

#254 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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



AYRICA

Shadow of the Colossus | Sea of Thieves | Red Dead Redemption II  
Metal Gear Survive | Lost Ark Online | EA Sports UFC 3 | Hunt: Showdown  
State of Decay 2 | Railway Empire | Fe | Battalion 1944

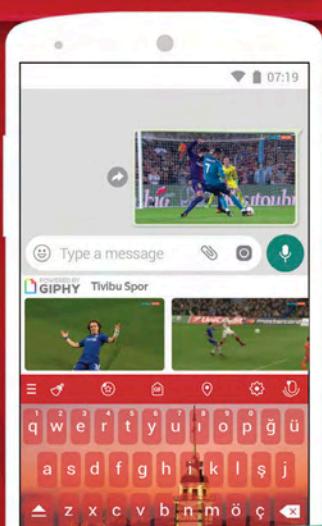


TÜRKİYE'NİN EN ÇOK İNDİRİLEN\*

KLAVYE UYGULAMASI TAMBÚ

TASARLANABİLEN  
KİSİSEL TEMALAR

ŞAMPİYONLAR LİGİ  
GIF'LERİ



TAMBÚ KLAVYE  
UYGULamasını İndirin  
Klavyenizi Değiştirin

MERCEDES KAZANMA FIRSATI  
YAKALAYIN



▼ HEMEN İNDİR ▼

App Store'dan  
İndirin

Google Play  
'DEN ALIN

\*App Annie 2017 verilerine göre

MPI'nin 28.12.2017 tarih, 58259698-255.01.02-E.7413 sayılı izniyle 8.01.2018 (00.01) – 15.04.2018 (23.59) tarihleri arasında geçerlidir. Belirtilen tarihlerde Tambu'yu App Store ve Google Play Store uygulamaları aracılığıyla ücretsiz indiren ve uygulama içerisindeki kampanya katılım formunu eksiksiz doldurup uygulama üzerinden başvuruda bulunanlar arasında yapılacak çekiliş sonucu, bir talihliye 2017 model Mercedes-Benz A180 FL Style ikramiye olarak verilecektir. Kampanyaya katılım, bir çekiliş hakkı ile sınırlıdır. Türk Telekom AŞ çalışanları ile 18 yaşından küçükler çekilişe katılamazlar, katılmış ve kazanmışlarsa ikramieler verilmez. ÖTV, KDV hariç diğer yasal yükümlülükler talihliilere aittir. Ayrintılar: tambu.com.tr

tambu



## OKUMAK

Çok ilginç bir devre geçti. Bu devir o kadar hızlı geldi ki ne olduğunu anlayamadık bile... Şöyleden özetleyeyim.

Gayet kısa bir süre önce "okumak" bilgi almanın temel yöntemi idi. İnternet yaygınlığında bilgiye erişim de kolay oldu ve okudukça okuduk. Tabletlerin ilk dönemi ile birlikte e-kitap okuma cihazları da piyasaya çıktı ve teknoloji ile okuma yan yana ilerlemeye başladı.

Ve sonra bir gün, yıldızlar bir anda gökyüzünden silindi. Başta durumu çok önemsemeydi ama baktık ki aylık dergi satışlarının azalma var, durumu araştırmaya başladık. Ve fark ettik ki artık herkes "izliyor".

Saatlerce Minecraft oynanış videosu izleniyor, bir başka oyunun video serisi çalma listesinde aksamadan oynuyor ve herkes, büyülenmiş gibi ekranı bakıyor.

Oyun oynamak ile oyun videosu izlemek arasında büyük bir fark var ve bir tanesi sizi bilgiye, öğrenmeye götüreceğine geriletiyor. Tablo böyleyken de geçen ay inanılmaz bir şey oldu ve LEVEL, büyük bir satış patlaması yaşadı. Sanki bir şekilde insanlar olması gerekeni hatırlayıp geri dönmüşü.

Herkese teşekkürlerimizi sunuyoruz.

Ve bu aya hızlı bir bakış atalım... Kingdom Come: Deliverance bu ayın en büyük konusu oldu elbette. Kapağımıza da taşıdığımız oyunun incelemesini okumadan geçmeyin. 2018'de karşımıza çıkacak olan bağımsız oyunlardan derlediğimiz 2018'in Bağımsız Siğınakları dosya konumuzun yanında, ülkemize geldiğinde herkesi ekran başına kilitleyecek olan Lost Ark Online'ı da genişçe anlattık, karakterlerini yakın markaja aldık.

Gelecek ay Far Cry 5 ve Ni no Kuni II gibi sağlam oyunlarla burada olacağız; bizi takip etmeye devam edin!

*Tuna Sentuna*

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

# LEVEL EKİBİ



## Emre Öztnaz

### PC/PS4/VITA

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

emre@level.com.tr

@eoztinaz



## Kürsat Zaman

### PC/PS4/XONE

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

@kursatzaman

@kursatzaman



## Cem Şancı

### PC

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

@cem\_sanci

@cemsanci



## Ertuğrul Sungü

### PC/X360

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

/ertugrul.sungu

@ErtugrulSungu



## İlker Karas

### PC/PS4

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

@rzrblds

@rzrblds



## Enes Özdemir

### PC

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

@Ghostshoot

@enesozdemir1907

# LEVEL

#254 Mart 2018

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

### YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

### EDİTÖR

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

### YAYIN KURULU

Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)  
Tuna Şentuna [editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr)

### GÖRSEL YÖNETMEN

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

### KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur  
Burak Akmenek  
Berçem Sultan Kaya  
Çantü Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertuğrul Sungü  
İlker Karas  
Merve Çay  
Nevra İlhan  
Olca Karasoy  
Özay Şen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltaş  
Sonat Samir  
Selçuk İslamoğlu  
Simay Ersözü  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel

### MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven [surun@dognburda.com](mailto:surun@dognburda.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 Güven

### REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça  
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal

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

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

### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul  
Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL  
Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • [www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık  
ve Tahsilat Sistemleri Mat. 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@dognburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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

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



# OYUN BAŞ LA SIN

Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...

Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!

**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**

# KINGDOM COME DELIVERANCE

Büyü yok, ejderha yok,  
mitolojiden fırlamış tanrılar yok.  
Karşınızda gerçek Orta Çağ.

Sayfa  
**50**

## #254 İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 18 Sea of Thieves
- 22 Red Dead Redemption II
- 24 Hunt: Showdown
- 26 State of Decay 2
- 28 Battalion 1944

### DOSYA KONUSU

- 30 Lost Ark Online
- 40 2018'in Bağımsız Sığınakları
- 38 RPG Günlükleri
- 46 Big Boss

### İNCELEME

- 50 Kingdom Come: Deliverance
- 56 Shadow of the Colossus
- 60 Metal Gear Survive
- 62 EA Sports UFC 3
- 64 Dragon Ball FighterZ
- 65 Civilization VI: Rise and Fall
- 66 Fe
- 67 Arizona Sunshine
- 68 Railway Empire
- 70 Dynasty Warriors 9
- 71 Remnants of Naezith
- 72 Rust
- 74 Legrand Legacy
- 75 The Red Strings Club
- 76 Iconoclasts
- 78 Candleman: The Complete Journey
- 79 Dissidia Final Fantasy NT
- 80 Swaps and Traps
- 80 Planetoid Pioneers
- 81 Aaero
- 82 Under Night In-Birth Exe: Late[st]
- 82 Inner Space

- 83 Mobil incelemeler
- 87 Online
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 90 Sihirdar Postası
- 93 Donanım
- 96 Teknik Servis
- 99 Kültür & Sanat
- 100 Sekiz
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dönyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazları
- 114 LEVEL 255



OYUN  
BAŞ  
LA  
SIN

Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...

Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!

**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**

# Mart

## 2 Mart

The Story Goes On (PC, Xbox One)  
Mulaka (PC, PS4, Xbox One)  
Guns, Gore, Cannoli 2 (PC)

## 6 Mart

Fear Effect Sedna (PC, PS4, Xbox One, Switch)  
Bravo Team (PSVR)  
Final Fantasy XV: Royal Edition  
(PC, PS4, Xbox One)  
Frantics (PS4)  
Scribblenauts Showdown  
(Switch, PS4, Xbox One)  
TT Isle of Man: Ride on the Edge  
(PS4, Xbox One)

## 8 Mart

Warhammer: Vermintide 2 (PC)  
Hearts of Iron IV: Waking the Tiger (PC)

## 13 Mart

Devil May Cry HD Collection  
(PC, PS4, Xbox One)  
The Raven Remastered (PC, PS4, Xbox One)  
Golem (PSVR)  
Q.U.B.E 2 (PC)

## 15 Mart

Surviving Mars (PS4, Xbox One, PC)

## 16 Mart

Kirby Star Allies (Switch)

## 20 Mart

Assassin's Creed Rogue: Remastered  
(PS4, Xbox One)  
Attack on Titan 2 (PC, PS4, Xbox One, Switch)  
Sea of Thieves (Xbox One, PC)  
Titan Quest (PS4, Xbox One)

## 23 Mart

A Way Out (PS4, Xbox One, PC)  
Detective Pikachu (3DS)  
Ni No Kuni II: Revenant Kingdom (PS4, PC)  
Pure Farming 2018 (PS4, Xbox One, PC)

## 27 Mart

Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the  
Mysterious Paintings (PS4, Switch, PC)  
MLB The Show 18 (PS4)  
MX vs. ATV: All Out (PC, PS4, Xbox One)  
PC Building Simulator (PC)  
**Far Cry 5** (PS4, Xbox One, PC)

Cenneti andıran adalar ve gökyüzünü delen  
dağların ardından barbekü diyarına yolculuk...

## 30 Mart

Agony (PS4, Xbox One, PC)



# TAKVİM

# OYUN BAS LA SIN



Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...

Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!

**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**

Said Tdias Taşdemir  
2,058 subscribers

HOME VIDEOS PLAYLISTS CHANNELS DISCUSSION ABOUT

ZulaOyun Pro Sunucuda +5 DSR ile 100...  
3,743 views • 2 weeks ago

ZULADA HİÇ BECEREMEDİĞİM NIŞANCIDA İNANILMAZ BİR PERFORMANS SERGİLEDİM.  
Abone olmayı unutmayın: <https://goo.gl/kgjTzw>  
Videoyu sosyal medyada paylaşarak destek olabilirsiniz.

Herkese Merhaba Arkadaşlar Ben Said Tdias Taşdemir Kanalıma Hoşgeldiniz.  
READ MORE

## YouTube Kanalı

Said'i YouTube kanalından takip etmek için yapmanız gereken tek şey [bit.ly/2HpHbb0](https://bit.ly/2HpHbb0) adresini tarayıcınıza yazmak. Veya onu YouTube'da Said Tdias Taşdemir adıyla da bulabilirsiniz...

## SAİD ŞÜKRÜ TAŞDEMİR

# Engellere meydan okumak mı? Hiç sorun değil!

B u sefer biraz daha farklı bir işe imza atmak istedik. Diledik ki engelli olmak bir bahane değil, bir başarı hikayesi olsun ve bunu herkes öğrensin...

Konuşumuz Said Şükrü Taşdemir ve kendisi tek kelimeyle sonuna kadar bir gamer. Hem öğrenciliğe devam ediyor, hem de YouTube kanalında aktif bir şekilde yayın yapıyor. Said bize hayat hikayesini kendi diliinden anlattı, biz de ona ve yaşadıklarına burada yer vererek hayatını sizinle paylaşmasına olanak tanındık. Şimdi sözü ona bırakıyoruz...

### Herkese merhaba!

Öncelikle bu yazınca birçok duyguyu beraber yaşayarak yazabilmekteyim. Bana bu hayat hikayemi paylaşmama vesile olan LEVEL dergisine çok teşekkür ederim. Kendimi tanıtmakla başlamak istiyorum...

Ben Said Şükrü Taşdemir. 1997 doğumlu ve doğuştan, milyonda bir görülen, tedavisi bulunamayan, beni %94 oranında bedensel engelli olmama sebep olan Epidermolysis Bullosa tanılı cilt hastalığına sahibim. Aslında bunu her ne kadar şansızlık olarak görsek de, ben bunu milyonda bir olan şans bana gümüş olarak adlandırıyorum. Bu hastalığın 6-7 yaşında farkına vardım. Has-

talığımın bana en büyük etkisi, el ve ayakta olmak üzere, tüm vücudumda en ufak bir sürtünmede bile çok geç iyileşen yaraların olması ve el parmaklarının tamamen birbirine yapışık olmasından dolayı hayatı zor idare etmemeye çalıştım. Aynı zamanda bu hastalığın sadece dışta değil, içerdem de etkili olması sebebiyle yeme-içme gibi aktivitelerimde bile zorlanıyordum. Her gün yapmak zorunda kaldığımız o pansumanlar bitmek bilmiyordu. Ne yaşadığımı ben de anlamıyorum açıkçası ilk başlarda. Ailem bana az da olsa bir şey yedirebilmek, acıları az da olsa hafifletebilmek adına beni bilgisayarla tanıttırdı ve içine küçük, tam ekrana bile geçmeyen oyuncuları da yüklemişlerdi.

Doktorun bana günde 5 tane ilaç niteliğinde sıvı mamaları içmem gerektiğini söylediğim halde ben onları içmemek için kendimi yerden yere vururdum ama bilgisayardaki o küçük oyuncuları oynarken ailem bana arada o mamaları veriyordu ve ben de içmezsem, beni bilgisayardan kaldırırlar düşüncesi ile sesimi çıkarmadan yavaş yavaş içiyordum. Sizler de bilirsiniz, o zamanlar oyun oynamanın verdiği zevk almak için her şeyi göze alırdınız... Fakat o bilgisayar oyuncularını öyle

düşündüğünüz gibi oynayabilmem bile çok uzun zaman aldı.

Başta beceremiyorum, klavyeyi kullanamıyorum, mouse'u tutamıyorum diye beni eğlendirmese de bir süre sonra alışabildiği hissettim. Mouse'u döndüremezdim; en basit yarış oyununda ok yönlerini kullanmak için bile bayağı zorluk çektiğimi biliyorum.

### Ve Counter-Strike imdada yetişir...

İlkokulu bitirdiğim zaman babam, herkesin bildiği CS 1.5 oyun CD'sini getirdi. Tabi daha o oyununun ne olduğunu dahi bilmiyorum, duymamışım. Oyunu ilk abim oynamıştı o gün ve ben izleyerek vakit geçirdim. Tabi aynı zamanda içten içe ağlamak da istiyordum, oyunu oynayamam ki ben diye... Oyun WASD ile oynanıyor, Ctrl ve Space tuşlarına ellerim dolayı ile uzanamam beni iyice üzüyor; sadece ok tuşları ile oynanan oyuncuları beceremiyordum henüz. Ama ne yaptım, ettim; ilk tanıştığım bu FPS oyununda tüm kombinasyonları becermeye başlamıştım. Tek dostum bilgisayar olduğu için bunun için mücadele ettim ve bu oyunu oynayabilmek için çok uğraş vermiştim... Oyun oynamak okul hayatımda da çok büyük olumlu etkiler yaşıttı ve düzelen moralim



sayesinde ilkokul, ortaokul, lise derken, şuan da Medipol Üniversitesi'nde, uzaktan eğitim 3. sınıf öğrencisiyim. Belirtmek istedığım bir konu daha var: Bugüne kadar sahip olduğum tüm arkadaşlarımın benim bilgisayar kullanmadığımı, kullanabilemin imkansız olduğunu düşünmesi... Bir gün 7.sınıfta bilgisayar dersinde öğretmenin kendiniz hakkında World de bir yazı yazmanızı istiyorum demesi üzerine ben de yazmaya başlamışım. 7 yıldır gelen klavyeye alışma sürecimi konuşturma vaktiydi benim için. 20 dakikada, tüm arkadaşlarım daha 5-6 satır yazarken, benim 15 satır civarında yazımı yapıp bitirdiğimi gören öğretmenimin dikkat ve tebrik etmesi üzerine tüm arkadaşlarımın şaşkınlıkla kullandığım bilgisayarımın başına toplanmasıyla bende oluşan o sevinç ve kendimden duyduğum o gurur paha biçilemezdi.

Öyle böyle kendimi lisede buldum. Liseye geçene kadar, aslında el becerisi gerektirmeyen akıl-strateji oyunlarında çok daha başarılı olabileceğimi düşünerek strateji oyunlarına yönelmiştim. Çünkü burada tuş kombinasyonu gerektirmeyen, tamamen mouse ile yavaş bir şekilde oynanan bir oyun yapısı vardı. Hep kendimi nasıl daha iyiye götürebileceğim adına en doğru kararları vermeye çalışırdım. Düşünseniz; bu hastalıktı boğuşurken olmayan parmaklarınızla bilgisayar üzerine kurulan bir hayat geliştiriyoysunuz...

Lise zamanında bir grup arkadaşımın sürekli bir oyun için kafeye gittiklerini gördüm ve sürekli o oyun hakkında konuşuyordu. Merak ettim nedir bu diye. Şimdi oyun kapalı olduğundan reklam olmayacağıni bildiğimden S2 Son Silah olduğunu öğrendim. Bu oyunu bende indirdim oynayamım dedim ama arkadaşlarından hiçbiri benim bunu berceremeyeceğini, bundan dolayı benim oyun hakkında yaptığım muhabbetleri geçiştirek kendi oyunları hakkında

konuşmalarını fark ettim. Bu da tabi beni üzse de onlarla beraber oynadığım gün hepsinden en iyi skorlar almıştım ve maçları taşımam üzere hepsi etkilenmişti. Liseyi bitirdiğim sene girdiğim EKPSS sınavından çok iyi bir not almam üzerine memurluk hayatına giriş yapmıştım. 19 yaşında bir memur olmak benim için hayatımda yaşadığım yine bir dönüm noktası ve her zaman hastalığın vermiş olduğu tüm zorluklara rağmen peşinde koştuğum hayaller için de bir başlangıç olmuştu.

Profesyonelleşmek adına ve artık bilgisayar konusunda olduğum uzmanlıktan dolayı 7 yaşından beri kullanmakta olduğum ilk can yoldaşım bilgisayarına elveda deyip, ilk kazancımla kendime yeni bir bilgisayar klavye ve kulaklıklı almıştım.

**"Her zaman yapabileceğiniz başarabileceğiniz bir şey vardır. Önemli olan yılmadan, yapamadığınız şeylerin peşinde koşmanız"**

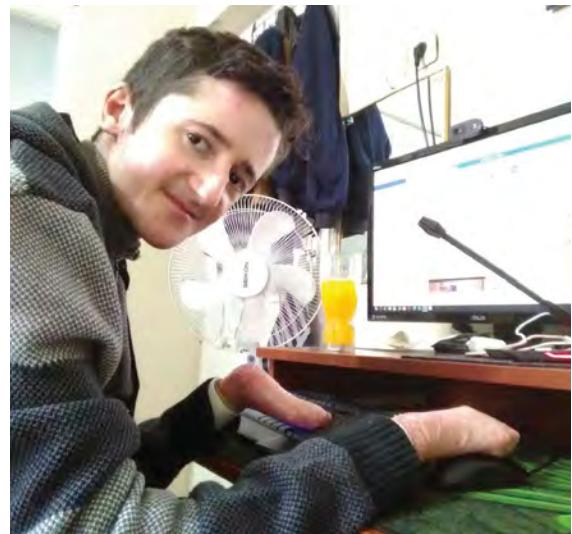
bunu açıklamak istedim fakat gerçekten bu konuya halka bahsetmek benim için çok büyük cesaret isteyen bir şey...

### Başarıya giden yol

Siz sevgili okuyucular, her zaman kendim adına doğru karar vermeye çalışsam da sizlerin de görüşlerine ve destegine ihtiyacım olmasını gerektiğini belirtmek isterim. Ve işte benim zorluklarla geçirdiğim hayat hikayem böyle.

Ve buradan tüm engelli arkadaşlara, abilerime, kardeşlerime seslenmek istiyorum; hiçbir zaman umutsuzluğa, kedere kapılmayı. Asla pes etmeyin, hep azmedin, kendinizi mutlu etmeye çalışın. Engelinizle savaşın ve onu yok sayın. Mutlaka ulaşabileceğiniz bir konu vardır. Her zaman yapabileceğiniz başarabileceğiniz bir şey vardır. Önemli olan yılmadan, yapamadığınız şeylerin peşinde koşmanız. Evet, her şeyin bir zorluğu olacak önemli olan bunun üstesinden gelebilmektir. Benim şu anki tek yapamadığım şey YouTube'da kendimden bahsetmek fakat bunu da insallah başarabileceğimi inanıyorum.

Bir gün sizler de mutlaka kendi yeteneğinizi fark edeceksiniz. Kısa zamanda olmasa bile, uzun vadede olacak diye azmedin ve çalışın. Hiçbir engel size engel olmasın. Herkese teşekkürlerimi sunuyorum... ♦



# GIST rüzgar gibi geçti!

İstanbul Kongre Merkezi’nde 1-4 Şubat tarihleri arasında üçüncü kez gerçekleşen Gaming İstanbul Fuarı, Türkiye’nin ve dünyanın dört bir yanından gelen oyun severleri ağırladı. Önceki yıla göre sayısı yüzde 35 artan katılımcıların fuarın başlangıcından saatler önce kapıda oluşturduğu uzun kuyruklarla, oyun dünyasına olan büyük ilgiyi somutlaştırdı.

## Neler oynadık neler...

Oyun dünyasının en büyük prodüksiyonu olan AAA oyunlardan Far Cry ile tanınan Ubisoft’ın standında, mart ayının sonunda piyasaya çıkacak olan Far Cry 5 ve The Crew oynanırken, Rainbow Six Siege resmi turnuvası da büyük ilgi gördü. Güney Koreli Pearl Abyss’ın yapımcısı ve dağıtıcısı olduğu Black Desert Online’ın fuardaki en büyük alana sahip standında, fularla aynı zamanda yayımlanan Uyanış güncelle-



mesinin sunduğu yeni özellikler denenirken, oyunun hayranları Geekyapar’dan Can Sungur ile tanıştı ve PvP modunda karşılaştı. Black Desert Online, ayrıca haftasonu düzenlediği turnuva ile çok sayıda ödül dağıtı.

## Xbox standında oynanabilecek...

PlayerUnknown’s Battlegrounds’ın (PUBG) Xbox sürümü kadar, Nvidia standında Blizzard ve HP’nin katkılarıyla düzenlenen 30 bin TL ödüllü Overwatch turnuvası da oyunseverlerin ilgi odağı oldu. Diğer yandan, Zocco’s standındaki turnuvalar da fuarın heyecanı yükseltti.

## Ödüller, ödüller...

Pazar günü düzenlenen cosplay yarışmasında adaylar, GIST 2017 Cosplay yarışması birincisi Enhar Gureşçi ile Mellu, Nagra ve Aoki gibi dünyaca ünlü cosplayer’lardan oluşan jürinin karşısına çıktı. Yarışmanın birincisi Starcraft’tan Alarak karakterini canlandıran Cihan Yalıtı oldu ve PlayStation 4 Pro oyun konsolu ile 1.400 TL para ödülünün sahibi oldu. İkinci sırayı World of Warcraft’taki Arthas karakterini canlandıran Kaya Diril aldı. Diril, PlayStation 4 Pro oyun konsolunun yanı sıra, 1.300 TL para ödülü kazandı. Cosplay yarışmasının üçüncüsü ise Trinity Blood adlı Japon çizgi serisindeki (manga) Seth Nightlord karakteri.



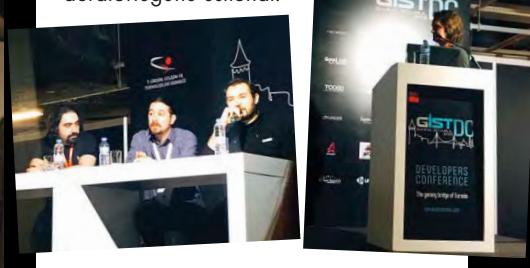
ni canlandırdı ve PlayStation 4 Pro oyun konsolu ile 300 TL para ödülünün sahibi oldu.

## Yerli geliştiricilere büyük destek

Yıllık net geliri 50 bin TL’nin altındaki 30’dan fazla bağımsız geliştiriciye ücretsiz alan ve bir kişilik B2B bilet hediye eden Gaming İstanbul, yerli oyun şirketlerinin oyuncularla ve yatırımcılarla buluşmasını sağladı. Ailelerin oyunlarla ilgili hazzısayetlerini de göz önünde bulunduran Gaming İstanbul Fuarı’nda, 18 yaşından küçük katılımcılar yaşa özel bileklikler sayesinde oyun alanlarında sadece kendileri için uygun oyunları deneyimledi. ♦

## LEVEL da oradaydı!

Fuarın son günü düzenlenen Good-Gamers oturumlarının ilki olan “Indie Geliştiricinin Oyun Basınıyla İmthihani” Kürşat’ın moderatörlüğünde düzenlendi ve yazarlarımızdan Ertuğrul Süngü’nün yanı sıra Abyss Frameworks’den Tolga ÖzTÜRK ve Proud Dinosaurs’dan Fevzi Özgür Nergis de konuşmacılar arasında yer aldı. Aynı zamanda yazarlarımızdan İlker Karaş da “Başarmak kadar sık görünmek de önemlidir!” konulu konuşmanın moderatörlüğünü üstlendi.





## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

# Veba salgınına neden olan tehlike, bir kabusa dönüşüyor...

**S**imdi girişe böyle yazdım ama aslında Avrupa'yı kasıp kavuran ve 2 milyondan fazla kişinin ölümüne neden olan veba salgınının asıl taşıyıcısının insanlar olduğu ortaya çıktı. İlk aşamada bir fareden bulaşmış olabilir fakat ardından herkes birbirine bulaştırmış, sağı kalanlara mucize denilmeli...

A Plague Tale: Innocence'in veba salgınından çok farelerle ilgisi bulunuyor. Oyunun fragmanını izlediğinizde, bu farelerin bir böcek sürüsü gibi canlıları yiip bitirdiğini görüyor ve farelerden her şekilde kaçmanız gerektiğini anlıyorsunuz.

Asobo Studios'un yapımını üstlendiği oyunu *Last of Us*, *Brothers: A Tale of Two Sons* ve *Dishonored*'ın bir karışımı olarak düşünebilirsiniz. Hatta *Vermintide*'ın da ortamlarını koynuyorum, kafanıza oyun birebir canlanmış olacak. *Last of Us*'ta olduğu gibi iki kişinin kontrolündeyiz. Daha doğrusu bir karakteri kontrol ediyoruz, diğerinden de yardım alıyoruz. Oyunda bir soylunun kızının rolündeyiz.

Kızımızın adı Amicia ve Hugo adında da hasta bir kardeşi var. Hugo doğduğundan beri hasta olduğu için Amicia ile birlikte büyümemiş fakat kaçmak gerekiğinde birbirlerine tutunmuşlardır. Evet, Amicia ve kardeşinin yaşadığı kale engizisyon tarafından istila ediliyor ve kardeşler kaçmak zorunda kalmıyor. Bu baskının niye olduğu henüz açıklanmasa da nedenin, Hugo'nun bir çeşit lanet taşıdııyla ilgisi olduğu düşünülmekte. Amicia ile Hugo birlikte yaşamadıkları için de aslında öyle birbirlerine bağlı değiller. Yani salya sümük bir kardeş ilişkileri

yok ama oyunda ilerledikçe bunun gelişeceğini düşünüyoruz.

İki kardeş karakter olarak da farklılar. Amicia daha akıllı, daha doğru kararlar alabiliyor ve daha cesur. Hugo ise mızmırlanıyor, boş konuşuyor... Ben olsam farelere bırakıp giderdim. (Cani!)

Amicia ve kardeşi 14. yy Fransa'sında birçok engelle karşılaşacak elbette ve bunlarına arasında fareler en korkunç tehlkiye oluşturuyor. Şöyled ki, fareler aydınlanıktan korktuğu için eğer elinizde bir fener, alev alev yanın bir şey varsa size yaklaşmıyor ama karanlıkta kalırsanız sizin anında çevreleyip diri diri yiyorlar.

Farelerin yanında engizisyon askerleri de başımıza bela olacak. Bunlarla teke tek dövüşe girdiğimizde Amicia ancak elindeki sapanla on-

ları sersemletebilecek ama bunu yapmamız bile şimdiden tavsiye edilmiyor. O sapanla düşmanlarınızın elindeki fenerleri kırıp askerleri farelere yem etmek çok daha iyi bir çözüm olacak. Hugo'yu çeşitli bulmacaları çözmek için kullanabileceğiz. Örneğin bir yere yollayıp bir manivelayı çalışmasını isteyebileceğiz ama Hugo çok fazla yalnız kalırsa korkmaya başlayıp ortalığı velveleye verecek ve herkesin üstünüze çullanmasına neden olabilecek. (Farelere yem edelim demişik...)

2018'in ikinci yarısında piyasada olması planlanan A Plague Tale, elbette bir *The Last of Us* cillasına sahip olmayacağıma oyun fena da durmuyor ne yalan söyleyelim... PC, PS4 ve Xbox One sahipleri, bu oyunu radarlarına alabilirler... ♦



# SON DAKİKA! ⚡

◆ Deadly Premonition ve D4: Dark Dreams Don't Die'ın yapımcısı Hidetaka Suehiro, yeni oyun firması White Owl'un ilk oyununun The Missing olacağını duyurdu. Oyun bu yıl sadece konsollar için piyasada olacak.

◆ Richard Garriott'un oyun stüdyosu, Portalarium uzunca bir süredir Ultima'nın ruhani takipçisi Shroud of the Avatar üzerinde çalışıyordu ve nihayet bu ayın 27'sinde oyunun PC, Mac ve Linux için piyasada olacağı açıklandı. (Zaten erken erişimdeydi.)

◆ Battıktan sonra tekrar su yüzüne çıkan THQ, THQ Nordic ismiyle geçtiğimiz ay mühlesi bir alım gerçekleştirdi. THQ Nordic tam 121 milyon avroya Koch Media'yı satın aldı. Bu da Saints Row, Dead Island, Homefront ve hatta Metro oyunlarını bünyesine katlığı anlamına geliyor.

◆ E3 2017'de kısa bir şekilde tanıtılan Metroid Prime 4'ün gizli yapımcısı nihayet ortaya çıktı ve bu ismi zaten çok yakından tanıyorsunuz. Nintendo Switch'e özel olacak olan yeni Metroid'in yapımını Bandai Namco üstleniyor.

◆ Dishonored: The Peeress and The Price... Yeni bir Dishonored oyunu mu? Hayır. Ülkemize bir şekilde çevirisi yapılarak gelmesini beklediğimiz, yepenki bir çizgi-roman kendisi. 64 sayfalık bu eserde Dishonored 2'den sonra olanlar ve Dunwall'u tehdit eden Titan adındaki bir düşman anlatılıyor.

◆ Vaktinde kapağımıza da taşdığımız Dawn of War 3 maalesef beklenen başarıyı yakalamadı. Oyunun yapımcısı Relic de geçtiğimiz ay oyundan tüm desteğini çekeceğini ve yeni, büyük içeriklerin oyun için artık planlanmadığını belirtti.

◆ Media Molecule'ün yeni iddialı yapımı Dreams'in PSVR desteği sunacağı ve hatta oyuncuların kendi oyunlarını PSVR için tasarlayabileceği belirtildi. Ve fakat yanlış anlamadysak oyun ilk aşamada VR desteği sunmayacağı, bu özellikle oyuna daha sonra eklenecek.

◆ Ünlü dövüş oyunu turnuvasında yer alacak oyunlar açıklandı: Tekken 7, Super Smash Bros. Melee, Super Smash Bros. Wii U, Injustice 2, Dragon Ball FighterZ, BlazBlue Cross Tag Battle, Guilty Gear Xrd Rev 2 ve Street Fighter V: Arcade Edition. Capcom Infinite'in listede olmaması ise büyük hayal kırıklığı yarattı.

◆ Blizzard, Warcraft III yayınclarını geçtiğimiz ay sonunda gizli bir etkinlikte bir araya getirdi. Yoksa yeni bir Warcraft mı geliyor?

◆ Steam'e KDV geldi! Neyse ki şu an oyun fiyatlarına yansımış değil ama her an oyun fiyatlarında %18'lik bir artış görebiliriz...



## BURNOUT PARADISE REMASTERED

# Cennet Şehri'ne dönme vakti!

**S**imdi kim oturup da yeniden onca işin altınla girip yepenii, cilası atılmış, hastası olacağımız bir Burnout yapacak; hazır şurada yapılmış varden...

Evet, firmaların üşençeçlik ve kolay yoldan para kazanma serüveninde bir başka günde, bir zamanların unutulmaz yarış ve aksiyon heyecanı Burnout Paradise bulunuyor. Serinin geçmiş çok çok eskiye dayansa da en son 2008 yılında Burnout Paradise'ı PS3 ve Xbox 360 gibi sistemlerde görmüş ve yine çok beğenmişik.

Oyunun Remastered versiyonu elbette yenilen-

miş grafikler barındıracak. 4K çözünürlük ve 60 FPS garanti ediliyor. Oyunda aynı zamanda, vaktinde satışa çıkmış olan 8 tane DLC de yer alacak. (2008'de DLC'ler revaçta olmuş, unutmuşuz...) Online oyun imkanı da sunacak olan oyun, Burnout günlerine dönmek için son derece iyi bir seçim olacağa benzıyor ama bu yine de firmaların tembelliğini ve cin fikirli hallerini görmezden geleceğimiz anlamına gelmez!

Burnout Paradise'ı 16 Mart'ta PS4 ve Xbox One için satın alabileceksiniz. PC sahipleri ise biraz daha uzun bir süre bekleyecek. ◆

## WOLFTEAM DİRİLİŞ

# Yeni dergi, yeni heyecan!

**W**olfteam Dergisi ikinci özel sayısı tüm Türkiye'de bayilerde satışa sunuldu. Bizlerle buluştuğu günden beri oyuncu sayısı ve başarı grafiğini giderek yükselen Wolfteam, günümüzde e-spor alanında da gücünü kanıtlamış ve yaşanan bir efsaneye dönüşmüş durumda.

Türkiye'de FPS denilince akla gelen ilk oyunlardan birisi olan Wolfteam'in LEVEL Editörleri tarafından hazırlanan ikinci özel sayısı, Wolfteam için 300 TL değerinde hediye kodunun yanında, MARVEL Future Fight, Paramanya, Lineage 2: Revolution, MStar ve Goley için birbirinden değerli hediyeler ile beraber geliyor.

Dergide Wolfteam'in 10.Yıl yolculuğu, en yeni harita ve silahlar, en son yenilikler, WTK 2017 ve Wolfteam turnuvaları, BloodRapper ve en sevdığınız yazarlar ile röportajlar, en iyi e-Spor oyuncularından takımlar, WTK şampiyonları ile röportaj ve niceci sizi bekliyor. ◆





## ONRUSH

# Motorstorm'u özleyenler beri gelsin!

Vaktinde bir Motorstorm vardı, hatırlar mı siz? Hatta inanılmaz bir demoya sahipti; PS3'ün çıkış oyunları arasında gösterilmişti. Sonra oyun elbette o demodaki gibi olmadı ama yine de beğenildi. Bu oyunun ruhani takipçisi olarak nitelendirebileceğimiz Onrush, Motorstorm'un heyecanlı ve hızlı oynanışını aynen geri getirmeyi hedefliyor. Oyunun arkasında Motorstorm ve Driveclub'in yapımcıları bulunuyor. Dağıtımçı koltuğunda da Codemasters oturuyor. Son derece hızlı bir yarış oyunu olmasının ötesinde, Onrush'ta enteresan bir özellik daha var:

Sınıflar. Codemasters'dan gelen açıklamaya göre, Blade, Outlaw, Vortex, Charger, Interceptor, Dynamo, Titan ve Enforcer gibi havalı isimlere sahip sekiz farklı araç tipi (veya sınıfı) bulunacak oyunda. Her sınıfın güçlü ve zayıf olduğu kısımlar bulunacak ve buna elbette özel yetenekler de eklenecek. (Sanki RPG oyununda karakter seçiyoruz!) Yapımcılar sınıfların yeteneklerini stratejik olarak kullanmamız gerektiğini vurguluyor. Hele ki online maçlarda, oyunu takım olarak oynadığınızda karşı takımı yenmek için bu yeteneklerin zamanlamasını çok iyi ayarlamak ve takımımızı doğru araç sınıfların-

dan oluşturmamız gerekiyormuş. (Overwatch'a döndü yarış oyunu.)

Açıkçası oyun çıkmadan ortaya çıkacak sonucu kestirmek bir hayli güç. Mayıs ayında bir açık beta planlanıyor, burada anyayı konyayı görürüz zaten.

İlk aşamada PS4 ve Xbox One için planlanan oyun 5 Haziran'da piyasada olacak. Bu tarihten sonraki herhangi bir zaman da PC'ye gelecek. Nintendo Switch ve VR içinse herhangi bir hazırlık düşünülmüyor. (Direksiyon desteği ve ekranı bölgerek çok kişili oyun modu da sonraki aşamalar için planlanıyor.) ♦

## THE SURGE 2

# Gelecekte geçen aksiyon-RPG'de ikinci perde

The Surge'ü kaçınız oynadı? Oynamadıysanız ve bilimkurgu ile RPG'nin ve zorlu bir mücadelenin birleşiminden hoşlanıyorsanız, halen The Surge'ü deneyebilirsiniz zira oyunun devamı olan The Surge 2 için 2019'a kadar beklememiz gerekiyor. Yeni aksiyon-RPG heyecanını yine Deck 13 hazırlıyor ve "çok da bilinmeyen oyunların dağıtmacısı" Focus Home Interactive de yayıncı koltuğunda oturuyor. Yapımcılardan gelen bilgilere göre bir önceki oyunun müdafımları, yeni oyunu da çok sevecek zira son derece derin bir karakter gelişim sistemi ve zorlu savaşlara ek olarak, sadece bu

oyuna özel bir uzuv hedefleme sistemi (Fallout?) oyunda kendine yer bulacak. The Surge 2 yepyeni bir bölgede geçecektir. Yıkılmış bir şehir temasının benimsendiğini görüyoruz ve önceki oyuna göre çok daha büyük ve içi dopdolu bir alanda maceramızı sürdürmeyeceğimiz belirtiliyor. Büylesine büyük bir alanı da Deck 13'ün gelişmiş oyun motoru ayağa kaldıracak.

Daha çok yetenek, daha çok silah, daha çok implant (Vücutumuza elektronik cihazları takıştırmak) ve farklı farklı drone'lar ile The Surge 2 şimdiden iddialı bir imaj çiziyor. 2019'a daha çok olduğuna göre, oyun hakkın-

da yeni bilgiler gelecektir ve sizinle paylaşmaktan keyif duyacağız. ♦



OĞUZ TURAN BURUK

# WEARPG Üzerine keyifli bir sohbet

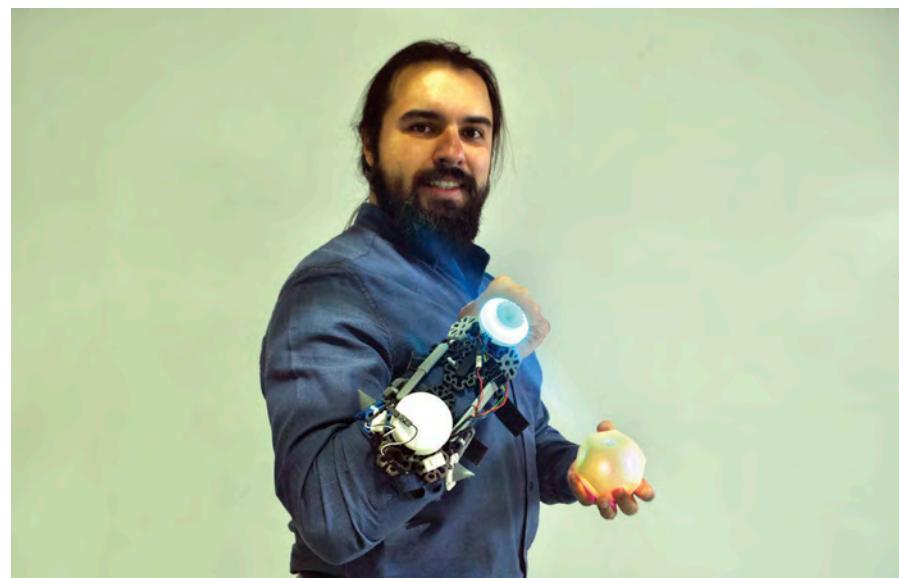
**Her röportajın o kaçınılmaz ilk sorusu  
ile başlayalım ve sizi tanıyalım.**

Oyun Tasarımı Araştırmacısıyım. Şu anda Koç Üniversitesi – Arçelik Uygulama ve Araştırma Merkezi’nde (KUAR) çalışıyorum, doktoramı da aynı merkezde tamamladım. Aslen Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünden mezunuyum, fakat oyunlara karşı olan tutkum beni bu noktaya getirdi diyebilirim. Şu anda ise genel olarak oyunlarda kullanılabilecek yeni etkileşim modelleri üzerine çalışıyorum. Burada bahsedeceğim ödüllü proje de bu çalışmalarımın bir parçası.

**Bugünkü konumuza gelirsek, geliştiridiğiniz sistem pratikte bir masaüstü rol yapma sistemi. Ancak pek de alışıklarımız ve daha önce gördüklerimize benzemiyor. Bizi bilgilendirebilir misiniz, neyle karşı karşıyayız?**

Öncelikle projenin geliştirilmesine katkıda bulunanlardan bahsetmek isterim. Bu proje, WEARPG, KUAR'da benim tarafımdan geliştirildi. Prof. Oğuzhan Özcan bu projede danışmanimdi. Ayrıca bilgisayar mühendisliği öğrencimiz İsmet Melih Özbeylî'nin de oyuncunun son haline gelmesinde hayli emeği var. Bunun dışında birçok stajyer ve lisans öğrencisi de farklı noktalarda küçük katkılar da bulundu.

WEARPG, işin içine hareket ve giyilebilir cihazları kattığımız bir oyun sistemi. Masaüstü RYO oynayanlar bilirler, bir hikaye anlatıcı (Game Master) vardır ve oyuncular da bu anlatılan hikaye içinde ne yapacaklarını seç-



mekte tamamen özgürdüler. Ama yapacakları şeylerin sonuçları atılan zarlar sonucunda belirlenir. Biz ise bu işe biraz daha oyunsallık katmak istedik. Klasik RYO sisteminden farklı olarak, oyuncular kollarına takıtları "Elemental Gauntlet" ve buna eşlik eden ve zar görevi gören "Luck Stone" ile oynuyorlar oyunu. Mesela bir oyuncu uzun menzilli bir hamle (taş fırlatmak, ok atmak, uzun menzilli büyütme yapmak vb.) yapmak istiyor. Bu durumda hemen zar atmak yerine, Elemental Gauntlet üzerindeki basit arayüzle, bir hedefi vurma oyunu oynuyor. Bu oyundaki başarısı ise Luck Stone'a etki ediyor.

**Bir projenin fikir aşamasından gerçeğe dönüşme süreci pek çok okurumuzun merak ettiği bir konu. Hangi zorlukları yaşadınız, nasıl aştınız ve sonuçta ortaya çıkan sistem akılınızdan geçene ne kadar yakın?**

Araştırma kurumlarında hep en çığın fikirleri ortaya koymak zorundasınız. Çünkü araştırma kültüründe yenilik ve deneyimi geliştirme esas. Üretim maliyeti, pazarlama gibi konu-

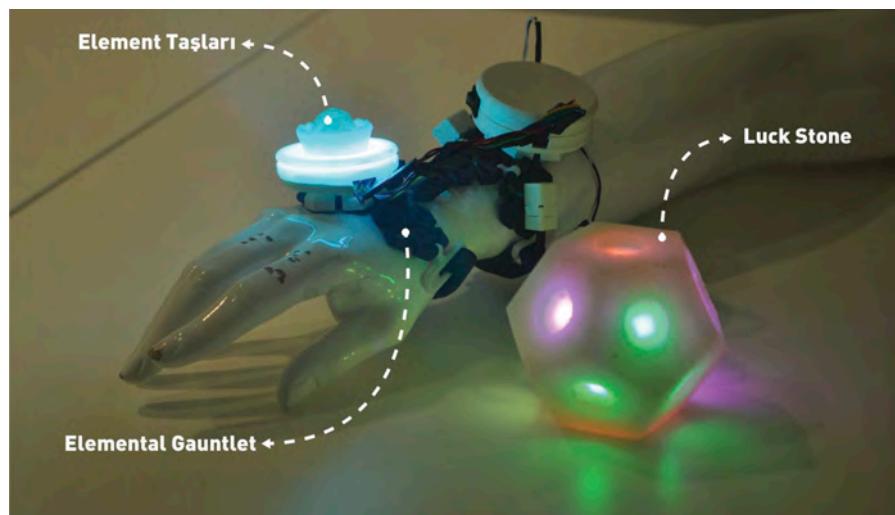
lar ise, kullanıcı deneyimi araştırmalarında, bizim ilgi alanımıza girmiyor. Bu durumda karşılaşabilecek en büyük zorluklardan bir tanesi, bu kadar yeni bir şeyin oyuncu grubu tarafından ön yargıyla karşılaşması oluyor. Ama tasarım araştırmasında bunu aşmanın yöntemleri var. En bilinen yöntem ise kullanıcı merkezli tasarım. Biz bu projede, MRYO oyuncularını, çalışmanın en başından işin içine kattık.

En başta düşündüğümüz halinden ise oldukça farklı bir noktada bitirdik projeyi. Örneğin, en başta zar meselesini tamamen kaldırırmak istiyorduk fakat çalışmalarımızda bunun oyuncuların çok zor kabulleneceği bir durum olduğunu fark ettik. Bu nedenle zarı tutmaya karar verdik.

**Peki, önumüzdeki dönemde alaklı projeleriniz neler? Hem üzerinde çalıştığınız sistem hem de aynı anda yürütülebilecek başka projeler açısanızdan soruyorum.**

KUAR'da giyilebilir cihazlar ve insan-insana dokunarak oyun oynamakla ilgili iki çalışma yürütyorum. Bu iki proje de devam ediyor, neler çıkacak göreceğiz. Giyilebilir cihazlarla ilgili bundan sonrası merakım ise, bu cihazların bilgisayar oyuncuları, konsollar, AR/VR sistemleri ile ilişkisinin ne olacağının platformdaki oyuncularda neleri değiştirebileceği. Önümüzdeki günlerde bu konu ile ilgili projelere başlamayı düşünüyoruz. İnsan-insana dokunarak oyun ise ilk prototiplerini yaptığımda oldukça ilgi çekmişti. Böyle bir kontrol sisteminin nasıl oyun mekaniklerine gebe olduğu ile ilgili araştırmalara da devam ediyoruz. İki projenin de, AR/VR gibi sistemlerin yaygınlaşmaya başladığı şu dönemde yepyeni vizyonlar sunacağını düşünüyorum.

**Bu keyifli röportaj için Dr.Oğuz T.Buruk'a çok teşekkür ederiz. ♦**



# STATE OF DECAY 2

Geç açılan ancak büyük bir başarı kazanan ilk oyunun ardından,  
yeniden zombi cehennemi...

Sayfa  
**26**

Fİ  
BAKİS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





**Yapım** Rare Ltd. **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, XONE **Web** [www.seaofthieves.com](http://www.seaofthieves.com) **Çıkış Tarihi** 20 Mart 2018

# Sea of Thieves 4 ★★★★

Sir Francis Drake'ten, William Kidd'den ne eksigimiz var?

Vay arkadaş LEVEL'a yazmayalı kaç yıl olmuş! CHIP'ten 2009 yılında ayrılmışım. Herhalde LEVEL'a da en son o yıl yazmışım. Hani biraz daha kassam 10 yılı tamamlayacağım! Neyse ki 10 yıl olmadan Kürşat beni aradı ve bir Sea of Thieves yazısı istedi! Ama parmaklar, pedal çeviren ayaklar gibi sanki. Daha ilk klavye vuruşlarında dergi moduna giriverdiler. Ve bana klavyeye bir bilek desteği almadan gerektiğini hatırlattılar. Ama bu başka bir yazının konusu. Gelelim Sea of Thieves'e; kendisi efsanevi Rare'in oyunu ve Microsoft Studios tarafından yayımlanıyor. Eh, çocukken oynadığı ilk oyunlarından birisi Sid Meier's Pirates! olan bir oyuncuya korsan oyunu gösterirsen loooot! diye üstüne atlar

tabii ki! Bu yüzdendir ki Sea of Thieves'in yanı sıra Ubisoft'un Skull & Bones'unu da merakla bekliyorum ben! Zaten bu ikisi 2018 yılında sağlam kapışacaklar gibi görünüyor.

## Haydar abla ve ben

Biz konumuzu dönelim. Oyuna ilk girdiğimde beni, adının Haydar olduğunu söylese inanacağım, çırın mı çırın bir hancı kadın karşılaşdı. Konsepte uygun olarak kupaları tükürerek silen bu ablayla zaten çok bir iletişim kuramıyorsunuz. Ama siz de benim gibi ayrıntı manyağıysanız, ortama baktığınızda bir sürü ufak ve şirin detay görebilirsiniz. Oyununda, korsanlığın egemen olduğu dönemde bir handa bulunabilecek tüm ince ayrıntılara dikkat edilmiş. Masalar, etrafa-

ki resimler, tezgah düzeni gibi ayrıntıların yanında muhtemelen o dönem var olmayan, iskelet temali bir müzik kutusu da dikkatinizi çekiyor. Sonuçta bu bir oyun ve temelde eğlenceli olması gerekiyor. Burada en çok hoşuma giden ise ayrıntıların kendini tekrarlamaması oldu. Yapımcılar bir yerde gördüğünüz bir nesneyi kopyala-yapıştır yapıp başka bir yerde kullanmamış. Ufak değişikliklerle onu tekrar kullanmış. Ya da yapılısa bile ben fark etmedim.

Efendim, handa çok oyalanmadan kendimi dışarıya attım. Sonuçta derdim etrafı gezmekti. Çıkar çıkmaz güzel bir Karayıpler manzarasıyla karşı karşıya geldim demek isterdim ama karşısında öyle pek ahım şahım bir şey yoktu. Köyden bozma küçük bir yerleşim ve



bomboş bir ortamla karşılaştım. Betada olmanın cilvesiydi bu. Etraf bomboştu. Bir yandan da beni otomatik olarak eşleştirdiği 4 kişilik grupta muhabbet gırla gidiyordu. Yeri gelmişken, PUBG'de olduğu gibi tek kişilik, iki kişilik veya dört kişilik oyun seçenekleriniz var. Yani tek başınıza da takılabilirsiniz, dört kişilik tam bir takım da olabilirsiniz. Açıkçası oyunu tek başınıza oynamanızı tavsiye etmem. Çünkü tek başınıza geminin yönetimi bile başı başına bir sorun olacaktır. Ha yapabilir misiniz? Bu sorunun cevabı evet. Ama kendinize işkence çektiğimizde gerek yok.

#### Takım aldı başını gitti

Ben köyde o dükkânı bu dükkân dolaşırken baktım ki takım sohbetinde "güneye git,"

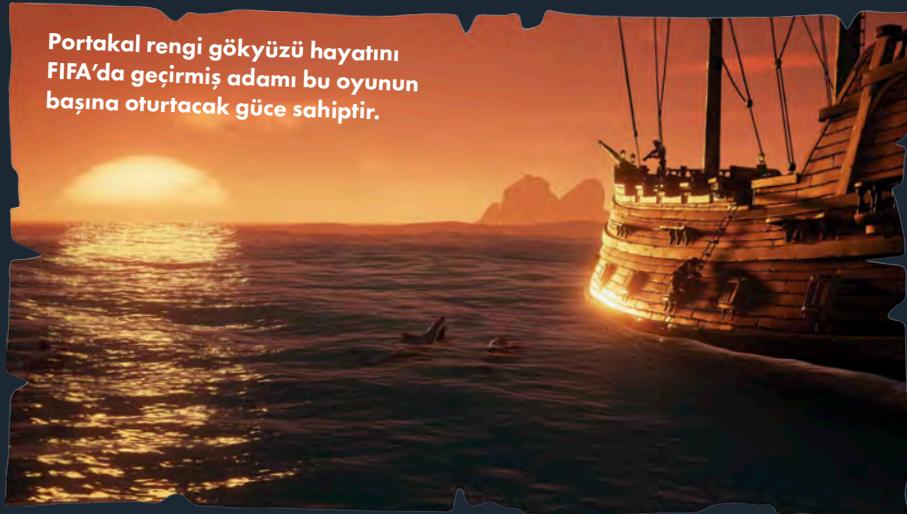
"güneye git" diye spam yapıyorlar. Başladım koşmaya. Tam iskeleyi buldum gemiye yetişeceğim derken gemi aldı başını gitti. Öyle gelin gibi salına salına uzaklısan yelkenlinin arkasından bakakaldım. Kasabada zaten bir şey yok. "Burada kaldım ben ne yapacağım şimdi?" diye ufaktan bir panik havasına girmeye başlayacakken denizin ortasında yesil yesil tüten bir duman peydahlandı. Dumanı elinde tutan bir adam hığını... hığını... hığını... nidasıyla bana sesleniyordu... İskelenin ucunda durup adama baktım. Ya tek başıma bu adada kalacak ve "ikinci bir gemi ortaya çıkartabilir miyim, daha ne yapabilirim?" diye düşünerek adayı turlayacaktım -ki ada bitmişti-, ya da dibi görünmeyen denize atlayıp bu adamın yanına gidecek ve ne

olacağını görecektim. Adamın yanına gitmek mantıksız görünüyordu ama gemi de ufukta kaybolmak üzereydi. Yani yüzerek yakalamaya çabalasam bile bu nafile bir uğraş olacaktı. Ben de üçüncü saniyede kararımı verip kendimi denize attım. Çünkü dördüncü saniyede bu kararımдан vazgeçemiyordim. Daha suya girdiğim anda hah şimdi yandık dedim. Çünkü adamın belden aşağısı balıkçı Meğerse kendisi bir sirenmiş. Erkek siren de (dişi olanlarla sanki her sabah günaydınlaşmış gibi) ilk defa görüyorum. Kendisinin esas görevi de sizi gemiye ışınlamakmış. Yani böyle gemi kaçtığında, denize düşüğünde vs. şimdi ne yapacağım diye düşünmek yerine bu elemanın yanına yüzeceksiniz. O da siz geminin karnına ışınlay verecek.

