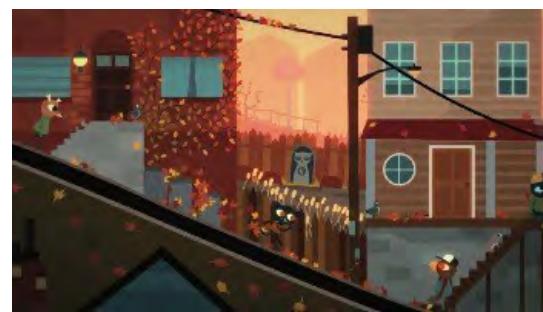
Oyunu yükledikten sonra karşıma çıkan ilk sürpriz logolar ekranında takılması oldu. Hızlı bir aç kapa ile sorunu geçtikten sonra da ikinci sürprizi bana kontroller yaptı. Oynarken sadece klavye kullanıyoruz, mouse yok. Açıkçası olmasını tercih ederdim ve bu oyuna mouse kontrolünün daha çok yakışacağını düşünüyorum. Cartoon Network'ten fırlamış gibi duran grafikler ise oyunun hem artısı hem eksisi. Eksisi çünkü benim gibi ilk bakışta çocuk oyunu gibi bir şey sanabilirisiniz. Artısı ise Mae ve dünyasına bir kaptırınız mı kendinizi, kullanılan tarz ve karakter tasarımları "cuk oturmuş" diyorsunuz. Seslendirme yok, konuşmalar baloncuk diyaloglarla yapılmıyor ve seçmeli cevaplar mevcut. Oyunda küçük bir yer kaplayan bulmacalar genel olarak eğlenceli.

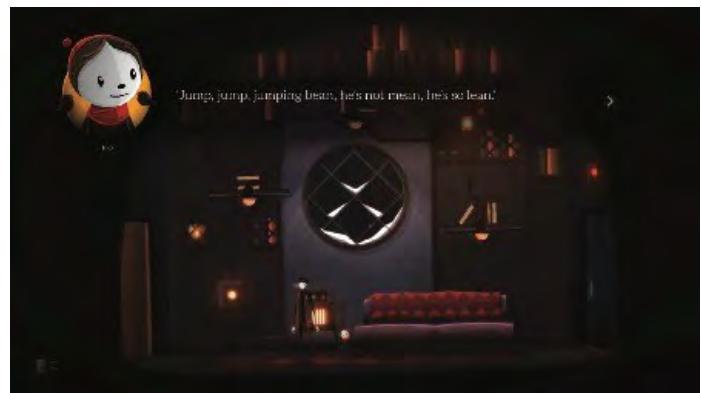
Zaten birçoğu mini oyun şeklinde tasarlanmış ve yine büyük kısmı size tanıdık gelecektir. Oyunun başlarındaki "guitar hero" oyunu gibi. Bulmaca çözmekten ziyade en çok yapacağınız iş yürümek olacak ki kimi anında ne yapacağınızı bilemeyeceğinizden çok koşturacaksınız. Ha, bilememek büyük bir problem değil. Nasıl olsa sessiz bir kasaba olması gereken Possum Springs'te bolca olay karşınıza çıkıyor. Night in the Woods, "hikayeleri" ile ön plana çıkan bir yapıp ve ortalama 10-12 saatlik süresi ile derin, gizemli, duygusal, komik, kisası hayat dolu bir serüven sunuyor. ■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Birden fazla hikaye ve beraberinde getirdiği derinlik, grafikler, doyurucu oyun süresi

**EKSİ** Mouse kontrolünün olmayacağı, fazla yürümek canınızı sıkıbiliyor





Yapım Thomas Brush Dağıtım Armor Games Tür Platform PC, Mac Web [pinstripegame.com](http://pinstripegame.com) Çıkış Tarihi 25 Nisan 2017

# Pinstripe

Ya cehennem derin dondurucunuzun içinde bir yerlerdeyse?



Gectigimiz aylarda Hollow Knight'i incelerken çok az oyunun ilk bakişta kalbimizi kazanbildiginden bahsetmemistim sizlere. İşte, Pinstripe da muhteşem sanat yönetimi sayesinde bir iki ekran görüntüsü ile sizi kendisine aşık ettirebilecek bir yapım. Pinstripe kelime anlamıyla çizgili takım elbise demek, bu oyunda ise üç yaşındaki kızımız Bo'yu bizden kaçırın ve cehennemin yedi kat dibine götürüp "evlat edinmeye" çalışan şeytani ve iyi giyimli düşmanınızı simgeliyor. Oyun beş senelik bir zaman zarfında geliştirilmiş ve tüm sanat yönetimi, müzikleri ve kodlaması tek bir kişiye, Thomas Brush'a ait.

Söylemesi kolay zira şimdidiye tek tek kişinin elinden çıkma çok sayıda iyi oyun gördük. Ancak Pinstripe öyle bir yapım ki, başında geçirdığınız yarı saatin ardından tek kişinin elinden çıktığına inanamıyorsunuz. Kaotik ve bir o kadar da net grafikler, son derece başarılı platform fizikleri, ne çok zorlayan ne de çocuk oyuncağı olan bulmacalar ve muhteşem müzikleri eliniz altındaki yapımin büyük ve tecrübe bir stüdyonun elinden çıkışmasına kaliteli olduğunu hissettiriyor.

Pinstripe'da bir trende gözümüzü açıyoruz ve kızımız Mo da yanımızda. Kontroleri öğrenelim ve biraz çevreye bakalım derken de daha ilk bakişta içimizi üzüten Mr. Pinstripe ile göz göre geliyoruz. Pek hoş geçmeyen bir ilk tanışmanın ardından vagonları gezerken havada asılı duran bir balonla karşılaşıyoruz ve daha ne olduğunu anlamadan Mo onun peşinden koşmaya başlıyor. Mr.Pinstripe'in kendisini kaçırıldığını

anladığımızda ise tren kaza yapıyor ve biz de kendimizi cehennemin en üst tabakasında buluyoruz. Bu noktada gördükleriniz garip gelebilir, çünkü bu cehennem karlar altında.

Kahramanımız Teddy eski bir papaz ve gördüklerimizin rüya mı yoksa gerçek mi olduğunu, hatta kendisinin akıl sağlığının yerinde olup olmadığına emin değiliz. Her şey bir rüyamış gibi akitliğinden dolayı oyunun ilk kısımlarında aklınızın direkt olarak bu konuya meşgul olacağını düşünüyorum. Oynanışa gelirsek, platform mekanığı son derece başarılı ve bir yerden düşüp ölmek hayli zor. Oyunda en büyük problem gezdiğiniz yerleri tekrar tekrar gezmek zarunda kalmak zira cehennemin altı katmanı kendi içlerinde ufak sayılabilcek bölümlerden oluşmaktadır.

Oyunun grafikler, müzikler ve sanat yönetimi dışında en fazla parladığı konu ise şüphesiz bulmacaları. Oyunda hiçbir bulmacanın başında saatler geçirmiyorsunuz, hatta bunu nasıl çözerim diye Internet'e bile bakacağınızı sanmıyorum. Aynı zamanda hiçbir bulmaca da bir saniye içinde mantığı anlaşılabilecek ve öylesine koyulmuş gibi gözüken öğelerden oluşmuyor. Her şey denge ve tam olması gerektiği gibi. Karşımıza çıkan düşmanların da birer zayıf noktası var ve kısa sürede hepsinin üstesinden gelmek mümkün.

Oyunun en önemli sıyrıntılarından biri ölüdürümüzde (ki bu nadiren oluyor) ana menüye kadar dönmesi ve bir sürü gereksiz aralık ekran görmek zorunda kalmak. Karşımıza çıkan karakterler ile girdiğimiz diyaloglar iyi

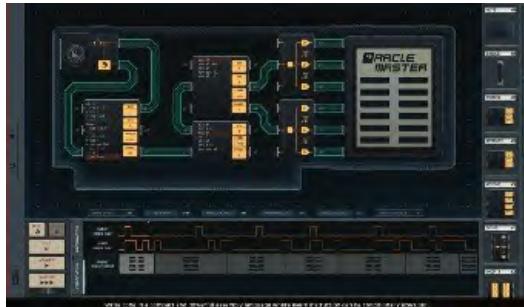
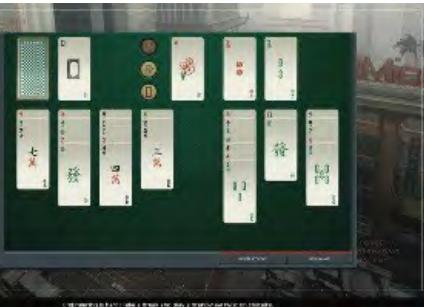
yazılmış olsa da yaptığınız seçimler muhabbetin akışını değiştirmiyor maalesef. Evet Pinstripe iyi bir platform oyunu, açık konuşmak gerekirse son yıllarda oynadıklarım arasında en iyilerinden biri. Ülkemizdeki fiyatının 24 TL olması önemli bir avantaj olsa da 2.5-3 saat içinde bitirdiğini de hatırlatmak istiyorum. Türü seviyorsanız oynayın, kaçarı yok, seveceksiniz. ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Harika grafikler ve sanat yönetimi, başarılı bulmaca mekanikleri, muhteşem soundtrack

**EKSİ** Öldüğünüzde fazla zaman kaybediyorsunuz, seçimler diyalogları pek etkilemiyor





Yapım **Zachtronics** Dağıtım **Zachtronics** Tür **Simülasyon** Platform **PC, Mac Web** [www.zachtronics.com/shenzhen-io/](http://www.zachtronics.com/shenzhen-io/) Çıkış Tarihi **17 Kasım 2016**

# Shenzhen I/O

TES-100'e heves edip hiçbir şey anlamayanlar için...

Babam yaklaşık 25 sene kadar eve o güne kadar görmediğim bir set getirmiştir; TEES marka bir elektronik proje laboratuvarı. Bu set, delikli bir yüzey üzerine daha önceden hazırlanmış direnç, kondansatör gibi parçaları basitleştirerek suretiyle farklı projeler yapabilememize olanak sağlıyordu ve hayli kullanıcı dostu bir kitapçıydı. Düğmeye basınca yanın kırmızı ışıkta tutun da kısa devre yaptığından ses çıktan projelere kadar, aklınıza ne gelirse. Zachtronics firması tarafından geliştirilen ve belli şablonlar dahilinde farklı projeler yapabilmenizi sağlayan TES-100 oyunu da kendi kemik kitesini yaratmış bir yapımdı lakin çok ciddi bir problemi vardı. Dökümantasyon anlamında ne yapılrsa

yapılsın retro arabirim yüzünden eger programlama bilginiz yoksa hiçbir şey anlamıyordunuz. Zachtronics bu defa daha geniş kitleleri hedefliyor olmalı ki oyunun çok daha anlaşılabılır ve detaylı bir kullanım kılavuzu, göze hoş geldiği kadar kullanım kolaylığı da sağlayan bir kullanıcı arayüzü ve ciddi de bir fan desteği var. Shenzhen I/O ile basit apartman zili mekanizmalarından tutun da 2D Solitaire’ı baştan yazmaya kadar aklınıza gelen pek çok şeyi yapabilirsiniz. Oyunun anlaşılabılır bir kod yapısı var ve programcı değilseniz bile başarılı dökümantasyon sayesinde çok zorlanmadan her şeyin üstesinden gelebiliyorsunuz.

■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem dökümantasyon, proje yaratmak zor değil, programlama bilgisi olmasa da olur

**EKSİ** Kesinlikle herkese göre değil



Yapım **Parabole** Dağıtım **Parabole** Tür **Hayatta kalma, Macera** Platform **PC, Mac Web** [konagame.com](http://konagame.com) Çıkış Tarihi **17 Mart 2017**

# Kona

İtin kurdun cirit attığı, terk edilmiş bir kasaba. Üstelik karlar altında...

Son zamanlarda sayısı giderek artan, hatta bir noktada bizleri artık kusma noktasına getiren hayatı kalma/gizem/keşif temali oyunların en fazla dikkat çekenlerinden biri de Kona. Oyun kısa bir erken erişim süresinin ardından piyasaya çıktı ve açıkçası kendi türünün en iyilarından biri olduğunu gösterdi. 1970’in Kuzey Kanada’sında geçen oyunda, küçük, gözden uzak bir kasabayı “ihya etme”

sözu veren ancak cehenneme çevirmesi muhtemel bir endüstriyel girişimin adamını, bir özel dedektifi canlandırıyoruz. Bu girişim avcılıkla geçimini kazanan ve onlarca yıldır doğa ile uyum içerisinde yaşayan yerli halkın fena halde öfkесini çıktılarından önce homurdanmalar yükselmeye başlıyor. Parababası patronumuz elini gevstmeyince de kasabali silahını kaptığı gibi aktif bir direniş başlatıyor. Evet, mensubu olduğumuz girişim, bizi kasabalıların vandalizm faaliyetlerine karşı bölgeye gönderiyor ve Noah Emmerich filmlerine taş çıkartacak hava koşullarını alt ettiğinden sonra küçük kasabamıza ulaşıyoruz. Her şey tam bu noktada başlıyor çünkü ne şirket çalışanları var ortada, ne de kasabalılar. Her yere tam bir issızlık hakim. İpuçlarını birbirine ekleyerek bu gizemi çözmeye çalışırken, hava koşullarında hayat kalma mücadelesi de verdiğimiz oyun son derece başarılı keşif öğelerine ve grafiksel açıdan olmasa da

atmosfer açısından bekledığınızı verebilecek bir altyapıya sahip. Kona, sizi teknik tarafıyla etkileyemese bile “acaba köylülere ve bizimkilere ne oldu?” duygusunu aklınıza yerleştirten ve sizi kolay kolay başından kaldırmayan bir yapılmıştır.

■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Başarılı atmosfer, merak uyandıran hikaye, başarılı oyun mekanikleri

**EKSİ** Feci teknik sorunlar, detaydan yoksun kaplamalar





# Thumper

Kemerleri bağlayın, eğer hazırsanız müziğin ritmiyle beraber heyecanlı bir yolculuğa çıkacağınız!

Piyasaya çıkışının Ekim 2016'ya kadar uzanan Thumper, geçen zaman içinde kendisine hayli tutkun bir kitle yarattı. Bağımsız yapımcı Drool tarafından geliştirilen ve yayınlanan Thumper bir ritim oyunu ve kendisi sayesinde hayli iyi zaman geçirdim diyebilirim.

Uzunca bir süredir ritim oyunlarından uzak kaldığım için açıkçası Thumper'a başlarken nasıl bir performans göstereceğim konusunda kafamda bir hayli soru işaretleri vardı. Oyunca ilk giriş yaptığında ise beni oldukça şaşırtan bir manzara ile karşılaştım. Oyun Türkçe'ydı! Tabii birkaç dakika sonunda bu şaşkınlığım geçti zira oyunun bölüm atladığında hangi seviyeye geçtiğimizi belli etmek yazının başka bir metin içermediğini gördüm.

Thumper'da oyuna girdiğiniz andan itibaren sadece müziğin ve ritmin önemli olduğu bir evrene adım atıyorsunuz. Oyunda metalik renge sahip ama metal olup olmadığını bilmemişiz (civa?) bir uzay böceği kontrol

ediyoruz. Amaç sorgulamak değil. Bu böceğin neden sonu gelmez bir pistte ilerlediğini bilmenin bize bir faydası yok. Olay basit, müziğin ritmine kendini ver ve klavyedeki el-lerinle beraber bu ritme uy. Böceğimiz, adeta bir rollercoaster vagonunda ilerliyormuş gibi kıvrılan yollarda hızlı bir şekilde ilerleme-ye çalışırken, karşısına manevra yapacağı alanlar, hızlanıp kıracağı bariyerler, üstünden atlayacağı engeller ve çok daha fazlası çıkıyor. Doğru zamanda doğru tuşa basarak bu engelleri aşmaya çalışıyoruz. Aştığımız her bir engel devam eden müzik içindeki bir ritim olarak bize geri dönüyor.

Başlangıçta engellerin arasındaki mesafe açık olduğundan ilk seviyeleri kolaylıkla atlayabi-liyorsunuz. Ancak zamanla engellerin arası kısaliyor ve farklı tuş kombinasyonları devreye giriyor. Ritim daha hareketli hale geliyor ve doğru zamanda doğru tuşa basmak bir hayli güçleşiyor. Tam bu noktada kendinizi bir kere ritmin içine vermeniz ve parmaklarınızı zihinizdeki bu ritimle uyumlu hale getir-meniz gerekiyor. Enfes görsellik, tempolu bir müzik ve aksiyonun içinde olduğunuzu hissettiren görseller de bu atmosfere uyum sağlıyor. Ritme ne kadar uyar, doğru tuşlara ne kadar doğru zamanda basarsınız, o kadar fazla puan kazanıyzısunuz. Performansınıza göre geçtiğiniz her bir seviye için bir puan alıyzısunuz. Seviyelerdeki notunuz ne kadar yüksek olursa bölümde topladığınız puan da o kadar yüksek oluyor ve liderlik sıralamasında üst sıralara yükseliyorızsunuz.

Amacınız ister liderlik sıralamasının en üstü

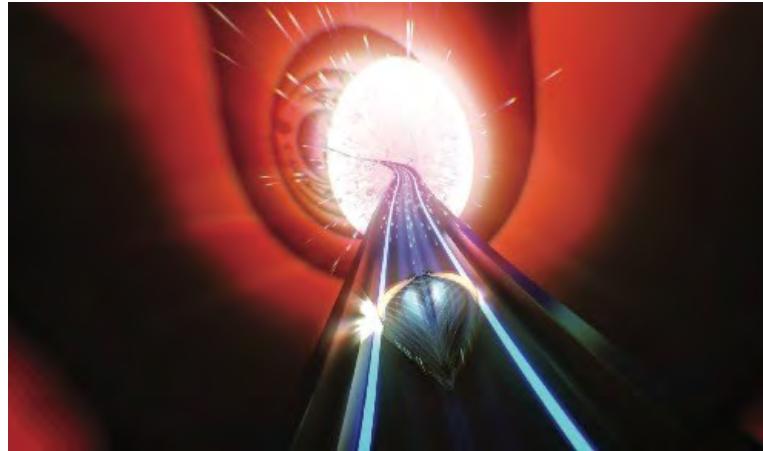
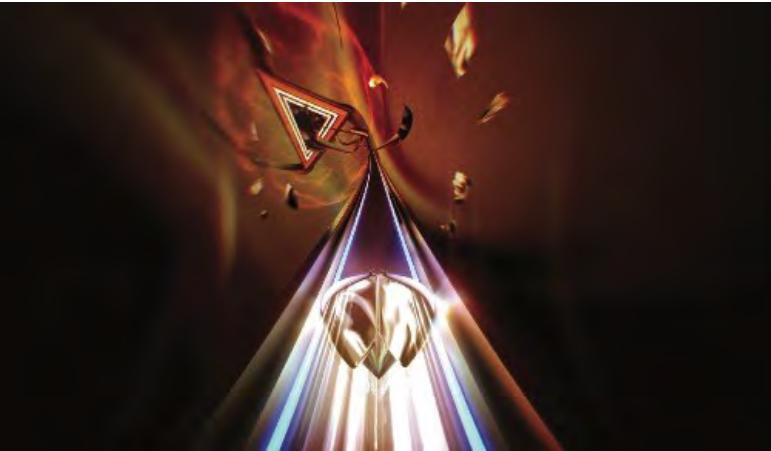
olsun, ister sadece müziğin tadını çıkarmak. Thumper siz tatmin etmeye çalışıyor. Peki Thumper'in bizi farklı bir evrene götürüren müzikleri nasıl bir temaya sahip? Aslında zaman zaman müzikler kendinizi bir gerilim filminin ortasında hissettiriyor ve oyun renkleri de buna eşlik ediyor. Fakat oyunun bazı kısımlarında aksiyon bir anda üst seviyeye ulaşıyor ve deliler gibi dans etmek ile karşınızdaki bölüm sonu boss'una tekme tokat dalmak arasında kaliyorsunuz. Tabii ki bölüm sonu boss'larını da oluşturduğumuz ritimlerle alt ediyoruz.

