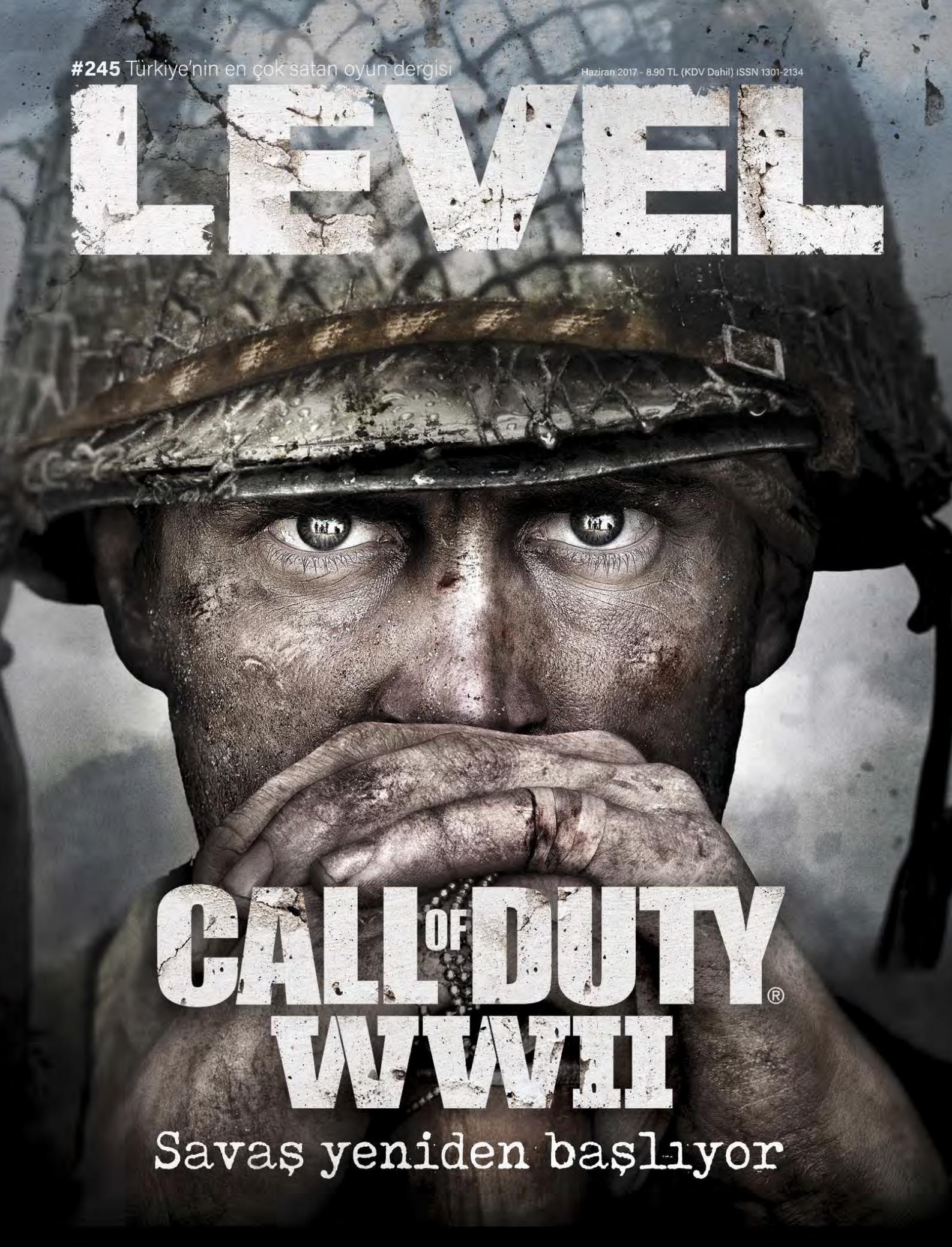


#245 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

REVUE



CALL OF DUTY  
WWII

Savaş yeniden başlıyor

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

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

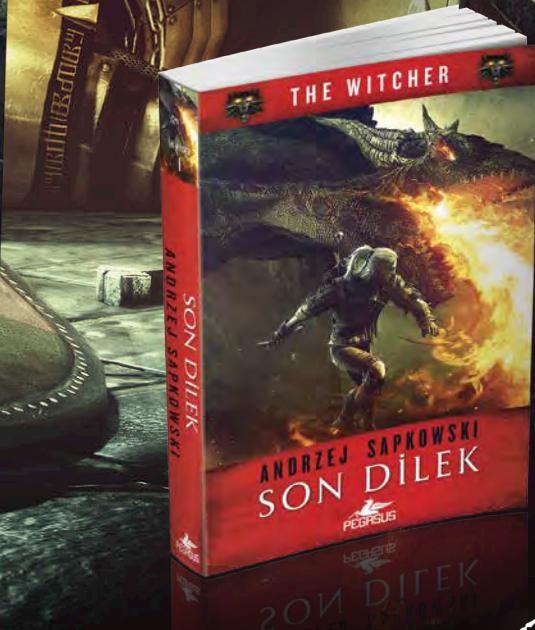
—Foundation

“BU KİTABI GERÇEKten, GERÇEKten 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 BOYLESINE İLGİNÇ BİR KARAKTER YAPIYOR.”

—Edge



PEGASUS  
www.pegasusyayinlari.com



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

## Ve DC sahnede!

Elbette bu ay da ufak çaplı bir kapak krizi yaşadık. Bir noktaya kadar Injustice 2'nin kapak olacağına kesin gözüyle bakıyorduk ki Call of Duty: WW2'nin de hiç de fena bir seçenek olmayacağıni belirten Kürşat sayesinde WW2'yi kapağa taşdıktı, çok da iyi ettiğ zira diğer türlü İlker ve Kürşat'ın kaleminden çıkan muhteşem yazısı okuma şansınız olmayacaktı. Derginin ilerleyen sayfalarında bulabileceğiniz bu dosya konusunu özel yapansa, yazının tarihsel dokunuşlarla zenginleştirilmiş olması. Özellikle 2. Dünya Savaşı'na ilgi duyanlar, bu yazının tamamını keyifle okuyacaktır.

Derginin diğer önemli konusu da Injustice 2. Kürşat ve Emre'ye, "Dövüş oyunlarının HotS'u olmuş bu..." diyerek özetlediğim Injustice 2 hakkındaki izlenimlerim de yine derginin ilerleyen kısımlarında sizi bekliyor.

Prey incelemesi, yeniden parlayan platform türüne dejindigimiz Platform Oyunları dosya konusunun yanında, Mercek Altında'nın konuğu E3 de bizi gelecek ayın bombası E3'e hazırlayacak nitelikte bilgilerle dolu. Kürşat'ın gelecek ay yerinden takip edeceğ E3'te bakalım bizi ne gibi sürprizler bekliyor olacak... (Lütfen hiç duyurulmamış oyunlara da yer versinler de iki dakika heyecanlanalım.) Sanıyorum ki okullar da dergi çıktıığı tarihlerde kapanmış olacak ya da kapanmaya yüz tutmuş; dolayısıyla bu da geçtiğimiz aylarda oynamayı ihmali ettiğiniz oyunlara dönüp bakabilmek için muhteşem bir fırsat. Öneri bir beşli yapmak gerekirse, Persona 5, Horizon Zero Dawn, NieR: Automata, Nintendo Switch sahibiyseniz The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Injustice 2 ile tüm yazı tamamlayabilirsiniz. (Çoğu da istemeden konsol oyunu oldu, kismet...)

Herkese iyi tatiller diliyorum; gelecek ay devasa E3 dosyamızla karşınızda olacağız!

Not: 64'ler ve Gameshow okurlarının yakından tanıdığı Şahin Derya bu aydan itibaren bizimle birlikte. Kendisine hoş geldin diyoruz.

*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**

#245 Haziran 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**  
Gökhan Sungurtekin**EDITÖR**

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  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urun 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 Taşkın  
Finans Direktörü: Didem Kurucu

**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

**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 gösterilecek 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.



# EN VAHSİ PERFORMANS

Oyunun kurallarını baştan yazmaya hazır mısın?



BarraCuda Pro diskleri, 2 yıl Seagate  
**Data Kurtarma** hizmetiyle gelmektedir.



BARRACUDA PRO  
COMPUTE



7/24 gaming  
ve performans  
kullanıcıları için



300TB'lık  
iş yükü  
kaldırabilme



10TB'a kadar  
kapasite  
seçenekleri



Hızlı data  
aktarımı



5 yıl sınırlı  
garanti

# Call of Duty: WWII

Hic unutmadigimiz o sahile geri dönüyoruz...

syf.42

#245

## içindekiler

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

### İLK BAKIŞ

- 24 Uncharted: The Lost Legacy  
28 Blackwake  
29 Darksiders III  
30 Quake Champions

### 32 Mercek Altında

### DOSYA KONUSU

- 38 Platform Oyunları Dosyası  
42 Call of Duty: WWII

### 40 Role Playing Günlükleri

#### İNCELEME

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| 52 Injustice 2                             | 81 Online                  |
| 56 Prey                                    | 84 Heroes of the Storm 2.0 |
| 60 Little Nightmares                       | 88 CS:GO                   |
| 62 The Legend of Zelda: Breath of the Wild | 90 Hearthstone             |
| 64 The Surge                               | <b>92 Big Boss</b>         |
| 66 NBA Playgrounds                         | 96 Donanım                 |
| 67 What Remains of Edith Finch             | 98 Market                  |
| 68 Everything                              | 101 Kültür & Sanat         |
| 69 Sniper: Ghost Warrior 3                 | 104 Çizgi Dünyalar         |
| 70 Expeditions: Viking                     | 106 Otaku-chan!            |
| 72 Domina                                  | 108 Cosplay Republic       |
| 73 Steel Division: Normandy 44             | 110 Köşe Yazılıarı         |
| 74 Toukiden 2                              | 114 LEVEL 246              |
| 76 Hollow Knight                           |                            |
| 77 A Rose in the Twilight                  |                            |
| 78 TumbleSeed                              |                            |
| 79 Mobil incelemeler                       |                            |

**DXRACER**®

**adore**  
mobilya

DXRacer Türkiye  
Distribütörü

# Oyun Mevsimi Başlıyor!



DXRACER  
**ORIGIN SERİSİ**

**özel  
fiyat**



DXRACER  
**OYUN MASASI**

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



# Haziran

## 2 Haziran

Tekken 7 (PS4, Xbox One, PC)  
No70 (PC)

## 6 Haziran

The Elder Scrolls Online: Morrowind  
(PS4, Xbox One, PC)  
Neighborhood (PC)

## Dirt 4 (PS4, Xbox One, PC)

Dirt Rally gibi muhteşem bir simülasyonun  
ardından seri özüne dönüyor

## 7 Haziran

Wipeout Omega Collection (PS4)  
From Shadows (PC)

## 15 Haziran

The King of Fighters XIV Steam Edition (PC)  
MotoGP 17 (PC, PS4, Xbox One)

## 20 Haziran

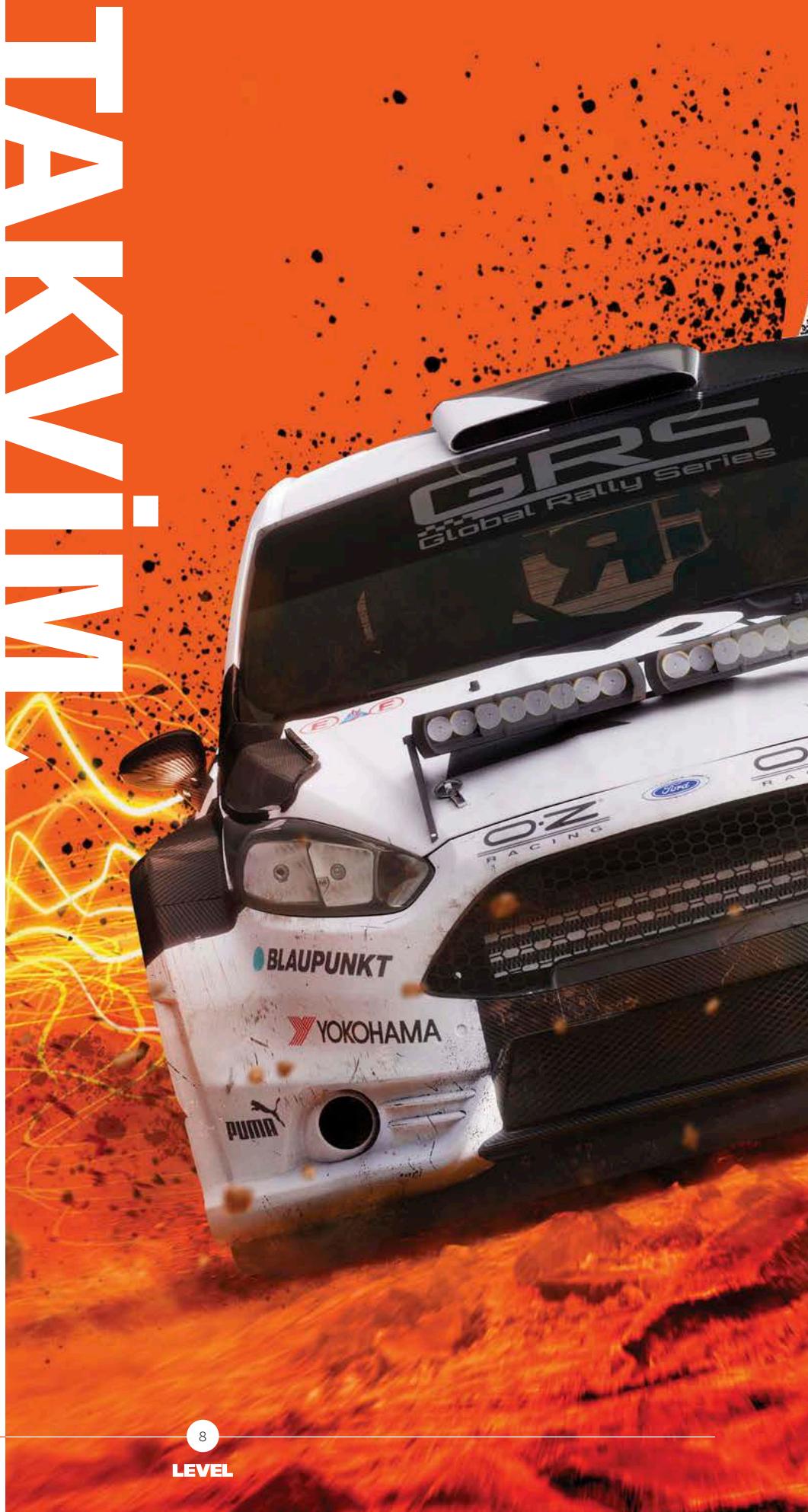
Final Fantasy XIV: Stormblood (PC, PS4, Mac)  
Nex Machina (PC)  
Micro Machines World Series  
(PC, PS4, Xbox One)

## 27 Haziran

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair  
Girls (PS4)  
Valkyria Revolution (PS4, Xbox One, Vita)  
The Golf Club 2 (PS4, Xbox One, PC)  
Elite Dangerous: Legendary Edition  
(PS4, Xbox One)

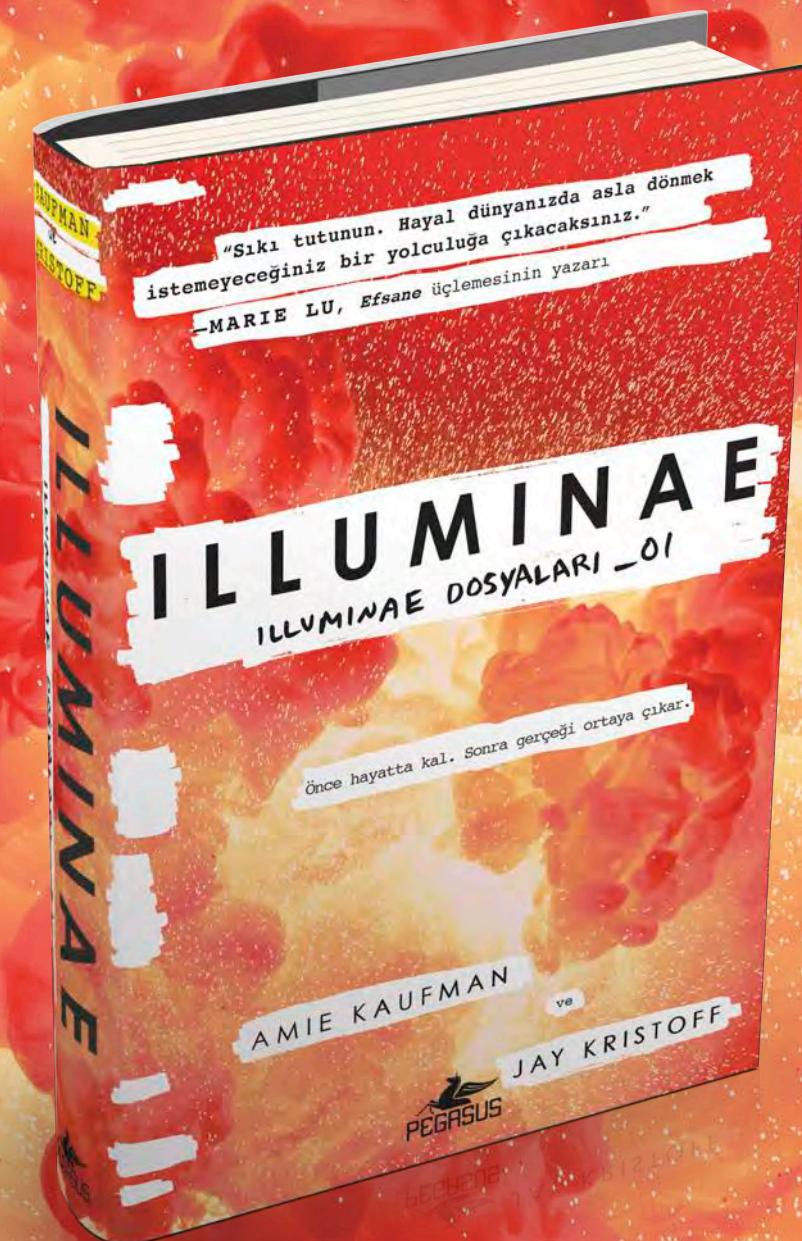
## 30 Haziran

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)



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

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



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

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

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

**BOOKLIST**

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

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



# MAVRABOARD



Sevgili LEVEL takipçileri... Geçtiğimiz ay kapağa taşdığımız Dawn of War III'ü Türkiye genelinde toplamda 11 kişinin oynadığını keşfettik. Neden oynamıyorsunuz, mis gibi strateji oyunu? Bırakin

Bu ay da hoşunuza gitsin dyle COD: WWII'yi koyduk kapağa. Beğendiniz, biliyoruz çünkü CoD demek, hype demek. Ayrıca Activision inadı da bıraktı, seriyi köklerine döndürme söylemiyle voleyi vurdu.

Aferin Activision, piyasaya oynamak böyle bir şey işte. Şimdi sizi diğer konularla baş başa bırakıyor ve buradan tüm LEVEL ailesine, Kürşat'a, Emre'ye, Ertuğrul Sungü'ye, Ertekin Bayındır'a, Enes Özdemir'e (Uzatıyor), sonracıma Tolga Yüksel'e, bilemedin Rafet Kaan Moral'a... Tamam sıkıldım. İyi günler.



O mu, bu mu?

Emre bu ay da farklı kapak görselleriyle karşıma-za çıktı ve hangi kapağı seçeceğimizi düşünürken bir hayli zor anlar yaşadık. Lakin bu gözünüzün içine bakan asker portresi ve zarfin arkasına düşen arka taraf güzel bir konsept yakalayınca, bu seçenekleri elememiz gerekti.

E3'te ne açıklansa  
kafayı yeriz?

## World of Warcraft 2

Herkes yerlere yatar, Blizzard'in kapısında kuyruk olur, hype üzerine hype yaşanır ve dünya infilak eder.

## Final Fantasy XVI

"FF XV'de resmen batardığımızı farkına vardık, o yüzden serinin özüne uygun, orijinal bir FF oyunu daha geliştirdik" dese Square Enix, gıldip ellerini kollarını öperiz.

## Half-Life 3 + Film + Dizi projesi

Böyle bir kombinle sahneye çıksa Valve, dünya bıräkin tersine dönmemeli, tüm paralel evrenlerde bir patırtı kopar ve evren küçülüp tek bir nokta haline gelir.

## Elder Scrolls 6

Düşünsenize, Skyrim'in iki-üç katı büyülüklükte bir oyun tasarlıyormuş Bethesda ve 2017 sonunda da oyunu piyasaya sürecekmiş falan! Yok, kalp dayanmaz.



# Hangi oyun, nasıl olacak? Vol.3

## Call of Duty: WWII

İşte Almanlar, yok Normandiya çıkartmaları  
falan derken yine 2. Dünya Savaşı, yine aynı tas,  
aynı hamam. 3. Dünya Savaşı çıksa da yeni  
konsept çıksa ortaya. (Sus rezil!!)

Destiny 2

Bunu Battle.net'e gömdüler ya, artık  
Uganda'daki overlokçu bile oynar bu oyunu.  
Öylesine bir popülarite.

Life is Strange 2

"Hayatın neden enteresan olduğunu belki bu oyunda öğreniriz" diye düşünen gençlerin uğrak noktası olacak.



# Mini Anarşist

## Assassin's Creed'de neler oluyor?

Sözde adı AC: Origins olan yeni bir AC oyunu hazırlanmakta ve olaylar da Mısır'da geçecek. Aha, böyle kötü de bir ekran görüntüsü sizdi. Demek ki neymış, gemiler geri dönüyor! E3'te zaten her şey ortaya çıkacak, nays.



## Geçen ay, Türkiye'de neler oldu?

- Survivor'da Türkiye Yunanistan ile karşı karşıya geldi, Sabriye kibarlık olsun diye Yunanının tekine içeceğin ikram etti, o da gelip onu öptü, Sabriye tokadı bastı!
  - JBC'sinden Marmara Çizgi'sine, Gerekli Şeyler'inden, Arka Bahçe'sine, tüm çizgi-roman yayımcıları yepyeni binlerce çizgi-roman piyasaya sürdü, kılmadan cebinde parası kalmadı.
  - Kürsat I günlüğüne Ankara'ya geldi, Tuna'yı görmeden geri döndü, Tuna arkasından ileri geri konuştu.
    - LEVEL Dergisi'nin Çorum'da 2 adet sattığı ortaya çıktı.
  - Ankara'da E-Gameshow adında bir fuar gerçekleşti, Ankara'lı oyuncular soluğu Hacettepe'de aldı.
  - Dolar düştü, Euro yükseldi, Sterlin bocaladı, Japon Yeni konnichi-wa dedi; Türk Lirası olanlara sadece gülmekle yetindi.
  - Ve son olarak, Türkiye bir kez daha Mayıs ayını atlattı, Haziran'a merhaba dedi.



## Efsanevi bir film

Şimdi bu Marvel filmleri genel itibarıyla artık belli bir noktada lakin Guardians of the Galaxy Vol.2, bambaşka bir yere oturmuş durumda. Müziklerin bu kadar iyi kullanıldığı, atmosferin bu kadar iyi olduğu, bu kadar eğlenceli bir Marvel filmi daha var mı, bilemiyoruz. 10 üstünden 100!





# DC EVRENİ

Injustice 2'nin çıkışını kutlamak adına Sekiz'in bu ayki temasını DC evrenine adamayı uygun gördük. Elinde Batman, Superman, The Flash, Green Lantern ve daha birçok ünlü ismi bulunduran DC ile, öyle ya da böyle tanışmış olmalısınız. Dolayısıyla konuyu fazla uzatmadan, siz DC evrenini daha da iyi tecrübe edecek konularla baş başa bırakıyoruz.



## Kara Şövalye Üçlemesi

DC'yi DC yapan en önemli etkenlerden biri olan Batman, 2005 yılında Batman Begins ile bambaşka bir sinema deneyimi yaşattı bize ve bunu The Dark Knight takip etti, ağızımız açık kaldı. The Dark Knight Rises ile üçleme tamamlandı ve beyaz perde muhteşem bir Batman üçlemesine sahip oldu.



## Clark Kent Superman Paspas

Eğer evinizde paspasın nasıl bir şey olabileceği hakkında söz sahibiyseniz ve birilerinin paspasınızı yürütmeyeceğini de düşünüyorsanız, bu paspası tercih etmemeniz için bir neden yok.



### ◀ Justice League: Flashpoint Paradox

Özellikle Flash hayranlarının mutlaka izlemesi gereken bir çizgi-film olan Flashpoint Paradox, aynı zamanda 2011 yılında DC evrenini baştan aşağı değiştiren Flashpoint olayına da gönderme yapmakta. Barry Allen'in alternatif bir zaman diliminde, güçleri olmadan büyük bir savaşı durdurmaya çalışması konu ediliyor.



### ◀ The Dark Knight Returns: Superman Vs. Batman Figür

Frank Miller'ın Batman: The Dark Knight Returns eserinden bir kesit olarak evinizde sergileyebileceğiniz bu muhteşem figür hem Superman, hem de Batman hayranlarına hitap ediyor.



### DC Evreni Kupa Seti ▲

Şu bir gerçek ki süper kahraman hayranları, bu süper kahramanların logolarını, simalarını türlü türlü eşyalarda görmeyi çok seviyor ve bu kupa seti de bizi tatmin edecek ölçüde iyi gözükmete. Hem minimalist, hem tarz sahibi.



### Batman ▶ Arkham City

Sinemada nasıl Kara Şövalye Üçlemesi bir devrim yarattıysa, olayın oyun kısmında da Batman Arkham Asylum ile başlayan bir gerçek var. Bu serinin en iyi oyunu da kuşkusuz ki Arkham City ve halen oynamayı hak ediyor.



# Bilgisayarın geleceği: Samsung Galaxy Book\*

Galaxy Book hayatı yanınızda taşımmanız için göz alıcı tasarım ile tabulara meydan okuyor. 7,4 mm incelek ve sadece 754 gr ağırlığa\*\* sahip taşınabilir tasarımlı sayesinde, yaratıcılığınızın sizin nereye götürüreceğine siz karar vereceksiniz.

daha ince

**7.4** mm

daha hafif

**754** gr



## Her açıdan kusursuzluk

Galaxy Book, çok açılı farklı modları sayesinde yazı yazmayı her zamankinden daha da kolay hale getirirken, S Pen ile çizim ve taslak oluşturmadan, belgeler üzerinde not alımıya ve işaretlemeye kadar pek çok şeyi kolaylıkla yapabilme imkanı sunuyor.



## Sınırsız İlham

Hayal gücünüzü serbest bırakın. Yeni S Pen, yazı yazmayı ve çizmeye olabildiğince zahmetlez kılmak için son derece hassas 0,7 mm ucu ve pilsiz çalışma özelliğine sahip. Dilerseniz uygun programlarda resim çizebilir, boyama yapıp stres atabilir ya da belgeler üzerine not atabilirsiniz.





Windows

SAMSUNG



7<sup>th</sup> Gen Intel® Core™  
i5-7200 processor



## Yeni nesil güvenilir performans

İş hayatınızı kesintisiz ve verimli bir şekilde sürdürün. 7. Nesil Intel® Core™ i5-7200 işlemci ve yeni klavye ile tasarılanan Galaxy Book, hareket halindeyken birden fazla görevi gerçekleştirmek için ihtiyaç duyacağınız performansa sahip.

Intel® ve Intel Core™, birer Intel Corporation markasıdır. Ekran görüntüleri temsilidir, farklılık gösterebilir. Uygulamalar ayrı satılmaktadır, uygunlukları ülkelere göre değişebilir.

## Maksimum güç

Tam şarj\* ile 11 saat boyunca kesintisiz video izleme imkanı sağlayan Galaxy Book'unuzu tüm gün kullanmanın keyfini yaşarsınız.

\*Galaxy Book 12" modellerinde 5070 mAh batarya kullanılmakta olup, belirtilen performans tam şarj durumunda elde edilebilmektedir.



## Eş zamanlı senkronizasyon

Samsung Flow uygulaması\* ile telefonunuz ve Galaxy Book arasındaki mükemmel uyumu deneyimleyin. Bu uygulama sayesinde, kusursuz bir şekilde veri aktarımı yapabilir, bildirimleri alabilir, hatta yanıtlayabilirsiniz.

\*Samsung markalı S7, S7 edge, S6, S6 edge, S6 edge+, Note 5 ve sistem gereksinimlerini sağlayan diğer telefon modelleri ile Galaxy Book'a da Samsung Flow uygulamasının ilgili uygulama marketlerinden indirilmesi ve senkronizasyonun yapılması ile kullanılabilir.

## Çok canlı

Super AMOLED Dokunmatik Ekran sayesinde en sevdığınız film ve dizileri izlemekten, detaylı bir şekilde dilediğinizi çizmeye kadar hayatı ettiğinizden fazlasını bu bilgisayar ile yapabilirsiniz. Üstelik UHD 4K performansında...





# Ankara oyuna geldi!

## E-Gameshow, artık bir geleneğe

**B**ildiğiniz üzere Türkiye=İstanbul. Eğer bir konser olacaksa, bir fuar gerçekleşeceksé o asla asla Türkiye'nin kalan 80 ilinde değil, İstanbul'da olur.

Ne var ki son yıllarda bu ezberi bozan hareketler de olmuyor değil ve E-Gameshow oyun fuarı da bunlardan bir tanesi. Bu yıl Hacettepe Kongre Merkezi'ne taşınan E-Gameshow, 11-14 Mayıs tarihleri arasında tüm Ankaralı oyun severlere keyif dolu anlar yaşattı ve görünen o ki, E-Gameshow artık bir geleneğ olarak her yıl sürecek.

Bu yılki E-Gameshow'da fuar alanı farklı böümlere ayrılmıştı. Bir yanda, büyük konferans salonunda çeşitli söyleşiler ve konferanslar sürerken, bir yanda da girişte çeşitli gösteriler ve etkinlikler yapılmaktaydı. Bu alanda, Just Dance'in birincisi Umutcan Tütüncü'nün katılımcılarla yaptığı danslar dikkat çekmekteydi. Ayrıca yine bu alanda, Dr. Yeşim Arsoy'un yaptığı muhteşem makajaj çalışması da canlı olarak gözlemlenebilmektedir. (Resmen film setine hazırlık yapılmış bir makajaj çıktı ortaya.)

Ana sahnede gerçekleşen söyleşiler, ünlü YouTuber'ları sahneye taşıdı ve yine bu sahnede, Freestyle Combat Party, Cosplay yarışması ve Flow Colony'den Led gösterisi de gerçekleşti. Freestyle Combat Party katılımcıları bir çeşit fiziksel egzersizle buluştururken, fuar süresi boyunca şahane cosplay'lerle fuarda canlandırılan katılımcıların kıyasıyla mücadele ettiği yarışma da en iyi Cosplay'in seçilmesini sağladı. (Türkiye şu son yıllarda hangi konuda ilerleme kaydetti diye soracak olursanız, cevabım Cosplay.)

Fuar alanının geriye kalan kısmında katılımcı firmalar ürünlerini sergiliyordu. Gazi Üniversitesi E-Spor topluluğunun yürüttüğü Retro alanında ziyaretçilerin uğrak alanlarından biri oldu ve buna, çeşitli oyun turnuvalarının yapıldığı alan da eşlik etti.

Alanın ikinci katının başrolünde ise bağımsız oyun yapımcıları bulunmaktaydı. Binary Games, SiiS Games, Proud Dinosaurs, Simula Games, Abyss Gameworks ve dahasını ağırlayan bu bölüm, katılımcıların, bu firmaların oyunlarını denemelerine olanak sağladı.

HS Türkiye ekibinin katılımıyla gerçekleşen Hearthstone turnuvasına ek olarak CS:GO finaleri de fuarın önemli etkinlileri arasındaydı.

Portekiz'den gelen Lefunký lakaplı meşhur grafitti sanatçısının E-Gameshow'a özel çalışmalarıyla katılımcıları fuar alanının dışında karşıladığı, Vokalemun ve Create and Soft Band'in konserleriyle süslenen E-Gameshow, Ankara için gerçekten son derece iyi bir etkinlikti. E-Gameshow'un gelecek yıllarda daha da gelişmesini diliyor ve emeği geçen herkese teşekkürlerimizi itiyoruz. ■





## Traveller'in anısına...

Bungie, **Destiny 2**'yi görücüye çıkarttı

Bungie'nin Halo'dan kopup yepyeni bir bisimle, 2014 yılında konsol oyuncularıyla buluşmasına vesile olmuştu Destiny. Özellikle online kısımda, bolca loot ve zindan seçeneğiyle bağımlılık yaptıran Destiny, bir ton DLC ve güncelleme ile de gelişti, zaman zaman tökezlese de isminden övgüyle bahsetti.

Bungie'nin Destiny'nin devamını getirecek olması kaçınılmazdı ve son gelen büyük açıklamalarla, Destiny 2 duyuruldu. Yine PS4 ve Xbox One için hazırlanacak olan oyuna bu defa PC desteği de geleceği açıklandı, herkes sevinç naraları attı. Üstelik oyunun PC versiyonu konusunda muhteşem bir gelişme de var ki o da oyunun Blizzard App (Battle.net) yer alacak olması. Bu çok iyi bir hamle zira Blizzard'in çok sağlam bir fanatik kitlesi bulunmaktadır; Blizzard App'te listelenenek bir oyunu bu kitle de anında başına basacaktır. Peki bu defa ne oluyor Destiny evreninde? Cabal (Primus Ghoul tarafından yönetilen Red Legion topluluğu.), insanların merkezi bölgesini, The Tower'ı büyük bir saldırıyla parçalıyor ve Destiny'nin kahramanlarına ışığın gücünü sağlayan gizemli uzaylı, Traveller'i hapsediyor. Biz de Guardians olarak savaşa atılıyor, Cabal'a karşı koymaya çalışıyoruz.

Tüm güneş sistemindeki Vanguard'ın birlik olacağı oyunda, Cayde-6 (Nathan Fillion tarafından seslendiriliyor.), Ikora Rey ve Komutan Zavala gibi tanındık isimleri bir araya getirmeye de uğraşacağız.

Oyun dört farklı, yeni bölge bulunacak ve şunu peşinen belirtelim, tüm bölgeler Destiny'de bulunanlardan çok daha büyük olacak.

Dünya üzerindeki European Dead Zone, Vanguard'ın toplanma merkezi olacak ve hikayedeki büyük saldırının ardından ilk görevimiz bölge unvanını da taşıyacak. Satürn'ün uyduyu Titan, bir zamanlar insanlığa hizmet eden ama artık metan gazı altında kalmaya başlayan bir başka yeni bölge. Vex kuşatması altında olan ve iyice makineleşmeye başlayan Nessus gezegeni, Cayde-6'in de saklandığı, enteresan bir yer. Ikora'yi bulacağımız, Warlock'lar tarafından kutsal sayılan sülfür bölgesi Io, Jüpiter'in uyduyu. Burası aynı zamanda Traveller'in son ziyaret ettiği yer. Bu bölgelerde, önceki oyunlarda olduğu gibi birçok yan görev, herkese açık etkinlikler, rastgele karşılaşmalar ve Patrol görevleri yer alacak ve bunlara ek olarak, oyun dünyasındaki NPC'ler tarafından bize sunulan Adventure'lar, yeni yan görevler olarak oyunda yer alacak. Ayrıca Lost Sectors adındaki

görevler de belli bölgelerde hazine avına çalışmamıza ve bu bölgelerin sonunda da bir boss ile karşılaşmamıza olanak sağlayacak. Warlock, Titan ve Hunter sınıfları Destiny 2'de dönüş yapıyor lakin bu defa farklı alt sınıflar ve süper hareketleri bulunacağı açıklanıyor. Warlock'ların sahip olacağı Dawnblade, karakterlerin havada süzülüp aşağıya ateş yağırmasını sağlayacak, Titan'ların Sentinel'i şarj edebilen ve fırlatılabilen bir kalkan oluşturmanızda etkili olacak. Parlak bir sopayla düşmanlarınız arasında sekerek saldırmanızda olanak verecek olan Hunter saldırısının adı da Arcstriker.

Destiny 2 hakkında daha fazla açıklanan birçok yenilik var ve en önemlilerinden bir tanesi, ilk Destiny karakterinizin görünüşünü yeni oyuna taşıyabilecek olmanız. (PC için geçerli mi belli değil.) Oyun 8 Eylül'de piyasada olacak, kemerlerinizi bağlayın. ■





# Bir sanat eseri mi?

Tablo gibi görselleriyle, Türk yapımı bir bulmaca/platform oyunu geliyor

**I**şte oyun fuarlarının güzelliği de burada; normalde belki de oyun piyasaya çıkana kadar haberimiz olmayacak olan Türk yapımı eserlerle buluşabiliyor. Proud Dinosaurs adlı Türk yapım ekibinin hervesle ilerlettığı Macrotis: A Mother's Journey de bunalardan bir tanesi.



### Proud Dinosaurs hakkında

Eylül ayında faaliyet göstermeye başlayan oyun firması, Macrotis üzerinde de ancak Aralık ayında tam rümlanlı olarak çalışmaya başladı. Ekibin yazılımcıların katılımıyla büyümeyeyle, Proud Dinosaurs Mayıs ayı itibarıyla 10 kişilik bir kadroya kavuştu. Ekip içerisinde, daha önceden başka oyunlarda çalışmış olanlar da bulunurken, Macrotis ekip olarak Proud Dinosaurs'un geliştirdiği ilk oyunu olarak söylenebilir. Firma şu anda tam zamanlı olarak Macrotis üzerinde çalışıyor ve [www.prouddinosaurs.com](http://www.prouddinosaurs.com) üzerinden de iletişim sağlıyor.

Sele kapılıp çocukların ayrı düşen bir anne Bilby'yi (Avustralya'ya özgü, Türkçe'de keseli tavşan olarak bilinen ama tavşan familyasından olmayan egzotik bir kemirgen.) kontrol ettiğimiz oyun, 2.5 boyutlu bir bulmaca / platform oyunu olarak özetlenebilir. Her ne kadar platform kısmından çok bulmacalar ağırlıklı olacak olsa da kontrol biçimini ve oyunun ilk algısı platform imajı çizmeye.

Oyunun E-Gameshow'daki demosunda bu küçük hayvanı nasıl kontrol ettiğimizi deneyimleyebilme imkanım oldu ve her ne kadar oyun, geliştirme sürecinin en başlarında olsa bile kontroller gayet iyi idi. Karakterimizle pek fazla bir şey yapmamıza olanak tanımadı demo; koşuyor, zipliyor, bir yerlere tırmanıyor ve oyunun efsanevi görüntüleri arasında ilerliyoruk. Evet, Macrotis hakkında dikkat çeken en büyük nokta görselliği. Zaten ekran görüntülerinden de anladığınız üzere çok sağlam bir çizim ve

görselleştirme işi bulunmaktadır. Biraz Ori and the Blind Forest havası da bulunan görsellik, gerçek anlamda AAA kalitesindeki oyunlara taş çıkartacak seviyede. Bu konuda Proud Dinosaurs ekibini bir kez daha kutlamak istiyorum –ki zaten fuar alanında da sürekli bu kısmı övüp durdum, yapımcı arkadaşlar bile, "Tamam Tuna." dedi. (Sakinleştirme amaçlı.) Bahsettiğim gibi henüz geliştirme aşamasında erken bir süreçte olduğundan oyun hakkında pek fazla bilgi verilmiyor lakin oyunun PC ve hatta daha spesifik olarak Steam için geliştirilmekte olduğu açıklanıyor. Yapımcılar, eğer oyuna yeterli ilgi olursa oyunun konsollar için de düşünüleceğini belirtiyor. (Bu oyunu yayımlamak istemeyecek dağıtımçı düşünemiyorum.) Herhangi bir çıkış tarihi bulunmayan Macrotis' takibe almanızı tavsiye ediyor ve tüm ekibi tekrar kutluyorum. Elinize sağlık! ■





# Oyuna Dahil Olma Zamanı!

PS4 500GB  
Konsol

3 Oyun

3 Aylık  
PS Plus Üyelik

sadece 1.499 TL\*



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

/PlayStationTR /PlayStationTR

/PlayStationTR /PlayStationTurkiye

\*Tavsiye edilen perakende satış fiyatıdır.

**OYUNUN  
GELECEĞİ**



## SON DAKİKA!

Adventure oyunları arasında övgüyle anılan Life Is Strange'in devamının hazırlık aşamasında olduğu açıklandı.

Andrzej Sapkowski'nin The Witcher'ı Netflix tarafından bir diziye dönüştürülmüş. Yapımla, olayın oyun bölümünü yürüten CD Projekt'in bir alakası bulunmuyor.

Amerika'da son iki ayın konsol satışları lideri açıklandı: Nintendo Switch!

**PaRappa the Rapper ve Gitaroo Man'ın yapımcıları, Project Rap Rabbit adında bir müzik/rhythm oyunu üzerinde çalışıyor ve Kickstarter'dan bağışlarınızı bekliyor.**

Ubisoft önümüzdeki bir yıl içerisinde Far Cry 5, yeni Assassin's Creed oyunu ve The Crew 2'nin piyasada olacağını duyurdu. Detaylar elbette ki E3'te açıklanacak.

**Square Enix Final Fantasy XV ve PS4 için piyasaya çıkan Rise of the Tomb Raider ile karoranlarını artırdığını açıkladı.**

Bayonetta'dan sonra Vanquish de PC'deki yerini aldı. Aksiyon oyunlarına ilgi duyuyorsanız, Vanquish'e göz atın.

**2017 bitmeden piyasada olması beklenen yeni Need for Speed'in internete bağlanmadan oynanabilecek bir tek kişilik oyun modu olacağı belirtiliyor. Aferin EA!**

İlk açıklandığından 2015'in bahar aylarında piyasada olacağı söylenen Dead Island 2'den 2016'nın Mart ayından beri haber alınamıyor ama Deep Silver'a göre oyun halen yapım aşamasında.

**Bethesda, kendi oyunları olan Prey'in ismine çok benzettiği için bağımsız bir oyun olan Prey for the Gods'ın yapımcılara ihtarname çekti ve mahkeme masraflarıyla uğraşmamak için, oyunun yapımcıları oyunun ismini Praey for the Gods'a çevirmek zorunda kaldı.**

Titanfall serisi, mobil platformlarda Titanfall: Assault isimli bir strateji oyunu olarak devam edecek ve oyunda kart toplayarak ekibinizi oluşturma gibi unsurlar bulunacak.

**Alan Wake ve Quantum Break'in yapımcısı Remedy'nin Project 7 kod adlı oyununu 505 Games'in yaymayıcağı bildirildi. Oyun PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor.**

Ertelenen South Park: The Fractured But Whole'un son çıkış tarihi 17 Ekim 2017 olarak belirtilmekte; bakalım Ubisoft sözünde duracak mı...



## Yaşamın ilk filizleri Surviving Mars, farklı bir hayatı kalma mücadelelesi

Tropico'yu oynadınız mı? Oynamadısanız, yapımcı Haemimont Games'i de tanıyorsunuzdur. Tropik bir bölgeyi kurmaktan çok uzak bir alana giriş yapan firma, bu defa gözünü son zamanların en popüler gezegeni Mars'a dikmiş durumda. Surviving Mars adındaki oyunda amacımız Mars'ta bir koloni kurmak olacak. Tropico'daki oyun mekaniklerinin bir benzerini burada göreceğimizi düşünüyoruz ama Haemimont Games henüz pek detaya girmek istiyor gibi durmuyor. Bir

koloni kurup, bu koloninin sakinlerinin tüm ihtiyaçlarını karşılamak ve bu sırada kızıl gezegenin insan yaşamına hiç de uygun olmayan koşullarıyla mücadele etmek, temel olarak oyunun nasıl ilerleyeceği hakkında bilgi veriyor.

Özellikle şehir kurma oyunlarından hoşlananlar ve bilim-kurgu meraklıları için iyi bir seçim olacağı benzeyen Surviving Mars, PC, PS4, Xbox One üçlüsünün yanında Mac ve Linux için de geliştiriliyor ve 2018'de piyasada olması bekleniyor. ■

## Bir masal duymak ister misiniz?

Bunu RIGS'in yapımcıları Röki ile sağlayabilir

Olaylar şu şekilde gelişiyor. Diyalim ki büyük bir dağıtımcinin stüdyosunda çalışıyorsunuz ve işler, dağıtımcinın pek de istediği gibi gitmiyor. Siz ise bu sırada muhteşem bir iş çıkartığınızı düşünüyorsunuz. O iş piyasaya sürüldükten sonra da ofis kapatılıyor, bir anda ortada kalmırsınız. Lakin bu da size kendi işinizi yapma olanağı sunduğundan aslında özgür kaldığınızı anlıyorsunuz...

İşte RIGS'in yapımcısı Guerilla Games Cambridge stüdyosu kapatıldığından, Sony'ye 14 yıldır hizmet eden Alex Kanaris ve Tom Jones da bir panik anı yaşamış ama hemen ardından kendilerini toparlayıp hızla kendi oyunlarını yapmaya başlamışlar, ortaya Röki olmuş. İskandinav kültüründen esinlenerek hazırl-

ılmakta olan Röki, adventure meraklılarının seveceği türden bir "point&click" stil oynanışa sahip. Hikayede de küçük bir kız ormanda gezinirken, geyikler ve karla kaplı tepelerden biraz fazlasını buluyor; ormanların karanlık tarafını...

Hikayeyi bir masal anlatılmış gibi işleyecek olan yapımcılar, Röki'nin özellikle görselliğle vurucu olacağını belirtiyor. (Zaten firmayı kuran ikili sanat yönetmenliği yapmaktadır.) ■





# Neptün mezarımız olmayacak!

Farklı bir hayatı kalma mücadelesi: **Tartarus**

Bir Türk ekibi, Abyss Gameworks tarafından geliştirilmekte olan, Tartarus'u daha önce dudunuz mu? Duymadysanız kendilerinin bir Steam sayfası bile var, hemen gidip bakmanızı tavsiye ederiz zira yapımcılar son derece iyi gözüklen bir oyun üretmek üzere. 2230 yılında, Maden ve Araştırma Gemisi Tartarus (MRS TARTARUS 220478) Neptün yakınındayken güvenlik protokolünü hiçbir işaret vermeden aktifleştirir. Mürettebatın hayatı kalması için tek şansı, köprüye ulaşarak tüm sistemleri, gemi Neptün'e düşmeden önce

yeniden başlatmaktadır. Geminin maden operatörü ve kaza sırasında aşçılık görevini üstlenmiş Cooper olarak, mühendislik veya pilotaj eğitimi olmadan, yalnızca geminin sistem mühendisi ve aynı zaman da ikinci kaptanı Andrews'un yardımcı ile mürettebatı ve gemiyi kurtarmamız gerekmektedir. Eh, bir aşçı olarak da işimiz pek kolay olacağa benzemiyor... Tartarus birinci şahıs perspektifinden oynanan, aksiyon öğeleri ile harmanlanmış, karanlık ve ürpertici bir evren üzerine kurulu. Cooper'ı yönlendirerek gemiyi "Terminal"ler vasıtısı ile geri

getirmeye çalışıyor ve bir anlamda "hack"liyoruz. Geminin sistemlerini kırmak, pek de kolay saymaz. Kendine has işletim sistemi olan Terminal komutları ve kullanımı oldukça gerçekçi. Doğru yerde doğru komutu yazmanız veya gerektiğinde önce etrafınızı araştırarak, size yardımcı olacak gerekli bilgiyi toplamanız gerekiyor. Unreal Engine 4 ile geliştirilen Tartarus, ikonik bilim-kurgu filmlerindeki gibi Retro bir tarza sahip ve oyun kısa sürede çıkış yapmayı planlıyor. Oyun hakkında daha fazla bilgi için [tartarusthegame.com](http://tartarusthegame.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

# Tanrılar parti yaparsa...

**Sync: Party Hard** ile telefonunuz tamirhaneye dönüşecektir



Mobil oyunlarda farklılık yaratmak artık pek kolay değil lakin bir Türk firması olan Siis Games, bambaşka bir tür ortaya çıkartmış gibi duruyor. Sync: Party Hard adlı oyunda olaylar şöyle gelişiyor. Zeus, oğlu Herkül'e, "Biz ananla beraber kampa gidiyoruz, yokluğunuzda edebinle otur, ortaklısı karıştırma." diyor. Herkül tabii genç, kani kaynıyor ve bu lafları hiçe sayıp evi tanrılar, yarı tanrılar ve mitolojik yaratıklarla doldurup efsanevi bir parti veriyor. Her şey çok eğlenceli gezerken Zeus "telefon edip", "Biz tahminimizden biraz daha erken geleceğiz." diye haber veriyor ve Herkül etrafına baktığında, bu "tanrısal" partinin değil evi, bütün evreni parçalara ayırdığını görüyor. Ve bu parçalanmış evreni toparlama görevi de bizden başkasının değil...

Evet, Sync: Party Hard eğlenceli bir hikayeye sahip, eğlenceli bir bulmaca oyunu. Bölümle ayrılmış oyunda amacımız parçaları ayrılmış nesneleri, telefonumuzu evirip çevirek birleştirmek. Mesela düşünün ki Güneş geliyor ekrana, ama parçalanmış bir şekilde ekranada duruyor. Bunu birleştirmek için telefonu sağa sola çeviriyor, eğiyor bükyör, etrafımızda dönüyor ve parçalar uyumlu bir şekilde birbirine yaklaşınca da doğru yolda olduğumuzu anlayıp bulmacayı tamamlamağa çalışıyoruz. Her bölümde farklı nesneler, farklı zorluk seviyelerinde ekrana geliyor; bölümleri tamamladıkça da evreni Zeus'un hisşinden önce toparlamış oluyoruz. iOS ve Android için geliştirilmekte olan Sync: Party Hard, yenilikçi olduğu kadar kafa patlatmanıza da gerektiren bir yapım; Siis Games'i tebrik etmeden geçmeyeceğiz. ■

# WOLFTEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

# Darksiders III

*"Dört atıyla ilerle ya da kaderini seç ve ölü"*  
– James Hetfield

**syf.29**



Darksiders III

**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz

**5** ★★★★☆

4 ★★★★

Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS4 Web [www.unchartedthegame.com](http://www.unchartedthegame.com) Çıkış Tarihi 23 Ağustos 2017

# UNCHARTED THE LOST LEGACY

Yeni hırsızlarımızla tanışın: **Chloe** ve **Nadine** Uncharted'a yepyeni bir soluk getirmeye hazırlanıyor

**N**'aber PS4 sahipleri? PS4'le günleriniz nasıl geçiyor? PS4 Pro aldınız mı? Almadıysanız da anırmış, şaşılı çıkışından sonra pek bir numarasını görmedik. Lakin PS4 artık bu devrin bir gerçeği. PC sahiplerini gözlerinden öperim, hepiniz canım ciğerimsiniz ama PC'nin yanında bir de PS4 gerçekten harika gidiyor. Bakın bence kombinasyon şöyle olmalı: Bir tane iyi ekran kartlı masaüstü PC ve yanına da en az 42" bir TV'ye bağlı (4K olması şart değil.) bir PS4. Böyle bir ortamda sizden iyisi yok ve oyun dünyasıyla ilgili hiçbir şeyi de kaçırmamış olacaksınız.

