

#238 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2016 - 8,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

# LEVEL

# BATTLEFIELD 1™

TOPYEKÜN SAVAŞTA TÜRKÇE HEYECANI!

# Oyunun Geleceđi



PlayStation®4 | PlayStation®4 Pro



## Mektup

Bu ay LEVEL'ınızı aldınız, evinizde koltuğunuza kuruldu ve belki de favori bölümünüz olan Posta kısmını okumak için derginin sonuna doğru hızla sayfaları çevirdiniz.

Ve gördünüz ki yılların eskitemediği Posta bölümünün yerinde yeller esiyor...

Evet, yılların değişmezi, sizinle iletişim kurabilmemize olanak tanıyan, sizi de dergiye konuk edebilmemiz için eşsiz bir fırsat sunan Posta bölümü artık LEVEL'da yok.

Bunun nedeni sayfaları bir başka konuya kullanmak istediğimiz için değil. Hayır, o bölümü yapmaktan sıkılmadık da...

Posta bölümünün artık olmamasının tek nedeni okur etkileşiminin bitmeye yakın hale gelmiş olması. Hiç mübalağa etmeden şöyle söyleyeyim, geçen ay bir tane bile e-posta gelmedi, sadece iki tane de okur incelemesi elimize ulaştı. Zaten yıllar içinde düşüşe geçmiş olan e-posta trafiği, geçtiğimiz ay itibarıyla tam olarak yerin dibine çakıldı.

Bunda bir hatamız olduğunu düşünmüyorum aslına bakarsanız; hatta o bölümü hareket-

lendirmek için Aral ile güzel de bir iş birliği yapmıştık.

Benim anladığım artık kimsenin yazmaya, yaratmaya, bir şeylerin parçası olmaya, sahiplenmeye hevesinin kalmamış olması. Bu vesileyle de Posta bölümünü sandığa koyduk, sandığı da kaldırdık. [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) halen açık, eğer bir gün bizimle olmak istediğinizi tekrar gösterirseniz, derginin en eğlenceli bölümlerinden biri olan Posta da geri döner.

Kusura bakmayın, biraz dramatik oldu ama aslında bu ay da dergi iyice dolu. Netmarble'ın sevilen oyunu Seven Knights ve Crytek'in online savaş harikası Warface için güzel hediyeler ekledik, kapağı da duvardan duvara Battlefield 1 ile süsledik. Yetmedi bunu postere de taşıdık. Mafia 3'ü gözden kaçırmadığımız, Shadow Warrior 2 ile bir hayli eğlendiğimiz, Metronomicon ile dans ettiğimiz, Gears of War 4 ile de siperden sipere koştığımız şahane bir Ekim ayı ile sizleri baş başa bırakıyorum. Kasım'daki oyun yağmuruna da iyi hazırlanın, bu ay yoğun geçecek!

**Tuna Şentuna**  
editor@level.com.tr



## Promo Kodları



*Seven Knights kod kullanım rehberi 14. sayfada ve Warface kod kullanım rehberi 16. sayfadadır.*

## LEVEL

Bakin bunu okurlar soruyor, yazı yazarken arka planda hangi müzikleri dinliyoruz?



## Tuna Şentuna

Bu tamamıyla ne yazdığım ile ilgili bir konu. Mesela Mafia III'ü yazıyorsam, arkaya onun müziklerini koydum bu ay. Eğer gaz bir oyun yazıyorsam, gaz bir müzik koyuyorum. Sayfalarca haber yazacaksam daha sakın bir müzik koyup uykuya dalıyorum çünkü uğraşılmaz. Başkası yapşın.



## Emre Öztınaz

Coldplay her zaman favorim olmuştur. Tasarım yaparken, bir şeyler okurken, oyun oynarken, araba kullanırken... Ama daha seri çalışmam gerektiğinde daha hızlı olan alternatif müziklere yöneliyorum. Bu arada, o bıyık ne Kürşat?!



## Kürşat Zaman

Yakın zamana kadar genelde Kings of Convenience gibi rahatlatıcı indie müzikler dinlerdim, son zamanlarda ise direkt olarak Spotify'dan karma bir liste açtım ve türlerin her seferinde değiştiğini fark ettim.



## Ertuğrul Süngü

Nerede yazdığımı, ne gibi bir hava olduğuna, hangi oyun hakkında yazdığımı göre baya değişken bir durum bu. Genel geçer olarak kabaca, klasik müzik diyebilirim. Akabinde Barok müziğe geçerim. Sonra modern Pagan Folk müziklere dalarım. Misal; son birkaç aydır "Tartini Violin Sonata in G minor" kesin bir noktada dinliyorum. Wardruna motivasyonu da olmazsa olmaz.



## Ertekin Bayındır

Kendime ait, Rock çerçevesinde kocaman bir şarkı listem var. Eskisinden yenisine sürekli güncellenip büyüdükçe büyüyor o liste. Evde, işte, yolda, yazı yazarken, yemek yaparken o liste sürekli "Shuffle" modunda akıp gidiyor. Şu anda olduğu gibi...



## LEVEL

#238 Kasım 2016

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

## YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tşentuna@gmail.com

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Olca Karasoy

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözülü

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

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

## Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

## REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habib

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@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.



**Daha fazla alan. Daha fazla imkan.**

Cihazınızla daha fazlasını kaydetmenin gücünü keşfedin.

**10** YILLIK SINIRLI  
GARANTİ



Kapalı devre televizyon kaydı (CCTV) ve diğer yazma-yoğun kullanımlarda geçerli değildir. Uygun kullanım listesi aralıklarla güncellenmekte ve ürünün web sitesinde duyurulmaktadır. Android bir Google Inc. markasıdır.