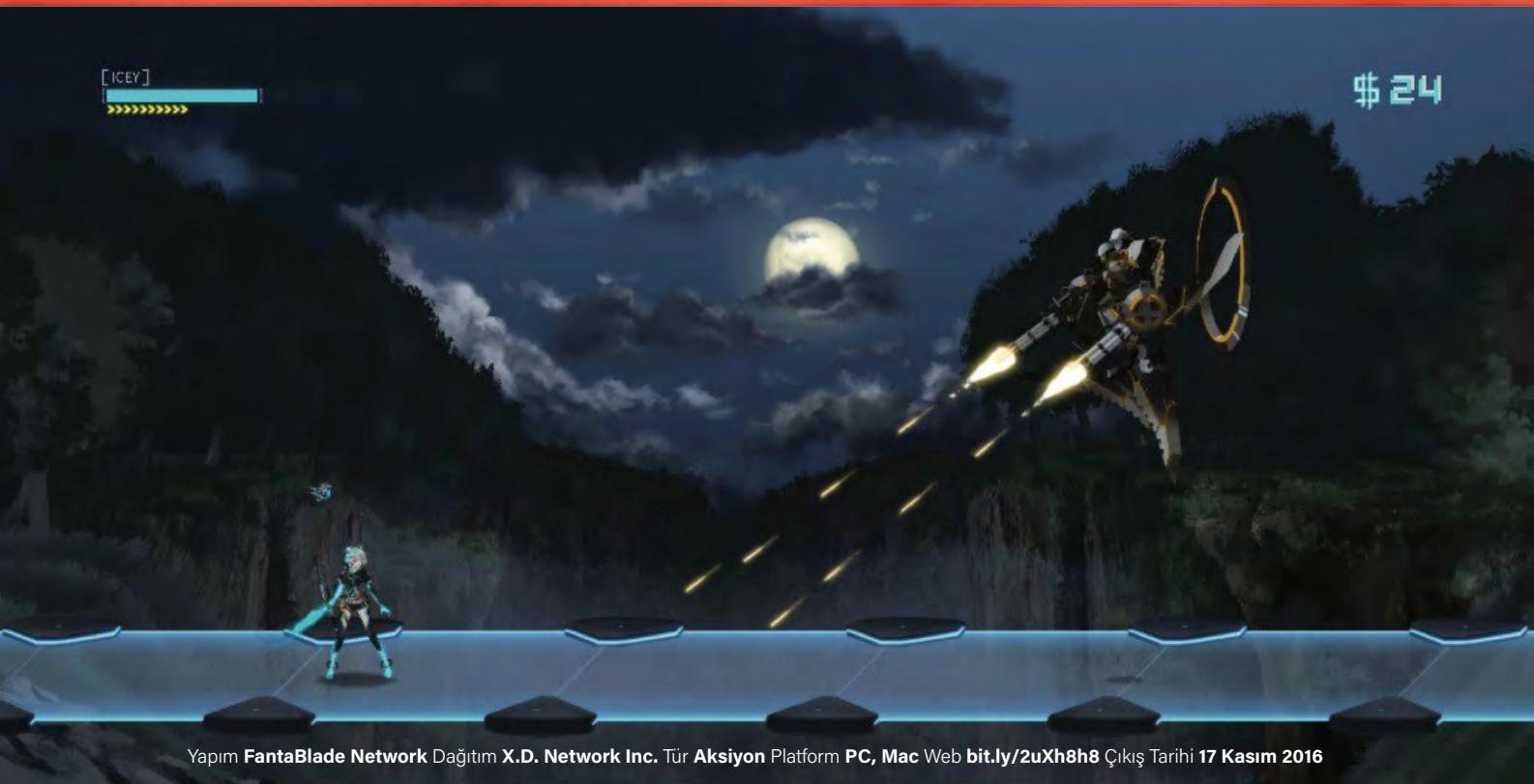
Müziklerin zaman zaman kendini tekrar ettirdiğine dair bir hissiyat vermesi dışında Thumper'da eksik bir özellik göremedigimi belirtmek isterim. Oynadığım her dakika beni heyecanlandıran bu oyuna mutlaka göz atın. ■ **Enes Özdemir**

KARAR

**ARTI** Eğlenceli oynanış, sizi atmosferin içine sokan ritimler ve görsellik

**EKİ** Zaman zaman ritimlerin  
tekrar etmesi





Yapım FantaBlade Network Dağıtım X.D. Network Inc. Tür Aksiyon Platform PC, Mac Web [bit.ly/2uXh8h8](http://bit.ly/2uXh8h8) Çıkış Tarihi 17 Kasım 2016

# ICEY

Aksiyon var dediler, geldik...



**H**erhalde son dönemin en acayip oyunlarından birisi ICEY. Pratikte kendisi Uzakdoğu kültüründen esinlenmiş bir aksiyon oyunu ve öyle ahim şahim bir hikayesi de yok. ICEY'i bu dosya konusuna dahil etmemize yol açan şey ise ne yapıyorsa en iyisini yapıyor oluşu. Öyle ki, bu kadar eğlenceli bir aksiyon oyununa uzun süredir denk gelmemiş olabilirliz.

Ne demiştiğ, kızımızın adı Icley ve kendisi pek belli etmese de, bir robot. Neden uyutulduğunu bilmediğimiz gibi neden uyandırıldığını da bilmiyoruz ama hedefi belli, Judas adında birisini öldürmek. Söylesesi kolay zira Judas'a ulaşmadan önce öldürülmesi gereken binlerce düşman, açılması ve öğrenilmesi gereken onlarca kombo var. Üstelik bu kombolar defalarca upgrade edilebiliyor.

2.5 boyutlu bir tasarıma sahip olan Icley grafiksel anlamda çok iddialı bir oyun değil ancak efektlere ve muhteşem dövüş fizikleri konusunda kendisine laf edeni camdan atarlar. Oyunun dünyasında onlarca çeşit küçüklü büyükü robot düşman söz konusu ve pratikte hafif saldırı, ağır saldırı ve kaçınma (dash) gibi üç basit tuşa sahibiz. Diğer taraftan bu üç tuşla

yapabildikleriniz neredeyse sınırsız. Hani öyle anlar oluyor ki ekranda kim kime vuruyor, kim kime kojuyor, biz neredeyiz derken kontrolü elden kaçırlıbilirsınız.

Oyunda ilk alıştırmayı geçtikten sonra size birkaç soru sorulacağını fark edeceksiniz. Bu soruların sebebi sizin için en doğru zorluk düzeyini bulmak ve oyun deneyiminizi daha da keyifli hale getirmek. Bu esnada oyunu bir anlatıcı eşliğinde mi yoksa tek başınıza mı oynamak istediğinizin seçebilirsiniz. Ben kendi adıma anlatıcı ile oynadım, aksini söyleyenleri okuduysam da bundan pişman oldum diyemem.

Oyundaki tüm düşmanlar özenle çizilmiş ve her biri size karşı farklı silahlara sahip. Diğer taraftan cüsselerinden bağımsız olarak kendilerine vurdugunuz ilk birkaç darbenin ardından afallıyorlar ve siz de doğru zamanda doğru tuşa basarak, güzel gözükün bir "fatality" seansı eşliğinde kendilerini robot cennetine uğurlayabiliyorsunuz. Oyunda yeteneklerimiz gelişikçe neredeyse ayaklı bir kolorduya dönüşüyor ana karakterimiz. Mesela Dash özelliğini upgrade ettiğinizde artık köprülere gerek duymadan Iron Man gibi havada dolaşabilir hale geliyor.

Bir kez daha upgrade ettiğinizde ise iyi dizilmiş bir Katenaçyo savunmasının bile içinden geçip gidebiliyor Icley. Yine yapabildiği çoğu hareket konusunda da bunu söylemek mümkün ancak düşmanlarınızın da giderek kalabalıklaşması ve güçlenmesi buna sevinmenizi imkansız hale getiriyor.

Çok uzatmayalım, Icley son dönemde çikan en güzel şeylelerden biri. Aksiyon sevip de 22 TL'ye bunu oynamamak olmaz, mutlaka edinin.

## ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Keyifli ve kullanıcı dostu savaş sistemi, başarılı anlatıcı modu, ucuz fiyat

**EKSİ** Aksiyondan gayrı bir şey vadetmiyor, hikaye yok gibi bir şey





Yapım Thing Trunk Dağıtım Thing Trunk Tür RPG Platform PC Web [return2games.com](http://return2games.com) Çıkış Tarihi 28 Temmuz 2016

# Book of Demons ⚡

Cehennemin dibine doğru uzanan bir yolculuk hikâyesi

**B**ooks of Demons uzun süredir oynadığım bir oyun. Ha yazdım, ha yazıyorum diyerek koskoca bir ayı geride bıraktım. Fakat bunun sebebi, aklıma yazı geldiği zaman aynı zamanda oyunun da geliyor olmasındı. Anlayacağınız aklıma her Books of Demons geldiğinde oyuna girip saatlerce başından kalkmadam! Hack & Slash oyunlarını seven bir oyuncusunuz sıkı durun; Book of Demons siz de kendisine kilitleyebilir!

Book of Demons tam anlamıyla bir hack & slash oyun yapısı sunuyor. Fakat bunu klasik mekanikleri ve grafikleri biraz değiştirmek yapıyor. Öncelikle oyunun gorsellerinden de anlayabileceğiniz üzere bu yapımda "pop-up" bir dünya yaratılmış. Aslında yaratılan dünya "paper cut" yani katlanmış kağıtlardan başka bir şey değil. Başlangıçta garip geliyor olsa da kısa sürede bu tasarımlın oyuna muazzam bir hava kattığını siz de göreceksiniz. Akabinde mekanik farklılıklar dikkatinizi çekecek. Book of Demons'de önumüze geleni keserek ilerliyoruz ama ilerleyeceğimiz yol önceden belirlenmiş. Yani haritanın her noktasına ayak basamıyor. Onun yerine, sadece

önümüze serilmiş yollardan ilerleyebiliyoruz ki oyunun en farklı ve en güzel noktalarından birisi de bu zaten. Nitekim düşmanın dilediği noktaya hareket edebiliyor olması, hem zorluk açısından hem de taktiksel oyun mekanikleri açısından ziyadesiyle iddialı olmuş.

Oyunda üç farklı sınıf bulunuyor olsa da yakın dövüşü karakter bile saldırılmasını belirli bir mesafeden gerçekleştiriyor. Bunu yaparken kılıç sallamak yerine ileri geri hareket ediyor. Evet, belki kılıç sallama animasyonları yok ama hemen her türlü büyü için yaratılmış kocaman bir animasyon havuzu bulunuyor. Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca birçok farklı düşman modeli ile karşılaştım. Gayet özgün olarak tasarlanmış düşmanların aynı zamanda birçok farklı özelliği bulunuyor. Başka yaratık yatanlar, onlara bağlı yaratıklar ölünceye kadar zarar görmeyenler, yolumuza beton atanlar, zehir saçanlar ve daha nice... Fakat bir de teleport olanlar var ki aman diyelim; sanyorum en çok sinir bozulanlar onlar! Düşmanlar bolca büyü ve yetenek kullanıyor ama bizim de elimiz armut toplamıyor.

Standart saldırı haricinde yapılacak her hareket, düşmanın başının üzerinde çıkan bir yuvarlak içerisinde belirtiliyor ve eğer elimizi çabuk tutarsak, bu yuvarlağa basılı tutup birazdan gerçekleşecek olan hareketi engellebiliyoruz. Eşya toplamak birçok hack & slash oyunda olduğu gibi büyük önem arz ediyor. Fakat bu oyundaki toplama mantığı da birazlık farklılık gösteriyor. Eşyalarımız fiziksel takılabilir eşyalar yerine kartlardan oluşuyor ve ücret karşılığı açabildiğimiz toplamda on adet kart

yerimiz mevcut. Kartların kendi içlerinde farklı değerleri var. Onları da belirli büyülü kartları kullanarak güçlendirebiliyoruz. Arada bir şereh uğramak gerekiyor. Ancak bu sayede gerekli güçlendirmeleri yapabiliyoruz.

Book of Demons'un en güzel özelliği içeresine dalabileceğimiz bölümün uzunluğunu kendimiz belirleyebiliyor olmamız. Yani beş dakikalık bir macera da yaşayabiliyoruz, 30 dakikalık da! Tamamen bize kalmış durumda. Eh, pek tabii kazandığımız ödüller de ona göre değişiklik gösteriyor. Ben hep en uzun modlarda oynadığım için oyunda rahatça ilerledim. Yine de oyunun sonunda karşıma çıkan The Archdemon savaşında biraz zorlandım.

Demem o ki bu oyun çok eğlenceli ve çok kaliteli! En büyük sorunu karakterin yavaş ilerliyor olması. Bir de bölümlerde daha fazla çeşitlilik olsayıdı daha iyi olurdu gibi geldi bana. Onun haricinde gerçekten denemesi gereken muazzam bir yapımdır.

■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Dikkat çekici grafikler, farklı oyun yapısı, eğlenceli ve kendine bağlayıcı

**EKSİ** Bazen çok zorlaşıbiliyor, farklı haritalara ihtiyacı var





Yapım **PlatinumGames** Dağıtım **SEGA** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360** Web [www.platinumgames.com/games/bayonetta](http://www.platinumgames.com/games/bayonetta) Çıkış Tarihi **11 Nisan 2017**

## Bayonetta ★

Yıllar seni eskitemedi be!

**A**slına bakarsanız çok da eskitemedi diyemeyiz. Nereden baksanız 10 senelik oyun... Fakat vakti için gerçekten çok iyi bir aksiyon oyunuydu Bayonetta. En yakın rakibi Devil May Cry'la bile dalga geçercesine iyi bir oynanışa sahipti. Daha sonra sadece Wii U için Bayonetta 2 geliştirildi fakat sanmıyorum ki PC'ye gelsin... Efendim bu kısa incelemede Bayonetta'nın nasıl halen iyi bir aksiyon oyunu olmaya devam ettiğinden bahsedeceğiz. Kendi kimliğini bulma çabasında olan karanlık bir cadıyı kontrol ettiğimiz oyunda cennetin güçleri gibi gözüken yaratıklarla amansız bir mücadeleye giriyor ve onları tekme ve yumruklarımızla karanlığın en diplerine yolluyoruz. Komboların haddi hesabı yok bu oyunda ve bir

gamepad'ınız yoksa, işler klavyeyle hiç de kolay değil. Düşmanlarınızı pataklaştıça Torture barımız doluyor ve iki tuşa birden basarak güçlü bir saldırıyla işlerini bitirebiliyoruz. Bölümlerin ortasında veya sonrasında çeşitli boss'larla da karşılaşıyor ve bunları da yine saldırlırmız ve QTE adındaki tuşlara doğru zamanda basma oyunlarıyla alt etmeye çalışıyoruz. Farklı silahlar, farklı yetenekler hep kazandığımız paralarla alınıyor ve bunlarla daha da güçlü düşmanlara karşı hazır hale getiriyoruz. Bir çeşit skor mücadelesi de sayılan oyun, görsel anlamda PC'lerinizi kesinlikle zorlamıyor -ki keşke biraz zorlayacak ayarlar konup şöyle daha da güzel kaplamalarla buluştursaymış bizi. Oyunu daha önce konsollarda oynamış olanlar için pek bir yenilik yok ama bir kez

daha oynamak hiç de fena gelmiyor ne yalan söyleyeyim. ■ **Tuna Şentuna**

### KARAR

**ARTI** Oynanış hala çok eğlenceli  
**EKSİ** GörSELLİK üzerinde daha çok uğraşılabilirildi



Yapım **D-Pad Studio** Dağıtım **D-Pad Studio** Tür **Platform, Macera** Platform **PC, Mac, Switch** Web [www.owlboygame.com](http://www.owlboygame.com) Çıkış Tarihi **1 Kasım 2016**

## Owlboy ★

"Dokuz sene beklediğimize dejmiş" dedirten kaç oyun gördünüz ki?

**O**wlboy son dönemde giderek popülerleşen, pixel art tarzında tasarlanmış onlarca oyundan biri. Dokuz yılı aşkın süren geliştirme safhasının ardından nihayet piyasaya çıktı ve onlarca sene biriken onca bekleniyi sırtlayıp, bana göre fazlasıyla aşmayı başardı. El çizimi grafiklere sahip bir platform oyunu olan Owlboy'da kahramanımız dilsiz bir baykuş olan Otus. Vellie adında, bulutlara kurulmuş bir

kasabada yaşayan Otus, burnundan kıl aldırmayan kabilesinin kendisinden beklenenlerini karşılamakta tekrar, tekrar başarısız olmuş bir arkadaşımız. Derken günün birinde ufak tefek görevler almayı başlıyor ve ufak tefek talihsizlikler ve rastlantılar sebebiyle kendisini başka bir canlıya kolay kolay nasip olmayacağı denli büyük, güzel ve derin bir maceranın ortasında buluyor.

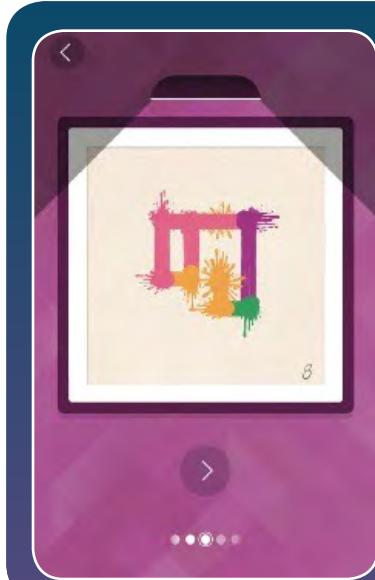
Oyunda ziplama tuşuna iki kez bastığımızda havalandırıyor ve yere inme tuşuna basana kadar da havada kalyoruz. Vellie'de başlayan maceramızda jetonları toplayıp, birbirinden ilginç tiplerle karşılaşıp diyalog'a giriyor, başlarında korsanların söylentisinden bile korkunç sonraları ekranı kaplayacak denli büyük boss'ların üzerine gidiyoruz. Oyun her ne kadar bir platform oyunu olsa da yapılacak o kadar çok şey var ki, bu yarımsı sayfada anlatmakla bitmez. Oyunun hikayesi birbiri ardına ziyaret edeceğiniz muhteşem mekanlara yetişemiyor gibi gözükse de aslında her karakter son derece özenle işlenmiş ve

oyuna yedirilmiş durumda. Oyunda geçireceğiniz ilk birkaç saatin ardından ne kadar çok diyalogu hatırladığınıza şAŞarıbilirsiniz. Owlboy kendi türünde bir başyapıt, bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Eğer platform seviyorsanız kaçırmanız düşünülemez bile. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** El çizimi muhteşem grafikler, özenle yaratılmış devasa bir dünya  
**EKSİ** Pixel art tarzını sevmeyenlere göre değil, kamera hareketleri, fiyatı pahalı





Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Splashy Dots ★

Fırçamın kiri!

Mobil oyunları seviyorum çünkü genellikle bağımsız yapımcılar tarafından geliştirildiklerinden, inanılmaz yaratıcı oyunlar ortaya çıkabiliyor. Bu ay çıkan ve oynanışıyla yüzüme bir gülümseme yerleştirilen bu oyun ise bulmacanın hakkını veriyor. Her seviyenin bir resim tuvali üzerinde geçtiği bu oyunda, ekranın üzerinde olan siyah boyayı öteki noktalarla birleştirerek, en son hamlemez içi boş olan noktaya ulaşmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken ise sanki bir ressam fırçasıyla o yolu çizmiş gibi bir görüntü elde ediyoruz ve her seviye sonunda ortaya çıkan boyaya darbelerinden oluşan resmi bir sergide görüyoruz. Oyunun tek

eksi birkaç bölümde bir karşınıza çıkan ve tam keyif alırken, "reklamları kapatmak istiyorsan para ver, değilse izle" pop-up'ları oldu. Başta çok cansızkı olmasına rağmen bir yerden sonra illallah ettiyor. Bu yüzden kaç kere oyunu kapattığımı bir ben biliyorum ama işte oyun keyifli, sonra mutlaka tekrar dönüyorsun. Ayrıca oyunun para sevgisi burada bitmiyor, üçü bedava olmak üzere altı mod ve her bir mod'un altında ise yaklaşık 630 bölüm bulunuyor. Ücretli olan her mod'un altında ise 900 bölüm var. Ama bana kalırsa ücretsiz bölümler oldukça fazla ve doyurucu. Hem 1890 bölüm kime yetmez ki? ■ Puan: 7,0



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Scale ★

Volfied geri döndü!