Mesela PS4'ü olmayan bir oyuncu, Uncharted 4 gibi bir efsaneyi oynamamış olmanın üzüntüsünü bir ömrü yaşayacaktır. Veya The Last of Us Remastered ve yeni gelecek The Last of Us II. Bunları oynamadan olur mu? Olmaz.

Fakat PS4 sahibi arkadaşımız Uncharted 4'ü oynadıktan sonra daha da fazlasını isterken bulmadı mı kendini? Elbette buldu ve Naughty Dog da bu çağrıya kafasını çeviremedi, hemen çalışmalara başladı. (Bu tabii ki bir yalan; Uncharted 4 geliştirilirken eklenileri de planlanıyordu. Bizim sözümüzü kim, ne yapsın...) Ve ortaya enteresan bir Uncharted macerası çıktı. Çıktı diyorum

zira büyük ihtimalle oyunun yapım aşaması çoktan tamamlandı, sağına soluna bir iki cila atılıyor.

#### DLC'den tam sürümme uzanan yol

The Lost Legacy adındaki yeni Uncharted macerasının geliştirilme süreci bir hayli ilginç aslında bakarsanız. Yapımcılar Uncharted 4'ü planlarken, bir şekilde oyunu genişletmek istediklerine de karar vermişler ama bunu tam olarak nasıl yapacaklarını da ön görememişler, çalışmaya başlamışlar. Demişler ki, "Uncharted 4'ü sonunda alenen hikaye sonlanıyor, oradan yürüyemeyiz." Peki o zaman ne olacak? Eski bir Nathan Drake hikayesinin de ilgi çekici olmayacağı düşündüklerinden, başka karakterlere yöneltmeye karar vermişler. Victor Sullivan (Sully) ilk seçeneklerden biriydi. Lakin yaşlıken yeterince atletik olmayacağından ve geçmişinde de bir asker olduğu için oyunun bir Call of Duty'ye dönüşme olasılığından ötürü onu elemişler. Nathan Drake'in eşi Elena da bir başka seçenek olarak düşünülmüş ama onun da yeterince ilgi görüreceği düşünüldüğünden elenmiş. O mu olsun, bu mu olsun derken de Chloe'ye

gelmiş sıra. "Bu olur..." demiş yapımcılar ve yanına da Nadine'i eklemeye karar vermişler ve enteresan bir ikili ortaya çıkmış. Bu kararın verilmesinin ardından bir soru daha olmuş: Oyun nasıl bir formatta piyasaya çıkacak? İlk önce bir DLC olarak düşünülen oyun, Chloe ve Nadine'in hikayesi yazıldıkça genişlemeye başlamış ve sonunda yapımcılar oyunu ayrı bir macera olarak piyasaya sürmeye karar vermiş. Böylece de Uncharted 4'e sahip olmadan, apayıri bir Uncharted macerası yaşamak isteyenler de oyundan faydalana bilcekmış. Gökten üç elma düşmüşt. Biri Chloe'nin, biri Nadine'in biri de bu yazılı okuyan okurun kafasına. Eh, Naughty Dog'un düşürdüğü elmadan zarar gelmez. Yiyin gari!

#### Kızlar, öndeñ buyurun...

Başrolde Chloe Frazer var bu defa ve ona da Nadine Ross eşlik ediyor. Kendilerinin neye benzediğini bu sayfalarda bolca görebileceksiniz ve zaten önceki Uncharted oyunlarını oynadıysanız, bu iki karakteri zaten yeterince tanıyor olmalısınız. Chloe ve Nadine'i bir araya getiren olay, Tusk of Ganesh adındaki efsanevi hazinayı ele geçirmek. Chloe Hindistan'da, bir yerlerde gizli olan bu hazinenin peşine

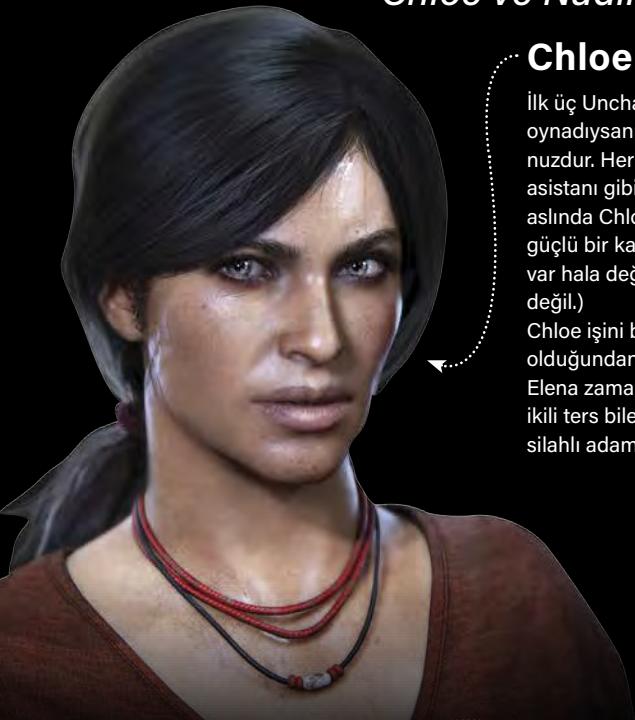


Asav'ın silahlı adamlarına karşı koymak için önce gizliliğinizi korumanız gerekiyor.



# Girl power!

*Chloe ve Nadine'i yakından tanıtmaya hazır mısınız?*



## Chloe Frazer

İlk üç Uncharted oyunundan birini oynadıysanız, Chloe'yi tanyorsunuzdur. Her ne kadar Nathan'ın asistanı gibi bir portre çizmiş olsa da aslında Chloe, kendi kendine yeten, güçlü bir kadın! (Bayan diyenleriniz var hala değil mi? Kadın deyin, zor değil.)

Chloe işini bilen ve hoş da bir kadın olduğundan, Nathan'ın sevgili eşi Elena zamanında onu kıskanmış ve ikili ters bile düşmüştür. Lakin eli silahlı adamlara karşı savaşa savaşa

yakınlaşmış ve bu sorunu aşmışlardır. Yeni oyun, Uncharted 4'ten yıllar sonrası konu aldığından Chloe de artık bir asistan olmaktan çok uzakta ve artık kendi hazine avcılıklarını kendisi üstleniyor. Her ne kadar çok planlı davranış yerine iç güdüleriyle hareket etse de Chloe işin üstesinden gelmeyi başarabilen bir portre çizmeyecektir. Bu spontane hali yüzünden Nadine ile ters düşse de ikili hikaye ilerledikçe birbirlerine güvenmeye başlayacak gibi gözükmektedir.

## Nadine Ross

Uncharted 4'le birlikte hayatımıza giren Nadine Ross, son derece kararlı bir kişiliğe sahip ve iyi eğitilmiş bir asker. Her hareketini önceden planlayan, her olaya profesyonelce yaklaşan Nadine de işin özünde bir insan ve onun kırılgan olduğu noktaları da The Lost Legacy'de göreceğimiz söyleniyor. Nadine Uncharted 4'te Shoreline adındaki özel askeri firmannın sahibiydi ama Uncharted 4'teki

olaylar neticesinde artık firmasından söz etmek pek mümkün değil. Dolayısıyla o da özel işler alıyor ve bunları alınının akiyla tamamlamaya çalışıyor.

Nadine'in The Lost Legacy'nin kötü adamı, Asav ile de bir geçmişti bulunduğu için bir taktiksel avantajı da bulunacağını görebiliyoruz. Bu sayede onun hareketlerini önceden tahmin edip Chloe'yi daha iyi stratejlere yönlendirebilecek.





düşüyor ve Nadine'in yardımını istiyor. İşin ucunda para olduğunu gören Nadine de teklifi geri çevirmiyor, ikili yola koyuluyor. Tabii bu hazine öyle ulu orta bir yerde durmuyor. Bölgedeki isyancı birlliğinin başı Asav, elinde bir anahtar tutuyor –ki bu anahtar, hazinenin kilidini açan tek anahtar. Asav da armut toplamadığından ve emrinde bolca silahlı asker olduğundan, sevgili kızlarını pek hoş karşılayacak gibi değil. Chloe ve Nadine anahtarları alıp Asav'ı da bir yandan ekarte ederek hazineyi kapmalı ve ortamdan uzamalı. Pek kolay olacağa benzemiyor, değil mi?

#### Hindistan'da bir gün

The Lost Legacy bize Chloe ve Nadine gibi karakterlerin arka planları hakkında bilgi verecek. Mesela Chloe'nin aslında yarı Avustralyalı, yarı Hintli olduğunu biliyor muydunuz? Hindistan'a yapacakları bu yolculuk, onun Hint kökenleri hakkında da bilgi sahibi olmamızı sağlayacak.

Tek başına bir oyun olacağı için büyük mekanlara da ev sahipliği yapacak The Lost Legacy. Uncharted 4'ün Madagaskar bölümünü hatırlarsınız. Cipimizle istedigimiz gibi dolanabildiğimiz bu alanın bir benzeri, Batı Ghats'da aynı Madagaskar'daki gibi yine ciple seyahat edecek ve farklı engelleri aşmaya çalışacağız. Batı Ghats bölgesi bizi çamurla da buluşturacak, derelerle de, ağaçlarla da... Madagaskar bölümünden çok daha büyük olacağı söylenen bu bölge için yapımcılar bir hayli heyecanlı zira hiçbir Uncharted oyununa bu kadar büyük bir bölge eklemeyiklerini belirtiyorlar.

The Lost Legacy hakkında bilmeniz gereken bir başka konu da oyunun uzunluğu. Yola bir DLC olarak çıktıktan ötürü oyunun süresi çok da uzun olmayacağı lakin The Last of Us'ın DLC'si Left Behind kadar da kısa olmayacağı açıklanıyor. Bu da oyun süresinin Uncharted 4 ve Left Behind arasında bir

yerlerde kalması anlamına geliyor. Oynanış kısmında ise özellikle Uncharted 4 oyuncuları direkt olarak kendilerini evrende hissedebilecekler. Chloe'nin kontrolleri Nathan'inkine bir hayli benzeyecek ve daha ilk saniyeden oyuna kolayca adapte olabileceksiniz.

Chloe ve Nadine'in iş birliği ise Uncharted 4'te Nathan ve Sam'inkine benzeyir. Nadine çatışmalarda bize yardımcı olacak, düşmanları uzaktan belirleyip işaretleyecek ve bizi tehlikelere karşı uyaracak. Chloe aynı Nathan gibi halatlarda sallanacak, bulmaca buldu mu hızla çözecek. Uncharted 4'ün gizlenme mekanığı de aynen The Lost Legacy'ye uyarlanıyor. Yine uzun çimlerin arasında gizlenebileceğiz ve hatta, bu oyuna özel olarak ilk defa susturuculu tabanca kullanarak gizlilik olayını biraz daha ileri taşıyacağız. Bir çeşit açık dünya konsepti de benimsendiğinden, bazı alanları hiç savaşmadan, sadece görünmeden düşmanlarımızın yanından geçerek de

tamamlayabileceğiz.

Yeni oyunun son ufak yeniliği de küçük bir kilit açma oyunu. Chloe kilitli bölgeleri maymuncuyla açmaya çalışırken doğru noktalara geldiğinde gamepad titreyecek ve bu sayede kildi çözebileceğiz.

Uncharted: The Lost Legacy iddialı, oyun dünyasını baştan aşağı değiştirmeyi hedefleyen veya PS4 aldırtma gibi bir özelliği olan bir yapıp değil. Lakin Uncharted oyunlarını oynayanlar bilir; oyun öylesine iyi bir macera ve oynanış sunmaktadır ki oyunu bitirdiğiniz anda hep daha fazlasını isterken bulursunuz kendinizi. Atmosferiyle, oynanışıyla sizi uzunca bir süre etkisi altında bırakır. İşte The Lost Legacy Uncharted efsanesini yeniden yaşamak, bu dünyadaki karakterleri daha da yakından tanımak ve tüm bunları yaparken de tatminle masadan kalkmak isteyenler için doyurucu bir yapıp olarak tasarlanıyor. Oyunun kötü olma ihtimali yok; şimdiden bunu söyleyebiliriz...

■ Tuna Şentuna

#### Hindistan ufak binaların birbirine bitişik düzende yerleştiği kasabalarla dolu...



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



Yapım **Mastfire Studios** Dağıtım **Mastfire Studios** Tür **Simülasyon, Aksiyon** Platform **PC Web** [www.blackwake.com](http://www.blackwake.com) Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Blackwake

3 ★★★★☆

Korsanlık gerçekten de hiç ölmeyecek tek meslek olabilir mi?

Korsanlığın sadece ahşap yelkenli gemilerin, toplar ve kılıçlarla savaştığı çağları kaldığını düşünüyorsunuz çok yanılıyor olabilirsiniz. Bugün bile Hint Okyanusu'nun kuzeyi korsan kaynarken, bu bölgeden geçen gemilerin sürekli saldırıyla uğraması ve hayatı kalabilmek için korsanlarla silahlı çatışmaya girmeleri son derece sıradan bir durum. Öyle ki, eğer rotanız Kuzey Hint Denizi'nden geçiyorsa, bölgedeki limanlar siz korsanlar konusunda uyarıyor ve rotanız güneyden geçirirkenizi tavsiye ediyorlar. Bölgede savaş gemileri sürekli devriye gezdiği halde, korsanlık faaliyetleri neredeyse on yıldır hız kesmeden devam ediyor.

Ayrıca sadece denizde mi? Kolluk kuvvetle-

rinin gücünün yetişmediği her yerde korsanlık mümkün ve insanlığın geleceğinde, uzaya, başka gezegenlerin kolonileştiği dönemde, uzay gemilerini soyacak, uzay gemilerine saldıracak korsanların var olacağına kesin gözüyle bakıyor zira bu gemilerin son derece değerli kargolar taşıyacak olacağını tahmin edebilirsiniz ve bu kargoları ele geçirecek insanların zenginliğe kolay yoldan ulaşacak olması, korsanlığı da beraberinde getirecek. Dolayısıyla, bir gün yapay zeka hepimizin işini elinden alabilir ama korsanlık dünyada hiç ölmeyecek tek meslek olabilir.

Bu bilgiler aklımızın bir köşesinde duruversin zira Steam'da son zamanlarda en çok sevilen oyunlardan biri, multiplayer bir korsanlık simülasyonu. Blackwake, o kadar çok beige-niliyor ki, insanlar birbirlerinin gemilerini baltırmak için güvertede oradan oraya koşturup görevleri yerine getirmeye çalışırken kahkahalarının mikrofonlarda çınladığına sık sık şahit olabilirsiniz.

Oyun erken erişimde olduğu için henüz yetenekleri kısıtlı. Ancak temel olarak, bir korsan gemisinde spawn oluyorsunuz ve başka korsan gemilerine karşı savaşıyorsunuz. Bu sırada başka oyuncular da sizinle beraber

veya size karşı oynamaya devam ediyor. Geminizde topları ateşlemek, barutu doldurmak, elinizdeki tüfekle düşman gemilerine ateş açmak, hasar alan güverteyi tamir etmek, yelkenleri açmak, kapatmak, geminin dümenine geçmek, düşman gemilerini bordalayıp rakiplerinizi kılıçla bıçmak gibi sayısız görev var. Tam anlayıla klasik bir korsan fantezisi yaşıtan oyun, geliştirildikçe daha çok beğeni kazanacak gibi duruyor zira şimdilik sadece 2 farklı gemi çeşidi ve 2 farklı oyun modu bulunuyor.

Multiplayer oyunların hastasısanız, Blackwake kaçırmanız gereken bir oyun olacak. Aklinızın bir köşesinde dursun.

■ Cem Şancı



# Darksiders III

**4** ★★★★☆

Mahşerin üçüncü atlısı, yedi büyük günaha karşı...

**B**eş sene gibi hayli uzun bir aradan sonra, Mahşerin Dört Atlısı'nın yeni macerası için 2018'i işaretledik takvimlerimizde. Her oyunda bir başka atlıyla oynadığımız Darksiders serisinde bu sefer yönetimi FURY devalıyor. Peki, bunca senenin ardından Darksiders serisi beklenileri karşılaşacak mı?

Öncelikle hepimizin içini rahatlatacak o bilgisi paylaşarak başlamak istiyorum. Oyunun yapımcısı Gunfire Games, serinin diğer oyunlarını yapan Vigil Games'den ayrılan elemanlardan oluşuyor. Ve bu elemanların hepsi Darksiders serisinin kilit adamları. Eski Nordic, yeni THQ Nordic'in ise yayımcı koltuğunda olduğunu ve son zamanlarda yayımladıkları Darksiders Remastered'ları ile oldukça iyi iş çıkardıklarını da eklemesem olmazdı sanırım. Şimdi düşünüyorum da, aslında bu oyunun duyurulacağı daha o günlerden belliymiş, bildiğiniz nabız yoklamış adamlar. Darısı KOTOR'un başına. Madem yapımda ve yayında emeği geçen arkadaşları aradan çıkardık, gelelim anti-kahramanımıza. FURY isimli bu karakterimizin orijinali, elinde terazi taşıyan Famine adında bir arkadaşımız. Ancak THQ son iki atının isimlerini ve tasvirlerini değiştirip, oldukça mantıklı bir kararla, FURY ve Strife

olarak onümüze getirmiş. Yayınlanan ve oyunun henüz pre-alpha aşamasına ait oynanış görüntülerinde bolca gördüğümüz gibi, FURY'nin ana silahı kirbacı olacak. Ancak bana sorarsanız bu kirbaç oldukça zayıf ve güçsüz görünüyor. Elbette bunu söylemek için çok erken ancak vuruş hissi de aynı şekilde yetersiz gibiidi, sanki. Güçlü bir büyücü olan FURY, düşmanlarını alt etmek için sık sık büyülerini kullanacak. Bu arada gözlerden kaçan bir detay eklemek gerekirse, videolarda FURY'nin sırtında bir silah daha görünüyor. Büyük ihtimalle uzaktaki düşmanlara hasar vermek için frizbi gibi üzerlerine atacağı bir silah bu. Bunların dışında oyunda daha farklı silahlar, hareketler ve yetenekler olacağını da bildireyim.

Darksiders serisini gerçekten çok sevme rağmen oynanış videosunu izledikten sonra bütün heyecanım kursağında kaldı diyebilirim. Oyun görsel açıdan mükemmel olmasına rağmen oynanış çok yavan geldi bana. İlk iki seride savaştığımız onlara düşman gitmiş yerine az sayıda düşman ve daha yavaş bir oynanış gelmiş gibi görünüyor. Bunun yanı sıra dövüşlerimizin eski Darksiders oyunlarından biraz daha zor olacağı söyleniyor ki ortalığın tenehaşma-

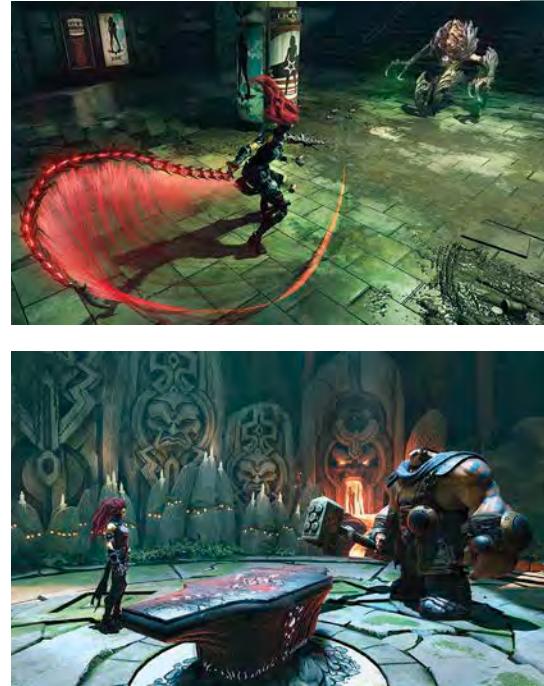
sının asıl sebebi bu sanırım. Oysa ne güzel olurdu şöyle efsunlu kirbacımızı yana yana çevremizde savururken beş on kişi kessek değil mi?

Oyunun hikayesi tam olarak ikinci oyunla aynı zamanda geçiyor ve War bağlanmış durumda, yani eski atılarımıza bir etkileşime geçeceğimizi düşünmüyorum. Belki oyunun sonunda bir sinematik ile gönlümüzü hoş tutabilirler ama daha fazlası olmayacağından eminim. Normalde dört atının da görevi olan Yedi Ölümcul Günahı yok etmek bu oyunda bizim FURY'ye düşüyor ve o da büyük bir keyifle görevi tek başına üstleniyor. Hatta bu günahlardan birisi olan tembellik, oynanış videosu içerisinde de boy gösteriyor. Oradan yola çıkararak diyebilirim ki oyunda karşımıza çıkacak ilk Ölümcul Günah kendisi olabilir.

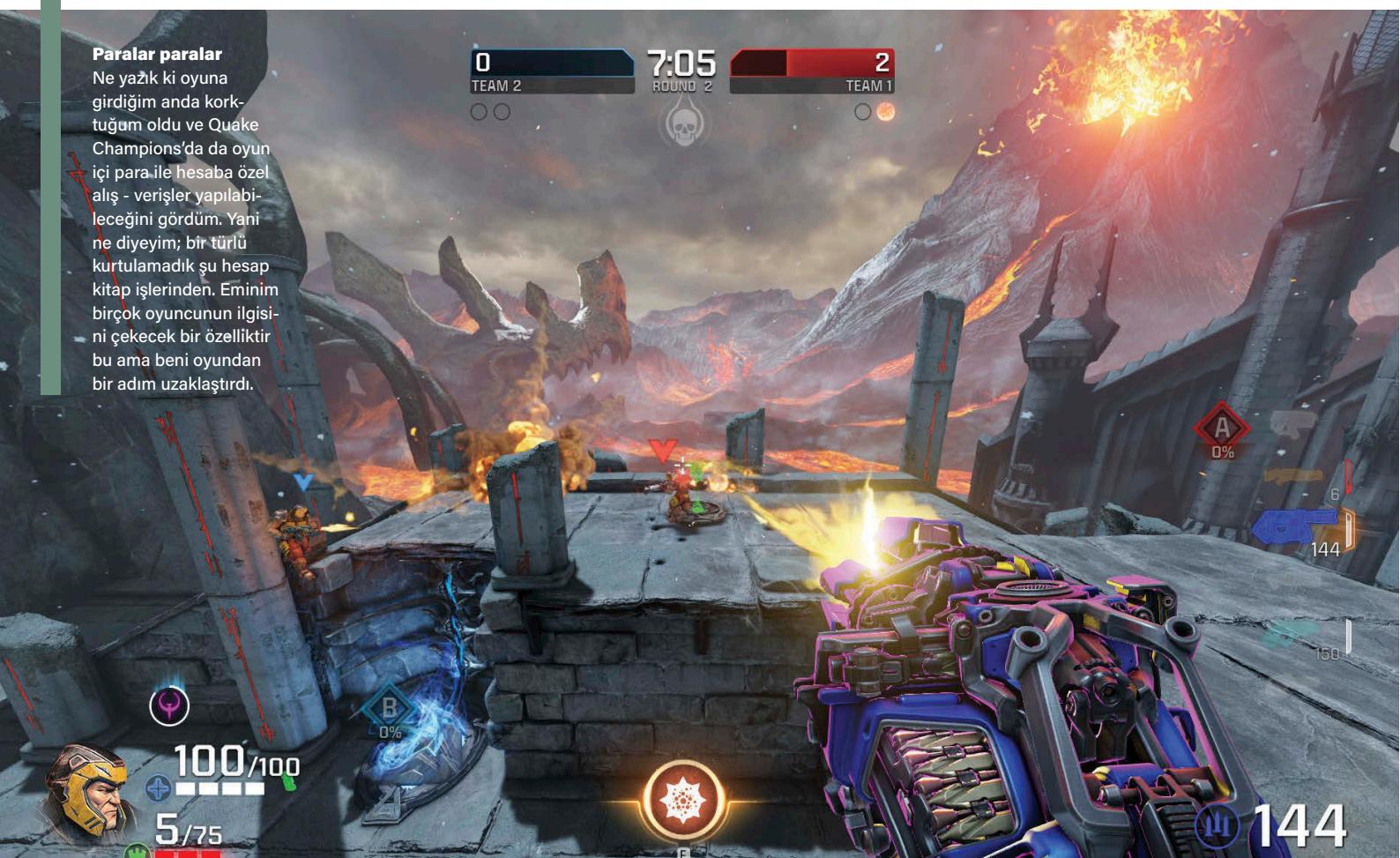
Toplamak gerekirse, oynanış videosuyla

beklentimi biraz olsun düşürmesine rağmen yapımı firmanın bu işi eline yüzüne bulaştırmayağın da eminim. Hem daha

Strife'ı göreceğiz arkadaşlar, yapmayın bak. ■ **Cantuş Şahiner**



**Paralar paralar**  
Ne yazık ki oyuna girdiğim anda korktuğum oldu ve Quake Champions'da da oyun içi para ile hesaba özel alış - verişler yapılabileceğini gördüm. Yani ne diyeyim; bir türü kurtulmadık şu hesap kitap işlerinden. Eminim birçok oyuncunun ilgisi ni çekecek bir özelliktir bu ama beni oyundan bir adım uzaklaştırdı.



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tır FPS Platform PC Web [quake.bethesda.net](http://quake.bethesda.net) Çıkış Tarihi Belli değil

# Quake Champions 5 ★★★★

Modern FPS'leri bir kenara bırak. Daha hızlı, daha dinamik ve daha da zorlayıcı bir FPS deneyimine hazır ol.

FPS oyunları günümüzde en çok tüketilen, oyunların dış dünyaya kendilerini en çok naklettiğleri türler arasında başı çekmekte. FPS, kullandığı kamera açısından ötürü, birçokları için bilgisayar oyunu ya da dijital oyun denildiği zaman ilk gelen tür oluyor. Bu da aslında oyuncunun sanal bir dünya içerisinde ne kadar olmak istediğiının ifadesi, bir diğer deyişle dijitali anlama şekli olarak karşımıza çıkıyor. Türe yön veren oyunların başındaysa şüphesiz Doom ve Quake serileri geliyor. Özellikle 90'lı yılların ortalarından 2002 yılına kadar pazara büyük oranda hakim olan bu iki isim, zamanla yerini rekabet halinde olan Half-Life'a, oradan da Counter Strike'a bıraktı. Doom 3'ün kendisini tek kişilik oyun

modeline kaptırması, Quake'in de çağın gereksinimlerine uymayan bir oyunla (Quake 4) piyasaya çıkması, diğer yapımların öünü iyice açtı. Son olarak üretilen Doom her ne kadar güzel bir oyun olsa da serinin çitasını bir seviye yukarıya taşıyacak bir oyun olmaktan da uzaktı. Fakat uzun süredir adından bile bahsetmediğimiz Quake, yavaş yavaş kendisini yeniden göstereceğini belli etti ve 2016 yılında düzenlenen E3 fuarında ilk videosu ile bizlere merhaba dedi. Açıkçası o günden beri ortaya çıkan hemen her türlü görüntü beni benden almayı başaran bir tema üzerine yoğunlaşmıştır: Hız! Nihayet oyunun çıkış tarihi giderek yaklaştı ve Nisan ayı başında da beta testi süreci tam anlamıyla başladı. Ben de bu betaya ilk

katılanlardan birisi olarak kendimi Quake dünyasına bıraktım.

## Rocket Jump

Quake 3 Arena bana göre birçok açıdan şimdije tek üretilmiş en iyi multiplayer FPS'dir. Özellikle sahip olduğu tarz ve adından gelen arena mantığı tam da istedigim rekabetçi ortamı yaratır. Minik aim hesaplarından daha ziyade oyuncunun hızı karşı olan refleksleri üzerine çalışan oyun yapısı, her daim daha çok ilgimi çekmiştir. İşte Quake Champions tam da böyle bir oyun olmuş! Öncelikle genelden başlayıp detaylara doğru ilerleyelim. Bir kere birçok insanın düşündüğünün aksine, oyunda id Tech 6 grafik motoru kullanılmıyor. Onun



yerine id Tech ile Saber Tech'in karışımı olan farklı bir grafik motoru kullanılmış. Bu da demek oluyor ki Doom'da gördüklerimizden daha farklı bir oyun ile karşılaşacağınız. Gözlemediğim kadar ile ortaya çıkan bu azotlu karışım, çok da güzel bir oyuna hayat vermiş. İşiklandırmalar, genel geber grafik dokusu ve karakter detayları hem Doom havasını veriyor, hem de daha sert geçişlere sahip. Atmosfer de grafik motorundan nasibini almış. Genelde karanlık temasının hükmü sürdürdüğü bölgelerde, bolca farklı yüzey şekli mevcut. Tabii benim oyunu deneyim ettiğim süre içerisinde sadece Blood Covenant, Ruins of Sarnath ve Burial Chamber haritaları açık olduğundan, ancak bu isimleri referans olarak konuşabiliyorum. Harita tasarımları gayet keyifli ve Quake 3'ekine benzer şekilde modellenmiş. Bolca koşturacak alan olduğu gibi, çok fazla yöne gitme ihtiyali de söz konusu. Quake Champions da serinin diğer oyunları gibi etraftan silah, zırh ve can toplama mekanikleri üzerinde yükseliyor. Yani canımız kendi kendine dolmuyor. Bu sebepten haritayı zaman içerisinde bir anlamda ezberlemek gerekiyor. Zaten Quake 3'ün ileri seviye turnuvalarında hemen her oyuncunun silah, zırh ve mühimmat respawn sürelerini ezberlediklerini biliyoruz. Bu oyunda da benzer bir durum söz konusu. Ne, nerede ve hangi aralıklarla belirliyor... İşte tüm bunları hesapla-

yarak, muazzam hızda ilerleyen bir oyunu deneyim etmek durumundayız.

### Azıcık seri olalım

Yazımın başından beri hız deyip duruyorum; birazcık da bu konuya açıklık getireyim. Eğer daha önce Quake 3 oynamadıysanız ya da Quake Champions ile alakalı bir video izlemediyseniz izleyin zira kast ettiğim hız konusunu ancak bu şekilde anlayabilirsiniz. Quake Champions öyle bir hız potansiyeline sahip ki onu ilk defa deneyim edecek klasik FPS oyuncusu için biraz zorlayıcı olabilir. Fakat bir defa alıştıktan sonra her şey olduğundan çok daha kolay... Hız faktörünü her daim avantaj olarak kullanmak gerekiyor. Yani bu oyunda durup ateş etmek diye bir şey bazı durumlar haricinde yok. Benzeri şekilde, üzerimizde yeterli zırh olmadan ya da çatışmaya girdiğimiz yeri algılamadan düşmanın üzerine boşu boşuna koşmak da nihayetinde yok olmamızla sonuçlanacaktır zira hemen her yerde toplanabilir can ya da zırh parçaları görmek mümkün. Hız mekanlığını denegeleyense ziplama platformları oluyor. Karakterlerin açık ara en zayıf anları, bir platformdan zipladıkları andaki süzülme saniyeleri. İşte bu anı denk getirebildiğimiz sürece Quake Champions olduğundan çok daha kolay ve keyifli bir hal alıyor. Burada

*Quake Champions öyle bir hız potansiyeline sahip ki onu ilk defa deneyim edecek klasik FPS oyuncusu için biraz zorlayıcı olabilir*

esas önemli olan, hızın oyuna dengeli şekilde yedirilebilmiş olması. Şimdi oyunda Heavy Machinegun, Super Nailgun, Super Shotgun, Rocket Launcher, Lightning Gun ve Railgun mevcut. Silahlarımız klasik Quake silahları olduğu kadar yenilenmiş tasarımlarıyla fark da yaratıyorlar. Quake Champions'da en çok dikkatimi çeken noktaya karakterin kendilerine has özellikleri bulunması. Health, Armor ve Speed olarak ayrılan bu üç başlığın da her karakter için bir başlangıç ve ulaşılabilen en yüksek puan aralığı bulunuyor ki saniyorum. Quake Champions'u rezil de vezir de edecek nokta burası. Daha önce herkesin eşit miktarda kullanıldığı can ve zırh mekanığının bu şekilde değiştirilmesi büyük bir risk arz ediyor. Ayrıca karakterlerin kendilerine has yetenekleri mevcut; misal Nyx belirli bir süreliğine görünmez olarak üzerine gelen tüm darbelere karşı kurşungeçirmez oluyorken, Scalebearer Bull Rush özelliği sayesinde de karşısına çıkan tüm düşmanlarına muazzam miktarda zarar verip, üzerine gelen saldırılara karşı da bir hayli dayanıklı hale geliyor. Tabii bu esnada karakteri herhangi bir yöne hareket ettirmek pek mümkün olmuyor. Anarki ise Health Injection özelliği sayesinde hayat puanını dolduruyor ve beş saniyelik de hız bonusu kazanıyor... Quake Champions kesinlikle bomba gibi geliyor. Silahların oyuna etkileri, arenaların genel yapısı, kullanılan grafik motoru ve muazzam atmosferi ile birçok multiplayer FPS oyunu geride bırakacak potansiyele sahip. Yine de FPS oyunlarının günümüzdeki yapısı göz önünde bulundurulduğunda, birçok oyuncunun kendisine burun kıvracağı da bir gerçek. Bakalım FPS dünyası bu kadar değişmişken Quake Champions kendisine bu kulvarda nasıl bir yer bulacak? ■ Ertuğrul Süngü





# Mercek Altında

## E3'e Doğru!

Oyuncular adına yılın en heyecan verici etkinliğinin başlamasına artık yalnızca günler kaldı. Özellikle geçen seneki -belki de gelmiş geçmiş en kötü- E3'ten sonra adeta ilaç gibi gelecek olan E3 2017, 10-15 Haziran Tarihlerinde Los Angeles'ta düzenlenecek.

Peki, bu seneki E3'ten bekłentilerimiz ne yönde olmalı. Gelin bir bakalım.

### Sony

Sony kesinlikle etkinliğin en hareketli firması konumunda. Etkinlikte Spider-Man, Gran Turismo Sport, God of War ve Last of Us 2'yi göreğimizden emin olabilirsiniz. Belki bu üçlü, son iki senedir E3'ün yıldızı olan Sony'yi yıldız yapmaya yetmeyecektir ama bana sorarsanız fuar bittiğinde en fazla Sony'yi konuşuyor olacağız. Sony'nin bunu gerçekleştirmesiye hiç de zor olmayacağından eminim. Hatırlarsınız Sony daha önce iki büyük etkin-

lige -E3 2016 ve GameAwards 2016- Death Stranding ile damgasını vurmuştu. Henüz net bir bilgi olmasa da, ben kendi adıma Death Stranding'ten en azından bir sinematik daha bekliyorum. Hele bir de oyun içi görüntüler gelirse, işte o zaman Sony harikalar yaratmış olur. Tüm bunların yanında Days Gone ve Detroit: Become Human için de bir çıkış tarihi duyurulabileceğini düşünüyorum. Umarım Sony beni yanıltmaz.



### Microsoft

Microsoft'un E3 haraketliliği ise diğer firmalara göre kismen farklı olacaktır diye düşünüyorum. Bunun sebebiyse sene sonunda piyasaya çıkacak olan Scorpio. Buna bağlı olarak Microsoft, Scorpio'nun gücünü tüm oyunculara olabildiğince göstermeye çalışacaktır. Yani bol bol Scorpio'dan alınmış görüntü karşımızda olacaktır. Bunun yanında Microsoft'un elinde önemli oyunlar da yok değil. Bunlar Crackdown 3, Sea of Thieves, State of Decay 2 ve bir ihtimal

Forza Motorsport 7. İlk üç oyun için de oyun içi görüntülerin gelmesi pek de sürpriz olmaz. Bunun yanında oyunların çıkış tarihlerinin de netleşeceğini tahmin ediyorum. Son olaraka Microsoft'un bir sürpriz yapabileceğini düşünüyorum. Bu sürprizse talihsiz Scalebound olabilir. Beni böyle düşünmeye itense, geçtiğimiz günlerde Microsoft'un "Scalebound" isim haklarını tekrar tescil ettirmesi. Bunu boşuna yapmış olamazlar değil mi?



## Ubisoft

Açık konuşayım Ubisoft benim gözümde tam bir pazarlama firması. E3 gibi etkinliklerde oyunlarını öylesine güzel pazarlıyorlar ki hepimiz ağızımız açık izliyoruz. Sonrasında genellikle vasat, tam olarak bitmemiş ya da bolca downgrade yemiş oyunlarla karşı karşıya kalmışız. Bu yüzden ben bu sene de Ubisoft'a mesafeli yaklaşıyorum. Bu sene Ubisoft'un

göstereceği kesinleşen oyular şimdilik Assassin's Creed (Mısır'da geçeceği sızdırıldı) ve Far Cry 5. Bunun yanında For Honor ve Rainbow Six Siege gibi yenilikçi birçok oyunculu oyun duyurusu da gelebilir. Ubisoft'tan son sürpriz beklenimse, Splinter Cell. Uzunca bir süredir sessizliğe bürünən serinin geri dönme vakti geldi de geçiyor bile.



## Digerleri

Tabii ki E3 kadrosu yalnızca bu demirbaşlarla sınırlı değil. EA yine fuar alanının dışında kendine özel bir etkinlik düzenliyor. Burada bolca Fifa ve Madden görmemiz kuvvetle muhtemel. Ayrıca NBA Live 18 duyurusu ve ayrıca Mass Effect'in yapımcısı BioWare'in üstünde çalıştığı, "Dylan" kod adlı, Destiny ve The Division tarzındaki MMO'nun da netleşmesini bekleyebiliriz. Bethesda'nın da fuara dam-

ga vurması oldukça olası, bolca Quake Champions göstereceğini tahmin ettiğim Bethesda'nın ayrıca The Evil Within 2'yi duyuracağı da dedikodular arasında. Ayrıca Doom VR ve Fallout 4 VR da E3'te görücüye çıkacak. Herkesin aklındaysa bir sürpriz olarak The Elder Scrolls VI var. Kim bilir, belki de Bethesda oyuncuların sevinçten havalara uçmasını sağlayacak bu duyuruyu yapar...



## Nintendo

Nintendo, Switch ile birlikte konsol piyasasına inanılmaz bir dönüş yaptı. Ne var ki şu anda elde olan oyular oldukça yetersiz. Bu yüzden Nintendo adına E3'ün oldukça haraketli geçmesi pek de sürpriz olmaz. Şu an için E3'te kesin olarak görürüz diyeBILECEĞİM oyular, Super Mario Odyssey ve Splatoon 2. Splatoon 2'nin zaten 21 Temmuz'da raflardaki yerini alacağını düşünürsek, etkinlik alanında oyunun tam sürümünün oynanabilir ola-

cağını da tahmin etmek pek zor sayılmaz. Super Mario Odyssey'in de oynanabilir bir sürümünün fuar alanında olacağını ve çıkış tarihinin netleşeceğini düşünüyorum. Bu iki oyunun yanındaysa bir takım üçüncü parti oyun duyurusu gelecektir. Eğer Nintendo bir bomba patlatmak niyetindeyse de bu Pokemon ile olabilir. Pokemon duyurusu gelirse, Switch'in zaten inanılmaz olan grafiği daha da üst noktalara taşınamaktır.



## Nasıl İzlenir?

E3, konferansların saatleri sebebiyle genel olarak ülkemizden takip etmesi sancılı olan bir etkinlik. Ne var ki bu sene Bethesda ve Sony dışında büyük firmaların konferansları daha makul saatlerde. Bu da açıkçası oldukça sevindirici bir durum. Tüm konferansların Twitch ve Youtube üzerinden yayınlanacağını da belirtiyim. Ancak benim için etkinliğin en keyifli tarafı, etkinlik alanında katılımcıların yapacağı sosyal medya yayınları olacak. Bu yayınlar sayesinde kiedyda köşede kalan haberlere ve bilgilere ulaşma şansınız olacak. Bu gibi yayınları bulmak için sosyal medyaya biraz göz atmanız yeterli olacaktır.



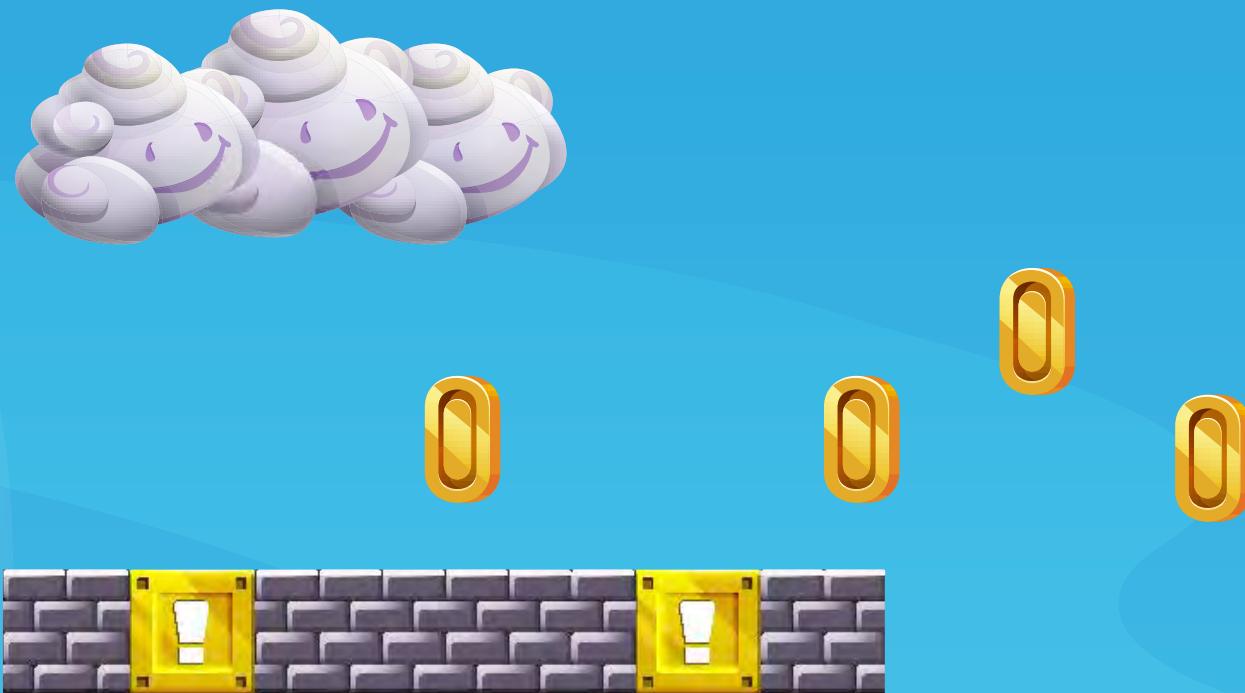


# PLATFORM OYUNLARI



narlar her yerdeler. Aramızdalar. Biz onları görmesek de, dikkat etmesek de her daim oradaydırlar. Süper kahramanlardan bahsetmiyorum elbette. Sözümü ettiklerim dosya konumuz olan platform oyunları. Ortaya çıktıkları seksenli yıllarda bu yana hep yanı başımızda olmadılar mı? Hepimizin

oynadığı ilk oyunu onlar değil miydi? Başta Mario olmak üzere, Donkey Kong, Sonic, Pitfall ve daha niceleri. Şu zamanda bile minik kardeşlerimiz ellerinde telefonlar veya tabletlerle Temple Run gibi platform oyunları oynamıyor mu? İsterseniz gelin, birlikte büyülüğümüz platform oyunlarının dünyasında bir gezintiye çıkalım.



## Nedir bu platform oyunları

### dediğimiz şey?

Platform oyunu dediğimiz bu şey aslında en basit ama en zor oyun türlerinden birisi. Başlangıçtan hedefe gitmeye çalıştığımız bu oyunlarda hoplayıp zıplayarak, bizi tek dokunuşta öteki tarafa postalayacak düşmanlardan sakınarak, arada bulmacalar çözmeye çalışarak ilerliyoruz. En güzel ve bilinen örneği de elbette sevgili tesisatçıımız Mario. Belki bir türlü prensesi kurtramamış olabilir ama oyun endüstrisini kurtardığı aşikar. Oyun piyasasının can çekiştiği bir dönemde konsolların evlerimize girmesine sebebiyet veren Mario'da çoğu zaman süremiz tükenmeden, önumzdeki engelleri ve "gumba"ları alt ederek hedefe varmayı çalışıyoruz. Tabii böyle yazınca basılmış gibi görünebilir. Her platform oyununda ilk bölümler basittir zaten. Asıl marifet "yeğenim", ilerleyen bölümlerde hayatı kalabiltmek! Unutma sakın, bir gumba tek başına zararsız gibi gözükebilir lakin gumbalar sürü halinde gezme yi sever ve hiç ummadığın anda sırtından vurur! Fazla mı dramatik oldu ne? Neyse, anladınız siz anlatmak istediğim noktayı herhalde. :)



## Nerede o eski günler...

Platform oyunlarının tarihi ta sekisenli yılların başına kadar dayanıyor. Birçoğumuzdan yaşlı olan emektaşının ilk örneklerinden birisi olarak 1980 yılında çıkan Space Panic'i verebiliyoruz. O zamanlar Call of Duty yok, The Witcher yok. Sadece bir ekran var ve ekranın altından tepesine gitmeye çalışan bir adamcağız. Merdivenleri tırman, kötü kalpli şekillerden (Çilek mi onlar?) uzak dur, bu kadar basit.

Bir sene sonra, 1981 yılında ise henüz Mario'nun çıralık dönemine tanıklık ettiğimiz Donkey Kong karşımıza çıktı. "Ohaaa" demişti birçok insan. Kocaman bir maymuncuk



prensesi kaçırmış, gariban tifil bir adam onu kurtarmaya çalışıyordu. Daha o günden zavallı Mario'nun kaderi çizilmiş de farkında değilmiş. Ha, bir de zıplayabiliyordu bu eleman! Sadece sağa veya sola ilerlemenin dışında o zaman bir oyunda zıplayabilmek büyük bir yenilikti.

Bakmayın öyle ya, millet o zaman çok şaşırması. Mario kardeşimiz de nasıl bir cevher olacağını belli etmiş ki 1983 yılında gelindiğinde Mario Bros. adı altında kendi yakışıklı oyuna kavuştu. Mario ve ilk defa bu oyunda boy gösteren yeşil önlükli bira-deri Luigi, "New York Kanalizasyonlarında"

korku salan "koopa'ları" alt etmek için görevlendirilmiş. Yine hoplama ve zıplamanın eşliğinde ilk defa bizler de düşmana karşılık verebiliyor, popolarına tekmevi basıyordu. 1984 yılında çıkan Pitfall! ile de işin içine "adventure" denilen macera oyunları öğeleri katıldı. Tek bir ekranda değildik artık. Ekran karakterimiz beraber ilerliyor, düşmanların üzerinden atlayarak, iplerle tırmanarak geçiyorduk. 1985 yılına gelindiğinde de

zaten dünya nefesini tutmuş, Donkey Kong'daki eleman ve kanalizasyonlarda gezen büyük kendi dünyasına kavuşmuştu. Evet, Super Mario Bros, Nintendo için piyasaya sürülmüş ve oyular için yeni bir milat başlamıştı.

Herkes Mario oynuyordu, herkes Mario olmaya çalışıyordu. Oyun endüstrisindeki yeni standartları artık tesisatçı abimiz belirliyordu. 1989'da Prince of Persia, 1991'de Sonic, 1994'te "durun la, benim daha potansiyelimi görmediniz" diyen yepisyeni Donkey Kong Country, 1996'da Crash Bandicoot derken birbirinden kaliteli platform oyunlarına tanıklık etti. Hele ki benim gibi sekisenli yıllarda doğduysanız ve bu deneyimleri zamanında yaşadıysanız emin olun çok şanslı bir çocukluk geçirmişsinizdir.





### 3D mi?

Tüm platform oyunları sadece 2D'den oluşuyor sanmayın. Kabul, birçoğu 2D grafiklere sahip olanlar kadar başarılı değil ve kontrol mekanizmaları daha kompleks ama çok başarılı örnekler de mevcut. Donkey Kong 64, Super Mario 64, Sonic Adventure, Spyro, Ratchet & Clank, Rayman, Crash Bandicoot, Conker's Bad Fur Day gibi hakkını yiyeceğimiz yapımlar buna örnek olarak gösterilebilir. Bunlardan bazlarına birazdan ayrıntılı olarak da değineceğim.

### Günümüzde platform oyunları ne aleme?

Platform oyunları altın çağını seksenli yıllarda, Mario ile beraber yaşamış olsa da en azından macera oyunları gibi zor durumda değiller. Evet, eski popüleriteleri yok. Nasıl olsun ki zaten? Ortada kocaman kocaman produksiyon harikaları varken Mario mu oynayacağız? İnanılmaz görsellik sunan aksiyon oyunları, şahane hikayeler üreten RPG oyunları, Goat Simulator gibi "epik" yapımların yanında platform oyunlarının çok büyük bir yüzdesi bağımsız yapımcılara emanet.

Birçok büyük oyun yapımcısı platform oyunlarını terk edip "adam öldürmeye" yönelikken 2008 yapımı Braid, 2010 yapımı Limbo veya 2016 yapımı Inside gibi yapım-

lar, platform türünü hayatı tutan bağımsız yapımcıların eserlerine dair en güzel örnekler. Üstelik türe getirdikleri farklı soluklarla üzerine de katıyorlar. Oynadıysanız bilirsiniz, Braid'deki zaman manipülasyonu harika değil miydi? Ya da Limbo'daki karanlık ortam? Inside'in düşündüren hikayesine ne demeli? 3D yapımlara da örnek verecek olursak 2013 yapımı Contrast'a bakın derim. Gölgesi kullanarak hopladığımız zipladığımız oyun şahane bir görsellik ve atmosfer sunuyordu. Demem şu ki; kısıtlı imkanlarla geliştirilen bu platform oyunları ensesi kalınların oyunlarını gölgедe bırakıyorsa bu tür kolay kolay ölmek arkadaşlar. Tabii sadece bağımsız yapımcılar değil platform oyunlarını yaşatan. "Kodamanların" birçoğu türe sırtını dönde de başta Nintendo olmak üzere belirli başlı yapımcılar hala platform oyunları ile bizleri çocukluğumuza gönderiyor. Zaten Nintendo ve Mario hayatı olduğu sürece platform oyunları da hep bizimle olacaktır. Nintendo dışında, -Assassins Creed'ten başını kaldırabilirse- Ubisoft Rayman ile, Insomniac Games Ratchet&Clank ile ve hatta Vicarious Visions da yenileyerek karşımıza çıkarmaya hazırladığı Crash Bandicoot ile platform oyunlarına hayat vermeye devam etmekte. Aslında bir de şöyle bir şey var; platform oyunları başlı başına bir tür olarak eskisi kadar ön planda olmayıpabilir ama daima vazgeçilmez olacaktır. Neden mi? Dikkatli ce bakarsanız birçok oyunda platform elementlerinin olduğunu görebilirsiniz. Bakınız

Half Life sersi mesela. Gordon Freeman uzayı öldürmeye ara verdiğinde ne yapıyor? Bir yerden bir yere gitmeye çalışmıyor mu? Yani kutu iterek, bir şeylerin üzerine çıkararak veya zamanlamaya dikkat ederek ziplamıyor mu? Geçin Assassins Creed'e, tíkla Mario kardeş gibi hoplayıp ziplamıyor muyuz? Ya sen Nathan Drake? Tek başına kurşun askercilik oynamadığın zaman zıplayarak, tırmanarak, keşfederek platform oyunculuğu yapmıyor musun? Platform oyunlarının "özünü" yok edemezsınız a dostlar. Çünkü platform mekanikleri farkında olsak da olmasak da oyun endüstrisinin bel kemигini oluşturuyor.