**SAMSUNG**



29



36



44



52

# LEVEL #238

03	Editörden	50	Gears of War 4	77	Online
04	Level Tayfası	52	Shadow Warrior 2	84	CS:GO
08	Takvim	54	Titanfall 2	86	Fırtına Güncesi - HoTS
10	Çabla Sorulara Yanıt Arıyor	56	Cossacks 3	88	LEVEL Spor Departmanı
12	Mavra Board	58	Crazy Machines 3	91	Donanım
14	Haberler	59	NHL 17	96	Teknik Servis
22	Neo'nun İzinde	60	Aragami	98	Market
24	Mercek Altında	61	WRC 6	101	Kültür & Sanat
	<b>İLK BAKIŞ</b>	62	The Silver Case	104	Paralel Evren
28	Osiris: New Dawn	64	Event[0]	105	Alt Evren
29	Outlast 2	65	Syndrome	106	Otaku-chan!
30	Battlerite	66	Warhammer 40.000: Eternal Crusade	108	Cosplay Republic
32	Role Playing Günlükleri	67	Project Highrise	110	Köşe Yazıları
	<b>İNCELEME</b>	68	Seasons after Fall	114	LEVEL 239
36	Battlefield 1	69	Clustertruck		
44	Mafia III	70	Mad Games Tycoon		
48	Civilization VI	71	Metronomicon		
		72	Redout		
		73	Headlander		
		74	Farming Simulator 17		
		75	Mobil incelemeler		

# DXRACER<sup>®</sup>



DXRACER  
**DRIFTING SERİSİ**



DXRACER  
**OYUN MASASI**



# TAKVİM KASIM

## Call of Duty Infinite Warfare

### 1 Kasım

Owlboy (PC)

### 4 Kasım

Call of Duty: Infinite Warfare  
(Xbox One, PS4, PC)  
Football Manager 2017 (PC)  
Mario Party Star Rush (3DS)  
Sword Art Online: Hollow Realization  
(PS4, Vita)

### 8 Kasım

Eagle Flight (PSVR)

### 11 Kasım

Dishonored 2 (Xbox One, PS4, PC)  
Assassin's Creed: Ezio Collection  
(Xbox One, PS4)  
Silence (PC)

### 15 Kasım

Watch Dogs 2 (Xbox One, PS4, PC)

### 17 Kasım

Planet Coaster (PC)

### 18 Kasım

Killing Floor 2 (PS4, PC)  
Pokémon Sun and Moon (3DS)

### 29 Kasım

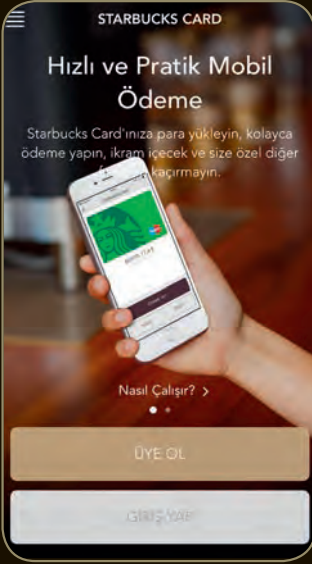
The Crew Calling All Units (Xbox One, PS4, PC)  
Final Fantasy XV (Xbox One, PS4)  
Star Trek: Bridge Crew (Rift, Vive, PSVR)





# STARBUCKS'TAN DİJİTAL DÖNÜŞÜM: STARBUCKS MOBİL UYGULAMASI TÜRKİYE'DE!

**Starbucks Mobil Uygulaması** ile en sevdiğiniz kahveniz artık telefonunuzun tek tuşuyla sizlerle. Starbucks Mobil Uygulaması'nın ayrıcalıklar dünyasında yıldız toplayabilir, size özel hediye ve kampanyalardan faydalanabilirsiniz.

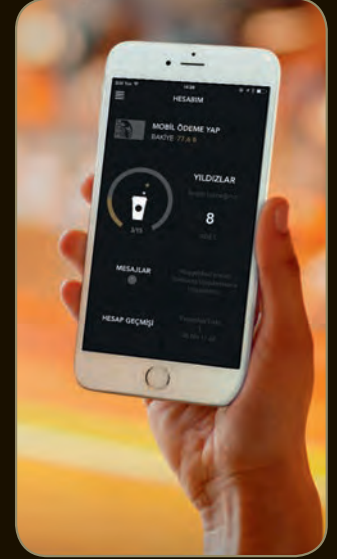


## STARBUCKS MOBİL UYGULAMASI İLE ÖDEME ARTIK ÇOK KOLAY!

Starbucks Mobil Uygulaması ile gelecek en büyük yeniliklerden biri de ödeme kolaylığı. Uygulama sayesinde mağazalarımızda para veya karta ihtiyacınız olmadan hızlı ve kolay ödeme deneyimi yaşayabilirsiniz.

## YILDIZLARI TOPLAYIN!

Starbucks Mobil Uygulaması, Starbucks Card'ın yıldız kazandırma özelliğini dijital dünyaya taşıyor! Mobil uygulama ile yaptığınız alışverişleriniz esnasında yıldız kazanabilir, kazadığınız yıldızlarla ikramlarınızı alabilirsiniz.



## SÜPRİZLER BİTMİYOR!

Starbucks Mobil Uygulaması'nı telefonuna yükleyen ve kullanan herkesin ilk içeceği Starbucks'ın ikramı. Starbucks Mobil Uygulaması'nın sürprizleri bununla bitmiyor! Starbucks, uygulamayı kullanan herkese doğum günü ayrıcalıkları sunuyor. Uygulamayı kullanan herkes bu özel gününü en sevdiği lezzetle kutlayabiliyor.

## SİZE EN YAKIN STARBUCKS MAĞAZASI

Size en yakın Starbucks mağazası artık daha yakın! Bulduğunuz lokasyona en yakın mağazaları görebilir, mağazaların açılış kapanış saatleri, sundukları ürünler gibi bilgilere ulaşabilirsiniz.



# ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR ?

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!



Meriç "Çabla" Bozkurt

## Witcher serisini neden bu kadar çok sevdi?

**C:** Bu oyun serisinin temelini Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin kısa hikayeleri ve romanları oluşturuyor. Her ne kadar yazarın kendisi Witcher oyun serisinin kitaplarının başarısını gölgelediğini (!) söylemiş olsa da ben, 2007 yılından beri oyunların ulaştığı başarı kendisini bayağı bir ihya etmiştir diye düşünüyorum. Serinin ilk oyunu 2007 yılında Witcher adıyla piyasaya çıktığında ilgimi çeken şey, oyundaki ana karakterin kılıç kullanma hareketlerinin Or-

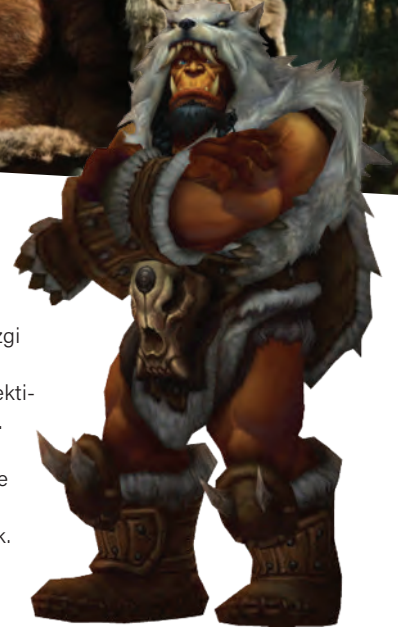
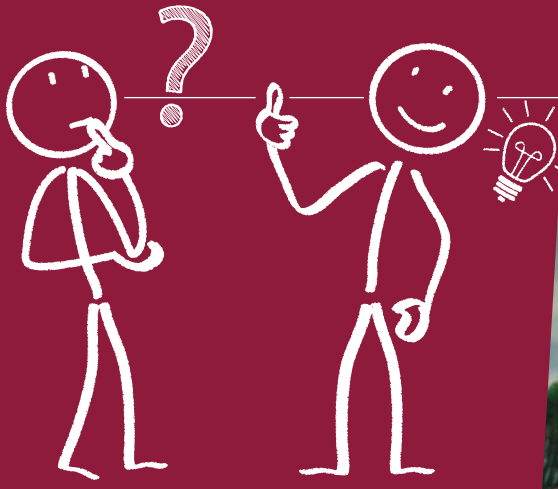
taçağ kılıç ustalarının hareketlerinin motion capture sistemi ile kaydedilmesi suretiyle oluşturulmuş olmasıydı. Oyunun bir roman serisinden uyarlanmış olduğunu bilmiyordum. Oyunu oynamaya başladığımda ise gördüm ki oyunun atmosferi, karakterler ve tüm bu senaryonun arkasında koca bir hikaye vardı. Karakterler hemencecik yaratılmış ve dünyayı kurtarma göreviyle yola çıkan RPG karakterleri değildi. Yaptığınız görevlerde verdiğiniz kararlar tam

iyi veya tam kötü sonuçlar doğurmuyordu. Profesyonel bir canavar avcısı olsa bile Geralt'ın etrafındaki dünya onu sanki hiç umursamazcasına yaşamaya devam ediyor gibiydi. Geralt hikayenin hem ana kahramanıydı hem de bir figürandı. Oyundaki bu geniş dünya hissi, seslendirmeler, müzikler, derin görevler... Üç oyun sonrasında eski bir dosta veda eder gibi hissettim. Bu oyun serisi bir başyapıttır arkadaşlar, mutlaka göz atın derim.

## Oyunlarda hikaye mi önemli, yoksa grafikler mi?

**C:** Şimdi bu konu oyuncunun tercihine bağlı tabii ki. Kimimiz grafikler piksel piksel olsa da derin hikayeler ve karakter etkileşimleri içinde kendimizi kaybetmek isteriz. Kimimiz de oyunun grafiklerine hayranlıkla bakıp "adamlar ne güzel yapmış" demek isteriz. Şahsen geçmişte "Bu ne bee, piksel piksel" deyip atladığım birkaç oyun olmuştur ama ağırlıklı olarak oyunlarda hikayeye çok daha fazla önem verenlerdim. Peki

iyi hikaye ne demek? Bence iyi bir oyun hikayesi zaman zaman sizi düşündürmeli, duygulandırmalı, oyunu bitirdikten sonra sanki çok güzel bir romanı bitirmiş gibi insanın içinde bir boşluk bırakmalı. Hikayenin geçtiği dünya aceleyle yaratılmamış olmalı. Bunlar olmadıkça, oyunun grafikleri istediği kadar süper olsun bana boş gelir. Anca bir süre hayranlıkla bakıp sonra eski oyunlarımı geri dönerim.