Hatırlarsınız bilmem, benim küçüğümde neredeyse her bilgisayarda olan iki oyundan bir tanesi Volfied adında bir oyundu. Bu oyunda etrafta sürekli gezen yaratığı küçük bir alan içinde bırakana kadar ekranı sağdan, soldan kesip durduk. İşte Scale tam olarak o oyuncunun ruhani devamı diyebiliriz. Ancak ne yazık ki bu oyunda ekranı kafaniza göre bölemediğiniz. Bunun yerine oyun boyunca ekranın altında ortaya çıkan şekilleri sürükleüp ekrana bırakarak, onlara uygun şekillerde ekranı kesiyorsunuz. Oyunun beş adet modu bulunuyor ve bunları seviyene göre veya sırasıyla öteki modlarda olan başarınıza göre açabiliyorsunuz. Oldukça başarılı olan bu seçenekler arasında, tipki Volfied'de olduğu gibi ekranı keserken dikkat edeceğimiz top sayısının arttığı oyun seçeneklerinin de dahil olduğu ilginç ve eğlenceli modlar da var. Canınız sıkıldıkça her fırsatta gireceğiniz ve başından kalmak dahi istemeyeceğiniz bu eğlenceli oyunu kaçırmayın! ■ Puan: 8,0



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Bounzy! ★

Gandalf savunması...

Türkler mobil oyun sektörünü neredeyse ele geçirmek üzere diye bilirim. Gün geçmiyor ki böyle güzel ve bağımlılık yaratıcı bir oyun daha sektörde giriş yapmasın. Gram Games'i zaten daha önceki oyunları Merged! veya 1010! ile tanıtmayan kalmamıştır. Her çıkardıkları oyunda olduğu gibi bu oyuncuları da bağımlılık yapıyor ve oldukça keyifli. Ekranın üstünden aşağıya doğru akın gelen düşmanlarını attığı büyü topları ile yok etmeye çalışan bir büyücü konu olan oyunumuzda eğlenmemek ne mümkün! Saldırılarını geliştirmek veya başka özel yetenekleri kullanmak için kullandığımız laboratuvar ve akademi, paranız oldukça sık sık uğrayacağınız iki yer. Oyunda klasik saldırımızı yaptığımız zaman toplamda 40 taneye kadar büyü topu gönderebiliyorsunuz. Bunların yanı sıra bir de her saldırınızda rastgele olarak seçilen ve bu büyü topları sırasının önünde veya arkasında giden özel saldırılar var. Bu güçler sayesinde alan saldırısı yapıp birden fazla yaratığa vurabildiğiniz gibi, onları zehirleyerek tur atlayınca dahi zarar verebiliyorsunuz. Her turun sonunda bir boss ile savaşlığınız ve kutu toplayabildiğiniz bu oyunda amacınız, yaratıkların saldırılmasını veya kendilerinin ekranın altında bulunan, canını artırabildiğiniz kale duvarlarını kırmasını engellemek. Kesinlikle sık sık aklınıza gelip dur bir el daha atayım diyeceğiniz bir oyun olmuş. ■ Puan: 8,0





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Real Car Parking 2017
2. A Word
3. Super Mario Run
4. Sniper 3D: Assassin
5. 101 Okey Plus

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Assassin's Creed: Identity
2. Plague Inc.
3. Football Manager Mobile 2017
4. Hitman Sniper
5. Minecraft: Pocket Edition



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Sniper 3D: Assassin
4. Clash Royale
5. Dr. Driving

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Modern Combat 5: Blackout
2. Daregon: Isometric Puzzles
3. Card Wars
4. Hitman Sniper
5. Earn to Die



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Football Blitz

Ben tek, siz yoksunuz!

**B**en onu bunu bilmem, futbol oyunu dendi mi akla online oynamak gelir. Ben ne yapacağım başkalarıyla oynamamaya caksam bir spor oyununu? Sporun ruhunda var bir kere başkalarına karşı oynamak, mücadele etmek. O olmadı mı, isterSEN ötürüme dünyanın en iyi spor oyununu koy, yine de çöptür benim için. Football Blitz tam olarak bunu yapıyor. Karşımızda göze güzel gelen ancak buna rağmen herhangi bir online mücadele yapamayacağınız

bir oyun var. Her takımda bir kaleci ve bir oyuncu bulunuyor. Hızlı oyun, dünya kupası gibi kendi kendinize yapay zekaya karşı oynayacağınız mod'ların yanı sıra, bir de aynı cihaz üzerinden kuş bakışı bir şekilde oynayacağınız başka bir mod bulunuyor. Eğlenceli bir mod olmasına rağmen oyunun çoklu etkileşimi tek telefon'a indirmesi bütün albenisini elinden alıyor. Üzgünüm Football Blitz, birinin gerçekleri söylemek zorunda. ■ **Puan: 4,0**

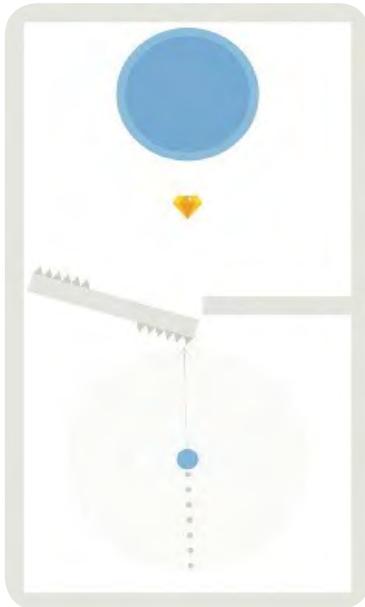


Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Ball Slide

Saç baş yolmak işten değil...

**Ö**ncelikle bu yazıya Ball Slide oynadığım en zor oyunlardan birisi diyerek başlamak istiyorum. Oyundaki tek amacımız, küçük bir topu öteki büyük ve aynı renkteki topun içerisindeindeki alan'a bırakmak. Ama gerek bölüm tasarımları gereksiz topu göndereceğiniz gücü hiçbir zaman tam olarak ayarlayamamanız buna ölümüne engel oluyor ve oyun bir anda hiç olmadığı kadar zorlaşıyor. Hatta iddialı bir şekilde söyleyorum, Flappy Bird ne kadar zorsa bu oyun da o kadar zor ama tek bir farkla, bu oyundan erkenen çıkmak, uzaklara doğru koşmak istiyorsunuz. En azından benim üzerinde oluşturduğum etki bu oldu. 100 bölüm var ancak daha ilk birkaç bölümde havlu atmanız mümkün. Eğer zor oyunlardan hoşlanıyorsanız bir saniye bile durmadan direkt bu oyunu indirin ve zorluğun verdiği keyfi çıkarın.. ■ **Puan: 6,0**



# Diablo III

## Rise of the Necromancer

*Diablo evreninin en fazla beklenen sınıflarından biri geri dönüyor.*

**syf.87**



**ONLINE**



## MÜCADELEYE KATIL

[overwatchsampionasi.com](http://overwatchsampionasi.com)

Türkiye'nin en iyi 16 takımı belli oldu!



Türkiye Overwatch Şampiyonası'nın İlkbahar Sezonu'nda şampiyon belli oldu. Nefeslerin tutulduğu finalde, galip gelen takım Hallediciler oldu. Team NVIDIA yayınıncı Ferit "wtcn" Karakaya'nın sunumu eşliğinde, TSİ 21:00'da Twitch.tv/NvidiaGeForceTR kanalından canlı yayına başlayan Büyük Final büyük mücadele ve kaosa sahne oldu. Hemen hemen aynı kadrolarla karşılaşılan maç Kazananlar Grubu galibi Hallediciler ile Kaybedenler Grubu galibi Royal Bandits arasında oynandı. İki şampiyona favorisinin büyük ödül için mücadele ettiği final karşılaş-

masının son haritasında Milli takım oyuncuların- dan Yaga ve Royal Bandits oyuncusu Lou2Hot'in Genji Ulti'leriyle tempoyu koruduğu maça normal sürede iki takım da 3'er skor elde ederek maçı uzatma sürelerine götürdü. Verilen birer dakikada Payload'ı mümkün olduğu kadar ileri ittirmeye çalışan iki ekipten, Royal Bandits'in Overtime'a taşıdığı uzatmalarda Yaga'nın Genji Ulti'siyle takımı dağıtmaması sonucu Hallediciler'in gerisinde kaldı. Harmayı 5-4 kazanan Hallediciler, seriyi de 3-2 yaparak, Türkiye Overwatch Şampiyonası'nın İlkbahar Sezonu Şampiyonu ün-

vanını elde etti. Şampiyona birincileri Hallediciler, nakit 1800TL, 6 adet GeForce GTX 1060 AMP! Edition ve 6 adet HyperX Alloy FPS kazanırken, ikinci Royal Bandits takımı nakit 900TL, 6 adet Viewsonic VX2457 ve 6 adet HyperX Fury DDR4 4GB RAM sahibi oldu. Şampiyona üçüncüsü ArminA Game Center takımı ise 6 adet HyperX Cloud Stinger kazandı. Şampiyonanın Monster Valuable Player'i ise, seyircilerin belirlediği oylar ile Hallediciler takımından Yaga olarak belirlendi. Yaga, ABRA A5 V10.2 15.6" Gaming Laptop'un sahibi oldu. ■

## Warframe

Açık dünya sistemi geliyor!

Coo-op bir oynanışa odaklı olan Warframe, gelecek olan güncellemesi ile oyunda daha önce hiç görmediğimiz bir sisteme merhaba diyecek. Açıkçası Warframe'i temel oyun yapısından uzaklaştıracak olan bu sistem ile oyun belki çok farklı bir yön kaza mayacak ama rotasını bir miktar değiştirecek. Başlıktan da anlamış olduğunuz gibi Warframe'e açık dünya konsepti geliyor! Yayımcı Digital Extreme, Plains of Eidolon isimli büyük güncelleme hakkında çeşitli bilgiler verdi. Yeni açık dünya haritasının ismi Landscape olacak. Landscape'de gece gündüz döngüsü içinde, Cetus isimli şehirde oyunda ilk defa göreceğimiz görev türleri ile NPC'lerden çeşitli görevler alıp maceralara atılabiliriz. Haritanın gece gündüz döngüsü yaşayınca da etki edecek ve gece karşılaşacağımız tehlikeler çok daha zorlu olacak. Bunun yanında yeni silahlarla beraber görevlerde daha etkili olabileceğiz. Üstelik silahlarımıza isteğimize veya ihtiyacımıza göre özelleştirebileceğiz. Hatta silahlarımızın her birine bir isim koymamız mümkün olsa da bu yolun temellerini atmış olabilir. Tabii yine de oyunculardan gelecek olan değerlendirmeler ile beraber Digital Extreme oyunun kaderi için önemli bir karar verecek gibi görünüyor. ■ Enes Özdemir



## Bless Online

Bless, yeniden yapılandırılıyor!

Uzun zamandır beklenen MMORPG'ler arasında zirveye oynayan oyunlardan biri de hiç şüphesiz Bless Online. Uzakdoğu'da beta testleri başlayan Bless Online, henüz belirlenmemiş bir tarihte batı pazarına da ulaşacak. Ancak yapımcı firma Neowiz, Uzakdoğu'da başlayan beta sürecinden öyle pek de memnun değil. İstatistiklerin de Bless'in pek de iyi bir yolda gitmediğini yansıtması üzerine Neowiz, oldukça kritik bir karar aldılarını duyurdu. Buna göre oyun batı pazarına ulaşmadan önce yeniden yapılandırılacak ve oyun sitelerinin tamamı bir kez dahaelden geçirilecek. Yapımcı firma oyunu yeniden yapılandırmırken bazı üç ana başlık belirlediğini ve bu başlıkları takip edeceklerini belirtti.

Buna göre ilk olarak Neowiz'in amacı oyunun her şeyini elden geçirecek olması. Bless'e dair ne varsa tüm sistemler kontrol edilecek ve sistemler üzerinde yeni fikirler uygulanacak. İkinci olarak ise yapımcı firma eğer beğenilmeyen bir sistem varsa, oyunun tümüne mal olsa da bu sistemi terk etmeyi amaçlıyor. Son olarak ise mevcut oyunun yanında birçok yeni içerik oyuna eklenecek. Yapımcı Neowiz, oldukça ciddi bir karar aldı ve bakanım bu karar Bless'in gidişatını nasıl etkileyeceler. ■ Enes Özdemir





# Diablo III: Rise of the Necromancer

Necromancer ve 2.6.0 güncellemesi Sanctuary'ye ayak bastı.

2014 yılında yayınlanan ekleni paketi Reaper of Souls'un ardından oldukça sessiz günler geçiren Diablo III, sonunda yeni DLC'si olan Rise of the Necromancer ile bizlere merhaba dedi. 15 Euro'ya satılan bu DLC, adından da anlaşılacağı üzere Necromancer'ı oynanabilir sınıf olarak bizlere sunuyor. Ayrıca unutmadan eklemekte fayda var; bu DLC'yi satın alanlara iki yeni stash tab'ı ve karakter slot'u, portre, pet ve yeni bir banner da verilmektedir.

Gelelim Necromancer sınıfına... Karanlık büyülerde uzmanlaşmış olan Necromancer'ların yaptıkları büyülerin hemen hepsi kan ve kemikten oluşuyor desem, herhalde ne kadar acımasız olduklarını vurgulamış olurum. Daha ilk haftasından solo liderlik tablosunda birinciliğe oturmasıyla ne denli güçlü bir sınıf olduğunu da göstermiş durumda.

Büyük kaynağı olarak Essence kullanıyor ve tipki Barbarian gibi bu kaynağını doldurması için etrafındaki zarar vermesi gerekiyor. Diğer sınıflardan farklı olan nokta ise öldürülen her düşmanın yerde bir ceset (kan ve kemik torbası) bırakıyor olması ve bu cesedi yürüyen iskelet, patlayan bir kan bombası

ya da sağlık ve essence'i doldurmak için kullanılabilir olması. Bana sorarsanız bunun bir artısı bir de eksisi bulunuyor. Eğer etrafta çok sayıda düşman yer alıyorsa bu katbekat güçlenmemize olanak tanırken, greater rift boss'ları gibi noktalarda ise olumsuz olarak geri dönüyor. Sonuçta etrafta ne kadar düşman, yerde bi' o kadar kan ve kemik torbası demek!

Sınıfın en eğlenceli noktası ise adeta bir ordu gibi dolaşabiliyor olmak. Command Skeletons ve Skeletal Mage yeteneklerini aynı anda seçtiğimizde, yaklaşık 20 kişilik bir iskelet ordusuna sahip oluyoruz. Bu orduyu yine Command Skeletons ismi verilen yeteneği kullanarak istediğimiz tek bir düşmana yönlendirebiliyoruz. Bildiğiniz, uçarcasına saldırıyla geçen onlarca iskelet!

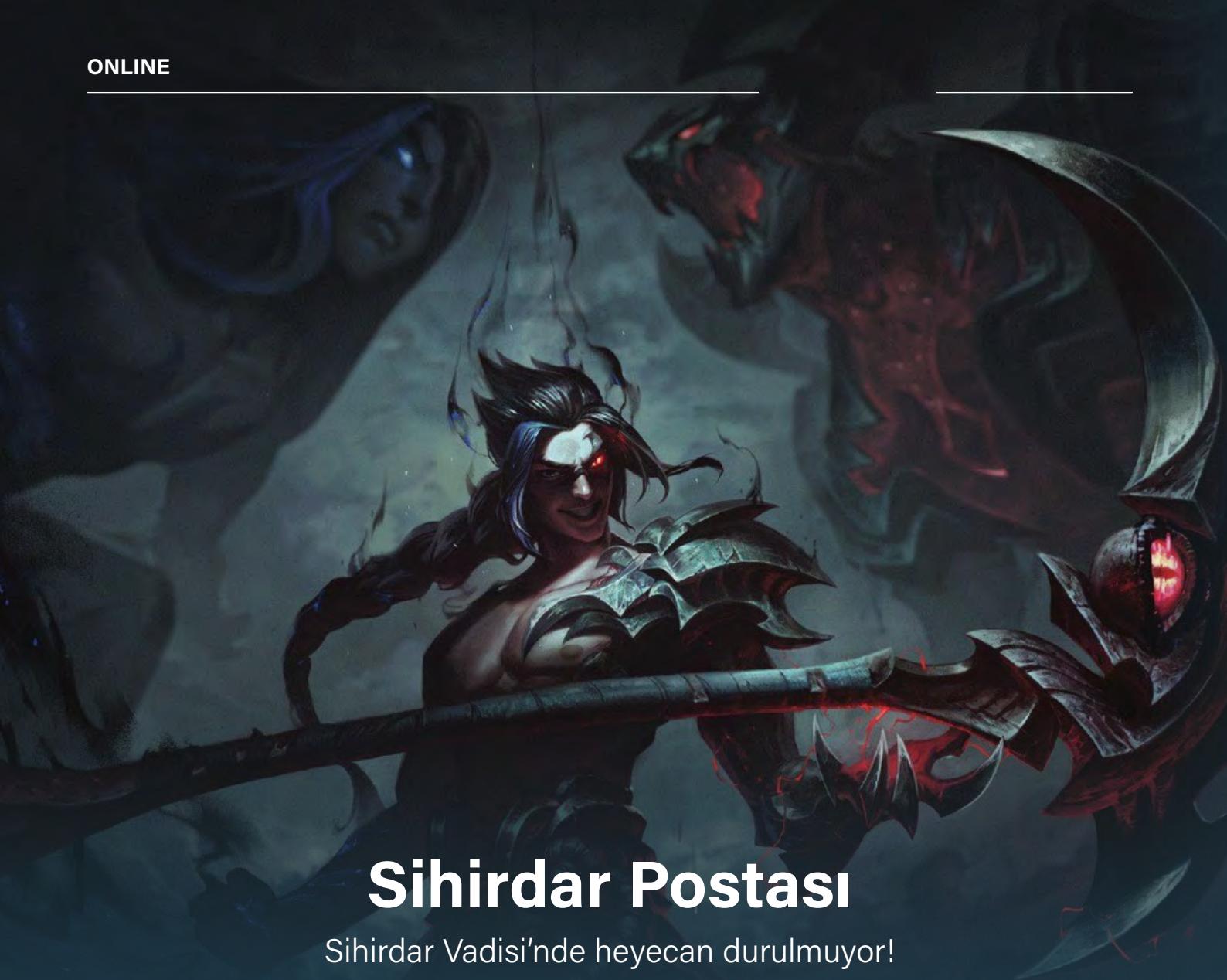
## Yeni güncelleme

Ve gelelim Rise of the Necromancer ile birlikte yayınlanan 2.6.0 güncellemesine. Öncelikle bu yama ile birlikte Adventure moduna üç yeni bölge eklendi ve isimleri de söyle; Shrouded Moors, Temple of the Firstborn ve The Realms of Fate. Bu üç bölgeye de ulaşmak için Rise of

the Necromancer paketini satın almış olmanız gereklidir. Bölgelere de haritayı açarak Act II ve Act IV'ten ulaşabilirsiniz.

