

#243 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

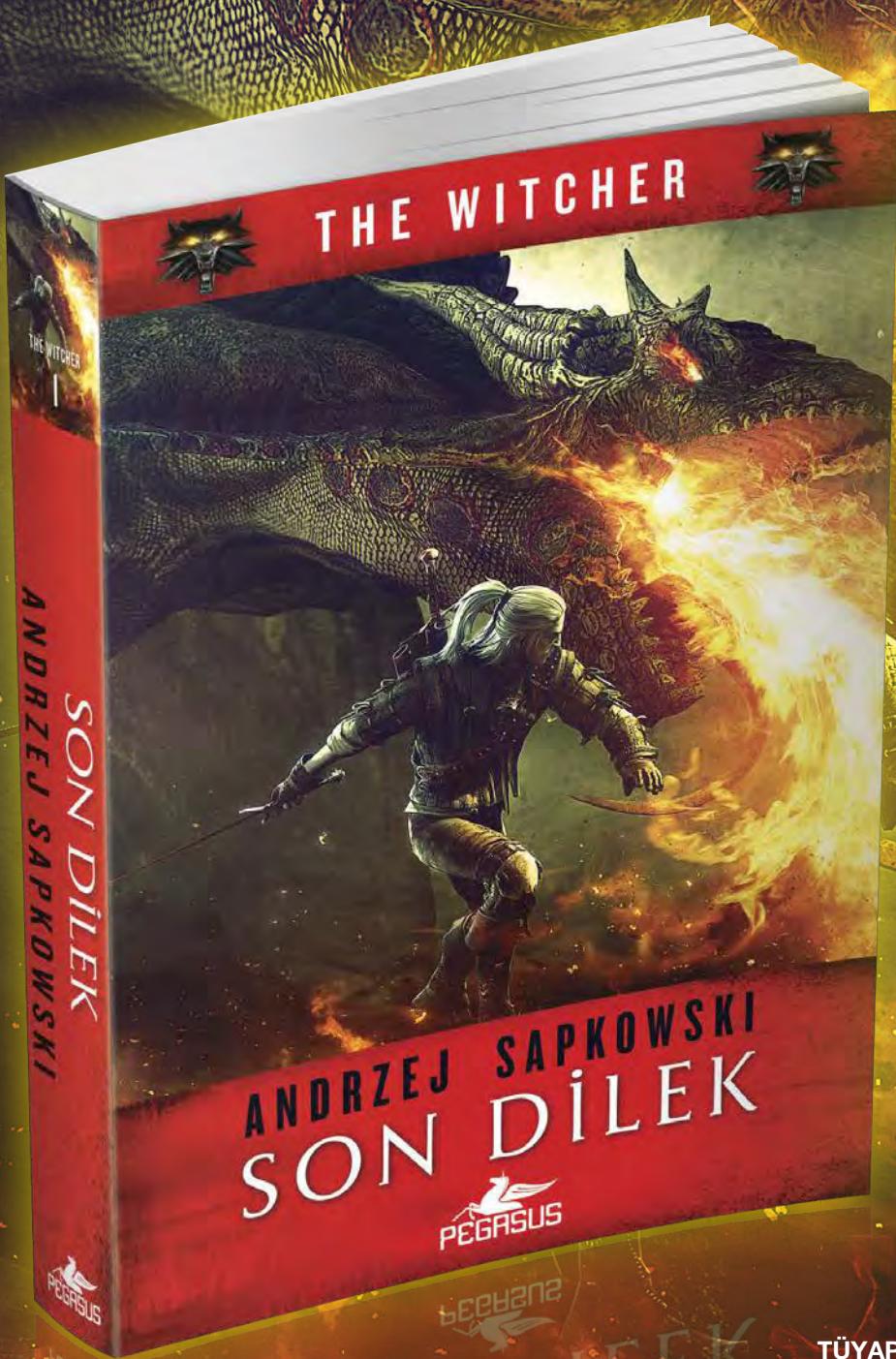
Nisan 2017 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

# LIVE!



TOM CLANCY'S  
**GHOST RECON**  
WILDLANDS

İNGİLTERE İÇİN TOLKIEN,  
AMERİKA İÇİN  
GEORGE R. R. MARTIN NEYSE  
DOĞU AVRUPA İÇİN  
**ANDRZEJ SAPKOWSKI**  
ODUR.



SERİNİN  
İKİNCİ KİTABI  
NİSANDA  
SİZLERLE!

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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

“DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI  
VE SAYISIZ SAVAŞTA  
GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ,  
GERALT'I BÖYLESİNÉ  
İLGINÇ BİR KARAKTER  
YAPIYOR.”

—Edge



TÜYAP İZMİR KİTAP FUARI  
SALON 2 - NO: 208



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

## Gölgelerin gücü adına

Aklıma çok fazla bir şey takılmaz. Hele ki oyun dünyasında birçok konu benim için 2+2 basitliğinde artık. (Abartıyor.) Lakin bir konu aklıma uzun bir süredir takılmıştı ve belirli periyotlarla bu konuyu sorguluyordum.

Bildiğiniz gibi yıllar önce şahane bir Orta-Dünya oyununa kavuşmuştuk. Shadow of Mordor, muhteşem bir aksiyon oyunuydu ve son derece eğlenceliydi. Çabucak bir devam oyununun açıklanacağından emindim lakin bu bir türlü gerçekleşmedi. Ben de kendimi her 6 ayda bir, "Bu oyunun devamını niye yapmıyorlar yahu?" diye sorarken buldum. Ve müthiş açıklama, çok alakasız bir zamanlamaya geçtiğimiz ay yapıldı, Shadow of War açıklandı! İlk oyundan çok farklı olmayacağı ama yine de gayet eğlenceli bir oyun olacağı her halinden belli olan Shadow of War'un gazıyla da dergide Özay Şen'in kaleminden çıkan, sağlam bir Orta-Dünya dosya konusuna yer verdik. Ben de fırsat bu fırsat, Sekiz'de yine aynı temayı işledim.

Kapak konumuz da kuşku götürmez bir şekilde Wildlands'e ayrılacaktı ve bunu gerçekleştirdik. Oyunu beğendik mi sorusunun cevabı ise incelemede yer alıyor.

Ertuğrul'un Mass Effect ile çıktıığı Andromeda seyahati, DC Kahramanlarının buluşma noktası Injustice 2 ilk bakişi, Doruk'un Polonya'daki Blizzard macerası ve ayın sürpriz hit'i NieR: Automata incelemesini de ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Gelecek ay standart oyun incelemelerinin yanında çok güzel konular planlıyoruz, yeni sayıyı da şimdiden sabırsızlıkla beklemenizi tavsiye ederiz.

Görüşmek üzere!

*Tuna Sentuna*

**Emre Öztinaz**

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

✉ emre@level.com.tr  
🐦 @eoztinaz

**Kürsat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr  
🐦 @kursatzaman  
📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem\_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu  
👤 /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

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

✉ ertek78@hotmail.com  
👤 /Ertekk ⚡ Elingath#2417  
🎮 Ertekin Bayındır 📱 ErtekK

**Enes Özdemir**

"Online oyunlarının değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

🐦 @Ghostshoot ⚡ Ghostshoot#2708  
📷 @enesozdemir1907 🎮 HolySword

**LEVEL**

#243 Nisan 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**  
Gökhan Sungurtekin

**EDİTÖR**  
Kürsat Zaman kursat@level.com.tr

**YAYIN KURULU**  
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur  
Cantú Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
İlker Karış  
İzge Can Günal  
Merve Çay  
Olca Karasoy  
Özay Şen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltuş  
Selçuk İslamoğlu  
Simay Ersözülü  
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urur surun@doganburda.com

**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** www.level.com.tr

**YÖNETİM**  
**Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi:** Mehmet Taşkin  
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu  
**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu

**Kurumsal İletişim Müdürü**  
Seren Urur

**REKLAM**

**Grup Başkanı:** Koray Bilici  
**Grup Başkan Yardımcısı:** Neslihan Can  
**Satış Koordinatörü:** Ebru Elçi, elci@doganburda.com  
**Satış Müdürü:** Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

**REZERVASYON**  
**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 Ambalaj San. A.Ş.  
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08  
www.bilnet.net.tr

**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22  
**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** üyesidir.

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

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

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

**maximum**

# Sihirli lambaya son 1.500 yılda hiç güncelleme gelmedi.

Artık tüm dilekleriniz için Maximum Mobil var.



Kart yönetiminden  
kampanya takibine,  
limit artırmadan  
Cinemaximum biletine  
kadar sayısız özellik  
bu uygulamada!

**HEMEN İNDİR**



# Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Tom Clancy'nin en son hikayesi bizi Dünya'nın en büyük uyuşturucu ağının ortasına bırakıyor!

syf.48

#243

## içindekiler

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

### DOSYA KONUSU

- 20 IEM 2017
- 40 Orta-Dünya Üzerinde Oynanan Karanlık Oyunlar
- 24 Mercek Altında

### Astronot

### İLK BAKIŞ

- 30 Injustice 2
- 34 Get Even
- 36 Northgard
- 37 The Wild Eight

### Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

- 48 Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
- 56 Mass Effect: Andromeda
- 60 Styx: Shards of Darkness
- 62 NieR: Automata
- 64 Torment: Tides of Numenera
- 66 Berserk and the Band of the Hawk
- 67 FlatOut 4: Total Insanity
- 68 LEGO Worlds
- 70 Faeria
- 71 Loot Rascals
- 72 Stories Untold
- 73 Realpolitiks
- 74 Pixel Privateers
- 75 The Crow's Eye
- 76 911 Operator
- 77 Mobil incelemeler
- 79 Online
- 82 Sihirdar Postası
- 84 CS:GO
- 86 Hearthstone

88 Big Boss YENİ

90 LEVEL Spor Departmanı

93 Donanım

98 Market

101 Kültür & Sanat

104 Paralel Evren

105 Alt Evren

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazılıarı

114 LEVEL 244

# DXRACER<sup>®</sup>



**ORIGIN**  
SERİSİ

**FORMULA**  
SERİSİ

**IRON**  
SERİSİ

**DRIFTING**  
SERİSİ

**RACING**  
SERİSİ

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



# Nisan

**3 Nisan**

*Domina* (PC)

**4 Nisan**

*Persona 5* (PS4, PS3)

**5 Nisan**

*Ira* (PC, Mac)

**7 Nisan**

*Bulletstorm:*

*Full Clip Edition* (PS4, Xbox One, PC)

*Don't Think Twice* (Rift, Vive)

**11 Nisan**

*Yooka-Laylee* (PS4, Xbox One, PC)

*The Sexy Brutale* (PS4, Xbox One, PC)

*Stardew Valley: Collector's Edition*

(PS4, Xbox One)

**13 Nisan**

*Calm Waters* (PC, Mac)

**21 Nisan**

*Micro Machines: World Series*

(PS4, Xbox One)

**25 Nisan**

*Dragon Quest Heroes II* (PS4)

*Outlast 2* (PS4, Xbox One)

*Puyo Puyo Tetris* (Switch, PS4)

*Sniper: Ghost Warrior 3* (PS4, Xbox One, PC)

**Syberia 3** (PlayStation 4, Xbox One, PC)

Benoit Sokal'ın yarattığı muhteşem

macera oyunu serisi, içinzizi ısıtmak

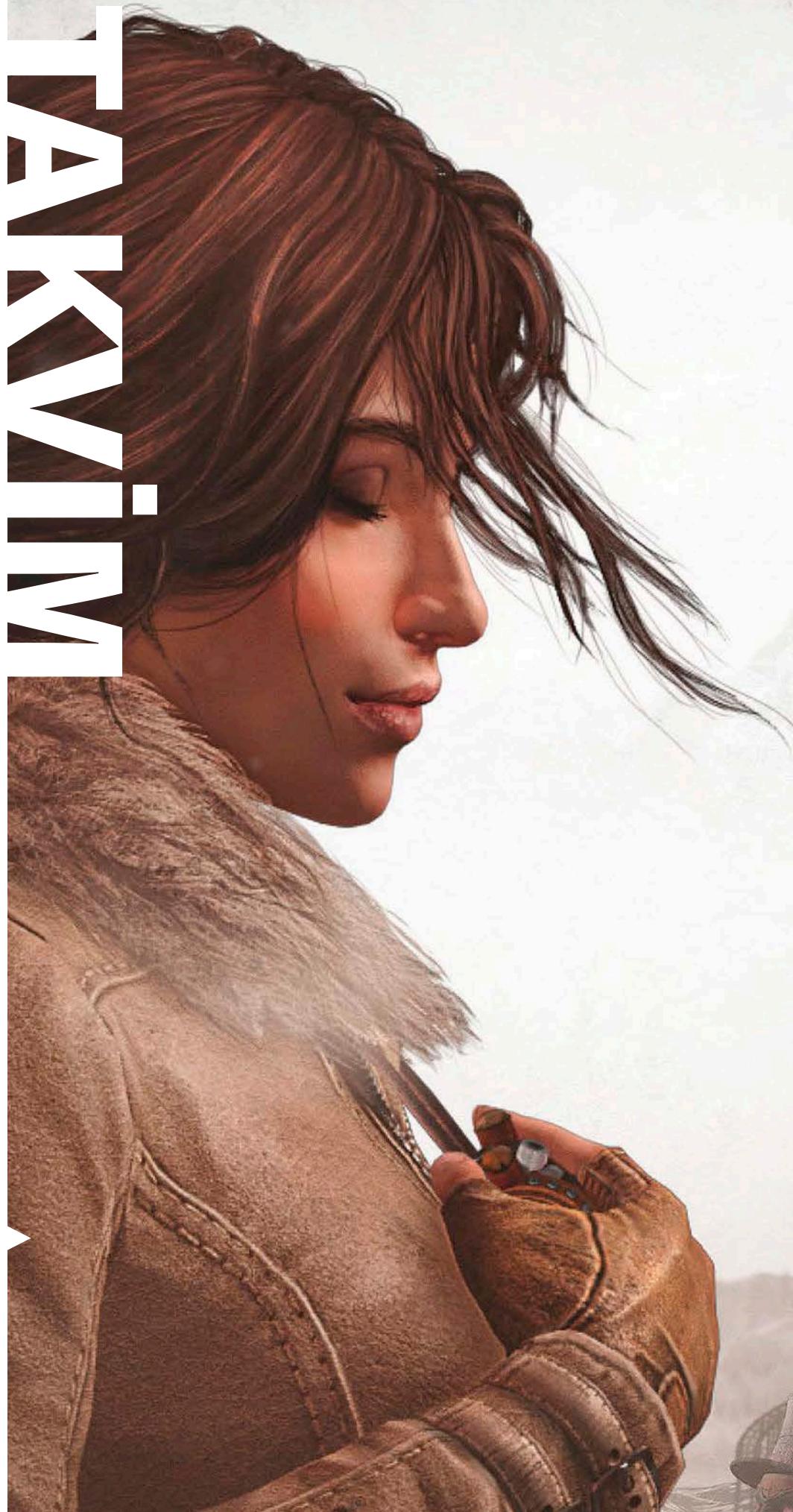
İçin geri dönüyor.

**28 Nisan**

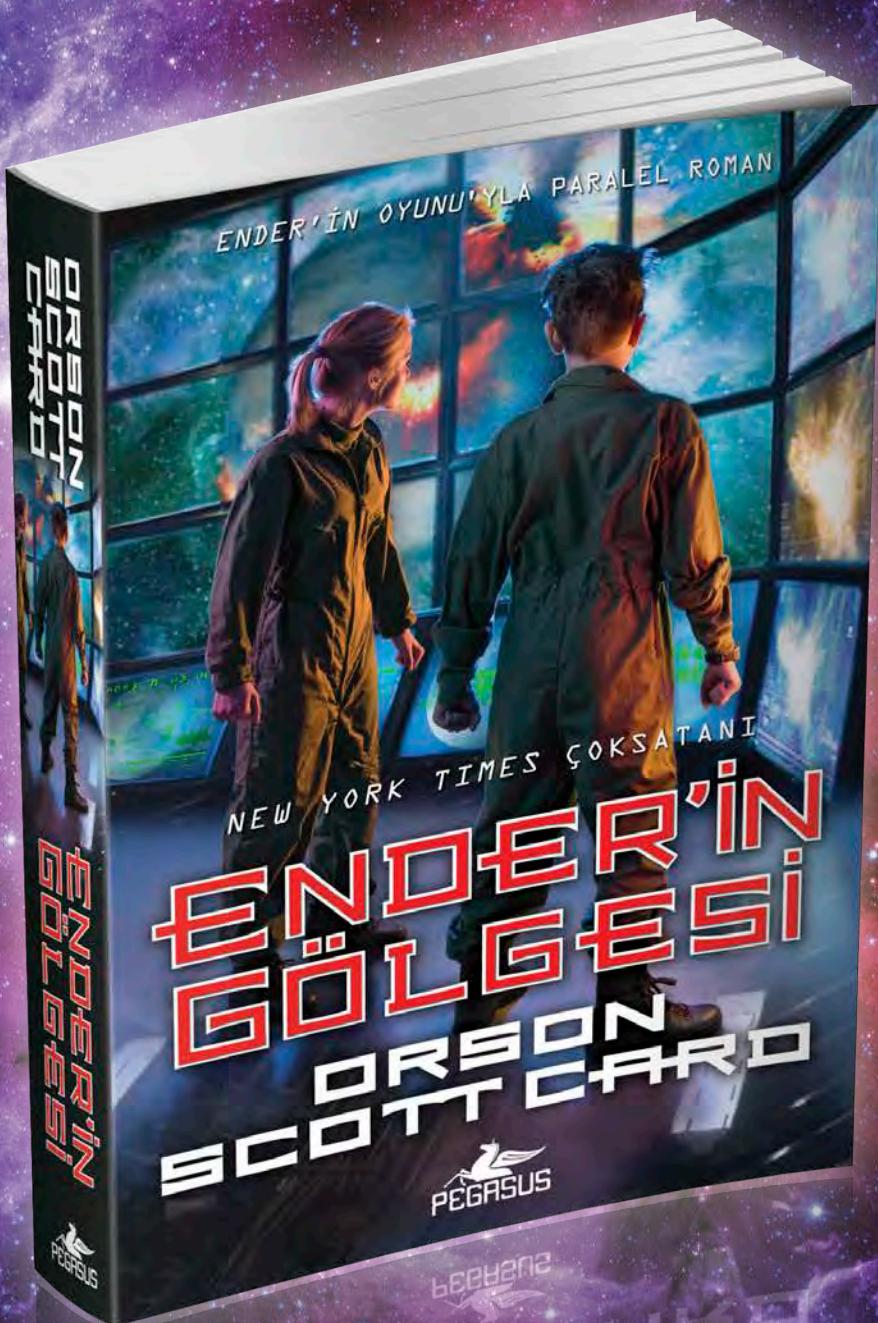
*Little Nightmares* (PS4, Xbox One, PC)

*Mario Kart 8 Deluxe* (Switch)

*Portal Knights* (PS4, Xbox One, PC)



ENDER SERİSİNİN BAŞLANGICINA  
YENİ BİR SOLUK GETİREN GÖLGE KİTAP.  
ARTIK ENDER'İN OYUNUNDA HER ŞEY DAHA NET.



“Orson Scott Card,  
bilimkurgu dalında  
karşımıza çıkabilecek  
en iyi yazarlardan.”

*The Houston Post*

“Yıldız Savaşları film  
endüstrisini nasıl salladıysa  
bu kitap da yayıncılık  
dünyasını öyle sallayacak.”

*New York Daily News*

“Ender'in Gölgesi, tempolu  
ve eğlenceli bir bilimkurgu.  
Ödülü hak ediyor.”

*CNN.com*

“Merak uyandıran,  
kusursuz bir kitap.”

*Kirkus*

TÜYAP İZMİR KİTAP FUARI  
SALON 2 - NO: 208

  
**PEGASUS**  
www.pegasusyayinlari.com



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



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



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



# MAVR ABOARD



Gençler n'aber? Nasıl geçti geçen ayınız? Güzel, aferin. Şunu belirtmek istiyoruz öncelikle, dergide yayımlanması için bize fotoğraflar, bir şeyler yolluyorsunuz ama bunları 1882 yılında üretilmiş olan ilk fotoğraf makineleriyle çektiğiniz için kaliteleri o kadar kötü oluyor ki burada yayılma olanağımız olmuyor. Bu konuda biraz daha özen göstermenizi rica ediyoruz. Bir diğer konu da Kürşat. Bir diğeri de Emre. Belki de Tuna? Bunları bilemeyez. Aslolan (Böyle bir kelime de yokmuş.) şu ki eskiden TV'de komedi dizileri olurdu, niye artık hiç yok? Ne garip bir ülke olduk yahu. (Buna takıldık bu ay, evet...)

## Geçen ayın acayip olayları

- Emre elbette yine kendini aşarak tam olarak 454 sayfa yaptı. Başka ülkede olsa zengindi.
  - Kürşat yeni bir kedi daha buldu, adını da Radagast koydu. Kedi sanıyoruz ki evden gitme eğiliminde de değil. Oh...
  - Tuna ünlü anime yönetmeni Seiji Mizushima ile tanıştı, ell ayağına dolaştı, Japonca konuşacağım derken Urdu dilini söktü.
  - Ertuğrul "dev" demekten yorularak kendini, "deneyim etmek" sözüne vurdu, bardaklar havada uçuştu.
  - LEVEL'in tam olarak nerelerde satıldığı sorusu yine en çok konuşulan sosyal medya konusu oldu; gerçek bir cevap bulunamadı.
  - Son sayfada gördüğünüz Next LEVEL konusu Persona 5'i oraya koyarken Emre'nin elleri titredi, yaptığı şeye kendi bile inanamadı. (Uzak Doğu'yla ilişili hiçbir şeyi sevmez de kendisi...)



## Kürşat'ın öncesi ve sonrası



Bildiğiniz gibi erkek dedığınız sakallı olur. Kürşat da bu furyaya katılmış gibiydi ki anı bir kararla traş olmaya karar verdi. Oysa ki ne de güzel Survivor Gökhan'ın gençliğine dönüşmüştü. Değişim karşınızda, iyi mi olmuş, kötü mü olmuş. siz karar verin...





## Hangi oyun, nasıl olacak?

### Destiny 2

Ülkemizde ilk Destiny'yi toplamda 3 kişi oynadı ve bir tanesi de Tuna'ydı. İkinci oyunu da yine aynı üç kişi oynayacak ve başka da kimse ilgilenmeyecek.

### Cyberpunk 2077

Oyunun ismi o kadar orijinallikten uzak ki resmen yakınlaşmak isteyip yaklaşamıyoruz. Kaldı ki resmen oyun hakkında ser verip sır vermıyor CD Projekt Red. Haliyle bu oyun belki de asla olmayacağı gibi (2017'de çıkmış!)

### Tekken 7

2015'te arcade makinelerinde çıkan bir oyunu neredeyse 2018'de piyasaya sürmenin adı "çüs" tür bizim lügatımızda. Ayıptır yanı, bari 2017 olduğu gibi çıksayıdı. Pü!



:D

## Andromeda ve Switch karmaşası

Herkesin müthiş bir bekleniyile gün saydığı Mass Effect Andromeda sonunda piyasaya çıktı. Çıkmadan hemen önce ise bir anda, enteresan bir konuya ünlendi. Meğer yapımcılar oyunun hikayesini yazılım derken animasyonları unutmuşlar. Karakterlerin ifadeleri o kadar kötü, yürümeye ve koşma animasyonları o kadar dandık gözüküyor -du ki Andromeda bir anda en çok dalga geçen oyunlar arasına girdi.

Mercek Altında'nın da konusu olan Nintendo Switch'in de bayağı problemlü bir piyasaya çıkış süreci oldu.Çoğu oyuncu mobil alette ekran kaymaları, kilitlenmeler gibi sorunlarla boğuştu. Bu mobil ekranı sabit panede takanların da hep ekranları çizildi. Bunları görünce de bir kez daha şükrettik. "Oh, iyi ki Türkiye'deyiz, bize böyle dandık aletler uğramıyor neyse ki..." diyerek mutlu olduk.



## Survivor'da son dakika!

Geçen ay Fatih İlhan'a atarlandı atarlandı, "Ne bağıyon?" dedi dedi, sonra da elendi gitti. Hem o kadar oyun kaybet hem de atarlan, olacak iş değil!

Sonra Berna, ateşin etrafında kendi halinde takılan arkadaşlarına çattı. "Seen bana böyleee diyemezsilinin. Bağırmama banaaa!" diye bağırrarak paradoska düştü, kendi çelişkisinde içine büzüşüp sonsuzluğa kavuştu.

Pınar'ın kim olduğunu yine kimse hatırlayamadı. Ve son olarak, Adem ve Serhat'ın burunları daha da farklı formlara bürünerek özgürlüklerini ilan ettiler ve birincilik için yarışmaya başladılar. Kendilerine sembol oyunlarında başarılar diliyoruz!



## Max Payne geri döndü!

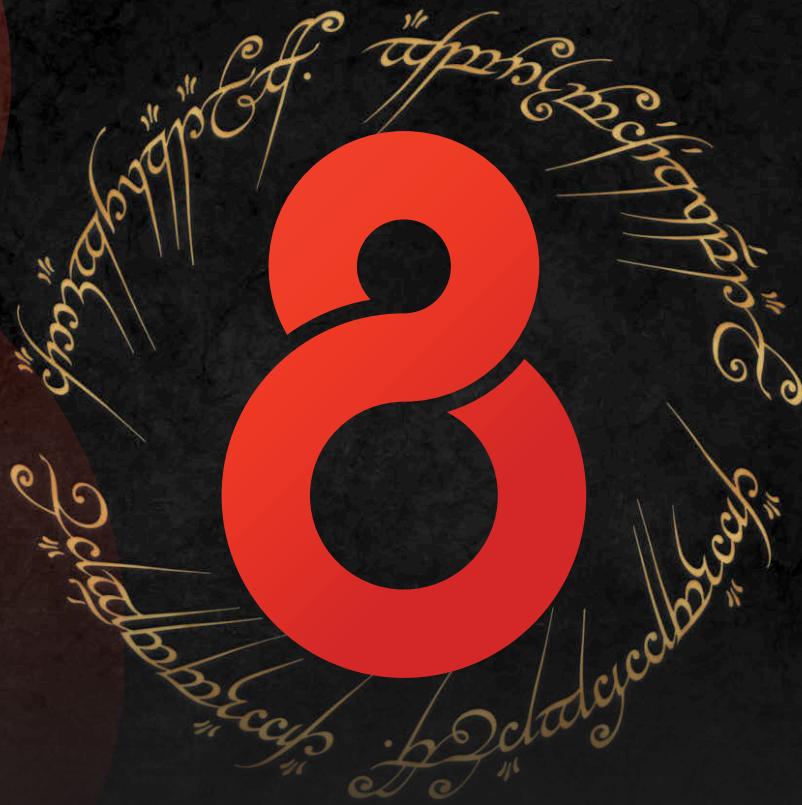
Şubat ayında okurlarımızdan Gürhan Öztopal bize kendi çizimlerinden bir tanesini yollamış, pek de iyi etmiş. Yılların eskitemediği ekşi yüzlü kahramanımız Max Payne'e bir kağıtta hayat veren Gürhan'a emeğiinden ötürü teşekkür ediyoruz. Siz de bu tip çalışmalarınızı [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



## Gençlerle buluşma

İşte Zaman kardeşler, işte muhteşem bir buluşma. Tam olarak kimlerle buluştuğunu şu an hatırlayamasak da Kürsat sosyal sorumluluk projeleri kapsamında başarılı bir kişi. Fakat gençlere oyunculuğu anlatmaktan öte, pasta-börek yemeye gittiğinden de eminiz!





## ORTA DÜNYA

Dünya'nın en büyük fantastik edebiyat olayı Yüzüklerin Efendisi ve Orta Dünya evrenine değiniyoruz bu ay. Nedeni de basit; Shadow of War'un açıklanmış olması. Orta Dünya'yı bir kez daha ziyaret etmek için çok güzel bir bahane sahibiyiz, hazırlanın!

(Not: Tanıtılan ürünlerin hepsi Türkiye'de bulunabilmektedir.)

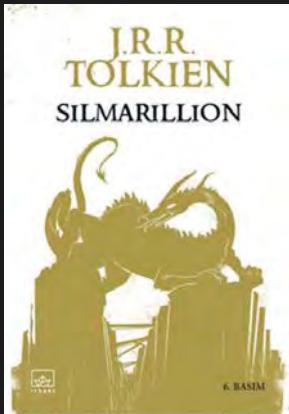


### Smaug The Terrible Figür

Weta tarafından üretilen, 30 cm x 52 cm x 45 cm boyutlarında olan bu figürü tüm Smaug hayranları satın almak isteyecektir. Figür gayet güzel ve kaliteli fakat fiyatı biraz tuzlu.

## Hurin'in Çocukları ▶

J.R.R. Tolkien'ın oğlu tarafından, Tolkien'ın notları üzerinden gidilerek yazılmış olan Hurin'in Çocukları tam bir Orta Dünya fanatигine hitap edebilecek türde bir kitap. Kitapta Hobbit'ten bile öncesi konu ediliyor.



### Silmarillion

Hurin'in Çocukları için "fanatik işi" dediğimi unutun; asıl fanatik malzemesi budur. Çok derin ve süurreal bir kitap olan Silmarillion'da Orta Dünya'nın atalarını tanıyacaksınız.



### Hobbiton ▲

Maalesef biraz fazla uzakta ama eğer olağınız varsa Yeni Zelanda'da, Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit serilerinin çekildiği Hobbiton setini mutlaka ziyaret edin. Ortam mükemmel benziyor...



### ◀ LEGO The Lord of the Rings

Elbette birçok LotR oyunu piyasaya sürüldü ama pek azı iyiidi. Olayları esprili bir şekilde anlatan ve diğer LEGO oyunlarının kalitesini barındıran LEGO LotR, halen oynanmayı hak eden bir oyun.



### The One Ring Anahtarlık ▶

Parmağınızda taktığınızda görünmez olma olasılığınız çok düşük olsa da bir anahtarlık olarak The One Ring'i yanınızda taşımak hoş olabilir.

### LotR Project ▶

Yüzüklerin Efendisi'nin sürecini takip etmek zorlayabiliyor. Kitabı okuduktan sonra bile kim, nerede, tam olarak ne yapıyordu kaçırabiliyorsunuz. [www.lotrproject.com](http://www.lotrproject.com) adresinde ise tüm bu detaylar veriliyor. (Site İngilizce.)



### Nori Bere

Eh, kış da geride kaldı ama yine de Hobbit'teki Nori'nin sakallarından esinlenerek tasarılanmış olan bu bereyi satın almayı düşünebilirsiniz. (Sakal bırakmanızda da gerek kalmadı!)





## Umutcan Tütüncü ile söyleşi

Just Dance dünya şampiyonu olan ve geçen ay da dergimizde konuk ettiğimiz Umutcan'la keyifli bir sohbet gerçekleştirdik.

### Umutcan selamlar. Bize biraz kendinden bahsedebilir misin?

Merhaba ben Umutcan Tütüncü. 1 Mart 2000 doğumluymum. Ankara'da yaşıyorum. 11. sınıf öğrencisiyim. 2.5 senedir Just Dance oynuyorum.

### Just Dance'i nasıl keşfettin?

Hayatım boyunca sürekli PC başında oturan, asosyal bir çocuktum. Sporla uzaktan yakından alakam yoktu. 2014 senesinde bacağımda bir tümör çıktı ameliyat oldum. Çok şükür iyi huylu çıktı iyileştim. Fakat sonrasında kendime bir söz verdim; artık

hayatımda bir uğraş, bir hareket ekleyecektim. Daha sonra bir oyun mağazasında Just Dance'i gördüm. İşte o zaman her şey değişmeye başladı. Başta sadece arkadaşlarla okuldaki akıllı tahtada açıp eğleniyorduk. Sonra World Cup ile tanıştım.

### Bu yarışmaya katılmaya nasıl karar verdin?

Daha önce Just Dance'i sadece arkadaşlarla ve ailemle eğlencem için oynuyordum. Zamanla kendim fark etmemesem de dans hayatımın bir parçası haline gelmeye başlamıştı. Arkadaşlarım ve ailem sayesin-





de yeteneğimin farkına vardım. Daha sonra bu yarışmaya karşılaştım. Neden şansımı denemeyeyim ki dedim ve çalışmalara başladım. Gerçekten çok ama çok çalıştım, hayaller kurdum ve sonunda tek tek bu hayallerimi gerçekleştirdim, başardım.

#### **Paris'teki yarışma ortamı nasıldı? Dans ederken heyecanlandın mı?**

Açıkçası her yarışma öncesi çok heyecanlı ve endişeliydim. Fakat söyle bir durum vardı, ne zaman o sahneye çıksam heyecanımdan eser kalmıyordu. O an gerçek ben oluyordum. Bu mükemmel bir his.

#### **Yarışmaya katılmadan önce nasıl bir çalışma programı uyguladın?**

Haftanın her günü en az 3 saat çalıştım.

#### **2018'de de yine aynı yarışmaya katılma-yı düşünüyor musun?**

Dünya birincisi olduğum için bir sonraki yarışmaya tekrar katılma hakkı kazandım. Yani evet seneye de yarışacağım.

#### **Yarışmaya katılmadan önce ve katıldık- tan sonra, genel olarak çevrenden nasıl tepkiler geldi?**

Çokşükür tüm arkadaşlarım ve ailem her zaman beni desteklediler. Bana her zaman motive kaynağı oldular. Kazandıktan sonra da hayatım daha bir eğlenceli oldu. Herkesse çok teşekkür ederim.

#### **Başa oyunlar oynuyor musun? Profes-yonellik boyutuna geçmeye düşündü- gün oyunlar var mı?**

Tabii ki oynuyorum. Battlefield, GTA, Outlast, Legend of Zelda, Mario, Sonic, Silent Hill, Resident Evil ve daha fazlası... En çok sevdiğim tür korku. Faka profesyonellik boyutu olarak sadece dansla ilgileniyorum.

#### **Oyun konusu bir yana, gerçekten iyi dans ettiğin belli oluyor. Dans ile ilgili bir kariyer planlıyor musun ve bir eğit-im aldın mı?**

Teşekkür ederim. Kariyer konusunu ek düşünmedim. Şimdilik kariyer planım yok ama iyi bir teklif gelirse neden olmasın. Ve dans eğitimi konusunda, eğitim almadım, her şey Just Dance sayesinde oldu. Sadece bu sene bir aylığına bir kursa gitmemi denedim fakat pek yeterli bir yer olmadığı için kısa sürede ayrıldım. Belki ilerde başka yerlerde eğitim almayı düşünebilirim. Ama şimdilik ben odamda mutluyum.

**L:** LEVEL okurlarından Just Dance' e veya başka dans oyunlarına ilgisi olan-lara söyleyeceklerin neler?

**U:** Her şeyden önce eğlenin arkadaşlar.



Açın müziği, çılgınlarca dans edin. Mutlu olun. Mutlu olduğunuz eğlendiğiniz her ne iş, hobi, uğraş vs... varsa asla bırakmayın. Hayal kurun ve hayallerinizi gerçekleştirin.

#### **Seni tekrar tebrik ediyoruz Umutcan, bize zaman ayırdığın için teşekkürler.**

Bana derginizde yer verdığınız için asıl ben çok teşekkür ederim. Görüşmek üzere.

*Her şeyden önce eğlenin arkadaşlar.  
Açın müziği, çılgınlarca dans edin. Mutlu olun.  
Mutlu olduğunuz eğlendiğiniz her ne iş,  
hobi, uğraş vs... varsa asla bırakmayın*





## Sebat eden, kazanır

Persistence bizi sanal gerçeklikte korkmaya davet ediyor

**H**ayatta kalma oyunlarının ünü azalıyor. Keza korku oyunları da artık sıradan olmuşular. Lakin bu ikisi bir araya geldi mi halen oyuncularda bir heyecan, gözlerde bir parlama olmuyor değil. Kapanan Sony Studio Liverpool'un küllerinden doğan Firesprite'in yeni oyunu Persistence da tam olarak bu kitleyi hedefleyen bir korku/hayatta kalma oyunu.

PC ve Xbox One sahiplerinin heyecanlarını şu an bastırmak durumundayız zira Persistence, sadece PS4 ve PSVR için geliştiril-

mektedir. Belki ileride başka platformlara da hazırlanır oyun fakat şimdilik böyle bir durum yok.

Oyunda ne yaptığımıza gelecek olursak... Yıl 2521 ve biz, Persistence adındaki uzay gemisinin içindeyiz. Gemide olaylar elbette ki ters gitmiş ve mürettebatın büyük bir kısmı (Belki de hepsi.) mutasyona uğrayıp saldırgan yaratıklara dönüşmüştür. Biz de buradan kurtulmaya çalışan zavallı bir bireyiz.

Oyunu ilginç kilansa her gördüğümüzde geminin tüm şemasının değişmesi ve her oyunun,

birbirinden farklı olması. Bir labirenti andıran gemide yeniden canlandıdığımızda, önceki sefer bulduğumuz yolu takip edemeyecek, silahları, güçlendiricileri de eski yerlerinde bulamayacağımız.

İşin sanal gerçeklik boyutunda da bolca eğilme ve saklanma mekaniği devreye giriyor. Hatta ikinci bir oyunu akıllı telefonu veya tabletle oyuna bağlanıp size geminin sistemlerini kırrarak da yardımcı olabilecek.

Bu yıl piyasada olması beklenen oyun, korku oyunu meraklıları için ideal bir yapıda. ■

## All Walls Must Fall

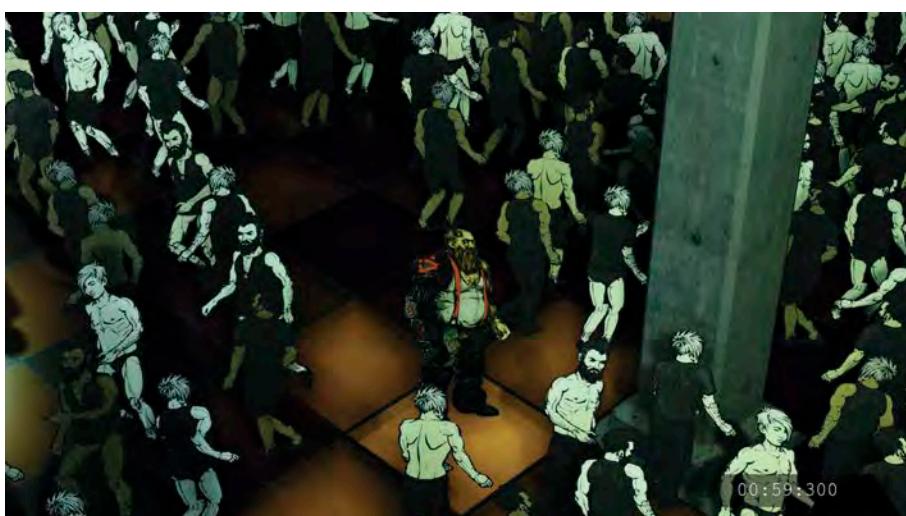
Bir "Tech-Noir" taktik oyunu...

**B**öyle enteresan oyunlar görünce, insan bir heyecanlıyor. Açıkçası yeni bir Ghost Recon oyununun açıklanmasından daha heyecan verici geliyor yeni fikirler, yeni deneyimlerle dolu olan oyunlar. 2089'da Berlin'de geçecek olan All Walls Must Fall, yenilikçi bir oyun olmasının yanında, stratejik oynamanızı da isteyen, farklı bir oyun olarak tasarlanmaktadır. Yapımı koltukunda Alman Inbetween Studios bulunuyor –ki bu stüdyonun çalışanları da daha önce Spec Ops: The Line ve iptal edilen Dead Island 2'de çalışmış olan oyun programcıları.

Her şeyin tek bir gecede gerçekleştiği oyunu, izometrik bir bakış açısından oynayacağız. Zaman içerisinde yolculuk edebilen bir takım ajanlar kontrolümüze bırakılacak ve onları, o gece gerçekleşecek olan büyük yıkımı durdurmak üzere kullanmamız gerekecek. Zaman içerisinde yolculuk edebilmek ve sahip oldukları silahlarla önlereindeki engelleri aşabilme yeteneklerine sahip olan ajanlarımız, bolca da ölecek ama merak

etmeyein, bu sadece geçici bir durum olacak. (Zamanda yolculuk edebiliyorlar demişti.) Oyundaki bölümler de rastgele yaratılacak lakin bazı senaryo öğeleri ve bunların bulunduğu bölgeler sabit tutulacak.

Şu anda Kickstarter'da bağış toplayan oyun ilginizi çektiyse, [kck.st/2mUUP43](http://kck.st/2mUUP43) adresinden oyunu inceleyebilir ve bağış yaparak Mayıs ayında gerçekleşecek olan kapalı alfaya giriş hakkı kazanabilirsiniz. ■





## Müzik yapmanın en farklı yolu

Hem kartlar, hem de ritim **DropMix**'te buluşuyor

**H**armonix'i tanıyorsunuz. Amplitude, Rock Band ve Dance Central gibi oyunların arkasındaki isim. Müzikle kafayı bozduklarını her fırسatta belirten Harmonix'ten elbette yeni bir müzik denemesi daha bekliyorduk ama bunun, biraz sonra anlatacağımız formatta karşımıza çıkacağını da düşünmezdim. Evet, Harmonix'in yeni oyununun adı DropMix. Bu oyunu oynamak için bir PC veya bir konsola ihtiyacınız bile yok. Hasbro ile ortaklaşa bir çalışmanın ürünü olan DropMix Android ve iOS işletim sistemli mobil

platformlarda çalışıyor ama elbette sadece bnlrlara sahip olmak da yetmiyor; Hasbro'nun devreye girdiği nokta da tam olarak burası. Sayfada gördüğünüz fotoğraftaki gibi bir cihazla çalışıyor oyun. Cep telefonunuzu sol kısmına iliştiriyor ve daha sonra, sahip olduğunuz özel kartlarla oyunu 1v1 veya 2v2 olarak oynamaya başlıyorsunuz. (İnternetten oynamak yok, rakibiniz kanlı canlı karşınızda olmalı.) Sahip olduğunuz kartların hepsi, çalan parçanın belirli kısımlarını ve enstrümanlarını oluşturmuyor. Çalan parçayı remix'lemeye

başlıyor ve başarılı oldukça puan kazanıp rakibinize karşı üstünlük elde ediyorsunuz. Buradaki oyun mekânı tam olarak açıklanmasa da kim kartlarını daha iyi kullanırsa, o daha başarılı oluyor.

Yayılmanın parça listesinde Bruno Mars, Cake, Disturbed, Ed Sheeran, Europe, Flo Rida, Fall Out Boy, Franz Ferdinand, Jason Derulo, Ricky Martin, Sean Paul, Sia ve The Weekend gibi ünlü grup ve sanatçılar bulunmakta. DropMix'i ülkemizde görüp göremeyeceğimiz ise henüz belli değil. ■

## Türkiye'de bir ilk

**Doom Kitabı** çıktı!

"35 yıldır kitap okuyorum. Daha önce böyle bir kitap görmedim." Bu sözler, ülkemiz bilişim basınının tecrübeli isimlerinden Özgür Çetin'e aitt. Türkiye'de ilk kez bir video oyun serisi için kitap hazırlandı. 1993'te oyunculara sunulmasıyla video oyun tarihini değiştiren ve birçok oyun markasına ilham kaynağı olan Doom, geçmişten günümüze dikkat çekici detaylarıyla kitap halini aldı.

Kitapta "Doom'un mutfağında neler var, nasıl

bir etki yaratmıştır, günümüze kadar nasıl bir süreç izlenmiştir?" gibi soruların yanıtları veriliyor. Ayrıca, John Carmack, John Romero ve Tom Hall gibi id Software efsanelerinin de önemli röportajlarından alıntılar ve bu kitaba özel verdikleri bilgiler yer alıyor. Peki kitabı yazan Mahmut Saral, Doom hakkında bir kitap çıkartmaya nasıl karar verdi? "Dünyanın en geniş Doom koleksiyonuna sahibim ve 10 yıllık bekleyişin ardından gelen Doom'a (2016) bayıldım. Geçtiğimiz Eylül ayında, David Kushner tarafından yazılan Masters of Doom kitabını ikinci kez okuyup bitirdim ve kendi kendime "Neden bir de Türkçe kitap olmasın ki?" sorusunu sordum. Kitap fikrinin çıkış noktası işte burası!"

Doom Kitabı, 20 TL fiyat etiketi ve ücretsiz kargo avantajıyla satışa. Detaylar için: [doomkitabi.blogspot.com.tr](http://doomkitabi.blogspot.com.tr)'yi ziyaret edin ve LEVEL'in bu kitabı hediye etmek için düzenleyeceği etkinlik için de beklemede kalın. Tekrar tebrikler Mahmut! ■





## SON DAKİKA!

2006 yılında piyasaya çıkan PS3'ün yakın bir zamanda üretiminin durdurulacağı açıklandı. (Hala üretiliyor olduğunu düşünmediğinizde eminiz.)

**Eski Sonic oyunlarını aratmayacak bir güzellikte olan Sonic Mania'nın çıkış tarihi ilkbahardan, yaza alındı.**

Herkesin evde çılgıklar içinde koşmasına yol açacak olan Outlast 2, Avustralya'da yasaklandı, ardından yasak kaldırıldı; oyun oyuncak edildi...

**Horizon Zero Dawn iki haftada 2.6 milyon adet gibi çarpıcı bir satış rakamına ulaşarak, yeni bir oyun sıfatıyla muhteşem bir başarı elde etmiş oldu. Sony durumdan çok memnun.**

Ortada SFV gibi bir oyun varken kim eskisine bakar bilmiyoruz ama Street Fighter IV, Xbox One'da geriye uyumlu oyunlar arasında yerini almış bulunuyor.

**Telltale'in yeni adventure oyunu Guardians of the Galaxy'de Rocket Raccoon'u, başka birçok seslendirme işinden tanıştığımız Nolan North'un seslendireceği açıklandı.**

Macera oyunu meraklılarının sabırsızlıkla beklediği Rime'in çıkış tarihi Mayıs olarak belirlendi. Oyun Nintendo Switch için de hazırlanıyor fakat bu konsolda daha yüksek bir fiyattan satılacak.

**Eğer Dead Rising 4'ü sevdilisiniz ve DLC'lerine de merak salıdsanız, Nisan ayında yayımlanacak olan Dead Rising 4: Frank Rising'e göz atmak isteyebilirsiniz. Oyunun kahramanı Frank, bu DLC'de zombi oluyor ve yeni yetenekler kazanıyor.**

İnternette bir anda hortlayan, "Witcher 4 hızlanıyor" haberi neyse ki kısa sürede yalandı. Zaten CD Projekt tüm ekipini Cyberpunk 2077'ye yönlendirdiğini açıklamıştı.

**Overwatch'a yepyeni bir tank geldi: Orisa. Eğer oyuna dönmek için bir neden arıyorsanız, bu Orisa olabilir.**

For Honor'da, sadece maçları tamamlayarak bile loot ve tecrübe puanı kazanabildiğiniz için, etrafıda AFK olarak maçları "bot" gibi katılan birçok oyuncu türedi. Ubisoft ise geçtiğimiz ay bunların birçoğunu tespit edip oyundan ban'ledi.

**Just Cause'un filmi hazırlık aşamasında bildiğiniz üzere ve geçen ay, başrolde Game of Thrones'un Khal Drogo'su, Jason Momoa'nın olacağını öğrendik.**



# Wolfteam Özel Sayısı bayilerde!

Hem de 250 TL'lik kod hediyeleriyle birlikte...

**N**etmarble'i artık duymayanız kalma-şıtmıştır herhalde. PC'lerin başarılı F2P FPS oyunlarından Wolfteam'in yayıncısı olan Netmarble Türkiye, aynı zamanda Paramanya, MARVEL Future Fight, Seven Knights ve Evilbane gibi mobil oyunların da arkasındaki isim. LEVEL ile Netmarble işbirliğiyle de geçtiğimiz ay, bir süredir üzerinde çalıştığımız bir dergi projesini hayata geçirmiş bulunuyoruz. Wolfteam Özel Sayısı ismiyle büyük kitapçılara ve süpermarketler ile gazete bayilerinde bulabileceğiniz dergi, tahmin

edeceğiniz üzere Wolfteam'a sayfalarca yer vermektedir. Özel röportajlar, yenilikler, silah özellikleri ve taktiklerle dolu olan Wolfteam dosya konusunu Netmarble'in başarılı mobil oyunları takip ediyor. Hali hazırda bahsettiğimiz mobil oyunları oynayanlara ve ilk defa oynayacak olanlara hitap eden makaleler ve bu oyunların Türkiye'deki büyük klanlarıyla yapılan röportajlar da yine derginin konularından.

Wolfteam ve Netmarble'in mobil oyunları için de bolca hediye içeren dergiyi tüketmeden almadan tavsiyemizdir. ■

# Geleneksel oyun heyecanı, bir kez daha! İÜ Gamefest'e kısa bir zaman kaldı

**G**eçen yıllarda olduğu gibi, İstanbul Üniversitesi Bilgisayar Kulübü bu yıl da oyun severler için özel bir etkinlik hazırlıyor. Gamefest'in 2017 ayağı 3-4-5 Mayıs tarihleri arasında gerçekleşecek ve yine bolca aktivite ve eğlence sunacak. İstanbul Üniversitesi Avcılar kampüsü, Ali Rıza Berkem Konferans salonunda gerçekleşecek olan Gamefest etkinliği tam 3 gün sürecek ve sabah 10:00 ile 17:00 arasında hizmet verecek.

Etkinlik kapsamında yapılacak olan çalışmalarla; Oyun nasıl programlanır, Programlama platformları nelerdir, Programlama süreçleri, Arka planda çalışan servisler hizmetler, Tamamlanan oyunlar nasıl dağıtılr gibi konularda konferanslar

verilecek. Bunların yanında katılımcılara yönelik oyun temali bolca aktivite de buluna-cağı belirtiliyor.

Şayet ki İstanbul Üniversitesi'nde okuyorsanız veya bir şekilde yolunuz düşerse, bu etkinliği değerlendirmenizi tavsiye ederiz. ■



Hediye 3 FARKLI  
DEFTER



NİSAN  
SAYISINI  
KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği İçin;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

DB  
DOĞAN BURDA DERGİ



50  
STICKER



22  
POSTER  
12 K-POP  
10 ÜNLÜ



# IEM Katowice 2017

*Blizzard şovu çalarken, LEVEL da oradaydı!*

**H**eroes of the Storm, piyasaya çıktıgı günden beri giderek büyuen bir hayran kitlesine sahip, üstelik bunu -her ne kadar Blizzard'in kanatları altında olmak başarıyla eş anlamlı olsa da- son derece rekabetçi olan MOBA piyasasında

başardı. Diğer taraftan Blizzard'ın e-spor sektöründe de varlığını giderek güçlendirdiğini söylemek mümkün. Bizim de bunu Blizzard'in davetlisı olarak katıldığımız IEM Katowice 2017'de ilk elden görme fırsatımız oldu.

E-Spor gündeminin yanında Heroes of the Storm için bazı önemli yenilikler de duyuldu. Bunlardan en önemlisi de Ranged Specialist sınıfında olan ve Heroes of the Storm'un 63. kahramanı olarak oyuna eklenen Probius!



## Temel Yetenekler

### • Worker Rush (Z)

- Bu yetenek kullanıldığında Probius 5 saniyeliğine %50 hız kazanır. Herhangi bir hasar aldığı takdirde bu yetenek sona erer.
- Pasif: Probius uçarak %10 daha hızlı hareket eder. (Tüm herolardan %10 daha hızlı)

### • Disruption Pulse (Q)

- Yeteneğin kullanıldığı yöne doğru bir enerji patlaması gönderilir ve içinden geçtiği tüm düşmanlara 150 hasar verir. Warp Rift yeteneğinin oluşturduğu alanın ortasına deðindiðinde Warp Rift'in patlamasını sağlar ve ekstra hasar verir.

### • Warp Rift (W)

- Kullanılan bölgede 9 saniyeliğine bir alan oluşturur ve bu alan 1.25 saniye içerisinde

## Probius nasıl bir kahraman?

aktif olur. Aktif olduğunda bu alanın yakınında olan tüm düşmanlar %20 yavaşlar.

- Aktif Warp Rift alanlarına Disruption Pulse (Q) yeteneği kullanılır ise alan patlar ve yakın-daki düşmanlara 261 hasar verir.

### • Photo Cannon (E)

- 11 saniyeliğine proton topları yerleştirir ve bu toplar her saniyede 95 hasar verir.

- Dikilmiş olan Pylon'ların güç alanında kullanılması gereklidir. Eğer önceden dikilmiş bir Pylon yok ise hemen deaktiv olur.

- Pasif: Pylonlar maksimum canlarının %50'sine eşit olarak kalıcı kalkan kazanır.

### • Null Gate (R)

- Hedef alınan alana 4 saniye süren negatif enerji bariyeri oluşturur. Bariyere dokunan düşmanlar saniyede 64 hasar alır ve bariyere dokundukları süreçte %80 yavaşlarlar.



## Heroic Yetenekler

### • Pylon Overcharge (R)

- 10 saniyeliğine Pylon'ların güç alanını genişletir ve düşmanlara saniyede 110 hasar vermesini sağlar.

## Röportaj Claudio Gentilini (Yapımcı)

Hemen en çok merak ettiğimiz soruya başlayalım, Varian gibi Multi-Class karakterler eklemeyi planlıyor musunuz?

Multi-Class karakterler gerçekten oyuncular üzerinde test etmek istediğimiz ilgi çekici konulardan bir tanesi idi. Varian'ı ekleyerek birden fazla build kullanıp kullanılamayacağını test etmek istedik ve başarılı olduk. Yakın süre içerisinde herhangi yeni bir Multi-Class karakter eklemeyi düşünmüyorum fakat sonraki zamanlarda sizleri şaşırtabiliyoruz.

**Oyunda Blizzard Classic's karakteri olarak sadece Lost Vikings var. Başka Blizzard Classic's karakterleri eklemeyi düşünüyor musunuz?**

Blizzard Classic's karakterleri hakkında çok konuşuyoruz. Oyuncularımızın çoğu genç oyuncular olduğundan dolayı Blizzard Classic's karakterlerini bilmeyebilirler. Yeni bir tanesini eklediğimizde eski oyuncular elbette mutlu olacak fakat genç oyuncularımıza da

oyuna yabancılasmak istemeyiz, bu yüzden de şimdilik farklı bir Blizzard Classic's karakteri eklemeyi düşünmüyorum.

**Peki ya Overwatch karakterleri? Onlardan daha fazlasını ekleyeceğiz misiniz?**

Overwatch karakterleri inanılmaz. Oyuna daha yeni Lucio'yu ekledik ve gerçekten harika şeyler yapıyor. Bu yıl içerisinde devamını getirmeyi planlıyoruz ve bence bu sene getirmeyi planladığımız şeylerin seveceksiniz.

**Sizce Brawl modu yeterince ilgi görüyor mu?**

Oyuncuların Brawl modunu sevdigini düşünüyoruz. Bu modun ödülleri çok yüksek, iki ya da üç oyun oynayarak 1000 gold kazanırsınız. Az experience geldiğine dair şikayetler alıyoruz fakat zaman geçtikçe daha güzel olacak.

**Oyuna ciddi değişiklikler getirecek, kapsamlı bir güncelleme planlıyor musunuz?**



Dünya Şampiyonası haftasında sizlere tanıttığımız Kill Log, Player on Fire ve bazı UI değişikliklerinin buz dağının yalnızca görülen tarafı olduğunu söyleyebilirim. Bu getirdiğimiz yenilikler gibi daha fazla sizleri bekliyor.