## Hollywood oyun dünyasını keşfetti, şimdi ne olacak?

**C:** Önceleri Mortal Kombat, Street Fighter ile şöyle bir kıpırdanma oldu Hollywood'da. Sonra Tomb Raider, Resident Evil, Doom filan derken bir anda Hollywood oyunlara merak saldı. Fakat oyunlardan uyarlanan filmler hep gişelerde hayal kırıklığı yaratıyordu. Teknoloji ilerledikçe bu filmler gittikçe daha çok özel efektli ve göz alıcı olmaya başladı. İşte o zaman Hollywood anladı ki bu işte büyük para var. Warcraft'ı gördük, geçmişteki hayal kırıklıklarına kıyasla gayet başarılı idi. Şimdi de Assassin's Creed

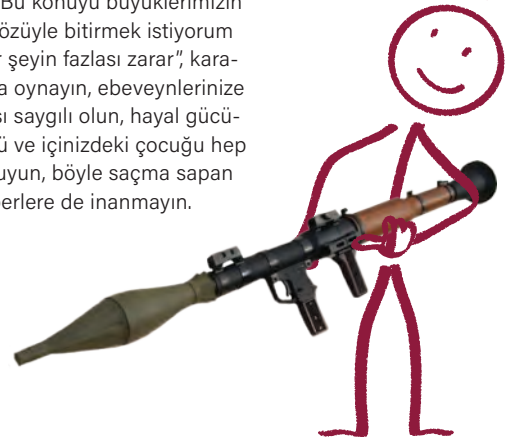
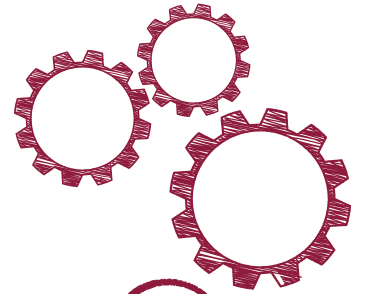
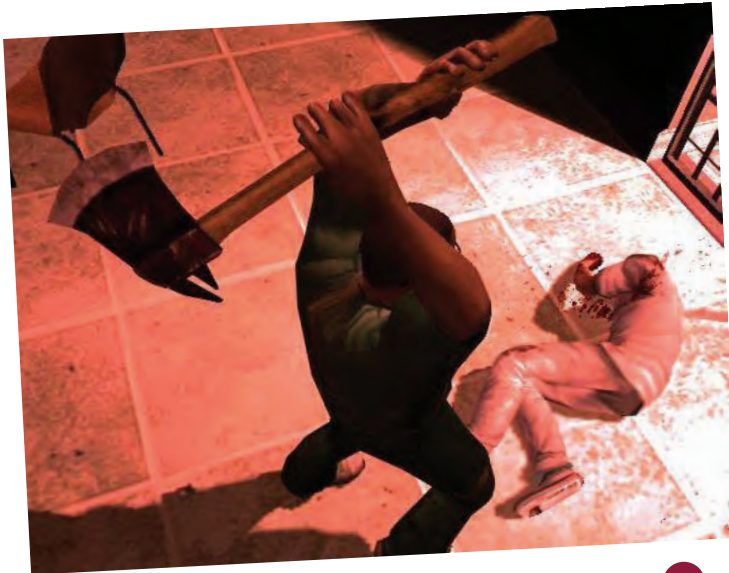
bekliyoruz, umarız ellerine yüzlerine bulaştırmazlar. Bir de duydum ki Call of Duty'nin bile filmi çekilecekmış arkadaş. Hollywood baktı ki çizgi roman dünyasının nerd'leri büyük ilgi gösteriyor, oyuncular neden ilgi göstermesin?! Ama şimdi çektiler mi güzel de çekiyorlar filmleri ya kabul edelim. Ben açıkçası Witcher'ın filmi bekliyorum. Hala proje aşamasında ama bence Geralt'ı en iyi Game of Thrones'daki Kral katili, Nikolaj Coster-Waldau canlandırır. Bir an önce gelse sinemaya da izlese.

## Oyunlar insanı şiddete yönlendirir mi?

**C:** Yönlendirmez arkadaşım, yok öyle bir şey. Ona bakarsan okuduğumuz romanlar, televizyonda izlediğimiz filmler ve programlar da insanı şiddete yönlendirir. İnsanın psikolojisi bozursa, içinde halledemediği sorunları varsa, şiddeti ailesinden öğrenmişse, zaten hayata "şiddet" dolu gözlerle bakmaya alışmışsa, normal günlük yaşam-

daki bir hareket bile o insanı şiddete sürükleyebilir. Bilgisayar oyunu oynamakla kimse saldırgan olmaz. Çünkü bilirsin bunun bir oyun olduğunu. Orada anlatılanlar, gösterilenler her ne kadar etkileyici olsa da, oyun bittiğinde en fazla, "Ee, şimdi ne yapayım?" diye etrafına bakırsın. Oyuncu insanın

hayal gücü geniş olur, genellikle sessiz, sakin, saygılıdır. Hayal gücü geniş insan yaratıcı olur, etrafına meraklı gözlerle bakar, muhakeme yeteneği güçlü olur. Bu konuyu büyüklerimizin bir sözüyle bitirmek istiyorum "Her şeyin fazlası zarar", kararında oynayın, ebeveynlerinize karşı saygılı olun, hayal gücünüzü ve içinizdeki çocuğu hep koruyun, böyle saçma sapan habere de inanmayın.



# Mavra Board

Kalemler elimizde, uzun ip belimizde, biz gideriz okula hey o-ku-laaa!

Nasılınsınız okullu arkadaşlar? Neler yapıyorsunuz? Uzun ipi ne yaptınız? Eskiden ormanlara rahatça dalabileceğimizi resmeden böyle bir şarkı vardı ve kalem yerine balta taşıyorduk; hala okullarda söylenmiyor bu şarkı değil mi? Hoş olmazdı zira. Efendim konuya gelecek olursak geçen ay da ofiste olsun, dışarıda olsun, Whatsapp grubumuzda olsun, bir takım neşeli anlar yaşadık. Bunları kağıt kağıt astığımız panoyu da sizinle paylaşmaktan... Şu an çok sıkıcıyım, biliyorum. Haydi görüşürüz, gittim.

## Mini test!

1. Battlefield 1 incelemesindeki testi...

- A. Elbette söyledim yeğenim.
- B. İncelemede bir testi mi var?
- C. Allah sizi kahretmesin!

2. Mafia 3'ü nasıl buldunuz?

- B. İki tane daha mı vardı?
- A. Ben niye aşağı indim hacım ya?
- C. Kimse, "şuradan buldum" esprisi nasıl oldu da yapmadı?