Ve elbette cep telefonu oyunları. Bizler şanslıydık. Bizler Mario gibi oyunlarla bu büyülü dünyaya adımıuzu attık. Ya 2000'li nesil neler oynadı? Henüz birer bebişen, anne babaları onları susturmak için ellerine birer cep telefonu tutuşturduğunda hangi oyunları açtılar? Tabii buradan mobil platform oyunlarını sadece küçük dostlarımızı oynuyor diye anlaşılmamasın. Tabii ki de bizler de otobüslerde, metrolarda veya evlerimizde öylece yataktakı yatarken, okulda derslerden kaytarırken oynadık bu yapımları. Neler mi var? Eh, Temple Run'dan daha önce kısaca bahsettim. Koşuyor, zipliyor, eğiliyor ve peşimizdekinden kaçıyoruz. Bunun dışında ödüllü Badland, Leo's Fortune, Never Alone: Ki Edition gibi göz ardı edilmemesi gereken platform oyunları telefonlarımız için mevcut. Rayman veya Sonic gibi uylarlamalara girmiyorum zaten.





## GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ BEŞ PLATFORM OYUNU

Liste bu kadar kalabalık olunca kendi aramızda kan dökmeden, birbirimizin kafasına gözüne basmadan listeyi kısaltabilmek, takdir edersiniz ki kolay bir iş değil. Yine de bir yerden başlamak ve listeye alamadığımız oyunların fanları tarafından taşlanmayı da göze almak zorundayız.



### 1 Super Mario 64

Oyun dünyasının önde gelen simgelerinden biri ve aynı zamanda ağıbeyi olan Mario'yu birinci sıraya koyarsam sanırım kimse neden diye sormaz. Benim favori Mario oyunum ise çocukluğumun vazgeçilmezi Super Mario 64. Tıpkı 1985 yılında çıkan ilk Super Mario oyunu gibi Nintendo için geliştirilen 1996 yapımı Super Mario 64 adeta devrim yapmıştı. Neden mi? Çünkü 3D idi ve harika, inanılmaz, şahane ötesiydi! Platform oyunlarını geçtim, birçok 3D oyununa da yol gösterici olan Super Mario 64 altın değerinde bir oyundur. Aslında birinci sıra için Super Nintendo için geliştirilen 1990 yapımı Super Mario World de konulsa olur ama Super Mario 64 dediğim gibi başlı başına bir devrimdi!



### 3 Mega Man 2

Şu ana kadar hiç bahsetmiş olsam da unuttuğumu sanmayın. Son zamanlarda ortada gözükmesi de ve yine Keiji Inafune önderliğinde geliştirilen Mighty No. 9 adlı "ruhani" devam oyunu ile fena halde ile çuvallasa da Mega Man benim dönemimdekiler için çok değerlidir. Özellikle 1988 yapımı Mega Man 2 desem herhalde birçok kişi için akan sular durur. Hele ana menüde çalan o müzik yok mu? Akıllica tasarlanmış sekiz düşman, akıcı oynanış ve gaza getiren müzikleri ile seriyi günümüze kadar ayakta tuttu diyebilirim.



### 2 Sonic the Hedgehog

Mavi, kirilden başka her şeye benzeyen kahramanımızın burada bulunmasına itirazı olan da çıkmayacaktır muhtemel-



len. (Ben ne kendisine ne de oyunlarına isinabildim, yalan yok. -Kürsat) Tıpkı Mario gibi, Sonic kardeşimizin de envai çeşit oyunu çıktı ama biz onu en çok 2D platform oyunları ile sevdik. Sega'nın Mario'su olarak da adlandırılan ve daima tatlı bir rekabet içerisinde olan Sonic, son dönemdeki oyunları ile biraz yoldan çıksa da hızı içeriği, eğlenceli parkurları ile platform oyunu denince akla ilk gelenlerden.



### 4 Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

1997 yapımı Nintendo 64 oyunu Diddy Kong Racing'i andıkça nasıl sınırleniyorsam (Hayır, kötü olduğu için değil, bir türlü bitiremediğim için) 1995 yapımı Super Nintendo oyunu Diddy's Kong Quest'i de o kadar tebessümle animsarıdım. İlk oyun şahaneydi ama ikincisi ondan da şahaneydi! Mükemmelin üstüne mükemmel yet katmak işte buna denir şayın seyirciler! Hatta gelmiş geçmiş en iyi devam oyunu desem bile abartmam herhalde. (Bunu bir düşünelim - Kürsat) Harika bölüm tasarımları, oyun mekanikleri ve müzikler... E daha ne olsun ki?

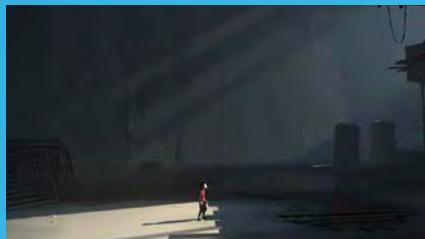
### 5 Crash Bandicoot

Psikopat Doktor Neo Cortex'in "Crash... Crash... Crash..." deyişi veya Crash, Aku Aku maskesi alındığında çıkan "bumbling" sesi hala kulaklarimdadır. Nathan Drake yokken Crash vardi bee! Heyt bee! Konudan sapıyorum ya, geri donecek olursam; PlayStation için üretilen 1996 yapımı ilk Crash oyunu, şüphesiz platform oyunun en iyilerinden. Absürt karakterleri, komedi unsurları, rahat oynanışı ve envai çeşit mekanları ile sevmemek mümkün mü zaten? Sony hala kararını vermemiş olabilir ama benim için PlayStation'un maskotu Crash'tır. Ayrıca kendisi uzuuun yıllar sonra "Crash Bandicoot N. Sane Trilogy" adlı yenilenmiş hali ile Haziran 2017 sonunda geri dönüyor!



# SON YILLARIN EN İYİ PLATFORM OYUNLARI

Spotify dinliyorsanız son günlerde "Üçüncü Yeni" diye bir listeye rastlamış olmalısınız. Edebiyat dünyasını vakıtle kasıp kavuran, genç aşıkların halen ekmeğini yedikleri "İkinci Yeni" akımına selam çakan bu liste, son dönemlerin en alternatif Türkçe indie şarklarını bir araya topluyor. Biz de babaları andıktan sonra, platform dünyasının geldiği son noktayı gözler önüne seren son dönem klasiklerin de üstünden bir geçmek istedik.



## 1 INSIDE

2016 yılında bağımsız yapımcı Playdead, tipki daha önce Limbo'da yaptığı gibi öyle bir oyunla çıkış geldi ki; hani o AAA yapım dediğimiz koca bütçeli oyunlar var ya, işte onlar bile kiskandı. Distopik içeriği, akıllica tasarılanmış platform bulmacaları ve düşündürücü hikayesi (Bu hikayeyi bize anlatmak için hiçbir çaba harcamaması ile de hatırlayacağız. – Kürşat) ile hangimiz oynadıkta mest olmadık ki?

## 2 Ori and the Blind Forest

2015 yılında, yine bağımsız bir yapımcı olan Moon Studios'un bizlere sunduğu Ori, ilk bakışta eşsiz görselleriyle dikkat çeken, bol bulmacalı, yeri geldiğinde aksiyon elementleri ile süslenmiş göz dolduran bir yapım. Görsellik tamam, oynamış tamam, hikaye desen o da tamam. Durum böyle olunca birkaç tane de ödüllü cebine indirmesi doğal karşılaşmalı. Ha, zorluk seviyesi yüzünden kendinizi yollabilirisiniz, haberiniz olsun.

## 3 Shovel Knight

Yeni bir oyun olmasına karşın 8-bit grafikleri ile nostalji yaşıtan Shovel Knight, Kickstarter kampanyasından, yani halktan



toplanan paralarla desteklenen bir yapım. Üstelik 75.000\$ olan hedefi katlayarak 311.502\$ gelir elde edince içerik genişledi de genişledi ve ortaya dört dörtlük bir platform oyunu çıktı. Kabul, ilk bakışta grafikleri pek cazip gelmeye bilir. Özellikle grafik düşkünlüğiniz hamamböceği görmüş gibi bakabilirsiniz. Lakin şunu da unutmayın: Oyun demek grafik demek değildir ve Shovel Knight grafik açığını fazlasıyla kapatıyor. Neyle mi? Hikayesi ve içeriği ile tabii ki de!

## 4 Rayman Origins

"Bim bam bom... bala bala bala bim bam bom dit dirit" Bu ne şimdi diyebilirsiniz. Bu arkadaşlar, Rayman deyince aklıma gelen müzik. İlk olarak 1995 yılında karşımıza çıkan ve eli ayağı vücudundan ayrı oynayan Ubisoft'un bu karakteri, üçüncü oyunla biraz gözden düşse de 2011 yılında çıkan Origins ile bomba gibi bir dönüş gerçekleştirdi. Rengarenk grafikleri, eğlenceli ve çeşitli içeriği ile o kadar iyiidi ki. Üstelik iki kişiyle (Biz üç kardeş oynamıştık) oyun zevki katbekat artıyor ve emin olun tadına doyulmaz bir deneyim yaşayorsunuz. Hayır efendim, Ubisoft bana Rayman'ın reklamını yapmam için para vermedi. Oyun çok eğlenceli işte, o kadar!



## 5 Limbo

Limbo'ya daha önce değinmiştim. Fakat sanırsam yapımcıların aynı olduğundan bahsetmemiştüm. Aynı yapımcıdan Top 5'e iki oyun koymul mu tartışılır belki ama yapımlar kaliteli, ben ne yapayım? INSIDE'in abisi olan 2010 yapımı Limbo'da da benzer bir atmosfer hakim ve siyah ile beyazdan oluşan karamsar bir dünyada karakterimiz çocuğa yön verecek ilerliyor – zipliyor, kaçıyor ve çeşitli bulmacalar çözüyoruz. Özellikle görsel elementlerle desteklenen yapılm tek kelimeyle harikalar sunuyor.



## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Her ne kadar "ziplamak" platform oyunu olmak için şart koşulan özelliklerden birisi olsa da ilk platform oyunu kabul edilen Space Panic'te ziplama özelliği bulunmuyordu.

**Donkey Kong ve Mario gibi yapımların yaratıcısı Shigeru Miyamoto, platform oyunlarının babası olarak anılmaktadır.**

Platform oyunlarına en büyük katkıyı sırasıyla Nintendo, Sega, Rare, Capcom ve Konami yapmıştır.

**Platform oyunlarının mobil aygıtlara gelmesi ile "endless runners" yani "koşuyorum gündüz gece" adı altında yeni bir tür doğmuştur.**

1985 yapımı Super Mario Bros. 40 milyonun üzerinde kopya satması ise en çok satılan platform oyunudur.

**1981 yapımı Donkey Kong oyununda Mario vardır ama adı Mario değil, Jumpman'dır ve tesisatçı olmaktan ziyade marangozdur.**

1982 yılında çıkan Joust adlı oyun, iki kişi destekleyen ilk platform oyunu olma unvanına sahiptir ve 1983 yapımı Mario Bros'un bu oyundan ilham aldığı görülebilir.

**Kestirmeler ve çeşitli "bug"lardan istifade edilerek Super Mario Bros. Amerikalı "darbian" kullanıcı adlı kişi tarafından 4 dakika 56 saniye ve 878 salisede bitirilerek rekord kırmıştır. Üstelik bu rekor bir gün önce Kosmic adlı kullanıcıyla 4 dakika 57 saniye ve 194 salise ile kaptırıldıktan sonra geri almıştır.**

# 2017'DE BİZLERİ NELER BEKLİYOR?

Şimdi böyle oturup size uzun bir platform oyunu dosyası yaptık ya, yeni çıkacak oyun bulamazmışız, iyi mi? Neyse ki böyle bir durum söz konusu değil ve biz -bir kez daha- listeyi kısaltmak için meşə odunu ile birbirimizle girişmek durumunda kaldık. İşte karşınızda yakın gelecekte bizleri maceradan maceraya sürüklerecek yeni platform oyunları!



## 1 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Daha önce bahsettim. Crash ve ekibi geri dönüyor. Üstelik 4K görüntü kalitesi ile! İlk üç oyunun yenilenmiş versiyonu olacak olan üogleme 30 Haziran 2017'de satışa sunulacak. Yenilenmiş görünümünün yanında cıalanmış kontroller ve birkaç yeni özellik (otomatik ve manuel kayıt gibi) de sunacak. Şunu da eklemiş olalım, Crash'ın nasıl bir başarı elde edeceğini merakla bekliyoruz zira bu oyun türün en iyilerinden biri olsa da oynanış mekanikleri anlamında biraz demode kalmıyor, günümüzde hiç uygun değil ve yeni oyuncuları başında tutup tutamayacağı konusu da muallakta.

## 2 Sonic Mania

Sevilen mavi kirpi son yıllarda pek ortada olmasa da ve eski popülerliğinden uzak olsa da 2017 yılında iddialı bir geri dönüş yapacak gibi. Sonic Mania ile orijinal Sonic the Hedgehog oyununu hem görsel hem de içerik olarak geri getirmeye planlayan Sega ve kumpanyası, eski

tadını yakalamaya çalışacak. Durun daha bitmedi! Sonic Mania'nın yanında 2017 yılında Sega bir taneye yetinmeyecek Sonic Forces ile de tüm kozlarını ortaya seriyor. Sonic Mania ile nostalji yaşatmayı planladığı gibi Sonic Forces ile de yeni nesil grafikleri sayesinde hem eski hayranlarına merhaba diyecek hem de yeni hayranlar edinmeye çalışacak. Son olarak buradan Tuna'ya selamlarımı iletmem istiyorum.

## 3 A Hat in Time

Artık yavaş yavaş emekli olmaya hazırlanan, zayıf bilgisayarların ölümsüz aşkı Unreal Engine 3 grafik motoru ile hazırlanan A Hat in Time'i 3D grafikleri ile tarz olarak Super Mario 64'e benzetebiliriz. Yine hedefini katlayan başarılı bir Kickstarter kampanyasının ürünü olan bu platform oyununda şapka takan ve yıldızlar arası yolculuk yapan bir kızı yöneteceğiz, bu arada da tabi bolca bulmaca çözüp, etrafi araştırıp hoplayıp zıplayacağız. Oyunun standart versiyonunun fiyatının 20\$ olması ise başlı başına hayal kırıklığı. Pink Floyd mu birleşiyor arkadaşlar, ne yapıyorsunuz?



## 4 Monster Boy and the Cursed Kingdom

Biraz aksiyon, biraz macera, bolca platform. Jin adındaki karakteri canlandıracağımız, 2D grafiklerin hakim olduğu bu oyunda, Kahramanımız ile kafayı yemiş amcası Nabu'yu durdurma çalışacağız. Hoplama - zıplama, kılıçla düşman haklamanın yanında karşımıza çıkacak olan bulmacaları çözmek için hayvan kılığına da girebileceğiz. Kılığına derken Jin altı farklı hayvana dönüşebilecek, onu demek istedim. Yanlış anlaşılmamasın... FDG Entertainment tarafından tasarlanan oyun, mobil hariç tüm güncel platformlar için geliştiriliyor ve türü seviyorsanız göz atmak isteyebilirsiniz.

## 5 Cuphead

Mickey Mouse'un kafasını kesip fincan koymuşlar!! Cuphead'i gördüğümde işte ilk tepkim buydu. Çizimleri ile 1930'lu yılların Disney animasyonlarını andıran yapım farklı bir deneyim sunacak gibi. Açıkçası bana göre bu platform oyunu ya hit olarak ya da yan basıp pespaye olarak iz bırakacak. Bu arada görsellerine bakarsanız siz de fark edebilirsiniz; çizim tekniği olarak 1930'lu animasyonları andırmaktan fazlasını yapıyor. Oyun 60FPS destekleyecek fakat eski animasyonlardaki o müglaklığını da koruyor. Umarım kör olmayız.

## Son sözler...

Platform oyunları dibi gözükmen okyanustan farksız. Mümkün olduğunda fazla oyuna değinmeye çalışsam da sadece isim olarak değinebilirdiğim ve hiç yer veremediğim birçok yapımda oldu. Ducktales, Super Meat Boy, Kirby, Prince of Persia, Little Big Planet, Shantae, Banjo-Kazooie, Wario Land, Fez, Flashback, Trine, Child of Light ve daha niceleri. Sizleri unuttuk sanmayın.

Sadece yerimiz kalmadı. :) ■ **Rafet Kaan Moral**



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**H**erkese selamlar. Bildiğiniz üzere uzun süredir röportajlarla boğuşuyor, bir türlü kendi yazacaklarına fırsat bulamıyorum. Hazır bu ay birazcık rahatlamaşken son zamanlarda üretilen dijital RPG yapımlar hakkında birazcık laflamak istedim. Bildiğiniz gibi 90'lı yılların sonunda bilgisayar oyunlarıyla haşır neşir olan hemen herkes, günümüzdeki oyunlar hakkında bolca bıdı bıdı eder ki bunlardan birisi de benim.

Fakat konu RPG ise, bu dönem olduğundan daha fazla önl plana çıkar. Özellikle bugün CRPG olarak andığımız oyunlar, tam da bu dönemlerde patlamış, bir anlamda geleceğe yön vermişlerdi. Aradan geçen zaman içerisinde hem kullanıcı, hem de kullanılan cihazların değişmesiyle birlikte ortaya Action RPG diye bir tür çıktı. Daha doğrusu bu tür hep vardı ama daha bir resmiyet kazandı. Zamanla evrildi ve bugünkü halini aldı. Tabii arada CRPG türü resmen sırra kadem bastı ama hep akıllarda kaldı.

Gel zaman git zaman bu iki tür de ortak bir payda da "RPG" adı altında mutabık kalınacak bir seviyeye geldiler. Bugün halen RPG denildiği zaman akıllara izometrik kameralardan ziyade TPS kamera açısı geliyor olması aslında dönemin ne kadar da değiştiğinin en önemli belirtisi belki de. Ben de söyle çok da uzak geçmişe gitmeden sizler için kaçırılmasası gereken bir iki RPG oyun tavsiye edeyim dedim.

En başta sanıyorum The Witcher 3: Wild Hunt ve iki eklentisi yer alıyor. Bu güzide yapım halen piyasadaki hem en iyi oyun, hem de en iyi



RPG'lerden birisi. Eklenti dediğime de bakmayı; onların her biri ortalama 30 saatlik oyun süresi vadeden devasa paketler. Muazzam senaryosu, harika kamera açıları, muhteşem atmosferi ve bir defa dinledikten sonra sürekli çalacağınız müzikleri ile resmen bir başyapıt. Esasen bir roman serisi olan The Witcher, Pegasus Yayıncılık tarafından Türkçe'ye çevrilmeye başlandı bile. İlk iki roman çoktan rafalarda yerini aldı. Anlayacağınız ne yapın edin, bu oyunu oynayın derim.

Bir diğer önemli isim de Pillars of Eternity. CRPG türünün resmen ağladığı bir dönemde, bomba gibi patlamayı başaran yapım, 26 Mart 2015'de piyasaya çıktı. Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen oyun, benim gibi CRPG tutkunlarını gönlünden vurmaya

başardı. Her iki kelimesinden birisi Baldur's Gate olan tüm oyuncular soluğu PoE'nın başında aldı. İzometrik kamera açısı ve pek tabii muazzam senaryosu ile büyük ilgi çektiği gibi, durdurulabilen "eski usul" savaş sistemi de modern çağ'a ayak uyduracak şekilde yenilenmişti. Her ne kadar kendisi çok kaliteli olsa da The White March isimli iki parçalık eklentisi ana oyuna gereken desteği sağlayamadı. Yine de CRPG arayip da bulamayanlardan siz sakın kaçırmayın derim.

RPG'den bahsediyoruz illa ki bir The Elder Scrolls ismi geçmelidir. Her ne kadar benim favorim olmasa da yakın tarihte üretildiği için Skyrim'den bahsedeceğim. 2011 yılında üretilen oyun, yüzlerce hatta binlerce mod'a sahip. Kendisini o ya da bu şekilde geliştir-



meyi baþaran ender yapımlardan olan Skyrim, son olarak 2016 yılında Special Edition versiyonuyla son olduðunu düşündüğüm bir dönüş yaptý. Devasa bir dünyada, yapılacak binlerce farklı þeyi oyuncunun beğenisine sunan Skyrim, halen büyük bir oyuncu kitlesine sahip. Öyle görünüyor ki yeni oyun gelinceye kadar da bu iş böyle devam edecek. Muazzam bir atmosfer, harikulade bir RPG deneyimi için kaçırılmaması gereken yapımlardan birisi daha.

Geçelim bir diğer CRPG yapma. Hatta bir değil de iki diyelim. İlk Planescape: Torment. Bu oyunu döneminde deneyim eden tüm oyuncular ona hastadır. Edemeyenler için geçtiðimiz ay itibariyle oyunun enhanced versiyonunun üretildiðini duymak isterim. Daha geniş bir harita ve parlayan obje kontrolü ile orijinalinden çok daha rahat deneyim edilen Torment, AD&D 2nd Edition kurallarından feyz alınarak tasarlanýan bir yapı sunmaktadır. Derin senaryosu ve eğlenceli NPC'leri ile oyuncuya muazzam dakikalar yaþattığı gibi, sonu gelmez diyalogları ile harika bir RPG deneyimi sunuyor. Eğer Torment sevenlerdeniz o zaman bir de Torment: Tides of Numenera'ya bakmanız gerekiyor demektir. Bir anlamda ilk oyunun bir türlü çikmayan devam yapımı rolünü üstlenen ToN, esasen aynı evrende geçen farklı bir oyun. Kickstarter'a çíktığı ilk altı saatte hedeflediği paraya ulaşarak da bir rekora imza atan oyun, uzun bir geliþtirme sürecinin ardından Şubat ayında piyasaya çíktı. Unity Engine ile geliþtirilen yapım, 2.5D izometrik kamera açısına sahip ve Ninth World dünyasında geçiyor. Sonu gelmez

iþe koþulabilir. Efendim bu güzide oyunda da hem aksiyon, hem de RPG bir arada yer alıyor. Kocaman bir galaksi üzerinde, sonu gelmez görevlerin peşinde koşuyor, bir yandan tüm ırklarla arayı bulmaya çalışırken, bir yandan da kendi kolonimizi kurmaya çalışıyoruz. Yüzlerce farklı silah ve zırh, toplanabilen farklı materaliler, envaiþit ırk ve sonu gelmez düşmanlar derken bir bakmýþınız kendinizi gezegenin akla gelmeyecek bir yerinde, daha önce hiç tanışmadığınız birisine yardım ederken bulmuşunuz. Mass Effect 3: Andromeda kesinlikle son zamanların en iyi RPG'lerinden bir tanesi. Son olarak en çok arada kaynadığını düşündüğüm Tyranny'e geliyoruz en sevdigim okur. Obsidian tarafından 10 Kasım 2016 yılında üretilen oyun, tam anlamıyla efsane bir RPG. Unity grafik motoru üzerinde hazırlanan Tyranny'de, klasik CRPG yapımlarda olan her şeyi ve çok daha fazlasını bulmak mümkün. Ne hikmettið ki ne yerli ne de yabancý basında hakkında pek konuşan olmadı. Özellikle benim gibi senaryo ve hikâye hastasısan zaten Tyranny'e abayı yaktın demektir. Arkadaşlar bu oyun resmen "Wall of text!" Bir konuþma başlıyor, sanki bürokrasi defterleri açılıyor. Yeni yaratılmış bir dünya olduğu için konuþmalarda bulunan kritik noktalar farklı renklerle çizilmiş ve dileyenler bu bilinmeyen yerler hakkında ayrıca yazılı bilgi alabiliyor. Farklı ırklar ve sınıflar oyuna renk katmış. Savaşlarda detaylı ve hızlı... Sanıyorum oyunun en göze batan kısmı, sonu. Ne olduğunu bitirenler bilir. Yine de RPG hastasıym diyen hemen herkesin kesinlikle deneyim etmesi gereken, birçok gözden irak kalmış bir oyun. ■

diyalogları ile beni benden almayı başardığı gibi, öyle görünüyor ki genel olarak merak uyandıran bir performans sergilememi baþarmış. Uzun görevler, gizemli senaryo aksiþi ve kendisine özel RPG mekanikleri ile son zamanların en önemli CRPG'lerinden birisi olduğunu altın üstünü çizmek isterim. Gelelim insanların ağızına geleni söylediði ama akabînde de tipiþ tipiþ oyunun başına geçtiği Mass Effect 3: Andromeda'ya. Evet, oyunumuz piyasaya çíktığı dönemde yüz grafiklerinde ciddi sorunlar yaþıyordu ama bu hiçbir zaman oyunun derinliğini benim için etkilemedi. Öncelikle Mass Effect serisinin tüm oyunlarını tavsiye ediyorum. Tüm yapımları deneyim ettikten sonra Andromeda'ya geçmek çok daha iyi olacaktır ama ana senaryo üçüncü oyunla final yaptığı için, vaktim yok diyenler direk Andromeda ile de



#### Ne Okudum

**Generation Decks: The Unofficial History of Gaming Phenomenon Magic the Gathering**

Konu oyun olduğu zaman, Magic the Gathering sektördeki en önemli yerlerden birisini işgal eder. Deðeri her geçen gün biraz daha artan bu devasa oyunun yaratıcısı Richard Garfield'in hayatından da bazı parçaların yer aldığı Generation Decks, Nisan ayında piyasaya çıkmış harikulade bir kitap. Hem oyunu oynayanlar, hem hakkında bilgi almak isteyenler, hem de oyun yapımına ilgi duyan herkesin okuması gerektiğini düşündüğüm bir eser olmuş.



#### Ne Dinledim

**Sirenia**

Tristana isimli güzide grubun kuruðucusu olan Morten Veland'ın 2001

yılında yeni bir başlangıç olarak ortaya attığı grup, melodik metal tutkunları tarafından ziyadesiyle sevilmektedir. Kurulduğu günden bu zaman kadar geçen sürede sekiz adet albüm yayýlnan Sirenia, halen aktif olarak müzik icra etmektedir. Birazcık sert rifler, biraz da melodi harmanı peñin-deyseniz kendilerine kesinlikle bir şans tanıyın derim.



#### Ne İzledim

**American Gods**

Neil Gaiman tarafindan 2001 yılında kaleme alınan eser, 2002 yılında Hugo, Nebula, Locus, SFX Magazine ve Bram Stoker gibi mecralarдан en iyi roman ödülü almıştı. Temelde birçok ödülü ardi ardına patlamayı baþaran eser, aradan geçen yillardan sonra dizi olarak ekranlardaki yerini aldı. İlk bölümüm hem olumlu, hem de olumsuz eleştiriler almış olsa da dizinin Neil Gaiman kafasına fazlasıyla ayak uydurduğunu düşünüyorum.

## DOSYA KONUSU

Yapım **Sledgehammer Games**

Dağıtım **Activision**

Tür **FPS**

Platform **PC, PS4, Xbox One**

Web [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)

Çıkış Tarihi **3 Kasım 2017**



# Call of Duty WW2

Tıpkı dev boyutlu bir satranç maçı olarak düşünebileceğimiz İkinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, oyun dünyasında da zafere giden yol, yapılan hamlelerden çok, bu hamlelerin zamanlamasından geçmekte. Call of Duty söz konusu olduğunda, kendi kafasındaki konsepti senelerce oyunculara "dayatma" yolunu seçen Activision, zor geçen yılın ardından nihayet o iyi bildiği sulara, 20. yüzyılın en kanlı günlerine geri dönüyor.





Oyunda sağlık seti bulunmadığından takım arkadaşlarınıza yakınınızda olması çok önemli.

Ünümüzde tematik savaş oyuları arasında en popüler olanları, hiç kuşkusuz İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan yapımlar diyebiliriz. Bunun bana göre en mantıklı sebebi, kullanılan teknolojilerin ve tarih aralığının bize en yakın dönemlerden biri olmasından ziyade, savaş sonrasında yapılan propagandanın insanlığın büyük bir kesimine direkt etki etmiş olması. Vietnam savaşı ya da 90'larda yaşanan Körfez Krizi'nin yarattığı yıkım halen taze olsa bile, bu kadar etkili olmamıştır mesela. Konuya Amerikan propaganda olarak bakıldığında da, Sovyetler ve Nazi Almanya'sını düşman görerek büyünen bir nesle aşılanan "dünyanın koruyucu gücü Amerikan Deniz Piyadeleri" konsepti, herkesin aklında çok daha yer etmiştir.

Namluyu Call of Duty'nin yıllar sonra gelen "abi biz yanlış yapmışız, en son save aldığımız yere geri dönemelim" manevrasına çevirelim. Açık konuşacağım, bu dergide Kürsat ile birlikte WW2 kısmında sayfalarımız olsa akşamda kadar yazacak insanlar olarak, şu hareketi Call of Duty adının devamı için çok mantıklı bulduk. Hatta geçenlerde dergi binasında bu satırları nasıl yazsak diye laflarken "abi insanlar Medal of Honor'da gördükleri sahneleri on sene sonra beğenmez oldular, grafiksel olarak yenilenmesi ve

elden geçmesi harika, çünkü kimse dönüp eski FPS oyularını oynamıyor" diye ortak bir noktada birleştiğim. Bir önceki CoD oyunu olan ve her ne kadar iyi bir oyun olsa da, insanların o "gelecek" yorgunluğu sebebiyle hiç satmayan Infinite Warfare'in yanına, Modern Warfare'in remastered halini ilişirmeleri tesadüf değildi. İnsanlar uzay boşluğunda uçuşup dururken o anlam veremedikleri dünyayı koruyalım hissinden bıktılar. Ben dahi bıktım. Bakın, işim bu ama beni bile bıktırdılar. YETER! Sakinim, tamam.

#### Operation Overlord neden önemli?

Konuya dönelim. Efendim, Normandiya plajlarına yapılan amfibî operasyonu ile 6 Haziran 1944'te dünyanın kaderi değişti diyebiliriz. Her ne kadar oyuncular en çok Omaha Beach'i duysa da, altı ana plaj ve Call of Duty'de deneyim ettigimiz Pointe du Hoc dahil pek çok senkronize operasyondan oluşan bu harekatın ardından, Nazilerin gerileme süreci de öbü alınamaz bir noktaya ulaştı. Bu çıkartma birliliklerinin Band of Brothers'a da konu olan maceralarını en güzel sunan oyun ise Brothers in Arms: Road to Hill 30 olmuştur. "Thunder? Flash!" sahnesini kim unutabilir ki? Ya da 20mm'lik Panzer mermisinin vücudunda büyük hasar açtığı bir piyadenin sıhhiye eri tarafından kucaklanıp "seni birlestireceğiz!" diye duyusal yükleme yaptığı, savaşın çaresizlik ve umutla karıştığı o anları? İşte Call of Duty: WW2 oyunu da benim trailerden gördüğüm kadriyla bu amaçla yola çıkmış.

Biz bugüne kadar büyük resmin birçok küçük parçasını senaryo olarak oynadık. FPS'lerde ayrı RTS'lerde ayrı deneyimledik. Peki şimdi bu WW2 oyunu bize ne sunacak? Trailer'ı

izlerken de "olv ne kaldı ki geriye anlatılmadık?" demiştim. Hakkıaten ne kalmıştı ki? Bugüne kadar genellikle -ana senaryonun akışı itibarıyla- görevin kutsal olduğu bir oyun modeli ile karşılaştık. RTS'lerde WW2 ile alaklı çokmuş oyuların %95'inde karakterimizin duyusal bütünlüğü pek ortalarda gezmiyordu. Bu oyunun fragmanından ise, (hele ki o yumruk sahnesinde) bir askerin duyusal yükünü verecekleri mesajını çıkarttım. Fury nasıl ki bir ekibin kola tenekesinden halice bir araç içinde (İlker ve Sherman düşmanlığı... - Kürsat) hayatı kalması ve bunu yaparken de akıl ve ruh sağlığını çizgide tutmaya çalışması gibi konuları bize aktarıyorsa, bu yapımda da benzer sahneler, yaraya tuz basar cinsten olaylar olacak gibi. Aynı şekilde bir binanın içinden aşağı düşen silah arkadaşımızı kaybettigimiz sahne de benzer hissi aldım.



#### Ronald "Red" Daniels

Oyundaki esas kahramanımız yaratılırken, Sledgehammer Games'in yöneticisi Glen Schofield'in, CoD: WW2'nin yapımını sırasında vefat eden aynı adlı babasından esinlenilmi



Alev makineleri sadece siperleri boşaltma amacıyla kullanılmıyor.

## Şimdiye kadar neler öğrendik?

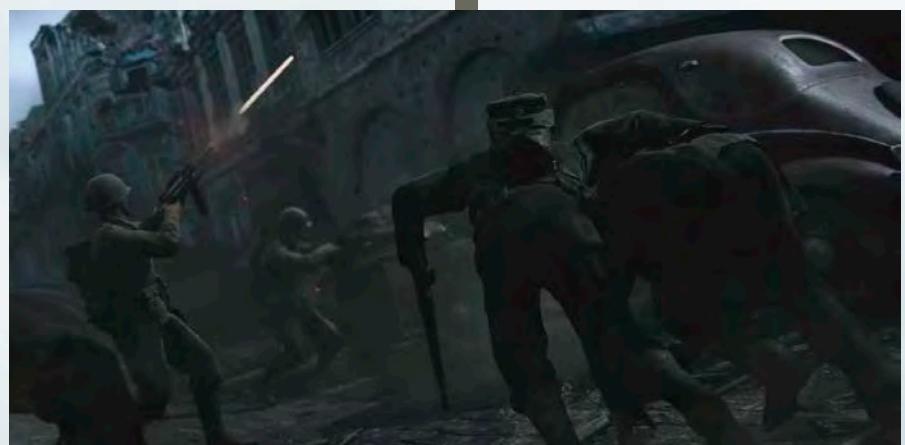
Call of Duty: WW2, 2008 yılında çıkan ve çoğuımızın damağında hoş tatlar bırakan Call of Duty: World At War'dan beri görmemiş, özlediğimiz bir savaş atmosferine götürecek bizi. Oyunun yapımcısı ise Infinity Ward ve Treyarch ile dönüşümlü olarak seriyi götüren ve daha önce geliştirdiği Call of Duty: Advanced Warfare ile başarılı bir sınav vermiş olan Sledgehammer Games. Oyunun geliştirildiği grafik motoru hakkında resmi bir açıklama olmamasına rağmen IW Engine yerine Sledgehammer Games'in daha önce Advanced Warfare'de kullandığı grafik motorunun geliştirilmiş halini kullanıldığı tahmin edilmekte. Oyunun tek kişilik hikaye modu hakkında şimdiye kadar duyduğularımıza bakacak olursak, hikaye Normandiya kıyılarında başlayacak ve

oradan Belçika'ya, işığın bile geçmediği kadim Hürtgen ormanına ve Rhein kıyısına doğru uzanacak. Senaryo, 1.Piyade Tümeninden Ronald "Red" Daniels ve Robert Zussmann adlı iki er üzerine odaklanmakta ve elbette görevler ilerledikçe bazı yol arkadaşları ile de karşılaşacağız. Normandiya Çıkartması bildiğiniz gibi önce Saving Private Ryan, sonra da Medal of Honor: Allied Assault'taki muhteşem Omaha Beach görevi sayesinde hayatımıza bir daha çıkmamak üzere girmiş bir olay. Her ne kadar MoH: AA'da görevi binlerce kez başa sarıp oynadıysak da, tüm bu deneyimi günümüzün teknolojisi ile yaşayacak olmak elbette heyecan verici. Diğer taraftan Hürtgen Forest görevleri de yoğun bitki örtüsü, Almanların yoğun topçu atışları ve patlayan top mermilerinin askerlerin üzerine yağırdığı ağaç kıymıkları gibi atmosfer pompalayan olaylar sebebiyle nefes kesici olacak gibi gözükmüyor. Rhein kıyısı deyince de akla



### Episodik WW2?

WW2 oyunlarını "sezonlu" hale getirip tipki Hitman'de olduğu gibi yeni cepheler ve kısa süreliye aktif olacak yeni hedefler ile sürekli olarak güncel tutacak bir girişimi sonuna kadar destekleyeceğiz sanırım. Bu oyun CoD olmayacağı muhtemelen, yine de ufak bir ihtimal var sanki?



gelen ilk görüntü elbette Kölner Dom'un önünde son mermisine kadar çarptıktan sonra yok edilen o Panther tankı ve kasıtlı olarak patlatıldıktan sonra Rhein sularına yıkılan Hohenzollern Köprüsü. CoD:WW2, ilk Call of Duty oyunundan beri "ilk yardım çantası" veya "bir köşede soluklanlığım" tipi iyileşme mekanlığını kullanmayan ilk Call of Duty oyunu olacak. İyileşmek için yakınımızda bulunan takım arkadaşlarını yardımına gelmesini beklemek zorunda kalacağız. Bu da, oyunun gerçekçilik seviyesini o bayıldırmız Brothers in Arms oyuncuları seviyesine çıkartmak için gayet keyifli bir seçim olmuş.

Ayrıca WW2 oyunu demek o çok sevdigimiz, karakteristik WW2 silahlarının da geri dönmesi demek. Bunların arasında düşmana "karşı tarafa saldıracağsan tam zamanı" diye haber veren "şarjör atılma" sesi ve müthiş isabetiyle tanınan M1 Garand'dan tutun da Almanların MP40'ına zavallı bir cevap olan M3A1 "Grease Gun" hafif makineli tüfeye kadar pek çok seçenek mevcut. Ülkemizde türlü şarkılarda kendisine yer bulan "Mauser" Kar98K'dan Thompson'a ve Kürsat'ın kişisel favorisi SVT-40'a kadar hatırladığınız ve sevdiniz tüm silahlar sizi bekliyor olacak. Ay-



rıcı Hürtgen Forest ve Rhein kıyısı demek elbette tank savaşları da demek. Oyunun geçtiği dönem 1944 ve sonrası, yani Almanların gerilemeye başladığı vakitler olduğundan tank savaşlarının da hikayede ciddi yer almاسını bekliyoruz. Öyle ya, Sherman'lar çil yavrusu gibi Almanya içlerine dağlarda karşı taraf da armut toplamak yerine her çitin arkasına bir Hetzer veya Stug III, her kör noktaya bir Tiger yerleştirdip avlayacağı

müttefik tanklarını bekliyordu. Neticede halen insanlık için en büyük duygusal dalgalarını WW2 dönemi ile yaşatabiliyor senaristler. Dile kolay, soykırımlar, olur olmaz sapık fikirlerin bir gecede uygulanmaya başlaması, yeni ve kan dondurucu toplu katliam silahları, karşı darbeler, suikastler ve dahası. Beklentiye girmeyeyim diyorum ama konu WW2 olunca elde değil. Umarım yüzümüz kara çıkmaz.

### Hürtgen Ormanı Muharebesi

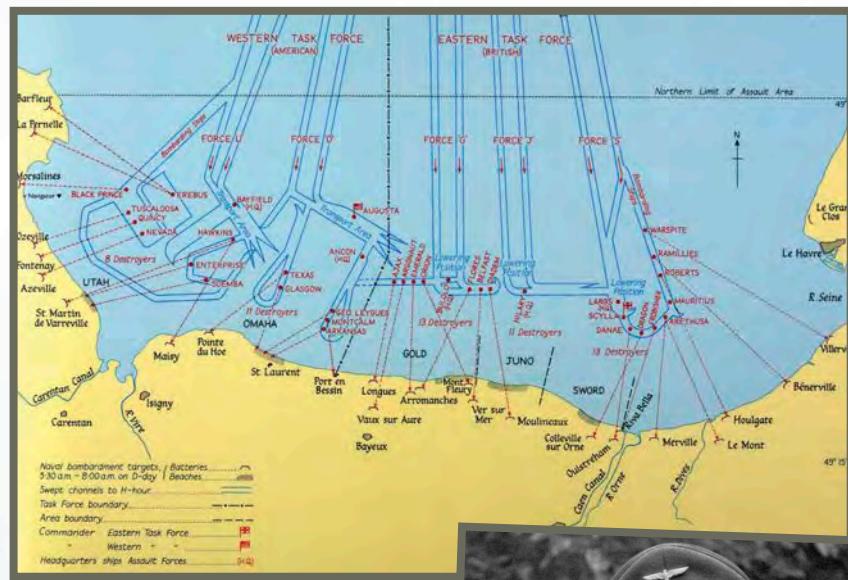
Amerikan ve Alman orduları arasındaki en uzun süreli savaş olma özelliğini taşıyan ve toplamda beş ay süren Hürtgen Ormanı Muharebesi, Almanların kuzey cephesine yardım göndermesini engellemek için Ruhr nehrine ilerleme kararı alan bir müttefik harekatının neticesinde yaşanan ve her iki tarafın da toplam mevcudunun dörtte birini kaybetmesine yol açan çok kanlı bir cephe dir. Alman kumandanı Walter Model'in stratejisi bu ilerlemeyi nehir kıyısına varamadan, ormanda durdurmak üzerinediydi ve ormanın sıklığı, hava şartları ve çok sayıda Bunker ile güçlendirilmiş Alman istihkamının caydırıcılığı sayesinde operasyon Alman zaferi ve Siegfried hattının kısa süreliğine de olsa güvene alınması ile sonuçlanmıştır. Derken, Battle of the Bulge'dan gelen müttefik zaferi haberleri Almanların doğuya, anavatana doğru çekilme kararını almasına yol açtı. Tekerlek artık yokuştan aşağı yuvarlanmaya başlamıştı ve bu süreci geri döndürebilmek için de yapılabilecek hiçbir şey yoktu.



# Normandiya çıkartması üzerine...

## Çıkartma nasıl yapıldı?

80km'lik Normandiya sahilini beş sektöre bölünerek kodlanmıştı. Utah, Omaha, Gold, Juno ve Sword. Her şey sahile bakan en güçlü deniz bataryalarının olduğu ve Sword Beach'e bakan Merville'le İngiliz paraşütçülerin çıkışlarıyla başladı. Diğer taraftan ağır bir direnişle karşılaşan birlikler uzun süren bir mücadele nin ve ciddi kayıpların ardından Sword Beach'ı ele geçirdiklerinde, burada bekledikleri 150mm'lik ağır toplar yerine 75mm'lik kısa menzilli sahra toplarını buldukları. Bu arada Utah plajı yakınlarındaki Ste-Mere-Englise köyüne inen Amerikan paraşütçüler de bölgeyi kısa sürede ele geçirdi ve Normandiya'da "özgürleştirilen" ilk bölge de bu oldu. Tüm bölgenin plaj dahil kontrol altına alınması ise iki gün sürdü. Çıkılması en zor plaj olan Omaha Beach ise 3000'den fazla kayıp verilererek ve donanmanın ve hava kuvvetlerinin büyük desteği ile sabah 09:00'da ele geçirilirken, dalgalı denizlerin çıkışma planlarını allak bullak ettiği Juno Beach ancak gece saatlerinde kontrol altına alınabildi.



## Çöl Tilkisi Erwin Rommel

*"Savaşın tüm karışıklığına rağmen şunu ; söyleyebilirim ki, en azından karşımızda çok cesur ve yetenekli bir General var."*

- Winston Churchill

Nazilerin tüm ölçüsüzlüğü ve savaş suçları yanında, sadece kendi halkı tarafından değil, esir olarak ele geçirildiğinde son derece saygılı davranışları düşmanları tarafından da büyük takdir gören bir kumandandı Erwin Rommel. Afrikadaki onca başarısının ardından Hitler de kendisini Normandiya'yı savunmak için kıyı birliklerinin başına geçti.

Hava ve denizden hemen hiç destek alama-

yacağını bilen Rommel, tüm sahil şeridini tank engelleri, mayınlar, tanksavar topları, makineli tüfekler ve büyük kalibreli toplar ile donattı. Ona göre çıkartmanın en zayıf olduğu an askerlerin kıyıya çıktıığı andı ve çıkışma tam o noktada durdurulmalıydı. Bu yüzden de tankları mümkün olduğunda sahile yakın, kısa sürede desteğe gelebilecekleri korunaklı bölgelere yerleştirmek istedı. Bu konuda komutanı Gerd Von Runstedt'in farklı bir fikri olduğundan anlaşmadılar (Von Runstedt sahilin uzun süre dayanmayacağı ve tankların daha geride, bir arada tutulduktan sonra düşmanın sarılması gerektiğini düşünüyordu) ve

nihai karar için Hitler'in önüne çıktılar. Hitler ise bu iki işe yarayabilecek fikri de çöpe atıp tankları sahilden uzak, birbirinden ayrı olacak şekilde pusu pozisyonuna yerleştirdi... Rommel, zaten kısıtlı olan zırhlı araç desteği de kaybolması üzerine, artık yapabilecekleri çok bir şey kalmadığının farkına varmıştı.

## Görülülmüş en büyük çıkışma filosu

Rakamlar tek başına yeterli sanıyorum, 326.000 asker, 7900 paraşütçü, 1214 savaş gemisi, 4126 çıkışma gemisi, 864 yük gemisi, bu gemilerin taşıdığı binlerce tank ve operasyonu destekleyen 11.590 adet uçak.

Aslında çıkışmanın 5 Haziran tarihinde başlaması düşünülü müştü ancak kötü hava şartları sebebiyle 6 Haziran tarihinde başlaması kararı alındı. Yine de kötü hava şartları mesela Juno Beach'te ciddi bir gecikmeye yol açtı. Çıkarma günde 5000'den fazla Alman askeri ve 12.000'den fazla müttefik askeri hayatını kaybederken, tüm operasyonun sonunda iki tarafın toplam kaybı 425.000'in üstündeydi.



## Yüzen tank Sherman DD

DD uzantısından da anlayabileceğiniz üzere, bu çıkışmada kullanılmak üzere modifiye edilen Sherman tankları, paletlerin dönüşünden güç alan ve tankın suda yönlendirilmesini sağlayan bir dümen ve pervane donanımı ile beraber, "kol simidi" benzeri aparatları ile su üzerinde kalabiliyorlardı. Pratik, ucuz ve mantıklı gözüken bir modifikasyon olmasına rağmen Omaha Beach çıkışmasındaki berbat performansları yüzünden kötü bir ün kazandılar. Kıyıya 2 mil kala çıkışma gemilerinden suya "salınan" bu tanklardan ikisi hariç hiçbir Omaha Beach'e çıktımadı. Diğer plajlarda daha başarılı olmaları ise Omaha Beach'te sahile ulaşmak için manevra yapmak zorunda kalmaları ve bu esnada yandan dalga yiyip su almalarına bağlıydı.



# Unutamadığımız Call of Duty Bölümleri

*İkinci Dünya Savaşı üzerinde birazcık konuşunca, oyunlarda ne kadar çok cepheyi ziyaret ettik diye düşünebilirsiniz ve bunların önemli bir bölümü de Call of Duty'nin WW2 oyunlarında karşımıza çıkan haritalar. En iyisi yeni oyun gelmeden önce en fazla aklımızda kalan bölümleri hatırlayalım.*



## Call of Duty 2 / Pointe du Hoc

Normandiya çıkartmasının ana ilgi odaklarından birisi olmasa da en zor operasyonlarından birine sahne olan Pointe du Hoc'u kim unutabilir? Medal of Honor'in müthiş çıkartma sahnesi kadar kalplerimizden vurmadı belki ama havada uçuşan mermiler, çıkartma gemisinin ön kapağı indiği anda yere düşen askerler ve güç bela sahile adım atar atmaz kulağımızın dibinde patlayan o havan mermisi... Bir oyunda olduğumuzu unutturan ve görevin oracıkta sona ereceğini düşündüren bu anın ardından karşımızdaki dimdik kayaya birer dağçı gibi tırmanarak ilerlemeye çalışıyor ve tüm Call of Duty tarihinin en güzel hazırlanmış bölümlerinden birisine tanık oluyorduk. Düşünüyorum da, keşke bu bölümü güncel grafik ile bir kez daha oynasak, gizimiz bile çıkmazdı hani.



## Call of Duty: World at War / Downfall

Sovyet generali Ivan Bagramyan, esir düşen ve yakında desteği geleceğini söyleyen bir Alman subayı Alman ordusunun asla Moskova'yı göremeyeceğini söylemişti. Aradan dört yıl geçtikten sonra ise Sovyetler Berlin kapılarına dayanmış ve Reichstag ile Führerbunker'a doğru ilerlemeye koyulmuştu bile. Bu arada biz ilk Call of Duty oyununda da Storm to Reichstag adında bir bölüm oynamıştık ve hiç de fena değildi açıkçası. World at War'da gördüğümüz Downfall görevi ise bizi adeta kalbimden vurdu. Geriye kalan az sayıda ama sadık SS subayına karşı durmak bilmez bir çatışmaya girdiğimiz görevde önce Reichstag'a yaklaşmaya çalışıyor, içeriye girdikten sonra biraz nefes alırız derken on kat daha büyük bir direnişle karşı karşıya kalyorduk.



## Call of Duty / Stalingrad

Belki Varşova'daki direniş, senelere yayılan ve insanların ellerindeki az sayıda silahla direnme destanı olarak anlatılabilir ancak Stalingrad tek kelimeyle yaşam ve ölüm arasındaki o ince çizginin en çok zorlandığı yerdi. 5 ay süren kuşatma süresince 480 binden fazla insan hayatını kaybederken Almanların o ölenemez yükselişi de önemli bir darbe almıştı. Orijinal Call of Duty oyununun ilk Sovyet görevi olan Stalingrad, tüm oyuncunun en vurucu sahnelerinden bazlarıyla aklımıza kazınmıştı. Eğer kaçmaya çalışırsak acımadan vurulacağımızı söyleyen bir "comrade", silahsız bir şekilde Volga nehrini geçmenin ve bilinmeye gidiyor olmanın iç karalıtı ve tam da bu kabusu tamamlamak için yetişen, çıkartıkları siren sesleriyle psikolojik savaşın ete kemiğe bürünmüş hali olan Stuka'lar.



## Call of Duty: World at War / Vendetta

Bu görevi seçmeden önce aslında çok düşündük zira elimizin altında Japon adalarında geçen Blowtorch & Corkscrew gibi kaos ve çaresizlik içinde süründüğümüz bir diğer görev daha vardı. Vendetta, serinin Modern Warfare'deki efsanevi "sürünme" bölümünü hatırlatan, Stalingrad'daki Kızıl Meydan'ın ortasındaki çeşmede, bir kan havuzunun ortasında uyandığımız ve Alman subaylarının işimizi bitirmemesi için ölü takıldı yaptığımız bir seksansla açılıyordu. Derken bir kırırtı oluyor ve hayatı kalan diğer asker yanı Viktor Reznov ile göz göre geliyorduk. Alman Generalı Heinrich Amsel'i öldürme içinde Reznov'a yardım ederken boyumuzdan büyük bir sorumluluğun da altına girmiş, ihtiyanın yaralı eli sebebiyle artık kullanamadığı, meşhur Mosin-Nagant keskin nişancı tüfeğini sırtımıza geçirmiştık. Tekrar tekrar kendisini oynatacak, epik bir bölüm Dünyanın karanlığında Vendetta.