**Farklı oyun modları eklemeyi planlıyor musunuz?**

Şu anda hayır. Normal oyun modlarının biraz dışına çıcip daha eğlenceli modlar yaratmak planlarımız arasında var fakat henüz bunları konuşmak için çok erken.

## Röportaj Sam Braithwaite (E-Spor Yöneticisi)

**Heroes of the Storm'un E-sports konusunda potansiyeline ulaştığını düşünüyor musunuz?**

Henüz daha yeni başlıyoruz. Geçen sene ile bu seneyi karşılaştırdığımız zaman, izlenme, topluluk geri bildirimleri ve oyunculardan gelen geri bildirimler bakımından çok büyük değişikler gördük. Heroes of the Storm Dünya Şampiyonası biziambaşka yerlere getirdi ve bu konuda gerçekten çok gurur duyuyoruz. Fakat bu sadece bir başlangıç...

**Heroes of the Storm'un takım oyunu odaklı olan yapısı sizce bireysel oyuncuların veya yıldızların ön plana çıkışmasını engelliyor mu?**

Hayır, kesinlikle bu şekilde düşünmüyorum. Heroes of the Storm'un takım oyunu odaklı olduğu doğru ama hala ön plana çıkmış oyuncular ve yıldızlar görebiliyoruz. Örneğin Rich, Dünya çapındaki en iyi oyuncu oldu-

ğu düşünülyor. Yayın yaptığı zamanlarda birçok insan tarafından izleniyor ve çok fazla sayıda takipçi var, çünkü insanlar Rich'in ne kadar inanılmaz oynadığının farkında. Mesela Dignitas takımı, bu yıl Avrupa'daki en iyi takım olduğu düşünülyor. Mene, takımın mage & ranged oyuncusu, Dünya'nın en iyi mage & ranged oyuncusu olarak düşünülyor. Bu tarz şeyler tamamen topluluğun ürettiği düşünülebilir. Oyun her ne kadar takım odaklı olursa olsun, bireysel oyuncuların ön plana çıcip harika performanslar göstermeleri için çok fazla yol var.

**Oyuncuların bir kısmı yerel turnuvalardaki desteginizin yeterli olmadığını düşünüyor. Bu konuda bir planınız var mı?**

Geçen sene Profesyonel Lig dışında fazla destek vermemistiğim. Fakat bu sene Open Division'u tanıttık. Open Division'un eklenme amacı hero ligi ile rekabetçi oyun arasındaki köprüyü kurmaktır. Eğer "evet bu benim oyunum, profesyonel olmak istiyorum, nerden başlamalıyım" cümlelerini kuran bir oyuncuyanız, Open Division tam sizin için. Kısacası 16 takımın puan bazlı yarıştığı ve ucunda para ve çeşitli ödüller bulunan turnuva serisi. Open Division yalnızca takımlar için değil, bireysel oyuncular için de para ve çeşitli ödüller bulunduruyor. Herhangi bir takımınız olmadan, yeteneğinize, oynayış seviyenize

göre haftalık turnuvalara katılabilirsiniz. Open Division haricinde oyuncuların bireysel ya da oyuncuların arkadaşlarıyla katılabileceğii Chair League ([www.chairleague.com](http://www.chairleague.com)), yine aynı şekilde Heroes Hype ([www.heroeshype.com](http://www.heroeshype.com)) ve ESL'in düzenlediği turnuvalar da mevcut. Yani evet, yerel turnuvaları geliştirmek için hala yapılabilecek birçok şey var fakat güzel bir başlangıç yaptık ve başlangıç ile oyuncularımızın profesyonelliğe giden yollarını açtığımız düşünüyorum.

**Yakın gelecekteki plan ve stratejileriniz nelerdir?**

IEM Katowice, offline etkinlik olarak katılabiliceğim ilk fırsatımızdı. Etkinlik içerisindeki maçları değerlendirdip izleyiciler ve profesyonel oyunculardan gelen geri bildirimlere bakarak işlerin onların gözünde nasıl gittiğini öğrenmem gerekiyor. Daha sonra bu aldığım bilgiler ile sonraki seneler için neler yapabileceğimizi düşünmeliyim. Burada oturup gelecekte nerde olacağımıza biliyormuş gibi bilgi vermeye çalışmayacağım. Tek bildiğim HGC (Dünya Şampiyonası) buralarda olmaya devam edecek ve en kötü ihtimalle bu seneki profilini koruyacak. Topluluk ve oyun için elimizden gelenin en iyisini yapmak ve bunun için en iyi kararları almak istiyoruz. Bu kararları alabilmek için etkinlik hakkında gelecek tüm geri bildirimleri inceleyip neler yapabileceğimiz hakkında düşüneceğiz.





## *Doruk'un gözünden IEM Katowice...*

Türkiye'deki çoğu oyun etkinliklerine gitmiş ve bazlarında görev yapmış biri olarak IEM Katowice'ye hayran kaldığımı söyleyebilirim. Etkinliğin büyülüğünü Türkiye'deki etkinlikler ve fuarlar ile kıyaslayarak anlatmak en doğrusu olacak sanırım. Öncelikle, etkinliğe katılım gösteren oyunsever sayısı gerçekten çok yüksek. 2015 GameX fuarında kırılan kapıları ve uzun giriş kuyruklarını

hatırlayanlarınız olacaktır. IEM Katowice'de bu bahsettiğim sıranın katılcası var! Caddeler, sokaklarca devam eden uzun kuyruklarda oyunseverler sabırı bir şekilde sıralarını bekliyorlar. Kapıları kırmadan, sakince. Spodek Arena'da gerçekleşen bu etkinliğin organizasyonu da saat gibi, tıkır tıkır işliyor. Hiçbir problem yaşamadan, -giriş önceliğinize bağlı olarak- farklı kapılardan rahatlıkla giriş yapabiliyor, oyunlara özel ayrılmış alanlardan ilginizi çekene doğru kalabalıktan ayrılarak devam ediyorsunuz. Bu şekilde bir yol izlediklerinden dolayı da Arena'ya giriş yapan binlerce oyunsever kalabalığı olabildiğince minimuma indirerek, gezmek ve görmek istediği yerleri daha rahat bir şekilde deneyim edebiliyor. Blizzard'in bu etkinlikte StarCraft ve Heroes of the Storm olmak üzere iki farklı alanı vardı. StarCraft alanına girdiğiniz zaman sadece StarCraft için ayrılmış olan bir salona giriş yapıyorsunuz ve koltuğunuzu seçip rahat bir şekilde StarCraft maçlarını izleyebiliyorsunuz. Heroes of the Storm bölümü ise etkinliğin

diğer stantlarına bağlı bir şekilde organize edilmiş. Heroes of the Storm kapısından girdiğinizde, HotS'un turnuvaları için ayrılmış olan oldukça büyük bir alanı da içerisinde bulunduran devasa bir salona giriş yapıyorsunuz. Salon gerçekten büyük ve bir oyun etkinliğinde bulunmasını isteyeceğiniz firmaların neredeyse tümü burada. Logitech, Razer, Omen... Ve bu firmaların stantları, deneyim sağlayabileceğiniz oyunlar, konsollar ve yeni teknolojiler ile dolu! Her iki stanttan birinde, oynayabileceğiniz birbirinden farklı HTC Vive oyunlarını bulabiliyorsunuz. Bu oyunlar gözlüğü takıp, elinize gamepad'ları alıp oynadığınız oyunlar değil! Adeta her oyun için farklı bir platform kurmuşlar. HTC Vive ile Virtuix Omni bu platformlar arasında en ilgimi çeken oldu açıkçası. Deneme fırsatını bulduğum bu HTC Vive & Virtuix Omni kombinasyonunda gerçekten eğlendim ve soğuk terler döktüm. Bir platformun üzerine ayakta bile zor durabileceğiniz kadar kaygan zemine sahip ayakkabılar ile çıkıyorsunuz ve durduğunuz





erde platform üzerinde yürüyerek oyunu oynuyorsunuz. HTC Vive'nin verdiği gerçeklik yetmezmiş gibi, Virtuix Omni sayesinde oynadığınız karakter tamamıyla kendi yürümenizle hareket ediyor ve arkanızdan yaklaşan zombilerden bu şekilde kaçıyorsunuz. Başta korkutucu olmayan zombileri tek tek öldürmeyi başardım fakat sayıları arttıkça平台上で走りながらゲームをプレイしている様子。HTC ViveやVirtuix Omniのような装置を使っているため、キャラクターがまるで自分の足で歩いているかのように動いています。敵のゾンビたちから逃げ切るために、最初は怖くないものの、彼らの数が増えるにつれて逃げきるのに苦労します。

dağıtmamayı ve oyunu bitirmeyi başardım. Alanda saatlerce gezip tek tek stantları gözlemediğinden sonra, Spodek Arena'nın ismini taşıyan esas büyük sahneye bakma zamanı gelmişti. İnanılmaz bir kalabalık ile birlikte CS:GO turnuvasının maçlarından birkaçını izleme fırsatı buldum ve atmosfer gerçekten harikaydı.

Etkinliğin son günü olan Pazar gününde fuar yine inanılmaz derecede kalabalaklı. Bunun nedeni ise elbette büyük finaller! Hem CS:GO, hem de Heroes of the Storm'un en çekiciğiyle karşılaşları son gün yapıldı. CS:GO kitleleri ile karşılaşışımız zaman HotS kitlelerini çok sessiz bulduk açıkçası. Belki oyunun yeni olması ve oyun severlerin takımlarla henüz bütünleşmemesinden dolayı olabilir.

Günün ilk finali StarCraft II içindi. TyTy ve Stats gibi kendini kanıtlamış mükemmel oyuncuların BO7 (Best of 7) üzerinden oynadıkları finalde TyTy, Stats'ı 4-3 yenerek StarCraft II Dünya şampiyonu oldu.

CS:GO finali ise gerçekten inanılmazdı.



Astralis takımının finalist olacağını ben dahil çoğu CS:GO takıpcısı zaten tahmin edebiliyordu fakat FaZe takımının finale çıkabileceğini hiç düşünmemiştik! Takıma yeni katılan NiKo ile birlikte gerçekten performansları tüm turnuva boyunca harikaydı fakat finalde Astralis gibi oyuna aşırı derecede hakim oyunculardan kurulu bir takımla boy ölçüşemediler ve 3-1 yenildiler. Heroes of the Storm finali ise en az StarCraft II finali kadar çekiciydi. Turnuvada gücünü kanıtlamış olan Fnatic'e karşı Team Dignitas! Fnatic takımı oyuncuları finale çıkmaya hak kazandıkları maç sonrasında yapılan basın açıklamasında Team Dignitas'ın en çok korkutukları takımlardan biri olduğunu söylemişlerdi ve bunun yanlış olmadığını da finalde anladık! Team Dignitas, Fnatic takımı 3-2 mağlup ederek Heroes of the Storm Dünya şampiyonu olmayı başardı.

#### ■ Doruk Bozyayla





# Mercek Altında Nintendo Switch

Konsolavaşları son sürat devam ediyor. Sekizinci nesilde Wii U ile tam anlamıyla hezimete uğrayan Nintendo, şimdi de şansını hibrit konsolu Nintendo Switch ile deniyor. The Legend of Zelda: Breath of the Wild ise şimdilik konsolun en büyük destekçisi olarak dikkat çekmekte.

## Nintendo Switch nedir?

8. nesil konsollar piyasaya sürüldüğünden beri Nintendo adeta bir kabusun içinde yaşıyor. Tabii bu Nintendo'nun pes ettiği anlamına da gelmiyor. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Nintendo Switch de bunun en büyük kanıtı. Nintendo Switch, ister evinizde televizyonunuza bağlanan klasik bir ev konsolu olarak; isterseniz de bir el konsolu olarak kullanmanıza imkan sağlayacak şekilde tasarlanmış olan bir konsol. Aslına bakarsanız onu rakiplerinden ayıran en büyük özelliği de bu. Biraz daha açacak olursak: Nintendo Switch ile evde

televizyonunuz karşısında oyun oynuyorsunuz. Ancak evden çıkmamanız gerekiyor ve arkadaşlarınızla buluşacağınız yere en azından bir saatlik uzaklıktasınız. Bu durumda Nintendo Switch'ınızı dock'tan çıkartıp, ekranın iki yanına kontrolcülerini takarak oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Ayrıca arkadaşlarınızla buluştuğunuzda kontrolcülerini cihazdan çıkartıp, çok oyunculu olarak oyun oynamanız da mümkün oluyor.



## Ne kadar güçlü?

Malumunuz, geçtiğimiz senenin sonlarının PS4 Pro ile Sony eldeki konsolların gücünün artık yetersiz kaldığını gözler önüne sermişti. Microsoft da bunun aksini belirtmemiş ve Project Scorpio'yu duyurmuştu. Ne var ki Nintendo Switch ile Nintendo, bunun aksine bir hamle yaptı ve halihazırda -Wii U'yu bir kenara koyarsak- en güçsüz konsol gibi gözüken Xbox One'dan bile güçsüz bir konsol ortaya çıktı. Bu da görsel ziyafet bekleyenler için büyük bir hayal kırıklığı demek. Ayrıca bu durum, çoklu

platform oyunlarda da Nintendo Switch'in en kötü grafikleri sunacağı anlamına geliyor. Şunu da belirtmekte fayda var; cihazı kullanma şeklinize göre gücü de değişiklik gösteriyor. Yani cihazı evinizde, dock'a takılı şekilde kullandığınızda GPU hızı 768 MHz'e kadar çıkarken; bir el konsolu olarak kullanıldığında GPU hızı yalnızca 370.2 MHz'de kalıyor. Kısacası, bir ev konsolu olarak oldukça güçsüz olan Nintendo Switch, bir el konsoluna dönüştüğünde durum daha da kötüye gidiyor.



## Ne oynasak?

Nintendo Switch asıl olarak pek de geniş olmayan bir oyun yelpazesi ile piyasaya çıktı. Cihazın çıkışıyla piyasaya sürülen az sayıdaki oyun arasında yer alan The Legend of Zelda: Breath of the Wild ise oldukça dikkat çekici. Nintendo'nun elindeki en önemli serilerden olan The Legend of Zelda'nın son üyesi olan yapımcı, tam anlamıyla konsol sattırmak üzere tasarlanmıştır. 97 gibi inanılmaz bir Metacritic ortalaması olan oyun, Horizon:

Zero Dawn ile birlikte yılın oyunu olmayı en önemli aday olarak gösteriliyor. (Biz hiç katılmıyoruz bu hype' - Kürsat) Zelda'nın yanında, 1-2-Switch de konsolun tüm özeliliklerini kullanan, tam anlamıyla "Nintendo Switch ile neler yapılabilir?" sorusuna cevap arayan oyun olarak dikkat çekiyor. Bu iki yapımcı dışında, Shovel Knight oyunları ve Fast RMX için de konsolun diğer başarılı yapımları demek sanırım yanlış olmayacağı.



## Nintendo Switch ve sorunları

Piyasaya yeni çıkan hemen her elektronik cihaz gibi Nintendo Switch'in de bir dizi sorunu bulunuyor. Bu sorunlardan bazıları yazılımsal olsa da; bazıları inanılmaz tasarım hataları şeklinde karşımıza çıkmaktır. Bu tasarım hatalarından ilk dock ile ilgili. Şöyledir ki, dock'a cihazınızı olması gerektiği gibi koyduğunuzda, kullanılan plastikin kalitesi ve cihazın dock'a uyumsuz olan boyutu sebebiyle cihazınızın ekranı çizilebiliyor. Buna çözüm olarak bol miktarda ekran koruyucu çotkan piyasaya sürülmüş du-

rumda. Bunun yanında, cihaza yanlış takılan kontrolcülerin sökülememesi gibi bir sorun da mevcut. Kimi kullanıcı bu sorunu kendi yöntemleriyle çözmüş olsa da, bu durum da epey rahatsız edici. Bana sorarsanız en acınsı durum, cihazın ekranında oluşan ölü pikseller ve Nintendo'nun bununla ilgili yaptığı açıklama. Nintendo'ya göre bu durum ekranın karakteristiğinden kaynaklanıyor ve birkaç ölü piksel oluşması oldukça normal. Fakat durum pek de Nintendo'nun söylediğisi gibi değil. Cihazların bazlarında



## Son karar

Nintendo Switch asıl olarak kağıt üstünde oldukça yaratıcı gözüken bir cihaz. Ayrıca bu yaratıcılığı The Legend of Zelda: Breath of the Wild ile taçlandırmayı da başarıyor. Ne var ki cihazın çıkışıyla birlikte ortaya çıkan sorunlar

olukça rahatsız edici. Bunun yanında resmi olarak ülkemizde satılıyor olmayı da ülkemizdeki oyuncular için başka bir sorun. Gözükene ki Nintendo Switch de Wii U ile aynı kaderi paylaşmakta kurtulamayacak.



## Nereden alınır?

Yazının sonunda da belirttiğim üzere Nintendo Switch resmi olarak ülkemizde satılan bir konsol değil. Tabii ki bu cihazı asla satın alamayacağınız anlamanı gelmiyor. Cihazı N11, Gittigidiyor gibi sitelerdeki bazı satıcılarından temin etmeniz mümkün. Bunun içinse 3.000 TL'yi gözden çıkartmanız gerektiğini belirtiyim. Eğer cihazı doğ-

rulan Amazon gibi bir siteden satın almak isterseniz de vergiler ile birlikte faturanız 1800-1900 TL civarında olacaktır. Eğer ki yakın zamanda bir yurtdışı gezisi planlıyor ve "Hazır gitmişken Nintendo Switch de alayım!" diyorsanız, cihazın Avrupa ülkelerinde 330 €'lık fiyatından satışa olduğunu da ekleyeyim.





# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Son birkaç yıldır bilku alanındaki film ve oyunların sayısındaki artış hepimizi mutlu ediyor. Astronot kösesini yıllar önce ilk kez yazmaya başladığında, hatırlarsanız, bilku konusunda oyuna da filme de, hatta dizi filmlere de aç konumdaydık. Yilda üç beş tane kayda değer bilku oyunu gördük mü seviniyorduk. Neyse ki, bu dönemler geride kaldı. Topluluk fonlaması sayesinde bilku oyunclarının büyük paralar toplaması, bütün oyun endüstrisinin dikkatini çekmiş olacak ki, artık eskisine oranla çok daha fazla bilku oyunu ile karşılaşlığımızı gözlemeviyoruz.

Ancak dikkatinizi çekti mi bilmem, bu yoğunlaşmanın içinde yeni bir akım da doğuyor. Bilku ile fantastik öğeleri birleştirip, bilimkurguya büyüyü ekleyen oyunlar da kendilerini göstermeye başladı.



Aslında 10 yıl kadar önce, Hellgate: London oyunu ile bu tarza güzel bir örnek görmüştüm. Öyküyü büyülerin, şeytanların, cehenneme açılan boyut kapılarının içinden geçierek, lazer silahlarının ve bilimkurgunun üstüne kurmuşlardı. Bu oyun ne yazık ki, bazı tasarım hataları yüzünden, ilgiyi üzerinde uzun süre tutamadı ama oyunu hala online olarak, bedava oynamanız mümkün. Ayrıca unutmayalım, 1970'lerden gelen bir öykü olan Star Wars içinde bile "Force" adı verilmiş fantastik büyü ögesi yer alıyor. Her ne kadar Lucas bu Force olayının bilimsel açıklamasını 90'lı yıllarda yapmaya çalışsa da bu açıklama da çok yavan kaldı ama biz yine de Star Wars'ı öyle sevdik. Şimdi ise fantastik dünyalarda görmeye alıştığımız büyüler, artık farklı formatlarda, teknolojik açıklamalarla bilimkurgu oyunlarında görüyoruz. Tasarımcı, "nanobilmemne" yeteneği diye bir özel yetenek tanımlıyor. Bu yeteneği kullanan oyuncu, elinden alev topu fırlatarak, güya nanobilmemne teknolojisi sayesinde, havadaki molekülleri yakarak bir alev topu oluşturuyor, cart curt. Bu tür denemeler ilgi de gördüğü için, yakında daha fazla oyunda,

eskiden fantastik dünyalarda görmeye alıştığımız büyüler, büyülerini, yeni nesil bilimkurguların içinde göreceğimizi düşünüyorum.

Mart ayında piyasaya çıkan Mass Effect: Andromeda da bu akımın bir diğer örneği ki aslında Mass Effect serisinde bu teknolojik büyüler, 10 yıldır kullanılıyordu, ben de oyunu bu noktada daima eleştiriyyordum. Kişisel tercihim olarak, bir bilimkurgu öyküsünde, ateş topları atan büyüler, yıldırımlar çaktıran savaşçılar görmeyi çok tercih etmiyorum ama yapacak bir şey yok, oyun geliştiricileri, eski çağın bu çok tutulan oyun öğelerini, şimdi çok tercih edilen bilimkurgu türüne de uyarlamadan kendilerini durduramıyorlar.

Andromeda gibi büyük bütçeli yapımlarda bu tür büyü detaylarını oyun öyküsünün içine yedirebilmek için özel çaba sarf ettiklerini de görüyorum ama özellikle küçük bütçeli, indie yapımlar, fantastik öğeleri, büyüler oyuna eklerken, çok da kafa yormuyorlar, olayın açıklamasını, nedenini, nasıl olup da oyuncuların fireball atabildiğini detaylıca açıklama gereği duymuyorlar. "Özel bir implant buldum, kolumna taktim, fireball atıyorum," diye açıklamayı yapıp geçiriyorlar.

Bu yeni akımın, bilku oyunlarını ne kadar zehirleyeceğini, güzel bilku öykülerini ne kadar bozabileceğini şimdiden kestiremiyorum ama yapımcılar bu konuda abartıya giderlerse, tadımızın kaçabileceğini hissediyorum. ■



# WOLFTEAM DİRLİS

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 niteliğinde bir özel sayı ile bayilerde!



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

Dijital Dergi Aboneliği için;

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



# Get Even

Terk edilmiş bir akıl hastanesindeyiz ve hatırladığımız tek şey,  
sandalyede göğsüne bağlanmış bir bomba ile oturan o küçük kız.  
Peki, acaba o bombayı durdurabildik mi?

syf.34

E  
BAK  
S

**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Ziyaretçiler

"Visitors" adındaki diziden bahsetmiyorum, sakin olalım. Olay şu ki Ed Boon, önceki oyunlarda yaptığı gibi burada da başka evrenlerden konuk karakterlerin bulunacağını açıklamış durumda. Bakalım bu defa hangi kahramanları ziyaretçi olarak göreceğiz?



Yapım **NetherRealm Studios** Dağıtım **Warner Bros. Interactive** Tür **Dövüş** Platform **PS4, Xbox One**  
Web [www.injustice.com](http://www.injustice.com) Çıkış Tarihi **16 Mayıs 2017**

# INJUSTICE 2

Süpermen'in diktatörlüğü bitti! Fakat Dünya huzura kavuşabildi mi? Hiç sanmıyoruz...

**H**atırlamanıza olanak olduğunu düşünensem de (Yaşlarınız artık çok küçük!) Mortal Kombat ilk defa piyasaya sürüldüğünde dünya resmen çalkalanmıştı. Dönemi için, Street Fighter'ın görsel tarzından son derece farklı olan ve oynanışta da yine başka bir tarafta duran Mortal Kombat, Uzak Doğu dövüş oyunlarının yanında yepeneli bir dövüş kültürü gelişmesine neden olmuştu.

Mortal Kombat'ı, ondan daha da iyi olan Mortal Kombat 2 takip etti ve üçüncü oyunla birlikte gelen kombolar, daha da gelişmiş Fatality'ler ile birlikte Mortal Kombat resmen zirveye taşındı. Oyunların üçüncü boyuta geçmesi ve 2D Vs. 3D kavgasının başladığı vakit ise Mortal Kombat'ın sonunu getirdi. Dördüncü oyun üç boyutlu ve orijinallikten son derece uzak bir şekilde piyasaya sürüldü, satışlar da yerle bir oldu. Bundan sonra gelen her bir MK oyunu da birbirinden kötüydi, ta ki 2011 yılında "reboot" olarak karşımıza çıkan ve serisi köklerine döndüren Mortal Kombat'a kadar...

Bu MK oyunu o kadar iyiidi ki hem önceki MK oyunlarından bir haber olan oyuncu-

lara yepeneli bir dövüş oyunu hissi yaşattı, hem de eski MK oyuncularını tekrar seriene ilgi duyar hale getirdi.

Serinin yapımcısı Ed Boon, MK ile sınırlı kalmayı da düşünmüyordu üstelik. 2008 yılında piyasaya çıkan kötü "crossover" denemesi Mortal Kombat vs. DC Universe'de DC ile bir işbirliği içinde bulunmuştu ve bunu sürdürmekte kararlıydı. DC'nin de projeye sıcak bakmasıyla birlikte MK serisinden bağımsız olan ve çizgi-romanlar, filmler, diziler ve çizgi-filmlerle birlikte çok daha büyük bir kitleye sahip olan DC evreni, Injustice adıyla bir dövüş oyunu haline geldi.

Injustice'a tüm DC fanatikleri zaten saldırdı. Buna ek olarak MK ve dövüş oyunu meraklıları da oyunu boş geçmedi -ki zaten oyun o kadar sağlamdı ki kimseňin büyük bir kötü eleştirisi olmamıştı. Injustice: Gods Among Us büyük bir başarı olarak tarihe geçti.

Eh, böylesine bir başarının devamının gelmemesi de düşünülemezdi fakat DC vs. Marvel gibi bir başlıkla mı gelir diye de beklemedik değil...

Ed Boon geçtiğimiz yıl Injustice 2'nin yapım aşamasında olduğunu dünyaya duyurdu ve bunu bir fragmanla birlikte taçlandırdı. Tüm

**Mobil oyun**

Önceki Injustice gibi, Injustice 2'nin mobil versiyonu da Android ve iOS için sunulacak. Bedava oynanabilecek olan oyun, daha da agresif bir stamina sistemi sunacak –ki stamina'mız çabucak bitsin, oyuna para ödeyelim...

Injustice ve dövüş oyunu fanatikleri de bu duyuruya kilitlendi. İlk aşamada gördüklerimiz Injustice'tan daha fazla gibi gözükmesse de zaman içerisinde oyunun daha geniş bir içeriğe sahip olacağını anladık.

O zaman gelin, şu vakte kadar açıklanmış tüm detaylarıyla Injustice 2'yi ele alalım, seride ne gibi yenilikler getiriyor, hangi karakterler oyunda bulunuyor, Süpermen (Bu ismi Türkçe yazmayı seviyorum.) ve Batman'in savaşında ne noktaya gelmiş, hepsini mercek altına alalım. Get ready, set, go!

**Büyük tehlike**

Senaryoya göre yeni oyun, Injustice'ın kaldığı yerden 5 yıl sonrası konu ediyor. Süpermen tutuklu olarak bir hücrede tutuluyor ama onun takipçileri yılmamış ve The Society adında bir örgütlenme içinde girmiştir. Batman ve dostları bu yeni oluşumla ilgilenirken de dünyaya daha da büyük bir tehlike musallat oluyor: Brainiac! Krypton'u yok ettiğini sanırken kurtulanların olduğunu öğrenen ve Krypton'a ilgili hiçbir şeyin kalmaması, kendi koleksiyonuna da yeni bir gezegen eklemek üzere harekete geçen süper kötüyü durdurmak için bakanım kahramanımız nasıl bir ittifak kuracak?

Oyunda kocaman bir senaryo modu bulunacağı açıklandı arkadaşlar. Böylece olan biten nedir, neden bu kahramanlar birbirine girmiş durumda, net bir şekilde öğreneceğiz. (Sanki diğer türlü oynamayacaktık...)

Senaryonun ötesinde önceki oyunlarda gördüğümüz ve Injustice 2'de



**SOL** Dr. Fate'in Quan Chi'ye benzer bir oynanışı var.

**ALT** Batman'ı modifiye ederek görüntüdeki hale sokabileceksiniz.

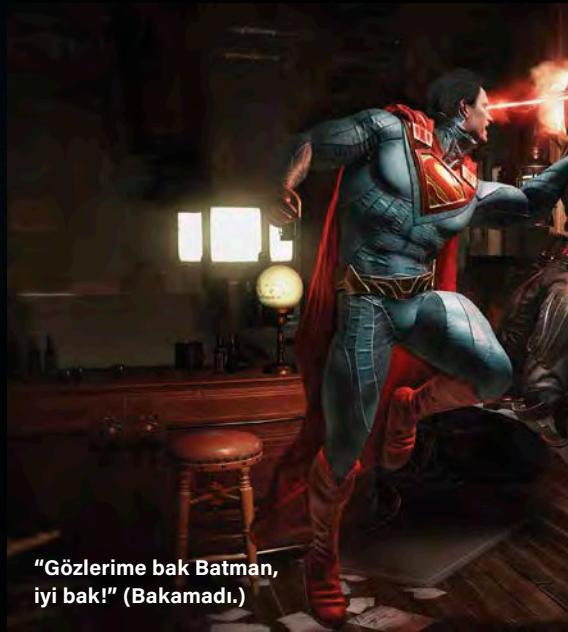


ilk defa göreceğimiz de tonla DC karakteri bulunuyor –ki bunların sıralı tam listesi de yine bu sayfalarda yer alıyor. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Injustice 2'de şimdiden kadar görülmemiş büyülüklükte bir DC karakteri portföyü bulunacak. (Siz elbette yazı hazırlandığı sırada, en son hangi karakterler açıklandıysa o kadarı görürsünüz.)

**Farklı kıyafet, farklı özellikler**

Oyuna gelen en büyük yenilik ne senaryo, ne de karakterler asıl纳 bakarsınız. Gear adındaki yeni oyun sistemi sayesinde karakterlerinizi istediğiniz gibi kişiselleştirebileceksiniz. Üstelik bunlar sadece kozmetik parçalardan oluşmayacak, her bir kostüm parçası karakterinizin özelliklerini de değiştirecek.

Eski maçlardan sonra sadece puan toplar, MK serilerinde altın gibi hediyele yeni karakterler, Fataliy'ler veya sadece görüntümüze değiştiren hazır kostümler alındı. Injustice 2'de ise –tek kişilik oyular



"Gözlerime bak Batman,  
iyi bak!" (Bakamadı.)



da dahil olmak üzere - her maç sonrasında bir takım kostüm parçaları düşecek ve aynı RPG mantığında, bunlar Common, Rare, Epic gibi farklı bulunurluk oranlarına sahip olacak. Oyunuda 1000'den fazla parça bulunucağını belirtiyor yapımcılar ve resmen bizi kostüm avcılığına yönlendiriyorlar. Karakterlerimizin gücünü, defansını değiştirebilen ekipmanlar karakterlere yeni hareketler bile sağlayabilecek.

Burada söyle bir soru çıkmıyor ortaya: Maçlarda denge nasıl olacak? MK ve Injustice hiçbir zaman turnuva oyunları olmamıştı zaten ama illa dengeli maçlar yapmak istiyorsak da buna olanak taniyacaklarını söylüyorlar. Yani ekipmanlara izin verilen ve izin verilmeyen oyun modları eklenecek.



### Hop, nasıl kaçtım ama?

Oynanışta da elbette bazı ufak değişimler var. Önceki oyundaki süper hareketler, yep - yeni animasyonlarla birlikte dönüş yapıyor ve Green Arrow gibi sıradan bir insanın o dayaktan nasıl sağ çıkışıldığı tekrar merak ediyor olacağız. Eskiden gard alınması imkansız olan "çevre saldıruları" da %100'ü gard alınabilir şekilde dönüş yapıyor. Yani bir bölümdeki bir tırı rakibinizin suratına geçirmeye çalışırken buna karşı gard alabildiğine tanık olacaksınız. (Önlenemeyenler de olacak deniliyor fakat sayıları bir hayli az olacak.) Guilty Gear serilerini aratmayacak iki yeni teknik hareket de oyuna ekleniyor. Evasive Roll ve Air Recovery, oyundaki stratejiyi güçlendiren iki yeni özellik olacağı benzeyiyor.

Evasive Roll süper hareket barının bir tanesini kullanıyor ve kısa bir süre dokunulmaz olmanız neden olan bir kaçış veya ileri atılma hareketi yapmanızı sağlıyor. Air Recovery ise barının iki hanesini kullanıyor, havada dayak yerken kaçmaniza olanak tanıyor. Yine de bu tam bir kurtuluş sayılmayacak zira dokunulmazlık oranınız çok kısa süreli olacak; profesyonel ellerden çıkan bir başka saldırıyla yakalanmanız olası. Justice League ve Wonder Woman filmlerinin "hype"inin yaşadığı şu sıralarda Injustice 2'nin de çok tutacağından eminiz. Hele ki önceki oyunlardaki başarıyı da göz önünde bulundurunca, riskli hiçbir durum olmadığını da görmekteyiz ve bu da oyunun şimdiden başarılı olacağını göstermekte. Dövüş oyunu sevmeyene bile hikaye modu, ekipman toplama özellikleyle samimi bir ortam sunan Injustice 2'yi merakla bekliyoruz! ■ Tuna Şentuna

## Karakterler

**Superman:** Krypton'lu Kal-El, Dünya'da Clark Kent veya yenilmez adam Süpermen olarak bilinir!

**Batman:** Dark Knight'i tanımayan var mı halen?

**Wonder Woman:** Filmi de geliyor, haydi yine iyisiniz. Amazon Kraliçesi aynen Scorpion gibi dövüşüyor.

**Supergirl:** Süpermen'in kızı olan Supergirl, oyunda onun saflarında savaşacak.

**Aquaman:** Denizden uzak olsa bile güçlü ama Justice League'deki karizması burada yok.

**Catwoman:** Dokuz canlı, Batman aşağı.

**Green Lantern:** Güç yüzüğüyle savaşan Hal Jordan, artık Batman'e yardım ediyor.

**Firestorm:** Alevli arkadaşımıza aynı zamanda buz ile de savaşabiliyor.

**Green Arrow:** Bu devirde okçu olun mu yahu?

**Cyborg:** Yarı makine-yarı insan olan siyahı arkadaşımız inatla Süpermen'i seçmekte.

**Dr. Fate:** Paralel boyut gezğini, güçlü bir büyüğü.

**Black Canary:** Mortal Kombat'ın Sonya'sı ve Sindel'i birleşirse adlı eser.

**Robin:** Batman'ın baş kaldırıyan Robin, aynı Kenshin gibi dövüşüyor.

**The Flash:** Her önüne çıkanınandan daha hızlı olduğu "Dünyanın en hızlı adamı!"

**Blue Beetle:** Omuriliğine yapışık olan uzayı kostümle güçlenmiş olan bir dövüşçü.

**Harley Quinn:** DC evreninin en sakat kizi.

**Deadshot:** Stryker'in özelliklerine sahip silah ustası arkadaşımız.

**Bane:** Serumu yedikçe coşan süper kötü.

**Poison Ivy:** Boğazınızı orkide ile sıkabilecek bir başka kafadan sakat süper kötü.

**Swamp Thing:** "Bana daha iyi bir isim bulmadınız mı?" dediğini duyar gibiyiz.

**Cheetah:** Catwoman'a, "Sen fazla domestiğ olmuşsun," diyerek güzel bir çıkış yapmıştır.

**Gorilla Grood:** Hem güçlü, hem de kafanızın içine girebilen bir goril? Olur.

**Atrocitus:** Kırmızı güç yüzüğüyle olay çıkartmaya gelmiş bir arkadaşımız.

**Brainiac:** Tüm evreni dolaşıp bilgi peşinde koşan bir başka deli. Fakat fazla güçlü...

**The Farm 51**

Painkiller ile ortalığı yıkıp geçen People Can Fly'dan ayrılmış, kendi yollarına gitmeye karar veren üç kafadarın kurduğu firma, şimdiye kadar hayli yatay bir kalite çizgisi tutturdu denilebilir. Şimdiye kadar bir hit çıkartmadıkları gibi çuvalladıkları da söylenemez ama eğer Get Even beklenitleri karşılayamazsa, işte o zaman oklavaları elimize alabiliriz.



Yapım The Farm51 Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, Macera, FPS, Gerilim Platform PC, PS4, Xbox One Web [geteven-game.com](http://geteven-game.com) Çıkış Tarihi 27 Mayıs 2017

## Get Even 3 ★★★★

Bir kız... Sandalyeye bağlı... Üzerinde bomba var... Galiba patlayacak...

**G**erçek olan nedir? Şu an nefes alıyoruz, yaşlıyoruz ve bunun gerçek hayat olduğundan eminiz. Fakat rüyalarımızda "rüyadayız, bu gerçek değil" demiyoruz ki? Ne kadar sıra dışı, fantastik, vampiri, zombili olursa olsun rüyamızı gerçek gibi yaşamıyor muyuz? Yaşanılan duyguları gerçek gibi algılamıyor muyuz? O zaman rüyaların da aslında bir gerçeklik olduğunu kim inkar edebilir ki? Dolayısıyla siz bu satırları okurken hangi gerçeklik içindesiniz, hiç düşündünüz mü?

### Gerçek nedir?

Evet, gerçek nedir? Felsefi bir giriş yapmanın sebebi konu başlığımız olan Get Even'in sloganının bu olması. Polonyalı yapımcı The Farm51, Mayıs sonunda piyasaya çıkarmayı planladığı oyunuyla bu sefer oldukça iddialı. NecroVision serisi ile idare eder puanlar alan, Painkiller: Hell&Damnation ile "eh işte" dedirten lakin Deadfall Adventures ile duvara toslayan The Farm51, Get Even ile 2017 yılına damga vurmaya hazırlanıyor fakat önceki yapımlarını göz önüne aldıgımızda en azından ben biraz daha temkinli yaklaşıyorum.

Get Even ile gördüğümüz kadarıyla yapımcılar bizlere Condemned ve Watch Dogs serisinin karışımı, korku türünde bir FPS oyunu sunmaya hazırlanıyor. Oyunun hikayesi henüz muğlak olsa da yönlendireceğimiz karakterin adı Cole Black. Yayınlanan ilk videolarından gördüğümüz kadarıyla Cole, terk edilmiş bir arazidedir. Telefonuna gelen mesajı okuduğumuzda uzak durması gerektiği ve kızı kurtaramayacağı yazmaktadır. Cole'un dudaklarından İngiliz aksanı ile şu kelimeler dökülür: Kızı Kurtar. Küçük çaplı bir araştırma sonucunda kız bulunur fakat üzerinde bir bomba vardır ve patlamasına da artık saniyeler kalmıştır. İsmi Grace olan kızın dediğine göre bombayı etkisiz hale getirmek için ihtiyaç duyulan şifre 3001'dir. Cole da aynen bu rakamları girer. Doğru rakamlar mıdır? İşe yaradı mı yaramadı bilinmez ama bir şey olur. Cole, ansızın başka yerde uyanır ne olup bittiğine dair en ufak bir fikri yoktur. Tek hatırladığı göğsüne bağlı bomba ile Grace'tir. Kızı ne oldu? Bana ne oldu? Ben bu olayların kurbanı mıyım yoksa sorumlusu mu? Hem Cole Black'in hem de bizlerin kafasında bir

sürü soru işaretleri vardır. Peki, bomba gerçekten de patlamış mıdır?

### Tek kişilik oyun ve çoklu oyuncu modu iç içe

Get Even'in hikaye kısmı henüz gizemini koruyor fakat anlatılanlardan ve gördüklerimizden yola çıkarsak bizleri psikolojik korku temali bir FPS'in beklediğini rahatlıkla söyleyebilirim. Psikolojik etmenleri ile başta Condemned serisini hatırlatan yapımda F.E.A.R. ve az da olsa Silent Hill'in izlerine rastlamak mümkün. Cole'un bir koridorada ilerlerken boş sandalyede Grace'in hayalini (Yoksa gerçek de biz mi hayaliz?) görmesi de bu benzerliğin en büyük kanıtı. Oyun öte yandan az





sonra bahsedeceğim teknolojik aygıtları ile de aklımıza Watch Dogs'u getiriyor.

Evet, Get Even bir FPS ama silahı elimize alıp "önümüze gelene bin tekme" rutininde gezeceğimizi sanmayın. Cole elinde silahтан çok cep telefonunu tutacak ki elimiz ayağımız bu telefon, daha doğrusu bize sundukları olacak. Yüklü programlar sayesinde çevredeki nesneleri analiz ederek ipuçları elde edecek, haritası ile yönümüzü, UV ışığı sayesinde görülmeyen izleri bulacak, termal kamera ile etrafta bizden başka bir şey var mı araştıracağız. Hiçbir işe yaramasa bile lambası sayesinde karanlıkta öümüzü göreceğiz:) Kisacasi daha çok gizlilik ve araştırma esas olan yapımda, yapacağımız seçimler ve toplayacağımız kanıtlar oyunun gidişatına yön verecek.

Watch Dogs benzeri dedim ya, işte bu akıllı telefon Get Even'a bilim kurgu tadında bir hava katıyor. Bazı silahlara da monte edilebilen bu telefon sayesinde yapacağımız akıllı atışlar ile, saklandığımız yerden çıkmadan düşmanlarımızı etkisiz hale getirme imkanı bulacağız. Elbette nereye kadar teknoloji ile ilerleyebiliriz orası tartışılır. Sonuçta her gizlilik içeren oyundaki gibi ufak bir hata sonucunda Max Payne'e bağlayacağımıza eminim.

Get Even'in sunacağı bir diğer farklı özellik ise hem tekli oyuncu hem de çoklu oyuncu modunun iç içe olması. Anlatılanlara göre oyun içerisinde karşımıza başkalarının kontrol ettiği gerçek düşmanlar çıkabilecek ve hangi düşman NPC, hangisi gerçek biz ayırt edemeyeceğiz. Ne amaçla çıkacak? Neden düşman? Başkasının oyundan da biz mi düşman olacağız? Tüm bu sorular şimdilik cevapsız. Uygulamaya nasıl konulacak, o da bir muamma. Ayrıca gördüğümüz videolarda ölünce adeta moleküllerine ayrılan düşmanları da belki bu hususla bir ilgisi vardır.

#### Thorskan Teknolojisi

Get Even'in en büyük iddiası ne hikayesi ne

de kontrolleri. The Farm51, yine Polonya kökenli Better Reality adlı firmanın "Thorskan" teknolojisini kullanarak geliştirdiği grafikleri ile oldukça iyi bir gerçekçilik sunmaya hazırlanıyor. Yapımcılar Thorskan sayesinde 3D taramanın nimetlerinden faydalananarak, gerçek dünyayı oyuna entegre etmeye çalışırlar. Kisaca, oyunun haritaları direkt olarak gerçek mekanlardan aktarılacak. Yayınlanan tanıtım videolarında kullanılan teknolojiyi az da olsa gördük ve evet, her şey o tanıtım videosundaki gibi olursa inanılmaz bir görsel şölen bizleri bekliyor demektir. Diğer taraftan yayınlanan ilk oyun içi videoların bu teknoloji ile hiç alakası yok. Aksine, başta karakter tasarımları olmak üzere birçok yerde kalitenin PS3 seviyesinde olduğunu rahatça söyleyebilirim. Ekranın sol üst köşesine ilüstrilen "Work in Progress" yazısı olmasa çocuk mu kandırıyzısunuz derdim ama yapım piyasaya sürüldükten sonraki son halini görmeden yorum yapmak zor. Üzerine ne kadar katıldı? Gerçekten o tanıtım videosundaki gibi mi olacak yoksa yeni bir Watch Dogs vakası mı, hep birlikte göreceğiz.

Başa dediğim gibi, Get Even belki de The Farm51'in şimdije kadarki en iddialı yapımı ama ben temkinli yaklaşmaktan yanayım. Neticede devrim yapmaya geliyoruz diyen nice yapım hayatımızdan geçip gitti ve şimdi kaç tanesi hatırlıyor ki? Bunun en güzel örneği No Man's Sky değil mi hem?

Get Even'in iyi bir yapım olmasını bekliyorum fakat içerisinde çok fazla alıntı var ve grafiklerinin son hali de bende kuşku uyandırıyor. Bu yüzden oyun piyasaya sürüldükten sonra artık ben veya başka bir arkadaşımın yapacağı inceleme ile karşımızda neyin olduğunu tam olarak anlayabileceğiz. Şimdilik diyebilirim ki Get Even için takipte kalın. Oyun, tipki Grace'in üzerindeki gibi bir canlı bomba ve oyun dünyasında bomba etkisi mi yaratacak veya The Farm51'in elinde mi patlayacak zamanı gelince göreceğiz. ■ **Rafet Kaan Moral**



Yapım Shiro Games Dağıtım Shiro Games Tür FPS Platform PC Web [northgard.net](http://northgard.net) Çıkış Tarihi Belli değil

# Northgard 4

Tarihin en ilginç oyunlarından Evoland'in yaratıcısından,  
efsanevi The Settlers'a saygı duruşu...

**S**hiro Games'in yeni projesi olan Northgard, firmanın bir önceki eseri olan Evoland kadar yenilikçi ve yaratıcı bir oyun değil ancak bize tam olarak istediğimiz şeyi veriyor: Efsanevi The Settlers II'nin izinden giden, kuzey mitolojisi üzerine kurulu bir şehir kurma stratejisi. Eski takipçilerimiz hatırlayacaktır; The Settlers serisi, beşinci oyun olan Heritage of Kings ile beraber alışlığımız sevimli stilinden uzaklaşarak aksiyon yönü ağır basan, vasat bir oyuna dönüşmüştür. The Settlers II – 10th Anniversary Edition'a kadar da kendisini toparlayamamıştı. Serinin ilk oyunlarının tadi damağında kalan, hatta hala dönüp dönüp oynayanlar varsa eğer iyi haberlerimiz var, çünkü Northgard tam olarak senelerdir beklediğimiz şey.

Oyunda evlerini terk etmek zorunda kaldiktan sonra kendilerini azgın denizleri aşarken bulan, nihayetinde de Northgard adlı kara parçasına ulaşıp orada soyunu sürdürmeye çalışan bir klanı, daha doğrusu oyunda bulunan ve farklı

özelliklere sahip dört klanın birisine katılıyoruz. Bu klanlardan Fenrir, bileği kalın, gözü pek yiğitlerden oluşuyor ve eğer aradığınız aksiyonsa, doğru yerdesiniz. Northgard'ın elfleri veya Eldar'ı diyebileceğimiz Eikhthyrnir ise şan, şöhret ve onur konuları ile kafayı bozmuş, topraklarını genişletme konusunda da hayli yetenekli arkadaşlarından olmaktadır. Heidrun ise aralarında en dayanıklı olanı; deprem, kar fırtınası gibi felaketlerden en az zararla çıkışma konusunda isim yapmış bir klan. Son olarak Huginn and Muninn var, bunlar da bereketin çok gezmekten geçtiğine inanan, Northgard'ın Lidyalıları!

Oyunda gelişmenin yolu mutluluktan geçiyor ve klanın mutluluk seviyesine göre X günde bir yeni bir köylü topraklarınıza katılıyor. Köylülerin standart halleriyle yaptıkları şey meyve toplamak ancak ihtiyacınıza göre bir oduncu kulübesi diktığınızda bunları oduncuya, askere, avcıya veya balıkçıyla çevirebiliyorsunuz. Kaynak yönetimini önemli kılan bir diğer nokta da haritanın bölgelere ayrılmış olması. Bu bölgeleri, -üzerinde askeri bir birim veya yaratık sürüsü yoksa- kaynaklarınızın bir kısmı karşılığında topraklarına katabiliyorsunuz.

Farklı bonuslar veren bu bölgelerin her birinde inşa edilebilen bina sayısı sınırlı ve mesela bölgedeki demir madeni tükendiye o bina işe yaramaz hale gelir. Boş boş bırakmaktansa yıkıp yerine bir çiftlik veya av kulübesi dikmek her zaman faydalı olacaktır. Av hayvanı olmayan bir bölgeye avci kulübesi dikemeyeceğinizi de söylemiş olalım. Ayrıca haritada relic'ler bulunuyor ve normalde haritayı açma görevini üstlenen kaşiflerinizi buraya gönderip ne varmış, neyin nesiyimi diye araştırabiliyorsunuz. Bunun karşılığı ise genellikle yüklü miktarda para ve erzak oluyor. Ayrıca bir ay boyunca ziyafet verip klanınızın moralini yükseltebilirsiniz, bunun karşılığı ise erzak stoklarının kısa sürede tükenmesi. Ayrıca çikan ve muhteşem görüntüler yaratan kar fırtınaları da bu erzakları kısa sürede tüketiyor.

Oyunun senaryo modu henüz eklenmedi ve şimdilik "skirmish" modunda rakip sayınızı ve kazanma koşullarını seçerek, rastgele bir haritada oynamaya başlayabiliyorsunuz. Ticaret yapabileceğiniz gibi karşı tarafla papaz olmak da elinizde. Ayrıca tek düşmanınız klanlar da değil. Birbirinden güçlü ve çeşitli mahruk da haritada kendisine yer buluyor ve topraklarınızı tehdit ediyor.

Oyunun senaryo modunu erken erişim aşamasında görüp görmeyeceğimiz belirsiz, ancak oyun şu haliyle bile son derece başarılı ve yeni irkların eklenmesi için de Shiro Games'in eli kulağında. Bu türde ve kalitede bir oyuna her gün rastlamıyoruz, haliyle türü seviyorsanız kaçırmayın. ■ **Kürşat Zaman**



# The Wild Eight 4 ★★★★

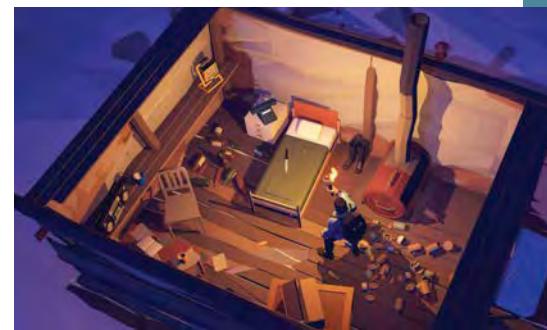
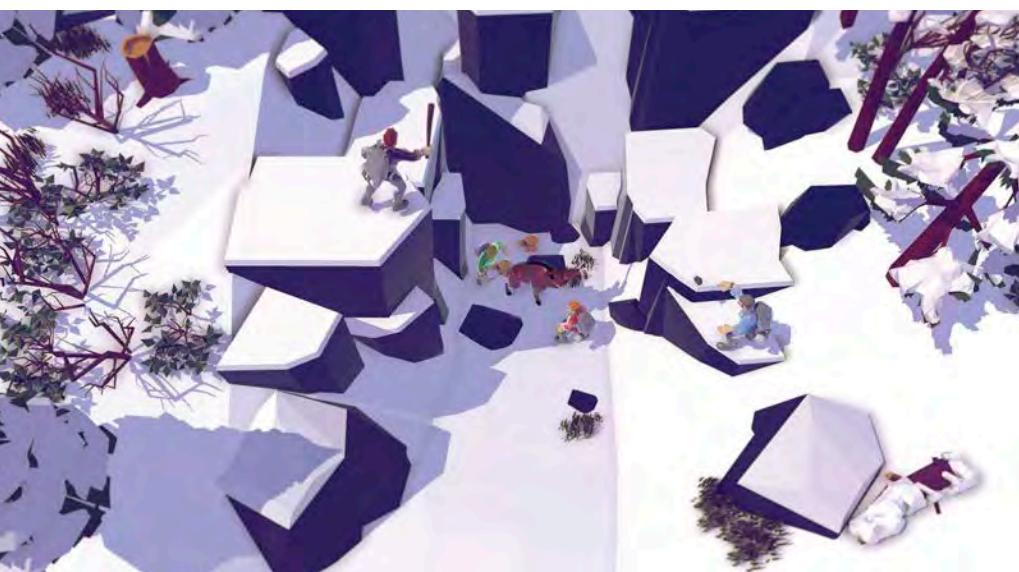
"Bu noktaya gelene kadar neler atlattık hatırlıyor musun? 70 gün. Bu imkansız. İmkansız ve biz bunu başardık. İnan bana, bundan sonra karşımıza çıkacak her tepenin de üstesinden geleceğiz."

**1** 3 Ekim 1972'de Santiago'daki bir deplasman maçına gitmek üzere uçağa binen Old Christians Club rugby takımı oyuncuları, içlerinden pek çoğunu hayatına mal olacak bir yolculuğa çıktılarını henüz bilmiyorlardı. Kötü hava şartları ve pilot hatası sebebiyle And Dağları'nın 4200 metre yüksekliğinde bir tepesine temas eden uçaktaki 45 kişiden 12'si kaza anında hayatını kaybetti. Hayatta kalanları ise 72 gün sürecek gerçek bir hayatı kalma savaşı bekliyordu. Günler ilerledikçe çığ, ayı saldırısı ve korkunç soğuk yetmezmiş gibi, hayatı kalmak için kazada ölen kişilerin etlerini yemek zorunda kaldılar. Yaralı arkadaşlarının da teker teker hayatı veda ettigini gören Nando Parrado ve Roberto Canessa, gelecek yardımından umudu kesip önlereindeki uçsuz bucaksız tepeleri aşmaya karar verdiler. Aşlık, soğuk ve yorgunluk sebebiyle son bir gayretle bulabildikleri en yüksek tepenin üzerine çıktılarında ise yıkıldılar, çünkü görevbeldikleri tüm ufuk çizgisi sarp dağlar ile doluydu. Dakikalarca ağladıktan ve öfke içinde bağırdıktan sonra ise geldikleri yolun ne kadar zor, sarp ve çetin olduğunu farkına vardılar ve bir anda şunu fark ettiler. Önlerindeki yol ne kadar aşması imkansız gözüksür, kampı terk etme kararından ve geldikleri yoldan daha korkutucu değildi...

The Wild Eight, 50.000 dolarlık bir Kickstarter hedefiyle yola çıkan, kısa sürede hedefini tutturduktan sonra da söz verdiği tarihte erken erişime sunulan izometrik bir hayatı kalma oyunu. Yapımı Fntastic oyunun erken erişimde senelere kalmandan, 2017 yılı içinde piyasada olacağını öngörüyor ve benim gördüklerim de buna inanmam için yeterli. Oyunda tipki "Alive" filmine konu olan yukarıdaki hikayede olduğu gibi bir uçak kazası geçiriyoruz ve hayatı kalan, her biri farklı yeteneklere sahip sekiz kişiden birisini seçip maceramıza başlıyoruz. Bu noktada oyunun sekiz kişiye kadar multiplayer desteği verdieneni ve esas potansiyelini de bu şekilde sergilediğini söylemem gereklidir. Oyun tek başınıza başlayabiliyor olsanız da ateş yakmak, yiyecek bulmak ve avlanmak gibi yüklerin tamamı tek kişinin üzerinde olduğunda oyun baş edilemez seviyede zorlaşıyor. Hayli ilginç bir grafik tasarımlına sahip olan oyun üç boyutlu olsa da izometrik bir kamera kullanıyor ve sadece üç hayatı kalma ögesi üzerine kurulmuş. Bunlar açlık, donma derecesi ve sağlık, yani sistem alabildiğine basit. İlk ikisinin ne olduğunu ve nasıl üstesinden gelinebileceğini zaten biliyorsunuz. Sağlığınız ise zehirli mantarlar ve insan eti (!) gibi şeyleri yediğinizde veya

yırtıcı hayvanlar ile mücadele ettiğinizde hızla azalıyor ve nihayetinde kuyruğu titretiyorsunuz.