3. Gençler soruları ben soruyorum yalnız...

- C. Aaa, şimdi de buradayım!
- B. Soru not found 404.
- C. Abi sanırım A çıkmış...

## Bir cümleyle, üç oyun

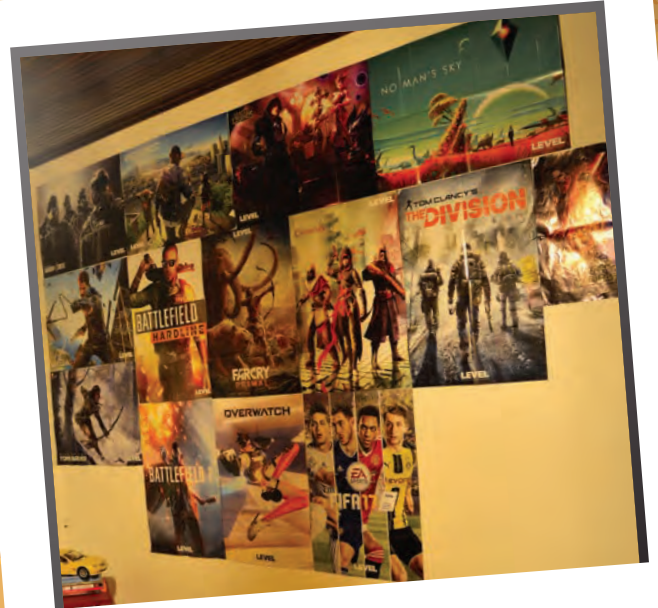
**Battlefield 1:** "Hocam BF4'ü al, tüm kaplamaları, kıyafetleri değiştir, sal yeniden ortaya."

**Mafia 3:** Siyahi hakları evrenselidir!

**Shadow Warrior 2:** "o kadar çok Diablo oynadık ki ortaya bu çıktı..." -Yapımcılar

## Gözaltında müthiş heyecan!

Şimdi bu arkadaşları camla birbirinden ayırmışlar ya, oradan öbür tarafa bir mesajlaşmalar, bir aşklar da başlamamış mı? Aaa! (Gıybet mode: Activated.) Şu saç boyalı bir arkadaş var. Zeyd-ü Sefa mı ne... Mesela o bir kızla kalpleşmeler bir şeyler... Acaba gece kapıyı maymuncukla aşmak suretiyle karşı tarafa geçişler falan oluyor mu? Sanmam çünkü o kameraların hepsi atmaca gibi gece görüşüne sahip. Yemez. Bunun ötesinde de yarışmadaki oyunların birbirinden kötü olması nedir... Koli bandından kule yapmalar, plastik at nalını fırlatmalar... Ben size söyleyeyim, o Fenomen çok amaçsızdı, millet beğenmedi; şimdi buna koydular Survivor'a gitme şeyisini, olay anlam kazandı. Vay be...



## Bir duvar dolusu

okurlarımızdan oğulcan özdemir, bize odasının bir fotoğrafını göndererek LEVEL hayranlığını göstermek istemiş ve bir hayli de başarılı olmuş. "Merhaba. Sizi yaklaşık 1.5 yıldır takip ediyorum ve dergilerinizi ilk markete geldiği gibi alıyorum. Her ay derginin yanında verdiğiniz posterleri çok seviyorum. Hedefim odamın her karesini sizin posterlerinizle donatmak. İyi günler dile-rim, sevgilerimle." diyor oğulcan ve biz de selamlarımızı yolluyoruz.



### Lepi-kısa

Geçen ay adama "lepiska saçlı" dediğimize mi bozuldu nedir, gitti saçlarını kestirdi Kürşat efendi. Yıllardır uzun saçlarıyla caka sattığı halde neden böyle bir işe kalkıştı, bunu kimse bilmiyor ama şu bir gerçek ki Kürşat gerçekten ama gerçekten, nur yüzlü bir kişiymiş. Fotoğrafta da gördüğünüz üzere nasıl da nurlu bir kişi. Bakınız.

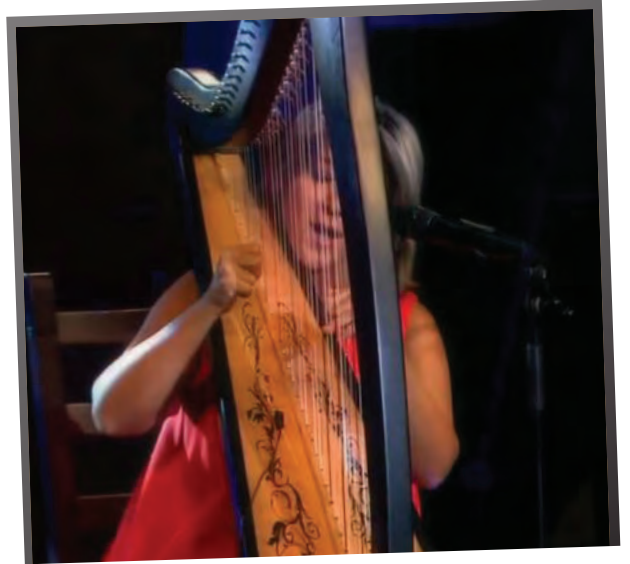
### Geçen ay neler oldu?

- Ertuğrul yazılarında yaklaşık 827 kez "dev" dedi, dev kelimesi anlamını yitirdi, kaos hüküm sürmeye başladı.
- Anime'ci Merve köşesini yazmayı unuttu, dergi şökye geçti.
- Emre Battlefield 1 ile ilgili olan bilgisizliğimize daha fazla dayanamayıp LEVEL'in Whatsapp grubunu terk etti. Zar zor geri ekledik.
- Kürşat Gears of War 4'te kendini kaybetti, uzunca bir süre haber alınmadı.
- Tam haber aldık derken Titanfall 2'nin başına geçti, yine ortadan kayboldu.
- Hah, bu sefer yakaladık dediğimizde de aynada yeni saçına bakıyordu.
- Dergide PS4 haberi yapacağız derken size bir kez daha Mirror's Edge okutmuş olduk, ayıp ettik. Hepsini matbaadaki kedinin suşu!