## Hangi görevleri görmek istiyoruz?

Şimdi açıkçası, tüm görevler açıklanmamış olsa da Normandiya'dan başlayan yolculuğun nerelerden geçeceği ve nerede biteceği üç aşağı beş yukarı belli. Yine de serinin sürprizlere açık yapısı sebebiyle daha önce görmediğimiz ve Call of Duty: WW2'ye cuk oturacak bazı bölümleri de, ülke gözetmeden istek listesine ekledik.



### "Telemark'in Kahramanları" – Norveç

İkinci Dünya savaşını bitiren şeyin nükleer bomba olduğu malumunuz. Diğer taraftan Almanların da bu konuda armut toplamadığını tahmin etmişsinizdir. Norveçli Norsk Hydro'nun 60MW gücünde olan ve senede 12 ton ağır su üretebilme kapasitesine sahip Vemork güç santrali, Almanlar tarafından işgalinin ardından savaş boyunca müttefiklerin kabuslarını süslemiş, Almanların burada ürettiği ağır suyu nükleer silah yapımında kullanabilme ihtimali sebebiyle pek çok kez saldırıyla uğramıştı. Nihayet özel eğitimli Norveçli direnişçilerin düzenlediği üç farklı operasyon ile bu tesislere sabotaj düzenledi ve 1943'ten itibaren Avrupa'nın geri kalanı bir nebze nefes aldı. Bu arada Sabaton'un bu konuya işleyen "Saboteurs" şarkısı muhteşemdir, dinleyin.



### "Gleiwitz Vakası" – Polonya

İkinci Dünya Savaşı henüz başlamış ve o günlerde (hatta bugündelerde de) Avrupa'nın en uzun ahşap yapısı olan Gleiwitz Radyo İstasyonu, Polonyalı Sabotajcılar tarafından işgal edilmiş. Tüm bölgeye Alman karşıtı bir yayın yapılıyor. En azından gözükmesi istenen şey bu. Olayın aslı ise bunun iyi eğitimli bir grup Alman subay tarafından Polonya üniformaları giyilmek suretiyle yapılan ve Alman işgalini haklı göstermeye çalışan bir psikolojik savaş çalışması olması. İnce ince planlanmış 21 adet küçük olaydan oluşan bu dalgalanın (Himmler Operasyonları olarak bilinir) en önemlisi olan Gleiwitz'in inandırıcı olması için o kadar özen gösterilmiştir ki, Almanlar daha önceden Polonya'ya sempatisi sebebiyle üzerini çizdikleri Francizsek Honiok'u zehirli ıgneyle öldürdükten sonra Polonya Üniforması giydirdip kurşun delikleri açarak, sanki saldırırda vurulmuş gibi göstermekten çekinmediler.

### "Wolfschanze Yolunda" – Polonya

Hitler'in uzun bir süre Alman ordularını yönettiği ve Valkyrie filminde de gördüğümüz suikaste sahne olan Wolfschanze kompleksi, mayınlar, onlarca silah istasyonu, bunker'lar ve uçaksavar silahlarıyla adeta bir kale gibi korunan, gökyüzünden görülmemesi için ormanın içinde kamufle edilmiş, olur da bombalanırsa diye 2 metre kalınlığında beton çatılar ile güçlendirilmiş muazzam bir yapıydı. 12 Ocak tarihinde başlayan Vistula-Oder harekatı da sadece 20 gün sürmesine rağmen 250 bin Alman ve 45 bin Sovyet askerinin ölümüne sebep olmuş, hızla yaklaşan Sovyet orduları sebebiyle tesisin terk edilmesine yol açmıştır. Yapılarından bazıları öyle muazzamdı ki, Almanların yerlestirdiği 8000kg TNT, bazı binalarda ancak çentik açabildi.



### "Nazilerin son kalesi" – Avusturya

Hitler intihar edeli beş gün olmuş, Almanya'nın resmi olarak teslim olmasına ise sadece iki gün var. 1945 yılında Waffen SS tarafından işgal edilen Itter şatosu ise daha sonraları yüksek profilli tutukluların kaldığı bir cezaevi haline getirilmiş ve Nazizime gönülden bağlı 150 kadar SS mensubu tarafından korunmaktadır. Geri çekilme emri alan Wehrmacht askerlerinin komutanı olan Josef Gangl bu tutukluları serbest bırakmak istese de SS subaylarının ateşi altında adamlarını kaybetmek istemediğinden, kasabaya ulaşan Amerikan keşif birliğinden yardım ister ve olumlu yanıt alındığında da savaşın en acayıp hikayelerinden birisi ortaya çıkar. İnanılmaz gibi gözüken şey gerçeğe dönüştürülmüş, Waffen SS'e karşı birleşen Alman ordusu Wehrmacht ve Amerikan piyadeleri, tutukluları serbest bırakmak için beraber savaşma kararını almışlardır.



# İNCELEMƏ



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

## PREY

*Tarihin en cesur yeniden yapımlarından biri olan oyun,  
gördüklerinize bir daha asla inanmamanıza yol açabilir.*



**Guild**

Evet, oyunda bir klan kurup burada diğer oyuncularla tanışmak, çeşitli görevlere katılmak ve birçok hediye kutusu kazanmak da mümkün. Ben de sizi LEVEL Türkiye klanına davet ediyorum; katılın, büyük bir ekip olalım. ID: Z19E5



Yapım **NetherRealm Studios** Dağıtım **Warner Bros. Games** Tür Dövüş Platform **PS4, Xbox One, Android, iOS**  
Web [www.injustice.com](http://www.injustice.com) Türkiye Dağıtıcı **Bilkom**

# Injustice 2

*Akil mı üstündür birlik olmak mı?  
Cevabı Batman ve Superman'de...*

**B**u Batman'ı biliyorsunuz; zengin Bruce Wayne'in gece versiyonu. Yabancıların Superman, Türk halkın ise Süpermen olarak diline pelesen olan, eskiden donunu dışa giyen yakışıklı, uzayı ve süper adamı da tanıyorsunuz. Ve yine bildiğiniz üzere bu ikili DC evreninde ara ara buluşur, Justice League altında ise birlikte çalışarak kötülüğe bir dur demeye çalışır. Batman V Superman adlı zorlama filmde ise ikili karşı karşıya getirilmeye çalışılmış ama sonuç hüsranla sonuçlanmıştır.

Lakin Injustice adındaki NetherRealm Studios eseri dövüş oyununda, Batman ve Süpermen gerçek anlamda birbirlerine girmiş durumda. Süpermen'in, Joker'in patlattığı bomba ile Metropolis'in yarısını yok etmesi ve Lois Lane'in de kurbanlardan biri olmasıyla, Süpermen adam öldürmeme yeminin bozmuş ve Joker'in kalbini söküvermiştir. Bundan sonra da Süpermen dünyada bir çeşit diktatörlük ilan etmiş, DC kahramanları ikiye bölünüp bir kısmı Batman'ın, bir kısmı da Süpermen'in tarafına geçmiştir.

Sinemaya uyarlandığı takdirde dünyanın en güzel eserlerinden biri haline gelecek olan Injustice, ikinci kısımda aynı hikayeyi devam ettiriyor lakin bu defa yepyeni bir tehdit sahneye iniyor: Brainiac...

## Taraflar köşelerine ayrıldığında...

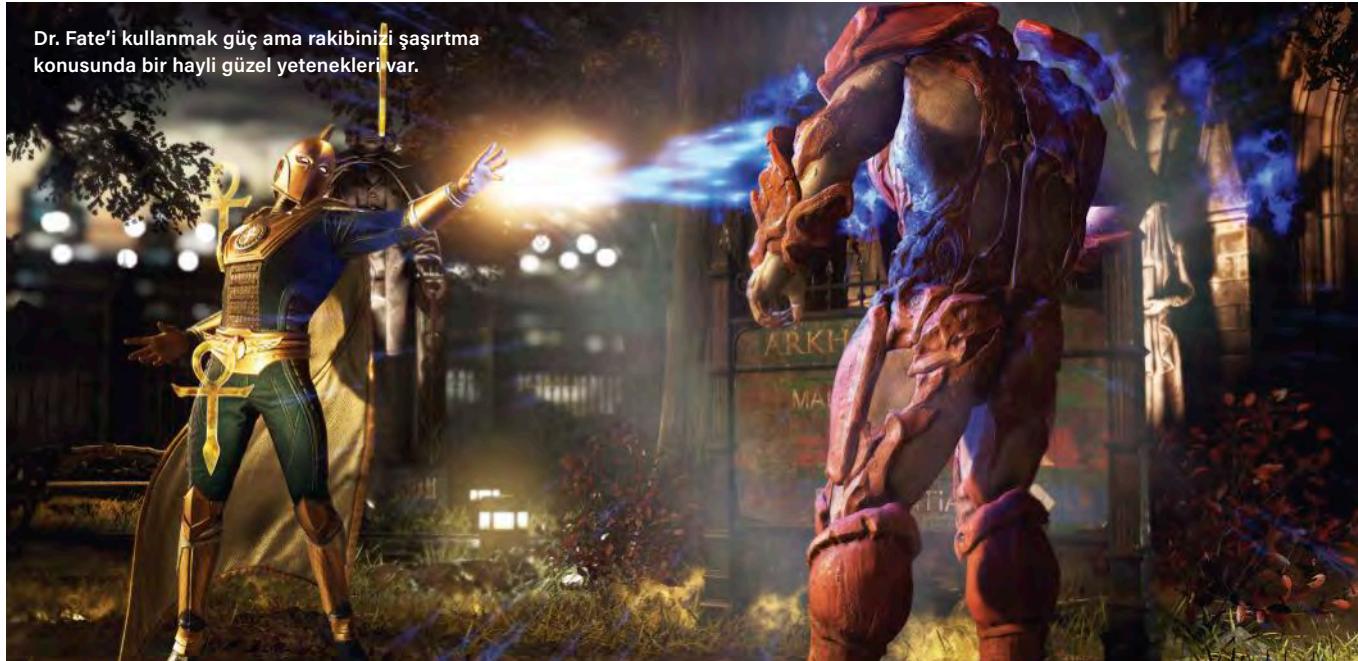
Bir dövüş oyunu olmasına karşın acayıp bir arka planı var Injustice'in. Düşünün ki Mortal Kombat binlerce yıldır piyasada, filminden çizgi-filmine her şeyi yapıldı ama şu kadar sürükleyici bir hikayesi asla olmadı. Injustice 2, ilk oyundaki hikaye gelenegini sürdürerek büyük bir senaryo kısmıyla karşılıyor bizi. Bir dövüş oyunu için son derece iyi olan senaryo, elbette ki düşünülünce daha iyi olabilecek seviyede. Mesela ilk oyundaki, taraflar arasındaki o büyük çekişme, Brainiac'in klasik bir super kötü olarak dünyayı tehdit etmesiyle hafiflemiş durumda. Ayrıca hikayeyi takip ederken çok klasik bir şekilde, bölmelere ayrılmış senaryoyu farklı karakterlerin, farklı karakterlere karşı

standart dövüşleriyle yaşıyoruz. Burada hiçbir enteresan konu denenmemiş; sadece bazı dövüşlerden önce iki karakterden hangisini seçeceğimiz soruyor. Oysaki bir dövüse daha güşsüz başlayabilirdik, bir dövüş yarida kesilip ikinci karakter sahneye inebilirdi, çeşitli "modifier"larla dövüşlere farklı güçler, farklı özellikler eklenebilirdi... Bu tip konuları ayırmakta son derece uzman olan yapımcılar neden biraz farklılığı gitmedi, insanın aklı pek alımıyor. Oyunun senaryo kısmını güzelleştiren ve birçok yapımcının örnek alması gereken bir diğer konu da yüz animasyonları. Mass Effect: Andromeda faciasının arkasındaki isimlerin direkt olarak NetherRealm'a telefon açmasına neden olacak kadar iyi ve gerçekçi bir animasyon durumu var ortada. Kaplamalarla da güzelleşen bu animasyonlarda her türlü üzüntüyü, sevinci, ruh hali değişimini görüyor ve oynadığınız oyunun bir "dövüş oyunu" olduğunu unutuyorsunuz. Emin olun çoğu macera oyununda bile böyle bir teknik yok. Gözlerime inanmadım desem yeridir...

## İç içe evrenler

Senaryo kısmında 5 saatinizi harcayacağınız Injustice 2, oyunu tek başına oynamak isteyenlere birçok güzellik daha sunuyor.

Tek bir maç yapıp çıkabileceğiniz Single Fight'in yanında, Mortal Kombat'ın büyük kulelerini andıran ama sürekli güncellenen bir eklenti, Multiverse, oyunu resmenambaşka bir noktaya taşımiş durumda. Multiverse'e ilk adım attığınızda, üç bölümlük bir tutorial kısmında burada neler olduğunu öğrenirsiniz. Öğrendiğiniz de şu oluyor: Multiverse, farklı gezegenlerde bulunan, birçok farklı görevi gerçekleştirdiğiniz bir dövüş serüveni. Bu görevleri almak için internete bağlı olmanız gerekiyor ama dövüşler yapay zekaya karşı yapılmıyor. Mortal Kombat X'in zamanlı görevlerinin bir benzeri söz konusu. Örneklenirelim... Seçtiğiniz bir gezegende sizi



## Brainiac kimdir?

Colu adlı gezegenden çıkip gelmiş olan Brainiac, bilgiye takıtlı bir uzaylı arkadaşımız. Gözü ne parada, ne evrenin hakimiyetinde; o sadece daha fazla bilgi istiyor ve bunu sağlamak için de sayısız gezegeni ziyaret ediyor. Tabii bu ziyaretleri, o gezegene inip bolca kitap okuyup ayrılarak olmuyor. Kaçırdığı halkın beyinlerini kendine aktarıyor ve bunun da ötesinde, kocaman şehirleri küçülterek kafatası şeklindeki gemisine aktarıyor. Birçok farklı gezegenden (Krypton dahil.) çaldığı şehirleri gemisinde saklayan Brainiac, edindiği bilgiler neticesinde de son derece güçlenmiş bir süper kötüye dönüşüyor. İlk defa 1958 yılında Action Comics'in 248. sayısında okurların karşısına çıkan Brainiac, Otto Binder ve Al Plastino tarafından yaratıldı. DC evreninde sıkça Lex Luthor ile iş birliği yapıyor, Justice League'in düşmanı olan Anti-Justice League'in önemli üyelerinden birini oluşturuyor ve sürekli Süpermen'e bela oluyor.

beş farklı görev bekliyor ve bu görevlerin her birisinde de farklı sayıda düşmanı yenmeniz lazım; bir tanesinde 3 kişi, bir diğerinde 5, bir başkası 7... Her dövüşten önce de o dövüşte farklı bir kural uygulanıp uygulanmadığını görüyor ve karakterinizi ona göre şekillendiriyorsunuz. Bazen bir görevi tamamlamadan, o gezegendeki diğer görev açılmıyor ve bir başka görev de sizden yüksek seviye karakterle katılmanızı isteyebiliyor. Her bitirdiğiniz görev ise size, görev tanımında yazan hediyeleri veriyor, mutlulukla yolunuza devam ediyorsunuz. Multiverse, oyuna yeni eklenen "gear" adındaki ekipmanları toplayabilmeniz için muhteşem bir olanak tanıyor. Bir yandan karakterleri denemek için de çok güzel bir ortam sunan Multiverse, bir yandan da hediyelere boğuyor siz.

### Bir kutu daha açıyorum, yatıyorum

Kutu, sandık açma muhabbeti mobil oyunda

uzunca bir süredir var ve Overwatch ve Heroes of the Storm gibi bilgisayar oyunlarıyla da iyice ünlendi. Injustice 2 de bu formülü oyuna eklemekten çekinmemiş, çok da iyi etmiş. Kutuları anlatmadan öncese Injustice 2'yi özel yapan bir diğer olaya, gear ve karakter modifikasyonunu anlatmak gerekiyor. Şöyle ki, artık oyundaki her türlü dövüş size hem para, hem kristal, hem Regen puanı, hem de karakterlerinizde kullanabileceğiniz birçok ekipman veriyor. Bir dövüşün ardından Batman için yeni eldivenler, Atrocitus için yeni bir kafa, biraz para ve biraz da tecrübe puanıyla ayrılmanız işten bile değil. Karakterlerinizi tam beş farklı ekipmanla donatabiliyorsunuz. Bunun yanında iki farklı yetenek ve bir de renk seçeneği bulunuyor. Aynı HotS'da olduğu gibi bu seçimlerinizi Loadout'lara, yani önceden ayarladığınız şemalara da kaydedebiliyorsunuz. Ekipmanlar, artık çoğu oyunda gördüğümüz

Özellikle Harley Quinn'in yüz animasyonları inanılmaz...





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat •••••

Tutorial görevlerini yapıp senaryo kısmına atlayacağınız bu ilk saatte oyunun başından kalkmak istemeyeceksiniz.

### İlk hafta •••••

Senaryoyu bir kez daha bitirmek (Sonunda farklı seçeneği seçerek.), Multiverse'de takılmak, bolca multiplayer maç yapmak, yeni ekipmanlar kazanmak... Hepsi 1 haftaya sığmaz ki?!

### İlk ay •••••

İlk ayında bile aynı heyecanı duyabileceğiniz bir oyun Injustice 2 zira karakterlerinizi sürekli geliştirmek, farklı görevlerde kullanmak bir hayli eğlenceli.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%50** Tekme, yumruk, Allah ne verdiye atıyoruz.

**%40** Kutu açıp içinden çanıklara seviniyoruz

**%10** "Şu renge para verilir mi?" diye düşünüyoruz.



### ARTI

- + Dövüşler eğlenceli
- + Senaryo sürükleyici
- + Multiverse ve ekipman eklentileri
- oyunu çok geliştirmiş
- + Yüz animasyonları muazzam

### EKSİ

- Bazı karakter dengesizlikleri
- Senaryodaki oynanış daha iyi olabilirdi

## SON KARAR

Tüm dövüş fanatiklerinin Tekken 7'nin yanına eklemesi gereken bir yapılmış Injustice 2. Sürekli geliştirileceğinden, uzunca bir süre oynamayı da hak edecek gibi duruyor.



"Batman ile Süpermen yeniden kardeş olsun!" kampanyası için imzınızı attınız mı?

gibi Common, Rare, Epic gibi farklı bulunma oranlarıyla listeleniyor. Her ekipman da karakterinizin gücüne, yeteneğine veya başka bir özelliğine fayda sağlıyor.

Bulduğunuz bir ekipmanın verdiği özelliklerい beginmezseniz ama illa o ekipmanı kullanmak da istiyorsanız, çok da kolay bulunmayan Regen puanlarıyla o eşyayı, rastgele yeni özellikler yeniden yaratabiliyorsunuz. Neyse ki çıkan sonucu beginmezseniz, eski ekipmanınızı kullanmanıza izin veriliyor. (Regen işlemi aynı zamanda o ekipmanı bulunduğunuz seviyeye de taşıyor. Yani 3. seviye bir eşya, karakteriniz 10. seviyeye ulaşmışsa, 10. seviye oluyor.) Ve işte tüm bu ekipman oyunını bulabileceğiniz kutular da çeşitli görevler neticesinde size veriliyor. Kutular da Bronze, Silver, Gold, Platinum ve Diamond şeklinde sıralanıyor. Bronze'dan iki eşya çıkarken, Diamond'dan altı farklı eşya bulabiliyorsunuz –ki bunların içinde bolca da Epic ekipman oluyor.

Kutu açma hadisesi o kadar eğlenceli ki para harcayıp daha da çok kutu almak isterken buluyorsunuz kendinizi ama kutuların fiyatları pek de ucuz değil; oyun içi paranız hemen biti veriyor. (Platinum ve Diamond kutular da satın alınamıyor maalesef.)

Karakterlerinize eklediğiniz yeni kıyafet parçaları, onların dövüşlerdeki performansını inanılmaz bir biçimde etkilemiyor belki ama dövüşlerde size avantaj taşıdığı da bir gerçek. Bu ekipmanlar aynı zamanda karakterlerinizin görünüşünü de etkiliyor ve ortaya aynı karakterlerin,ambaşka versiyonları çıkıyor. Bir de buna renk seçenekleri eklenince, palyaço ya dönmüş bir ton karakter dökülüyor ortaşa fakat yanlış anlamayın, karakterleri bu şekilde modifiye etmek gerçekten çok eğlenceli ve oyunun sürekliliğini bir hayli artırmış.

### Karşıma geleni yıkırmı!

Dövüş oyunlarında genel olarak yaşanan bir durum, tek kişilik oyunun kısa sürede sıkıcı hale gelmesi oyunu Injustice 2'de gözlemelemek mümkün olmasa da, ister istemez gerçek oyunculara karşı dövüşmek isteyeceksiniz ve Injustice 2 bu alanda da size güzellikler sunuyor.

Şunu elbette ki bilmelisiniz: Injustice 2 Street Fighter V veya Tekken 7 gibi bir turnuva oyunu değil ve olması pek de olası gözükmemiyor. Karakterler, bu bahsettiğim oyunlardaki gibi dengeli değil ve oyunun genel yapısı da daha çok olayı eğlenceye yönlendirmiş durumda. Multiplayer kısmında kendi odanızı yaratıp burada diğer oyuncularla buluşmanız, Ranked veya Player Match adları altında, teke tek maçlar yapmanızda olanak tanıyor. Ayrıca isterseniz özel maçlar da ayarlayabiliyorsunuz. Internet hızınız pek öyle iyi olmamasına rağmen oyuncu bulma konusunda sıkıntı yaşamadığımı ve maçlarda da pek fazla takılma olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. SFV'te daha çok sorunla karşılaşıyorum, öyle diyemim.

Ranked, yani sıralama olan maçlarda ekipmanların kullanımının sadece kozmetik olarak etki ettiğini de belirtiyim. Yoksa yüksek seviyeler, yüksek seviyeli ekipmanlarıyla saçma bir üstünlük elde ederdi...

Açıkçası Injustice 2'nin bu kadar iyi olabileceğini beklemiyordum. Karakterler konusunda eksiklikler yok değil ama bunlar da bir bir, DLC'lerle oyuna eklenecek ve maalesef hepsini almak isteyeceğiz. Eksiği pek az olan ve DC fanatiklerini sonuna kadar memnun edecek bir dövüş oyunu Injustice 2; alınmayı hak ettiğini söylemeye gerek bile yok...

■ Tuna Şentuna

## İNCELEME

Yapım **Arkane Studios**  
Dağıtım **Bethesda Softworks**  
Tür **FPS, RPG**  
Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web [prey.bethesda.net](http://prey.bethesda.net)  
Türkiye Dağıtıcı **Aral**  
Dijital Dağıtıcı **Playstore**



### **İsmi Reboot edip durmayın!**

Sevdigimiz hikayelerin başa dönmesine ve yeniden yorumlanmasına pek itirazımız yok ama en azından ismini reboot etmeyin oyunun, Google'da aradığını bulmak ayrı dert, birisine anlatırken anlaşmak ayrı dert.

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



# PREY.

*Gelecek de bir gün gelecek derler... Hatta gelecekte dünyanın dışına çıkacağımız, yaşanabilir başka gezegenler keşfedeceğimiz, oraların da altını üstüne getireceğimiz söylenir. İnsanoğlu kabına sığmaz hiçbir zaman, hep daha fazlasını ister. Cennette yaşarken, cehennemi merak eder. Hatta merak etmekle kalmaz, onun peşine de düşer. İşte Morgan Yu'nun hikayesi, yine böyle bir gelecek senaryosuna yelken açıyor.*

Carl Sagan'ın bir sözü vardır: "Eğer tüm evrende yaşam sadece Dünya'da mevcutsa, ciddi bir yer israfı söz konusudur;" ilk duyduğum andan itibaren aklıma takılıp kalmıştır bu söz. İnsanı kalıplardan bakacak olursak, sonuna kadar da haklı bir söz. Evet, eğer gerçekten böyleyse, ciddi bir yer israfı söz konusu olsa gerek. Sınırları çizilemeyecek, bir yerden sonrası sadece tahminlere, teorilere dayanan bir evrenden, sonsuzluktan bahsediyoruz ne de olsa. Ve bu muazzam yapının içerisinde, bir kum tanesi bile olamayacak kadar küçük boyutlara inen dünya, biz insanların tek yaşanabilir yuvası haline geliyor. İşte tam bu noktada, dünya dışına çıktığımız gelecek senaryoları devreye giriyor. Ve fark ettiniz mi bilmiyorum, bu senaryoların hiçbirini iyimser değil. (Bildiğim tek iyimser örnek Arrival senaryosudur ki o da iç güveysinden halicedir.) Uzaylılar hep kötü, hepsi bizi kıskanıyor, yuvamızı ele geçirmeye çalışıyor. Hatta bazıları durup dururken, sır iş olsun diye aramızdan birilerini kaçırıyor, sonra niye saliveriyor. Görünüp gürünüp kaybolanlar mı dersin, bizi besin maddesi olarak kullanmak isteyenler mi dersin... Bana sorarsanız, başlarına bela almamak için bulaşmıyoruz bize. İlk bakışta bile ne mal olduğumuz belli olduğu için, kendi kendimizi yok etmeye meyilli olduğumuz için, kısacası potansiyel bir tehlike olduğumuz için...

## İnsanoğlu açgözlüdür...

Yine böyle bir senaryoya karşı karşıyayız arkadaşlar. Prey, bize yine ketum bir gelecek

senaryosu sunuyor. Yine kötü niyetli uzaylılar, yine bize kafayı takmış uzaylılar var işin içinde ve yine başımız belada. O zaman, hikayemize şöyle bir göz atalım isterseniz.

1963 yılında, Amerika Birleşik Devletleri başkanı John F. Kennedy'nin bir suikaste kurban gittiğini ve hayatını kaybettiğini biliyorsunuzdur. Prey'in hikayesinin geçtiği zaman dilimine göre Kennedy, bu suikast sonucunda ölmüyor, hayatı kahyap ve ilerleyen süreçte uzay bilimine büyük yatırımlar yapıyor. Bu araştırmaların temeli olan "Acaba evrende yalnız mıyız?" sorusunun cevabı, 20. Yüzyılda ortaya çıkıyor. İnsanların çalışmalarını bir şekilde öğrenen Typhon adlı bir uzaylı ırkı Dünya gezegenine saldıryor. Böylece güçlerini birleştiren Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği, Typhon'un saldırısına karşı Dünya gezegenini korumak için Kletka adlı bir uzay istasyonu kuruyor ve Typhon ırkını da etkisiz hale getirerek bu istasyonahapsediyorlar. Ay'nın yörüngesine yerleştirilen Kletka'nın tüm yetkileri, Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından Amerika Birleşik Devletleri'nin eline geçiriliyor. Böylece gelişmiş teknolojileri üretmek için başlatılan Axiom Projesi, 1980'de yaşanan Pobeg Kazası adıyla anılan bir felakete sonuçlanıyor. Bu felaketten uzun yıllar sonra, 2025 yılında, TranStar adlı bir şirket, Kletka'yı satın alarak adını Talos I olarak değiştiriyor. Typhon ırkı üzerinde yapılan çalışmalar sonucu Neuromod adlı bir teknoloji keşfediliyor. Bu teknoloji, insan ırkı ve Typhon ırkının DNA'larını birleştirerek olağanüstü güçlere ortam yaratıyor ve bu güç, tabii ki insanoğlunun en büyük zaafına, yani açgözlülü-



güne kurban giderek para karşılığı insanlara satılıyor. Ve bizim hikayemiz, 2032 yılında, sıradan bir test için Talos I'ye gönderilen Morgan Yu'nun içindeki ilk günüyle başlıyor.

#### Typhon'a karşı tek başına...

Prey, yapımcılığını Arkane Studios'un üstlendiği bir oyun ki bu firmayı muhtemelen Dishonored serisiyle tanırsınız. Dağıtımcılık görevini de Bethesda üstlenmiş ve sanırım buraya örnek olarak herhangi bir oyun yazmam gerekmiyordur. Prey, bu iki firmanın ortak bir ürünü olarak enteresan bir sentez şeklinde göründü bana ilk etapta. Görsel yanı, mekanikleri ve iç yapısı itibarıyla biraz Doom, az biraz Half-Life, bir o kadar Bioshock ve fazlasıyla Dishonored karışımı bir oyun gördüm karşımıda. Ve hatta ünlü Bethesda oyunlarından esinlenmiş tarafları da var. İlk etapta oldukça basit gibi görünen oyun mekanikleri, ilerleyen aşamalarda öyle bir detaylanıyor ki neyi ne için yaptığınızı karıştırır hale getiriyor. Tabii yeterince dikkatli değilseniz...

Prey'in FPS görüş açısıyla oynanan bir RPG olduğunu söyleyebilirim. İlk adımda bir

karakter seçiyorsunuz ki burası oldukça yüzeysel. Karakterinizin kadın mı yoksa erkek mi olacağına karar vermeniz yeterli. (Bir dakika... Kadın karakter seçince de adım Morgan mı olacaktı? Ya da Morgan unisex bir isim midir? Bilemedim...) Oyunun daha ilk adımlarında, hikayenin en entervesan kısmı yüzünze çarpıyor. Biraz spoiler olacak ama bunu söylemek zorundayım, öz kardeşiniz Alex Yu'nun ihanetiyle karşılaşıyorsunuz ve koskoca Typhon ırkına karşı tek başınıza kalyorsunuz ortada. Bulundığınız ortamın sadece bir illüzyon olduğunu ortaya çıkması da cabası... Size eşlik eden tek bir kişi var, o da kimliği sonradan ortaya çıkacak olan January adlı bir karakter. Onun yönlendirmeleri doğrultusunda yolunuzda ilerliyorsunuz ve böylece hikayenin en derin

detaylarına doğru yol alıyorsunuz.

Daha önce de altını çizdiğim gibi, RPG tarafı ağır basan bir FPS oyunu Prey. Her RPG oyununda olduğu gibi bir envanter çantanız ve bir yetenek ağacınız var. Bu durumda sizden karşınıza çıkan işe yarar şeyleri toplamanız ve bunları fonksiyonel olarak kullanmanız bekleniyor. Tabii bir yandan bunları yaparken, bir yandan da Typhon yaratıklarına karşı kendinizi savunmanız lazım. Hikayenin girizgah kısmı bittiğinde ve asıl mevzu başladığında, elinizde bir İngiliz anahtarıyla kalaklıyorsunuz. İlerleyen aşamalarda ise silah çeşitliliği kendini aşıyor resmen. Bir pompalı tüfek, sıradan bir tabanca derken başka bir yerde göremeyeceğiniz envai çeşit silahlara doluyor çantanız. Bu silahların en ilginci de Gloo Cannon adlı bir şey. Bu silah bir nevi dondurucu köpük sıkıyor ve çok fonksiyonlu olarak kullanılabilir. Typhon yaratıklarını bu silahla önce dondurup, ağızlarına burunlarına İngiliz anahtarıyla dalmanız mümkün mesela. Yolunuza çıkan bir ateş veya elektrik tuzağını da yine bu silahla alt edebilirsiniz. Hatta normal yollarla çikamadığınız yerlere çıkmak için de yine bu silahı kullanabilirsiniz. Kısacası, Half-Life'ın Gravity Gun'ından esinlenen ama kendi mantık çerçevesinde olağanüstü işler gören bir silah Gloo Cannon.

#### Neyin peşindeyim ben!

Talos I, oldukça geniş bir istasyon. Genel olarak her yere ana salondan ulaşabiliyorsunuz ama bir ucundan girdiğiniz zaman diğer ucundan çıkmamanız bir hayli vakit alıyor. Tabii bu esnada karşınıza çıkan Typhon yaratıkları da sizin hıç yalnız bırakmıyorlar sağ olsunlar. Çeşit bakımından biraz sıkıntılılar aslında bu yaratıklar. Mesela Mimic adını



*Görsel yanı, mekanikleri ve iç yapısı itibarıyla biraz Doom, az biraz Half-Life, bir o kadar Bioshock ve fazlasıyla Dishonored karışımı bir oyun gördüm karşımıda.*



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat •••••

Hikayenin ilk ters köşesi burada. İngiliz anahtarı ve Gloo Cannon'dan başka silah bulma ihtimaliniz de düşük olacağı için biraz tedirgin saatler geçirebilirsiniz bu aşamada.

### İlk hafta •••••

Hakkını vererek oynarsanız, sonuna kadar 20 saatlik aşşın bir süre sunacaktır size Prey. Bunun ilk 10 saatlik bölümünden sonra çerçeveye daha da genişleyecek ve neyi neden yaptığınız konusunda sıkıntı yaşayabilirsiniz.

### İlk ay •••••

Prey'i bir kez bitirdikten sonra tekrar oynamak ister misiniz, bilemiyorum. İlginizi çekerse ve belli aralıklarla sürekli oynarsanız 1 aya kalmadan bitecektir de zaten.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%50** Hikayeye odaklanmaya çalışıyoruz.

**%40** Kendimizi ve yeteneklerimizi geliştirmeye çalışıyoruz

**%10** Yolumuzu bulmaya çalışıyoruz



## ARTI

+ Müzikler, görsel detaylar ve atmosfer  
+ Hikayenin sürpriz noktaları

+ Marjinallı silahlar ve ekipmanlar, tercihe göre değişen oyun yapısı

## EKSİ

- Daha derli toplu bir oyun olabilirdi

## SON KARAR

İlk saatlerinde sürekli bir adım sonrası merak ettiğim bana Prey. Ama ilerleyen aşamalarda o zenginleşikçe ben dağıldım. Hikayenin anlatımı biraz daha iyi olsayı ve içeriği daha derli toplu olabilseydi, belki bir başyapıt olarak oyun literatüründe yerini alabilirdi.



taşıyan örümcek şeklindeki yaratıklarla çok karşılaşacaksınız. Bunlar etrafınızdaki herhangi bir nesnenin kılığına girerek aniden karşınıza çıkabiliyorlar. Bu da bir anlıgına yerinden sıçramanıza yol açabiliyor haliyle. Yeri gelmişken, Prey'e korku oyunu gözyle bakanlar için birkaç söz söylemek istiyorum. Doom'dan esinlenen tarafları olsa da kesinlikle bir korku oyunu değil Prey. İnsanı geren tarafları var ama bir yerden sonra bu gerginlik geri planda kalyor. Genel olarak bir gerilim atmosferi vermeye çalışmışlar -ki bu noktada müziksler ve sesler de çok başarılı ama yok, öyle inanılmaz bir gerilim atmosferi falan beklemeyin.

Bir diğer sıkça karşılaşacağınız Typhon türü de Phantom'lar. Bu devleri öldürmek hiç kolay değil, bilesiniz. Hatta Gloo Cannon'u kullanmak şart diyebilirim. Aksi takdirde büyük acılar çekebilirsiniz, demedi demeyin. Hatta sayıca fazla oldukları noktalarda hiçbirine bulaşmadan alternatif yolları keşfetmeniz şiddetle tavsiye olunur. Alternatif yollar demiesen, oyunun Dishonored'dan esinlendiği özelliklerden biri de bu. Düşmanlarınızla karşılaşmak istemiyorsanız, onlara görünmeden gizlice gezebilirsiniz veya daha güvenli alternatif yolları keşfedebilirsiniz. Tabii bazı alternatif yolların önünü tıkayan

nesneleri hareket ettirebilmeniz için de o ağırlığı kaldırabilecek yeteneğe sahip olmanız gerekiyor. O zaman neymiş, kendini geliştirme detaylarını da biraz didiklememiz gerekiyormuş. (Konu konuyu açıyor diye buna diyorlar.)

Yine açıldıkça genişleyen bir kendini geliştirme sistemi var Prey'in. Üzerinizdeki zırhı, elinizdeki silahları ve yeteneklerinizi sürekli geliştirmek zorundasınız. Başlangıçta insanı özelliklerin gelişmesine olanak tanıyan yetenek ağaç, ilerde Typhon ırkının yeteneklerine de sahip olacağınız şekilde genişliyor. Tabii bunun için karşınıza çıkan Neuromod'ları toplamanız gerekiyor. Aslında karşınıza çıkan hemen hemen her şeyi toplamak zorunda kalyorsunuz ki topladığınız car çöpleri bile bir çeşit geri dönüşüm makinesinde kullanışlı materyaller haline getirebiliyorsunuz. Loot sevenlerin bayram edeceğii bir oyun yani Prey.

### Sona doğru...

Prey'in detayları ortaya çıktıktan biraz dağınık bir oyun olduğunu karar verdim. Yani bolca detay serpiştirilmiş içeri ama bunları bir arada tutmak açısından biraz zorlanmış gibiler sanki. Gerek haritası, gerek inventory sistemi, gerek silahları ve upgrade sistemi ve hatta yetenek ağaçları bile ne düşünüldüğse olduğu gibi içeri tıkitırılmış gibi duruyor. Yanlış anlaşılması, her detayın kendine göre ayrı bir güzelliği var, her biri oldukça yenilik içeriyor ama bir tarafına odaklısanız, diğer tarafını kaçırıyorsunuz. Yine de genel kapsamda başarılı bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Hafif gerilim, çokça bilim kurgu, ağırlığınca RPG öğeleri ve sağlam dikkat isteyen oyulardan hoşlanıyorsanız, Prey size hitap edecektir. Benden şimdilik bu kadar, iyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**



Yapım **Tarsier Studios** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Macera, Puzzle / Platform** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **little-nightmares.com** Türkiye Dağıtıcı **Aral**

# Little Nightmares



El kadar bir kızın şahsında kötüluğun, cimriliğin ve gölgelerde saklanan korkuların hikayesi

**B**akın bir itirafla başlayayım, geçtiğimiz ay elimize ilk ulaşan oyunlardan birisi olmasına rağmen, sayfası en son yapılan oyunlardan birisi oldu Little Nightmares. Türü çok seven bir yazar olarak, toplasanzı beş saatten uzun olmayan bu hikayeyi ilk kez oynadıktan sonra rafa kaldırıldım ve tekrar geri dönmem de tam on gün sürdü, inanın nedenini bilmiyorum. Tarsier Studios tarafından geliştirilen oyun, geçtiğimiz seneki Gamescom sırasında, biraz da kazayla radarmıza takılmış, Tuna daha ne olduğunu anlamadan kendisini oyunun basın özel gösteriminde bulmuş ve gördüklerinden de hayli etkilenmişti. Oyun

çıktiği güne kadar da hikayesi konusunda söylenenlerin hepsi ufak bir girizgah niteliğinde, minik minik detayları. Şimdi biz sanıyorduk ki, oyunu oynarken hikayeyi anlatımı konusunda yeni, açıklayıcı bir şeyler göreceğiz.

Little Nightmares'de yönettiğimiz küçük kızın adı Six. Kendisi dokuz yaşında ve boyu da yaklaşık olarak bir tavuk kadar. Grotesk bir tarzda modellenmiş, garip garip "yetişkinlerin" yolculuk ettiği The Maw adında bir gemideyiz ve bu bilgileri size verebiliyor olmamın tek sebebi de Tuna'nın ilk bakışını tashih etmiş olmam, yani bunların başına dağıtılmış ön bilgiler olması. Oyun

size kesinlikle hiçbir açıklama yapmadan, típkı LIMBO gibi, uykudan uyandığınız bir sahneyle başlıyor ve geri kalan sürede de bu konuda hiçbir çaba göstermiyor.

## Kabusu uyanmak

Ne demişti, Little Nightmares bir kabus sahnesi ile açılıyor. İrkiliyor, ardından da bir gitar çantası içinde uyanyoruz ve amacımız da bu "yetişkinlere" ve türlü çeşitte haşereye gözükmeden, ekranın sağından soluna doğru ilerlemek. Six, típkı LIMBO ve INSIDE'daki kahramanlarımız gibi zayıf, silahsız ve tehlikelere karşı savunmasız bir karakter. Oyun boyunca

**Maskeler**  
Ana menüden Extras kısmına bakarsanız, Six'in kafasına takabileceğiniz maskeler içinden seçim yapabileceğinizi göreceksiniz. Buların bir kısmı oyunun koleksiyon versiyonlarıyla, bir kısmı da mini tarayıcı oyunları ile dağıtıldığından artık tamamına ulaşma şansınız yok



karşılaştığı her şey kendisinden büyük ve bu da Six'e her yere sıgabilme, her şeyin arkasına saklanabileme olağrı sağlıyor. Oyunındaki mekanların önemli bir bölüm hayli karanlık ve elimizde taşıdığımız Zippo çakmak sayesinde duvarlara, köşelere bakıp yolumuzu kestirmeye çalışıyoruz. Six, diğer oyuncuların aksine, daha önce Little Big Planet'ta gördüğümüz, üç boyutlu bir düzlemede hareket ediyor. Yani sadece sağdan sola gitmiyoruz, mekanların aynı zamanda bir derinliği var ve bu durum her ne kadar çeşitlilik yaratır da, zaten hantal olan kontrollerin kimi zaman saç baş yoldurmasına yol açıyor. Özellikle ekranda derinlemesine, çapraz şekilde duran bir yüzeye çıkacaksanız veya orada yürümeniz gerekiyorsa hayatı işler.

Dediğimiz gibi, hikaye kendisini anlatmak için hiçbir çaba göstermiyor. Neden o gitar çantasının içinde olduğumuzu, The Maw'da ne aradığımızı, yaşadığımız deneyimin yeni mi yoksa Six'in günlük rutinlerinden biri mi olup olmadığını bilmiyoruz. Acaba karşılaştığımız çarpılmış yetişkinler, grotesk tasarım tercihinin bir gereği mi yoksa sadece kalplerinin çırınlığı yüzlerine mi vuruyor? Bunlar oyun boyunca kafanızda biriken soru işaretleri ve ipuçlarını yakalamak için de mekanlara oldukça yakından bakmanız gerekiyor. (Özellikle de duvarlara!)

Oyunun grafikleri ve sanat tasarımı ise koca bir on puanı hak ediyor. Mekanlar detaya boğulmuş olmamasına rağmen renkler, ışıkların kullanımı, Six'in sarı yağmurluğunun mekan tasarımlarıyla yarattığı tezat ve özellikle de karakter modellemeleri son derece başarılı. Buna atmosferi bütünleyen müzikler de eklenliğinde, oyunun içine girmek konusunda hiçbir sıkıntı yaşamıyorsunuz.

#### Çözüm detaylarında gizli

Oyunındaki bulmacalar için orijinal diyemem, daha önce LIMBO'dan başlayarak çok sayıda oyunda benzer fizik bulmacaları çözüdük neticede. Bu oyunda ise şöyle bir şeytan

tüyü var, çevreyi iyi gözlemelemek mucizeler yaratıyor. Mesela oyunun daha ilk dakikalarda başında şu geldi. Bir kapayı açarak içeri girdim ve karşısındaki kapıda elektrik akımı olduğundan, sonraki on dakikamı zıplamam gerektiğini düşündüğüm bir pencereye çıkmaya çalışarak geçirdim. Sonra fark ettim ki, açtığım kapayı geri kapattığında arkada kocaman, kafam kadar bir elektrik şalteri duruyor. Bu, oyunun 3D olarak tasarlannmış mekanlarının size yapacağı sürprizlerden sadece biri. Kisaca, alışkanlıklarınızı ne kadar çabuk arkada bırakırsınız, o kadar hızlı ilerleyeceksiniz.

Oyunda saklanmanın bir numaralı yolu, karanlıklarda dolaşmak. Diğer taraftan oyunda ilerledikçe hayli iyi aydınlatılmış mekanlarda, fark edilmeden ekranın diğer tarafınıza ulaşmanız gerekecek. Bu durumda ise benim oyunun başında alıp alıp bir yerlere fırlattığım, laf olsun diye oyuna eklenliğini düşündüğüm küçük eşyalar devreye giriyor. Bir şeylerin kapağını açarak veya ses çıkartıp bu adamların dikkatini dağıtmak suretiyle bölümün geçmeniz mümkün. Yavaş hareket etmeniz gerçekten hiçbir işinize yaramıyor, çünkü bu "abler" ilk bakışta üç dünya savaşçı görmüş gibi umursamaz dursalar da yanlarından geçtiğiniz anda peşinizden gelirler. Normalde bir masanın altında saklanabilseñiz de fark edildikten sonra bunun size bir faydası olmuyor zira ellerini uzatıp siz tuttuğu gibi kıyma makinesine veya kazana atıveriyorlar. Aynı şekilde koşarak kaçmak da faydasız, neticede küçünsüz ve adımlarınızın boyutları sebebiyle matematik hesapları da alehiniye çalışıyor.

#### INSIDE'in gölgesinde

Little Nightmares, kendisinden önceki oyunların yenilikçi fikirlerinden sonuna kadar nemalanmış, büyük bir dağıtımçının desteği sayesinde de geliştirme aşamasını kısa sürede geride bırakmış bir yapım. Little Big Planet benzeri oynanışı, 3D mekanları ve



başarılı sanat yönetimi ile yeni bir soluk getirse de oyunun başında geçireceğiniz 4-5 saatin ardından, INSIDE benzeri bir tatmin duygusu bırakmıyor. Ayrıca bitirdikten sonra yeniden başlamamanız için de bir sebep vermeye zira gördüğüm ve okuduğum kadariyla oyunun farklı sonları yok.

Hikaye noksantılığına, hantal kontrollere ve oyunun genelindeki o "tatsızlık" hissine çok kafanızı takmazsanız keyif almak çok mümkün.

Little Nightmares, her şeye rağmen, son dönemde birbirini ardına gelen o puzzle-platform oyunlarının eli yüzü düzgün örneklerinden birisi olmuş, türü sevenlere öneriyorum.

#### ■ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** Sanat yönetimi, güzel grafikler, atmosferi tamamlayan müzikler

**EKSİ** Kontroller hantal, hikaye anlatımı eksik





Yapım Nintendo Dağıtım Nintendo Tür Macera Platform Switch, Wii U Web [www.zelda.com/breath-of-the-wild](http://www.zelda.com/breath-of-the-wild)

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Ülkemizdeki çoğu oyuncu için "komşunun yurt dışındaki oğlu" olan The Legend of Zelda'nın son oyunu, ortalığı kirdi geçirdi. Biz de yeni konsolumu kutusundan çıkartıp, bu peri masalının arkasında yatanları masaya yatırdık.

Nintendo Switch piyasaya sürüldüğünden beri yok satıyor. Hemen tüm pazarlarda stok sorunları yaşayan cihazın en büyük silahıysa The Legend of Zelda: Breath of the Wild. İlginç bir şekilde, oyunun Switch versiyonu, konsolun kendisinden bile fazla sattı. Peki, bu bir rastlantı mı? Gecikmeli de olsa, The Legend of Zelda: Breath of the Wild incelemesi sizlerle.

Ağabedim, bu neslin kaybedeni şu ana kadar açık arayla Nintendo oldu. Hatta öylesine bir mağlubiyet ki, Wii U oyun tarihinin en az oyuna sahip olan konsollarından biri olmayı başardı. Fiziksel olarak satın alınabilir oyun sayısı yüzün sadece biraz üstündeydi. Nintendo da bu durumu değiştirmek adına Nintendo Switch'i ve bu konsolun en büyük silahı olan, uzun süredir beklenen The Legend of Zelda: Breath of the Wild'ı piyasaya sürdü.

## Bitmeyen Oyun

Oyun Hyrule isimli bölgede geçiyor. Calamity Ganon isimli kötümüzün Hyrule Kalesini ele geçirmesini konu alan oyunda amacımızsa, ana karakterimiz Link ile birlikte, Prenses Zelda'yi ve Hyrule kalesini kurtarmak. Hikaye konusunda bu kadar bilginin yeterli olacağını düşünüyorum, çünkü oyunda bolca keşfedilemeye bekleyen unsur var ve spoiler vermek istemiyorum. Hyrule kalesini kurtarmaya giden ana görevin yanında, hemen her yerdeki NPC'lerin size vermek için sabırsızlandıkları yan görevler bulunuyor. Kimi zaman oldukça basit, kimi zamansa oldukça zorlayıcı olan bu görevleri yapmak ortalama 50 saat kadar sürebilir. Ayrıca ana hikayenin de 50 saat sürdüğünü düşünürsek, iyi bir oyuncusunuz Zelda ile 100 saatı rahatlıkla geçirebilirsiniz. Oyunun en önemli özelliklerinden birisi de oyuncuya tanıldığı özgürlük. Pek çok oyunun aksine Zelda'da istediğiniz yere tırmanmanız ve buna bağlı olarak da her yere ulaşmanız

mümkin. Ancak bir yerbere tırmanırken dikkat etmeniz gereken bir güç barınız bulunuyor. Bu bar dolu olduğu sürece istediğiniz yere tırmanmanız ya da koşarak bir yerbere gitmeniz mümkün. Ancak bu bar boşaldığında Link tırmanamıyor ya da koşamıyor. Ayrıca oyunda iyi düşünülmüş, küçük bir planör de sahibiz. Bu planör sayesinde istediğiniz yerden aşağıya atlamanız ve süzülerek epey uzunca bir yol kat etmeniz mümkün. Ancak burada da güç barı ciddi anlamda önem arz ediyor. Zelda'yi oynadığınız sürece söylediğim gibi istediğiniz deliğe girip çıkışınız mümkün. Ancak oyunda her bölgenin bazı özellikleri bulunuyor. Mesela kimi bölge inanılmaz soğukken; kimi yerler sıcaktan kavruluyor. Sizin de bu zorlukların üstesinden gelmek için bir takım çözümler üretmeniz gerekiyor. Mesela soğuk bölgelerde korunmak için, soğuğa karşı dayanıklılığınıza artıracak yemekler yemek veya ufak bir meşale ile gezmek çözüm olabilir. Ancak oyun boyunca asla unutmayın, doğa her zaman sizden daha güçlü. Ayrıca oyunda bir gece gündüz döngüsü de bulunuyor ve bu döngüde doğa buna uygun hareket ediyor. Etraftaki doğal yaşam azalırken, gözcüler dışındaki goblinlerin de ateş başında uyumaya başladığını görebiliyorsunuz.

## Savaş Sistemi

Zelda'da oyuncuya epey serbestlik tanıyan bir dövüş sistemi bulunuyor. Link, mızrak, kılıç, kalkan, yay gibi epey çeşitli silahı kullanabi-





liyor. Bunun yanında, ortalıktan bulduğunuz ağaç dalı gibi şeyleri de silah olarak kullanmanız mümkün. Ne var ki silahlar belirli bir kullanımından sonra kırılıyor. Özellikle oyunun başında oldukça kolay kırılan silahlar, bir müddet sonra daha kabullenilebilir seviyeye geliyor. Tabii ki yine de yanınızda bol miktarda silahla gezmenizde fayda var. Ayrıca Link yalnız hızlı bir şekilde çekip hemen saldırmaya başlayabiliyor. Ancak yayı gerili tuttuğu süre boyunca da güç barı boşalmaya başlıyor. Bu yüzden oyunun başlarında -güçünüzü geliştirene kadar- yayla nişan almak biraz zorlayabilir. Ayrıca silahların bir takım kendine has özelliklerini de bulunuyor. Buna bağlı olarak da, düşmanınızı tanımınız ve buna uygun silah seçmeniz oldukça faydalı olacaktır. Böylelikle düşmanlarınızı kolaylıkla alt edebilirsiniz. Oyun boyunca Link'i güçlendirmeniz mümkün. Bu güçlendirmeler tabii ki hazır gelmiyor ve yapmamız gereken bazı şeyler var ve bunlardan önemlisi de tapınaklar (shrine). Bu tapınaklarda çeşitli bulmacaları çözmemiz bekleniyor ve zaman zaman oldukça zorlayıcı olan bu bulmacaların sonundaysa bizi bir spirit orb bekliyor. Spirit Orblar yardımıyla Link'in canını ya da gücünü arttırmamız mümkün oluyor. Ayrıca çanta kapasitemizi arttırmamız da mümkün. Bunu da haritaya dağıtılmış durumda olan Korok Seed yardımıyla yapabiliyoruz.