Tam sürümünde hikaye moduna da kavuşması beklenen oyundaki crafting öğeleri ise diğer oyunlardan çok farklıdır. Ateş yakmak için çakmak taşı ve odun bulmak, hayvanlardan elde ettiğiniz deriler ile soğuğa daha dayanıklı eşyalar yapmak ve kurdugunuz tuzaklar ile ufak av hayvanlarını yakalamak, zaten her hayatı kalma oyununda görebildiğiniz şeyler. The Wild Eight, eğer tek başınızsanız çok zor bir hayatı kalma oyunu, bu yüzden yapımcı tarafından çok önerilmeyen, kolaylaştırılmış bir modu da mevcut. Sekiz kişi beraber hayatı kalma mekanikleri ise bu türün ihtiyacı olan ve siz oyuna bağlayan şeyler, neticede aranızdan hangisinin siz uyurken kazmayı alıp insanlara saldıracağı düşünmek bile gerilim yaratmaktadır. Grafikleri, alışmadık oynanışı ve ilginç detayları ile The Wild Eight yılın en iyi erken erişim materyallerinden biri olmuş, bu türden hala sıkılmadıysanız mutlaka edinin. ■ **Kürsat Zaman**



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevdigim RPG okurlarına selamlar olsun. Umarım herkesin keyfileri yerindedir. Özellikle geçtiğimiz ay sınav macerası yaşayan genç okurlarımıza geçmiş olsun diliyorum. Umarım sınavın ikinci aşamasını da bir şekilde atlatmayı başarınız... Efendim bu ay da mikrofonumu İstanbul dışına, memleketim olan Antalya'ya doğru uzatmayı başardım. 2000 yılının başlarında, benim de dahil olduğum ufak bir ekiple muazzam işlere imza attığımız Antalya, her daim alt kültür dünyasıyla yakından ilgilenmiş bir topluluğa sahipti. Nitekim uzun süredir beklenen oldu ve nihayet bu güzide şehir kendisine ait özel bir mağazaya kavuştu. İstanbul'dan tanıldığım ve uzun süredir "bu işlerle" ilgilenen Irmak Özsen, dev bir adım atarak Antalyalı alt kültür severleri harika bir dükkan ile buluşturdu. Ben de hemen

RPG mikrofonunu kendisine uzattım, o da beni kırmadı, her türlü soruma cevap verdi...

**Ertuğrul Süngü:** Irmak selamlar. Her röportajın ve de özellikle benim röportajlarımın klasik sorusu ile güne merhaba diyorum. Malum ben seni tanıyorum ama biraz da okuyucularımıza tanıtalım isterim. Kimsin, neredensin, ne yersin, ne içersin?

**Irmak Özsen:** Herkese merhaba. Galileo Galilei İtalyan lisesinden mezun olduktan sonra Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde resim bölümünü okudum. Bu süre zarfında hem oyun sektöründe hem de animasyon üzerine pek çok yerde çalıştım. Daha sonrasında kendime ait olacak ve sevebileceğim bir iş yapmak namına düşündüğüm uzun bir dönemim oldu ve sonunda işte buradayız.

**E.S: Ne oldu da akına bir mağaza açmak geldi? Hadi fikir geldi tamam ama neden Antalya?**

**I.Ö:** Gerçekten bir "dükkan açma" fikri kafamda yoktu. Sadece severek yapabileceğim bir iş arıyordum. O dönemde nişanlımla yaptığımdır beyin firtinasının bir sonucu bu. O biraz tez canlıdır. Bir gün fikir aklımıza geldi ve birkaç dakika içinde kendimizi Arkabahçe Çizgi Roman'ın sahibi Ahmet Bey'in karşısında bulduk. Kendisi bize yol gösterdi. Hem Antalya'daki kitlenin bu konudaki isteği hem de nişanlımlın burada yaşaması karar

sürecinde belirleyici oldu.

**E.S: Alt kültür ürünleri ile ilgili mağaza açmak, bu işlerle ilgilenen birçok insanın rüyasıdır. Yakın zamanda dükkan açmış olan birisi olarak bize biraz konu hakkında bilgi verebilir misin? Nereden başladın, nasıl zorluklarla karşılaşıldır?**

**I.Ö:** Başlarda her şey bir nebze tozpembe geliyor insana ve yaşadıkça, tecrübe ettikçe öğreniyorsunuz. Yolda karşınıza sürekli engeller çıkıyor. Ancak tipki oyunlarda olduğu gibi bu engelleri gördükçe doğru yolda olduğunuzu anlıyorsunuz. Benim başlangıçım sadece çizgi roman satılan bir yer açmaktı. Ancak müsterinin talepleri ve daha doğru ifade etmem gerekirse dükkanın kendisinin oluşturduğu topluluğun talepleri doğrultusunda hem ürün yelpazemizi hem de isimizi yapma şeklimizi geliştirdik. Gerçekten de bugün dükkanımızın konumundan iç dizaynına, sattığımız ürünlerle kadar tamamen bu topluluğun istekleri doğrultusunda şekillendirdiğini ifade etmek yanlış olmaz.

**E.S: Bildiğim kadarı ile dükkan Arkabahçe adı ile açıldı ama artık Dördüncü Duvar ismi ile anılıyor. Bu değişim dükkanın içeriğinde de bir değişiklik anlamına mı geliyor? Dükkanını ziyaret eden kişileri ne gibi ürünler karşılıyor?**





**I.Ö:** Aslında bizim dükkanımızın en başından beri adı Dördüncü Duvar idi. Tabelamızda Arka-başçe yazması bizim mensubu olmaktan gurur duyduğumuz bu aileye karşı olan sevgimizden kaynaklanıyordu. Ancak az önce de belirttiğim gibi zamanla işimizin boyutu da fikirlerimiz de değişti ve gelişti. Biz kısa zamanda hem sosyal medya, hem online mağaza, hem de kendi site-mız üzerinden online satışlarımıza başlayacağız. Sitemizin de kendi adımız ile anılmasını tercih ettiğimiz için artık bu ikiliğe gerek duymadığımdan kendi ismimizi kullanmaya başlamayı tercih ettik diyebilirim. Dükkanımızda her tür ve çeşitte çizgi romanları bulabilirsiniz. Bununla birlikte henüz bir kaç aydır Yu-Gi-OH! ve Magic The Gathering kart oyunlarını da satmaya başladık. Bu oyunların ülkemizde satıldığı nadir noktalardan biriyiz. Ürune yansyan bu değişim, dükkanımızın yapısını da yeniden tanımladı. Zira oyunları oynamak isteyen müşterilerimiz için dükkanımızın bir kısmını turnuva ve oyunlar için yeniden düzenledik. Az önce bahsettiğim gibi biz topluluğun talepleri ile gelişiyor ve şekilleniyoruz.

**E.S:** Peki, Antalya halkın dükkanına olan tutumu nasıl? Sence yeterli miktarda Antalyalı dükkanından haberdar mı? Yoksa bu işler konu Antalya olunca olduğundan daha da mı alt bir kültüre hitap ediyor?

**I.Ö:** Dükkanımızı açtığımız ilk günlerde gecikmiş de olsa bir Beleç Çizgi Roman Günü etkinliği düzenleyerek ilk tanıtımımızı yapmaya başlamıştık. Tanıtım ve reklam Antalya gibi büyümekte olan bir şehirde düşünüldüğü kadar kolay olmuyor. Zira bizim hitap ettiğimiz kesimin de hem niteliği hem de niceliği kendine özgü. Buradan hareketle daha çok sosyal medya üzerinden tanıtımımızı yapıyoruz. Kurulan fuarlarda da varlık gösteriyoruz. Üniversitelerin Bahar şenliklerinde de standlarımızı olması için çalışmalarımıza başladık. Her geçen gün dükkanımıza yeni "ilk müşteriler" geliyor. Hepsi

böyle bir yerin Antalya'da açılmış olmasından ötürü bizi tebrik ediyor. Son olarak güzel bir anekdot; dükkanımızın, bizim hiç bir müdahalemiz olmadan, salt müşterilerin kendi kendilerine bir araya geldiği bir cosplay topluluğu dahi var. Bir önceki etkinliğimizde bu gençler dükkanımıza yaptıkları cosplaylerle geldiler ve Antalya'da ilk defa bu şekilde bir etkinlik düzenlenmiş oldu.

**E.S:** Dördüncü Duvar harika bir isim olmuş, bunun da altın çizmeden geçemeyeceğim... Bu fantastik dükkan'da ne gibi etkinlikler oluyor? Resmi turnuvalar mevcut mu?

**I.Ö:** Dükkanımızda gelenek haline gelen Beleç Çizgi Roman günlerimiz yilda belli aralıklarla正在举办。Bunun dışında az önce bahsettiğim gibi özellikle üzerinde durmayı planladığımız bir cosplay etkinliğimiz var. Bunun için hatta ülkemizdeki ünlü cosplayerleri davet etmeye düşündürüyoruz. Bunun dışında kart etkinliklerimiz ve turnuvalarımız sürekli olarak düzenlenmektedir. En son hala devam eden resim yarışmamız gibi pek çok yarışma ile de ödüller ve hediyeler dağıtmayı da ihmal etmiyoruz.

**E.S:** Son olarak; senin eklemek istediğin bir sey var mı?

**I.Ö:** Yukarıda da dediğim üzere dükkanımıza gelen insanların hepsinin ayrı bir şey katması, kendileri olabildiği ve kendileri gibi insanlarla tanışabilecekleri bir yer haline geldiğimiz için çok mutluyuz. Bu doğrultuda Antalyalılar bizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmadılar. Özellikle kitleye göre şekillenen bir sektörün içinde olduğumuz göz önünde bulundurulduğunda bu durum gerçekten önem kazanıyor. Bu nedenle değerli müşterilerimize ve ekip arkadaşlarımıza -ki aynı kıtleden çıkyorlar- ama özellikle de sırf hayallerimi gerçekleştirmek için yurdışından çizgi roman taşıyan anne ve babama, ayrıca beni yolda yalnız bırakmayan nişanlıma teşekkürlerimi sunmak isterim. ■



#### Ne Okudum

**Mass Effect Omnibus**

**Voluma 1 & 2**

Hazır bu ay piyasaya Andromeda çik-mişken, aybaşında edindiğim Mass Effect Omnibus ciltlerinden zamanında okuduğum fasikülerden sonra en baştan okudum. Arkadaşlar yalan yok, genelde oyuların çizgi romanları kötü olur ama bu seri gerçekten harika. Özellikle ilk üçlemenin hiç görülmemiş noktalarını gün yüzüne çıkarılan eser, Omnibus olarak basıldığı için hem tek seferde birçok macerayı barındırıyor, hem de çok daha ucuzu geliyor. Mass Effect evrenini seven herkesin okuması gereken, önemli bir seri olduğunu düşünüyorum.



#### Ne Dinledim

**Norther**

Genelde Black Metal hastası değilimdir ama işin içine açık melodi girdiği zaman hemen dikkat kesilirim. Efendim Norther, isminden de kendisini nispeten belli edeceğü üzere, Finlandiyalı bir grup. 1996 ile 2012 yılları arasında altı adet albüm imza atan ekip, ne yazık ki günümüzde kadar ulaşmayı başaramadı. Grubun gitaristi ve vokali olan Petri Lindroos'un ekibi bırakmasıyla kısa sürede dağılma yaşayan Norther, sert müzik rıflarının içerisinde serpiştirmeyi başardığı melodik metal esintileriyle kendisine has bir üsluba sahip ender grulardan birisidir.



#### Ne İzledim

**Legion**

Fight Club sevdiginiz, en azından anlatım açısından begeneceğiniz bir yapı deneyim edeceğini garanti edebilirim. Dizimiz Marvel Comics karakteri olan David Haller, yani Legion'ı konu alıyor. Çizgi roman okurlarının yakinen bildiği karakterimizin maceralarına daldığımız dizi, X-Men film serileriyle paralellik gösteriyor. Genç yaşta şizofreni tanısı koyulan Haller'in başından geçenler harika bir anlatımla hayat bulmuş. Profesör Charles Xavier ve Gabrielle Haller'in çocuğu olan bu güzide karakter, muazzam bir anti kahraman anlatısı ile izleyicilere merhaba diyor.



# ORCÄ-DÜNYA ÜZERİNDE OYNANAN KARANLIK OYUNLAR

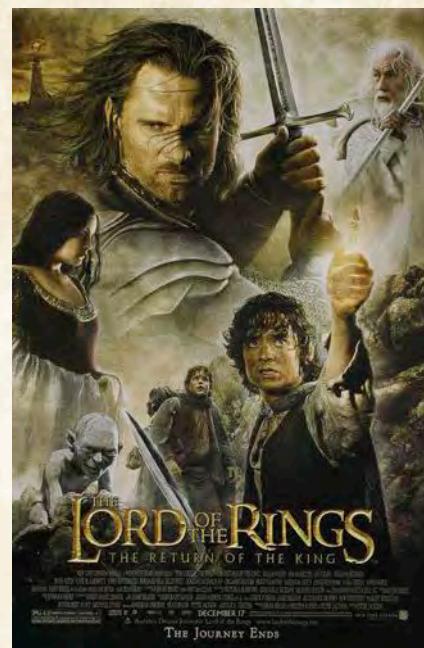
*Toprakta bir kovukta bir hobbit yaşırdı. Bu kovuk ne solucan pislikleriyle dolu, yapışkan kokulu, ıslak, kirli ve iğrenç bir kovuk, ne de kum, çıplak, kumlu, içinde ne yiyecek ne de üzerine oturulabilecek bir şeyler bulunan bir kovuktu: Bu bir hobbit-kovuğuuydu, ki bu da rahatlık demekti.*

O büyülü Orta-Dünya macerası, aslında ufak ve rahat bir kovuğun içerisinde başlamıştı. Profesör Tolkien, öğrencisinin sınavda verdiği boş kağıt üzerine bümçümleyi yazarken aklından neler geçiyordu kim bilir? Milyarlarca dolarlık getirisi olan altı film, sürüsüne bereket masaüstü oyunları, bilgisayar oyunları derken Orta-Dünya devasa boyutlara ulaştı. Asla bitmemesini umduğumuz Orta-Dünya, önmüzdeki yaz piyasaya çıkacak Middle-Earth: Shadow of War oyunuyla devam edecek.

Savaşın karanlık boyutlarının seviye atladığı bu oyunda neler olacağına bakmadan önce, söyle uzun bir Orta-Dünya yolculuğuna çıkmaya ne dersiniz? Sonuçta efendi Samwise Gamgee o uzun yolculuğa çıkmışsaydı, anlatacak hikayesi de olmazdı, değil mi?

**İki Dünya Savaşı Arasında Yeni Bir Dünya**  
Böylesine büyülü bir dünya tasarlamak için saf hayal gücünden ziyade, yaşamışlıkların da bir hayli fazla olması gerekiyor. Tolkien de Birinci

Dünya Savaşı'ni cephede yaşamış bir neferdi. En yakın arkadaşlarının ölümüne şahit olmuş ve o yıkıcı savaştan aklı dengesini koruyarak çıkmayı başarmıştı. Ülkesine döndüğünde Oxford İngilizce Sözlüğü üzerinde çalışmala- ra başlayan Tolkien, Beowulf ve Sir Gawain üzerindeki araştırmalarıyla adeta bir İskandınav Mitolojisi müptelası olup çıkmıştı. Bu dönemde mitolojik araştırmalar üzerine odaklılan Tolkien, Beowulf'u günümüz İngilizcesine çevirmeyi de başarmıştır.



Hobbit, iki dünya savaşı arasında yayinevini mutlu edecek bir satış rakamına ulaşır. Hatta Kuzey Amerika'daki bir yayıncı kitabı basmakla ilgilenince, Tolkien'in yayıncısı Bilbo Baggins ve hobbitler hakkında yeni bir kitap sipariş eder. Ancak yayinevi, Silmarillion'u çok karamsar ve fazlasıyla ağır bulduğu için kitabın basımına sıcak bakmayıpacaktır. Bu da kitabın basım tarihinin sürekli ertelenmesine yol açar. Tolkien'in ölümünden yıllar sonra kitabı toplayıp adam eden, hayır evlat Christopher Tolkien ise "Silmarillion hakkında, her gün yeni bir not buluyordum. Peçetelerin üzerinde, ufak kağıtların üzerinde hatta öğrencilerin sınav kağıtlarının üzerinde Silmarillion için yazılmış yazılar buluyordum" demiştir.

Bu itişme sonucunda Tolkien, Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya karar verir ve tüm dünya değişir.

#### Daha Büyük Bir Savaşın Etkisi

Tolkien'in, Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya başlaması, Hobbit'in basımından sonrasında dayandığı biliniyor. 1937 yılında basılan Hobbit'in ardından Yüzüklerin Efendisi üzerinde çalışmaya başlayan Tolkien, kendini yeni bir savaşın içerisinde bulacaktır ve bu da yazım biçimini etkileyecektir zira Birinci Dünya Savaşının cepheden tecrübe den Tolkien, Nazi Almanyası'nın İngiltere'yi bombalamasıyla korkuya düşer.

İkinci Dünya Savaşının etkisi tüm dünyayı etkisi altına almışken, Tolkien de yeni kitabı üzerindeki çalışmalarına süratle devam etmekteydi. Uzun ve yorucu bir savaşın ardından 1954 yılında aramiza katılan Yüzüklerin Efendisi, bir üçleme halini alacak ve modern fantastik edebiyat türünü de derinden etkileyecektir.

Yıllar boyunca, Tolkien'in kitabının bir ırkçı-

lığı yeren bir kitap olduğu yönünde onlara teori çıktı. Güya, Özgür İnsanlar Avrupalıları, Mordor'un karanlık güçleri ise orta-doğu halklarını simgeliyordu. Hayatta olduğu dönemde yapılan röportaj sırasında, orkların ve Mordor topraklarının Nazi Almanyası'na benzetilmesine ise gülüp geçmiştir. Çocukluğunun ufak bir kısmını Güney Afrika'da ve gençliğini de Birmingham'da geçiren Tolkien, doğanın ve insanın içiye yaşaması gerektiğini düşünmüştür. Yabancı dillere merakının arttığı bu gençlik dönemlerinde uzun yürüyüşlere çıkmayı seven Tolkien, yeşilin tutkusıyla büyülenmiştir. Birinci Dünya Savaşının insanı ve hayatı makineleşmeye sürmesinden dolayı yaşadığı mutsuzluğu yazlarına aktarmıştır. İnsanların, kendi karanlık amaçları uğruna daha ne kadar karanlık boyutlara ulaşabileceğini anlatmıştır. Karanlığın olduğu yerde her zaman için umut ışığının olduğunu ve güneşin hep doğudan yükseldiğini bizlere göstermiştir.

#### Sonra Ne Oldu Peki?

Yüzüklerin Efendisi Tolkien'e bir ün getirdi ama bugün sandığımız kadar büyük bir ün değil. Tonton baklısı, şiş göbekli, piposunu asla elinden düşürmeyen bu güleç adamın ölümünün ardından kitabına sahip çıkanlar oldu. Kitabı bu denli ünlü yapanlar ise 60 ve devamındaki 70'ler kuşağının merkezinde insan olan düşünce tarziydi. Bugün hippi olarak adlandırdığımız gruplar arasında, özellikle ABD'li üniversite öğrencileri, Yüzüklerin Efendisi'ni sahiplendi. Öğrenciler arasında en popüler kitaplarından birinin olmasıyla birlikte kitabın tanınabilirliği daha da arttı ve tüm dünyaya ulaştı. ABD'li NBC kanalı 1977 yılında Hobbit'ten uyarladığı bir animasyon filmini yayınladı. Bir

yıl sonrasında ise Yüzüklerin Efendisi'nin ilk ve ikinci kitabının bir kısmını içeren Lord of the Rings animasyon filmi vizyona girdi. Eğer bu animasyonlara bakarsanız, Peter Jackson'ın çoğu sahneyi çekerken nelerden esinlendiğini de rahatlıkla görebilirsiniz. Aradaki onlarda kayıp yılı görmezden gelirsek, Yeni Zelanda doğumlu Peter Jackson'a kadar Yüzüklerin Efendisi'nin ve Orta-Dünya'nın esemesinin okunmadığını rahatça görebilirsiniz. Bu efsanevi üçlemenin, neden Peter Jackson'ın elinde bir efsane haline geldiğini anlayabilmek için yönetmenin de sinematografisine hakim olmak gerekiyor. Üniversiteli arkadaşlarının yardımı ve Yeni Zelanda Kültür Bakanlığı'ndan aldığı az mikardaki sponsorluk parası ile dört yılda çektiği Bad Taste (1987), korku-absurd türünün kültürlerinden biridir. Bu filmin ardından Braindead (1992) ile üne kavuşan Peter Jackson, yönetmenlik kalitesini de kanıtlayacak bir isim haline gelecektir.

Sözü fazla uzatmayalım. Peter Jackson'ın bu tırmanışı sonunda onu Yüzüklerin Efendisi üçlemesine götürür. Üç yıllık uzun bir çalışmanın ardından vizyonlara giren Yüzüklerin Efendisi, sinema sektörüne de boyut atlayacaktır. Şunu rahatlıkla söyleye-

#### Inklings

**Tolkien ve C. S. Lewis, içerisinde birçok İngiliz yazarın da bulunduğu Inklings adını verdikleri bir edebiyat topluluğu kurmuşlardır.**  
Hafta bir kez buluşup yazdıkları birbirlerine gösterir ve fikirlerini paylaşırlardı.



biliriz sanırım; nasıl ki kitabı modern fantastik edebiyatın altyapısını hazırladı, filmi de fantastik sinemanın hız kazanmasını sağladı. Filmi sevmeyenler azınlık da olsa Jackson'ın ortaya koyduğu dünyanın büyüsünden, Tolkien'in bile etkileneceğini düşünüyorum.

### İlk Adımlar

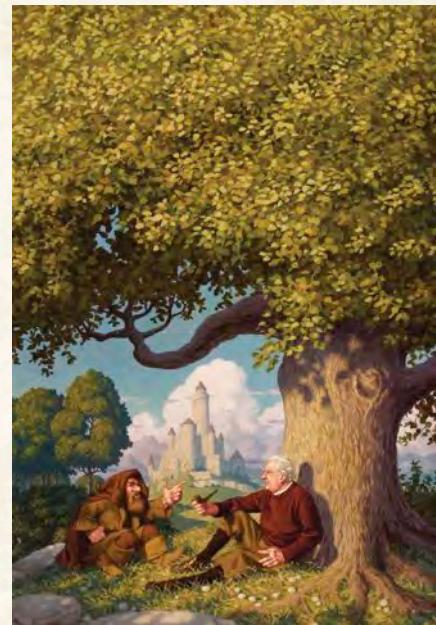
Yüzüklerin Efendisi'nin sinemadaki başarısı, oyun sektörünü de derinden etkileyeyecek bir ortam yaratır. Aslına bakarsanız Orta-Dünya konseptli oyunların tarihi çok daha gerilere dayanıyor. Shadow of War'a gelene kadar onlara Orta-Dünya'da geçen oyun oynadık. Bir kısmı hatırlanamayacak kadar eski. İlk olarak Avustralya menşeili, Melbourne House bu işe el atmış. Orta-Dünya markasını lisans altına alarak 80'lerin meşhur yazı tabanlı rol yapma oyunlarına yeni bir heyecan getirmek istemişler. Bu açıdan bakıldığından, Orta-Dünya'da geçen ilk oyun 1982 tarihli The Hobbit'tir. ZX Spectrum için Beam Software tarafından geliştirilen oyunu Melbourne House dağıtmıştı. Commodore 64 ve Amstrad konsollarında da çalışan oyun, dönemine göre oldukça ses getirmiş, hatta 1983 yılında düzenlenen Golden Joystick Ödül töreninde en iyi strateji oyunu ödülünü

kazanmıştı. İşin garibi ise oyunun strateji değil, yukarıda bahsettiğim gibi yazı tabanlı bir RPG oyunu olmasydı. Ödülle birlikte aldığı gazı devam ettirmek isteyen firma, Lord of the Rings: Game One ve Shadows of Mordor isimli iki yeni oyun çıkardı. Merakla beklediğimiz oyuna isim babalığı da yapan Shadows of Mordor'da, oyuncular Sam ve Frodo'yu kontrol ediyor. Gollum'un da NPC olarak katıldığı macerada oyuncular, Tek Yüzük'ü yok etmek için Mordor'a doğru yolculuğa çıkıyordu.

Bu iki oyun Orta-Dünya'yı ilgi çekici kılmıştı ama çok da büyük başarılar elde etmemiştir. Firma 1987 yılında War in Middle-earth isminde bir strateji oyunu çıkardı. Konami ise bu oyundan etkilenenek Riders of Rohan adını verdiği bir başka strateji oyunu çıkardıysa da istenilen etkiyi yakalayamadı.

### Sizinle Daha Önce Savaşmış Miydik?

Yüzüklerin Efendisi'nin sinemadaki başarısının ardından bu dünyada şansını bir kez daha denemek isteyen Electronic Arts, filmin oyun lisanslarını satın aldı. The Fellowship of the Ring için hiçbir oyun çalışmasında bulunmayan Electronic Arts, bu fırsatı Sierra Entertainment'e bıraktı. İlk



oyunu konu alan 2002 çıkışlı, macera-aksiyon türündeki bu oyun, eleştirmenler tarafından yerlere vuruldu. Bu kadar negatif yorum almışından korkmuş olabileceğini düşündüğüm Electronic Arts ise ikinci filmin vizyonaya girmesini bekledi. The Two Towers' konu alan Electronic Arts, yapımı sadece dönemin konsollarına özel olarak tasarlanmıştı. PlayStation 2 ve Xbox oyuncuları aksiyon / hack & slash türündeki bu oyunu fazlaıyla beğendiler. TPS kamera açısına sahip olan oyun, Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf gibi karakterlerin yanı sıra Frodo, Eowyn gibi karakterlerle de oynaması fırsatı sunuyordu. Orta-Dünya'nın oyun arenasındaki yolunu sonsuza kadar açan isim ise The Return of the King oldu. Tüm platformlar için piyasaya sürülen The Return of the King, beklenenin üzerinde bir beğenisi kazandı. Filmdeki çoğu sahneyi birebir kullanan ve oyunculara dövüş hissiyatını benzersiz bir şekilde yaşatan The Return of the King, oyuncular tarafından övgüye boğuldu. Filmi üç farklı açıdan oynamamıza olanak sağlaması benzersiz bir özelliği. Frodo, Sam



### Örümcek Korkusu

Kendisi bunu itiraf etmesine de Tolkien'in, Araknofobia'dan muzdarip olduğu düşünülmüyor. Güney Afrika'da geçirdiği çocukluq yıllarda bir örümcek tarafından ısırtılan Tolkien, geçirdiği ateşli hastalık sonrasında bu korkuya sahip olmuş olabilir.



ve Gollum ile yüzüğü Mordor'a götürmek, Gandalf ile Isengard'ı basmak ve elbette muhteşem ünlü Aragorn, Legolas ve Gimli ile Minas Tirith'e doğru yolculuk etmek muhtemeldi. Oyun hem PC hem de konsollar için Co-op desteği veriyordu. Böylece arkadaşınız ile birlikte saatlerce deneyimleyebileceğiniz bir macera ortaya çıkıyordu. Her karakterin farklı bir dövüş teknigi ve özel güçleri vardı. Gandalf'ın asası ile ortamı şenlendirip orkları def edebiliyordu. Aragorn ise ölülerin ordusunu yardımına çağırabiliyordu. Bu gibi anıların yanında asla unutamayacağım ise oyunun bazı sürümlerindeki ufak bir sorundu. Nedendir bilinmez, ben ve çevremdeki bütün arkadaşlarımın muzdarip olduğu bir bug yüzünden, tüm bölgeleri Samwise ile oynamak zorunda kalmıştık. Oyun bizi öylesine etkilemişti ki Samwise ile bütün görevleri yapmaya niyetlenmiş, bir taraftan Minas Tirith kuşatmasını engellemeye çalışırken bir taraftan yüzük atmaya uğraşmış, bir taraftan da ölülerin kralı ile pazarlığa dalmıştık.

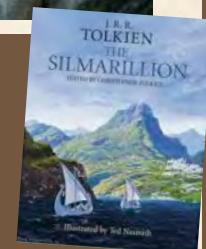
Yüzüklerin Efendisi, büyük savaşlara sahne olan bir oyun olduğu için uzun bir süre bu dünyanın savaşlarına tanıklık etti. 2002 yılında piyasaya çıkan Warcraft III'ün etkisiyle birlikte strateji oyunlarına da bir dönüş yaşandı. Elbette savaşlarıyla ünlü Orta-Dünya da bu türün içeresine çekilecekti. Çok da başarılı olmayan The Lord of the Rings: War

of the Ring bu dönemde piyasaya çıktı. Peter Jackson'ın filmleriyle alakası olmayan, Tolkien'in çalışmalarına daha yakın bir gerçek zamanlı strateji oyunu olarak sessiz sedasız oyun dünyasına katıldı. Oyuncular, Orta-Dünya'nın özgür insanları (Gondor, Rohan, Elf ve Cüceler) ya da Sauron'un tarafını (Ork, Goblin, Troll, Haradrim) seçebiliyor. Her irkın ve birimin kendine has özellikler vardı. Bu açıdan bakıldığında türüne çok fazla yeni özellikler getirmiyordu ama Warcraft III'ten sıkılan oyuncular için güzel bir alternatif olarak öne çıkmıştı.

Strateji türünün Orta-Dünya'da çalışmasıyla birlikte EA Games adı altında The Battle for Middle-earth piyasaya çıkarıldı. Aynı yıl The Third Age ismiyle, JRPG türünü andıran bir Orta-Dünya oyunu da aramızda katıldı. Ancak bu ikisi arasında en çok ses getiren The Battle for Middle-earth oldu. Böylece Orta-dünya oyunlarının geleceğini de bir süreliğine strateji türü belirledi. Oyuncular The Battle for Middle-earth sayesinde, filmlerdeki efsanevi savaşları tekrar canlandıracılma şansına ulaştı. Miğfer Dibi ve Minas Tirith kuşatmalarını iki tarafın gözünden de oynayabildik. Ayrıca her irkın ana binalarından çıkarabilecekleri kahramanları, savaşlara renk katıyordu. Gandalf, Aragorn, Sauron ya da Saruman'ı savaş alanına çağırabiliyordu. EA Games, The Battle for Middle-earth serisinde iş olduğunu görünce, vakit kaybetmeden 2006 yılında ikinci oyununu çıkardı. Mekanikleri geliştirilen ikinci oyun kriterler tarafından olumlu yorumlar almıştı. Oyuncular bu sefer gözlerini kuzeydeki savaşa çevirmiş, elfler ve cüceler arasındaki ittifaki sağlayıp kuzeyin kötü orduları üzerinde yürüyüse geçmişlerdi. İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da her irkın kendine has özelliklerini ve kahramanları bulunuyordu. Aynı yıl The Rise of the Witch-King ek paketi ile hikayeyi geliştiren EA Games, Angmar tarafını da oyuna katarak, Orta-Dünya'nın bilinmeyen bölgelerini oyunculara sunmayı başarmıştı.

## Silmillion

Tolkien'in ilk göz ağrısıydı. Ancak hayattayken bu kitabı yayılama fırsatı bulamamıştı. Bu kitapta Orta-dünya'nın bulunduğu Arda dünyasının nasıl yaratıldığı, elflerin nasıl ortaya çıktı, entlerin neden yaratıldı, Sauron'un kim olduğu gibi birçok hikaye bulunur.



2009 yılında ise Star Wars: Battlefront'u animasyon Conquest oyunuyla, savaşlara asker olarak katılmıştı. Öyle aman aman iddialı bir oyun olmayan Conquest, mekanikleri ile hızlı ve eğlenceli bir oyun deneyimi sunuyordu. Bunun üzerine çıkarılan 2011 tarihli War in the North, Shadow of Mordor'un atası olarak adlandırılabilir. Hack and Slash ve RPG öğelerini birleştiren oyun ortalama puanlamalar almıştı. Orta-dünya'nın savaşlarına yeteri kadar doyan oyuncular içinse başka bir dünyanın kapıları açılıyordu.

Özellikle deignum istedigim bir Orta-dünya oyunu varsa da LOTRO'dur. Tolkien'in yapıtlarının büyük çoğunluğunun lisansını elinde bulunduran Tolkien Enterprises aracılığıyla önce Turbine firmasının, şimdi ise Standing Stone Games'in elinde bulunan The Lord of the Rings: Online, hakkı yenmiş bir oyun olarak 2007 yılında piyasaya çıktı. Şu ana kadar beş farklı ek paket ile kocaman bir dünya sunan LOTRO, oyuncuların Orta-dünya'da edinebilecekleri en iyi MMORPG tecrübesini yaşatmaya devam ediyor. Çeşitli server sıkıntılıları, oyunun ilk başlarında hatalarla dolu olmasını bir kenara iterek, Moria'dan tutun da Rohan'a oradan Miğfer Dibi'ne ve kuzeyindeki Mirkwood ormanına kadar uzanan ve daha da büyümesi planlanan devasa bir harita üzerinde oynayabiliyorsunuz.





# MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

*Karanlığın Ortasında Bir Garip İzciyim*

Bu kadar gerçek zamanlı strateji oyunun ve başarısız RPG-aksiyon denemeleinin ardından, Orta-dünya'ya bir daha geri dönülmeye diye düşünürken, işlerin rengi 2014 yılında çıkan Middle-earth: Shadow of Mordor ile bir anda değişti. Warner Bros firmasının siparişi üzerine Monolith Productions ekibi tarafından geliştirilen Shadow of Mordor, Hobbit ve Lord of the Rings kitapları arasındaki bir dönemde, Talion isimli izciye odaklanıyor. Celebrimbor isimli bir elfin ruhuyla aynı bedeni paylaşan Talion, sevdiklerinin intikamını almak üzere kazanamayaçağ bir savaşın lideri olarak Sauron'a karşı

yürüyüse geçiyordu.

Oyuncular bu oyunda, Batman'in Arkham serisinden de aşina oldukları bir dövüş stilini kullanıyorlardı. Yakın dövüş ve uzak dövüşün yanı sıra Celebrimbor'un ruhunu kullanarak düşmanlarını alt edebiliyor, açık dünya konsepti sayesinde Sauron'un ordularının içlerine kadar ilerleyip tüm komutanları tek tek ortadan kaldırımıya çalışıyordu. Shadow of Mordor'un en çok sevilen tarafı Nemesis sistemi oldu. Talion ile oyunun herhangi bir bölgesinde karşılaşığınız orkla mücadeleye girdiniz ve onu yenemediniz diyelim. Benzer oyunlarda aynı yere gidip farklı bir dövüş stilini kullanarak onu alt edebilirsiniz ama Nemesis sistemi buna izin vermiyordu.

Yenildiğiniz düşmanınız, Sauron'un ordusunda yükselseme şansı yakalıyordu. Yani siz yendiği için seviye atlamış oluyor, böylece onu yenmeniz daha da zorlaşıyor ve sürekli yenilmeniz durumda, komutanlığa kadar yükselebiliyordu. Nemesis sistemi oyuncuya, onlarca farklı hikaye deneyimi sunmuştur. Orta-dünya'nın pek de anlatılmayan bir döneminde Mordor'un içlerinde dolaşmamıza olanak sağlama, eğlenceli oynanabilirliği ve Nemesis sistemiyle Shadow of Mordor, o yılın en çok konuşulan oyunları arasına girmeyi başardı.



## Celebrimbor

Talion ile aynı bedeni paylaşan Celebrimbor, Tolkien'in eserlerinde de önemli bir yer tutar. İkinci Çağ zamanında yaşayan Celebrimbor ünlü bir zanaatkardır. Sauron'un Tek Yüzük'ü dövmesinin ardından, onun gücünü zayıflatmak amacıyla Elfler için Vilya, Narya ve Nenya yüzüklerini dövmüştü. Gizlice yüzükleri dağıtan Celebrimbor, Sauron'un kendisi tarafından yakalanmış ve sorguya tutulmuştu. Yüzüklerin asıl sahiplerini söylemediği için işkence edilerek öldürülen Celebrimbor, bir tayf halini almış ve Üçüncü Çağ'da Izci Talion'un bedenine girmiştir.





# MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

*Sessizlik Sona Erdi!*

Talion ve Celebribor'un sessizliği oldukça uzun sürdü. Warner Bros'un, ilk oyunun başarısının ardından hemen yeni bir oyunu geri döneceği düşünülüyordu. Ancak bu ikiliden 2017'nin başına kadar ses çıkmadı. Mart ayı içerisinde ilk tanıtım fragmanı ve oyuniçi videosu paylaşılan Middle-earth: Shadow of War, ilk oyuna göre daha dolu bir içeriye sahip gibi duruyor. Eğri oturalım, doğru konuşalım. Shadow of Mordor çok eğlenceli olmasına rağmen, belli bir sürenin ardından sürekli aynı şeyleri yapıyormuşuz hissi bırakıyordu. Tamam, çok eğlenceliydi ama nereye kadar? İlk fragmandan gördüğüm kadariyla Shadow of War, bu eksikliği giderecek gibi duruyor.

Talion ve Celebribor, Sauron'a karşı açtığı savaşına devam ediyor ama bu sefer yalnız değiller. Monolith firması Nemesis sistemini alıp bir adım yukarıya taşmış. Düşmanlarımız için geçerli olan sistem halen devam etmekte. Öte yandan bazı düşmanları sindirip onları bizim tarafımızda savasması için iktina edebiliyoruz. Sauron'un kontrolü

altındaki bir bölgeyi, kaleyi ya da ileri karakolu ele geçirdiğimizde takipçilerimizden birini buranın efendisi olarak atayabiliyoruz. Böylece bölgenin kontrolü bizim elimizde kalmış ve kaynaklarını kullanmaya başlıyoruz.

Sauron'un uşaklarını kendi tarafımıza çekmek için kullandığımız en önemli özellik ise yeni bir Güç Yüzüğü. Fragmanda gördüğümüz kadariyla Celebribor ve Talion, Kiyamet Dağı'nın içindeki ocakhanede yeni bir yüzük dövüyorlar. Bu yüzük sayesinde, Sauron'u alt etmeye başaracaklarına inanıyorlar. Celebribor'un da demircilik özelliklerinin ön plana çıkarılmış olduğunu, bazı saldırılarda son vuruşu olarak kendi demirci çekicini kullandığını görüyoruz. Gizlilik yine en önemli silahlardan biriyken, yeni birçok gücümüz de açığa çıkıyor. Kale kuşatmaları sırasında, birebir dövüşe girmek yerine ordumuza ve komutanlarımıza yol açmak için köprüleri patlatıp kapıları açmamız gerekiyor. Böylece adım adım kalenin içerisine girip kalenin efendisiyle ya da savaş beyiyle mücadeleye girebiliyoruz. Bu mücadeleler teke tek yapıldığı gibi takipçilerimizin de yardımlarını alabiliyoruz. Nasıl ki bir bölüm sonu canavarı kendi uşaklarını sahaya sürebiliyor, bizim de yancılarımız en çok ihtiyacımız olduğu anda dövüşe girebilecek.

Shadow of War, Mordor ve ötesine daha geniş bir açıdan baktamamı sağlayacak. Gezecek göreceğimiz daha fazla yer olduğu söyleniyor. Binek kullanarak bu bölgeler arasında hızla hareket edebileceğiz. Oyuniçi videoda gördüğüm kadariyla kısa süreli de olsa ufak bir ejderin üzerine binme şansımız olacak ama bunu uzun uzadıya kullanabilecek miyiz, yoksa kısa süreli mi olacak henüz bir açıklama yok. Bana kalırsa uçan binek işinin suyunun çökmemesi daha iyidir.

Ana düşman olarak yine Sauron'un seçildiği oyunda, birçok yeni karakter tecrübeğimizde garantisini veriliyor. Daha önce hikayeleri hiç anlatılmayan yepenki karakterler görecək olmamız sevdindirici. Özellikle ordumuza katıldığımız komutanların, güçlerini, geçmişlerini ve zayıflıklarını detaylı olarak görmek benim baya hoşuma gitti. Bunları yakından takip etmemiz öneriliyor. Sonuçta elimizin altındaki adamlar da pek tekin değil. Kendi aralarında çıkar çatışmalarının olabileceği hatta bize ihanet etme olasılıklarının da olduğu yapılan açıklamalar arasında.

Daha kanlı ve karanlık açılara sahip olan Shadow of War, ilk oyunun üzerine fazlasını koymayı başarısra yine en çok konuşulanlar ve oynananlar arasındaki yerini alır. Zaten oyunun yapımcısı Michael de Plater de verdiği bir röportaj sırasında ilk oyunlarını Terminator filmine benzetirken, Shadow of War'ı da Terminator 2'ye benzetiyor. Yani daha fazlasını görebileceğiz. ■ Özay Şen



# NASIL BAŞLADI VE NASIL BİTECEK? ZAMANIN KISA TARİHİNE DAİR OLASI SENARYOLAR BU SAYIDA

- ▶ 40 ışık yılı ötedeki yeni bir Güneş Sistemi: Trappist-1
- ▶ Galaksimizin sırları dolu balonculuklarının üzerindeki sırları perdesi aralanıyor.
- ▶ Mars'ta yeniden bir atmosfer oluşturmak yeterli değil,  
onu gezegene sabitləmeliyiz.
- ▶ Gezegenimizin istilacıları çok acımasız. Üstelik beklediğimiz  
gibi uzaydan gelmediler.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

İNCELEME



★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

# Mass Effect: Andromeda

Kumandan Shepard ile çıkan üç yolculuğun ardından  
yeni bir hikaye, yeni bir galaksi, yeni bir başlangıç.





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web [ghost-recon.ubisoft.com/wildlands](http://ghost-recon.ubisoft.com/wildlands) Türkiye Dağıtıcı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

# TOM CLANCY'S **HOST RECON** WILDLANDS

## Bolivya'da nümayiş var!

Bir dakika, Bolivya neredeydi ya?" diye sordum, sormadım dersem yalan olur. Meğer Brezilya, Peru, Şili ve Paraguay'ın çevrelediği bir Güney Amerika ülkesiymiş. (Güney Amerika olduğunu biliyordum da o tarafları kafamda hemen canlıdım.) Yazık, bir de öyle bir ülke ki Şili yüzünden kıuya ulaşamadan sınırları çizilmiş. Ben olsam zamanında savaş çıkartıp Şili'nin o kısmını alırdım!

Bolivya'da ne ünlü diye sorarsanız da halen bir cevabım yok ve Wikipedia'yı karıştırmaya da üşeniyorum şu an. Fakat Bolivya'yı Wildlands'den öğrenmeye niyetlenirseniz de anlayacaksınız ki korkunç bir suçla boğuşan bir ülkeden fazlası değil. (Zaten Bolivya hükümeti de bu imajdan bir hayli rahatsız olmuş.)

Evet, Ubisoft bir sonraki Ghost Recon macerası için bu defa bol yesilli, coğrafyası bölgeden bölgeye farklılık gösteren Bolivya'yı seçmiş. Bu Güney Amerika ülkesinde hikayeye göre işler pek de iyi gitmiyor ve Amerika olaya el atıyor. (Mesela alternatif olarak Danimarka olaya el atsa, bayağı ilginç olmaz mıydı?) Biz de içinde uzman Amerikan askerleri olarak Bolivya'ya gidiyor ve durumu çözmek için upuzun bir maceraya çıkyoruz. Öylesine uzun ki hatta, aylarınızı bu oyuna harcayabilirsiniz...

### Cartel, bir numara, en büyük!

Ne demişti, Bolivya'dayız. Niye oradayız, çünkü Amerika... Sonuçta tüm dünya onların, fark etmediyiseniz belirteym. (Almanya hariç.) Bolivya uyuşturucu ticaretiyle ünlenmiş bir ülke

olarak karşımıza çıkıyor oyunda ve küçük bir suç örgütüken iyiden iyiye büyüyen Santa Blanca çetesi de başrolde. Tabii onlara artık çete demek de güç; devletle boy ölçüşecek dercede büyümüş durumdalar. Santa Blanca'nın suç ağrı Bolivya'yı aşınca Amerika'nın gözleri bir anda bu ülkeye çevriliyor. Her ne kadar müdahale aşamasına geçmese de Santa Blanca büyük bir hata yapıyor ve La Paz'daki Amerikan Büyükelçiliği'ne bir saldırısı düzenliyor. Ajan Ricky Sandoval'ı hedef alan bu saldırısı başarısız oluyor, Sandoval kurtuluyor. Tabii Santa Blanca işin peşini bırakmıyor ve Sandoval'ı bulup, işkence ederek öldürüyor, Amerika'nın tüm vatansever duyguları kabarıyor, savaşa başlatıyor. CIA, DEA ve JSOC işbirliğiyle gerçekleştirilen Kingslayer Operasyonu'nun amacı Santa Blanca'nın başındaki adamı, El Sueño'yı (El Sueno diye okunur.) ortadan kaldırmak ve suç örgütünü tamamıyla göçertmek. Bu iş için görevlendirilen ekibimiz grup lideri olan Nomad, silah ustası Midas, mühendis Hol ve tetikçi Weaver'dan oluşuyor. Ne var ki bu isimleri şurada saymasam oyun boyunca kimseının de umurunda olmuyorlar zira hiçbirinin karakteri oyuna işlenmemiş; son derece standart konuşmalar yapan askerlerden oluşuyorlar. Dört kişilik ekibimizle elbette El Sueño'nun kapısını çalıyoruz. Ona ulaşmak için öncelikle çetenin diğer ele başlarını ekarte etmemiz gerekiyor ve haritaya baktığımızda, bu arkadaşların Bolivya'yı parsel parsel paylaştığına şahit oluyoruz. Önce küçükleri elememiz ve ancak bunların

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





sonunda El Sueño'yu haritadan silmemiz gerekmekte. Eh, her bölgenin sorumlusuna ulaşmak için de alttaki komutanları öldürmemiz gerektiğini düşününce de iş uzuyor, devasa bir maceraya dönüşüyor. Şimdi tabii bu şekilde bakınca ortam güllük gülistanlık gibi gözüküyor. Hatta oyuna başlayıp şöyle birkaç iş yaptıktan sonra haritanın tümünü görüntüleyince inanılmaz bir heyecana kapılıyorsunuz; "Bu kadar kocaman bir alanda kim bilir beni neler, neler bekliyor!"

Maalesef oyun burada anında çuvallıyor. Bahsettiğim "yuşutucu hükümdarlığını çökertme operasyonu", size şu cümleyle nasıl tanımladıysam, oyunda da aynı şekilde işlenmiş. "Ele başlarını bul, hepsini temizle." Hikayede heyecan verecek ne bir "plot twist" var, ne karakter gelişimi, ne de başka bir şey. Ubisoft devasa bir oyun alanı tasarlamış ama gerisini koyuvermiş. Oyunun ilk dakikalarında ne yapıyorsanz, sonunda da onu yapıyorsunuz. Ha, pardon; işler biraz daha zorlaşıyor, o kadar...

Daha ilk kısımdan oyunu yerdim ama bilin

ki oyuna verdiği puanın tek nedeni bu. Ubisoft tek kelimeyle kolaya kaçırmış. Biliyorlar ki eğlenceli bir oynanış ve anlaşmalı oyun desteği koyunca bu oyun öyle ya da böyle oynanacak; gerisiyle kafa yormak istememişler. Lakin Far Cry ve The Division'ı oynamış bendeniz, ortamdaki problemi hemen fark ettim. Aferin sana Ubisoft; bir klasik adayı ancak böyle sıradanlaştırılır.

#### Attığımı vururum

Biraz oynanıştan bahsedelim de kara bulutlar dağılsın. Şunu net bir şekilde söylemeliyim ki oyundaki silah kullanımı ve vuruş hissiyatı on numara olmuş. Düşmanlarınızı vurmak, saklanmak, bombayla havaya uçurmak, metrelerce öteden tetikçi tüfeğiyle avlamak oyunun başında nasıl bir keyif veriyorsa, oyunun sonunda da aynı hazzı duyuyorsunuz.

Çoğu oyunda alışık olmadığımız üzere de, zırhlı düşmanlar hariç çoğu şebeke elemanını tek vuruşta öldürebiliyoruz. Buna açıkçası oyunun başlarında çok şaşardım zira benzer diğer aksiyon oyunlarında, düşmanları kafalarından vurmadiğımız sürece 3-4 kurşuna dayanabiliyorlardı. Özellikle sıradan düşmanlarınızı avlarken birkaç kurşunu yollayın ve arkanız dönüp rahatça gidin. İlerleyen kısımlarda ağır makineli ve yelekli askerler çıkıyor karşımıza; onları da eski usul kafadan vurma yöntemiyle öldürmek iyi bir strateji oluyor. Peki bu kadar düşmanla nerelerde karşılaşıyoruz? Elbette ki tüm Bolivya'ya yayılmış olan "outpost'larda. Outpost mantığı Far Cry'a benziyor lakin orada üsleri ele geçirmek, bölgeyi de bir anlamda ele geçirmek anlamına geliyordu. Burada şebeke üyelerinin bir kale gibi kullandığı

**Ölüm son değildir**  
Eğer sağlığınıza sıfırlanıp yere inerseniz endişelenmeyin, takım arkadaşlarınız gelip sizin seferliğine kurtarıyor. Bunu bir kez daha yapabileceklerini sağlamak için yeteneklerinizden bu alana puan vermelisiniz.



Bu arkadaşların şaşkınlık göründüklerine bakmayın; sadece kurtarılacaklarına inanmıyorumlardı.



**ÜSTTE** Drone'unuzla çevreyi gözlemelemek farzdır, yapın.

**SAĞDA** Karakterinizin suratını aynen böyle boyayabilirsiniz -ki herkes ondan korksun!



bölgeleri ele geçirme diye bir durum yok la-  
kin bu üslerin birçoğunda, işimize yarayan  
“bir şeyler” oluyor.

Haritada sarı renkte gösterilen her şey, ana  
hikayeye bağlı olan konuları içeriyor. Bunlar  
görev yeri olur, yok edilmesi gereken bir  
isim olur, bir bilgi dosyası olur... Eğer hika-  
yede ilerlemek istiyorsanız, haritadaki sarı  
içaretlerin hepsine teker teker uğrayın.  
Bu arada bir parantez açmak istiyorum  
(Gerçek bir parantez açmadan). Oyunda  
şöylesine muhteşem bir şey var ki, size  
bahsettiğim o devasa oyun haritasını, daha  
ilk dakikadan baştan sona gezme özgürlü-  
ğüne sahipsiniz. Haritanın bölgeleri kuruka-  
fa simgeleriyle zorluk derecelerine ayrılmış  
durumda; dolayısıyla ilk bölgede hiçbir şey  
yapmadan en zor bölgelerden birine gider-  
seniz, görevlerde başarılı olma olasılığınız  
bir hayli düşük oluyor ama dilerseniz bunu

yapabilirsiniz. (Haritayı uçakla baştan başa  
gezerken Emre bayağı bir şaşkırdı hatta. O  
bölge bölge etrafı temizlemeyi seviyormuş.)  
Konuya geri dönelim. Ne diyorduk, ana gö-  
revler için sarı renk. Haritadaki yeşil renkli  
simgelerin tamamı, yan görevleri işaret  
ediyor. Bu görevler de bize yeteneklerimizi  
geliştirmek için gereken mühimmatları  
sağlıyor.

Yan görevler maalesef çok çeşitli değil. Bir  
konvoyu durdurmak, bir uçağı, helikopteri  
veya başka bir aracı A noktasından B nokta-  
sına götürmek, bir radyo yayını yapılr-  
ken vericiyi korumak gibi, daha önceden  
binlerce kez yaptığımız işlerden oluşmaktadır.  
Bunlardan bazıları gerçekten kolay oluyor,  
bazılarıysa lüzumsuz bir şekilde zorluyor.  
Haritada yer alan mavi renkli tüm simgeler-  
se yetenek puanı, silah parçası veya madal-  
yaya işaret ediyor. Genellikle de ana görev  
yerine gideyim derken mutlaka bunlara  
sapıyor ve konudan uzaklaşıyorsunuz.



Bir de gri renkteki “i” harfleri ve kağıt sembol-  
leri var. “Intel”in kısaltması olan “i” harflerinde  
yan görev ve silah parçası gibi yerlerin bilgisi  
yer alıyor. Kağıt parçaları da toplanması gere-  
ken dokümanları oluşturuyor. Bu dokümanlar  
oyunun arka planındaki hikayeye dair bilgiler  
iceriyor ama dediğim gibi, hiçbir heyecan  
verici değil.

#### Çatışma ani kameralarda

Ana görev, yan görev veya zevk için olsun, bir  
düşman üssüne yaklaşırmak ne yapıyoruz?  
Öncelikle o üssün boyutuna bir bakıyoruz.  
Büyük bir yer mi, yoksa ufak bir kenar ma-  
halle üssü mü? Santa Blanca tarafından mı  
işgal edilmiş, yoksa Bolivya'nın askeri gücü  
olan Unidad mı? Bu soruların yanıtlarına göre

## Sök, tak, ateş et!

Elbette bir Ghost Recon oyununda bol-  
ca silahımız olacağını tahmin ediyorsu-  
nuzdur. Bunlardan sadece üç tanesini  
(Biri tabanca) yanımızda taşıyabiliyoruz  
ama çeşit konusunda oyun bonkör  
davranıyor. Buna mukabil dilersek  
sevdigimiz bir silahi oyunun başından  
sonuna kadar da taşıyabiliyoruz.  
Devasa Wildlands haritasında, haritada  
mavi silah sembolüyle gösterilen  
alanların anlamı şu: Oraya gidin ve yeni  
silah parçanızı kapın. Ekranda görüntü-  
sünde gördüğünüz üzere de bu silah  
parçası namlu da olabilir, şarjör de,  
tetik de, silahın başka bir kısmı da... Si-  
lahınızı daha iyi parçalarla geliştirmek  
için haritayı iyice kolaçan etmeniz ve  
çeşitli noktalardan yeni silah parça-  
larının yerini öğrenmeniz gerekiyor,  
haberiniz olsun.



bir strateji belirlemeye başlıyoruz. Örneğin küçük bir örgüt üssüse, hiçbir yere bakmadan bile üsse sizabilsiniz. Yeteneğinize göre, tüm üs sizi fark etse bile başarılı olabiliyorsunuz.

Eğer bu üs büyükse ve iyi korunuyorsa, hele ki bir de Unidad kalesiyse, o zaman stratejinizi çok iyi belirlemeniz gerekiyor. Taktiksel yaklaşmak için en iyi iki ekipmanınız dürbün ve Drone'unuz. Bu iki cihazla da düşmanlarınızı uzaktan görüp işaretleme seçeneğine sahipsiniz. (Bazı üslerde "jammer" olduğundan Drone kullanamıyorsunuz, tek seçeneğiniz dürbün oluyor.)

Düşmanlarınızı işaretledikten, sayılarından ve ne silahlar taşıdıklarından haberdar olduktan sonra kafanızda stratejinizi kurmaya başlıyorsunuz. Hiç fark edilmeden üssün tamamını temizlemek niyetindeyseniz, ekstradan dikkatli olmalısınız. "Güçlü birkaç düşmanı en başta halledersem, gerisi önemli değil" diyorsanız da işiniz daha kolay.

Tam bu noktada takımınızın Sync Shot özelliğini devreye giriyor. Yeteneklerinden geliştirdiğiniz takdirde üç tane hedefe kadar seçim yapıp, kendiniz de bir başka hedefi vurduğunuza var sayarak tam dört kişiyi tek hamlede indirebiliyorsunuz. Bu, özellikle tetikçiler,

makineli tüfek, mortar başındaki adamlar veya zırhlı üniteleri ortadan kaldırmak için çok iyi bir seçenek oluyor.

Tüm bunları yaparken de dikkat etmeniz gereken en önemli hususlardan bir tanesi, atış yaptığınız silahınıza susturucu takmanız. Eğer susturucuya atış yapmazsanız, tüm üs bir şeylerin ters gittiğini anlıyor ve alarm konumuna geçiyor.