Bir diğer yenilik olan Challenge Rifts, daha önceden Blizzard tarafından ayarlanmış karakter ile oynadığımız bir mod. Bu modda karakterimizin eşyaları, yetenekleri hatta gireceğimiz rift bile daha önceden hazırlanmış. Amaç bizden istenen sürede burayı tamamlamak. Başarılı olduğumuzda ise tabii ki ödülsüz bırakılmıyoruz. Ödülüümüz bir adet Cache oluyor ve içinde de çeşitli materyaller barındırıyor. Üzülmeyin, başarısız olduğumuzda elbette yeniden deneyebeğiz. Tüm bunların yanında sınımlara yapılan iyileştirmeler ve düzenlemeler de cabası. Sonuç olarak; iskeletleri kontrol eden ve düşmanın üzerine salan, yerdeki cesetleri kan ile patlatarak etrafa zarar veren, düşmanlarının ruhunu emen (Ver coşkusu!) Necromancer sınıfı ile oynaması oldukça keyifli. Eğer Diablo'yu seviyorsanız ve diğer sınıflardan da yavaş yavaş sıkıldığınız, mutlaka denemenizde fayda var. Yine de biz yeni bir ekleni paketi ya da belki de Diablo IV beklerken, sadece bir sınıf eklenmesi ve bunun da parayla satılması... Olmadı Blizzard! ■ **Emre Öztinaz**





# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

**L**eague of Legends bunca senedir neden hala MOBA sektörünü domine eden oyun konumunda? Neden yillardır bitmek tükenmeks bilmeyen bir heyecanla Sihirdar Vadisi'nin yolunu tutuyoruz? Temelde baktığınız zaman amacımız sürekli aynı aslında.

*Oyuna sürekli olarak yeni mekanikler eklenmesi, olağan veya geniş çaplı yamalarla monoton bir yapıdan sıyrılarak dynamik bir çizgide ilerlemesi, League of Legends'in en büyük artısı*

Rakibin kulelerini yık, üssünü patlat. Ancak bu süreç söylendiği kadar basit işlemekle beraber, Nexus'u yok etmek olan nihai hedefimize neredeyse her geçen gün farklı bir yoldan ulaşmaya çalışıyoruz. Riot'un, League of Legends'in uzun yillardır ayakta kalmasını ve öncü olmasını nasıl başardığı konusunda herkesin birçok fikri olabilir. Benim bakış açıma göreysse oyuna sürekli olarak yeni mekanikler eklenmesi, olağan veya geniş çaplı yamalarla monoton bir yapıdan sıyrılarak dinamik bir çizgide ilerlemesi, League of Legends'in en büyük artısı. Gün geçmiyor ki yeni bir yama, yeni bir şampiyon görmeyelim. Her bir yamada her bir sezon güncellemesinde içeriklerin oyuna neler kattığını test ede ede oyundaki beşinci yılını geride bıraktığını fark ettim. Özellikle yeni bir şampiyon oyuna eklen-

mesi, tüm League of Legends, oyuncularında küçük veya büyük heyecan yaşıatır. En son Xayah ve Rakan çiftinde yaşadığımız bu heyecan, bu defa Kayn ile devam edecek. Yeni şampiyonumuz Kayn'ı detaylıca ele almadan önce eski bir dostumuzu ziyaret etmemiz gerekiyor. Bu dostumuz ise bir süredir Sihirdar Vadisi'nde kayıplara karışan Urgot'tan başkası değil. Açıkçası Urgot bir süredir eski cazibesini yitirmiştir. Riot çok geçmeden bu durumun farkına vardı ve öňümüze yeni bir Urgot koydu. Tabii ki Urgot'un yeniden tasarılanmasının tek nedeni bu olamaz; ama oyun içi dengemelerin de hesaba katılarak Urgot'un yeniden tasarılanmasının oyuncular arasında kulaklığa hoş geldiği bir gerçek. Geçtiğimiz ay şampiyon yeteneklerini ilk kez League of Legends'in

resmi Instagram sayfasından izlediği-mizde ise inanılmaz heyecanlandıktı. İşten eve dönerken üç arkadaş "Urgot ne güzel olmuş yahu!" nidalarıyla evin yolunu tuttuk. Henüz Urgot'un yenilenmiş halini Sihirdar Vadisi'nde ne zaman göreceğimiz belli değil. Bu konuda yapılmış resmi bir açıklama yok. Tabii siz bu yazıları okuyana kadar Riot ne yapar bilinmez. Belki de yeni Urgot'u tekrar sahalarda görürüz.

Gelelim Urgot'un yeteneklerine. Urgot'un bacakları artık daha gelişmiş ve daha tehlikeli. Bu durum bacakların Urgot'un bedeninden bağımsız olarak dönmesini sağlıyor, ancak Urgot pasif yeteneği Dehşet Saçar ile bacakları yönünde bir saldırımı yaparsa koni şeklindeki bir alana hasar veriyor. Şampiyonun yeni Q yeteneği olan Çürüten Bomba ise eski Q ve E yeteneklerinin karışımı gibi. Belli bir alana asit bombası fırlatan Urgot, bu yetenekle hem rakibe hasar veriyor hem de onları yavaşlatıyor. W yeteneği olan İmha ise eski W yeteneğinin çok daha geliştirilmiş bir versiyonu. Urgot, İmha ile yine bir kalkan

kazanıyor ve yavaşlatma etkilerine karşı direnç kazanıyor. Kalkan süresince Urgot daha yavaş hareket etse de kazandığı saldırımı hızla rakibe hızla hasar verebiliyor. Ancak Dehşet Saçar ve İmha kombo şeklinde kullanılabilir ve çok daha büyük hasarlar verebiliyor. Yeni E yeteneği Horgör ise Urgot'un rakibin üzerine atılmasını ve -Volibear'a benzer şekilde rakibini tutup diğer tarafa fırlatmasını sağlayabiliyor. Urgot'un gerçek bir cellat olduğunu daha iyi gördüğümüz yeteneği ise ultisinde gizli. Urgot eski Q yeteneğine benzer bir şekilde rakibe bir Hex-Delgi fırlatıyor. Bu eşya rakibi deliyor, ona yapılıyor, hasar veriyor ve yavaşlamasını sağlıyor. Ancak rakibin canı belli bir oranın altında ise Urgot ultisinin ikinci aşamasında bu delgiye bir zincir atabiliyor ve rakibi kendine çekiyor. Rakip Urgot'a ulaştığında ise acımasız bir infazla yok ediliyor. Urgot'un yeni hali bir hayli ilgi çekici ve oynamak için sabırsızlanıyorum. Ancak çoktan denedigim ve kendi adıma daha çok heyecan duyduğum şampiyon ise Kayn oldu. ■ Enes Özdemir

## Rift Rivals Kazananı 1907 Fenerbahçe Oldu!

Rus takımları ve Türk takımları arasında gerçekleştirilen Rift Rivals TR vs. RU mücadelesi çok heyecanlı maçlara sahne oldu. Türkiye'den KMF şampiyonu BAUSuperMassive'in yanı sıra 1907 Fenerbahçe, Oyunfor Crew ve Team Aurora katıldı. Rusya'yı temsil ise Virtus.Pro, Vega Squadron, Vaevictis ve M19 takımları turnuvada yerini aldı. 1907 Fenerbahçe ve Vega Squadron arasında gerçekleşen final mücadelede temsilcimiz rakibini adeta süpürdü ve 3-0 ile turnuvanın galibi oldu.

Kayn daha çok orman rolünde tercih edilen bir şampiyon. Kayn, Q yeteneği Karanlık Hasat ile ileri doğru atılıyor, ardından kendi etrafında dönerken tırpanını savuruyor. W yeteneği olan Kasvet Dalgasında Kayn, Sion'un Q yeteneğine benzer bir alan oluşturuyor, elbette çok daha hızlı bir saldırımı ile rakibi yavaşlatıyor.

Kayn'ın bir ormançı olabilmesinin en büyük etkeni olan E yeteneği Gölge Yolu ise şampiyonun duvarların içinde dolaşmasını ve bir gölge haline gelmesini sağlıyor. Bu yetenek ile Kayn rakip koridorlara anı baskınları yapabiliyor.

Rhaast isimli bir darkin silahı taşıyan Kayn bu silahla adeta bir zihin savaşına girmiş durumda ve pasif yeteneğiyle, oyunun belli bir noktasından sonra gölge suikastçıya ya da darkine dönüşüyor. Bu dönüşümler ise temel yetenekleri güçlendiriyor.

Son olarak Davetsiz Misafir isimli ulti yeteneği, Kayn'ın rakibin içine girmesine ve Zed'in ulti yeteneğine benzer bir şekilde bir süre ortadan yok olup anı bir hasar vererek ortaya çıkışmasını sağlayabiliyor.

# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Counter Strike oldukça uzun bir süredir hayatımda, neredeyse oyunlarla tanışmam kadar eski bir maziye sahip benim için. İnternet cafe köşelerinde daha 8-9 yaşlarında oyunların büyülü dünyasına kendimi kaptırdığım zamanlardan bahsediyorum. Limon suratlı Max Payne'in grafiklerinde bile "Oha ya ne kadar gerçekçi!" diye sağa sola anlattığım bir döneme yakın Counter Strike ile tanıştim. O zamana kadar birkaç adet multiplayer FPS oyunu denemiş olsam da bunlar daha çok Half-Life ve Quake gibi herkesin birbirine bam güm girdiği, kaosun ve hızlı

oyunun ön plana çıktıığı, taktiksel oyunun ise ikinci planda olduğu yapımlardı. İlk kez Counter Strike oynadığımda ise takım stratejisine dayalı bir FPS oyununu ilk kez deneyim ediyor, başlarda en güçlü ve etkili silah saydım -ve daha sonra yüzüne bakmadığım- M249 ile avalaval ortalarда dolanıyordu. O günden bugüne Counter Strike, teknik anlamda gelişmiş olsa da oyun yapısı anlamında neredeyse tamamen aynı kaldı. Buna rağmen Counter Strike'tan vazgeçemedim. Hayatımın büyük çoğunda var olan Counter Strike, bugün CS:GO sayesinde hala benimle.

CS:GO'nun uzun süredir bir yenilik ile karışılmaması, aslında anlaşılmabilir bir durum. CS, oyun sektöründe herkesin bildiği kültür olmuş bir marka. Her FPS oyuncusunun CS ile en az bir anısı vardır. Bu derece ciddi bir sorumluluğa sahip olan oyunda, bir takım değişiklikler yapmak da öyle kolay değil. Valve, bu topa hiç girmiyor. Zaten uzun yıllardır ilginin hiç azalmadığı bir oyunda var olan düzenli çizgiyi bozmak da pek anlamlı olmazdı. Her şeyi geçtim, oyunun temel yapısı da yeniliklere pek elverişli değil. Yine de CS:GO mevcut haliyle yeterince eğlenceli ve bundan şikayetçi olan oyuncu sayısı yok denecek kadar az.

CS:GO sayfalarına ilk olarak Şubat 2016 sayısında başladık. Tam 18 aydır buralarda. LEVEL tarihinde de yeri çok özel olan bu sayıyla beraber, düzenli olarak her ay yazılan güzide bir CS:GO köşemiz oldu. 18 ay boyunca bu sayfalarda e-spor hakkında bilgiler, oyunun güncel gidişi ve oyun takımları hakkında bilgiler vermeye çalıştım. Ancak gelin görün ki CS:GO'nun içerik açısından kısıtlı bir oyun olması her geçen ay bu sayfaların ortaya çıkışmasını zorlaştıryordu. Aynı şeylerden bahsedip siz ponçık okuyucularımıza yavaş yavaş monotonlaşmaya başlayan bir yazı dizisi sunmak istemiyorum. CS:GO'ya dair size verebileceğim sadece bunlar olmasa da, yazı diliyle aktarılabilen konusunda her



zaman elimden gelenin en iyisini yapmaya çalıştım. Ağustos 2017'ye geldiğimizde ise CS:GO köşemizde artık yolun sonuna gelmiş bulunuyoruz. Veda sözlerine başlamadan önceyse CS:GO'yu monotonluktan uzaklaştıran tek şey olan operasyonların en sonucusuna bakalım.

### Hydra Operasyonu Yayında!

Hydra Operasyonu tam da uzun zaman- dir yeni bir operasyon gelmemesinden şikayetçi olduğum ve bu şikayetlerimde doruk noktasına çıktığım bir anda geliverdi. Elbette hemen içine daldım ve neler var neler yok kurcaladım. Açıkçası bir önceki operasyon olan Yaban Ateşi'ne göre daha kışılı bir içerik sunan Hydra, beni pek de tatmin etmedi. Hydra ile beraber daha önce olduğu gibi CS:GO dünyasına yeni topluluk haritaları katıldı. Daha önce Yaban Ateşi Operasyonu'nda bu topluluk haritalarında solo veya bir arkadaşımız ile çeşitli görevlere çıkabiliyorduk. Bu işi şimdí tek başımıza yapmamız mümkün değil ve bir arkadaşımız ile duo olarak girdiğimiz oyularda verilen çeşitli görevleri yapıyoruz. Bu görevlerde çeşitli silahlarda belirli miktarda düşman öldürmemiz isteniyor. Her bir görevi yaptıkça görevler daha da zorlaşıyor. İçeriği tamamlamaya odaklanırsanız, görevlerle uzunca bir vakit geçirebilirsiniz. Operasyon içinde Agency, Thrill, Black Gold, Austria, Insertion, Lite ve Shipped isimli yedi adet topluluk haritası bulunuyor ve bu haritalar ile operasyon süresi boyunca Basit Eğlence ile rekabetçi maçlara da dahil olabiliyoruz. Haritalar, adeta topluluk içerisinde ne denli yaratıcı insanlar olduğunu gösterir nitelikte. Özellikle Black Gold ile Shipped haritaları benim favorilerim arasında yer aldı. Tüm bunlara rağmen Hydra Operasyonu daha önce de belirttiğim gibi bu kadar uzun süren bir operasyon açılışından sonra bana



beklediğimi sunamadı. Valve'in yeni bir operasyon için bizleri bu kadar bekletmesinin altında, farklı oyun mekaniklerine dayalı görevlerle karşılaşacağımız çok daha doyurucu içerikler yattığını düşünmüştüm ben. Ancak tekdeze görevlerle dolu ve solo olarak bile oynamaya izin vermeyen yeni bir operasyona karşılaşmak gerçekten can sıkıcı bir durum. Eğer aynı haritalarda oynamaktan sıkıldığınız Hydra operasyonundaki yeni haritalar rekabetçi maçlarda takımınızla beraber size yeni bir eğlence sunabilir; ancak böyle bir derdiniz yoksa çok da gerekliliğini düşünmüyorum. Basit Eğlence ve Rekabetçi modlara ücretsiz katılabiliyorsunuz; ama tekdeze görev paketi ile sıkıcı bir hikâye için 5.99 dolar vermeniz gerekiyor.

CS:GO sayfaları bu ay, bu yazıyla beraber sona eriyor, bu çok doğru. Ancak CS:GO efsanesi daha çok uzunca bir süre bizlerle olacak gibi duruyor. Milyonlarca oyuncuya peşinde sürükleyen ve günümüz

taktiksel FPS oyunlarını adeta domine eden CS:GO, aynı zamanda sahip olduğu oyuncu miktarından daha fazla izleyiciye sahip. Her ay gerçekleşen ve zaman zaman bu sayfalarda da yer verdiğim turnuvalarda milyonlarca izleyici canlı yaynlarda bu heyecana ortak oluyor. CS:GO bir gün sona erse bile, CS efsanesinin de sona ermeyeceğine, yepyeni CS oyunlarının gelecekte hayatımızın her anında rol alacağına neredeyse eminim. Counter Strike hep bizimle olacak ve görünen o ki daima sektörün en hit oyunları arasında yer alacak.

CS:GO sayfalarının sonuna gelsek de bu demek değil ki LEVEL'dan CS:GO tamamen eksiliyor. Elbette yeni bir haberde, çok önemli gelişmelerde, CS:GO'dan mahrum kalmayacaksınız. Ayrıca CS:GO hakkında sorularınız olursa, merak ettikleriniz olursa, stratejiler öğrenmek isterseniz veya sadece sohbet etmek isterken, derginin başında yer alan sosyal medya hesaplarından veya Steam üzerinden bana her an ulaşabilirsiniz. CS:GO'cular olarak iki muhabbetin belini kırar, Valve'a bol bol sallarız. Inferno'nun huzur verici radyosundan aktaracakları bu kadar. Headshot'ının bol, rütbeniz yüksek olsun. "Good bye my friend!" ■ **Enes Özdemir**



*CS, oyun sektöründe herkesin bildiği kültür olmuş bir marka. Her FPS oyuncusunun CS ile en az bir anısı vardır.*

# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

**M**erhaba sevgili dostlar, bu ay Ağustos ayının ortasında oyuna eklenecek olan Knights of the Frozen Throne genişleme paketi ve yeni gelen kart güncellemesi hakkında size bir bilgilendirme yazısı yazdım. İyi okumalar.

#### "Frozen Throne"

Frozen Throne... Bu kelimeyi uzun süredir duyuyoruz. Warcraft 3 zamanlarından, Arthas'ın hayatının nasıl değiştiğini oynadığımız zamanlardan... Daha sonra ise World of Warcraft'a ek paket olarak geldi. Buz Tahtı'ndan kalkan Arthas'ı durduruya çalışıyorduk. Evet, bu tema şimdi de Hearthstone'da ve sadece kartları değil, Hero'ları da değiştirmeye geliyor! İlk kez Çin'in resmi Hearthstone sayfasından bir sizinti ile karşımıza gelen ek pakette neler var hep birlikte bir göz gezdirelim. Yayımlanan görselde gördüğümüz üzere her karakter geçmiş bir halde duruyor önmüzde. Rexxar'a açılan kart ile bunun mekanlığını gösterdiler. Bir kart oynuyorsunuz ve bu kart bir efekt ile geliyor ve kahraman gücünü değiştiriyor. Örnek vermek gerekirse; Rexxar'ın kartı Deathstalker Rexxar'ı oynadığınızda boarddaki tüm askerlere 2 hasar veriyorsunuz ve Rexxar'ın

kahraman gücü artık "Craft a custom zombeast" olarak değişiyor. Hero power'ınız ile, özelliklerini sizin seçeceğiniz bir zombeast yaratırsınız. Hero'nuzu değiştirecek olan kartlar Legendary olacak ve Hero resmini de değiştirecek. Her Hero'da bu tarz bir değişim bekliyoruz. Oyuna yeni bir keyword ekleniyor. "Lifesteal" yani bir minyon ile vurdığınız hasar kadar Hero canınız doluyor. Bu özellik hepimizi helyecanlandırdı! 135 yeni kart oyuna eklenecek. Oyuna bu sene içerisinde hiç Solo Adventure getirmeyeceğini söyleyen Blizzard burada biraz sözünde durmuyor gibi. Çünkü bedava Solo Adventure'da Lich King ile karşı karşıya geleceğiz. Scourge liderlerini tek tek yenmemiz ve sonunda Lich King ile karşılaşmamız gereken bir yol koymuyor önmüze ve bunu yaparken eklemeyi de ihmali etmiyor, "En deneyimli Hearthstone oyuncularını bile zorlayacak bir meydan okuma olacak, fakat önlüğünüzüdeki yol ne kadar zorlu ise ödülü de o kadar büyük."

#### Frozen Throne nedir, bizi neler bekliyor? 1-Lich King Kimdir?

Arthas isimli bir prensi, bir zamanlar bir Paladindi. Uther, Jaina ve Magni'nin kardeşi Muradin

yakın arkadaşlarıydı. İyi, güçlü bir gençti. Kötü adamlar Kel'Thuzad ve Mal'Ganis, Arthas'ın krallığında kötü işler yapmaya başladılar. Prensiz Arthas da peşlerinden gitti. Kel'Thuzad'ı öldürmeye başlıdı ve Mal'Ganis'in Northrend'e (karlı bir bölge, kar teması da buradan geliyor) kadar izini sürdürdü. Mal'Ganis'i ararken Arthas o intikam arzusuna öyle kapılmıştı ki daha fazla güçlenip Mal'Ganis'i öldürmek için her şeyi yapardı. Arthas Frostmourne adında çok güçlü ve lanetli bir kılıç buldu ve onu Mal'Ganis'i yemek için kullandı. Fakat Arthas o kılıcı aldığı andan itibaren akıl sağlığını kaybetmeye başladı ve artık sadece Frostmourne'un fisiltıları ona rehber oluyordu. Lanetli kılıcının fisiltılarını takip eden çıldırmış bir kötü adama dönüştü adeta. Ardından Arthas babasını, Uther'i, Sylvanas'ı, kendi adamlarını öldürmek ve Kel'Thuzad'ı hayatı geri döndürmek gibi bir sürü kötü şey yaptı. Sonra, bu fisiltılar Arthas'ı The Frozen Throne isimli, içinde lanetli bir kaskın bulunduğu bir yere çağırdı. Kaskı giyince Arthas artık Lich King oldu. Lich King ölüleri diriltip onları kendi için savaştırma yetisine sahiptir. Lich King bütün

**The Frost Festival başladı!**

Temmuz'un son haftalarında başlayan ve 3 hafta sürecek festival boyunca her hafta 1 bedava arena girişi kazanıyor ve daha fazla ödül kazanabilemek için arenaya 1-0 onde başlıyorsunuz.