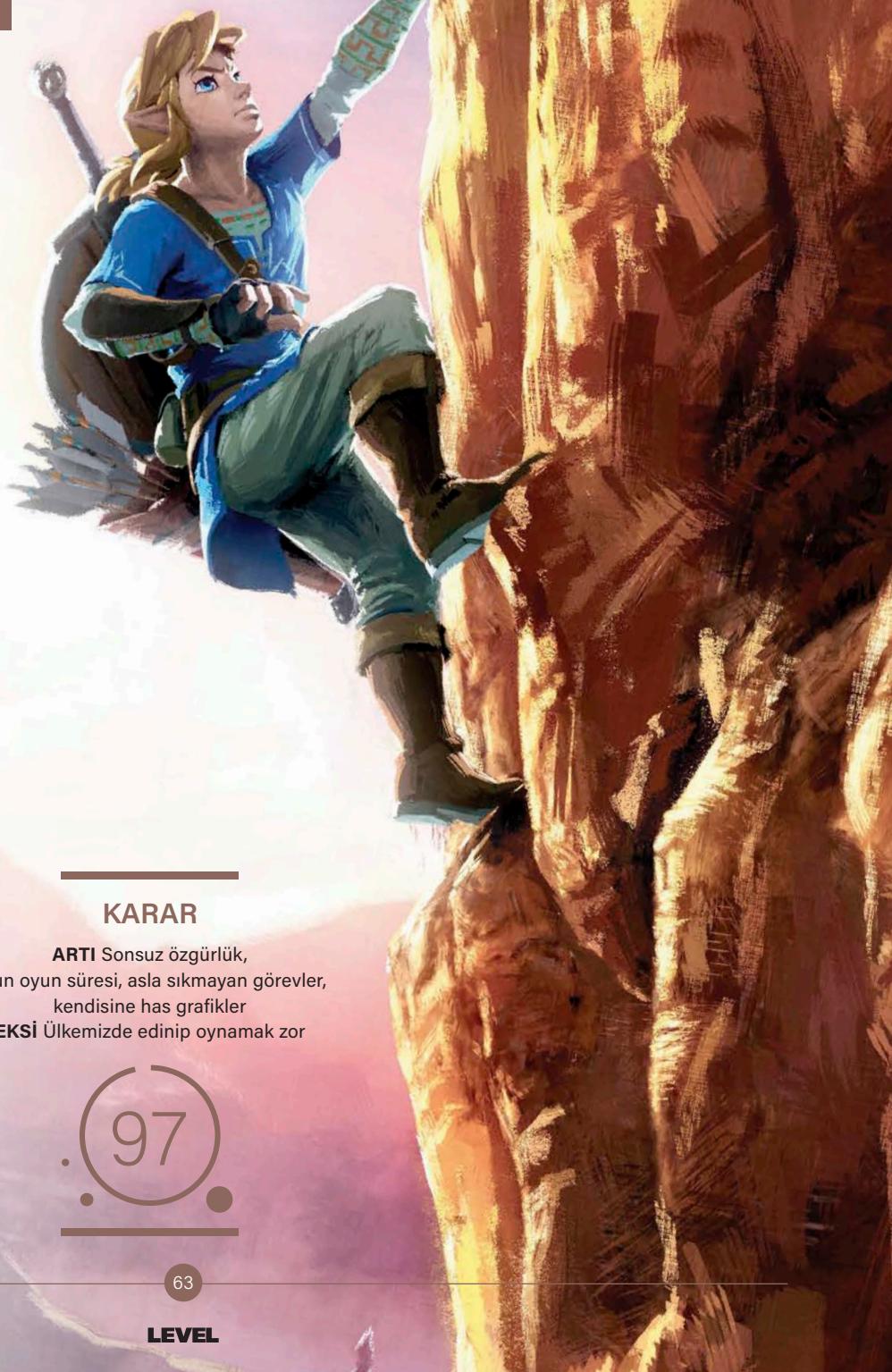
#### Son Karar

Zelda, Nintendo Switch'te el modunda 720P, televizyonda ise 900P olarak, stabil bir biçimde çalışıyor. Genel anlamda başarılı grafiklere sahip oyunun sesleri de özenle hazırlanmış ve duruma göre uygun bir şekilde değişim gösteriyor. Böyle kaliteli bir oyuna yakışan cinsten.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild kesinlikle yılın oyunu ödülünün bir numaralı adayı. Oyunu oynadığınız süreçte asla ama asla sıkılmayacağınızı garanti edebilirim. Ayrıca önmüzdeki aylarda iki de DLC'si çıkacak olan yapım kesinlikle konsol alıracak cinsten. Eğer "Sadece Zelda için de Switch alınmaz yahu!" diyenlerden seniz Wii U versiyonunu alarak da bu heyecana katılabilirsiniz. Oyun Wii U'da da oldukça başarılı. ■ Tolga Yüksel

#### Nereden alınır?

Nintendo'nun konsol ve oyunlarının ülkemizde bir distribütör bulunmadığından Zelda oynamanın en kolay yolu, yurt dışına çıkan bir yakınına sipariş vermeniz. Oyunu Market kısmına eklemiyor olmamızın tek sebebi de bu sıkıntılı durum.



## KARAR

**ARTI** Sonsuz özgürlük, uzun oyun süresi, asla sıkmayan görevler, kendisine has grafikler  
**EKSİ** Ülkemizde edinip oynamak zor

97



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Deck13 Dağıtım Focus Home Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, Xbox One Web [thesurge-game.com](http://thesurge-game.com) Türkiye Dağıtıcı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

# The Surge ★

Karanlık bir dünyaya hoş geldin. Birazdan sana yapacaklarımızdan pek de memnun kalmayacaksın. Fakat hemen karar verme, belki de başına gelebilecek en güzel şeyle yüzleşmek üzeresin.

**T**he Surge'ü uzun süredir merakla bekliyordum. Bir yandan sunduğu konsept, bir yandan da savaş mekanikleri sağ olsun, meraklımı bir hayli uyandırdı. Dark Souls oynadın mı sevgili okur? Yani oynamadıysan bile duymuşsun. Hani duymadıysan da tez elden bir bak derim. İşte The Surge de benzeri bir yapı sunuyor. Benzeri derken şaka yapmıyorum; bu oyunun en belirgin özelliği oyuncusunun çileden çıkartacak seviyedeki zorluğu. Tipki DS'da olduğu gibi, oyuna başladıkten kısa bir süre sonra öleceksiniz. Sonra bir daha, sonra bir daha ve bu böyle uzayıp gidecek. Ta ki tüm mekaniklere alışip karakterinizi yeteri kadar geliştirinceye kadar... Bir diğer benzerlik de oyunun sunduğu karanlık dünya konsepti. Hoş, The Surge DS'a göre renk patenti ve atmosfer olarak çok daha aydınlık bir dünya vadediyor olsa da senaryo bazlı bir karanlığa sahip.

Fütüristik bir dünyada geçen The Surge'de, gezeğeniz insan eliyle bir güzel mahvedilmiş ve biz de bu dünya için hizmet eden CREO isimli bir firmanın devasa arazisi içerisinde oradan oraya koşturuyoruz. Tüm dünyayı etkileyen bu felaketi bir şekilde engellemeye çalışan CREO, öyle görünüyor ki bizim gibi bir yeni yetme için çok da sağlıklı bir yer değil. Zaten olaylar da birazcılık burada başlıyor.

## Görevler

The Surge esnasında hem yardım sunan müttefiklerle karşılaşacağınız, hem de belirli görevlerin peşinde koşturacağınız. Yardımcı olan arkadaş oyunu bir yere kadar taşısalar da dikkat edilmesi gereken esas husus görevler. Cömert ödüller sunan görevler, genelde çok zorlayıcı olabiliyorlar. O yüzden ne zaman, nereye gitmeniz gerekiğine önceden emin olun.

## Diş dış, kana kan

Oyun başladığında kendimizi bir metro içerisinde buluyoruz. Bu esnada da CREO'ya doğru ilerlediğimizi fark ediyoruz. Mekâna vardığımızda arka plandan kameraya alınan karakterimizi ilk defa hareket ettirebiliyor ve kendisinin tekerlekli sandalyede olduğunu anlıyoruz. Kısa bir yolculuğun ardından daha evvelden belirlenen randevu noktamıza geliyoruz. Üzerine yattığımız koltuk bir anda her yanımıza sarıyor. Robot kollar üzerimize demir yiğinları getirmeye başlıyor ve karakterimizi canlı canlı vidalıyorlar. Anlayacağınız birazdan elde edeceğimiz exoskeleton'u üzerimize resmen monte ediyorlar. Bu kanlı işlemin ardından oyuna tam anlamıyla başlıyoruz. Açıkçası oyunun giriş kısmı o kadar fason ve boştu ki anlatamam. Hem gidilecek yer belli değil, hem de kurgu namına kimse bir şey yapmamış diyebilirim. Neyse efendim, oyuna başladığımız anda artık yürüyebilen bir insanız, esas olan bu. Fakat ne hikmetse karşımıza çıkan herkes üzerimize atlıyor. İşte bunun sebebini öğrenmek için oyunu bir süre deneyim etmeniz gerekecek. CREO'nun devasa alanı, bir bakıma kendi

başına çalışan devasa bir kompleks. Burada türlü türlü karakter mevcut ve evet, hepsi ayrı bir atarlı. Başlangıçta ufak uçan robotları yok ediyorken, akabinde daha farklı düşman birimleri ve birbirinden zorlu Boss'larla karşılaşıyoruz. CREO üzerinde çok fazla harita bulunuyor. Her haritanın da içerisinde bir adet kafamızı sokacak safe house bulunuyor. Burada hem karakterimizi geliştirebiliyoruz, hem de yeni eşyalar üretebiliyoruz. O kısma birazdan değineceğim...

Haritanın büyülüğu her anlamda oyuna zorluk eklemiş diyebilirim ama bir taraftan da rahatlık katmış. Geniş ve devasa alanlar sanki gelecek-teki koca bir sanayideymiş havası solumamıza zemin hazırlamış. Fakat yer altında da girilecek birçok mekân olduğunu belirtmeden geçemeye-ceğim. Tabii tüm bu alanları lay lay lom diye ge-zemiyoruz. Karşımızda ölmemizi isteyen kalabalık bir gürük var ve savaş kaçınılmaz bir son. Savaş da tipki DS'dekine benzer şekilde cereyan ediyor. Hayat puanımızdan bence çok daha önemli olan Stamina puanımız, oyunun tüm gidişatını belirliyor. Üzerimize alabildiğimiz farklı eşyalar sayesinde bir şekilde hayat puanımızı doldurabiliyoruz. Fakat karakterimizin hareket kabiliyetleri Stamina'ya bağlı olduğu için bir anlamda hayatımız da Stamina'ya bağlanmış oluyor.

### Dark Souls gibi

Kullandığımız her silahın kendisine özel vuruşları söz konusu ve bir silahı kullandıkça kendisi üzerinde seviye atlıyor, zamanla çok daha güçlü vuruşlar yapabiliyoruz. Yine de ardı ardına yapılan vuruşlarda Stamina bir anda tükeniyor ve eğer düşmana onu sersemletecek kalitede bir vuruş yapmadıysak, düşmanımız biz ona vururken devasa bir saldırısı patlatabiliyor. Bu arada yapacağımız vuruşları, düşmanlarımızın zırhsız parçalarına yapmamız gerekiyor. Aksi halde "tön, tön" sesi duymaktan öteye gidemeyeceğiz demektir. Ayrıca oyunun başında üç - dört küçük vuruşla patates olduğumuzu da söyleyelim. İşin güzel kısmı, benzeri bir durumun düşmanlar için de geçerli olması. Zaten oyunu farklı kılan özel-



Genelde böyle  
ağza ağza vuruyoruz

liliklerden birisi de bu. Eşya üretmek kesinlikle The Surge'ün en kaliteli özelliklerden birisi. Üretim için öncelikle şema buluyor, akabinde Tech Scrap denilen parçaları ve de diğer spesifik bileşenleri toplayıyor. Gereken her türlü parçayı topladıktan sonra karakterimizin üzerine yayılan toplamda sekiz farklı parça türünden üretim yapabiliyoruz. Bu parçalardan birisi silah, diğeri Drone, kalanlar da üzerimizdeki zırh parçaları oluyor. Her parçanın ayrıca upgrade edilebiliyor olması da kabası. Parçaları toplamak için bolca düşman öldürmek ve de haritayı didik didik etmek gerekiyor. Bir yere tutunup çıkmak gibi bir mekanik söz konusu olmadığından, genelde üst katlarda bulunan objelere farklı yerlerden dolaşıp gitmeye mecburuz. Boss savaşları da yine Dark Souls kıvamında. Tek seferde bizi öldürebilme gücüne sahip bu güzide arkadaşlara karşı çok dikkatli olmak gerekiyor.

### Biraz vur, sonra kaç...

The Surge özellikle benim gibi zorlayıcı oyunları sevenler için bulunmaz bir nimet. Zor sevmeyen oyuncular içinse tam bir kâbus olabilir. Oyunun savaş mekanikleri çok güzel şekilde yedirilmiş olsa da düşmana vururken alınan darbeler biraz can sıkıcı. Bu da genel anlamda vuruş yapmadan

önce onlara defa düşünmemeye sebebiyet verdi. Benzeri şekilde düşmanın ne şekilde tepkiler vereceğini anlamak da bir hayli zor. Ayrıca senaryo konusunda da sınıfta kalmış durumda. Yazımın içerisinde de belirttiğim üzere korkunç bir girişي olduğu gibi oyunun genelinde de senaryodan eser yok. Grafikler genel hatlarıyla iyi olsa da fazlaıyla kaplama kullanıldıını belirtmek isterim. Daha ziyade konsol grafiklerinde gördüğümüz bu durum, PC için üretilen detaylı oyunların yanında birazcık sıritiyor olsa da kabul edilebilir seviyede. Sonuç olarak The Surge kesinlikle deneyim edilmesi gereken, RPG mekanikleri üzerine yükselen, zorlayıcı bir oyun. ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli ve zorlayıcı savaş mekanikleri, farklı bölüm tasarımları ve düşmanlar, kaliteli craft sistemi

**EKSI** Kesinlikle herkese hitap etmiyor, çok zorlayıcı, senaryo çok zayıf kalmış



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Saber Interactive Dağıtım Mad Dog Games Tür Spor Platform PC, PS4, Xbox One, Switch Web [playgroundsgame.com](http://playgroundsgame.com) Dijital Dağıtıcı Playstore

## NBA Playgrounds

Konu spor oyunları olunca bir tarafta efsaneler vardır, diğer tarafta ise taklitler.

Bu önerme NBA Playgrounds olunca da sonuç değişmiyor.

**U**nutmadığın spor oyunları hangileri deseniz, aralarında kesinlikle NBA Jam'i sayardım. Koca kafalı basketbolcuların, akla hayale sığmayacak hareketlerle pota çemberini genişlettiği NBA Jam, arcade spor oyunlarının en iyilerinden biriydi. NBA Playgrounds da bu yapımın ruhani devamı olarak duyurulmuştu.

Oyunun görüntülerinin bir hayli sık olduğunu söylemem gerek. Grafikleri bu tarz bir arcade spor oyunu için hiç sırtmıyor. Yine de hepsinin surat ifadesinin aynı olması garip kaçmış. Karşı takımı 20 sayı farkla ezerken, oyuncuların sırtması kadar saçma bir durum yok sanırım.

NBA Playgrounds, NBA Jam'in iyi yanlarını almaya çalışmış. Üzerine de kendi mekaniklerini ekleyerek yepyeni bir oyun oluşturmak istemiş. Hem oyuncunun hem de basketbolcuların kendi seviyeleri var. Oyuncu seviye atladıkça, kart paketleri kazanıyor. Kartlar da tahmin ettiğiniz üzere basketbolcu kartları. Takım farkı göz etmeksiz olusturduğunuz 2 kişilik takımlarla hem offline hem de online olarak mücadele edebiliyorsunuz.

Oyna başladığınızda vereceğim ilk tavsiye, bol bol yapay zekaya karşı maç yapmanız yönünde olacak. İşin online kısmına sonra değineceğim ama NBA Playgrounds'a alışana kadar biraz zaman harcamanız gerekiyor. Zaten oyunu PC'de deniyorsanız, klavye ile bir hayli cebelleşiyorsunuz. Kontroller biraz garip hazırlanmış. NBA Playgrounds'u en

iyi konsolda ya da bir oyun kumandası ile tecrübe edebilirsiniz. İster klavye, ister oyun kumandası olsun şut atma, top calma ve ribaunt alma konularında, oyun mekanikleri yetersiz kalıyor. Bunları bir kenara bırakıldığında, top calma, bloklama, sayı atma gibi durumlarda takımın özel güç barı dolmaya başlıyor. Bar dolduktan sonra takımın sahip olduğu özel güçlerden birisi rastgele devreye giriyor. Burada dikkat etmeniz gereken özel güçlerin hepsine aynı anda sahip olmadığınız. Oyunun turnava moduna girip tüm şehirlerde şampiyon olmanız gerekiyor. Şampiyonlukların ardından kusursuz şut çekme, smaç sayılarını iki katına çıkarma ve enerji bitmeden koşma gibi özel güçlere sahip oluyorsunuz. Bunlar özel güç olmasına özel güç ama pek bir dengesizler. Bazıları maça ezici üstünlük kurmanıza yararken, bazıları gerçekten çok gereksiz. Keşke maça çıkmadan önce hangi özel gücü seçebileceğimin kararı bana bırakılsaydı.

Oyunun mekaniklerini olduğu gibi kabul edip işin online kısmına girdiğinizde, serverların biraz yetersiz kaldığını görüyoruz. Nasıl bir server bağlantısı düşünmüşler bilmiyorum ama oyuncuların her birinin mükemmel bağlantılarla sahip olduklarını sanmışlar. Karşı takımın oyuncusunun internet bağlantısı yavaşsa, direkt maça attığına dair bazı悠rumlar okudum. Bu durum bir iki kere başıma da geldi. Hadi bunları aştinyız, maça girdiniz diyelim bu sefer de karşınıza işin suyunu

çıkartmış bir oyuncu geliyor. Oyunun ufak tefek buglarını kullanarak maçı size zindan ediyor. Unutmadan da eklemem gerek, oyun 2v2 ama tek başınıza hiçbir anlamı yok. Çünkü yapay zeka tam bir şapşal. Avalaval etraflarına bakmaları, topu calmaya çalışırken sizin önünüze kesip blok şansınızı engellemeleri bunlardan birkaçı. Oyunun genel kötü havasını, mekaniklerini ve yetersizliklerini bir kenara bırakırsak, ortaya iyi bir oyun çıkması gerekkirken biraz ellişine yüzlerine bulaştırdıklarını söylememeliyim. Çoğu zaman oynadığım maçlardan keyif aldım ama yer yer saç baş yoldurulan durumlarla da karşılaştım. Ayrıca kartlarla basketbolcu toplama olayı baya akıllica olmuş, bunu da söylemiş oluyum. ■ **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Oyuncu kartları toplayabilme, geniş oyuncu havuzu

**EKSI** Oynamabilirlik sıkıntılı, kendisini tekrar ediyor, müzikler sıkıcı





Yapım **Giant Sparrow** Dağıtım **Annapurna Pictures** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Mac Web** [www.giantsparrow.com/games/finch](http://www.giantsparrow.com/games/finch)

# What Remains of Edith Finch

Doğal seleksiyonun gözüne kestirdiği bir ailenin talihsiz hikayesi...

**C**oğunuz Six Feet Under’ı izlemiş ve sevmişinizdir diye tahmin ediyorum. Kendi adıma, her bölümü bir başka “ölüm hikayesi” olan bu dizide bir müddet şüpheyle yaklaştıktan sonra bağımlı olmuşum. Giant Sparrow’un elinden çıkan What Remains of Edith Finch de bana Six Feet Under ile geçen günlerimi hatırlattı. Benzer bir konusu yoktu elbette, ancak biz Edith’ın ailesinin lanetli geçmişine farklı mekanlarda, farklı zaman aralıklarında ve farklı insanların gözünden tanık olurken, arka plandaki aktör asla değişmedi. Ölüm. Edith Finch 18 yaşında. En son yedi sene önce valizlerini toplayıp veda ettiği, bir “gecekondu şatosu” diyecek olası, Washington’daki görkemli aile evine geri dönüyor; bu defa kısa süre önce kaybettiği annesi Dawn olmadan, yalnız başına. Hayat ona nasıl bir oyun oynadı bu aşamada bilmeyorsak da, kendimize ilk soruyu tam da bu esnada, Edith vapurdan inip ormanın içinde kaybolan “şatosuna” yürüken soruyoruz. 18 yaşında, köklü bir ailesi olan biri, dünyada nasıl yapayalnız kalabilir?

Edith bu soruyu kendisine her gün soruyor,

buraya dönmesinin sebebi de tam olarak bu. Büyükbüyük dedesi Odin’den başlayarak ailenin tüm fertlerinin çok genç, çok zamansız bir şekilde aramızdan ayrıldığını fark etmesi de uzun sürmüyor. Ev de küçükken hatırladığı şekliyle yerinde duruyor, farklı olan ise annesinin kendisine bıraktığı bir anahtar.

Evin her bir köşesi, her bir detayı, ufak tefecik odalarından kitapların rastgele yerleştirildiği, kapı kemeri şeklindeki kütüphanesine kadar özenle, sevgiyle modellenmiş. Nesiller geçtikçe ve ailenin her bir ferdi, adeta üzerlerinde bir lanet varmışçasına, birbirinden korkunç şekillerde hayatını kaybettikçe odaları başka aile fertlerine verilmemiş. Odalar kilitlenerek, o aile ferdinin öldüğü günü haliyle günümüze ulaşan birer zaman kapsülüne dönüştürülmüş. Yeni üyelerde yer açmak için ise, ev hoyratça büyütülmüş ve yeni bölgüler eklenerek bir Steampunk başyapıtı(!) haline gelmiş.

Evet, ev Edith’ın çocukluğundaki gibi. Hayır, öyle değil çünkü annesinin kendisine bıraktığı anahtar sayesinde Edith evin bu kilitli odaları arasında uzanan, babası tarafından açılmış gizli geçitler keşfetiyor ve çok vakitsizce dünyadan ayrılan yakınlarının kimi zaman net, kimi zaman bulanık hatırları arasında dolaşıyor. Mesela Molly’yi ele alalım. Edith’ın 1940’larda hayatı beş yaşında veda eden akrabası Molly’nin gözünden, ufaklıların yatağına aç bir şekilde yatırıldığını (Belki de cezalydı?) görüyoruz. Molly uyanı önce hamsterinin krakerini, sonra da Noel sırasında dekoratif olarak yaygın şekilde kullanılan ancak zehirli olduğu iyi bilinen çobanpüskülü meyvesini mideye indiriyor. Doğal seleksiyon bu noktada o kadar acımasız ki, ufaklıların karını doyur-

mak için seçtiği son şey bir tüp dış macunu oluyor. Ardından yatağıma dönüyoruz ve birinci şahıs kamerasından tanık olduğumuz türlü halüsinasyonun ardından (Müthiş bir bölümdu!) ufaklıların tekrar uyanıp günlüğünü yazdığını fark ediyoruz. Bu kadar. Gerisi yok. Tek bildiğimiz Molly’nin kısa süre sonra öldüğü ancak nedenini nasıl bulmak bize bırakılmış. Kalbimiz acıyor. Ölümle biten her hikaye biz daha içini acıtıyor ve siz de bir sonraki yakınınızın hatırlarına doğru uzaklaşıyorsunuz. Oyun toplamda 3-4 saatlik bir oynanış süresine sahip ve 31 TL’lik fiyatı çok da ucuz gelmeye bilir gözünüze. Size tek diyeboleceğim, Sanitarium dışında hiçbir oyun bu kadar canımı acitmamıştı benim. Giant Sparrow öyle bir oyun tasarlamış ki, ilk sahnesinden tutun da yolda karşılaşacağınız tüm sürprizlere kadar her anından emek, sevgi ve üzgün akiyor. Oynayan, türü sevmiyorsanız bile oynayın.

## Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Detaylı grafikler ve mekanlar, türe yenilik getiren mekanikler, başarılı hikaye anlatımı

**EKSİ** Optimizasyon zayıf, uzunluğuna göre fiyatı pahalı



# Everything

Her şeylarındaki bir oyunu nasıl yaparsınız? Her şeyi içeren bir oyun olabilir mi?

"Her şey" nedir ki? "Bir şey" ile "her şey" arasında bir fark var mıdır?

Veya daha basitten başlayalım, bir "şey" nedir?

**E**vrything, yukarıdaki soruların tamamını soran, içeren ve daha fazlasını barındıran bir oyun. Tamam, oyun demiyoruz. Aslında bir de neyim. Hatta bir sanat enstalasyonu. Hayatımiza Flower, Journey gibi oyunlar girdiğinden beri böyle konseptlere aşınıyoruz. Tabii I Am Bread ve Goat Simulator gibi oyunlar bu fikirleri biraz uç noktalara taşıdılar ama konumuz şimdi o değil. Odaklanalım. Everything'de oyuna yeşil alanlarda takılan bir hayvan olarak başlıyoruz. Gözünüzde çok doğal olarak çarpacak ilk şey, sizin ve etrafındaki hayvanların takla atarak yürüyor olmaları. Tam "Ben neyin içindeyim böyle?" derken, oyun size sabırı olmanız söyleyecek. Olun, çünkü çok farklı bir algı boyutu siz bekliyor olacak. Oyun da diğer canlıları içine girerek onları yönetebiliyor veya onlar haline gelebiliyorsunuz. Bir ayıysanız mesela, yolunuza çıkan bir kurt olabileceksiniz. Bir kurt başka hayvanlarla iletişime geçebilecek onlarla beraber dolaşabileceksiniz. Diğer hayvanların düşüncelerine tanıklık edeceksiniz. Ama 'her şey' dediğimiz şey bu kadar değil elbette. Sonra bir taş olabildiğinizi, bir taş olarak bir çimen ile dans edebildiğinizi fark edeceksiniz. O sırada yanınızdaki bir çiçeğin o gün neler hissettiğini dinleyecek, hayatı dair düşüncelerini

duyacaksınız. Burada işler değiştmeye başlayacak. Sadece o çiçek değil, o çiçeğin üzerindeki arı olabileceksiniz. (Eşkiya referansı yapmak istememiştim.) Arı olduğunuzda algılarınız değiştiğini, her şeyin daha da büyüdüğünü, zamanın yavaşladığını fark edeceksiniz. Diğer böcekleri daha net görebilecek, insan gözünün fark edemediği partiküller fark edeceksiniz. Sonra dans eden bir polen görecek ve o olacaksınız. Sonra da o polenin üzerindeki bakteri. Bakterinin yanından geçen bir toz taneciği, o taneciğin içindeki molekül, o molekülün atomları ve onları oluşturan kuantum parçacıkları. Bir kuantum parçacığının, bir boyutlu olan ve insanın hayal dahi edemeyeceği bir varlığın düşünürünü duyacaksınız. Bu kadari da yetmeyecek. İşler büyüyecek. Bu sefer ağaçlara, bulutlara, oradan kitalara, dünyalara, güneşe, yıldız kümelerine ve galaksilere dönüşeceksiniz. Hepsi sizin dans edecek, konuşacak, siz onu, onlar sizin dinleyecek. Dünya dışı yaşam formlarını keşfedecek, onlarla bir bağ kuracaksınız.

Oyun tam burada size isminin neden "Everything" olduğunu anlatmaya başlayacak. Çünkü her şey arasında bir bağ var. Hiçbir şey birbirinden izole değil. Yanımızdan geçen insanla bağ

kurmadığımız günümüz dünyasında canlı olmayan bir varlık ile veya bir taş ile bağ kurmanızı sağlayacak. Bir çiçeğin güneşe bakarken neler hissettiğini düşündürecek, bir köpeğin gözlerinden dünyayı görmeyi sağlayacak. Kendinizi küçük, büyük hissedeecek ama önemli her şeyle bağlı hissedeeceksiniz. Şu an hayatımızda her şey kopuk. Dünyada oldukça kötü şeyler oluyor. Everything gibi yapımlara ihtiyacımız var. ■ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Düşündüren, hissettiren, özenle ve sevgiyle üretilmiş bir yapımdır

**EKSİ** Klasik oyun mekanikleri bekleyenleri cezbetmeyecektir





Yapım CI Games Dağıtım CI Games Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web [sniperghostwarrior3.com](http://sniperghostwarrior3.com)

# Sniper: Ghost Warrior 3

Yaşamla ölüm arasındaki çizgiyi parmağının tek hareketi ile belirleyen bir askeri kontrol etmeye hazır mısın?

**S**niper serisini daha evvelden deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, oyunumuz ilerleyen bir senaryo akışına sahipti. Fakat üçüncü oyun ile birlikte büyük bir değişim yaşandı ve Sniper: Ghost Warrior serisi artık açık dünya konseptine sahip. Elimizin altındaki devasa harita üzerinde birçok görevin peşinden koşutuyoruz. Yine bir hikâye akışı var ama bu oyunda esas olan bu, etrafta gönlümüzce koşturabilme.

Tüm bu koştururma içinde oylara Safehouse denilen, şahsimizə özel bir üsten yetişiyor, elimizin altında bulunan laptop aracılığı ile peşine düşeceğimiz görevi seçiyoruz. Oyunun başında tek tek gelen görevler, zamanla beliren yan görevlerle birlikte dallanıp budaklanıyor. Normalde haritada öylesine duran mekânlar,

bir anda görev noktaları haline geliyor ve belirli amaçları yerine getirmemizi talep ediyor. (Ki bu da genelde düşmanları yok etmek oluyor.) Üssümüzde, zamanla ulaşabildiğimiz silahları depolayabildiğimiz ve istediğimiz zaman değiştirebildiğimiz bir silah kutumuz bulunuyor. Ayrıca bir adet de "workbench" söz konusu. Burada mesela kendi mermilerimizi üretelebiliyoruz. Harita üzerinde bulunan soru işaretli bölgeler, genelde kaynak toplayabileceğimiz yerler anlamına geliyor. Ayrıca görev bölgeleri içerisinde de bolca kaynak bulabiliyoruz. Tek yapmamız gereken iyice araştırmak. Kaynak eşittir yeni mühimmat demek ve bu sebepten oyunda önemli bir yer teşkil ediyor.

Çevre ve karakter modellemeleri, CryEngine sayesinde önceki yapımlardan katbekat daha kaliteli. Karakterimizin canlılıklara saklanmasından, karanlıkta daha zor görünmesine kadar birçok çevresel detayın oyuna ne şekilde etki ettiğini görebiliyoruz. Düşmanlar önceki yapımlara göre daha akıllı olsalar da çömelmek suretiyle, sanki orada yokmuş gibi uzun süre kendilerini takip edip boğazlamak mümkün. Bir de genelde aynı yerde duran bir düşmanı ortadan kaldırduğumızda, o noktada devriye gezen diğer birim sanki hiçbir şey yokmuşçasına devriyesini sürdürür. Anlayacağınız yapay zekâ yine sıkıntılı.

Karşımıza çıkan görevleri üç farklı şekilde tamamlayabiliyoruz. Bunlar da oyun terminolojisinde Sniper, Ghost ve Warrior olarak geçiyor. Isimlerinden de anlayabileceğiz üzere her biri farklı tarzda bir oyun yapısı sunuyor. İşin esp-

risi, her görev sonunda davranışlarımıza göre puan kazanıyor ve üç farklı yetenek ağacından birisine yatırım yaparak karakterimizi bu yönde geliştirebiliyor olmak. Özellikle keskin nişancı tüfeği ile yapılan vuruşların hissiyati çok kaliteli. Fakat fark edildiğimiz anda ölüyoruz diyebilirim. Yani geriye dönüp kaçmak zorlayıcı bir hareket oluyor. Ha bir de düşmanların neden çoğu aynı yüze ve "skin"e sahip onu anlayamadım. Keşke biraz daha uğraşlsaymış... Özetlemek gerekirse, silah yelpazesi ve açık dünya konsepti ile serinin önceki yapımlarından kesinlikle çok daha kaliteli bir oyun. Yine de hem yapay zekâ, hem de yetersiz açık dünya tasarımları oyunu birazcık sıkıcı hale getiriyor. İlla keskin nişancı olacağım derseniz kesinlikle deneyin derim ama detaylar zamanla canınızı sıkacaktır, bunu da unutmayın.

## ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Kaliteli atmosfer, çevresel detayların oyuna etkisi, silahlar ve çeşitlilik

**EKSI** Sıkıcı açık dünya konsepti, akılsız yapay zeka, tekrar eden oynanış



## Tek atmak

Sniper'ların oyun dünyasındaki yeri vazgeçilmezdir. Orijinal Half Life ile gelen tatar yayı ve Opposing Force eklenince de görücüye çıkan keskin nişancı tüfeği de bu ekolde önemli bir yer tutar. Akabinde üretilen Counter Strike'ta bu silaha olan eğilm gözlükler derecede artış göstermiştir ki halen en çok kullanılan ve üzerine en çok çalışılan silahlardan birisini oluşturuyor. Sadece bu sebeplerden bile günün sonunda sadece bu konseptin üzerine kurulu bir oyun üretilmesi gayet normal.

# Expeditions: Viking



Birazcık kan, biraz da revan. Tüm bunlar tek bir amaç için; Vikinglerin lideri olmak! Savaşın ve ihtarasin başrolde olduğu bu oyunda, alacağın kararlara dikkat et!

**Y**azalarımı takip edenlerin çok iyi bildiği üzere Viking temasını çok severim ama aynı zamanda da günümüzde ulaşığı popülerlik noktasından tıksıme boyutuna gelmiş durumdayım. Ne Vikingmiş arkadaş! Üzerinden yapılan pazarlamaların haddi hesabı yok. Neyse, bu atarımдан sonra oyunumuza dönebiliriz. Efendim, Expeditions: Viking'i erken erişiminden beri deneyim ediyorum. Sıra tabanlı savaş sistemini benimsemiş olan bu güzide oyun nihayet tam anlamıyla piyasaya çıktı. Bolca kan döktüğümüz yapıma, gelin biraz daha yakından bakalım.

Öncelikle şunu belirtmek isterim, eğer oyunu 10 Mayıs'ta çıkan 1.0.3 yamasından önce deneyim edip kaptattıysanız, kendisine yeniden bir şans verin derim zira o kadar çok bug temizlendi ki anlatmakla bitmez. Expeditions: Viking'de ortalama bir Viking klanının lideri olarak oyuna başlıyoruz. Kısa ve çok da detaylı olmadığını düşündüğüm bir karakter ya-

ratma ekranının ardından kendimizi izometrik ile kuş bakışı arası bir kamera açısından oyuna bakarken buluyoruz. Amacımız diğer klanlara kendimizi ispat edip, en şampiyon olduğumuzu cümle aleme bildirmek. Tabii esas amacımız, daha uzak diyalarda da bu şampiyonluğu yaşamak.

İşe çevremizdeki Vikinglerle anlaşarak başlıyoruz. Anlaşma derken birazcık kibarlık etmiş olabilirim, kabul ediyorum. Kısacası bize tatava yapanın kafasına baltayı geçiriyoruz. İşin güzel kısmı, biz ilerledikçe karşımıza bize kafa tutan daha fazla liderin çıkıyor olması. Oyunda bolca diyalog bulunuyor. Yani karakterimin ve aynı zamanda oyunun gidişatını bu konuşmalarda aldığımız kararlar sonucunda belirleyebiliyoruz.

Savaş kaçınılmaz sonlardan birisi. Bu konuda hummalı bir çalışma üstlenen yapımcı ekip, kaliteli bir savaş mekânı hazırlamış. Her detayını burada yazmam biraz zor ama misal bir düşmanın yanındayken, yakın mesafeden çikmak ya da düşmana bitişik bir kareden gereken başka bir noktaya ilerlemek, kendi kameraya saldırmak fırsatı tanıyor. Özellikle okçular çok uzak mesafelerden saldırılarda bulunabiliyor. Savaş alanında arkasına saklanabilecek birçok savunma noktası mevcut. Ayrıca her karakterin kullandığı silah ve sınıf farklılığı gösterdiği için zengin bir savaş dinamigi yaşanıyor. Savaş başladığı anda haritanın belirli bir bölge ile sınırlanılmamış olmasına kabası.

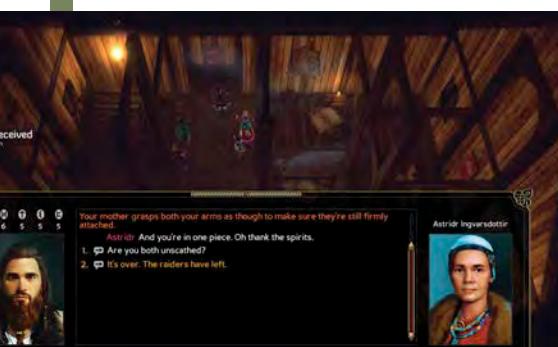
RPG temasını hem konuşmaların derinliği,

hem de karakterlerin gelişiminde kullanılan yetenek sistemleri ile görmek mümkün. Özellikle aldığımız kararların oyunun gelişine etki ediyor olması önemli bir nokta. Müzikler de bir hayli kaliteli, yani her daim dinlenebilecek cinste. Yine de savaş mekanikleri çok daha iyi olabilirdi zira bir noktadan sonra düzenli olarak belirli saldırıları yapıyor olmak can sıkıyor. Ayrıca görsel açıdan da oyunun geliştirilmesi gerekiyor; ne yazık ki halen modellemeler ve çevre detayları biraz zayıf. En can sıkıcı olansa garip kamera açısı ve kontrolleri. Evet, oyunun halen bariz eksileri var ama kesinlikle deneyim edilmesi gereken yapımlardan birisi. Hele hele Viking teması seviyorsanız, başından kalkmadan uzun süre oynayacağınızı eminim. ■ **Ertuğrul Süngü**

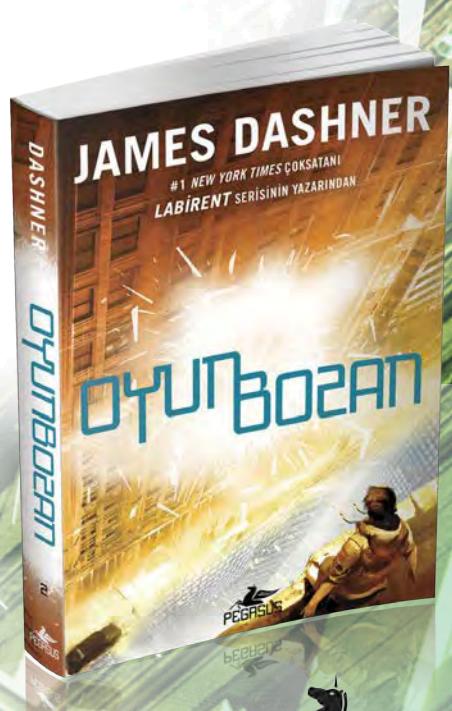
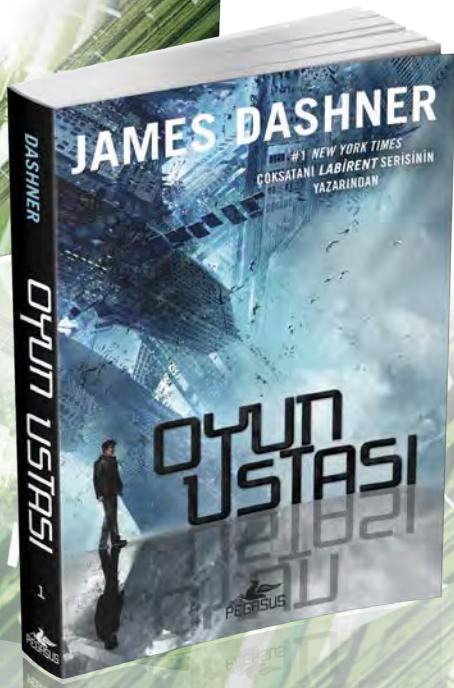
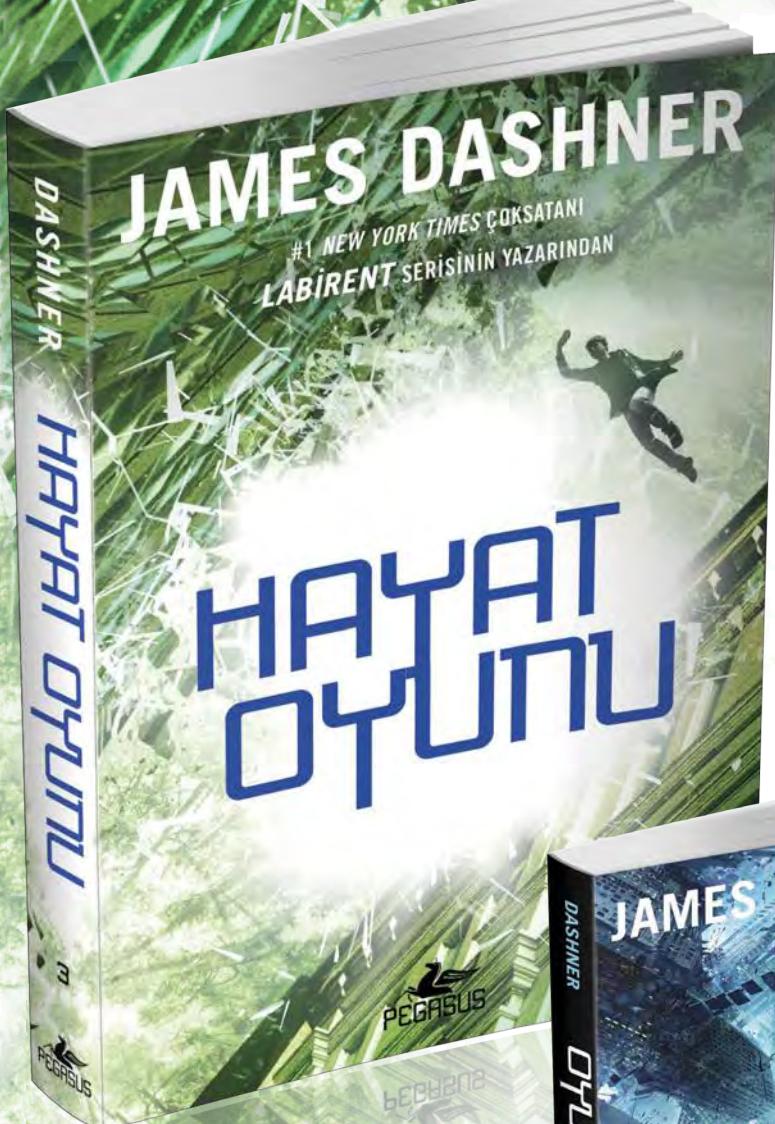
## KARAR

**ARTI** Viking temasının kullanımı, diyalog sistemi, kaliteli savaş mekanikleri

**EKSİ** Savaşların kendini tekrarlaması, zayıf modellemeler, rahatsız edici kamera kontrolleri



# OYUN ARTIK BİTTİ



BU OYUN SİZİ ÖLDÜREBİLİR

GERÇEK VE SANAL DÜNYALAR  
İÇ İÇE GEÇTİ. OYUNLAR BİR ANDA  
FAZLASIYLA GERÇEK OLDU.  
ARTIK HERKESİN HAYATI  
TEHLİKEDE.

OYUN SONA ERİYOR.



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



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



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

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

# Domina

"Eğlenmediniz mi!?" diye bağıriyordu Maximus Decimus Meriuds. Kılıcını atıp peşinden yere tükürdüğünde, izleyiciler çığına dönmüştü bile!

**Y**aziya severek izlediğim bir film olan Gladyatör'den alıntı yaparak başlamayı uygun görsem de konu başlığımız Domina, daha çok "Spartacus" sevenlere (Biliyoruz ya neden sevdığınızı, neyse...) hitap eden bir garip Gladyatör Okulu simülasyonu. Domina adındaki piksel canavarımız kaynağını gladyatör okullarından alıyor. Domina, tipki menajerlik oyunları gibi özünde bir simülasyon oyunu. Efendime söyleyeyim; sevgili Roma zor günler geçirmektedir ve olası bir halk ayaklanmasından korkan yönetim yılda bir olağanüstü büyülüklükte gladyatör savaşları düzenlemeye karar vermiştir. Bizler de bir "Domina" olarak büyük gladyatör oyunlarına katılmak için gladyatör yetiştirdiğimiz oyunda tipki diğer simülasyon oyunlarındaki gibi zamanla yarışıyor, parayı tedarikli kullanıyor, yiyecek ve şarap (Suyu kim ne yapısın?) stoklarına dikkat ediyor, çeşitli insanlara "yıkama ve yağlama" çekiyor, ekipman alıp satıyor ve küçük çaplı gladyatör savaşları ile arenanın efendilerini hazır hale getirmeye çalışıyoruz. Dolayısıyla oyunun ana mekanı Ludus adı verilen, bahçeli bir villa. Şöhret kapılarını açacak olan büyük oyunlara katılabilmek için de tam olarak bir senemiz bulunuyor. Besle – giydir – eğit – dövüş – ölmemesi için dua et.

Domina'ya başladığımızda üç adet gladyatörümüz hizmetimize sunuluyor. Bir tanesi iyi bir zırha sahipken diğer ikisi ne yazık ki "bi deri bi kemik" olarak karşımıza çıkıyor. Doğal olarak önceliği daha dövüşebilecek olana vererek eksikliklerini gideriyor, yemini – suyunu verip zırhını cıllayıyor. Domina'nın güzel yanı olayların "random" yani tesadüfi şekilde gelişiyor olması. Bir yılın dolması,

yani oyunun toplam süresi ortalama üç saat ve her oynayışınızda olaylar farklı şekilde gelişebiliyor. En basit örneği ile Magistrate denilen yüksek kademeli vatandaşın oğlu Ludus'u ziyaret ediyor. İhtimallerden birisi çocuğun iyi vakit geçip hanenize artı puan yazılması, diğeri ise çocuğun yanlışlıkla gladyatörlerden birisi tarafından öldürülüp Magistrate'yi beddualarıyla beraber karşınıza almanız. Anlayacağınız "dua edin" demekle hiç de dalga geçer bir halim yok. Domina gözüme biraz dengesiz bir oyun olarak çarptı. Sürekli kazanırsanız pek fazla sorun yaşamazsınız. Gladyatörleriniz arenadan her muzaffer ayrılışında beraberinde yeni köleler, şöhret, altın ve şarap getiriyor. Yenilerseniz ise işiniz zor. Çünkü eminim benim gibi bir – iki gladyatör üzerine yoğunlaşacaksınız ve onlar ölüse iş çömezlere kalacak. Bu yüzden mümkün olduğunda çok gladyatör eğitin ve onlara şans verin. Yetenekliler öldüğünde ansızın yeteneksizleri kaslı rakiplerinize karşısına çıkarmaman gerekecek ki galibiyet alabilmeniz çok zor. Hatta tek hamlede kelleniz bile ucabilir. Bir de oyuna sürekli güncellemeler gelmesine karşın küçük de olsa çok aksaklığa gözü çarpıyor. İlk çıktığı zamanlar kayıt etme özelliği bile yokmuş mesela. Benim gözüme çarpan ise hani Esc tuşu ile menüye gelirsiniz ve ekranда renkler

solar ya, işte menüden çıktıığınızda solan o ekran tekrar düzelmeyordu.

Oyunda gladyatör savaşlarını iki şekilde gerçekleştirebilirsiniz. Ya kendinize güveniyorsanz kontrolleri kendiniz elinize alarak ya da bilgisayarın gladyatörün yeteneklerini kullanacağına güvenerek, seçim sizin. Piksel tarzı grafikler sevimli dursa da açıkçası yazıları okumak işkence ve kör olmadığımı şükrediyorum. Müzikler ise tam tersi son derece şahane. Domina daha gelişmekte olan bir yapım ve çok geçmeden tüm sıkıntılardan arınıp çok daha iyi olacağını düşünüyorum. ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Olayların farklı şekilde gelişebilmesi, harika müzikler

**EKSI** Grafikleri herkese hitap etmiyor, çok fazla bug, birden fazla gladyatör ile oyunu götürmek zor





Yapım **Eugen Systems** Dağıtım **Paradox Interactive** Tür **Strateji** Platform **PC** Web [www.steeldivisiongame.com](http://www.steeldivisiongame.com)

# Steel Division: Normandy 44

İkinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cepheлерine geri dönüyoruz!



Sıra tabanlı stratejilerin ve gerçek zamanlı stratejilerin altın çağında büyündüğümüz için, günümüzde deli gibi RTS arayışında olan biriyim. Özellikle medeniyet inşa etme ve dünya savaşlarını konu alan RTS'ler ayrıca ilgimi çekiyor. Yine böyle arayışta olduğum bir dönemde Wargame: European Escalation ile karşılaşmıştım. Bunu gördükten sonra, oyuna 3-5 birim koyup RTS yaptıktı diyen yapımcıları bulsam eşek sudan dönene dek tokatlarım, çok net.

Oyun kendi içinde müthiş bir ansiklopediye sahipti. "İki piyade koyalım bunun biri roket atsun biri tüfekle vursun" mekanığinden çok daha fazlasını sunan, keşif için ayrı, hava savunması için, anti tanklar için farklı birimler ile savaştığımız ve bütün bu birimlerin de birbirine karşı üstünlük ve zaafaları ile sizleri yüz yüze bırakan bir yapımdı Wargame. Eugen Systems aynı çizgiyi Act of Aggression gibi çok bilinmeyen ama konusu ve oynanışı itibariyle "taş gibi" sıfatını hak eden bir yapımla daha korumayı başardıktan sonra RTS sevenlerin favorileri arasına girdi. İki farklı seride

farklı farklı tarih dönemlerini ve farklı farklı yaklaşımları inceledikten sonra gözlerini WW2'ya çeviren firma, Steel Division: Normandy 44 ile bizleri İkinci Dünya Savaşı'nın en ateşli cepheлерine götürüyor.

Wargame serisinde olduğu gibi bunda da harita konumlama, görev çeşitliliği, birim kullanımı benzer yapıda. Birebir tarihi senaryolar olduğu için bu konuda alternatif bir tarih çizgisini çizilemiyor (en azından şimdilik). İlginçtir ki oyunu Alman tarafı olarak da oynayabiliyorsunuz. Çoğu strateji oyununda olmayan bir durum bu. Alman tarafı olarak oynarken Call of Duty'de oynadığımız Pegasus Bridge görevini de oynamaya şansınız mevcut.