Olayın bundan sonrasında nasıl bir taktik izlediğiniz söz konusu. İşleri zaten sessizce halledeyorsanız, olay diğer oyunlardakine benzer bir halde ama şunu da unutmayın ki burada cesetleri taşıyamıyorsunuz. Dolayısıyla bir devriyenin arkadaşını fark etmesi kaçınılmaz olabiliyor.

Şayet ki çatışmaya girerseniz de, ilk bulduğunuz yere saklanmanız gerektiğini bilmelisiniz. Hele ki oyunu Advanced veya Extreme zorluk seviyelerinden birinde oynuyorsanız, nasıl düşmanlarınız birkaç kurşunda yere iniyorsa, aynı konumda olduğunu bilmelisiniz. Eğer düşmanlarınızın tümünü durbün veya Drone ile işaretleydiyiseniz işiniz yine bir nebze kolay. Bunu yapmadıysanız sürprizlere hazırlıklı olmalı ve şarjörünüzde yeterli kurşun olduğundan emin olmalısınız.

Öyle ya da böyle, oyundaki tüm çatışmalar gerçekten çok keyifli. Belki de şimdide kadar oynadığınız tüm açık dünya oyunları içerisinde en iyisi bile diyebilirim.

MEDICATION AIR TRANSPORT  
X Steal the plane.



### Bir havadayım, bir karada

Devasa Bolivya'nın coğrafyasına göz atmaya geldi sıra. Dediğimiz gibi harita devasa ve bu sayede yapımcılar farklı yer şekillerini, Bolivya'nın farklı doğa özelliklerini oyuna aktarmayı başarabilmış.

Genel anlamda bir Far Cry havası elbette var. Bol yeşillikle buluşmuş, kasaba formatındaki yerleşkelerden oluşan Bolivya. Buna çeşitlilik katmak adına ufak fabrikalar ve tesisler serpiştirilmiş. Şöyleden arnavut kaldırımlı sokaklarında dolaşacağımız, eski Avrupa şehrlerine benzeyen bir Santa Cruz manzarası oyundaki en büyük eksikslik diyebilirim zira o ufak kasabaların içeri de pek dolu olmadıından, çatışma alanlarında farklılık ararken hayal kırıklığına uğruyoruz.

Bolca ağaçla ve yeşillikle çevrili olan Bolivya'nın farklı özellikteki alanlarından bir tanesi, karlarla kaplı olan dağları. Bu bölge

gerçekten bir anda bambaşa bir görüntü sunuyor ve bolca yamacı sahip bu dağlık arazide araç kullanmak da zorluyor. Bolivya'nın ünlü tuz ovaları da oyunda kendine bir yer edinmiş. Bu pembeyaz düzülükte çok bir numara yok fakat yapımcıların bu ünlü bölgeyi oyuna dahil etmesi hoş bir detay.

Peki bu devasa alanı nasıl geziyoruz? Koşmak elbette bir çözüm ama pek fazla uzağa gidebileceğinizi sanmayın. Ubisoft işimizi kolaylaştırmak adına oyuna bolca araç eklemiştir. Bunlar motosikletler, sıradan arabalar, cipler, buggy'ler de olabiliyor, silahlı veya silahsız helikopterler, "pir pir" olarak tabir edilebilecek ufak uçaklar da, suda hızla gidebilen hücum botları da. Bunlarla anlık işleri halletmek güzel oluyor elbette ama haritanın bir ucundan diğer ucuna gitmek için acilen bir uçak bulmalı, onunla

**Tuz ovalarını ziyaret etmeden geçmemelisiniz.**



### Bir "bug" hikayesi

Artık şans midir, başka bir şey midir, oyunlarda genellikle bug'lara karşılaşan biri değilimdir. Hatta çoğu oyun hatasını internetten izler, "Bunlar herkesin başına gelmez, büyütüyorlar." derdim. Ne var ki Wildlands'i yükledikten sonra, daha karakter yaratma kısmında problemler başladı.

Karakter oluşturma bölümünde ilk olarak karakterimdeki değişiklikleri dakikalarca bekledikten sonra görebildiğimi keşfettim, 10 dakikada tamamlayacağım şeyi bir saatte bitirebildim. Neyse dedim, oyuna geçtik. Başlarda her şey güzel. Derken bir uçak kaçırma görevi aldım. Uçağı uçurdum ve... Uçak havada asılı kaldı! Hayır, bilgisayar kilitlenmedi; hatta mouse'u yönledirdiğimde uçağın etrafında dönenledi. Takila takila ilerlerken uçağı indirdim ve baktım ki kaplamalar yok! Zaten bazı nesneler de olmadığı için meğer uçağı bir helikopterin üstüne indirmişim.

Bu takılmalar yayılan bir yama ile düzeltildi ama uçakla, helikopterle giderken kaplamaların yüklenme problemi düzelmeyecekti. Bununla birlikte oyunda bir "algılama" problemi de başladı. Kaplamalar yüklense bile bir uçağı kaçırıldığında, belirtilen noktaya indirdiğimi oyun algılamak istemiyordu. Aynı şekilde bir başka görevde, attığım bombalar patlamıyor, kırmızı kırmızı yanıp sönmeye devam ediyordu. Ancak 10-15 dakika sonra kendi kendilerine patlayıp resmen oyunda büyük bir "lag" varmış gibi bir hava oluşturdu.

Teknik kısmını bilmiyorum ama benim için Wildlands tecrübe tam olarak "bol lag'lı" bir online oyun oynamak gibiydi. Haliyle de objektif olabilmek için çok zorlandım ama yine de oyuna verdığım puanda bu bug'lar pek etkili değil.

**Uçak mevzusu**  
Oyunda kullanılması en zor araçlar uçaklar. Fakat bir yanından da en kulanışlı olanlar onlar. Eğer daha önce simülasyon oyunları oynadıysanız kontrollere alışmanız da kolay oluyor ama diğer türlü biraz zaman harcamanız gerekebilir.



bölgeleri keşfederek "hızlı varış" noktası olarak aktive etmelisiniz. Yoksa bir yerden, bir yere gitmek bayağı uzun sürebiliyor.

### İsyancılar!

İşte bir başka Far Cry benzerliği daha... Hatırlarsanız her türlü Far Cry oyununda bir direniş örgütü vardı, aynısı burada da bulunuyor. Direniş kuvvetleri bizim saflarımızda ve onları üslerde kilitli olarak bulduğumuz takdirde savaşta bize katılıyorlar. Aynı zamanda onları haritada, araçlarıyla dolaşırken de bulabiliyoruz. Bunlardan daha iyisiye Tab tuşıyla harekete geçirdiğimiz ekranda, onlardan farklı şekillerde yardım alabilmemiz. Örneğin dağın başında araçsız kaldıysak, direnişçiler bize bir araç yoluyor. Yeteneklerimizi geliştirdiğimiz takdirde bu araç bir helikopter bile olabiliyor. Direnişçilerden yardım alınan bir başka şekli havan topu saldırısı. Seçtiğimiz bölgeye birkaç saniye sonra bomba yağmaya başlıyor ve ortalık gerçek anlamda savaş alanına dönüyor. Direnişçileri silahlarıyla birlikte yardıma çağırabildiğimiz gibi, birer şartıma olarak da kullanabiliyoruz. Düşmanlarımız onlarla uğraşırken de biz asıl görevimizi halledebiliyoruz.

Farklı direnişi özelliklerine kavuşmak ve onları geliştirebilmek için de direniçi yan görevlerini yerine getirmek gerekiyor. Bunları da haritada bolca bulabileceğinizi tahmin edersiniz... Sen sađakını al, ben soldan kaçıyorum Oyunun tek kişilik kısmıyla, çok kişili kısmı

**Önemli silahlar**  
Her bölgenin başındaki ismi öldürdüğünüzde, onun son anda sizinle savaşta kullandığı silaha kavuşabiliyorsunuz. Bunları modifiye edemiyorum olmaksızın tek kötü özelliklerini.

tamamıyla aynı ortamda geçiyor. Yani eks-tradan bir çok kişili oyun modu bulunmuyor. Bir başkasının oyununa tek tuşla dahil olmak veya açık olan başka oyulara giriş yapmak da inanılmaz bir kolaylıkta.

Şu da aslında net ki Ubisoft bu oyunu tek kişi değil de arkadaşlarınızla birlikte tecrübe edin diye yaratmış. Oyunu sadece bir arkadaşınızla birlikte oynasanz bile yaşadığınız tecrübe bayağı bir değişiyor. Bir kere yapay zekanın "y"si bile olamayan robotik takım arkadaşlarınız yerine, gerçekten olayların farkında olan, gerçekten strateji kurabilecek birileri yer alıyor yanınızda. Hele ki onlara sesli bir şekilde bağlısanız işler çok daha kolaylaşıyor çünkü bir üssü nasıl ele geçireceğinizin planını rahatça yapıyorsunuz. Aynı tek kişilik oyundaki gibi Sync Shot için düşmanlarınızı işaretleyebiliyor-

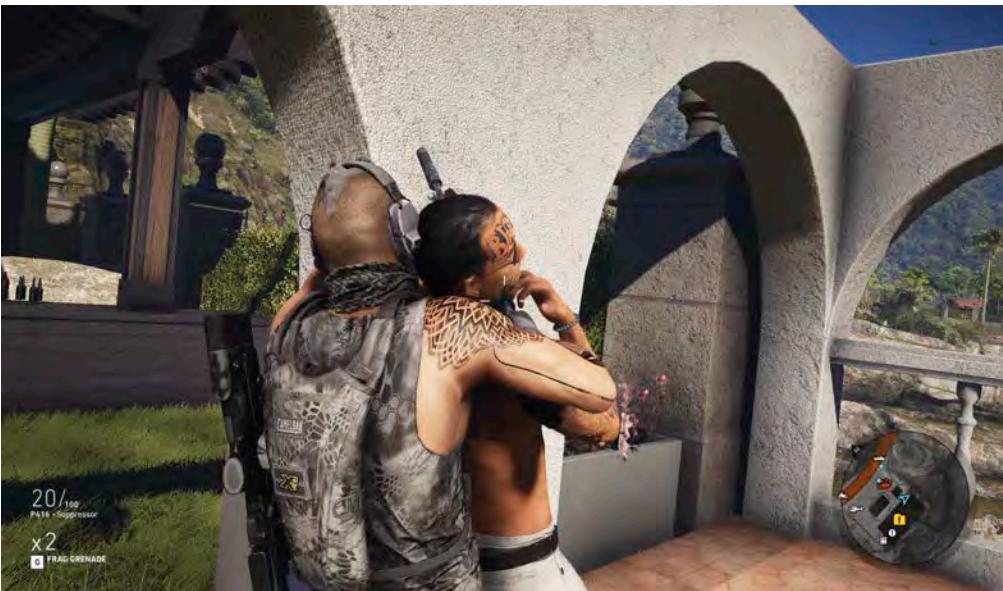




## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ●●●●●

Uzunca bir süre karakterinizi yaratmaya çalışacağınız bu saat, oyunu öğrenmekle geçiyor ve maalesef kısıtlı bir alanda olduğunuz için pek de keyif alamıyorsunuz.



sunuz ama tabii burada kimin, kimi indirebildiğine yeteneği karar veriyor. (Tek kişilik oyunda hiç kaçırılmıyorlar maşallah.) Eğer oyunu arkadaşlarınızla oynamayı seerseniz de mutlaka Extreme zorluk seviyesinde oynayın. Böylece her yaşadığınız mücadele gerçekten zorlayıcı oluyor ve bir üssü tüm düşmanlardan temizlediğinizde veya bir görevi başarıyla gerçekleştirdiğinizde, iyi bir tatmin duygusu yakalıyorsunuz.

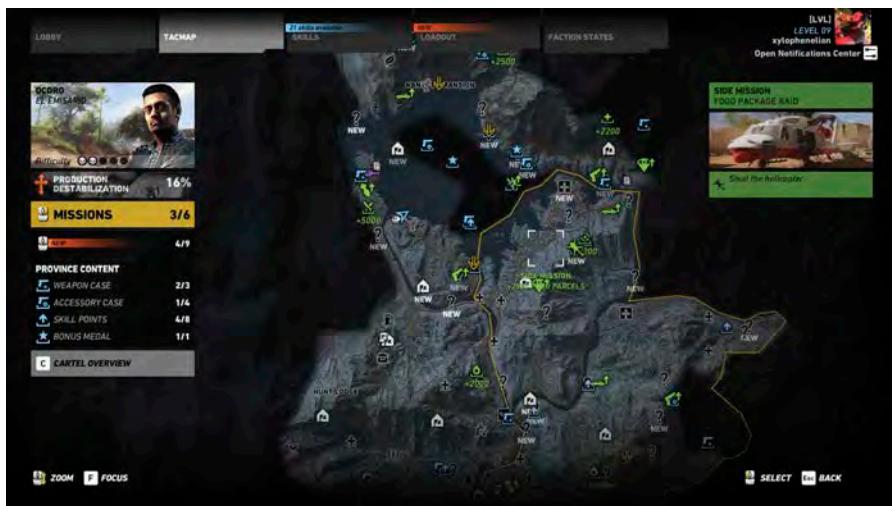
### Maceranın sonu

Daha ilk paragraftan eleştirileri yaptığım, bu sayfalardaki bir kutuda da oyundaki hataları anlattığım için son kısma eleştiri adına bir şey yazamayacağım. Lakin şunu bilmelisiniz ki Ubisoft biraz işin kolayına kaçmış. Oyunun Far Cry ve The Division'ın mükemmel bir birleşimi olduğunu zaten ilk dakikadan anlıyorsunuz. Senaryo açısından da üstüne bir şey eklenmeyeince, içi muhteşem hikayelerle doldurulabilecek olan ama bunun aksine

klişelerle doldurulmuş bir harita kalıyor. Özellikle yapımcıların bu tip oyunlarda neden daha fazla rastgele olaya yer vermediğini kesinlikle anlamıyorum. Haritanın birçok köşesine ufak hikayeler serpiştirilse, bunlar senaryoya bağlansa, biraz RPG tadi yakalanısa elinize mi yapışırı?

Bunun yanında oyunda muhteşem zor bir üssü ele geçirmenin, yeteneğinizi sınamanın ötesinde bir getirisi olmaması da üzücü.

Kıcacısı oyunda bir amaç ve ilerlemeye güdüleyecek mekanik noksanlığı bulunmakta. İyi ki son dakikada eleştiri yapmayacağım dedim ama kendimi tutamadım. İndirime girdiğinde, yamalar ve eklentilerle iyice adam olmuş olacağını tahmin ederek ancak o vakit alınması gerektiğini düşündüğüm Wildlands maceram bu şekilde noktalıyor. Oyunu PC'de, son derece yüksek bir donanımla test ettiğimi de belirtiyorum ve Wildlands 2'de görüşmek dileğiyle diyorum. Bolivya size emanet! ■ **Tuna Şentuna**



**İlk hafta** ●●●●●

Oyunu başladığınız bölgeyi ele girdikten sonra devasa bir haritaya karşı karşıya kaldığınız bu süre boyunca çok eğleniyorsunuz.

**İlk ay** ●●●●●

Eğer oyunu kısa kısa oynuyorsanız ilk ayın sonunda hala yapacak çok şey var ama diğer türlü, ancak arkadaşlarınızın tekrar, daha zor seviyelerde maceraya atılmaktan ötesini yapamayacaksınız.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%40** Yeni silahlar ve yetenek puanları peşinde koşuyoruz.

**%30** Drone ile gözlem yapıyoruz

**%30** Elbette birilerini kafasından vuruyoruz!



### ARTI

- + Devasa oyun alanı
- + Oynanış gayet eğlenceli
- + Karakter kişiselleştirmesi muazzam

### EKSİ

- Bug'lар sinir bozucu
- Senaryo çok klişé
- Yapacak farklı aktiviteler yok

## SON KARAR

Far Cry ve The Division gibi oyunları hiç oynamamış olanlar için yeni gelebilecek olan Wildlands, saydığım oyunları ve benzerlerini tüketmiş olanlar için yavan kalyor.



## İNCELEME

### S.A.M

Oyunumuzda hemen her karakterin bir Implant'ı bulunuyor. Bu "eklentiler" S.A.M. isimli bir yapay zekâ tarafından tüm ekibe ulaşılabilmesini sağlıyor. Fakat S.A.M. düşündüğümüzden çok daha iddialı bir zekâya sahip. Onun aracılığı ile babamızın hatırlarına ulaşabiliyor, onları tipki onun gözündenmişcesine deneyim edebiliyoruz. Bu hatırların oyuna daha fazla duyguya yüklediği kaçınılmaz bir gerçek.



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





Yapım Bioware Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.masseeffect.com](http://www.masseeffect.com)  
Türkiye Dağıtıcı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

# MASS EFFECT™ ANDROMEDA

*Rol yapma ve aksiyon oyunlarını tek potada eritmeyi başarıran Mass Effect serisi, nihayet beklenen oyunu Andromeda ile sahnedeki yerini aldı! Yepyeni bir uzay macerası için oksijen tüplerinizi kontrol edin!*

Kendini rol yapma oyunlarına kaptırmış bir gürühuz. Senaryo, karakter etkileşimi, yüzlerce, binlerce görev! Her görevin birbirileyle olan fantastik bağlantısı! EJDERHALAR! Sonu gelmez bir uzay boşluğunundaki, ufak bir aşk hikâyesi! Bizler, iflah olmaz RPG tutkunları... RPG severleri diğer oyunculardan ayıran birçok farklı öğe vardır zira günün sonunda birçok oyun RPG türünden etkilenmiş ve mekanikleri de bu türden esinlenerek tasarlanmıştır. Kullanıcının birinci elden görmediği oyunların bile arka planında RPG sistemlerinin günümüze kadar taşıldığı mekanikler yatar. İşte bu yüzden RPG oyunları her daim önemlidir. Fakat bu türde oyun üretmek ziyadesiyle zordur. Sadece grafik yapmak ya da muhteşem bir atmosfer yeterli değildir. RPG oyuncusu, hikâye ister, karakter ister, oyunla diyaloglar arasında kaybolduğu bir bağ ister. Nitekim tüm bu ihtiyaçları karşılayacak az miktarda oyun üretilir.

İlk defa 2007 yılında kapımızı çalan Mass Effect, birçoğumuzu ters köşeye yatırmayı başaran, muazzam bir oyundu. Hele ardından çıkan Mass Effect 2, RPG severleri mest ettiği gibi, türde yabancı olan aksiyon oyunu tutkunlarını da kolları altına almayı başardı. Bir yandan "yeterli" seviyedeki RPG detayı, diğer yandan hızlı ve kaliteli aksiyon dinamikleri ile büyük kitlelerin beğenisini kazanan Mass Effect 2, serinin adını artık altın, gümüş ne varsa o madde ile tarihe yazmayı başardı. Yine de serisinin üçüncü oyunu pek bekleneni veremedi. Özellikle oyunun sonu konusundaki sıkıntılar, büyük eleştiriler

almasına sebep oldu. Öyle ki yapımcılar bir süre sonra, oyuna farklı sonlar ekleyen kocaman bir yama çıkarmak zorunda kaldılar. Anlayacağınız harika başlayıp zirveyi gören Mass Effect serisi, kötü bir sonla ilk üçlemesini tamamladı. Bir süredir sesi soluğu çikmayan yapımcı ekipse, nihayet yeni bir serinin, (Umuyoruz ki!) ilk oyunuyla harika bir geri dönüş yaptı. Buyurun gelin, Mass Effect: Andromeda'ya biraz daha yakından bakalım...

#### Yeni bir ev

İnsanoğlunun varoluşundaki üç olgudan birisi (Shelter; yani bir sığınak.) evdir. Nereye giderse gitsin, kendisine ait bir yer arar. Bir zamanlar mağara olan bu mekânlar da bugün yerini betondan oluşan evlere, yani apartmanlara bıraktı. Mekân her ne olursa olsun, hemen herkes "evde olma" duygusunu hisseder; evini özler, başka yere alıncaya kadar rahat edemez. İşte Andromeda da aslında bu duyguya üzerine inşa edilmiş bir yapıp: Ev! Bildiğiniz üzere ilk üçleme artık geride kaldı. Oyuna başladığımız anda 22. yüzyılda olsak da işimiz bu an ile değil, bundan 634 yıl kadar sonrası, yani 2819 yılında. Artık yeni bir yerdeyiz. Saat 0, gün 0. Her şey yeniden başlıyor. Bir anlamda yeniden doğmuş gibiyiz. Hatta oyuna başladığımız andan itibaren fizikal olarak da bir yeniden doğuş yaşıyoruz diyebilirim. Galaksiler arası uzun bir yolculuktan sağ çıkışabilmemiz için uzun bir uykuya yatmışız ve gözlerimizi açtığımızda artık evimiz demeyi düşündüğümüz

yeni bir yere gelmişiz. Başlangıçlar bu kadarla da sınırlı kalmıyor ve oyuna başlamadan önce bir karakter yaratmamız gerekiyor. Eski oyunlardan hatırladığımız Commander Shepard artık aramızda değil. Ona ne olduğu zaten biliyorsunuz. Bilmeyenler için de şimdi çötöñk diye bilgi vermek de istemiyorum.

Andromeda'da Scott ya da Sara Ryder kardeşlerden birisini kontrol ediyoruz. Pek tabii dileyen oyuncular kendilerine has karakterler de yaratıyorlar. Oyun karakter yaratma konusunda birçok RPG yapımında olduğu gibi detaylı bir menüye sahip. Yani ağız, yüz hatlarının birçok noktasıyla oynayıp, şahsına münhasır bir karakter yapmanız iştense bile değil. İlk başta bir karakter yaratmış olsam da sonrasında içime sinmediği için direk olarak Scott Ryder ile oyuna başladım... Evet, 20.000 kişinin içerisinde olduğu devasa bir gemideyiz. Oyuna başladığımız anda, temel eğitim dışında herhangi bir bilgiye sahip olmayan karakterleri canlandırdıyoğuz. Tüm ırkların ortak olarak seçtiği ve koloni kurma süresinde liderlik vasfına sahip olacak olan kişiye, "Pathfinder" deniliyor. Amaç; tüm yaşamı, yönetim yapısını ve de diplomasayıyı yaratacak olan bir Nexus inşa etmek. Uyandığımız anda, Pathfinder olarak atanın kişinin babamız rolündeki Alec Ryder olduğunu öğreniyoruz. (DEV SPOILER GELİYOR!) İçerisine daldığımız ilk görevi takip eden dakikalarda, babamız Alec Ryder hayatını kaybediyor. Oyunun ilk saatlerinde meydana gelen bu olayın ardından artık işin başa düşüğünü anlıyoruz. Bu noktadan sonra

## Mass Effect Çizgi Romanları

Beni bilen bilir, konu çizgi roman olduğu zaman acayıp arşivci bir bünyesidir. Okudüğüm genel geber seriler haricinde, oyunlarla ilgili üretilen "tüm" evet "tüm" çizgi romanları fasikül olarak toplarım. Her ne kadar oyulara dayalı birçok çizgi roman serisi en kubar tabirle "çöp" olsa da yine de ısrarla okurum zira en kötüsü bile ana hikâyeden bir yere bağlanır, farklı bir bakış açısı sunar, sadece oyunu oynayanların asla bilemeyeceği bilgiler içeरir. Kimileri sadece kısa bir hikâyeden ibaretken, kimileri de beklenmedik şekilde oyunu olduğundan daha da geniş bir hale getirir. Mass Effect serisinin 2010 yılından beri üretilen çizgi roman serisi de takipçilerine muazzam bilgiler sunuyor. Daha önce görülmemiş ve merak edilen muhteşem bir hikayeye dahil olmamızı sağlayan bu güzide seri, aynı zamanda artık tüm sayıların bir araya geldiği iki ciltlik Omnibus'a sahip. Yani fasikül ve ciltleri kaçıranlar için, tüm serinin iki ciltte, çok daha uygun bir fiyata yayılmış halı. Pek tabii Andromeda için de bir seri piyasaya çıkacak. Yayıncı Dark Horse'dan verilen bilgilere göre, Andromeda Initiative içinde gizli görev peşinde olan bir Turian askerin gözünden deneyim edeceğimiz "Discovery" isimli seri, dört sayidan oluşacak ve ilk sayısı 24 Mayıs 2017'de raflardaki yerini alacak. Meraklısına duyurulur.



yapmamız gereken, bir anlamda babamızdan miras kalan Pathfinder görevini üstlenmek. Büylesine önemli bir görevin altından kalkabilmemizi herkese göstermek için yapmamız gereken çok fazla şey var.

### Aşk, macera, bolca ateş!

Artık kontrolümüzde Tempest isimli uzay gemimiz var. İçerisine daldığımız yeni galaksinin her bir yanını keşfetmek için emrimize amade. Eski oyunlardan hatırlayacağınız üzere, gemimiz ile farklı galaksiler arasında mekik dokuyabiliyoruz. İçerisine daldığımız galaksilerde bulunan farklı gezegenleri ziyaret edebiliyor, üzerlerinde araştırma yapıp değerli kaynaklar



Bu görsele bile yeterince uzun süre bakınca insanda bir ürperme oluyor!

toplatabiliyoruz. Evet, sürekli gezegen gezmek biraz sıkıcı olabiliyor ama elde edilen kaynaklarla üretilebilen ürünleri görünce bu sıkıntı bir anda unutulabiliyor. (En azından ben unuttum.) Gezegenlerin araştırılması farklı görevler için de gerekebiliyor. Özellikle yan görevlerin farklı araştırmalar talep ettiğini unutmamak gereklidir. Ana görev pek tabii bir seri olaya bağlı olsa da her RPG oyununda olduğu gibi Andromeda'yı da esas farklı kılan yan görevler oluyor. Şöyle düşünün; oyuna başladığımız alanda yapılacak o kadar çok yan görev vardı ki ana senaryo için gidilen kara görevi ile kendi isteğim ile çıktığım ilk kara görevi arasında neredeyse dördüncü seviye yükseldim. Evet, bunları sadece konuşarak, etraftaki olayları takip ederek ve bu olaylardan farklı çıkarımlar yaparak elde ettim. Ayrıca bu görevler beni ucu farklı galaksilere çıkan birçok farklı görev silsilesinin içerisinde attı ki sanıyorum Andromeda'nın en iyi yönlerinden birisi de bu...

Diyalog sistemi ve seslendirme sanıyorum on üzerinden on alacak kıvamda. Öncelikle bilmeyenler için seslendirme tarafındaki bazı isimleri vereyim; Clancy Brown, Jules de Jongh, Gary Carr, Christine Lakin, Stanley Townsend ve Natalie Dormer. İşte bu isimlerin seslendirmeleri oyuna öylesine bir derinlik katmış ki diyalog içine girdiğimiz hemen her karakter, oyuncuya senaryoya daha da bağlamayı başarıyor. Demem o ki sadece bu ünlü isimler değil, hemen her türlü seslendirme sanatçısı muazzam bir iş çıkartmış. Diyalog sistemi de önceki oyunlara göre büyük oranda gelişim göstermiş. Artık vereceğimiz cevaplar; Emotional, Logical, Casual ve de Professional olmak üzere dört farklı tarza ayrılmış durumda. Her duyu için bir sembol atanmış fakat size tavsiyem, ilk etapta bu semboller kabaca bir yere çizmeniz olacaktır zira Emotional hariç, diğer duyguların sembollerini karışmaya pek müsait.

Diyaloglar hem karakterimin gelişimini, hem de oyunun ilerleyişini büyük ölçüde etkileyebilecek güçte sahip ki zaten "kalitelidir" bir RPG oyununda

aksi düşünülemezdi. Bu sebepten seçimlerimize dikkat etmeniz gerekiyor. Ayrıca hemen her karakterin konuşacak önemli bir meselesi bulunuyor. Kendilerine vakit harcadıkça daha fazla bilgi alıyoruz ve bu bilgiler ummadık yerlerde işe yarar hale gelebiliyor. Hoş, farklı NPC'lerle tanışma faslında çok bilindik ve klasik geyikler dönüyor. Hatta bir noktada tüm konuşma balonlarına tıklamak gerekiyor gibi bir duyu ortaya çıkıyor olsa da bu durum zamanla yerini heyecan ve meraka bırakıyor. Ayrıca birçok konuşmadan da bonus yetenek puanı geldiğinin altını üstünü çizmeye faydalı var.

### Ateş etmeden de olmuyor

Konuşma konusunda iddialı bir iş çıkartan Andromeda, konu aksiyon olduğu zaman da kendisi göstermeye çalışıyor. Daha önce oyun içi video izlemiş olan insanlara rahatlıkla, "En az gördüğünüz kadar var." diyebilirim. Oyunumuz gerçekten de harika bir savaş sistemine sahip. Eklenen yeni özellikler ve farklı silahlar, hâlihazırda zaten iyi olan savaş sistemini bir tık daha yukarıya taşımayı başarmış. Her yeni seviyede karakterimize ve yarıcılarımıza harcadığımız puanlarla açabildiğimiz yeni yetenekler sayesinde, harika bir ekip deneyimi yaşayabiliyoruz. Siper alma sistemi en az önceki oyunlardaki kadar kaliteli şekilde çalışıyor ki rakip de benzeri bir şekilde siper mekanlığını en düzgün şekilde kullanmanın peşinde koşuyor. Oyunda bulunan Soldier, Engineer, Adept, Sentinel, Vanguard, Infiltrator ve Explorer isimli farklı sınıflar, savaş esnasında tüm marifetlerini sergileyebiliyor. Bildiğiniz üzere Mass Effect serisi farklı sınıfları ile her daim dikkat çeken bir marka olmuştur. Bu geleneğin yeni oyunla birlikte sorunsuzca devreyim edilebildiğini görmek gerçekten keyif verici. Fakat bu sefer bir adım ileri giden yapımcı ekibi, oyuncuların tek bir sınıf seçmesinden ziyade, Combat, Biotics ve Tech olarak üçe bölünen yetenek ağaçları altında, kendi-



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat •••••

Oyunu bekleyenler için tam bir şölen! İlk defa ME oynayanlar içinse içeresine daldıkları film gibi bir şey! Fakat o kadar çekici, o kadar haps edici ki "geç" tuşu sanki yokmuşçasına olayları izlemekten kendimizi alamıyoruz.

### İlk hafta •••••

Oyuna başladığımız an ile ilk hafta arasında kocaman bir macera söz konusu. Eğer gerçekten her türlü yan görevde koşturtmaya çalışırsanız işiniz zaten bitti demektir.

### İlk ay •••••

Her ne kadar çok cezbedici olmasa da multiplayer moduna dalabilir ya da oyuna yeniden başlayıp, çok farklı bir yol izleyerek sona ulaşmaya çalışabilirsiniz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%35 Film izliyoruz

%35 NPC'lere dert anlatmaya çalışıyoruz

%30 Gezegenin üzerinde bir oradan bir oraya koşturnup, sıkıntı çiktanlara ateş ediyoruz.



### ARTI

- + Muazzam atmosfer
- + Kocaman bir galaksi
- + Harika senaryo
- + Hızlı ve detaylı savaş sistemi

### EKSİ

- Korkunç yüz animasyonları
- Kimi zaman can sıkın yapay zeka

## SON KARAR

Andromeda, hakkında söylenen birçok olsumsuz şeye rağmen gayet kaliteli bir oyun. Hem atmosfer, hem de hikâye işlenisi gerçekten muazzam. Firmamın eksikleri giderecek bir yama sözü vermesi de bir başka olumlu gelişme. Siz siz olun, kendiniz deneyim etmeden başkalarının Nerd Rage'lerine pek inanmayın.



lerine has bir yol izlemelerine imkân sunmuş. Böylece oyunu birden fazla defa bitirmek için birçok bahane ortaya çıkmış. Farklı karakter, farklı sınıf, farklı bir oyun modeli... Savaşlarda mermi sıkıntısını çözmek içinse arazi üzerine yanına gittiğimiz anda cepheye yenileyen kutular serpiştirilmiş. Benzeri noktalarda ayrıca düşen hayat puanımızı da yenilemek mümkün ki çoğu zaman bu kutuların hayatı kurtardığı doğrudur.

Bir gezegene indiğimiz zaman pek tabii ki hızlı hareket etmemiz gerekiyor. İşte bu noktada yardımımıza Nomad koşuyor. Efsanevi Mako'yu hatırlatan bu 6x6 vasita, boost gücü sayesinde zorlu yolları aşmamızı sağlayacak bir güç sahip. Ziplayabiliyor olmasıyla kabası! Fakat ilginç bir şekilde kendisini kontrol etmek düşündüğümüzden çok daha kolay oldu. Neden mi? Çünkü hemen her türlü zeminin sanki orada bir obje yokmuşçasına așabiliyor da ondan. Hani "Araç oradan geçer mi?" diye düşündüğüm hiçbir nokta olmadı. Ne hikmetse tekerlek aksami ve süspansiyonlar her türlü noktanın şeklini alabildi. Başlangıçta güzel gibi duran bu özellik, kısa süre sonra yerini büyük bir sıkıntıya bıraktı. Kanımda Nomad'in fizikleri harita ihlaline sebep verdiginden oyunun açık dünya konseptini ayağa dursurmekte.

### Sonuç

Yazımı sonlandırmadan önce Andromeda'nın bazı sorunlarına da yer vermeden edemeyeceğim. Öncelikle şu "Facial expression" mevzusuna değinmek isterim. Sanıyorum artık duymayan kalmamıştır; oyunda kullanılan yüz animasyonlarında gerçekten kadar ciddi bir sorun bulunuyor. Yani bu karakter animasyonlarına bakarak oyunu oynamak ziyadesiyle zorlayıcı, kabul ediyorum. Fakat bu durum birçok oyuncu tarafından yapımcı firmamın o kadar çok yüzüne vuruldu ki sanki tüm oyuncuların yüz animasyonlarından ibaretmış gibi bir algı yarattı. Ülkemizden de birçok insanın Bioware'e sanki düşmanımışçasına saldırdığı yazıları okumak beni bir hayli üzdü. Yani tam da "Haklıken, haksız konumuna düşmek" yapısı

birinci elden deneyim edilmiş oldu.

Evet, bu insanlar yüz animasyonları konusunda feci halde işi batırılmış durumda, evet, konu ile alakalı efendi gibi bir açıklamada bulunmadılar ama bu demek değil ki Andromeda kötü bir oyun. Eğer bir oyunu tek bir kriterle bağlı kalarak yerden yere vuracaksak, vay halimiz! Yüzlerin haricinde beni rahatsız eden esas sorun, konuşmalar esnasındaki arka plan modellemeleri oldu. O kadar donuk, o kadar boş ki anlatamam... Benim gözüme çarpan bir diğer sıkıntı da yapay zekânın kendi içinde oynadığı oyunlar oldu. Ben siperdeyken hareket eden, ben hareket edince anında saldırıyla geçen yapay zekâ bir noktadan sonra sadece benim oyunuma göre hareket ettiğini fazlaıyla belli etti. Az önce bahsettiğim, mühimmatı ve hayat puanını dolduran kutular da can sıkıcı eşyalar olmuş. Çünkü bu kutular gördüğümüz anda bir savaşa doğru ilerlediğimizi anlayabiliyoruz. Yani neredeyse hiçbir savaş sürpriz olmuyor, olamıyor. Farklı düşman modelleri olması da ne yazık ki normal zorluk seviyesinde oyuna büyük bir etki etmiyor. Tüm oyun olabildiğince senaryoya kaymak için adeta can çekiyor. Savaşlarda sadece araya serpiştirilen seyahat acentesi reklamları gibi duruyor. Silah ve zırh üretebiliyor olmak muazzam bir fikir olsa da ne yazık ki an itibarıyle üretilebilen şey sayısı çok sınırlı. Ha bir de gezegenler arası yolculuk ekranı var! Arkadaş neden o kadar çok bekliyoruz? Yok mu hızlı geç gibi bir şey? Altı üstü iki arama yapacağız... Efendim uzun süredir beklediğimiz Mass Effect: Andromeda, birazcık sorunlu da olsa sonunda aramıza katıldı. Özellikle yüz animasyonlarındaki sıkıntı çok can sıkıcı olsa da oyuna bir bütün olarak baktığımızda kaliteli bir yapıp ile karşı karşıya olduğumuzu rahatlıkla söyleyebilirim. Eğer biraz RPG, biraz da aksiyon arıyorsanız kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir oyun. Hele bilim kurgu seviyorum diyorsanız, sakın kaçırın!

**Ertuğrul Süngü**



Yapım Cyanide Studio Dağıtım Focus Home Tür **Gizlilik, Aksiyon, Macera** Platform PC, PS4, Xbox One Web [styx-game.com](http://styx-game.com) Türkiye Dağıtıcısı Aral

# Styx: Shards of Darkness

Kendini beğenmiş elfler, aptal troller, sinir bozucu cüceler...  
Burada bir şeyler dönüyor ve kokusu hiç de hoş değil.

Fantastik bir dünya yaratmak, bu türün tutkunlarının sandığının aksine bir hayli zordur. Dinamik bir dünya yaratmak, yaşayan şehirler kurgulamak, derin karakterler tasarlamak saatlerce süren, yorucu hayalgücü maceralarının sonunda ortaya çıkar. Sadece kılıç ve büyünün hakim olduğu bomboş bir dünya yaratıp insanları içeri davet ederseniz, onlar da -bir süre sonra- girdikleri gibi dışarı çıkarlar. Styx'in yaşadığı dünya şu ana kadar aradığım her tadi bulmamı sağladı; güldüm, sinirlendim ve hayrettelere düştüm. Keşke o dünyanın bir parçası olsaydım ya da benim de etkim olsayı dedim. Neticede Styx, serinin 3. oyunu ile aramıza bomba gibi bir dönüş yapmış.



Cici böcek, güzel böcek. Şimdi sabit durur musun? Seni öldürmem gerekiyor.

## Gizlenmek mi saklamaç mı?

Styx: Shards of Darkness, gizlilik türüne fazla-sıyla yakışan bir oyun olmuş. Son dönemde bu tür için oldukça az oyun yapılmıyor. AC serisinin giderek dövüş mekanikleri temeline dayalı bir aksiyona dönüştüğü şu günlerde Styx, gizlilik oyunlarına duyduğum açılığa ilaç gibi geldi. Yine de kabul etmek gerekiyor ki gizlilik türünün temel mekanikleri yıllar içerisinde çok değişti. Artık yönettiğimiz karakterler hem iyi dövüşü, hem de iyi birer saklamaç oyuncusu. Ben bu ikisini bir arada görmek istemiyorum. Ben saklamaç oynamak değil, gizlenmek ve kendimi göstermeden düşmanlarımı alt etmek istiyorum. Bu açıdan baktığında, baş rolünde sinir bozucu, ahlak yoksunu Styx'in olduğu Shards of Darkness tam da aradığım lezzette bir oyun olmuş. Peki nedir bu arkadaşın olayı?

## Denize düşen Gobline sarılır

Styx, insanların ve diğerırkların başlattığı devasa soykırımdan kurtulmayı başarmış bir goblin. İrkdaşlarından farklı olarak yüksek bir zekaya ve konuşma kabiliyetine sahip. Çoklu yerde karşılaşığınız karakterler de zaten "Vay anasını, konuşan bir Goblin demek!" şeklinde tepkiler verecek. İlk başta bunun ne anlamına geldiğini anlamayabilirsiniz. Geçmiş oyunlara yapılan göndermeler bulunmasına karşın, bu gözünü-

zü korkutmasın. SoD başlı başına bir oyun olmuş. Serinin önceki oyunlarına düşmenize gerek yok.

Oyunu deneyimlediğim ilk birkaç saat içerisinde, sadece sağa sola sıçrayıp karanlık yerlerde saklanarak, insanları öldürüp karanlığı düşünüyordum. Eğer Styx bu şekilde devam etseydi, puanlamam da bir hayli düşük olacaktı. Sen kalk o kadar büyük bir dünya yarat, bana da ufak görevler ver. Olmaz arkadaşım, bana bir amaç ver!

Aynı ruh halini paylaştığım küçük yeşil goblin, bir amber bağımlısı olmasından mütevelli, kaptanın amber teklifini de dikkate alıyor ve yardım isteğini kabul ediyor. Styx oyun boyunca iyi bir karakter olarak lanse edilmiyor ama bu siyasi dramanın içerisinde girdikçe, bizden de kötülerin olduğunu görüyoruz. Bu süreç boyunca Styx'in kötүük ve ağzözlü karakterinde gram oynama yapılmaması çok hoş bir detay. Bu tarz çizgisel fantastik oyunların en büyük sıkıntısı, karakterimiz başta kötü olsa bile bir noktadan sonra iyiliğe yönelmesidir. Eminim birçok oyuncu da bu tarz, ucuz karakter değişimlerinden sıkılmıştır. Birakın da halihazırda karşımıza koyduğunuz karakteri derinlemesine inceleyelim! Neden iyi olmak zorundayım. Biraz da kötülük kazansın!



### Karanlık en iyi dostun

Oyunun en güzel tarafı incelikle yaratılmış dünyası. Daha oyunun ilk görevinden itibaren, oyuncu o büyülü dünyanın atmosferine karışıp bulutlarına yükseliyor ve yağmur olarak topraklarına düşüyor. Şehrin az aydınlatılmış sokaklarında, muhafizlerin parasını calmaya çalışırken, bir yandan da arka plandaki dinamik şehri seyre daliyorsunuz. Görüntüleri bu kadar ilgi çeken unsur, oyunun Unreal Engine 4 ile geliştirilmesinden kaynaklı. Karakter modellemeleri, özellikle de Styx'in, oldukça doyurucu. Binaların, uzaktaki dağların, eşyaların; yani aslında civar köşedeki detayların tasarımlarının ise biraz yavan kaldığını kabul etmem gereklidir. Her görev arasına hazırlanmış sinematikler de bu grafik motoru ile hazırlanmış. Modellemelere doyacağınız yer ise kara elflerin şehri Körangar olacak. Büylesine gotik, böylesine muazzam ve karanlık bir mimariyi çoğu oyunda göremezsiniz. Hem Thorben hem de Körangar tasarılanırken, sanırsam Unutulmuş Diyarlar'dan fazla etkilenmiş. Kara elf mimarisinin iblisler, dev yaratıklar üzerine kurulu olması ve bu yönüyle Menzoberranzan'ı andırması çok hoşuma gitti. Thorben'in ise bir liman kenti olması ama suç unsurlarının fazla olması, Luskan şehrinin hatırlattı. Körangar'da dolaşırken, bu fantastik dünyanın hikayesini daha fazla duymaya başlıyorsunuz. Karanlıklar içerisinde dolaşırken, iki muhafizin arasında geçen konuşmalara kulak kabartmakta fayda var. Hem görevleriniz için önemli bilgiler edinebilir, hem de dünya hakkında daha fazla bilgiye ulaşabilirsiniz. Çok nadir de olsa harita içerisindeki yan görevler hakkında bazı ipuçları yakalayabilirsiniz. Haritadan bahsetmişken, oyunun ne kadar büyük olduğunu burada konuşmak gereklidir. Styx: SoD, büyük haritalara sahip değil. İlk bakışta keşfedilecek, görevek çok yer olduğunu sanabilirsiniz. Tekdüze yapısı gereği, belli bir alana sıkıştırılmış görevler var. Yine de bu



görevlere ulaşmak için birden fazla yol sunulmuş olması çok iyi.

### RPG Unsurları

Oyun bu tekdüzelikten kurtulmak için bolca RPG unsuru eklemeyi ihmal etmemiştir. Styx, her görevin sonunda belli bir özellik puanı kazanıyor. Bu puanın ne kadar kazanacağınız sizin elinizde. Görevi kısa sürede bitirir, kimseyi öldürmez ve alarm çalmasına engel olursanız en yüksek puanlama ile karargahınıza dönüyorsunuz. Bu açıdan oyunun ödüllendirici mekanizmasının yeterli olduğunu düşünüyorum. Bu puanlarla, her görevden sonra çekildiğimiz karargahımızda Styx'in yeteneklerini geliştirebiliyorsunuz. Yetenek ağaçları çok çetrefilli olmasa da oynama tarzınıza göre Styx'i daha yetkin hale getirmek sizin elinizde.

Styx'in yetenek ağacının yanı sıra, etraftan topladığınız çeşitli materyaller ile zanaat işine girebiliyorsunuz. İyileştirici iksirler, tuzaklar ve zehirli dartlar yapabilmek için bu malzemelere ihtiyacınız var. Oyun tarzınızı belirledikten sonra bu eşyaları yapmanın ne kadar önemli olduğuna siz karar vereceksiniz. Bana kalırsa oyunu 3 farklı türde oynayabilirsiniz. Tamamen sessizlik, tuzaklar ve klonlar ile düşmanı şaşırtma. Hepsi de birbirinden farklı ve eğlenceli oynama türleri sunuyor. Ben oyunun başından itibaren sessizlik üzerine yoğunlaştığım için tüm kavga ve şamatadan uzakta görevleri bitirebildim.

Buraya da bir parantez açmam lazımdır. Styx, sandığınız gibi güçlü bir savaşçı değil. Refleksleri ve çevikliği ileri düzeyde de olsa, bir iki kılıç darbesi ile sizi hacamat edebiliyorlar. Özellikle oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza çıkan zırhlı muhafizler (Ah o, tazı gibi koku alan cüceler hele!) uzak durmanız gereken düşmanların başında geliyor.

### Aradığımı Bulabildim mi?

Oyunu bu kadar övdükten sonra yereceğim kısma geldim. Şu ana kadar oyunundan çok iyi bahsetmiş olabilirim ama kötü kısımları da yok değil. Serinin önceki oyunlarındaki en büyük sorun, kontrollerin

bir hayli zor olması ve görevlerin de çok uzun olmasıydı. Oyuncular Styx'i yönlendirmeye çalışırken, hikayeden kopmuştu. Cyanide Studio, bu hikayeleri duymuş olacak ki oynamabilirliği daha basit hale getirmiş. Tabii halen o kadar da basit değil.

Çoğu yerde Styx'i istediğiniz yere ziplatamamak kötü. Tutunacağı taşlar, çıktıktılar ya da suntalar belirli. Oraya sıradığınızda, tutummayip sonsuz boşluğa doğru düştüğünde ve bunu 10. kere denedığınızda işler çıkışından çıkabiliyor. Ölümlerin en keyifli kısmı, Styx'in ekranda belirip oyuncu ile dalga geçmesi. İlk ölümümünden ardından "Oyunu ayaklarla kontrol ederek kazanabileceğin bir başarı olmadığını biliyorsun değil mi?" şeklinde atar yapmasıyla kahkahalara boğulmuştum. Styx serisine eklenen Co-op modu tanıtılardaki kadar ilgi çekici değil. Oyna sahip arkadaşlarınızla ya da başka insanlarla oluşturacağınız lobi üzerinden görevleri iki kişi olarak yeniden oynayabiliyorsunuz. Styx: Shards of Darkness, türne yeni özellikler katmıyor. Gizlenme türündeki oyunların az olduğu şu döneme renk kattığı ise su götürmez bir gerçek. Deadpool misali her şey ile dalga geçen Styx'i saatlerce oynayabileceğiniz garantisini veriyorum. Ama yok ben elimde kılıcım, kolunda büyük kitabım etrafa saplamak istiyorum derseniz Styx hiç size göre değil. ■ Özay Şen

## KARAR

**ARTI** Müthiş bir dünya, seslendirme ve müzikler, içine çeken senaryo

**EKSİ** Yetersiz Co-op özelliği, oynamabilirlik bazen sapıtıyor, zorlayıcı bölümler



26

Evet, 26 tane farklı son bulunuyor oyunda. Bunların ancak beş tanesi anlamlı, gerisi daha esprili ve oyunda aslında neler olup bittiğini anlamak için oyunu üç kez bitirmeniz gerekebiliyor. Bunları yaparken farklı bölgeler, farklı karakterler, farklı güçler ve ekipmanlar da bulabiliyorsunuz ama yine de her şeyi tek seferde anlasak daha iyidi.



Yapım **PlatinumGames** Dağıtım **Square Enix** Tür **JRPG** Platform **PC, PS4** Web [nier-automata.com](http://nier-automata.com)

# NieR: Automata



Robotların uzaylılar tarafından yaratılan diğer robotlara karşı savaştığı bir dönemde, "doğru" nedir, kim emin olabilir ki...

Dergide artık fark etmişsinizdir, ilgi çekenini düşündüğümüz oynlara büyük büyük ilk bakışlar yapıyoruz iki aydır. NieR: Automata'yi oynadığımızda direkt dedim ki, "Ah be, bu oyunun söyle iyi bir ilk bakışı, hatta dosya konusubile yapılmış, resmen gözümüzden kaçmış!" Bunu yapamamış olmamızın bir nedeni de NieR'in son derece gizemli bir oyun olması. Ayrica PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan ilk NieR de maalesef vasat bir oyun olduğundan, aklımızda kötü bir imaj bırakmış.



Bu da kim ola ki?

Bu tip ufak "keşke"lerin dışında ise NieR: Automata'ya kavuştuğumuz için sonsuz bir mutluluktayız zira oyun o kadar güzel çıktı ki bir anda çölde vaha bulmuş gibi hissettiğim. Yapımcıları şimdiden tebrik edelim, detaylara geçelim.

## Siyah kutu

5000'li yıllarda söz ediyor Automata. İnsanlık taşı tarağı toplayıp Ay'a yerleşmiş. Bunun nedeni de Dünya'yı uzaylıların basmış olması ve ardından da makinelerin dünyayı ele geçirmesi. Bir şekilde "Direniş" adıyla Dünya'da varlığını sürdürmeye çalışan askerler olsa da huzur içinde yaşamayı seçen insanoğlunun çoğuluğu Ay'ı ev olarak benimsemiş. (Buradan da anlıyoruz ki Mars'a gidebilen olmamış, yazık.) Ay'da yaşam koşulları zorlu olduğundan ve kaynak bulunamadığından da insanlar Dünya'nın kaynaklarını kullanmak durumunda. Bunun içinde çeşitli harf ve rakamlardan oluşan, akilli ve duyguları olan Android'ler üretmişler. Biz de oyunda bu Android'lerden birini, 2B'yi kontrol ediyoruz. Son derece güçlü olan ve ufak

birer robottan (Pod) destek alan Android'lere hissetmek yasaklanmış ve oyun boyunca da bu durum sorgulanıyor. Robotlar hissetmeli mi, hissetmeleri neden yasak?

Nihai amacımızsa insanlar tarafından bize verilen görevleri yerine getirmek ve bu arada Dünya'nın aslında başına ne geldiğinin sırlarını ortaya çıkartmak. Senaryonun bu anlamda tek düz olmaması gerçekten sevindirici çünkü diğer türlü oyun aşırı sıradan bir JRPG olabilirmiş. Lakin oyun boyunca –her ne kadar tahmin edilmesi zaman zaman kolay olsa da– enteresan olaylarla karşılaşınca bizi güdüleyen bir başka etken daha ortaya çıkıyor.

## Aksiyon dediğin...

Automata'yi diğer JRPG'lerden ayıran en büyük özelliği, birkaç farklı türü içerisinde barındırması. Tüm savaşların gerçek zamanlı gerçekleştiği oyunda (Sıra tabanlı değil, savaş başka ekranlara geçip gerçekleşmiyor vb.), arada farklı oyun türlerine de geçiş yapılıyor. Mesela hemen oyunun başında bayağı eski tip bir shoot'em up'ta



Daha da güzel olmak isteyerek kafayı sıyrılmış olan bu robotu yemek çok da kolay sayılmaz.



Çöl kısmı bir çölden bekleyeceğiniz her şeye sahip: Bolca kum ve uçsuz bucaksız boşluk.



buluyoruz kendimizi. Önümüze çıkan uçakları vurduğumuz, Ikaruga tarzı bir oynanış. (Ikaruga ne diye sordunuz, değil mi? Araştırın.) Sonra başka bir yerde, daha bir saniye önce Bayonetta tarzı robotları keserken aniden Hotline Miami görünüşüne geçiyor oyun. (Ne çok örnek oyun söyledim. Hiçbirini bilmiyorsanız yandınız.) Daha ilerlerde bir düşmanla teke tek dövüşürken olayın Mortal Kombat'a dönmesindeyse anladım ki yapımcılar resmen tüm bunları özenerek düşünmüş ve muhteşem güzel de bir karar vermişler. Daha önce hiçbir oyunda bu şekilde farklı türlere geçişler görmemiştim, çok hoşuma gitti.

Fakat oyunun genelinde farklı bölgelere ayrılmış açık dünyada istediğimiz gibi dolanıyor ve savaşları da DmC, Bayonetta stil bir kombolu, bol aksiyonlu bir şekilde gerçekleştiriyoruz. Oynanış özellikle bu anlarda o kadar iyi ki, "önümü tonlarca robot atın, hepsini keseceğim!" derken buluyorsunuz kendinizi.

Oyundaki görev sistemi de gayet iyi işliyor. Neredeyse hiçbir görev, "Şuraya git ve şu kadar robotu öldür." gibi klişelerden oluşmuyor. Genelde, dünyada dolanan robotların garip tavırlarına yönelik görevlere veya kaybolan, bir şekilde düzene isyan eden insanların peşine düşTÜMÜZ işlere yoğunlaşıyoruz. (Spoiler vermemek için çok detaylandırmıyorum konuyu zira oyunun nispeten başlarında karşılaşığınız çok basit bir konuya bile kendiniz keşfetmelisiniz bana sorarsanız.)

#### Bir çip buraya, bir tanesi de şuraya

Olay RPG olduğundan elbette karakterimizi de kişiselleştirebiliyoruz. Öncelikle silahlarımızla is-

tediğimiz gibi oynaması şansımız var. Hafif ve ağır silahlarımızı farklı kılıçlar oluşturuyor ve bunlar upgrade de edilebiliyor. (Her silahın da bir hikayesi var üstelik.) Kılıçların yanında yakın dövüş için çeşitli eldivenler de kullanabiliyoruz. Karakterimizi bayağı bir farklı forma sokmamızı yarayan çip sistemiye gerçekten ilginç. Şöyle ki karakteriniz bir Android olduğundan, tüm sistemlerini çipler yardımıyla kuruyorsunuz. Yani ekranda görüşünüz mini harita da çip slot'unuzdan yiyor, karakterinizin daha iyi defansı olmasını sağlayacak çip de buradan karşılaşılıyor. Dolayısıyla dilerseniz karakterinizi sadece saldırıyla yönelik bir hale getirip ekrandaki tüm bilgileri de uçurabilirsiniz, daha dengeli bir karakter de oluşturabilirsiniz. Üstelik farklı şemalar oluşturup bunlar arasında istediğiniz gibi geçiş de yapabiliyorsunuz.

Karakteriniz gibi Pod'unuz da kişiselleştirilebiliyor. Farklı Pod tiplerine, farklı özel saldırılar verebiliyor ve görsellini de değiştirebiliyorsunuz. Menzilli saldırılar için kullandığınız Pod'unuz sizin savaşta ofansif anlamda da destekleyebiliyor, defansif de.

#### Glory to mankind

Kurgusu ve atmosferiyle gerçekten farklı bir yerde duran Automata'nın sorunları da elbette yok değil. Bir kere FPS o kadar çok düştü ki oyun sırasında, PS4 Pro'nun gücünden şüphe eder oldum. (PC'de durum daha iyidir belki.) Ayrıca bu atmosfere daha uygun bir isimlendirme ve grafiksel detaya girilebilirdi. Tüm yapımcı ekip işi gücü robotların ve Android'lerin tasarımına harcmış, mekanları resmen boş vermiş. Bir The Last of Us'taki yıkılmış dünya tasarımına bakın, sonra gelin bir de buradakine bakın. Bayağı! hayal kırıklığı... Yıl 2017 olmuşken böylesine kötü kaplamalar, modellemeler ve mekan-bölge tasarımları hiç çekilmiyor. İsimlendirme konusuna söyle, misal çölle kaplı bir alana geliyorsunuz, adı Desert Zone. Lunaparak'a gidiyorsunuz, adı direkt olarak Amusement Park. Koysana söyle Final Fantasy misali isimler de farklı bir evrende

olduğumuzu anlasak...