### Nintendo Değiş!

Bu cihaz Türkiye'ye gelirken adı böyle olsa... "Pardon, biz oğlumuz Nintendo Değiş alacaktık ama..." Ya da daha kötüsü, "Biz bu Nintendo'yu değiştirmek istiyoruz." diyor müşteri, cevap da şu: "İyi de bunu zaten Değiş'tirmişsiniz, hahahaha" diye gülerken de müşteri adamı öldürüyor, sonra hapishane yolları...

Neyse o değil de bu alet bayağı ilginç. Bir kere 2011'in Skyrim'ini çalıştırıyor, daha ne olsun! Hem de uşakta oynayabiliyorsunuz. Yemin ederim o hostes alır o aleti kafanıza geçirir. O geçirmezse, yanınızdaki yolcu mutlaka kapatmanızı ister. Ayrıca Skyrim güzel oyun da demode artık yani... 2011'in oyununa hype mı yapacağız? BFI falan koysalardı? Gerçi o kadar silah sesini yine uşakta sıkartırsan, yine indirirler aşağı. Hem de acil çıkış kapısından. Hem de 10.000 feet'ten. Fitten yazacaktım o farklı anlam oluyordu... Kısacası Nintendo Değiş, değişik bir alet. Kapiş?



### The Dragonborn

Efendim, o Ses Türkiye'de ne oluyor; türküler, Türkçe pop şarkılar, yabancı pop falan akıp gidiyor. Sonra Binnaz Tüter Esedoğlu adındaki bu gamer arkadaşımız sıkıp arpiyla The Dragonborn'u patlatıyor. Gerçekten o an neler olduğunu o kadar anlayamadım ki paralel bir evrene mi geçtik diye saatime baktım. (Saatim paralel evren göstergeli.) Binnaz'ı tebrik ediyoruz, umarız ki o kazanır!

**15 TL**Değerinde  
Promokod**netmarble**

## Seven Knights dolu bir yıl!

**Netmarble**, oyun portföyüyle oyuncuların tercihi olmaya devam ediyor

Herkes buraya toplansın, size Netmarble'dan haberler getirdik. Seven Knights, EvilBane, MARVEL Future Fight ve Paramanya gibi ünlü mobil oyunların ve elbette ki herkesin yakından tanıdığı başarılı Online FPS heyecanı Wolfteam'in yayıncısı Netmarble, oyun piyasasındaki güçlü tavrını devam ettiriyor. Netmarble'in oyunlarından bahsetmek gerektiğinde ilk sıraya hangi oyunu oturtacağımızı biz de bilemiyoruz ama bu ay herkese hediye ettiğimiz Seven Knights kodlarıyla, Seven Knights'a bir giriş yapabiliriz...

### Büyük rakamlar

Netmarble'in sevilen Mobil RPG oyunu Seven Knights, oyun içindeki yapıların

yanı sıra, Kostüm Yarışması ve Motosiklet Turları gibi toplam 774 özel etkinliğin düzenlendiği bir yılı geride bıraktı. 33 ülkede en çok hasılat yapan ilk 10 oyun arasına giren Seven Knights, toplamda 10.000.000'dan fazla oyuncu tarafından indirildi, 8.400.000 aktif oyuncuya ulaştı ve 1.832.618.234 saat oynandı. Tüm dünyadaki oyuncularının katıldığı Tasarım Yarışması'nda, oyun içinde yer alan karakterler için kostümlerin tasarlandı. En iyi tasarımın 25 milyon oyuncu ve Netmarble jürisinin oylarıyla belirlendiği yarışma sonucunda Seven Knights, kazanan kostümü oyuna ekledi ve katılan herkese farklı değerlerde ödülleri sundu. Seven Knights, birinci yılına özel dev güncellemesinde Baş Düşman Savaşı ve

Ares'in Kupası ile birlikte güçlü Eskilerin Dört Lordu Karma'yı oyun severlerin beğenisine sunuyor. Yeni güncelleme ile beraber 7-31 Ekim tarihleri arasında Birinci Yıldönümü Etkinliği de düzenleyen Seven Knights, oyuncularına popüler eşyalardan hediye ediyor. Bunun yanı sıra oyuna her gün sadece giriş yaparak Üstünleştiren Fina, Uyanan Yedi Şövalye Eşyaları ve Lord Seçici gibi değerli eşyalar da kazanabiliyorsunuz.

### MARVEL FF'de dünya birinciliği Türk klanında!

Bir ilginç haber de MARVEL Future Fight tarafında... Marvel kahramanlarını kontrol etmemize olanak tanıyan bu başarılı Mobil RPG'yi Türkiye de sevdi ve Ahmet Kutludemir'in klanı, 700.000'den fazla klan arasından sıyrılarak birinciliğe oturmayı başardı. Bizimle yaptıkları röportajda eskilerden beri Marvel hayranı olduğunu belirten Kutludemir, oyunun bir hikayeye bağlı olarak ilerliyor olmasının da



Seven Knights

oyunu daha heyecanlı hale getirdiğini ve bu sayede oyuna bağlılıklarının arttığını açıklıyor. Klanı oluşturan oyuncular he ne kadar farklı mesleklerden ve oyunu farklı şehirlerde oynuyor olsa da aralarında sıkı bir bağ olduğunu söylüyor Kutludemir ve oyunu oynamaya devam edeceklerini vurguluyor. Güzel başarı, biz de bir kez daha kendilerini tebrik ediyoruz.