Birimlerini seçip savaş alanına geldiğinizde aslında hiçbir şeyin kolay olmadığını görüyorsunuz. Birimlerle kadronuzu oluşturduğunuz ekranada A, B ve C'lerle tanımlanan birlikler hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlar savaş alanında üç faz olarak devreye giren bir sistemi temsil ediyor. İlk faz hafif ve gözcü birimlerle düşmanı yoklayacağınız aşama. Bunun devamında orta halli savaş makinelerini sahaya sürebileceğiniz süreç geliyor. Bir miktar zaman sonra ise savaşın kaderinin kopacıği üçüncü fazda taraflar meydanı güç gösterisine dönüştürüyorlar.

Savaş alanına sürdürdüğünüz askerlerin ömrünün sonuna kadar mermi atabileceğini akınından çıkartın bir kere. Cepheden hemen gerisine konumlayacağınız destek araçlarını unutursanız ya da düşman ateşine maruz kalırlarsa mermileri biten askerlere elveda diyebilirsiniz. Aynı şekilde piyadeleriniz, tanklarınız kısaca tüm birimlerinizin bir stres barı var. Bu birimler ağır makineli

ateşi altında kaldığında ya da havan topu veya benzer bir alan etkili saldırıyı üzerinde hissettiklerinde elleri ayakları birbirine dolaşmaya başlıyor. Sakin sakin giden piyadelerin keskin nişancı mermisi ile bir anda sağa sola kaçışlıklarını, baskının artması ile yerinden kırıdayamaz oldukları, nihayetinde beyaz bayrak sallayarak teslim oldukları gördüm. Gözünüz korkmasın, oyun size her birimi tehlke anında nasıl kullanacağınızı anlatan bir Bootcamp ile başlıyor. Bu bölüm de oyunun mekaniklerini şıp diye anlamanıza ve gerçekten bir komutanmışçasına taktik vermenize imkan tanıyor.

Genel olarak taktik stratejinin öne çıktıgı oyunda grafikler göze batmıyor. Sesler ve ambiyans konusunda oldukça iyi iş çıkartan yapım, RUSE'dan sonra bu tarzi sevenler için nimet değerinde diyebiliriz. Hele ki Wargame serisini sevdiyiseniz buna bayılacağınız kesin.

■ İlker Karaş

## KARAR

**ARTI** Türün müdafımları için nimet gibi bir yapılm, mod desteği ile potansiyeli sınırsız

**EKSİ** Zoru sevmeyenlere göre değil





Yapım Koei Tecmo Dağıtım Koei Tecmo Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, PS3, PS Vita Web [www.koietcmoamerica.com/toukiden2](http://www.koietcmoamerica.com/toukiden2)

## Toukiden 2 ★

Aksiyon dediğin nedir? Aksiyon maceradır, aksiyon heyecandır. En azından için içerisine birazcık Uzak Doğu sosu serpiştirene kadar...

**S**aka bir yana, Uzak Doğu temali ARPG'ler genelde hep bu kafayı yaşıyor dersem sanıyorum çok da yanılmış olmam. Her daim devasa ve kesinlikle kullanılsız silahlar, üst seviye fantastik tasarımlar ve her daim olduğu gibi senaryoya bir şekilde bulaşmayı başaran "demon"lar. Uzak Doğu'nun dokunduğu birçok oyun bu klişelerden o ya da bu şekilde kaçamıyor ve galiba kaçmak da istemiyor. Bilakis onu o yapan, bu değerler üzerinde yükselmenin peşinde koşuyor. Şimdi izinizle, özellikle bu tarzi beğenenlerin dikkatini ziyadesiyle çekecek olan Toukiden 2'ye yer açalım arkadaşlar.

Toukiden'in ilk oyunu özellikle PSP ve PS Vita konsollarında büyük ses getiren yapımlar arasına girmiştir. Açıkçası ikinci oyunla birlikte yaşanan değişimler, sanki ilk oyuna eklenen devasa güncellemedermiş gibi geldi bana. Karakter yaratma kısmı bir hayatı; ağız, yüz üzerinde acayıp oynamalar yaparak şahsimiza münhasır bir karakter yaratabiliyoruz. Karakterimiz yine küçük ve büyük vuruşlar yaparak düşmanlarına saldırdığı gibi, kullanıldığı özel güçleri ile de düşmanlarımıza farklı şekillerde zarar vermemize imkân sunuyor.

Toukiden 2 ilk oyundan farklı olarak açık dünya konsepti üzerine kurulmuş. Yine de ana senaryodaki ilerleyişimize göre haritanın bazı noktaları, duruma göre sınırlanılabiliyor ki ancak bu şekilde bir şeyleri eksik yaptığımızı eksiklerimiz olduğunu görebiliyo-

rız. Ha, "Bu nasıl açık dünya konsepti aga?" derseniz ona da pek bir cevabım bulunmuyor. Oyunumuzda gece ve gündüz mekanikleri bulunuyor ve ilerledikçe farklı etkilerini görüyoruz. Yeni oyundaki ana üssümüz Mahoroba Köyü. Burada oyun esnasında sık sık uğrayacağımız bazı noktalar bulunuyor. Sanıyorum aralarındaki en önemli arkadaş Blacksmith. Bu kardeşimiz bize farklı zırh ve silahlar yapma imkânı sunduğu gibi, olansızı daha güçlü hale de getirebiliyor.

Savaşlar aslında ilk oyundakine benzer şekilde cereyan ediyor ama Toukiden 2 ile gelen "Demon Hand" özelliği genel geçer yapıyı birazcık değiştirmiş gibi duruyor. Bu özellik bir nevi kanca işlevi görüyor. Uzak noktadaki bir düşman ya da objeyi çekeriyor; hatta dilersek bizzat üzerine işlenabiliyor. Bu sayede farklı dövüş sistemleri ve hatta harita üzeri bulmacalarla karşı karşıya kalıyoruz.

Oyunda birçok farklı türde düşman birimi bulunuyor ama ne hikmetse çok da saldırgan değil. Ya onları utandıracak bir şey yaptım ya da yapay zekâ bazı sıkıntılar var. (Bence ikinci şikki değerlendirelim.) Harita çok büyük olmasına karşın üzerinde resmen hiçbir şey yok. Belirli noktalarda kabak gibi duran toplanabilir eşyalar ve genelde üçerli ve dörderli gruplar halinde dolanıp, zıplayan minik düşmanlar haritayı hiçbir şekilde doldurmayı başaramamış. Ayrıca saldırı mekanikleri de çok eski. Sanki

2000'li yılların ortasından bir oyun deneyim ediyormuşum gibi hissettim. Her türlü eski ve yetersiz olan grafiklerse bu hislerime resmen tuz - biber oldu. Uzun ama oyuna etki etmeye başaramayan diyaloglara cabası. İki kelimedede anlatılacak bazı şeyler o kadar uzun uzadiya anlatılmış ki insanın anında geçesi geliyor. Tabii senaryoyu çok beğendiyseniz, size okuyacak çok fazla materyal var diyebilirim.

Yani Toukiden 2 Uzak Doğu temasını ve aksiyon oyunlarını, daha da doğrusu "bu tarz" yapımları beğenenler için ürettilmiş. Eğer en son oynadığınız oyun The Witcher 3'se ve bu tema ile alakanız yoksa, kendisinden uzak durun derim. ■ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Serinin en iyi oyunu, bol aksiyon, bol diyalog

**EKSİ** Yetersiz açık dünya konsepti, eski grafikler ve yetersiz animasyonlar, vasat yapay zeka





# 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.

Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Team Cherry Dağıtım Team Cherry Tür Platform, Aksiyon Platform PC, Mac, Switch Web [hollowknight.com](http://hollowknight.com) Dijital Dağıtıcı Kinguin

# Hollow Knight ★

Terk edilmiş bir kasabanın yıkıntılarından yaratıklarla dolu karanlık dehlizlere uzanan, unutamayacağınız bir hikaye.

**Y**eni duyurulan bir oyunun ilginizi çekmesi için neler gerekişi üzerine hiç düşündünüz mü? Türe getirdiği yenilikler? Yok canım. Etkileyici reklam kampanyaları? Belki. Yapıcının daha önceki oyunlarını biliyor olmanız? Tabii. Grafikler? Mutlaka.

Bunların her biri önemli etkenler olmasına rağmen, hepsi bir araya gelse bile ortaya çıkan şeyin adı "hype" olmuyabiliyor. Bir oyunu gördüğünüzde oluşan o "hemen istiyorum!" duygusunu artık nadiren yaşıyoruz ve çok az oyun daha ilk görselinden itibaren kalbinizi çalacak kadar "güzel" Hollow Knight da böyle bir oyun, tipki sokakta karşınıza çıkan ve aslında hiç niyetiniz olmamasına rağmen alıp eve getirdiğiniz bir kedi gibi.

İlk saniyeden itibaren kendinize "nasıl bir karakteri yönetiyoruz biz?" sorusunu sorduran Hollow Knight'ta hikayemiz, kadim, nice efsanelere konu olmuş bir yer altı krallığının yıkıntıları üzerinde yükselen, artık pek kimsenin yaşamadığı Dirtmouth'ta başlıyor. Gidenlerin geri dönmediği söylenen, karanlıkların hüküm sürdüğü, tekinsiz bir krallığa doğru yaptığımız yolculukta size eşlik edenler ise son derece iyi ayarlanmış kontroller, mest edecek kadar güzel el çizimi grafikler ve giderek kendisini anlatan, eğer bağ kurabildiyseniz sizi ekrana bağılayacak, karanlık, bir o kadar da naif bir hikaye. Her bir karesi, her bir enstantanesi, her bir sahnesi ince ince işlenmiş olan oyun, ilk gördüğünüzde fazlasıyla Salt and Sanctuary'yi hatırlatıyor aslında. Benzerlikler çoğaltılabılır ancak Hollow Knight bir "Soulslike" olmaktadır çok, "Metroidvania" dediğimiz türe mensup. Bu da şu demek; tek parça halinde dev bir harita,

ilerledikçe açılan yeni bölümler, beş katlı apartman yüksekliğinde boss'lar, tadından yenmez savaş ganimetleri ve 2D yandan kaydırmalı bir oyun mekanığı.

Türün vazgeçilmez özelliği olan platform mekanığı oyunda büyük yer tutuyor ve bir taraftan haritada ilerlerken, bir taraftan da ufak tefek börtü böceği从ten başlayarak, ekrana sığmayan boss'lara kadar 150'den fazla türdeki sevimzsız yaratığı kesmeye çalışıorsunuz. Team Cherry gerçekten de detaylara müthiş önem göstermiş. Görünce gülme getirecek açayıp böceklerden tutun da, Dark Souls'un en karanlık öykülerine koysanız sırrımayacak boss'lara, haritanın parçaları arasındaki mükemmel uyumdan mekan çeşitliliğine kadar çıkartılan iş "başyapıt" denilecek kalitede. Özellikle ilk yarısında bir Soulslike'a göre hayli affedici olan Hollow Knight, yine de sabırsız ve benzer şeyleri yapmaktan çabuk sıkılan oyuncular için kötü bir deneyim olabilir. Bunun ilk sebebi harita büyütükçe büyürken, hızlı seyahat noktaları konusunda hayatı cimri davranışmış olması. Bu şu açıdan önemli, oyunda ilerledikçe ve yeni bölümlere ulaşıkça yeni ekipmanlara ve yeteneklere ulaşabiliyorsunuz, ancak bunları değiştirebilidığınız vegane yerler bu dinlenme noktaları. Oyunun zorluğu giderek arttılarından ve anıza konusunda bir diğer boss çıkabildiğinden, bu olumsuzluk size yorgunluk ve bikkinklik olarak geri dönüyor.

Hollow Knight'ta türün gereği olarak "öldüğüñzde" kayıt noktasından devam ediyorsunuz ancak üzerinizde ne var ne yoksa öldüğünüz yerde kalyor. Harita büyütükçe ve yapacak

şeylerin sayısı azaldıkça ise oyun tam bir "haritayı tekrar tekrar gezip bir şeyle arama" simülasyonuna dönüşüyor. Oyundaki boss'lar ilk başlardan itibaren son derece dişli olsalar da aslında her biri belli bir ritim dahilinde hareket ediyor ve biraz dikkat, biraz da el becerisi ile tümünü alt etmeniz mümkün. Genelde her incelemeyi "şu oyunculara daha uygun" diye bitirmeye çalışırım ancak bu defa, oyunun düşük fiyatından da hareketle diyeceğim şu; bu oyunu oynamayan kalmanın. Hiç bekleyemediğim yerden vuran Hollow Knight size minimum 35-40 saat sürecek, muhteşem grafikler, akılda yer eden müzikler ve birbirinden açayıp düşmanlarla dolu bir yolculuk vadediyor.

Biliyorum dünya adil değil, Hollow Knight da yılın oyuncuları ödüllerinde adını duyacağınız bir yapıp olmayacağı ancak her detayıyla adını kalbinize kazıyağınca eminim.

■ Kürsat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem el çizimi grafikler, kaliteli platform mekanikleri, merak uyandırın hikaye

**EKSİ** Tekrarı sevmeyenlere göre değil, hızlı

seyahat noktaları çok nadir





Yapım Nippon Ichi Software Dağıtım NIS America Tür Macera Platform PC, PS Vita Web [www.nisamerica.com](http://www.nisamerica.com)

# A Rose in the Twilight ⭐

Toplaşın çocuklar, size bol kanlı bir masal anlatacağım!

Birilerinin küçük sevimli anime kızlara garezi var, ben bunu anladım! Yapımı NIS'de de birileri kin duyuyor olacak ki bu kızlar kandan ve feci şekilde ölmekten kurtulamıyor. Aynı yapımcıdan geçen sene çıkan Yomawari Night Alone'da da küçük sevimli bir kızcağız, türlü musibetlerden ve "ölülerden" nasibini alıyordu. A Rose in the Twilight'ta ise sevimli anime kızımız intihara bile zorlanıyor...

Harabeye dönmiş kocaman bir şatoda gözlerini açan sevimli kızımızın adı Rose'dur. Rose'un sırtından bir gül çıkmaktadır (Gül – Rose, anladınız siz onu) ve yıkık şatonun her tarafını dikenli sarışıklar sarmış, deyim yerindeyse renkleri bile alp götürmüştür. Tek bir renk capcanılığı ile parlamaktadır ki o da kan kırmızısıdır. Peki, Rose kimdir ve bu harabede ne işi vardır? Açıkçası bu sorunun cevabını Rose dahil bilmiyordur. Gi-zemler Rose ilerledikçe çözülmeye başlanacaktır ve başa gelecekler hiç de öyle masallardaki gibi degildir.

Tablo tadında arka plan çizimleri ve anime karakterleri ile harika bir 2D şenlik sunan yapım, sevimli olduğu kadar psikopat da bir oyun. Sebebi ise oyunun odak noktasının "kan" olması. Yapımında bir odadan bir odaya ilerlerken çeşitli bulmacalar çözüyoruz ve bunları çözmenin tek yolu kan. Öncelikle Rose'un sırtındaki güle kan toplayıyoruz ve bu kanı aktarılabilen objelere iletiyoruz. Basit bir örnek vereyim; Rose'un önünde bir engel vardır. Bu engel "beyaz" ise, yani kan yoksa yerinden dahi kırıdamaz. Ama Rose bu engele kan aktarırsa anısızın hareketli hale gelecektir. Hani derler ya yüzüne kan geldi! Neyse, kötü espiri oldu, konumuzu dönelim. Veya tam tersi şekilde Rose'un önünde bir boşluk vardır ve tepeden

kırmızı (kanlı) taşlar düşmektedir. Taşlardan birisi tam ortaya geldiğinde kanını emerek sabit kalmasını sağlayabilir ve Rose'u üzerinden atlayarak rahatça karşaşa geçebilir.

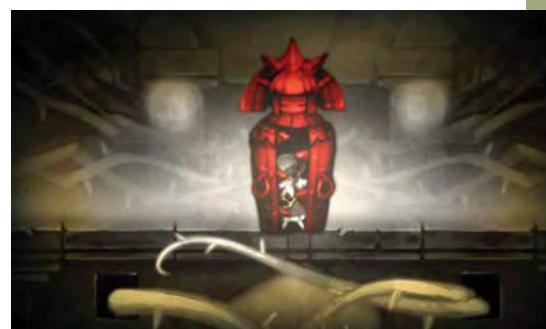
Böyle anlatınca karışıkmış gibi gözükebilir lakin çok basit. Birkaç oda ilerledikten sonra Rose "Dev" adında bir eşlikçi kazanıyor ve bulmacalar takım halinde çözmeye başlıyoruz. Dev ile Rose'u yukarılara fırlatabilir, kucağımıza alarak dikenlerin içinden geçebiliriz. Bulmaca çözmediğimiz zamanlarda da kapıları açmak için intihar ediyoruz. Yanlış okumadınız, bildığınız intihar. Mesela kilitli bir kapı var, bir de tepesindeki darraigacından sallanan dikenli bir ip, ipe kafayı geçir, öl ve kapı açılsın. Bu kadar net. Açıkçası bu tarz ölmeye şekillerini biraz yadırgadım. Sonuçta Rose küçük bir kız ve asılmak, giyotin, ezilmek vs. nedir yahu? Ölmek demişken; eğer oda küçükse ölünce baştan, daha geniş bir yerse "checkpoint" olan ışık huzmelerinden yeniden canlıyoruz. Bu arada, diyelim yanlışlıkla sıkıştiniz veya çukura düştünüz falan. Endişelenmeyin, Rose dilini isırrak rahatça intihar edebilir ve kayıt noktasından yeniden dirilebilirsiniz...

Oyunu kesinlikle klavye ile oynamaya çalışmayın çünkü kontroller tek kelime ile berbat. WASD ile ilerlerken oklar kamera, Mouse ziplama vs. kötü bir tuş kombini var. Gerçi ayarlayabilmeniz mümkün lakin her mouse'u oynattığınızda ekranda beliren imlece alışmanız gerekecek. Bu yüzde çok daha rahat olan gamepad ile oynamınızı şiddetle öneririm. Oyunun bulmacaları fazla zor değil, amaç zaten bir yerden bir yere ulaşmak. Bir de Rose biraz daha seri hareket edebilseymiş çok daha iyi olmuş diye düşünüyorum. A Rose in the Twilight ortalama 5 - 6 saatte

bitirilebilecek bir yapım. Sıfırdan başlayan hikaye Rose ilerledikçe ölümlerden topladığı kanlar sayesinde tiyatro şeklinde geçmişten alıntılar yapılarak sunuluyor. Hikaye merak uyandırıcı lakin Rose ve arkadaşı olan dev biraz hantal, bulmacalar da "eh" dedirtecek şekilde. Bir kere oynanıp unutulacak bir oyun dersem herhalde yanlışmış olmam. ■ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** 2D çizimler ve tonlamalar, giderek açılan başarılı senaryo  
**EKSİ** Bulmacalar kolay, Rose ve arkadaşı biraz hantal, yeniden oynanabilirlik düşük



# TumbleSeed

Sola doğru sola... Hayır, hayır sağa doğru... Şuraya bir FlagSeed ekmem lazım...  
Biraz daha sola... Hayır deliğe değil, ekilebilir alana... Hayırır...

**B**eş kişilik bağımsız bir ekip tarafından geliştirilen TumbleSeed, bizlere atarı salonlarındaki jeton düşmanı oyunları hatırlatmaya geliyor. Çevresindeki en görkemli yükselti olan dağın eteklerinde, huzurlu bir tohum köyünde başladığımız oyun, çok geçmeden bizleri bir kehanetin merkezine oturtuyor. Dağın öfkelenmesi ve bu öfkeyle deliye dönen yaratıkların köyümüzü tehdit etmesiyle birlikte, kehanetin bahsettiği tohum olarak dağın en tepesine çıkmalı ve kendimizi dağın tepesine ekmeliyiz. Bu sayede dağı kontrol edebilir ve köyümüz kurtarabiliriz.

Hedefimiz oldukça açık olmasına rağmen hedefe giden yolda dağa tırmanmamız, deliye dönen yaratıklarla baş etmemiz, kendimizi güdüldürmemiz ve bunların hepsini tek hakkımızda yapmamız gerekiyor. Oyun "roguelike" yapısının bir gereği olarak hakkımızı kaybettigimizde bizleri bulunduğu yamaçtan tekrardan dağın eteklerine göndermekle kalmıyor, kazandığımız özellikleri ve



kristal parçalarını da bizden alıyor. Oyununda tohum yerine ekranda görüntülerinde de görebileceğiniz tohumun altındaki ekranın bir ucundan diğer ucuna uzanan çubuğu yönetiyoruz. Çubuğun sol tarafını klavyeden "W" ve "S" tuşlarıyla, sağ tarafını ise "yukarı" ve "aşağı" yön tuşları ile hareket ettirerek, tohumu dağın eteklerinden en tepesine kadar ittermemiz gerekiyor. Bunu yaparken bahsettiğimiz diğer tehlikelerin yanında, yılan benzeri yaratığın yamaçlarda açtığı deliklerden de kendimizi sakınmamız gerekiyor. Yüksek bir konsantrasyon ve koordinasyon gerektiren bu oynanış, oynaması kolay ama ustalaşması zor bir yapı olarak karşımıza çıkıyor. Dahası, dağa ne kadar tırmanmış olursak olalım yamaçtaki her bir delik aynı acımasızlıkla bizleri bekliyor.

Bu acımasızlıklara karşı bir strateji geliştirebilmemiz için taşındığımız tohumu başlangıçta 4 farklı forma çevirebiliyoruz. Bu formlardan "FlagSeed" olarak, yol boyunca karşılaşacağımız alanlara kendimizi ekerek kayıt noktası elde edebiliyoruz. "Crystal" olarak kendimizi ekersek, oyunun para birimi olan kristal parçalarından kazanıyoruz. "Thornvine" olarak kristal parçası ekersek, tohumun etrafında dönen mızrak başları elde ediyoruz. "Heartseed" olarak kristal parçası ekersek, başlangıçta sahip olduğumuz üç kalp canımızın bir kalbinin dörtte birini doldurabiliyoruz. Bu formlara ek olarak bizleri bekleyen 30

farklı form bulunuyor.

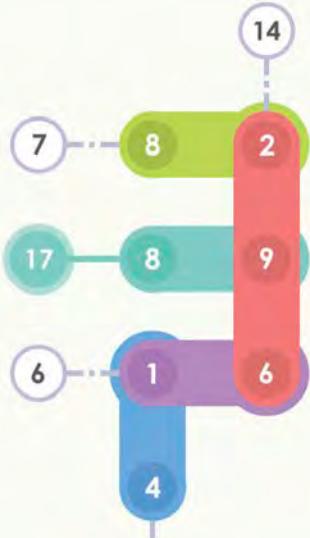
Oyun boyunca takip edeceğimiz yamaç birden farklı biyoma ev sahipliği yaparak çeşitlilik sağlıyor. Yamacın her defasında yeniden üretilmesi bizlere her denemenin farklı bir tecrübe sunacağını gösteriyor. Oyunun alışık olmadığı oynanışı gözünüzü korkutmadıysa ve böyle sevimli bir oyun tarafından cezalandırılmayı dert etmeyecekseniz TumbleSeed'e göz atabilirsiniz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

## KARAR

**ARTI** Benzersiz oynanış, form çeşitliliği, başarılı görseller

**EKSİ** Olması gerekenden daha zor





Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

**Summation** ★

Toplama yapmayı biliyor musunuz?

**S**aniyorum tüm okurlarımız küçük puzzle oyunlarına bayıldığımu öğrenmiştir. Bu sebeple de devamlı olarak App Store'da bu tür oyunları kovalıyorum. Bu türde gözüme çarpan en yeni oyuna Summation. Önceden verilmiş rakamlarla belirli toplama işlemlerini yapmaya çalıştığımız oyunda, tahmin edebileceğiniz üzere oldukça basit bölümlerle başlayıp, zamanla imkansız yaklaşıyor

ve ciddi anlamda kafa yormanız gerekiyor. Zaman zaman çıldırma-nıza dahi sebep olabilecek oyunu oynadığınız sürece her ihtimali akıl-nızda bulundurmanızı ve adım adım ilerlemenizi öneriyorum. Summation oldukça başarılı bir yapım. Gün içerisinde keyifli zaman geçirmek ve bu süreçte beyin jimnastiği yapmak istiyorsanız tam size göre.

■ Puan: 8,0



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

**Faraway: Puzzle Escape**  
İmkansız kaçış!

Kaçış oyunları her zaman oldukça popüler oldu. Hatta popülerlikleri o denli arttı ki, bu oyunların gerçek boyutlu versiyonları da büyük şehirlerde oldukça yaygın hale geldi. Faraway: Puzzle Escape de bu popülerlikten yararlanmaya çalışan bir yapım. Karakterimizin kendini bir bilinmezin ortasında bulması ile başlayan yapım çeşitli bölümlerden oluşuyor ve bölümler gittikçe zorlaşıyor.

Doğrudan doğruya bir hikaye anlatımı bulunmayan yapımda, çeşitli yerlere gizlenmiş şekilde bulunan küçük notlarla hikayeye ortak olabiliyoruz. Başarılı grafikler ve kontollere sahip oyunun bana sorarsanız en büyük sorunu, bulmacalardaki yaratıcılık eksiği. Genel olarak tek bakişa çözülebilen bulmacalar oyunda yer alıyor. Bu soruna rağmen Faraway: Puzzle Escape, türünde oldukça başarılı bir yapım.

■ Puan: 7,5

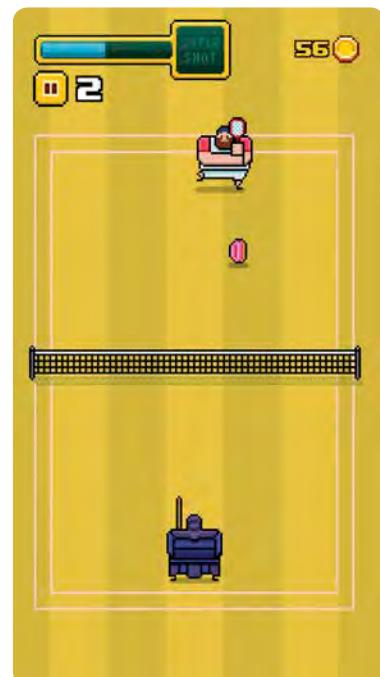


Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

**Timber Tennis** ★  
Sonsuz Mücadele!

Spor oyunları konusunda biraz kısır bir döneme girmiş bulunuyoruz. Bu sebeple de nerede bir spor oyunu görsem yapışıyorum. Timber Tennis de ismi sayesinde radarıma takıldı. Ancak oyuna başlamamlaaslın bir spor oyunu olmadığını anlamam bir oldu. Yine de oyunu elinden bırakmayı başaramadım. 5 koridordan oluşan bir tenis kortunda geçen oyunda amacımız tahmin edebileceğiniz üzere bu koridorlar arasında hareket ederek topu karşılaşmak ve skor üretmek. Ne var ki normal oyun aksiçi içerisinde skor üretmemiz mümkün olmuyor. Skor üretmek için yapmamız gerekense özel güç barımızın dolmasını beklemek ve rakibimizi gafil avlamak. Eğlenceli karakterler ve seslendirmelere de sahip olan yapım, arcade yapıda, sonsuz bir oyun arayanlara ilaç olacaktır.

■ Puan: 7,0





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Roll the Ball
2. A Word
3. Alliance Air War
4. Racing Horizon
5. Modern Strike

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc.
3. Recontact: İstanbul
4. Minecraft: Pocket Edition
5. The Greedy Cave



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Clash Royale
3. Sniper3D: Assassin
4. A Word
5. Candy Crush Saga

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. PRISM
2. True Skate
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Defense Zone 3 Ultra HD
5. Minecraft: Pocket Edition



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



## Modern Strike ★

Mobil Counter-Strike!

**A**çık konuşayım, mobil cihazlar için piyasaya çıkan FPS'lere genel olarak ön yargılı yaklaşıyorum. Bunun sebebiye benim için neredeyse imkansız olan kontrolleri. Buna karşın, agresif reklam politikası ile dikkatimi çeken Modern Strike'a göz atmadan da edemedim ve büyük bir sürprizle karşılaşır. Bu sürprizle oyunun inanılmaz kolay kontrolleri oldu. Oyunda yalnızca yürümeniz ve nişan almanız yeterli oluyor. Silahınızı düşmanınıza doğrulttuğunuzdaysa karakteriniz otomatik olarak ateş etmeye başlıyor. Bu süreçte tek yapmanız gerekense düşmanın kafasına nişan almak. Oyunda her karşılaşma para ve tecrübe

puanı olarak geri dönüyor. Kazandığınız parylala çeşitli silahları elde etmeniz, bomba ve ilk yardım kiti satın almanız mümkün. Ancak silahların büyük bir kısmını bu şekilde açmak mümkün değil. Oyundaki genel olarak daha iyi olan bu silahları açmak için ödeme yapmanız ve çeşitli sandıklar satın almanız gerekiyor. Bu da açıkçası oyunun Pay-to-Win bölümünü temsil ediyor. Modern Strike, kolay kontrolleri, kaliteli grafikleri ve oyun modları ile mobil platformlarda oynadığım belki de en iyi FPS olmayı başarıyor. Pay-to-Win unsurlarını önemsememiyor ve türü seviyorsanız kesinlikle kaçırmayın.

■ Puan: 8,0



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

## Injustice 2 ★

DC Karakterleri şimdi de cebimizde!

**G**eçtiğimiz ay piyasaya sürülen Injustice 2 oyuncuları tam anlamıyla ikiye bölmüş gibi duruyor. Henüz oyunu deneme şansım olmadıysa da, bir çizgi roman fani olarak bazı karakterler maalesef hiç hoşuma gitmedi. Buna rağmen DC karakterlerini yeniden yönetebilecek olmak heyecanı verici. Warner Bros. mobil oyuncuların da aynı heyecana ortak olmasını istemiş olacak ki, Injustice 2'yi mobil cihazlara getirmeyi de ihmali etmedi. Asıl oyun kadar ayrıntılı

olmayan yapının şimdilik üç modu bulunuyor. Bildiğimiz hikaye modunu temsil eden Story modu, oyunun başlangıcında temelliği öğrenmemizi ve çeşitli ekipmanlar kazanmamızı sağlayan Campaign modu ve son olarak da çok oyunculu Arena oyunda yer alıyor. Mobil oyunda maalesef asıl oyunda bulunan tüm karakterler yer almıyor. Buna karşın karakter çeşitliliği tatmin edici. Ancak tüm karakterlere oyunun başında erişiminiz bulunmuyor. Yeni karakterler açmak içinse çeşitli sandıkları kullanmanız gerekiyor. Ayrıca oyunda karakterlerinizi güçlendirmeniz de mümkün. Bunun için yapmanız gerekense oldukça basit, seviye atlama ve yeni eşyalar edinmek. Kontroller ve kombolar konusunda biraz yavan kalsa da, Injustice 2 son derece keyifli bir yapım. Çizgi roman severlerin hiç vakit kaybetmeden Injustice 2'ye balıklama atlamasını öneririm. ■ Puan: 9,0



# Heroes of the Storm

*Blizzard'in gün geçtikçe genişleyen MOBA  
heyecanında yepyeni bir dönem!*

**syf.84**

**ONLINE**



**MÜCADELEYE KATIL**  
[overwatchsampionasi.com](http://overwatchsampionasi.com)



# Türkiye Overwatch Şampiyonası Başlıyor

Silahları kuşanın, arena sizleri bekliyor!

Bizzard'in ilk duyurulduğunda bizi oldukça şaşırtan oyunu Overwatch, uzun süren geliştirme aşamasının ardından piyasaya çıktı ve sadece oyunculara kendisini sevdirmekle kalmadı, aynı zamanda rekabetçi yapısıyla da giderek gelişimini gösteren eSporlara ne kadar uygun bir platform olduğunu dosta düşmana duyurdu.

İşte, "Yerli plaka" sloganı ile yillardır Türk eSpor tutkunları için projeler geliştiren Dijital

Sporlar ekibinin altyapısını hazırladığı ve Blizzard Entertainment'in resmi izin verdiği Türkiye Overwatch Şampiyonası nihayet duyuruldu. 25.000 TL'lik Ödül Havuzuna sahip olan ve Türkiye'ye özel yapısıyla dikkat çeken şampiyona, tüm Overwatch severleri üç aylık bir maratona davet ediyor.

eSpor arenasının son dönemdeki en popüler FPS oyunlarından olan Overwatch'un ülkemizdeki popüleritesine katkı sağlamak ve eSporcularla eSpor taraftarlarını bir araya getirmek amacıyla düzenlenen Türkiye

Overwatch Şampiyonası'nın ön elemeleri için kayıtlar başladı.

Birbirinden başarılı Overwatch takımlarının 25.000 TL'lik ödül havuzu için kıyasıya mücadele edeceği şampiyonada ön eleme aşaması geçildikten sonra oyuncular dörderli gruplara dağıtılcak. Grup aşaması tamamlandıktan sonra ise ilk iki sırayı kapan takımlar Büyük Final'e katılmaya hak kazanacak.

LEVEL'in basın sponsoru olduğu, ödül havuzu HyperX, Monster Notebook, Viewsonic, Zotac, NVIDIA ve Gpay tarafından oluşturulan şampiyonada ödül dağıtımı şu şekilde olacak:

**1. Takım:** 1.800 TL para ödülü; 6 adet Zotac GTX 1060 AMP! Edition ekran kartı; 6 adet HyperX Alloy FPS klavye.

**2. Takım:** 900 TL para ödülü; 6 adet Viewsonic VX2457 Gaming Monitor; 6 adet HyperX Fury DDR4 4GB Ram.

**3. Takım:** 6 adet HyperX Cloud Stinger Kulaklıklı

Şampiyonanın en değerli oyuncusunu belirleyecek olan Monster Valuable Player (MVP) oylamasının ödülü ise Monster Notebook'un canavarlarından ABRA A5 V10.2 Gaming Laptop olacak.

Türkiye Overwatch Şampiyonası'na tüm Overwatch severler davetlidir!

Katılım, kurallar ve diğer konular hakkında detaylı bilgi almak ve kaydolmak için: [www.overwatchsampionasi.com](http://www.overwatchsampionasi.com) ■





## Samsung FIFA Ligi ve e-sporlar üzerine...

Büyük heyecan son haftalarına yaklaşıyor.

**S**amsung ve Multiplayer.tv'nin ortaklılığında Nisan ayında başlatılan ve en iddialı on profesyonel FIFA oyuncusunun birbirleriyle kıyasıya bir mücadeleye girdiği FIFA ligi büyük finale yaklaşırken, Samsung Türkiye Görüntü Birimi Ürün Müdürü Arno Gesar ile Multiplayer Yönetici Ortağı Cihat Bakır ile keyifli bir röportaj yaptık.

**S: Görüntü birimlerini gün itibarıyla oyunlardan ve oyun sistemlerinden ayrı tutmak mümkün değil. Belki artık VR gözlüklerini de buna dahil etmemiz gerekiyor. Sizce görüntü birimleri oyunculuk anlamında nereye doğru gidiyor, öümüzdeki yıllarda Samsung'un odağı ne olacak?**

**Arno Gesar:** Biz Samsung olarak tüm bu inovasyonun öncülüğünü yapan firmaların başında geliyoruz bildiğiniz gibi, odağımız da edindiğimiz tüm bu tecrübeyi son kullanıcılarla paylaşmak. Kisaca salt teknolojik gelişmeden ziyade, teknolojiyi olabiliyor en verimli şekilde kullanıcının önüne getirmeye, bunu yaparken de mümkün olabilecek en teknolojik çözümleri sunmaya odaklıyız.

**Cihat Bakır:** Bu noktada bir ilave yapabilirim, biz FIFA ligini konsol üzerinde organize etmemize rağmen Samsung Curved monitörler kullanıyoruz ve bu aslında oyunculardan aldığımız geribildirimler neticesinde alınmış bir karar.

**S: Curved monitör demiesen, oyunculara özel ürünler anlamında öümüzdeki dönemde nasıl bir stratejiniz olacak? Daha fazla "oyuncular için" etiketli ürün görebilecek miyiz?**

**AG:** Aslında Curved monitörlerin doğasında oyunculuk var, özellikle de iki net avantajından

bahsetmek mümkün. Bunların ilki rahat izlenebilmesi ve haliyle oyuncuya yormaması, diğeri ise oyuncunun kendisini o atmosfere dahil etmesini kolaylaştırması. Curved monitörler ayrıca Quantum Dot teknolojisi sayesinde %125 gibi bir sRGB renk uzayına sahipler ve bu, rakipleri karşısında çok önemli bir avantaj. Biz ilerleyen dönemde de bu teknolojiyi destekleyeceğiz ve yeni ürünlerimiz arasında da Curved monitörler ciddi bir paya sahip olacak.

**S: Samsung için e-sporlar ne anlam geliyor? Ülkemizde son dönemdeki e-spor atılımı sizce yeterli mi yoksa sektörün olması gereken hızda büyümeyeğini mi düşünüyorsunuz?**

**AG:** Bizim için e-sporlar mutlaka içinde bulunulması gereken bir platform. Samsung bildiğiniz gibi bir Kore firması ve e-sporlar denilince akla gelen ilk ülkelerden birisi de, bu işi ata sporu seviyesinde gören Kore. Nitekim ilerleyen planlarımızda da e-sporlar içinde aktif olarak yer almak var. Diğer taraftan e-sporlar belki ülkemizde henüz potansiyeline ulaşmış değil ancak öümüzdeki yıllarda oyun sektörünün çok ciddi bir gelişme göstereceğini düşünüyorum.

**CB:** Belki gelişim eğrisi yatay değil ama çok daha iyi olabilir. Bu gelişimin hızlanması da kendi içinde pek çok detaya bağlı. Bunnardan ilki hukuki alt yapı ki bu konuda bir şeyler yapıyor. İkincisi ise mutlaka bir e-sporlar federasyonunun kurulması. Türkiye'de e-sporlara yatırım yapan firmaların sayısı giderek artıyor, kulüpler bu işe yatırım yapıyor, etkinlıkların izleyici sayısı futbol ve basketbol ile yarışıyor ve bu işin büyümeme, başarısız olma şansı hiç yok. Bu açıdan Samsung ile başladığımız FIFA Liginin çok doğru bir proje olduğunu düşünüyorum. Görekeksiniz ki öümüzdeki birkaç yıl içinde, FIFA çok fazla

konuşulan bir e-spor platformu haline gelecektir ülkemizde. Tekrar söylüyorum e-sporların gerek dünyada gereksiz ülkemizde, gidebileceği tek yön daha iyi doğrudur, aksi mümkün değil.

**S: FIFA Ligi'ne nasıl karar verdiniz?**

**Samsung, FIFA ve Multiplayer bir araya nasıl geldi?**

**AG:** Biz bu işe ilk giren markalardan birisi olmak istedik. Multiplayer'da biz bunu gördük ve e-sporlar konusunda "öncü" bir ortaklığa kurabileceğimizi hissettik. Samsung olarak marka bilinirliğimizi artıracak çalışmalar bizim için çok önemli ve hep uzun vadeli ortaklıklar kurmaya çalışıyoruz. Bu açıdan bakınca da Multiplayer ile bir araya gelmemizin çok doğru bir hamle olduğunu düşünüyorum.

**S: Samsung FIFA ligi artık büyük finale doğru yaklaşıyor. Biz ne kadar fazla ilgi gördüğünü takip edebiliyoruz gerçi ama size de soralım.**

**CB:** Dediğiniz gibi ilgi yüksek ancak çok daha iyi olacaktır. Twitch'in en popüler oyunları arasında belki FIFA'yı henüz sawamıyoruz ama sahibi olduğu potansiyel çok yüksek. Öncelikle bir kere kulüp takımlarının kendi fanbase'si söz konusu ve bu büyük avantaj, Samsung FIFA Ligi bu açıdan önemli, çünkü ülkemizdeki ilk ve en ciddi organizasyon olma özelliğine sahip. Biliyorsunuz, erken kalkan yol alır demisler. Dünya çapında 108 milyar dolara ulaşmış bir sektörden söz ediyoruz ve yine söylüyorum, bu işin yukarı haricinde gidebileceği bir yön yok ve kimsenin bundan kaçma şansı yok.

**S: Bu keyifli sohbet için Arno Gesar ve Cihat Bakır'a çok teşekkür ederiz.**

(Bu röportajın tamamını [level.com.tr](http://level.com.tr) üzerinden, 1 Haziran itibarıyla okuyabilirsiniz.) ■

ONLINE



# HEROES OF THE STORM® 2.0

*Blizzard oyuna yepyeni bir nefes getirdi*



**B**lizzard benle Emre'yi esir aldı arkadaşlar. Heroes of the Storm'u artık Alpha aşamasından beridir mi takip ediyoruz bilmiyorum ama sonunda Emre ile birlikte tamamıyla yoldan çıkmış durumdayız. Hayır işin kötüsü, 2.0 güncellemesinden önce de ben tam bir HotS manyağıydım, 2.0 ile birlikte oyuna eklelenenlerle birlikte tam anlamıyla delirdim. Kervana WoW ve Diablo'yu bir kenara bırakıp HotS'a yoğunlaşan Emre de eklenince olaylar iyice çıçırdan çıktı. Geçen ay, 2.0 güncellemesiyle birlikte oyuna neler eklandı, ne tip değişiklikler oldu, bunlara biraz dejinmişistik ama şimdi olayın iç yüzünü anlatacağım. Ha bu arada, eğer HotS'a başlamadıysanız 2.0 güncellemesi başlamak için muhteşem bir fırsat. Emin olun, eğer MOBA oyunlarına sempatiniz varsa, HotS'a da ışık hızıyla aşık olacaksınız.

#### Hazine avi

2.0 güncellemesinin güzelliklerini anlamak için öncelikle HotS aslında daha önceden neydi, bunu bilmek gerekiyor.

Özetlemek gerekirse HotS, 2.0'dan önce çıkmaz sokaktı. Oyun gerçekten çok eğlenceli olduğu için bırakmak kolay olmuyordu ama bir ilerleme kaydetmek neredeyse mümkün değildi. Oyuncu seviyesi diye bir şey vardı mesela, onu 40'a ulaştırdınız mı –ki çok kısa sürede yapılyordu- oyuncu seviyesiyle sizin bitiyordu. Karakterleriniz seviye atlıyordu elbette ama onları da 10. seviyeye ulaştırdıktan sonra devamı bir türlü gelmek bilmiyordu. Gelse bile kazancınız zavallı bir altın miktarı oluyordu. Yani oyunu bir şeyler kazanmak için değil, sevdığınız için oynuyordunuz.

2.0 güncellemesiyle birlikte ise "oynadıkça kazan" modeli gelmiş oldu. Artık karakterlerinizin her bir seviyesi başka bir heyecan getiriyor, her bir hazine sandığı bambaşa bir tat bırakıyor.

Evet, **Loot Chest** adındaki sandıklar, oyuna gelen en büyük yenilik. Bunları kazanmak için karakterlerinizin seviye atlaması yetiyor. (Oyuncu seviyeniz de artık tüm karakterlerinizin seviyelerinin toplamı.) Her bir seviyede standart bir sandık kazanırsınız. Her 5 seviyede bir, Rare, her 25'te de Epic sandıklar geliyor. Ayrıca karakterlerin her 10 seviyesinde de o karaktere özel bir sandık alırsınız.

Sandıkları elde etmenin bir diğer yolu da Brawl'lar. Eskiden altın hediyesi veren Brawl'larda artık sandıklar hediye ediliyor.

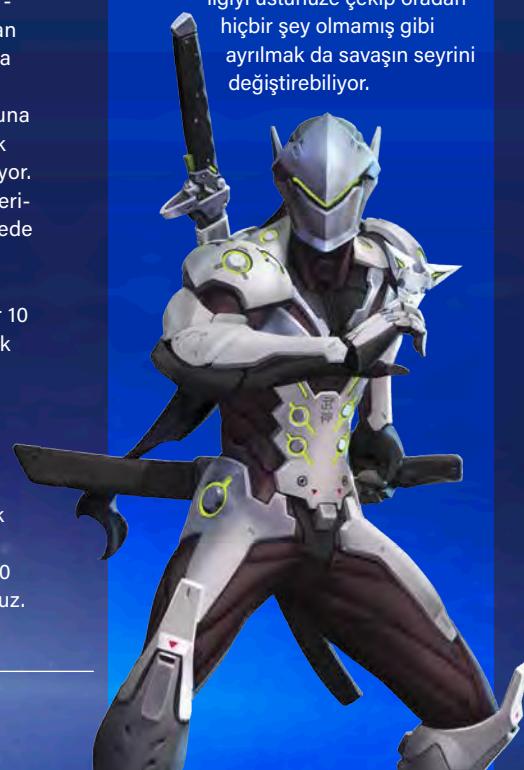
Elbette para vererek de sandık kazanmak mümkün. Bunun için önce yeni birimiz Gem'lerden satın alıyoruz ve örneğin 1000 Gem'e, 12 tane sandık satın alabiliyorsunuz.



#### Genji mercek altında

Overwatch'tan gelen yeni kahramanımız Genji ile uzunca bir ay geçirdik ve artık kahramanın tam olarak neler yapabileğini biliyoruz.

Şunu bilmelisiniz ki Genji kesinlikle oyuna yeni başlayanlara yönelik bir karakter değil. Oyunda uzunca bir süre geçirmiş olsanız bile Genji'yle ustalaşmanız zaman alacak. Özellikle bitirici hareketlerde son derece iyi olan assassin'imiz kaçma konusunda pek yetenekli olmayan, sağlık barı çok yüksek olmayan kahramanların korkulu rüyası. (Valla, Kael'thas vb.) İnanılmaz esnek bir kullanımı olduğu için hızla iki nokta arasında gidip gelebilen Genji, Tracer'ı bile sollamış durumda. Tabii bu hareket yeteneğiyle birlikte DPS konusunda biraz geriye düşürülmüş karakterimiz ve sağlık puanı konusunda da pek iyi değil. Medivh, Varian gibi karakterlerde olan "Protected" (Deflect) özelliği ile kısa bir süre tamamıyla kendini saldırılardan koruyor (Ve hatta saldırları geri yansıtıyor.) ve bu sayede bir üssün tam ortasına girip ölmeden dışarı çıkabiliyor. Swift Strike, iki nokta arasında hızla ilerlemesini sağladığı için, Genji gerçekten bir bakıyorsunuz orada, bir bakıyorsunuz aslında orada hiç olmamış... Yetenekli ellerde gayet iyi bir savaşçı haline gelen Genji'yi daima rakip takımın kahramanlarına karşı kullanın, mob'larla uğraşmayın. Kalabalık ortamlara girip düşmanlarınızın kafasını karıştırmak da çok güzel bir taktik zira ilgiyi üstüne çekiş oradan hiçbir şey olmamış gibi ayrılmak da savaşın seyrini değiştirebiliyor.





### İlk bakış: D.Va

Yazıyı basıka hazırlarken HotS'un en yeni karakteri D.Va ile pek vakit geçirememiştik ama yine de kendisini tanıtmadan da bu yazının tadi olmazdı.

Bir başka Overwatch karakteri olan D.Va, bir hayli farklı bir kahraman. Bunun nedeni de hem sahip olduğu Meka ile savaşabilmesi, hem de bunun içinden çıkış bir insan olarak kullanılabilmesi.

Tychus gibi yürürken makineli tüfeğiyle ateş edebilen D.Va, düşmanların atış gücünü düşürebilen enteresan bir projeksiyon özelliğine de sahip. (Defense Matrix) Yansıttığı projeksiyon alanı içinde kalan düşmanların atış gücü düşüyor ve o karakter resmen, bir süreliğine izole olmuş oluyor.

D.Va Meka'sını kendini imha etme özellikleyle patlatabiliyor ve bunu, Meka'sını ile ri yollayıp yapması da mümkün. (Bomba gibi kullanabiliyor.)

Heroic yetenekleri arasında da Bunny Hop D.Va'nın Unstoppable konuma geçmesini ve ziplayarak düşmanlarını hem yavaşlatıp, hem de zarar vermesini sağlıyor. İnsan formunda kullanıldığı ikinci Heroic yeteneği ise silahıyla gerçekleştirdiği, güçlü bir atış. Bu atışın cooldown'ı çok düşük ve her vurduğu rakte Meka'sını yeniden çağrılabilmə sayacının geriye sayımını hızla düşürebiliyor.



Peki sandıklardan neler çıkıyor? Neler çıkmıyor ki! Banner'lar, Emojiler, karakterler, kostümler, bir başka yeni birim Shard'lar, seslendirmeler, Stimpack'ler... Her sandıkta toplamda dört tane eşya çıkıyor ve bu eşyaların Common mı, Legendary mı, ne olacağını ancak sandığı açtıktan sonra görüyorsunuz. (Hearthstone mantığı.) İşin güzel tarafı da şu ki, standart bir sandıktaki eşyaları beğenmezseniz, 250 altın vererek sandığın içindekileri bir kenara bırakıp yepeni bir sandık açabiliyorsunuz. Toplamda 3 kez sandığı yenileme şansınız var ve her seferinde sandık açma parası artıyor. (Sandık tipine göre ilk yeniden açma parası da farklılık gösteriyor.)

### Banner nedir, Spray ne işe yarar?

Anladığınız üzere 2.0 güncellemesi oynanıştan çok, oyunun kozmetik kısmına yönelik durumda. Bu bağlamda da artık karakterlerinizi çok daha fazla kişiselleştirebiliyorsunuz. Zaten 2.0'dan önce bir karakterde kostüm gördüğünüzde bayağı

şasıyırdınız ama şimdi ortalık sirk gibi olmuş durumda; Core karakter görmek mümkün değil.

Oyuna yeni eklenen Banner'lar, bir görev noktasını ele geçirdiğinizde oraya bayrağınıza dikmenizi sağlıyor. Lakin oyunda bunun pek iyi gözükügüne düşünmüyorum zira o bayraklar pek gözükmemiyor ve gözükse bile kimsenin umurunda olmuyor. Spreyler Overwatch'tan devşirme bir özellik ve yere, Blizzard oyunlarından görseller resmetmenizi sağlıyor. Banner'lardan daha da kullanışız olan bir özellik olduğundan iyiden iyiye emin olduğum spreyleri nadiren kullanacağınız.

Voice Line adıyla geçen seslendirmeler de karakterlerinize seçeceğiniz, karaktere özel sözleri savaş alanında söylemenizi sağlıyor. Her karakterin birçok satırı bulunuyor ve bunların tümünü de yine hazine sandıklarından bulabiliyorsunuz.

Savaş alanı seslendirmeleri var bir de... Bunlar ünlü Blizzard karakterlerinden oluşuyor ve standart maç seslendirmeninin yerini alıyor. Maçta olan her şeyi standart



**Fortification Camp**

Payload savunması için iyi bir seçenek olan Turret'ı elde etmek için bu kamp gereklidir.

**Support Camp**

Takımınızı iyileştirmek için Healing Pulse eşyası burada yer alıyor.

sunucunun değil de Illidan'ın seslendirdiğini düşünün...