Ve fakat nihayetinde oyunun –özellikle Uzak Doğu oyunlarını sevenlere- çekici gelecek o kadar çok yönü var ki, bence kesinlikle denemelisiniz. Klasik olarak nitelendirememesek de, "Bir başka JRPG" olmaktan son derece uzak bir oyuu... ■ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Kurgu, senaryo gayet iyi. Oynanış eğlenceli ve sürükleyici  
**EKSİ** FPS düşüyor, mekanlar sıkıcı ve özensiz.

85





Yapım **inXile Entertainment** Dağıtım **Techland Publishing** Tür **CRPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [torment.inxile-entertainment.com](http://torment.inxile-entertainment.com)

# Torment: Tides of Numenera



Benim geldiğim yerde, sizinki gibi bir dünya yok...

**P**lanescape: Torment'i bildin mi sevgili okur? Bildiysen ne mutlu sana! Demek ki bilgisayar oyunlarının altın çağının denince tam da benim anladığım dönemi anlıyorsun. Bilemeyen sevgili okur; ne yap et, Tides of Numenera'ya başlamadan önce Planescape: Torment oyna! Çok şey kaçırıyorsun; hem de çok! 1999 yılında üretilmiş olan Torment, döneminin en iyi CRPG oyunlarından birisiydi. Benzeri yapımlar olan Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi isimlerin devam ve eklenti paketleri birbirini ardına patlarken, Torment'ten ise hiç ses soluk çıkmadı. Derken, daha önce bizi Bard's

Tale ile kalbimizden vurmuş inXile Entertainment sazi eline aldı ve eşi benzeri görülmemiş bir Kickstarter projesi ile serinin uzun süredir beklenen devam oyununu yapacağını beyan etti. Hoş, her ne kadar oyunun 2014 yılında piyasaya çıkması düşünülmüş olsa da ancak Şubat 2017'de görücüye çıktı.

## Aman abi zemine dikkat!

Uçuyorsun... Muazzam bir huzur çevrelemiş her yanını; özgürlük böyle bir şeymış demek ki... YOO! HAYIR! Düşüyorsun! Şimdi farkına vardın! Acilen bir şeyler yapman lazım! Düşün! DÜŞÜN! Önce nereye düştüğüne mi bakmalısın yoksa düşüşünü yavaşlatmak için fizik kanunlarıyla mı hazırlı neşir olmalısın? Ne kadar saçma! Düşüyorsun ve bunu durduramıyorsun... Sonra bir karanlık... Gözünü açtığında başına iki kişi var; seninle konuşuyorlar. Artık doğru cümleleri seçmelisin. Şimdilik hiçbir şey mantıklı gibi durmuyor ama sakin ol; toparlasın...

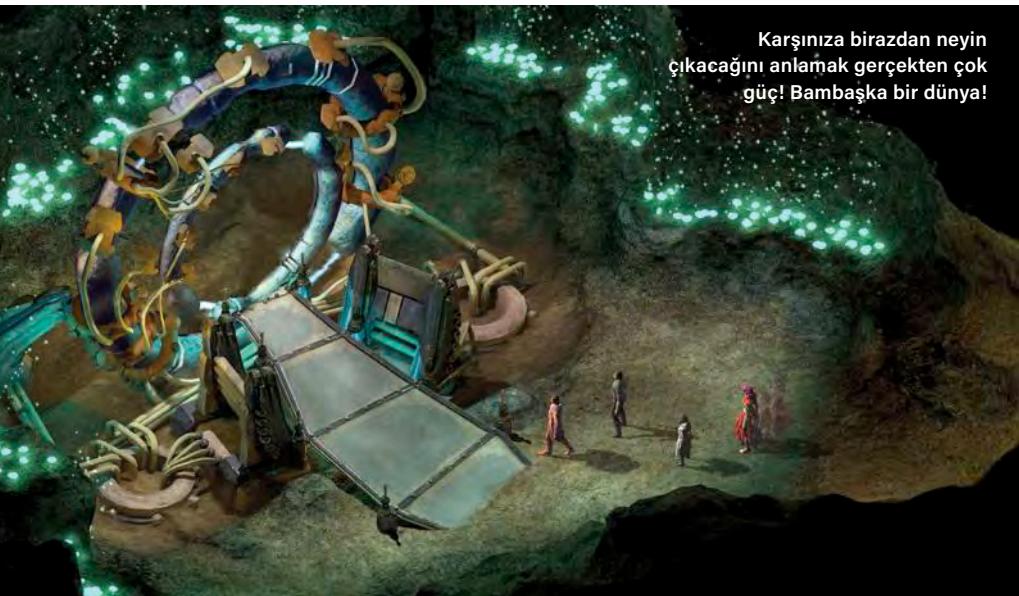
Torment: Tides of Numenera tıpkı atası Planescape: Torment gibi bir CRPG. Yani oyun 2.5D

olarak modellenmiş, izometrik bir kamera açısına sahip. Unity grafik motoru ile üretilmiş olan yapı, hem eski CRPG oyuncularının seveceği şekilde bir dünyaya sahip, hem de günümüz oyuncularını türe çektebilecek detaylarla göz dolduruyor. CRPG dediğimiz zaman da konu aynı hızda hikâye anlatımına ve oyuna olan etkilerine gidiyor. Evet, Tides of Numenera'da muazzam bir hikâye anlatımı söz konusu. Zaten oyuna başladığımız andan itibaren, kocaman bir olay örgüsünün içerisinde-

## Destek dediğin böyle olur

Bilmem kaçınız takip etti ama Torment: ToN da temelde bir Kickstarter projesi. Fakat onu bugüne kadar destek görmüş oyuncardan ayıran bir özellik var; o da sadece ilk altı saatte hedeflediği ücreti ulaşmış olması. Aynı zamanda toplamda topladığı dört milyonluk bağış ile Kickstarter üzerinde en çok para toplamayı başaran oyun olma özelliğine de sahip.





ne adım adım sarılıyoruz. Malum, oyunda bolca konuşma oluyor. Hatta oyunu tüm bu konuşmalar götürüyor diyebilirim ki zaten aksi düşünülemezdi. Hemen her NPC'nin arkasında bambaşka hikâyeler saklı. Haritalar yine eski CRPG'lerde olduğu gibi bölüm bölüm kullanılmış ve her kısımda etkileşime geçilecek onlarca farklı NPC bulunuyor. Birbirine bağlanan ilginç hikâyeler olduğu gibi, kendi başına bir maceraya dönüşen hikâyeler de söz konusu. Yakin dönemde The Witcher 3'ü deneyim edenlerin de bileyceği gibi, başlanılan bir görev aniden bizi bambaşka bir noktaya götürebiliyor. Tabii görevler de öyle çok basit olmuyor. Zaten günlüğümüzde görevlerle ilgili birçok farklı detayı bulabiliyoruz. Yine de dikkatli okumak gereklidir. Aksi halde olduklarından çok daha zor hale gelebiliyorlar. Açıkçası ben olabildiğince görev tamamlayarak ilerlemeye çalıştım ve hem hikâye açısından, hem de karakterlerimi geliştirme açısından büyük rahatlık yaşadım; tavsiye ederim.

E malum, bir CRPG oynarken detaylı karakter yaratma mekanikleri olmazsa olmazlar arasında başı çekiyor. Oyunda, D&D sistemlerinden alıştığımıza tezat oluşturacak şekilde; Might, Speed ve Intellect olmak üzere sadece üç adet stat bulunuyor. Bu statlar karakterimize ana hatlarıyla şekil verdiği gibi aynı zamanda kullanılabılır kaynak olarak da kendilerine yer bulmuş

durumdalar. Bazı noktalarda, sahip olduğumuz özellik puanını tüketerek, yapmak istediğimiz hareketlerin gerçekleşme olasılığını artırabiliyoruz. Bu sebepten ekibimizde farklı statları yüksek karakterleri bulundurmak, özellikle yetenek harcanarak çözülecek anlarda çok iş yapıyor. Günün sonunda gökyüzünden düşen bir karakter canlandırıyoruz ve birazdan yapacağımız her hareket, başkaları tarafından izleniyor olacak. Tides of Numenera kesinlikle harika bir senaryo işlenisi sunuyor. Bu senaryoda her ne kadar ana karakteri biz kontrol ediyor olsak da ekibimizde bulunan her bir karakterin de gidişat üzerinde büyük etkisi bulunuyor. Bir defa takındığımız hal ve hareket "Tide" adı verilen bir mekanik üzerinden farklı şekillererde, farklı yönlerde doğru çekiliyor. Mass Effect 2'de kullanılan Paragon sisteminin çok daha detaylı olan bu mekanik sayesinde karakterlerle olan etkileşimler, farklı varyasyonlar şeklinde cereyan edebiliyor. Yani durum sadece "doğru" ve "yanlıştan" çok daha öte! Eh, hal böyle olunca hemen her türlü kararın bir de sonucu oluyor. (Bazen de buna bedel demek daha doğru olabilir.) Böylece oyunu birden fazla kere bitirmek gibi bir opsiyon ortaya çıkıyor. Yani aynı Baldur's Gate serisini defalarca oynadığımız gibi ToN'dan da her seferinde farklı bir keyif alacağımızın garantisini verebilirim.

#### Betadan günümüze

LEVEL dergisini takip edenlerin iyi bileceği üzere ToN'u beta aşamasından beri deneyim ediyorum. İlk olarak kendisini gösterdiği sürümde herhangi bir NPC'den eser yokken, artık her yerimiz NPC'lerle dolu. Tabii görev verenlerin haricinde alışveriş yapacağımız, farklı sırları paylaşacağımız birçok karakter söz konusu. Dünya harika bir şekilde renklendirilmiş ve bu renklilik savaşlara da yansımış. Özellikle beta sürecinde bir türlü adam akıllı çalışmayan savaş sistemi, muazzam bir taktik mekanlığını sırtla-



mayı başarmış. Eski CRPG severlerin biraz şaşıracağı, kelimenin tam anlamıyla "modern" bir sistem kullanmayı başaran yapımcı ekip, birçok alanda olduğu gibi konu savaş olduğu zaman da fark yaratmayı başarmış. Hoş, alışması hem yeni, hem de eski CRPG'ciler için başlangıçta biraz zor olacaktır ama siz yine de ona bir şans tanıyın derim. Tabii günün sonunda tüm oyuncular bu savaş sisteminden memnun kalmayacaktır; buna eminim. Ayrıca uzun diyaloglar ve sonu gelmez hikâyeler kesinlikle CRPG ile ilgilenmeyenleri kısa sürede oyundan uzaklaştıracaktır. Hele bir de haritada beliren sarı noktadaki görevleri takip eden oyuncular, eski tip görev menüsünü görünce anında program ekle/kaldırı işinlanacaktır diye düşünmektediyim.

Yine de bu genel geber sorunlar Torment: Tides of Numenera'nın muazzamlığı karşısında ufak detaylar gibi kalmaktan öteye gidemiyor. Eğer daha önce CRPG deneyim etmediyseñiz, şimdi tam zamanı. ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem hikaye anlatımı, detaylı diyalog sistemi, tekrar oynanabilme potansiyeli

**EKSİ** Herkese hitap etmiyor, savaş sistemine alışmak zaman alıyor





Yapım **Omega Force** Dağıtım **Koei Tecmo** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, PS3, PS Vita** Web [www.koeitecmoamerica.com/berserk](http://www.koeitecmoamerica.com/berserk)

# Berserk and the Band of the Hawk ⚡

*"İntikam... Savaş... Belki bunlar yeterli sebeplerdir. Yapayalnızım. İçimde o kara, acımasız öfke var. Ve sadece bu öfke, durmaksızın sana doğru gelirken ayakta kalmamı sağlayabilir." - Guts*

Berserk'i nasıl tarif edebilirim ki? Seneler Önce izlediğim 97 yapımı seri dün gibi akılmadır. 2012 - 2013 yılları arasında yayınlanan yeniden yapım üç anime filminde de, olacakları bilmeme rağmen tüylerim yeniden diken diken olmuştu. 2016'da -nihayet- gelen yeni bölümlelerde ağızım kulaklarına varmıştı. Anlayacağınız üzere koyu bir Berserk hayranıyım ve yeni çıkan oyunu bana sunulduğunda küçük bir tebessüm ettim. Açıkçası fazla bir beklenmem yoktu. Sonuça Dynasty Warriors'dan halice bir hack & slash oyunuvardıkarşında. Gelgelelim, artık içimdeki Berserk sevgisinden midir bilemem ama beklediğimin tersine, keyifli saatler geçirdiğim bir yapımla karşılaştım. Berserk and the Band of the Hawk'ın konusunu anlatmama pek gerek var mı, bilmiyorum. Animesini bilenler için Golden Age Arc ve Hawk of the Millennium Arc hikayelerini konu alıyor desem herhalde yeterli olur. Bilmeyenler içinse şöyle bir özet geçeyim; kahramanının adı Guts. Kendisi ağaçca asılan hamile bir kadından doğmuştur. Gambino adında bir paralı asker bebeği bulmuş, Guts adını vermiş

**Anime**  
Yapımda anime filmlerinden alınma yaklaşık iki saatlik anime görüntüyü bulunuyor ki bu da oyunun görünmeyenartialarından biri, özellikle de serinin hayranları için.

ve daima boyundan büyük kılıçlar vererek yetiştirmiştir. Yaşanan olaylar neticesinde Guts, Gambino'yu öldürerek paralı askerlerin kampından kaçmış, rüzgar onu nereye savurduysa oraya gitmiş ve para karşılığı kılıçını sallamıştır; ta ki Şahinler Çetesesi adlı paralı asker grubu ile karşılaşana dek... Şahinlerin lideri Griffith, Guts'ı düelloda yenerek kendisi için savaşmaya ikna etmiştir. Guts, Şahinlere katılmış ve ilk defa ailevi bir ortamda bulmuştur kendisini. İlk paragrafimda da bahsettiğim o "malum" gün gelene dek... Oyunda da tahmin edeceğiniz üzere anime serisinin sunduğu bu bölümleri bizzat oynama imkanı sunuluyor bizlere.

Teknik olarak Berserk, Dynasty Warriors'un Berserk versiyonu diyebiliriz. Mantık aynı: Bir harita var, harita irili ufaklı düşman kaynıyor ve belirli hedefler mevcut. Düşman generali öldür, en az yüz adam öldür, mancınıği koru vs. Bir harita, bir bölüm oluyor ve gerekli görevler yerine getirildikten sonra bölüm bitiyor. Mantık basit. Ve ben bu mantığı beklediğim için aslında beni sarmaz diye umuyordum fakat oynarken oldukça keyif aldığımı rahatlıkla söyleyebilirim. Guts ile düşmanları kesip biçmek, yeni güçler elde ettikçe farklı kombolar üretmek beklediğimden daha zevkliydi. Bölümler ilerledikçe Griffith, Casca gibi diğer karakterlerin de bizlere sunulması, pastanın üstündeki çilek olmuş. Elbette hepsinin yetenekleri değişiklik gösteriyor. Guts tam bir kas yiğiniken Griffith -hızıyla- adeta rüzgarın oğlu. Şahsen Casca ve yeteneklerini Guts'dan daha çok sevdim ve mümkün olduğunda kendisi ile oynadım. Tabii bölümler bittiğe

yeni ekipmanlar da kullanımımıza açılıyor. Belirli bir süreliğine üstün zırh, üstün kuvvet gibi.

Anime filmlerinin görüntüleri ile süslenen ara videoları izlemek de ayrı bir haz veriyor. Üstelik aynı seslendirmecilerin oyunda da görev aldığıni belirtmek isterim. Grafiksel olarak ise oyun çok kaliteli diyemem. Açıkgası oyunun grafik kalitesi PS3'ün bir tık üstü ve kamera açıları da bazen sıkıntı yaşatabiliyor. Buna karşın yüzlerce düşmeye rağmen oyunun akıcı bir şekilde yoluna devam etmesi büyük bir artı.

Berserk oyununu beklentimin üzerinde severek oynadım. Ama saatler geçtikçe büyüsünü kaybettiğini de belirtiyim. Sonuça aynı şeyleri tekrarlıyorsunuz ve harita ile görev değişse de yapılanlar aynı. Guts'un kocaman kılıçını sallamak garip bir haz veriyor ve kafa dağıtmak, stres atmak için Band of the Hawk ideal yapıp olabilir. ■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Rahat oynanış, kombolar, anime serisine sadık kalılmış

**EKSİ** Oynadıkça kendisini tekrar ediyor, kamera açıları bazen zorlayabiliyor





Yapım Kylotonn Dağıtım Bigben Interactive Tür Aksiyon, Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Web [tinyurl.com/lpde86o](http://tinyurl.com/lpde86o)

## FlatOut 4: Total Insanity

Oyun tarihinin en eğlenceli serilerinden birisi, keşke mezardan rahat bırakılsalar da dedirterek geri döndü...

**O** zamanlar bunun farkında mıydı bilinmez, ancak ilk FlatOut'un piyasaya çıktıktı 2004 yılı oyun tarihinin en iyi senelerinden birisiydi ve Bugbear tarafından geliştirilen oyun, ileride klasik olarak anılacak onca yapının içinde hiç reklamı yapılmadan, kulaktan kulağa nami yayılarak sağlam bir yer edinmeye başlamıştı. FlatOut, sonraki iki oyunda da çizgisini ve kalitesini korumayı başardı, ta ki Bugbear kendi yoluna gidip oyunun gelişimini Team6 adında, kimseyin tanımadığı, acı verecek derecede berbat bir oyun olan FlatOut 3'ten sonra da silinip gidecek bir ekibe bırakana dek. Çok az oyun böylesi bir çöküsten sonra geri dönmeyi başarabilmiştir, haliyle en son WRC 6 gibi eli yüzü düzgün bir oyuna imza atmış Kylotonn'un nasıl bir iş çıkartacağını, çoğunuz gibi ben de merak ediyordum.

FlatOut 4, şimdilik sadece konsollar için piyasaya çıkmış (PC sürümü Nisan ayı içinde gelecek.), serinin önceki oyunlarının istikametinde devam eden bir yapım. Arena, Deathmatch, Stunt ve Carnage gibi modların tamamı yerinde duruyor; yirmiden fazla pist ve üç farklı sınıfta bir o kadar da araç seçenekini de eklerseniz, çeşitlilik konusunda bir sıkıntı çekmeyeceğinizi söyleyebiliriz. FlatOut ve Quick Play modlarındaki seçeneklerin neredeyse tamamı oyunun başında kapalı halde. Bu pistler, araçlar ve tasarımları açabilmek için de oyunun kariyer modunda ilerlemeniz gerekmekte. Oyunun zorluğu da son derece dengesiz olduğundan aynı yarışı 249 kez tekrar etmekle farkı

açık rakiplere tüm rakiplere tur bindirmek arasındaki fark, aracınızı upgrade etmiş veya etmemiş olmanız şeklinde tezahür ediyor. Kylotonn oyunun bu dengesiz hallerinin farında olacak ki, sonuncu olsanız dahi elinize bir miktar para geçmesini sağlayan "en hızlı tur, en çok yıkım" gibi mansiyon ödülleri eklenmiş kariyer moduna. Burada en çok yıkımdan kasıt, gün aşırı bir yerlere çarpmak ve aracın güçlüğü, köfteci dükkani gibi tüte tüte finişten.geçebilmesi.

Oyunun grafikleri nereden bakarsanız bakın zayıf ve PS4'te 30fps değerini tutturmakta bile bazen çok zorlanıyor. Ayrıca hasar modelleri ilk başta etkileyici gelse de bir şekilde ilk FlatOut oyunundan bile gerideymiş gibi hissettirmeyi başlıyor. Bir diğer aksayan konu da takip kamerası için seçilen açının tek kelimeyle berbat olması. Fisheye izlenimi veren bu takip kamerası şimdije kadar göründüklerimin en kötülerinden.

Fizikleri ise sürüs ve diğer konular olarak ikiye ayırmak gereklidir. Bunlardan ilk kısımda pek problem yok, araçların kontrol hissi gayet iyidir ve daha önce bahsettiğim dengesiz zorluk sebebiyle farkı açık tek başınıza sürüyorken keyif almamanız güç. Diğer kısım ise feci durumda. Yapay zeka "eğer oyuncu yanına geldiye gömçür" şeklinde gayet ilkel, basit bir güdü ile hareket ediyor ve o teması alındığınız anda geldiğiniz yöne doğru 360 derece dönmüş halde buluyorsunuz kendinizi. Ayrıca haritalar yıkılabilecek nesne açısından zengin

olsa da aracınızın bunlara temas ettiğinden veya bir yerden zıpladıktan sonraki davranışları evlere şenlik! Görmediğiniz bir engeline takılıp takla atmak, önündeki araçlar tarafından fren testine tabi tutulmak, ufak bir yükseltiden havalandır Wright Kardeşler'den daha uzağa uçmak gibi aksiyonların tamamı mümkün.

Son derece eğlenceli olmasını beklediğim multiplayer modu konusunda ise lobide tek başıma bekleyip oynayacak kimseyi bulamadığım için bir şey söyleyemiyorum.

Sonuç olarak FlatOut 4: Total Insanity kötü bir oyun değil ancak FlatOut serisinin hayatı döndüğüne sevinmeniz için de pek fazla sebep sunmuyor size. Şu yukarıda saylıklarımın tamamını eski FlatOut oyunlarında bulabilir, daha fazla keyif alabilirsiniz. ■ **Kürsat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Eski modlar yerli yerinde duruyor, sürüs hissisi başarılı

**EKSİ** Oyunun fizik motoru sıkıntılı, dengesiz zorluk derecesi, zayıf yapay zeka





Yapım Traveller's Tales Dağıtım Warner Bros. Tür Macera Platform PC, PS4, Xbox One Web [videogames.LEGO.com](http://videogames.LEGO.com)

## LEGO Worlds

DC, Marvel, Indiana Jones, Star Wars... Hepsini fethettik. Peki LEGO Minecraft'a ne dersiniz?

Başına LEGO koyup da piyasaya sürülen ve tutmayan bir ürün var mı? Baksanızı, The LEGO Batman Movie bile Batman v Superman filmini adeta ezdi geçti. Bu başarının sırrı nedir tartışılar ancak her türlü markaya el attıktan sonra Minecraft benzeri temasıyla LEGO Worlds de diğer LEGO kardeşlerinin yanında yerini aldı. Şunu da belirtiyim, piksel blokların yerini plastik bloklar alınca bende ister istemez bir ön yargı oluşmuştu "çakma" Minecraft mi diye lakin çok geçmeden LEGO Worlds'ün de kendine has bir stilı olduğu ortaya çıktı.

Oyunun senaryosuna göre kahramanımız bir astronot. Sevimli uzay gemimiz arızalanınca minnacık, tropik bir gezegene zorunlu iniş yapıyoruz. Ada şeklindeki bu gezegenin sakinleri de korsancılar ve altın tuğlalar karşısında bizlere korsan tahtı inşa etme gibi görevler veriyorlar. Tabii bu daha yolan başı. Altın tuğlalar sayesinde uzay gemimizi tamir ediyor ve bir sonraki gezegene yelken açıyoruz. Mağara adamlarının yaşadığı lav gezegeni, yine çeşitli görevler (Lav nehri arası köprü kurmak gibi.) ve elde edilen altın tuğlalar neticesinde yolculuk devam ediyor. Fantastik diyarlar, tamamen hurnalıktan oluşan

bir gezegen derken giderek büyüyen gezegenlere yelken açıyor, kocaman çöller, ormanlar gibi mekanlarda basit görevler şehirler kurmaya, o şehirleri insanlarla doldurmaya, çeşitli tehlikelerden korumaya çalışıyoruz.

Peki, bu şehirleri veya daha küçükten başlamak gerekirse nesneleri nasıl yaratıyoruz? İşte burası Minecraft'tan farklı. Öncelikle bahsettiğim ilk tropik dünyada "discovery tool" adındaki silah benzeri nesne ile etraftaki canlı veya cansız tüm nesnelerin kopyasını alıp envantere atıyoruz. Bunlar ağaç, kuş, dinazor iskeleti, kısacası aklınızda ne gelirse olabilir. Akabinde envanterden bu nesne için belirli bir miktar para ödüyoruz ve daha sonra istediğimiz kadar kendimiz yaratabiliyoruz. Parayı nereden mi buluyoruz? Yerel halk için yerine getirdiğimiz görevlerden ve sağдан soldan elbette. Her yeni dünya ile beraber elde edilen araçlar da giderek artıyor. Örneğin ikinci elde edilecek araç olan "scenery tool" ile toprağı alçaltıp yükseltebiliyor, kaya gibi kütleyeri yerinden oynatabiliyoruz.

Elbette her LEGO oyununda olduğu gibi LEGO Worlds'te de çoklu oyuncu desteği mevcut. İster ikinci bir gamepad ile ekranı bölerek, isterseniz de online olarak diğer oyuncuları dünyانıza davet edebiliyorsunuz. Ayrıca online oynadığınızda kaydetmemeye seçeneğini aktive ederek diğer insanların dünyanızın altını üstüne getirmesini engelleyebilirsiniz. Gelgelelim iki kişi oynamak ne kadar zevkliyse bir o kadar da sıkıntılı. Şahsen PS4'te online oynarken donma, nesnelerin ikişer ikişer, kimi zaman da iç içe yerleştirilmesi ve fps düşüşlerinin yaşandığına şahit oldum. Anlayacağınız, onca erken erişim sürecinin ardından bile oyunun online kısmı stabil değil.

LEGO Worlds'te rengarenk LEGO'lar eşliğinde kendi dünyamızı şekillendirmek başlarda çok

zehvi. Lakin birçok simülasyon ve açık dünya oyununda olduğu gibi ilerledikçe görevleri tekrarlıyor olma hissi giderek artıyor. Sonuçta her dünyada aynı şeyi yapıyorsunuz ve bir dünyada emeğinizi ile yarattığınız eserlere gururla bakarken, onu geride bırakıp yeni bir dünyada sıfırdan başlamak açıcı şevinginizi kırabilir. Üstelik bu yeni dünyada da benzer bazı görevler ile karşılaşığınızda sıkılmanız çok olası. Online kısmını saymazsam LEGO Worlds'ü genellikle keyif alarak oynadım ama bir süre sonra "artık bitsin" dediğimi de itiraf etmek zorundaydım. ■ Olca Karasoy

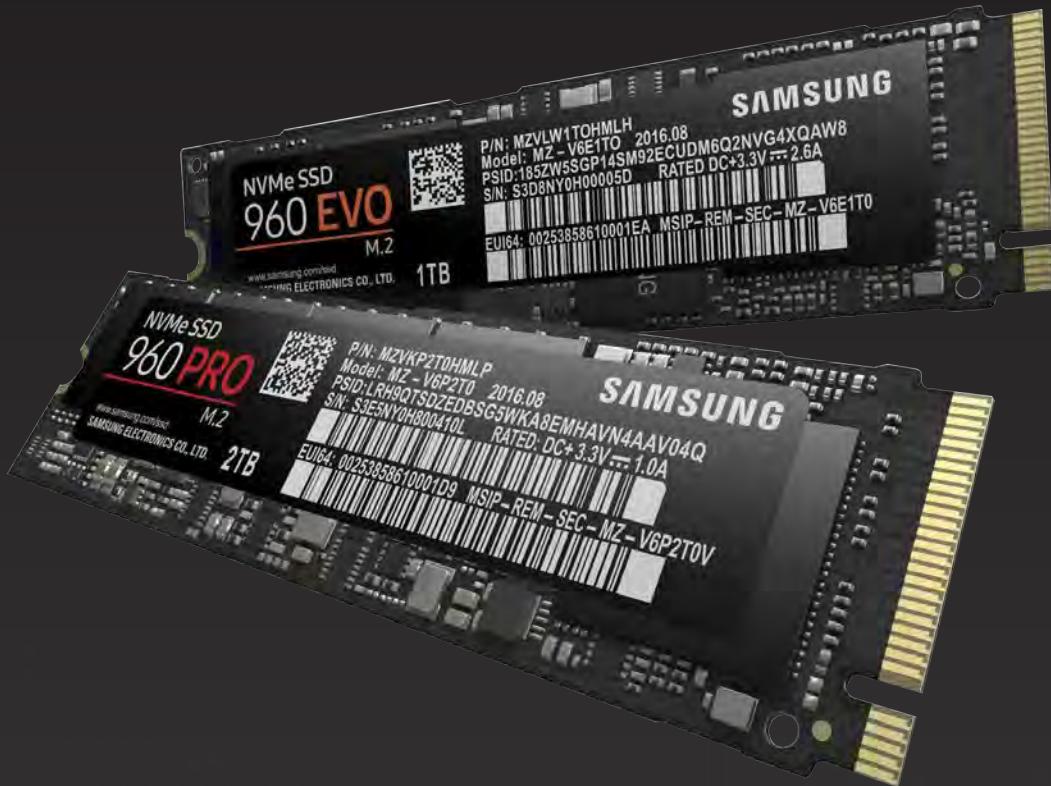
### KARAR

**ARTI** Farklı dünyalar ve envai çeşit eşya, farklı konseptler

**EKSİ** Birbirine çok benzeyen görevler, hikaye noksantılı, online kısmında bazı problemler



**18-**  
Bildiğimiz çizgisini aynen koruyan LEGO Worlds, hem içerik hem de grafik olarak daha çok genç kesime hitap eden bir yapımdır.



# Samsung 960 PRO / 960 EVO SSD

*Değişimin hızını hissedin...*

Ounculuk denilince akla gelen ilk donanım bileşenlerinden biri olan depolama birimleri, son yirmi yılda en fazla gelişen ve aşama kat eden ürünler arasında. Bu bağlamda Katı Hal Diskleri yani SSD'lerin de ulaşılabilir ürünler olmalarının üzerinden neredeyse on yıl geçti ve bu süre zarfında oyuncuların ve profesyonellerin performans bekłentileri de ciddi bir evrim geçirdi.

İlk günlerde SATA arabirimini ve aslında HDD'ler için geliştirilen AHCI standartını kullanan, bu yüzden de gerçek potansiyeline erişmesi zaman alan SSD diskler, kısa bir süre önce kullanılmaya başlanan PCI Express 3.0 X4 arabirimini ve NVM Express standardı sayesinde oyuncular için ciddi bir performans çarpanı haline gelmiş durumdalar.

Yirmi yılı aşkın bir süredir ileri bellek çözümlerinde dünya lideri olan Samsung da, PCI Express 3.0 X4 arabirimini ve NVM Express standartı üzerine geliştirdiği Samsung NVMe 960 PRO ve 960 EVO M.2 SSD sürücülerini Türkiye'de satışa sundu. Güçlü performansı, dayanıklılığı ve kapasitesine ek olarak yeni Samsung Magician yazılım paketi ile gelen SSD'ler, tüm teknomarketlerde ve online satış kanallarında tüketiciye sunulmuş durumda.

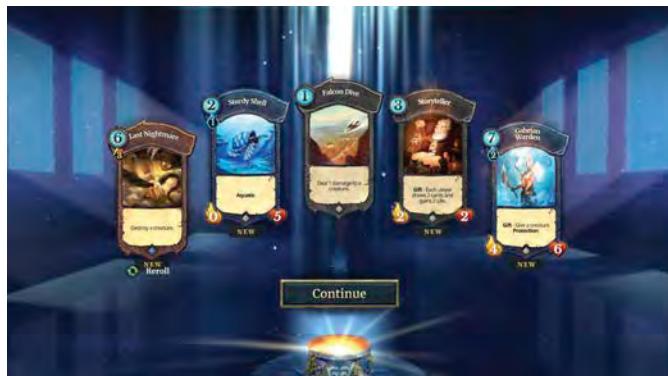
Hem 960 PRO hem de 960 EVO, son zamanlarda giderek yaygınlaşan ve bir standart haline gelen M.2 portlarından bilgisayarınıza bağlanıyor. Samsung'un 960 PRO ve 960 EVO modellerinin en önemli özelliği elbette inanılmaz performans de-

ğerleri ile beraber gelmesi. 960 serisi SSD'ler 3500 mb/sn'luk sıralı okuma ve 2100 mb/sn'luk yazma hızlarına ulaşabiliyorlar ki bu, SSD'ler için makul kabul ettiğimiz rakamların hemen hemen yedi katına denk.

48-bit V-NAND yongaları ve beş çekirdekli Polaris kontrolcü sayesinde rastgele okumada 440,000 IOPS, rastgele yazmada ise 360,000 IOPS gibi müthiş değerlere ulaşabilecek 960 serisi SSD'lerin oyun tecrübenize etkisi ise, daha önce deneyim etmediğiniz bir performans ve elbette harita yükleme süreleri olacak. Yeni bir heatsink ile tasarlanan ve son derece uzun ömürlü olan 960 serisi SSD'ler, kapasite ve modele göre EVO modelinde 100-400 TBW, PRO modelinde ise 400-1200 TBW arasında bir yazma ömrü sunmakta ve bu açıdan kendi sınıfının en iyi değerlerine sahip.

Profesyonel kullanıcılarla ve ekstrem bekłentileri olan oyunculara hitap eden 960 PRO modeli, 500 GB, 1TB ve 2TB'lık depolama alanları ve 5 yıllık garanti ile kullanıcılarla sunulurken, 960 EVO model ise 250GB, 500GB ve 1TB'lık modelleri ve 3 yıllık garanti süresi ile sizleri bekliyor. ■





Yapım Abrakam SA Dağıtım Abrakam SA Tür Strateji, Kart Oyunu Platform PC, iOS Web [www.faeria.com](http://www.faeria.com)

## Faeria

Çok tanındık gelmiş olabilir ama alelade bir kart oyunundan daha fazlası...

**E**ğer bir oyun çıkip, bir türü veya mekanığı popüler hale getiriyorsa sayısız kopyasının çıkması kaçınılmazdır. DOTA ve League of Legends'in MOBA türünü popülerleştirmesinden sonra ortaya birbirinin aynısı sayısız MOBA oyununun çıkması, ya da Hearthstone'un bir anda kart oyunlarını cazip hale getirmesinden sonra klonlarının ortaya çıkması gibi. Ancak orijinallikten uzak her oyun yok olmaya mahkumdur.

Diğer taraftan, Heroes of the Storm veya Smite gibi türlerine farklı bir açıdan yaklaşmayı beceren oyuncular, kendi kemik kitlesini oluşturarak yoluna devam ediyor. Bana kalırsa Faeria da bu potansiyele sahip bir yapım. Duelyst incelememde oyunu oldukça beğendimi hatırladığınızı düşünüyorum. Temelinde bir kart oyunu olan Faeria, Duelyst'de olduğu gibi sira tabanlı strateji öğelerine sahip ancak bazı yönleriyle rakibinden ayıralarak kendi tarzını korumayı başarmış bir yapım. Peki Faeria nasıl bir oyun ve onu farklı kılan unsurlar neler?

Tamamen ücretsiz olarak oynayabileceğiniz

Faeria, başlangıçta oynanışı anlatan bir tutorial ile karşımıza çıkıyor. Bu tutorial bölümünü oynamak zorunlu ancak bu kötü bir şey değil,

aksine oynanışı tam anlayıla kavrayabilmeniz için gerekli. Faeria, tipki Hearthstone gibi hikaye ve PvP oyun modlarını barındırıyor. PvP modu "Casual" ve "Ranked" olarak ikiye ayrılıyor. Oyundaki PvP sistemi birçok kart oyunundaki olan sistem ile aynı işlevde, ancak Pandora modu biraz daha farklı işliyor. Pandora moduna yedinci seviyede dahil olabiliyorsunuz. Bu moda giriş yapabilmek için her gün bir adet verilen Practice Pandora Coin veya mağaza üzerinden alacağınız Pandora Coin'lere ihtiyaç duyuyorsunuz. Pandora moduna giriş yaptığınızda ise sizden 30 kartlık bir deste oluşturmanız isteniyor. Bu 30 kartlık destede yer alacak her bir kartı seçebilmeniz için de sürekli olarak beş farklı kart arasından seçim yapma şansı veriliyor. Kart koleksiyonum az diye endişelenmeyein zira Pandora modunda sahip olmadığınız kartları da kullanabiliyorsunuz. Pandora modunda kazandığınız her bir oyun için Pandora Puanı, altın ve kart seti kazanıyorsunuz. Saydığım tüm bu ödüller ise üst üste alınan galibiyetlerden sonra katlanarak artıyor. Ancak aldiğiniz tek bir mağlubiyet bile, Pandora'dan kovulmanıza yol açıyor. Bu durumda elinizde

Pandora coin kaldıysa tekrar giriş yapabiliyorsunuz

Pandora modu oldukça hoşuma gitse de Faeria'nın asıl sevdigim özelliği bu değil. Oyunun en güzel yanı oynanış sistemi. Amacınız normal bir kart oyunundaki gibi, rakip karakterin sağlık puanlarını tüketmek. Ancak Faeria'da oyun

masası altigenlere bölünmüş durumda. Her bir elde bu altigenlere zemin oluşturuyor ve oluşturduğunuz zeminlere kartlarınızı sürebiliyorsunuz. Zeminler ise orman, çöl, alev, su ve klasik zeminden oluşuyor. Bu zeminler aslında kart türlerini ifade ediyor ve orman karakterli bir kartı yalnızca üzerinde orman zemini oluşturduğunuz bir altogene sürebiliyorsunuz. Kart altogene sürdükten sonra ise masada sıra tabanlı strateji mekanikleri hakim oluyor. Yeri geliyor birlikleri geri çekiyor, yeri geliyor rakibe adeta kuşatma yapıyorsunuz. Yeni kartlar ile stratejiniz sürekli değişiyor ve Faeria'ya dinamik bir oynanış hakim oluyor.

Keşke yerim olsaydı da daha fazlasını anlatabilseydim. Ancak şu kadarını söyleyebilirim ki Faeria beni etkilememeyi başardı. Üstelik oyunun mobil platformlarda da olduğunu duyuncu oldukça sevindim. Faeria şu anda yalnızca PC ve iOS için piyasada ancak çok yakında Android'de de geliyor. Yeni bir kart oyunu arayışı içindeyseñiz Faeria'yı kaçırmayı.

### KARAR

**ARTI** Orijinal ve stratejik oyun yapısı, Pandora modu

**EKSI** Senaryo modu zayıf, dereceli oyuncular özgünlükten yoksun





Yapım Hollow Ponds Dağıtım Hollow Ponds Tür Puzzle, Rogue-gibi Platform PC, PS4 Web [www.lootrascals.com](http://www.lootrascals.com)

# Loot Rascals

Mazoşist oyuncular toplanın. Konuşmamız gereken bir konu var.

**B**ir saniye durup kendimize şu soruyu soralım mı? Biz bu Rogue'u, Rogue-gibi'leri ve hatta üçüncü nesil Rogue-gibigibi'leri neden seviyoruz? Ya da şu açıdan yaklaşalım: Biz neden kendimize acı çekirmeyi seviyoruz? Bu ve benzeri oyunlarda tam başarıya ulaşacakken ölüp, tırnaklarımızi iyiyerek, delirerek neden baştan başlıyoruz? Bu bağlılık neden? Sanırım aşk-nefret ilişkisi böyle bir şey.

Loot Rascals yeni en severek nefret ettiğim oyun. İtiraf edeyim, Rogue ve benzerlerinin dünyasına biraz geç girdim (Belki de hiç girmemeliydim). Başlangıçım The Binding of Isaac ile oldu. O günden beri ruh halim daha bir dengesiz. Yer yer aşırı sevinçler, yer yer de büyük durumlarda ve depresif anlar yaşıyorum. Loot Rascals sıradan bir rogue-gibi değil. Türe pek çok yenilik getiriyor. Puzzle ve masaüstü oyunlarının elementlerinin çok dengeleli ve açık bir şekilde eklenmesi ile ortaya çok başarılı bir karışım çıkmış. Oyun kendini çok güzel anlatıyor ama çok karıştırmadan kısaca anlatayım. Oyunun haritası altigenlere bölünmüş durumda. Gerçek zamanlı hareket ediyor gibi görünseniz de aslında bu sırada tabanlı bir oyun. Her bir diğer altigene geçişinizde oyun bir sırada rakiplerinize oluyor. Her sırada rakipleriniz olan

birbirinden garip varlıklar da (Başka tanımlamaları yok) sizinle beraber hareket ediyor. Eğer bu yaratıklar ile aynı altigenin içerisinde girerseniz dövüşünüz başlıyor. Her beş sırada bir gündüz-gece değişiyor ve bu rakibinizin mi yoksa önce sizin mi vuracağınızı belirliyor. Rakiplerinizden düşen ve etrafta bulabileceğiniz kartlar ile de saldırı ve savunma puanlarınızı geliştirebilirsiniz. Oyunun büyük bir kısmı da bu kartları dizme aşamasından oluşuyor. Dizimlilerine göre bu kartlar size avantaj veya dezavantaj sağlayabiliyor. Buraya kadar karışık geldiye korkmayın. Oyunun en büyük başarısı bu sistemi çok basit ve sade bir şekilde oyuncuya aktarabilmesi. Arayüz de bu dinamiklere uygun şekilde kullanıcı dostu. Hatta birçok büyük oyun yapıcısı oyundan bu konuda bir ders çıkarabilir. Buraya kadar oyunu açıklama ihtiyacı duyduğum çünkü oyunun mekanikleri Loot Rascals tanımlayan en önemli şeylelerden. Ama oyun sadece bundan ibaret değil. Gerçekten inanılmaz bir sanat tasarımını var. Bu kadar basit bir oyun bile oyuncuyu keşfedilmesi gereken başka bir dünyaya götürdüğü hissini veriyor. 90'lar MTV'si, Adventure Time, South Park ve akliniza gelebilecek bütün ucuğ ve

absürd çizgi filmlerin karışımı olan garip ve sevimli bir dünyada, müthiş seslendirmeler ve oyun dünyasına uygun acayıplikte müziklerle beraber bir yolculuğa çıkarıyor Loot Rascals oyuncuyu. Rogue-gibi türü ile bir alakanız olsun olmasın Loot Rascals kesinlikle göz atmanız gereken sade, neşeli ve farklı bir oyun. Son olarak da son birkaç senede bana yolladıkları birbirinden garip oyunlar ile psikolojim üzerinde deney yapan sevgili editörüm Kürşat'a ve tüm LEVEL ailesine buradan çok teşekkür ediyorum. ■ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Müthiş görseller, seslendirmeler ve müzikler, sade ve eğlenceli oyun mekanikleri  
**EKSİ** Zorluk seviyesi oyuncuya biktirilebilir, save sistemi yok

(82)





Yapım No Code Dağıtım Devolver Digital Tür Text Adventure Platform PC Web [www.nocodestudio.com](http://www.nocodestudio.com)

## Stories Untold

İnsan dediğimiz yaratığın "hayal gücü" diye muhteşem bir skill'i var. Stories Untold da sizi hayal gücünüzün derinliklerine sürükleyecek bir oyun.

**E**skiden Text Adventure denilen bir oyun tarihi vardı. Görsel hiçbir şeyin olmadığı, size sunulan hikaye çerçevesinde karakterinize yazılı komutlar vererek yol aldiğiniz bir türdü bu. Teknolojinin nimetleri arttıkça Text Adventure'a duyulan ilgi de haliyle zayıfladı. An itibarıyle oyunların görsel kalitesi tavan yapmışken, eski oyunlara veya tarzlara duyulan özlem, bazen o eski tadi tekrar gün yüzüne çıkarmak için çaba sarf edebiliyor. İşte Stories Untold, tam da bu çerçevede bahsi geçmesi gereken bir oyun. O bir Text Adventure. Yani size sunulan hikayeyi yazılı komutlar vererek yaşamınızı sağlayan, lezzetinin sadece sizin hayal gücünüzün seviyesiyle ortaya çıkabildiği bir oyun.

Yeni bir oyun değil aslında Stories Untold. The House Abandon, The Lab Conduct, The Station

Process ve The Last Session olarak 4 klasigi bir arada toplayan bir paket. Olayın yeni tarafı, bu hikayelere ufak tefek görsel detaylarla inanılmaz bir atmosfer katılmış olması. Yani bazen bir kapıyı açmak için komut verdığınızda, ekrana açılan bir kapının gölgesi ve sesi de gelebiliyor ki bu, bir yandan hayal gücünüzü besleyerek atmosferi kuvvetlendiriyor. Şimdi... Bir Text Adventure nasıl oynanır, ona bakalım biraz. Mesela, oyunun ilk bölümü olan House Abandon'da çocukluğunuzu yaşadığınız eve geri dönüyorsunuz. Ekranda o anı betimleyen bir yazı var ve arka planda da eski bir monitör ve yine eski bir bilgisayar klavyesi duruyor. Ortam karanlık ve fonda da insanı gerim gerim geren bir müzik var. Hikayeye göre evin önüne arabanızla yanaşmışsınız ve her şedyen önce arabanın torpidio gözüne bakmanız gerektiği söyleniyor. Torpidoyu açmak için komutu yazıyorsunuz ve içerdien bir adet mektup ve bir de anahtar çıkıyor. Bunları alıp arabadan iniyorsunuz ve... Bu şekilde ilerliyor hikayeniz. Elinizde her zaman ne yapmanız gerektiğinin sinyalini veren bir ipucu oluyor ve bu ipuçlarına göre komutları yazarak maceranızın derinliklerine doğru ilerliyorsunuz. Bu noktada hatırlanması gereken bir sıkıntı var, böyle bir oyunu oynayabilmeniz için iyi bir İngilizcenizin olması şart. Yani olmasa da olur gibi bir durum yok; çünkü yolumuza devam edebilmeniz için okuduğunuzu anlayabilmeniz ve geçerli komutları

yazabilmeniz gerekiyor. Eğer yeterli seviyede İngilizceniz varsa ve daha önce bir Text Adventure oyunu oynamadıysanız, Stories Untold'u deneyin, pişman olmazsınız. ■ **Ertekin Bayındır**

### KARAR

**ARTI** Hayal gücünü ön plana çıkaran tarz, atmosferi destekleyen görsel detaylar

**EKSİ** İyi bir İngilizce şart



*O bir Text Adventure.  
Yani size sunulan  
hikayeyi yazılı komutlar  
vererek yaşamınızı  
sağlayan, lezzetinin sa-  
dece sizin hayal gücün-  
üzün seviyesiyle ortaya  
çıkabildiği bir oyun.*

# Realpolitiks

2050'de buraları domine ediyoruz beyler!

**B**u topraklarda politika dediğinizde akan bular durur. En azından Realpolitiks isimli oyunu inceler misin diye sorulduğunda ben öyle yorumladım. Ama aslına bakılırsa Realpolitik bir miktar farklı bir anlam taşıyormuş. Vikipedi'nin dediğine göre "Realpolitik", herhangi bir ideale veya kurama bağlanmaksızın tamamıyla mevcut gerçeklere uyum sağlayarak amaçlarını gerçekleştirmeye çalışmak anlamında kullanılan Almanca bir terimdir. Realpolitik kelimesi bir dış politika kavramı olarak İngilizce ve Türkçe de dahil olmak üzere tüm dillere geçmiştir.

Bu politikayı uygulayanlar kendi ülkelerinin çıkarlarını amansızca korurlar ve karşılardan de bunu beklerler. Bismarck'ın Alman birliğini sağlamak için izlediği politika realpolitikin en bilinen örneğidir. Günümüzde reel politikayı en yoğun biçimde uygulayan devlet ise ABD'dir. Realpolitik, güçlü devletlerin politikası olmanın yanı sıra, iç kamuoyu baskısından da uzak olmayı gerektiren bir politika türüdür. İç kamuoyu baskısı (Örneğin insan hakları örgütleri, yeşiller vb.) devletin çiplak ulusal çıkarlarının tek güdü olmasını engellemektedir.

Buradan anladığımıza göre oyun, dünyanın şu an için bilinen yapısından öte fantastik bir kurgu içerisinde sunulan haritada, seçtiğimiz ülke için kendi çizgimizi çizmemizi sağlıyor. Ister komşularınızla iyi geçinin, ister gözlerinin yaşına limon sıkın. Tamamen sizin bileceğiniz bir iş. Bu konuda size ilk önerim oyuna mut-

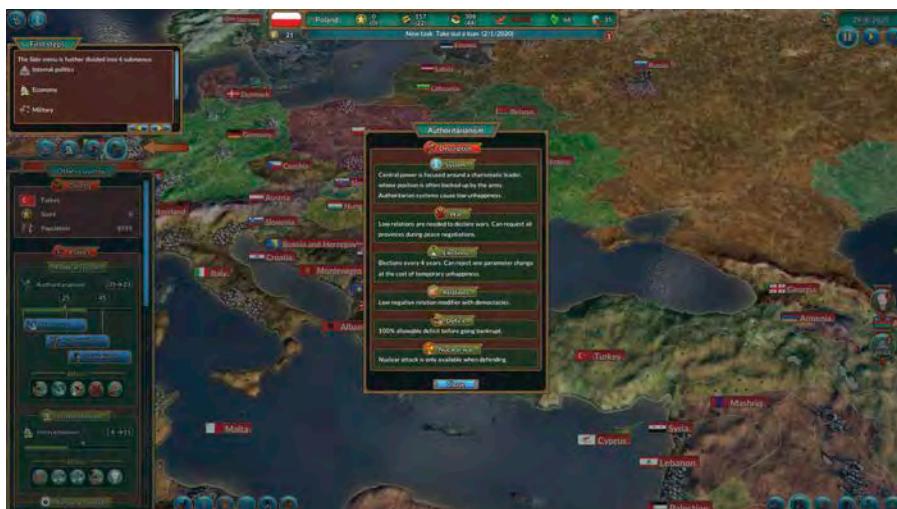
laka tutorial'e uğrayarak başlayın. Politika ve strateji bir miktar kafanızı karıştırabilir. Daha önce bu türde alışkin olmayabilirsiniz, o yüzden tutorial şart. Arayüz siz korkutmasın, alabildiğine basit bir yapıda. Asker üretmek, yatırım yapmak, dost ülkelerle diploması ya da uyuz olduğunuz ülkelerde ajan sokup iç karışıklık yaratmak bir sah'ı bırakıyor. Öte yandan oyun içerisinde hayatı geçirip kendi ülkenizi şaha kaldıracağınız projeler de var. Bunlar çeşitli başlıklara ayrılmış durumda. Ekonomik, askeri, iç politika ile alakalı olanlar ya da uluslararası projeler diye dallanıp budaklarıyor. Bu noktada özel bazı projeler var ki sizi alıp götürebilir. Örneğin silah üretiminde dünyanın 1 numarası olmak gibi bir proje ile bayrağını gururla dalgalandırabilirsiniz. Oyunun akışı da dört farklı başlıkta izleniyor. İç politika, ekonomi, askeri işler ve diğer ülkeler. İç politika sizin ülkenizin detaylarını anlatıyor. Politik sisteminizden (Demokratik, otoriter ve totaliter rejim) ekonominin çarklarına müdahale eden unsurlara, insan popülasyonundan askerlik bilgilerine kadar her şeyle buradan ilgileniyorsunuz. Oldukça eğlenceli minik ikonlarla bütün dertler tasalar anlatılmış. Bu durum benim çok hoşuma gitti. Ekonomi başlığında borç alıp verme, vergilerle oynama, projelerin size maliyeti, destek olduğunuz ekonomik topluluk ülkelerinin size olan yükü gibi birçok detay var. Askeri kısmında da yine sizi bağlayan ve imzalanmış anlaşmalardan projelerden vs. Gelen kazanç-

lar ve diğer negatif etkiler sözkonusu. Bütün bu etkileri global hareketleri okuyarak yaparsanız kazançlı çıkabilirsiniz. Hiç sevdığınız bir ülke ile başka bir super güç savaşa girdiğinde farklı kararlar alıp uygulayabilirsiniz. İleriye dönük olarak sizi daha iyi bir konuma getirecek her yol mübah diyebilirim. Ya da etliye sütlüye karışmadan sıranın size gelmesini de bekleyebilirsiniz. Çayı kahveyi koyup saatlerinizi dünyanın geleceği üzerine politika yapmaya odaklayan bu yapım bence oynanmayı hak ediyor. Türü seviyorsanız kaçırmayın. ■ İlker Karaş

## KARAR

**ARTI** Politik strateji severler aldı bile, detaylı oyun yapısı

**EKSİ** Bazı program hataları  
söz konusu





Yapım **Quadro Delta** Dağıtım **Re-Logic** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC** Web [quadrodelta.com/privateers](http://quadrodelta.com/privateers)

## Pixel Privateers

*Manetth, Manetth I, Manetth II, Manetth III... Bana Manetthlerden kurulu bir ordu verin, size kozmosu esir alayim!*

Bazları Andromeda Galaksisinde ölüm kalım savaşı verirken, Pixel Privateers ile çerçevinin dışına çıkarak büyük resme, kozmosa odaklanıyoruz. Solucan deliklerini kullanarak seyahat etmenin yolunu bulan "Şirket", bu delikler sayesinde uzayın farklı noktalarına erişmiştir. Şirket, bu noktaları antik uzaylı teknolojileri aramak için kullanmış, elde ettiği ganimetleri satarak kısa sürede büyük gelirler elde etmiştir.

Şirkette yeni başlayan iki kişilik mürettebatımızın kontrolü elimizde, jetpackle uçan bir tavşandan emirler alarak oyuna başlıyoruz. Oldukça eğlenceli bir öğretici bölümün ardından rastgele isimlendirilmiş gemimiz ve mürettebatımızla birlikte maceramıza atılıyoruz. Henüz No Man's Sky'ı unutamamışken "No Man's Panda 4DS" ismini gemide görmek, acı acı gülmüşsememize neden oluyor ve bize stabil olduğu söylenen karadelğın hiç de öyle olmaması sonucu

uzayın bilinmeyen bir noktasında buluyoruz kendimizi.

Bu noktadan sonra görevimiz Şirket için olabildiğince çok uzaylı teknolojisi toplamak ve evimizin yolunu bulmak oluyor. Gemimizdeyken galaksi haritasından istediğimiz herhangi bir yere yakıt harcayarak gidebiliyor, madde harcayarak da mürettebatımızın istediğimiz gezegen yüzeyine iniş yapmasına olanak sağlayabiliyoruz. Iniş yaptıktan sonra iki boyutlu ve takım tabanlı bir oynanışa sahip olan oyumuz, Diablo'yı aratmayacak çeşitlilikte ganimetle aklimizi çelmemi Başarıyor. Tabii bu ganimetleri elde etmek için önce uzayın bir köşesinde kendi içinde savaşan gruplarla, bizleri bekleyen kana susamış uzaylılarla ve cyborglarla savaşmalıyız.