Ariyeten festival boyunca her hafta bir kere, "3 arena oyunu oyna, Knights of Frozen Throne paketi kazan" görevi bulunuyor.

**Frostmourne Kart Arkası**

Ağustos ortasında gelecek olan genişleme paketi ile birlikte yepyeni bir kart arkasına da sahip olabileceksiniz. Nasıl, renkleriyle size, "Winter is coming..." demiyor mu?



ölülerin ustadıdır. Minyonlarını kullanıp onları kendi için savastırmak ve Icecrown Citadel isimli kendi şehrini yaratmak gibi şeylerle uğraşır, amacı bütün dünya yaşamına son vermektiir.

**2-Hero Card'lar ne üzerine dayalıdır?****Öncelikle, Death Knight nedir?**

Bahsettiğim gibi, Lich King ölüleri diriltip onları kendi askeri yapabiliyor. İyi savaşçıları Death Knight olmaları için diriltiliyor, yani vücut formları aynı kalyor (sadece derileri biraz ölü renkte ve gözleri parlar halde) ve olağanüstü güçler kazanıyorlar ve hala bir beyinleri var. Death Knight olma şerefine erişecek değeri olmayan savaşçılar ise aksız yaratıklara veya Abomination yaratmakta kullanılan malzemelere dönüşürler. Kısacası, bunlar Lich King tarafından ona Death Knight olarak hizmet etmeleri için seçilmiş kahramanlardır. Yani bu hero kartlara: The Death Knight kartları diyebiliriz.

**3-Neden herkes gözleri parlayan birer zombi?**

Artık onlar bir Death Knight. Öncelikle bazı şeylere aklıkkı getireyim: Dediğim gibi, Lich King ölüleri diriltip kendi savaşçılara dö-

nüştürebiliyor. Yani savaşta, ne zaman iyi biri olse, Lich King onu canlandırip sadece kendi emirlerini izleyen ölümsüz bir askere dönüştür. Örnek: Eğer 100 insan 100 ölümsüze karşı savaşıysa ve 20 insan ölürsse, artık 80 insan 120 ölümsüze karşısındır. Tirion, durum böyleyken olabildiğince az insan kullanarak savaşmayı daha uygun bulmuştur. Bu yüzden en iyi savaşçılarından oluşan ufak bir grup ile Lich King'le savaşmeye gitti. Bu büyük savaşçılar da oyuncular. -World of Warcraft'ta Lich King'i ve bütün ölümsüz zimbirlarını öldürüyoruz. -Ama bu Hearthstone expansionunun teması ise; ya Lich King'i yenemeseydik, o her şeyin kontrolünü ele geçirseydi ve herkesi Death Knight hizmetkarlarına çevirseydi. Yani Jaina ve diğerleri ölüp Death Knight olarak geri doğsalar nasıl olurlardı bunları keşfedeceğiz. Bunlara hiç World of Warcraft'ta şahit olmamıştık.

**Hearthstone'da büyük pack açma değişimi!**

Hepimiz yaşamışızdır, pack açarken hep "keşke şu gelse ya" deriz, heyecanlanız, Legendary bekleriz ve bir anda o açılan kartlardan

biri turuncu parlar. Büyük bir iştahla açarız ama yine bizde zaten olan bir Legendary'dir... Başımız öne eğik en azından 400 dust, 1 epic kart yaparamı deriz. Ancak Ben Brode ve takımı bunu değiştirmeye niyetli! Yeni yapılan bu değişiklik ile artık pack açışlarınızda sizde bulunan bir Legendary gelmeyecek. Yani her bir Legendary kart açığınızda sizde olmayan bir Legendary olacak! Diğer bir güncelleme ise artık genişleme paketlerinden alacağımız ilk 10 paketten 1 Legendary kesin çıkacak. Bu yeni güncelleme Hearthstone'u eski haline döndüreBILECEK mi merakla bekliyoruz. ■

*Not: HS Türkiye bu son yazısıyla bizlere veda ediyor. Kendilerine şimdide kadarki emeklerinden ötürü teşekkürlerimizi sunuyoruz. -Tuna*

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin

Batuhan "Izrutah" Üstüner

Kaya "KayFunk" Güzel

Çağrı "Footpad" Öztürk

Can "Ukio" Topsaç

Kemal Ata "Just0n3" Koç

[facebook.com/hsturkiyepage](https://facebook.com/hsturkiyepage)

TEMMUZ 2017 SAYI 1 FİYATI: 4,9

# 50 Poster 200 Sticker blue Jean



# 50 POSTER 200 STICKER

Bayilerde!

# Galax GeForce GTX1070 HOF

Görüntüsü kadar performansıyla da göz dolduruyor.

**syf.96**



# DONANIM

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



## AOC AGON AG241QG ★

165Hz tazeleme oranıyla tam oyunculara layık!

**A**OC'nin AGON ailesinden farklı bir modeli daha önce inceleme şansı bulmuştu. 27 inch boyutunda ekranı ve 144Hz'lik tazeleme oranı sunan AG271QX modelinden sonra bu kez, onun daha küçük ekranlı farklı bir modeli ofisimize ulaştı. Bu yeni monitörün ayrı bir özelliği daha var, o da panelin 165 Hz tazeleme oranına sahip olması. Göze hoş gelen tasarımlı, güçlü ergonomiyle birleştirilen AOC, bu monitöründe de ekranı ayarlama seçenekleri getiriyor. Böylece ekranın yüksekliğini 130 dereceye kadar ayarlayabiliyor, pivot görünümü geçebiliyor veya ekranı öne veya arkaya doğru eğebiliyorsunuz.

AGON 241QG, NVIDIA G-Sync desteği gösteren bir monitör. Yani NVIDIA ekran kartınız varsa, bu monitörle oyunlarda görüntü yırtılmalarının önüne geçebilirsiniz. 165 Hz'e erişen maksimum tazeleme oranı ve 1 ms'lik tepki süresi gibi becerilerin de sahibi olan monitör, görüntüleme açıları olaraksa 170 dereceye 160 derece sunuyor. Bu nedenle IPS panellere kıyasla daha dar bir görüntü açısı sunduğunu söyleyebiliriz. Günlük kullanımda elimizdeki modeli, daha önce incelediğimiz 27 inçlik ekranla kıyasla çok farklı yapan bir yanıt göremiyorsunuz. 144Hz ile 165Hz arasında büyük fark yok. Aradaki farkı oyunlarda çok dikkatli gözler belki anlayabilir. Elimizdeki AGON 241QG modeli de 165 Hz'lik tarama oranıyla bu konuda bekleniyi karşılayacak bir monitör. Tasarım hatları ve 24 inçlik paneliyle beğendiğimiz monitör, 2K çözünürlük sunmasıyla 4K çözünürlük arayanları düşündürebilir. AOC AGON 241QG'nin fiyatı ise 2909 TL olarak belirtilmiş durumda. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** NVIDIA G-Sync, 165 Hz tazeleme oranı, döndürme seçenekleri, tasarım

**EKSİ** DVI, D-Sub yok, dar görüş açısı

87



## GALAX GeForce GTX 1070 HOF ★

Yeni bir markadan yeni bir kart

**G**eçtiğimiz sene Computex'te ortaya çıkan GALAX GeForce GTX 1070 HOF, NVIDIA GTX 1070 genlerini taşıyor, ancak müdüllerinde de olduğu gibi fabrika çıkışında hız aşırtmaya uğramış olarak geliyor.

Eğer kasanzı içini gösteren yapıya sahipse, GeForce GTX 1070 HOF'i ayrıca seveceksiniz. Zira beyaz gövdesiyle halihazırda şık duran kart, sistem çalışlığında buna bir de üst tarafındaki beyaz LED'li Hall of Fame yazısıyla eşlik ediyor ve ortaya güzel bir görüntü çikıyor. Elimizdeki kart, kuşkusuz GTX 1070 genlerine dayanıyor, ancak söylediğimiz gibi fabrika çıkışında hız aşırtmaya uğrayarak daha performanslı çalışıyor. Referans tasarım, standart saat hızı ile 1506 MHz frekansında çalışırken, elimizdeki kart 1657 MHz sunuyor. Bunun artırılmış saat hızı noktasındaki karşılığı ise referans tasarımda 1683 MHz iken, yine bu kartta 1860 MHz oluyor. Kartın bellek değeri 8 GB. Yine bellek saat hızıyla 8 Gbps sunan kart, bellek arayüzü genişliği olarka 256-bit değerini taşıyor. Kart için tavsiye edilen güç kaynağı 500 watt, kartın TDP değeri ise 150 watt olarak karşımıza çıkıyor.

GeForce GTX 1070 HOF, pin girişleri noktasında da referans tasarıma göre farklılık gösteriyor. Referans tasarımda 1 adet 8 pinlik slot yer alırken, GeForce GTX 1070 HOF'de bu slottan iki adet bulunuyor. Peki, kart ne kadar enerji tüketiyor. Hemen aldığımız sonuçları da bu noktada size iletelim: GeForce GTX 1070 HOF'den kart boştayken aldığımız değer 152 watt olurken, tepe noktada 470 watt'ı gördüğümüzü söyleyelim. Bu anlamda kart, Titan X'in referans tasarımla eşdeğer diyebiliriz.

Şu an piyasada bu kartı 1982 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Özel tasarım, 3 fan, RPM tuşu, arka plaka, Brace Support, Performans

**EKSİ** Büyük yapı, tek HDMI portu

90



## Xiaomi Mi 6 ★

Çinli firmanın yeni amiral gemisi!

**H**er ne kadar "amiral gemisi katili" tabiri OnePlus'ın üzerine yapmış olsa da, Xiaomi'nin de ondan pek aşağı kalır yanı olmadığı açık. Özellikle geçtiğimiz sene Xiaomi Mi 5 ile ülkemizde adından epey bahsetmiş olan Xiaomi, bu defa Mi 6 ile yeni bir dalga daha yaratmaya hazırlanıyor. Mi 6, giplak gözle iyi görünen 1080 piksel çözünürlükte görüntü sunan 5.15 inch ekrana sahip. Telefonun piksel yoğunluğu, Galaxy S8'le kıyaslandığında kağıt üzerinde o kadar iyi değil, ancak telefonu kullanırken bunun farkına varmıyorsunuz. Mi 6'da işletim sistemi olarak güncel Nougat görüyoruz. Android 7.1 sürümünün özelleştirilmiş bir versiyonu olarak karşımıza yine MIUI arayüzüyle çıkan Mi 6, MIUI 8.0 sürümünü kullanıyor. Hazır yeri gelmişken, Mi 6'nın pil ömründen de bahsedelim. Mi 6'nın bataryası 3350 mAh kapasitesinde. Bu da ondan oldukça uzun bir pil ömrü beklememizi gerektiriyor pek tabii. Yaptığımız testler neticesinde de bunu gördük. Xiaomi Mi 6 da selefî gibi zamanının en güçlü telefonlarından biri oluyor. Mi 5'te Snapdragon 820 varken, Mi 6'da ise Snapdragon 835 işlemci yer alıyor. Ayrıca telefonda 6 GB RAM görüyoruz. Grafik birimi olarak ise Adreno 540 bulunuyor. Mi 6'da normal ve geniş açılı 2 kamera yer alıyor. Her ikisi de 12 MP iken, ana kamerada f/1.8 diyafram ile 4 yönlü optik imaj sabitleyici yer alıyor. Sahip olduğu özelliklerle halihazırda amiral gemisi telefonların tüm özelliklerini sunan Mi 6, 1999 TL fiyatıyla da açıkçası fazlasıyla iştah açıcı duruyor.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** 6 GB RAM, fiyat, ekran, portre modu & 2x zoom, güçlü hoparlörler  
**EKSİ** microSD kart slotu yok, 3.5 mm yok, 1080p/60 kare yok, su koruması yok



LEVEL  
**EDITÖRÜN  
SEÇİMİ**

## Samsung 960 EVO ★

Oyuncular için üretildi!

**G**ünümüzde her alanda hızın ne kadar önemli olduğu tartışılmaz bir gerçek. Özellikle de söz konusu oyuncularsa... Samsung'un NVMe arabirimini kullanan yeni SSD'leri de tam oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayan cinsten bir depolama ürünü. Sıralı yazma ve okuma hızlarını artıran Samsung Akıllı TurboWrite teknolojisini içeren ilk Samsung SSD ürünü olan 960 EVO, NVMe M.2 büçümü sayesinde kasanzıda da yer kaplamıyor. Doğrudan anakart üzerine monte edeceğiniz bu SSD, 3200 MB/sn'ye varan sıralı okuma ve 1900 MB/sn'ye varan sıralı yazma hızları sunuyor. Okuma hızı 380.000 IOPS'ya, yazma hızı ise 360.000 IOPS'ye kadar ulaşabiliyor. Bu skorların sıradan bir SSD'ye göre yaklaşık 5-7 kat daha hızlı olduğu da çok açık ortada. Ayrıca performans seviyelerini ölçmek ve aşırı isnımaya karşı koruma için de Dynamic Thermal Guard teknolojisi sunuluyor.

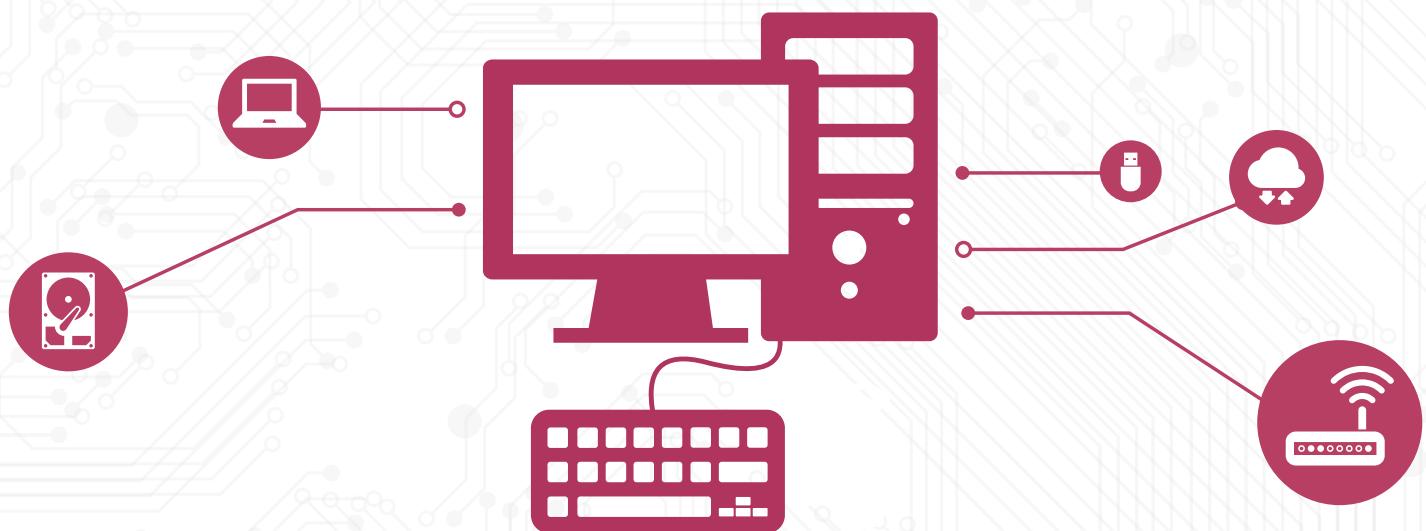
Test merkezimize gelen 500 GB (1100 TL) kapasiteli modelinin yanısıra 250 GB (700 TL) ve 1 TB (2100 TL) seçenekleri de mevcut olduğunu söyleyelim.

Sonuç olarak siz de bilgisayarınızda ya da notebook'unuzda üst seviye performans istiyor ve dosya kopyalamak, bilgisayarın açılış ve kapanış performansını artırmak gibi temel ihtiyaçlarınızın en hızlı şekilde gerçekleşmesini istiyorsanız bu ürün tam da size göre. ■ Emre Öztinaz

### KARAR

**ARTI** Yüksek okuma ve yazma hızları, isnımaya karşı korumalı  
**EKSİ** Yüksek fiyat





## Teknik Servis

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)  
adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** Ekran kartı konusunda kafam karışıkken birden ortaya RX 580 çıktıverdi! Benim de aklıma bir tane 1070 alacakken Crossfire yapmak geldi ve ben de soruya geçiyorum: Şimdi bir tane 1070 almak yerine aklıma iki tane 1060 almak geldi ve RX 580 çıktıği için aklıma da ondan iki tane almak geldi. Yani şimdi recep abi 2x 1060 yoksa 2x RX 580 mı?  
Emircan Fidan

**C:** SLI veya CrossFire pek tavsiye etmediğimiz konfigürasyonlar. Zira çoğu oyunun SLI veya CrossFire desteği zayıf ya da yok. Bu durumda ikinci ekran kartı olduğu için performansın iki katına çıkacağını zannediyorsun fakat durum öyle olmuyor. Üstüne üstlük kasada fazladan ısı oluşuyor ve günün sonunda bilgisayarın daha fazla elektrik harcıyor. Tek GTX 1070 en mantıklısı bu durumda. AMD alacaksan da VEGA'yi bekleyebilirsin.

**S:** 750 lira civarlı oyuncu ekipmanı toplamak istiyorum. Genellikle FPS tarzı oyunlar oynu-

yorum. Sence hangi ürünler tercih etmeliyim? Mouse, mousepad, kulaklık ve klavye alacağım. Fevzi Alp Güleç

**C:** Oyuncu ekipmanlarında en çok öner verdığım konulardan biri yazılım. Aldığının ürünün tam kontrolü elinde olmalı. Macro atama, ışıklandırma veya Firmware güncellemesi tek yazılım ile halledilebilmeli. Şu anda bunu en iyi başaran firmalardan biri de SteelSeries. Klavye olarak mekanik bir klavye almanın önerebilirim. Uzun ömürlü olacaktır. Tuş kalabılığı olmayan bir model arıyorsan Apex M400'e bakabilirsın. Fare olarak da tasarımlı ve performansını sevdığım Rival 300 CS:GO Hyper Beast Edition önerebilirim. Kulaklık konusunda Kingston'ın HyperX Cloud veya Cloud II modeline bakabilirsın. Mouspad olarak da SteelSeries QCK+, Rival 300 ile iyi gider.

**S:** Sizlerin detaylı sistem incelemeleri sonrasında MSI Z170

GAMING M3, Intel i5 6500, MSI RX 480 GB, Kingston DDR4 2133 MHz 16 GB RAM, High Power Astro Lite 750 W parçalarından oluşan bir sistem kurmuştum. Sorunum ise şöyle: Skyrim SE ve bazı birkaç AAA oyunda bilgisayarım 60 FPS sabit sunmasına karşın ROME II, Mafia 3, Hitman Absolution ve birçok AAA oyunu oynarken oyun esnasında ani FPS düşüşleri yaşıyorum. Normal oynanış esnasında 60-72 FPS arasında giden bu oyunlar kamera açısı değiştiğinde 40-48 bazen 30 küsürlü FPS değerlerine düşüyor aniden ve bu da kasmalar yapıyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? BIOS, ekran kartı sürücüsü ve diğer sürücülerimi son sürümeye yükselttim. İbrahim Yavuz Tatlı

**C:** Öncelikle sistemde bazı tutarsızlıklar var. K ibareli olmayan işlemci için Z170 yonga setli anakart şart değil. Tabii ki bu büyük bir sorun değil. İleriye dönük yatırımlar olarak değerlendirilebiliriz. Yine bu sisteme 750W PSU fazla olmuş.

# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

500W PSU da yeterli olurdu. Oyunlardaki FPS düşüşleri çoğu durumda ısınma kaynaklıdır. Bu durumda ya ekran kartınız ya da işlemciniz ısınıyor olabilir. İşlemcide stok soğutucu kullanmadığınızdan emin olun. Yine oyun esnasında sıcaklıklarını da MSI AfterBurner ile takip edebilirsiniz. Bu sayede ısınma kaynaklı bir frekans düşü olursa anında görebilirsiniz. Buna göre işlemci fanınızı değiştirebilir ya da ekran kartı fan ayarınızı AfterBurner ile yükseltebilirsiniz.

**S:** i5 4690K (hz aşırtma ile 4.2GHz), MSI Gaming 5, 16 GB DDR3 RAM ve GTX 780 sistemim var. Yakın zamanda ekran kartımı GTX 1080 Ti ile değiştirdim. Sistemin geri kalan parçalarını ekran kartına darboğaz yapmayacak şekilde daha ne kadar kullanabilirim? i7 7700K'ye geçmek mantıklı mı yoksa 10nm işlemciler çıkışana kadar beklemeli miyim? Mustafa Murat

**C:** 4690K Haswell Refresh bir işlemci ve halen daha takdir edilese bir performan-

sa sahip. Eğer oyunlarda sorun yaşamıyorsanız kullanmaya devam edin. İlla bir yükseltme yapma ihtiyacınız varsa X299'u tercih edebilir ya da Cannon Lake işlemcileri bekleyebilirsiniz. Cannon lake bekleyemem derseniz Coffe Lake bu yıl piyasada olacaktır.

**S:** Q8300 sistemim çöp olduğu için yaz tatiline doğru sistem toplayacağım. Bu sistemin amacı oyun oynamak. Ama öyle yüksek oyunları yüksek ayarlarla oynamak değil, GTA 5 düşük ayarlarla 30 FPS oynatsın yeter. Sistem için sadece anakart, işlemci, RAM ve olacak diğer bileşenler var (güç kaynağı vs). Sistem şu: MSI A68HM Gaming anakart, AMD A8 7600 ve RAM seçimi size bırakmak istedim. Bütçem 750 TL. Intel tarafından önerilere açığım, AMD Ryzen'dan bekledim yok. Yani çıkış da 350 TL'ye APU yapacaklarını zannetmiyorum. Furkan Behrem

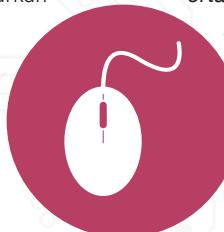
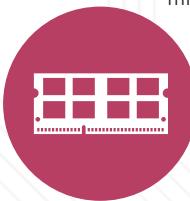
**C:** Uzun vadeli kullanım için DDR3-2400 MHz bellek almanız yerinde olacaktır. Tabii ki A68HM'de her belleğin 2400 MHz'te çalışacağınnı

garantisi yok. Intel tarafında ise Kaby Lake Pentium işlemci G4560 göz atılması gereken bir ürün. Ayrıca APU ömrünü doldurdu. Yükseltme yapamazsınız ve DDR3 platformda takılı kalırsınız. DDR4'e geçmek daha mantıklı.

**S:** Günlük kullanım için giriş seviyesi bir PC düşünüyorum fakat araştırma yaparken mini masaüstü PC'leri gördüm. Hem olumlu hem olumsuz yorumlar var da amacım en fazla Full HD film izlemek. Tavsiye eder misiniz ya da tercihim ne olmalı? Televizyona bağlayabilirim duruma göre monitör almayı bilirim. Mutlu Şahin

**C:** Eğer az yer kaplayan, sık ve performansı da düşük olmayan bir PC istiyorsanız ASUS'un Kaby Lake işlemcili VivoMini modelerine bakabiliyorsunuz. İ7-7700 işlemci, SSD ve yüksek bellek kapasitesi bu ürünler her ne kadar yükseltmeye açık olmasa da çoklu ortam ve günlük kullanım için yeterli

performansı sunuyor. Boyutları küçük olmasına rağmen oyun oynatabilen bir PC ariyorsanız da ROG GR8II modeline bakabiliyorsunuz. Ama hazır PC istemiyorsanız yakında piyasaya çıkacak olan Mini-ITX standartında AM4 anakartlarla kendinize güzel bir PC toplayabiliyorsunuz.



# Doğan Burda Dergilerinde

# EKSTRA % 20 İNDİRİM

BKM Express ile [www.dbabone.com](http://www.dbabone.com)  
adresinden yapacağınız  
tüm aboneliklerde geçerlidir.

Adresinize ücretsiz teslim ve 3 taksit imkaniyla (\*)



(\*) Taksit yapılan kredi kartları; Bonus, Maximum, World, Axess

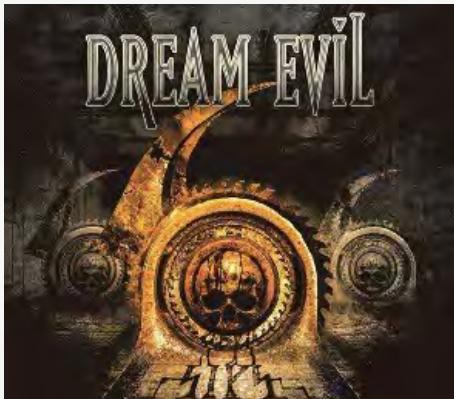
**BKM**  
**express**



# KÜLTÜR & SANAT

## ***Karayip Korsanları:*** ***Salazar'ın İntikamı***

*En sevdığımız korsan günümüzü  
şenlendirmeye geldi.*



## Ozzy Osbourne Black Rain

Eskilere yolculuğuımız devam ediyor. Bir neslin gündeminde "sahnede civciv ezen iğrenç adam" olarak, haksız bir şekilde giren Ozzy halen buralarda. Bu ayın konuğu da 2007 yılında çıkış yapan Ozzy Osbourne'un Black Rain albümü. Albümde bizi bekleyen en güzel şeylerden biri Zakk Wylde'in yer almazıydı. Zakk'ın gitar tonu, Riff'leri vs. 50 km öteden tanınıyor o nedenle albümü dinlemeye başladığınızda yakalıyzorsunuz konuyu. Albüm kaya gibi çarparak başlıyor. Sizi bir ileri bir geri koltukta sallandırıyor. Akabende onlar I Don't Wanna Stop söyleşken siz de yerinizde duramıyorsunuz. (Tashih ederken de öyle oluyormuş. – Kürsat) Ozzy konuşıkça keyiflendiriyor, Zakk gitarla araya girdikçe albüm sizi mest ediyor. Trap Door şarkısına ne ara geldiğini anlamıyorsunuz resmen. Trap Door da bir Black Label Society – Concrete Jungle tadi bırakıyor kulaklıarda. Ozzy'nin en kötü albümü bile dünya çapında bir çok albüminden daha başarılıdır. Müzik tarihinde fark yaratılan bir kişi olmak bunu gerektirir. Yaşına rağmen çılgin işler yapan ustada sevgilerimizle... ■



## Dream Evil Six

Dream Evil'i ilk Taksim DoRock'da klip olarak izlemiştim. The Book of Heavy Metal klibi dönüyorordu ekranda. Klibe bakıp "bu ne be, Rammstein'a özenmişler ama çok acayıp" demiştim klip için. Sonra bir gün Youtube'da gezerken H.M.J. şarkısına denk gelip "E.L.O. - Rock n' Roll is King gibiymiş" dedirtti, bende de iyice yer edindim. Sonrasında sayısız kez dinledim. Epik bir gazla yazılan şarkıların dinleyici üzerindeki etkisi inanılmaz boyutlarda. Godsmack nasıl bağırmaya isteği yaratıyorsa Dream Evil'in da gitar ve baterisi de adamı kategorize ediyor. Bu albümün daha başından bizi iki kulağımızdan kavırıyor o gaz. Yetmiyor kollarımıza giriyor ve ileri doğru koşturmayla başlıyor. Sanki kendi başımıza şarkıyı dinlemiyoruz da bir lunaparkta Roller Coaster'a biniyoruz. Bu tarz gruplar yıllar içinde kendinden çok ödünl verir. Müziği değişir, tadı değişir, soluğu değişir. Fakat Dream Evil'i sanırım oda sıcaklığında ve havası alınmış kavanozda tutuyorlar heralde, en ufak değişiklik yok. Taş gibiler maşallah. 44 Riders şarkısının bünyenizde yaratacağı nabız artışına dikkat. ■



## Category VI War is Hell

Öyle bir grup düşünün ki vokalisti Ronnie James Dio, Freddie Mercury ve Bruce Dickinson'ı örnek alınsın. (Çatı adayı gibi vokalist yapmışlar. – Kürsat) Gitaristi Judas Priest, Slayer, Iron Maiden, Gamma Ray, Helloween, Primal Fear, Iced Earth, Black Sabbath, Dio, Iron Savior, Blind Guardian, Stratovarius, Motley Crue, Ratt, Dokken, Kreator, 80's Metallica ve daha fazlasını odaklısan. (Fotoğraflarda bulanık çıkan Woody Allen karakteri hangisiydi? – Kürsat) Bateristi ise Motley Crue, Slayer meraklısı olsun. Anlam karmaşıklığı değil mi? Lakin ortaya çıkan müzik çok tatlı! Albümün açılışı bir Holy Diver esintisi ile geliyor karşınıza. Vokalin ses tonu bu konuya çok uzak gibi dursa da olayın tam göbeğinde, bütün konuya hakim olduğunu hissettiriyor. Farklı tatları şarkılar arasındaki değişik ambianstan yakalıyzorsunuz. Kişiye yorum olarak vokali çok başarılı bulduk lakin bu vokal haricinde grubun geri kalımı da oldukça nefis bir uyum içinde. Angela Gossow'u koysanız da çatır çatır müzik yaparlar, onu çıkartıp Ferhat Göçer de koysanız Sayın Göçer'i ritme uydururlar. ■



## Warrant

Louder Harder Faster

Bu ayın son konuğu Amerikan Glam Metal grubu Warrant. Hemen konuya girelim, arkadaşlar bu gazide albüm olabildiğince eğlenceli ve hızlı. Albümün bazı noktalarında "Bon Jovi mi o?" diye kafanızın karışılmasına bile olası. Vokal ağırlığı ile enstrümanların baskınılığı çok güzel dengelenmiş. Birbirini delip geçmeden paşa paşa müziğini yapmış kabarık saçlı dostlarımız. Louder Harder Faster'ı açar açmaz albüme ismini veren şarkı karşılıyor bizi. Riff'ler zaten buram buram OW YEEEA-AH diye bağıryor. Şarkı döndükçe kafanızda motosikletler, kısa şortlu bikinili kızlar, siyah güneş gözlükü abiler ile birlikte ışık ışık, alev alev konser sahneleri canlanıyor. Bir Glam Metal grubundan başka ne beklenebilirdi ki zaten, sucuk ekmeğin mangal partisi hayal ettirecek hali yoktu bizlere... Albüm içinde tek bir şarkıyı diğerlerinden ayırdığım durumlardan örnek olarak Big Sandy'yi ayrı bir yere koyuyorum. Göründüğü yerde alınası ve sabahtan akşamaya kadar dinlenmesi bir albüm notunu düşerek bu albümü de rafa kaldırıyoruz. ■



## Dunkirk

Bizim neslin okuduğu on tane savaş romanı varsa kesin onlardan biridir Dunkerque Cehennemi. Haliyle filmin ilk duyurusu yapıldığında ne kadar muhteşem bir şeyle karşılaşabileceğimizi de üç aşağı beş yukarı tahmin ediyorduk. Bu ayın hatta bütün senenin en izlenmesi yapımlarından olan Dunkirk ile savaşın dramatik boyutuna geri gidiyoruz. Christopher Nolan'ın İkinci Dünya Savaşı'nın kaderini belirleyen olaylardan biri olan Dunkerque Tahliyesi'nı konu edinen filmi, yüzbinlerce İngiliz ve müttifik askerlerinin, düşman askerleri tarafından etrafının sarılması ile başlar. Arkaları deniz olan bir yerde sıkışan askerler, düşman saldırısına karşı çaresiz bir durumda kalırlar. Başrollerinde Mark Rylance, Kenneth Branagh ve Tom Hardy'nin yer aldığı filmin kadrosunda ayrıca Jack Lowden, Aneurin Barnard ve ilk kez film deneyimini yaşacak olan Fionn Whitehead ile Harry Styles da yer alıyor. İnsanlar şimdiden filmin Christopher Nolan'dan çıkan en iyi şey olduğunu söylemeye başladılar bile, bakalım izledikten sonra siz neler düşünüceksiniz? ■



## Karayip Korsanları: Salazar'ın İntikamı

Bazı yapımlar vardır, sizle birlikte büyür. Örneğin Batman. İlk izlediğimde 1989 yılında 5-6 yaş civarımdaydım. Babama sürekli "orada ne yazıyor, ne dedi" diyerek bütün sinemanın sabrını zorlamıştım. Joker'in Jack Nicholson olduğu, Tim Burton'un şaheserini izlemiş (tabii o zamanlar bu isimler hakkında en ufak fikrim yoktu) biri olarak 89'dan günümüze doğru çıkan her Batman filminde ayrı bir heyecan yaşadım. Sonrasında Karayip Korsanları da aynı mentalite ile nesilden nesile büyüerek günümüze geldi. 2003 yılında yayınlanan ilk filmin üzerinden tam 14 yıl geçmiş. Bu 14 yılda sanırım kendisinden hiç bir şey kaybetmeyen tek isim Jack Sparrow olsa gerek. Rol yeteneği, serisi sürükleyici içeriğe olan bağlılığı ve katkısı, film dışında dünyanın en yetenekli, en kendi rolüne bürünebilen oyuncularından biri olması serinin devam gücünü de artırtıyor. Bu yapımda da Sparrow'un başına gelen garip olaylara güllüyor, yeri geldiğinde hüzünleniyor ve yine çok başarılı sahnelerle dolu bir Karayip Korsanları filmi ile kendimizi korsanların arasında bulabiliyoruz. ■

# Çizgi Dünyalar

O Marvel evrenini de öldürebilir, ünlü edebiyat kahramanlarını da ve hatta kendisini de... Sağı solu asla belli olmayan Deadpool, karşınızda!

D iyeceksiniz ki ortada ne Deadpool filmi var yeni, ne de Deadpool'la ilgili başka bir olay; neden Deadpool bu ayın konusu oldu? Haklısınız; zaten genel olarak bu konuya dikkat etmeye çalışıyorum. Özellikle sinemada bir süper kahraman filmi varsa, o konuya eğilmeye çalışıyorum ama fark ettim ki yeni Deadpool filmi çikana kadar dayanamayacağım. Ülkemizde –yanlış saymadıysam– 10 adet cildi yayımlanan Deadpool, JBC Yayıncılık'ın en popüler isimlerinden bir tanesi. Hatta Batman'le zaman zaman yarıştığı bile oluyor.

Deadpool'u özel yapan ne diye soracak olursanız da cevabı çok kolay: Normalde

Marvel evreninde olması mümkün olmayan olaylar, Deadpool çizgi-romanlarında gerçekleşiyor. Bundan daha iyisi, Deadpool 4. duvarı yıkıp okurlarla iletişime geçebiliyor ve tüm maceralarında ciddiyetten çok, şakalar ve komiklikler ön plana çıkıyor. Deadpool maceralarıyla ilgili bir diğer olumlu konu da her ciltte hikayenin sonlanması. Bir sonraki cilt yayılmasına kadar beklemeye derdi yok, önceki olayları hatırlamaya çalışmıyor. Olaylar başlıyor ve muhteşem bir şekilde sonlanıyor.

### Kırmızı başlıklı katil

Açıkçası Deadpool çizgi-romanlarının hangi sırayla ülkemizde yayımlandığını araştırmaya pek çalışmıyorum ve zaten yayılanma sırasının pek önemli olduğunu da düşünmüyorum. Ama şunu bilmelisiniz ki eğer Deadpool'a en ufak bir sempatisiniz varsa bile tüm ciltleri okumalısınız. Deadpool bu maceralarda neler yapıyor, size biraz bahsedeyim ve hatta en popüler olanından başlayayım: Deadpool Marvel Evrenini Öldürüyor. Bu macerada Deadpool'un ne yaptığı sanırım cildin adından ötürü hemen anladınız. Evet, o ölümsüz Marvel kahramanları bir bir Deadpool'un ellerinde can veriyor ve ba-

### Savaşa hazır

Çizgi-roman okurlarının büyük bir çoğunluğu süper kahraman figürlerine de meraklı. Siz de bunlardan bir tanesinizin büyük ihtimalle ve eğer Deadpool'u da seviyorsanız, rafınıza bir Deadpool figürü iyi gidecektir. Kişisel olarak da sahip olduğum Marvel Now Deadpool Art Fx Statue adındaki bu figür, fiyat açısından da son derece makul ve gerçekten iyi gözüküyor. Detay açısından da, boyut olarak da benden tam not alan figür bir Deadpool logosundan tabanlığa oturuyor ve dilerseniz Deadpool'un eline kılıç yerine, üzerine yazabildiğiniz bir tabela da verebilirsiniz. Eğer bir yerlerden bulmayı başarırsanız (Çoğu yerde tükenmiş durumda.) mutlaka bu figüre sahip olun.





zları o kadar kolay oluyor ki, gözlerinize inanamıyorsunuz.

Bir başka macerada da Deadpool, edebiyat eserlerindeki ünlü isimlere savaş açıyor. Onu durdurmaya çalışan da Sherlock Holmes'den başkası değil...

Deadpool'un yaşılan ölüelerle olan macerası *Yaşayan Ölülerin Gecesi* ve *Yaşayan Ölülerin Dönüşü*, hem zombi meraklılarına hitap ediyor, hem de Deadpool fanatiklerine. Sadece Deadpool'un renklendirildiği bu maceraların görselliği de çok sağlam. Carnage ve Cable gibi ünlü kahramanlara karşı savaştığı iki eser, Deadpool X Carnage ve Deadpool X X-Force da okunmayı sonuna kadar hak eden iki güzel macera-yı oluşturmaktır. Daha ayakları yere basan hikayeler isteyenler de Deadpool İntihar

Kralları ve Deadpool Wade Wilson'ın Savaşına göz atmali.

JBC'nin sahibi Ertan'la konuşurken mutabık olduğumuz bir konu vardı ve Deadpool'un neden sevildiğini konuşmuş olduk. Eğlenceli bir karakter olmasının yanında, dediğim gibi normalde olması mümkün olmayan olayları gerçekleştirdi. Yani hangi çizgi-roman'da Örümcek-Adam'ın bir kurşunla öldüğünü görebilirsiniz ki? Marvel ve DC evrenlerinde, süper kahramanların sonlarının geldiğini pek göremezsiniz zira bir karakteri tamamıyla rafa kaldırırmak, o karakterin fanatiklerinin takibi bırakması da anlamına geliyor. İşte Deadpool da fantastik hikayelerde, fantastik işler yaparak bu açığı kapatıyor, bunları yaparken de herkesi kendine hayran bırakıyor. Çok yaşa Deadpool! ■ Tuna Şentuna

## Deadpool 2

Ryan Reynolds'ın çok iyi kotardığı Deadpool rolü, herkesi ikinci bir Deadpool filmini beklemeye itti. Gişede de son derece başarılı olan Deadpool'un ikinci filminin hazırlık aşamasında olduğu kısa sürede açıklanmış ve yine başrolde Ryan Reynolds'ın olacağı da açıklamaya iletirildi. Her ne kadar yönetmen ile Ryan arasındaki

anlaşmazlıktan dolayı bir yönetmen değişimine gidilmiş olsa da filmden son derece umitliyiz. Deadpool 2 haberinden daha güzeli ise üçüncü filmin de planlarda olması. Hatta X-Force'un da bu filmde olacağı söyleniyor. Deadpool 2'nin Haziran 2018'de gösterime gireceği düşünürlürse, üçüncü filmi 2020'den önce göremeyiz.