Emoji olayı da şöyle; artık açığınız emoji'leri normal sohbet alanında kullanabiliyorsunuz. Süslü GL HF'ler, GG'ler, karakterlere özel smiley'ler sohbet alanını doldurmuş durumda.

Gem ve Altın dışındaki yeni birimimiz, Shard'lar da tüm bu kozmetik güzellikleri satın almamıza yarıyor. Örneğin çok sıradan bir sprey 40 shard'dan satılıyor. Kostümler, binekler ve diğer ürünler de farklı shard'larla satın alınabiliyor. Shard kazanmanın bir yolu hazine sandıkları ve bir diğeri de hazine sandıklarından çıkan "duplicate" yani, eş ürünler. Mesela bir karaktere sahipsiniz ve aynı karakter sandıktan çıktı; bu karakter otomatik olarak bulunma oranına göre bir shard miktarına dönüşüyor.

Olayın en güzel taraflarından biri de Loadout adındaki yeni özellik. Her karakter için toplamda üç loadout oluşturabiliyor ve karakterinize seçtiğiniz kostümü, banner'i, sprey'i, voice line'i, bineği ve maç spikerini kaydedip saklayabiliyorsunuz. Bu loadout'lara kendiniz isim tanımlamanız da mümkün kılınmış.

**Ehemmiyet**

2.0 ile bayağı bir süre geçirdiğimiz için

eleşti yapma olanağımız da oldu. Oyuna kesinlikle yeni bir nefes geldiğini söyleyebiliriz. Meğer oyun gerçekten, eskiden bayağı tutukmuş. Şimdi, sırhazne sandığı kazanmak için bile aslında pek sallamadığınız bir karakterle bile oynamak istiyorsunuz ve bu sırada keşfediyorsunuz ki aslında o karakter de hiç fena değilmiş. Elbette HotS'u hiçbir kozmetik ürün bulunmadan da oynayabilirsiniz ve sandık işini de tamamıyla es geçebilirsiniz lakin HotS'a bulaşmış olan ve günlük olarak oyunu oynayanların bu kısımları çok önemsemişi de bilinen bir gerçek. (Mesela geçen gün sandık açma işi o an o kadar çok hoşuma gitti ki, parayı bastırıp 1000 Gem satın alivedim. Bir de özel binek vermediler mi bunun üstüne! Tadından yenmedi...)

Bununla birlikte, yazının içerisinde de belirttiğim üzere eklenen özelliklerin bir kısmı da gerçekten pek gereksiz kalmış. Sprey ve Banner'lar bunun başını çekiyor. Fakat insanda yine de "tüm banner'ları toplamalıyım, o sprey bende niye yok?" gibi düşünceler oluşmuyor değil. İşin özünde Blizzard, tam bir "koleksiyoncu" özelliği getirmiş oyuna ve herkesin bu furyaya kapılması da işten bile değil.

■ Tuna Şentuna

**Boss Camp**

Karşı tarafın core'una bir puanlık hasar vermek için bu boss'u yenmeniz lazım.

**Recon Camp**

Dragon Spirits, özellikle karşı takımda stealth karakterler varsa çok işe yariyor.

**Sakura'lar rüzgarda uçuşurken...**

İlk Overwatch temalı haritamıza da geçen ay kavuşmuş olduk.

**Hanamura** adındaki haritada iki Core da tamamıyla korunmada ve onlara zarar verebilmek için Payload'lar haritada belirdiğinde, onları teslimat noktasına götürmeniz gerekiyor. Aynı Overwatch'taki gibi, Payload'lar ancak yanlarında karakterler bulunurken ilerliyor ve ne kadar fazla (3 tane en fazla) karakter eşlik ediyorsa, o kadar hızlı ilerliyorlar. Core'a toplamda 7 hasar veren de maçı kazanıyor. Payload'ların yanında merkezde bulunan güçlü Boss'u yenmek de bir puanlık hasar sağlıyor. Fort'ları yok ederseniz, Payload'ların verdiği hasar da artmaktadır; dolayısıyla bir yandan Payload'lara eşlik edip, bir yandan fort peşinde koştugunuz bir oynanış söz konusu. Bu haritanın eğlenceli olduğunu söylemek isterdim ama görünüşü dışında maalesef pek de güzel değil. Maçlar genelde hızla sonlanıyor, Payload yolları da çok iyi ayarlanmış sayılmaz. Belki Blizzard eleştirileri dinleyip haritaya bir çeki düzen verir zira çoğu oyuncu bu haritadan dertli durumda.



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

**C**S:GO son günlerde gerçekten de can sıkıcı bir durgunluğa sahip. Oyun içerisinde dikkate değer bir güncelleme yaşanmamış ve uzun zamandır yeni bir operasyon paketinin hayalini kuruyoruz. En son 2016'nın ilk aylarında Yaban Ateşi Operasyonu'nu oynamıştık ve o da Haziran ayında bizlere veda etmişti. Yeni bir operasyon ise bir yılı aşkın süredir ortalarda yok. Bildiğiniz gibi yeni bir operasyon geldiğinde, tonla zorlu görevi de beraberinde getiriyor. Bu durum da rekabetçi modun dışında ciddi manada bir mücadele vermenize sebep oluyordu.

Valve'in herhangi bir adım atmayışi ise oyunun popülerliğini koruma durumu hakkında oldukça düşündürücü. Yeni silah ve yenilikler beklerken, güncelleme notlarında sürekli olarak gördüğümüz bilgiler de ne yazık ki fixlerden veya çok küçük dengelemelerden öteye gidemiyor.

## CS:GO Sanatkarlığı

Bildiğiniz gibi son birkaç aydır rehber nitelikindeki yazılarla ağırlık verip, geçtiğimiz ay da oyun içi rollere dejindim. Ancak olay elbette sadece rolleri öğrenmekle sınırlı değil ve her zaman belirttiğim gibi, olabildi-

gence antrenman yapabilmek oldukça önem taşıyor. Biliyorsunuz, ben rekabetçi moda beş kişilik takımlar halinde girmeniz tarattivitàm. Peki, takımınız o an hazır değilse ve toplanamadıysanız neler yapacaksınız? Bu konuda elbette ilk akla gelen, rekabetçi modun dışında kalan diğer modlar. Basit Eğlence, Yıkım, Silah Yarışı ve Ölüm Maçı gibi önemli modlar yeteneklerinize önemli katkılar sağlayabilese de çok daha verimli bir yer daha bulunuyor. Steam atölyesi hizmetinizde!

Steam atölyesinde birçok oyun için modlar veya görsel içerikler bulabilirsiniz. Atölye adeta oyun sanatkârlarının buluşma noktası. Biz de oyuncular olarak bu sanat eserlerini kullanma fırsatı bulduğumuz ve böyle bir platforma sahip olduğumuz için açıkçası çok şanslıyız. Birçok oyun için farklı türlerden içeriklere ulaşabilseniz bile CS:GO, Atölye'de adına en çok içerik üretilmiş birkaç oyundan birisi. Atölye'de CS:GO için pek çok farklı silah tasarımlını göz atabilir, eğlenceli oyun modlarını indirebilirsiniz. CS:GO'yu 1.6 görüntüsü ile oynayabileceğiniz, fütüristik ortamlarda kayak yarışı yapabileceğiniz modlar ve daha birçok oyun modu size oyun içinde eğlence sunuyor.

Tabii Atölye üzerinde bizi ilgilendirecek olan modlar ise eğitim tabanlı olanları. Oyun içi yeteneklerinizi sivriltebileceğiniz,



sizi zorlayacak ama günün sonunda size bir şeyler kazandırdığını hissedebileceğiniz modları ele alacağız. Bu bağlamda benim de kullandığım, zaman zaman antrenman yapmak zaman zaman ise sadece eğlenmek için oynadığım birkaç modu sizlere tanıtmak istiyorum. Bu oyun modları ile düzenli antrenman yaptığınız sürece, her geçen rekabetçi maça daha iyi reaksiyon vereceğinize inanıyorum.

#### Mr. uLLetrical - Aim Botz

Mr. uLLetrical isimli tasarımcının ellerinden çıkan Aim Botz, az çok adından da anlaabileceğiniz üzere hedefleme yeteneklerinizi geliştirebileceğiniz bir mod. Etrafınızı botların çevirdiği ama size ulaşamayacağı bir alandasınız. Her botun elinde bıçak bulunuyor ve sizin tarafınızdan öldürülmemeyi bekliyorlar elbette. Ancak elbette oyundaki botların ve haritanın birçok özel modu bulunuyor. Bir kere istediğiniz silah ile hedefleme çalışabiliyorsunuz ve en büyük artılarından biri de bu. Birçok hedefleme çalışıran mod genelde belli silahlara göre tasarlanabiliyor. Bunun yanında botların sabit mi yoksa hareketli mi olacaklarını ve hareket hızlarını ayarlayabiliyorsunuz. Oyun içine sürekli olarak hareket eden bir hedef tahtası koyabiliyorsunuz. Ayrıca harita üzerinde çeşitli değişiklikler yaparak parkurda hareket etmeyi öğrenebiliyorsunuz. Yani sadece boş bir alanda değil, her an yeni bir düşmanın karşısına çıkacağı bir haritada oynamanın da nasıl olabileceği Aim Botz size gösteriyor.

#### Dolnma - Bomba Antrenmanları

Atölyede aratmanız gereken kelimeлерden biri kesinlikle Dolnma olacaktır. Zira bu arkadaş oldukça yararlı antrenman modları tasarlıyor. Özellikle rekabetçi maçlarda en çok oynanan haritalar için yaptığı antrenman



modlarının şahane olduğunu söylemem gerekiyor. Bu modların en önemli özelliği ise her türlü bomba kullanımını oyuncuya öğretmesi. Dolnma, ister el bombası, ister flash bombası, ister sis bombası ve isterse yanıcı bomba olsun oyundaki her bomba için antrenman yapabileceğiniz birçok oyun modu tasarlamış durumda. Mini harita üzerinde bomba kullanabileceğiniz önemli noktalar işaretli ve bu noktalara gittiğinizde hangi noktaya nasıl bomba atmanız gerektiğini gösteren görseller açılıyor. Örnek üzerinden gidecek olursak bir sis bombası noktasına geldiğiniz zaman, görselde o noktadan nereye doğru bomba atmanız gereği ve doğru şekilde attığınız takdirde sis bombasıyla nereyi kapatacağınızı gösteriliyor. Aynı şekilde bir yanıcı bombayı nereye atarsanız nereyi yakabilir, harita harita öğrenebiliyorsunuz. Gerek terörist takım için rush, gerekse CT'nin savunma taktiklerini öğrenebilmek için oldukça eğitici bir oyun modu.



#### Yesber - Prefire

CS:GO'nun olmazsa olmaz çalışmalarından bir diğerini, oyunda daha fazla ustalaşabilmemiz adına Yesber dizayn etmiş. Yine oyunun en fazla kullanılan haritalarını ele alan Yesber, özellikle prefire olgusu üzerine oyuncuların kendilerini bu konuda geliştirebilmeleri için emek harcamış. Prefire, bildiğiniz gibi, baskın yaparken veya herhangi bir köşeyi dönerken düşmanın aniden çöküleceği noktalara, düşmanın orada olup olmadığını bilmeden aniden ateş etmek anlamına geliyor. (Türkçesi ne uzunmuş yahu.) Yani bir nevi şans atışı yapıyor ve düşman köşeyi dönerken sıklığınız noktada ise daha karşılık vermesine fırsat kalmadan onu yok ediyorsunuz. Prefire birçok durumda avantaj sağlasa da özellikle sessiz oynamayı seven oyuncuların tercih etmediği bir özellik. Yine de baskının yapıldığı yerlerde, prefire'in önemi büyük ve Yesber, sizler için haritalarda prefire ile çöküleceğiniz noktaların her birine düşman yerleştirmiştir.

Bu üç tasarımcının haritalarını her gün deneyim ederseniz, birçok alanda ve özellikle hedefleme konusunda kısa zamanda uzun yol kat edeceğinize emn olabilirsiniz. Bu ayda CS:GO sayfalarının sonuna geldik. Bir sonraki ay görüşmek üzere.

■ Enes Özdemir

*Steam atölyesinde birçok oyun için modlar veya görsel içerikler bulabilirsiniz. Atölye adeta oyun sanatkârlarının buluşma noktası*



# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

**M**erhaba sevgili dostlar, bu ay sizlerin isteği üzerine detaylı olarak Quest Rogue rehberi hazırladık ve E-Gameshow'da geçirdiğimiz zekilli dakikaları sizlerle paylaştık. Bir sonraki ay incelememizi istediğiniz bir deste var ise sayfamiza mesaj atarak bizlere bildirebilirsiniz.

#### Quest Rogue Rehberi

Hearthstone'un gelişen ve değişen destelerine ve kartlarına hepimiz aşınıyoruz. Yeni eklenen ek paketler ve macera paketleri ile oyun sürekli degisiyor ve iki üç deste diğerlerine oranla üst sıralarda yer alıyor. Fakat Un'Goro ile tüm sınıflar oynanabilir hale geldi. Artık insanlar agresif destelerini belli seviyelerde başka desteleri "counterlamak" için alıyorlar. Bu yeni destelerin içinde en göze çarpanı ise Quest Rogue. Quest Rogue, adından da anlaşıldığı üzere oyuna Quest mekanığının eklenmesi ile gelişti. Desteler genelde adını aldıkları mekanik/kart üzerine kuruludur.

**Ayın Haberi**  
Oyuna gelen güncellemeyle beraber artik görevlerinizin tamamını arkadaşlarınızla yapabileceksiniz ve destelerini -zi kopyalayıp arkadaşlarınızla paylaşabileceksiniz.

Her sınıfı birer tane verilen bu görev kartları nulligan'da kesin olarak çekiyorsunuz. Oyunun ilk legendary büyüsü olan bu görev kartları, istenilen şeyleri yaptığınız takdirde size güzel bir ödül veriyor. Bizim odak noktamız Rogue'un görev kartları olacak. Mekanik, The Cavern Below isimli bu kartı oynadığınızda secret'ları gösteren bölgede rakibin de inceleyebileceği bir işaret belirliyor ve sizin görevinizin ilerleyişini gösteriyor. Bu görev sizden aynı isimde 4 kart oynamanızı istiyor. Mekanığın çalışma şekli de şu şekilde: Swashburglar oynadınız, onu Shadowstep ile elinize geri aldınız ve tekrar oynadınız. Quest süreciniz 2/4 şeklinde değişiyor. Amacınız bunu 4/4 yapmak. Fakat 2 tane başka isimli kart oynayarak bunu yapamazsınız. Yani 4 tane Swashburglar atmalısınız ama elinizde 3 tane aynı isimde başka kart var; onları oynadığınızda durum 3/4 olur fakat bitirebilmeniz için o karttan bir tane daha oynamanız gereklidir.

**Mayıs ayının en iyi 5 destesi**

- 1- Midrange Paladin
- 2- Pirate Warrior
- 3- Agresif Paladin
- 4- Agresif Druid
- 5- Quest Rogue

Bu görevi yerin getirdiğinizde de size ödül olarak Crystal Core isimli bir kart veriyor. Bu kart da oynarsanız oyunun kalanı boyunca tüm minion'larınız 5/5 oluyor. Kisaca her görev kartının kendine özel bir ilerleyışı var.

**Deste ve Değiştirilebilir Kartlar.**

Her destenin çeşitli varyasyonları vardır. Fakat aralarında en stabili Quest Rogue gibi duruyor. Destede bulunan kartlar şu şekilde: Backstab x1, Preparation x2, Shadowstep x2, Fire Fly x2, Glacial Shard x2, Hungry Crab x2, Patches the Pirate, Southsea Deckhand x2, Stonetusk Boar x2, The Cavern Below, Gadgetzan Ferryman x2, Galokka Crawler x2, Novice Engineer x2, Youthful Brewmaster x2, Igneous Elemental x2, Mimic Pod x2, Vanish.

Glacial Shardları çıkarıp +1 Eviscerate, +1 Fan of Knives ekleyebilirsiniz; Vanish çıkarıp Edwin VanCleef ekleyebilirsiniz; Igneous Elemental çıkarıp Violet Teacher ekleyebilirsiniz.

**Mulligan**

Mulligan, özellikle kombo desteleri için en önemli noktadır. Doğru çekemezseniz kendinizi oyunu kaybetmiş bile sayabilirsiniz.

**Genel**

Elinizde genelde Igneous Elemental ve Gadgetzan Ferryman'ı bulundurmaya dikkat edin hem güzel droplar hem de kombonuzu ilerletmenize yardımcıları büyük.

**Warrior:** Galokka Crawler ve Backstab en büyük yardımıcınız olacaktır.



**Rogue:** Galokka Crawler ve Backstab aynı şekilde fakat Preparation ve Shadowstep'inizi de almaya özen gösterin.

**Oynamış**

Bir combo destesisiniz ve amacınız görevinizi tamamlayıp charge minion'larınızı oyunu bitirmek. Fakat genelde agresif desteler en büyük düşmanınız. Ağır destelere karşı sakin olun ve görevinizi tamamlamaya odaklanın. Charge minion'larınızı elinizde tutun. Rakibinizin taunt kartlarını öldürür göreviniz bittikten sonra chargelarla oyunu bitirebilirsiniz. Agresif destelere karşı masayı kontrol etmeye çalışmalısınız. Igneous Elemental ve Gadgetzan Ferryman size yardımcı olacaktır. Fan of Knives da etkili olabilir. Durum gerektirirse charge minion'larınızı kullanmaktan çekinmeyin. Göreviniz bittikten sonra masaya indiğiniz tüm minyonlar onlar için birer tehdit olacaktır. Ufak bir tavsiye: Token Druid ile karşı karşıyayansanız oynadığı tüm minion'ları yok etmeye çalışın. Quest mekanığının en çok kullanıldığı bu desteyi siz nasıl buldunuz? İleride nerf yer mi bilemiyoruz fakat oynaması kolay ama rakibinizi kanser eden bu desteyi oynamanızı tavsiye ETMİYORUZ.

**Bir E-Gameshow daha geride kaldı!**

Bu yılın en büyük oyun fuarlarından biri olan E-Gameshow iyisiyle kötüsüyle sonlandı. Semor ve Atis şirketlerinin yaptığı bu güzel etkinlikte HS Türkiye ekibi olarak -Can "Ukio" Topsaç, İbrahim "Oyp Şahin", Batuhan "Izrutah" Üstüner Hearthstone turnuvasının finalindeki sunuluk için oradaydık. Gösteri maçı için de Utku Can "Theflyingram" Koç bizleydi. Turnuva finalinde Hearthstone topluluğunun yakından tanıdığı Boğaçhan "Delross" Aydin ve sürpriz bir isim olan Melih "Frozell" Avcı karşı karşıya geldi. Kendisinden çok emin olup ödüllü isteyen ve gösteri maçında Theflyingram ile oynayıp onu da yemeyi hedefleyen Delross, maça hazır. İki tarafında agresif deste oynadığı match-up'da

Frozell, Delross kadar özgüvenli olmasa da Delross'un yaptığı psikolojik saldırıyla çok güzel başa çıkarık Delross'u 3-1'lik skorla şok bir mağlubiyete uğrattı. Üzüntülü olduğu yüzünden okunan Delross, 2.likle yetindi. 17 yaşındaki genç oyuncu Frozell'in geçen sezonu rank 15'de bitirmesi de kabası! Soğukkanlılığını koruyan Delross önmüzdeki maçlara bakacagız mentalitesyle moralini hızlı toparladı. Sira Supermassive Hearthstone oyuncusu Theflyingram'in Frozell ile karşılaşmasındaydı. Tam herkes bir sürpriz daha olur mu diye düşünürken kontrol ağırlıklı desteler oynayan Theflyingram, maç yorgunu ve tecrübesiz rakibini zorlanmadan rahat bir oyun oynayarak 2-0'lık skorla geçmeyi bildi. Twitch ve Youtube üzerinden canlı yayınla turnuva sonrasında oyuncularla da röportaj yaptığı video şu an da yanında. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Can "Ukio" Topsaç  
Kemal Ata "Just0n3" Koç  
[facebook.com/hsturkiyepage](http://facebook.com/hsturkiyepage)

**Ayın Destesi**

Bu ayın destesi  
uzun süre sonra  
tekrar oyunda gör-  
düğümüz Control  
Warrior. Agresif  
deste oynamaktan  
sıkıldığınız Control  
Warrior oynayarak  
nostalji yapabil-  
sınız.

Warrior Cards (21)	
Name	Cost
Shield Slam × 2	1
Whirlwind × 1	1
Execute × 2	2
Fiery War Axe × 2	2
Slam × 2	2
Sleep with the Fishes × 1	2
➊ Ravaging Ghoul × 2	3
Shield Block × 2	3
➊ Bloodhoof Brave × 1	4
➊ Alley Armorsmith × 2	5
Brawl × 2	5
Gorehowl × 1	7
Grommash Hellscream × 1	8
Neutral Cards (9)	
Name	Cost
➊ Dirty Rat × 2	2
Acolyte of Pain × 2	3
Elise the Trailblazer × 1	5
Primordial Drake × 2	8
Alexstrasza × 1	9
Ysera × 1	9

# BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

DÜNYALAR SAVAŞI



Geçen ay, Big Boss'ta...

"Off başım! Patron? AaaAAA!!!  
Off başım... Pat- AaaaAAaaA!!!  
Off başımmm... Patron, neredeyiz?  
AaaaaAAA!!!"

- Hiş, oğlum uyan...

- Off başım... Bir aydır uyuyormuş gibiyim patron.

- Öyle bir süre geçti sayırlar, evet.

- Neredeyiz diye sormak istemiyorum. Ne olur burası Antalya Konyaaltı plajı olsun...

- Ne kadar sıkı bir insansın evladırm.

Konyaaltında ne işimiz var? Seni Fransa'nın gözbebeği-

- Paris'e mi getirdiniz?

- Fransa'nın iki göz bebeği var, diğeri de Normandiya.

- Hiç öyle bir şey duymadım patron.

- Sısmazsan bu kıyılardaki gizli mayınlar- dan biriyle seni eşek sudan gelinceye kadar döveririm.

- Off... Neden buradayız patron ya?

- Çünkü elimizi çabuk tutup şahane bir oyunu hayatı geçirmemiz gerekiyor. EA bizden önce davranıp Battlefriend l'i piyasaya-

- Battle friend mi?

- İngilizlerde dalga geçme, gözlerini bu kıyılardaki en eski süngüle oyarımlı! İşte o l. Dünya Savaşı oyunu önlümüze geçti ama-

- Önümüzde geçti derken? Tam olarak ne üretiyorduk da geç- AH!

- Şimdilik kafana dedenden bile eski bir Winchester Carbine kabzasıyla vurdum, bir sonrakine kurşunu sıkıveririm!

- Tamam, şimdilik susuyorum...

- Evet, bu Activision midir nedir, onlar da 2. Dünya Savaşıyla ilgili bir oyun hazırlığın- dalarmış. Onlara izin veremeyiz; onlardan önce piyasada olacak şekilde, muhteşem bir 2. Dünya Savaşı oyunu yaratacağız!

- Burada mı?

- Efendim?

- Yani palmiye ağaçlı şortlanımız ve parmak arası terliklerimizle, bu dondurma külâhi de- senli şemsiyenin altında mı?

- Oğlum birine tasvir etme isteğindeyimşesi- ne ne anlatıyorsun ortaklı! Ne yapacaktık, ka- muflaj giyip mi oturacaktık güneşin altında?!

- Pekala patron. Siz kazandınız. Ne yapıyoruz şimdî?

- Şimdi bak. Normandiya'dayız. Amerikan as- kerleri buraya çıkartma yapmak için gemileri bir bir sıralamış. Fakat ortada bir sorun var...

- Gemiler su alıyor?

- Hayır salak evladım. Gemiler sağlam. Lakin ki- riya sürülen askerler, Alman askerlerinin ateş hattında kaldığından patır patır dökülüyor. Her şeyden önce oyuncuların bu sorunu çözmesi gerekiyor:

- Oyunun türü bulmaca mı olacak?

- HAYIR! First Person Simulation hazırlıyoruz. Kısaca FPS.

- Öyle değil o ama...

- Mirıldanma çocuğum. Şimdi hemen aç bilgisayarını, şu kiyişi modèle, gemi modellerini indir denize koy, denize güzel birkaç yansırma yap, kiyidaki kumları tazele, Alman askerlerine ayaklarına takılacak kadar uzun paltolar giydir, mayınları döse-

- İsterseniz hazır Normandiya'dan başlamış- ken ben toptan Fransa'yı oyuna ekleyeyim hemen şimdi? İlerisi için önləm almış oluruz.

- Bravo. İleri görüşlüüğünü sevdim. Yarım saatte biter mi?

- Yanıma saat ne ki, 12 dakikada tamam.

- Afferin be oğlumu! İşte ruh budur!

- Peki patron oyuncular nasıl kiyiya çıkartma yapacak? Oraya gelelim.

- Evet, haydi bir tahmin yürüt bakalım!

- Sondaki ünlemle ortama heyecan geldi. Bence değişik bir taktik izlemeleri lazımdır. Mesela gemilerine bir ada süsü verip açığa demirlesinler, her gün biraz daha yaklaşıp yaklaşır, sonra

top atışını bassınlar!

- Bu duyduğum en aptalca fikir.

- Hollandalılar bu şekilde kaçmış arma savaşta, n'aber?

- N'aber mi? Laubali misin evladım?

- Tamam patron, neyse. Haydi burayı çözdük, sonra ne yapacağız?

- İşte o fikirleri senden bekliyorum; ben sada- ce Normandiya'yi çözdüm.

- Çözdüğünüz şeklinde hayran kaldım... Ben diyorum ki öyle sıradan kisimlar koymayalım. Mesela bir bölümde işgal altındaki bir şehirde, Nazilerle o şehrin sakinleri futbol maçı yapın, oyuncular maçı kazanınca çok sevinsem ama Nazilerin bunu aşağılama olarak görüp hepşini toplama kampta gönders-

- Bu da duyduğum en saçma fikir!

- Fakat bu da gerçek patron, ne haber?

- LAN! Doğru düzgün bir fikir vermezsen seni dinazorlardan bile eski olan bu müjferle kuma gómerim!

- Siz DLC seversiniz. Söyledi bir DLC yapalım o zaman... Mesela oyun bitsin, Amerikalılar ka- zansın fakat her şey burada bitmesin. DLC'de "Operation Unthinkable"ı verelim. Yani nedir...

- Senin aklı almad derecede salakça şeyler düşündürmen DLC olarak mı sunacagız?

- Hayır patron. Amerika'nın savaşı kazandıktan hemen sonra Sovyetler Birliği'ni ele geçirme çabasını konu alan bir DLC!

- Oğlum daha oyuna bir bölüm bile ekleyeme- dik, DLC anlatıyorsun, ben de dinliyorum. Defol git!

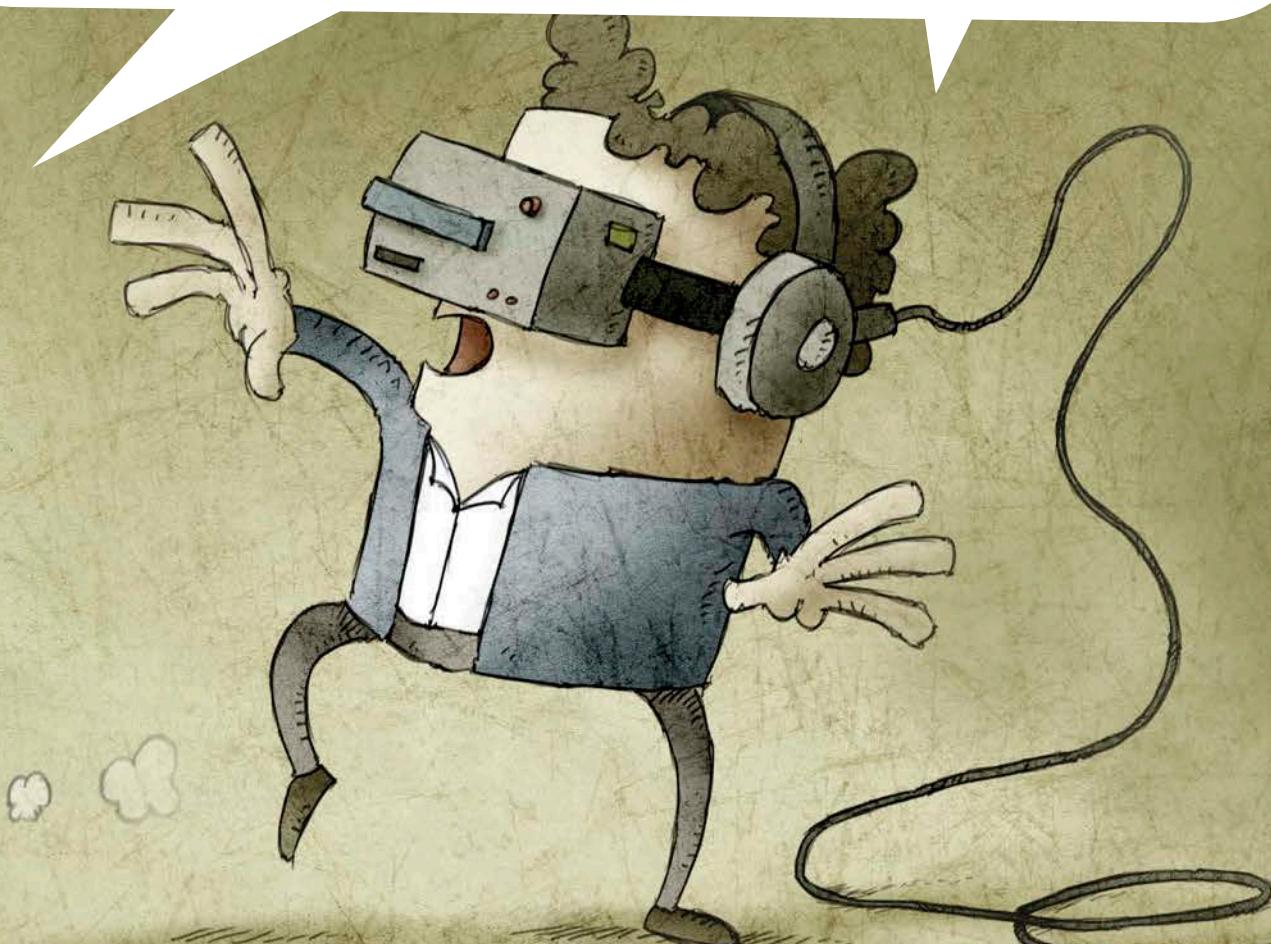
- Ama patron itiraf edin bunların hepsi güzel fikirle- Patron? O elinizdeki oyuncak bir bomba, değil mi?

- Tut ve geriye saymaya başla...

- Bunu hak edecek ne yaptım ben! Yüzerek geri döndürürüm vatanıma!

- Yüzebilirsin ama kaçamazsun, bu oyunu bitireceğiz, bekle beni geliyorum!

- Hayırrrrrr....



# UZAY SONDASI CASSINI'NİN İNTİHAR DALIŞI BU SAYIDA!

- ▶ Oyun oynarken farkında olmadan manipüle ediyor olabilir miyiz?
  - ▶ Dubai'nin başarılı tesadüf değil.
  - ▶ En hızlı kuantum bilgisayarı kim yapacak.
  - ▶ DNA'ya sabit disk gibi veri depolayabileceğiz.

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

The magazine cover features a large, circular object with concentric red and white stripes, resembling a planet or a stylized disk. The title 'POPULAR SCIENCE' is prominently displayed in large white letters at the top. Below it, 'TÜRKİYE' is written. The subtitle 'ÇAĞIN EĞLENÇESİ: DİJİTAL OYUNLAR' and 'PROPAGANDA SILAHı MI? YENİ BİR SPOR DALı MI?' are visible. Other text on the cover includes 'COLD JUPITER VE TEKNOLOJİLER', 'KUANTUM BİLGİSAYAR YARIŞIMI KİM kazanacak?', 'FLİST, MICHIGAN', 'PETSİNG SU İLK İŞYAM', 'HAVAPARMIK ELEKTRİKLİ EDEN MAKİNE', 'SONSUZ SABİT DISKİNZ', 'DNA', and 'BÜYÜK KAŞİFE VEDA'. A yellow circle in the bottom right corner contains the text 'SADECE 5,00 TL'.

SADECE  
**5,00**  
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

# ASUS GR8 II

Asus, "Oyun Cumhuriyeti"ni gittikçe genişletiyor.

sayf.97



# DONANIM

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



## Acer Predator Z650 ★

Monitörün yetmediği oyuncular için

**M**onitör ekranına siğamayan oyuncular için geliştirilen Predator Z650 tasarım çizgisile ailenin hatlarını taşıyor. Kırmızı ve siyahın harika buluşmasıyla karşımıza çıkan projektör, oldukça da kompakt yapım.

Kurulumu ve kullanımı da bir o kadar kolay olan cihaz, yine beraberinde tercihe bağlı aksesuarlar getiriyor. Bunlardan biri 3D gözlükler, bir diğeri ise görüntüyü kablosuz olarak projekture aktarabilmeniz için kullanabileceğiniz WirelessHD Kit oluyor. Predator Z650, 1920x1080 piksel doğal çözünürlük sunuyor bizlere. Maksimum çözünürlük olarak 1920x1200 piksel bulabiliyoruz.

DLP projeksiyon sistemini kullanan Predator Z650, -merak eden kullanıcılar için- normal mod kullanımında 3000 saat ampül ömrü sağlıyor. Eğer ekonomi modda kullanıyorsanız bu süre 4000 saate, ekstrem ekonomi modda kullanıyorsanız ise 6000 saate deðin varabiliyor. 2x dijital yakınlAŞtırma ve 240 watt ampul gücüne sahip olan projektör, yaklaşık 1,5 metre mesafeden 120 inçe kadar görüntü yansıtıyor. Bu da yaklaşık olarak 2,5 metre mesafe demek ki, bu da monitöre siğamayan oyuncular bir hayli memnun edecek bir boyut. Predator Z650'da ayrıca bir kitle 1080p görüntüyü kablosuz olarak aktarmanız da mümkün. WirelessHD olarak isimlendirilen bu kiti, ayrıca satın alabiliyorsunuz. Öte yandan yine elimize 3D gözlüklerle gelen cihaz, 2 boyutlu görüntüyü 3 boyutta çevirebiliyor.

Acer Predator Z650, gerçekten güzel bir projeksiyon olmuş. Cihazın fiyatı ise tahmin edilebileceği gibi biraz erişimi güç kiliyor. Şu an Predator Z650'ı piyasada 3700 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kompakt, kolay kullanım, başarılı görüntü performansı, kablosuz görüntü aktarımı  
**EKSİ** Pahalı

87

## Asrock Fatal1ty Z270 Gaming K4 ★

Tasarımı ile oyuncuları cezbediyor

**B**aşarılı anakart markalarından biri olan ve ülkemizde de bulunabilen Asrock, oyuncular için geliştirdiği özel anakartlarıyla da oyuncular arasında tanınıyor. Fatal1ty ailesinde Intel Z270 yonga seti ve 1151 soket yapısına uygun, elimizdeki Gaming K4 modeli de bunlardan biri.

Form faktör bakımından ATX yapıda olan Gaming K4, Intel 6'inci ve 7'inci nesil işlemcilerine uygun yapıda. Soket 1151 desteği ile Intel Core i7, i5 ve i3 işlemcilerinizi takabileceğiniz anakart, ayrıca RAM bakımından da zengin bir platform. 4 adet DDR4 RAM slotu getiren kart, toplam 64 GB kapasite ve 2133 MHz'den hızırtma yoluyla 3600 MHz ve üzeri frekanslara erişebilme imkanı tanıyor. Kartın yüzeyine baktığımızda 2 adet PCI Express x16 slotu görüyoruz. Bunlardan biri özellikle çelik slot kaplama-sıyla önem arz ediyor. Böylece bu slota taktığınız ekran kartınız, herhangi bir sinyal parazitine karşı korunuyor. Öte yandan kartın 2-Way CrossFireX desteği gösterdiğini de söyleyelim. Ancak SLI desteği göremiyoruz.

Bazı anakartlarda bu soketten 1 adet yer alırken, elimizdeki modelde dual, yani çift M.2 soketi yer alıyor. Arka panelde, 3 adet USB 3.0 Type-A portu, ayrıca 1 adet de USB Type-C portu yer alıyor. Anakartta ses desteği de unutulmamış elbette. Burada Creative ile çalışan Asrock, Sound Blaster Cinema 3 ile 7.1 ve 5.1 çevreSEL ses almak isteyenlere uygun yapıda bir anakart ortaya çıkartmış. Burada yine ses jaklarının altın kaplı olduğunu da belirtelim.

Asrock Fatal1ty Z270 Gaming K4, oyuncular için uygun bir anakart olarak tercih edilebilir. Şimdilerde piyasada 700 TL civarında bir fiyat etiketile bulunan kart, Asus PRIME Z270-A'dan daha ucuz olmasıyla avantaj yaratıyor. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Oyunculara uygun, geniş bağlantı seçenekleri, dual M.2 soket, çelik başlıklı PCI-Ex x16  
**EKSİ** Dahili Wi-Fi yok, SLI seçeneği yok

83

LEVEL  
**EDİTÖRUN  
SEÇİMİ**



## ASUS ROG GR8II

Alıştığımızdan çok daha farklı bir PC

Oyun konsolları iyidir güzeldir ama önemli bir eksiklikleri vardır: Fare ile PC'de kolayca kontrol edebildiğiniz oyunları konsol kumandasıyla aynı kolaylıkla oynayamazsınız. PC ve Windows ortamı yeri doldurulmaz bir şekilde oyun konusunda ideal bir ortam devam ediyor. Bu ortamda sayısız oyunu farklı kalite ayarları ve aksesuarlarla oynayabilirsiniz. Asus ROG GR8II ise, tamamen oyun keyfi için tasarlanıp optimize edilmiş ilginç bir PC. GR8II zengin donanım özelliklerini sadece 4 litre'lik bir hacim içine sıkışdırmayı başarmış. Küçük boyutların avantajı sadece masanızın üzerinde az yer kaplaması değil. Böylece PC'yi evininiz içinde başka bir odaya hatta LAN parti için başka bir mekana kolayca taşıamanız mümkün. Ön tarafında çizgi şeklinde yanıp sönen LED'ler (10 farklı efekt) ürüne çok farklı bir hava katıyor. Ayrıca Asus, boşa 23.8 db ses şiddetine sahip olan GR8II'nin ortalama bir PC'den  $\frac{1}{4}$  oranında daha sessiz olduğunu iddia ediyor.

Nispeten küçük boyutlarına bakıp GR8II içinde mobil bileşenler kullanıldığı sanmayın. Ürünün farklı konfigürasyonları var ve fiyat da buna bağlı olarak değişiyor. Fakat tüm modellerde masaüstü donanımı kullanılmış. Bize yollanan modelde (T047Z) Intel Core i5-7400 işlemci (3 GHz, 4 çekirdek), nVidia GeForce GTX 1060, 8 GB DDR4 bellek ve 256 GB SSD ürünün temel donanım özelliklerini oluşturuyor. Asus GR8II'yi oyun PC'si yapan sadece tasarımını ve grafik performansı değil. Ses donanımında kullanılan yüksek kaliteli kondansatörlerden, Ethernet donanımına kadar baştan sona tamamen oyunlar için optimize edilmiş bir PC Asus GR8II.

Ürünü şu anda 4400 TL fiyatla satın alabilirsiniz.

■ **Şahin Ekşioğlu**

### KARAR

**ARTI** Şık tasarım, güçlü performans, sessiz çalışma

**EKSİ** CPU ve GPU upgrade edilemiyor



## Zyxel VMG3925-B10B

Uygun fiyata yüksek performans

Modem deyince Zyxel bildiğiniz gibi akla gelen ilk firmaların birisi. Daha önce Armor serisi ürünler ile sayfalarımıza konuk olan firma, bu defa daha ekonomik olmasına rağmen performans konusunda yine iddialı bir model ile karşımıza çıktı. VMG3925 konusunda söyleyebileceğimiz ilk şeylelerden birisi, 802.11n'den çok daha iyi performans sunan ve 5Ghz bandında 1300 Mbps'e kadar destekleyen 802.11ac protokolünü destekliyor olması. 2.4 GHz 802.11n üzerinde 800 Mbps'e ve 802.11ac üzerinden de 1300 Mbps'e kadar olan hızlar sunan Zyxel VMG3925-B10B, görüntü anlamında Armor serisine göre çok daha alçakgönüllü bir tasarıma sahip. Donanım özelliklerine bakıldığımızda da arka yüzde 4 adet gigabit Ethernet portu ve WAN girişi görüyoruz. Wi-Fi ve reset butonları ile bir WPS tuşu da burada ve bir arada bizlere sunulmuş. Yan tarafta ise bir adet USB 2.0 portu bulunuyor.

Oyuncular söz konusu olduğunda elbette en önemli şeylelerden birisi sinyal ve bağlantı kalitesi. G.vector teknolojisini kullanan ve bu sayede çok daha güvenli ve kaliteli bir veri akışı sağlayan VMG3925'in bu konuda da söyleyecek bir şeyleleri var. Aynı zamanda yeniden optimize edilen tasarımını ve anten düzeni ile evinizin uzak köşelerinden bağlantı konusunda bile hayli iyi sonuçlar alacaksınız.

Peki, VMG3925'i kimler satın almalı? 330 TL civarında bir fiyata bulunabilen ürün Armor Serisinin dörtte birinden daha ucuz satılıyor ve modem için ayırbileceği bütçesi kısıtlı olan ancak diğer taraftan da yüksek performans bekleyen kullanıcılar hitap etmekte. Diğer taraftan evinde halen kullandığı bir modem olan ve arayışta olmayan kullanıcılar için VMG3925 uygun bir upgrade seçenekidir. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Uygun fiyata yüksek performans, G.vector teknolojisi, 802.11ac protokolü

**EKSİ** Halihazırda modemi olanlar için bir upgrade sebebi değil



# 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



#### 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



#### Outlast 2

Daha o manyak doktoru, ikizleri ve Walrider'i unutamamışken şimdi de mantak tarikatlar ve ne ididi belirsiz mahlukların arasında kaldık. Kulaklıyla oynamak yürek ister.

**Yapım** Red Barrels  
**Dağıtım** Red Barrels  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2017

PC PS4 XONE



#### Rocket League

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

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

PC PS4 XONE MAC



#### 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 yazabiliriz. CoD serisinin son oyunu "olmuş".

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

PC PS4 XONE



#### Rainbow Six: Siege

The Division'ı beklerken uğruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısındakilerin 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 birbirini 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



#### What Remains of Edith Finch

Yedi sene önce ayrıldığı aile evine dönen, tüm yakınlarının hep genç yaşlarında ve birbirinden talihsiz şekillerde hayata veda ettiğini öğrenen Edith'in hikayesi.

**Yapım** Giant Sparrow  
**Dağıtım** Annapurna  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2016

PC PS4 XONE



#### No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapımla karşımıza 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

# AYIN OYUNU MAYIS

## Injustice 2

Birkaz senedir Marvel kahramanlarını görmekten sıkılan ve DC'nin atak yapmasını bekleyenler, vakit geldi! Tekken 7 ile beraber yılın en çok beklenen dövüş oyunu olan Injustice 2, en sevdığınız DC kahramanlarını önünüze sererken, özellikle Batman ve Superman hayranlarını birbirine düşürecek gibi gözüküyor.



### Online



#### Heroes of the Storm

Blizzard'ın nihayet MOBA olarak adlandırmaktan çekinmediği muhteşem oyunu, 2.0 güncellemesi ile hem eski hem de yeni oyuncuları arenaya davet ediyor!

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Haziran 2015

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 kimsenin hayat edemeyeceği kadar yüksäge çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

**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



#### Persona 5

Uzakdoğu'da tozu dumana katan oyun, eğer türü seviyorsanız sizleri onlarca saat sürecek ve uzun süre unutmayacağınız bir gezintiye çıkartacak.

**Yapım** Atlus  
**Dağıtım** Deep Silver  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2017

PS4 PS3



#### Torment: Tides of Numenera

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

### Strateji



#### WH40: Dawn of War III

Warhammer 40.000 evreni bu kadar geniş kitlelere ulaşmasını elbette Dawn of War serisine borçlu. Serinin yeni oyunu da serinin önceki oyunlarına layık, muhteşem bir strateji.

**Yapım** Relic Entertainment  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2017

PC



#### Civilization VI

Oyuncuları bilgisayar başına haps etme konusunda Football Manager ile yaraşan oyun geri döndü ve tüm boş vakitlerinize talip, karşı koymayı, kaybedeceksizez.

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

PC



#### Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablonla yerlestiren yapımcı uzun süredir açlığını çektiğimiz 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 takısı" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiği 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 iyi hissettiremez.

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

XONE



#### DiRT Rally

Codemasters'ın düşüşüne son veren, muhtemelen firma tarihinin en iyi oyunu. Colin McRae görseydi bu oyunla gurur duyardı.

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE

10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

89  
TL

# LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ



# KÜLTÜR & SANAT

## Alien: Covenant

Bilim kurgu tarihinin gördüğü en muhteşem  
düşman geri dönüyor.



## Voices of Decay

Evasion

**Y**azın yavaş yavaş gelmeye çalıştığı günlerde güzel albümler de teker teker dökülüyor ortalığa. Saçları ilk uzatma dönemlerim olan lise civarında bolca dinlediğim Dark Tranquillity ile sevdiğim Melodic Death Metal kavramına dair Voices of Decay'in Evasion albümü de teşrif etti piyasaya. 97 yılında kurulmuş olan grubun 3. Albümü Evasion. Kisaca özetlemek gerekirse, Amon Amarth vokalini alıp Dark Tranquillity ile çırpnıca Voices of Decay ortaya çıkıyor. Melodik anlamda ilk şarkından sizi sarmalıyor albüm. Vokalin varlığı ile yokluğu sizi neredeysse hiç etkilemiyor. Bu türe alışkin biri olarak The Strongest isimli albümün ikinci şarkısının Synthwave gibi başlayıp şekil değiştirmesi beni oldukça şaşırttı. Beklemediğim bir hareketti açıksası. Hız olarak bakıldığında her şarkının kendi ağırlığı var. Her şarkının içinde başka sürprizler saklı desem abartmış olmam sanırım. Bazi albümler vardı aşırı sıkıcıdır 2-3 şarkı sıvırılır ve sonrası öyle bilinir koca albüm. Bu albümde öyle bir şey yok, dediğim gibi her şarkının farklı bir kalibresi var. Vokal olmasa bile melodik anlamda sürüklər götürür. Dinleyiniz. ■ İlker Karaş

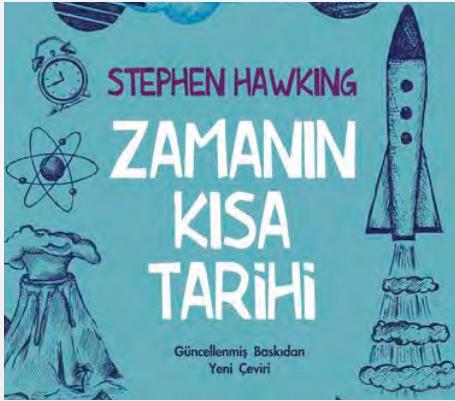
## Voyager

Ghost Mile

**B**azen bizi sıkıntılardan içinde daha da boğacak şarkılar dinleriz. Örneğin Anathema. Yani ne var da bulup bulup dinliyoruz bilememiyor. Hindsight albümü raki masasında çalınan albümlerle yarışacak kadar salt bir albümdü mesela. Dönelim Voyager ve onun son albümü Ghost Mile'a. Böyle arada uzaymış, evrenmiş, sonsuzlukmuş diye bahsi geçen albümleri alıp kafa dinlemek gibi hobilerim vardır. Bu albümü gördüğümde de kapağındaki izlenim bana öyle bir albilgi verdi. Keza ilk şarkının girişi de aynı açılışı yapıp bir anda gitarlara bağlandı sonra Anathemavari bir vokal karşıladı bizi. Ununu elemiş, eleğini asmış gelmiş bir arkadaş olarak. Her şarkının girişi ayrı bir güzel. Otellerdeki asansör şarkıları gibi resmen. Yani bambaşka boyutlara götürüp getiriyor bizi dinlerken. Favorim To the Riseride. Kahvenizi koyup gözlerini kapatıp bu şarkı ile evrenin bilinmezliğine süruklenmeniz olası. Albümü ismini veren Ghost Mile ise hiç beklenmedik bir şekilde başlıyor ve bitiyor. O şarkiya gelene kadar bizi keşkül gibi titreten albüm bi anda kafamızda bateri eziyor resmen. Albümün kapanışını yapan parçaya da ayrı bitti. ■ İlker Karaş

## Kral Arthur: Kılıç Efsanesi

**G**uy Ritchie'nin gözünden en şartız, en cool Arthur karakterini görmeye hazır mısınız? Guy Ritchie'yi bilmeyenler için hızlıca özetleyeceğim olursam; Kral I. Edward'in soyundan gelen, Jason Statham ile hayatı geçirdiği Revolver filmine eleştirmenleri tarafından yapılan yorumları elinin tersiyle iterek "önemli olan seyircinin ne dediğidir" diyecek kadar da ideolojik düşünen bir halk adamıdır. Ben onu BMW için çektiği ve eşi Madonna'nın oynadığı reklam filmi ile tanıdım. Sonrasında saygım bayağı bir arttı. Kral Arthur: Kılıç Efsanesi filminin tepesinde de o ismi görünce filmin doğru kişiye emanet edildiğine ikna oldum. Keza bu film bir serinin başlangıç filmi ve nasıl başlarsa öyle gider böyle yapımlar. Diyeceğim o ki, sıra dışı bir Arthur izlemeye, mimiklere ve triplere hazır olun. Hızlı karar veren, zor çocukluk geçiren, Excalibur ile imtihanı hiç kolay olmayan ve sonunda korkularını yenen, sıfır noktasından tepeye koşan bir kahramanın hikayesini muzur ve bir o kadar da ciddi olarak yorumlamış bize Bay Ritchie. Dövüş sahnelerinin, aksiyonun ustalığına diyecek söz yok zaten. Kaçırmayın. ■ İlker Karaş



## Alien: Covenant

Alien'ı ilk izlediğimde bayağı bir küçütüm. Hafızamda kalan tek şey kusursuz bir organizmanın uzayda bir yerlerde olduğunu. Sonrasında H.R. Giger efsanesi ile tanıştım. Bu kusursuz, bir kez gördükten sonra bir daha unutulmayacak karakterin yaratıcısı olarak. Onun hayatını araştırmak, yıllarca çizimleri incelemek, hiçbir zaman o kadar iyi çizer olamayacağını bilerek bu yaratılan içeriğe büyük saygı duymakla birlikte vizyon görmüş her Alien filmini tükettim. Prometheus ile de bazı şeylerin neden ve nasıl olduğu konusunda girdaplara sürüklendik serinin sevenleri olarak. Balyoz gibi dolu bir filmdi ve kafamıza iniyordu. Geçtiğimiz haftalarda da Covenant'ı izledik. Ridley Scott, Prometheus'a göre daha bir kolay anlatım yolu izlemiş, bir miktar "e biz düşünmesek de olur, zaten mevzu ortada" izlenimi yaratmıştı üzerinde. Beklentisel olarak fena değildi ile iyidi arasında gidip geliyor şu an film. Özellikle yaratılış konusuna her geçen gün biraz daha yaklaşan bir filmi izleyenler arasında rahatsız olabilir. Çok bir şey beklemeden izlenip bir sonraki filmi beklemeye başlayabilirsiniz. ■ İlker Karaş



## Stephen Hawking Zamanın Kısa Tarihi

Zamanın Kısa Tarihi 1988 yılındaki ilk basımından bu yana geçen yıllar içerisinde bilimsel yazın alanında bir başyapıt konumunu kazandı. Kırk dile çevrildi ve dokuz milyonun üzerinde baskı yaptı. Kitap o dönemde evrenin doğası hakkında öğrendiğimiz en son bilgiler göz önüne alınarak yazılmıştı, öte yandan o günden bu güne hem atomaltı dünyanın hem de büyük ölçekte evrenin gözlem teknolojilerinde olağanüstü ilerlemeler yaşandı. Bu yeni gözlemler Profesör Hawking'in kitabı ilk baskısında yaptığı kuramsal öngörülerin çoğunu doğrulayan niteliktedi. Bu gözlemlere, evrenin başlangıcından 300.000 yıl sonrasına araştıran ve Hawking'in varlığını ileri sürdüğü uzayzaman dokusundaki kırışıklıkları tespit eden Kozmik Ardalan Kâşifi COBE uydusunun son bulguları da dahildir. Kaleme aldığı özgün metne kendisinin son araştırmalarından ve en son gözlemlerden edindiğimiz yeni bilgileri katma arzusuyla Hawking, kitabının elinizdeki son baskısı için yeni bir önsöz yazmakla kalmadı, aynı zamanda solucan delikleri ve zaman yolculuğuyla ilgili çok etkileyici yep-yeni bir bölüm kaleme alarak kitabı güncelledi. ■ İlker Karaş



## Brandon Sanderson Sissoylu Üçlemesi

Fantastik kurguları seviyorsanız Brandon Sanderson ismi size yabancı gelmeyecektir. Yaşayan Tolkien lakabını verebileceğimiz yazar sadece günümüzün değil, gelmiş geçmiş en iyi fantastik edebiyatı yazarlarından birisidir. Benim burada bahsedeceğim ve aynı zamanda favori kitabım olan Sissoylu Üçlemesi. Orijinal ismi "Mistborn Series" olan üçlemenin üç yüz yıl sonrası konu alan ama henüz dilimize çevrilmemiş bir üçleme serisi daha bulunuyor. İlk olarak 2006 yılında çıkan ve dilimize 2014 yılında çevrilen seri, Lord Hükümdar olarak bilinen ölümsüz bir imparatorun Vin ve katılacağı Kelsier'in çetesi tarafından bin yıllık hükümrانlığına son vermeye kalkışı ile başlıyor. Serinin en büyük özelliği "Allomansi" adı verilen güçlerdir. Bu güçler ile demir, çelik, kalay, bakır vb. elementlerden birini kullanarak çeşitli güçler (örneğin kalay kullanan birisinin duyuları güçlenir) elde edilebilmektedir. Tüm elementleri kullanabilen ise bir sissoyludur. Film ve oyun projelerinin de mevcut olduğu üçleme, akıcı okunmasını sağlayan başarılı çevirisi ile her kitaplıkta bulunması gereken bir eser. ■ Rafet Kaan Moral

# Çizgi Dünyalar

Batman ve Süpermen'i karşı karşıya getiren en iyi seri burada!