Oldukça basit bir şeması olmasına rağmen, sayıları sekize kadar çıkabilen mürettebat ve alışması güç kontroller sebebiyle gezegen yüzeyleri zaman zaman zorlayıcı olabiliyor. Emir verdigimiz halde saldırı yapmayan, etrafi çok kalabalık olduğunda seçemediğimiz ve arkadaşlarından geride kalabilen mürettebatımız için zamanı durdurmak yardımımıza koşuyor. Mürettebat takımların her bir karakterin bir sonraki hamlesini planladığımız bu moda olan ihtiyaç, zorlukla doğu orantılı olarak artıyor. Gemimize donecek olursak, mürettebatımızın özelliklerini belirlediğimiz ve eşyalarını özelleştirebildiğimiz bir menümüz bulunuyor. Her bir mürettebat kullandığı

araçların ait olduğu sınıfın özelliklerinden faydalananabiliyor, bu da her bir karakterin sınıfını istediğimiz an değiştirmemize yarıyor. Gemimizde yeni sınıf özelliklerini araştırbildiğimiz bir bilim laboratuvarı, uzaylı teknolojilerini anlamlandırbildiğimiz bir araştırma merkezi, yeni mürettebat elemanları toplamak yerine elimizdeki klonlayabildiğimiz bir klonlama laboratuvarı ve eşyalarımızın birebir kopyalarını üretelebildiğimiz bir çoğaltıcı bulunuyor. Kalıcı ölümün olduğu zorluk seviyesinde güçlü karakterlerin bir klonunu el altında bulundurmak ya da gücü yüksek Manetthlerden bir ordu kurmak oldukça işe yarayabiliyor.

Farklı bir uzay macerası ariyorsanız Pixel Privateers'in yanıp sönen piksellerine bir şans verebilirsınız. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

### KARAR

**ARTI** Ganimetler, hızlı oynanış, görsel tasarım ve müzikler

**EKSİ** Karakter kontrolleri, otomatik saldırı yok, tekrar eden oynanış





Yapım 3D2 Entertainment Dağıtım Nkidu Games Inc. Tür Macera Platform PC Web [thecrowseye.com](http://thecrowseye.com)

# The Crow's Eye

Outlast diye başladık Portal diye bitirdik...

**O**utlast, en sevdigim oyunların başında gelir. Atmosferi ve ürkünçlüğü ile bir yandan gözlerimi kapayıp koltukları arasına simmek isterken bir yandan da gözümü kırmadan saatlerce oynamak isterim. Elbette Outlast'in peşinden bir sürü benzer oyun çıktı. Kimisi idare eder olsa da hiçbiri Outlast değildi. The Crow's Eye'ı ilk gördüğümde ise acaba dedim; o tadi alabilir miyim? Misafir umduğunu değil bulduğunu yermiş ya, karşımıda bırakın Outlast'i bambaşa bir şey: Portal'ı buldum! Psikolojik terör, gerilim, korku lafları geçmesine karşın germeyi bırakın eğlendiren The Crow's Eye'ın içeriğine geçmeden önce, oynarken hiç umursamadığım konusuna da kısaca değineyim. Aslında iki tane senaryo var. Birisi 1947 yılında diğeri ise 1966 yılında geçiyor. Olayların odak noktası Medical University of Crowswood. Üniversitede dört öğrenci ve peşine olayı araştırmaya gelen polisler, hatta üniversitenin profesörleri ortadan kaybolmaya başlayınca üniversitenin kapısına kilit vurulur ve yaşanan olaylardan bir daha bahsetmemeye kararı alınır. Yani dava kapanır. 1966 yılında ise genç bir adam gözlerini üniversitede açar. Bu adam bizidir ve çok geçmeden, bir şekilde kaçırılıp bir deneyin parçası olarak üniversitede getirildiğimizi anlarız. Tahmin edeceğiniz üzere de amacımız kaçmaktır lakin Gandalf'in sakalına ve Joker'in kişiliğine sahip olan bir amca, üniversitedi envai çeşitli bulmaca ile donatmıştır. Çıkışı bulmaya çalışırken uni-

versitenin karanlık geçmişi de her adında gün yüzüne çıkmaya başlar.

Oyna ilk başladığında tüm odajımı vermiş olarak ilerlerken elbette bir şeylerin olmasını bekliyordum. Ekranın sağ tepesine enerji barı da koymuşlar; ben, beni gerecek kötü kalpli insanlar beklerken önüme kilitli kapılar, kutu bulmacaları, şalterleri doğru sırada kaldırıp indirme, labirentler, platform atlama gibi sevimli bulmacalar çıktı. Evet, Outlast gibi The Crow's Eye da ilerledikçe keşfet şeklinde. Her tarafa serpiştirilmiş dokümanlar, ses kayıtları ve psikopat bir adamın konuşmaları eşliğinde ilerliyoruz. Lakin Outlast'teki gerilim, takip ediliyor muyum, şu kapının ardında ne var olayı The Crow's Eye'da yok. Oyunda yaklaşık dokuz seviye var ve her seviyenin bulmacaları farklı. İlerleyen zamanlarda çakma bir "gravity gun" da elde edince bir ara harbiden Portal oynuyorum sandım. Tabii ki portallar yok ama kutuları doğru yerlerine yerleştirme, hoplama - ziplama gibi etmenler resmen Portal'dan alınmış gibi. Bir de ilerleyen böülümlerde uyarıcı benzeri bir şırınga ile bir yetenek elde ediyoruz ve bununla kısa bir süreliğine zaman yavaşlıyor, karakterimiz hızlanıp daha yükseğe zıplayabiliyor. Açıkçası sağlık neden var anlamış değilim. Genelde siyah boşluğa düşTÜGÜMÜZ canımız azalıyor ve hemen düşTÜGÜMÜZ yerden başlıyoruz. Amaç? Yani olsa ne olur olmasa ne olur. Ha, bir de iki - üç kere fırlayan solucan koymuşlar korkutmak

amacıyla fakat o da korkutmuyor. Can sıfirlandığında en son kayıttan başlıyoruz ki oyuncuya eziyet bildiğiniz. Canı ise "craft" yani iki nesneyi birləştirerek elde ettiğimiz bandajlar ile dolduruyoruz. Keza aynı şekilde her seviyede haritayı da craft yaparak elde ediyoruz. Müzik kutusu şeklindeki save noktaları ile de kayıt çekiyoruz. Oyun, başarılı grafikleri ve bahsettiğim ses kayıtları ile Bioshock'a benziyor. En iyi yanı ise müzikleri, şüphesiz. Müzikleri bakımından The Crow's Eye birçok kaliteli oyunu yanında sönükk bırakır diyebilirim. Fakat içerik? Maalesef gerilim bekłentisi ile başlayan macera, bulmaca bulamacına dönüyor ve sadece meraktan, sonunda ne olacak diye oynuyorsunuz... Neyse, bu yapımla gerilmeyi beklemeyin sakin. ■ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** Müzikler etkileyici  
**EKSİ** Aşırı kolay bulmacalar, gerilim öğeleri çok eksik, hikaye zayıf





Yapım Jutsu Games Dağıtım PlayWay S.A. Tür Simülasyon, Strateji Platform PC, Mac Web [jutsugames.com/911](http://jutsugames.com/911)

## 911 Operator

*"Gün içindeki onca asılsız ibbardan sonra pizza siparişi vermek için arayan kişi sabrımı taşırımıtı. Belki de ondan önce kedisi ağaca çıktıığı için, kızıyla kavga ettiği için ya da cebindeki telefona sahip çıkamadığı için arayanlar olmasaydı sesindeki tedirginliği fark edebilir ve hayatını kurtarabilirdim."*

Bizleri acil yardım merkezi operatörü rolüne büründüren 911 Operator, oyuncuları hem eğlendirmeyi hem de hayat kurtaracak tecrübeler edinmelerini sağlamayı amaçlıyor. 911 operatörü olarak acil durum çağrılarına cevap vermemiz ve gerektiği takdirde polis, itfaiye ya da sağlık görevlilerini olay yerine yönlendirmemiz gerekiyor.

Acil yardım merkezindeki masamızda telefonlara cevap verirken öncelikle karşın tarafını öğrenmeye özen göstermemiz, sonrasında da acil durumun ne olduğunu öğrenmemiz şeklinde bir iş yükümüz mevcut. Geçtiğimiz yıl ülkemizdeki acil durum çağrılarının %96'sında olduğu gibi, oyunda da bizleri bekleyen asılsız çağrılar yer alıyor. Bu çağrıların asılsız olduğunu anladıkten sonra vakit kaybetmeden yeni çağrırlara cevap vermemiz gerekiyor.

Asılsız çağrıların dışında basit acil durum talimatlarıyla çözülebilecek durumlarla da

karşılaşıyoruz. Bu durumlarda vereceğimiz tavsiyeden emin olmamız gerekiyor, yoksa tenceresindeki yağı alev aldığı için arayan kişiye su dökmekini söylediğimizde alevin parlaması ve hasarın artması işten bile değil. Bu kişiye alevi ıslak havluyla boğarak söndürmeye çalışmasını söyleyebileceğimiz gibi önmüzdeki şehir haritasından olay yerine itfaiye ekiplerini de gönderebiliyoruz. Kapolei, Albuquerque, Chicago, San Francisco, New York ve Washington şehirlerinde geçen kariyer modunda, acil durumlara müdahale hızımız ve acil durumun sonuçlanış şecline göre itibar kazanıyor ve diğer şehirlere geçmeye hak kazanıyoruz. Bununla birlikte oyunun serbest modunda dünya üzerindeki herhangi bir şehrin harmasını indirebiliyor ve macerayı büyütüyoruz.

Oyunda sadece polis, itfaiye ve sağlık ekiplerini olay yerine yönlendirmekle kalmıyor, bize ayrılan bütçeyle birlikte onları da yönetiyoruz. Bütçemizle ambulans helikopter alarak can sağlığı söz konusu olduğunda daha hızlı hareket edebilir, polis memurlarına can yelegi olarak olası çatışmaları yara almadan atlatmalarını sağlayabilir ya da sürüs becerisi daha iyi olan bir itfaiye memurunu işe alarak olay yerine daha kısa sürede ulaşabiliyoruz. Ekipler olay yerine ne kadar hazırlıklı ve hızlı ulaşırısa ulaşın, yayılmakta olan bir yangını iki kişiyle söndürmeye çalıştığımızda itfaiye memurlarının ya da beş kişilik silahlı bir terörist grubunu

üç kişiyle etkisiz hale getirmeye çalıştığımızda polis memurlarının yaralanarak birkaç gün iş görememesine ya da ölmesine neden olabiliyoruz. Dahası, günün sonunda verdığımız kararların sonuçları önmüze geldiğinde adres bilgisini öğrenmeden ekip göndereceğimizi söyleyerek telefonu kapattığımız bir acil durumda birilerinin hayatlarını kaybettiğini öğrenebiliyoruz.

Keşke okullarda ders olarak okutulsaya diyeceğimiz 911 Operator, kısa süre sonunda tekrara düşebilecek oynanışını dert etmeyecek oyunculara oldukça farklı bir tecrübe ve onlarca acil durum bilgisi vadediyor.

■ Ahmet Rıdvan Potur

### KARAR

**ARTI** İstenilen şehirde oynanabilmesi, farklı durum senaryoları, onlarda acil yardım bilgisi öğrenmek

**EKSİ** Tekrar eden senaryolar, kısıtlı içeriğe rağmen ücretli ekleneler





Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## GetMeBro ★

Amansız yarış!

Bazı oyun türleri asla eskimiyor ve bu türlerle üye olan oyuncular da oyuncular bağırlarına basıyor. GetMeBro'nun da üyesi olduğu basit kontrollü platform oyunları da bu oyun türlerinden birisi. GetMeBro'nun iki modu bulunuyor. Bunlardan ilki, sonsuz haritada, türlü tehlikelere göğüs gererek, en kısa sürede, maksimum mesafeyi kat etmeye çalıştığımız tek kişilik mod. Diğer modda ise gerçek zamanlı olarak bir diğer

oyuncuya karşı mücadele ediyoruz. Rakibimizi mağlup etmek için doğru zamanlamayla yapılmış hamlelerin yanı sıra, çeşitli yeteneklerimizden de faydalananmamız gerekiyor. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere bu yetenekleri sınırsız bir şekilde kullanamıyoruz. Yetenekleri kullanmak için haritanın çeşitli noktalarına dağıtılmış olan mana toplarını toplamamız gerekiyor. GetMeBro türü sevenlerin kaçırılması gereken bir yapım. ■ Puan: 8,0



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Yu-Gi-Oh! Duel Links

Eski günlerdeki gibi...

Yu-Gi-Oh'u özellikle benim neslimden bilmeyen yoktur. Çocukluğumda en sevdiğim animelerden birisiydi. Ayrıca oyunları da oldukça başarılıydı. Son dönemde sessizliğe bürünü seri, Yu-Gi-Oh Duel Links ile geri dönüyor. Yugi, Kaiba, Tea gibi ikonik karakterler ve ayrıca Blue-Eyes White Dragon, Dark Magician ve Red-Eyes Black Dragon gibi kartlar da oyunda yer alıyor. Oyuna Yami Yugi ve Seto Kaiba arasında bir seçim yaparak başlıyor olsak da ilerleyen zamanda istediğimiz şekilde kullandığımız karakteri değiştirebiliyoruz. Oyunda seslendirmelerin tamamının animateden alınma olduğunu da belirteyim. Bu noktaya kadar oyun oldukça keyifli gözüküyor olsa da eski Yu-Gi-Oh oyularının oldukça gerisinde kalmıyor. Ayrıca piyasada Hearthstone gibi ciddi bir rakibi olduğunu da düşünürsek, oyunun şu anki popülerliğinin eskiye olan özlem sebebiyle olduğunu düşünüyorum...

■ Puan: 7,0



Tür MOBA Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Planet of Heroes ★

Yepyeni bir MOBA deneyimine hazır mısınız?

MÖBA'ların son yılların kralı olduğunu söylememeye sanırım gerek yok. Bu başarıya bağlı olarak da oyun yapımcıları her platformda şansını yepen MOBA'larla deniyor. Mobil cihazlar için piyasaya çıkan en genç MOBA ise Planet of Heroes. Tek koridorda, üçer kişilik iki takımın mücadeleşine ev sahipliği yapan oyunda, artık alıştığımız orman canavarları da bulunuyor. Oyunun bana sorarsanız en büyük eksiği karakter çeşitliliği. Oyunda şu an için yalnızca 10 adet karakter bulunduğu ve karakterleri açmak da bana sorarsanız oldukça zorlayıcı olduğu için, oyular genelde aynı takımların birbirini ile mücadeleşen şeklinde geçiyor. Ayrıca oyunun diğer hemen hemen her mobil MOBA'da da olduğu gibi bazı kontrol sorunları bulunuyor. Bu eksiklerine rağmen piyasadaki pek çok mobil MOBA'dan daha başarılı olan Planet of Heroes'a en azından bir şans vermenizi öneririm. ■ Puan: 8,0





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Truck Simulator: Open World
2. Dream League Soccer 2017
3. Retro Soccer: Arcade Football
4. Strike of Kings
5. Super Mario Run

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc.
3. Recontact: İstanbul
4. This War of Mine
5. Construction Simulator 2

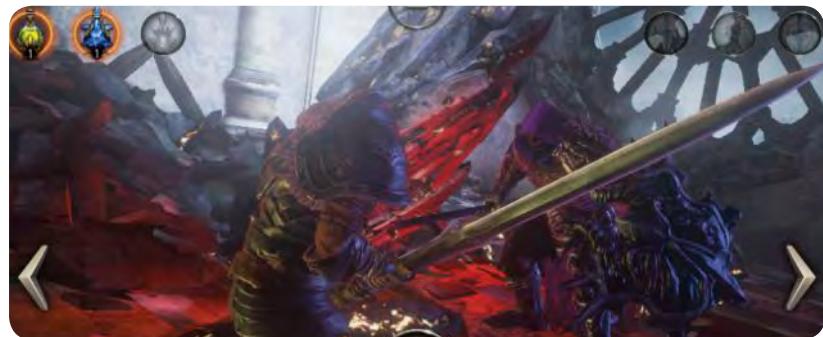


## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Super Mario Run
2. Subway Surfers
3. Dream League Soccer 2017
4. Candy Crush Saga
5. Clash Royale

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Blueprint 3D
2. Kingdom Rush Frontiers
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Survival Online GO



Tür **Aksiyon** Platform **iOS, Android** Fiyat **34,99TL**

## Lords of the Fallen ★

Sıra mobil cihazlarda!



Lords of the Fallen yaklaşık üç sene önce yeni nesil konsolların RPG eksikliğini gideren, çok özel bir yapımdı. Dark Souls serisi kadar olmasa da zorlayıcı denebilecek bir yapımlı olan Lords of the Fallen, şimdi de şansını mobil cihazlarda deniyor. Ancak mobil oyun orijinal yapıpm gibi bir RPG değil. Mobil oyunda amacımız sırasıyla karşılaştığımız rakiplerimizi alt etmek. Bunu yaparken doğru zamanlamayla, üstümüze gelen saldıruları savuneturmamız ve ardından rakiplerimize saldırırmamız gerekiyor. Kağıt üstünde kolay olmasına karşın, ilerleyen bölümlerde yaptığıınız hataların oldukça ağır sonuçlar yaratıldığı yapımda, eşya seçimleri de oldukça önemli bir yere sahip. Oyun tarzınıza göre

çift eli kılıçla yüksek hasarlar verebilmeniz mümkün. Ancak bu aynı zamanda bir kalkan kullanamayacağınız ve buna bağlı olarak saldırılara karşı da savunmasız kalacağınız anlamına geliyor. Oyunda ayrıca çeşitli büyüler de bulunuyor. Doğru zamanlamayla kullanılan bir büyünün, neredeyse kaybedilmiş bir karşılaşmanın seyrini değiştirebilecek kadar yüksek potansiyele sahip olduğunu da belirtiyim. Lords of the Fallen oldukça başarılı bir yapımdı olsa da yüksek fiyatı akıllara "Gerçekten değer mi?" sorusunu da getiriyor. Bu konuda tek söyleyebileceğim, türü seviyorsanız çekinmeden oyunu alın. Aksi durumda indirim beklemeniz daha iyi olacaktır. ■ Puan: 8,5



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

## Head Basketball ★

Head Soccer şekil değiştirirse!

Head Soccer'ı duymayan mobil oyuncu sanırım yoktur. Çıkışı üzerinden oldukça uzun bir zaman geçen yapıpm, uzunca bir süre mobil oyun listelerinde başı çekmeyi başarmıştı. Geçtiğimiz aylarda ise Head Basketball aynı heyecanı parkeye taşıdı. Ne var ki oyunda bir takım sorunlar bulunuyordu ve bu yüzden incelemek istememiştim. Son güncellemeler ile neredeyse Head Soccer ayarına gelen yapıpm es geçmek istemedim. Head Basketball, yarının girişinden ve adından da anlayabi-

leceğiniz üzere Head Soccer'ın basketbol uyanmış hali. Ancak ne yalan söyleyeceğim Head Basketball, Head Soccer'a göre çok daha zorlayıcı bir oyun. Bunun en temel sebebi de, topu rakibinin arkasına geçtiğinizde kolayca potaya atamıyor olmanız. Ayrıca oyunda Head Soccer'dan farklı olarak, rakibinin canını gösteren bir bar bulunuyor ve rakibinize ne kadar daha vurursanız bir süreliğine bayılacağını görebiliyorsunuz. Ayrıca bu oyunda da karakterinize göre değişen çeşitli özel güçlerin bulunuyor. Oyunun ilk başlarında rakiplerinizin süper güçlerini kullanarak yaptığı atışları karşılamak oldukça zor olsa da karakterinizi geliştirdikçe özel güçleri savunurma şansınız epey artıyor. Head Basketball oldukça başarılı bir uyarlama. Tüm oyunculara şiddetle tavsiye ediyorum. ■ Puan: 9,0



# Hearthstone

*Hearthstone'un en son macerası Journey to Un'Goro bu ay içinde oyuncular ile buluşacak. Peki eklentiyle gelen Quest ve Adapt kartları ne anlama geliyor?*

**syf.86**

# ONLINE



# Online

Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!

## Overwatch

Karşınızda yeni kahramanımız Orisa!

H er ne kadar oynayan herkes eşleştirme sisteminden dem vursa da Overwatch, hala bir çılgınlık gibi oynanmaya devam ediyor. Aksiyonun durmadığı oyun, her geçen gün içeriğini biraz daha geliştirmekte. Bu



defa karşımıza çıkan karakter, senaryoya göre 11 yaşındaki bir mühendis tarafından geliştirilen dört bacaklı bir robot. Orisa'ya merhaba deyin!

Peki Orisa'nın yetenekleri neler? Orisa'nın temel saldırısı yeteneği Fusion Driver ve rakiplere uzaktan hasar veriyor. Bu yetenek ile sağ kolunu bir taret gibi kullanan Orisa'nın ateş ettiği sürede hareket hızı yavaşlıyor. Fortify yeteneği ise kısa süreliğine aldığı hasarı azaltırken, sersemletme saldırılardan da etkilenmemesini sağlıyor. Protective Barrier yeteneği ile Orisa yere bir cihaz bırakarak sabit bir alanda kalkan açıyor ve karşından gelen saldıruları engelliyor. Son olarak Orisa'nın son yeteneği Supercharger ve kullanıldığında yere bir cihaz bırakmasını sağlıyor. Bu cihaz,

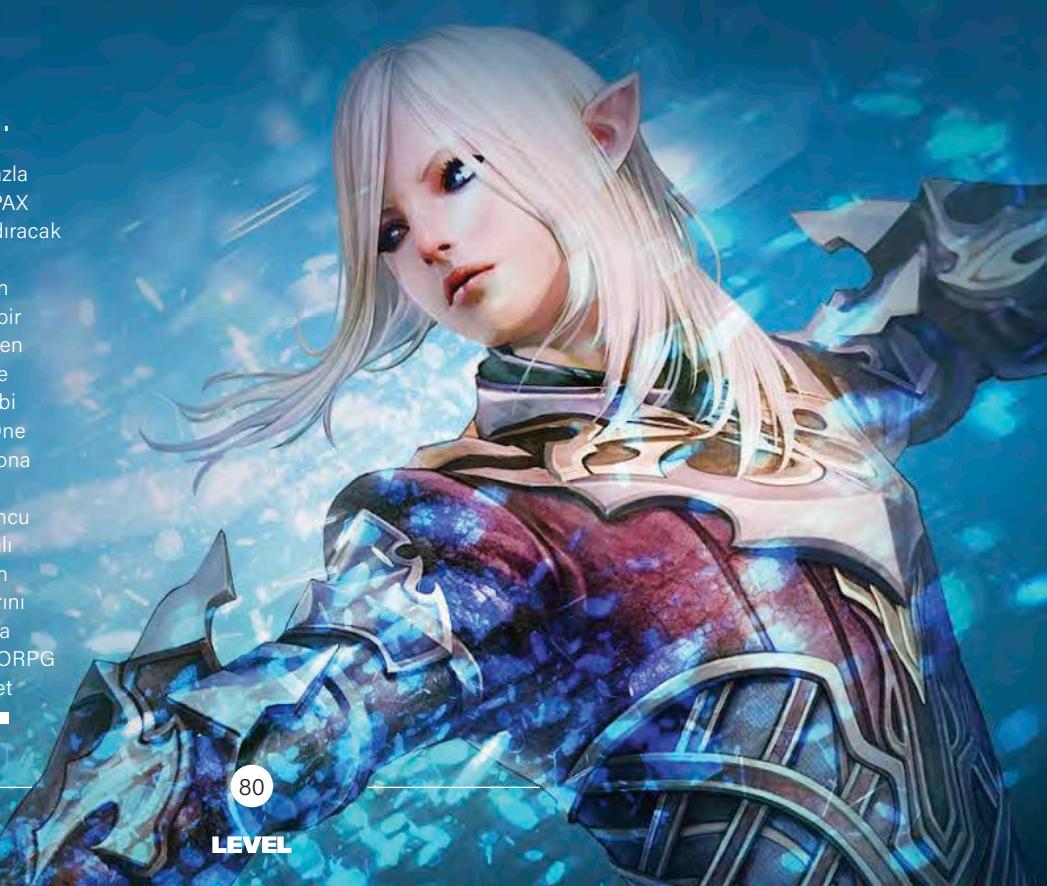
menzilindeki dost karakterlere fazladan hasar verme yeteneği anlamına gelmektedir. ■



## TERA Online

Nihayet konsollara geliyor...

F 2P MMORPG oyunları arasında hala en fazla tercih edilen oyunlardan biri olan TERA, PAX East 2017'de konsol oyuncularını heyecanlandıracak haberlerle çıkıştı. 2011 yılında uzak doğu, ertesi sene ise batı dünyasında piyasaya çıkan TERA Online, şimdiden kadar oldukça başarılı bir performans sergiledi ve oyuncu sayısını günden güne artırıyor. En Masse Entertainment, PC'de ulaştığı bu başarıyı konsollara da taşıyacak gibi duruyor. Yapımı, oyunun kontrollerini Xbox One ile PS4'e uygun hale getirmek ciddi bir revizyona sokacağını şimdiden duyurdu bile. En Masse Entertainment CEO'su Sam Kim, yeni bir oyuncu topluluğu kazanacakları için oldukça heyecanlı olduklarını ve konsol oyuncularının en iyi oyun tecrübesini yaşayabilecekleri için çok çalışıklarını dile getirdi. Bu yıl içerisinde oyunun konsollará çıkışması bekleniyor. Eğer siz de konsola MMORPG deneyimi yaşamak isterseniz TERA'nın internet sitesi üzerinden kapalı betaya katılabırsınız. ■





## The Elder Scrolls: Legends

The Fall of the Dark Brotherhood yolda...

**M**art ayında beta testlerini bitirip resmi çıkışını gerçekleştiren Elder Scrolls: Legends, çıkışının üzerinden aşağı yukarı bir ay geçmesine rağmen, yeni bir güncellemeye merhaba diyor. Son zamanlarda popüler olan kart oyunu temasını The Elder Scrolls evreniyle harmanlayan oyunun ilk senaryo bazlı güncellemesi The Fall of the Dark Brotherhood

arayı fazla açmadan duyuruldu. Evet, yanlış duymadınız. Oblivion ve Skyrim'in popüler londalarından biri olan Dark Brotherhood'u The Elder Scrolls Legends'da da göreceğiz. Bu paketle beraber oyuna 25 yeni görev ve 40 adet yeni kart eklenecek. Üstelik oyuncular görevleri tamamladıkça bu kartlara sahip olabilecek. Ayrıca Dark Brotherhood sayesinde

üç adet yeni Legendary kart kazanılmayı bekliyor. Bu arada oyun için yepyeni bir haber ise, oyunun yavaş yavaş mobil platformlara da çıkacak olması. Aslında iPad'e sahip olanlar oyunu cihazlarına şimdiden kurabilir. Bu ayın henüz belirsiz bir tarihinde ise Android tablet kullanıcıları The Elder Scrolls Legends'i oynayabilecek. ■

## Paragon

Kırbaçlı kahramana merhaba deyin!

**S**on dönemlerin en çok dikkat eden MOBA oyunlarından Paragon'un yeni kahramanına selam verin. Wonder Woman vari kırbaç ile düşmanlarına kök söktüren yepyeni kahraman Yin, oldukça kullanışlı görünüyor. Peki Yin'in özel güçleri neler, kırbaçını nasıl kullanıyor? Yin'in ilk yeteneği Backlash, kahraman kırbaç ile vurduğunda önündeki düşmanlara hasar veriyor ve onları geri itiyor. Lash Kick yeteneği ise, Yin'in düşmanını kırbaç ile tutmasına ve kendisini düşmana doğru çekip kafasına bir darbe indirmesine olanak tanıyor. Kaçan düşmanları yakalamak için oldukça önemli bir yetenek olan Lash Kick, dost kahramana karşı kullanılarak kaçmaya da olanak tanıyor. Windborn yeteneği ise Yin'in kırbaçıyla yaptığı temel saldırılardan daha uzak mesafeye ulaşmasını sağlıyor. Yin'in en güçlü yeteneği Quelling Gale ise, kahramanın etrafında firtına vari bir alan oluşturup tozu

dumanaya katıyor. Hal böyleyken, uzaktaki düşmanların hareket hızı ve saldırılı hızları da azalıyor. Kırbaçlı kahramanımız hasar potansiyeli oldukça yüksek bir karakter

olarak, taşıyıcı rollere oldukça uygun gibi duruyor. Yin ile kahraman sayısını 29'a çıkarılan Paragon için bakalım daha nasıl kahramanlar göreceğiz? ■





# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

**H**erkese kucak dolusu selamlar efendim. Bildığınız gibi iki aydır sizlere oyun hakkında başarıya ulaşmanız için ipuçları sunuyorum. Geçtiğimiz aydan itibaren rollere deşinmeye başlamıştım ve ormancı rolüne dair ipuçları vermiştim. Bu ay ise ormancımızı alalım ve alt koridora doğru sürpriz bir baskın yapalım. Ne dersiniz? Diyelim ki yaptığımız baskın gayet başarılı ve görevini yerine getirmenin verdiği gururla ormanımıza dönüyoruz; ancak belki de pek de aklımıza gelmeyen bir durum var. Eğer

bu baskında destek oyuncusu olmasa ne olurdu? Kaçmaya çalışan Vayne'i yerine milayan Morgana olmasaydı emin olun ki bu baskını o kadar da rahat yapamazdınız. Karşılaşmaların gizli kahramanları, destek rolüne deşinmenin vakti geldi sanırım.

#### Fedakar ruhlar: Destekler

Kimisi rakibine Blitzcrank gibi "Gel sen bakıyorum buraya." der. Kimisi Zyra gibi, düşmanı dürte dürte yanına bile yaklaşmadan perişan eder. Kimisi Braum gibi "Benim

nişancıma vuracak sihirdar, anasının karnından doğmadı." diyerek kalkanını ortaya koyar. Kimisi ise Soraka gibi adeta canından can verir. League of Legends'in en önemli iki rolünden biri olarak kabul ettiğim fedakâr destek oyuncularına merhaba deyin.

Özellikle bizim sunucumuzda en az tercih edilen rollerden biri olsa da bir destek oyuncusu olmak kolay değildir ve gerçek manada fedakârlık ister. Bir destek oyuncusunun temel görevi bir kaleciyle aynıdır. Bir kaleci nasıl kalesini koruyup golü önlüyorsa, destek oyuncusu da takım arkadaşlarını birer skor haline getmekten korur. Avantajlı pozisyonlarda ise rakibin skora dönüşmesinde rol oynar. Yani destek rolü bir oyunun olmazsa olmazıdır; başarıya ulaşan köprüyü inşa eder ve takım arkadaşları da o köprüden geçer. Bir nişancının işi, yanındaki destek rolü kötü bir gününde olduğunda çok daha zorlaşacaktır. Bu nedenle destek rolünü oynayan fedakâr sihirdarların değerini bilelim arkadaşlar.

#### Destek rolü seçimi

Şampiyon havuzunuzu geniş tutmanız, seçim ve karşı seçimler için büyük önem arz eder. Unutmayın ki bir League of Legends karşılaşması, şampiyonlar



Sihirdar Vadisi'ne indiğinde değil, şampiyon seçim ekranında başlar. Yani oyunu kabul etme butonuna bastığınız andan itibaren mücadeleye hazır olmalı, her rol için seçim ve takım kompozisyonlarına göre yapılacak karşı seçimleri iyi okumak durumundasınız. Peki destek rolü için seçim ve karşı seçimler nasıl olmalıdır?

Alt koridor, oyunun en dinamik ilerleyen koridorudur. Birçok maça, alt koridorda minyonlar dahi gelmeden takaslar başlar. Alt koridorun erken safhasının en önemli adımı, olabildiğince koridorda kalmaktır. Elbette erken oyunda gelecek tek bir skor bile çok büyük avantaj sağlar ancak, rakibi olabildiğince rahatsız etmek, takım merkezine dönmesini sağlamak, en iyi ihtimal ile bir baskın sonucu Sıçra'yı harcamasına sebep olmak oldukça önemlidir. Bu nedenle seçim ekranında koridorda en fazla kalabileceğiniz düşündüğünüz seçimlere odaklanmanız gereklidir. Erken oyunda nişancınızla beraber dürtme kurgusuna dayalı bir oyun oynamaya karar verdiyseñ Zyla, Sona veya son zamanlarda bu rolde oldukça tercih edilen Malzahar gibi şampiyonlar etkili olabilir. Ancak daha pasif, defansif bir oyun tarzını benimseyeçsiniz, gelen baskınlarla karşı saldırı yapabilecek, iyileştirme özelliği olan bir destek rolü oynamanız da oldukça etkili olabilir. Soraka ve Nami gibi şampiyonlar da bu yönyle ön plana çıkar. Özellikle Nami, kitle kontrol yeteneği sayesinde karşı saldırırlarda büyük bir tehdit ortaya koymaktadır. Leona, Blitzcrank veya Tahm Kench gibi tank potansiyeline sahip destek rollerinde ise ormancınızı oldukça iyi anlaşmanız gerekmektedir. Zira karşınızda can yenileme özelliği olan bir destek oyuncusu bulunursa, ikiye iki mücadelelerde oyunu kazanmanız bir hayli zor olabilir.

Tüm bu parçalara birleştirildiğinde dürtme yeteneği olan şampiyonlar yanında, oyun tarzınıza bağlı olarak Leona veya Braum

gibi şampiyonlar işe yarayabilir. Bunun yanında tank özelliği olan bir destek rolünü karşısında görecekseñ, hem dürtme, hem iyileştirme, hem de kitle kontrol yeteneklerine sahip, Nami veya Sona gibi şampiyonlar iyi tercih olacaktır.

### Görüşü sağlayın

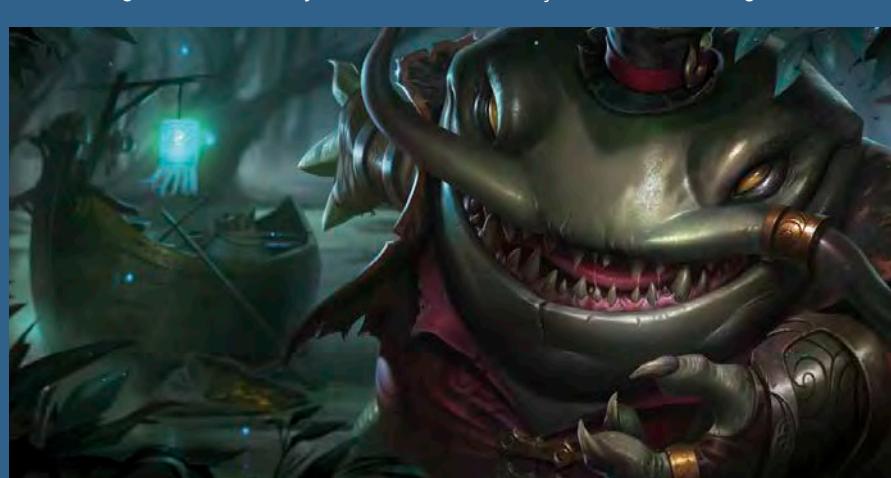
Bir destek oyuncusun en önemli eşyalarından birisi Keşiftaşıdır arkadaşlar. Çok klasik bir bilgi gibi gelebilir ancak harita görüşünün çok önemli olduğu League of Legends'da, takımına bu görüşü sağlaması gereken en önemli rol destek rolüdür. Totemler gerek koridor safhasında, gerek takım savaşlarında, gerekse harita görevlerini yaparken hem görüş sağlar, hem de Işınlan büyüsü kullanan oyuncular için birer ulaşım aracıdır.

Alt koridor safhasında totemlerinizi, nehir girişindeki çalya, nehirden ormana girebileceğiniz mavi takım tarafındaki çalya ve koridorda bulunan çalıların da her ikisine birden yerleştirmeniz büyük önem taşıyor. Elbette bu kadar çok totemi, ziynet, keşiftaşı ve kontrol totemleri aracılığı ile elde edeceğiz. Özellikle yeni sezon ile beraber kontrol toteminin oyuna gelmesi rakip totemleri bulmak için oldukça önemli bir durum ortaya çıkıyor.

Erken koridor safhasının ardından ise element ejderlerini sürekli olarak gözlem altında tutmak oldukça önemlidir. Bunun için alt koridor tarafında, nehirde kırmızı takım ormanına çıkan iki yola, nehirdeki çalya ve mavi takımın ormanında hemen element ejderinin arkasında kalan çalıda görüş sağlamak önemlidir. Aynı şekilde Baron mücadelelerinde de nehire giriş çıkışları her açıdan kontrol etmeniz büyük önem taşıyor.

### Galibiyeti getiren golün asisitini yap!

Takım savaşlarında destek rolü, kendi takım arkadaşlarının ölmelerini engellemekle



yükümlüdür. Bu nedenle Demir Solari'nın Broşu ve Kefaret gibi eşyaları rakipten daha erken tamamlamak savaşlarda büyük avantaj sağlar. Ayrıca Janna, Thresh ve Bard gibi kitle kontrolden güçlü şampiyonların her zaman takım savaşlarında benim için en iyi destek şampiyonları olduğunu söyleyebilirim. Zyla ve Sona gibi şampiyonlarsa kitle kontrol yeteneklerinin yanı sıra ciddi hasarlar vererek de etkili olabilir.

Bir maçın kaderini belirleyebilecek, takım savaşlarının en fedakâri ve nişancıların gerçek koruyucu meleği destek rolünü küçümsemeyen arkadaşlar. Bu rolu var olması demek taktiksel çeşitliliğin, oynanıştaki çok yönlüğün artması ve herhangi bir maçın herhangi bir anda tersine dönebilmesi demek. Destek rolü candır, ciğerdir. Onların kıymetini bilelim.

■ Enes Özdemir

### Şampiyonluk Ligi

#### Sona erdi!

Koca bir sezonu geride bırakırken Super Massive adeta Şampiyonluk Ligi'ni domine etti desek yanlış olmaz. Mevsim finalllerine katılmak için takımların mücadelesi tüm sezon sürdü. Nihayetinde ligin ilk iki sırada bitiren Super Massive ve Team AURORA direkt olarak yarı finale katılmaya hak kazandı. Oyunfor.Crew, HWA, 1907 Fenerbahçe ve Galacticos ise yarı finale yükselmek için birbirleri ile mücadele edecek. Son olarak League of Legends ana sayfasında, yarı finallerin ardından gerçekleşecek olan Kış Mevsimi Finali'nin 22 Nisan'da Volkswagen Arena'da yapılacağı duyuldu.

# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO topluluğu her geçen gün genişlerken, oyuncuların "nasıl daha hızlı şekilde rütbe atlayabilirim?" dertleriyle de boğuşuyor. Bilindiği gibi Counter Strike'ın en önemli özelliği bir takım oyunu olmasıdır. Yillardan beri oyunun en çok öne çıkan özelliği ise oyunun taktiksel yönünün çok ağır basmasıydı. Bu taktiksel oynanış zaman içinde daha da geliştirildi ve strateji ile takım oyunu, maç kazanmak için adeta olmazsa olmaz hale geldi.

Biliyorsunuz ki ben de geçtiğimiz aydan itibaren nasıl daha iyi bir oyuncu hale gelebileceğinizi ele almaya başladım. Geçtiğimiz ay, özellikle yeni başlayan veya düşük rütbelerdeki oyuncuları ilgilendirebilecek bir rehber hazırlamıştım ki verdiğim öneriler doğrultusunda çalıştısınız daha derine inmenin vakti geldi demektir. Geçtiğimiz ay belirttiğim gibi,

rekabetçi oyunlarda başarılı olmak için takım halinde oyuna girmeniz çok büyük önem taşır. Solo olarak veya eksik oyuncuya girilen oyunlar, CS:GO'da başarıya giden yolun hayat damarlarından biri olan iletişim faktörünü sekteye ugratabiliyor. Her türlü iletişim açığı, oyunda sizi dezavantajlı konuma sokacak ve mağlubiyete bir adım daha yaklaşacsınız. Bu nedenle tam bir takım halinde oyuna girmeniz ve takımın her üyesiyle sorunsuz iletişim kurmanız önemli. Takımı bir araya getirdikten sonra ise kimin hangi rolde oynaması gerektiğini belirlemek büyük önem arz ediyor. Bu ay ve

bir sonraki ay, oyundaki bu rollere değinecek bu rollerin gerekliliklerini ele alacağız. CS:GO'da oyun rolleri dinamiktir ve stratejiler çok çeşitlidir. Yani oyun gidişatına bağlı olarak oynamanız gereken rol değişimler veya takımlar değiştiğinde yeni bir strateji izlemek zorunda kalabilirsiniz. Bu nedenle, her oyuncunun bir ana bir de yan rolde ustalaşması büyük önem taşır. Böylece taktik değişiklikleri uygulamak için verilen molalarda kimin nerede oynayacağını daha hızlı belirleyebilirsiniz. Gelelim hangi rolün, hangi görevleri olduğuna. Öncelikle bu rollere Terörist tarafından değineceğim.





### The Entry Flogger

Hem pistollerde hem de makineli tüfeklerde, nişancılık yeteneği gerektiren rollerin başında The Entry Flogger gelir. Oyunun en önemli rollerinden biri olan bu Entry Flogger'lar takımın öncü kuvveti, bir nevi Charlie birliğidir. Hedeflenen bomba alanına girerken ilk baskını yapar. Basitçe, bir Entry Floggerin görevi, hedeflenen alana girip alını kontrol etmek ve en az bir skor almaktır. Bir skor aldıktan sonra Entry Flogger olse daha görevini layığıyla yerine getirmış olur. Bu nedenle Entry Flogger oynayan oyuncu, haritanın her bir noktasını en iyi şekilde bilmeli, rush yaparken düzgün hedef alarak, düşmanın gösterdiği en küçük noktayı bile vurabilecektir. Yani bir Entry Flogger oyuncusu, gözlem yeteneğinin yanında hedef almada da usta olmak zorundadır. Kısacası takımda ilk skoru alan ve bunun sonucunda olsun veya hayatı kalsın, girdiği bölgedeki gerekli bilgiyi takımına ulaştıran Entry Flogger her takımın isteyeceği bir oyuncudur. Ancak hayatı kalan bir Entry Flogger rolünün gerektirdiğinden daha fazla yarar sağlar. Entry Flogger oyuncunuz istediği şekilde işini yapamadığında ve rush yapıp direkt olduğunda bu rolü üstlenecek, gereklse iki rolü aynı anda oynayacak ikinci bir Entry Flogger belirlenmesi önemlidir.

### Support

Bir Entry Flogger oyuncusunun başarılı olmasını sağlayan bir diğer unsur ve tüm takım için önemli bir rol olan support, rakibin oyunu bozmaya çalışır. Yani bir alana girerken, Entry Flogger oyuncusunun arkasından sis bombası veya flash bombası atan oyuncu support rolünü oynamaktadır. Bu nedenle bir support oyuncusu, bir alana girerken bombalarını nereye atacağını, nerede sektireceğini ve rakibin görüşünü nasıl

sistematik olarak kapatacaklarını iyi bilmelidir. Bir support oyuncusuya nereye bomba atığınızda hangi alanın görüşünü kapatacağınızı gösteren antrenman haritalarında bol bol eğitim yapmayı ihmal etmeyin. Bir support oyuncusu Entry Flogger'in ardından rush alanına giren ilk oyuncudur. Bu nedenle Entry Flogger olsun veya olmesin onun verdiği bilgiye göre hareket etmesi önemlidir. Diyalim ki A alanına gireceksiniz. Entry Flogger alana giriyor, bir oyuncuyu indiriyor ancak ikinci bir oyuncu daha alını koruyor ve Entry Flogger oyuncumuzu indirip saklıyor. Bu durumda alana girmeniz, rakip bir kişi eksik olduğu için en mantıklı seçim. Ancak baskını doğru yapmazsanız kazandığınız avantaj da kaybolur. Böyle bir durumda Entry Flogger oyuncusunun verdiği bilgi doğrultusunda, support oyuncusu rakibin saklandığı noktaya yanıcı bomba atarak onu ortaya çıkartabilir. Arkadan gelen AWP oyuncusu veya direkt olarak support oyuncusu da açığa çıkan bu düşmanı indirerek alanı temizleyebilir. Bu noktadan sonra bombayı kurmak ve savunma pozisyonuna geçmek önemlidir. Bir başka ayda bu konuya da değineceğim.

### Lurker

Lurking, gizlenmek veya pusuya yatmak anlamlarında kullanılabilir. Yani takımınızdaki Lurker oyuncusu da düşmanı gafil avlayan, beklemeydiği anda vuran oyunculardır. Bir Lurker oyuncusu, bir suikastçı gibi daima sessiz ilerler, oyunun başında acelesi yoktur ve kendini gizleyecek güzel bir nokta bulmalıdır. Ancak Lurker'in rolünü layıkıyla yapabilmesi için takımın kalanına da büyük rol döser. Takım düşmanı öyle noktalara çekmelidir ki Lurker da arkalarından dolaşıp onları tek tek indirebilsin. Aslında Lurker, oynaması eğlenceli ancak



bir o kadar da zor bir sınıfır. En zayıf ayak sesinin bile nerede geldiğini anlamak ve sürekli sessiz hareket etmek Lurker için çok önemlidir. Yani hem herkesin varlığını sezebilmeli hem de kendi varlığını hissettirmemelidir.

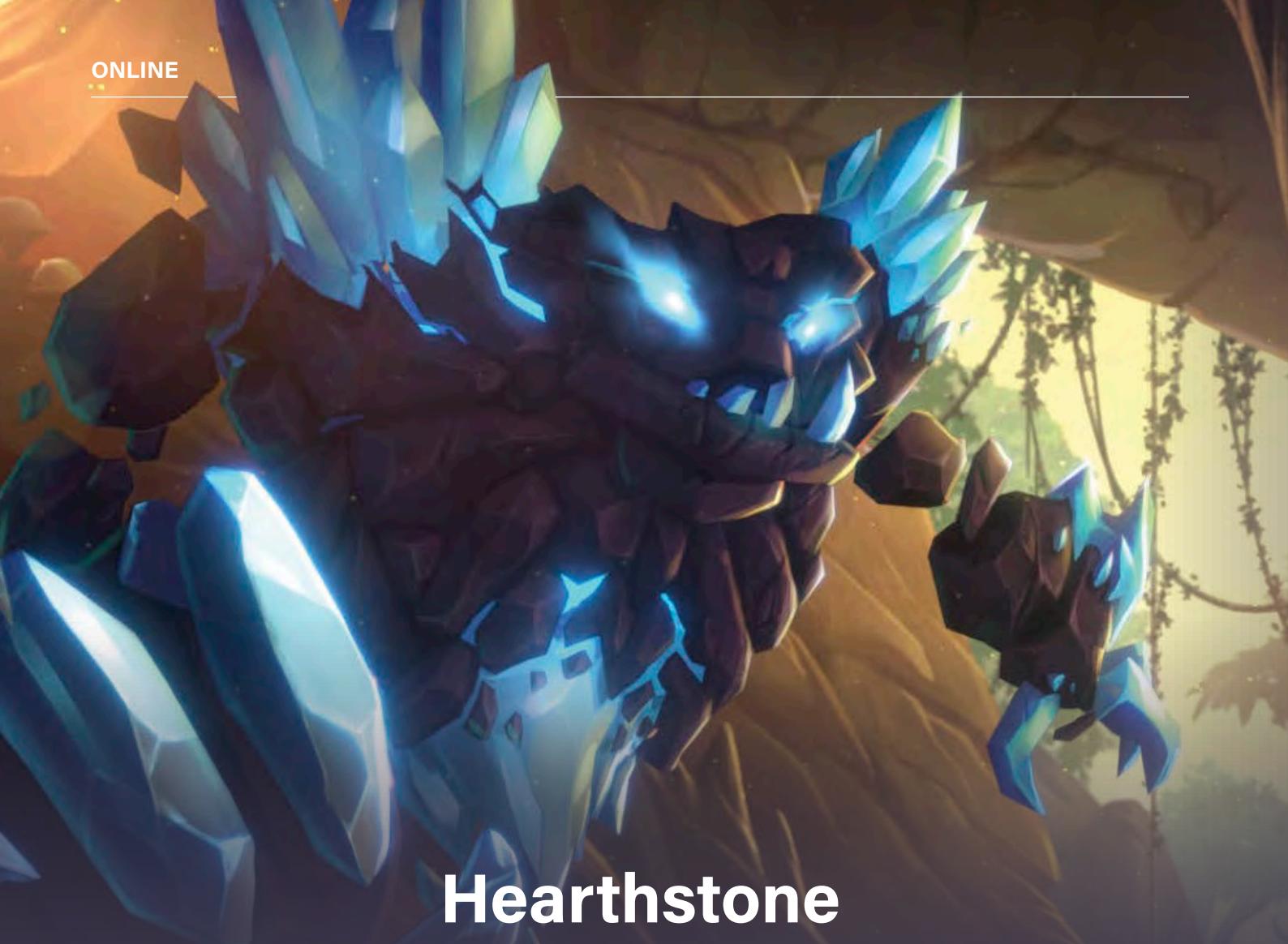
Bu ay yalnızca bu üç oyun rolüne degenmiş olsam da bir daha ki ay AWPer ve Rifler rollerine degeinceğim. Aynı zamanda beş kişilik bu oyunun altıncı rolü olan IGL yani In Game Leader'in da sahip olması gereken özelliklerini yazacağım. Ancak oyundaki tüm rolleri teorik olarak bilseniz dahi,实践中 uygulamanın zaman aldığı ve antrenmana vakit ayırdığınız sürece her gün daha iyi olacağınızı unutmayın. Bu ay da CS:GO'nun sonunu getirdik efendim. Bir daha ki aya kadar esen kalın! ■ **Enes Özdemir**



### Dignitas Kadın

#### Takımını Duyurdu!

E-spor arenalarında henüz kadın ligleri yaygınlaşmış değil ne yazık ki. Ancak kadın e-sporcuları da teşvik etmek ve kadın liglerini geliştirmek için yapılan atımlar da yok değil. Team Dignitas bu konuda öncü oldu ve kadın CS:GO takımını tanıttı. Takımın üyeleri ise şöyle: Emmale "emuh-leet" Garrido, Amanda "rain" Smith, Carolyn "artStar" Noquez, Catherine "Cath" Leroux, Mounira "Goosebree-der" Dobie.



# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!



**Aynı Kart  
Arkası**  
Journey to  
Un'Goro için  
ön sipariş ve-  
renlere hediye  
edilecek kart  
arkası.

M erhaba sevgili dostlar. Bu ayki köşe-  
mizde elimizden geldiğince Journey  
to Un'Goro'dan bahsetmeye çalıştık ama  
bu yazıyı yazdığımız tarihte detaylı bir  
bilgiye sahip olamadığımız için yazıları-  
mız biraz kısır kaldı. Önümüzdeki ay tüm  
kartlar açıklandığında sizler için bol bol  
kart incelemesi yapacağız ve gelecek  
meta üzerine tahminlerde bulunmaya  
çalışacağız. RNG ile kalın!

**Hearthstone Global Games**  
Bir çoğunuzun sosyal medya üzerinden  
Hearthstone gruplarında gördüğünüz  
Global Games'e de deşinelim dedik.  
Global Games, isminden de anlaşılabilir-  
diği gibi, dünya çapında gerçekleşecek  
bir Hearthstone turnuvası. Peki nedir bu  
Global Games?  
Global Games, Blizzard tarafından dü-  
zenlenen 48 ülkenin en iyi oyuncularının

katılımlıyla gerçekleşecek olan bir He-  
arthstone turnuvası. Ve alışmışım aksine,  
oyuncular sizlerin oylarınızla belirleniyor!  
Siz bu satırları okurken maalesef oylama  
bitmiş hatta açıklanmış olacak ancak  
sistem çok basit; her ülke için Blizzard  
tarafından belirlenen 9 oyuncu ülkesini  
temsil etmek için Battle.net üzerinden aday  
olacak ve destekçilerinden oy toplamaya  
çalışacak. 9 oyuncudan 1'i yıl boyunca  
Blizzard onaylı turnuvalardan topladığı  
HTC puanı ile direkt katılacak. Geriye kalan  
8 oyuncudan 2'si ise sizlerin oylarıyla se-  
çilecek. Ayrıca oy kullandığınız takdirde Bliz-  
zard size teşekkür babında 1 adet Whispers  
of the Old Gods paketi hediye edecek.  
Şu an Türkiye'deki 9 aday sırasıyla; Thun-  
derUP (direkt katılıyor), Kaan "Fujitora"  
Çekli, Emir "Cobra" Zengin, Alparslan  
"Woven" Kılıç, Onay "RoL" Kartal, Orkun  
"Posthum" Azak, Cankut "StahpItBlizz"

**Mart ayının en iyi 5 destesi**

- 1- Pirate Warrior
- 2- Aggro Rogue
- 3- Midrange Shaman
- 4- Jade Druid
- 5- Renolock

İşsever, Barış "Ulquiomaru" Görgülü, Berk "berserkci" Elçi.

Ödül havuzu 300,000\$ olan bu büyük turnuvayı hangi ülke kazanacak merakla bekliyoruz.

**Kim bu Ben Brode?**

Ben Brode, Blizzard'in Hearthstone kolu olan Team 5'in bir üyesi ve Hearthstone oyun direktörü. 2002 yılında pizza kuryeliği yaparken bir arkadaşı sayesinde girdiği Blizzard'da önce Warcraft oyunlarında çalışıp daha sonra Hearthstone'a geçmişti. Kalın sesi ve gülüşüyle tanımızı bu kişiyi bu kadar tanıtan yapan nedir? 2016 Kasım ayına kadar Team 5'te tasarımcı olarak bulunan Ben Brode o tarihte oyun direktörlüğe yükseldi. Fakat kendisinin bu kadar popüler olmasının sebebi Twitter ve Reddit'te fazlasıyla aktif olması. Oyuncularla kartları ve oyunu tartışan Ben Brode, topluluk tarafından da gayet seviliyor gibi gözükmektedir. Kısa bir süre önce çıkan Journey to Un'Goro fragmanında alıştığımız aksine bir şarkı bulunmaması üzerine Reddit'te açılan bir gönderi ile kullanıcılar bu hatayı telafi etmesi için Ben Brode'dan şarkı söylemesini istedi. Rap ve beatbox yapmayı çok seven Ben Brode, Un'Goro: The Journey isimli bir video ile topluluğun bu isteğini

yerine getirdi. Akabinde birçok remixi yapılan şarkısı Ben Brode'un topluluk ile ne kadar yakın bir ilişkide olduğunu kanıtlar nitelikte. Oyunu daha da çok sevmemize sebep olan Ben Brode, ilerleyen zamanlarda bizler için neler yapacak sabırsızlıkla bekliyoruz.

**Un'Goro'ya Yolculuk!**

Journey to Un'Goro eklenti paketi duyurulduğunda fragman niteliğinde birkaç tane kart yayınlanmıştı. Bu kartlar, eklenti paketi ile gelecek olan yeni Quest ve Adapt özelliklerini barındırıyordu. Oyunu canlandıracak, metayı değiştirecek bu özellikler nedir yakından bakalım.

**Quest Kartları**

Çoğu oyuncunun hayalini kurduğu Legendary spell'ler gerçek oldu!

Quest kartları oyunun ilk kartları arasında gelecek ve Legendary kart oldukları için destede yalnızca 1 adet bulunabilecek. Kartı oynadığınız anda Quest etkinleşecek ve hero portrenizin yanında yer alacak. Quest'i tamamlamanız halinde kartta yazan ödülün sahibi olacaksınız. Örneğin; Awaken the Makers adlı Priest Quest kartının görevi 7 adet Deathrattle özelliği olan asker oynamak. Görevi yerine getirdiğiniz zaman Amara, Warden of Hope adlı kartı elinize ekleyecektir.