**Gemiye yakaladım**

Gemiye girer girmez takım arkadaşları aradım ama onlardan önce oyunda asıl aradığım güzelliği buldum: Deniz. Deniz oyunda ÇOK güzel yapılmış. Geminin dalgaların üzerinde yükselp tekrar alçalması, dalgaların rüzgara göre artması oyuna ayrı bir hava katmış. Mesela fırtına varken güvertede olmak adamı korkutuyor açıklçası. Gemide yapabileceğiniz bir sürü şey var. Çipayı kaldırabilir, yelkenleri açıp kapatabilir, topları doldurup ateş edebilir, dümeni kullanabilirsiniz. Bu arada top mermileriniz sınırlı. Yelkenlerle de öyle çocuk oyuncası gibi oynamamalısınız. Gerçekten de geminin gidişini etkiliyor. Ayrıca gemiye su dolarsa elinizdeki kovayla suları boşaltabilirsiniz. Şimdi biraz işlerin nasıl yürüdüğünden bahsedeyim. Çantanızda bir akordeon, bir laterna, bir kürek, bir kılıç, bir tabanca, bir keskin nişancı tüfeği, bir pusula, bir fener, bir kupa ve bir kova var. Bunlar hayatı kalmanız için gerekli ekipmanlar. Tabii ki akordeon veya laterna sadece eğlence için var. Bu iki müzik enstrümanı da o kadar güzel melodiler çikartıyor ki açıkçası elinizden zor bırakıversiniz.

**Portakal rengi gökyüzü hayatını FIFA'da geçirmiş adamı bu oyunun başına oturtacak gücü sahiptir.**



Kürek, hazine aramak için gerekli. Birazdan bu konuya geleceğim. Silahlar zaten sa-vaşmak için gerekli, malumunuz. Fener ise mağaralarda ve geceleri işinize yarır. Oyuna başladığınız adanızdan ayrılmadan önce bir dükkana uğrayıp hazine haritası alıversiniz. İlk göreviniz de bu hazinenin bulunduğu adaya gidip haritanın üzerinde yazan tarihe uyandırıcıyı bulmak ve toprağı kazarak hazineyi çıkartmak. Sonra da hazineyi dükkana getirip satıyor ve kazandığınız parayla daha iyi ekipman alıversiniz. İlk bakışta çok kolay görünen değil mi? Ama oyunlarda her şeyin gözükmeye sokulmasına veya çocuk gibi elimizden tutulup gezdirilmemizle o kadar çok alışık ki açıkçası ben adaya ilk geldiğimde öyle bakakaldım. Çünkü harita bir başka oyuncunun elindeydi. Haliyle tarifi de o biliyordu. Yani işler burada biraz old school ıslıyordu. İşte burada sesli haberleşmenin önemi ortaya çıkıyor. Çünkü haritayı tutan arkadaşınızın size yerini tarif etmesi gerek. Sonra hep beraber elinizde

kürekle muhtemel noktaları eşmeliyiniz. Sandığı bulduktan sonra işinizi kolay. Tek kişi sandığı kaldırıyor. Onu gemiye götürüp koyuyorsunuz ve sonraki haritaya doğru yola çıkıversiniz.

**Bir top namlusundan atılmak nasıl bir şey?**

Çok keyifli! Evet evet, oyunda topları ateşlemekle kalmıyorsunuz. Aynı zamanda siz de topun içine yerleşip kendinizi bir yere atabiliyorsunuz. Bu bir ada olur, düşman gemisi olur. Artık nereye düşerseniz. İşin keyifli kısmı buradaki ses detayına bile önem verilmiş olması. Yani namlunun içerisinde girdiğinizde etraftaki sesler de mono hale geliyor ve namlunun içerisinde yankılanıyor. Sonra hooop havalandırıversiniz.

Zaten genelde hazine için yanastığınız adalarda bir iskele bulunmuyor. Bu durumda ya denize atlayıp yüzeceksiniz yada kendinizi topa koyup atacaksınız.

Çıktığınız adalarda da bir sürü ayrıntı var. Kayalıklara çarpıp batmış gemi kalıntıları,





Grafiklerde bir Fortnite esintisi sezilmiyor değil.

mistik ayinlerden kalmış, tütsülerinden hala dumanlar çıkan mekanlar, kamp yerleri vs gezecek yerler ve tabii ki burada da ele geçirilecek ufak tefek ganimetler... Bazen lanetli yerlerde karşınıza iskeletler çıkabiliyor. Onlarla savaşıyorsunuz. Ben PvP kısmında karşıma adam bulamadım. Ama eminim ki adada savaşmak ayrı bir keyif olacaktır. Bu arada tabanca ve tüfek mermileriniz sınırlı. O yüzden son şansınız elinizdeki uyduruk kılıç oluyor. Kılıç, iskeletlere karşı çok etkili değil. Top mermilerini de bu adalarda bulabiliyorsunuz.

### Ganimeti verelim

Neyse, ben ekiple beraber 3 adayı dolaştım. Yanımdan başka gemiler geçti ama bizimle kışkırmadılar. Biz de iki adadan hazine çıkartabildik. Sonra geri dönmeye karar verdik. Yolda gemi su almaya başladı. Gemiyi durdurduk. Karınada (geminin su altında kalan bölümü) delik aradık ama bulamadık. Onun yerine gerçekten de muhteşem görüntülere sahip bir denizaltı dünyası keşfettim. Evet, yazının ta başından beri söylediğim üzere, deniz çok güzel. Sonunda sizintinin kaynağını keşfettik; ağlayan sandık! Evet, bulduğumuz hazine sandıklarından birisinin üzerinde ağlayan bir yüz ve kapağından akan su efekti vardı. Meğerse bu sandık gemiye durmadan su basılmış! Yelken bastık ve bir yandan da kovalarla suyu boşalttık. Sonunda adaya batmadan varmayı başardık. Hemen sandıkları götürüp sattık ve paracıkları cebe indirdik. Ama sonra gemimiz battı! Neden battı, orasını çözemedik. Ama Allah'tan gemi bir süre sonra -sağlam bir şekilde- tekrar iskelede belirdi.

Adada hancı, silahçı, malzemeci, harita satıcısı gibi tipler var. Sandıkları verdikçe hem para kazanıyor hem de ün (reputation) kasıyorsunuz. Bazı malzemeleri daha yüksek ün olmadan alamıyorsunuz. Bu malzemeler de elinizdeki kureğin daha iyisi olduğu gibi kılık kıyaft ya da zırh olabiliyor. Eminim ki ileride daha üst seviye hazineleri toplamak

için daha yüksek seviye bir kureğe sahip olmanız gerekecek.

Eh, oyuna devam etmek için yapacak yeni şeyleriniz olmalı, öyle değil mi? Bu arada ben size betadaki en tutarlı deneyimimi yazdım. Berbat oyun arkadaşları, trollemeye çalışan tipler, dümeni tutmayı beceremeyen bebeler gibi bir çok saçma sapan anım da oldu.

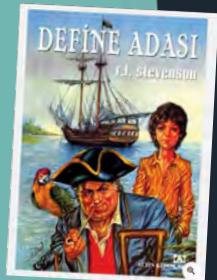
Peki geliştiriciler bundan sonrası için neler vadediyorlar? Yaptıkları açıklamalara göre oyunda sunucular 16 kişilik olacak ve oyuncuların ilk 15 dakika içerisinde birbirlerinin gemilerini görmeleri amaçlanıyor. Artık burada saldırır misiniz yoksa onları takip edip hazine bulmalarını mı beklersiniz bilemem. Oyunda 3 farklı bölge bulunacak. Bunların isimleri Shores of Plenty, Ancient Isles ve The Wilds. Her birisi farklı temada olacak bu adalarda birbirinden değişik engellerle karşılaşacağız. Ayrıca oyunda birden ortaya çıkan veya kaybolan adalar da olacak. Bu esrarengiz ortamda tabii ki korsanların lanetlenmesi gibi dertlerle de uğraşacağız. Farklı gemi tipleri, değişken hava durumları gibi sürprizler de bizi bekliyor. Oyunun resimlerin-

### ÖLÜ ADAMIN SANDIĞI

Korsan oyunlarının temelinde pek çok esin kaynağı olabilir ama benim için "korsan" deyince zihnimin derinliklerinde ilk çınlayan şey sudur:

'On beş adam,  
Hepsi de ölünen sandığı üzerinde,  
YO ho ho! ..  
Ve bir bardak rom! ..'

Evet. Robert Louis Stevenson'in Hazine Adası klasından bahsediyorum. Kitapçı raflarının çocuk reyonunda Siyah İnci, Beyaz Diş gibi birçok klasının yanında görebileceğiniz bu aslında karanlık ve korkutucu dünya klasığını mutlaka okumuşsunuzdur. Ezgisini hiç bir zaman bilemediğim ama sözlerini hiç unutmadığım bir şarkıdır bu. Hatta o yıllarda elim'e geçen bir devasa çizgi roman cildinde Long John Silver ve Jim Hawkins gözümde ete kemiğe bürünmüş ve haliyle benim için daha da ürkütücü bir hale gelmişti. Kitabı okuduniz mi? Piyasada artık 2,5 TL'ye bile bulabiliyorsunuz. Sakın kaçırmayın.

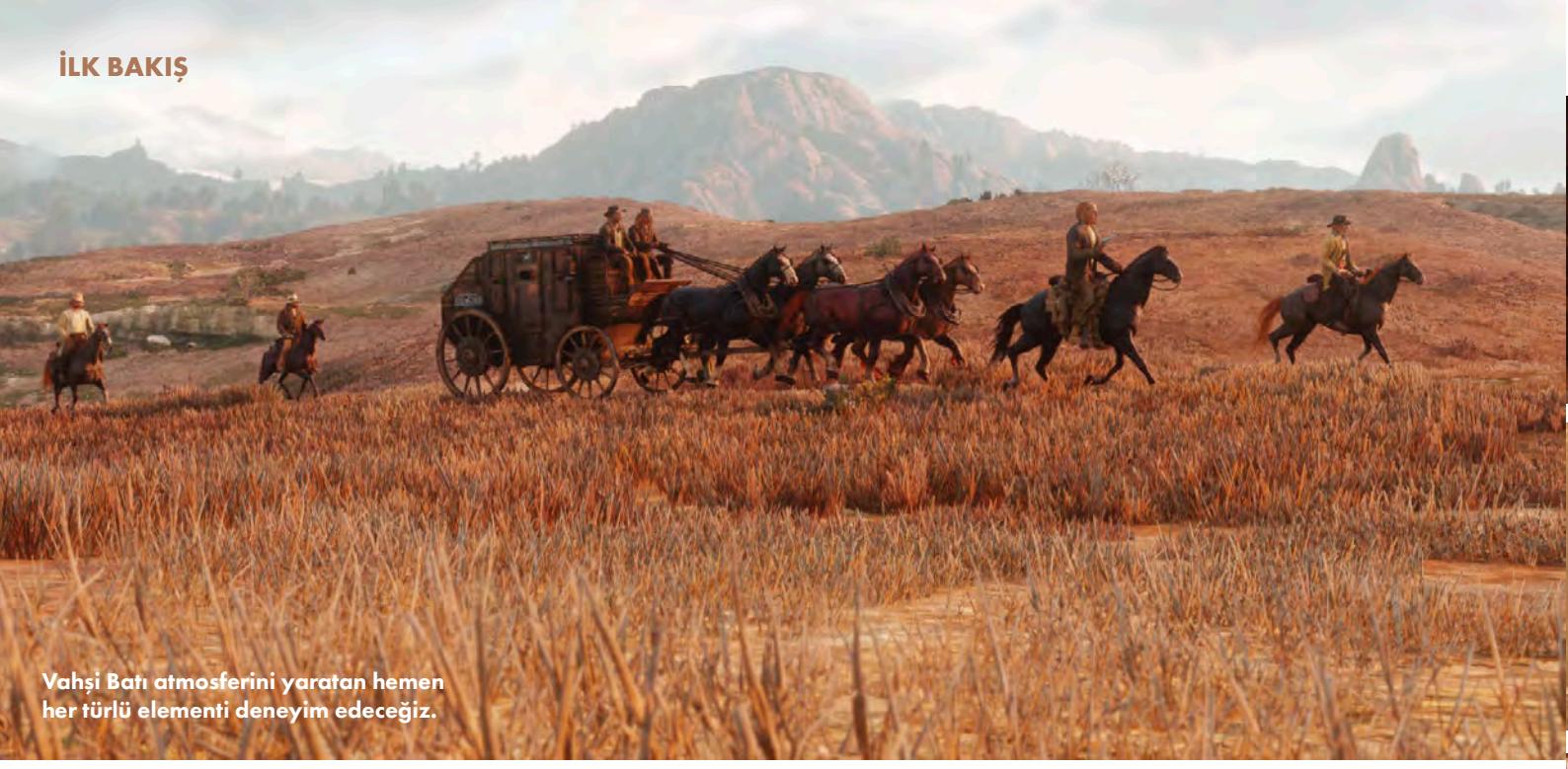


den gördüğüm kadarıyla geminiz onlarca katı büyülüğünde, şirin bir kraken da oyuna dahil edilmiş.

Dükkanı söyle kapatalım: Sea of Thieves ilk bakışta göze çok sevimli görünen bir oyun. Müzik canlı role playingle bile zaman geçirebilirsiniz. Ama tüm oyun böyle hazine ara, bul, getir, sat, sonra yenisini ara döngüsü içerisinde gideceğe çok kısa sürede monotonluğa saracaktır. O yüzden oyunun tam sürümünde çok daha fazla içerik olması gereklidir. Yoksa oyun çok kısa sürede unutulacaktır. Tabii ki bu bir beta ve tam kararı vermek için henüz çok erken. ♦ Burak Akmenek



Sea of Thieves'in dünyası geniş olduğu kadar da özenli.



Vahşi Batı atmosferini yaratan hemen her türlü elementi deneyim edeceğiz.

**Yapım** Rockstar **Dağıtım** Rockstar **Tür** Aksiyon / Macera **Platform** PS4, XONE **Web** rockstargames.com/reddeadredemption2 **Çıkış Tarihi** 26 Ekim 2018

# Red Dead Redemption II 5 ★★★★

Uçsuz bucaksız bir ovada, bir yandan batan güneşin keyfini çıkartırken  
bir yandan da tehlikeye karşı yürümeye hazır mısın?

Red Dead Redemption serisi sanıyorum ki en az GTA serisi kadar oyun camiasında yankılanmayı başarmış bir yapımdır. Malum, her ikisini de Rockstar ekibi üretiyor ama tek firmanın elinden bu denli kaliteli iki farklı seri çıkışması, çok rastladığımız bir durum değil. Temelde her iki oyun da belirli bir noktaya kadar birbirine beziyor olsa da aslında aralarında kelimenin tam anlamıyla dünyalar kadar fark var. Bunların en başında içerisinde bulundukları tarih aralığı, akabinde de işlenen farklı senaryo modelleri yer alıyor. Pek tabii Red Dead Redemption'un oyun dünyasının çokça uğramadığı Vahşi Batı'da geçiyor olması ve bu dönemi muazzam bir şekilde yansıtıyor olması da bir diğer dikkat çeken nokta. Neyse efendim, gelin biz yeni oyun hakkında bugüne kadar ne gibi bilgiler sizmiş biraz daha yakından bakalım.

## Nereden nereye

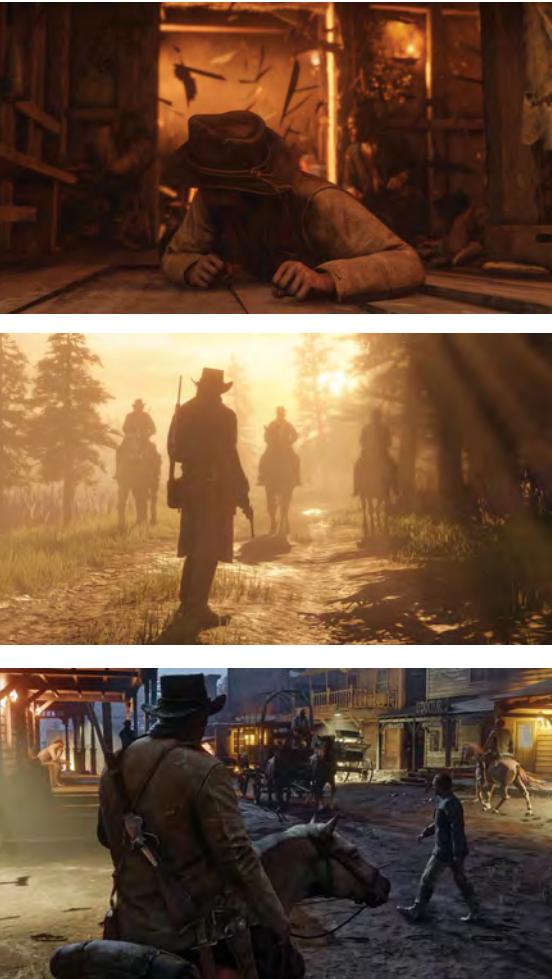
Red Dead Redemption II hakkında konuşmadan önce sanıyorum birazcık daha bu işin kökenine inmekte fayda var zira oyunun ismindeki rakam bir hayli yanlıltıcı. Nasıl mı? Bu oyun aslında serinin ikinci oyunu değil, üçüncü oyunu! (Ay ben şok!) Esasen serinin ilk oyunu Red Dead Redemption değildi. İlk oyun 2004 yılında üretilen Red Dead Revolver isimli oyundu ki bu sayede Red Dead serisi bir anlamda başlamış oldu. Her ne

kadar kaliteli bir oyun olsa da 2010 yılında çıkan devam oyunu Red Dead Redemption kadar seriyi dünyaya tanıtmadı dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Red Dead Redemption II özelinde baktığımızda bir önceki yapının ana mekanlığını aldığını ve birkaç kademe yukarıya taşımaya çalıştığını görüyoruz. Peki, bu ne demek? Yani oyunumuz yine TPS kamera açısından deneyim edilecek, açık dünya konsepbine sahip bir oyun olacak ve evet, temamız yine Vahşi Batı olacak. Zaten

başka bir tema olsa garip olurdu diye düşünüyorum çünkü oyun piyasasındaki en bakır konseptlerden birisi Vahşi Batıdır. Red Dead Redemption II, hikaye anlamında ilk başta düşünülenin aksine bir devam oyunu değil, daha geçmiş anlatan bir "prequel" olacak. Yapılan açıklamalara göre ilk oyundan tanıdığımız Dutch van der Linde'nin kanunsuzlar çetesinin bir üyesi olan Arthur Morgan karakterini oynayacağız. Kendisini zaten yayımlanan videolardaki karizmatik abi olarak defa-



**Çift Revolver bizim isimiz!**  
**Karizma 10 üstünden 10 ama**  
**artık "Aim" kaç onu söylemek güç**



larda gördünüz. Bu abimiz haricinde aynı çetenin diğer iki önemli ismi Bill Williamson ve John Marston olarak karşımıza çıkacak. Ekibin başındaki isimse Dutch van der Linde'nin bizzat kendisi olacak. Oyunun haritası bir hayli büyük olacak ve oyuncu olarak Vahşi Batının uşuz bucaksız top-raklarında oradan oraya at üstünde koşturabileceğiz. Hatta oyunun ikinci defa iptal edilmesinin sebebi de yaratılan dünyanın büyülüğu olarak lanse edildi. Pek tabii bu konuda Rockstar ekibe güvenimiz sonsuz.

### Kocaman dünya

Tamam, gerçekten büyük bir dünya olacak ama dünyanın büyük olması ne yazık ki yetmiyor. Bu durumun farkında olan Rockstar ekibi, Red Dead Redemption'da

### VAHŞİ DOĞA

Red Dead Redemption'ın yaşayan doğa konusundaki eksikliği, yeni oyun ile birlikte ortadan kalkıyor. Artık etrafta ayıların yanı sıra, bolca timsah da kol gezecek. Hem kim bilir, belki bizi yemeyi bekleyen başka arkadaşlar da olacaktır? Anlayacağınız adınızı attığınız yere dikkat etmeniz gerekiyor!



bulunmayan birçok yeniliği Red Dead Redemption II ile beğenimize sunmaya hazırlanıyor. Bunlardan ilki vahşi yaşamın önceki oyuna göre tam anlaşıyla devreye girecek olması. Benim de fazlasıyla canımı sikan boşluk hissini doldurmayı hedefliyor olmaları, gerçekten de önemli bir noktayı oluşturuyor. Ayrıca vahşi yaşamla direkt olarak etkileşim halinde olabileceğimiz de şimdiden netleşen bilgiler arasında yer alıyor. Özellikle oyunun videosunu izleyenler, ok ile geyik avlandığını da net bir şekilde görmüşlerdir. Bu da yine önceki oyunda olmayan yeni silahlar konusunu öne plana çıkarıyor.

Dönem oyunu olarak birçok ince ayrıntıyı gözler önüne sermeyi başarmış olan Red Dead Redemption, yeni oyun ile birlikte bu konudaki eksikliklerini de kapatacaya benziyor. Yay ve ok kullanımı bunların en başında yer alıyor ama bu silahın sadece av için mi yoksa her an mı kullanılabilceğini henüz bilmiyoruz. Yine de bu noktada esas dikkatimizi çeken çift Revolver kullanımı oluyor. Red Dead Redemption II ile birlikte Vahşi Batı hayranlarını ziyade-siyle heyecanlandıran çift Revolver'ı yeni oyunda görecek olmanın ihtimali bile bizi

sevindirmeye yetmeli. Biraz da işin artistik kısmı olsun, değil mi en sevdiğim okur?

### Heyecan dorukta

Oyunun multiplayer kısmı hakkında da dedikodular dönüyor. Bunların en başında, tipki Red Dead Redemption'dakine benzer bir Free Roam modeli multiplayer'ın oyunda olacağı söylentileri geliyor. Esas heyecan verici dedikoduysa, PUBG modeli bir Battle Royal modunun ihtimaller arasına olması. Son zamanların en çok sevilen modu olan Battle Royal'ın, Red Dead Redemption'a getirilmesi, sanıyorum oyunun satışlarını olumlu yönde etkileyecektir. Pek tabii onu esas taçlandıracak olan, ana senaryosunun derinliği olacak. Şimdilik konu hakkında çok fazla bir şey bilmiyor olsak da sürükleyi ve oyuncuyu görevden görevye koşturacak cinsteki bir içerik hazırladığını düşünüyorum.

Gördüğünüz üzere oyun hakkında kimi kesin, kimileri de dedikodu olan birçok bilgi bulunuyor. Artık Rockstar nasıl bir final ile bizlere merhaba diyecek, onu kestirmek zor. Fakat bildiğim tek bir şey var, bu serinin hırsız olamayacak kadar iddialı bir isim olduğu. Bakalım 26 Ekim 2018 tarihinde nasıl bir oyunun peşinden sürüklenecek gideceğiz. ♦ Ertuğrul Süngü

# Hunt: Showdown

4



Crytek bu defa avcının av olduğu bir oyunla karşımızda!

**E** 2014'te Hunt: Horrors of the Gilded Age ismiyle duyurulan oyun, Valve'ın zombilerle dolu Left 4 Dead serisinin başarılı bir kopyası gibi duruyordu. Bu yılın E3'üne geldiğimizde kimse Crytek'in yaşadığı zorlukların ardından oyunu görmeyi beklemiyordu, elbette bu kadar değişmiş olmasını da. Yeni ismiyle Hunt: Showdown, açık dünya, hayatı kalma, korku ve rol yapma gibi birçok farklı türden elementler içeren bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Hem tek oyunculu hem de çok oyunculu olarak oynanabilecek yapı, temelde çok oyunculu olarak düşünülmüş. On oyuncuya kadar destek veren maç sunucuları, bir kilometre karelik haritalarda geçen ve on beş dakika ile kırk beş dakika arası süren maçlar da bu bahsettiğimiz temeli oluşturuyor. Maçlardan önce oyuncuların belirli yeteneklere ekipmanlara sahip avcılar arasında tercih yapması ve seçikleri avcıyı silahaltına alımları gerekiyor.

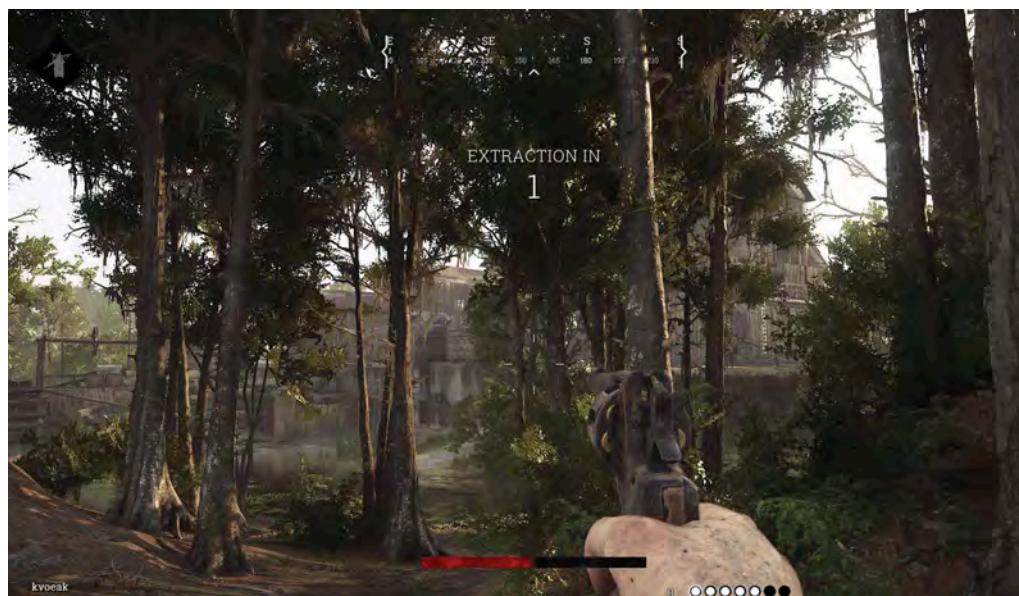
Maçlardan sonra kazanılan tecrübe puanlarıyla avcıların yetenekleri ve kazanılan parayla da avcılar ekipmanları geliştirilebiliyor. Maçlar tek kişilik ya da ikişer kişilik ekiplerin haritanın üç noktalarında doğmasyyla başlıyor. Bu noktadan sonra amaç bataklıktaki onlarca tehlkiye ve diğer avculara rağmen hayatı kalmak ve başına ödül konan yaratığı cehenneme geri göndererek ödüllü kapmak. Ancak, dikkat edilmesi gereken bazı noktalar bulunuyor. Haritada avın bulunabileceği bir düzinden fazla nokta bulunuyor ve hepsini tek tek gezmek oldukça vakit kaybına neden olmakta. Bu sebeple avın yerini gösteren üç ipucunu toplamamız gerekiyor. Bu noktada devreye giren "Dark Sight" bizlere ipuçlarının yeri konusunda yardımçı olacak. İpuçlarını toplarken ve di-

ğer yaratıklarla mücadele ederken haritanın diğer ucundaki silah sesini bile duyabildiğimizi düşünürsek olabildiğince sessiz olmak elzem. Yoksa aynı avın peşinde olduğumuz avcıların avı olmamız işten bile değil. İpuçları toplandıktan sonra avımızın bulunduğu yeri haritada görebiliyoruz. Bu andan itibaren belirlenen noktaya gitmemiz ve avımızı öldürerek hak ettiğimiz ganimetleri almamız gerekiyor, fakat bu iş o kadar da kolay değil. Öncelikle avı öldürürken diğer avculara yem olmamız gereklidir. Avı öldürdükten sonra da bir ila bir buçuk dakika süresince, yaratığın ruhunu cehenneme geri kovduğumuz bir ayın yapmamız gerekiyor. Bu ayın süresince diğer bütün avcılar haritada yerimizi görebildiğini düşünürsek, yine yem olmamak önemlidir. Ayın sonucunda kazandığımız ganimetleri de çıkış nokta-

larına götürmemiz gerekiyor. Bu süreçte ipuçlarının yerini bulmak için kullanılan "Dark Sight" ganimetleri taşıyan oyuncuları bulmak için de kullanılabiliyor, hatırlatılmış olalım.

Bu adımların herhangi bir aşamasında ölüsek, takım arkadaşımız bizi kurtarabiliyor. Ama takım arkadaşımız da ölüye ya da tek başımıza oynuyorsak, kalıcı bir ölüm bizleri bekliyor. Avımız ve sahip olduğu her şeyle ölümyle birlikte elimizden gidiyor. Yine de o oyuna kadar kazandığımız yetenekleri "Kan Bağı" denen sistemle gelecek avcılara aktarılabiliriz. Kisacısı, birçok avcının ortak bir av peşinde koştugu ve birbirlerine av olmamak için birbirlerinin yolundan çekildikleri korku ve gerilim dolu bir oyun bizleri bekliyor.

◆ Ahmet Rıdvan Potur



max office

Racing

adore®  
mobilya

MAX OFFICE RACING  
OYUNCU & ÇALIŞMA KOLTUĞU



Şimdi Yeni Rengiyle

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





**Yapım** Undead Labs **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, XONE **Web** [www.stateofdecay.com](http://www.stateofdecay.com) **Cıkış Tarihi** 2018

# State of Decay 2 4 ★★★★

Varoluşa zombileşme molası...

Zombi temelli bir hayatı kalma oyunu olan State of Decay, kazandığı büyük başarının ardından devam oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

İlk oyun, zengin seçenekler sunan oynanışı ile hem kaynak toplama ve inşaat gibi hayatı kalma öğelerini hem de RPG elementlerini başarıyla karıştırmayı başarmıştı. State of Decay ile sürpriz bir çıkış yapan Undead Labs, beş yılın sonunda nihayet oyunun devamını piyasaya çıkarabilecek. Peki yeni oyun bize ne sunacak?

State of Decay'ı güzel kılan önemli bir detay, oyunda belli bir karakteri değil, zombi kiyametinde hayatı kalmaya çalışan bir grup insanı yönetmeye çalışıyor olmamızdı. Bu sırada grup içinden karakterleri seçip onları yönetebiliyorduk ama oyunun temeli, grubun hayatı kalması üzerine kuruyordu.

State of Decay 2 de bu konsepti daha ileri götürerek daha detaylı bir topluluk yönetimi sağlayacak gibi görünüyor. Artık grup üyeleri arasındaki bağlar çok daha önemli ve bu bağların oyuna etkisi daha büyük olacak, diğer taraftan kaybettigimiz her grup üyesinin gruba negatif etkisinin de daha ağır olacağı anlaşılıyor. Yani, The Walking Dead dizisinde gözümüzde fazla sokulan ve elbette dizinin büyük beğeni kazanmasına da neden olan, birbirine sıkı sıkıya bağlı grup üyeleri kavramını State of Decay 2'de yoğun olarak hissedeceğiz.

İlk oyuna göre, oyuncuya çok daha fazla inşaat ve RPG elementleri sunacak olan oyunda üssünüzü kurarken önceliklerinizi dikkatli belirlemeniz, kararlarınızı grubunuzun yeteneklerine ve avantajlarına göre şekillendirmeniz gerekecektir. Hızla kalabalıklaşan bir grubu doyurmak için tarimsal aktivitelerinizi daha çabuk geliştirmeniz gerekirken küçük ama vur-kaça odaklı bir grubu ayakta tutmak

icin silah ve mermi üretecek, yaraları çabuk iyileştirecek bir üs çok daha önemli olacak. Mermi demişken... State of Decay'de beni kişisel olarak rahatsız eden en önemli detay, ana oyundaki ateşli silah seceneğinin çok az olması ve oyunun yakın dövüse odaklı olmasıydı. Yapımcılar bu meseleyi sonraki DLC'lerde giderdi ve hatta Lifeline DLC'si tamamen ateşli silahlarla donanmış ordu mensupları üzerine kuruluydu.

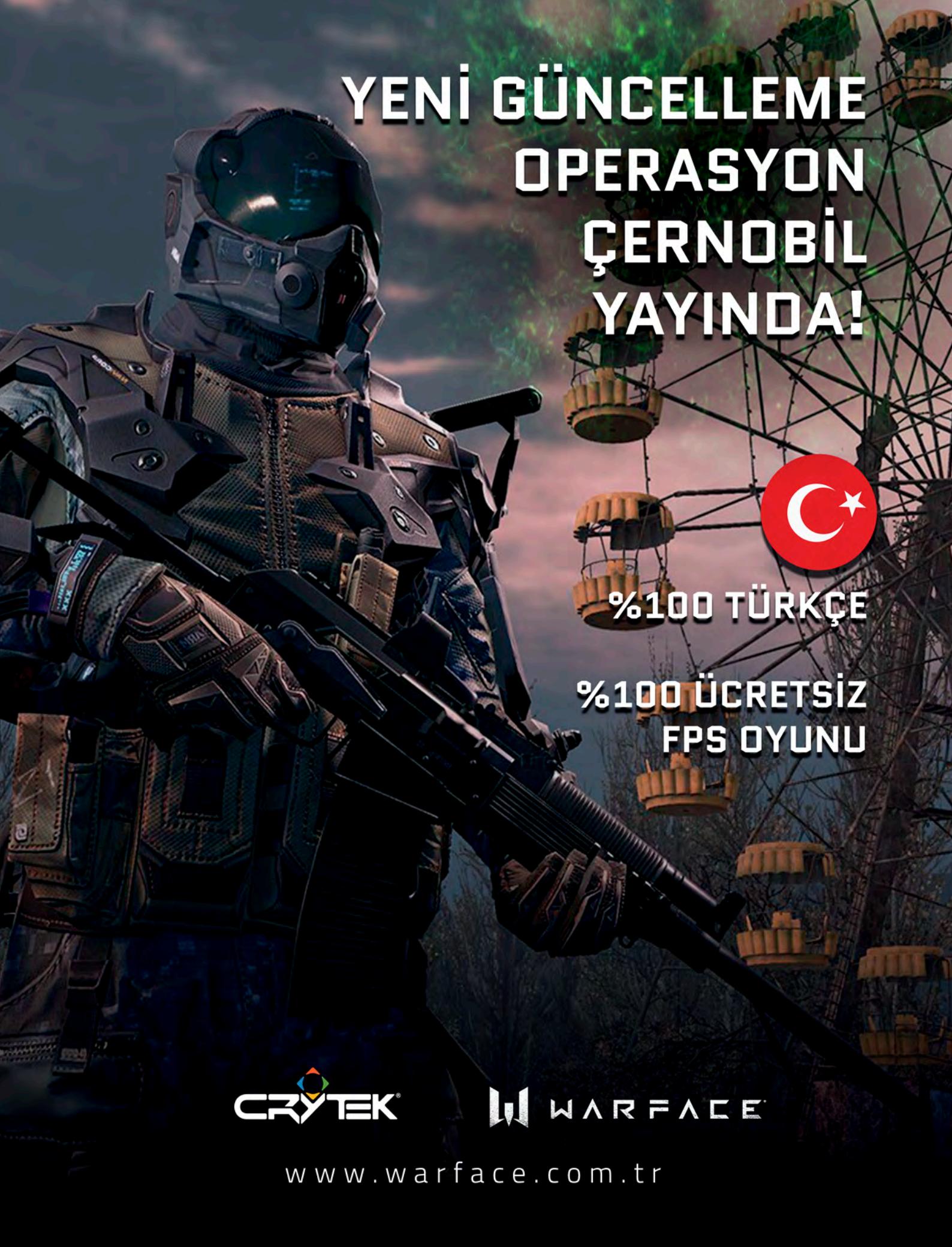
Ancak 250 milyondan fazla insanın ateşli silah sahibi olduğu ABD'de geçen bir zombi öyküsünde, yalnız oyunda ateşli silah bulmanın son derece zor olması, silahlar bulunduktan mermilerin son derece kısıtlı olması başı başına bir ayıptı. Dikkat ederseniz, felaket / zombi senaryolu filmlerde ve video oyunlarında bu Amerikalıların bulmakta zorluk çekmediği tek şey silahtır. Yiyecekler eninde sonunda bozulur, birkaç haftaya ülkede yiyecek gıda maddesi bulamazsınız ama 1 milyara yakın silah üretmiş bir ülkede trilyonlarca mühimmatt

varken, silah ve mermi bulmanın zor olması... Oyunun tadını benim için kaçırmıştı, neyse ki Lifeline DLC'si geldi de ortalağa mermi yağıdırma keyfini yaşadık.

Neyse asıl meseleye gelelim. State of Decay 2'nin aynı hatayı yapmayacağıını görüyoruz. Oyunculara geniş bir ateşli silah koleksiyonu sunacak olan oyunda isteyen yakın dövüse odaklanacak, isteyen ateşli silahlara doyacak. Zombilerin ise ilk oyuna göre daha zor rakip olacağını tahmin ediyoruz zira ateşli silahların yoğunluğu bir oyunda heyecanın belli bir seviyenin üstünde kalması için karşımıza güçlü yaratıklar çıkacak ve bazı zombileri grup çalışması olmadan yenmek de mümkün olmayacak. Dolayısıyla, oyunda tek tabanca değil de, yönettiğiniz ekiple beraber takım halinde çalışmanız gerekecek.

Yarattığı oyun mekanizması ile aksiyonu ve taktiği bir arada kullanmayı başaran State of Decay serisinin yeni oyununu büyük merakla bekliyoruz. ♦ Cem Şancı





# **YENİ GÜNCELLEME OPERASYON ÇERNOBİL YAYINDA!**



**%100 TÜRKÇE**

**%100 ÜCRETSİZ  
FPS OYUNU**

**CRYTEK®**

**W WARFACE™**

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



**Yapım** Bulkhead Interactive **Dağıtım** Square Enix **Tür** MMOFPS **Platform** PC Web [battaliongame.com](http://battaliongame.com) **Cıkış Tarihi** Erken erişimde

## Battalion 1944 3 ★★

İkinci Dünya Savaşı zip zip zıplayarak kazanılmadı...

Önce PSX’ın bölünmüş ekranında oynadığımız Quake II vardı. O sırалarda hızlı hareket etmek denilen şey henüz hayatımıza girmemişti ama silahın baktığı yerdeki adamın hemen ölmeye kısa sürede alışık. Öyle bacaktan vurmuşsun, headshot atmışsin, bunların dönemi gelmemişi henüz. Esas firtına ise hemen ardından geldi. Öyle ki seneler sonra Michael Bay’ın Transformers’ının o yoğun efektlerini eleştirirken “Quake III Arena gibi, kim kime koymuyor, kim kime vuruyor belli değil” tabirini kullandığımı hatırlıyorum.

Gerçek anlamda yeteneği ön plana alan, hızdan başımızın döndüğü ilk oyunu kendisi. Evet, Quake III Arena’nın açtığı yoldan ilerleyip en az onun kadar çok sevilen ve oynanan Call of Duty 2 ve Call of Duty 4’ün ruhani takipçisi Battalion 1944. Yapıcısı Bulkhead’ın bu konuda gocunacak bir tarafı yok zira iki sene kadar önce 100.000 pound hedefli bir Kickstarter kampanyası başlattıklarında (hedefi üçe katladılar) en

büyük vaatleri Battlefield’ın açtığı yoldan giden düşük süratli FPS’ler yerine Call of Duty 2’nin izini takip edecek, çabuk öldüğünüz, çabuk öldürdüğünüz, yüksek hızlı ve stratejiden çok yeteneğe dayalı bir oyun geliştirmekti. Görünüşe göre, bu sözlerini tutmayı da başarmışlar.

Bu, benim için kötü, çoğunuñ için ise harika bir gelişme. Benim için kötü, çünkü Call of Duty 2’nin mahalle bakkalında bile oynandığı günlerde dahi pek rekabetçi değildim. Oyunda siper al-koş-düşman görünce yere yat ve ateş et mekanığında ustalaşmak için çok fazla zaman harcamanız gerekiyordu ve ben olaydan çabuk koptum. Haliyle, Battalion 1944’tे poligon ördeğine dönmek beklememişim bir şey değildi. Ama itiraf edeyim, rank bazlı maç eşleştirme sisteminin emekleme döneminde olmasından olacak, bir maça girerken sekiz on dakika bekleyeceğimi tahmin etmemiştüm. Tek kişilik modu antrenman kısımlarından ibaret olan ve tamamen multiplayer tarafa odaklanan

Battalion 1944, CoD 2’nin o alıştığımız akıcı oynanışına, neredeyse kusursuz denilebilecek silah kullanımına ve yetenek gereksinimine sahip. Unreal Engine 4 ile geliştirilen grafikler ise meh seviyede. Her şey biraz tanıldık, silahların sesleri, kullanıcıları, haritaların yapıları... Diğer taraftan oyun bazı yenilikleri de bünyesinde topluyor. Bunun en önemli kısmı da kart sistemi. 5v5’lik Wartile modıyla yan yana anmamız gereken bu sistemde, 13 raundun her birinin başında şansınıza çıkan kart sizin o eldeki silah yükünüze belirliyor ve bu kartı raunt boyunca yanınızda taşıyorsunuz. Öldüğünüzde kart da yere düşüyor ve sizin tek yapabileceğiniz rakipten değil de sizden birilerinin cebine girmesi için dua etmek. Dua etmek diyorum zira oyunda şimdilik ölüm kamerası yok, ileride olacak mı, ondan da emin değilim. Bu her raundun sonunda tekrarlanıyor.

Oyunda silahların sayısı yeterli değil ve bundan da kötüsü, dengesizlik söz konusu. Başka bir oyunda Thompson kullandığınız ve kendisini tanıdığınıza düşünüyorsanız hayırlı işler, çünkü burada kendisi M249 SAW gibi çalışıyor. Tabii bu oyunda herkes zıplayarak veya yere yatarak savaştığı için, yakınavaşlardan köşe bucak kaçan oyuncuların sayısı hiç de az değil. Eleştirmiyorum ama başarıyı zıplayarak ateş etme olayına iliştiren bu mekaniklerden nefret ettim kendi adıma. Dürbünlü Kar98K veya Springfield M1903 de bu oyunda inanılmaz derecede güç çarpanı yaratmaktadır. Haritaların yapısından tutun da yakın savaşların hızına kadar pek çok sebep sayabiliriz bunun için.

Kısaca, Battalion 1944 eski CoD 2 günlerini arayanların oyunu, ARMA hatta Battlefield kullanicılarının bu oyundan nefret edeceğini adım gibi eminim. Beklentinizi de buna göre şekillendirmenizi öneriyorum. ♦ **Kürşat Zaman**





# Samsung Portable SSD T5

Performans ve tasarımın mükemmel uyumu

**K**atı hal diskleri (SSD'ler) yüksek performansa önem veren kullanıcılar için artık olmazsa olmaz donanımlar arasında. Diğer taraftan ihtiyaç duyduğumuz kapasitelerin giderek arttığı bir ortamda hem taşınabilen hem de yüksek performans sunan disklere ihtiyaç günden güne artıyor. Samsung Portable SSD T5 de kapasiteden ödünlü vermeden yüksek performans beklenisi olan kullanıcılarla hitap eden, yepyeni bir ürün.

Dünya Taşınabilir SSD pazarında Ağustos 2017 ciro bazlı satış rakamlarına göre lider olan Samsung, normal bir sabit diskten 4.9 kat daha hızlı olan ve 540MB/sn\* düzeyine kadar aktarım hızı sunan T5 ile bir devrime imza attı. Harici depolama alanında olağanüstü bir performans sunan ürün, hem profesyonel alanda hem de kişisel kullanımda yüksek bek-

lentileri karşılamak üzere geliştirildi.

Son derece sık bir tasarıma sahip olan T5 sadece 51 gram ağırlığında ve yaklaşık olarak bir kredi kartı ebatlarına sahip olduğundan cebinizde kolaylıkla taşınabiliyor. Pek çok farklı cihazda kullanılabilen, 2 metreye kadar yere düşмелere dayanabilen ürün \*\* aynı zamanda son derece güvenli. 256-bit AES donanımsal şifrelemeye dayanan bir güvenlik yapılandırması sunan T5, beraberinde PC ve Mac'lerde kullanılabilen Samsung Taşınabilir SSD Yazılımı ile beraber geliyor. Bu yazılım sayesinde sistem güncellemelerine kolaylıkla erişebilir, tek bir sisteme bağlı kalmadan güvenle veri aktarımı yapabilir veya ihtiyaç duyduğunuz verilere erişebilirsiniz. Ayrıca Android işletim

sistemli telefonlar için bir de mobil uygulama bulunuyor. 250GB, 500GB, 1TB ve 2TB'lik seçenekler ile sunulan T5 "USB-C'den C'ye" ve "USB-C'den A'ya" aktarım kabloları ürünlü birlikte geliyor. Alüminyum metal yüzeye sahip T5'ler, Siyah (1TB ve 2TB modellerinde) ve Mavi (250GB ve 500GB modellerinde) olmak üzere iki farklı renkte sunuluyor.

Hem performans hem de kapasite gereklimi olan profesyonellere, yüksek beklenen sahibi oyuncular ve yazarlara yönelik olarak geliştirilen Samsung Portable SSD T5, 3 yıllık garantiye sahip ve 250GB'lık modeli için önerilen satış fiyatı 624 TL\*\*\*.

Daha fazla bilgi için [www.samsung.com/T5](http://www.samsung.com/T5) adresini ziyaret edebilirsiniz. ♦



\* Performans, ana makine yapılandırmasına ve test yazılımına göre değişebilir. 540 MB/sn'lik maksimum aktarım hızlarına erişmek için ana cihazın ve bağlantı kablolariının USB 3.1 Gen 2'yi desteklemesi ve UASP modunun etkinleştirilmesi gerekmektedir.

\*\* Kurumsal serbest düşme şok testi, kontrollü koşullar altında gerçekleştirılmıştır.

\*\*\* Mart ayı için geçerli olan tavaşı edilen satış fiyatıdır. Samsung tavaşı edilen satış fiyatında değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

# LOST ARK ONLINE

Diablo mu? Sanıyoruz ki geçmişi geçmişte bırakmak gerekecek...

2014 yılıydı sanıyorum... GStar fuarında gösterime giren bir fragman, bir anda tüm ilginin Kore semalarında dolaşmasına neden oldu. Muhteşem görselliği ve senaryo çevresinde dönüyormuş gibi gözüken oynanışıyla Diablo benzeri bir imaj sahip olan Lost Ark Online, genişçe bir oynanış içeren fragmanı izleyen herkesin, oyunun Diablo'dan daha iyi olduğunu itiraf etmesine neden olmuştu. "Oyun ne zaman çıkacak? Neler olacak?" derken de bir baktık, sene 2018 olmuş ve halen sadece Kore halkına hitap eden oyun, ancak ikinci kapılı betaya ulaşabilmiş.

Aslına bakarsanız bu taraflara gelip gelmeyeceği bile pek belli olmayan bir oyuna bu kadar geniş bir yer ayırip ayırmama konusunda gelgitler yaşamadık değil lakin oyun hakkında araştırma yaptıktça, oynanış videolarını arda arkasına izleyince resmen ağızımızın suyu aktı ve dedik ki Türk oyuncular da bu oyunu tanımalı, oyunun dağıtımını Simlegate'i e-posta yağmuruna tutup oyunu bir an önce bu taraflara getirtmeli.

Size kısaca Lost Ark'ı neden çok beğendigimizi özelleyeyim. Öncelikle görsellik bir acayıp halde. Hele ki ömrünü JRPG'lere veya Uzak Doğu oyunlarının parlak efektleriyle geçirmiş olanlar için resmen görsel şö-

len durumu söz konusu. Oyun aynen Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanıyor ve sahip olduğunuz hareketlerin oluşturduğu efektler tüm görkemiyle şahit olabiliyorsunuz. Görselliği bir ileri seviyeye taşıyan bir diğer konu da devasa düşmanlar. Birer boss olarak karşımıza çıkan bu yaratıklar tüm ekranı dolduruyor ve yanlarında ufacık birer zavallı olarak kalıyoruz ama ekip çalışmasıyla hepsini alaşağı edebiliyoruz.

Görselliğin yanında, aynı Diablo'nun bağımlılık yaratmasına neden olan loot sistemi, kocaman bir dünya, ilerde 20'ye varacak olan sınıf sayısı da Lost Ark Online'ı mercek altına almamızda neden olan konuları oluşturuyor. Şöyle bir endişeniz varsa da hemen giderekim: "Bu oyun bu taraflara geldiğinde Blade&Soul gibi eskimiş olacak, bence şu an Kore'ye taşınmamız lazım." Evet, MMORPG'lerin eskimesi daha kolay oluyor fakat Diablo tarzı oyunlar klasik müzik gibi, bir türlü eskimiyor. Ve ne yalan söyleyeyim, Diablo III artık büyük bir kaos ve amaçsızlık gibi geldiğinden ve arada kaliteli bir yapıp görme olasılığımız da düşük olduğundan, Lost Ark Online çıktığında üzerine atlayacağımızı düşünüyorum. En azından benim tavrim böyle olacak...



**Şu anda bolca Kore'li arkadaş yapmak için bir şekilde oyunun üçüncü kapalı betasına girmenin yollarını arayabilirsiniz.**



Kore'de kapalı betaya kabul edilen Arkadaşlar paldır küldür oyunu oynuyor şıralar; çok asap bozucu. Ve görüyorum ki hepsi çok eğleniyor! Ben de sizi (ve kendimi), ileride bir gün bu oyunu oynamaya muvaffak olduğumuzda, oyunda bizi nelerin beklediğini anlatarak avutayım. (Bir yandan da heyecan yaratıyorum!!)

### Kazeroth'un gazabı

Büyülerin havada uçuştuğu bir dünyayı resmeden Lost Ark Online, elbette dünyayı ele geçirmek isteyen istilacı bir güç de ev sahipliği yapıyor. Bu büyük kötüluğun adı Kazeroth ve tam altı büyük zebani ordusuyla dünyayı işgal etmeye hazırlanıyor. İşin ilginç kısmı, bin yıllar önce yine benzer bir istila gerçekleşmiş ve Ark adındaki büyülü bir eşya, tüm zebanileri inlerine yollamış. Lakin üzerinden çok fazla zaman geçtiği için Ark, bir efsaneye dönüşmüş ve gerçekliğine inanın da pek kalmamış. Yeni istila yüzünden

Ark için arayış tekrar başlamış ve bu arayış gerçekleştirken de güçlü kahramanlar, istilacı ordulara karşı savaşmayı sürdürmüşt. Biz de istilacı ordulardan bir tanesindeki bir zebani generali canlandırıyor ve dünyayı ele geçirmeye çalışıyoruz... Durum böyle olsa çok iyi olmaz mıydı?! Biz elbette ki dünyayı kurtarmaya çalışan iyi kahramanlardan biriyiz; bu kısmda orijinal hiçbir şey yok. (Aslına bakarsanız oyunda orijinal bir durumda pek söz konusu değil ama izometrik bir aksiyon RPG'de olması gereken her şey o kadar fazlasıyla var ki, tüm olaya büyük bir sempatiyle bakıyoruz.)

### Uzmanlığa uzanan yol

Şu anda oyunun kapalı betasında 10 farklı sınıfıyla oynayabiliyoruz ve üçüncü kapalı betada birkaç yeni sınıfın daha test aşamasına gireceği tahmin ediliyor. Nihayetinde ise 18 farklı sınıfımız bulunacak. Şu anda yayında olan sınıflar hakkındaki bilgiler ilerleyen

sayfalarда yer alıyor ama bir de burada özet geçelim.

Lost Ark'taki sınıflar toplamda 6'ya ayrılıyor ve her sınıfın da üçer tane alt sınıfı bulunuyor. Warrior: Berserker, Destroyer, Warlord, Mage: Arcana, Summoner, Bard, Fighter: Battle Master, Infighter, Kimaster, Gunner: Hawkeye, Devil Hunter, Blaster, Assassin: Shamaking, Pirate, Shadow, Specialist: Astrologer, Musician, Alchemist olarak belirlenmiş durumda. Assassin ve Specialist sınıfı hakkında çok bilgimiz yok ama isimlerine baktığımızda hepsinden ayrı bir heyecan akıyor...