### Efsaneler Paramanya'da!

Paramanya'nın son güncellemeninde de Efsaneler Haritası tüm Paramanya severlerle buluştu. Harita serisine eklenen Efsaneler Haritası ile birlikte Paramanya oyuncuları, birçok etkileyici içerik ve farklı görev sistemi ile yepyeni bir maceranın kapılarını aralamakta. Efsaneler Haritası'nda oyuna tek başlarına veya takım olarak başlayabilen oyuncular, en güçlü stratejiyi belirleyerek rakiplerini iflas ettirmeye çalışıyor. 8 farklı harita üzerinden oynama seçeneği sunan Efsaneler Haritası güncellemesi ile oyunu kazanan oyuncular, Paramanya'nın "Efsane"si oluyor.

Paramanya'nın son güncellemeninde bir başka büyük yenilik daha var. Haritalar arasından Türkiye Haritası'nı seçen oyuncularına Kabadayı Yusuf, Nasrettin

Hoca veya Hürrem Sultan gibi Türk tarihinin efsanevi karakterleri eşliğinde oynama şansı tanıyan Paramanya, son güncellemeninde Kanuni Sultan Süleyman karakterini de oyuncularıyla buluşturdu. Kanuni Sultan Süleyman karakteri sayesinde oyuna ilk defa eklenen özellik



ile sahip oldukları şehirleri rakiplerinin devralmalarına karşı koruyabilen Paramanya oyuncuları, ayrıca kendi şehirlerindeki kira ücretlerini sürekli artırıyorlar.

### Wolfteam Diriliş

30 milyonu aşkın kullanıcı sayısı ile Türkiye'nin en çok oynanan MMOFPS oyunu olan Wolfteam, 7. Yılına tüm oyuncularına anlaşmalı olduğu 300 internet cafe'de ücretsiz Wolfteam oynatarak kutladı.

Yalnızca 7. yıl kutlamalarına özel olarak düzenlediği Skorla Kazan, Hediye Envanterde ve Giriş Etkinlikleri ile Wolfteam, Angela Mao Diriliş karakteri ve Virüs Pençesi gibi sürpriz hediyeleri oyuncularıyla buluşturdu. Oyuncularla buluşan Wolfteam Diriliş'te ise 4 ana karakter olan Pedro Gomes, Lin Meiling, Christopher Smith ve Angelo Mao'nun Diriliş versiyonları yer alıyor ve oyuncular, karakterleri insan ve kurt olarak 2 seçenekte oynayabiliyor.

### Ve EvilBane...

Netmarble tarafındaki haberlerimizi, yine firmanın başarılı mobil aksiyon RPG oyunlarından biri olan EvilBane ile noktalıyoruz. EvilBane, 200. Günü şerefine düzenlediği kutlamalarda Cennettaş, Epik Büyülü Silahlar ve güçlü özelliklere sahip Kuzgun Zırhları'nı oyuncularıyla buluşturdu. Oyuna yeni başlayacakları da Yeni Oyuncu Paketi'yle karşılayacak olan EvilBane, muhteşem ödüller dağıtmayı da sürdürecektir.

Siz de Netmarble dünyasına katılmak istiyorsanız, Netmarble'in sunduğu tüm oyunları [www.netmarbleturkey.com/tr](http://www.netmarbleturkey.com/tr) adresinden takip edebilirsiniz. ■



## Seven Knights kodu nasıl kullanılır?

1. Ekranın sol tarafında bulunan "**Bildirim**" ikonuna basın.
2. Açılan Bildirim menüsünde bulunan "**Kupon**" sekmesine basın.
3. **Seven Knights Kupon Etkinliğine** basın.
4. Ekranın üst kısmında bulunan alana kupon kodunu girin ve '**Onayla**' tuşuna basın. Hediyelerinize '**Mesajlar**' sekmesinden ulaşabilirsiniz.

### Kod içeriği

Kodu kullandıktan sonra hesabınıza 15 TL değerindeki 50 yakut eklenecektir. Her kod, bir hesapta sadece bir kez kullanılabilir. Şunu da unutmayın; oyuna eğer yeni başlayacaksanız Netmarble'in size 250 yakut hediyesi olacak. LEVEL ile birlikte gelen bu kodu da kullandıysanız takdirde hesabınızda 300 yakut göreceksiniz!

Kodlar 1 Ocak 2017 tarihine kadar geçerlidir.





# WARFACE®

## Warface seni çağırıyor!

Crytek, LEVEL okurlarının cephaneliklerini donatıyor...

Piyasada kaliteli F2P MMOFPS oyunlarına çok rastlanmayan bir dönemdeyiz ancak neyse ki arkasına Crytek ve haliyle de CryEngine'i gücünü almış Warface gibi bir oyun var. Pek çok benzerinin aksine Pay-to-Win mekanizmasını tamamıyla reddeden ve hem PVE hem de PVP öğeleri ile çeşitlendirdiği içeriği yanında, son derece etkili FairFight anti-hile sistemini de oyunculara sunan Warface, bu ay Crytek - LEVEL iş birliği sayesinde siz oyuncuların cephaneliğini donatacak bir hediye kod paketi hazırladı. Daha önce denemeyenler için hatırlatmış olalım, CryEngine 3 gibi son derece gelişmiş bir grafik motoru üzerine inşa edilen Warface, bu sayede rakiplerinin tamamından daha iyi grafikler vaatmekte. Diğer taraftan iyi bir MMOFPS oyununun vazgeçilmezi olan sık güncellemeler, yeni

içerikler ve etkinlikler ile de size sürekli olarak üzerinde uğraşabileceğiniz yeni şeyler sunuyor.