# Otaku-Chan!

Göz Ardı Edilen Cevherler: Kısa Animeler

**H**er sezon neredeyse elli anime serisi başlıyor. Bunların elbette isminden en çok bahsettirenlere 20 kusur dakikalık bölümleriyle normal animeler. Arada kaynayan kısalarsa gen yönetmenlerin ve yeni stüdyoların kendilerini göstermek istedikleri, risk aldıkları, bu yüzden de müthiş örnekler çıkarabildikleri bir alan. Üç dakikalık uzunlukları, konuyu genelde 12 bölümde bağlamalarıyla kendilerine has bir çekiciliğe sahipler. Bir nevi edebiyattaki roman öykü ilişkisini hatırlatıyorlar bana. Poe'nun, Hawthorne'un nasıl da müthiş öykücüler olduğunu düşününce... Çoğu zaman tam da kısalıkları yüzünden zıplenmiş, yoğunsturulmuş bir kalite sunuyorlar bize. Hedefine daha hızla ilerliyor, o konudan buraya buradan oraya atlama, konuya alakasız bilgiler yumurtlama ya da yeri geldi mi filler bölümlerle dolgu yapmaya girişmiyorlar. Bazen serisi olmayan tek bölgülü kısalarda iki-üç dakikada insanın gözlerini doldurabilecek bir hikâye sunabiliyorlar.

Yeterince övdük mü kısalrı? O zaman serileri yumurtlamaya başlayalım.

#### Kısalar, assemble!

En ünlü kısa serilerinden biri Studio Deen'den **Hetalia Axis Powers**, her bölümü beser dakikadan 135 bölümden oluşuyor ve bir filmi var. Her ülkenin biraz da stereotipik özelliklerini üzerinden karakterlerini biçimlendirmiştir. Amerika misal hamburger manyağı bir arkadaş, Almanya kaslı, sarışın baston yutmuş gibi takılan biri. Hepsi bishounen tabii. Hetalia mangasını bilen biliyordur zaten de, beş dakikalık bölümlerle kafasını dağıtmak isteyen, yolda yemekte şıpşak anime



Nyanpire

diyenler için **Hetalia Axis Powers** uygun serilerden biri.

Bazen saçılılığıyla ama her zaman yaratıcılığıyla etkilendiğim kısalardan biri de Shin Ei Animation'ın **Tonari no Seki-kun: Zaman Öldürme Ustası**. Yedi dakikalık 21 bölüm artı özel bölümleriyle sınıfta sırasında oturken yaptıklarıyla zaman öldüren Toshinari Seki'ye doyamıyor insan. Seki fark etmese de yan sıradan onu izleyen Rumi şaşkınlığı ve verdiği tepkilerle çoğu zaman kendi başına iş açıyor. Tek kelimeyle müthiş.

İki sezon sürmüştür ama her bölümyle beni gülmekten öldürmüştür 3 dakikalık başka bir seri de **Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken** (Kocamın Ne Dediğini Anlayamıyorum) Müthiş bir evlilik komedyası. Koca tam bir otaku karısı da normal bir beyaz yakalı ve otaku dünyasından tamamen kopuk biri. İkisi arasındaki ilişkinin dinamikleriyle tam bir şirinlik abidesi.

Bu kısa anime serilerinin izlenmezse olmaz diyebeceğimiz örneklerinden biri de **Senyuu**. Dört dakikalık 26 bölüm artı özel bölümlerden oluşan bu seri Kahramanımız Alba'yla yaveri Ross'un dünyadaki şeytani güçleri öldürme yolculüğünü takip ediyor. Macera, aksiyon ve komedi combosu halinde geliyor her bölüm.

Kısa animeler içinde 13 dakikalık kısmen uzun bölümleriyle **Mangaka-san to**

**Assistant-san to**, (Mangaka ve Asistanları) 12 bölüme ve 6 Ova'ya sahip. Bir mangaka'nın hem manga sektöründe hem de kızlarla yaşadığı problemleri anlatıyor. Mangaka'mız kızlarla nasıl konuşacağını bilmemişinden komedi gırsla gidiyor tabii, eh bir yandan da sektörde dair eğlenceli bir anime kısaltı izlemiş oluyoruz.

**Shokugeki no Soma**'daki yemek muhabbetini sevenler için de iki dakikalık 12 bölümden oluşan **Wakako Sake**'yi önermek lazımdır. 26 yaşındaki Murasaki Wakako'nun özellikle başına kötü bir şey geldiğinde kendini rahatlatma yolu güzel bir yemekle yanına iyi bir içki. Wakako'nun gittiği restoranlar gerçek olmasa da yediği her şey gerçek. Hangi yemek nasıl yenir yanında ne içilir gibi bilgileri müthiş bir şirinlik ve sakinlikle veriyor. Çizim tarzı da bu yönüne güçlendiriyor.

**Recorder to Radoseru** üç dakikalık 38 bölümden oluşuyor. 11 yaşında fakat 1.80 boyundaki kahramanımızla 1.37'lük ablasının başından geçen kimi zaman da elemanımızı sapık gibi gösteren bahtsızlıklarla dolu hayatını anlatıyor bu seri.

**Super Seisyun Brothers** 4 dakikalık 14 bölümyle tam anlamıyla aylak bir seri. İki erkek kardeşle iki kız kardeşin arkadaşlığını anlatıyor seri. Öyle romantik gelişmeler beklemeyin ama 4 dakikanızı ayırmansa değer.





Kesinlikle izlemenize değercek diğer kısa serilerse şöyle: **Wakaba\* Girl**, Gyaru stiline sahip olmak isteyen zengin kızımızın arkadaşlarından yardım alırken yaşadıklarını anlatıyor. Yedi dakikalık 13 bölüme ve bir Ova'ya sahip. Tam Kawaii kafası. **Aiura** dört dakikalık 12 bölümünden oluşuyor. Okulda yapacak hiçbir şey bulamayanlar için birebir. Kızlarımızın nasıl vakit öldürdüğünü bunun için buldukları yaratıcı fikirleri anlatıyor.

**Yama no Susume** üç dakikalık 36 bölüme sahip. Tırmanış hobisi haline getirmiş kızlarımızın hem arkadaşlık hem de doğayla ilişkilerine eğilen bir seri. Şimdi söyleyeceğim kedi severlerin çok ilgisini çekecek: **Nyanpire** kedi vampir yani. Dört dakikalık 12 bölümünden oluşuyor. Ölmek üzereyken bir

vampirin kurtardığı sokak kedimizin yaptıkları çok komplike olmasa da sadece vampir kedi fikri bile izlemek için yeterli. Japonların bu kan grubu üzerinden karakter analizini animeler sayesinde artık bilmeyen yoktur herhalde. Tamam oldukça stereotipik bir sınıflandırmaya gidiyorlar ama buna gerçekten inanıyorlar da. **Ketsuekigata-kun!** da tam buan anlatan 2 dakikalık bölümlerdne oluşan bir seri.

#### Tek seferde on ikiden vuran kisalar

Youtube'a girip short anime yazdığınıza karşınıza süper playlistler çıkıyor. Çoğu İngilizce altyazılı ama kisaların bir kısmı diyalogsuz. Özellikle bundle mantığıyla özel sipariş müthiş kısa anime toplamalarıyla da karşılaşabiliyorsunuz. Bunlardan biri **Ani-Kuri**. Birer dakikalık 15 bölümünden oluşuyor ve her bölümün ünlü bir yönetmen tarafından hazırlanmış. Özellikle Satoshi Kon'un **Ohayo** kesinlikle izlenmesi gerekenlerden biri. Netflix'te izleyebildiğimiz **Genius Party** de böyle bir toplam ama ben **Genius Party Beyond** olarak geçen ikinci toplamı çok daha beğendim. Özellikle Dimension Bomb isimli 19 dakikalık kısa filmi kesinlikle tavsiye ederim. Gerçekten sektörün en ünlü isimlerinin animeleri ve boşuna Genius yani Dahi dememişler. Saykodelikten geyiye çok garip bir yelpazede bölümleri var bu toplamaların. Japon Animator Expo'dan da müthiş bölgüler çıkıyor. **Cassette Girl** altyazılı maalesef ama eski **Daikon** kısasına şapka çıkarılan mecha ve mahou shjo türlerini birleştiren eğlenceli bir kısa film. Beni en çok etkileyen ise **Bureau of Proto Society** oldu. Allahim ne süper bir kisaydı o! Çok uzak gelecekte dünyanın mahvina neyin sebep olduğunu araştırıyor devlet büyüklerimiz. Ellerindeki



verilerse filmlerden kalma bilgiler. Buradan yürüyen anime her araştırmacının kendi teorisini ve bunu destekleyen görüntüleri sunmasıyla tam bir komedi şölenine dönüyor. Elbette müzik videosu gibi tasarlanmış anime kisaları da var. Bunların çoğu altyazılı olmadığı için daha bu yazıyı okurken youtube açıp izleyin derim. Biri **Shelter**, müthiş bir bilimkurgu. Çok da beğenildi, ses getirdi. Diğer izlediğinizde anlayacağınız gibi Evangelion ebinden gelen **ME ME ME!** Sırf bu kisa için sayfalarca analiz yazmak istiyorum öyle etkiledi beni. Freud'dan bir girdik mi nerden çıkarız bilmiyorum. Önceden yazdım diye hatırlıyorum ama Daft Punk'in One More Time şarkısının da olduğu albümün anime filmi de parça parça AMV gibi izlenebilir.

Tabii bir de anlatım ve çizim tarzıyla mainstream dediğimiz popüler çizgiye uymayan çok daha avangarde kalan kisalar var. Oscarlı ve Japon-Fransız ortak işi **La Maison en Petite Cubes** bunlardan biri. Altyazısız. On iki dakikada yürek burutusu ve aile sıcaklığı garantiili. Sandman ve Vampire Hunter D'den bildiğimiz Yoshitaka Amano'nun **1001 Nights** (1001 Gece) izlediğim gece rüyalarına giren bir kisa filmdi. Binbir Gece Masalları'ndaki bir hikâyeden yola çıkan Amano kimi zaman ürkütü kimi zaman etkileyici ama tek keliyle müthiş bir anime ortaya çıkarmıştı. ■ **Merve Çay**





# Cosplay Republic

Cosplay ve Sosyal Korkusu

Sosyalleşme konusunda sıkıntı yaşayan çok fazla insan var ki bu, çok normal bir durum. Sosyal korku içerisinde yaşayanlar bireyler, saklanma konusunda da oldukça başarılıdır. Mesela onları kolay kolay kalabalıkta bulamazsınız veya aileleri, en yakın dostları onlara seslenmeden kabuklarından çıkmazlar. Alışveriş merkezlerinden uzak kalırlar veya toplaşma olduğunda, kalabalık olacağını düşünerek kendilerini eve kapatırlar. Bazıları ise bunun sosyal korku olduğunu farkında değildir.

Gelin sizin geçmişinize dönelim. İlk etkinliğiniz hatırlıyor musunuz? Kalabalık, çok fazla insan, çok fazla şey söylüyor. Kimisi gözlerini size dikmiş ve kostümünüzü inceliyor. Kimisi burnu havada, tuhaf triplerde. Kimisi her şeye gülüyorum, kimisinin tek yaptığı köşede boş boş oturmak. Düzinelerce farklı karakterde insan tipi... Kafanızdaki peruk sanki sıkılmış gibi hissediyorsunuz, hatta terlemeye bile başladınız. Anlık kapidan çıkmak ve evinize, rahat ortamınıza geri dönmek istediniz ancak o da ne biri sizin kolunuzdan tutup, kalabalığın içerisinde doğru çıktı. İşte o, sizin içgüdüünüz ve kostümünüzü harcadığınız emeğin "hop

nereye!" seslenisi. Korkmadınız ve bir şekilde kendinizi etkinliğe adapte ettiniz çünkü istediğiniz buydu. Ve şimdi ise etrafınız birbirinden eğlenceli insanlarla dolu. Bazıları kalbinizi kırdı, bazıları yalan söyledi ve bazıları aileniz kadar size yakın olmayı başardı. Gerçek hayat da böyledir, kırlımadan bazı şeylerini deneyimlemek imkansızdır. İşte cosplay de böyle bir sosyal deney.

Cosplay, sanatın kendisidir. Anime, manga, film, kitap derken birçok karakterin dünyasına dalar ve kendimizi bambaşka maceralara sürüklüyor. Bu yazımızda, sosyal korku kısmında büyük yardım dokunan cosplayin, nasıl insanların hayatlarına dokunduğuna değineceğim. Sosyal anksiyete bozukluğu... Bu hastalığı hiç duydunuz mu? Bir çeşit psikolojik rahatsızlıktr ve sosyal fobi olarak da tanımlanabilir. Kişinin sosyal durumlara karşı aşırı derecede korku duyduğu rahatsızlıktır. Bu hastalığı taşıyan kişi başkalarının önünde yemek yiymez, toplulukta soru soramaz ve hatta telefonda bile konuşamaz. Bu rahatsızlığı anlamanın en basit yolu ise insanlarla rahat konuşup konuşamadığınızı test etmektir veya kalabalık ortamlarda gerildiğinizi anladığınızda, doktora başvurma-

nızı öneririm. Bu kadar tip konusuna girmek yeter, sizi korkutmak istemem elbet ancak günümüzde birçok gencin başına gelen sosyal korku konusu, aslında hafife alınacak bir rahatsızlık değil.

Cosplay, bu tarz rahatsızlıkların tedavisi olma yolundaki adımlardan biridir. Sosyal olarak kendinizi rahatsız istediğinizde sığınabileceğiniz bir kale gibidir ancak duvarları sağlamlaştırmak da önemlidir. Önceki yazılarında cosplayde bazı insanların ne kadar acımasız olduğunu kaleme almıştım ve onlar gibi olmak için davranışlarınıza dikkat etmeniz gerekiyor konusunda ufak da bir uyarı çakmıştım. Bu konuda çok hassas olmalısınız. İnsanları eleştirirken, onlara tokat atmak yerine daha yumuşak cümleler kullanmanız önemlidir. Bir kostümün ne kadar detaysız veya kalitesiz olması değil, onu giyen insanın hissettiğleri önemlidir. Bir yarışmayı kazanmak değil, kaybettığınızda kendinizi daha da geliştirmek önemlidir. Cosplay, eğer görmek ve öğrenmek isterseniz, birçok konuda size ders verebilir. Sosyal korku konusunda tam bu noktada cosplay ortaya çıkar. Şişman bir kadının giydiği kostüm, onun aslında kor-



kularına karşı ayakta durmasını simgeliyor olabilir veya çok zayıf bir erkeğin, sadece peruk takıp, makyaj yaparak cosplay etkinliğine gelmesi, onun en sevdigi karakterin hikayesine olan hayranlığından kaynaklanabilir. Hayır arkadaşlar, herkes cosplay'i dikkat çekmek için yapmaz ancak çoğunluğumuz böyledir. Tabii ki dikkat çekeceğiz, birbirinden renkli kumaşlara hayat veriyoruz, onları şekillendirip, karakter rollerinde doğru noktayı oynamayı istiyoruz, daha profesyonel detayları öğrendiğimizde kendimize kanat yapıyor ve bunun da havasından geçemiyoruz. Çünkü emeğimizin değerli olduğunu insanlara kanıtlamaya çalışıyoruz. Cosplay, emeğin büyüğü küçüğü olmaz diyen nadir hobilerdendir. Değerini bilin ve insanlara da saygı duyun.

Kendinizi kalabalıkta rahatsız hissediyor ve insanların sizi bir şekilde kıracagini düşünüyorsanız, alacağınız önlemler bellidir; duymayacaksınız. Ne yazık ki güven

konusu, son zamanlarda birçok insanın en büyük rahatsızlığı. Sosyal medyanın getirileri ve bireylerin kendini yetersiz eğitmeye yüzünden kullandığı cümleler, belli noktalarda sadece saldırı amacını taşıyabiliyor. Bu durumda kendinizi gülümseye odaklamalısınız. Cosplay, sizi kendi benliğinizden koparır ve kostümünü giydığınız kahramanın dünyasına hapseder. Bu hapsoluş sırasında rol yapma yeteneklerinizi konuşturup, insanlarla olan iletişimini pozitif amaçlarla kullanmanız önemlidir. Herkes size iyi davranış yapacaktır, buna hazırlıklı olmalısınız ancak çoğunlukla gülümseyen yüzlerle karşılaşacaksınız. Birileri sizinle konuşmak istediğiinde onu geri çevirmeyin, biri size gülümserdiğinde ona karşılık verin, "teşekkür ederim" ve "özür dilerim" gibi sıhırlı kelimeleri her zaman cebinizde taşıyın. Çünkü bu iki sıhırli kelime, sizin insan olduğunuzun ve arkadaşlığı önem verdığınızın en önemli kanıtı. Korkmayın, korkunuz aslında çok yersiz. Bu korkunuzdan kurtulmak da tamamen sizin elinizde. Hayat her zaman zordur ve zor olacaktır ancak düz hayat da pek sıkıcı olurdu. Eğer cosplay ile ilgileniyorsanız ve hatta hayatınızın bir parçasısı, insanlara değer vermemi öğrenmeniz gereklidir. Herkes, herkesle anlaşamaz ancak denk geldiğinizde bu, onlara selam vermeyeceğiniz anlamına da gelmez. Bu noktada pozitif olmak önemlidir. Pozitiflik hem sizi iyi hissettirir, hem de vicdanınızı rahatlattır. Mutlu olmak için sadece cosplaye ihtiyacınız yok. Halihazırda boşsanız ve bir hobi arıyorsanız, doğru yerdesiniz; cosplayin bitmek bilmeyen güzelliğine hoş geldiniz. Ceketinizi alayım, korkmayın efendim. Buradaki insanlar değişkendir ama çوغunu seveceksiniz çünkü bizim hayal güümüz, kimseninkine benzemez. Afiyet olsun. ■ Ceyda Doğan Karaş



Cosplay hayal gücünüzün sınırlarınız zorlar

/cepejderi





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem\_Sancı

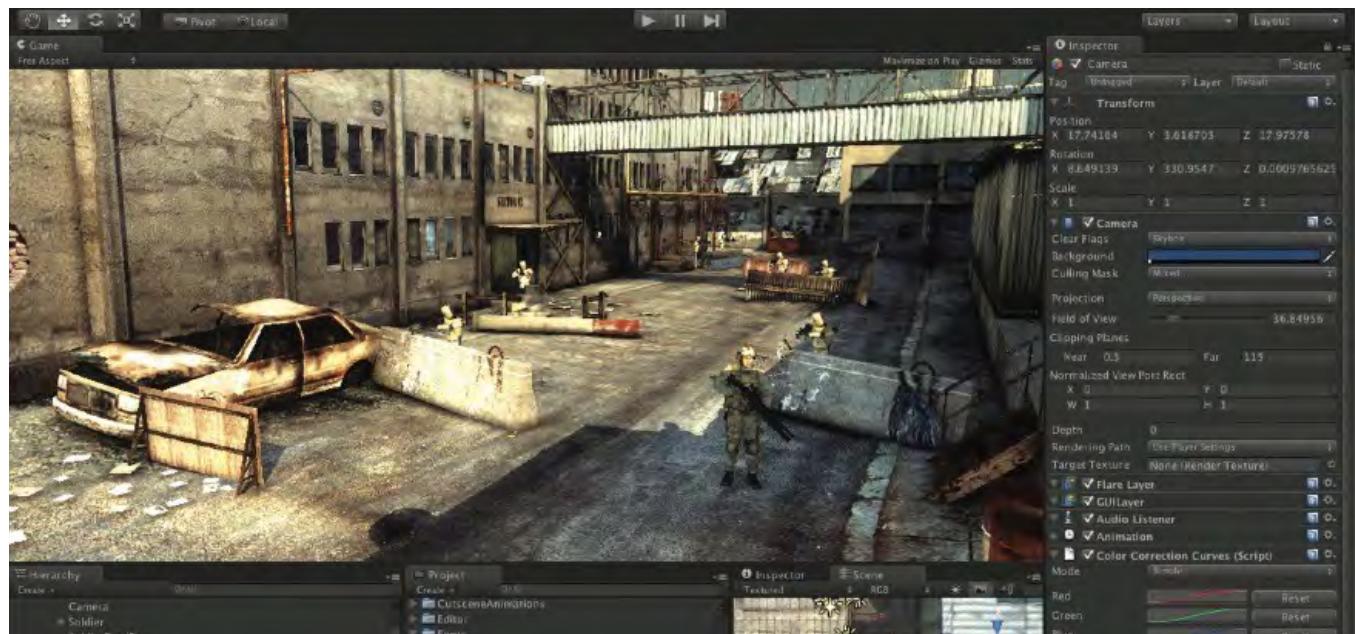
# Türkiye oyun yapımcılığı ile barışıyor

Oyun yapımı Türkiye'deki oyun sever gençlerin en büyük hayallerinden biri olabilir. 25-30 yıl önce, üniversitede bir yandan kodlama öğrenirken bir yandan da hayalimdeki oyunu nasıl yaparım diye internetsiz dünyada araştırma yapmaya çalışarak harcadığım emeği düşünüyorum... Çok zor bulabildiğimiz yabancı dergileri incelerken, Londra'daki üniversitelerde oyun tasarım bölümlerinin açıldığına dair haberleri görerek iç geçirirdik. Türkiye'de ise birkaç özel üniversitede, kısıtlı imkanlarla oyun tasarıma dair çalışmaların başlaması, çok eskiye dayanıyor.