Oyunda bu kadar çok sınıfın olması da bir konuya işaret ediyor: Tek bir karakterle değil, birçok karakterle oyunu oynamak isteyeceğiz! Hali hazırda zaten yeterince uzun bir oyun süresi bulunan oyunu farklı karakterlerle tecrübe etmeye çalışmak da bir çeşit hayattan kopuş anlamına geliyor, bakkalım altından nasıl kalkacağız...

### Sinematik oynanış

Birkaç video izledikten sonra hemen anlayacağınız üzere oynanışın Diablo'dan gerçekten pek bir farkı yok. Ne var ki yapımcılar bölümlere senaryo öğeleri de eklemiş. Yani sadece rastgele oluşturulmuş haritalarda yaratık avlamak yerine, bir şeylerin yıkılıp yol açmasına da tanık olacağız, çeşitli cihazları aktive ederek yollar da açacağız, önceden yazılmış metinlere göre işleyen olaylar karşımıza çıkacak ve kendimizi bir aksiyon filminde gibi hissedeceğiz.

Tabii çoğunlukla karakterlerimizin sahip olduğu birçok özel yeteneği kullanarak düşmanlarımızı alt etmeye uğraşmamız gerekmekte. Gözlemediğim bir konu, karakterlerimizin sağlık puanlarının bir hayli yüksek olduğu. Ölmek pek kolay gibi gözüküyor; kocaman bir boss'tan, on katınız büyük-lükte bir tokat yeseniz bile... Yine de takım





çalışması olmazsa, ayrı düşerseniz ölmenez pek de zor değil, bunu da yine gözlemlerim sonucunda keşfetmiş bulunuyorum. (İşte gazetecilik!)

### Atla gemine, keşfet adaları

Lost Ark'ın dünyasının o kadar büyük olacağı söyleniyor ki birçok kita ve adaya ulaşmak için gemiler kullanmamız gerekecek. Gemiyle denizde dolaşıp yepyeni keşfeler yapmak da büyük bir eğlence olacağa benzeyyor. Hatta yapımcılar kendi adamıza sahip olabileceğimizi de belirtiyor. Bu adada tam olarak ne yapacağımızı da ilerleyen zamanlarda öğreneceğiz.

Savaşmak ve keşif yapmanın yanında, oyunda birçok yan aktivite de bulunacak. Örneğin kazmayı alıp madenciliğe soyunabileceğiz. Dilersek bir oltा alıp balık tutabilecek, bundan sıkılınca da toprağı eşeleyip değerli hazine arayışına girebileceğiz. Ultima Online'cılar burada mı? Onlar için de güzel bir aktivitemiz var: Ağaç kesmek! Evet, ağaç



Her şekilde Diablo'ya benzeyen oyun, bu serinin müdafimlerine de çekici gelecektir.

keserek de çeşitli değerli kaynaklara sahip olabileceğiz. Yapımcılar bunların dışında da birçok günlük hayatı yönelik özelliğin oyunda olacağını belirtmeyi ihmal etmiyor. Daha özel birer aktivite olarak hanlara uğrayıp oyuna özel bir kart oyununu diğer oyuncularla oynamak mümkün olacak. Yine bu hanlarda bira içme yarışmalarına da katılabileceğiz.

### Kim daha güçlü?

Diablo'ya bir türlü gelmeyen PvP arenası da Lost Ark'ta direkt olarak bulunacak. The Colosseum adındaki arenada yapılacak olan savaşlar ya 1v1, ya da 3v3 olarak gerçekleşecek. Kazanan eve ne götürecek bakalım...

Muhtemelen oyunu oynayan Koreli oyuncuların elinde daha fazla bilgi vardır ama bizim anlatacak-

larımız tükenmekte. Son olarak oyundaki görevlere de güvenelim...

Elbette türlü türlü NPC'den bolca ana ve yan görev alacağız ve bunların bir kısmı yeryüzünde, bir kısmı da "Instance" olarak oluşacak olan yer altındaki zindanlarda gerçekleşecek. Görevleri de genel olarak takım şeklinde yapmamız tavsiye ediliyor. (Eğlence tavan yapsın diye.)

Tüm bu okuduklarınızdan sonra siz derhal YouTube'a, oyunun videolarını izlemeye davet ediyoruz. Edindiğiniz bilgilerin ekranda şahane bir oynanış olarak karşınıza çıkmayı birlikte siz de hızla bir Lost Ark Online fanatığı olacaksınız. Videoları izledikten sonra da karakter sınıfları hakkında bilgileri almak için sayfaları çevirmeye devam edin ve sabırsızlıkla oyunu beklemeye başlayın!



### Son dakika!

Smilegate'ten gelen son dakika açıklamasıyla (Heyecan yaratıyorum.) oyunun çıkışına dair şahane bir bilgi elde etmiş bulunuyoruz. Söylenenlere göre oyun üçüncü kapalı betası çok kısa bir sürede tamamlanacak ve hemen ardından oyun dünya çapında yayılınarak açık betaya geçecek –ki bu da oyunun çıkışını anlamına geliyor. Haydi be

Smilegate, sana güveniyoruz!

# WARRIOR SINIFLARI



## Warlord

**Hız:** 2/10 **Savunma:** 9/10 **Saldırı:** 6/10  
**Menzil:** 2/10 **Destek:** 7/10 **Silah:** Gunlance

Savunma anlamında tam bir tank görevi gören Warlord, elinde aynı zamanda ateş de edebilen devasa bir kılıç taşıyor. İsviçre çakısı rolündeki bu silah yeri geliyor mermiler atıyor, yeri geliyor içerisinde zincirler çıkartıp düşmanı kendisine çekiyor ve hatta büyüğünü bile kullanabiliyor.

Warlord elbette hız konusunda bir hayli kötü; o kadar büyük

bir silahı taşımak zor. Aynı şekilde menzilli saldırılarında da pek başarılı değil. Bu sınıfın bir diğer önemli özelliği de kendi kendine yetebilmesi ve çeşitli destek büyüleri yapabilmesi. Kendisinin ve grubun savunmasını yükseltecek özel hareketleri bulunuyor. Oyunu bir tank olarak oynamak isteyenler için güzel bir seçim...



## Berserker

**Hız:** 4/10 **Savunma:** 6/10 **Saldırı:** 8/10  
**Menzil:** 6/10 **Destek:** 2/10 **Silah:** Kılıç

Berserker için Warlord'un daha hızlı, daha iyi saldırımı ama biraz daha fazla hasar alanını diyebiliriz. Yine Warlord gibi elinde devasa bir kılıç taşıyan bu sınıf, zebani gruplarını defetmede son derece iyi. Silahının büyük özellikleri olduğu da gözlerden kaçmıyor. Berserker'in alan etkili saldırıları ve nispeten yüksek savunması onu tercih edilebilir bir sınıf yapacak gibi

görünüyor. Özellikle belirli periyotlarla aktive edilebilen "süper saldırımı" diyebeceğimiz özelliği ile büyük bir grubu dağıtmakta ondan iyisini bulmak zor. (Fragmanlarda uzun süren animasyonlara sahip saldırılar, daha az kullanabileceğiniz ama daha fazla hasar veren hareketleri oluşturuyor.)



## Destroyer

**Hız:** 1/10 **Savunma:** 7/10 **Saldırı:** 9/10  
**Menzil:** 6/10 **Destek:** 3/10 **Silah:** Çekiç

Kılıçlarla değil de devasa bir çekiçle savaşmak ister miydiniz? O zaman bu sınıf ilginizi çekecektir. Destroyer gerçekten inanılmaz büyük bir çekiç kullanıyor saldırıları için ve tahmin edersiniz ki bununla da çok sağlam hasar verebiliyor. Büyü işli olan bu çekiç düşmanlarınıza bazı büyük saldırıları yapmanızda izin veriyor ama yine de etrafta elektrik

toplolarının uçuşacağını düşünmeyin. Destroyer'in düşmanlarını sersemletme saldırıları da bulunduğuandan, takım arkadaşlarınıza hedef yaratacak bir oynanış stili de bulunuyor. Yalnız Berserker veya Destroyer arasında bir seçim yapmamız gerekince hangisine yönelmemiz gerektiği konusunda şu an net bir yorum yapmak da zor...

# MAGE SINIFLARI

## Arcana

**Hız:** 6/10 **Savunma:** 1/10 **Saldırı:** 9/10  
**Menzil:** 5/10 **Destek:** 3/10 **Silah:** Tarot kartları

Her an falmızı da bakabilecek olan Arcana sınıfı, stat özelliklerine baktığınızda da rahatlıkla görebileceğiniz şekilde üfleseniz ölecek gibi bir savunmaya sahip. Zaten Battle Mage olmadığı sürece durumun böyle olması da çok garip değil.

Arcana sınıfı, savunmadan kaybederken saldırıldan kazanıyor; resmen bir DPS şöleni yaşıyor. Saldırı için kartlar kullandığından da tüm hareketlerinde ilginç görüntüler ortaya cıkıyor. Büyüünün karanlık tarafını kullanıyor gibi bir izlenim de edinmedik değil.



## Bard

**Hız:** 2/10 **Savunma:** 4/10 **Saldırı:** 3/10  
**Menzil:** 6/10 **Destek:** 9/10 **Silah:** Arp

Bolca müzik notasına sahip olan Bard, büyülü sınıfının içindeki en enteresan sınıfı oluşturuyor bana sorarsanız. "Şifacı" diye bir sınıf olmamasından mütevellit, Bard bu açığı kapatacak gibi duruyor ama saldırı konusunda da boş değil.

Bu sınıfın destek yönü çok

kuvvetli olduğu için bir takımın olmazsa olmazı gibi bir durum da söz konusu. Düşmanları yavaşlatabilme, takım arkadaşlarına çeşit çeşit büyyle destek sağlayabilme derken Bard'sız kalan bir takımın yenilgiyle de yan yana ilerlediği gerçeği ortaya çıkabilir.

## Summoner

**Hız:** 3/10 **Savunma:** 2/10 **Saldırı:** 6/10  
**Menzil:** 8/10 **Destek:** 5/10 **Silah:** Asa

Büyücü sınıfının ikinci üyesi Summoner, isminden de anlaşılacağı üzere çeşitli doğaüstü yaratıklar çağırabiliyor ama bu tahmin ettiğiniz gibi, kahramanımızın yanında evcil hayvan gibi dolaşacak olan yaratıkları oluşturmuyor. Onun yerine saldırı hareketleri arasına bir takım element yaratıklarını ilişiriyor Summoner. Bu King Leoric

gibi bir ölümsüz de olabiliyor, bir buz devi de...

Savaş alanında belirli bir süre kendinden başka varlık barındırabilmesiyle ilgiyi kendinden çekenlebilcek olan Summoner, gayet keyifli bir sınıfa benziyor. Element büyülerinde uzmanlaşmış olması da onu çekici kılan bir başka etken.



# GUNNER SINIFLARI



## Devil Hunter

**Hız:** 5/10 **Savunma:** 4/10  
**Saldırı:** 7/10 **Menzil:** 6/10  
**Destek:** 2/10 **Silah:** Çift tabanca

Diablo oyuncularının anında tanıyaçağınız bu sınıf, tahnim ettiğiniz üzere Diablo'nun Demon Hunter'ının karşılığı. Hatta Heroes of the Storm'da Valla'nın Marshall kostümü bulunuyor; ellerindeki yaylar birer tabancaya dönüşüyor. Valla'nın o halini bilen, Lost Ark'in Devil Hunter'ını da hemen anlayacaktır...

Devil Hunter'ın ana silahı iki adet tabanca ama savaş sırasında bunlar bir bakmısınız bir pompalı tüfeğe de dönüşmüş, enerji saldırısı yapan bir başka silaha da... Hatta birçok hareketinde Devil Hunter'in bombalar kullandığını da göreceksiniz.

Oynaması keyifli bir sınıfa benzeyen Devil Hunter lakin biraz kendi halinde de bir tavrı var. Destek konusunda iyi değil, ağır hasarlar veremiyor. Sanki ortalıkta kafasına göre takılacak gibi...

## Blaster

**Hız:** 1/10 **Savunma:** 5/10  
**Saldırı:** 8/10 **Menzil:** 8/10  
**Destek:** 4/10 **Silah:** Hibrid Roketatar

Lost Ark Online'ın bir çeşit Dungeon Siege olduğunu kanıtlayan Blaster sınıfı, tüm ortaçağ fantezisi kıvamını bir anda ileri taşıyor zira bu sınıf, silah olarak kocaman bir roketatar taşıyor.

Bolca roket, mermi ve patlama efektiyle birlikte gelen Blaster, AoE ve DPS hasarı konusunda son derece iyi. Savunması fena değil, hızı ise koşluğu ile aynı kıvamda. (O kadar büyük bir silahı nasıl taşışın adam...) Silahını yere yaslanan bir tarete de dönüştürebilen Blaster'ı gayet beğendiğimi belirtmek isterim; her ne kadar oyunun ruhani halini alt üst etse de...



# FIGHTER SINIFLARI

## Battle Master

**Hız:** 9/10 **Savunma:** 4/10

**Saldırı:** 8/10 **Menzil:** 2/10

**Destek:** 1/10 **Silah:** İnce savaş eldiveni

Dövüşmesinden en fazla keyif alacağınız sınıf –şimdilik Battle Master olacaktır diye düşünüyorum. Diablo'nun Monk sınıfını andıran Battle Master, yakın dövüşte tam bir uzmanlığa sahip. Hareketleri biraz Devil May Cry, biraz Japon dövüş oyunu karışımı. Tekmeler, yumruklar havada uçuşuyor ve bunlara karakterinizin eldivenlerinin sağladığı element büyüğü de eklenince tam anlamıyla bir görsel şölen ortaya çıkıyor.

Battle Master hız açısından şu anda oyundaki en iyi sınıf. Bir hayli güçlü olduğu için de düşmanlarını kolayca alt edebilecek. Ne var ki savunma ve destek kısımlarında geri kalıyor; arkasına Bard desteği almazsa yoğun saldırı altında pek fazla dayanamayacak. Fakat dediğim gibi Battle Master'ın savaşmasını izlemek apayı bir keyif; oynarken de aynı keyfi alacağımız aşikar.



## Infighter

**Hız:** 6/10 **Savunma:** 5/10

**Saldırı:** 8/10 **Menzil:** 3/10

**Destek:** 2/10 **Silah:** Kalın savaş eldiveni

Battle Master'a bir hayli benziyor bu sınıf. Şöyle düşünün; Battle Master'in daha yavaş savaşanı ama ondan daha fazla menzilli saldırıcı sahip olanı. Düşmanlarını sersemletme ve alan kontrolü konusunda da Battle Master'a göre daha iyi bir sınıf olsa da Infighter'in ağırlığı bana karın ağrısı gibi geldi. Bir sonraki hareketi yapsın diye resmen hareketler arasında bekliyorsunuz. Pek hoş bir görüntü değil. Lakin dediğim gibi AoE saldıruları daha fazla Infighter'in. Ayrıca savunma ve destek konularında da bir kademe daha iyi Battle Master'a göre. Yine de benim gönlüm Battle Master'da. Biraz da Arcana'da...

Şurada biraz yerimiz kalmışken, henüz açıklanmamış olan Assassin ve Specialist sınıflarını da gözden geçirelim. Assassin sınıfı, HotS'taki anlamından farklı gibi duruyor. Shamanking, Pirate ve Shadow... Özellikle Shadow'un altından ne çıkacak diye çok merak ediyorum. Gögülerle ilgili hareketler ve büyüler mi? Specialist sınıfları heften bir acayıp... Astrologer, Musician ve Alchemist. Astrologer ile Arcana'yı yan yana koyduğunuzda falınızın yanlış çıkma olasılığı sıfır düşüyor herhalde... Bard ve Musician da yan yana gelirse düşmanlarımıza büyük bir konser verebiliriz. Bakalım bu sınıfların altından neler çıkacak...



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

## FANTASTİK EDEBİYATA GİRİŞ ESERLERİ

### Ejderha Mızrağı Kitapları

Ejderha Mızrağı Destanı  
Güz Alacakaranlığının Ejderhaları  
Kiş Gecesi Ejderhaları  
İlkbahar Şafağı Ejderhaları  
Raistlin Tarihçeleri  
Ruhdöveni  
Silah Kardeşliği  
Efsaneler Üçlemesi  
İkizlerin Zamanı  
İkizlerin Savaşı  
İkizlerin Sınavı  
İkinci Nesil  
Yaz Alevi Ejderhaları

### Unutulmuş Diyarlar Kitapları

Kara Elf Üçlemesi  
Anayurt  
Sürgün  
Göç  
Buzyeli Vadisi Üçlemesi  
Kristal Parçası  
Gümüş Damarları  
Buçukluğun Mücevheri  
Drizzt Do'urden'in Macerası Serisi  
Miras  
Yıldızsız Gece  
Karanlığın Kuşatması  
Şafağa Geçit

### Ravenloft Kitapları

Sislerin Vampiri  
Ben, Strahd – Bir Vampirin Anları  
Ben, Strahd – Azalin'le Savaş  
Kara Gül Şovalyesi  
Kara Gül'ün Hayaleti  
Ölüler'in Kralı  
Ölüler Şehrinin Efendisi

**E**n sevdigim RPG okurları herkese selamlar. Bu ay röportaja ufak da olsa bir ara verip, birazcık kendim bir şeyler karalayayım istedim. RPG Günlükleri sayfalarını ilk günden beri takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, bu sayfalarda FRP hakkında çok fazla yazıp çizdim. Sistemler tanıttım, kitaplar anlattım, birçok popüler fantastik dünyaların mitolojisinden bahsettim. Nitelikim bunlar yıllar önceydi.

Ben de hali hazırda yazdıklarımı baştan yazmak istemedim ki bu sayfaların böyle bir amacı da yoktu. Malumunuz, özellikle 2010 yılından bu güne kadar geçen sürede FRP sönüp gitti. 90'ların sonundan 2010 yılına kadarki altın çağından pek eser kalmadı. Bu döneme ait olan dinozorlar olarak elimden geldiğince FRP'yi hayatı tutmaya çalıştık ama ister kabul edin, ister etmeyein, artık eskisi gibi revaçta değil. Tabii bu demek değil ki tamamen yitip gidecek. Aksine, küllerinden yeniden doğacak.

Açıkçası ben de bu noktada devreye girmek istedim. Biliyorum, birçoğunuuz video izlediği için burada yazılanları okumayacak bile ama bir kişiye bile ulaşsak benim için kârdır. Efendim son zamanlar hem ders verdığım okulda, hem çalıştığım diğer mecralarda, çok fazla "FRP oynamak istiyoruz ama ne yapmalıyız?" ya da "Biz söyle FRP oynuyoruz, siz ne düşünürsünüz?" gibi sorular almayı başladım. Aslında tüm bunlara cevap vermek için belki de gerçekten bir video çekmeliyiz, kim bilir günün birinde belki o da olur ama ben bir yerlerden başlamak istiyorum.

Öncelikle FRP oynamak için okumak gerekiyor. Az önce de attığım çamurdan yola çıkararak, yeni nesil için işin en zor kısmının bu olacağı kanısındayım. Yani herhangi bir

şeyler izleyerek iyi bir FRP oyunu oynamak, en azından benim bildiğim dünyada, ne yazık ki mümkün değil. İyi bir FRP deneyimi için herkesin okuması lazım. Şimdi okuması lazım dedik ama burada da bir sıkıntı olduğunu görüyorum. Okumaktan kastım kuralların bulunduğu D&D X Edition kitapları değil. Onları zaten okursunuz. Önemli olan fantastik edebiyatın ne olduğunu size anlatacak, fantazyayı size bir şekilde nakledebilecek ve oturduğunuz koltukta siziambaşa âlemlere sokabilecek romanlar okumanızdan bahsediyorum. Evet, günümüzde birçok yeni roman çıktı ve bunlardan bir kısmı gerçekten de çok kaliteli ama ne yazık ki bu romanların hiçbirisi bir FRP sistemine sahip değil. Bu noktada hem daha klasik, hem de daha köklü olusundan dolayı size Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar ve de Ravenloft serilerini önereceğim. Önerdiğim kitapların bir kısmını da Emre'nin etrafına yayıldığı kutulardan görebilirsiniz. (Yer darlığından dolayı tüm kitapları yazmadım. Verdiğim sıra ile başarsanız zaten gerisini siz de keşfedoriniz.) Bir kısmının basımı yok ama internet üzerinden halen rahatlıkla bulunabiliyorlar.

Neden roman dedim? Dediğim gibi, öncelikle fantastik dünyalara dair bir bilgi birikimine ihtiyacınız olacak. Bu konuda da her zaman, herkese verdığım tavsiye olan, "Tek bir dünyaya odaklısan, önce onu bilin" olacaktır. Misal, ben kendimi Ejderha Mızrağı'na adadım. Bu dünyanın her türlü inciğini boncugunu bilirim. Bu sayede bir Ejderha Mızrağı oyunu oynattığım zaman dünya üzerindeki he-



men her şeyi oyuna dahil edebilirim. Bolca roman okumanın şüphesiz en önemli artısı, oynatacağınız oyunların kalitesini artırması yönünde olacaktır. Eğer oyuncular da en az sizin kadar dünyaya hakimse, değmeyin keyfinize.

Eğer yeterince roman okuduğunuza ve bir Fantastik dünyaya hakim olduğunuzu düşünüyorsanız, artık kural kitaplarına gelebilirsiniz. Birçogunuzun bildiği üzere bu işin başı Dungeons & Dragon'dur. D&D olarak kısaltılan oyun sisteminin bugüne kadar beş farklı edisyonu çıktı. Benim için en iyisi D&D 3.5 Edition, en kötüsüse D&D 4th Edition'dur. Nitekim yeni oyuncular için resmen özel üretilmiş olduğunu düşündüğüm D&D 5th edition, bir anlamda sadeleştirilmiş bir kural sistemi sunar ve FRP oynamaya yeni başlayacaklar arkadaşlar için hiç düşünmeden tercih edilmesi gereken sistemdir. İşe buradan başlarsanız, zamanla diğer sistemlere de anlam vermeniz daha rahat olacaktır. D20 System olarak markalaşan oyun modelini anladıkten sonra, daha farklı mekaniklere geçebilirsiniz. Ayrıca D&D'nin Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms) ve Ejderha Mızrağı için halihazırda üretilmiş kural kitapları da mevcuttur. Böylece romanları okuyan bir kişi rahatlıkla bu sistem kitapları üzerinden hem oyun oynayabilir, hem de oynatabilir. Yeni nesin oyuncuların en büyük şansızlığıysa, bu kitapların uzun süredir basılmıyor oluşu. Daha da kötüsüse yeni romanlara ait bu tarzda sistem kitapları üretilmemesidir. Yine de günümüzde bu eksik, dijital oyunlar için üretilen sistem kitapları ya da sistem kitaplarından yola çıkarak üretilen dijital oyunlar ile gideriliyor. Buna verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi Torment: Tides of Numenera olacaktır. Yapacağınız ufak bir Google araştırması ile birçok farklı isme ulaşacağınızın garantisini verebilirim. Oyun oynamak ve oynatmak çok zordur arkadaşlar. Bunun en büyük sebebi de egodur. Benim küçüğümden bu zaman kadar geçen süre içerisinde ülkemizdeki Nerd camiasının ego sistematığı pek değişmedi

gibi görüyorum. Bu sebepten oyun oynatan arkadaşın gerçekten kendisini konu hakkında iyice geliştirmesi ve gelen eleştirileri iyi bir şekilde söyleşiden geçip üzerinde çalışması önemli. Benzeri şekilde, oyun oynayan arkadaşların da oyunu oynatan DM arkadaşa karşı düzgün eleştirilerde bulunması, oyun esnasında abuk sabuk hareketler yapmaması gerekmektedir. Günü sonunda bu bir yarışma ya da rekabetçi bir oyun değil, tam tersine, herkesin birlikte deneyim ettiği, tam anlamıyla bir takım oyunudur. "O yanlış biliyor efendim, orada öyle olmaya caktı" demektense, oyun sonunda ilgili kişiye elinizde kuralların yazdığı sayfa ile giderek "Abi bak burada böyle diyor, sen niye öyle yaptın?" gibi bir soru yöneltmek çok daha faydalı olacaktır. Günü sonunda FRP deneyimi ucu açık bir yapı sunar. Çok saçma şeyler olmadığı sürece hemen her türlü kural DM tarafından esnetilebilir.

Gelelim bence en önemli kısma... Arkadaşlar biliyorum, birçogunuz gerekli malzemelere ulaşmakta güçlük çekiyorsunuz ama ne olur hiçbir fantastik roman okumanan, herhangi bir üretilmiş kural sistemini deneyim etmeden kendi başınıza Generic Sistem yaratmayın. Hatta yaratın varsa da engelleinyin. Bizim dönenimizde de bu gaza gelen çok oldu ama sonu hep hırsızla bitti. Size tavsiyem, önce birazcık okuyun, inanın okumaktan zarar gelmez. Birkaç yıl FRP deneyim edin ve sonrasında bu işten anladığını düşündüğünüz bir eklele Generic oyununu deneyim edin. Yoksa FRP deneyiminiz bir arpa boyu ilerlemez. Ha, günün sonunda bu eğlence aracı değil mi? Evet, aynen öyle. Olay sadece eğlenmek ve birkaç arkadaş keyifli vakit geçirmekse, pek tabii istediğiniz Generic oyunu deneyim edebilirsiniz. Ha bu işi adıyla yapacağım, ben bu işi öğreneceğim diyorsanız, yukarıda yazdıklarımı kulak verirseniz inanın günün sonunda yüzünüz gülecektir. Detaylı sorular için zaten mail adresimi biliyorsunuz. Umarım bu ufak yazı, bu işe yeni yeni başlayan arkadaşlara bir yön gösterebilir.



## Ne Okudum?

### Dungeons & Dragons



Özellikle D&D konusunda belirli bir noktaya geldiğimi, bu işin bir oyundan çok daha fazlası dolduğu düşününenlerin kesinlikle

okuması gereken bir kitap. Hoş, çok daha iyi olabilirdi o ayrı ama birilerinin D&D konusuna bu açıdan da baktığını bilmek, daha doğrusu D&D'yi sadece oyun gibi görenlerin olmadığını bilmek bence harika. Kitap içerisinde altı başlık içerisinde 15 farklı makale bulunuyor. Varoluşuluktan, kötüünün tanımına kadar giden bambaşa bir yolculuğa çıkmayı düşünenler, bu kitabı kesinlikle edinmelisini.

## Ne dinledim?

### Skálmöld



İzlandalı olan bu güzide insanlar, 2009 yılından beri aktif olarak müzik yapıyorlar. Birisi canlı olmak üzere, toplantıda beş adet albümleri bulunuyor. Skálmöld İzlanda lisanında "Kılıçların Çağı" manasına getiriliyor ki zaten bu tarz gruplardan çok da farklı isimler beklemiyoruz. Açıkçası vokaller pek benim beğendiğim tarzda olmasa da melodiler ve rıfler tam da aradığım cinste diyebilirim. Eğer genel geçer Viking Metal temasından bir tık farklılığını arıyorsanız, Skálmöld tam da aradığınız grub olabilir. Şarkı olarak da Kvaðning'i tavsiye ediyorum.

## Ne izledim?

### Altered Carbon



Sanıyorum bu diziyi izlemeyen çok az insan kaldı. 2002 yılında Richard K. Morgan tarafından kaleme alınan kitap,

Değiştirilmiş Karbon olarak da Türkçeye çevirmiş bir eser. Yazarına en iyi Roman ödülünü kazandıran seri, Netflix sayesinde dizi severlerin de beğenisine sunuldu. 25. yüzyılda geçen ve insan bilincinin depolanarak yeni bir bedene yerleştirildiği bir dünya düzlemini gözler önüne seren Altered Carbon, özellikle Blade Runner ve Neuromancer gibi eserleri sevenleri, muazzam bir Cyberpunk dünyasına ışınıyor. Yaratılan dünya, temanın kullanımını ve genel anlamda distopyanın dizideki yeri muazzam olmuş. Bilim kurgu severlerin de ayrıca dikkatini çekeceğini düşünüyorum.



# 2018'in Bağımsız Sığınakları

Oyun pazarındaki büyük firmalar, büyük çaplı oyunlara milyonlarca dolar akitirken, bağımsız firmalar da ufak çaplı fakat tutku dolu oyunlarla karşımıza çıkmaya devam ediyor.

Bağımsız oyunların yükselişini yuvarlak hesapla Braid'den başlatmak mümkün ve 2018 içinde yüzlerce yeni bağımsız oyunun piyasaya sürüleceğini biliyoruz. Bu yükselişteki en büyük etken, büyük firmaların olağan hikayelere sahip, sadece grafik yoğunluğu olan, derinlik katılmamış başlıklarını sürekli olarak piyasaya sürmesi. Belki çok eleştirel olmamak adına şunu da söylemek gerekiyor; yıllar içerisinde bu büyük firmalardan çıkışmış çok iyi yapımlarla da karşılaştık. Yine de çoğu kabak tadı vermeye başladığını kabullenmek gerekiyor. İşte bu kabak tadından uzaklaşmak için en

iyi çözüm, bağımsız geliştiriciler tarafından yapılan oyunlara dalmak. Sizi basmakalıp oyun şemalarından uzağa götüren bağımsız oyunlar, yapımcıların kendi tutkularıyla besleniyor. Böylece kendinizden bir parçayı orada bulmak daha kolay hale geliyor. Her bir oyun, her oyuncuya özel anlar yaşattırıyor belki ama bir şekilde herkesin kaçabileceği, güvenli sığınaklar inşa edilmiş oluyor. Bu yıl bağımsız oyun sığınaklarına kaçmak isterseniz, süresine bereket yapım sizleri bekliyor olacak. Biz de kafa karışıklığınızı giderme adına, bu oyunlar arasından merakla beklenenleri ve iddialı olanları derleyip hazırladık.

Listeyi hazırlarken, büyük firmalar tarafından desteklenmiş geliştiricileri mümkün olduğu kadar göz ardı etmeye çalıştık. Örneğin, EA tarafından desteklenen A Way Out aslında bağımsız bir yapımdır fakat arkasındaki büyük desteği de göz önünde bulundurmak gerekiyor. Ayrıca bu yıl birçok devam oyunu da piyasaya çıkmaya hazırlanıyor ve bu oyunların oldukça iddialı olduğunu, bu yüzden listeye aldığımızı da belirtelim. Son olarak, yıl içerisinde erken erişim seçeneğiyle çıkış yapan ve resmi sürüm tarihini 2018 olarak belirten iddialı yapımları da bu listede bulabileceksiniz.



**Yapım:** inbetweenegames **Tür:** RPG **Çıkış Tarihi:** 2018 İlk Çeyrek

## All Walls Must Fall

2089 yılının Berlin’inde geçen All Walls Must Fall, alternatif bir tarih senaryosu üzerine kurulu. Hikayeye göre Soğuk Savaş asla bitmemiş ve Berlin de halen ikiye bölünmüş halde. Tabii ki geleceğin getirdiği yüksek teknoloji sayesinde taraflar birbirlerinin en ufak hareketini bile takip etmektedir. Derken, hikayenin bir yerinde olay kopar ve nükleer bir savaş başlar. Taraflar da kendi ajanlarını içinde bulunduğuymuzıyla göndererek, nükleer savaşın başlamasına neyin sebep olduğunu araştırmaya koyulur. Oyuncuya sunulan zamanda yolculuk özelliği sayesinde geçilmesi gereken bölgeleri, birden fazla yolla bitirebilmek mümkün.

Unreal Engine 4 destekli grafikleri ve techno-noir havasıyla, All Walls Must Fall bu yılın en ilgi çekici yapımlarından biri olabilir, bir süredir erken erişimde olduğunu da hatırlatalım.



**Yapım:** 11 bit studios **Tür:** Hayatta Kalma, Strateji **Çıkış Tarihi:** Belli değil

## Frostpunk

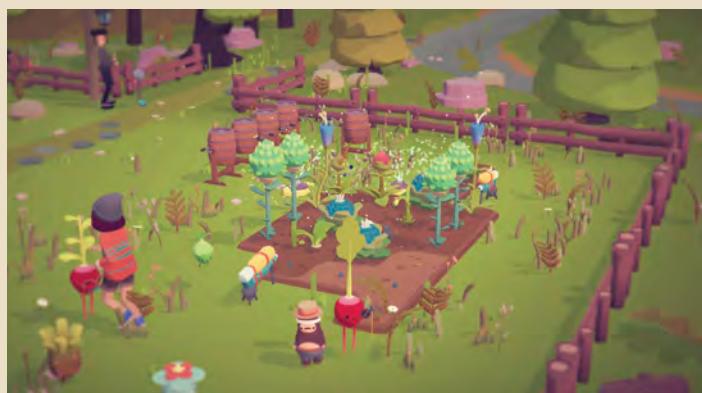
This War Of Mine ile oyuncuları etikliği sorgulanabilecek kararlar vermeye zorlayan 11 bit studios, Frostpunk ile daha geniş bir oyun dünyasını bizlere sunmayı hedefliyor. Tabii daha geniş bir çevre daha büyük kararlar vermemize de sebep olacak. Frostpunk, sonsuz kışın hüküm sürdüğü bir dünyada geçiyor. This War Of Mine’da ufak bir evin içerisindeki insanları hayatı tutmaya çalışırken, Frostpunk’ta bir şehirden sorumlu olacağız. Yani daha geniş olaylar, daha fazla insan ve daha büyük problemlerle uğraşmamız gerekecek. Oyuncunun halkın moralini yüksek tutması, yasaları yerine getirmesi ve aynı zamanda kaynak kontrolünü düzenlemesi lazım. Kisaca, 11 bit studios yine bizi karmaşık etik sorunlarının ortasında bırakacak.

**Yapım:** Glumberland **Tür:** Simülasyon **Çıkış Tarihi:** 2018

## Ooblets

Ooblets bir çeşit canavar yetiştirmeye simülasyonu. Ooblets için Pokémon ve Stardew Valley’ının bir birleşimi bile diyebiliriz. Oyuncu dilerse tarlasına Oob tohumları ekerek yeni canavarlar yetiştirebilecek, dilerse vahşi ortamdaki Oobları yakalamaya da çökülecek.

Pokémon oyunlarından aşina olacağınız üzere bu canavarları biriktirebilir, savaştırabilir ya da takas edebilirsiniz. Şirin grafikleri ve şapşal canavarlarıyla ilk bakışta çocuk oyunu gibi gözükse de benim bile ilgimi çekmeyi başardı.



**Yapım:** Klei Entertainment **Tür:** Macera **Çıkış Tarihi:** 2018 İlk Çeyrek

## Griftlands

Don’t Starve’ı geliştirdiğinden bu yana sesi soluğu çıkmayan Klei Entertainment, bağımlılık yaratacak yeni bir oyun ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Griftlands, hafif steampunk kokan bir dünyada pazarlık üzerine kurulmuş bir oyun. Oyuncular, Griftlands’ta her şeyin pazarlığını yapabilecekler. Her oyuna özel olarak hazırlanmış ekonomi sistemi sayesinde, her oyuncunun da tecrübe sabit olmayacak. Dövüşün, sadakatın hatta moralin bile pazarlığını yapabileceğimiz söylüyor.



**Yapım:** Grip Digital **Tür:** FPS, Aksiyon **Çıkış Tarihi:** 2018

## Mothergunship

Şöyleden eski usul, düşmanların hiç bitmeyecekmiş gibi akın ettiği bir aksiyon-FPS oyunu ister misiniz? Grip Digital ve Terrible Posture Games'in ortak çalışması olan Mothergunship, aradığınız coşkuyu sonuna kadar verecek. Mothergunship, devasa bölüm sonu canavarlarıyla savaşma imkanı sunan, mantık çerçevesinin dışına

çıkmış silahlara sahip olan bir oyun. Bu günde oyuncuların sayesinde hayallerini ötesinde, olabilecek en saçılıcı silahları yapma fırsatınız da olacak. Elektrikli pompalı tüfekler ya da 12 namlulu roket atar yapmak isterseniz Mothergunship'in craft sistemi buna izin veriyor. Heyecanlarınızın değil mi?

**Yapım:** Shiro Games **Tür:** Strateji **Çıkış Tarihi:** 2018

## Northgard

Geçtiğimiz yıl Şubat ayı başında erken erişime çıkan Northgard, Viking temali strateji oyunu isteyenlerin imdadına koştu. O günlerde dergide yer alan ilk bakış yazısından da hatırlayabileceğiniz gibi Age of Empires'ı Viking klanlarıyla buluşturan Northgard, ismini aldığı fantastik bir diyarla geçiyor.

Bu oyunda birçok farklı Viking klanıyla kendi şehrinizi oluşturmalı ve rakiplerinize kök sökürecek ordular kurmalısınız. Rakipleriniz sadece diğer Viking klanları olmayacak. Northgard'ın mistik canavarları ve doğanın kendisi de işinizi zorlaştırmak için sizleri bekliyor.



**Yapım:** Ice-Pick Lodge **Tür:** Korku **Çıkış Tarihi:** Belli değil

## Pathologic 2

Moskova merkezli Ice-Pick Lodge'un geliştirdiği ufak ama iddialı Pathologic, yıllar sonra geri dönmeye hazırlanıyor. Grafikleri geliştirilmiş ve arayüzüne birçok yeni özellik eklenmiş olan Pathologic 2, bir açık dünya korku oyunu olacak.

Pathologic 2'de, kasabadaki tek aklı başında insan olarak etrafa yayılan virüsün kaynağını bulmaya çalışacağınız. Virüs yayıldıkça insanların akıllarıyla oynamaya başladığı için oyuncunun da dikkatli olması gerekecek. Hastalığın araştırması için ölenlerin üzerinde detaylı otopsiler yapılabilecek. Oyunun en can alıcı noktası ise hastalığı durdurmak için sadece 12 saatiniz olması. Bu süre içerisinde sona ulaşmak için her şeyi göze almanız ve bazı zor kararlar vermeniz gerekecek.



**Yapım:** Snapshot Games **Tür:** Strateji **Çıkış Tarihi:** 2018'in Son Çeyreği

## Phoenix Point

Phoenix Point ilk bakışta XCOM'un ruhani halefi gibi gözüküyor. Bu bir bakıma doğru çünkü Phoenix Point, XCOM markasını yaranan Julian Gollop'un kurduğu Snapshot Games firmasının elinden çıkacak.

John Carpenter ve H. P. Lovecraft'tan fazlasıyla etkilendikleri bazın hikayede, buzulların altında donmuş bir şekilde bekleyen uzayı virüsünün dünyayı ele geçirmesi konu alınıyor. Bu hastalıkla temas haline giren her insan ya da hayvan, Lovecraft'ın yaratığı Cthulhu mitosundan fırlama yaratıklara dönüşüyor.

Oyuncular ise aynı XCOM'da olduğu gibi, Phoenix Project isimli gizli bir askeri organizasyonu yöneterek bu hastalığı yeryüzünden silmeye çalışacak. Bu süreçte yeni silahlar geliştirmeniz, askerlerinizi güçlendirmeniz ve teknolojik üretimi hızlandırmanız gerekecek.



**Yapım:** Obsidian Entertainment **Tür:** RPG **Çıkış Tarihi:** 3 Nisan 2018

## Pillars of Eternity 2: Deadfire

Yılın en çok beklenen oyunlarından biri olan Pillars of Eternity 2: Deadfire, ilk oyunun üzerine daha fazlasını ekleyerek karşımıza çıkacak. Hatırlarsanız ilk oyun için başlatılan Kickstarter kampanyası rekora imza atmış ve beklenen bütçenin katbekat fazlasını, kısa süre içerisinde toplamıştı.

Obsidian Entertainment'in yaratığı yeni dünya ile şekillenen Pillars of Eternity sadece bilgisayarda değil, masaüstü oyular için de geliştirilmeye başlanmıştı. Hal böyle olunca bir devam oyununun da geleceği kesindi

bir bakıma.

PoE 2: Deadfire ile birlikte oyunculara kendi gemilerini kontrol etme imkanı verilecek. Bu gemiyle Deadfire yarımadasını gezip yeni kültürler ve yeni yerler keşfedebilecek. Rol yapma oyunu sevdalıları için neredeyse aranan tüm özelliklere sahip olan PoE 2: Deadfire, ilk oyundaki karakterleri ve seçimleri de geri getirmeyi unutmayacak. Ayrıca ilk oyunda olduğu gibi oyuncuların takip edeceği birden fazla yol ve seçenek olacak.



**Yapım:** No Matter Studios **Tür:** Macera, Aksiyon **Çıkış Tarihi:** 2018

## Praey for the Gods

Bugüne kadar Shadow of the Colossus'u taklit etmeye çalışan çok fazla oyun olmadı. Colossus'un ihtişamından etkilenip kendi ayakları üzerinde durabileceğini inandığım bir oyun olan Praey for the Gods, bitmeyen kış yüzünden ölmekte olan bir dünyayı konu ediniyor.

Kahramanımız bu sonsuz kışın arkasındaki sebepleri öğrenmek için bilinmeyeceğini doğru yol alıyor. Yalnız başına çıktığı yolculukta, sorularına cevap verebilmek için devasa boyuttaki canavarlarla yüzleşmesi gerekecek. Shadow of the Colossus'un yenilenmiş halinin piyasada olduğu şu günlerde, Praey for the Gods'ın pek iş yapacağına inanmıyorum fakat yıl sonuna doğru piyasaya sürülmemesi durumunda işin rengi değişebilir. Kim bilsin, belki de Praey for the Gods, Shadow of the Colossus gibi bir kült oyunun yanında anılmaya başlanabilir.

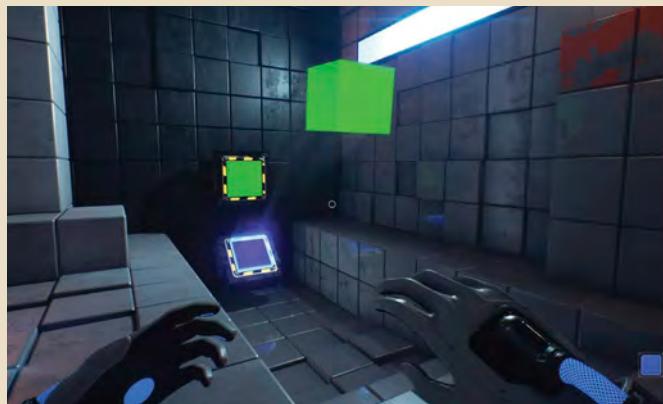


**Yapım:** Mossmouth **Tür:** Platform **Çıkış Tarihi:** 2018

## Spelunky 2

Aradan geçen beş yılın ardından Spelunky için bir devam oyunu çıkmasına pek ihtimal vermiyorum fakat Mossmouth'un yayınladığı ufak duyuru videosu ile Spelunky 2 de kesinleşmiş oldu. Oyun hakkında çok fazla açıklamada bulunmama da tanıtım fragmanından anladığımız kadariyla,

orijinal Spelunky oyunundaki karakterin oğlunu yöneteceğiz. İlk oyunda olduğu gibi yine roguelike (FRPNET'in dilimizle kazandırdığı haliyle Ölmeli Oyun) temasının hakim olacağı ve genel trendi takip etmeden, 2 boyutlu olarak bizlere ulaşacağını düşünüyoruz.



**Yapım:** Toxic Games **Tür:** Macera, Puzzle **Çıkış Tarihi:** 13 Mart 2018

## Q.U.B.E. 2

Bolca ödül kazanan Q.U.B.E.'un devamının çıkışması için çok zaman geçmesine gerek kalmadı. Toxic Games, ilk oyunda yaşadığı bulmaca mantığını serinin devam oyunda da devam ettireceğe benziyor. Bildiğiniz gibi oyuncular arasında ismi Portal ile birlikte anılmaya başlanan Q.U.B.E.'un eğlenceli ve mantık zorlayıcı bulmacaları birçok oyuncuda yer edinmişti.

Amelia Cross isimli arkeoloğu canlandırdığımız yeni oyunda, bilinmeyen bir dünyada yolumuzu bulmaya çalışırken labirente benzeyen bu dünyayı da keşfetmeye çalışacağız.





**Yapım:** Team Meat **Tür:** Platform **Çıkış Tarihi:** 2018'in Son Çeyreği

## Super Meat Boy: Forever

İnsanı çeden çıkan kanlı et parçası geri dönüyor! Gecemizi gündüzümüze karışırıyan Super Meat Boy, yeni bir hikaye ve yeni özellikleriyle yeniden aramıza katılacak. Oyunun yapımından yine Edmund McMillen ve Tommy Refenes sorumlu. Bir farkla, bu sefer oyunu isimleriyle değil Team Meat adını verdikleri firma üzerinden tüm oyun platformlarına dağıtacaklar. İlk oyunda Dr. Fetus'un kaçırıldığı sevgilisi Bandage Girl'i kurtaran Meat Boy, huzurlu bir hayat yaşarken evladı Nugget'in kaçırılmasıyla yine sağa sola sıçramaya karar ve-

rir. Bu sefer yardımına karısı ve aynı zamanda evladının da anneciği olan Bandage Girl katılır. Super Meat Boy: Forever'da sadece sağa sola sıçramakla yetinmeyeceğiz. Karakterler tekme, yumruk gibi saldırı hareketlerinde de bulunacak. Peki bunlar ne işe yarıyacak? Haritada sadece dönen çarklar ve lazerler arasından yolumuza bulmaya çalışmayacağız. Haritada ufak tefek düşmanlarımız da olacak. Super Meat Boy ve Bandage Girl birbirlerine yardım ederek bölümleri tamamlayabilecek.



**Yapım:** Odd Tales **Tür:** Macera **Çıkış Tarihi:** 2018'in Son Çeyreği

## The Last Night

The Last Night, 2014 yılında düzenlenen Cyberpunk Jam etkinliğinden çıkma bir oyun. Etkinlikte aldığı olumlu yorumlar sonrasında Odd Tales firmasını kuran geliştiriciler, piksel sanatını ve sinematik kamera geçişlerini bireştirdikleri benzersiz bir kurgu yakalamışlar. The Last Night, Blade Runner'a benzeyen atmosferiyle daha fragmanın ilk saniyelerinde beni yakalamayı başardı. Odd Tales, iki farklı konsepti başarıyla harmanlamış. The Last Night'ın benzersiz dünyasını, zengin bir hikayeyle doldurduklarını söyleyen firma, kuvvetli diyaloglar ve sanatsal çizgileriyle kendi yapımlarından pek eminler.

**Yapım:** Otherside Entertainment **Tür:** RPG **Çıkış Tarihi:** 2018

## Underworld Ascendant

Kickstarter'dan aldığı destek ile ünlenen Underworld Ascendant, eski usul dungeon-crawler türündeki oyunları yeni teknolojiyle buluşturmayı hazırlanıyor. Aslında şunu da söylemek gerek, son yıllarda bu türü hortlatmaya çalışan pek çok oyun olsa da, gerekli elementlere sahip olamadıkları için yok olup gittiler. Underworld Ascendant, geniş zindan

yapısı, hikaye anlatıcılığı ve grafikleriyle diğerlerinden sıyrılmayı başarıyor. Eh, yapım ekibinin daha önce Ultima Underworld'ü geliştirdiğini de belirtmekte fayda var. Dinamik hikaye anlatıcılığıyla, her oyuncuya farklı bir deneyim sunmayı planlıyorlar. Yani her seçim, her kavşak, her koridor farklı yollere açılma potansiyeline sahip olacak.

**Yapım:** Bağımsız Geliştiriciler **Tür:** Karışık **Çıkış Tarihi:** 2018

## UFO 50

Spelunky'nin geliştiricisi Mosssmouth'un üstlendiği UFO 50 projesinde, tamı tamına 50 adet farklı oyun bulunuyor. Bu oyunları özel kıalan ise 8-bit grafiklere ve 32-renk paletine sahip olması. Her bir oyunun arkasında farklı bir bağımsız geliştirici duruyor. Oyunun dağıtımını Mosssmouth üstlenmiş durumda. Mosssmouth firmasından Derek Yu ise oyunun baş geliştiricisi. UFO 50'de 80ler dönemini andıran birçok oyun mevcut. Her bir oyunun farklı bir hikayesi ve oynanabilirliği olacak. Hikayeye göre ise UFO 50 isimli bağımsız bir firma, bu oyunları yıllar önce geliştirmiştir fakat hiç piyasaya sürmemiştir.



# Yerli ve Bağımsız!

**Yapım:** Proud Dinosaurs **Tür:** Platform **Çıkış Tarihi:** 2018

## Macrotis

Türk geliştiriciler tarafından kurulan bağımsız Proud Dinosaurs firması, son iki yıldır hummalı bir şekilde Macrotis isimli oyun üzerinde çalışıyor.

Keseli tavşan olan Anne Bilby'nin hikayesini anlatacak olan Macrotis, yavrularını yağmur seline kaptırmayı başlıyor. Oyuncuların şirin grafikleri arasında yerleştirilmiş mantık yürütmek gerektiren bulmacaları çözüp Bilby'i çocuklarına kavuşturması gerekiyor. Daha şimdiden yılın en çok beklenen platform oyunları arasında girmeyi başarmış yapımı merakla bekliyoruz.



**Yapım:** Oldmoustache **Tür:** Macera **Çıkış Tarihi:** 2018

## The Bell

No70 ile tanıdığımız Oldmoustache arayı fazla açmadan ikinci oyunu ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. The Bell hakkında birkaç görsel dışında elimizde bir materyal veya bilgi olmamasının sebebi ise firmanın detayları oyunu tamamladıktan sonra paylaşmak istemesinden kaynaklı.

No70 ile hayli başarılı bir atmosfere ve hikayeye imza atan ekip bu defa dersine iyİ çalışmış gibi gözüküyor. Hedef daha yoğun bir deneyim ve biz de sonucu merakla bekliyoruz. Bir de ipucu verelim, oyun beklediğinizden çooooook daha önce tamamlanabilir.

**Yapım:** Cultic Games **Tür:** Korku, RPG **Çıkış Tarihi:** 2018-19

## Stygian: Reign of the Old Ones

İlk kez 2016 METUCON etkinliği sırasında keşfettiğim Stygian, Cthulhu mitosunu merkezine almış bir oyun. Türkiye merkezli Cultic Games tarafından geliştirilen Stygian: Reign of the Old Ones, Abyss'in derinliklerindeki Arkham şehrinde geçiyor.

Oyuncular 20li yılları andıran dönemde yaratacakları karakterleri ile hem fiziksel, hem de ruhsal olarak kadim düşmanların pençesinden kurtulmaya çalışacak. El çizimi 2 boyutlu dünyası ile Lovecraft'in kozmik korku atmosferini başarıyla sırtlanan Stygian'ın demosunu da Steam üzerinden oynama şansınız var.



## No Man's Sky'a ne oldu?

Hello Games isimli, 16 kişinin çalıştığı İngiltere merkezli bir firma tarafından geliştirilen No Man's Sky, büyük vaatlerle yola çıkmış ancak büyük kısmını yerine getirememiştir. Biz de "ufak çaplı

bağımsız oyun şirketleri de artık, büyük çaplı oyunlar yaparak AAA firmalarla kafa tutabılır mı?" diye düşünmüştük fakat oyunun çöküşüyle bu fikirden tekrar uzaklaşmıştık. Peki, aradan geçen za-

manda ne oldu? Eğer o günlerden sonra No Man's Sky'ı bir kenara bırakıysanız dönmem isteyebilirsiniz. Oyun hiç olmadığı kadar derin, güzel ve optimize durumda.

# BIG BOSS



SANA YAP DEDİM!

LUCIFER'S WILL

- Oo patron, başlık çok havalı!
- Yemin ederim şu füze başlığını kafana geçiriceğim şimdii! Neyin başlığı lan?
- Konunur?
- Ne konusu evladım, ne konusu?! Hayal mi görürsun yine!
- Hayallerim vardı ama hepsi burada çalılmaya başlamamla suyun dibini buldu.
- Subnautica oynuyorsun değil mi gece gündüz? Bu benzetmeler hep oradan.
- O oyunu oynamayı denedim, denemediğimi söylemeyeceğim. Yalnız sürekli boğuldum. Boğulurken düşündüm, düşünenkden oyunu bıraktım.
- Öff, ne saçma konuşuyorsun yine!
- Neyse ki aklımda güzel bir oyun fikri var da keyfimi kaçıramayacaksın. Bu defaki oyunumuz-
- Diablo'nun bir benzeri olacak...
- Nereden bilden lan?
- Başlıktan anlad- AH!
- Füze başlığı yerine sana baza ve yatak başlığıyla vurdum, umarım bu sana bir ders olur.
- Patron gerçekten iki ayrı yatak başlığının ofisine ne işi var ya!
- Oğlum çift görüyorsun, sadece bir tane var: Sanırım kötü bir yerine denk geldi...
- Evet, kafama!
- Tamam geçer şimdî söylemenme üç yanında gibi! Diablo benzeri oyunumuzun adı belli, Lucifer's Will. Bu konuda bir itirazın var mı?
- Lucifer's Will Smith olsa çok komik olmaz mıydı...
- Lan! Ne kadar kötü bir espri yarabbi! Oyunumuz komedi olmayacak, aksine Diablo türünde yaşanan kitiliği kapatacağımız. Şu Lost Dark mı ne, o oyun gelmeden bizimkini piyasaya sürmeliyiz.
- Zaten oyuların bir hafta, bilemedin bir ayda yapılmıyor...
- Bir ay mı? O çok oğlum ne diyorsun?! Hemen halletmeliyiz, öteki Sali'ya bitsin.