**Adapt Kartları**

Adapt, dinozor çağı konseptine birebir uyum sağlayan ve minyonlarınıza belirli özellikler kazandırdığınız yeni bir kart özelliği. Adapt kullanılırken, 10 farklı asker özelliği içerisinde rastgele 3 özellik Discover'dan aşina olduğumuz şekilde ekranда beliriyor ve



alarlarından bir tanesini seçiyorsunuz. Bu özellikler; Taunt, Divine Shield, Windfury, Poisonous, +3 Attack, Can't be targeted by spells or hero powers, Deathrattle: Summon two 1/1 plants, +1/+1 ve Stealth until your next turn. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin

Batuhan "Izrutah" Üstüner

Kemal Ata "JustOn3" Koç

Kaya "KayFunk" Güzel

Çağrı "Footpad" Öztürk

Can "Ukio" Topsaç

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

**Aynı Kartı**

Mart ayı içerisinde açıklanmış bize göre en iyi Journey to Un'Goro kartı. Pirate Warrior, 2. turda Patches the Pirate kartını kurban ederek 3/4'lük bir askere sahip olabilir. Eğer bu kart metaya girerse 4 ay içerisinde "nerf" yer.



# BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!  
EVE DÖNÜŞ!



*Drillili, drillili...*

- Bu ses...

*Drillili, drillili...*

- Benim telefonum böyle çalışmıyor ki...

## **DRİLLİ, DRİLLİ!**

- Ses yükseldi. Biraz da mekanik gibi...

*Oğlum lan, telefon değil, benim!*

- Patron? Sesiniz çok derinden ve bir şekilde de 5+1 geliyor?

Evet kendime 5+1 ses sistemi bağlattım, deli gibi müzik çala çala geziyorum. İstek parçan var mı?

- Aaa! Hm... Tarkan'ın Cuppa Cu-LAN! İki dakika atlama sazan gibi!

- "Sazan gibi" benzetmesi halen kullanılıyor mu?

Oğlum, yavrucum, ses nereden geliyor diye soracağın, her şey normalmiş gibi konuşuyorsun benimle.

- Oraya gelecektim, evet... Sesinizi nasıl duyuyorum üstat?

Üstat mı? 2 yıl ortada yoktuk diye hemen saçma sapan kelimeler öğrenmişsin. Bir gün lazımlı olur diye her tarafa hoparlörler yerleştirdim. Gözükmesin diye de ufakçıyıptırıtmam hepsini; nano-hoparlörler adeta. Çok heyecan verici değil mi!

- 2 yıl içerisinde iyice manyaklaşmışsınız, onu anladım ben. Hern insan dinleyici, kamera takar, siz hoparlör takıtıryorsunuz, o da bir garip...

Senin tipini görüp sesini duyup da napayım oğlum? Ben yokken kim biliyor ne tip pis sapıklıklar içindesin orada zati!

- Patron kalbimi kınyorsunuz.

Sus, sana para ödüyorum. Her şeyi yaparım.

- Bir dakika... Ben ofiste değilim ki! Evdeyim? Yo, hayır...

Bravo. 2 yıllık siesta sana bir hayli yaramış. Nerede olman gerektiğini biliyorsun ama evdesin; sana evde otur diye mi para ödüyorum?!

- Fakat evimi böceklerinizle doldurmanız... Onlara böcek diyemezsin. Onlar benim nanokulaklarım.

- Ses çıkartan kulaklar... Tamam patron, ofise geçiyorum ben.

### **•Yarım saat sonra**

- Patron geldim ben.

- Patron, neredesiniz? Zaten ofis dediğimiz oluşum el bezinden halice büyük. Nereye saklandınız?

*Hoş geldin oğlum. Geç, otur bakalım.*

- Haydaa, sesiniz yine uzaktan geliyor. Yoksa...

*Evet, yine beni nano-kulaklarımdan duyuyorsun.*

- Yine kulak diyorsunuz. Mutant mı bu kulaklar? Bak, yine konudan uzaklaşın. Evet, ofiste değilim...

- Yo, yo...

Rap söylemeye başlarsan ağızına Eminem ile vururum.

- Burada dejilseniz, o zaman...

### **EVET!**

- Patron, ne kadar beni cehennemin son halkasında gibi hissettirmiş olsanız da sizi severdim. Ölmüş olmanız ama benimle halen iletişimde olmanız, beni gerçekten sevdığınızı gös-

*Allah'ım sana geliyorum. Bu gerizekali çocuktan kurtar beni lütfen!*

- Zaten öbür dünyada değil misiniz? Ne garip bir istek...

*Evladım! Değilim orada! Başka yerdeyim!*

- Cehennem?

*Hayır.*

- Cennet olamaz. Arafat mı kaldınız yoksa? Hii, düşman başına.

*Ah teyzem ya... 2 yıl boyunca evde "gülener" katılırlısan böyle olur.*

- Patron, ölümediyiseniz niye bana net bir cevap

vermiyorsunuz?

*Ölunce illa bulmacalı mı konuşmam lazımdır?*

- Bulmacalı mı... Gazete eki gibi konuşmuşsunuz şimdidi de.

Yavrucum, bir tanecik gerizekali evladım, bir baba bakayım etrafında, neredesin...

- Aaa! Burası ofis değilmiş ya?

Evet. Bir şekilde evime sızmak istediğini biliyordum ve otomatik olarak ayakların seni buraya getirdi. Oğlum ne istiyorsun benden, evime niye giriyyorsun?

- Açıklayabilirim. Fakat önce siz de bana nerede olduğunuzu söylemeliśiniz.

*Nerede olduğumu çok iyi biliyorsun.*

- Hayır patron, bilmiyorum. Saatlerdir söylemiyorsunuz, en ufak bir fikrim yok.

*İyi düşün, geçmiş git...*

- Annem bana börek yapmış...

*Evet, güzel. Devam et düşünmey.*

- Yeni bir oyuncak istemişim ama babam onu almamış.

*O kadar geçmişe değil lan! Yeni bir börek hayal et!*

- Patatesli! Az önce yiyyordum...

*Aferin. Şimdi gevreni düşün. Kimler var?*

- Kimse yok. Annem teyzeme gitmişti. Babamı zaten biliyorsunuz... Yalnızdım.

*Daha dikkatli bak!*

- Böregin kızarmış desenini surata benzettim ama kimne benzediğini çıkartmadım.

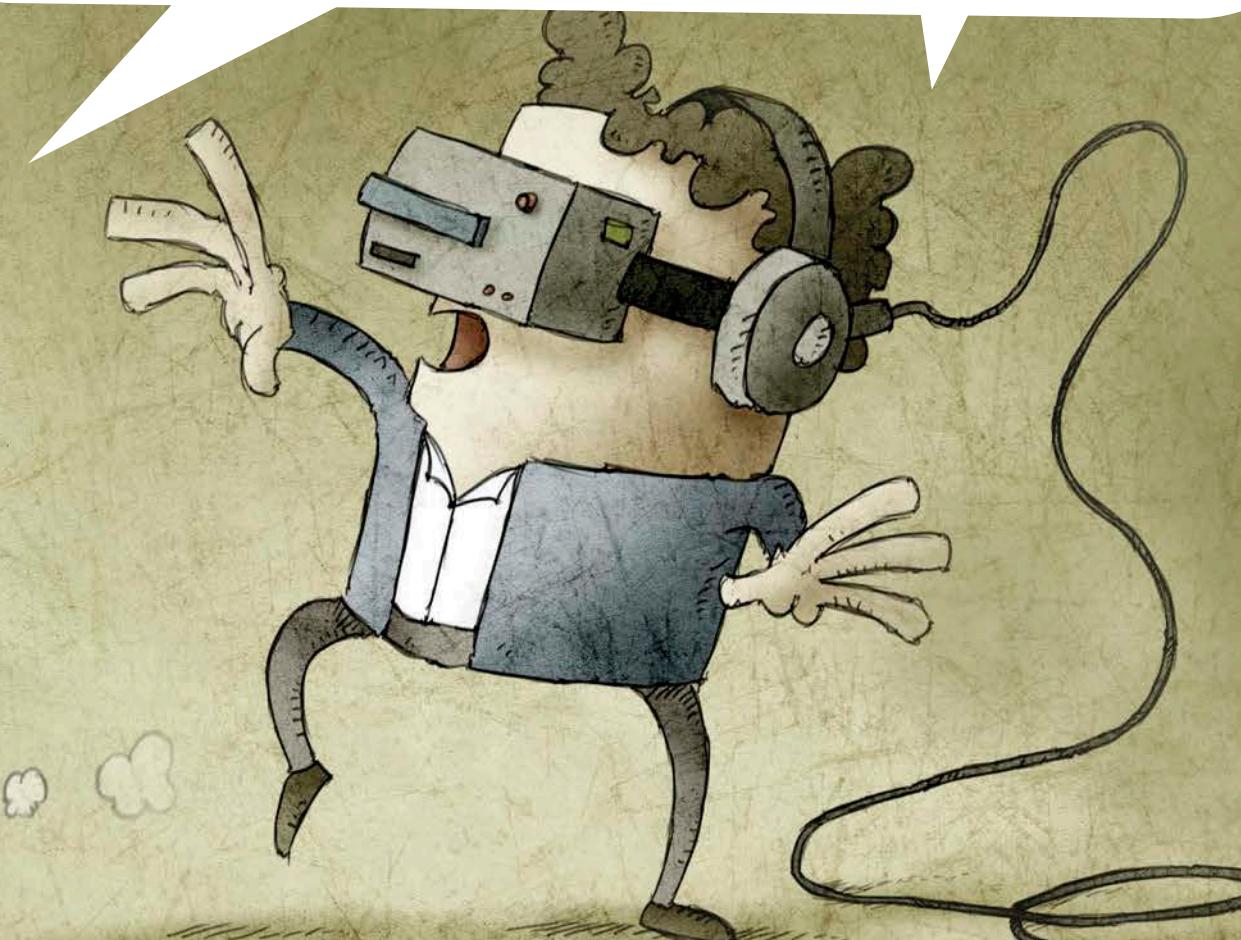
*Ya sabır... Yanında ben vardım aptal çocuğum!*

- AAAAA! Peki şimdidi neredesiniz? Oğlum, senin 1300'lardan kalma evinin tuvalinde kapılı kaldım, bir gün lazımlı olur diye yerleştirdiğim nano-kulaklarımдан da sana seslendim ama sen ileri derece andon olduğunu için şehrin öbür tarafına gittin. Gel çıkar beni buradan, yoksa fayansları yiyeceğim!

- Sol köşeden üçüncü sıradakilerin tadi çok güzel değil.

Denedin değil mi? Gel çıkar beni, gelecek aya super bir oyun yapmamız lazım, herkes özledi bizi!

- Yettim patron!



# SPOR DEPARTMANI



04

VIP  
STANDARD

LEVEL

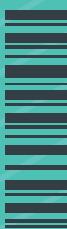
AY: NİSAN

YAZAR: KÜRŞAT ZAMAN

SAYFA: 90

YIL: 2017

NO : 0000000000



FIFA, PES, FM, NBA 2K gibi seriler, uzun yıllar süren gelişimin ardından oyun keyfi anlamında mükemmel ulaştıysa da işler her zaman bu şekilde yürümüyordu ve neredeyse tüm gençliğimiz spor oyunlarındaki ufak tefek açıkları bulup bundan avantaj sağlamakla geçti.



## Talihsiz goller yedik...

Bugün izlediğiniz Hollywood filmlerindeki tekinsiz sokaklar, puslu hava ve kriminal görünüşlü tipler bizim gençliğimizin Atari salonlarının genel atmosferiydi arkadaşlar. Evet, puslu hava dahil. Bu güzide ortamların son senelerindeki en popüler oyunlarından birisi de Super Sidekicks 2 idi. Grafikleriyle aklımızı başımızdan alan, hayli de paramızı yiyan bu oyun -bugün baktığımızda- fena halde vasat mekaniklere ve aldığıınız keyfin içine limon sıkacak (Salatada limon

sevmem.) bazı denge problemlerine sahipti. Bunların en önemlisi ise oyunda atılan gollerin %70'ini oluşturan; topu taç çizgisine paralel sürdürdükten sonra aut çizgisine gelmeden yukarıya doğru 90 derecelik bir açı çizip, ardından koşma tuşuna basıp, kalecinin içinden geçtikten sonra (Bacak arasından değil!) topu boş kaleye bırakmaktı. Her seferinde işe yaranan bu glitch'e nasıl sinir oldusam, bunu yapan arkadaşlarımla ilişkimi kesmiştim, yalan değil.

## Basketbolun temeli ikili oyunlar

Basketbol tarihinin en komple ikilisi John Stockton ve Karl Malone'un Utah Jazz'i seneler boyunca elit bir takım olarak tutan müthiş uyumları, büyük oranda basketbolun en eski ve en iyi bilinen oyununa dayandırdı: Pick & Roll. Bir rakip koçun "Herkes bu ikisinin hangi oyunu oynayacağını bilir ve önlemeli alır, yine de John Stockton her defasında topu oradan geçirmeyi başarır" olarak tanımladığı bu oyun, günümüz basketbolunda hiç olmadığı kadar ön planda artık. NBA 2K17 söz ko-

nusu olduğunda da ikili oyunlar sizin skora gitmek yolundaki en büyük yardımcı olacak. Chris Paul ile oyunu sete yerleştirin, L1 tuşuna basıp Blake Griffin veya DeAndre Jordan'ı perdeye çağırın ve içeri devrilen uzuna topu aktarın. Bu basit oyun %70 ihtimalle rakibin poster olduğu, muhteşem bir smaçla sona erecek. Ayrıca bir diğer not; sakin olun ve daima topu dolaştırıp boş adamı bulun, 2K17'de el üstü şut sokmak her zamankinden daha zor ve boş şutu aramanız şart.



## Forvetim gol atamıyor, yetiş Uvbetu Kavlus

FIFA 99'u hepimiz çlgınlar gibi oynadıysak da futbol oyunlarına sınıf attırtırın seri Winning Eleven'dir, baştan anlaşalım. Oyuncuların teknik kapasiteye kavuştuğu, boy ve hava hakimiyeti gibi detayların ilk kez bizlerle buluştuğu bu seri, 2000'lerin başındaki PsOne partilerimizin vazgeçilmez üyesiydi ve Brezilya da en popüler takımıdı. Güçlü kadrosu ve Ronaldo sebebiyle değil, Roberto Carlos denilen beyhude yüzünden. Bir adam düşünün, hem oyundaki en hızlı ve teknik isimler

arasında, hem pas yeteneği iyi hem de vurdugu topun dikişlerini attıracak kadar kuvvetli. İşte, oyuncular da elde böyle bir veri varken Roberto Carlos'u sol beke hapsetmenin gereksiz bir naiflik olacağı- nı çok çabuk anladı ve onu alıp oyunda parladığı yere, yani Ronaldo'nun yanında sağ forvete yerleştirdiler. Sonrası ise tüm futbol oyunları tarihinin -rakipler için- en keyifsiz dominasyonlarından birisine dö- nüştü ve nesilden nesile aktararak halen anlatılıyor.



# Chinese Bias!

Günümüzün en başarılı bazı oyun yapımcıları eski SSCB topraklarından çıktılarından ötürü Rus tanklarının, silahlarının veya odunlarının daha kuvvetli olarak modellendiği yönünde, efsane gibi sürüp giden bir inanış yerleştirdiğiniz gibi. Bu, herhangi bir kanıt olmayan bir geyik malzemesi olsa da seneler önce buna benzer bir şeye rastlayıp "nasıl olur?" dediğimi hatırlıyorum. Efendim, bahsettiğim oyun NES'in ve belki de tüm oyun tarihinin en iyi olimpik oyunu olan Gold Medal Challenge. Bu oyunda tam bir olimpiyat formatı vardı ve siz sırayla 100 metre koşu, uzun atlama, cirit atma, halter gibi dalları geride bırakırken, arka planda da günlere yayılmış bir maraton mücadeleleri sürüp

## Otuz yaşında tayt giyen adamlar

Bisiklet ile iliskim bir çapraz ba sakatlığının ardından sekteye ugarmış olduğundan ben o keyfi yaşamadım gönlümce, neye ki Pro Cycling Manager var. Her sene ufak tefek değişiklikler ile yeniden piyasaya sürülmesi üzerine fenalık geçirip artık dergide yer vermemle kararı aldığımız bu güzel seri, özellikle de Pcmdaily'nin müthiş modları ile inanılmaz derin, yüzlerce saatınızı yiyecek, hayll ciddi emek isteyen bir simülasyona dönüþüyor. Turdan tura değişen rotalarda önce takimınızı, sonra da varisacak ekibi seçtiðiniz bu oyunda

etmenizi öneririm. Bunu başarabilerseniz de FL'si 70'İN üzerinde olan bir karakter ile agresif bir ritim tutturup kaçış grubu oluşturulabilir ve böylece pelotonun da hızını artırmayı deneyebilirsiniz. Kaçış grubunuz mümkün olduğunda hızını koruyup nihayet yakalandığında, takımınızın geri kalanı ile orada tutunmayı da başarabilerseniz, sprinter'INizin yarışı kazanmak için ciddi bir şansı var demektir. Yine de inanın anlatması yapmaktan daha kolay.

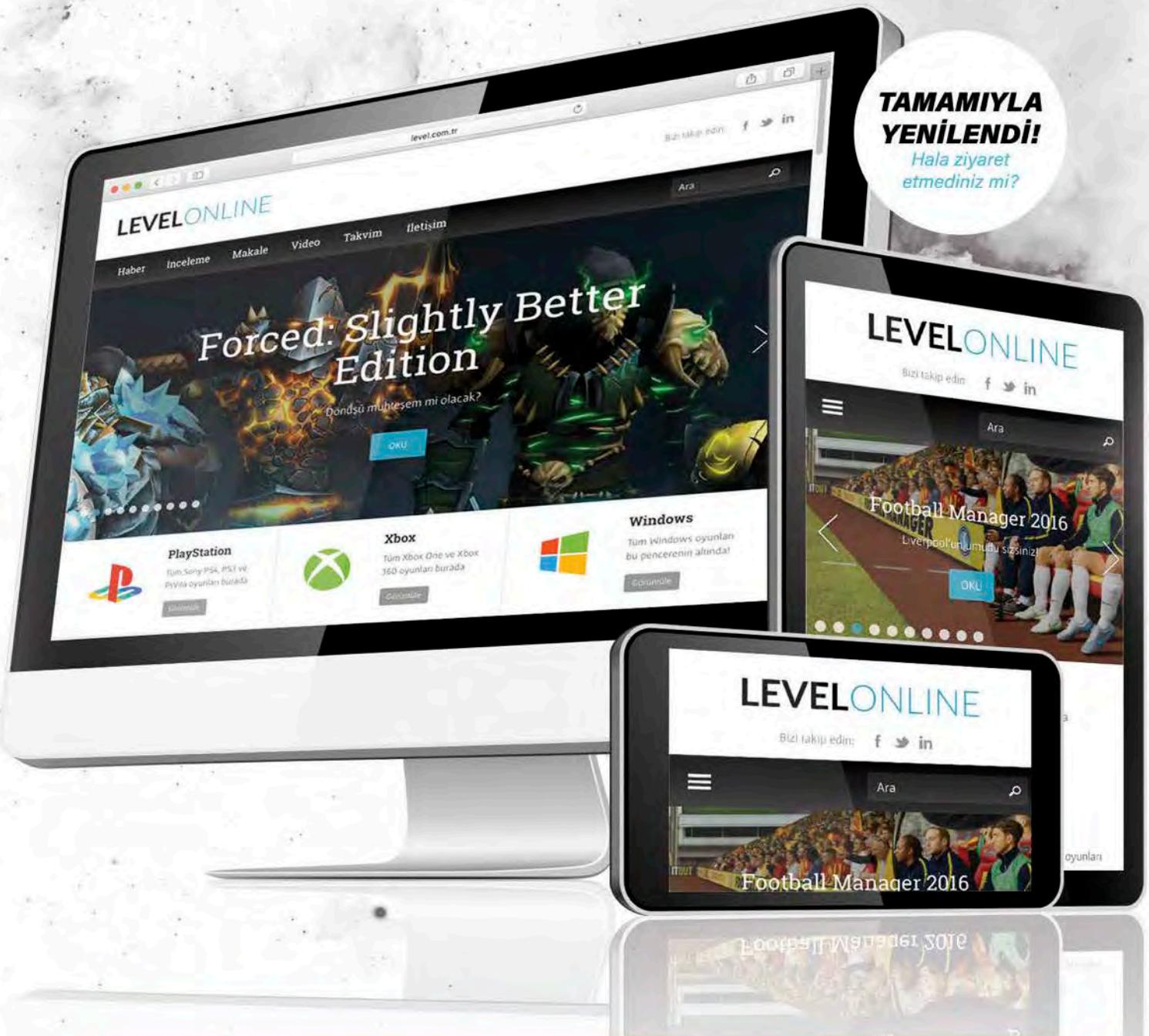


giderdi. Beklentimizin aksine ülkelerin birbirine herhangi bir üstünlüğü yoktu, her şey tuşa ne kadar hızlı bastığınıza baktırdı, en azından ilk günlerde öyle sanıyordu ki günün birinde Ayça ülke olarak Çin'i seçti. Efendim, bu arkadaşlar her sporda diğerleri kadar iyi olmakla kalmıyor, maratonda herkesten daha zor yoruluyor ve ciddi bir avantaj elde ediyordu. Ayrıca diğer tüm ülkeler halterde maksimum 202kg ağırlığı, o da güç bela kaldırılabilirken, Çinli sporcunun 205kg'yu tuttuğu gibi kaldırırdı başının üstüne. O gün Ayça kazandı, oyuncunun yapıldığı 1992 yılında Çin'de müthiş bir doping endüstrisinin olduğunu ise seneler sonra okuduk, yüzümüzde bir tebes-süm belirdi (Capcom bir Çin firması değildir.)

## Pazardan toplanan rüya takım



# LEVEL ONLINE



**DAHA FAZLASI İÇİN...**

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

# MSI GT73VR 7RF Titan Pro

Güç kelimesini masaüstü bilgisayar ile özdeşleştiren oyuncuların kafasını karıştıracak derecede performanslı bir arzu nesnesi.

syf.94



# DONANIM

- ★ Altın 9,5 - 10 puan
- ★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan
- ★ Bronz 7,5 - 8,4



# MSI GT73VR 7RF Titan Pro

Masaüstü PC'lerin yerini alma iddiasında...



**M**SI'ın zaten halihazırda masaüstü PC performansında çalışan dizüstü bilgisayarları var, biliyorsunuz. Bu noktada yalnızca oyun performansını göz önünde bulunduruyoruz. Güçlü donanım bileşenleriyle hemen her işi yapabileceğiniz MSI laptop'ları, elbette konu oyun olunca da ilk akla gelen cihazlardan oluyor. MSI dizüstü bilgisayarlarıyla artık kalıplaşmış bir görünümü sahip desek yanılmış olmuyor. Kaslı yapısı ve siyah ile kırmızı renkleri bir arada sunan MSI, Titan Pro'da da aynı yapıyı ele alıyor. Fırçalanmış gövdesi ile oyuncuların gözüne hoş gelen Titan Pro, çok sağlam görünüyor. Bunu özellikle hemen arkasında yer alan havalandırma mazgallarıyla gösteren laptop, bu mazgallarının altında Cooler Boost TITAN ultra soğutma sistemini bulunduruyor. Bu soğutma sistemini de klavye üzerinde bir tuşla sizin yönetiminize bırakın MSI, böylece fanların RPM'lerini yüzde 30 oranında artırmayı imkani sunuyor. Böylece laptop, en ağır oyun ve video render işlemlerinde serin kalmayı başarıyor.

Titan Pro'nun belki de en can alıcı noktasını ekranı oluşturuyor. 17.3 inç boyutunda 4K görüntü sağlayan ekran, 120Hz tazeleme oranına sahip. Böylece güçlü bir masaüstü PC'yi 120Hz'lık ekranla birleştirme düşüncesini mobil platforma başarılı şekilde yansıtmış olan MSI, oyuncuların istediği akıllı karşılarına

getirebiliyor. 120Hz'in ne gibi bir avantajı var derseniz, şu iki kelime yeterince açık olacaktır: Akıllılık ve yumuşaklıklık.

Elbette böylesi bir ekranda iyi bir oyun deneyimi için bir diğer önem kazanan bileşen ise görüntü bağıdıştırıcısı. Bu laptop'ta da NVIDIA'nın şu an en üst düzey platformu olan GTX 1080 kullanılmış. 8 GB GDDR5X belleklerden güç alan GTX 1080, bu sayede masaüstü PC oyun deneyimini laptop'a taşıyabiliyor. Az sonra aldığımız benchmark ve oyun test sonuçlarından bahsedeceğiz, ancak oraya kadar sistemin geri kalanını tanıyalım. Titan Pro'da Intel Core i7-7820HK işlemci bulunuyor. 2.90 GHz frekansında çalışan bu işlemci, böylede üst segmentin ihtiyacını karşılayabiliyor. Tam 64 GB kapasitesinde DDR4-2400 RAM belleklerin kullanıldığı laptop'ta, 512 GB kapasitesinde SSD ve 1 TB kapasitesinde HDD yer alıyor. Bunlarla birlikte kapasite ve performans noktasında sıkıntı yok. Bir önce incelediğimiz modelde Freedos yer alırken, elimizdeki Titan Pro'da Windows 10 kurulu olarak geliyor. Titan Pro'da The Division ve GTA V oynadık. Az önce aldığımız benchmark skorları ne kadar etkileyici olsa da, Titan Pro özellikle oyun performansıyla üzerine koymayı başardı. Hem The Division'da hem GTA V'te en zorlu ayarlarda bile 60 FPS'yi aşan Titan Pro, böyledikle bugüne kadar incelediğimiz laptop'lar

arasında en güçlülerden biri olmayı başarıyor. 4K'ya kadar çözünürlük olağanlığı tanımı ve 120Hz'lık görüntüyle birlikte oyunların tüm detaylarını görebilmeniz mümkün.

MSI GT73VR 7RF Titan Pro, şu an masaüstü bilgisayar mı yoksa dizüstü bilgisayar mı diye soran kullanıcıları şartsızca cinste bir platform oluyor. 4K ekranı ve ötesinde 120Hz görüntü üretebilmesi onu rakiplerinden ayırrken yüksek performans göstermesi mobil oyuncular için büyük bir artı. Elbette bunun bir fiyat karşılığı da var. Şu an MSI GT73VR 7RF Titan Pro'yı piyasada 17 bin gibi yüksek bir fiyatla bulabiliyorsunuz. Bu noktada seçim her zaman olduğu gibi yine sizin. ■ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** 120Hz ekran, güçlü performans, klavye, soğutma sistemi  
**EKSİ** Yüksek fiyat, kısa batarya kablosu





## ADATA XPG Dazzle DDR4

Görüntüsü kadar performansıyla da iddialı.

**Ö**zellikle oyuncular tarafından tercih edilen masaüstü bilgisayar platformları, kuşkusuz konu oyun olunca bir hayli renkli seçeneklerde karşımıza çıkıyor. Hemen söyle RAM'lerin ilgi çekici tasarımla başlamak gerek. XPG Dazzle DDR4 RAM, elimizdeki ikili kit halinde bulunuyor. Anakart üzerinde fazla yükselti oluşturmayan RAM'ler, kendine has pasif soğutma sistemine ve LED ışıklandırırmaya sahip. Kırmızı renkli yüzeyini parlatan LED'lerle kaplı olan RAM, bu sayede özellikle pleksi kaplı kasalarda oldukça güzel görünecektir diye düşünüyoruz. Elimizdeki modeliyle toplamda 16 GB'lık kapasiteye sahip olan ADATA XPG Dazzle DDR4, 8'er GB'tan ikili set halinde bulunuyor. Elbette piyasada farklı kapasite seçeneklerini görmemiz mümkün. 2800 MHz'de çalışan kit, hız aşırtmalar için de uygun yapıda, ancak burada çok fazla yol katedemiyorsunuz, onu da söyleyelim. DDR4'lerin performansın yanında bir diğer önemli özellikleri de düşük güç tüketimi sağlamaları. ADATA XPG Dazzle da bu profile uyuyor ve kit 1.2V güç çekiyor. Elbette RAM'e hız aşırıtma uygulayarak 1.45V'lara çıkabiliyorsunuz.

İlk olarak Sandra Memory Bandwidth'te değerlendirdiğimiz ADATA XPG Dazzle, burada en iyi zamanlamada DDR-2666 MHz'de 33 puan toplarken, 2133 MHz'de bize 27 puan gösterdi. Bu da sınıfı için gayet ideal olduğunu gösteriyor.

ADATA XPG Dazzle'in fiyatı ise 557 TL civarında. Bu anlamda benzer modellerle yakın bir fiyatta olduğunu söyleyebiliriz, öte yandan aynı kapasiteli bazı modellerden de daha ucuz fiyatta bulunuyor. Bu bağlamda ADATA XPG Dazzle DDR4'ün fiyat/perfomans çizgisinde iyi bir yerde durduğunuz düşünüyoruz.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

- ARTI** Performans, LED ışıklandırmalı yapı, Uygun fiyat
- EKSİ** Overclock performansı çok iyi değil



## ASUS PB287Q

Oyuncular için biçilmiş kaftan

**B**ilgisayar dünyasındaki tüm üreticiler en üst modellerini oyuncular için tasarlar. Oyuncular da kaliteden ve performanstan öden vermek istemezler çünkü bunun bedelinin ağır olacağını bilirler. Oyuncu monitörü pazarında önemli bir yere sahip olan Asus da oyuncular için ürettiği özel ürünlerle epey popüler. Nitekim PB287Q monitör de bunlardan biri. Temelde oyuncular için tasarlanmış olsa da bilgisayar destekli tasarım, video ve fotoğraf işleme gibi görselliğin önemli olduğu alanlarda farkını ortaya koyan 28 inch'lik WLED monitör, 4K (3840x2160) çözünürlük ve inch başına 157 piksel sunuyor. 1 ms (griden griye) tepki süresi ve 60 Hz yenileme hızı ile, çözünürlük avantajına hareketli sahnelerdeki performansını da ekleyen 28 inch'lik Asus PB287Q'nun UHD çözünürlüğü aynı anda yapabildiğiniz işlerin sayısını da artırıyor. Yüksekliğini ve açısını kolayca kendinize göre ayarlayabildiğiniz monitörün ekran yüzeyi parlama önleyici özel bir kaplamaya sahip. Bu sayede keskinlikten feragat etmeden arkanızdan gelen işliğin keyfinizi kaçırmasının engellenmiş.

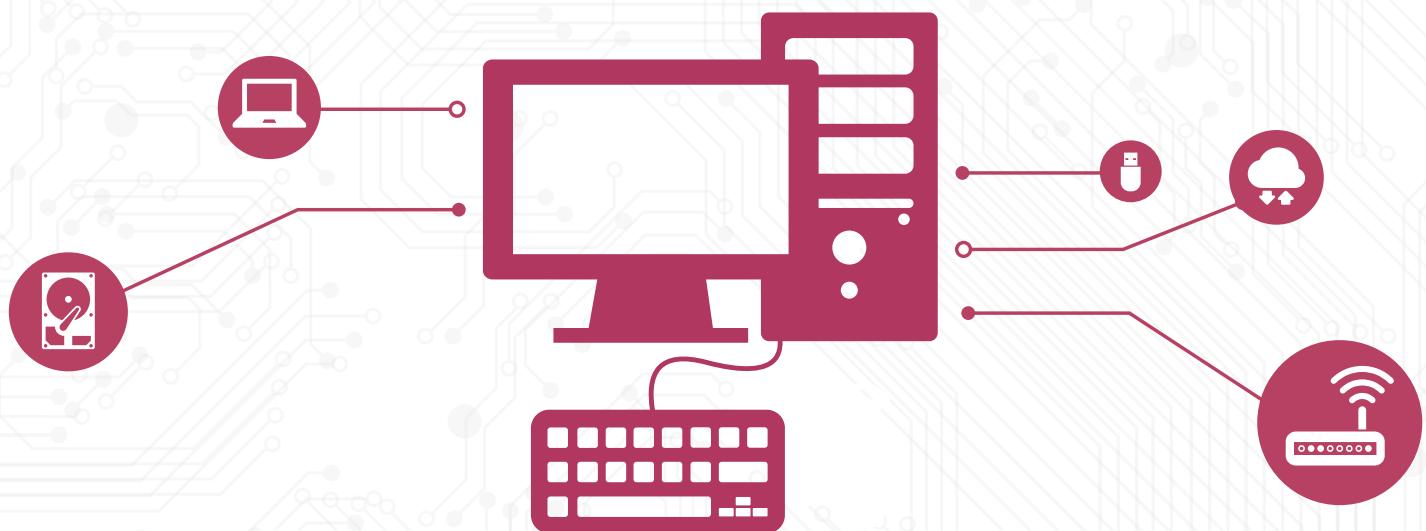
Asus PB287Q, oyuncular için olduğu kadar tasarım, video ve fotoğraf konularıyla ilgili kullanıcılar için de iyi bir çözüm. 4K çözünürlüğünde olması ve yansızlaşım ve net görüntü sunması onu başarılı monitörler arasına konumlandırdı. Özellikle hem oyun hem iş için bir monitör arıyorsanız, mutlaka yakından değerlendirmenizde fayda var. Temelde oyuncular için tasarlanmış olsa da bilgisayar destekli tasarım, video ve fotoğraf işleme gibi görselliğin önemli olduğu alanlarda çalışan kullanıcılar için de uygun. Asus PB287Q'nun fiyatı ise 3000 TL dolaylarında.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

- ARTI** Yüksek çözünürlükte iyi performans, ergonomik tasarım, hem iş hem oyun için uygun
- EKSİ** Tasarımı oyunculara hitap etmiyor





# Teknik Servis

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

**S:** Intel i5 2410M işlemci, AMD Radeon 6300 1 GB ekran kartı, artı Intel HD 300 Grobst ekran kartı 10 GB RAM var. Sizce bu sistemle Call of Duty Ghosts, Black Ops 3 ve 2 oynayabilir miyim? Egemen Şişko

**C:** Öncelikle Intel'in "HD 300 Grobst" model bir GPU'su yok. İkincisi, böyle bir kart olsa bile ve bu karta 10 GB sistem belleği verseniz bile bu bir şeyi değiştirmez. Zira ekran kartında en önemli bileşen grafik işlemcidir. Grafik işlemci güçlü değilse isterseniz 64 GB bellek ayıran ekran kartınıza, olduğunuz yerde saymaya devam edersiniz. Zira verileri işleyecek olan GPU'nun kendisidir. VRAM, yani ekran kartı belleği burada sadece anlık veri depolama görevi görür. Tabii ki bu belleğin hızlı olması (GDDR5X, HBM2) önemlidir lakin çözünürlüğünüz 1080p'nin üstünde değilse 4 GB'in üstünde olmasının genelde size bir faydası yoktur. Gelelim diğer ekran kartınız olan HD 6300'e. Bu kartın da soldan ikinci rakamı 3. Bu da giriş seviyesi demek. Bu durumda dizüstü bilgisayarınızla yeni nesil

*Call of Duty oyunlarını oynayabileceğinizi söylemek mümkün değil.*

**S:** Ben şehir dışında okumak istiyorum. Bir oyuncu dizüstü bilgisayar almak istiyorum. GTA V High ayarlarında kasmadan oynatsa yeter. Bütçem 4500 TL olabilir. Furkan Marley

**C:** 4500 TL bütçe ile Kaby Lake işlemcili ve Pascal GPU'lu dizüstü bilgisayarlara bakabilirsiniz. GTX 1050 ekran kartı dizüstü bilgisayarlar alabilirsiniz.

**S:** Beni uzun yıllar götürecek, her oyunu full grafiklerde açacak bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Özellikleri ise şöyle MSI Z270A Gaming M7, Intel Core i7 7700K, Cooler Master Nepton 280L sıvı soğutma, G.Skill Trident Z 2x8 GB RAM, ekran kartı MSI GTX 1080, sabit disk Seagate Barracuda 2TB, Samsung 850 EVO 500 GB SSD, kasa ise Cooler Master HAF935. Bir de bu sisteme uygun bir güç kaynağı önerebilir misiniz? 700W yeterli olur mu? İsa Baran Öncürek

**C:** 700 Watt bu sistem fazlaıyla yeterli. Hatta 600 Watt bile kullanılabilir. 80 Plus Gold sertifikalı PSU'lara bakabilirsiniz. Corsair SF600 buna güzel bir örnek. Öte yandan uzun vadeli bir sistem için Kaby Lake yerine Ryzen platformuna bakabilirsiniz. Her ne kadar Ryzen'in tek çekirdek performansı Haswell ile eşdeğer olsa da iş çok çekirdeğe geldiğinde Kaby Lake platformunda dört çekirdek ile sınırlısınız. Ryzen'da ise sekiz çekirdeklilik işlemciler var ve uzun vadede daha çok çekirdeklilik modellerin gelmesi söz konusu. Çoğun oyunun artık DirectX 12 ve Vulkan ile çoklu çekirdeği kullanmaya başladığını hesaba katarsak AM4 platformunu uzun vadeli kullanım için mutlaka göz önünde bulundurmalarınız.

**S:** 2 aylık takipçinizim fakat sıkı bir takipçi olma yolunda ilerliyorum. Yeni bir PC toplamak istiyorum. Sizin de fikirlerinizi almak niyetim. Kasa: NZXT H440 Razer Edition satın aldım tavsiyeniz nedir? Ana kart: Asrock X99 Taichi mi yoksa sizin tavsiyeniz MSI Z170A Gaming M5 mi?

# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master NSE-200-KKP600	SilverStone Precision PS11B-W	Cooler Master MasterCase Pro 5
ANAKART	MSI B150M BAZOOKA	ASUS H170M-PLUS	MSI Z170A Gaming M5
İŞLEMCİ	Intel Core i3-6100	Intel Core i5-6500	Intel Core i7-6850K
İŞLEMCİ FANI	Intel (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Corsair H110i 240mm
BELLEK	HyperX FURY Black 8GB Kit 2666MHz CL15	HyperX FURY Black 8GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Predator 16 GB Quad Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	ASUS GTX 950 STRIX 2GB	MSI RX 470 Gaming X 4GB	ASUS GTX 1080 ROG STRIX 8GB
SABİT DISK	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DISK 2	Crucial MX300 275GB SSD	OCZ 120GB AMD Radeon R7	Samsung 256GB 950 PRO M.2 V-NAND
GÜÇ KAYNAĞI	Corsair VS650 80 PLUS	Cooler Master RS-600 G 80+ Bronze 600W	Cooler Master G750M 80 PLUS 750W
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2263SMHL 2ms, 60Hz	ASUS 23.6" VP247T - 1ms 60Hz	ASUS 27" PG278Q - G-Sync, 1ms, 144Hz
FİYAT	<b>3000 TL</b>	<b>4075 TL</b>	<b>12.000 TL</b>

Aralarında çok fark var mıdır? İşlemci: Intel Core i7 6700K düşünüyorum fakat Skylake ve Kaby Lake arasında farkı tam anlayamadım. Hangisini tavsiye edersiniz? Sizin tavsiyenize bütçem el vermiyor. RAM: Corsair CMK16GX-4M2B3200C16 mi yoksa sizin tavsiyeniz HyperX Predator 16 GB mı? Ekran kartı: ASUS GTX 1080 ROG benim de ilgimi çeken fakat anlayamadığım mesela aynı ekran kartını Zotac da yapmış bunların arasında bir fark var mı? SSD: Uygun bir şey tavsiye edebilir misiniz 300-400 TL'lik? Monitör: ASUS MG248Q mi yoksa ASUS VG278HV mi? Buğra Ercan Öztürk

**C:** Z170 ile X99 arasında devasa bir fark var. Z170, Skylake mimarili. X99 ise Broadwell-E mimarili işlemcileri destekliyor. Soket yapılarından PCI Express hatlarına kadar devasa farklar var. Eğer amacın dört çekirdeğin limitlerine takılmayan bir sistem ise ve bunun için cebini yakmak istemiyorsan AMD'nin yeni

14nm Ryzen işlemcili AM4 platformuna bakabilirsin. Ayrıca uzun vadede de daha karlı olursun zira AMD, Intel gibi sürekli soket değiştiriyor. AM4 platformu-



nu da DDR5 ve PCI Express 4.0 çıkana kadar korumayı düşünüyor. Ekran kartı konusunda GTX 1080 TI alabilir ya da yakında tanıtılacak olan VEGA mimarisini de bekleyebilirsin. SSD olarak ise Samsung 960 EVO önerebiliriz, M.2 yuvasından takılan ve yüksek performans sunan. Böyle bir sisteme monitör olarak en az 1400p bir monitör almak gerekti.

**S:** Bu aralar aklıma bir bilgisayar toplama işi girdi ve bende kendime bir liste yaptım. MSI B150 Gaming M3 anakart, Kingston HyperX Fury Black 8 GB, WD 3.5" Caviar Blue 2 TB 5400 RPM, Curcial MX 300 275 GB SSD, Intel Core i5 6500 ya da 6600 hangisini önerirsem. Birde güç kaynağı olarak Cooler Master RS600G 80 Bronze, MSI RX 480 Gaming X 8GB ekran kartı. Benim sorum ise bu sistem birbirine olur mu? Değişmesi gereken parçalar varsa önerebilir misin? Güç kaynağı bu sistem için uygun mu? Emircan FİDAN

**C:** 600W PSU bu sistem için fazla ile yeterli. Lakin mimari biraz eski kılıyor. B150 yerine B250 alıp Kaby Lake sistem toplayabilirsin. Ya da bu ay piyasaya

çıkacak olan Ryzen 5 serisi işlemcilerle çok daha uygun fiyata daha uzun ömürlü bir sistem toplaman mümkün. Üstelik B150 ve 6500 ya da 6600 işlemci kullandığında işlemciye overclock yapamazsun. Oysa ki AM4 platformundaki bütün işlemcilerin çarpan kilidi açık ve kolayca hız aşırıtma yapabiliyorsun. Orta sınıf B350 yonga setinde bile bu mümkün. Ayrıca 6500 ya da 6600 fiyatına 6 çekirdekli bir Ryzen 5 işlemci alabileceksin.

**S:** Ben yeni bir PC alacağım. PC'nin adı Toshiba Satellite L50. Özellikleri 8GB DDR3L RAM, i5 2.8 GHz G200U işlemci, 2 GB paylaşımız ekran kartı, 1 TB disk. Ekran kartı chipset GT930M. Sence bu PC GTA 5, Watch Dogs 2 gibi oyunları yüksekte kaldırır mı? Ya da bu PC ile iyi bir şekilde oyun oynanabilir mi? Yığıt Yurttaş

**C:** GT 930M giriş seviyesi bir GPU. Bu GPU'nu GTA 5 gibi üst seviye oyunları 768p çözünürlükte dahi yüksek ayarda kaldırması zor olabilir. Oynatır mı? Tabii ki oynatır ama yüksek bir performans beklememek lazım. Ayrıca almayı düşündüğün bilgisayar bir oyun bilgisayarı değil. Bu yüzden uzun vadede ısınma sorunu da yaşayabileceğini şimdiden belirteyim.



# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



#### Horizon Zero Dawn

İlk videosundan beri sabırsızca Aloy'a kavuşacağı günü bekleyen PS4 oyuncularına iyi haberlerimiz var. Uzun, keyifli ve muhteşem görüntülerle dolu bir macera sizi bekliyor.

**Yapım** Guerrilla Games  
**Dağıtım** SIE  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2017

PS4



#### Uncharted 4: A Thief's End

Uzun süredir bir oyun serisi sona erken bu kadar hüzünlenmemiştir. Şurada Nathan ile neredeyse on seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** SCE  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2016

PS4



YENİ

#### Ghost Recon Wildlands

Far Cry serisini beğendiyseniz kendinizi evinizde hissedebileceğiniz bu yapımla, bazı eksikliklerine rağmen onlarca saat sürecek bir eğlence vadediyor.

**Yapım** Ubisoft Paris  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Mart 2017

PC PS4 XONE

### Bağımsız



#### Rocket League

Bu yaz aylarını en azından Schillaci'nın parladığı İtalya 90 kadar sevgiyle hatırlamamızı sağlayacak, kahkahalarla andığımız bir yapım.

**Yapım** Psyonix  
**Dağıtım** Psyonix  
**Çıkış Tarihi** Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



#### RimWorld

Bu defa bir hapishane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatı kalmaya çalışıyoruz, her kuruşuna delegecek.

**Yapım** Ludeon Studios  
**Dağıtım** Ludeon Studios  
**Çıkış Tarihi** Temmuz 2

PC MAC LINUX



#### Stardew Valley

Harvest Moon'un izinden giden, bununla da yetinmeyip öncülünü hemen her açıdan geliştiren muhteşem bir yaşam simülasyonu.

**Yapım** Concerned Ape  
**Dağıtım** Chucklefish  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC, PS4, XONE, SWITCH, MAC

### FPS



#### Battlefield 1

Uzun süredir oynadığımız ve uzun bir süre daha oynayacağımız en iyi FPS oyunu, üstelik hiç de fena olmayan bir tek kişilik hikâye modu da var!

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2016

PC PS4 XONE



#### CoD: Infinite Warfare

Oyunun duyurulması ile birlikte başlayan eleştiri karmaşası bittiğine göre şunu rahatlıkla yazabiliyoruz. CoD serisinin son oyunu "olmuş".

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2016

PC PS4 XONE



#### Rainbow Six: Siege

The Division'i beklerken uğruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, çığırınca oynuyoruz!

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE

### Macera



#### The Last Guardian

Aradan geçen on yıla ve birbiri ardına gelen ertelemelere rağmen nihayet kavuştuğum. Öyle ki hepimiz Trico'yu senelerdir tanıymış gibiydi.

**Yapım** SIE Japan Studio  
**Dağıtım** SIE  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2016

PS4



#### No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapılmak üzere kesinlikle oynaması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıktı. Bu durum sizin üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

**Yapım** Hello Games  
**Dağıtım** SIE  
**Çıkış Tarihi** Ağustos 2016

PC PS4



#### Silence

The Whispered World'ü oynayıp sevdililerin size harika haberlerimiz var. Serinin devam oyunu göz yaşlarını tutamayacağınız hikayesiyle siz kendisine aşık edecek.

**Yapım** Daedalic Ent.  
**Dağıtım** Daedalic Ent.  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2016

PC MAC



# AYIN OYUNU **MART**

## **Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands**

Dergi içerisinde bizi en fazla birbirimize düşüren yapımlardan birisi olan GRW, Tuna'yı birbirinden garip bugları ve eksikleriyle terletmesine rağmen keyifli oynanışı, sizi oturduğunuz koltuktan alıp Bolivya'nın ortasına bırakacak atmosferi ve en önemlisi de ödedığınız paranın hakkını alabileceğiniz içeriği ve uzun oyun süresi ile az farkla bu ayın oyunu!

75

### Online



#### WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecek eğlence vadediyor. Sakın kaçırma!

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Ağustos 2016

PC MAC



#### League of Legends

Cıktısının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile eSport dünyasının tozunu atmaya devam ediyor.

**Yapım** Riot Games  
**Dağıtım** Riot Games  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2009

PC MAC



#### Hearthstone

Kart oyunu gibi bilindik, basit bir konsepti alıp daha önce kimseňin hayat edemeyeceği kadar yüksäge çıkarmış bir Blizzard oyunu da.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

### RPG



#### The Witcher III: Wild Hunt

Muhteşem grafikler, ilmek ilmek işlenmiş hikaye, onca ücretsiz ekleni ve RPG aleminin en karizmatik kahramanlarından biri.

**Yapım** CD Projekt RED  
**Dağıtım** CD Projekt RED  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2015

PC PS4 XONE



#### Pillars of Eternity

Neredeyse 20 sene önce hayatımıza girip adını kalplerimize kazıyan Planescape: Torment'in izinden giden, onun gibi muhteşem bir CRPG!

**Yapım** inXile Entertainment  
**Dağıtım** Techland  
**Çıkış Tarihi** Mart 2017

PC PS4 XONE MAC



#### Halo Wars 2

Baldur's Gate ve Icewind Dale'i unutamayanlar için Obsidian'dan muhteşem bir yapım. Nasıl da özlemišiz...

**Yapım** Obsidian  
**Dağıtım** Paradox Interactive  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2015

PC MAC

### Strateji



#### Civilization VI

Oyuncuları bilgisayar başına hapsetme konusunda Football Manager ile yarısan oyun geri döndü ve tüm boş vakitlerinize talip, karşı koymayın, kaybedeceksiniz.

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2016

PC



#### Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablonla yerlestiren yapım uzun süredir açığını çektigimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2016

PC



### Yarış



#### Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiksiz olmayan, muhteşem bir oyun...

**Yapım** Playground Games  
**Dağıtım** Microsoft Studios  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2016

PC XONE



#### Forza Motorsport 6

Serinin muhtemelen en iyi oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla girerken su birikintisine girmenin etkilerini daha jyi hissettiremez.

**Yapım** Turn 10 Studios  
**Dağıtım** Microsoft Studios  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015

XONE



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

89 TL

# LEVEL'A ABONE OLUN

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

Kart Sahibini Adı Soyadı: \_\_\_\_\_

Kart Sahibinin imzası: \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

Kart No: \_\_\_\_\_

Son Kullanma Tarihi: \_\_\_\_\_ Güvenlik No: \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz  
**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

### Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 30 Nisan 2017 tarihine kadar geçerlidir.

#### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesı  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com





# KÜLTÜR & SANAT

## *Logan*

İlk görüntüleri yayınlandığında akliniza *The Last of Us* gelmiş miydi?  
Öyle olsa da olmasa da *Logan* kalbinizi çalacak, garanti veriyoruz.



## Depeche Mode Spirit

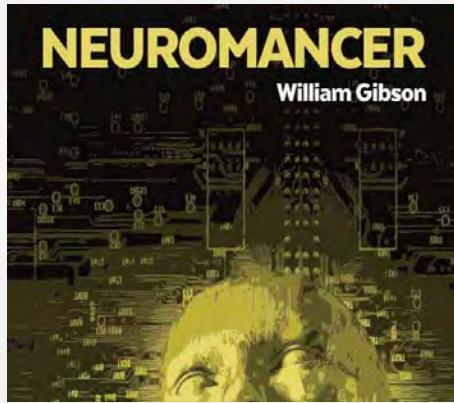
Bir kültür sanat köşesinden daha merhaba okur, her şey yolundadır umarım? Mart aslında fena bir ay olmadı bizim için. Ghost Recon Wildlands çıktı falan. O süreçte yine güzel albümler teşrif etti. Onlardan belki de en çok beklenen ve heyecan yaratani da Depeche Mode'un Spirit albümü oldu. Bir Depeche Mode dinleyicisi olarak yıllardır her albümde farklı farklı tatları yakaladığımı söyleyebilirim. Özellikle Ultra ve Exciter albümleri muazzam diyeboleceğim kadar güzel şarkılarla doluydu. Playing the Angel ve Sounds of the Universe albümleri ise o kadar dikkatimi çekmemişi. 2013'te çıkan Delta Machine ise bambaşka yerden yakaladı beni. "Müziği de onlar gibi yaşıyor" demiştim bu albüm hakkında fikrimi soran bir arkadaşımı. 1980'den günümüze uzanan bir keyifir Depeche Mode. Çayla ayrı, kahveyle ayrı, başka başka sıvı içeceklerle ayrı keyif verir. Günün her saatı başka hislere kapılabilirsiniz. Bu albüm de bu duyguları taşıyor. Günün herhangi bir saatı gözlerinizi kapatıp Spirit dinlemeye başlayın, sizi daha iyi hissettirecektir. ■ İlker Karaş

## Laura Cox Band Hard Blues Shot

Güzel bir öğle yemeğinin üzerine ne iyi gider? Tabii ki sigara değil! Çok oldu sigarayı bırakrı ama bir çayınızı alırı. Öte yandan soruma gelecek olursak, tabii ki taş gibi bir Hard Rock albümü iyi gider! Her ay irili ufaklı mutlaka denk geldiğim yeni albümler oluyordu. Bu defa konuğumuz 2008'de Youtube semalarına intikal eden Laura Cox ablamız oluyor. Öyle bir intikal ki, şu an cayır cayır Hard Rock yapan ablamızın ilk videoları arasında bir Offspring cover'ı bile var. Müzik sen nelere kadırsın diyoruz böyle durumlarda. Ya da su yolumu bulur da diyebiliriz. İyi ki Laura'cığımız Hard Rock'ı kendine odak seçmiş. Albüme şöyle bir bakıyoruz, AC-DC, ZZ-Top, Dire Straits tınları kulağımızı hatun sesiyle birleşik olarak yıkıyor. Özellikle albümün açılış şarkısı olan ve albüme de ismini veren Hard Blues Shot fevkalade bir ritme sahip. Hemen sizi parmak sıklatma ve kafayı 30 derece eğimle sola doğru sallamaya yeltendiriyor. Özellikle gitar tonlamasına ayrı eriyip bittiğimi söyleyebilirim. Hiç beklememişim bir anda favorilerim arasında yer eden bu ablamızı siz de bir göz atın. ■ İlker Karaş

## Eclipse Monumentum

Bu ay Hard Rock ağırlıklı gidiyoruz. Kendilerine Melodic Hard Rock diyen Eclipse grubunun Monumentum albümü bir diğer konuğumuz. Dedikleri gibi cidden ritimleri oldukça melodik ve hemen elinize kulağınıza dolanıyor. Özellikle riffleri havalı ve ıddialı (Bu ne söyle be, Elidor reklamı gibi oldu, ne biçim tanımlama bu? -iç ses). Vokalın öyle bir girtlağı var ki, o bağırdıkça siz de bağırmak istiyorsunuz. Kitleleri peşinden sürüklüyor. Aman dikkat. Albüme bakacak olursak, daha ilk şarkidan bu albüm de bizi harekete geçirmeyi başarıyor. İkinci şarkısı zaten Allah-lik... Vokal bağıriyor, biz bağıriyoruz. Sonra hoş şeyler olmuyor. Hurt ile Jaded arasındaki fark sanıyorum hepinizde kapağı kapatılmamış kanalizasyon deliğine düşme etkisi yaratacaktır. Albümün orta yerinde kocaman bir boşluk yaratmışlar. En sevdiğim şarkısı ise Night Comes Crawling oldu. Hard Rock olsun canımızı yesin cidden. Bu sevdaya gönül veren adamlardan ve kadınlardan kötü iş çıkmıyor. Hele ki bu arkadaşların da kuzeyli olduğunu düşünürsek, yürü admin, kuzeye göçüyoruz! ■ İlker Karaş



## Logan

Yalla sizi bilmem ama, ben süper kahraman filmlerinin -özellikle çocukların da kapsamaya başlayan formatı ile birlikte- iyice sulu, içrenç, efendime söyleyeyim böyle kiraz yiyp üzerine su içmişsiniz de sonrasında mide ve bağırsaklar cırıl cırıl olmuşçasına bir hale döndüğünü düşünüyordum uzunca süredir. Oramı buramı yırtıp "Yeter be!" dememe ramak kalan şu buharın döneminde X-Men: Days of Future Past'i izlemiş, OHA falan deyip mest olmuşum. Buydu abi süper kahraman filmi dediğin aslında. Öyle uça na kaçana kafa atmak değil, daha bir dokusu olan içerikti istedigimiz. Bu filmden sonra yine elim yanlışlıkla bardağın çarpar suyu masaya dökümüşcesine diğerleri de çıkışgeldi. Neyse ki Logan ile karşılaştık. Nereden baksan gece karanlığında parlayan kedi gözü gibi film olmuş Logan. Temiz bir 8 veririm, hatta 10 veririm 8 al üstü kalsın derim. O derece iyi yani benim gözümde. Sizi doyuracak hikaye akışına, heyecana, entrikaya, aksiyona falan ne lazımsa sahip. Öyle abuk espriler de yok. Efendi gibi gülüyorsunuz yeri ve zamanı gelince. İzleyiniz. ■ İlker Karaş



## Biz Size Döneriz

1987 doğumlu, son derece genç bir yönetmen olan ve şimdiden dek Mezuniyet, Mihrez: Cin Padişahı ve Alamat-i Kiyamet gibi atmosferi daha ağır filmlerle tanıdığımız Doğa Can Anafarta'nın yeni filmi, şimdiden kadar bizi alıştırdığı her şeyden farklı, daha renkli ve dinamik bir yapım. 31 Mart tarihinde vizyona giren ve kadrosunda Hande Soral, Çağlar Ertuğrul, Bestemsu Özdemir, Fırat Albayram, Tarık Ündüz, Tuğçe Kurşunoğlu, Ceyda Kasabali, Osman Alkaş, Haldun Boysan, Murat Eken Yetkin Dikinciler gibi isimlerin bulunduğu 'Biz Size Döneriz' komedi, aşk ve dramı birbirine harmanlayarak izleyiciye eğlenceli ve romantik bir gençlik filmi vadediyor. Film, üniversiteden yeni mezun olmuş altı yakın arkadaşın İstanbul'a taşınarak iş bulma ve hayatlarındaki en ciddi başlangıçlar için ilk adımlarını atma hikayesini anlatıyor. Yeni mezun her gencin iş görüşmelerinde yaşadıklarını başarılı tespitlerle anlatan film, bu dönemde yaşanan aşkları, gençlik heyecanlarını, ihanetleri de işin içine katarak, gençlerin kendilerini bulma hikayesini izleyen herkesin empati yapabileceği bir şekilde sinemaseverlerin beğenisi ne sunuyor. ■



## Neuromancer

William Gibson

Yolunuz Cyberpunk ile kesiştiğinde mutlaka William Gibson ismini duyarsınız. Geçmişte özellikle sahafardan toparlanan bir yazar haline gelen saygıdeğer isim, kitaplarının yayınlandığı 1984 yılından günümüze toplamda 6.5 milyonun üzerinde satış rakamına erişmiştir. Birbirinden garip ve pis işlere bulaşan bir hacker'in başından geçenleri konu alan Neuromancer filmi, özellikle Matrix'i izlemiş ve hala bu kitabı okumamış kişilere ivedilikle önerilir. Matrix çok tuttu diye bir dönem Matrix Avcısı ismiyle yayındığını sahafarda görebilirsiniz ama ben gün itibarıyle 6.45 Yayınları tarafından yeni baskı yapılmış olanını öneririm sizlere. Özellikle çeviri hataları olan eski basımdan ziyade yenisini oldukça da cüzi bir fiyatla alabilirsiniz. Hatta bu kitabın dahil olduğu Sprawl Üçlemesi'ni doğrudan almanız daha iyi bir hareket olur. Mona Lisa: Aşırı Yükleme ve Kont Sıfır da bu pakete dahil. Sonrasında Cyberpunk için yine ilk bakacağınız yazar William Gibson olacaktır. Sahaf sahaf dolası kitaplarını toplayacaksınız, adım gibi eminim! ■ İlker Karaş

# PARALEL EVREN

**H**erkese merhaba! Artık soğumaktan yavaş yavaş vazgeçen havanın bize verdiği yetkiye dayanarak, bu ayı yeni çıkan birkaç Türkçe çizgi romana ayırdık, buyursunlar;

İnceleyeceğimiz ilk çizgi roman, Marmara Çizgi'den çıkan Captain America'nın Ölümü Cilt 1. Bu ciltte Captain America'yla ilgili, daha doğrusu İç Savaş hikayesiyle ilgili büyük bir yanlış da düzeliyor: İç Savaş cildinde Captain America ölmez. Ölmez de ne olur kısmı macerayı hâlâ okumayanlar için spoiler olacağından, merak edenleri İç Savaş cildini okumaya davet ediyoruz, yıl oldu 2017, okuyun artık bizce. :)

Adı sayesinde içeriğinin ne olduğu konusunda şüpheye yer bırakmayan Captain America'nın Ölümü, toplamda 3 cilt süren

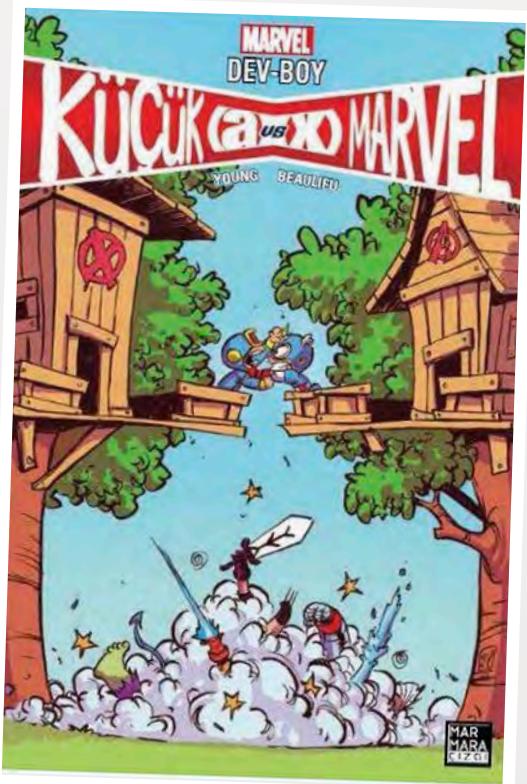
bir hikâye ve bol bol konuk yıldız barındırıyor. Tony Stark, Black Widow, Sharon Carter, Bucky Barnes, Falcon, Alexander Lukin, Red Skull, Doctor Faustus ve daha nicelarının şöyle bir görünüp kaybolsalar bile yer aldıkları bu hikâye, Captain America'yı yakın dönemde Amerika'ya ve tüm Dünya'ya yeniden sevdiren Ed Brubaker'in elinden çıkmış. Özellikle günümüz çizgi romanlarında eksiksliğini aşırı derecede hissettiğimiz kaliteli ve derin hikâye boşluğunu fazlasıyla dolduran bu cilt, Steve Epting'in çoğunlukla karanlık ama harika çizimleriyle de göz kamaştırıyor. Bol bol şansaraiginiz ve duygulanağınız bu cildi herkese, özellikle de Iron Man severlere tavsiye ediyoruz.