**B**u ay derginin her tarafında bolca Injustice ismi gördünüz, değil mi? Oyunun tanıtımı başrolde, Sekiz bölümünde DC Evreni, çizgi-romanda Injustice: Tanrılar Aramızda... İlk Injustice oyunun çıkışının üzerinden çok zaman geçti ama şunu bilmelisiniz ki çizgi-romanda resmen bambaşka bir dünya var ve ilk cildi okuduktan sonra tüm seriyi satın alma isteğiyle yanıp tutuşacaksınız. Şimdi bildiğiniz üzere, tanınmış süper kahramanların bulunduğu çizgi-romanlarda üstü artık pek de kapalı olmayan bir kural vardır: O süper kahramanlar bir türlü ölmez. Yaralanırlar, hırpalanırlar, ölümle burun buruna gelirler, öldükleri bile düşünülür ama bir süre sonra tekrar aramiza dönerler.

Çok seneler önce, nereden elime geçtiğini hatırlamadığım bir, özel Superboy sayısı vardı. Cilt demek mümkün değil ama bu kitapta DC kahramanları süper kötülere karşı savaşıyor ve patır patır dökülüyordu. Flash ölüyordu, Green

Lantern ölüyordu ve hatta sonunda Batman bile nalları dikiyordu. Bu kitabı bayılmıştım zira her şey daha gerçekçi gelmişti. İşte Injustice'ı sevme nedenim de tam olarak bununla bağlantılı: Alternatif bir DC evrenini konu aldığı için burada da birileri ölüyor, yaralanıyor ve kime, ne olacağını merak eder halde buluyorsunuz kendinizi. Zaten kitabı başlangıcı da tam olarak bu temaya uygun. Çok spoiler söylemeyeceğim ama her şey, Superman'in Joker'i öldürmesiyle başlıyor ve DC kahramanları ikiye bölündüyor. Öldürmenin yanlış olduğunu düşünen Batman ve ekibi ile dünyayı savaştan ve kötülükten uzak tutmayı ödürerek sağlamaktan çekinmeyen Süpermen ve takımı...

## Tanrılar aramızda!

Ülkemizde Çizgi Düşler tarafından yayılanmakta olan Injustice: Tanrılar Aramızda, şu anda 8 cildine kavuşmuş durumda. Her iki cilt, bir yıla tekabül ediyor. Dolayısıyla seri birinci yıl, ikinci yıl vs. diye ilerlemekte.



Beşinci yıl ile sonlanacak olan seri hiç bitmesin istiyorum şu sıralar ama bir yandan da serinin nasıl biteceğini de merak etmekteyim. (Gerçi öğrendim de sayılır.) DC'nin diğer çizgi-romanlarında olabildiği gibi yavaş tempoda asla ilerlemiyor Injustice. Her saniye bir plan yapılıyor, her saniye bir aksiyon yaşanıyor ve işin en güzel tarafı da, asla yan yana gelmeyeceğini düşündüğünüz karakterler bir takım olarak hareket edebiliyor.

## Injustice 2

Geçtiğimiz yılın Temmuz ayında, Injustice: Tanrılar Aramızda'nın yazarı Tom Taylor'ın kaleme alacağı yeni bir Injustice çizgi-romanı açıklandı ve heyecan doruğa çıktı.

Şu anda iki sayısı dijital olarak yayımlanmış olan seri, kaç fasilük olarak tasarlandı bilememiyorum ama okumak için sabırsızlanıyorum. Hikayedede yeni oyunda olanlardan öncesi konu edilimekte ve -spoiler geliyor- Süpermen tutuklu bir halde hapishanede tutulmaktadır. Batman ve ekibi ise dünyayı korumaya çalışan arkadaşlarını oluşturuyor. Batman'ın ekibinde çok fazla adam yok ve dünyayı tehdit eden yeni kötülüklerle karşı çok dik katlı olmak zorunda.

Evet, açıklamalar bu şekilde ve tahminimce Batman işlerin altından kalkamayı Süpermen'i serbest bırakacaktır ve ondan sonra asıl şenliği görürüz.

Bir şekilde Türkçe olarak ülkemize gelme olasılığı da bulunan Injustice 2 çizgi-romanını imkanı olanlar DC Comics'in internet sitesinden temin edebilir. Serinin yayın periyodu da yine bu sitede yer almaktadır.





Seride DC evrenindeki birçok ünlü isim boy göstermekte. Süpermen, Batman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman, Cyborg, Aquaman, Harley Quinn... Ve hatta Olimpos'un sakinleri bile savaşın ortasında kendilerine bir rol buluyor. (Spoiler vermeyeyim diye yırtınmakta yaramım.) O kadar büyük savaşlar söz konusu oluyor ki kendinizi ister istemez, "Saçma sapan Wonder Woman filmi çekcekleşirne şunun filmini çekseler ya!" derken buluyorsunuz. Gerçekten beyaz perdede uyarlamak için şahane bir malzeme var ama türlü türlü anlaşmaları, prosedürleri geçmek imkansız olacağından bu iş ancak hayallerimizde kalacak.

Ve fakat, Injustice'ı beyaz perdede göremeyecek olsak da çizgi-roman her anlamda son derece tatmin edici. Çizimler inanılmaz değil; çok daha iyilerini gördük ama gayet yeterli. Anlatım ise gayet başarılı. Diyaloglar hiçbir zaman gereğinden fazla uzamıyor, kahramanlar kişiliklerinden ödüň vermeden, tanımız halleriyle davranışlarını sergiliyor (Harley Quinn'in çatla olması gibi.) ve hatta çizgi-roman zaman zaman duygusal bir hale bile gelebiliyor.

Anlayacağınız Injustice: Tanrılar Aramızda

gerçek bir çizgi-roman şöleni. DC kahramanlarını sevenler için banko bir okuma keyfi olan seri, Injustice oyununu begenerek oynamış olanları da tatmin edecek. Beşinci yıl gelmeden dört yılı da aradan çıkartmanızı tavsiye ediyorum. Herkese keyifli okumalar!

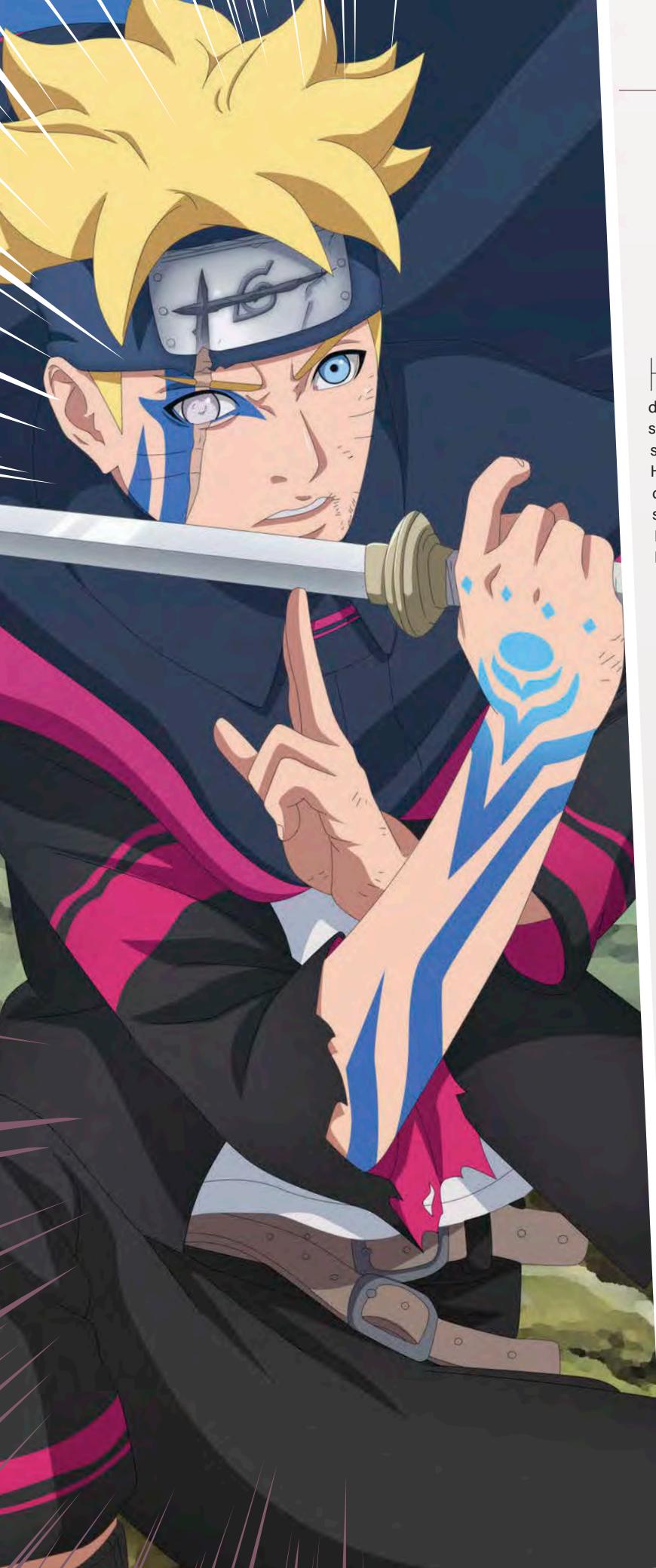
■ Tuna Şentuna



## Superman: Red Son

Dave Johnson, Kilian Plunkett ve Mark Miller'in kaleme aldığı Paul Mounts'in da çizerliğini üstlendiği bir Süpermen hikayesi daha var ki bu eseri okumadan çizgi-roman okudum diyemezsiniz. Orjinali 2003 yılında yayımlanan hikaye, Mart ayında YKY tarafından ülkemizde satışa sunuldu. Kapakta da hemen anlayacağınız üzere, burada da bir alternatif hikaye söz konusu. Şöyle ki Red Son, Süpermen'in uzaydan Kansas'a değil de Rusya'ya (Ukrayna aslında) düşmesini konu ediyor. Durum böyle olunca da Süpermen Amerikanvari bir süper kahraman olmak yerine, Stalin için savaşan, sosyalizmi, hak, hukuk ve kardeşlik türkülerle büyünen bir "Kızıl Oğul" dönüşüyor. 1953'ten 2001 yılına uzanan bir zaman diliminin konu edildiği cildi, Süpermen'i çok sevin veya sevmeyin, mutlaka arşivinize katmalısınız.





# Otaku-Chan!

Bahar sezonu gümbür gümbür... •

H erkesin heyecanla beklediği seri tabii ki: Shingeki no Kyojin! Seneler oldu... Sonunda ikinci sezon başladı. Hem de ilk sezonun tam bittiği yerden. Adım gibi eminim, bu yeni sezon da bizi deli edecek bir noktada bitecek yine. Ayrıca sadece ve sadece 12 bölüm sürecek... (Hüsran) Hikâye giderek zenginleşiyor animede bu sezon, hızında hiç düşme yok, yeni karakterler dahil oluyor. Ama kafamızdaki sorulara da yenileri ekleniyor.

Dört sene sonra ikinci sezona kavuştuğumuz Uchotan Kazoku'dan da (Eccentric Family) bahsedeyim. Seriyi bitsin diye bekletiyorum resmen. İlk sezonu çok eğlenceliyi, Şinto tınlarıyla komedyi birleştirmiştir. Çok nadir çıkan ve hikâyesinde orijinallik taşıyan serilerden biriydi. İkinci sezondan da müthiş olacağından eminim. O yüzden izlemeden, gözüm kapalı tavsiye ediyorum ya.

My Hero Academia'nın da ikinci sezona başlıyor. Allah'tan SnK gibi bekletmedi, ilk sezonun ardından pek hız keserek gibi de gözükmüyor. Genelde ilk sezonu tutanca ikinci sezonda daha ağırdan alma, uzun bir seriyeye minik filler'lar koyma, hikâyeyin hızını kesme gibi korkunç kasaplıklar yapabiliyorlar ama bu seri sağlam devam ediyor. Elbette hikâye hâlâ çocuksu geliyor gözüme ama...

En büyük bomba tabii ki Boruto... Yani ne desem bilemiyorum ki... Benim kalbim Shippuuden'de de değil, hep Naruto'da kalmıştır; bizim ufkığın yaşadıklarıyla, kasaba-dan dışlanması, kendini bir anlamda kanitlamak, sevilmek için güçlenmek istenmesiyle Boruto'nun yaşadıklarını aynı kefeye koyamam elbet. Hem ne o kardeşim çok güçlü jitsuları zart diye yapıyor bebeler, bir durun yahu. Tamam, belli oldu, içten içe sevmemişim seriyi... Açıkçası Boruto yerine Naruto'yu filler'sız tekrar izlemeyi öneremem. Şahsen bir ayımı sadece Naruto'ya ayırmayı ve tekrar izlemeyi planlıyorum. Bir nevi veda...

Yeni sezondan ilginç gözüken serilerden biri Eromanga Sensei, bir kardeş komedisi. İlk sezonunu çok sevdigimiz DanMachi de Sword Oratoria ile devam ediyor. İlgiyi çeken bir diğer seri de Kabukibü! Chihayafuru ya da Hikaru no Go gibi, Japon kültürünün ta Edo Dönemi'nden beri en önemli öğelerinden biri olan Kabuki tiyatrosunu günümüzde bir lise kulübünde hem de bishounen erkekler tarafından uygulanmasını görüyoruz. Pek erkeklerin ilgisini çekecek bir şey gibi görünmüyör ama bakalım nasıl ilerleyecek seri. Seikaisuru Kado da ilginç başlangıcıyla kendisini izleten serilerden biri.

## Eski cevherler

Her seferinde yeni sezonda neler olup bittiğinden bahsediyorum da eski sezonalarda bahsedemediklerim birikip duruyor. O yüzden bu ay izlediklerimden en beğendiklerimi sizlerle paylaşım istedim.

Fafner gözden kaçıldığım, ikinci sezonu Exodus'la keşfettiğim bir mecha serisiydi. Her ne kadar mecha-



Attack on Titan

lara uzak duruyorum desem de Evangelion gibi müthiş örnekleri gördükçe elim de değil şöyle bir göz gezdiriyorum. Bu ay da oturdum baştan itibaren bütün Fafner evrenini tekrar izledim, iyi ki de izlemişim. Öyle mecha deyip geçmemek lazım bu seriyi. İnsanın yabancı ve öteki gördüğü şeylere karşı yaklaşımından tutun da çevresiyle ve kendisyle çatışmalarına kadar insanlığa dair çok önemli yerbeler dokunuyor. Özellikle yeni serinin animasyon kalitesi çok iyi, ilk sezondan süregelen müzikleri zaten efsaneydi. (Hele ilk bölmülerden birinde Chopin'in Op. 25 şarkısıyla mechaları savaşırken izlemek bende bayağı bayağı bale izliyormuşum hissi yarattı.)

Mecha tasarımlarından bahsetmek pek benim harçım değil, benden çok daha bilgili insanlar tanıyorum bu konuda Türkiye'de, ama onların da bu diyeceğime katıldığına eminim: Gerçekten orijinal tasarımlar. Ben zaten mechalarda pilotuya özsleşen, mümkünse organik (Evangelion gibi) bağların kurulduğu tasarımların hastasıyım, bu seride de benzer şeyler görüyoruz. Distopik dünyasında yetişen yeni nesillere

"barış" in ne demek olduğunu unutturmama, insan olmanın gereklerini huzur ve barış temelleri üzerine kuran yetişkinler ve son teknoloji adalarında tüm dünyanın yükünü omuzlarında taşımak zorunda kalan gençlerin hikayesi Fafner.

Tekrar geri dönüp izlediğim ve hayatım boyunca bıkmayacağım serilerden biri de Mushishi. Burada bahsettim mi, hatırlamıyorum ama istedikleri kadar yeni sezon, OVA falan yapsınlar, bana yetmez. Anime sevmeyip de Mushishi izlettığım de âşık olan insanlar var çevremde. Müzikleri, Japon kültürünü ve Şinto dinini hikayesine uyarlayışı, sulu boyamsı çizimleri... Bu seriyi ne kadar övsek az. En önemli anime yönetmenlerinden Katsuhiro Otomo da Mushishi'nin live action filmini çekti. Kendisinin de bu seriyi ne kadar sevdığı belli.

Kaçırdığım ve manganimetr ekibiyle gösterimlerimiz sayesinde imkân bulup da izleyebildiğim animelerden biri de Redline'dı. O nasıl bir filmdir... Ağızım açık izledim. Elle çizildiğinden dolayı üretim süreci uzadıkça uzamiş ama ortaya çıkan eser vallahi sanat

eseri. Fast and Furious, Need For Speed falan hak getire. Renkleri, karakterleri özellikle de dünyası beni benden aldı. Star Wars'un en sevdigim özelliklerinden biri müthiş ırk zenginliğiydi. Redline da bu konuda çok başarılı. Üstüne hız ve aksiyon da binince ne zaman başladı, ne zaman bitti anlamıyorsunuz bile. Ayrıca çizimler o kadar detaylı ki, tekrar tekrar izledikçe yeni şeyler keşfetdiyorsunuz. Kill la Kill gibi serileri, o renk cümbüşünü, uçuk kaçık hikâye anlatımını seviyorsanız bu film tam sizlik.

Eh, son olarak da Koe no Katachi mangasından bahsedelim. Filminden önce mangasına göz atıyorum dedim ve kitlendim. 7 cıltlik bu serinin filmi Japonya'da Your Name'in gölgésinde kaldı belki ama yine de en beğenilen filmler arasına girdi. Kaliteli versiyonu çıkmadan izlemeyeceğim diye diretiyorum ama sanırım dayanamayacağım. Gerçi animesini izlediyezin de izlemediyorsunuz de mangasını öneririm. AnoHana ve Colorful gibi, içiniz burkan ama bir yandan da ıstıan hikâyeler listemde üst sıralara geldi Koe no Katachi.

Eskilerden bir film daha önerelim. Wicked City, Kawajiri Yoshiaki'nın Ninja Scroll ile ismini duyurmasından seneler önce Vampire Hunter D romanlarının da yazarı olan, Japonya'da Stephen King, Lovecraft gibi isimlerle bir sayılan Kikuchi Hideyuki ile ilk tanıtıkları film. Darkside Blues mangasından uyarlama. Korku, macera, kara fantezi ve erotizm öğelerini müthiş bir şekilde birleştirmiş filmde. Şeytanların kara dünyası ile bizim dünyamızın birleştiği bir gerçeklikte geçiyor.

Kawajiri'nin yeni yeni yönetmenlik yaptığı zamanlardan olan bu film aynı zamanda Ninja Scroll'da gördüğümüz ve ona üç katan farklı tarzını ilk ortaya koyduğu film de sayılabilir. Filmin karanlık havası ve gergin atmosferi içinde yönetmenin seks ve ölüm arasındaki kırılmaz bağı çok iyi irdelediği de gözden kaçmıyor tabii. ■ Merve Çay





## • Cosplay Republic

Planlama Ustası, Her Cosplayerin İhtiyacı

Uzun süredir birlikteyiz ve cosplayin birçok detayı hakkında bilgilendik. Tabii ki olay, sadece cosplay tarihi, peruk nereden alınır, kalitesi ya da nasıl makyaj yapılır



kafasında ilerlemiyor. Bu tarz bilgiler, sadece cosplay hakkında bilgi sahibi olmanız için var. Daha önce bu hobiye hiç bulaşmadısanız, o zaman işiniz "birazcık" zor ancak çok da zor değil. Çünkü artık cosplay oldukça popüler ve muhtemelen etrafınızda bu hobiyle ilgilenen birileri var. Yok mu? O zaman bana nasıl ulaşacağınızı biliyorsunuz. Geçtiğimiz süre zarfında nasıl cosplaye başlanır, cosplay geçmişindeki gizemler, cosplay grupları ve işin karanlık boyutu, başarısız olsanız bile cosplay sizin için başarı kapılarını nasıl aralar gibi ilginç konulara değinmişikt. Bu sefer benim gibi işleri planlı yürütütmekten hoşlananlara özel, efsanevi bir uygulamayı sizlere tanıtabağım; ta daa Evernote! Hemen hemen hepinizin elinde akıllı telefonlar mevcut. Bunları daha çok sosyalleşme amacıyla kullanısanız bile aslında bilgi bankası olarak, daha işlevsel hale getirebilirsiniz. Elinizin altında dijital bir ansiklopedi var ve bunu istediğiniz gibi büyütmek sizin elinizde. Eğer Evernote uygulamasını biliyorsanız, bu yazacaklarım muhtemelen size anlamsız

gelecektir ancak bir dakika, hemen sayfayı çevirmeyin. Belki bilmediğiniz bir şeyler vardır?

### **Evernote nedir, nasıl kullanılır?**

Uzun süredir Evernote kullanan biri olarak, bu uygulamanın sadece cosplay değil, hemen hemen her işte yararlı olduğuna şahit oldum. Kafamın etini yiyan patronum sağ olsun, Evernote hakkında özel birkaç ipucunu cosplay tarafında kullanmaya başladım ve bu şansılarak derecede hayatı kolaylaştırdı. Peki nedir bu Evernote? Evernote, elinizdeki bilgilerin sizin kontrolünüz altında bulut tabanında saklanması konusunda yardımcı olan bir uygulama. Bir çeşit dijital defter gibi algılayabilirsiniz. Bu uygulama sayesinde çeşitli notlarınızı, görsel linklerinizi ve dijital defterinizi arkadaşlarınızla paylaşma imkanına sahipsiniz. Aynı şekilde de onlarda sizinle paylaşabilir. Hatta en önemlisi bu bilgilere istediğiniz yerden ulaşabiliyorsunuz. Açıkçası yoğun çalışma maratonum yüzünden kimi zaman günlerce PC başına



**Evernote sayesinde cosplay planlarınızı takip edebilirsiniz**

geçemeyen bir insanım ve bu yüzden telefonum hayatı şekillendiren teknolojilerden biri haline geldi. Konuşmanın veya birilerine ulaşabilmenin yanında, mail bilgilerimden, bazı yazıları yetiştirebilmeye kadar birçok işte telefonumu kullanır hale geldim. Aynı şekilde hayatımın yoğunluğu, birçok şeyi unutmama da neden oluyor. Unutmasam bile en azından emin olmak adına, hemen hemen her şeyi not alan bir insanım. Siz de böyle bir alışkanlığa sahipseniz, o zaman Evernote aradığınız şey demektir.

Evernote, sadece telefon değil aynı zamanda bilgisayarlarınızdan da ulaşabileceğiniz bir uygulama. İnternette gezinirken, sonradan araştırmaya karar vereceğiniz şeyleri not olarak alabilir ve kendinize bunu sık sık hatırlatabilirsiniz. Ayrıca bunu istediğiniz yerden, istediğiniz zaman yapabilirsiniz. Cosplay konusunda ise yararlı olduğunu düşündüğünüz linkler veya notları, Evernote içersine kaydedebilirsiniz. Bunları sonrasında alt alta klasörleyebilirsiniz. Mesela internette çekici bir peruk gördünüz ancak belki de daha uygun fiyata başka kaynaklardan bu-

lacaksınız. Evernote'una hemen notunuzu alın ve unutmayın.

Evernote'u kişisel olarak en çok kumaş konusunda araştırma yaparken kullanırmı. Her kumaşı, istedigim dükkânlarında bulma gibi şansım yok. Bu yüzden bazlarını internetten satın almayı tercih ediyorum. Beğendiğim bir kumaşın rengini (isim olarak) kaydediyorum, kaç metre lazım veya dikeceğim eteğin uzunluğuna kadar çeşitli notları bu uygulamaya yazıyorum.

Hatırlatma: Evernote, yazdığımız kadar uzunluktaki bir defterden farksız. Yani istediğimiz kadar not alabiliyoruz. İşin daha güzel yanı ise notları da klasörleştirebiliyoruz. Her klasörün içeresine başka bir klasör daha ekleyip, onları isimlendirebiliyoruz. Örnek; Rin Okumura cosplayi yapmak istiyoruz. Hemen bu isimle bir klasör açıp, ardından o klasörün de altında, alt klasörler veya başlıklar oluşturabiliyoruz. Rin Okumura klasörünün altına, lens (fiyatıyla), peruk, (varsası) aksesuar, üniforma, ayakkabı vb şekilde baştan başlayacak şekilde alt başlıklar halinde sıralayabiliyoruz. Bu konuya biraz daha açalım. Not aldığımız her başlığın yanına kostümün nasıl yapılabileceği, aksesuarları veya perüğü nereden alabileceğimiz gibi yararlı linkleri de ekleyip, sonrasında daha detaylı inceleyebiliyoruz.

Daha güzel ne biliyor musunuz? Farz edelim ki deli gibi not biriktirdiniz ve istediğiniz bir türlü bulamıyorsunuz. Benden size tavsiye; Evernote'u kullanırken notlarınıza mutlaka "etiket" ekleyin. Böylece planladığınız Rin Okumura cosplayi hakkındaki notlarınızı kolayca bulacaksınız.

#### **Hayati kolaylaştırmak**

Evernote ile cosplay planı yapma kısmı ise işin en eğlenceli tarafı, en azından benim için. Kişisel olarak Evernote'a gitmeyi planladığım



bütün etkinlikleri not alırım, o etkinliklerde yapmayı planladığım kostümleri sıralırmı. Her karakterin altında da farklı alt başlıklar, kendi notlarım, referans fotoğrafların linkleri yer alır. Bir kostüm üzerinde çalışırken, onun hakkında mutlaka daha fazla bilgiyi aynı isimli klasöre kaydederim, hatta peruğu satın aldığım zamandan, gelmesini planladığım zaman kadar birçok notumu bu uygulamada tutarım. Peruğu satın alıysam, istedigim zaman takip edebilmek için takip numarası ve kurye firmasının linkini de "peruk" isimli notumun yanına kaydederim. Benim kullandığım yol, bazlarına karışık gelebilir ancak inanın çok fazla etkinliğe katılıyorsanız ve zaman konusunda sıkıntısı yaşıyorsanız, yoğunluğunuz kimi zaman unutmanıza neden oluyorsa Evernote, yardımınıza koşacaktır. Planlama konusunda, istediğiniz yerde kullanabileme ve bulut tabanına kaydedilen verileri kaybetmek imkansız gibi bir şey. En azından henüz benim başıma gelmedi. Dilerseniz emin olmak için Evernote'daki içerikleri yedekleyebilirsiniz. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz.

**■ Ceyda Doğan Karas**

/cepejderi





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem\_Sancı

# Oyunlar teknolojide itici güç mü?

**V**ideo oyunlarının uzun yıllar küçüm-sendiği, oyun severlerin de kendilerini sürekli gizlemek zorunda kaldığı günleri artık çoğu kimse hatırlamıyor. Bir zamanlar oyunları küfürmeyenler, bugün ellerindeki telefonlarda bütün gün mobil oyunları oynamakla meşguller. Ancak, kısa süre önce yayınlanan bir rapor, bana hem o eski günleri hem de video oyunlarının bugün yaşadığımız dijital çağ'a ulaşma sürecimizi nasıl hızlandırdığını yeniden hatırlattı. Raporun özeti şu: iOS ve Android uygulama pazarında, 1 milyon dolardan fazla para kazanan yapımcıların sayısı hızla artmaya

başlamış. Öyle ki, milyoner yapımcıların sayısı geçen yıllarda oranla ikiye katlanmış ve bu büyümeye daha da hızlanarak devam edecekmiş.

Ancak dikkat çeken bir detay daha var. Bu milyon dolar kazanan yapımcıların büyük çoğunluğu oyun yapıcısı... Android'de milyon dolarlık yapımcıların %75'i, iOS'ta ise %57'si oyun yapıcısı. Yani kısacası, halk deliller gibi mobil oyunlarla oynuyor. Bir diğer deyişle mobil oyunlar uygulama ekosistemini ayakta tutuyor. Apple ve Google'ın uygulamalardan kazandığı milyar dolarların önemli bir bölümü oyunlardan geliyor. Aynı formül 30 sene öncesi için de geçerliydi. Bir evde PC bulunmasının bile "lüks" ve hatta "gereksiz" kabul edildiği, internetin, sosyal medyanın olmadığı yıllarda, çoğunu-lukla oyun severler evlerine PC alıyordu ki, bu sayede hem donanım üreticileri hem de yazılım geliştiriciler para kazanabili-

yordu. Oyunlar olmasa, dijital teknolojinin günlük hayatımıza bu kadar geniş şekilde yayılması belki bir 50 yıl daha fazla zaman alabilirdi. Şu anda hala evlerimizde oturmuş, televizyonda sevdigimiz dizinin başlamasını beklerken, kağıt gazetemizdeki bulmacaları çözüyor olabilirdik ki aslında çok eğlenceli bir uğraştır.

Şimdi ise, oyun sever telefon sahipleri sayesinde, telefon üreticilerinin sürekli yeni modelleri ve yeni teknolojileri karşımıza çıkardığına şahit oluyoruz. Pek çok insanın telefon satın alırken, "son oyunları çalıştırabilir mi?" diye sorduğuna şahit olabilirsiniz. Dolayısıyla, son 30-35 yıldır benim de şahit olduğum kadriyla, oyunlar teknolojinin günlük hayatı girmesini kolaylaştıran ve hızlandıran bir etkiye sahip ve aynı etki hala devam ediyor.

Siz yine arada mola verip sokağa çıkmayı da ihmali etmeyin. ■





## Level Me Up Şahin Derya

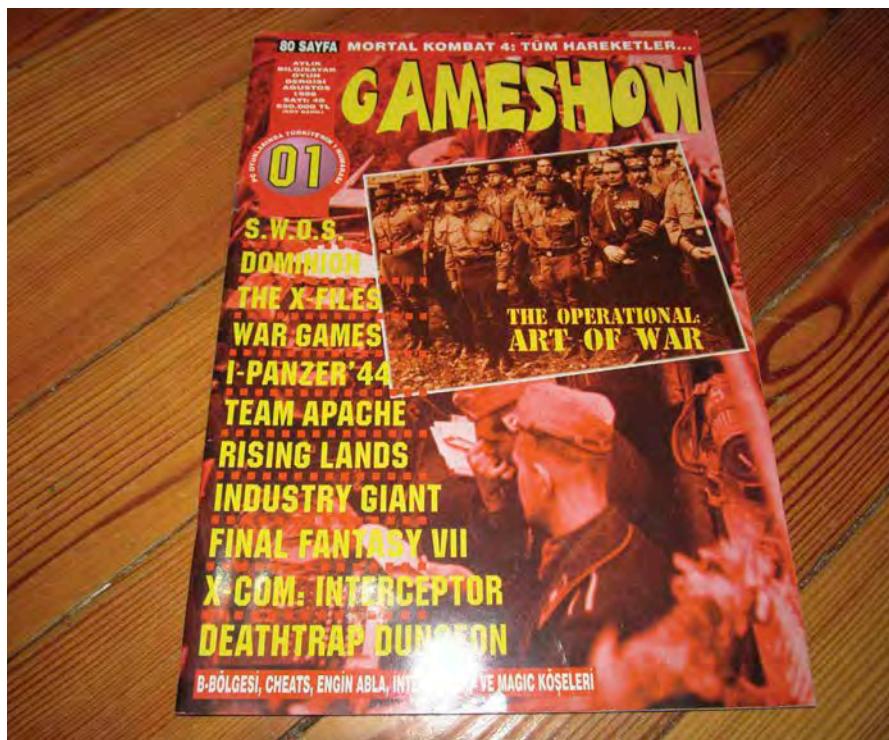
sicherheits@gmail.com

# Yolculuk

43 yaşındayım. Okuyucu kitlesiyle yani sizlerle buluşalı tam 29 yıl oldu. Sen diyemiyorum hala, saygınsan sanırı. İnsanlarla yarışmalarında da amacım yine ilk olmak, en hızlı olmak ve en iyi yazımı yanan olmaktı. Sizleri birey değil, kolektif bir zeka olarak, beni algılayanlar olarak hissettim. Konu hisler olunca bilgisayar akla gelmiyor ama Türkiye'de 1988 Temmuzundan beri bilgisayar dergilerinde yazmayı başaranabilmiş, halen hayatı olan tek insan benim sanırı ve hisler, kokular, düşünceler de emin olun bu işin içinde. Okuyucu kitesi ile tanışmaya cesaret etmek benim için çok kıymetliydi, küçük yaşama rağmen bunu anlayabiliyordum.

64'ler dergisinde kendimizce edindiğimiz ve dışına çıkmamaya çalıştığımız kurallara bağlı kalarak bunu kanıtlıyorum kendimce. Pong, kartuş üzerindeki resmini görerek, -bir yandan da makineyi kurarken- o resimdeki nefis sahneye dahil olabileceğimi hayal ettiğim ilk şeydi. Bir kaç dakika sonra Atari 2600'ü ayıratmayı bitirdiğimde, ekranda TV yayınına hiç benzemeyen, o keskin kontrastlı siyah beyaz görüntü belirdi. Pek çok kadını bile böyle beklememiş hayat boyu, bunu yılların sonrasında tortu gibi hissederek söylüyorum. Saçma gelebilir, ama Abba plakları, ittiğinizde içinde çakmak taşı ile kılıçlımlar çıkarılan oyuncaklarım vardı.

Beynim elektronik anlamda bakırdı. Joystick ellerime büyük gelmişti ama olsun, o kırmızı düğmeye basacaktım! Tek duyduğum, ailemden isittiğim "ne güzel oynuyor, bravo" gibi şeyllerdi. Elektronik ve ben övülesiydim, hızlıydım, ve odadaki kimse böyle değildi. Toplamba memlekette belki on oyun olabilirdi ama hepsi de fethedilecek birer kale gibiydi. Kimseye ihtiyacım olmadığını da sanırı yine bu sıralarda, başka oyunlarda keşfettim. Oyun iki insanla çok keyifliydi ama tek başına olmak, kahraman olmaktı! Utanacak denli büyük yaşama kadar da böyle hissettim. Gördüğüm oyunlar, başka insanların akıllarından, yaratıcılıklarından beslenen ve uluslararası anlamda; yaratıcıların fethedilmesi "gereken" kaleleriyydi. Oyunlu saatler, gamewatch'lar, ne bulursam hepsi benim "ortamimdi". Ailemin bitmek bilmeyen kavgalarından, yalnızlığımızdan, şu anda hissettiğim ve yaşadığım hayattan bile soyutladılar. Kabul ediyorum sağlıklı değil, milyonlarca yıl boyunca başka şeyle programlanmış beyinlerin, beton üzerinde geçen hayatlarında çok şeyin sağlığını kaldığını söylemek zor. Mecbur olmak ve seçim yapmak arasındaki o çizgiyi nerede kaybettigimi ben de bilmiyorum sanırı. Gerçek hayatı buluşma anı bunlardan çok farklı değil. Hayatında Aliens oynarken yöründeden girme esnasında gösterdiğim konsantrasyon emin olun iş görüşmelerinde veya ofiste beyin fırtınası seanslarında bile harcamadım. Last Crusade'i bitirmeye çabalarken harcadığım emeği ve sabrı, emin olun şiir yazarken bile kullanmadım. 92'den sonra güzel sanatlar sınavları, mühendislik çabaları, müzik ve internetten ibarettim. Öyle insanlar ve "şey"lerle karşılaşım ki sizlere buradan anlatmayı çok istiyorum. Dostlarımı da anmayı, bazen davet etmeyi de. Merhaba! ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

# Bitmeyen beta test yapmışlar

Gelenin noktada oyunların grafik kalitesi ne kadar artarsa artsın, günün sonunda esas ulaşılması gerekenin kaliteli senaryo ve oyun yapısı olduğunu sanıyorum artık herkes kabul etmiştir. Özellikle 2000'li yıllarda, 90'lı yıllarda göre grafik teknolojisinde resmen birkaç seviye atlayan oyunlar, bugün belirli türlerde, belirli bir kalitede grafik sunarak karşımıza çıkıyorlar. Zaten Battlefield gibi serilerin takipçileri, seri için üretilicek yeni oyunlardan daha "kötü" bir grafik teknolojisi beklemeyi aklından beri geçirmiyor ki zaten başta AAA oyun üreticileri olmak üzere birçok yapımcı firma, fiyatını hep yükseltmeyi o ya da bu şekilde başarıyor. Tamam, bazı oyunlar standartlaşmış grafik teknolojisine sahip ama bazları halen bu konuda büyük sorunlar yaşıyor. Yine de halen en büyük sorunların başında oyun mekanikleri ve senaryo işleyışı geliyor. "Narrative" yani öykü, bugün öyle bir yere geldi ki sadece bu anlatı üzerinden üretilen muazzam yapımlar söz konusu. Hal böyle olunca da bir dönemler sadece RPG tarzı oyunlarla anılan derin senaryo ve anlatı, artık tüm oyunların kalbinde bulunuyor. Daha doğrusu bu oyun rekabetçi bir multiplayer yapım değilse ve tek kişilik senaryo üzerinden ilerliyorsa, hemen her türlü oyuncunun dikkate aldığı ilk şey de

yne bu senaryo oluyor. Yani hepimiz içten içe, deneyim ettiğimiz oyunda bir amaç arıyoruz. Ne hikmetse birçok oyun firması da senaryo ve anlatı işini halen pek sallamıyor. Yani birçok yapımda bir şekilde diyalog sistemi görüyoruz ama o kadar içi boş diyaloglar ki olmasalar da olur. Bir de bu "Oyun sonunu etkileyen kararlar" var ki daha evvelden de yazdığım gibi benim en sevdiklerimden. Hani senaryo yok, oyunda sıkı sıkı etrafı koşturuyoruz tamam ama bari bir mekanik olsun değil mi? Aslında tüm oyunlarda bir mekanik söz konusu ama bunlar ne kadar çalışıyor? Daha doğrusu ne kadar kaliteli bir oyun ortaya çıkarıyorlar? Tür hiç fark etmez, en hızlı FPS oyunundan, en yavaş taktik stratejiye kadar arka planda yapılan hesaplamalar gerçekte ne kadar tutarlı? Özellikle son dönemlerde Overwatch oyuncuları yaşıyan Blizzard nerfleri ile bunu birinci elden deneyim etti. Benzer bir durum bu ay ön incelemesini yaptığım Quake Champions için de geçerli. Sadece silahların vereceği zararları hesaplamak bile

başlı başına bir dertken, farklı karakterlere ve rilen farklı maksimum hayat, zırh ve hız puanı, eminim oyunun düzenli olarak nerflenmesine sebebiyet verecek. İşin ironik kısmı, hepimizin bu tarz farklılıklarını istemesi ama bu farklılıkların tam anlamıyla dengelenmesi için binlerce defa play test yapılması gerektidir. E bu testi kim yapacak? Tabii ki biz! Bunun günümüzdeki adı "Erken Erişim." Uzun süredir şıkayıt ettiğim bu konu artık öyle bir noktaya geldi ki oyunlar piyasaya çıktıktan sonra bile yıllarca bu aşamanın sonu gelmiyor. Daha da ironik olansa firmaların yaptıkları güncellemeler sonucu oyuncuların "Bak ama abi herifler bizi dinliyor, oyundaki dengesizliği düzeliyor." diyerek firmaları savunuyor olması. Evet, oyun yapmak çok zor bir şey, buna gönülden katılıyorum ama bir noktada da bunun bir iş olduğunu unutmamak lazım. Büyük firmaların baskısı altında zor şartlarda oyun çıkarılan firmaları saygım sonsuz ama oyunlardaki dengeyi kurmayı zorlaştıracak fikirleri oyuncuları kullanarak ortadan kaldırın firmalara da bir hayli tepkiliyim. Yine de kendilene tebrik ediyorum zira günümüz oyuncusunu tam da istedikleri kıvama getirmeyi başardılar. ■





## Hardcore Ertekin Bayındır

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

# E3 2017'ye doğru...

Geçen sene E3'ü izlerken, arka arkaya yediğim bombaların etkisinden zor kurtarmışım kendimi. Özellikle Sony kulvarında olanları hala unutamıyorum. Bu sene de öyle görünüyor ki yine Sony kulvari ağır basacak. Artık çok az bir zaman kalmış durumda, biliyorsunuz ve orada, özellikle Sony tarafından olacaklar, daha doğrusu tahmin ettiklerim, anlatılır gibi değil...

Geçen sene Sony Basın Konferansı'nda görücüye çıkan iki önemli başlık (*Horizon Zero Dawn* ve *Resident Evil 7*) bu zamana kadar piyasaya çıkışını yaptı ve inanılmaz oyunlar olarak literatürde yerlerini aldılar. Geri kalan ise hala sıra perdesinin arkasında, gizemli bekleyişlerini sürdürülerken ki orada tanıtılmayan ama o günden bugüne kadar geçen süreçte kadroya dahil olan başlıklar da var işin içinde.

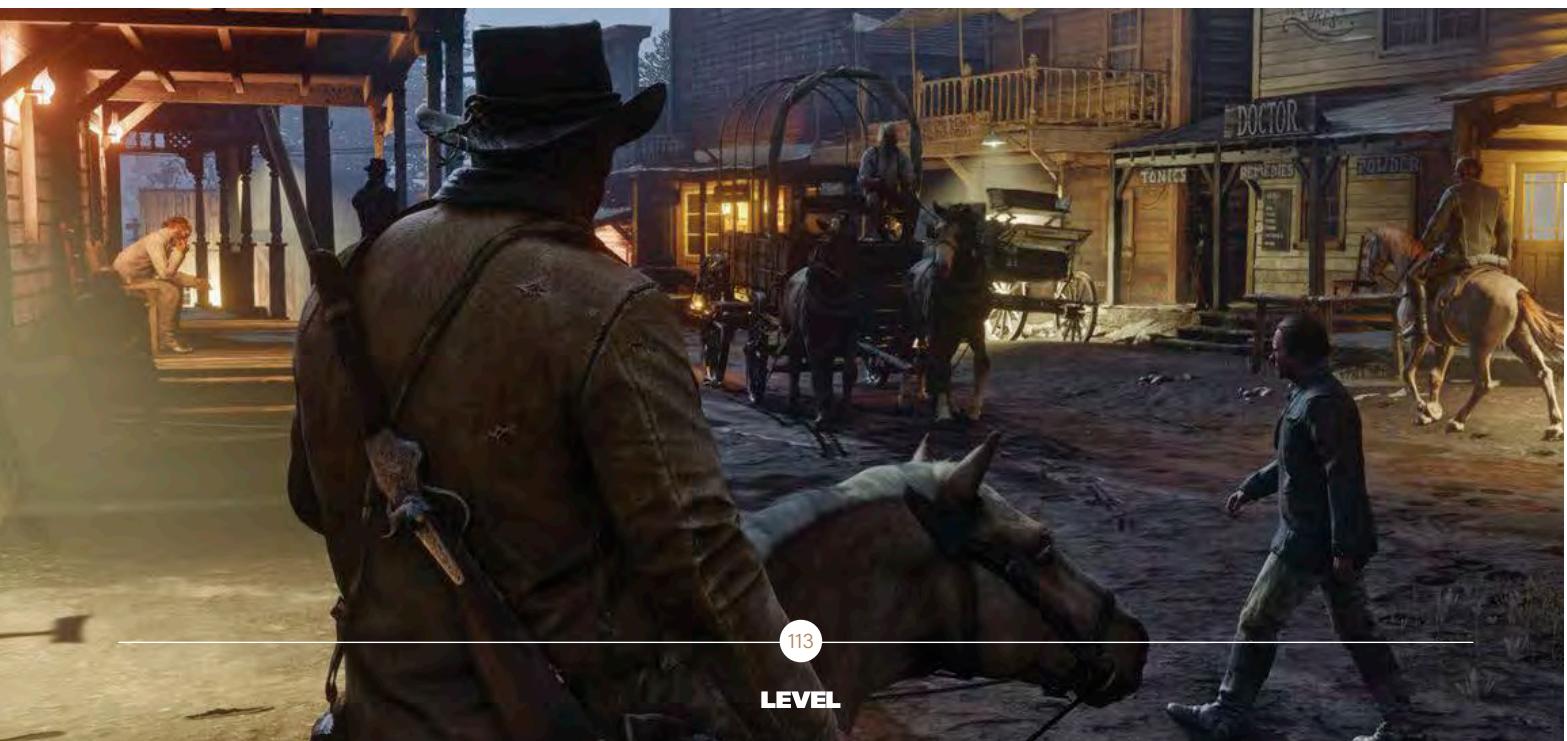
Şu ana kadar sadece kısa bir fragmanından başka hiçbir şeyini görmemişiz *Last of Us*

2 gibi bir dev var mesela kadroda. Çok açık bir şekilde görülmüyor ki, bu devin bir gameplay videosuyla, hatta canlı oynanış videosuyla karşı karşıya geleceğiz. Şahsen, E3 2017'den beklediğim en büyük başlık bu ki eğer böyle bir şey olmazsa, Sony'i taşa tutarlar, bu da ayrı bir gerçek.

İkinci bir başlık Rockstar cephesinden gelecek gibi görünüyor. Haberile birlikte piyasa gündemine bomba gibi düşen *Red Dead Redemption 2*, E3 2017'nin en büyük kozlarından biri. Bu büyük şaheserin de bir oynanış videosu gelecektir ve sadece şimdije kadar piyasaya çıkan görselleri bile heyecan katsayısını yükseltmeye yetiyor. Yine Sony cephesine ait bir diğer önemli başlık ise tabii ki *God of War "4"* etiketini taşıyor. E3 2016'daki o muhteşem gösteriden sonra kaplarını kapatan Santa Monica, yine Sony sahnesinde firtınalar estirecek ki söyletilere göre oyunun VR versiyonu üzerinde de çalışı-

lıyormuş. Bilmem anlatabiliyor muyum? Ve tabii bir Kojima şaheseri olacağı öngörülen *Death Stranding* de heyecanla beklenen başlıklar arasında yerini koruyor. O büyük fragmandan sonra arkasında sadece teoriler bırakın, hikayesine, nasıl bir oyun olacağına dair en ufak bir ipucu bile vermeyen *Death Stranding*, bomba gibi bir oynanış videosuyla sahnede yerini alacaktır diye düşünüyorum. Şimdilik aklıma gelen ve beklediğim en önemli başlıklar bunlar ama işin içinde *Days Gone*, *Far Cry 5* ve yeni *Assassin's Creed* gibi devler de var. Sadece bunlar bile E3 2017'nin bu sene yine bomba gibi olacağını birer göstergesi. Hal böyle olunca, o günü sadece E3 2017'ye ayırdım. Eşi dostu da davet ettim eve. Heyecandan birbirimizi kesmezsek iyidir. Gelecek ay yine burada, kaldığımız yerden devam ederiz. Bakalım tahminlerim ne kadar tutmuş olacak.

Görüşmek üzere! ■





# NEXT LEVEL

## Tekken 7

Uzakdoğu kardeşlerimizin iki sene kadar önce deneyim ettiği  
Tekken 7'nin kapıları nihayet batı dünyasına açılıyor.

# OYUNA KARDEŞ GELDİ!

**GAMING X****GTX 1050**  
**GTX 1050 Ti****GTX 1060**  
**GTX 1070**  
**GTX 1080**

Rakipsiz Soğutma



Renkli LED Işıklandırma



Tek Tıklamayla VR İçin Hazır



# Gelecek ŞEHİR'de, ŞEHİR Dragos Kampüste!

İstanbul Şehir Üniversitesi özgün, katılımcı, evrensel, özgürlükçü yaklaşımı ve güçlü akademik kadrosuyla Dragos Kampüse taşınıyor. İstanbul'un en yeşil ve en mavi kampüsü yeni dönemde kapılarını Dragos'ta açıyor.



İSTANBUL ŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

444 4 034 | [www.sehir.edu.tr](http://www.sehir.edu.tr)



IstanbulSehirUniversitesi



SehirUniversite



İstanbul Şehir University



sehiruniversite



sehiruniversitesi