- Günlerden Perşembe olduğuna göre...
- Yeterli bir süre, uzatmal! Şimdi oyunu çekici yapacak en büyük özellik-
- Envaiçeşit sınıf olması.
- Hahl Nasıl tahmin etti bilmiyorum ama benim şahane düşüncem de bu şekildeydi. Yalnız öyle standart savaşçı, büyütücü sınıfları koymayacağım.
- Biz yan meslekleri ana meslek gibi yapalım mı? Balıkçı, işte aşçı, manifaturacı...
- Manifaturaci mi?
- Evet, düşmanlarını kumaş seçenekleriyle boğsun, kumaş rulolarını ardi arkasına örnerine açıp yaratıkların çekip gitmesini sağlasın?
- Gerçek bir gerizekali olduğunu artık rahatça söyleyebilirim. Öyle bir şey yapmayaçğız, asabımı bozma! Mesela değişik bir sınıf olarak şunu düşündüm; güçsüz bir karakter olarak oyuna başlayacağım ama gizli güçlerimiz de olacak. Lakin bunları oyuncu gerçekten çok az kullanabilecek; her kullanlığında ise daha da güçlenecek. Yani oyuncu oyunun başında yeterince sabredibileirse ilerde acayıp güçlü olacak!
- Bu bana envaiçeşit fantastik romandaki kahramanları anımsattı ama fena fikir de değil valla...
- Valla Diablo'da oğlum, alıp aynen koyamayız oyuna.
- Cümlemin başını hiç dinlemediiniz değil mi...
- Ne değil mi?
- Tamam patron, başka nasıl bir sınıf mesela?
- Bu savaşçı sınıfları çok hantal oluyor ya, onun yerine One Punch Man benzeri bir adam koyalım diyorum. Hem hızlı olsun, hem de güçlü...
- E herkes onu seçer o zaman?
- Onu engellemek için de şöyle bir şey yapacağım, güçlü saldıruları kullanmak için oyuncu mikro ödeme yapacak. Her büyük saldırı için 2-3 TL para isteriz.
- This has been the worst trade deal in the

- history of trade deals, maybe ever.
- Bana Trump Memeleriyle cevap verme, ben de takip ediyorum onları.
- Belli belli, bu şahane fikirler başka yerden çıkarmazdı...
- Başka bir sınıf olarak da şunu düşündüm bak çok mithiş, böyle sürekli müzik dinleyen bir karakter koyacağım oyuna.
- Eyvah...
- Dur, dinle iki dakika! Bu tip böyle müzik dinlerken uyduruk uyduruk saldırular yapabilecek ama-
- Lucio'yu tarif ediyor gibisiniz?
- Lucifer seçilebilir karakter değil lan, karıştırma şimdil!
- Onu dememiştim ama neyse, eee?
- Karakter müzik dinlerken, onu kontrol eden kişi de müzik dinleyecek. Hatta kendi, sevdigi müziğini açacak.
- Hadise'den Sıfır Tolerans olabilir mi mesela?
- Ne isterse o oğlum işte! Oyuncu müzikle birlikte gaza gelince karakterde güçlenecek ve daha sağlam saldırular yapacak.
- Oyununu nasıl algılayacak?
- İşte bizim oyunu özel yapan şey de burada devreye giriyor: Oyuncuların direkt sinir sisteme entegre olan bir cihaz tasarlayacağız.
- Gelecek Sali'ya?
- Pazartesi bitmesi lazım, Sali oyunu dağıtmayı düşünüyorum.
- Patron Black Mirror'in tüm bölümlerini izlediğiniz apaçık belli oluyor, bir de üstüne Altered Carbon clası yapmışsınız, o da net. Böyle bir cihazı nasıl üreteceğimizi düşündünüz mü hiç?
- Oğlum yok mu Aliexpress'te falan? Her hali var orada; ben gördüm.
- Evet I\$'a anahtarlık ararsanız envaiçeşit-
- Bir kez daha envaiçeşit dersen seni çeşit çeşit cihazla döverim!
- Lafalarımın başını dinlemediğiniz için envaiçeşit kelimesini rahatlıkla cümle aras- AHH!
- Ben canım ne isterse onu duyarım! Sana bu cihazı yap dedim, o kadar!
- This has been the worst request in the history of gaming industry, maybe ever...



# WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

İ  
N  
C  
E  
L  
E  
W  
E



Sayfa  
**56**

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

# SHADOW OF THE COLOSSUS

Asla unutamadığımız Forbidden Lands'e geri döndük.  
Acaba Gaius da bizi özlemiş midir?



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!





**Yapım** Warhorse Studios **Dağıtım** Warhorse Studios **Tür** Aksiyon, RPG  
**Platform** PS4, XONE **Web** www.kingdomcomerpg.com

# KINGDOM COME DELIVERANCE

Daha karanlık bir Orta Çağ'a hoş geldiniz...

**G**eçtiğimiz sayılardan da hatırlayacağınız üzere Kingdom Come: Deliverance'ı yakinen takip ediyorum. Uzunca bir ilk bakış yaptığım bu günde oyuncularının da kesinlikle tecrübe etmesi gereken bir deneyim sunuyor. İlk olarak 2014 yılında Kickstarter projesi ile kendisini ana akım medyaya tanıtan Kingdom Come: Deliverance, dönemi için uzun bir hedef listesi ve bir o kadar da büyük meblağlar peşindeydi. Nitekim kampanyayı toplam 1.106.271 Sterlin toplayarak bitirmeyi başardı ki bu esnada halen hedeflediği son basamak olan 1.200.000 Sterlin'e ulaşamamıştı. Nitekim yapımcı ekibin yayınladığı videolar olsun, insanların oyuna olan eğilimleri olsun, kampanya sonrasında da oyuna olan destek hiç durmadı. Anlayacağınız kocaman bir oyun için, kocaman bir destek sunuldu ve gelin bakalım bu desteği karşısında nasıl bir eser ortaya koyuldu?

#### Tarih

Kingdom Come: Deliverance her ylarıyla tarihsel bir oyun. İçerisinde bulunduğu dönem harika bir şekilde incelenmiş ve dijital ortama aktarılmış. Oyunda gördüğüm ve sizlerin de göreceğiniz hemen her şeyin dönem ile ilgili bir alakası bulunuyor. Tabii bu konuda daha fazla bidi bidi yapmadan önce biraz oyunun geçtiği dönemden ve biraz da hikayesinden bahsetmek lazım. Kingdom Come: Deliverance, 15. yüzyıldır, bugün Çek Cumhuriyeti olarak bilinen, Bohemian Tacına ve Kutsal Roma İmparatorluğuna

bağlı, Bohemia Krallığında geçiyor. Kutsal Roma İmparatorluğunun ve de Bohemia'nın başında bulunan Charles IV'ün 1378 yılında ölümüyle birlikte yerine oğlu Wenceslaus IV geçiyor. Nitekim kısa sürede sadece kendi çıkarlarını düşünen ve monarşinin geleğini hiçe sayan bir Kral olduğu anlaşılıyor. Wenceslaus'un sinsi kardeşi, Macaristan ve Hırvatistan Kralı Lüksemburglu Sigismund, Wenceslaus'un monarşi üzerinde yarattığı bu boşluğu çok iyi görüp, 1402 yılında Wenceslaus IV'ü kaçırıp hapsediyor. Kralsız kalan Bohemia, neye uğradığını şaşırıyor. Bu esnada Sigismund dilediği gibi köyleri ve kasabaları yağmalayabilir hale geliyor. Bizim hikayemiz işte tam olarak burada devreye giriyor. 1403 yılında, Skalitz köyünün gümüş madenlerinde çalışan bir demircinin oğlu olan Henry'nin hayatı, Cuman paralı askerlerinin köyüne gelip içlerinde en yakın arkadaşı ve ailesinin de bulunduğu, kelimenin tam anlamıyla herkesi katletmelerinden sonra değişiyor. Olan olaylar karşısında çaresiz kalan Henry, Lord Divish'e gidip olanları anlatıyor. Bu noktadan sonraya öyunumuz başlıyor...

#### Karakter

Kingdom Come: Deliverance kocaman bir dünyaya sahip. Yani atınıza atladıkten uzun bir süre sonra bile halen digitik digitik gidiyor oluyorsunuz. Fakat dünyanın büyük olması, beraberinde birçok sorunu da getirir. Bunların en başında grafikler ve grafiklerin açık alandaki kullanımıdır. Saniyorum bu konuda en iyi işi Rockstar Games yapıyor. Yine de Kingdom Come: Deliverance bu noktada çok iyi bir iş çıkarmış diyebilirim.

**Çürüme**

Oyunda bulduğunuz hemen her cesedi lootlamak pek tabii çok oyun oynayan insanlar için artık bir refleks sayılabilir. Gördün mü affetmeyeceksin... Fakat cesetlerden aldığıni yiyeceklerin son kullanma tarihine iyi bakın, aksi halde zehirlenmeniz işten bile değil.



Özellikle kullanılan CryEngine grafik motorunun tüm nimetlerinden yararlanılmış ve dünya olabildiğince gerçekçi bir şekilde resmedilmiştir. Gerçekçi derken, bazı köy ve kasabalar tarihsel gerçekçiliğin en üst seviyede olması için büyük bir araştırma sonucunda dijital ortama aktarılmış. Benzeri şekilde, bölgede bulunan kaleler de olabildiğince tarihteki tasarımlına sadık kalınarak yeniden yaratılmış. Kingdom Come: Deliverance ile birlikte yaratılan dünyada gezinmeye başlamadan önce bir karakter yaratmamız gerekiyor. Yaratılan karakterin diğerlerinden farklı olması için de gerekli zemin hazırlanmış. Oyunumuz FPS kamerası üzerinden deneyim ediliyor. Bu noktada hemen her şeyi oyunun içindediymiş

gibi yaşayabildiğimizi söyleyebilirim. Oyun, savaşların haricinde, ata binmekten, başka bir karakterle konuşmaya kadar birçok farklı başlıkta resmen oradaymışız hissyatını yaratmayı başarmış ki zaten kullanılan grafik teknolojisinin bu noktadaki payı büyük. FPS olmasının getirdiği artılar ve eksiler pek tabii ki söz konusu. Eksi olarak söylenebileceklerin başında savaşlardaki algı kısmı devreye giriyor. Ayrıca etrafta düzenli olarak FPS kamerasından koşturmak da bir noktadan sonra yoruyor. Tüm bu "gerçekçi" tarihsel tasarımlı içerisinde, RPG mekanikleri bulunuyor. Nitekim bu RPG mekanikleri hiç de öyle sandığınız gibi bir karakter ve sınıf ortaya çıkarmıyor. Misal, bu oyunda

büyük ve benzeri fantastik öğeler yok. Herkes bir birey; yani neysek oyuz. Karakterimiz geliştirmek içinse ucu açık bir oyun mekanığı yaratılmış. Benim de uzun süredir olmasını istediğim ve nihayet görebildiğim bu yeni sistem ile karakterimin gelişimini, verdigim kararlar belirliyor. Nasıl mı? Misal, oyun içerisinde çok fazla diyaloga girersek, ikna kabiliyetimde gözle görülür bir artış oluyor. Buradan yola çıkarak, zaman içerisinde alım - satımları çok daha uygun fiyatlara yapar hale gelebiliyoruz. Eğer uzun süre kendimizi savaşa adarsak, savaş yeteneklerimiz giderek daha da iddialı bir hale geliyor. Anlayacağınız, karakterimiz ile aktif olarak yaptığımız hareketler, onun neye dönüseceğini belirlememizde büyük rol oynuyor. Konu RPG olduğu zaman benim üzerinde titrediğim konulardan birisi de diyalogdur. Kingdom Come: Deliverance geliştiricileri de diyaloglar konusunda hummalı bir çalışma yapmış diyebilirim. Bir defa, klasik CRPG'lerde olduğu gibi bir konuşma içerisinde yer alan cevaplama süresi sonsuz değil, aksine bir hayli limitli. Hatta bugüne kadar gördüğüm en kısa cevap sürelerinden birisi diyebilirim. Kişiyle yaptığımı konuşmalarında hem o karaktere, hem de oyunun geneline büyük bir etkisi bulunuyor. Bu da oyun içerisinde "Reputation" olarak algılanıyor. Nasıl bir üne sahip olacağımızı seçebiliyor olmak gerçekten çok güzel bir detay. Daha da dikkat çeken kısimsa bu ünün tüm oyuna yaptığı etki.



**Köy ve kasabalarda çok farklı incelikle işlenmiş detaylarla karşılaşacaksınız**



### Zırhlar ve silahlar

Yapımcı ekip Warhorse Studios, oyunun tarihsel bütünlüğünü bir arada tutmak için silahlar ve zırhlar konusuna bir hayli eğilmiştir. Bu başlıklar üzerinde yapılan hummalı çalışma sonucunda hem ortaya birbirinden farklı karakterler çıkmış, hem de farklı karakter yapıları. An itibarıyle oyunda dört farklı zırh katmanı bulunuyor. Bunlar sırası ile Gambeson (İçi at tüyü ile doldurulmuş içlik), Chain Mail, Full Plate Mail ve Tabard olarak sıralanıyor. Her katmanı giymek zorunda olmadığı gibi, katmanlar arttıkça farklı avantajlar ve dezavantajlar devreye giriyor. Sadece Gambeson giyen bir karakter, çok hızlı hareket edebiliyor ama dışarıdan gelen saldırılara karşı da bir o kadar savunmasız oluyor. Zincir zırh bir noktaya kadar delici ve kesici darbelere karşı savunma sunuyor. Plate Mail giydiğimiz taktideye birçok saldırıyla karşı korunur hale geliyoruz. Fakat Plate Mail tek bir parçadan oluşmuyor. Bu sebepten kaç farklı parçasını taktığımızda büyük önem arz ediyor. Günün sonunda tam

takır bir zırh ile donanmışsanız, yavaş bir tanka dönüşüyorsunuz.

Tank kısmına biraz takılmamız gerekiyor diye düşünüyorum. Bilmem sizlerin Orta Çağ araç gereçleri ile alakanız nedir ama ben bir hayli ilgiliyim. Gerçekte de her yanı zırhlarla kaplı bir savaşçı, bu dönemin tankıydı. Hele bir de savaş atının üzerindeyse, tam bir tanktı diyebiliriz. Filmlerde gördüğümüz aksine, bu çağlarda herkes zırha bürünemez ve atın üstüne atlayamazdı. Çünkü ancak belirli bir geliri olan kişilerin tam takır bir zırh seti ve atı olurdu. Hatta birçok zırh seti, babadan oğula geçerdi. İşte bu noktada Kingdom Come: Deliverance kesinlikle iyi bir iş çıkarılmıştır. Zırhlara ulaşmak zor ve elde ettiğimiz zaman da kendilerine alışmak biraz vakit alıyor. Bu da oyuncun savaş mekanlığını derinden etkiliyor. Savaş Kingdom Come: Deliverance'da önemli bir yer teşkil ediyor. Deneyimlediğim kadarıyla ne kadar işleri diyalogla halletmeye çalışırsak çalışalım, eninde sonunda bir husumet çıkıyor. Bu noktada da karakterinizin yeteneklerinden, giydığınız



### Çalıp çırpmacı

Kingdom Come: Deliverance'ı deneyim ederken birçok farklı düşman ile karşılaşıyoruz. Bunlar kimi zaman harareti bir konuşmanın sonucunda takışıklarımız, kimi zaman da etraftaki haydutlar olabiliyor. Misal, bir haydudu öldürdünüz ve eşyalarını aldınız. Eğer bu eşyaların tamamını giyer ve bu haydut arkadaşımızın bağlı olduğu kampa giderseniz, tanınmama ihtimaliniz bir hayli yüksek. Bu noktadan sonra yapacaklarınız da tamamen sizin elinizde. Yapabilecekleriniz arasında, uyuyan ekibin suyunu zehir koymak ya da eşyalarını çalmak gibi seçenekler yer alıyor. Pek tabii bunu onlardan birisi gibi göründemen, bir gece ansızın kamplarına girerek de yapabilirsiniz.

zırha, kullandığımız silaha ve savaştığımız alana kadar birçok dinamik devreye giriyor. Öncelikle savaş mekaniklerinin temellerinden başlayalım. Toplamba üç ana saldırı modeli bulunuyor. Slash, pierce ve kick. İsimlerinden de anlayabileceğiniz üzere, ilk saldırısı genel bir kesme işlemi için. İkinci saldırısı düşmanın üzerindeki zırha göre farklı şekillerde etkili bir saldırısı modeli. Benzeri şekilde tekme atmak da savaşın gidişatını tamamen etkileyebilecek, önemli bir saldırısı başlığını oluşturuyor. Ana saldırısının beş farklı açısı bulunuyor. Direk kafaya, üst vücutun sağına ve soluna ve alt vücutun sağına ve soluna.

Tabii bu vuruşların her biri staminaya ihtiyaç duyuyor. Staminamız da yine karakterimizin konu hakkındaki genel yeteneği, üzerimizdeki zırh ve kullandığımız silaha göre değişiklik gösteriyor. Savaşlara alışmak için kesinlikle ilk gördüğünüz alıştırma mekânına girin derim. Toplamba üç farklı seviyede zorluk seviyesi bulunan bu mekânlarda, oyuncunun savaş mekaniklerini hızlı bir şekilde anlayabilirisiniz. Savaş esnasında kaç kişiye karşı olduğumuz bir hayli önemli. Bire bir savaşın bir noktadan sonra kolay bir hale geliyor olsa da kalabalığa karşı savaşmak gerçekten çok zor. Kimin nereden geleceğini anlayınca kadar patates olmak isten bile değil. İşte bu noktada rakibimizi tanımadık. Eğer ağır zırhlı birisine karşı mücadele ediyorsak, bazı silahlardan neredeyse hiçbir anlamı yok. Ancak zırhın boşluklarına denk getirerek kendilerine zarar verebiliyoruz ki





bir yandan ölmememiz gerektiğini de hatırlatmak isterim. Silahların çeşitlerini ve kullanım alanlarını anlamak şart! Fazlasıyla tarihsel gerçeklikten esinlenen silah - zırh karşılaşması, savaşları çok daha eğlenceli bir hale getiriyor. Eğer elinizde ağır bir silah varsa, ağır zırhlı arkadaşlara saldırmak çok daha mantıklı. Diğer seçenek de az önce bahsettiğim gibi zırhlardaki açık noktaları keşfetmekten geçiyor. Savunmaya geçmek de zorlayıcı bir hareket. Tıpkı saldırısında olduğu gibi, savunma esnasında da staminamız tükeniyor. Savunma da kaldığımız süre ne kadar uzunsa, stamina da o derece hızlı tükeniyor. Bu sebepten sadece saldırı geldiği anda anlık savunmalar yapmamız gerekiyor. Eh, tahmin edebileceğiniz üzere bu mekanıge alışmak da biraz

vakit alıyor. Saldırı anında da düşmanımızı bir anda kandırmamız gerekiyor. Bizim seçtiğimiz yöne doğru savunma yaptığı için, sağ gösterip sol vurarak genelde düşmana zarar vermek mümkün. Bu mekanıge alıştığımız anda da oyun normalden biraz daha kolay bir hal alıyor.

### Senaryo ilerleyisi

Eğer anlatı ve senaryo tutkunuysanız, Kingdom Come: Deliverance size aradığınız hazırlı belirli bir noktaya kadar verebilecektir. Senaryo ilerleyisi için en büyük zenginliği, kendi rutinlerine sahip olan NPC'ler sağlıyor. Her ne kadar bu arkadaşların günlük rutinleri olsa da birazdan yapacakları hareketleri değiştirmemiz mümkün. Daha doğrusu hayatlarına ne şekilde girdiğimiz, onların da ne şekilde hareket edeceklerini belirliyor diyebiliriz. Tıpkı NPC'lerin değişimi gibi, oyundaki senaryo da "linear" yani düz bir yapı sunmuyor. NPC deyip geçmemekte fayda var efendiler. Bu arkadaşlar bizim her an ensemizde olacaklar. Köy, kasaba ve şehirlerdeki uygunsuz davranışlarımız, NPC'ler tarafından görevlilere iletiliyor. Şikayetin niteliğine göre de farklı cezalar almamız söz konusu. Benim başıma gelen cezalandırmalar arasında para ödeme, belirli bir süreliğine hapse atılma ve sıkı durun, işkenceye uğrama geliyor! Yani elinize

koluunuza mukayyet olun!

Evet, genel bir ilerleyiş söz konusu ama oyunun geneline hitap eden, nerede, kimle ve ne şekilde senaryoya dahil olduğumuz, birçok noktayı değiştiriyor. Ayrıca görevleri yapmanın "genelde" birden fazla yolu bulunuyor. Yani ortalamada bu oyunu deneyim eden iki kişi, birbirinden farklı görev deneyimi yaşayacaklar. Fakat oyunu bir defa bitirdikten sonra sırf farklı görev yapma mekanikleri yüzünden ne derece baştan başlarınız işte onu söylemek biraz güç. Bu da Kingdom Come: Deliverance'a kesinlikle kendisine has bir senaryo yapısı sunuyor. Oyuna başladığınız ilk andan, açık araziye çıktığınız dakikaya kadar sizin kendisine bağlayacak bir senaryo yapısını bugünlerde bulmanın ne kadar zor olduğunu zaten sizler de biliyorsunuz.

### Sona doğru

Dilerseniz bu noktaya kadar hakkında çok güzel şeyler söylediğim oyunun biraz da cansızlığı noktalarına... Efendim bir defa bu oyun çöküyor. Hem de "çöntük" diye bir anda kapanabiliyor. Tamam, birçok oyun kendisine koyduğu hedef doğrultusunda yapımını gecikmeden piyasaya çıkartmak istiyor ama işte bazı şeyler tamamlanmazsa da çıkışın demeden edemiyorum. Hadi oyun çıktı, diyeceksiniz ki otomatik kaydetme işi kurtarırlar.



### Eskiyen zırh

Oyundaki en önemli eşyalardan birisi şüphesiz kullanacağımız zırhlar. Bu noktada yine tarihsel gerçekçiğe bir hayli önem veren yapımcı ekip, zırhların zamanla yıpramasını sağlamış. Farklı seviyelerde eskiyen zırhlarımız, görsel olarak da bu eskimeyi yansıtıyorlar. Giderek daha da kararlıyor ve en nihayetinde kullanılmaz hale geliyorlar. Kullanılmaz olmaları bir yana, üzerimizdeki zırh kötüleşikçe, çevredekilerin insanların bize olan bakışları da değişiyor. Hatta bir noktada normalde bizimle konuşacak olan NPC'ler, sanki yokmuşuz gibi davranışlıyorlar. Anlayacağınız zırhları düzenli olarak tamir etmek, her anlamda oyun deneyimimizi etkileyen bir hareket.





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Karşımıza çıkan hikaye içerisinde öncelikle belli başlı işleri yapıyor sonra kendimizi onun kollarına bırakıyoruz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Ana senaryodan birazcık dışarıya saparak bambaşka yan görevlere doğru yelken açıyor, kocaman dünya içerisinde kayboluyoruz.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Ne yazık ki bu devasa haritada bile yapılacaklar yavaş yavaş tükeniyor ama oyuna eklenecek yeni bölümler ile işler yoluna girecektir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Bir görevden diğerine koşutuyoruz.
- %40 Savaşın kanlı yüzü karşılaşıyoruz.
- %20 NPC'ler ile konuşarak anlaşmaya çalışıyoruz.



## ARTI

- + Muazzam senaryo işlenisi
- + Uçsuz bucaksız oyun dünyası
- + Kendine has savaş mekanikleri
- + Detaylı RPG elementleri

## EKSI

- Çökme sorunu
- Fizik motorunun bazen saçmalaması
- Yüksek sistem gereksinimi

## SON KARAR

Beraberinde gelen birçok bug ve 30 saatlik oyun süresi ile çoğu oyuncu için can sıkıcı bir başlangıç yapsa da birkaç yama ile bugüne kadar üretilmiş en iyi RPG'lerden birisi olmaya aday bir isim



Hayır arkadaşlar, ne yazık ki otomatik kayıt sistemi de kafasına göre çalışıyor. Yani var ama her zaman yok. Sadece belirli noktalarда devreye giriyor. Dilediğiniz yerde kayıt etmek için de bambaşka bir eşyaya ihtiyacınız var. Yani *Kingdom Come: Deliverance*'n bir an evvel bu konuda kendisine çeki düzen vermesi gerekiyor. Özellikle yeni üretilen yapımlarda sıkılıkla gördüğümüz bu tarzdaki hatalar, ne yazık ki işin kabul edilemez taraflarını oluşturuyor. Bu büyük sıkıntıyı geçtikten sonra da optimizasyon sıkıntısı ile karşılaşıyoruz. Ben oyunu yeterince güçlü bir PC üzerinde test ettim. Cihazım bugüne kadar deneyim ettiğim oyunları ultra ayarlarda bile çok yüksek FPS'lerde rahatlıkla oynamama imkan sundu. Fakat *Kingdom Come: Deliverance*'da her şeyi 2K çözünürlükte en üst seviyeye çekince, FPS 60'a hatta bazen 50'lere kadar düştü. Size tavsiyem, sisteme yeterince güvenmiyorsanız bu oyundan bir adım uzakta durabilirsiniz zira grafikler harika ve her bir nokta için o kadar çok uğraşılmış ki zaten o görüntülerini yakalayamadan bu oyunu tam anlamıyla deneyim etmiş olmazsınız. Yazının bir kısmında bahsettiğim üzere savaş mekanikleri gerçekten eşsiz denebilecek seviyede. Benim için eskilerin *Die By the Sword*'ından sonra gördüğüm en detaylı yakın savaş bu oyunda oldu.

Nitekim kendisine alışmak biraz vakit aldığı gibi, bazı sıkıntıları da yok değil. Bunların en başında karakterimin verdigimiz komutlara sanki oyunda "lag" varmış gibi tepki veriyor olması. Yani sanki saldırılır anlık olmuyor da yarımsanİYE geç geliyor gibi bir durum var. Başlangıçta çok can sıkıcı da olsa zamanla kendisine alıştım. Esas korkum, bunun gerçekten bir sorun olması ve gelecek yeni bir yama ile giderilmesi. Bu sefer de yeni vurma mantığına alışmam gerekecek... Bir de bazı "imkansız" görevler söz konusu, bu da fazlasıyla can sıkıcı. Gidilemeyen noktalara olması, açılamayan kasalar ve benzeri birçok sorun mevcut.

*Kingdom Come: Deliverance* an itibariyle kendisinden beklenenleri ve vadettiği hemen her şeyi karşımıza çıkardığı için benden tam not almayı başardı. Karakterlerden, kiyafetlere, şehirlerden hava olaylarına kadar birçok farklı başlık altında kelimenin tam anlamıyla muazzam bir dünyayı beğenimize sunuyor. Ucu bucağı olmayan dünyası ve her an oyunu deneyim eden bir sürpriz yapması da cabası. Evet, belki an itibariyle can sıkıcı sorunları mevcut ama yapımcıların yayına yayağı birkaç yama ile bu yılın en iyi oyunu olmaya aday. Son zamanlarda RPG arayip da bulamayanlara, harika bir seçenek.

### ♦ Ertuğrul Süngü







**Yapım** Bluepoint Games **Dağıtım** Sony Interactive Entertainment **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PS4  
**Web** playstation.com/tr-tr/games/shadow-of-the-colossus-ps4 **Türkiye Dağıtıcısı** Sony Türkiye

# SHADOW OF THE COLOSSUS

Kötülüğün hapsedildiği 16 devin peşinde, asla unutamadığımız bir macera...

The Last Guardian incelemesini yazarken “bunu herhangi bir oyunu değerlendirdiğim gibi değerlendirmeyeceğim” demiştim. Grafikler, buglar ve oynanış mekanikleri gibi standart tanımlamaların dışına çıkmak, neredeyse fazla sevgiden dolayı “doğmadan ölecek” olan bu genç ama yorgun oyuncun bana ne hissettiğine, diğerlerinden neden farklı olduğuna, neden hep hatırlanacağına odaklanmak istemiştim. Şimdi bu bilgisayarın başında oturuyorum ve dün gece Shadow of the Colossus'u son 12 yılda üçüncü kez bitirdikten sonra bana neler hissettiğini, onu neden bu kadar çok özlediğimi düşünüyorum. Seneler önce tutorial ekranında ufak bir kelimeyi kaçırdığım için kılıcımı göğe tutmam gerekişinden habersiz, at sırtında dakikalarca aradığım ilk Colossus, Valus aklıma geliyor. World of Warcraft henüz genç, PlayStation 2'nin ise artık son demleri. Shadow of the Colossus gelmiş, merakta'yız. Hayatımızda ne kadar büyük bir iz bırakacağ konusunda ise en ufak bir fikrimiz bile yok...

## Sisteki devler

Shadow of the Colossus, yaratıcısı Team Ico'nun ilk şaheseri değildi. Lakin ben de dahil çoğu kişi henüz ICO denen o muhteşem oyunu keşfetmemiştir, böyle olunca da oyun ticari bir fiyaskoya dönüşmüştür. Team Ico'nun elinde atacağı son bir barut kalmıştır artık. Onlar da dediler ki, madem "Boynuzlu Çocuk" kendisini

gösteremedi, biz de sahaya 30 metrelük devleri süreriz. Bingo, ilk görüntülerinden itibaren herkes bu oyunu bekler hale geldi. Çok beğenildi, çok sattı. Öyle bir başarı kazandı ki sadece yapıcısını kurtarmakla kalmadı, ICO'yu da popüler bir oyun haline getirdi. Shadow of the Colossus ve ICO, coğumuzun ilk anda düşündüğünden daha benzer oyunları aslında. Team Ico bu iki oyunda sebebinden kendimiz bile emin değilken iyiliğin, ışığın peşinde koşmanın güzelliğini anlatmıştı bizlere. O kadar naif bir şekilde sundu ki hikayeyi, gerisini pek düşünmedik, önce Ico'nun sonra Wander'ın peşine takıldı. İlk oynadığında “üç dev sonra sıkar” dediğim Shadow of the Colossus'un hala bu kadar “yeni” kalabilmesi de Fumito Ueda ve ekibinin bizlerle kurduğu o garip, gizemli bağlantının sonuçlarından başka bir şey değil aslna bakarsınız.

Shadow of the Colossus'ta yol arkadaşlığı yaptığımız kahramanımızın adı Wander. Kendisi hakkında bildiklerimiz ise atıyla beraber tapınağa getirdiği ölü kızdan, Mono'dan bile daha az. Bu bölümde öğrendiğimiz kadrıyla Mono “lanetli bir talihe sahip olduğundan” ruhunu teslim etmek zorunda bırakılmış ve Wander da onu “Forbidden Lands” denilen ve halk arasında “ölülerin geri döndürüldüğü yer” olarak bilinen lanetli bir bölgeye getirmis. Wander'in yakarışları cevapsız kalmıyor, Dormin adlı kaynağı bilinmeyen gizemli bir



Colossus'ları indirmek için zayıf noktalarını bulmanız gerekiyor.



ses cevap veriyor ve diyor ki, bu topraklarda varlığını sürdürün 16 devi öldür, ben de kızın ruhunu geri getireyim.

Wander hakkında bildiklerimiz az ama eldekipler bir bakalım. Agro adında bir atımız var ve hemen anlayabileceğiniz gibi Wander ata binme konusunda hayli yetkin bir çocuk. Yanında kadim bir kılıç taşıyor ve hareketlerinde kötü modelmenin payı ne kadar bilmiyor olsak da, bir seviyeye kadar bunu kullanabiliyor. Agro'nun kontrolleri de pek alışıldık değil. Yol arkadaşımızı otomobil gibi kullanmayı bekliyorsanız çok şaşırabilirsiniz, çünkü Agro'nun hareket etmesi için üçgen tuşunu kullanarak onu mahmuzlamamanız gerekiyor. Bunun normal kontrol şemasına göre etkisi ise yavaş yavaş hızlanıp yavaş yavaş duruyor olması, dizginlerine asılmadığınız sürece. Dormin'in "telkinleri" Agro'nun sırtında ilk Colossus'u ararken de sürüyor ve kadim kılıçımızı güneşe tuttuğumuzda devin yerini üç aşağı beş yukarı gösterdiğini de öğrenmiş oluyoruz.

## 16 yetmedi mi?

Fumito Ueda bu oyunu tasarlarken biraz gaza geldiğinden olsa gerek, aklında 48 adet Colossus'a yer vermek varmış. Kısa sürede bundan vazgeçmiş ve rakamı yarıya indirip 24 adet Colossus'a yer verme kararı almış, bunların tasarım süreçleri bile tamamlanmış. Peki, oyunda 16 adet Colossus olduğuna göre diğer 8 tanesine ne oldu? Ueda'nın bu konuda resmi bir açıklaması olmamasına rağmen oyuncunun süresi, oyuna uygunluk veya optimizasyon gibi sebeplerle sekiz tanesinin "konsept" olarak kaldığını tahmin ediyoruz. Bunlardan Devil ve Phoenix'i sayfada görebilirsiniz.



Bu aslında Wander, onun dahil olduğu kabile ve Dormin'in geçmişi hakkındaki ilk ipucu, ancak bu konu hakkında başka bir şey yazmayacağım.

## "Bina gibi şeyler müdürüm afedersin"

Ne demişti, oyunda 16 adet dev var ve biz de bunları sırasıyla bulmaya çalışıyoruz. Monster Hunter: World'e benzetebilirsiniz ancak farklılıklar bir tarafa, Shadow of the Colossus bu formülü taklit edilemeyecek derecede ustalıkla paketlemiş bir yapım. Her devin kendi bülgesi var ve bazıları 60 metre boyundayken bazıları "dev" bile sayılmaz, kamyon ebadından halice.

İlk devimiz olan Valus'u Agro'dan inip bir platform oyununu hatırlatan mekaniklerle tırmandığımız bir yaylada buluyoruz. Kendisi 30 metre yüksekliğinde, birden çok hayvan ile insanın birleşimini andıran, taş, kürk ve zırhtan oluşmuş bir Colossus ve size doğru gelmeye başladığında bir an donakalmamanız isten bile değil. Neysse ki tonlarca ağırlığındaki gövdesini güçlükle hareket ettirebiliyor ve kaçmak konusunda zorlanacağınızı sanıyorum. Peki, elimizde küçi kırık bir kılıçla bu varlığa nasıl çentik atacağız?

Burada oyuncunun en önemli mekaniği devreye giriyor, bir zaafını aramak. Her varlığın küçük ve büyük olmak üzere taşıdığı bazı gizemli "mühürler" var. Bunların ne olduğuna sonradan kafa yoracaksınız ancak şu aşamada mühürler devlerin zayıf noktalarını oluşturuyor. Valus'u ele alalım, kılıcınızı kendisine doğru tuttuğumuzda işliğin yoğunlaştığı nokta devin zayıf bölgelerini ele verecektir. Buna göre öncelikle kendisinin sol bacağına bakıyor ve anlıyoruz ki, orada tüyle kaplı, tırmanmaya uygun ve zırhtan yoksun bir kısım var. Buraya tutunup kılıcımızla iki kez hamle yaptığımızda Valus sendeliyor ve yere düşüyor, bu da başının arkası kışkırdaki büyük mühre ulaşmak için bize tırmanma fırsatı veriyor. Tırmandığımızda da kılıcımızı kullanarak kendisine son darbeyi vuruyoruz.

Ne kadar kolay değil mi? Valus söz konusu olduğunda gerçekten öyle, bir de bu yeni



oyunda Colossus'lar bizi eskisine göre çok daha az sarsıyor gibi geldi bana. Diğer tarafından Wander'in kaslarının da belli bir gücü var, bu da şu demek: Devlerin postlarında sonsuza dek asılı duramıyor ve gücünüz tükendiğinde 30 metreden yere çakılıyorsunuz. Haliyle, gücünüz tükenmeden tırmanıp işinizi bitirmeye bakın, başlarında hızlı olmaya alışmanız sizi çok daha çevik devler ile karşılaşığınızda daha dişli bir rakip haline getirecektir.

İleride karşılaşacağınız rakipler de farklı farklı. Daha önce de bahsettiğim gibi, kimisi dev bile sayılmaz. Ancak her birisinin farklı bir alt edilme metodu ve farklı farklı kendisini savunma yolları var, bu da siz oyuncunun sonuna kadar zinde tutmaya yeteceğin kadar varyasyon barındırıyor. Diğer taraftan ben halen keşke bu devlerin hikayeleri üzerine de biraz kafa yorulsayıdı diye düşünüyorum.

## Ne kadar yeni?

Shadow of the Colossus, oyunu daha önce PS3'e port eden Bluepoint Games tarafından geliştirilmiş ve direksiyonda serinin yaratıcısı Fumito Ueda yok. Neysse ki oyun pratikte daha önce defalarca oynadığımız eski Shadow of the Colossus ile aynı ve ne yaratıklar, ne de hikayeye dair yeni içeriklere sahip değil. Diğer taraftan oyuncunun tüm görsel öğeleri adeta yeni baştan yapılmış ve geldiğimiz noktada oyun herkes tarafından "çok güzel" olarak kabul edilebilecek grafiklere sahip. Agro'nun ve Wander'in "platform" mekanikleri ise halen biraz çağıştırmaktadır. Yine turbeler ve haritada bulabileceğimiz sekiz farklı meyve ağacından (birinin çok sakat!) canımızı doldurabiliyor ve her bir devi indirdiğimizde, bir sonraki için biraz daha güç toplamış oluyoruz. Birkaç devde bir Wander'ın görüntüsünde de ufak tefek değişiklikler oluyor aslında, hani derler ya "savaş yorgunu", işte öyle. Eski oyuncuları bir defa bitirdikten sonra açıldığımız Hard zorluk seviyesi bu defa oyuncunun başından itibaren açık ve ilave olarak bir de "Easy" seviyesi eklenmiştir. Zorluklar arasındaki en büyük fark da devlerin zayıf noktalarına vurdugunuz darbelerin etkilerinin azalıyor, yüksekten düşmenizin etkisinin ise artıyor.



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Tahminimce Valus ve Quadratus'u aradan çıkartmış olursunuz. Bu dakikadan sonra da kimse gamepadi elinizden alamaz.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun hayli sürükleyici olduğundan, pek çoğu oyunu bitirmiş olacağını düşünüyorum. Time Attack denemek istemeyenler biriktirdikleri güzel anılar ile uzaklaştı bile.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Shadow of the Colossus bu kadar uzun soluklu deneyim edilebilecek bir yapılmadı. Oyun çoktan biter, arkadaş sohbetleri başlar.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 At tepesinde Colossus'ları bulmaya çalışıyoruz.
- %40 Colossus'ların zayıf noktalarını bulup alt ediyoruz.
- %10 Ara sahneler ile hikayeye ortak oluyoruz.



## ARTI

- + Muhteşem görsellik, muhteşem sanat yönetimi
- + Remake dediğin böyle olur dedirtecek seviyede bir özen
- + Daha önce oynasınız bile sıkmayan mekanikler
- + Naif, mütevazı, arkaplanda ilerleyen bir hikaye

## EKSI

- Eskiden sıkılanlar yine sıkılabilir.
- Platform fiziklerinde halen sıkıntılar var.

## SON KARAR

Shadow of the Colossus senelerdir görmeseni bile muhabbetin her seferinde kaldığı yerden devam ettiği eski bir arkadaş gibi. "Oyun nasıl yenilenir?" kısmına yaptığı katkı da okullarda ders olarak anlatılabilcek düzeyde. Kalbiniz isındıysa, koşa koşa satın alın.



**Quadratus oyunda sizi ciddi manada zorlayan ilk colossus olacak.**

olması. Aynı zamanda artık istediğimiz zaman oyunu kaydedebiliyoruz.

Tüm grafikler elden geçmiş PlayStation 4 Pro için de bazı optimizasyonlar yapılmış. Normal PS4'lerde 1080p çözünürlük ve 30fps ile çalışan yapım, PS4 Pro'da 4K'ya upscale edilmiş 1440p / 30fps veya 1080p / 60fps seçeneklerine sahip. Bu ayarların tamamında da performansa en ufak bir azalma olmuyor. Ve tabii, fotoğraf modu. Tipki Horizon: Zero Dawn'da olduğu gibi Shadow of the Colossus'un da bir fotoğraf modu var. Bazılarını bu sayfada görebileceğiniz muhteşem manzaraların tadını çıkartmaktan oyun oynamayabilirsiniz, benden söylemesi.

### Hala başında tutabiliyor mu?

Bu 12 sene önce de en fazla sorulan sorulardan biriydi. Neticede alt ettiğimiz her devin ardından tapınağa dönüş ve hemen ardından da yeniden ava çıkış söz konusu, devlerin sayısı da az değil. Diğer taraftan işin sadece "av" yönüne odaklanmak oyunun o mütevazı ama özenli hikayesine büyük haksızlık olacaktır. Mono'nun hayatı dönüp dönmeyeceği, Dormin'in ne olduğunu yavaşça açığa çıkması, oyunun başında bize kısaca hikayeyi

anlatan Lord Emon'ın arz-ı endam etmesi gibi ufak ama önemli detaylar sayesinde hikayenin "az konuşmalı" olmasının eksikliğini hissetmiyorsunuz. Devlerin hem görüntü hem de karakterlerine gösterilen özen de oyunun "saha" kısmını canlı tutuyor.

Yerimiz azalırken The Last Guardian'da üzerinde durduğum şeyi söylemek, biraz da oyunun Remake versiyonunun durumu hakkında bir iki kelam etmek istiyorum. Shadow of the Colossus, sürekli kendisini tekrarlayan, bitirdikten üç hafta sonra ana karakterin adını bile hatırlamadığınız bir Ubisoft veya EA oyunu değil. İz bırakın, kalbinizi çalan, kendisini hatırlatan, tipki üzerinde senelere konuşulan edebi eserler gibi, ağırlığa sahip bir yapım. Daha önce denemediyseniz kesinlikle denemeniz, deneyip begenmediyseniz bile bir göz atmanız gerekligine inanıyorum.

Bir cümle de Bluepoint Games'e. Ortalığın Remastered ile alakası olmayan portlar ve Remake ile alakası olmayan yapımlarla dolu olduğu şu günlerde, en az Nathan Drake Collection kadar muhteşem bir iş çıkarttıkları, eski bir dostu tadını hiç kaçırmadan bizlere ulaştırıbilecekleri için tebrik ederim. Şimdi sıra ICO'da, haydi görevim siz! ◆ **Kürşat Zaman**

**Oyunun fotoğraf moduna gereken özeni gösterelim lütfen!**





**Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Hayatta Kalma, Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web [www.konami.com/mg/survive](http://www.konami.com/mg/survive) Dijital Dağıtıcı Playstore**

# Metal Gear Survive

Hideo Kojima ve Snake olmadan yeni bir Metal Gear oyunu olabilir mi?  
Metal Gear Survive ağır bir yükün altında cılız bacaklarla ayakta durmaya çalışıyor.

**M**etal Gear Survive'a şüpheyelik yaklaşımım. Sonuçta Kojima'nın ellerinden doğan seri ilk defa bu isim olmadan geliştiriliyordu. Konami'den uçup Sony saflarına geçen Kojima'nın kesesinin içerisinde daha çok hikaye var fakat Metal Gear için artık hiçbir şey yapamayacak.

Konami de bunun farkında olduğundan ana senaryoya odaklanmamış bir oyunla yeniden pazar giriş yaptı. Derinlemesine bir hikaye olmadan, sadece Metal Gear dünyasını gezebileceğimiz bir oyunla karşı karşıyayız. Eh, fena halde sınıfta kaldığını da belirtmek gerek. Metal Gear Survive, Ground Zeroes ve The Phantom Pain arasındaki dönemde geçiyor. Bu dönemdeki hiçbir ana hikayeyi ya da karakteri konu alımyor. Mother Base'in düşüşünün ardından açılan portalı araştırmak amacıyla, alternatif dünyaya geçen bir askerin rolünü üstleniyoruz. Hal böyle olunca, Solid Snake ile falan bir alakanızın olmadığını anlamış olmanız gerek.

Sadece basit bir askeriz, o kadar.

## Bir garip Metal Gear

Alternatif dünya ise bizim dünyamıza oldukça benzeyen fakat Wanderers adı verilen beyinsiz zombilerle dolu bir yer. Amacımız bu alternatif gerçekliği keşfetip geri dönebilmek. Bunu da yapabilmek için çevredekı tüm kaynakları düzgün bir biçimde kullanıp hayatta kalmaya çalışmak.

Son dönemlerde hayatı kalma (Survival) oyunlarının popülerliği bir hayli arttı. Soğuk havada hayatı kal, sıcak havada hayatı kal, adada hayatı kal, uzayda hayatı kal derken işler çıkışından çıktı. Bir kısmı gayet keyifli olsa da MGS bu kategoriye pek giremiyor. Oyunun ilk birkaç saatini zaten oyunu anlamalla geçiriyorsunuz. Arka planda bir hikaye var, evet. Onu takip etmeye çalışırken pek detaylı geliştirme menülerinin içinde kayboluyorsunuz. Daha önceden The Phantom Pain oynadıysanız pek sıkıntı çekmeyeceksiniz çünkü oyun aynı mekanikleri kullanıyor. Sadece üzerine onlarca ekipman, eşya geliştirme, kaynak toplama özelliği eklenmiş.

Bu mekanikleri çözdükten sonra karargâhınızı güçlendirmeniz şart. Çevrede bulabileceğiniz kaynakları iyi kullanmanız gereklidir. Çünkü yakınlarda öldürdüğünüz bir koyun, birkaç dakika sonra yeniden bölgede gözüküyor ya da odun için kestiğin ağaç yeniden yeşeriyor. Oyunun temelinde sınırlı kaynaklarla hayatı kalma iddiası varken neden kaynaklar sonsuzluğa uzanıyor bilemiyorum.

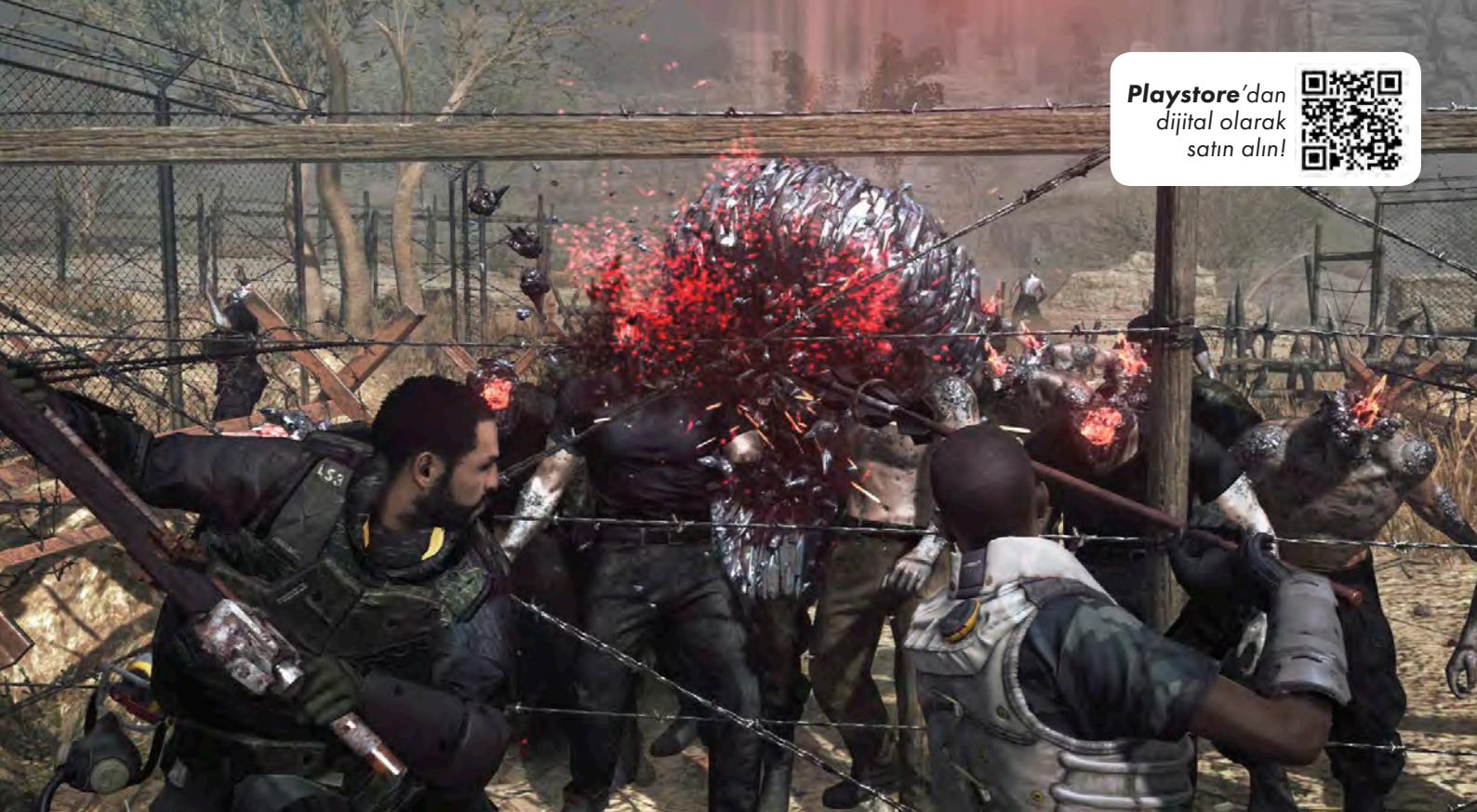
Metal Gear Survive'a geri dönelim. Etraftaki onlarca kaynağı toplayıp karargâhınıza getirip bir sürü ekipman yapabiliyorsunuz. Atesli silahlar ilk başta kolayca ulaşabileceğiniz ekipmanlar değil. Borudan bozma uzun mızrağınız oyunun başında en kıymetli hazineniz oluyor. Zaten oyunun ortalarına kadar bu silaha o kadar alışıyorsunuz ki ateşli silahlara geçmek istemiyorsunuz. Bu silahlar pek bir gürültülü oluyor zaten.

Gürültü demişken, oyunun gizlilik unsurları da sınıfta kalıyor. Metal Gear serisi gizlilik konusunda devrim niteliğinde özelliklere sahipti. Birçok oyun Metal Gear'ın açtığı yoldan ilerlemiştir. Survive ise gizlilik hususunu oyuna yedirmiştir olsa da bu ögeden pek fazla faydalanyamıyor. Mesela Wanderers adı verilen zombi kılıklı garip yarıatkılara yaklaşırken bu özelliği kullanabiliyorsunuz fakat birini öldürdüğünüzde ortalığı galeyana getirdiği için gizliliğin hiçbir önemi kalmiyor. Birisinin arkasından yaklaşırken diğerinin sizi alakasız bir açıdan görmesinden bahsetmiyorum bile.

## Teker teker gelin

Üzerine üzerinize gelen Wanderers zibidilerinden kurtulmak için iki seçenekiniz var. Ya savaşacaksınız ya da kaçacaksınız. Kaçmak mantıklı bir eylem değil çünkü oyundaki açlık ve susuzluk barı çok hızlı tükeniyor. Yapacağınız





her koşma, sıçrama eylemi dayanıklılık kısmını etkiliyor. Bu da haliyle susuzluk çekmenize ve karakterin görüş açısından engellenmesine neden oluyor.

Savaşmayı seçerseniz ortaya eğlenceli durumlar çıkması olası. Çünkü yanınızda ufak çitlerden tutun da devasa kulelere kadar birçok ekipmanı taşıyabiliyorsunuz. Anlayacağınız bu devasa harita sizin oyun alanınız. Topladığınız kaynaklar ve geliştirdiğiniz ekipman seçenekleriyle, çayırda gezen zombileri avlamak için devasa bir kule peydahlayabiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen kısımlarında bu basit çit ve kulelerden, taretlere ve devasa robotlara terfi etmeniz mümkün.