İnceleyeceğimiz ikinci çizgi roman ise tüm dükkan ekibi olarak bayıldığımız Skottie Young'ın, yine Marmara Çizgi'den çıkan Dev Boy Küçük Marvel'ı. Oldukça kalın bir fasikül halinde çıkan bu çizgi romanda, Avengers ve X-Men'in varyant kapak halleri Secret Wars'u fırsat bilip yine birbirilerine giriyor. Kahkahalarla okuyacağınız ve fiyat olarak da oldukça uygun bu çizgi romanı kesinlikle herkese tavsiye ediyoruz.

Geçtiğimiz ayı boş geçirmeyen bir diğer yayinevi ise Çizgi Düşler. Kendileri Injustice Dördüncü Yıl Cilt 2 ve Coffin Hill'i de arşivlerimize kazandırdılar.

Injustice hakkında çok bir şey anlatmaya gerek yoktur herhalde. Özellikle LEVEL dergisi okurlarının aynı isimli oyundan tanıdığı bu seri, oyunun çok tutmasının üstüne bir köken hikâyesi olarak başlıdı ve hızlı bir şekilde devam ediyor. Batman ve Superman'ın savaşına dahil olan Olimpos tanrılarının yarattığı kargaşanın sonucunun ne olduğunu ve çoğunlukla pek ciddiye alınmayan Plastic Man'ın, isteseydi atom mühendisi bile olabileceğini de yine bu ciltte göreceğiz.

Coffin Hill ise Vertigo'dan çıkan ve üç cilt sürecek, büyülükle süslü ilginç bir hikâye. Süper güçlü taytları sevmeyenler ya da sıkılanlar için ilaç niteliğinde



diyebileceğimiz bu ciltte, baş karakterimiz Eve Coffin'in alkollü su gibi yaptığı bir gecede yaptıklarının hayatını nasıl etkilediğini zevkle okuyoruz.

Yukarıda bahsi geçen bütün çizgi romanları ve daha fazlasını, İngilizce cilt ve fasiküler, fasikül kutularını ve koruma kaplarını dükkanımızda sürekli olarak bulabileceğiniz, dükkan size uzaksa ya da üşeniyorsanız [www.paralelevrencr.com](http://www.paralelevrencr.com) adresini de aynı verimlilikle kullanabileceğinizi de tekrar hatırlatalım.

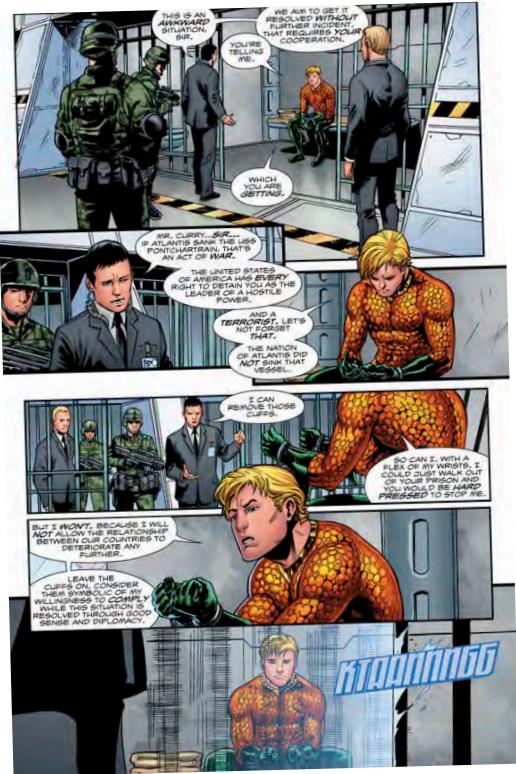
Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere, hoşça kalın! ■

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





Cizgi roman temelli karakterlerin karşımıza çıktığı mecrası sayısının arttıkça, bunların farklı karakterizasyonlarını aynı anda görmeye de yavaş yavaş alışmaya başlıyoruz. Hatta, "farklı" olmayı bırakın, birbirinden oldukça "zıt" şirket politikalarının, aynı şirket içinde kullanılmaya başlandığını bile görüyoruz. Sinema - dizi - çizgi roman evrenlerini birbirinden tamamen ayırtutan DC Comics, bu konuda ilginç örneklerle ev sahipliği yapacak gibi gözüküyor. Bir sinema evreni projesinin maddi getirilerine Marvel'dan biraz daha "geç uyanan" firma, şu anda henüz tam anlamıyla olmuşmuş bir beyazperde evrenine sahip değil. Ancak bundan bir iki sene sonra, sinemada izlediğimiz Flash, televizyonda gördüğümüz Flash ve çizgi romanlarda okuduğumuz Flash arasında net bir şekilde ayrılmayı yapabileceğiz gibi gözükmektedir.



Marvel'in Iron Man, Thor, Captain America ve Avengers gibi filmlerle sinema evreninin temelini attığı yıllarda, sinema kolunu büyük ölçüde Nolan'ın Dark Knight Üçlemesi ile sınırlı tutan DC Comics, günümüzde bu projede de alakalı olduğunu söyleyebileceğimiz iki ayrı şirket politikası izliyor.

Birincisi, Nolan'ın filmlerinin kalitesine karşı, DC Comics çok daha sürdürülebilir ve karlı bir proje olan "sinema evreni" konusunda geç kaldığının bilincinde. Marvel'in teker teker filmler çekerek, acele etmeyerek oluşturduğu sinema evrenine yetişebilmek için, DC oldukça hızlı hareket etmeye çalışıyor.

Öyle ki, Iron Man, Captain America ve Thor'dan oluşan üç büyük Avengers üyesi MCU kapsamında çekilen altıncı filmde bir arada gözükürken, Justice League'in üç büyük üyesi Batman, Superman ve Wonder Woman, DCEU kapsamındaki ikinci filmde karşımıza çıkmış durumda. Marvel, Avengers'tan önce tam beş "solo" film çekmişken, DC tarafında yalnızca bir "solo" film, Man of Steel var.

Kincisi, DC Comics bu filmleri belli bir yaklaşım etrafında çekmeye çalışıyor. Hem

Nolan'ın Batman'deki başarısını bu konuya değerlendirdikleri, hem de daha "hafif" ve "eğlenceli" filmler olarak görülen Marvel filmlerinden kendilerini ayıran bir nokta yaratmaya çalışıkları için, DC Comics filmleri daha karamsar, daha karanlık, daha ciddi bir atmosfer içinde kurgulanıyor. Dünyanın belki de en "ideal" süper kahraman figürü olan Superman'ın, henüz ilk filminde birini öldürmesi, bunun en iyi örneği.

Benim ilginç bulduğum durum da aslında bununla alakalı. Rebirth sürecinin ön plandaki DC serilerine baktığımızda, biraz da bu projenin "köklere dönme" temali mesajı altında, çok daha farklı bir atmosferle karşılaşıyoruz. Aquaman, Flash, Superman, Wonder Woman gibi serilerde, çok daha idealize, iyimser, her koşulda en iyisini, en doğrusunu yapmaya çalışan, neredeyse Altın Çağ dönemini hatırlatan figürler görüyoruz. Bu genelleme elbette DC'nin tüm serilerini (hatta, bu karakterlerin gözüktüğü tüm serileri bile!) kapsamıyor – ancak, örneğin, Aquaman'ın baktığınızda, Atlantis ile Amerika arasındaki savaşı bitirmek için her şeyi yapan, Atlantis'in kralı olmasına rağmen sürekli teslim olan, kimse zarar görmesin diye sessiz sedasız hapse atılmayı göze alan, tek başına bir orduyla mücadele ederken hala kimsenin zarar görmemesi için yavaş yumruklar atan, kusursuz bir adam görüyoruz.

Ancak, gördüğünüz Aquaman oyuncu seçimi, bu karakterizasyonun sinema evreninde karşımıza çıkmayacağını adeta kanıtlar nitelikte.

DC'nin özellikle sinema ve televizyon evrenlerinde aynı anda gözüken karakterleri kurtarmak için, bütün evrenlerinin birbirinden bağımsız olduğunu ifade ettiği doğru. Ama çizgi roman endüstrisinin genel kuralları, bu mecradan daha popüler olan eserlerin sonunda bunları da etkilediğini gösteriyor. Bu idealize karakterizasyonlara, filmler çıkışına başladıkten sonra neler olacak, bunu gerçekten merakla bekliyorum. ■





Last Exile

# Otaku-Chan!

Bilimkurgunun çılgın fantezisi: Steampunk

**B**ilimkuru sokakları ve semaları buharla kapladığında, çarkları ve dişliliyle devasa makineler ortaya çıktığında, steampunk'ın var olmamış geçmişlerde süren hikâyelerinde bulmuşuz demekтир kendimizi. Yazılan alternatif geçmişlerden birinde, buhar ve makinelerin kendi potansiyellerini gerçekleştirdikleri bir sanayi devrimi içindeyizdir. Ne Einstein bilim dünyasını kuantum fiziğiyle tanıttırmıştır ne de elektronik ve bilişim teknolojileri gelişmiş, cyberpunk'ın paranoyası insanların aklını almıştır.

Dünyaya hâlâ fizik ve matematiğin her şeyi açıkladığı düşünülerek deterministik bir bakış açısıyla bakılırken sınırsız hayaller kurulur. Ne de olsa aydınlanmanın ardından çılgın bilim adamları bir anlamda da büyüğü gibi görülmektedir. İmkânsız

diye bir şey yoktur anlayacağınız. 1980'lerde ortaya çıkan cyberpunk'a paralel ilerleyen ve gelecektен çok geçmişe gözlerini dikmiş yazarların öncülüğünde ortaya çıktı bu tür. Bilindiği kadariyla K. W. Jeter'in cyberpunk'a nazire yaparcasına dahil olduğu gruba steampunklar demesiyile bir isme sahip oldu. Bu yazarlar içinde Stephen Baxter, Tim Powers ve James Blaylock da var.

Jeter'in Morlock Night kitabı türün öncüsü kabul ediliyor. H. G. Wells'in Zaman Makinesi kitabının bir devamı niteliğinde. Makineyi ele geçiren Morlokların Viktoryen dönem İngiltere'sinde nasıl dehşet saçtığı anlatıyor.

Morlock Night'ta olduğu gibi steampunk'ın bu hayal dünyasını yaratırken ebeveyni olarak gördüğü pek çok yazar var elbette. Yazdıkları gotik, bilimsel romans ve sömürgecilik döneminin keşif öyküleriyle günümüzün en sevilen yazarları arasındaki Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Jules Verne, H. G. Wells, Sir Arthur Conan Doyle bunlardan bazları.

Daha dumanı üstündeki bu türün şimdiden alt türleri bile oluşturdu. Klasik steampunk'a Viktoryen, gelecekte geçene Gelecekçi, başka dünyada geçene Fantezi, Vahşi Batı'da geçene Western steampunk deniyor. Bunlara retro futüristik estetiğiyle

## Steamboy

Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo'nun alternatif bir 19. yüzyılda geçen bu animesi müthiş aksiyonla, çok ilginç icatlarla dolu. Buhar devriminin tam ortasında İngiltere'deki ilk büyük endüstri fuarı zamanına götürüyor bizi Otomo. Genç mucit Ray Steam'in hayatı, büyükbabasından gelen "Buhar Topu" yüzünden ölüm kalım savaşına dönüyor. Ray, modern teknolojiyi değiştirebilecek bu güçlü cihaz ile kaçıyor kaçmasına ama gizemli O'Hara Vakfı'nın görevlileri peşini bırakmıyor. Eğer Buhar Topu onların ellerine geçerse, tüm Avrupa'yı karanlık bir gelecek bekliyor.



Metropolis

## Howl'un Yürüyen Şatosu ve Gökteki Kale

Miyazaki'nin de steampunk'ı sevdigini söylemek yersiz olmaz. Zaten filmlerinin çoğunun alternatif tarihlerde ya da dünyalarda geçtiğini düşününce... Ama iki filmi bunu bariz ortaya koyuyor. Howl'un Yürüyen Şatosu ve Gökteki Kale. Laputa: Gökteki Kale Gulliver'in Maceraları'ndaki uçan kale Laputa'dan alıyor adını. Uçan gemiler, adalar derken Sheeta ve Pazu'nun keyifli maceralarına tanık oluyoruz. Howl'un Yürüyen Şatosu ise eski bir Avrupa'da büyüğe buhar teknolojilerinin birleştiği bir döneme götürüyor bizi.



Dieselpunk'ı da ekleyebiliriz.

Türün pek sevdığı ve sık sık denk geldiğimiz bir diğer özelliğine de ben karakter çorbasi yapmak diyorum. Alan Moore'un The League of Extraordinary Gentleman'ı bunun çok iyi bir örneği. Dr. Jekyll, Dorian Gray, Tom Sawyer, Captain Nemo gibi edebiyattaki pek çok ünlü karakterin bir araya geldiği hikâyeler bunlar.

Elbette bu sevilen türün animelerde de yığınla örneği var. Hem anlatılan hikâyeyle hem de görsel estetiğin taşınması yoluyla. Mesela **Escaflowne**'de bildiğimiz teknolojinin bulunmadığı ama mechatların hüküm sürdüğü başka bir dünyaya adım atıyor kızımız ve Gelecekçi steampunk'ın örneklerinden biri haline geliyor bu anime.

**Battle Angel Alita** bir cyberpunk öyküsü olmakla beraber, görsel estetiğini steampunk öğeler üzerine kuruyor.

**Metropolis**, Fritz Lang'in 1927 yılında

çikan müthiş sessiz filminden feyz alıyor. Manyanın tanrısı sayılan Tezuka'nın elinden çikan bu manga Rintarou'nun rengarenk ve vurucu görselliğiyle Retro bir gelecek şehri çiziyor gözlerimizin önünde.

**Samurai 7**, ne Amerika'da ne İngiltere'de geçiyor. Akira Kurosawa'nın 1954 tarihli klasiği Yed Samuray filmindeki hikâyeyi alan Gonzo, bu hikâyeye robotları ve büyüyü dahil ederek feudal dönende Japonya'da geçen ilginç bir anime yaratmış oluyor.

Şimdi büyü ne alaka diyen olabilir özellikle de bilimkurgu türü içinde ele alırken steampunk'ı. Steampunk'ın geçmiş düşleri o dönem insanının her bilimsel yeniliğe bir yandan da büyü gibi baktığı, iki gerçekliği aynı anda yaşadığı bir dönem sonuçta. Geçmişe giden bilimkurgu-

nun büyüyle, fanteziyle de uğraşması, melez türler ortaya çıkarması gotik edebiyat geleneğinden faydaladığı da düşünülünce çok normal. China Meville çok yapar bunu mesela.

Türkiye'de zamanında MTV'de yayınlanan Last Exile da en iyi steampunk örneklerinden biri. Hatta dieselpunk alt türü içine ele almak daha doğru bile olabilir.

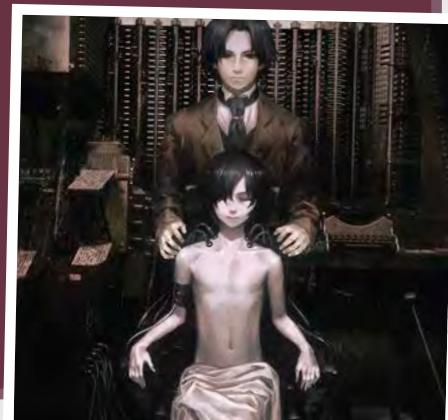
**Kino no Tabi: The Beautiful World** benim çok sevdigim ama pek öne çıkmamış serilerden biri. Kino motosikleti Hermes'le farklı bir dünyayı dolaşıyor. Gittiği şehirler eski, modern ya da kiyamet sonrası şehirler olabiliyor. İnsanlığa değinen çok önemli bir seriyken bu kadar az bilinmesi gerçekten üzücü.

Son olarak da Evangelion'un ünlü yönetmeni Hideaki Anno'nun elinden çıkma **Fushigi no Umi no Nadia**'dan (Nadia: Secret of Blue Water) bahsedelim biraz. Eski bir seri olsa da Jules Verne'in eskimeyen Denizler Altında Yirmi Bin Fersah'ından beslenen, genç mucit Jean Ratlique ile Kaptan Nemo'nun Atlantis döneminin gücünü geri getirmeye çalışan kötü Gargoyle'a karşı mücadeleini anlatan ve 1889'da geçen bir seri. Başa Miyazaki'nin yönetmesi düşünülen bu serinin usta yönetmeni ne kadar etkilediğini daha sonra çektiği Gökteki Kale'de gördük. Sadece bu sebeple bile izlenir. ■ **Merve Çay**

## Shisha no Teikoku (Empire of the Corpses)

Project Itoh'un eserinden uyarlanan bu anime benim karakter çorbasi dediğim özelliğe sahip. Alternatif bir 19. yüzyılda Victor Frankenstein'in teorilerinden yola çıkarık ölülerin canlandırıldığı dünyada, Charles Babbage difference engine'i yani ilk mekanik bilgisayarı da çalıştırılabilmiş. Bu anlamda hem bilişim teknolojisini hem de buhar teknolojisini bir araya getiriyor. Benzer bir örnek William Gibson'la Bruce Sterling'in birlikte yazdığı The Difference Engine kitabımda da var. İşte böylesi bir dünyada John Watson geri getirilen ölüerde neden ruh olmadığını araştırır ve biricik arkadaşı Friday'in (evet bildiğimiz Robinson'un Cuma'sından alıyor adını) ruhunu geri getirebilmek için uğraşırken İngiliz Hükümeti tarafından tutuklanıyor. Hükümetin adamı M (evet doğru bildiniz, James Bond'daki M) Viktor Frankenstein'in notlarının bulunması için

Watson'ı tutuyor. Watson ve Friday, bu yolculuklarında Aleksey Karamazov'la, Frederick Burnaby'yle, Hadaly Lilith ve Edison'la karşılaşıyorlar. Görsel anlamda müthiş bir film olduğunu söyleyelim. Senaryosunun sonlara doğru giderek anlaşılması hale geldiğine inansam da kesinlikle izlenesi yeni filmlerden biri.



Samurai 7



## • Cosplay Republic •

Cosplayerin da Kartivizi Olur

Bu ayki konu başlığı oldukça tuhaf; kartvizit. Neden bir cosplayerin kartviziti olsun ki, değil mi? Hani hobiymi bu? İşte eğlence falan, takılıyorduk? Eee ne oldu şimdii? Ne mi oldu; size kocaman bir fırsat sunuldu.

İş hayatına ne zaman adım atacağınızı bilemezsiniz. Bu yazımı okuyanlardan bazıları öğrenci, bazıları evde boş boş takılıyor, bazıları evli, bazıları ise geleceğe dair planlar yapmaya



devam ediyor veya aktif bir işe sahip. Kısacası çeşit çeşit ve renkli kişiliklere sahip insanlarınız. En önemlisi cosplay isimli ortak bir hobiniz var. Kabul, belki de daha önce cosplay ile ilgili hiç yazı okumadınız veya LEVEL'ı ayalar sonra ilk defa alıyorsunuz. Bir baktınız hatunun biri cosplay, kartvizit falan bir şeyler yazmış ama olaydan uzaksınız. O zaman internetin nimetlerinden yararlanın, sonra bu yazıya geri dönün diyerek kaldığımız yerden devam ediyoruz. Cosplayer olarak birçok etkinlikte yer alırız. Kimisinde sadece fotoğraf çektiğip yok olur, kimisinde arkadaşlarınızla sosyal paylaşım ve günün sonunda mutlu oluruz. Ancak bu etkinliklerde bilmediğiniz önemli bir detay var; herkesi tanımmanız imkansızdır. Her ne kadar yakın arkadaşınız olduğunu düşününüz bile kimi zaman o insanın farklı işlerde de yer aldığıni bilemezsiniz. Çünkü ortak hobiniz olan cosplay dışında çok muhabbet etmemişsinizdir veya belki de onun

hayatını merak edecek zamanınız olmamıştır. İşte tam bu noktada kartvizit hayat kurtaran şeylerden biri.

Kartvizitin olayı, çeşitli bağlantılarınızı bir çok kişiye ulaştırmak. Tabii iş anlamında, ancak unutmayın ki hepimiz sosyal medya kullanan bireyler değiliz. Kimimiz sadece telefonla hayatını sürdürbiliyor. Ya da Facebook değil de Twitter kullanıyor, hatta belki de sadece Instagram ile arkadaşlarına ulaşanlar var. İşte bu noktada yeni tanıdığınız veya belki de gelecekte tekrar görüşmeyi düşündüğünüz kişilere kartvizit vermek, bir anlamda sadece iş değil aynı zamanda farklı bağlantılarını da öğrenmek anlamına geliyor.

Sosyalleşmenin veya gelecekte tekrar görüşme umudunun yanında, çeşitli fotoğrafçılara da kartınızı vermek, işin farklı boyutu. Kim bilir, belki de bir video projesi veya farklı bir kostümü tekrar fotoğraflamak isteyen fotoğrafçı,



Hayat sürprizlerle doludur; nereden, ne zaman, ne çıkacağı belli olmaz

kartınızı verdığınız için ilk size ulaşacak. Profesyonel fotoğrafçıların çoğu sadece Facebook değil, mail bilgilerine de ihtiyaç duyur. Sonuçta "İş başka, arkadaşlık başka". Bir bakışınız profesyonel insanlarla, daha profesyonel kostümler yapmaya ve giymeye başlamışınız. Cosplay, önyük bir hobidir. İş amaçlı aksiyon alırsanız, nasıl profesyonel olunması gerektiğini bilmeli siniz. Konuşmanızdan tutun duruşunuza, kostüm detayınızdan tutun iş deneyiminize kadar hemen hemen birçok detay cosplayde önemlidir ancak unutmayın, iş anlamında olaylar biraz daha kafa bulandırıcıdır. İşin ucunda para olan her şeyin sonucunun iyi olması beklenir, bu nedenden adımlarınızı dikkatli atmanız önemlidir.

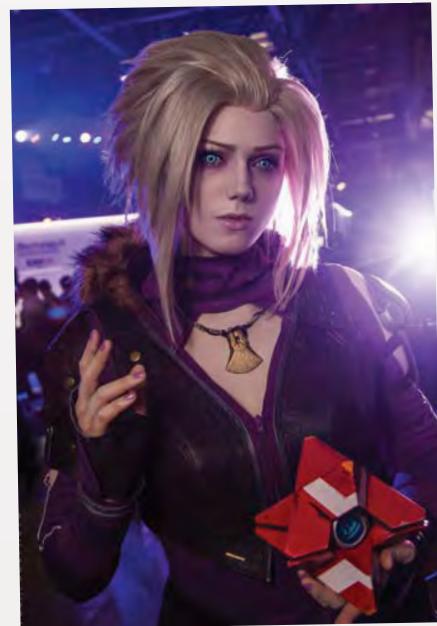
Kartvizit düşüncesi başta aklınıza "acaba boş mı zaman harcıyorum? Egoist sanmasınlar beni? Yoksa saçma bir fikir miydi?" düşüncelerini getirebilir. Bunların tamamını ve bütün soru işaretlerini bir kenara bırakın.



Cosplayerliği sürekli yapmak istiyorsanız ve belki de kimiler zaman farklı insanlarla görüşmek, profesyonel cosplayer, fotoğrafçı, kurgucu insanlarla tanışmak istiyorsanız; o kartvizit çıkarılacak.

Kartvizit, insanların kafasında "iş" yapısını oluşturur. Karşınızdakinin ciddi bir birey olduğunu düşünürsünüz. Eh, aslında genelde de öyledir. Ayrıca sadece siz değil, yurtdışındaki birçok cosplayerin kartviziti var. Diğer cosplayerlarla iletişimde kalmak, onları unutmamak için kartvizitlerini birbirlerine vermekten çekinmiyorlar. Her ne kadar sosyal medya da kullanısanız, unutmayın herkes sizin gibi değil. Takip ettiğiniz cosplayer, belki de sosyal medya değil sadece email kullanıyor. Ayrıca sadece iş değil, arkadaşlık olarak da düşünebilirsiniz. Kartını aldığınız cosplayerin hangi kostümlere sahip olduğunu, satış yapıp yapmadığını ve daha birçok detayı "bilgi veya site vermişse" kartında görmeniz mümkün. Böylece kalabalık ortamda "kostüm kiralıyor musun?" gibi bazılarının rahatsız olabileceğini soruları sormak zorunda kalmazsınız. Kimi cosplayerlar, bu tarz sorulardan rahatsız olurlar. Aslında bu durum biraz kişiseldir. Kostüm satıyor musun? O peruş kiralayabilir miyim? Vs vs vs. Bu tarz soruları genelde yazılı ortamda yapmak daha kolay ve profesyonelcedir. Belki siz arkadaşça davranışa çalışırken, ilk defa karşılaşığınız cosplayer, bu tarz sorulardan rahatsız olabilir. Böyle durumlarda empati kurmak çok önemlidir. Kabul, tuhaf bir takıntı ancak insanı benzemez, öyle değil mi?

Gelelim kartvizit kararınız kesinleşmişse dizayn kısmına. Bu konuda yardım alabileceğiniz çok fazla internet sitesi var. Tasarım olarak "moo.com" adresini ziyaret edebilir ve kafanızdakini az çok ortaya çıkartabilirsiniz. İlk yapmanız gereken; kendinize ait bir logonuz varsa, bunu kenarda yüksek çözünürlüklü olarak tutmaktır. Kartvizitlerinizin her birini farklı yapabilirsiniz. Mesela ön kısmına iletişim bilgilerinizi, arka kısmına beğendiğiniz bir kostümün boydan



görselini ekleyebilirsiniz. Böylece "cosplayer" damgasını kolay kolay üzerinden atmazsınız. Kartvizite unvanınızı (Yazar, cosplayer, fotoğrafçı vb.), kullanıyorsanız sosyal medya bilgilerinizi, tekrar kullanıyorsanız mail adresinizi veya blog sayfanızı ekleyebilirsiniz. Bunlara ek olarak telefon bilgilerinizi de kartınıza ekleyebilirsiniz ancak bunu tavsiye etmiyorum. Kartınızın çok fazla yazı içermemişinden ve olabildiğince sade olduğundan emin olun. Tüm bilgilerinizi paylaşmak yerine, en çok kullandığınız, aktif bilgilerinizi kartınıza eklemek daha önemlidir. Sürprizlere açık olun, kartınız sayesinde cosplayerlik sizin için profesyonel bir hobiyken, belki de ilgilendığınız başka bir işten size fırsat doğacak. Hayat sürprizlerle doludur; nereden, ne zaman, ne çıkacağı belli olmaz canılarım. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ Ceyda Doğan Karaş

/cepejderi





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem\_Sancı

# Wildlands ve Andromeda

Mart ayı, merakla beklediğimiz iki oyuncun piyasaya çıkışına şahitlik etti. Ghost Recon Wildlands ve Mass Effect: Andromeda, tüm oyun dünyası gibi benim de merakla beklediğim iki oyundu. Wildlands’ı betasından itibaren, Andromeda’yi çıktıgı andan itibaren oynamaya başladım. Açıkçası oyunlardan keyif de aldim, oyun medyasında aldıkları yüksek notları hak ettiklerine de eminim ama iki oyun da beklenilerimi karşılamakta yetersiz kaldılar ve yine hayal kırıklığı yarattılar. İki oyun da çok geniş oyun alanları sunuyor olmalarına rağmen, oyunlardaki etkileşim çok kısıtlı kalmış ve iki oyunda da loot ve envanter sistemi yine 5 yaşındaki küçük çocukları mutlu etmek için tasarlanmış, tırıskadan sistemler olarak oyunun tadını bozmuş. Diyeceksiniz ki, abi sen de hiçbir şeyi beğenmiyorsun ama maalesef gençler, 15 sene önce bile çok daha gelişmiş loot ve envanter sistemleri gördüğümüz için, bugün karşımıza çıkan, basite kaçmış sistemleri beğenemiyorum.

Ubisoft'un önceki Tom Clancy oyunu olan The

Division, bir MMORPG olduğu için, oyundaki düşman karakterlerin üzerinden bolca loot düşüyor ve biz de bu nesnelerle karakterimizi şekillendirebiliyoruk. Wildlands ise, son derece geniş bir oyun haritası içinde geçiyor olmasına rağmen, oyunda düşmanlarımızın üzerinden sadece standart silahlar düşüyor ve onları da denemek adına kullanıp bırakmak zorunda kalyorsunuz. Bastığımız askeri üslerden çılğın donanımlar elde etmek mümkünken, sadece erzak, yakıt ve ilaç kutularına GPS takipçisi takıp, puan topluyoruz. Silah/envanter sistemi ise gerçekten acı veriyor. Oyunda onlarca farklı silah var ancak siz bunları görev yaptıkça açıyorsunuz... Bir kez açılan silah ise listeden seçerek, oyunda istediğiniz bir anda kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Yani teorik olarak, oyunda cebinizde 100 tane silah taşıyorsunuz, çatışmanın ortasında istediğiniz seçip değiştirebiliyorsunuz. Ne yazık ki, bugünün "baba bana oyun satın al" diyen küçük oyuncuları bu tür detayları seviyorlar ve artık hiçbir oyun

yapımcısı oturup detaylı, gerçekçi bir loot sistemi, envanter mekanizması geliştirmiyor. Oysa 12 sene önce piyasaya çıkmış olan Boiling Point: Road to Hell isimli bir oyun vardır. Oyunu, bugünkü Wildlands'a çok benzetebilirsiniz. Orta Amerika'da geçen, açık dünya formatlı oyunda kahramanımız, çok geniş bir haritada, kızını kaçırın mafya örgütünün peşinden koşuyordu. Bu sırada bölgedeki diğer fraksiyonlarla iş birliği yapıyor, hükümet veya mafya üslerini gizlice basmak zorunda kalyor, ortalığı fena dağıtıyordu. Oyun boyunca, düşmanlarından elde ettiği ganimetleri topluyor, silahları istifliyor, kimisini satıyor ve kendine kaynak yaratıyor, kimisini kendi kullanabiliyordu. 12 sene önce yapılan oyunda yüzlerce silah, yüzlerce aksesuar, onlarca farklı çeşit mermi, el bombası, bıçak, zırh, kask, döerbün, elektronik cihazlar oyunda efektif olarak bulunabiliyor, bugün de bulunabilir. Ama olmuyor. Andromeda ise kendi başında farklı bir kategori sayılabilir ama ben Mass Effect'i her zaman, Fallout 3 ve 4'deki (Ya da Skyrim'deki gibi), haritada serbestçe dolaşabildiğimiz ve binlerce farklı nesneyle etkileşebileceğimiz bir oyun olarak görmek istiyorum, o da olmuyor. Haliyle Mass Effect serisi her zaman, düz bir çizgide ilerleyip, karşımıza çıkan sorunları çözerek hikayeyi ilerlettigimiz bir oyun olarak kalyor. Gerçi bu sistemi, Star Wars'un Knights of the Old Republic oyunundan aldırlar ve Mass Effect'e uyarladılar ama dünya artık çok değişti, açık dünya diye bir gerçek var. Fallout 3 ve 4 ile karşımıza çıkan, yüzlerce, binlerce nesneyle etkileşebildiğimiz yeni imkanlar var. Hiç olmazsa birisi artık Stalker serisindeki oyun sistemini ve oyuncu özgürlüğünü taklit etsin. Bu kadar güzel oyunları, bu kadar sınırlanarak oynamak zorunda mıyız yahu? ■





## Yer Etkisi Kürsat Zaman

[✉ kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr) [🐦 kursatzaman](https://twitter.com/kursatzaman)

# NBA 2K17 bir menajerlik oyunu mu?

NBA Live serisiyle ilk tanıştığımız günlerden beri basketbol oyunları konusunda hayli şanslı olduk, malum. Diğer taraftan "futbol" söz konusu olduğunda, FIFA ve Winning Eleven/PES serilerinin yanında oyunun yeşil sahalar dışındaki kısmına da odaklandığımız CM/FM serisi; maçları kenar dan seyredip, sahada oynayan oyuncuların bir araya getirilmesi, galibiyete gidilen yolda en büyük yardımcıınız olacak olan takım kamyasının oluşturulması ve sahada oynanan oyunun detayları üzerine kafa yormayı daha çok seven oyunculara sunulan mükemmel bir seçenek olarak duruyordu. Basketbol ise bilgisayar oyunları tarafından, en azından bu yönyle biraz hor görüldü. Seneler ve seneler boyunca takтикler üzerine kafa yorabildiğimiz, yönetimeğimiz takımın bütçesiyle, teknik

kadrosuyla, mali durumuyla ve takımın mental taraflarıyla meşgul olabildiğimiz bir menajerlik oyunu aradık, elimize geçenler ise küçük bütçeler ile yapılmış, ciddi denge sorunları yaşayan ve oyunun herhangi bir boyutu üzerinde arzu ettiğimiz kadar derinlik sunamayan nafile çabalar oldu. Tıpkı son yıllarda futbol oyunları gibi, NBA 2K serisi de oyunun kariyer moduna eklediği küçük yönetimsel detaylar ile bu açılığı biraz giderdi, seneler geçtikçe biz hiç hissetirmeden bu tarafını güçlendirdiğini ise ya fark etmedik, ya da bu minik değişikliklere alıştığımızdan, çok üstünde durmadık. NBA 2K17 için Milano'da yapılan basın sunumunda Visual Concepts'in yönetici Rob Jones ile bir röportaj yapmış ve kendisine tipki FM gibi, basketbolun menajerlik tara-

fına odaklı bir oyun düşünüp düşünmediklerini sormuştu, kendisi de 2K17'nin bu öğeleri fazlaıyla kullanacak şekilde geliştirilmiş bir oyun olacağını, birazdan sunumda göreceğimizin de çok hoşumuza gideceğini söylemişti.

İtiraf edeyim, başında geçirdiğim yüz kusur saatten sonra bile 2K17'nin bu yönünün hakkını vermem, tamamen menajerlik üzerine kurulmuş ve hayli de iyi notlar almış bir oyun plan Pro Basketball Manager 2017'ı denedikten sonra oldu. Oyun, kurulabilen takıtlar, takımın idari tarafındaki detaylar, maç içerisindeki ve normal sezondaki detaylar dahil hiçbir konuda NBA 2K17'nin eline su dökemiyordu ve ben bu noktaya kadar 2K17'nin derinliğinin hakkını, gerektiği kadar vermediğimi fark etmiştim.

Her sene kadroların yenilenmesi ile temcit pilavı gibi önüne sunulmalarını artık ka nıksadığımız spor oyunlarını sadece "yeniden satın alınabilir" hale getirmekle kalmayıp, yüzlerce saat oynayan bizlere bile hissetirmeden adım adım derinlestiren ve küçük çeşniler olarak eklediği oyun modlarını alıp, sırı bu yönlere odaklı diğer yapımları gölgdede bırakacak kadar geliştiren 2K/Visual Concepts kesinlikle övgüyü hak ediyor.

Laf değil; takım seçmek ve transferler yapmak yanında, birbirinden farklı hedeflere ve karakterlere sahip yönetim kurullarına, farklı yeteneklerde yardımcı antrenör ve yöneticilere, günden güne güncellenerken draft edilmeyi bekleyen yeni sezonun çaylaklarına, her takımın (klasikler dahil) oyun setlerine, geligidere dengelerine, yeni takımları lige dahil edebilme, hatta ve hatta takımı başka şehre taşıma olanağına kadar şimdije kadar ancak futbol menajerlik oyunlarında alıştığımız detayları bize sunup geliştirmeye devam eden bir oyun var karşımızda, daha ne isteyebiliriz ki? ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ⓧ ErtugrulSungu

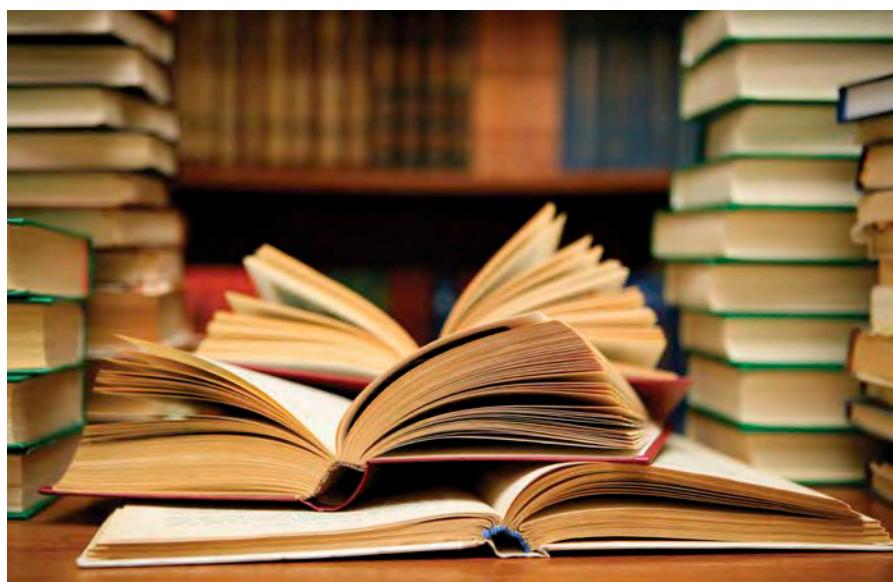
# Geçmiş ve gelecek

**Y**azınızı takip edenlerin çok iyi bileyceği üzere, ülkemizde ve de genel anlamıyla İstanbul topraklarında, FRP Cafe'lerin 2005 yılına kadar yaşadığı altın çağ, akabinde yerini üniversite etkinliklerine bırakmıştır. İngilizce dilde "Convention" olarak anılan bu toplantılar, özellikle KONTAKT etkinliğine kadar geçen sürede camianın buluşma noktalarını oluşturdu. Nitekim 2010 ile 2015 yılları arasında birçok üniversite etkinliği gerçekleştirilmiş olsa da bir türlü 2006 ile 2010 arasındaki kadar yüksek katılımlı ve ardi ardına devasa etkinlikler gerçekleştirilen bir dönemi yaşamadık. Fakat öyle görünüyor ki 2016 yılı ile birlikte üniversite kulüplerinde yine büyük bir hareketlenme olmaya başladı. Hatta yeni yıl ile birlikte birçok üniversite kulübünün sadece RPG değil, birçok farklı başlık altında etkinlikler düzenlediğine şahit oluyorum. Fakat etkinliklerin içerikleri belirli bir noktaya kadar aynı olsa da, katılımcıların profili büyük oranda farklılık göstermektedir.

18-19 Mart tarihlerinde gerçekleştirilen YıldızCON, konu hakkındaki düşüncelerimi birçok anlamda doğrular nitelikteydi. Sadece Cumartesi günü 450'den fazla katılımcıya ev sahipliği yapan mekanda, Role Yapma Oyunları, LARP, Board Game, Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh!, Hazine Avı, farklı dijital platformlarda deneyim edilebilen oyunlar ve de Cosplay etkinlikleri yer aldı. Fakat bazı etkinlikler diğerlerine göre açık ara üstündü. Misal, Magic the Gathering oyuncuları kısa sürede kendi aralarında farklı oyunlar deneyim ettikleri gibi, bir yandan da Repack draft yaptılar. Diğer taraftan oyun alanında birbirinden farklı çok sayıda board game deneyim edildi. Genelde hızlı tüketilen oyunlara yönelik olduğu da bir diğer dikkatimi çeken noktayı. Nitekim dijital oyun tarafıyla çok az insan ilgiliendi. Evet, kurulan Xbox One'in başı hep doluydu ama kimse bu platformda oyun oynamak için

birbirini ezmedi. Dijital oyun deneyim edenler de genelde eski türdeki emülasyon oyunlarına yöneldi. En ilginç -ama artık fazlasıyla alıştığı- şey ise rol yapma oyunlarına olan ilgideki düşüş oldu. Malumunuz bu Convention'ların bir noktada olma sebebi -en azından ülkemizdeki tüketim şekli- RPG ve LARP oyunları. Fakat ilginç bir şekilde her şeyi başlatan yapı, giderek dışlanır hale gelmiş durumda. Tabii bu noktada degenilmesi gereken çok fazla başlık bulunuyor ama gördüğüm kadarıyla soruların başında, yeni jenerasyon oyuncuların "kaliteli" bir RPG oyunu deneyim edememesi yer alıyor. Ara sıra konuştuğum birçok oyuncu, hem oyun yöneticilerinden, hem de oyunu tam anlamıyla deneyim edemediklerinden şikayet ediyorlar. Aslında eleştiri yapmak kolay ama bir şekilde bu ve benzeri sorulara çözüm bulmak zor. Açıktası, akademik hayatında da deneyim ettiğim üzere, sorunun genel hatlarıyla "okumamaktan" kaynaklan-

dığını düşünüyorum. Bugünün gençleri, ne hikmetse ya okumayı sevmiyor ya da kısacık metinler bile binlerce sayfalık hukuk kitapları gibi algılıyor. (Ah bir Roma Hukuku olsa da okusak! Çok severim!) Anlayacağınız; bugün alt kültürün ülkemizdeki yerine gelmesinde ön ayak olan RPG'nin bir noktada takılıp kalmasının en büyük sebebinin giderek azalan okuma alışkanlığı olduğunu düşünmektediyim. Evet, bunda değişen zamanın ve teknolojinin de büyük bir payı var ama günün sonunda bu kitaplar dijital olarak da okunabiliyor değil mi? Acaba bu "okumama" durumu nereye kadar gidecek? Acaba başka nelerin zamanla piyasadan kaybolmasına sebep olacak? Kim bilir ne kadar kaliteli yapımlar bu sebepten ötürü sadece fikir olarak kalıp, bir şekilde piyasaya çıkamadan yok olup gidiyor... Umuyorum kısa sürede bu yapı değişim ve daha çok okuyan bir dünyaya kavuşuruz. ■





## Hardcore Ertekin Bayındır

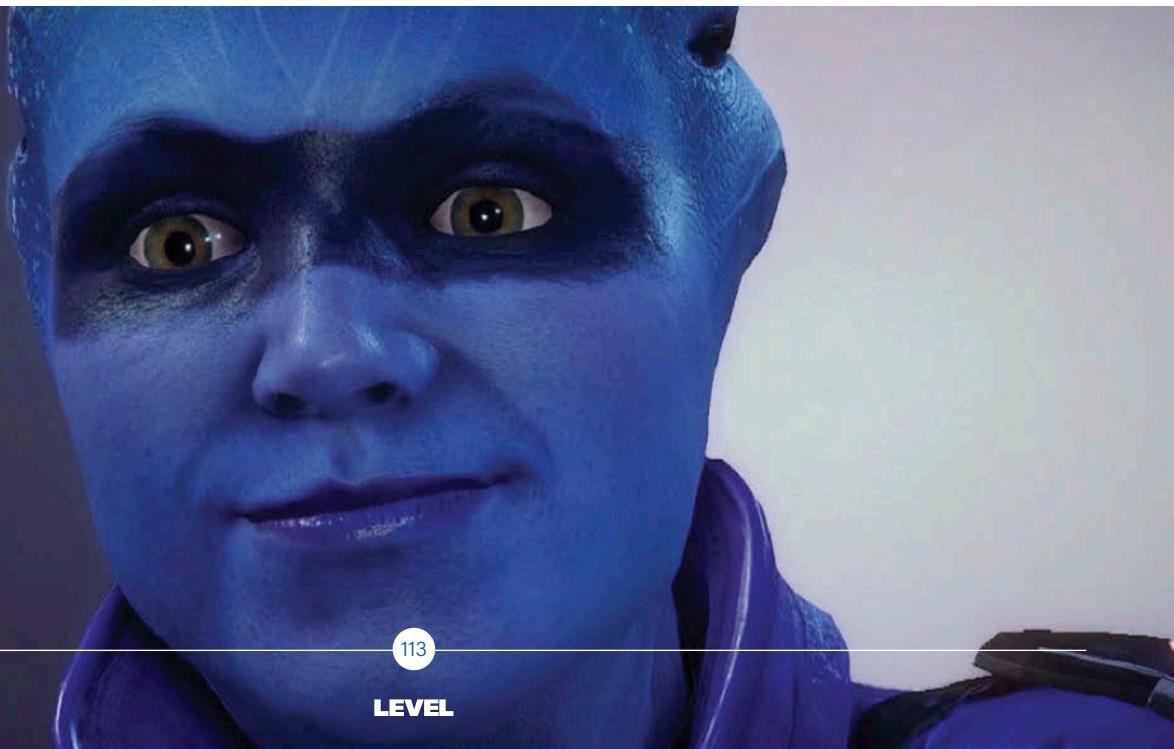
ertek78@hotmail.com ErtknByndR

# İfadesizlik

Yıllar önce, yeni bir FIFA'nın (Kim bilir kaç yılının FIFA'sıydı...) öne inceleme yazısını yazarken gözümé bir detay takılmıştı. Oyunlar görsel olarak giderek yükseltirken, futbolcuların yüzlerindeki ifadesizlige takılmışım. Hani bir futbolcu gol atınca sevinir, sert bir harekete maruz kaldığında acı çeker, yanlış bir hakem kararına kızar... Bu ifadeleri yansitan detayların hala olmayışından dem vurmışum. O günden sonra oynadığım tüm oyunlarda dikkat ettim bu detaya. Ve o günden bu güne kadar bu anlamda inanılmaz bir yükseliş olduğunu söyleyebilirim. Özellikle Uncharted veya The Last of Us gibi Naughty Dog oyunlarında görüyorum bu detayı. O yüz ifadeleri o kadar başarılı yapılmış ki karakterlerin duygularını açığa yüzlerinden okuyabiliyorsunuz. Onlarla birlikte sevinip, onlarla birlikte üzülüyorsunuz ve hatta sinirlenip adrenalin seviyenizin

yükselmesine şaşırabiliyorsunuz. Mesela Uncharted serisinin Türkçe dublaj kalitesinin tavan noktasında olmasını ben direkt buna bağılıyorum. Yine Heavy Rain ve Beyond Two Souls gibi başlıklarda da var bu güzellik. Evladını kaybeden bir babanın yüzündeki o acayı çok net hatırlıyorum mesela. Hatta ve hatta Rockstar'ın direkt olarak yüz ifadelerine odaklandığı L.A. Noire gibi bir oyun bile geldi, geçti bu piyasadan. Demek istediğim şu ki yüz ifadeleri, artık AAA oyunlar için olmazsa olmaz hale geldi. Ama bu büyük olayı nasıl olduysa atlayan bir oyun çıktı piyasaya bu ay: Mass Effect: Andromeda. Öncelikle şunu söylemem gerekir, Mass Effect serisinin sadece ikinci oyununu, suyunu çıkarana kadar oynamadım. Yani serinin geneli hakkında çok bir fikir sahibi değilim. Andromeda'yı da öyle yana yakila beklemiyordum zaten ama oyunun EA Access'e çıkış

tarihinden itibaren dillere dolanan, karakterlerin yüzlerindeki ifadesizliği eleştiren videoları görünce "Yok artık!" demeden edemedim. Mass Effect: Andromeda, bu anlamda o kadar kötü görünüyor ki sırı bu yüzden birçok oyuncunun tercih listesinden çıkacaktır. Bioware'in gerçekten çok ama çok yanlış bir iş yaptığı ortada. Bunun sebebi konusunda atıp tutmak doğru olmaz ama oyunun bu tarafıyla ilgilenen kişi veya ekibin ne kadar baştan savma bir anlayışa sahip olduğu, oyun oynayan kesimin ne kadar dikkatli birer tüketici olduğu konusunda hiçbir fikir sahibi olmadıkları ortada. Ben Horizon Zero Dawn'da Aloy'un o "dişlanmışlık" hissini yüzünden okurken ve ilişkilerime kadar hissederken, Andromeda'daki karakterlerin cansız birer manken gibi ortalıkta dolanmasını, bir patlamaya sırtarak tepki vermelerini yemem, kimse yemez, kusura bakmasınlar. ■





# NEXT LEVEL

## Persona 5

Biliyoruz, Japonya'dan gelen ilk inceleme puanları sizin de gözlerinizin fal taşı gibi açılmasına sebep oldu. Persona'nın muhteşem dönüşü için gün sayıyoruz artık.



# EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



**GS63VR Stealth Pro**  
PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU



EN YENİ 7.NESİL  
INTEL® CORE™ İ7 İŞLEMÇİ İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

MSI NB GS63VR 7RF(STEALTH PRO 4K)-266TR

7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMÇİ	WINDOWS 10 HOME			
GEFORCE® GTX1060 GDDR5 6GB	17.7MM KALINLIK	1.9KG AĞIRLIK	VR READY	
ESS SABRE HIFI	HI-RES AUDIO	NAHIMIC VR	15.6 ULTRA HD 4K	ALÜMÜNYUM ALAŞIM KASA
COOLER BOOST TRINITY	32GB DDR4 2400 RAM	256GB NVME M.2 PCIE SSD+ 1 TB 7200 RPM		
RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE	KILLER DOUBLESHT PRO			

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



hepsiburada.com

Vatan

inchesep.com

inventus



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.

# YENİ KIA PICANTO. ONDA HER HAYALİNE YER VAR.

Büyüyen iç hacmi, artan konforu ve segmentinin en geniş bagaj kapasitesiyle yeni KIA Picanto şimdi Türkiye'de.



ALL-NEW  
**picanto**



The Power to Surprise



**CELİK MOTOR**

**5 YIL  
VEYA  
150 BIN KM  
GARANTİ**



/kiaturkiye

blog.kia.com.tr

Birleşik yakıt tüketimi 5,4 L/100 km, CO<sub>2</sub> emisyonu 124 g/km'dir. KIA binek aracınız, 2 yıl ya da 60.000 km yasal garanti altında olup anahtar teslim tarihinden itibaren, toplamda 5 yıl ya da 150.000 km boyunca KIA Özel Garanti Onarım GÜVENCESİ ile güvence altına alınmaktadır. Görseldeki araç ile satışa sunulan araç arasında farklılık bulunabilir. Ayrıntılı bilgi için [kia.com.tr](http://kia.com.tr)