Yine de son on yılda oyun geliştirme konusunda Türkiye'de büyük bir atılım yaşandığını farkındayım. Hem oyun geliştiren şirketler hayata geçti hem de gençler bireysel çabalarla oyun yapımı konusunda kendilerini geliştirmeyi başardılar. Büyük oranda internetin topluma sağladığı pozitif bir etki olan bu gelişme,

Türkiye'nin 30-40 yıl gecikmiş bile olsa, hızla büyüyen oyun pazarından kendine pay alabilmesi için yeni bir umut doğuruyor. Unity, Playmaker ve Unreal oyun motorlarını kullanmaya başlayan gençlerin, biraz emek ve özenle çok güzel çalışmalar çıkardıklarını görebiliyoruz. 30 yıl önce bir oyun hazırlamak istedigimizde yazılımın içine gömülükmek zorunda kalırken artık oyun motorlarının kodlamanın ve grafik işlemlerin ağır yükünü otomatik olarak üstlendiğini, geliştiricinin sadece oyunun algoritmasına uygun mekanizmaları oluşturmak için scriptleri yazmasının yeterli olduğu bir dönemdeyiz. Hatta scripting'i bile görselleştiren özel algoritma uygulamaları var ve artık AAA oyun stüdyoları bile bunları kullanıyor. Öyle ki, 1995'te üniversite yıllarında, kodlama üzerinde haftalarca çalışarak yapabildiğim bir güdümlü füze mekanizmasını, geçen ay ilk defa kullandığım Unity ile birkaç saatlik çalışma ve

Unity'nin kendi ihtiyaçlarına göre özelleştirdiği C# kodlaması ile çözebilmek, oyun yapımcılığının ne kadar kolaylaştığını ortaya koydu. Elbette bu imkanlar, dijital kanallarda artık mantar gibi çıkan oyunların da izahını yapıyor. Anlaşılacağı üzere, biraz C# veya JavaScript bilgisi olan gençler, Unity, Playmaker veya Unreal gibi motorlarla biraz zaman geçirdikten sonra heyecanla oyun yapmaya başlıyorlar. Bu konuda Türkiye'de de gençlerin büyük heyecan yaşadığının farkındayım ancak oyun yapmaya heveslenen arkadaşlar için önemli bir uyarı olacak. Yapacağınız oyuna öykü katmayı unutmayın. Zira görüldüğü üzere artık herkes patır patır oyun yapıp mobil kanallarda veya Steam gibi ortamlarda yayına alabiliyor ancak başarılı bir öykü üretemeyen yapımcı çok yok. Oyunlarınızı hazırlarken ona güzel bir öykü de hazırlarsanız, oyunlarınız tadından yenmez. ■





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Gameshow

**M**erhaba. Sizlere olan saygımdan bilmenizi istedğim konular hakkında yazıyorum, benden başkasının da böyle şeyler yazmaya hakkı olduğunu sanmıyorum. Ukalalık çizgim burada bitiyor, görüşler ise şahsen bana ait.

İlk yazımı bu küçük mahalle bilgisayarcısan- dan bozma dergide Murat Adanç'ın (MAC) isteği üzerine yazdım. Oyun dergisi fikrine Timur Çataklı sayesinde adapte olmuş insanların çekirdek kadrosundan ibaret ortamda barınabilmek sabır isteyen bir şeydi. Proje tamamen Murat Adanç sayesinde büyümüş, var olmuştu. Küçük ekip sayesinde 1001 zorlukla çıktığı zannedilen dergi, sadece onun yeteneği, esprileri ve sayfa tasarımları ile gerçek olmuştu. O kadar ki yazdığı bazı yerlerde ismini gizliyordu. İnce zekası, yeteneğiyle ve kadrodaki bir şeyler yapıyor havasındaki

insanlara katlanarak bunu becermişti. Dergi hakkındaki nefis Wikipedia sayfası bile onun eseridir.

İşin kötü tarafı 64'lerdeki gibi bir patron yerine aynı yaşta insanlar sırtında kamburdu. Öyle bir ortam vardı ki daha kapıdan çıkmadan kulaklarınız çınlıyordu neredeyse. Murat'ın arkasından söylenenleri yüzüne söylemekten o küçük şöhret yüzünden çekinmeliyordu. Orada sen ne ariyordun derseniz; benim hatam elbette.

Kemirip durdukları insanlar arasında Muhammed gibi muhteşem insanlar da vardı. Küçük yazarlar zaten baştan sona bir sayı yazarları bile asla para alamıyorlardı. İsim listesi yine editörün elindeki en iyi silahydı. İstediğinin ismini yukarı koyuyor, rütbe ekliyordu. İşin komiği bu insanın gayet zengin olup bazen dergiye Mercedes'i ile

gelmesiydi.

İnternet icat olduğundan çözümler ortalıkta uçuşuyordu, yani yazarlığın en kıymetli yanı olan oyun bitirmenin kimsenin nazarında değeri kalmamıştı. Mesela beni tebrik edip, "daha çözümü çıkmadan bitirip yazmışsin" diyen bu insan, okumak için dergi alırken elime bakıyor, sadece 1 tane aldıgım- dan emin oluyordu. Meşhur geri sayımın sebebini merak edip (haliyle) sordugunda omerta sessizliğiyle yüzüme bakıyorlardı. O zaman anlamadımsa da, işleri matbaaya sayfaları götürmeden film çıktıtı alıp, basılan dergileri en ucuz yolla dağıtmaya olan bu insanlar aslında işin en para kazandıran yönünün film çıktıtı olduğunu keşfetmişlerdi. Yine abonelik sistemi yok, ucuz kağıda baskayı akıl eden yok, dağıtım şirketi yok, yok oğlu yoktu. Geri sayım bitince mekan tamamen değişmiş, 4 metre boyunda bir film çıktıtı makinesi alınmıştı. Esnaf kitlenin derdi aslında parayı anlayacağınız. Tek kelime İngilizce bilmeyen ekibin içindekilerden bazıı kendini reklam ve pazarlama cini, kimi şair, kimi hi-fi dehası sanıyordu. Anlayacağınız idealizm veya dergicilik umurlarında değildi, ne demek olduğunu bildiklerini de sanmıyorum. Kendi içlerinde de sürekli kavga eden bu insanlar Murat'ı bile delirtip uzaklaştırdılar, sizlere masallar anlatıp "film çıktıtı" işine girip onu da beceremediler. İkinci defa küçük şöhret uğruna yaptıkları denemedede de sizler farkı gördünüz.

Aklıma geldikçe hissettiğim, dergide o aleti gördüğümdeki utancı unutamıyorum. Siz de unutmuyınız; insanlar denedi ve olmadı demeyiniz. Daha önce ne dergi okumuş ne ihtiyacını hissetmişlerdi. Denemediler, istemediler ve önemsemediler; çünkü bu onların işi değildi. Yapması gereken insanları ise asla içlerine kabul etmediler.. ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

### Tercih konusu

Dergimizi takip eden okurlarımızın büyük bir kısmı geçtiğimiz aylar içerisinde peşsi sıra birçok sınava girdi. Kimileri sevindi, kimileri üzüldü ama günün sonunda sınavdan bir şekilde "yeterli" puan alan tüm adaylar, bildiğim kadarı ile 26 Temmuz gece yarısına kadar çoktan tercihlerini yaptılar. Malumunuz üniversite eğitimi ziyadesiyle önemlidir ve bu önem gün geçtikçe daha da artıyor. Kimilerinin bildiği üzere Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı bölümünde ders vermek teyim. Belki bu satırları sizlere geçen ay yazsam daha doğru olurdu ama bir yandan da kimseının aklını çeldirmek istemediğimden bu aya erteledim diyebilirim. Sonuçta eğitimci kimliğimin sınırları belli ve kesinlikle rehberlik dersi verecek durumda da değilim. Bu sebepten Ağustos ayında açıklanacak olan sonuçları takiben naçizane birkaç kelime etmek istedim. Arkadaşlar, her daim değişindirim gibi zaman değişiyor ve hep değişecek. Oyun ve teknolojinin göbeğinde olan bizler bile bir noktadan sonra yeni nesil ile aramızın açıldığını görüyoruz. Fakat işin güzel kısmı, değişimin hiçbir yerde durdurulamayacak olmasıdır. Özellikle 2000 yılından bu zamana kadar geçen sürede üniversiteden mezun olan insanlar, giderek daha zor iş bulmaya başladı. Evet, bunun birbirinden farklı pek çok sebebi bulunuyor. Fakat gözlemlediğim kadarı ile en başta, tek bir alana bağlı kalmanın sonucu olarak gelen işsizlik yer alıyor. Yani en garanti iş olarak bakılan, Avukat, Doktor,

öğretmen gibi mesleklerde bile bir noktaya gelmek için sadece okulda okuduğunuz bölüm, aldiğiniz seçmeli dersler yeterli olmuyor. Günümüz "interdisciplinary" yani disiplinler arası bir dünya üzerinde yükseliyor. Bu da demek oluyor ki artık ne avukat yirmi yıl önceki avukat, ne de doktor yirmi yıl önceki doktor. Temmuz ayındaki tercih süresinde basın ve

yayın organlarından da takip ettiğim üzere, neredeyse tüm üniversiteler ikinci ana dal ve yan dal konularını ön plana çıkarıyorlar. Pek tabii bu işin kocaman bir reklam yüzü de var ama uzun süredir reklam ve gerçek hiç bu kadar iç içe olmamıştı diyebilirim. Bu sebepten üniversiteye yerleşen ve önumüzdeki yıllarda da yerleşecek olan arkadaşlara naçizane tavsiyem, içerisinde daldıkları bölgülerle yetinmeyeip, mümkün mertebe ikinci bir dalla da ilgilenmeleri olacaktır. Biliyorum, bu gerçekten hummalı bir çalışma gerektiriyor ama geleceğiniz için siz siz olun, dört yıllık üniversite hayatınızı en iyi şekilde değerlendirelin. Zaman değişiyor ve rekabet, ailelerimizin yaşadıklarını döneme göre on kat daha sert ve ne yazık ki bu arenada zayıf yer yok. Pek tabii kimileriniz farklı sebeplerden okuluna bu kadar yüklenemeyecektir. Bu noktada da yapılması gereken en iyi hareket, "networking" yani çevrenizi yapacağınız iş doğrultusunda genişletmek olacaktır. Ne kadar çok insan tanırsanız, siz de o kadar tanırırsınız. Başlarda uzun bir süre bedava iş yapacağınız bir gerçek ama inanın dininle tırnağını kaza kaza geldiğin yerden geriye bakmak gibisi yoktur. Özette bana kulak verin ve bolca çalışın! Hepinize şimdiden tebrikler! Bizim bölüme gelenlerle de Ekim'de görüşmek üzere! ■





## Hardcore Ertekin Bayındır

[✉ ertek78@hotmail.com](mailto:ertek78@hotmail.com) [🐦 ErtknByndR](https://twitter.com/ErtknByndR)

# Sessizliğin Kıymeti

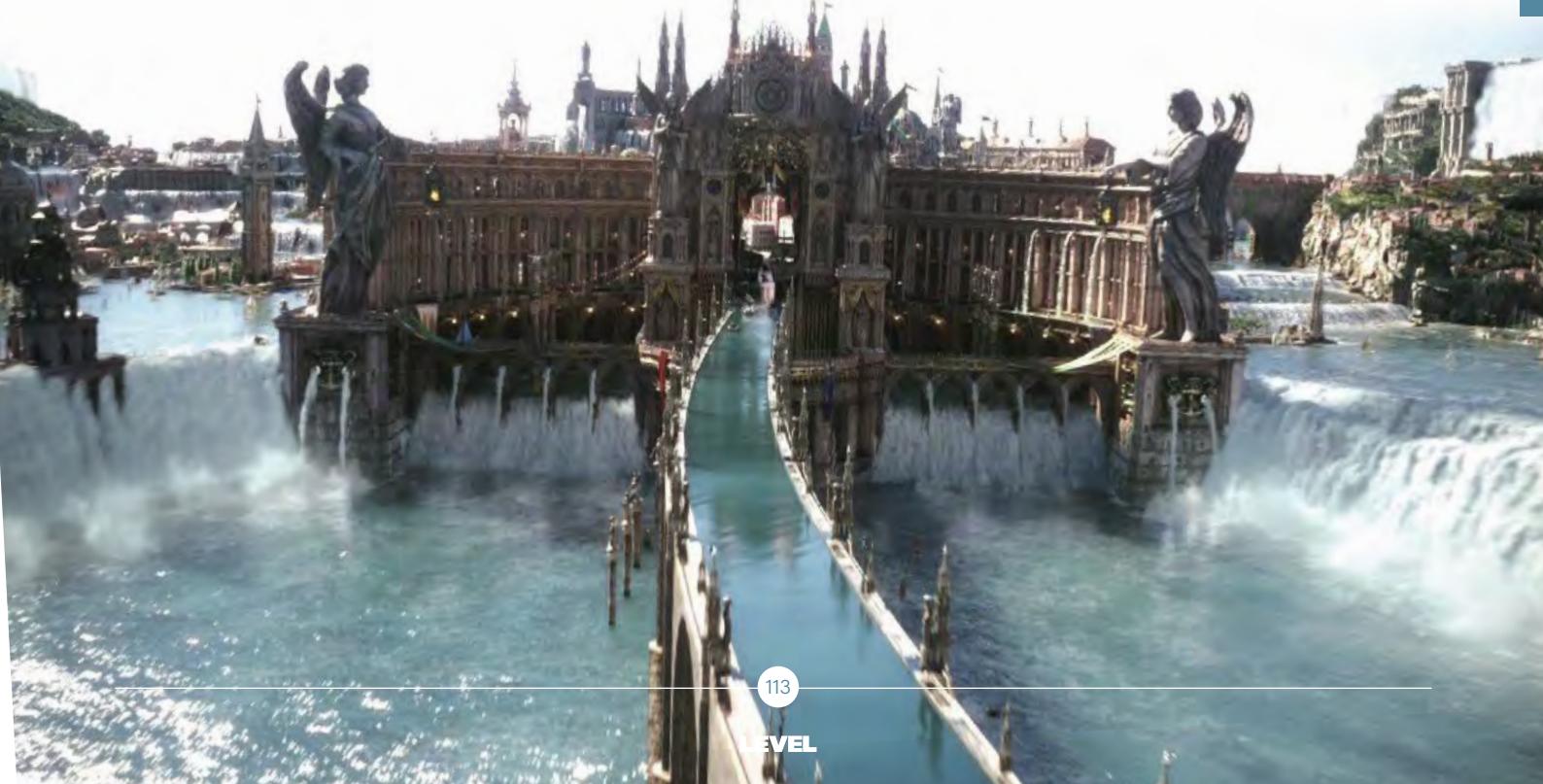
Uzun zamandır şöyle ayıla bayıla oynayabileceğim, uzun soluklu bir oyun yoktu yamacımda. PS Store'un Japon oyunlarında yaptığı indirimle uzun zamandır inceden kestiğim Final Fantasy XV'i sonunda edinebildim. Aslında dışardan bakınca gözüme takılan kusurlarından dolayı biraz çekimser kalarak aldım kendisini. Ama serinin yedinci ve dokuzuncu oyununu sular seller gibi oynamış biri olarak yeni FF dünyası, beni direkt içine çekti.

Daha sonra oyunun 10 yıllık bir yapım aşamasından geçtiğini öğrendim ve iyice gaza geldim. Ne oyun yapmışlar adamlar ama ya... Eski FF hayranlarını ve yeni oyuncuları bir arada düşünerek bir sentez yapmaya çalışmışlar ve başarılı da olmuş. Ben eskilerden olduğum için oyuna alışma faslını uzun sürmedi ama ilginçtir, 30 saatlik bir oyun sürem

olmasına rağmen sürekli yeni bir şeylerle karşılaşıyorum. Aynı şeyleri tekrar tekrar yaptıran açık dünya oyunlarının o kendini tekrar eden yapısı burada pek yok. Muhtemelen hikayenin çeyreği bile bitmedi üstelik. Ama keşke şu savaş mekaniklerini biraz daha derli toplu yapsaydınız ya be kardeşim... Bir ton animasyon çalışmışsınız ama bunlar resmen oluşan hengamenin içinde kayboluyor. Ne olup bittiğini bile anlayamıyorum çoğu zaman. Öyle bir göz olmalı ki olan biteni anlamak için, kedi gibi bir şey olman lazım. Ama keyif alduğum da oldu, yalan yok. Ah işte ah... Bir tek daha iyi olsayıdı o savaş mekanikleri, o 10 yılın içine daha iyi savaş mekaniklerini sığdırmadanız mı be kardeşim? Ve işte diyorum ya, buna rağmen beni içine çekebildi FF XV. Chocobo'lar da çıktı piyasaya! (Buraya bir kalp koymabilir miyiz?) (Emre

FF'ye tepkili, koymadı - Kürşat) Her kösesini santim santim oynamak istediğim bir oyunla muhatabım şu an. Her bir yan görevi titizlikle yapılacak, her karişi santim santim gezilecek, her gizli kapıdan içeri girilecek... En son The Witcher 3'le bu kadar haşır neşir olmuşum ve aylarca sürmüştü o macera. Şimdi o macera, yerini FF XV'in uçsuz bucaksız dünyasına bırakıktı. Bu yazı bittikten sonra yine oraya döneceğim ben ve yarın da boş olduğuma göre, sabahlar olmasın...

Bu arada, derin muhabbetimize devam etmek isterdim -ki sizlerden çok samimi tepkiler, tebrikler alıyorum o yazılarından dolayı- ama şu aralarla düşünecek hal derman kalmadığı için pek derine inemiyorum. Tabii zaman zaman, yeri geldikçe oralarda gezinmeye de devam edeceğiz, merak etmeyin. Bugün günlerden FF XV, ben kaçar... ■





# NEXT LEVEL

**Uncharted** The Lost Legacy

*Nathan'ın hikayesi sona erdi, şimdi  
sahne Chloe ve Nadine'e ait.*



# EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



**GS63VR Stealth Pro**  
PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU



EN YENİ 7.NESİL  
INTEL® CORE™ İ7 İŞLEMÇİ İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

**MSI NB GS63VR 7RG-051TR (STEALTH PRO)**

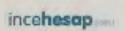
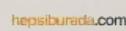
7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMÇİ	WINDOWS 10 HOME		
MAX-Q DİZAYN GEFORCE® GTX1070 GDDR5 8GB	VR READY	ESS SABRE HIFI	
HI-RES AUDIO	NAHIMIC VR	15.6 FHD 120HZ 3MS	ALÜMÜNYUM ALAŞIM KASA
COOLER BOOST TRINITY	16GB DDR4 2400 RAM	256GB NVME M.2 PCIE SSD+ 1 TB 7200 RPM	
RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE	KILLER DOUBLESHOT PRO		

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.



16  
www.pegi.info

# UNCHARTED

KAYIP MİRAS

CHLOE  
FRAZER  
MACERACI  
HAZINE  
AVCISI



TÜRKÇE  
DUBLAJ VE  
ALTYAZI

23/08/2017

NADINE  
ROSS

ACIMASIZ  
PARALI  
ASKER

PS4 Pro  
PS4 PRO ENHANCED

PlayStation®4'e  
ÖZEL

4K  
HDR  
DYNAMIC  
4K GAMING