En basit savunma örneği ise yoktan var ettiğiniz metal çitinizin arkasına geçip uzun mızrağınızla zombileri dörtüklemek. Yapay zeka biraz akılsız olduğu için etrafı Ayder Yaylası kadar geniş ve boş olan çitin kenarlarından geçmek yerine tellerine yapışıp kalyor. Oyunun başında size sorun oluşturacağınızı düşündüğünüz zombileri avlamak ise keklik avına dönüşüyor. Keşke yapay zekaya biraz daha hasır neşir olsalarım. Hikaye açısından beni yakalayamasa da bu savaşma ve savunma mekanikleri oyuna renk katmış diyebilirim. Yine de ilk birkaç saatin ardından her hayatı kalma oyununun baş sorunlarından biri olan kısrı döngüye giriysiniz. Kaynak topla ekipman yap, yaptığı ekipman ile tehlikeli bir yere gir. Oradan topladığın daha iyi kaynakları karargahına getirip daha iyi ekipman yap şeklinde devam eden döngüyü kıracak bir olay ne yazık ki yaşanmıyor. Bu noktadan sonra Metal Gear Survive'ı çok oyunculu olarak deneyimlemeniz gerekiyor. Ana hikaye modundaki karakterinizi alıp

sonsuz akınlar yapan zombilere karşı dört kişilik takımıza mücadele verebiliyorsunuz. Ayrıca Co-Op seçeneğiyle oyun içerisindeki görevleri arkadaşlarınızla bitirme şansınız da var. Can sıkıcı nokta ise Co-Op kısmında bayağı uzun bir süre beklemeniz gerekiyor. Oyuncular, anladığım kadarıyla daha çok savunma modundan zevk aldığı için Co-Op moduna pek yanaşmıyor. Eğer oyunu oynayan arkadaşlarınız varsa, durum farklı tabii ki.

### Neden böyle?

Genel bir toplantlama ile Metal Gear Survive'ı özetlemek gerekirse, beklenenlerin çok altında bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Metal Gear serisinden ayrılan Kojima'nın ardından hikayeyi devam ettirmeye çekindikleri açıkça ortada. Bu sebeple aynı dünyada geçen fakat ana senaryoya pek etkisi bulunmayacak bir ara oyun çıkartmaları da bir açıdan mantıklı. Yine de hayatı kalma türüne pek de iyi yansıtamıyor. Açıklı ve susuzluk oyunun en büyük sorunu. Bir yerden bir yere giderken çok hızlı bir şekilde acıkıp susuyorsunuz. Karargahını geliştirmekle mi uğraşayım, yeni ekipman mı yapayım yoksa çok hızlı bir şekilde düşen susuzluğumu gidermek için mi yaşayayım pek anladım. Oyunda ayrıca ilk başlarda çok etkisi bulunmayan fakat yoğun bir sis ve toz fırtınası altında olan bölgeye girdiğimizde hızlıca düşmeye başlayan oksijen seviyesi var. Bölgeye girdiğiniz anda oksijen seviyesi altı delinmiş kantin bardağından sızan çay gibi boşalmaya başlıyor. Toz fırtınasının yaşadığı bölgeye girmek için bir oksijen maskesi yapmanız gerekiyor. Yahu madem sadece orası için geçerli olacak, neden oyunun başından beri çok önemlimiş gibi gösteriyorsun?

Anladığım bir diğer nokta ise Konami'nin oyunun içeresine ödeme sistemi yerleştirmesi olması. Yeni bir karakterle oynamak istediği nizle gerçek parayla karakter yuvası almanız ya da ana karakterinizi tamamen silip yeniden başlamanız gerekiyor. Ayrıca Survivor Coin adı verilen gerçek parayla satın alınabilecek birimle, karakterinizi dilediğiniz özelliğini yükseltebiliyorsunuz. Oyunun kaderini değiştirecek dokunuşlar yapmıyorsunuz ama Metal Gear'in kalitesini düşüren bir özellik olduğunu kabul etmek gerekiyor.

Metal Gear Survive şu haliyle oyuncuya sıkacak özelliklere sahip. Belki ilerleyen dönemlerde çicablecek ek paket ya da güncellemelerle oyun canlı tutulabilir. Fragmanlarda gösterilen karargah kurmalı, hayatı kalmalı özellikler yalan değil ama sınıfta kalmış.

Hayatta kalma türüne yakışacak bir oyun olması gerekirken yetersiz yapay zeka, sıkıcı hikaye ve minik firma çakallıkları yüzünden Metal Gear Survive'ı beğenmedim. Yine de akıcı dövüş mekanikleri ve Tower Defense tadtındaki ufak görevleriyle bazı noktalarda beni yakalamayı başardı. Birkaç saatin ardından yine kaynak toplayıp aynı şeyleri yapmaya başlayınca da Metal Gear Survive'in eğlencesi benim için tamamen bitti. ◆ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli dövüş mekanikleri,  
detaylı craft sistemi

**EKSİ** Oyun için minik ödeme çakallıkları,  
bayat hikaye, yetersiz hayatı kalma mekanikleri, zorlayıcı olmayan yapay zeka



**Yapım** EA Canada **Dağıtım** EA Sports **Tür Spor Platform** PS4, XONE **Web** [www.ea.com/games/ufc/ufc-3](http://www.ea.com/games/ufc/ufc-3) **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

# EA Sports UFC 3 ◊

MMA tarihinin en iyisi olmak ister misiniz?

**S**por dünyasında ilginç bir dönemden geçiyor. Biraz teknolojik gelişmeler, biraz dönen paranın büyümesi, biraz da sosyal medya yüzünden haberlerin köprürtülmlesiyle birlikte hemen hemen her spor dalında bir "GOAT" tartışması görmek mümkün. Tarihin en iyisi kim? Futbolda Messi ve Ronaldo'yu aynı anda izliyoruz, basketbolda LeBron var, teniste Federer. MMA ise hem bu senaryonun içinde diyeBILECEĞİMİZ, hem de 25 yıllık daha genç bir spor olduğu için her yeni gelenin iddialı olduğu bir organizasyon. Gracie mi, Couture mü, Silva mı, McGregor mı? Bu soruya objektif bir cevap vermek gerçek hayatı hiçbir zaman mümkün olmayacak. Oyun dünyasında ise hep hikayeler bunun üzerinden kurulacak.

## Ne kadar yeni?

EA Sports UFC serisi konusunda algının değişmesi gereken temel bir nokta var: Bu bir "devam oyunu" değil. Oyunun adında yıl yerine numara var diye yeni GTA oyunu gelmişçesine bir beklentide olmayın. FIFA mantığında düşünmek lazım, bir öncekiyle

aynı temelin üstüne kurulan ve ciddi miktarda elden geçirilen bir oyun UFC 3. Diğer serilere göre avantajıysa her yıl değil, iki yılda bir yeni oyun çıkarmaları ki spor oyunlarının raf ömrü net bir şekilde bir yıldan fazla. Bu iki yıllık periyot hem yeni oyunun artık taze bir şeylere ihtiyacımız olduğu anda gelmesini sağlıyor, hem bir önceki oyunun fiyatı düşmüş olduğundan gelen yeni oyuncuların da ilgisini çekiliyor. Bir taraftan da geliştiricilere elle tutulur değişiklikler için fırsat sağlıyor. Beş yıl sonra "yeni özellik" diye karşımıza çıkması için kaldırılan parçaları yok oyunun. UFC serisiyle ilgili kirmamız gereken bir başka algı da bunun bir dövüş oyunu olduğu. Street Fighter-vari bir beklen�� içindeyseñiz hayal kırıklığına uğrayacaksınız demektir. Konudan az çok haberdar, dışarıdan bakan, Conor McGregor kimdir bilen arkadaşlarınızla vakit geçirmeniz için Knockout Mode var ama genel olarak serinin hedef kitlesi MMA takipçileri. Oyundaki dövüşü sayıları UFC 2'yle hemen hemen aynı. Aslında kadroda olacak birçok sporcunun rakip şirket Bellator'a geçme-

siyle birlikte bu durum olmuşmuş. Geçen yıl içinde UFC'de ilk maçına çıkan Gökhan Saki maalesef oyunda yer almıyor ancak her ne kadar İsviçre'yi temsil ediyor olsa da Volkan Özdemir oynanabilir karakterler arasında ve sıkletinde ayakta dövüşü en iyilerden.

## Kimler varmış kimler...

Kadrodan bahsetmeye başladığımız anda sormaya başladığınız soruları duyar gibiyim: Oyundaki en iyi dövüşü kim? Conor McGregor 99 mu? Volkan'ın "overall"'u kaç? Bu sorulara verecek net bir cevabım yok ve bu mükemmel bir haber: Overall kavramı oyundan kaldırılmış durumda. MMA, yapısı gereği tek yönlü sporcuların tepeye çıkabildiği bir spor. UFC'de ana akım medyada en çok yer alan iki yıldızı ele alalım: Conor McGregor ve Ronda Rousey. Conor ayakta zirvede ama yerde yakalandığında pes ettirildi, Rousey ise müthiş judosuyla superstar olup iyi bir boksörle karşı karşıya geldiğinde nakavt oldu. Eski oyunlarda bu gibi isimlerin puanı yüksek olmak zorundaydı ve overall hesabı yüzünden Rousey'nin ciddi alay konusu olan boks



yeteneği balon gibi şişirilmişti. UFC 3'te bu sorun ortadan kaldırılmış. Artık her sporcunun dört temel kategoride puanı var: Ayakta dövüş, yer dövüşü olarak çevirebileceğimiz grappling, stamina ve sağlık. Rousey yer dövüşünde kadınların en iyisi, ayaktaysa sıkletin dibinde. McGregor keza, iş kickboxsa gelince Bruce Lee'den bile üstün ama yere indirebilirseniz hemen hemen herkesten dezavantajlı. Bruce Lee ile oynayabiliyorsunuz bu arada, evet. Normal şartlarda satın almanız gereken bir karakter ama serinin ilk iki oyunundan birine sahip olduysanız Bruce Lee ödül olarak açılıveriyor. Bir önceki oyuncunun kadrosuna bulunan Mike Tyson ise şimdilik yeni oyunda yok. MMA oyunduda boksörün işi ne diye sorsanız boks sevdalısı olup Tyson sayesinde UFC oynamaya başlayan birçok arkadaşım olduğunu söyleyebilirim. Sırf oyun serisine değil, spora da yeni taraftarlar kazandırabilecek bir fırsat.

Oyunu yapan EA Canada, tadı damağımızda kalan Fight Night serisinin de yapımcısıydı, boks konusunda tecrübeçiler. Her yeni UFC oyunduda da bu tecrübeyi biraz daha fazla kullanma şansı yakalıyorlar gibi. Zamanında THQ'nun yaptığı UFC Undisputed oyunları vardı, motoru ve kontrol şeması açısından yine aynı şirketin WWE serilerinden yamanmıştı. EA Sports'un ilk oyunu da eski oyuncuları kaçırmamak adına o seriyle benzerlikler taşıyordu ama önce yer dövüşü, ardından da ayakta dövüş o kafadan tamamen uzaklaştırıldı. Tuş karıştırmak suretiyle maç kazanmanız imkansızı yakın UFC 3'te. Sağ analog kolu etkili kullanmalısınız yumruk almamak için. Bir önceki oyunda tek tuşla gelen yumruktan kaçın kontra pozisyonu bulabiliyorunuz örneğin, o sistem tamamen kaldırılmış. Keza gelen yumruk salvosuna karşılık kapanıp başınızı korumaya çalışsanız bile gardınız düşüyor bir yerden sonra. Kaçmak veya pozisyon değiştirmek zorundasınız. Bu konuda tek sıkıntı, bir önceki oyuna alıştıysanız adapte olmakta biraz zorlanacaksınız. İki-üç saat kadar sürebilen bir alışma süreci var ama öğrenme

eğrisinin sert kısmı geride kalınca istediğiniz her şeyi kafese yansıtıyorsunuz.

Vücudu gelen darbelerin etkisini stamina barınıza net olarak görüyorsunuz. İlk raunta karın boşluğunuza gereğinden fazla darbe alırsanız son raunda çıkacak enerjiniz bile kalmıyor. Bacaklarınıza aldiğiniz darbeler ise raunt arasına kadar iyileşmiyor ve beş dakikayı sendeleyerek çıkarmak zorunda kalıyorsunuz. Tabii rakibiniz bu lowkicklere karşılık vermeyi başarrsa bu kez aynı sıkıntı siz yaşıyorsunuz. Risk ve ödül mantığı gayet iyi kurulmuş anlayacağınız. Bence hatalı olan tek taraf staminanız azaldıkça nakavt yumruğu bulma ihtimalinizin de azalması. Kabul edilebilir ama MMA tarihinin en efsane maçları çaresizce sallanan ve isabet eden bir yumruk üzerinden anlatılır, o ihtimal UFC 3'te çok az.

#### Kariyer modu üzerine...

Oyunun kariyer modunun bu yıldı ana odağı kendinizi pazarlamak. Hayır, öyle değil, beyler yanlış anlamayın... Maçlarınızı kazanın da eğer reklamınızı yapamazsanız beklediğiniz o büyük kontrat gelmiyor. Kariyer çizginizi Conor McGregor'in izinden kuruyorsunuz yanı, bazen rakibinizi trollemek boks antrenmanı yapmaktan daha önemli olabi-

liyor. Kariyer modunun tamamını menülerde geçirdiğinizi hissediyorsunuz belki ama UFC 2'de tekrar tekrar yaptığınız ve bir yerden sonra sıkılıp kaptığınız antrenmanlar artık yok. Rakibinizin dövüş stilini öğrenmek için yaptığınız sparringler var sadece, aynı kampa yer aldığınız bir arkadaşınız rakibinizi taklit ediyor. Tipki gerçek hayatı gibi. Tarihin en iyisi olma yolunda çeşitli hedefleriniz var, belli sayıda maça çıktı, belli bir galibiyet serisi yaratmanız, bir yandan da çok fazla taraftar ve takipçiye sahip olmanız lazım. Neyse ki bu hedeflerin peşinden koşmak hiç sıkılmıyor.

Diğer ana modumuz ise Ultimate Team. Her EA oyununda olan bu mod UFC'de de yerini almış. İsim uygun ama bu bir takım sporu değil, olmuyor, olmuyor. Dört farklı sıklette sporcuların kartlarıyla takımı oluşturuyor ve yine paketlerden çıkanlarla dövüşünüzü çeşitli yumruklar, tekmeleler, teknikler ekliyorsunuz. Yani bireysel bir sporun Ultimate Team'i ancak bu kadar olurdu sanırım ama yeterli değil. Sadece sizin microtransactionlar konusunda rahat olsun. UFC 3'ün betası tam da SW Battlefront 2 fiyaskosuna denk gelmişti ve tepki almıştı ama mikro-alışveriş sadece Ultimate Team modunda var, o da önceki oyunlardan farklı değil. Zaten kariyer modunu daha çok oynayacaksınız ve o modda yalnızca oyun içi parayı harcıyoruz.

Oyunun başından sonuna konsept tarihin en iyisi olmak. UFC 3, MMA oyunları konusunda bu unvanı hak ediyor ama zaten rakip olmayı deneyen bile yok. Muhtemelen 2020'de gelecek olan bir sonraki oyunun çok daha farklı bir adım atması gerecek tekrara düşmemek için ama iki yıl daha MMA açığınızı gönül rahatlığıyla UFC 3'le kapatabilirsiniz.

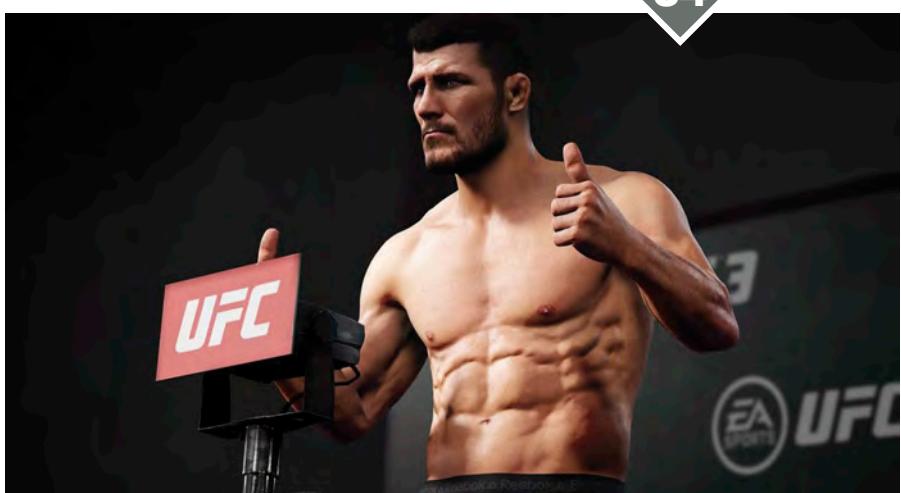
◆ **İzge Can Günal**

#### KARAR

**ARTI** Yenilenmiş kontroller, başarılı grafikler

**EKSİ** Ultimate Team modu bir kez daha çok zorlama duruyor

84



# Dragon Ball FighterZ

3D'den 2.5D'ye geçsek de, sonunda yine ölen Yamcha'dır...

**A**rtık her sene yeni bir Dragon Ball oyununa alıştık. Peş peşe çıkan Xenoverse'lerden sonra anime serisine çok benzeyen karakterleri görünce FighterZ'de bir şeylerin değişeceğine de ikna olduk. Hikaye dilimi olarak FighterZ bizleri Dragon Ball Super'a götürüyor. Yani yayınlanan son seriyi (kalbimizdesin Bulma - Tsuru Hiromi) izleyenler hem ucundan hikaye hem de karakterlere asına olacaktır. Benim gibi Super serisini izlemeyenlerin, Firavun kılıklı eleman (Beerus'muş adı) gibi yeni karakterleri görünce birene danışmalarında fayda var.

Öncelikle oyun da olsa hikayenin Dragon Ball'un yaratıcısı Akira Toriyama'nın gözterminde şekillendirdiğini belirtmekte fayda var. Oyunla özel Android 21 adında yeni bir karakter yaratılmıştır. Bu, Goku'nun küçüklüğünden beri ara sıra karşısına çıkan, Red Ribbon Army tarafından yapılmış bir androiddir. Android 21 yanında ilk iş olarak ianidik bir yüz olan Android 16'yı tamir eder ve Namek gezeğinden kalma ejder toplarını kullanarak Frieza, Cell, Ginyu Force ve Nappa (Frieza, Cell anılarım da Nappa niyeysse) gibi ikonik düşmanları yeniden diriltilir. Fakat daha bitmedi! Dalga

makinesi adını verdikleri makine ile dünyanın en güçlü savaşçılarının güçlerini ve ruhlarını mühürlerler. Dalga makinesi ile beraber ruhların barındığı bir sistem de geliştirirler ve işte tam burada bizler devreye girecek, sistemde bulunan bir ruh olarak serinin kahramanlarının vücuduna girecek ve onları dövüştürerek güçlerini geri kazanmalarına yardım edip Android 21'i durduracağız. Seçilen senaryoya göre bu kahramanlar da Goku, Frieza veya Android 18.

Dragon Ball FighterZ de tipki Xenoverse oyunları gibi online bir lobi kullanıyor. Bulunduğunuz coğrafi konuma göre atanın 64 karakterin girdiği bu lobi, bir nevi ana menümüz. Burada oluşturacağınız chibi karakterinizi yönlendirerek hikaye moduna, offline dövüşlere, çeşitli marketlere, antrenman ve online dövüşlere katılabilirsiniz. Offline dövüşler her zamanki gibi çok zevkli. Ayrıca bu oyunu oynayabilmeniz için oyun geçmişi olmasına dahi gerek yok. Neden mi? Çünkü kontroller çok basit. Mortal Kombat'taki gibi tuş kombinasyonlarının aksine bir iki tuşa basarak dövüşülerin klasik hareketlerini sergileyebilmeniz mümkün. Öyle ki, ilk oynayışında Yamcha'nın liderliğinde kurduğum ekip ile rastgele tuşlara basarak bir Dragon Ball müdafimi olan kardeşim Kerem'i neredeyse yeniyordum. Fakat kozmos kanunları gereğince Yamcha yeniden ölmek zorundaydı. Anlayacağınız üzere, diğer dövüş oyunlarının aksine Dragon Ball oldukça rahat ve eğlenceli. Online dövüşler elbette daha zorlu. Teknik açıdan herhangi bir sıkıntı çekmesem de çok

dayak yedim çok!

En büyük yeniliği en sona sakladım. FighterZ ile birlikte 3D'yi terk edip 2.5D'ye geçmiş bulunmaktayız. Marvel vs. Capcom serilerinden hatırlayacağınız üçe üç dövüşler ile grafikler daha çok anime izliyormuşsunuz gibi bir his veriyor. Belki artık 3D olarak bütün arenada gezinmemiyoruz ama hem karakterler asıllarına daha çok benzeyyor hem de efektler ve süper hareketler birebir aynı. Ayrıca maçlar üçe üç olduğu için farklı karakterlerle şahane kombolar gerçekleştirebiliyorsunuz. Goku ile rakibinizi hasat ettikten sonra Yamcha (seviyorum Yamcha'yı ne yapayım yanı?) ile Wolf Fang Fist yaparak son darbeyi indirebilirsiniz. Dragon Ball FighterZ başarılı bir oyun. Xenoverse serisine nazaran biraz küçümseme mevcut olsa da hikayesi ve eğlenceli dövüşleri ile hakkını veriyor. ♦ **Rafet Kaan Moral**

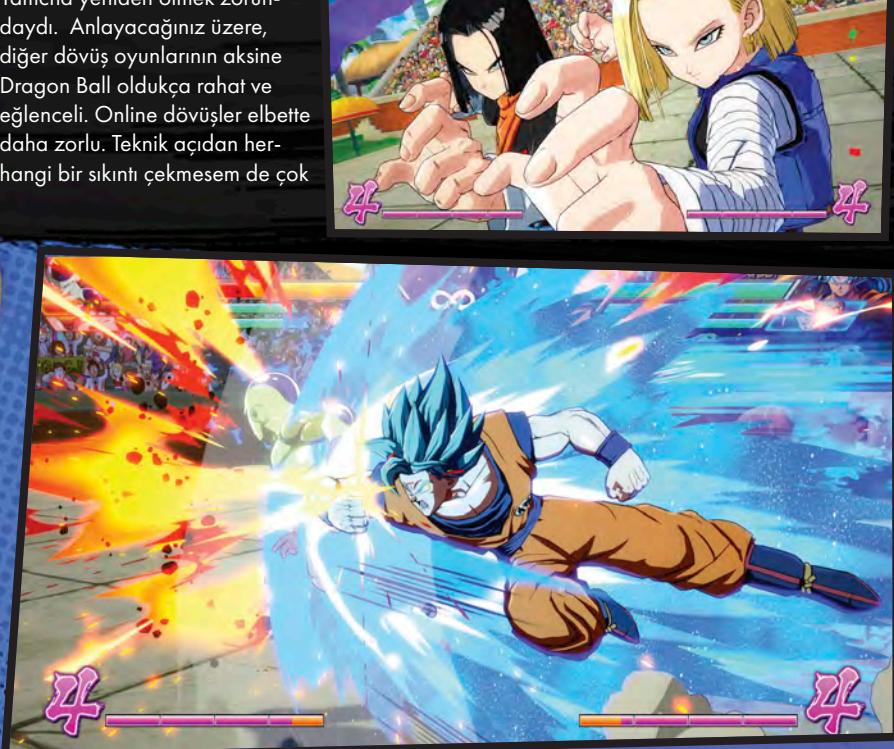
## KARAR

**ARTI** Şahane görseller ve sunum, basit ve eğlenceli kontroller

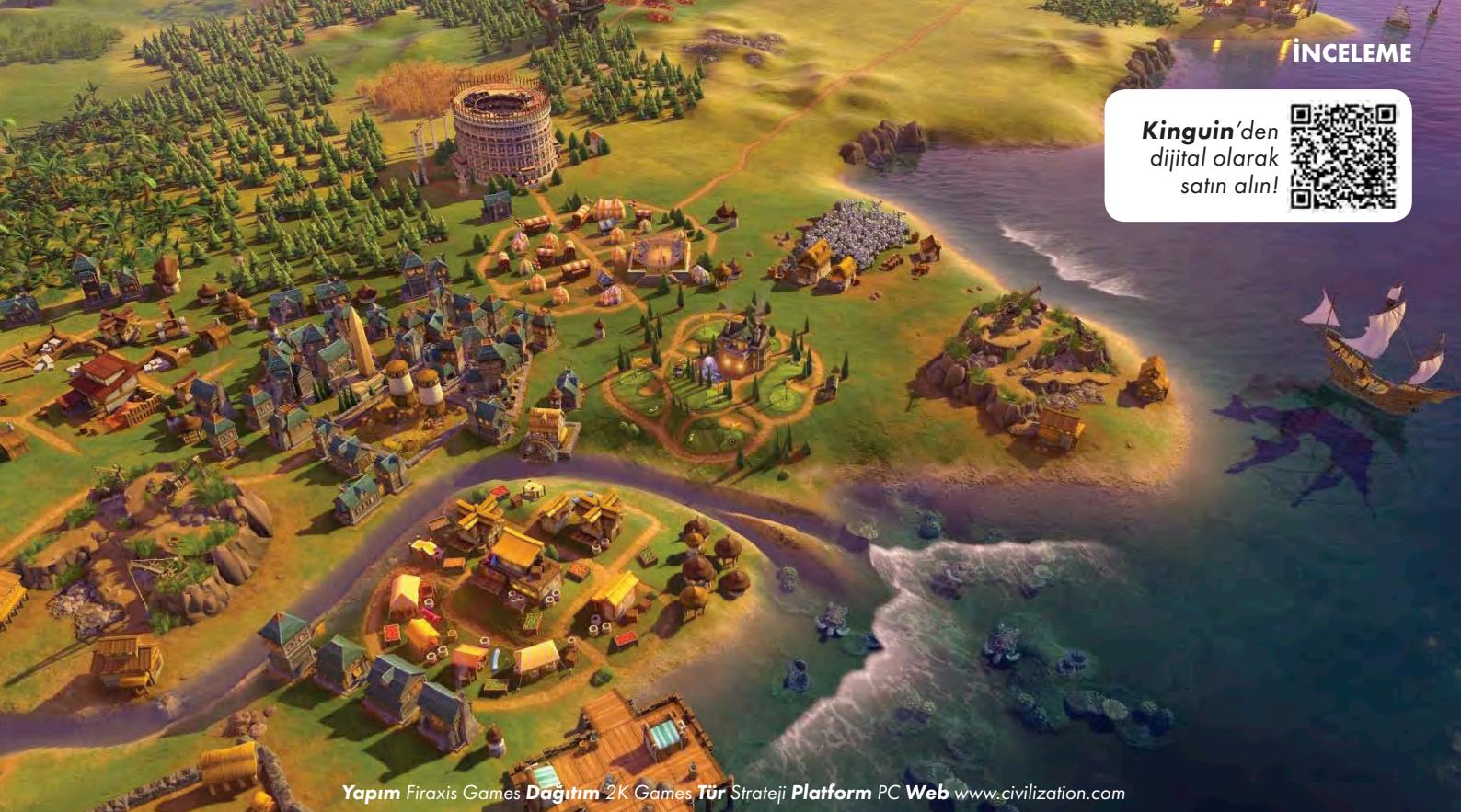
**EKSI** Bir önceki oyuna göre karakter sayısında ciddi bir azalma mevcut

83

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



**Yapım** Firaxis Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** Strateji **Platform** PC Web [www.civilization.com](http://www.civilization.com)

# Civilization VI: Rise and Fall

4X strateji türünün en önemli başlıklarından olan Civilization serisi, altıncı hikayesine muazzam bir eklenti ile devam ediyor.

Eğer konu stratejiyse, 4X oyun bulmuşken yanından geçip gitmek pek mümkün değildir. Nitelikle Civilization da bu türün resmen markasıdır. İlk oyunundan bugüne kadar geçen süre içerisinde milyonları peşinden sürüklemeyi başaran yapımlar, özellikle beşinci oyunun Gods & Kings eklentisi ile muazzam işler başarmıştı. Eh, zaten Firaxis Games'i tanıyan oyuncuların çok iyi bildiği üzere, bu arkadaşların oyunları orijinal oyun piyasaya çıktıktan ortalama bir yıl sonra kıvama geliyor. Benzeri bir durum Civilization VI için de geçerliydi. Aradan geçen uzun sürenin ardından tam anlamıyla optimize olan yapımlı, Rise and Fall eklentisi ile yine kendisini aşmayı başardı.

Yeni eklenti ile birlikte ilk dikkat çeken değişiklik Çağlar olmuş. Çağ deyince aklınıza

"Age of Empires" gibi bir şey gelmesin zira bu oyunda zaten teknolojik ve kültürel gelişmeler zamana yayılmış bir şekilde ilerliyor. Fakat oyun içerisindeki belirli aralıklar, çağlara dönüşmüştür. Her bir çağ geçiş esnasında da yapmamız gereken bazı Great Feat'ler bulunuyor. Bu Feat'leri tamamlayarak Historical Movement kazanıyoruz. Sonuç olarak da "Era Score" olarak belirlenen puan bireşimimize artı alıyoruz. İçerisinde bulunduğumuz dönemi Dark Age ya da Golden Age ile bitirmek gibi bir durum söz konusu. Eğer Golden Age ile bitirirsek, birçok farklı başlık altında bolca bonus kazanıyoruz. Dark Age ile bitirdiğimiz takdirde ise işler temelde biraz kötüye gitse de sadece bu başlığı özel farklı politikalar açılıyor. Dark Age'e özel politikalarla çok iyi işler çıkardığımız zamansa Heroic Age'e ulaşma imkânımız oluyor. Heroic Age'in bonuslarıyla Golden Age'e göre üç kat fazla oluyor diyebiliriz. Bir diğer dikkat çeken gelişmeye şehrılere atanan Loyalty puanı. Artık tüm şehrlerimin kendisine özel bir Loyalty'si bulunuyor. Eğer bu bar gereğinden fazla düşerse, sahip olduğumuz şehir bir anda isyan edip, "Free City" olarak hayatına devam ediyor. "Free City" olarak oyuna dahil olan şehrlerse dilekleri fraksiyon'a katılmayı seçebiliyorlar. Anlayacağınız şehrlerin Loyalty puanları

tüm oyuncunun gidişatını etkileyebilecek bir yapı sunuyor.

Önceki oyunlardan da hatırlayacağınız valiler yine kendilerini gösteriyorlar ama bu sefer büyük bir farkla... Daha evvelden kendileri sadece yapay zekânın kontrol ettiği kimselerdi. Rise and Fall ile durum tamamen değişiklik göstermiş ve artık oyuncunun bizzat hareket ettirebildiği karakterlere dönüşmüştür. Tıpkı "district"lerin çalışma mantığına benzer bir şekilde oyuna eklenen valiler, yedi farklı şekilde karşımıza çıkıyor. Her birinin farklı özelliği olduğu gibi, çalışmaları esnasında şehrلere olan etkileri de giderek artıyor.

Açıkçası Rise and Fall sadece bir DLC'den çok daha öte. Talep ettiği fiyatta değer mi o bambaşka bir konu ama kesinlikle Civilization severlerin alıp oynaması gereken bir yapılmıştır. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Yeni "çağ" mantığı ve oyuna etkili, loyalty mekanığı, valiler ve Emergency sistemleri, yeni eklenen liderler ve uluslar

**EKSİ** 4X strateji yapısına giderek uzaklaşması, yapay zeka sorunlarının sürmesi



**Yapım** Zoink **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.ea.com/games/fe](http://www.ea.com/games/fe)

Fe 

"Bana bir şarkı söyle, yolumuz uzun."

Platform oyunları benim için kısır kadar önemli yapımlar, üzerinde yağşalar bile şikayet etmek aklıma gelmez, o derece. EA Originals desteği ile bizlerle buluşan Fe de işte böyle, içimi istan bir yapım, daha ilk görselinden itibaren.

Fe, bir geyığın kafasına ve küçük bir tilkinin gövdesine sahipmiş gibi gözüklen, sevimli bir yaratık. Bulunduğu ormanda kendi türünde tek olduğundan herkesin şüpheyelik baktığı bir adem. Bu aşırı renkli Kuzey Ormanı'nda ortam gergin, Silent Ones adı verilen ve kökeni bilinmeyen bir kavim tüm orman canlılarını tehdit eder halde ve Fe de boyutları itibarıyla tek başına bu kötülüğe karşı çıkabilecek durumda değil. Arkadaş edinmemiz gerekiyor ve tüm canlıları bize şüpheyelik yaklaşırmış elimizden gelen tek şey birbirimizi boğazlamamızı engelleyecek iletişim yolları bulmaya çalışmak, yani şarkı söylemek! Şarkı

söylemek deyince aklınıza Journey'nin geldiğinin farkındayım ve bu kesinlikle rastlantısal bir durum değil, İsveçli yapımcı firma Zoink bu oyunu yaratırken pek çok yapımından ilham almış. Şarkı söylemek dedik, devam edelim. Bir canlı ile iletişim kurmak için onunla aynı frekansı tutturmak, yani dilini öğrenmek gerekiyor. Bunu da gaza basma şiddetini ayarlar gibi, R2 tuşunu kullanarak yapıyoruz. Aramızdaki bağlantıyı gösteren çubuk ışıldayıp orta noktada buluştuftan sonra da artık iletişim kurabilir hale geliyoruz. Bu iletişim çeşitli sekillerde tezahür ediyor. Bazı canlıları kendi amacımıza uygun şekilde güdebiliyor, bazılarını ise bize yön göstermesi için kullanabiliyoruz. Oyun bize minimum ölçüde yardımcı oluyor ve tipki Journey'de olduğu gibi ne olup bittiğini anlamayı bütünüyle bize bırakıyor.

Evet, bu "aşırı renkli" oyun size daha ilk sani-

yeden tanıdık gelecek bir oynanışa sahip. İlk dikkatinizi çekecek olan şey 2.5D gibi gözüken ancak aslında tam anlayıla 3D hareket imkanı veren grafikler. Oyunun ilk saniyelerine hakim bir mor tonu var ve bu atmosfer zaman ilerledikçe ve biz bölgeden bölgeye geçiş yaptıkça sürekli olarak değişim gösteriyor. Bu arada grafikler son derece güzel gözükmesine rağmen tüm bu renk yoğunluğu gözlerinizi yorabilir, en azından biz üç kişi oynarken hepimiz aynı sorundan mustarip olduğumuzun fark etti.

Fe, toplamda 5-6 saat kadar süren bir oynanışa sahip ve Journey gibi işin sadece keşif tarafına odaklanmıyor. Ormanda çoğulukla kaçmanız ve bazen de alt etmeniz gereken düşmanlar ile karşılaşıyorsunuz ve bu noktada bir şeylerin yolunda gitmemeye başladığını hissediyorsunuz. Oyun daha önce incelediğim Little Nightmares ile aynı sıkıntıyı çekmekte, sürekli bir yerlere gidip bir şeyler çalıp bir yerlere bir şeyler götürdüğümüz bu oynanış kısa sürede "eskiyor" ve keyif vermeme başlıyor.

Fe, EA Originals'in ilk oyunu ve ileride göreceğimiz pek çok güzel indie yapımı düşününce hezecanlanmamak mümkün değil. Eğer platform oyunlarını seviyorsanız denemek isteyeceğinizi ve güzel vakit geçireceğinizi düşünüyorum.

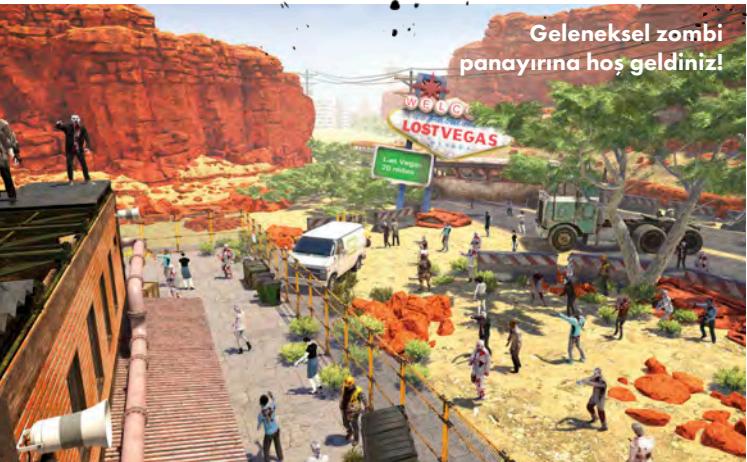
#### ◆ Kürsat Zaman

### KARAR

**ARTI** Muhteşem renk paleti, yenilikçi iletişim modeli ve diğer güzel fikirler

**EKSİ** Hikaye bir "aitlik" hissi veremiyor, kısa sürede monotonlaşıyor





**Yapım** Jaywalkers Interactive **Dağıtım** Vertigo Games **Tür** FPS **Platform** Vive, Rift, PS VR **Web** [www.arizona-sunshine.com](http://www.arizona-sunshine.com)

## Arizona Sunshine

Güneş, asfaltı eritecek kadar sıcak, kana kana su içmenizi isteyecek kadar ısrarcıydı. Hava öyleydi ki, bir sahil kasabasına tatil gitmekten daha iyisini yapmak istemezdiniz. Elbette her taraf zombilerle dolu olmasaydı...

İncelemekte geç kaldığımız oyunlarda bu ay, Arizona Sunshine bulunuyor. Normalde Temmuz ayında dergiye konuk etmeliydiğim ama olmadı, kismet bugüneymiş. (Teyze mode activated.)

Bir PSVR oyunu olarak PS4'te incelediğimiz sevgili Arizona Sunshine, Farpoint ile birlikte gelen Aim Controller silah aparatını desteklediği için bende anı bir heyecan yarattı. Düşünsenez, hem zombi avlayacağım, hem bunu sanal gerçeklik farkıyla yapacağım, hem de elimde şahane bir silah aparatı var! Formülde hiçbir eksiklik yok gibiydi, ta ki oyunu oynayana dek...

Zombilerin işgal ettiği bir dünyada, isimsiz bir kahramanı kontrol ettiğimiz oyunun senaryosu bin tane klişele dolu ama zaten oyunun olayı ne senaryo, ne de konu. Bu oyunu oynamak için zombileri sanal gerçeklik keyifle ortadan kaldırmayı hedefliyorsunuz.

PS4'te oyunu oynamak için üç farklı seçenekiniz var. Sıradan DualShock 4 gamepad'i, PS Move cihazları veya

söylediğim gibi Aim Controller aparatı. PS Move ile oyunu oynamak tam bir eziyet; ne adam gibi ilerleyebiliyorsunuz, ne de doğru düzgün hedef alabiliyorsunuz. Oysa Aim Controller ile oynarsanız... Hayır, hiç umitlenmeyein çünkü oyunu oynamaya başladığınız saniye Farpoint'i mumla arar bir şekilde buluyorsunuz kendinizi. Arizona Sunshine, kontrol kısmında feci çuvallıyor arkadaşlar. Silahını saçma sapan yerlere yönleniyor, kendi kendine yön değiştiriyor, nişan almak istediğinizde asla bunu gerçeklestirmiyor... Öylesine kötü bir hedef alma durumıyla karşı karşıyasınız ki tüm tecrübe tam bir eziyete dönüşüyor maalesef. Yürümek, şarjör değiştirmek gayet iyi işlerken oyunun tek doğru düzgün olması gereken kısmın bu şekilde batması maalesef olacak iş değil...

Normalde oyun cepheye açısından cömert. Gezdiğiniz yerlerde ve özellikle terk edilmiş arabaların içinde, bagajında cepheye, silah ve bomba bulabileceğiniz. Ve fakat dediğim gibi oyunun hedef alma kısmı

sorunlu olduğu için merimler de birbir boşça gidiyor, saçma yerlerde cephebesiz kalıveriyorsunuz.

Görsel açıdan da hiç fena değildi oysaki Arizona Sunshine. Onu sevebilirdik ve büyük keyif alabilirdik. Lakin olmamış, yapımcılar nedense optimizasyon kısmını boş verip sadece oyunu bir başka sisteme daha çırıksın diye işi savsaklamış. Bu şekilde bir tutumla da oyunu kimseye tavsiye etmem mümkün değil maalesef. Zaten oyun hakkında anlatacağım başka bir nokta da yok. Arizona Sunshine'dan keyif alabilmek için gerçekten çok sabırı ve bir süredir (Uzunca bir süre!) oyunsuz kalmış olmalısınız. Düzgün bir zombili PSVR oyununda görüşünceye dek, adios! ♦ **Tuna Şentuna**

### KARAR

**ARTI** Zombiler!

**EKSİ** Kontroller korkunç olduğundan oyunu oynamak hiç zevk vermıyor.

55





**Yapım** Gaming Minds Studios **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.kalypsomedia.com

# Railway Empire

Demiryolu İmparatoru nedir, nasıl olunur?

**T**ürk insanı için "demiryolu şirketi sahibi olmak" cümlesi kulağa garip gelen bir ifade. Yüz yıldan uzun zamandır sadece devlet kurumları tarafından işletilen demiryollarımız nedeniyle bir demir yolunun özel şirkete ait olabileceğini düşünemiyoruz ama ABD'nin sahip olduğu zenginlikte en büyük payın, ülkenin her yerine demiryolları döşeyen özel şirketler olduğunu unutmamak gerekiyor. İki şehir arasında araziler satın alıp demiryolu döşeyen şirketler, bu iki bölge arasında yolcu ve yük taşıırken para kazanmış, bu sırada demiryolu nedeniyle bu bölgede artan ticaret ve refah seviyesi neticesinde satın aldığı arazilerin değerlenmesiyle emlak zengini olmuşlardır. Kisaca demiryolu şirketleri ABD'nin 1800'ler ve 1900'ların başlarındaki hızlı büyümeyinin lokomotifi olmuştu.

İşte Railway Empire, demiryolu imparatorluğu kurarak bu macerayı en baştan yaşamak isteyen oyunculara hitap eden bir oyun. Video oyun dünyasının en çok ilgi çeken oyun türlerinden bir olan "demiryolu imparatorluğu kurma" oyuncuları herhalde "kamyon sürme" ve "çiftçilik" simülasyonlarından sonra en nev-i şahsına münhasır oyuların başında gelir. Ama itiraf edelim, çok sürükleyi bir oyun türüdür ve gençken

ABD'yi demir ağları baştan sona ilmek ilmek örmek için çok mesai harcadığımı bilirim. Railway Empire şimdi bu fanteziyi etkileyici grafik yapısı ve derin içeriğiyle yeni bir seviyeye taşıyor. Kariyerinin başındaki küçük bir demiryolu yatırımcısı olarak yeni araziler satın almak, yolcu ve yük potansiyeli olan lokasyonlar arasına demiryolları döşemek, lokomotiflerinizi geliştirmek, teknolojiye yatırım yapmak, hızınızı artırmak, ticari operasyonlarınızı sürekli daha karlı hale getirmek ve elbette rakip şirketlerle acımasız bir rekabete girişmek zorundasınız. Hatta rekabeti 1800'lerin kanunsuz ABD tarzına uydurup sinsi sabotajlarla rakip şirketlere kök söktürmek şansına da sahipsizsiniz. Tabii rakiplerinize de size karşı kirli oyular oynayacaklarını unutmamanız gerekiyor.

40'tan fazla -ki daha fazlasını umuyorduktan- tarihi lokomotifi satın alıp kullanabildiğiniz

oyunda dilersiniz trenlerinizden birinin başına geçip tüm yolu gerçek zamanlı olarak kat etmeniz de mümkün. Elbette bozulmamış bir doğanın içinde, eşsiz manzaraların eşliğinde süren bu yolculuk bile başı başına oyunda en beğenilen detaylardan biri. Demiryolu yönetim simülasyonlarını daha önce hiç denemediyseniz, Railway Empire bu tür giriş yapmanız için doğru bir seçenek olacak. Ama zaten daha önce bu türü oynamış ve sevmişseniz, Railway Empire ile uzun saatlerinizi ekran karşısında harcamaya hazır olun.

## ◆ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Güzel grafikler, başarılı mekanikler, esir eden oynanış

**EKSİ** Lokomotif sayısı yetersiz

80



# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek şimdiden başladı.



### NVME SSD 960 PRO/EVO

M.2 form faktöründeki maksimum kapasiteli NVMe PCIe 3.0x4 SSD ile performansın gücünü deneyimleyin. Samsung SSD 960 PRO ve 960 EVO ile şu ana kadar kullandığınız tüm SSD'lerden daha üstün bir performans sizi bekliyor. CrystalDiskMark 5.1.2 ve Iometer 1.1.0 testlerine göre belirtilmiştir. Bireysel bilgisayar konfigürasyonlarına göre sonuçlar farklılık gösterebilir. 3500 MB/s sıralı okuma hızı • 2 TB kapasite • 1.2 Petabayt yazım garantisisi\*



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

# Dynasty Warriors 9

Sadece 1000 kişilik bir ordu mu? 10.000 kişi gelse bile tek başına yeterim!

Dur durak bilmeyen seriler kervanının en önde ilerleyen isimlerinden biridir *Dynasty Warriors*. Bir takım Uzak Doğu oyun firmalarını da etkilemiş ve kendisini bu seride benzetmeye çalışan oyunlar da türemiştir hatta. Her ne kadar eski Çin Hükümdarlığı dönemini konu etse de seri batı ülkelerinde de beğenilmiş ve oyuncular, Zhou Cang iyi savasıyor, Bao Sannang da pek güzelmiş gibi yorumlar yapar hale gelmiştir. *Dynasty Warriors*'ı özel yapan ise ne Çin hükümdarları, ne de senaryodaki Çin tarihi; oyunda tek başınıza bir ordu rolünü üstleniyor ve gerçek anlamda sayısız düşmanı aşağı ediyorsunuz. Sekiz oyundur durum böyle ve dokuzuncu oyunda da değişen bir şey yok. Yani sadece bir şey yok, değişen bin tane özellik var; *Dynasty Warriors* tarihinde görülmemiş bir şekilde...

Oyunun özünde bir karakter seçip bununla çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Eski oyunlardaki gibi tek kılıç savuruşunuzda 15 tane düşmanı kesebiliyor, geriye kalan 300 kişilik orduyu da saniyeler içerisinde ortadan kaldırabiliyorsunuz. Bir çeşit süper kahraman gibi hareket ettiğiniz oyunu da sevme nedeniniz bu olacak; tek başınıza bol bol kombo yapıp,

bu kombolara bin tane askeri alet etmek... Yeni oyun ise *Assassin's Creed* ve *Far Cry* gibi oyunlara özenmiş ve bir çeşit açık dünya konseptine bürünmüştür. Artık elimizdeki kahramanımız tek bir görevi değil, farklı farklı görevleri yapabiliyoruz ve bulunduğuımız bölümde istedigimiz yere gitmemiz de mümkün. Hatta AC ve *Far Cry*'daki kontrol kuleleri konsepti bile var; bu kulelerin tepesine çıkışınca çevredeki değerli materyalleri haritada görebiliyorsunuz. Yan görevler bir yere kadar güzel bir eklenerek düşünülebilir ama çevrede koşturup sürekli doğal kaynak toplamaya çalışmak biraz saçma olmuş. Bunun en büyük nedeni de 10. seviyedeyken bile 23. seviyede adamları dolu bir kaleyi ele geçirebilmeniz; hem de o materyallerle elde edeceğiniz ekstra silahlara ve eşyalara ihtiyacınız olmadan...

Açık dünyaya geçişte şöyle de bir çuvallama söz konusu ki o da örneğin AC: Origins ne kadar detaylıysa, DW9 da bir o kadar boş kalmış. Çokunkulka bomboş arazilerde, birbirinden kötü gözüken ağaçlar ve yapıların arasında yolculuk ediyor ve heyecan yaratacak bir tane durum göremiyorsunuz. At kullanarak hızlı gidebilseniz bile bu boş alanlarda uzun

süre gezinmeniz gerektiğinden durum bir hayli sıkıcı oluyor.

Yapımcılar DW serisini bu oyuna birlikte bir adım öteye taşımak istemiş; bu konudaki çabalarını takdir ediyorum ama hali hazırda zaten yorgun olan bu seri, yeterli detay seviyesine ulaşmayan ek özellikler ve gerekli olmayan yeniliklerle doldurulunca durum daha iyi gideceğine, heften oyuncuyu boğan bir yapıya bürünmüştür. Maalesef yeni eklenen hareketler ve savaş mekanikleri de bunu kurtarmaya yetmiyor. Hayatınızda hiç DW serisinden bir oyun oynamadıysanız yine iyisiniz; bu oyundan kesinlikle bizden daha fazla keyif alırsınız ama DW serisinin birçok oyunu oynamış olanlar birkaç bölüm sonra oyunu bir kenara atacaktır... ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Yeni hareketler ile erişilen kombolar monotonluğu kırmış.

**EKSİ** Boş açık dünya tasarımı ve gereksiz kaynak arayışları oyunu iyice yavaşlatmış.



Silahlarınızı element taşları iliştirerek saldırılarınızı güçlendirebiliyorsunuz.



Karakterleriniz seviye atladıkça kazandığınız puanları istediğiniz yeteneğe yatırabiliyorsunuz.



**Yapım Tolga Ay Dağıtım Tolga Ay Tür Platform Platform PC Web** [www.naezith.com](http://www.naezith.com)

# Remnants of Naezith ◊

Sakin olmam lazım! Sakin olmam lazım!...

Konuya girmeden önce şunu söylemek istiyorum, ülkemizde oyun geliştirme işi gerçekten zorlu bir süreç, diğer taraftan ilgi ve bilgi giderek arttığı için de sektör gelişmeye ve ortaya koyulan işlerin kalitesi yükselmeye devam ediyor. Tabii kolaylaşmaktan kaçın, "oyun yapmak basitleşiyor" anlamında değil. Hem ilgi hem de finansal açıdan gerekliliği destekleyen göremesi gibi konulardan bahsediyorum. Ben de bildığınız gibi No70: Eye of Basir ile oyun geliştiren bir ekibin parçası olarak bütün bu zorlukları birinci elden görme ve oyun geliştirme sürecinin ne kadar da keyifli ve eğitici olduğunu öğrenme şansına eriştim. Ancak şu noktada söylemem gerekiyor ki Tolga Ay tek başına oturup sıfırdan yazdığı bir oyun motoru ile Remnants of Naezith'i şu an olduğu haline getirdi. Ve gerçekten de keyifli bir oyuna imza attı. Belki de sonda söylemem gerekenleri başta söyledim, ama olsun.

Oyun ile ilk olarak 2017'de GIST'te karşılaştım. Benzer türdeki oyunları da çok sevdigim için direkt olarak ilgimi çekmişti. Oyunu benzer türdeki yapımlar ile karşılaştırmayı çok istemesem de mecburen bunu yapıyorum, hatta hepimiz yapıyoruz diyebilirim. Super Meat Boy'dan tutun da Speedrunners'a, ondan tutun da Bionic Commando'ya kadar birçok oyunu anımsatlığı bir gerçek. Fakat şunu kabul edelim, bütün oyunlar birbirlerinden bir şekilde esinleniyorlar, özellikle bağımsız (indie) geliştiriciler hangi oyunlara saygı duruşunda bulunduklarını rahatlıkla söyleyebiliyorlar. Bence bu çok da güzel bir durum.

Oyunda yapmamız gereken iş oldukça basit görünse de aslında bir o kadar da zor. Çok açık söylüyorum klavyeyi, gamepadı falan kemirebilirsiniz. Zekice hazırlanmış zorlayıcı bölüm tasarımları yüzünden daha ilk bölümden çıldırmaya hazır olun derim. Karakterimizin yeteneği ile oradan oraya savrulurken, en azından oyunun mekaniklerine alışana kadar

Tolga'ya iyi dileklerinizi ileteceksiniz gibime geliyor. :)

Ancak mekaniklere alışip ilk bölümü geçtiğinden sonra sizin bitmiyor. Aksine, işler daha da karışıyor ve zorlaşıyor. Oyunun en büyük arıtlarından bir tanesi eliniz iyice alıştığında oyunun son derece akıcı şekilde ve inanılmaz keyif alarak oynanıyor olması. Tabii şunu da belirtmekte fayda var, eğer oyunda bir yeri geçmemiyorsak oyundan değil bizim başaramayız olmamızdan kaynaklanıyor. Bunu da birinci elden deneyimlemiş bulunuyorum. Tam da "yok abi burada bir bug ya da bölüm tasarım hatası falan var" derken bir de bakmışım hoop geçmişim. Pixel-art görsellere sahip olan oyunun grafikleri kadar müzikleri de çok başarılı. Oyunun temposuna ayak uydurmaktı bize destek olan müziki gerçekten çok beğendim. Remnants of Naezith'in sanıyorum ki en çok sevilecek ve uğraşılacak kısımlarından bir tanesi lider tablosu. Bu sayede Dünya sıralamasında üsté çıkmak için zorlu ama eğlenceli bir mücadele verebileceksiniz.

Eğer mevcut bölümler bana yetmedi derseniz

oyunda bir de bölüm editörü mevcut. Böylece biz de istediğimiz gibi bir bölüm tasarlayabiliyor ve bunu yayınlayabiliyoruz. Zaten böyle bir oyunda olmazsa olmaz bir kısımdı bu, ilk versiyonlarda yoktu ancak sanıyorum ki gelen istekler doğrultusunda Tolga bunu da oyuna entegre etme kararını almış. Uzun zamandır bu kadar eğlenceli ve zorlayıcı bir platform oyunu oynamamıştım, buralardan bir yapımcının elinden çıkışmış olması daha da bir keyif almama sebep oldu. Bence hepimizin oyun kütüphanesinde yer almayı hak eden bir yapıp olmuş Remnants of Naezith.

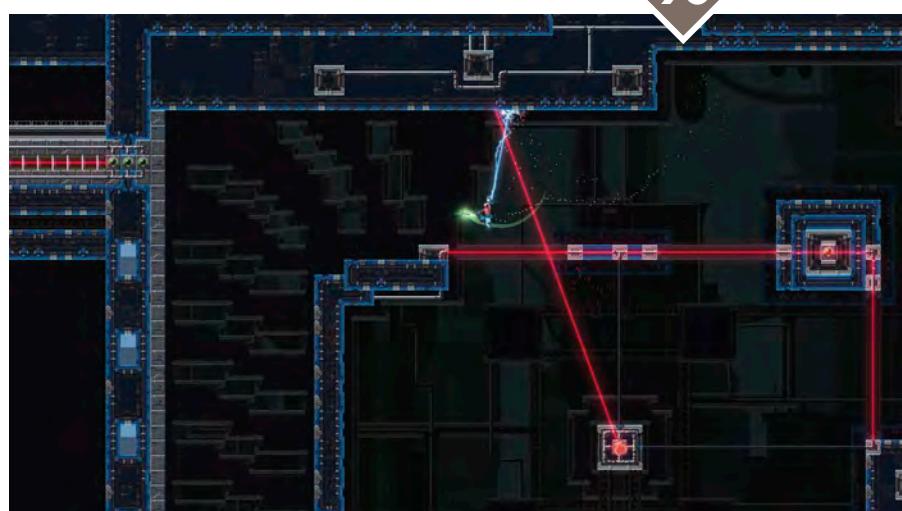
◆ Sonat Samir

## KARAR

**ARTI** Hız, kanca, eğlence, pixel-art grafikler ve güzel müziki, özenle hazırlanmış bölüm tasarımları

**EKSI** Klavye ya da gamepad masrafi çıkartabilir, bazı oyunculara cidden zor anlar yaşatabilir.

90



# Rust

O gördüğünüz tepe çoktan kapıldı arkadaşlar...

**H**ayatta kalma oyunları deyince bugün çok dalga geçen DayZ'ye özel bir yer ayırmamız gerekiyor. Simdilerde Duke Nukem Forever benzetmeleri yapılan bu oyun, daha bir ARMA 2 modu olduğu günlerde peşinden gelecek pek çok oyuna yol gösterdi. Bunlardan biri de erken erişime çıktıgı ilk günlerde potansiyeli ve sorunlarıyla çok konuşulan Rust.

Rust çıktıgında DayZ ile arasındaki benzerlikler sadece "esinlenme" ile anlatılabilen gibi değildi. Gel gelem, aradan 4.5 sene geçti ve Rust sürekli güncellendiği ve "genç" tutulduğu erken erişim aşamasını başarıyla tamamlayıp bizlerle buluştu. DayZ'nin durumu ise bildığınız gibi.

Rust sadece multiplayer olarak oynanabilecek bir hayatta kalma oyunu. Hatta safsan bir hayatta kalma oyunu. Oyunda doğa var, açlık var, yırtıcılar var. İyi ve kötü insanlar var, iyi ve kötü insanların bir araya gelerek kurduğu klanlar, zapt ettiği üsler ve kendi

bölgelerinde uyguladığı kurallar var. Bir sahilde çıplak olarak uyanarak başladığınız maceranızda daha ne olup bittiğini anlamaya çalışırken silahlı bir grup tarafından kaçırılabilirsiniz. Size iyi davranışın üstlerine götürebilir ve karnınızı doyurup giyecek bir şeyler verebilirler. Sizi dövebilirler, yüksek bir yerden aşağı atabilirler veya işkence yapabilirler. Tıpkı gerçek hayatı olduğu gibi... Bunların hiçbirini başınıza gelmese bile helikopterin hedefi olabilir veya radyasyonlu bölgede can çekiserek ölebilirsiniz. Kimi zaman can sıkıcı bir deneyim ancak Rust'ı bu kadar başarılı yapan özelliğin tam olarak bu.

Oyunda resmi veya kullanıcı yapımı pek çok sunucu mevcut ve dilediğiniz seçip oyuna başlayabilirsiniz. İlk yükleme hayatı uzun süreden oyunun takılıp kaldığını düşünmeniz de çok olası.

Sahilde çıplak olarak uyanıyorsunuz ve yanınızda sadece bir taş ve bir de mesale var. Taş ile kendinizi koruyabilir veya barınak ve silah

yapmakta kullanacağınız odunları toplayıp crafting yapabilirsiniz. Silah bulmanız hayli zor ve kapısına kilit vurabildiğiniz bir barınak yapmanız da zaman alacaktır. Bir diğer konu, oyundaki tüm sunucular bir hafta-bir ay arasında sıfırlıyor ve oyuncunun Facepunch Studios tarafından kalıcı bir sunucuya sahip olması da olası gözüküyor. Oyundaki mod desteği ise muazzam. Kalıcı sunucular da dahil olmak üzere hemen her şey kullanıcılara gelişirmesine açılmış.

Unity ile tasarlanan oyun hayatı başarılı grafiklere sahip ancak optimizasyon ana sürüm çıktıktan sonra bile yerlerde. Hiç de fena olmayan sistemimde yüksek ayarlarda 40 fps'e ulaşmakta hayatı zorluk çektiğimi söyleyebilirim. Aynı zamanda oyundan keyif almak için arkadaşlarınızla oynamanız, en azından kulaklık-mikrofon kullanarak diğer insanlarla sosyalleşmeniz gerekiyor. Eğer türe yakınsanız ve günümüzde birazcık demode kalan süreli PvP sunucular canınızı sıkmıyorsa Rust'ı denemek isteyebilirsiniz.

◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Son derece başarılı hayatı mekanikleri, güzel grafikler, dolu sunucular

**EKSİ** Optimizasyon kötü, tek başınıza kaldığınız hayatı işler, süreli sunucular

79



# Yeni Bir Başlangıçta Hazır Mısın?



## XG SERİSİ 32" CURVED GAMING MONİTÖRLER

### XG3202C

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

### XG3240C

32" W Q H D  
1800R Curved  
4 ms | 144 Hz

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



**ViewSonic®** | **XG**

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



**Yapım** Semisoft **Dağıtım** Another Indie **Tür** JRPG **Platform** PC Web [legrandlegacy.com](http://legrandlegacy.com)

# Legrand Legacy: Tale of the Fatebounds

Biraz Final Fantasy, biraz Shadow Hearts, biraz Suikoden ve bolca JRPG!



JRPG türü SNES, PS1 ve PS2'de altın çağlarını yaşamıştı. Yapıcı Semisoft da buna katlıyor olacak ki Kickstarter desteğini arkasına alıp biraz ondan biraz bundan esinlenerek nostaljik bir yapıp sunmuş bizlere. Lakin bu durum oyunun hem iyi hem de kötü yanı. Çünkü kimileri oynarken eskiye gidiyor ve mutlu oluyor; kimileri de 2018'de PlayStation One oyunu oynuyormuş gibi hissediyor ve rahatsız oluyor. Ben mi? Ben bir arada bir derede kaldım.

Legrand Legacy artık çok çok klişé olan hafızasını yitirmiş ana karakteri ile çıkarıyor karşımıza. Ana karakterimizin adı Finn. Finn, oyunun başında köle olarak bir gladyatörün karşısına çıkarılır. Aynı zamanda alıştırma bölümü olan bu ufak sekansta garip bir biçimde, doğaüstü güçler yardımcı ile galip gelmeyi başarır. Ardından, doğrudan zihninize konuşabilen bir adam Finn'i arena sahibinden satın alır ve özel koruması yapar. Finn'in yeteneklerinden kuşkusuz olsa da gizemli yaşı adam tehlikeli çölden geçerken Finn'in iyi bir partner olacağından kuşku duymaz. Oysa Finn'in kendi geçmişsi dışında geleceği hakkında da daha bilmediği çok şey vardır. Çünkü çölü geçmekle başlayan bu küçük macera büyüyecek ve dünyayı kurtarma mücadelesine dönüşecektir.

Oyunda hafızasını yitirmiş ana karakter dışında belli başlı başka klişeler de mevcut. Gizemli güçlere sahip yaşı ve bilge adam, erkek gibi davranışın sert ama içten yumuşak kız, savaşa susamış ülkeler ve doğaüstü güçler. Legrand Legacy daha önce gördüğümüz her şeyi kullanıyor olmasına rağmen buna kendi orijinalliğini de katmayı başardığı için keyifle ilerleyen bir hikayeye sahip. Evet, grafikleri – özellikle elle çizilmiş arka planlar ve 3D karakterler Final Fantasy VII'yi çok

andırıyor ama yaratılan dünya, mekânlar ve karakterler kendine has ve çok güzeller. Sıra tabanlı dövüş sistemi Shadow Hearts'i veya takтик savaşları Suikoden'i andırsa bile küçük dokunuşlarla Semisoft bu özellikleri birer kopya olmaktan kurtarıp eğlenceli hale getirmiştir. Mesela sıra tabanlı dövüşlere kattığı formasyon olayı küçük bir yenilik. Taktik olarak bir karakteri öne koymuşunuda o karakter sadece öndeeki karakterlere saldırlabiliyor. Dolayısıyla dövüşe başlarken dizilim önemli.

JRPG'ler için mini oyunlar olmazsa olmaz. Küçük düelloldardan balık tutmaya kadar Legrand Legacy'de de ne ararsanız var. Tabi onlar da tanındık ve çok da zor şeyler değil. Genel olarak amaçlarının oyunun süresini uzatmak olduğu çok açık. Ek olarak şehir kurma gibi bir bölümü de var.

Kıcacası oyun buram buram doksanlar JRPG kokuyor ve içeriği de bunun hakkını veriyor. En önemlisi seviye atlamayı ve karakterlerimizi güçlendirmeyi unutmamak lazım. Gerek Finn gerekse diğer karakterler seviye atladıkça onlara yeni yetenekler kazandırabiliyor, silah satın alabiliyor ve hatta kendiniz topladığınız malzemelerle satılmayan güçlü silahlar üretebiliyorsunuz.

Legrand Legacy'yi puanlamam belki de yaptığım en zor puanlama oldu. Oynarken keyif aldım mı? Evet. Lakin bir şeylerin diğer oyunlardan çok fazla alınıp monte edilmesi, başkasının üzerinden prim elde etmeye çalışmak demek. İçerik dolu dolu fakat hikâye klişé

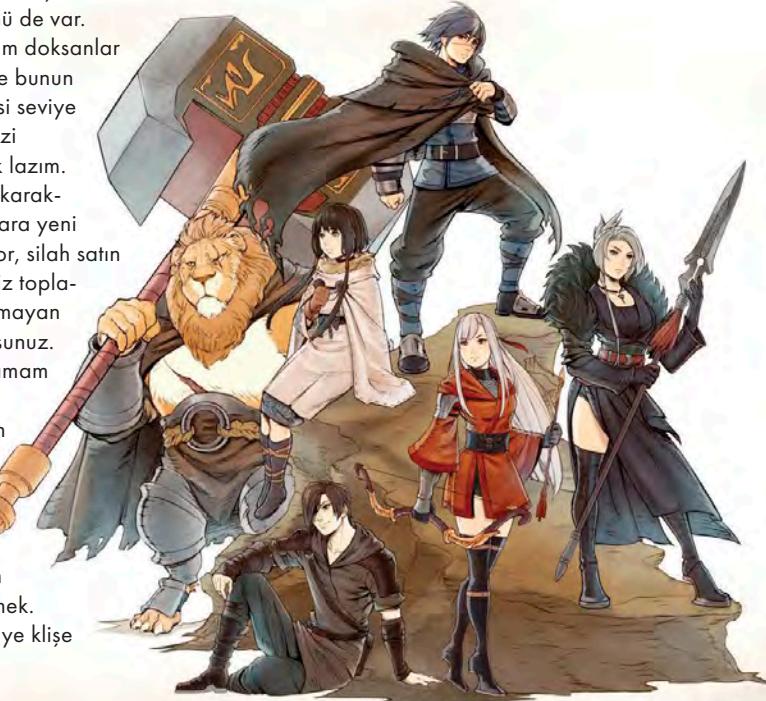
sürpriz yaratmıyor. Mekaniklerin yüzde doksanı daha önce çokça gördüğümüz şeyler. Yani sıra dışı bir deneyim bekliyorsanız hayal kırıklığı olur ama eskiden oynadığınız JRPG'leri anmak adına Legrand Legacy'ye bir şans verebilirsınız. ♦ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** Elle çizilmiş arka plan grafikleri, bilindik olsa da sıkmayan hikâye ve karakterler

**EKSİ** Ortaya karışık bir JRPG deneyimi olmuş, orijinal değil.

70





**Yapım** DeconstrucTeam **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** [www.deconstructeam.com](http://www.deconstructeam.com)

# The Red Strings Club ◆

Cyberpunk 2077'yi bekleyenleri buraya alalım...

Cyberpunk terimi ile ilk olarak lise yıllarında Ghost in the Shell izlediğim zaman tanışmıştım. Tabii bu sizleri pek ilgilendirmiyor olabilir. O süreçten beri de daha çok sevdiğim Cyberpunk bir yapımla karşılaşmadım. Çok güzel yapımlar var elbet. The Red Strings Club'da bu yapımlardan biri. Bu sizi ilgilendiriyor olabilir. Bu arada bir de Ghost in the Shell'in filminden memnun kaldım ben. Çok fazla beklenim yoktu ve mutlu da etti. Bir çok insan beğenmedi, biliyorum. The Red Strings Club'in yapımcısı DeconstrucTeam'ı bir önceki yapımları Gods Will Be Watching'den tanıyorum. Gods Will Be Watching, maceramı diyeboleceğim, seçimlerin önemli olduğu ve bu seçimlerin hikayeyi etkilediği bir oyundu. Biraz 90'lı yıllarındaki başına oyun içerisinde ölebildiğiniz veya kaybedebildiğiniz macera oyunlarına benzıyordu. Daha sonradan macera oyunlarında bu mekanlığı pek görmemeye başladık. Yeni oyunları The Red Strings Club da aynı çizгиyi sürdürüyor. Yani çok alışılmış bir point&click oyunu beklemeyin. Ama bu oyunun sizi hayal kırıklığına uğratacağı anlamına gelmiyor.

Gods Will Be Watching'in her Cyberpunk yapımda olduğu gibi çok güzel neon renkleri ve bir bağımsız oyun klasiği olarak da piksel grafikleri var. Her şey çok güzel görünüyor. Bu kısım hem Cyberpunk hayranlarını hem de bağımsız oyun severleri oldukça tatmin edecek. Oyun biraz adventure gibi olmasının yanı sıra kendi içerisinde fazlaca mini-oyun içermekte. Bu mini-oyunlar sırasında yapacağınız seçimler oyunun gidişatını çokça etkileyecak. Bu mini-oyunlar oynamış olarak çok parlak degiller. Bu oyunun başarısız bir kısmı. Fakat senaryoya olan etkileri bu elementi anlamlı kılıyor. Oyunun büyük bir kısmını The Red Strings Club'ın barmeni olarak geçireceksiniz. Bu kulübün özelliği müşterilerine onların ruh hallerine göre özel hazırlanmış kokteyller ikram etmesi. Sizin oyuncu olarak hazırlayacağınız bu kokteyller, müşterilerinizin duygularını etkileyecak. Müşterilerinizin duygularını durumuna göre de onlarla kurduğunuz diyaloglar değişecek. Bu kısım çok keyifli. Diyalolgardaki seçimler de daha önce bahsettiğim gibi senaryoda büyük rol oynuyor.

The Red Strings Club'da Cyberpunk hayranlarını tatmin edecek bütün öğeler var: Şirketlerin yönettiği karanlık bir dünya, bolca yağmur, insandan bir farkı olmayan Android'ler, insanların fiziksel veya zihinsel özelliklerini artıran biyonik geliştiriciler... Oyun çok uzun sürmüyor ama bu sürede kendi dünyasını kurmayı ve güzel bir evren yaratmayı başarıyor. Seçimlerinizi sebebiyle de tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz. Cyberpunk türü sevenleri çok memnun edecek bir oyun The Red Strings Club. Adventure sevenler için de çok iyi bir alternatif sunuyor. Son Deus Ex'in yaşattığı ufak hayal kırıklığı üzerine çok iyi gelecektir. The Witcher 3'ün yapımcısı CD Projekt Red'in Cyberpunk 2077'si gelene kadar sizi tutabilecek oyunlardan. ♦ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Harika cyberpunk atmosferi, zengin hikaye  
**EKSİ** Başarısız mini oyunlar

81





**Yapım** Joakim Sandberg **Dağıtım** Bifrost Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, Vita, Mac **Web** [www.playiconoclasts.com](http://www.playiconoclasts.com)

# Iconoclasts

Bir oyun beni alıp kitabı ortasında kaybolmuşçasına başka dünyalara götürüyorsa, ben o oyundan daha fazla ne isteyebilirim ki?

**G**erçekten, daha ne isteyebilirim ki? Iconoclasts benim için böyle bir güzel deneyim oldu.

Iconoclasts çok fazla bir şey açıklamadan ana karakterin kontrolünü bana verdi. Kendimi 2 boyutlu, animeleri andıran piksel bir dünyada buldum. Oldukça renkli, ufak tefek detaylarla bezeli ve keşfetmekten hoşlandığım alanlarda gezindim. Bu süre içerisinde Iconoclasts sadece düz bir Metroidvari oyun olmadığını, aynı zamanda derinlemesine yazılmış zengin bir hikaye ve evrene sahip olduğunu göstermeye başladı. Oyunda hem kendine has, hem de geçmişleri sağlam yazılmış karakterler var. Çok fazla diyalog seçenekleri olmasa da bu karakterler ile olan konuşmalar hikayeye ve Iconoclasts dünyasına dair pek çok şey anlatıyor. Bu diyaloglar sade ve oldukça yerinde yazılmış.

Iconoclasts gittikçe zorlaşan bir platform oyunu. Başlarda fazla basit geliyor fakat oyuncuya isındırdıktan sonra ayarlı bir şekilde zorlaşarak yeteneklerinizi sınamaya başlıyor. Yine aynı şekilde oyun içindeki mekaniklerle çözüdüğünüz bulmacalar da gittikçe biraz daha karmaşık hale geliyor. Zorluk seviyesi de çok yerinde. Né çok kolay, né de bezdirecek kadar zor. Oldukça keyifli Boss dövüşleri

var. Oyunun ilk 10 dakikasında bunlardan birine maruz kalıyorsunuz. Sonrasında da sık sık karşınıza çıkarıyor. Yine de çok sert bir platform oyuncusuyanız, Braid gibi zor bulmacalara sahip bir oyunu bitirdiyseniz veya Cuphead'e dayanabildiyseniz, Iconoclasts'ı hard seçeneğinde oynamayı düşünebilirsiniz. Böylece oyunun dünyasını keşfederken bir yandan da kendi yetilerinizi sınamış olursunuz. Oyunda sizin deki kâşifi mutlu edecek gizli alanlar ve toplayıp kendinizi güçlendirmek için kullanabileceğiniz malzemeler var. Iconoclasts'ın tek eksik yanı, bu geliştirmelerin oyuna pek de büyük bir etkisini olmaması. Çok ufak tefek farklar yaratıyorlar. Iconoclasts'da Robin isminde bir tamirci oynuyoruz. Robin ilginç bir durumda çünkü yaşadığı dünyada halkın teknolojiyi izinsiz kullanması veya insanların kendi kendilerine bir şeyleri tamir etmeleri yasak. One Concern isminden bir kültür yönetimi ele geçirmiş durumda ve teknoloji sadece onların gözetimi altında işlenebiliyor. Bu kısıtlamalar da halkın zor durumda bırakıyor. Pek çok karakterin One Concern yüzünden yaşadığı zorlukları ve çektileri acıları oyunda ilerledikçe öğreneceksiniz. Robin de bu zor şartlar altında yaşayan halka yardım etmek istiyor ve bu se-

ble One Concern onun da peşine düşüyor. Tahmin edeceğiniz üzere de oyunda One Concern'ü alt edip halkın bu zalm yönetimden kurtarmaya çalışacaksınız.

Ben Iconoclasts'dan çok keyif aldım. Oyunu tasarımcı açısından da çok başarılı ve özenli buldum. Bu oyunu Joakim Sandberg isminden bir geliştirici tek başına 8 sene emek vererek yapmış. Gerçekten 8 senenin özenine değmiş. Iconoclasts hiç de bir kişinin elinden çıkışmış gibi gözük bir oyun değil. Ortalıkta bulunan pek çok bağımsız platform oyunu arasından sıyrılp kendine sağlam bir yer edinebilecek bir yapıp. Oyun bana şu iki şarkının yaşattığına benzer duygular yaşıttı: Mum - Green Grass Of Tunnel ve Lali Puna - Faking The Books. Şarkıları dinleyin ve bu oyunu oynayın. Belki bu şarkıları ve Iconoclasts'ı sizler de benim kadar seversiniz.

◆ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Zengin hikaye ve detaylı dünya, akıcı oynanış, güzel görseller

**EKSİ** Power-up'lar daha etkili olabilirdi

91



# GENÇSEN

CINEMAXIMUM'DA HAFTA İÇİ



## İNDİRİMLİSİN!

**CGV\* CINEMA CLUB**



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

Bu kampanya 25 yaş altı CGV Cinema Club Üyeleri için, pazartesi, salı ve perşembe günleri geçerlidir.



MAXIMUM MOBİL'i  
HEMEN İNDİR

Maximum Kart ve Bankamatik Kartı sahiplerine her gün ilk seans 7 TL, büyük boy patlamış mısır ve 2 adet içecekten oluşan Maximum Menü %25 indirimli!

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



**Yapım** Spotlightor Interactive **Dağıtım** Spotlightor Interactive **Tür** Platform Platform PC, XONE Web [candleman.me](http://candleman.me)

# Candleman: The Complete Journey

Mini mini bir mumun karanlık yolculuğu...

Birçok ülkede yaygın olan konsollar yakın zamana kadar Çin piyasasında bulunmuyordu. Çin yapımı konsol oyunları da yeni yeni piyasaya çıkmaya başladı. Mini mini bir mumun hikayesini anlatan Candleman de onlardan biriydi ve artık Xbox'a alternatif olarak bilgisayar üzerinden de oynanabiliyor.

Küçük bacaklıyla etrafta koşturup varoluşun amacını arayan bir mumun macerasını konu edinen Candleman oldukça başarılı bir 3D platform oyunu olmuş. Yine de şunu eklemeliyim ki zaman zaman nispeten dar alanlar üzerinde çapraz yönde yürümeyi gerektiği için klavyeyle oynamaya kalktığınızda saçma sapan zıpkazlıklar çizmek zorunda kalıyorsunuz; bu yüzden, bilgisayardan oynuyorsanız bile gamepad kullanmak daha mantıklı görünüyor.

Her neyse, Candleman'ın insanın içine işleyen karanlık atmosferine zıt olarak aşırı sevimli bir kahramanı var. Sıradan bir mum nasıl sevimli olabilir diye düşünmeyin,

oyun sırasında kendimi kimi zaman yavru kedi videosu izler gibi tepkiler verirken buldum. Ancak tabii ki bizim sevimli mum adamımız yavru bir kedinin aksine aslında oldukça derin bir karakter ve yolculüğuna kendisinin neden var olduğunu ve neden diğerlerinden farklı olduğunu sorularak başlıyor. Bir oyun için oldukça derin ve felsefi bir konu. Tam da bu sebeple, daha ilk sahneden oyun tüylerimi diken diken etmeyi başarıyor. Sonuçta bu soruları kendimize sorup da cevap bulamadığımız olmuştur. Bu sebeple sanki Candleman, içimizde bir yerde kalan o meraklı çocuk gibi.

Candleman'ın yolculüğünü ve bu sırada ulaştığı cevapları bölümleri geçtikçe keşfedoruz. Her seviye, Candleman'ın hikayesini anlatan bir cümle ile isimlendirilmiş. Bizimse daha fazla cevaba ulaşabilmek için farklı bölgelerdeki bölümleri sırasıyla geçmemiz gerekiyor. Oyunun atmosferinin oldukça karanlık olduğundan

bahsetmiştim. Nitekim geçmemiz gereken bölümler de oldukça karanlık. Karanlığı aydınlatabilmek için ise Candleman'ın ışığına ihtiyacınız var; ve onun ışığı sadece 10 saniye yanabiliyor.

10 saniye oldukça kısa bir süre. Yine de emin olun bu fazlaıyla yeterli oluyor. Çünkü etraf zifiri karanlık olsa bile Candleman'ı rahatlıkla görebiliyorsunuz. Üstelik etraf kendilerini yakabileceğiniz sönüklü haldeki mumlarla dolu. Onları yaka yaka ilerlediğinizde ışık, etrafi rahatlıkla görebileceğiniz seviyeye gelmiş oluyor.

Kısacası Candleman'ın hikayesi insanı etkileyen cinsten. Üstelik mekanların kocaman ve karanlık yapısı ve sessizliğin içinde duyulan ayaklarını pitirtisi, karakterimizin sorguladığı her şeyin kelimeler olmaksızın da içimize işlemesini sağlamış.

Ben şu an kendimi çok kaptırdım. Beni tutan olmazsa felsefe romanı yazmaya başlayacağım burada. Bu yüzden tam bu noktada sonuca geçmek istiyorum.

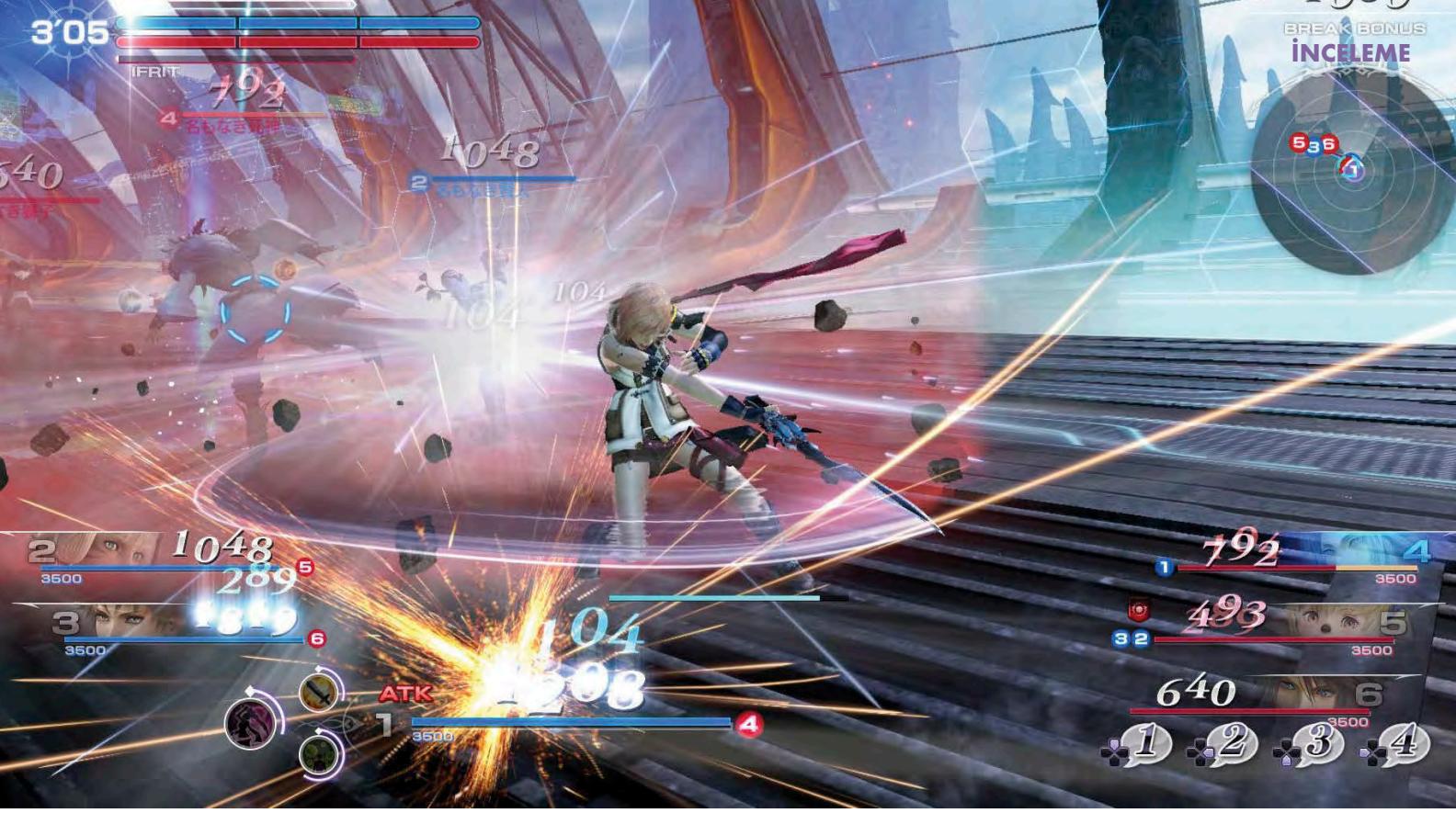
Sonuç olarak Candleman gördüğüm en sevimli ve aynı zamanda en karanlık oyunlardan biri. Bana sorarsanız, sadece oyun yapmak için yapılmamış, bizlere anlatacak gerçek bir düşüncesi olan bir oyun. Grafik ve ses açısından da oldukça kaliteli bulduğum Candleman, kendi klasmanında başarılı bir platform oyunu olmuş.

## ◆ Berçem Sultan Kaya

### KARAR

**ARTI** Grafikler, sesler ve atmosfer, kelimeler olmadan da hissettirebildiği derinlik hissi

**EKSİ** Biraz fazlaca kolay, bölüm dizaynları birbirine benziyor



Yapım Team Ninja Dağıtım Square Enix, Koei Tecmo Tür Dövüş Platform PS4 Web www.dissidiafinalfantasynt.com Türkiye Dağıtıcı Aral

# Dissidia Final Fantasy NT

Ne demek bir sürü Final Fantasy karakteri tek pakette?

En karmaşık oyunlardan biridir Final Fantasy. Çünkü devasa evrenini herkes sevmeyi veya takip edemez. Her çıkan oyunu da güzel değildir aslında. Bazıları sadece zaman kaybından ibarettir. Hani, FF seviyorsanız onun hatırlına katlanılır durumları. FF, şirin görünüşünün ardından efsane hikayelere yelken açar. Uzun açılış sinematikleri, dizi kıvamındaki araların oyunun belli bölmelerinde kalbimizi çalar. Bu tarz içerikler herkese hitap etmez çünkü FF kendine özgü bir seridir. Kingdom Hearts ile olan bağlantısının ardından daha da derinlere inmeye karar veren serimiz, bu sefer bizi PS4'te Dissidia Final Fantasy NT olarak karşıyor. Oyunumuz FF serisindeki ana kahramanlar ve kötü adamlar arasındaki senaryoyu hayatı geçiriyor. Oyun, "Sephiroth mu yoksa Kefka mı daha güçlü?", veya "Squall veya Cloud arasında geçen düelloya ne oldu?" kafasında ilerliyor. FF oyunlarındaki ana karakterlerin tamamı da Dissidia Final Fantasy NT'de arz-ı endam ediyor.

İlk bakışta oyun, hack & slash kıvamında bir aksiyon oyunu gibi görünüyor ancak dövüş mekaniklerine alışmak zor ve biraz da taktik gerektiriyor. Kontrolleri anlamak için savaşa girdiğimizde rastgele tuşlara basmak ise direkt ölüme davetiye çıkartmak demek. Bu nedenden "tutorial" yani eğitim moduna mutlaka göz atmalısınız.

Oyundaki savaşçılar dört farklı sınıf olarak öne çıkmaktadır: Vanguard, Assassin, Marksman ve Specialist. Taş – makas – kağıt formatı kafasında ilerleyen sistemde Vanguard, Assassin'e karşı güçlüğen; Assassin ise Marksman'e karşı avantajlı. Diğer önemli detay, oynanışta takımımızı dikkatli seçmek ve onları iyi tanımkar. Her karşılaşmada 3 kişilik takıma sahibiz. İlk seçtiğimiz karakteri biz kontrol ediyoruz ve yanımıza 2 karakter seçiyoruz. Aynı şekilde rakibi de iyi bilmek gerekiyor ki savunmamızı buna göre ayarlayalım. Oyunda iki ana saldırısı var. Amacımız güçlü saldırıları kullanarak rakibimize ölümçül hasar vermek ve can barlarını sıfır getirmek. "Bravery" yani sert saldırıları rakibin bravery puanını düşürüyor ve kendi sert saldırılarını güçlendirmiştir. HP yani can saldırıları aynı şekilde bravery puanını düşürüyor. Oyununda, EX yetenekleri ve özel çağrılar da mevcut. Her karakterin kendi yeteneği olsa da çağrıdığımız devasa dostumuz, sadece oyun başında seçtiğimiz kristalle belirleniyor. Oyunda ilerledikçe daha fazla çağrı yapabilecek kristaller topluyoruz. Taktiği baktığımızda fazla karmaşık görünebilir. HP saldırılarını serbest mi bırakalım, yoksa cesaretimize mi odaklanalım? Ya da düşmanı yüksek cesaretle hedef alıp HP saldırısına uğrama riski altına mı girelim? Bütün bunlar, her oyuncunun gerçek zamanlı hedeflemesini,

karakter sınıfını ve bir maçı yapabilecek ya da bozabilecek birkaç başka küçük faktörü göz önünde bulundurmasıyla bağıntılı. Oynarken belli öğeleri satın alabilmek için Gil kullanıyoruz. Gil'i kazanmak için de daha fazla dövüşmek gerekiyor. Neyse ki satın alınabilecek öğelerin hepsi kozmetik yani oynanışı etkilemiyor. NT'nin hikayesinin parçalarını (Memoria) toplamak için oyunun diğer modlarını oynamak zorundayız. Hikaye de kimi zaman bizim kontrolümüzde değil, sadece kısa sinematiklerle anlatılıyor. Ortada modlara girmek, zamanı gelince boss'lara kafa atmak ve dövüşmek var. Grafik kısmında karakter modellemeleri oldukça başarılı görünen oyun, atmosfer kısmında da canlı renklere sahip. Karakter listesi geniş ve eğlenceli dövüşleri garantileyen oyunun mekanikleri de sağlam. Ancak oyunun mod çok eksik, gönül isterdi ki hikayeyi daha fazla deneyimleyelim.

## ◆ Ceyda Doğan Karaş

### KARAR

**ARTI** Canlı renklerin hakim olduğu başarılı grafikler, eğlenceli ve farklı dövüş dinamikleri, efsane müzikler

**EKSİ** Hikaye için diğer modları oynamaya mecbur bırakılmak



**Yapım** Data Realms **Dağıtım** Data Realms **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC Web [tradestar.datarealms.com/planetoidpioneers](http://tradestar.datarealms.com/planetoidpioneers)

## Planetoid Pioneers

Bir değişik heyecan, bir acayip oyun!

Data Realms tarafından bizlere sunulan Planetoid Pioneers, bir önceki oyunları Cortex Command gibi zihnimizi yoracak bir yapım. Ben bu tarz oynanış ile survival kategorisinde oldukça aşina biriyim. Lakin işin içine bulmacalar, düşmanlar ve bazı yerlerde cidden zeka gerektiren hamleler girdiğini daha önce bu kadar net deneyimlememiştim. Bu açıdan baktığımızda adında öncü birlik kelimesi bulunan bir yapım olarak oyun bizi fazlasıyla yalnız bırakıyor. Öyle bir yalnızlık ki arada düştüğüümüz gezegene zoom out yaptığımda kederlenebiliyorsunuz. Bir gezegene düşen gemisi ile bulunduğu yerden kurtulmayı konu alan yapım

cidden şeker gibi tatlı grafiklerle karşımıza geliyor. Ben oynarken niyeysse bir Turrican hissiyatı aldım. Oyun boyunca etrafınızdaki malzemeleri toplayarak, onları tarayarak elde edeceğiniz veriler ile bulunduğuuz yerlerden çıkmayı ya da benzer fizik temelli bulmacaları vs. çözmeye çalışıyorsunuz. Oyunun uzun süre erken erişimde kalmasından mütevelliit bazı problemleri de mevcut. Örneğin ana menüde yükleme süresi anomal derecelerde (bende 6-7dk dan fazla) geziyor. Genel olarak baktığımızda Koca bir gezegen üzerinde her detayı ince eleyp sık dokuyarak oluşturduğu bir şekli ile tekrar yükleme

yapmadan karşımıza koymaya çalışan yapının eksik notu bu bana göre. Onun haricinde yapım olarak baktığımızda alışılmış oyunlardan sıkılan ve değişik heyecanlar deneyimler isteyen oyunculara tavsiye edebilirim. ♦ İlker Karaş

### KARAR

**ARTI** Macera oyunlarını ve sandbox mantığını sevenler için kaçmaz bir fırsat

**EKSİ** Erken erişim sonrası düzeltilmeyen hatalar, uzun yükleme süreleri

70

**Yapım** TeamTrap **Dağıtım** TeamTrap **Tür** Bulmaca, Platform **Platform** PC Web [swapsandtraps.com](http://swapsandtraps.com)

## Swaps and Traps

Tek ekranda kaybolmak isteyenler buraya!

Swaps and Traps'i ancak derginin bitimine yakın deneyebildim ki biz buna yumurta kapıya dayanınca diyoruz. Oyunun yerli yapımcıların elinden çıktığını gördüğümde ise merakım adeta katlandı. Swaps and Traps'de kahramanımız Murat, baş düşmanı Delidöner ile mücadele ediyor.



Bunu yaparken birbiri ardına gelen bölümlerde sırasıyla bulmacaları çözüyoruz. Bölülerin oyuncuların istediği görev aslında oldukça basit. Amacımız her bölümde, That Level Again misali, haritanın bir köşesine konulmuş anahtarları almak ve çıkışa ulaşmak. Ancak Delidöner ise görevler sırasında büyülü şapkasını kullanıyor ve işimizi zorlaştırmıyor. İşte bu noktada Swaps and Traps'i orijinal kılan yön ortaya çıkıyor. Deli döner, büyülü şapkası ile anahtarı aldığımız anda haritada bazı değişiklikler yapıyor. İlk bölgelerde anahtarlarla ulaşmak kolay iken asıl mücadelenin anahtarlarla ulaştıktan sonra başladığını anlıyorsunuz. Bir anahtarı almanız, bölüm tasiminin bir anda değişmesine neden oluyor. Haritanın bir kısmının görseliambaşka bir yerde belirirken, belirdiği yerdeki

görsel bölüm ise kendi yerine geçiyor. Size de haritanın değişen bölgelerine girdiğinizde neresinden çıkışınızı hesaplamak kılıyor. Zorluklar bununla da sınırlı değil. Zaman zaman haritanın bir bölümünü yeri değiştirebiliyor ya da bölümde birden fazla anahtar olduğunda haritanın çok daha fazla bölüm bundan ekileniyor.

Swaps and Traps oyun mantığı olarak basit ama bulmacalarıyla orijinal ve eğlenceli bir oynanış sunuyor. Oynadıkça biz Türklerle özel bazı detayları da keşfedeceksiniz. Oyunun fiyatı da hayli uygun. ♦ Enes Özdemir

### KARAR

**ARTI** Orijinal ve eğlenceli oynanış, komik diyaloglar

**EKSİ** Diyalog animasyonlarında ufak tefek sorunlar

85



**Yapım** Mad Fellows **Dağıtım** Mad Fellows **Tür** Müzik / **Aksiyon Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.madfellowsgames.com

## Aaero

Amplitude oynadık, üzerine Rez Infinite denedik ama müziğe açlığımız azalmadı.  
Biz de dedik ki elektronik müziğin dibine Aaero ile vuralım...

Bildiğiniz üzere müzik oyunu dediğinizde Borada anında beliririm. Ruh hastası Uzak Doğu ritim oyunları dışında (Onları beceren var mı aranızda?) her türlü müzik-ritim oyununa varım. Hal böyleyken de Aaero'yu kaçırma olmazdı ve kendisini PS4'te test ederek büyük bir mutluluğa kavuşmuş bulunuyorum. Aaero'nun nasıl bir oyun olduğunu anlamak için Rez'i oynamış olmanız bir artı olacaktır zira oyunu söyle özetleyeceğim: Rez'in zor olanı.



**Boss savaşları gayet keyifli geçiyor.**

Rez Infinite ile günümüz konsollarına da uyarlanan efsanevi müzik oyunumuz daha çok bizi oyunun atmosferine emanet ediyordu. Aaero ise sağlam müzikleri dinlerken bir yandan da oyuna pür dikkat odaklıyoruz. Oyundaki üç farklı oynanış şeklini size hemen özetleyeyim. Düz bir patika üzerinde seyreden ufak uzay gemimiz, müziğin ritmine göre şekillenen bir çizgiyi takip etmek zorunda. (Her zaman değil; mavi çizgi belirdiği vakitlerde.) Bu çizgiyi de sol analog kolu çevirerek takip ediyorsunuz. Çizgi kah dönüyor, kah aşağı yukarı gidiyor, kah kesiliyor... Bu iş çok kolay değil, belirteyim. Çizгиyi takip etmediğimiz kısımlarda da genellikle düşmanlarla karşılaşıyoruz. Buradaki oynanış şekli direkt olarak Rez'den devşirme: Sağ analog kol ile hedefleri seçiyor, arka omuz tuşıyla da silahımızı atılıyor. Düşmanlarımız biraz agresif olduğundan da mutlaka birkaç tane füze ateşlemekten geri kalınıyor. (Füze dediğime bakmayın; oyundaki her şey surreal.) Oyunun çok da ileri olmayan bir kısmında çizgileri takip etmeye çalışırken düşmanları da hedeflememiz gerekiyor ama bu düşündüğünüz kadar zor değil. Hele oyunda biraz vakit geçirdikten sonra olay doğal geliyor. Oyunun en zorlu oynanış kısmında çeşitli engelleri aşmaya çalışmak... Gemimiz son hız ilerlerken kapanıp açılan kapılar, başka türlü engeller onlara çarpmamız için karımıza çıkıyor. Burada reflekslerinizi ve koordinasyonunuza iyi ayarlamazsanız mutlaka o parçayı birkaç kez oynamanız gerekebiliyor. (Adını unuttuğum bir parçayı 18 kez oynamışlığım var.) Oynanış bu şekilde ve bir hayli zorlu. Senaryo

adına bir şey mevcut sayılmaz; onun yerine farklı bölgelerde, farklı parçalar eşliğinde bölümün sonuna en iyi skorla ulaşmaya çalışıyoruz. Olayın müzik boyutu ise dubstep ve drum'n bass'ten oluşmaktadır. Bu müzik türlerinden nefret etmiyorsanız ama pek de dinelemediyorsanız parçaların çoğunu begeneceğinizi düşünüyorum. Hali hazırda bu türleri seviyorsanız da söyle iyi bir ses sistemi veya sağlam bir kulaklıla kulaklarınızın bayram edeceğini garantisini verebilirim.

Üç farklı zorluk seviyesi bulunan Aaero'nun bir de Chillout modu var. Burada ölmeye imkan yok ve bölgeleri rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Hem asıl oyundaki parçalara alışmak, hem de sadece müziği dinleyip oyunun keyfini çıkartmak için iyi bir düşünce olmuş. Oyunda bulduğum en büyük eksikslik ise bölgelerdeki çeşitlilik. Rez'de o kadar farklı ortamlar ve durumlarla karşılaşıyorduk ki bölgeler akımdan çıkartamıyorduk. Burada bazı boss savaşları dışında pek de akılda kalıcı bir bölüm yapısı bulunmuyor maalesef. Yine de Aaero'yu her şekilde tüm müzik-ritim oyunu tutkununa öneririm; bu tipteki başarılı oyunları bulmak pek kolay değil... ♦ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Oynanış eğlenceli, müzikler bomba.

**EKSİ** Bölüm tasarımları biraz sıradan. Aksiyon kısımları biraz fazla kopya olmuş.



**Yapım** French Bread, Arc System Works **Dağıtım** Aksys Games **Tür** Dövüş Platform PS3, PS4, PS Vita **Web** aksysgames.com/unist

# Under Night In-Birth Exe: Late[St]

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

Dövüş oyunlarını takip etmeyi bir gün bile bırakmamışım lakin Under Night tam anlamıyla gözümden kaçmış. Belki de bunun nedeni Guilty Gear, BlazBlue ve hatta Persona'nın gerisinde kalmış olmasındandır... Çünkü baktığınızda direkt olarak bu oyuncuların görselliğine ve hatta oynanışına sahip bir dövüş oyunu duruyor karşınızda ama o kadar ufak bir takipçi kitlesi var ki, serinin bu kadar ileri gitmiş olması bile hayrete düşürüyor. Tam bir anime dövüş oyunu olan bu uzun isimli Under Night oyunumuz, ilginç bir şekilde herhangi bir animeye sahip değil. Oyundaki tüm karakterler ve hikaye sadece oyun içi üretilmiş. İçerisinde dövästeden eser olmayan bir senaryo

kısmına da sahip olan oyunun menü sistemi son derece utanç verici. Resmen 1'den 14'e kadar sayı başlıklarıyla menüye bir ton seçenek eklemişler. Püh!

Oyunda bulunan karakterler ise hiç fena değil ve oyunun belki de şu vakte kadar ortalıkta olmasının en büyük nedeni de bu. Guilty Gear ve benzeri oynlara iliştirseniz asla sırtıtmayaç olan bu karakterleri çok beğeneceğinizden de eminim.

Dövüş mekaniği olarak oyun pek zor sayılmaz ama ileri seviye teknikler için uğraşmak gerekiyor. Müthiş çabalar sonucunda online ortamda karınızıza bir rakip bulursanız, bilin ki dayağı yiyeceksiniz zira ancak oyunun müda-

vileri online kısımda yer alıyor.

Yazı içerisinde bahsettiğim diğer dövüş oyuları olmasa, Under Night'i sevmemiz mümkün ama şu haliyle oyuna tutunmak biraz zor; bu oyunda uzmanlaşmak yerine, herkes diğer dövüş oyunlarını tercih edecektir...

## ◆ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Karakterler ve el çizimi grafikler gayet iyi.

**EKSİ** Heyecan verici bir şey yok. Arka planlar çok uyduruk. Online ortam sinek avlıyor.

68

**Yapım** PolyKnight Games **Dağıtım** Aspyr Media **Tür** Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.innerspacegame.com

# InnerSpace



Beraberinde götürdügün anılar sonsuza dek yaşar...

Sız bilmem ama keşif oyunu denilince benim içimde bir şeyler kırıldanıyor, gidip kendime bir kısır koymadan duramıyorum. Evet, tipki unutulmaz güzellikteki manzaraları ile aklımızda kalan Abzu gibi InnerSpace de bu keşif işine gönlünü kaptırmış oyun severleri hedefleyen bir yapım. Oyunda kadim bir uygarlığın son üyeleri tarafından "uyandırılmış", Cartographer adında bir robot gemisi canlandırıyoruz

ve bizden istenen tek şey Inverse adındaki bu benzersiz evrende dolaşarak mümkün olduğu kadar bilgiye ulaşmamız. Bilgiyi küümsemeyin, bulduğumuz her ipucu, gezdiğimiz her bölge ve çözüdüğümüz her bulmaca artık yitip gitmiş olan efendilerimize ait detayların bir yerlere ulaşması, birleri tarafından görülmesi ve onların deyimiyle "ölünsüz olması" için bir umut demek.

Ne demiştiğ, evrenin adı Inverse. Hemen tahmin edebileceğiniz gibi bu evrende ters giden bir şeyler var ve bunun sebebi de gezegenlerin yerçekimi oluşturmak yerine sizi itiyor olması. Bu hayli ilginç bir kontrol şemasına sebebiyet vermiş ve kimi zaman yolunuza kaybetmenize yol açabiliyor. Bunda endişelenenecek bir şey de yok, tipki yeni ziyaret edilen bir şehrin tadının o şehrin sokaklarında kaybolmadan çıkışması gibi, InnerSpace de yön duygunuzu

yitirdikçe ve bazen şans eseri yeni şeyler keşfettikçe değerini artıran bir yapı. Oyunun grafikleri basit olsa da kullanılan renk paleti, evrenin güzelliği ve muhteşem müzikler birbirine çok iyi uyum sağlamış. Keşke oyundaki duman efektlerinin nokta nokta gözükmesine yol açan bir glitch'e denk gelmemeydim de tadını daha çok çikartabilseydim.

Uzun lafin kısası, oyun pek ucuz değil (31 TL). Keşif tutkuslu olan, macera sevenler buraya, diğerleri için daha uygun oyunlar var. ◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Harika sanat yönetimi, doyurucu keşif mekanikleri, başarılı müzikler

**EKSİ** Bazı grafik hataları, durağan oyun yapısı

78

# TEKKEN MOBILE

Dövüş oyunlarının unutulmaz serisi şimdi avuçlarınızın içinde.



# MOBİL

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



Tür Dövüş Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



## Tekken Mobile ♦

Bilgisayarlarımızdan sonra sıra mobil cihazlarda!

**B**u ay bereketli bir aydı. Mobil olarak piyasaya giren ve gündeme yerleşen iki tane oyun geldi. Peki, atılım çok güzel olmasına rağmen bu iki oyun da bekleneni verdi mi?

Tekken her yaştan insanın bildiği ve mutlaka kıyasından köşesinden bulaştığı bir dövüş oyunu. Bunu bilmeyen sanırım yoktur. Ve biliyorsunuz, son zamanlarda dövüş oyunlarını mobil platforma çıkartmak moda haline geldi. Injustice, kendisinin başlattığı ve gerçekten de oldukça başarılı bir şekilde kotardığı bu akımı elbette abilerine bulaştırmasa olmazdı. Bu kadar girişin üstüne biraz da oyuncun mekaniklerine değinmezsem olmaz. Öncelikle oyunda raunt sistemi kaldırılmış durumda. Yani 90 saniyelik tek bir raunt üzerinden ilerliyor dövüşler ki bu kendi sistemi içerisinde oldukça tutarlı bir hareket. Çünkü oyunda

karakterleriniz yaralanıyor ve eğer iyileştirmek için olan eşayı kullanmazsanız canı az bir şekilde dövüşmeye devam ediyor. Hemen akliniza gelen o soruyu da yanıtlayım, evet karakterler aynı şekilde ölebiliyor ve yine bu durumu düzeltmek için bir eşya kullanmanız gerekiyor. Bu eşyaları oyun size belirli bir miktarda deneme amaçlı veriyor ancak sonrasında oyun içerisinde hikaye sonu kutularından veya gerçek para vererek almak zorundasınız. Bu tarz bir yaklaşımı sevmiyor olmama rağmen beklediğiniz zaman canlarının doldugu veya dirildiklerini düşünürseniz, durum çok kötü sayılmaz. Bir şekilde, paraniza göz dikilmiş gibi hissetmiyorsunuz. Oyun içerisindeki saldırı ve savunma sistemi bir mobil oyunдан beklediği kadar basit. Ekranın sağ kısmına basarak saldırıyor, sol kısmına bakarak savunmaya geçiyorsunuz.

Bunun yanı sıra waka adı verilen kartları kullanarak -ekranın sağ altında bulunuyor- özel saldırılar gerçekleştiriliyorsunuz. Hatta bunları combo yapmak için dahi kullanmanız mümkün. Yine bu kartları oyun içinde elde edebildiğiniz gibi yaratmanız da mümkün. Bu arada bu kartların oyunun seyrini ta-

mamen değiştirdiğini söylemem gerekiyor. O yüzden sıkılıkla yeni gelen kartlarla karakterin destesini ayarlamayı unutmayın. Ufak bir de not düşmek gerekirse, eğer kartların üzerinde 1-2-3 gibi rakamlar görüyorsanız onlara o sırada basarsanız yüksek hasar vereceğiniz anlamına geliyor. Yani mutlaka yapın. Oyun içerisinde bir element sistemi oturtulmuş durumda ki buna göre dövüşlerde avantajlı duruma gelebilirsiniz. Klasik su, ateşi yener taktiği olarak düşünebilirsiniz. Zaten dövüşe girmeden önce kimin avantajlı olduğunu anlamak için ekranда bir gösterge var. Bu sayede çok zorlanmadan seçtiğiniz üç karakter arasından birisini alarak dövüşe girebilirsiniz.

Oyundaki karakterlerinizi geliştirebileceğiniz bir seviye sistemi mevcut ve bu sistemi kullanmak için oyunda karakterin elementine ait olan parçaları toplamanız gerekiyor. Yeterli parça toplandığında karakterin seviyesini artıtabilirsiniz. Aynı şekilde her karakterin kendine ait bir beceri puanı var ve bunları kullanarak bazı pasif yetenekler alıp onları artıtabilirsiniz.

Toparlamak gerekirse Tekken gerçekten de mobil platforma giren efsane oyunlardan birisi haline gelmiş durumda. Dövüş oyunlarını seviyorsanız mutlaka denemeniz gerekiyor.

**Cantuğ Şahiner ♦**





Tür RPG Platform iOS, Android **Fiyat** İlk bölüm ücretsiz (19.99\$)

# Final Fantasy XV Pocket Edition

Biraz garip gözüküyor ama galiba çok sevdik

**B**u ay gelen iki efsane oyunun olduğundan bahsetmiştim. İşte onlar içerisinde hem en sevdığım hem de beni en kilitleyen oyun buydu. Aslında bunları yazarken bir yandan da kendimi kötü hissediyorum çünkü şu ana kadar çıkan FF oyularından sadece birkaç tanesine -MMO olanları dahil- el atabildim. Ve aslında onları da sevmeme rağmen nedense bir türlü gerisini getiremedim. Veya heveslensem bile baştan sona bu oyularla girişme aşkına öyle veya böyle engel oldum. En sevdığım FF oyunu, ki dediğim gibi çok az oynadım, FF Tactics'dı. Onun karşısında ne kadar zaman geçirmiştim herhalde kimse bilemez.

Açıkçası FF serisinden daha geçen sene çıkışmış bir oyunu mobil olarak piyasaya sürmelerini beklemiyordum. Ama adamlar hikayeyi alıp, oyunu tamamen edip mobil olarak piyasaya sürmüşler ve harika olmuş. Hatta bu oyun sayesinde bütün seride olan aşkı tekrardan uyandı. Demeye çalıştığım şeyi anladınız mı bilmiyorum ama daha incelemenin bu aşamasındayken bile size oyunun harika olduğunu söyleyebilirim.

Yani yazının sonuna kadar koşturmanız gereklidir.

Hikayeyi bilmeyenler için ufakça dejinmek gerekirse, oyunda Lucis krallığının varisi Noctis'in başından geçenlere tanık oluyoruz. Elbette grafikler bir konsol kalitesinde değil, buna rağmen mobile aktarırken tercih ettiğiniz bu yeni

grafikler de oldukça başarılı. Hatta en ufak bir uyum sorunu yaşamıyorsunuz diyebilirim. Bu grafikleri bir de iyi seslendirme ve müzik sosuna batırıldığınızda karşınıza bu şahane oyun çıkıyor. Elbette oyunu halihazırda bitiren tayfanın tekrar dan mobile geçmesi için pek neden yok. Sonuç olarak oyun aynı hikayeyi anlatıyor.

Oyunun savaş sistemi hazırlanırken mobile çok daha uygun bir sisteme dönülmüş diyebilirim. Elbette bu bir mobil oyun ve oyunun savaş sistemi de ona göre basitleştirilmiş durumda. Ama bunu kötü anlamda algılamayın çünkü sistem oldukça başarılı bir şekilde işliyor. Saldıracağımız düşmanı seçmek, özel saldırı kullanmak, kaçınmak, silah değiştirmek veya can potu kullanmak tamamen bizim elimizde. Ve inanın bu oyunun keyfini başka bir sistemle bu mobilde yaşayamazdık.

Beklenildiği üzere oyun içerisindeki ilerleme sistemi de oldukça basitleştirilmiş durumda. Görevinizi gösteren bir ok Noctis'in hemen altında bulunuyor. Aynı zamanda ekranda bir yere dokunduğunuz zaman Noctis oraya gitmenin

bir yolunu mutlaka buluyor. Yani kendisini bir yere sıkıştırıyor veya herhangi bir şekilde ben burayı aşamıyorum deyip beklemiyor. Bunlar ufak detaylar olmasına rağmen oyun zevkini pozitif yönden etkileyen şeyler.

Ancak her güzel şeyin ne yazık ki bazılarını üzzecek bir kısmı bulunuyor. Bunu söylemekten fazla uzatmayacağım, oyunun sadece ilk bölümü ücretsiz. Geri kalan kısımları oynamak istiyorsanız 20 dolar gibi bir ödeme yapmak zorundasınız. Aksi taktirde oyuna devam edemiyorsunuz ne yazık ki. Tabii bu ödeme sizin ne derece üzüm bilmiyorum ancak böylesi güzel oyunların desteklenmesi gerektiğini unutmanız gerekiyor. Bu hareketiniz sayesinde benzeri güzellikleri gelecekte tekrar görme şansınız artıyor. Aynı zamanda da verdikleri emeklerin karşılığını almış oluyorlar. Eğer oyunu konsolda oynamadıysanız ve bilgisayar versiyonunu es geçiyorsanız mutlaka bu fiyat oyunu alıp değerlendirmenizi tavsiye ederim. Hem böylesi şahane bir oyunu denemis olursunuz hem de eğlensiniz. Daha ne olsun? **Cantú Şahiner**





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Knife Hit
2. TEKKEN
3. Koş Sosis Koş
4. A Word
5. Survivor Royale

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Driving Zone: Germany Pro
3. Football Manager Mobile 2018
4. Plague Inc.
5. Minecraft: Pocket Edition



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. 101 Okey
2. Clash of Kings
3. Last Empire WarZ
4. Zyanga Poker
5. Clash Royale

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Assassin's Creed: Identity
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Stickman Legends: Shadow War
4. Hitman: Sniper
5. KaFa



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Kebab World ⭐

Aşçı olmak da zor azizim

Popülerliği bitmeyecek oyunlar kategorisi yapsak sanırım açılık oyunları kendisine güzel bir yer edinir. Hammurabi Games tarafından üretilen bu yerli yapım da türün en başarılılarından birisi. Oyun içerisinde Anadolu'nun belirli yerlerine dağılmış toplamda 6 tane restoranın aşacı konumuna gelebiliyor ve gelen müşterilere istekleri doğrultusunda yemekler hazırlıyor. İlk restoranlar kebab ağırlıklı olmasına rağmen ilerledikçe lahmacunundan balık ekmegine, hamsisine, çayına kadar her şeye girişiğiniz. Her restoranda toplamda

40 seviye var ve bu seviyelerde ilerledikçe yeni tarifler öğreniyorsunuz. Müşterilerinize ne kadar hızlı servis verirseniz alacağınız para da ona göre değişiyor. Ve topladığınız paralarla yaptığıınız yemeklerin fiyatlarını artıtabiliyor veya daha geniş bir mangal gibi işinize çok yarayacak şeyleri satın alabiliyorsunuz. Oyunda Multiplayer yok ve oynanışı da hayli basit. Dediğim gibi oynarken çabucak alışıyor ve pek zorluk yaşamayorsunuz. Kisacası elimizin altında bolca zaman geçireceğiniz güzel bir oyun var. **Cantuş Şahiner** 7



Tür Bulmaca Platform iOS Fiyat Ücretsiz

## Recontact İstanbul: Eyes of Sky

Polisiye sevenler buraya

Recontact İstanbul: Eyes of Sky, yönetmenliğini ve senaryosunu Eray Dinc'in, yapımcılığını ise Women in Games'in kurucusu Simay Dinc'in üstlendiği bir Türk polisiye oyunu. Açıkçası ben Türk polisiye romanlarını genel olarak başarılı buluyorum. Senaryo danışmanlığını Ahmet Ümit'in yaptığı Eyes of Sky'ın da aynı bir roman gibi insanı meraklandıran bir hikayesi var. Başkomiserimiz Ersin (Fikret Kuşkan -evevet gerçekten Fikret Kuşkan-) Ece (Gökçe Suyaşbatmaz) isimli bir kadının ölüm ihbarını alır;

fakat ekibiyle birlikte olay yerine vardıklarında ortada bir ceset yoktur. Kameraları incelediklerinde eski eş Serkan Aksoy (Emre Mutlu) tarafından öldürdüğü tespit edilen Ece'nin cesedi, bizim için hala çözülmeli gerekken bir gizemdir. Oyun içerisinde güvenlik kameralarından ipucu bulmaya çalışırken bir yandan da insanları sorgulayarak cinayeti çözmeye çalışırız. Türünün nadir örneklerinden olan Eyes of Sky'ın özellikle polisiye severlerin ilgisini çekeceğini düşüneniyorum. **Berçem Sultan Kaya** 7



# SİHİRDAR POSTASI

Swain'in elden geçirilen yetenekleri  
mercek altında.

Sayfa  
**90**

# ONLINE



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

## Çılgınlık tüm hızıyla sürüyor mu acaba?

Herkese tekrar selamlar! Görünen o ki geçen ay verdığım taktikler büyük oranda işe yaramış ve oyuna iyi bir başlangıç yapıp hayatı kalmayı başarmışsınız. Ee bu durumda artık ilk atladiğimiz bölgeden biraz daha açılacak, biraz daha ileri gideceğiz. Oyunda nasıl bir yol izleyeceğimizi belirleyeceğiz. Ama ondan önce PUBG'nin erken erişim sürecinde ortaya çıkan bazı rakamları sizlerle paylaşacağım. Bu rakamları yapımcı ekibin açıkladığını da hatırlatmak istiyorum.

Bildiğiniz gibi PlayerUnknown's Battlegrounds, 21 Aralık'ta tam sürümeye geçti ve asıl başarısı bu tarihten önce gerçekleşti. Oyun daha erken erişimdeyken 26 milyonun üzerinde kopya sattı. 21 Aralık tarihine kadar oynanan 130 milyon oyunda, 130 milyon oyuncu çorba parasını çıkardı. 13 milyon oyuncu ise oyunun sembolik silahı ve kaba et koruyucusu olan tava tarafından ödüldü. Toplamda 2,7 milyar saat oynanan oyunda 2,2 milyardan fazla airdrop haritaya süzüldü. Sayılmayacak kadar çok kez yaralanan oyuncular 10,2 milyar kez bandaj kullandılar. Kullanılan silahlara baktığımızda ise oyuncuların

favori silahının M416 olduğunu görüyoruz. Benim de favori silahım olan M416 oyunda 55,8 milyar kere kullanılmış. Onu izleyen rakibi ise M16A4 oldu. Bu silah ise 52 milyar kere oyuncular tarafından alınmış. En popüler üçüncü silah ise 47,8 milyar kez kullanılması ile AKM olmuş gözüküyor. Bu kadar süre boyunca en popüler araç ise 6,6 milyar kez sürülmesi ile UAZ oldu. Onu takip eden isim ise 4,6 milyar kez kullanılan Dacia (Bildiğiniz R12 Toros. :D) En çok kullanılan üçüncü araç ise Buggy oldu ve 3,1 milyar kez oyuncular tarafından tercih edildi. Bu verilerin tümünün sadece oyunun erken erişim sürümü için geçerli olduğunu hatırlatmak istiyorum. Oyun tam sürümü ulaşılı 3 ay oldu ve Xbox One sürümü ile beraber 30 milyon satış rakamını geçtiği haberini duyduğumuzdan bu yana bile hayli zaman geçti. Dolayısıyla bu rakamların şu anda ne hale geldiğini düşünemiyorum bile. PUBG geçtiğimiz ay güncelleme olarak biraz kısır bir dönem geçirdi. Bu nedenle Mart ayında biraz daha fazla hareket ve belki yeni bir harita gibi büyük bir duyuru olmasa bile yeni silahların oyuna eklenebileceğini düşünüyorum. Yine de henüz bunları konuşmak için

erken. İsterseniz hayatı kalma maceramıza geri dönelim ve oyun sonuna kadar nasıl ulaşabiliriz una odaklıyalım.

### Harita nereye daralıyor?

Oyunda rotanızı nasıl belirleyeceğiniz elbette ki haritanın nasıl kapanacağına bağlı olarak gelişecektir. Eğer atladiğiniz ilk noktada güvenliğinizin sağladığınız ve loot aşamasını tamamladığınız hemen haritayı inceleyin. Baktınız ki güvenli alanın tam ortasındasınız, bulunduğuuz yerden ayrılmayın. Bunun yerine etrafı gözleyebileceğiniz güvenli bir noktaya gidin. Burada gözlerden uzak şekilde, gözlem yapın. Eğer şanssız değilseniz harita 2 ya da üç kere üstünüze kapanabilir. Ancak üstünüze kapanmasa bile çok uzağa daralmayacağı kesin.

Eğer loot aşamasını tamamladıktan sonra güvenli bölge size yakın bir yere daralıyorsa, mavi alan size çok yaklaşmadan hareket etmeyin derim. Bu durumda uçağın en başta nasıl geçtiğini akılınızda tutun ve güvenli alana hareket ederken karşınıza çıkacak düşmanların nerelerden gelebileceğini hesaplayın. Eğer atladiğiniz noktada, güvenli bölgeden çok uzakta olduğunuzun farkındaysanız

**DP-28 ve Spetsnaz kaskı ile yere yatmış bir düşman özellikle orta mesafede çok yıkıcı olabilir.**



oyun stilinize bağlı olarak iki farklı yoldan gidebilirsiniz. Eğer oyun sonuna kalmayı daha fazla kalmayı istiyorsanız, bulduğunuz bir araçla hemen alanı terk etmeniz ve uçağın geçiş yönüne göre güvenli bölgede atlaması daha zor ve uzak bölgelere gitmeniz oldukça faydalı olacaktır. Eğer hayır, ben atladığım yerde sağ bırakmam diyenlerdeniz, öncelikle aracın yerini doğrulayın ve çatışmalara başlayın. Baktınız ki alanı temizlediniz, bu durumda rahatlıkla loot yapabilir ve mavi alan geldiğinde aracınıza atlayıp alana gidebilirsiniz. Her ne kadar bu seçenek başta hayli riskli olsa da, alana doğru ilerlediğinizde, bölgeye son giren oyunculardan olacağınız için diğer oyuncuları arkalarından yakalamanızı sağlayabiliyor. Dolayısıyla riskli görünen bu seçenek, orta oyun aşamasında avantaj sağlayan bir hal alıyor.

Haritada üçüncü daralmadan sonra yavaş

yavaş oyunun nereye doğru kapanacağıını tahmin etmeye başlamalı ve buna göre hareket etmelisiniz. Özellikle 4. Küçülmeden itibaren mavi ve beyaz cemberlerin harita üzerinde aralarında en az fark olan alanlarına hareket etmenizi öneriyorum. Bu şekilde arkadan bir düşmanın gelmesi çok daha zor olacak, harita bu bölgelerde yavaş kapanlığı için koşmak yerine etrafı daha fazla gözlemleyerek geçirebiliyorsunuz.

Son üç ya da dört küçülmeye kadar bu rotayı izlemeniz, sizi hem düşmanların karşısına daha az çıkaracak hem de olabildiğinde oyunun sonuna taşıyacaktır. Tabii bu esnada tavsiyem, oyun sonuna kadar elinizde, sis bombalarınızın, el bombalarınızın olması. Ayrıca bir adet otomatik tüfek ve bir adet keskin nişancı tüfeği taşımanız oldukça iyi olacaktır. Her ne kadar keskin nişancı tüfeğiniz, özellikle son iki ya da üç kapanmadada pek bir işe yaramayacak olsa da, bu noktaya kadar

hem gözlem yapmakta hem de kill almaktan oldukça etkili olacak.

Ancak son bölümde yani son 2-3 kapanmadada nasıl bir yol izleyeceğimizi bir dahaki ay daha detaylı anlatacağım. Yine de bu ayki konunun özüne değinmek istersem. PUBG'de hayatı kalmanın en iyi yolunun çatışmalarдан olabildiğince uzak durmak, son 3-4 kapanmaya kadar olabildiğince diğer oyuncuların çatışmalara devam etmesi için izin vermek diyebilirim. Oyuncuları en korumasız olduğu, gafil anlarında avlamak PUBG'nin altın kurallarından biri. Yine de bu konuda sorun yaşamamak adına, her ihtimale karşı çatışmalarda üstün çıkmak için, özellikle oyun başında kalabalık olan noktalarda antrenman maçları yapabilirisiniz. Bir sonraki ay görüşmek üzere sevgili okur. ♦ **Enes Özdemir**

**Aksiyonun beşliğine hoş geldiniz.**



## PUBG Mobil Platformlara Geliyor!

PUBG'nin popülerleşmesi neticesinde Battle Royal tarzındaki oyunların sadece bilgisayarlarda değil, mobil platformlarda da ortaya çıktığını gördük. Bu oyunların bir kısmı Battle Royal için orijinal fikirler üretirken, bir kısmı ise ne yazık ki taklit olmaktan öteye gidemeyecekler. Bu PUBG türevlerinin artması ve bu oyunlara gösterilen ilgiden mi yoksa PUBG Corporation'in zaten böyle bir planı var mıydı bilinmez, yapımcı ekip PUBG'nin mobil platformlara da geleceğini duyurdu. Hatta bununla ilgili ilk adım atıldı ve oyun Çin'de erken erişime açıldı bile. Görünen o ki evde, okulda, işte PUBG yakamızı bırakmayacak.



LEAGUE OF LEGENDS

# SİHİRDAR POSTASI

League of Legends'in yeni sezonunda taşlar yerine oturmaya başladı. Yavaş yavaş oyuncular, eski sezonun alışkanlıklarını terk etmeye başladı ve kendileri yeni sezona verdiler. Riot ise yamalarla ve etkinliklerle oyunu canlı tutmaya devam ediyor. Geçtiğimiz ay Riot, Ay festivali ve Sevgililer Günü Etkinlikleri ile de bunu gösterdi. Ay Festivali etkinliğinden sonra fark ettiğim bir detay mevcut. Oyundaki görev sistemi artık tamamen oturmaya başlamış. Görevler artık tamamen oyunun bir parçası gibi hissettiriyor. Öte yandan geçtiğimiz ay Riot şampiyon yenileme çalışmalarında da hız kesmedi. Noxus'un entrikalarla dolu generali, Swain elden geçirildi. Yeni bir görünüm ve yeni yeteneklerle aramızda.

Gelin size biraz Noxus'un acımasız generalini anlatayım.

Swain son zamanlarda iyice eskimeye başlamış bir yapıdaydı. Ne görsel ne de oynanış olarak tatmin sağlamaktan biraz uzaktı. Yine de bu şampiyonun seveni hala fazlaydı. Ancak günler geçtikçe Swain'in yeni bir kabuğa bürünme zamanının da geldiği daha çok anlaşılıyor ve hissedilmeye başlanıyordu. Haliyle Evelynn'den sonra yenilemeye giden şampiyon Swain oluyordu. Swain'in kuzgunları artık çok daha tehditkar ve çok daha işlevselder. Yeni Swain, kuzgunlarını Tayf toplaması için kullanıyor. Peki Swain'in yeni yetenekleri neler? Tayflar Swain'e neler sağlıyor? Hep beraber buna bakabiliz. ♦ Enes Özdemir

# Swain'in yetenekleri

Noxus'un acımasız generali Swain yeniden herkesin favorisi olacak gibi duruyor



## Kuzgun Sürüsü (Pasif)

Swain'in yeni pasif yeteneğinin adı Kuzgun Sürüsü. Bu yetenek Swain'in rakiplerinden iki farklı şekilde tayf toplamasını sağlıyor. Swain çevresinde hareketsiz kalan bir rakip şampiyona sağ tıklayarak hem onu kendine çekebiliyor hem de ondan bir tayf sökebiliyor. Ya da Swain'in kuzgunları, yakınlarda ölen rakip şampiyonların tayflarını toplayıp ve bu Swain'e sağlık kazandırıyor.

## Ölümün Eli (Q)

Yeni Swain, Q yeteneği Ölümün Eli'yle mana kontrolünü de daha iyi hale getiriyor. Swain, etki alanı yelpaze şeklinde bir atış yapıyor. Aslında bu yelpazenin her bir noktasına farklı atışlar gönderiyor. Bir şampiyon bu atışlardan hasar alabiliyor ve birden fazla atış aynı şampiyona tutabiliyor. Yine de en yüksek hasarı ilk atıştan alıyor ve diğer isabetlerde hasar azalıyor. Swain bu atışı tutturduğu zaman, manasının bir kısmını geri kazanıyor.



## Kimıldama (E)

Swain'in E yeteneği direk olarak hasar üzerine gelişiyor. Kimıldama isimli bu yetenek doğrusal bir saldırıyı yolluyor. Bu saldırının rakiplerin içinden geçerek onlara hasar verebiliyor. Saldırı daha sonra bir bumerang misali geri dönüyor ama geri dönüşte isabet ettiği ilk şampiyonda saldırı patlıyor. Patlama alanında kalan şampiyonlar bundan hasar alıyor.



## İmparatorluğun Gözü (W)

Swain'in hasar potansiyelini yükseltsen bir diğer yeteneği ise İmparatorluğun Gözü. W tuşundaki bu yetenek doğru noktalarda kullanıldığından Swain'e büyük fayda sağlıyor. Görüş alanı geniş bu yeteneği daire şeklinde bir alanda kullanabiliyorsunuz. Kullandığınız alan karanlıksa oraya bir süre görüş sağlıyor. Kullanılan alanda rakipler varsa bu rakiplere hasar veriyor ve bu rakipler saldırılardan ilave hasar almaya başlıyor. Yetenekin son marifeti ise isabet ettiği her bir şampiyondan tayf toplaması.



## Karanlığın Zirvesi (R)

Swain'in ultısı Karanlığın Zirvesi ise rakiplere son darbeyi indirmek ve yüksek oranda hasar verebilmek için kurulmuş. Swain'ı açtığından belirli bir alandaki tüm rakiplerden can emiyor. Bu sırada önemli ölçüde can kazanan Swain, can emmesini tamamladığında ya da direk olarak can emmemeyi kesmek isterseniz bir enerji patlaması oluşuyor. Bu patlama yine yakındaki şampiyonlara önemli hasarlar veriyor ve ne kadar çok tayf toplarsanız patlama hasarı o kadar artıyor.

# EINSTEIN'İN BEYNİ FARKLI MIYDI?

- ▶ Zeka konusunda hayvanlardan öğreneceklerimiz var
  - ▶ IQ testleri zeka ölçümü için ne kadar yeterli?
- ▶ Kuantum hesaplama yapılan laboratuvarı sizin için görüntüledik
  - ▶ Zihin egzersizleri yapmak bizi daha zeki yapar mı?

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

SADECE  
**5,90**  
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

# Asus ROG Strix Fusion 500

Asus'un çok beğenilen Fusion serisi RGB aydınlatma ile buluşuyor.

Sayfa  
**94**



# DONANIM

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



## Asus ROG Strix Fusion 500

RGB ışıklandırmasıyla yepyeni bir headset

**A**sus, oyunculara hitaben ürettiği ROG ailesiyle birlikte performans kulvarında zirveye oynayan produktlere imza atmakta. Bir süredir piyasada olan Fusion 300 modeline şimdi de bir diğer Sanal 7.1 kulaklık olan Fusion 500 katıldı. Fusion 500 görüntü olarak Fusion 300 modeline bir hayli benzeyyor. Görüntü olarak en önemli fark ise RGB aydınlatmaya sahip olması ki buraya tekrar döneceğiz. Üründe Hi-Fi sınıfı ESS ES9018 Dijital-Analog Dönüşürücü ve SABRE9601K amfi kullanılıyor. Biri kumaş biri ise deri kaplama iki ayrı kulak yastığı seçeneğiyle beraber gelen Fusion 500, 50mm Asus Essence sürücülerine sahip. Fusion 500, kulaklara bir miktar baskı yapsa da yeterince rahat bir kulaklık. Ses kalitesi ise muhteşem, açıkçası uzun süredir test ettiğimiz modeller içinde bizi en fazla tatmin eden modellerden birisi olduğunu rahatça söyleyebiliriz. Yukarıda söylediğimiz donanımlar yanında Bongiovı Acoustics ile beraber geliştirilen 7.1 Sanal Surround sisteminin de bu duruma önemli katkısı var.

Aura Sync yazılımı sayesinde birden fazla Fusion 500'ün RGB aydınlatmasını senkronize etmek mümkün, üstelik bunu sadece kulaklığa değil, Aura Sync destekleyen tüm ROG ürünlerile de yapabilirsiniz.

Fusion 300'ün dijital boom mikrofonu hayli kaliteli ve kullanıldığı zamanlarda kulaklığın gövdesi içinde kayboluyor. Ses açma kapama tuşları ise alışılagelmiş yerinde değil, Sezgisel Dokunmatik Kontrol teknolojisi sayesinde kulak yastıklarının dış düzeylerine atanmış durumda. Müziği başlatmak, durdurmak veya sesi açıp kapatmak için parmağınızı yüzeyde kaydırmanız yeterli.

Fusion 500 oyuncuların kesinlikle ilgisini çekecek üst seviye bir kulaklık. Müzik performansının da son derece başarılı olduğunu belirtelim. Ürün şu anda yurt dışında 179 dolarlık bir fiyat etiketiyle satılmakta ki bu kendisini fiyat düzeyi olarak da "üst seviye" olarak adlandırmamıza yol açıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Çok başarılı performans, ekstra kulak yastıkları, Aura Sync desteği, RGB aydınlatma  
**EKSİ** Yüksek fiyat, kulağa bir miktar baskı yapıyor

90



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Logitech G413 Carbon

Safkan oyuncu klavyesi...

**O**uncu klavyesi işine girmeyen pek fazla donanım üreticisi kalmadı günümüzde, elbette Logitech gibi köklü üreticilerin, oyuncuların gözündeki yeri başka. Nasıl olmasın ki? Bir dönemin efsanesi G15'ten gelen bir alışkanlıktan bahsediyoruz ve incelemesini yaptığımda G413 Carbon da bu kültürün en yeni ve en abartısız adımlarından birisini temsil ediyor.

G413 serisi iki farklı renkte üretiliyor. Silver ve Carbon. Her iki model de zımparalanmış 5052 Alüminyum-Magnezyum Alaşım üst kasaya sahip ve hem abartısız ama sık görüntüsü, hem de işçilik kalitesiyle hemen dikkat çekiyor. G413 çok iddialı veya şatafatlı bir tasarıma sahip değil, bunun aksine abartısız, sade ama sık bir tasarım tercih edilmiş. Bizim incelediğimiz Carbon modelinde kırmızı renkte bir arkadan ışıklandırma kullanılırken Silver modelinde beyaz renk tercih edilmiş.

G413 Carbon mekanik bir klavye, ancak bazı oyuncuların çok sevdığı, bazı oyuncuların ise gürültülü ve çekilmeyen bulduğu o mekanik sese sahip değil. Bu da G413'te kullanılan ve bizim de çok beğendiğimiz Romer-G mekanik anahtarlarının getirişi. 1.5mm'lik kısa aralıklı bir işlem mesafesine sahip olan bu tuşlar 70 milyon vuruşlu bir ömre sahip ve Logitech benzerlerinden %25 daha hızlı tepki verdiğini iddia ediyor.

G413 minimalist ve safkan bir oyuncu klavyesi demişti, bu yüzden makro tuşlarına da sahip değil. Yine de Logitech Gaming Software ile F1-F12 arasına makrolar atayabiliyorsunuz. Klavyenin sağ tarafında kullanımda müthiş kolaylık sağlayan bir USB portu yer almıyor. Ayrıca 12 adet ek tuş da pakete dahil. Bunlar oyuncuların en fazla kullandığı sol tarafa ait ve daha başarılı bir kavrama sağlıyor. Sonuç olarak Logitech G413 Carbon oyuncular için son derece ideal bir klavye. Ürün piyasada 400 TL civarına bulunabiliyor ve sunduğu özellikleri düşünürsek hayli uygun bir fiyatla sahip diyebiliriz. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Alaşım üst panel, ek tuş seti, Romer-G anahtarlar, abartısız ve sık tasarım  
**EKSİ** Makro tuşlarına sahip olmaması bazı oyuncuların canını sıkabilir

92



## XFX Radeon RX 570 RS

Polaris mimarili Radeon sahnede...

Ekrakartı piyasası son dönemde Bitcoin ve benzeri kripto para madenciliği ile birlikte büyük hareketlenme yaşadı. Elbette gerek AMD gerek NVIDIA, oyuncular için hazırladıkları ekran kartlarının madencilik için kullanılmasını pek istemiyor; zira oyuncular ekran kartı satın almak istediklerinde stok problemleri yaşıyorlar. Bu nedenle her ne kadar iki marka da Bitcoin madenciliği için özel kartlar üretme kararını almış olsa da, yine de bazen bazı model ekran kartlarını bulmak zor olabiliyor.

FX AMD Radeon RX 570, AMD'nin polaris mimarisini temel alıyor. 2048 paralel işlemci, 1264 MHz taban saat hızı ve 4 GB GDDR5 belleklerin sahibi olan kart, 1284 MHz'e saat hızını hızlandırmaya artırabiliyor. 256-bit veriyo yolunu kullanan bir kart olan XFX AMD Radeon RX 570, 7000 MHz bellek saat hızı ve 7100 MHz hızlandırılmış saat hızıyla da dikkat çekiyor.

Cekirdek saat hızlarıyla referans tasarım AMD Radeon RX 570'e göre bir miktar da olsa hızırtmayı gelen ekran kartı, Radeon CHILL teknolojisini getiriyor ve elbette ayrıca Radeon ReLive yazılımı ile destekleniyor.

FinFet 14nm teknolojisini kullanan kart, AMD'nin 4'üncü nesil GCN mimamirisini DirectX 12 ve Vulkan desteği sağlıyor.

Ayrıca CrossFire teknolojisi de kartta destekleniyor.

Sonuç olarak XFX Radeon RX 570 RS ekran kartı segmentine uygun ölçüde performans üreten bir ekran kartı oluyor. XFX'in bu modelinin performans noktasında GTX 1060 ile RX 470 arasında konumlandığını söyleyebiliriz. Hızırtma uyguladığınızda aldığıınız sonuçları pozitif anlamda etkileyebiliyorsunuz. XFX Radeon RX 570 RS'in fiyatının ise 2899 TL olduğunu söyleyelim. Fiyat noktasında ise pahalı olduğunu söylemek lazımlı. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Uygun performans, alüminyum arka plaka, hız aşırımlı, geniş bağlantı desteği  
**EKSİ** Fiyat

77



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## ViewSonic XG2402

144Hz monitör arayanların tercihi

Viewsonic'in XG Gaming serisinin yeni modellerinden XG2530'u geçtiğimiz ay test etmiş ve çok beğenmişik hatırlarsınız. Bu defa bize ulaşan XG2402 modeli ise XG2530 gibi 240hz değil, 144Hz sınıfında ve 24" görüntü alanına sahip. XG2402 de aynı büyük abisi gibi abartısız ancak agresif hatlara sahip bir model. Rampage X aydınlatma sayesinde arka kısmı kırmızı X harfi şeklinde parlayan XG2402 duyurulduğuandan itibaren hayli beğenmiş topladı, oyuncuların beklenileri göz önüne alındığında bu da sürpriz değil.

1080p çözünürlük ile desteklenen 24" TN LCD panele sahip olan XG2402, IPS monitörlerin görüş açısı ve renk keskinliğindeki avantajını IPS Glow yaşamaması ve 22-Level Black Stabilization özelliği sayesinde geri alıyor. Siyah rengin gri gibi gözükmesi sorunu bu monitörde son derece başarılı şekilde bertaraf edilmiş durumda.

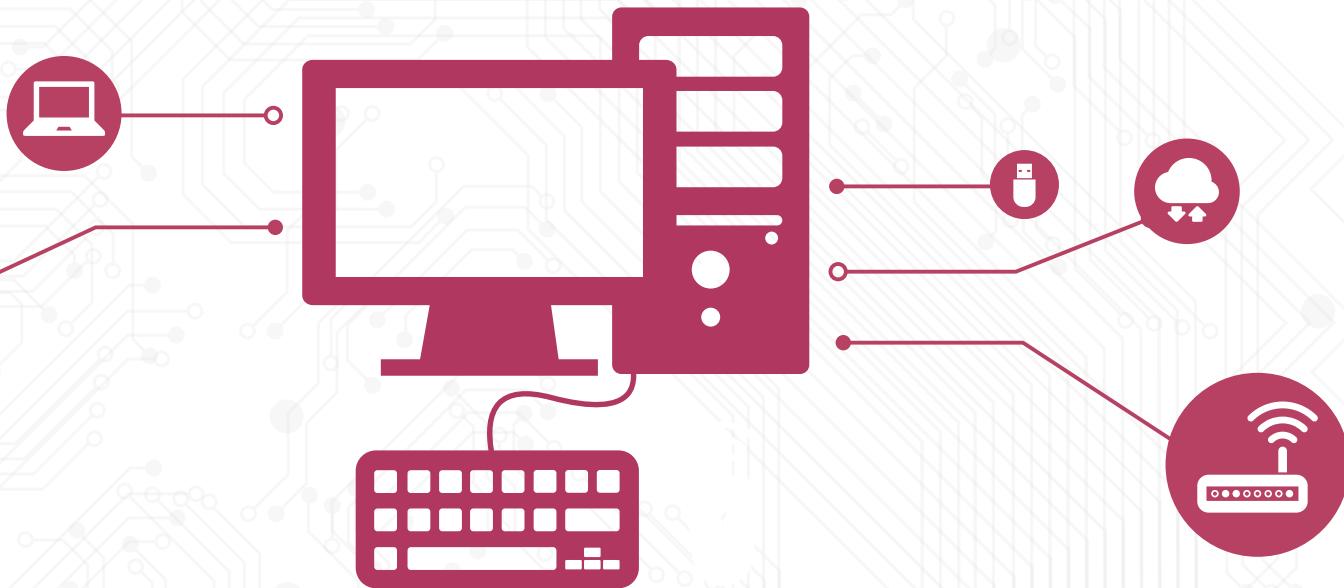
Ürünün beraberinde geldiği ayaklı stand XG2530 modelinin aynısı. Hayli ağır ve oturaklı olan bu stand ilk başta gözünüzü korkutsa da son derece kolay bir şekilde kurulabiliyor ve kurduktan sonra da 24" ekranı kendi istediğinizde göre ayarlayabileceğinizde sağlıyor. Arka tasarım XG2530 ile benzer olan modelde kullanılan hoparlörler ise biraz daha zayıf, 2x2W gücünde. Monitörün yüksekliğini ayarlayabilir, eğebilir, öne veya arkaya yatırabilirsiniz. 350 kandela parlaklık değerine sahip olan TN LCD ekranın göz yormaması için de Flicker-Free ve Blue Light Filter teknolojileri devreye giriyor ve uzun kullanımlarda göz yorgunluğu önemli ölçüde bertaraf edilmiş oluyor.

XG2402, 1080p çözünürlükte 144Hz tarama hızını destekliyor. Monitör en önemli özelliklerinden birisi de hare hızı çıkışını 48-144Hz arasında stabilize ederek istenmeyen atlamaları azaltan AMD FreeSync teknolojisi. 1ms hızındaki monitör tipki ağabeyi gibi 170 derecelik yayat ve 160 derecelik dikey görüş açısına sahip. Statik kontrast oranı da aynı, 1000:1. Performansını ve ergonomisini çok beğendığımız model özellikle oyunculara hitap ediyor ve piyasada 1250 TL civarında fiyatlar ile bulunabiliyor. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Abartısız ama agresif tasarım, FreeSync, 144Hz, kolay montaj, ergonomi, düşük gecikme düzeyi, IPS Glow yok  
**EKSİ** TN Panel sebebiyle izleme açısı IPS monitörlere nazaran biraz daha düşük

90



# TEKNİK SERVİS

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

**S: Laptop'umda ATI Radeon Mobility HD 3650 ekran kartı var. Bu kartı upgrade etmek istedim ve ATI Radeon Mobility HD 5650 ekran kartı aldım. Fakat elime ekran kartı değil de sadece chipset geldi. Size şunu sormak istiyorum, farklı ekran kartları ile farklı chipsetler uygulanabilir mi? Yani HD 3650 ekran kartı ile HD 5650 chipset kullanılabilir mi? Eğer kullanılrsa etkileri nasıl olur?** **Mansur Cici**

**C:** Araştırma yapmadan bir satın alma yapmışsınız. HD 5650 yonga seti sadece bozuk olan GPU'yu değiştirmede kullanılabilir. Mevcut HD 3650 yerine 5650 takamazsınız. Bunun birden çok sebebi var. Örneğin ilk sebep pin sayısı farklılığı. GPU mimarisi veya sürümü değişince pin sayısı da değişir. Bu durumda HD 3000 için tasarlanan bir PCB'ye HD 5650 GPU uymaz. İkincisi bellek uyumudur. HD 3650 farklı bir bellek türü veya kapasitesi kullanır. HD 5650 bununla da

uyumsuzdur. Bir başka nokta da VBIOS. Video BIOS HD 3650 için tasarlanmıştır. HD 5650 GPU takıldığında boot etmeyecektir. Bütün bunlara ek olarak daha iyi bir soğutma ve daha fazla güç gereksinimini eklemiyorum bile. Özette dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı değişimi mümkün değil. MXM cihazlarda bile bu saylıklarımızın bazıları geçerli.

**S: SONY VAIO SVE151J11M model laptopumda oyun oynarken karakteri hareket ettirmek için mouse'la yönlendirme yapamıyorum. Oyun dışı kullanımda mouse çalışıyor. Sebebi ne olabilir?** **Samet Duman**

**C:** Bu bir sürücü sorunu gibi. Cihaza BIOS güncellemesi yapın ve sonrasında da Windows 10 kurun. Sorun devam ederse Intel yonga seti sürücüsünü -overall komutu ile kurun.

**S: MSI GX70 sahibiyim, işlemcim artık neredeyse çöp denilebilecek seviyelere geldi. Yeni oyunların çoğu sorun yaşıyorum. İşlemcim APU olduğu için ekran kartı driverimi da güncelleyemiyorum. Yeni bir PC ya da laptop alma imkanım yok. HD8970M hala idare eder seviyelerde acaba işlemcimi daha üst seviye işlemcilerle değiştirebilme imkanım var mı? Varsa şu an takabileceğim en üst seviye işlemci nedir?** **Resul Çiçek**

**C:** Cihazdaki işlemci o serideki en üst model. AMD artık o sokete uygun işlemci üretmediği için şu an bir seçenekiniz yok işlemci konusunda. Sürücü konusunda ise sorun olmaması gerek zira en son kontrol ettiğimde Adrenalin Edition 18.2.1 sürümünü görüyorum ki Şubat 2018'de çıkan son sürücü.

**S:Bilgisayarında Ryzen bir işlemci kullanıyorum. İlerideki zamanlarda**

# SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

| DONANIM TÜRÜ | GİRİŞ SEVİYESİ                                   | ORTA SEVİYE                                    | ÜST SEVİYE  |
|--------------|--|--|---|
| KASA         | Cooler Master RC-K350                            | Corsair Carbide Champ/Spec-04                  | Cooler Master MasterCase Pro 6                    |
| ANAKART      | MSI B350 Gaming Pro                              | MSI H270 Gaming Pro Carbon                     | ASUS ROG Crosshair VI Hero                        |
| İŞLEMCİ      | AMD Ryzen 3 1300X                                | Intel Core i5-7500                             | AMD Ryzen 7 1800X                                 |
| İŞLEMCİ FANI | AMD (Stok fan)                                   | Intel (Stok fan)                               | Corsair Hydro H110i                               |
| BELLEK       | HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15          | HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15        | HyperX Predator Black 32GB Quad Kit 3000 MHz CL15 |
| EKRAN KARTI  | MSI GTX 1050 Gaming X 2G                         | MSI GTX 1060 Armor 6G                          | MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G                      |
| SABİT DISK   | Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM               | Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM             | Toshiba 3.5 4TB X300 7200 RPM                     |
| SABİT DISK 2 | Samsung 750 EVO 250GB                            | Samsung 850 EVO 250GB                          | Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB                    |
| GÜC KAYNAĞI  | Kasaya dahil, 600W                               | Kasaya dahil, 600W                             | SilverStone Evolution 850W 80+                    |
| MONİTÖR      | ViewSonic 21.5" VX2257-mhd – FreeSync, 1ms, 75Hz | ViewSonic 24" VX2457-mhd – FreeSync, 2ms, 75Hz | ASUS 27" PG27AQ – 4K, G-Sync                      |
| FİYAT        | <b>2.950 TL</b>                                  | <b>5.100 TL</b>                                | <b>10.500 TL</b>                                  |

**tek fanlı sıvı soğutma almak istiyorum fakat kasamın üst kısmında sıvı soğutmanın fanlarını takacak bir bölme yok. Bu yüzden sıvı soğutmanın radyatörünü nereye takacağımı tam bilmiyorum. Sizce egzoz fanına mı takmalıyım yoksa kasanın önündeki 2 fandan birinin yerine mi?** **Hakan Kayış**

**C:** Bu aslında kasa içindeki hava sirkülasyonunu nasıl yaptığınızı bağlı. Eğer önden soğuk hava alan fanlar ve arkada da havayı dışarı atan egzoz fan varsa bunu söküp yerine sıvı soğutma radyatörünü ve fanını takabilirsiniz. İçeride aşırı bir sıcak hava birikmeyorsa sorun teşkil etmez.



**S:** HP Pavilion kullanıyorum ve yeni nesil oyunlarda biraz donma ve düşük FPS sorunu oluyor. İ5 bir işlemcisi var ve ekran kartı 940MX var. Sizi okurken Wi-Fi kartının sökülebilip harici ekran kartı takılabilечніи öğrendim. Wi-Fi kartını söküp GTX 1050 taksam yeni nesil oyunlarda medium seviyede donma-sız ve kasmaz bir şekilde oynayabilir miyim? **Mert Ala**

**C:** i5 işlemci kaçınıcılı nesil, önemli olan bu.

Her halükarda cihaza Mini PCIe portundan harici GTX 1050 Ti takılabilir ve çoğu işlemci de bu ekran kartını kaldırır. Lakin bu kartı cihazla birlikte yanınızda taşıyamayacağınızı belirtmemizde fayda var. Bir süre sonra cihaza sürekli harici bir ekran kartı takmanın nasıl bir işkence olduğunu fark etmeniz ve güncel bir cihaz satın alma arayışına girmeniz muhtemel.

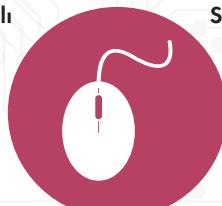
**S: GTX 1050 Ti grafik kartlı MSI GE73 RAIDER model notebookun Cooler Boost 5 soğutma sistemi sayesinde oldukça sessiz olduğunu yazmışsınız. Bu durum GTX 1060 grafik kartlı ve yine Cooler Boost 5 soğutma sistemine sahip MSI GE73VR RAIDER model notebook içinde geçerli mi yoksa bu model gürültülü mü?** **Çağla Pektaş**

**C:** 1060 ekran kartlı cihazı test etmedik lakin Cooler Boost 5 soğutma varsa o da serin çalışacaktır zira GTX 1060 da GTX 1070 kadar yüksek TDP'ye sahip değil. Yani soğutması daha kolay bir GPU. Tabii ki 1050 Ti model kadar serin çalışmayaçağını belirtelim.



**S: Ben şu şekilde bir sistem toplamak istiyorum; AMD Ryzen 1600 işlemci, MSI B350M anakart, MSI GeForce GTX 1060 ekran kartı. Parçalar uygun mudur? Değişmesi gereken veya söyle olsun dediğiniz parçalar var mı?** **Kuzey Korkut**

**C:** Yakın zamanda Ryzen 2 işlemciler piyasada olacak. Bu bağlamada beklemek isteyebilirsiniz. Benzer şekilde NVIDIA'nın da 2000 serisinin duyurulmasına çok bir şey kalmadı. Öte yandan bu süre zarfında Türk Lirası değer kaybedebilir. Bunun dışında sistemde uyum sorunu yok.



**S: GTX 1060 6 GB ve Ryzen 5 1500X'li bir PC toplamak istiyorum. Anakartı ne seçsem bilemedim ve RAM'in kaç GB olmasına karar veremedim. Toplamda 4700 TL'lık bir PC olmasını istiyorum.** **Ege Çaldemir**

**C:** Anakartı B350 yonga setli seçebilirsiniz. RAM de 16 GB olmalı böyle bir sistemde. Bu arada Ryzen 5 5000X yerine 2400G modeline de göz atabilirsiniz zira işlemci Ryzen 2 ailesine ait. Ya da yeni çıkacak daha üst model Ryzen 2 işlemcileri de bekleyebilirsiniz.

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

**99 TL**

# LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
102

## coco

Her yaştan izleyiciye kendisini sevdirebilecek bir film  
olan Coco'yu izledik.

# SEKİZ

Hobisi çizgi-roman olanların çoktan haberi olduğu üzere, dört önemli yayınevî **DC Rebirth**'ün Türkçe çizgi-romanlarını ülkemizde yayımlamaya başladı. DC'yi tekrar şahlandıran bu önemli olayın şerefine, biz de bu ayki konumuzu DC Rebirth ile tekrar canlanan kahramanlara ayırdık.



## DC Rebirth Çizgi-Romanları ♦

JBC Yayıncılık, Arka Bahçe, YKY ve Çizgi Düşler'in güçlerini birleştirerek yayımına başladığı DC Rebirth çizgi-romanları, 16 Şubat itibarıyla raflardaki yerlerini aldı. Batman, Superman, Aquaman, The Flash ve Suicide Squad'ı içeren yayınların hepsini birden almak isteyecelerin; hepsi o kadar cezbedici!



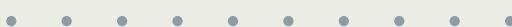
## DC Designer Series The Flash

DC Rebirth'ün öncülerinden bir tanesi de The Flash ve dizisi sayesinde iyiden iyiye popüler bir karakter haline geldi. Francis Manapul imzalı bu DC Designer Series üyesi figür, yine uygun fiyatıyla dikkat çekiyor. Şöyleden arkasına biraz da hız efekti ekleselemeş, daha da güzel olmuş.



## ♦ Süpermen 1/1 Büst

Süpermen'e Süpermen demeyi sevdiğimizi biliyorsunuz. Bundan daha çok seveceğimiz bir şey de 1/1 ölçekli bu Süpermen kafası olabilir. Sideshow'un eseri olan büstü tüm Süpermen fanatiklerine öneriyoruz lakin bunu koyacak bir ev de lazım gibi...





### Harley Quinn Polystone Figür

Tam 73.6 cm boyundaki bu Harley Quinn figürüne heykel demek daha doğru olacak. Üç farklı yüz ifadesine sahip olan heykelcik, tek kelimeyle muazzam. Detaylar o kadar ince işlenmiş ki... Tabii böylesine iyi bir ürünün fiyatı da biraz fazla olacak. Mesela 8000 TL kadar!



### Batman Çanta ♦

Kendiniz kullanırsınız, kız arkadaşınıza hediye edersiniz (Dergiyi okuyanların erkek olduğundan nasıl emin bir cümle!), fakat bu çantayı almanız gerekiğine inanıyoruz. Batman ve arkadaşlarının retro dönemlerini resmediyor ve fiyatı da son derece uygun.



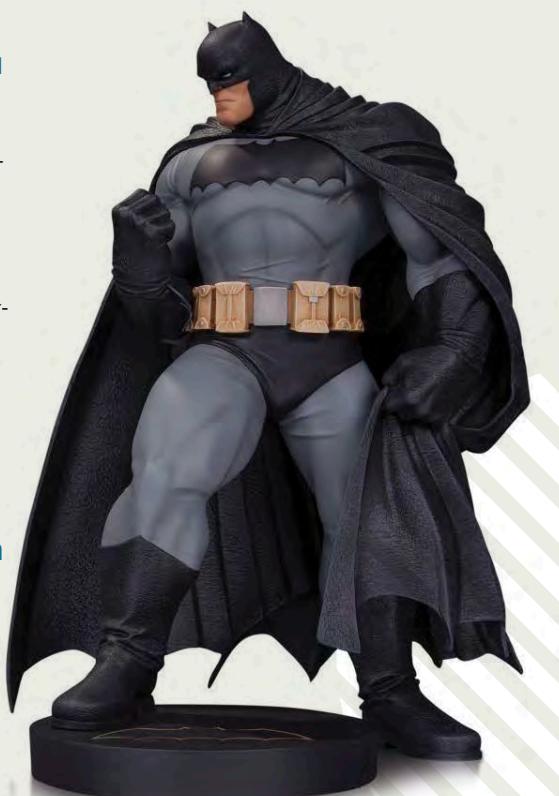
### Trinity Figür ➔

Hep çıkmamış oyunlara değiniyoruz dergide; bir kez de henüz piyasaya sürülmemiş figür tanıtım! Jason Fabok imzalı bu figür, Justice League'in değişmez üçlüsünü barındırıyor: Batman, Superman ve Wonder Woman. Sonbahar aylarında satışa çıkacak olan Trinity ülkemize de gelecektir, merak etmeyin.



### Suicide Squad Kupa

Suicide Squad'ın filmi biraz kötüydü maalesef ama ekip normalde çok sağlam. Filmi boş verip olayı çizgi-romnlarından takip ederseniz çok daha fazla keyif alırsınız, öyle söyleyelim. Figür anlamında doğru düzgün bir şey pek olmadığından Suicide Squad'ı gözünüzün önünde bulundurmak için bu kupayı öneriyoruz.



### Dark Knight III ➔ The Master Race Batman

Kalink bacaklı, etli butlu bir Batman ister misiniz diye soracaktır ama böyle tarif edince de kimse istemez şimdî. Fakat bu tanımı bir kenara bırakıldığınızda, Andy Kubert imzalı, tasarımî bir hayli iyi bir Batman'le karşı karşıya olduğumuz gerçeğini de yadsıyalamayız. Fiyatı da makul üstelik...

# KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Gözümüzü kapayın açıncaya kadar Mart ayına geldik bile. Albümler de aynı hızla çıkmaya devam ediyor...

## SİNEMA

### BLACK PANTHER

**I**lk çıkış 1966 yılında Fantastic Four Vol. 1 dergisinin 52. Sayıında gerçekleşen Black Panther, sinema severlerin bir süredir beklediği filmlerden biri. Yönetmen koltuğunda Ryan Coogler'ın oturduğu filmimizin türü, aksiyon, bilimkurgu, fantastik ve macera. Captain America: Civil War'da babasını korumayı başaramayan ve Wakanda'nın kralı olma yolunda ilerleyen T'Challa, güvendiği insanları doğru seçmek zorunda. Hikayemiz de T'Challa'nın karşılaşacağı zorluklar öne çıkartılıyor. Afrika'nın doğasındaki güzellikleri, Wakanda'nın teknolojik gelişmesiyle bir araya geldiğinde ortaya oldukça ilginç görüntüler çıkıyor. T'Challa, yıllardır süre gelen geleneklere mi odaklanacak, yoksa tüm Dünya'ya teknolojiyle yardım mı edecek? Aksiyon konusunda izleyiciye istedığını vermeyi başaran filmimiz, ne yazık ki fazla öngörlülebilir olayların etkisinden dolayı, biraz da sıkıcı politik konularдан geri planda kalabilir. Ancak her Marvel severin bir kere bile olsa şans verebileceği tatlı detaylarla süslü Black Panther, ikinci kere olmasa bile izlenmeyi hak ediyor.

◆ Ceyda Doğan Karaş



## ALBÜM

### TASTE

### WE ARE BACK

**2**018'in iki ayını geride bıraktığımız şu günlerde bizde de değişiklik yok. Yeni ne çıktıysa dinleyip yazıyoruz sevgili okur. Bu ay çok sevdigim Synthwave'e yakın bir tatta olan Taste ile açıyoruz dükkanı. Anlatılmaz yaşanır denen tarzda kendileri. 80'ler deseniz var, 90'lar Rock deseniz var, vokali çarşaf gibi sese sahip olsun diyorsanız o da tamam. Her bir şeyi yerli yerinde 3 oda 1 salon salamanje bir grup.

Bazı günler modunuzda olmazsınız ya, bu grup işte o modu yerine getirmek için yaratılmış sanki. Yok böyle bir keyif ya, sanki her gün evden işe, işten eve kırmızı Corvette Stingray ile gidip geliyormuşum gibi bir hava oluşturan dinlerken. RayBan gözlüklerim gözümde, puanitiyeli kırmızı bandım kafamda, saçlarım uçuşurken bu satırları yazıyorum. Öyle bir hissiyat kapladı beni. Gerçi bu saç uçuşma olayına Kürsat daha uygun, ne de olsa benden daha çok saçı var. Tekrar albümme dönecek olursam, tür olarak AOR yani Adult Oriented Rock şeklinde özelleniyor bulunduğu segment. Styx, Nazareth vb. diyebilirim. Ben çok beğendim, akarı kokarı olmayan bir grup ve albüm. Sevmezseniz getirin geri, garantisini biziz! ◆ İlker Karaş

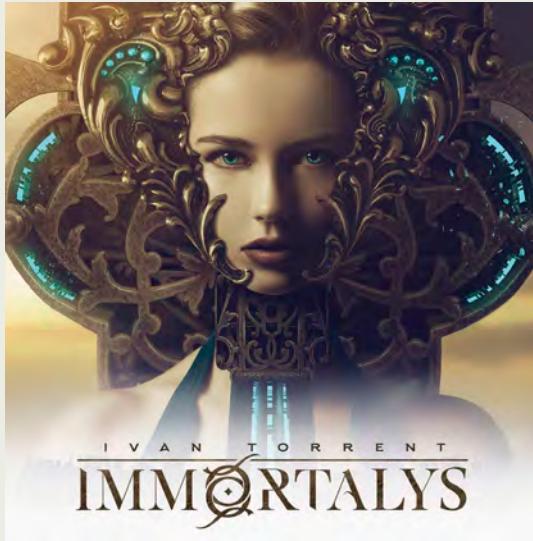


## SİNEMA

### COCO

**3** yaş üzeri ve bizim gibi animasyon severlerin izleyebileceğini animasyon filmi Coco, 12 yaşındaki Miguel'in ölüer diyarındaki macerasını konu alıyor. Hikayemiz ise Miguel'in kendisine idol olarak belirlediği Meksikalı gitarist Ernesto de la Cruz'un hayatını kaybetmesiyle şekilleniyor. Miguel, bir gün Cruz'un gitarını buluyor ve onu çalmasıyla birlikte kendisini ölüer diyarında buluyor. Kısa süre içerisinde düzenbaz Hector ile tanışan kahramanımız, ölüer diyarından çıkışının yollarını arıyor. Animasyonumuz daha çok kişinin kendisini bulma, insanlara doğru zamanda güvenme gibi çeşitli dersleri çok başarılı şekilde işliyor. Her ne kadar minik izleyicileri hedef bile asla aslında büyük yaştaki bizlere de hitap eden animasyon, ailece eğlence mottosunu tam kıvamında öne çıkartmış. Kimi zaman güldüren, kimi zamansa gözlerimizi sulandıran duygusal anlarının yanında yüzümüze tebessüm yerleştiren Coco, müzikleri konusunda da kalbimizi kazanmayı başarıyor. Coco, renkli atmosferi ve çizimleriyle de öne çıkan başarılı bir animasyon.

◆ Ceyda Doğan Karaş



## ALBÜM

# IVAN TORRENT IMMORTALYS



İsmine bakıp yorumlanması gereken bir başka grup daha. Two Steps From Hell ve Audiomachine ile birlikte ambiyansa özel butik müziker üreten "mükemmel" bir müzisyen kendisi. Bakın mükemmel kelimesini çift tırnak içine aldım, yani yapabileceğim daha büyük yüceltme kelimesi olsa onu da kullanırmı.

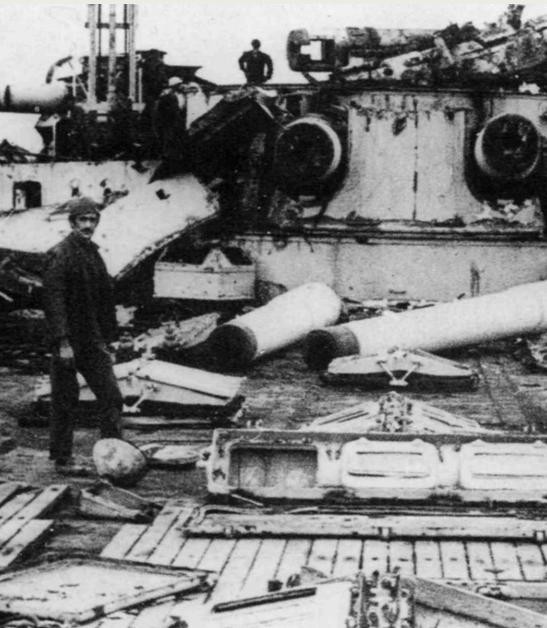
Çoğumuz bu tip müzikleri filmlerin en dramatik sahnelerinde duyuyor. Bazen çocuk örürken, bazen gezegende patates

üretmeye çalışırken bazen de elden kayıp uçurumdan aşağı düşen bir 9mm tabancanın arkasında çalarken dikkat ediyoruz bu ambiyans şarkılarına. Onlar olmasa o sahnenin hiçbir anlamı olmayacak aslında. Ivan Torrent ile aslında bir yakınlığımız da var. Geçmişte Forbidden Love şarkısında Türk ezgilerini de kullanmış bir ustam kendisi. Hatta okuduğum yorumlarda "Endüstriyel Klasik Müzik" diye onu tanımlayanlar bile var. ♦ İlker Karaş

## ALBÜM

# SAXON THUNDERBOLT

İngiliz Heavy Metal devi Saxon'un 22. Stüdyo albümü olan Thunderbolt, adına yakışır şarkılar ile birlikte kulaklarımıza şenlendiriyor. Güçlü bir sound ve yillarda meydan okuyan duruşu ile bu albüm Saxon'un nesilden nesile süren devamlılığının bir anıtı adeta. Dile kolay 1977'den günümüze uzanan bir hikâyeyin son parçası olan Thunderbolt yine şahane şarkılar barındırıyor. Toplam 12 şarkidan oluşan playlist tadından yenmez halde. Thunderbolt albümü neye benziyor diye soracak okurlarımız için "Manowar'u seviyorsan, bunu da rahatlıkla seversin" diyecek bir albüm. Günümüzde çoğu albümün ve grubun yavaş yavaş etkisini yitirdiği bilinen ve görülen bir durum. Fakat konu Saxon ve Thunderbolt albümü ise durum hiç öyle değil. "Son zamanlarda taş gibi bir British Heavy Metal albümü çıkmıyor" diyenlerdeniz, bu albümü size şiddetle öneririm. ♦ İlker Karaş



## SİNEMA

# ARA GÜLER KAHRAMANIN SONU

Osmalı İmparatorluğu'nun Birinci Dünya Savaşı'na girmesine vesile olan, pek çok savaş gören, yaralar alan, eskisinden de güçlü şekilde geri dönen, nihayet uzun ve gururlu hikayesi yavaş ve acılı bir ölüme mahkum edilmiş halde son bulan bir savaş gemisinin, TCG Yavuz'un son günlerinin hikayesi bu film. Ara Güler'in donanma kayıtlarından çıkartıldığı günden başlayarak, sükümünün tamamlandığı 1975 sonlarına kadar takip ettiği Yavuz, o sırалarda Birinci Dünya Savaşı'nda çarpışmış ve halen hayatı olan olan tek savaş kruvazörüdür. Bu bakımdan sadece uzun, şanlı bir tarihe

sahip, eşsiz önemdeki bir geminin jilet haline getirildiği anları not eden ve benzeri olmayan bir yapımla olmasına değil, toplamda 12 sene süren çekimleriyle de müstesna bir eser "Kahramanın Sonu". Daha önce sansürlenmiş, son yıllarda ise çok az defalar gösterim fırsatı bulan bu belgeseli, şu satırların yazarı olan ben 12 senedir izlemeye çalışıyorum ve fırsat elimle 17. IF İstanbul Bağımsız Filmler Festivali sayesinde geçti, nihayet. Bunu yazıyorum, çünkü bir daha ne zaman karşılaşacağınızı asla bileyemezsiniz, bulduğunuz ilk fırsatı değerlendirin derim.

♦ Kürşat Zaman



# ÇİZGİ DÜN- YALAR

Cehennemin yeryüzünde vücut bulmuş haliyle tanışmak için vakit geldi. Aylar önce ülkemizde Türkçe olarak satışa çıkan Spawn, bizi hem geçmişe götürüyor, hem de çizgi-roman dünyasının en sağlam karakterlerinden biriyle tanıştırıyor.



SPAWN  
KLASİK SERİ • CİLT 3



Siz bu satırları okurken DC Rebirth olayı gerçekleşmiş olacak ve birçok farklı yayın evinden, birçok farklı DC Rebirth etiketli yepyeni çizgi-romanlar raflardaki yerlerini alacak. Mesela işin öncülüğünü alan JBC Yayıncılık, Suicide Squad, Batman, All-Star Batman ve Super Sons fasikülleriyle çıkış yapmış, Marmara Çizgi olaya Flash ile eklenmiş durumda. DC çizgi romanlarına adım atmak için muhteşem bir fırsat olan bu olaya giriş yapmak için de DC Rebirth özel sayısını da almanızı tavsiye ederim. Hatta

Flashpoint Paradox'u da öncesinde okursanız, heften olaya hakim olursunuz. (Flashpoint'in çizgi filmi de var hatta.) Özette DC dünyası bir çeşit kaosa sürüklüyor ve alternatif bir zaman çizgisi oluşuyor. Bildiğimiz kahramanlar, bilmediğimiz halleriyle karşımıza çıkıyor, DC Rebirth özel sayısında da sarı Flash'ımız Wally West, hatırlanmak için büyük bir çaba sarf ediyor. Gayet heyecanlı bir hikaye, kaçırmayın derim...

#### **Benim adım Al Simmons**

Bu ayın olayı ise, beni çizgi-romanlara fazlaıyla ıssındıran Spawn. Todd McFarlane tarafından yaratılan bu –hafif arka planda kalmış– kahraman, hiç kesintiye uğramadan yıldır piyasada. İlk defa 1992 yılında yayımlanan Spawn, 2018'e geldiğimizde yine raflarda ve artık tonla ara hikayeyle de donatılmış durumda. Image Comics'ten çıktıktı için de bu sağlam karakteri bir türlü filmlerde göremedik (1997'deki filmi sayamadım; o pek fenaydi.); oysaki bir Marvel, bir DC kahramanı olsaydı şimdi Batman Vs. Spawn diye bir film görmüşük –ki Todd McFarlane böyle bir film olmasını çok istiyor. Yurt dışında yıldır piyasada olan ünlü seri, nihayet Arkabahçe Yayıncılık sayesinde ülkemizde de satışta. Spawn Klasik Seri adıyla, toplamda 20 cilt olarak yayımlanmasını beklediğimiz seri şu an üçüncü cildinde ve umarım ki satışlar iyi gider de yayıncı kitapları yayımlamayı durdurmaz. (Derhal satın alın!)



Spawn dünyaya ilk indiğinde hatırlarını da yitirmiş oluyor lakin zaman geçtikçe hafızası yerine gelmeye başlıyor, nasıl bir kötülüğe bulaştığı anlıyor



Tanıyanlar için ikinci baskısı olacak fakat Spawn'un kim olduğunu anlatmadan da geçmek olmaz. Çizgi-romani okumaya başladığınız saniye Spawn'la burun buruna geliyorsunuz ve ancak okumaya devam ettiğinizde neler olduğunu anlıyorsunuz. Bir kralık asker olan Al Simmons, zamansız ölümü yüzünden şeytanla bir iş birliği yapıyor ve karısını tekrar görmeyi tek isteği olarak şeytana sunup ruhunu ona satıyor. Şeytan da Simmons'a bir hayli büyük güçler verip onu dünyaya geri gönderiyor. İsteği de onun işlerini yapması olarak özetlenebilir. Spawn dünyaya ilk indiğinde hatırlalarını da yitirmiş oluyor lakin zaman geçtikçe hafızası yerine gelmeye başlıyor, nasıl bir kötülüğe bulaştığını anlıyor.

#### Her saniye cehenneme daha yakın...

Şahane bir tasarıma sahip olduğunu düşündüğüm Spawn, birçok özel yeteneğe sahip. İnsan üstü bir kas gücü, ışınlanabilme, zebani gücü benzeri enerji ışınları, iyileşibilme ve ölümsüzlük gibi fazlasıyla iyi güçlerle donatılmış. Ne var ki Spawn bu güçleri kullandıkça cehenneme geri dönmeye yaklaşıyor ve eğer tüm gücünü tüketirse, şeytanın bir oyuncası olarak cehennem

nemin en azap verici küresinde acı çekmek üzere geri yollanıyor. Dolayısıyla, çizgi-romanda çok ilerlemeden Al Simmons'ın eski hayatına dair silahlara yöneldiği ve bolca ateşi silahla işleri çözduğunu gözlemliyoruz. Ancak gerektiği vakitlerde güçlerini kullanıyor Spawn. Ve yine çizgi-romanda çok ileriye gitmeden, bir takım karakterlerin de hikayeye dahil olduğunu görüyoruz. Mesela Neil Gaiman'ın yaratığı ve bu ünlü yazar ile Todd McFarlane'ı davalık eden Angela karakteri, güzel bir eklenti olarak karşımıza çıkıyor. Bir palyaçoyu andıran Yıkıcı ve Spawn'a karşı sağlam bir rakip olarak karşımıza çıkan Katliam da yine bizi çizgi-romana ısnardırmak için hazırlanmış, iyi karakterler. Spawn'un ilerleyisi de sıradan bir süper kahraman çizgi-romanına hiç benzemiyor; Marvel ve DC'nin ünlü serilerine karşın daha karanlık ve yalnız bir atmosfere sahip. (Saniyorum ilk ciltteydi, Marvel ve DC'ye selam da çakılıyorum.) Spawn alışındık kahramanlıklar yapmak yerine, kendi yolunu kendisi çiziyor



#### Filme doğru, adım adım...

Sene 1997, VCD dönemi... O dandik görüntü kalitesiyle Spawn'un filmini izlemiştir ve yine de yokluktan sevmeye çalışmıştır. Şimdi bakınca bayağı uyduruk bir filmmiş meğer... Yayımlanan çizgi-filmi de saymazsa bir hayli uzun bir süredir Spawn ile ilgili bir film yoktu ortalıkta ama son gelen haberlere göre Todd McFarlane, Blumhouse ile işbirliğini tamamlamışa benzıyor. Filmin son derece karanlık olacağı ve 18 yaş sınırı olacağı da belirtilmektedir. Hatta herhangi bir süper kahraman filmiyle de alakası olmayacağı söylemektedir. Hikaye bir polisin etrafında dönerek, Spawn başrolde olmayacağı. Hatta ve hatta, film boyunca Spawn tek bir kelime bile etmeyecektir. Filmin enteresan olacağı kuşku götürmez bir gerçek fakat Spawn'u da 15 dakika görünsek tüm film boyunca, tatlar kaçar.

ve her bölümde farklı bir temaya karşımaçılıyor.

Her ne kadar 16 yıl öncesinin bir yapımını okumanız gerekecek olsa da fark edecekleriniz ki yıllar Spawn'ı eskitmemiştir. Hele ki seri devam ederse Spawn'u daha da çok seveceksiniz... ♦ Tuna Şentuna



# OTAKU CHAN

Bazen haftalık takip ettiğim anime'leri biriktirmek ya da bir süre farklı şeyler izlemek isterim. İşte o zaman sıçındığım koylar live action'lar ve Kore dizileridir.

Anime veya mangaların live action'ı denince dudak abüken insan çok; ama bazı uyarlamalar hakikaten şans verilmeyi hak ediyor. Özellikle Katsuhiro Otomo'nun pek çok ödül alan live action filmi Mushishi bunlardan biri. Mushishi hem animesi hem mangasıyla çok sevdiğim, ağır temposuyla herkesin kalemi olmasa da Japon Şinto bakış açısını, hayatı algılayışlarını çok iyi aktaran bir eserdi; filmini de Akira'nın mangakası ve yönetmeni Otomo çekince tadından yenmiyor elbette.

Bir diğer önemli uyarlama Old Boy tabii ki. Yakın zamanda Hizmetçi filmini izlediğimiz Kore'nin en önemli yönetmenlerinden Chan-wook Park oturuyordu yönetmen koltuğunda. Bu ödüllü film Old Boy'un karanlık havasını ve intikam isteğiyle dolu ana karakterini çok iyi yansıtıyordu. Hatta manganın tüm dünyada bilinirliğini artıran da bu film olmuştu.

Doksanlarda televizyon başında ayrılmadan büyümüş biri olarak şahsen çok sevdiğim Mark Dacascos'un oynadığı Samurayın Gözyaşları yani Crying Freeman da izlenesi uyarlamalarдан. Öldürüdüğü herkesin arkasından gözyaşı döken, aslında basit bir seramikçiye Çin mafyasının elinde müthiş bir suikastçya dönüştürülen Yo Hinomura'nın hikâyesini okuyoruz filmin uyarlandığı 103 bölümlük mangada. Canınız aksiyon çekiyorsa hiç düşünmeyin, izleyin derim.

#### Jackie Chan'e merhaba!

Gelelim doksanlar çocukların hasta olduğu bir başka isme: Jackie Chan tabii ki. Jackie'nin City Hunter uyarlaması aynı isme sahip bir filmi var. 1985'te başlamış manganın 89 gibi çıkışmış anime uyarlaması da bulunuyor. Mangada Ryo Saeba elinden her iş gelen, şehirdeki pislikleri temizleyen ama kadınları gördü mü aptala dönen biriydi. Kadınlar yüzünden işini savsaklılığında da ekürisi Kaori Makimura adamımıza çeki düzen verirdi. Bu hikâyeyi ve Jackie Chan'ın komedi aksiyon karışık filmlerini düşününce cuk oturmuyor mu? Daha ciddi bir



## **Yuri on Olympics**

Kore Olimpiyatlarından güzel bir haber geldi. Japon artistik buz pateninde Yuzuru Hanyu altın madalya aldı. Yakın zamanda antrenmanda sakatlanmış olmasına ve iki hata yapmış olmasına rağmen serbest programda diğer herke- se kök sökürdü. Yuzuru Hanyu sağ olsun onun sayesinde Yuri on Ice!!! animesi yayınlanabilmişti. Yaratıcı senelerdir uğraşsa da animeyi kabul ettirememiş ama Yuzuru'nun başarıları insanların dikkatini çekip buz patenini sevdirdince onay alabilmisti. Umarım bu altın madalya serinin ikinci sezonuna da bir an önce yeşil ışık yakılmasını sağlar.



dizi versiyonunu izlemek isteyenler de 2011'de yayınlanan K-Drama'sını izleyebilir.

Unutmadan, doksanlarda yayınlanmış ve kalbimizi çalan animelerden Rurouni Kenshin serisi de çok iyi uyarlanmış bir film serisine sahip. Japonya'nın modernleşmeye başladığı Meiji döneminde bir daha kimseyi öldürmemeye yemin etmiş biricik Kenshin'imin hikâyesi ister film, ister manga, ister anime olsun her şekilde vaktinizi ayırdığınıza degecektir.

Uzun zamandır beklenen Full Metal Alchemist uyarlaması film de sonunda Netflix'te izlenebiliyor. GitS gibi dünyayı müthiş gürselleştirdiklerini ama Winry gibi önemli kadın karakterlerin gücünü aktarmakta patladıklarını söyleyebilirim. Roy Mustang karakterini canlandıran Dean Fujioka mükemmel. Görsel efektler de doyurucu. Bu kadar uzun bir seriyi filme aktarmak elbette zor bu yüzden bazen gidişatı toparlayamadıkları oluyor. Yine de Full Metal Alchemist yahu; tabii ki de izleyin diyeceğim. Death Note da live action uyarlaması birkaç kere yapılmış mangalardan biri. Amerikan uyarlamasını sevmesem de mangayı ya da animeyi hiç bilmeyenlerle konuşunca bu uyarlamayı gerçekten sevdiklerini öğrendim ve çok daha müthiş olan asıl hikâyeyi öğrenmeleri için kendilerini animeyi izlemeye çağırıyorum. Ama Death Note'un asıl hikâyeden farklılaşsa da iyi bir uyarlaması var, o da 2015'te çekilmiş 11 bölümlük Japon dizisi. Crunchyroll'dan da izlenebiliyor.

Dizilere geçtiğimize göre önemli manga uyarlamalarından biri de GTO tabii ki. Great Teacher Onizuka gündelik hayatı geçen okul hikâyelerinin bayrak taşıyıcılarından biriydi. Zamanında serserilikten başka bir şey yapmayı Onizuka'nın lise öğretmeni olmasına başlayan bu komedinin 2012'de başlayan dizisi en iyi uyarlamalardan biri. Keza bu serinin de pek çok farklı uyarlaması yapılmıştı. 1999'da çekilen filmi izlemediğimden maalesef onunla ilgili bir yorum yapamıyorum. 2016'nın en iyi animesi seçtiğim Erased'in de Netflix'te yayınlanan dizi uyarlaması bulunu-

yor. Nasıl ki anime sonlara doğru mangadan farklılaşırsa dizi de aynı yoldan ilerliyor. Ama kendi başına hikâyesini derli toplu anlatlığı, Erased de hakikaten live action uyarlamasına çok uyduyu için önerilecek diziler arasına giriyor. Görselliği, buludları mekanları da çok hoştu ayrıca.

### **İki uygun tür**

Şimdije hiç sözünü açmadım ama shoujo ya da josei türleri en çok live action'a uyarlanan türler. Çokluyla bu türe giren hikâyeler gündelik hayatı geçtiği için FMA gibi görsel efekt sorunu da yaşıtmıyorlar.

Bu türün en çok uyarlanan mangalarından biri Itazura na Kiss idi. 1996 tarihli J-Draması ve 2005-2008 yıllarındaki Tayvan yapımını pek gözüm tutmasa da Playful Kiss ya da Mischievous Kiss adıyla anılan 2010 Kore uyarlaması müthişti. Okul en zeki ve yakışıklı oğlanına aşık olmuş okulun en kötü derecelere sahip öğrencilerinden biri olan kızımız ailece yaşadıkları ekonomik darboğazda babasının arkadaşının ailesiyle yaşamak zorunda kalır. Bu da bizim zeki oğlanın ailesinden başkası değildir tabii.

Shoujo türünün yapı taşlarından olan Hana Yori Dango da bir sürü uyarlaması olan eserlerden biri. Japon dizinde Shun Oguri oynadığından izlemiş, diziyi beğenmiştim de. Ama sonra Boys Over Flowers ismiyle Kore dizisini izleyince tamam dedim, bundan daha iyisi olamaz. Bildiğim kadariyla, Kore'de Boys Over Flowers türü zengin çocukların okul hayatı dizileri o kadar tutuyor ki bir sürü benzeri yapılıyor. Hatta en çok beğenilen dizilerden birinde yine Boy Over Flowers'in başrol oyuncusu oynuyor. Zengin ve kibirli içinde aslında iyi de sonuçta kötü çocuk tiplemesini o kadar iyi çizdiğinden olacak. Japon klisesiyle tam bir Tsundere idi kendisi. Klasik müzik severlerin de keyifle izlediği Notre Dame Cantabile de anime dışında J-Drama ve

K-Dramaya uyarlanan serilerden biri. J-Drama uyarlaması serinin kendisinde de gördüğümüz abartıları aynen koruyor. Bu anlamda daha sadık bir uyarlama. Ama Kore dizilerinin en sevdigim özelliği de olan, ayakları daha yere basan gerçekçi senaryo ve oyunculuk yüzünden bu serinin de Kore uyarlamasını önereceğim.

Josei mangalarından Kurage hime (Princess Jellyfish) uyarlaması film de serinin bütün geek özelliklerini ve komedisini koruyabilmış nadir güzel uyarlamalardan biriydi. Kadın kıyafetleri giymeyi seven zengin bir oğlanla denizanalarını çok seven asosyal kızımızın karşılaşmasıyla gelişen hayranlarının da onayladığı bu komedi IMDB'de de 8 puan alabilmiş bir uyarlama. Hem J-Drama hem de K-Draması bulunan Hana Kimi de önemli romantik komedilerden biriydi. Erkek yatılı okuluna, sakatlanan ve çok sevdigi bir atletin moralini düzeltmek için erkek rolü yaparak kaydolan kızımız Mizuki hem kendi cinsiyetini korumak hem de giderek aşık olduğu ama çok ters bir karaktere sahip (Tabii ki Shun Oguri'den başkası değil) Izumi için saçını süpürge ediyor. Özellikle J-Draması çok başarılıydı. Bu dizide Mizuki'den hoşlanıp da acaba erkeklerden mi hoşlanıyorum diye düşünen bir karakter vardı. Canlandıran da Toma Ikuta'yı. Seneler sonra Ikuta'yı Takeshi Miike'nin yönetmen koltuğunda oturduğu yine bir manga uyarlaması olan Köstebeğin Şarkısı'nda izlemiştim IF Film Festivali'nde. Takashi Miike takipçileri için manga uyarlamaları hiç yabancı değil, yönetmenin Ichirō the Killer ve Ai to Makoto filmleri de birer manga uyarlamasıydı. Köstebeğin Şarkısı (Mogura no Uta) da hiç düşmeyen temposu ve güldüren anılarıyla kesinlikle izlenmesi gereklidir dediğim filmlerden bir diğeri.

O yuzden size diyelim live action diye burun kıvırmaktansa şu listedekilerden birkaçına şans verin. İnanın pişman olmayacaksınız.

◆ Merve Çay

# COS- PLAY REPUBLIC

Ne demek oyun fuarında  
anime cosplayi yapamam?!  
Yaparım kardeş.

**N**e zahmetli hobidir şu cosplay değil mi? Ne zaman başladık maceramıza? (arşivini karıştırır). Hah buldum! 1 Şubat 2016. Tam iki yıldır siz değerli okurlarımıza cosplay hakkında türlü türlü yazılar yazıyorum. Kimisi cosplayin tarihini gözler önüne serdi, kimisi emeğin ne kadar önemli olduğuna değindi. Bazen beraber makyaj yaptık, bazen de perüğümüzü şekillendirdik. Hatta boş durmadık en çok sevilen fuarlara, etkinliklere göz attık. Aralarında elbet eksikler vardı ve açıksı sızlere elimden geldiğince bu hobinin güzellikleri kadar karanlık taraflarını da göstermeye çalıştım. Zaman hızla geçiyor ve her dakika biraz daha hayatımıza farklı yönlerde çekeren buluyoruz kendimizi. Takvimimizde ya ödenmeyi bekleyen faturalar var ya da piyasaya çıkışmasını dört gözle beklediğimiz oyunlar. Bu yazıyı okuyan her birey farklı ve hepiniz de özelsiniz. Kiminiz doktor, kiminiz benim gibi bir yazar, kiminiz memur, kiminiz grafiker ve çok daha fazlası. En büyük temennim, umarım sevdığınız işi yapıyorsunuzdur. Yoksa vaz halinize, zaman geçmek bilmez.

Sevdığınız işte değilseniz bile onun için savaşın. İnsan sevdığı şey için savaşmaz mı? Çekin kılıcınızı ve durmayın. Unutmayın hayal etmek, başacmanın yarısıdır ve imkansız diye bir şey yoktur. En azından işinlanmayı veya sonsuz zenginliği istemediğiniz sürece. Her şeyin sınırı var öyle değil mi?

Konuya çok tuhaf girdiğimin farkındayım. Amacın birazık ortaklısı ısıtmak ve ardından sizi devasa kabablığın ortasına bırakmak. Şu an kapıdayız ve içeri girmek için sıramızı bekliyoruz. Biletimiz hazır. Rüzgar tatlı tatlı esiyor ve kostümümüzün pelerini de bunu fırsat bilip, karizmasını öne çıkartıyor. Ah ah, ne güzel hava. Zırhımız biraz ağırlık yapıyor ve perüğümüz da hafiften ensemizi yakmaya başladı. Ancak içeri girdiğimizde türlü türlü oyunlar, belki de hiç tadına bakmadığımız ilginç yemekler ve tabii ki sevdığımız karakterlere hayat



veren cosplayerlarla olacağız. Sıra bize geldi galiba. Telefonu kapatalım ve oyun fuarının tadını çikartalım.



Madem bu kadar oyun oynuyoruz, o zaman oyun karakterlerinin cosplayini yapalim. DAAAT! Yanlış cevap. Cosplay, sadece oyunla sınırlı değildir. Cosplay demek, kılığına bürünebileceğiniz her türlü fantastik karakterin şekil bulmuş halidir. Sadece makyaj değildir veya perukla isimlendirilmez. Cosplay, her şeyi içerisinde barındırır. Belki masa cosplayi yapmışsınızdır. Gelmeyin yahu, gayet normal. Geçtiğimiz yıllarda Gamescom oyun fuarında cosplay craft yardımcısı cosplayi yapan birine denk gelmiştim. Adamın üzerinde her türlü malzeme vardı. Sırtındaki kamp çantasında "cosplay ilk yardım" yazıyordu. İplik, iğne, eva sünger, deri, makas ve daha birçok cosplayde kullanılan ufak tefek malzemeleri taşıyordu. Ceketinin cepleri renkli renkli ipliklerle doluydu. Bir çalışan veya görevli değildi. O adamın amacı neydi biliyor musunuz? Yardım etmek. Düzinlerce insanla fotoğraf çekildi, pozlar verdi ve aynı zamanda kostümlerinde ufak tefek hasara sahip olan cosplayerlara da yardım elini uzattı. İşte cosplay, böyle özel hobi. Onu güzelleştirmek tamamen sizin elinizde.



Oyun fuarında anime cosplayi yapabilirsiniz

### Kulaktan dolma bilgiler

Bazı cosplay etkinlikleri konsept üzerine çalışır ve bunu da duyurularında mutlaka detaylandırırlar. Kimisi sadece kovboy konseptindedir, kimisi daha geleceğe yönelik konuları ele alır. Oyun fuarı demek, orada anime karakterinin cosplayini yapamayacağınız anlamına gelmez. Eğer bir etkinliğe veya fuara katılaceksanız, sosyal medyadaki duyurulara dikkat etmenizi öneririm. Zira Star Wars cosplayi yaparak gittiğiniz bir Vahşi Batı temalı cosplay partisi, pek de eğlenceli geçmeyecektir. Hemen hemen her oyun fuarında belli anime, film veya kitap karakterlerinin de cosplaylerine denk gelirsiniz, bunu yadrigamayın. Çünkü cosplay, oldukça özgür bir hobidir.

Hazır parti demişken, ufak bir not düşmekte yarar var. Cosplayer dostlarınızla her zaman ufak partiler verebilir ve eğlencenizi ikiye katlayabilirsiniz. Bu, pijama partisinden farksız da olsa cosplayin yorucu bir hobi olduğunu unutmamanız gereklidir. Uygun mekan ayarlandıkten sonra sevdiklerinizi çağrıp muhabbet edebileceğiniz, beraber bir şeyler içebileceğiniz her türlü ortam zaten sizin rahatlaşacaktır. Eğer çığın cosplay sevenlerdenseniz, bu hobiyi daha da renkli hale getirmek sizin hayal gücünüzü bağılıdır.



Oyun fuarlarında en çok gördüğümüz tepki "oyun fuarı değil mi? Neden anime cosplayi var ki?" konusudur. Buna çok aldanmayın. Eğer o fuar veya etkinlik, belli bir temayı seçmemizse, kostümünün hangi karakteri temsil ettiği kimseyi ilgilendirmez. Madem bu olayın hobi olduğu konusunda anlaştık, bize verilen bu tepkilere de cevap vermek zorunda değilizdir. Fuar demek, zaten kocaman alanda eğlencenin içerisinde kaybolmak demektir. Genelde fuarlar, oyun konusuna odaklanırlar. Tabii aralarında sadece anime, sadece kitap, sadece çizgi roman temalı fuarlar da vardır. Comic-Con, Gamescom, Blizzcon, Tokyo Game Show ve daha fazlası.

### Kurallara uymak

Bazı fuarlarda koyulan kurallar canınızı sıkalabilir ancak bunun, kendi iyiliğiniz için olduğunu unutmamanız gereklidir. Fuarın koy-



duğu kurallar çerçevesinde hareket ettiğimiz sürece, cosplayde sıkılmak imkansızdır. Keskin, sıvı uçlu metal eşyalar, etkinlik alanında başkasına zarar verdiginde bunun sorumlusu siz olacaksınız. Belki o eşyayı siz kullanmadınız ancak sahibi sizsiniz. Üstelik neden birine zarar vermek isteyesiniz ki? Üzerine verdığınız zarar eğlencenizi yarıda kesecik ve aileniz de üzülecek. Bu nedenden fuarlarda belli kostümlerde sert silah, metal eşya gibi çeşitli sınırlamalar olduğu zaman etkinlik sahiplerine kızmayın. Cosplay, her türlü malzemeyi doğru yerde kullanmaya izin verir. Unutmayın, cosplay çok eğlencelidir. Oyun fuarları veya farklı etkinlikler fark etmez, kostümünüzün karakteri olduğunuzda kendinizi sevdiklerinizle eğlenmeye odaklıyın. Kulağınız "o karakter buraya olmamış" gibi sözlere kapalı olsun.

### ♦ Ceyda Doğan Karas



Fuarlarda koyulan kurallara uyın



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

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

# Yapay zekaya fazla bel bağlamayın

**Y**apay zeka kavramı dünyanın gündeminde yeni yeni giriyor ama biz oyuncular çok uzun yıllardır yapay zeka kavramına aşınıyoruz. Video oyunlarında bilgisayarın kontrolündeki karakterleri yapay zekanın kontrol ettiğini vurgularız, iyi bilirsiniz.

Ancak bu yapay zeka dediğimiz nane, çoğu zaman bizi hayal kırıklığına uğratır, sık sık video oyunlarındaki yapay zekaya saydırıldığıınız anları hatırlıyor olmalısınız.

Şubat ayında uzun süredir beklediğimiz Kingdom Come: Deliverance piyasaya çıktıği anda oyun severlerin hem beğenisini kazandı hem de alaylarına konu oldu zira oyunda yapay zekanın saçılılığı pek çok örnek ortaya çıktı. Internette yayılan videolardan en ilginci, kahramanın iki düşman askerinin arkasından sinsiye yaklaşıp birini arkadan kavrayarak öldürdüğü anı gösteren bir videoydu.

Videoda ilginç olansa, ölen askerin tam karşısında ve bir adım ötesinde durup ölen askerle konuşmaya devam eden diğer düşman askerinin bu olaya hiçbir tepki vermemesiydı.

Haliyle herkes oyunun yapay zekasıyla alay etti ama aslında oyunlarda kullanılan bu mekanizmalar tam anlamıyla yapay zeka sayılmaz. Yapay zeka, kendi kendine düşünenebilir ve öğrenebilen, bir insan beyni gibi kendini geliştirebilen çok farklı bir yazılım alanı. Gerçek bir yapay zeka geliştirme çalışması o kadar pahalı bir süreç ki yapımcılardan böyle bir masraf yapmalarını da bekleyemeyiz. Dolayısıyla, gerçek yapay zeka uygulamaları hayatımızın içinde olağan hale gelene kadar bilgisayar kontrolündeki karakterlerden zekice hareketler beklememiz çok gerçekçi değil. Peki bugüne kadar yapay zeka sandığımız şey neydi? Oyunlarda kullanılan ve "yapay zeka" sanılan şey aslında NPC karakterlerin hangi şartlarda nasıl hareket edeceğini dikté eden scriptlerden oluşuyor. Dolayısıyla NPC'lerin beyni yok. Bizim gibi düşünemiyor, öğrenemiyor, araştırıtmıyor, merak etmiyor, çözüm aramaya çalışmıyor. Yani bir zeka belirtisi yok. Sadece yapımcının yeteneği ile genişletilmiş bir kurallar listesini uyguluyorlar. Sıkıcı teknik detaylara girmeden kısaca

anlatmaya çalışıyorum. Bir askeri öldürdüğünüzde onu gören diğer bir askerin alarm vermesi gerekiyor. Ya da siz gören bir düşman askerinin kılıçını çekmesi gerekiyor. Bu kurallar listesindeki tetik noktaları, düşman askerinin ölü askeri veya sizin görme anı... Bu da düşmanın gözünden başlayan ve belli bir alanı kaplayan kontrol bölgesine girmenizle gerçekleşiyor. Yazılım, kontrol alanı ile ölü asker nesnesinin kesişmesi halinde tetiği çekiyor ve düşman askeri de kılıçını çekiyor. Ama burada devreye başka süreçler giriyor. Siz öldürdüğünüz askerin tam arkasında durduğunuza için canlı askerin görüş alanı olarak tanımlanan üçgen bölge ana karakter nesnesine çarpmadan önce ölen asker nesnesine çarpıyor ve arkasındaki alanı göremiyor. Tabii siz öldürmek üzere olduğunuz askeri yeterince hızlı öldürememişseniz, bilgisayar o kurban askeri hala canlı olarak görüyor ve karşısında duran askerde siz arkadaşını bıçaklılığınız halde, arkadaşını canlı olarak görüyor ve tetiğe basıyor. Birkaç saniye süren bu karmaşa ani boyunca video oyununda saçma sapan bir görüntü ortaya çıkıyor.

Kısaca söylemek istedığım şey şu ki, video oyunlarının boyutları büyükçe, Kingdom Come: Deliverance gibi dev boyutlu ve dev içerikli oyunlar ortaya çıktıça, bunların neresinde, hangi küçük noktada takımlar yaşıdığını geliştiricilerin tespit etmesi zorlaşıyor. Yapay zeka dediğimiz kısım da bu işin en "arap saçlı" bölümlerinden biri. Haliyle bu tür, üzerinde büyük emek harcanmış, harika bir öyküye, etkileyici grafiklere sahip oyunları "ama yapay zekası çok kötü" diye gömmeden önce yapımcılara biraz zaman vermek daha insancıl bir tepki olur. Zira o yapay zekanın mükemmel olması için, birilerinin milyar dolarlık ve on yıllar süren çalışmalarla gerçek yapay zeka üretmesi gerekiyor. Video oyun geliştiricilerinin ise böyle bir imkanı yok. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Elbet komiktik kendimizce...

6 4'ler günlerinden, çok nefis anlardan bahsetmek istiyorum biraz, 30 sene olmuş ama yine sizleri güldürür bence. Beni bazı okurlar, mesela sayın Hakan Erkut beyefendi hala GREMLİN olarak hatırlarlar. MAC her nedense yazarlar için son sayfada bir tanıtım kutucuğu icat etmiş. Tabii bizlerden gizli olarak. Dergi çıkışına kadar da her nasıl ağızını kaplı tutmayı başarmıştı. Aldık dergiyi bakıyoruz, her bana bakan kahkahalara boğuyor. Ulan ne oluyor demeye kalmadı bir baktım ki o kötü Gremlin'lerin başı beni tanıtan küçük kutucukta vesikalığım olarak duruyor. Bu yüzden Gremlin kaldım biraz hep. Ay ışığında beslemeyiniz.

Benim şahsen en güldüğüm hatıra ise Ertunç ve MAC'in görülmemiş olsa inanılmayacak kavgasıydı. Ertunç neo-nazi(!) olduğundan biraz sert bir karakter olmaya çabalardı. Neticede bu iki ilginç kişilik aynı odada haddinden fazla kalınca saçma sapan Sherman tank simülatörü bahane oldu ve ölümüne birbirlerine daldılar. Nasıl kavga ediyorlar ama anlatamam, yererde yuvarlanıyorlar. Bizde de gençliğin verdiği bir hainlik var herhalde, Orhan ve ben kahka-

halarla izliyoruz. Sonra patron geldi ayırdıda, o yaka paça halleri hariç düzeldiler. Street Rod, Amiga'nın nefis oyunlarından biriydi. Ben hemen kapıp yazdım ve gururlanıyorum kendimce. En son arabaya gelen, bu hızda bitiren yok diye elbette. Her şey normal güzel gitti, sonra Türk basın tarihine girdim sanırım. Street Rod'da modifiye arabalar hazırlayıordunuz ve drag yarışlarına katılıyordunuz. Motoru nasıl modlayacağınızı anlatırken bendeniz gayet masumane şekilde "sökmeye üstten başlayın" yazmaya çalışırken başka bir sesli harf kullanarak içimdeki isyanı yansıtmışım meğer. Yine baktım millet gülmekten yerlerde yuvarlanıyor, "ben yapmamışdım olm! Kesin Hakan benim yazımı sabote etti" gibisinden feryatlara gark olmuşum. Lakin evdeki floppy aynı sahitliği yapmıyordu. Amiga'ya bir oyun gelmiş dediler, ismi It Came from The Desert. Oo süper, helal tamam. Cinemaware ne yapsa iyi yapar. Ardından söylenen şey ise birden yüreğimizi burkuyor. Aletin altındaki kapağı biz hiç fark etmemişi neredeyse. Meğer oraya ek hafiza

takılıyor ve saygıdeğer oyun o zaman çalışıyor. Birden bir gerginlik oldu. 512K sahibi olanların tehdit ve şantaj ile kartlarına geçici olarak el konuluyor, oyun oynanıyor ve geri iade ediliyor. Benim yine şansıma dergideki en saygın kişinin kartını ödünç aldım ve her nasılsa genelikten saatliğim statik elektrikle bozdum onu. Hayatımda böyle ter döküfümü hatırlamam. Babam beni 150 metre kadar kovalamıştı.

Bir de, her nedense bendeki fotoğraf makinesi ile derginin içinde stop motion oyun yapalım dedim, Murad Omay beyefendi o sıralar Amos ile oyun kasıyor. Çektiğim pozları, geriye kala kala benim kapiya tekme atıp girdiğim kare kaldı (bu sayfada görebilirsiniz kendisini). Karakter olarak beni seçmeniz gerekiyordu tabii. Ümit'in karakterinin özel silahı nah çekerimesiydi. Omay tırsıp fotoğrale çekinmemiştir.

Nefis hatırlı olacaktı, eğer Omay efendi klasik çekingenliği ve beton kafası ile "olmaz yaa eheiehiihi" demeseydi.

R.O.M multiplayer'ı da gelecek aya bırakalım. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

# Analiz

Oyun dünyasına katılmak isteyen çok fazla insan var. Sadece oyun yapıcısı olmak değil, bu mesleğin envar çeşit dalında ilerlemek isteyen, 3B tasarımindan animasyonuna, seslendirmesinden müzik üretimine kadar hemen her türlü başlığında çalışmak, üretmek isteyen insanlar var. Hatta bizlerin yaptığı gibi dergilerde yazı yazmak, oyunlar hakkında video içerik üretmek isteyenler de söz konusu. İşin ilginç ve bir noktadan sonra da doğal yanı, tüm bu başlıklarda bir noktaya gelebilmek için sadece yetenek ve deneyimin yeterli olmamasıdır. Benim anladığım, en azından kendi beş metrekarelük hareket alanında esas olan, hesap yapmak ve daha da önemlisi kendi içerisinde tutarlı bir analiz yapabilmektir. Bugün "oyun üreteceğim" diyen bir kişi ya da ekibin yapması gerekenler sizce nedir? Bir düşünün? Evet, her şeyin başında motivasyon ve hemen akabindede para geliyor ama ya sonra? Nasıl bir oyun üretilicek? Kim, bu projenin neresinde çalışacak? Kaç lira gerekecek? Hedef kitle kim olacak? Peki ya oyunun

zorluk seviyesi kim baz alınarak hesaplanacak? Burada yola çıkarak, hedef kitle kim olacak? Gerçekten de "Oyun yapacağız" denilenandan sonra gelen saniyeler içerisinde cevaplanması gereken o kadar çok soru var ki insan bazen ürperiyor. Nitekim bu durum sadece oyunlarla alaklı değil; malumunuz bizim isimiz bir noktada oyun olduğu için buradan örnek verdim ama bu sorulara bir şekilde cevap bulabiliyor olmamız gerekiyor. Bunun için de analiz yapmamız şart. Hah, işte en sevdigim kism. Tamam, analiz de yapalım da nasıl bir analiz yapacağız? Teorik olarak az önce yazdığım soruların cevapları, bir noktada bizi analiz yapmaya götürürcektir ama üzerine basmak istediğim nokta, doğru soruyu sorma kismi... Bugün akademide de iş hayatında da insanların en çok zorladığı kism soru sormak oluyor. Yani utanmak, çekinmek anlamında değil; gerçekten de o an bir soru soramayacak durumda kalmaktan bahsediyorum. Eğer sorulacak bir soru yoksa sanıyorum sıkıntı da o kadar büyük oluyor. Kendi öğrencilere

verdiğim haftalık makaleler için de her ders heyecanla soru bekliyorum zira bir kişi ilgilendiği iş ile ne kadar çok okur ya da deneyim kazanırsa, soruları da doğru orantılı olarak artıyor.

Dönelim oyun yapma tarafına. 1 - 4 Şubat günlerinde gerçekleştirilen GİST fuarının Pazar gününde, GoodGamers'in düzenlediği "Sunday Special" konuşmalarının ilkinde, ben de Kürşat ile birlikte sahnedeydim.

"Indie Geliştiricinin Oyun Başınıyla İmtihanı" olarak isimlendirilen konuşmada, an itibariyle Steam gibi platformlarda "Erken erişim" kisvesi ile piyasaya çıkan oyunlara bazı eleştirilerde bulundum. Bunların en başında da erken erişimin aslında ona yüklenen "oyun çıkmadan önce geri bildirim alma" işleminden tamamen uzaklaştığını belirttim. Dinleyici koltuğunda oturan arkadaşlardan birisi de bana "Aslında çok iyi geri bildirimler alıyoruz" şeklinde cevap verdi. İşte tam da bu noktada "analiz" başlığı devreye girdi. Peki hangi yaş aralığında, hangi cinsiyette, hangi milletten, kaç yıllık oyun deneyimi olan, en sevdigi türün hangisi olan, listesinde sizin oyun türünden kaç tane oyunu olduğunu bildiginiz kişilerden mi bilgi alıyorsunuz? Diye sordum ve bu noktada konuşma bambaşka bir yöne doğru kaydı. Bilgi çağında, hatta belki de bilgi paylaşım çağından bile öte bir zamanda yaşıyoruz ama bu erişimi kendi yararımıza nasıl kullanırız bence birazcık daha araştırma yapmamız gerekiyor. Bilgi analizi hiç de öyle zannedildiği gibi basit bir iş değil. Steam üzerindeki X rakamındaki kişinin verdiği oyun sonucu olarak ortaya çıkan "meta puan"ın, kimin için, ne şekilde bir değeri olduğunu ölçmek de bambaşka bir iş. Yani demem o ki hem girdiyi, hem de çıktıtı analiz etmek için bolca ter dökmeliyiz. Ancak o zaman kendi dünyamızda yarattığımız muhteşem oyunlarımız, gerçekten dünya çapında bizi bir yere getirebilir. ♦





# Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

## Yazar lazımlı mı?

Zaman ne kadar hızlı geçiyor öyle değil mi? Durdurmak imkansız. Resmi olarak tam 13 yıldır yazıyorum. Bunun öncesinde kendime yazdıklarım var elbet ancak bilirsiniz, genelde resmi işler bizim tarafta daha önemli ve gereklidir. Yıl oldu 2018. Zaman geçtiğe ve her yeni yıla girdiğimizde eskisi kadar kolay bırakamıyoruz kendimizi zamanın kollarına. Bazılarımız kabullenmek istemiyor, bazılarımız ise gerçekten unutuyor (şekil A: ben).

Yıl 2005, ilk yazarlık deneyimim The New Anatolian gazetesindeydi. O zamanlar tabii internet falan hak getire. Evet, vardı ama bu kadar ulaşılabilir değildi. Şimdi her şeyi internetten buluyoruz, okuyoruz. Derken gazete, dergi derken kendimiambaşa yerlerde buldum şimdı. Dışarıdan bakıldığındayazarılığın kolay olduğunu düşünebilirsiniz ancak şuraya not alayım: HAYIR! Yazmak demek sürekli beyninizin çalışması demek. "Zaten çalışıyor ya, ehe ehe" diye düşünmeyin. Hayal gücünüz hep aktif olmalı, yastığınıza başınızı koyduğunuzda "acaba oyundaki su detayı yazmış mıydım?" diye düşünürsünüz. Kafanızda hep iş vardır. Doğru okudunuz, yazarlık aslında bir iştir, sorumluluktur. Her sektörde olduğu gibi size verilen işin zamanında ve bahanesiz gerçekleşmesi çok önemlidir. Oyun yazarlığı nedir peki? Normal yazarlıktan farkı nedir? Teknoloji yazarlığı var bir de, blog yazarı, sinema yazarı... Var da var. Her birinin giriş, ge-

lişme ve sonucu farklıdır. Kimisi rakamlarla okuyucunun istediğini verir, kimisi ise süslü felsefi cümlelerle bilinmezlikte bırakır bizi. Belli kültürlerde odaklılığınızda kendi yolunuza çok rahat çözersiniz. Bu yüzden kişisel gelişiminize, okuldaki dersleriniz kadar önem vermelisiniz. Mezun olduğunuzda okuldaki eğitim tek başına "asla" yeterli olmayacağındır. Alanınız ne olursa olsun, sizin içindeki araştırma ve merak duygusu, elbet başka noktalara yönelmenizi sağlar.

Kendimden örnek vereyim; Turizm ve Otel İşletmeciliği yanına Hukuk okudum. Şu an yazarlık, sunuculuk ve organizatör-lük yapıyorum. Ne alaka söyle değil mi? Şöyle düşünün, hayaliniz bazen çizdiğiniz yolun dışına çıkar. Çizilen yol bellidir ama asıl aksiyon, henüz nerede olduğu belli olmayan patikaya saptırır. Turist rehberi olmayı çok istedim ancak bu yolun, beni mutlu etmeyeceğini kısa sürede kavramam sayesinde şu anki konumuma gelmemi başardım. Bunun için tam 13 yıldır yazıyorum. Oyun oynayıp para kazanıyorsunuz diye düşünebilirsiniz. Doğrusunuz aslında: Video oyunları benim için en büyük tutkularдан biri. Onların dünyası, tipki fantastik ve korku romanları kadar özeldir benim için. Sizler de öylesiniz. Eğer siz değerli okurlarımız, bizim gibi yazarların içeriklerine değer vermeseydi, hayallerimizi gerçekleştiremezdi. Tüm kalbimle size teşekkür ederim. İyi ki hala okuyorsunuz, iyi ki hala

bize oyunlar, kitaplar ve izlediğimiz film deneyimlerimiz hakkında sorular soruyorsunuz. İyi ki varsınız yapboz parçalarımız. Sizsiniz biz tamamlanamazdık. Okumaktan bıkmayın, yazmak istiyorsanız daha çok okuyun ve sorun. Bizler, sizin öğretmeniniz olmaktan asla gocunmayız. Hem ne demiştim, yazar lazımlı mı? ♦



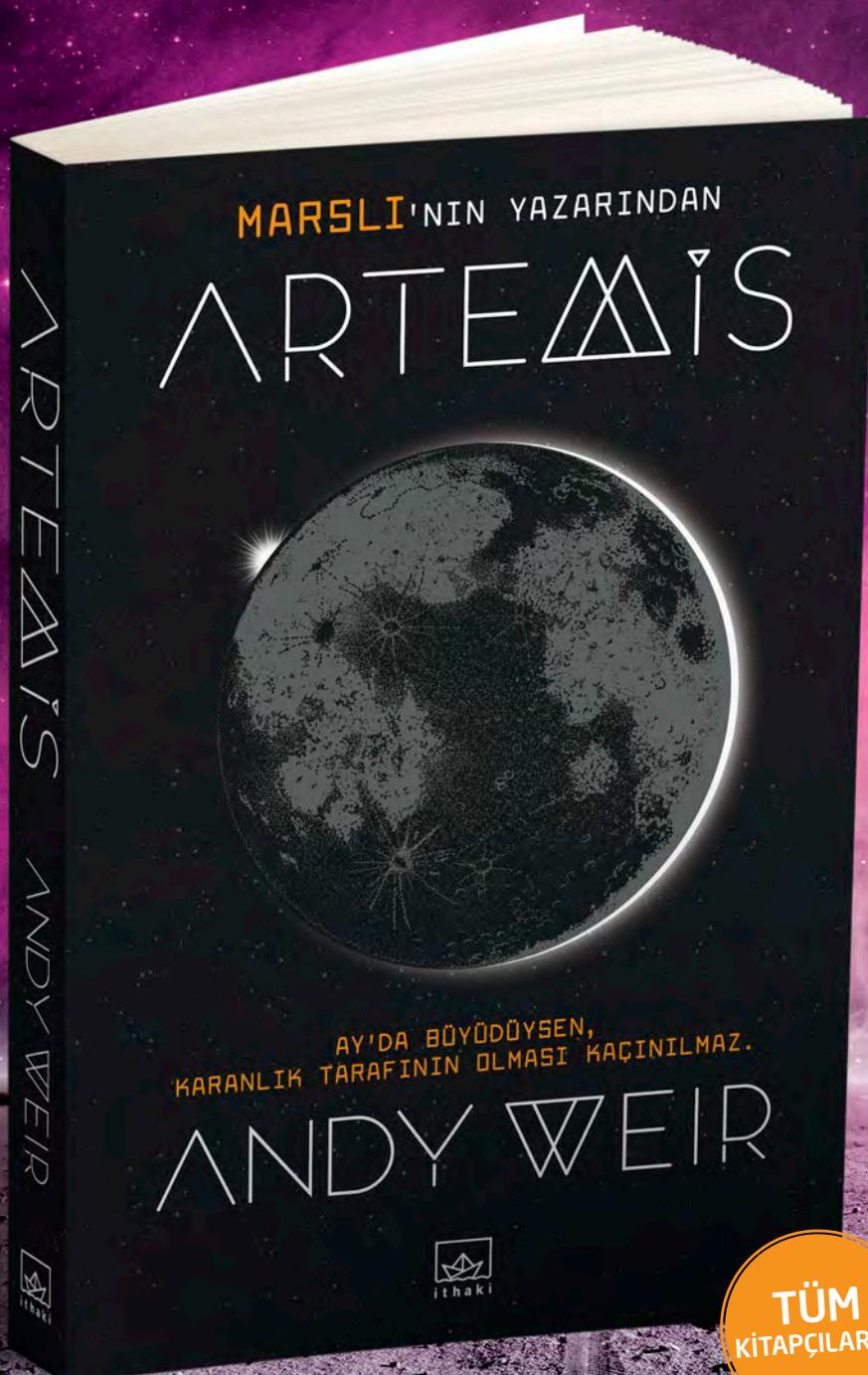


# NEXT LEVEL

## SEA OF THIEVES

Şimdiye kadar oynadığımız en iyi korsancılık  
oyunu olabilecek mi?

SON YILLARIN EN İYİ BİLİMKURGU  
ROMANLARINDAN BİRİ OLAN **MARSLI**'NIN  
YAZARI ANDY WEIR'DAN YEPYENİ, SOLUK  
SOLUĞA BİR KİTAP!



ithakiyinlari  
/ithakiyinlari  
/ithakiyinlari

Internet Satış: [www.ilknokta.com](http://www.ilknokta.com)  
[www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr)

Genel Dağıtım PUNTO

## Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.