Bununla birlikte Warface'in 1500 TL nakit para ödüllü aylık klan turnuvası, ESL turnuvası ve toplam 5000 TL para ödüllü sezon turnuvaları da bulunuyor ve bu konuda detaylı bilgilere de oyunun ana sayfasından ulaşabilirsiniz. Üstelik Crytek Türkiye'nin dönemsel bazı etkinlikleri de var, tıpkı 30 Ağustos'a özel %50 Bonus kampanyası ve bayrama özel düzenlenen ve ilk üç oyuncunun MSI, Logitech ve Razer'dan ödüller kazandığı Bayram Özel Etkinliği gibi. Kısaca, etkinlikleri kaçırmamak için Warface Türkiye ana sayfasını ziyaret etmeyi ve sosyal medya üzerinden de takibe almayı unutmayın. CryEngine 3 ile gelen müthiş grafikler

ve animasyonlarında görsel olarak oldukça etkili olduğu Warface'i hala denemediyse hiçbir şey için geç kalmış değilsiniz. Kod içeriği ve kullanımını da yine aşağıda yer alıyor. Şimdiden herkese iyi oyunlar! ■

### Warface kodu nasıl kullanılır?

1. Warface başlatıcısını açtıktan sonra üstte yer alan "**Warface Kodunu Gir**" yazan butona tıklayın.
2. Açılan penceredeki kutucuğa LEVEL Dergisi'nin ilk sayfasında yer alan kodu girin.
3. "**Tamam**" tuşuna tıklayın.

### Kod içeriği

- 7 günlük F2000 (Piyade silahı)
- 7 günlük Striker (Paramedik silahı)
- 7 günlük AY-552 (Mühendis silahı)
- 7 günlük R107 (Keskin nişancı sınıfı)
- 5 Jeton
- 7 Dirilme parası
- 7 günlük Türkiye bayraklı sis
- 4 günlük VIP

*Yukarıda yazan içeriklerin hepsi hesabınıza tanımlanacaktır. Oyunun Steam versiyonunda da kullanılabilen bu kodların son kullanım tarihi 31 Ocak 2017'dir.*

**Bir oyuncu aynı hesaptan kampanyadan üç defa yararlanabilir** ve tüm kodlar sadece Türkiye sunucusunda geçerlidir.

Warface ve Crytek hakkında daha fazla bilgi için de aşağıdaki adresleri takip etmeyi unutmayın!  
[www.facebook.com/WarfacegameTR](http://www.facebook.com/WarfacegameTR)  
[twitter.com/warfaceTR](https://twitter.com/warfaceTR)





# Hem evde, hem yolculukta...

## Nintendo yeni konsolu Switch'i tanıttı

Uzunca bir süredir Nintendo NX kod adıyla bildiğimiz ve hatta sahte bir fotoğrafıyla da ünlenen yeni Nintendo konsolu, nihayet bir fragmanla tanıtıldı. Yeni konsolun adı Nintendo Switch ve maalesef kendisi biraz çirkin gözüküyor.



Switch, bildiğiniz üzere "değiştirmek" anlamına geliyor ve konsolun tasarımında çıkış noktası bu olmuş. Evinizde aynen bir PS4, XONE gibi televizyona bağlı olarak kullanılacak olan Switch, oturduğu ayaklardan kurtarıldığında bir tablete dönüşüyor ve yanına da iki tane kontrol paneli ekleyerek onu aynı bir PS Vita gibi kullanabiliyorsunuz. Üstelik tanıtımdakiler gerçekse, bu işlemi yaparken oyununuza ara vermenize bile gerek kalmıyor. Tablet yanına takılan bu iki kontrol paneli aynı zamanda iki tane ayrı gamepad'e de dönüşebiliyor. (Tabii biraz küçük olduklarını da gözlemledik değil.) Bu ufak gamepad'leri kullanmak istemezseniz de Nintendo Switch'in normal boyutlarda ayrı bir gamepad'e sahip olacağını

da öğrenmiş bulunuyoruz. Cihazın teknik özellikleri tanıtımda bulunmuyordu fakat grafik işlemcinin arkasında bulunan Nvidia, Geforce kartlarındaki son gelinen noktayı Switch'e yansıtıklarını söyleyerek iddialı bir açıklama yaptı.

Nintendo oyun desteğinin de PS4 ve XONE klasmanında olacağını vurgulamak istemesine, EA, Activision, Ubisoft, Bethesda, Capcom, Konami ve Square Enix gibi büyük firmaların Nintendo Switch'e oyun hazırlayacağını belirtti.

Nintendo Türkiye gibi bir kavram artık olmadığı için Nintendo Switch'i kolayına Türkiye'de göremeyeceğiz gibi geliyor ama meraklıları Mart 2017 olan çıkış tarihini takvimlerinde not edebilir. ■

# Vahşi Batı'da yeni bir macera

## Rockstar Red Dead Redemption 2'yi patlattı, PC sahipleri üzüldü

Önce Rockstar'ın Facebook sayfasındaki profil fotoğrafı kırmızıya büründü. Ardından siyah zemin üzerine kırmızı bir Rockstar logosu geldi bu profil fotoğrafının yerine. Eş zamanlı olarak üst fotoğraf da kırmızıya büründü. Tabii hemen yorumlar akmaya başladı. Rockstar, önceki oyunuyla bir kurumsal kimlik yaratmış olacak ki gelen yorumlar hep aynı yönü işaret ediyordu: Yeni bir Red Dead oyunu... Red Dead Online diyen de oldu, Red Dead Redemption'in yenilenmiş versiyonu diye atılan da... Fakat çoğunluk Red Dead Redemption'in devamında yoğunlaştı ve Rockstar da oyuncularını daha fazla beklemeden açıklamasını yaptı. Vahşi Batı'nın

en iddialı ismi, yeni bir oyuna kavuşuyordu... Bir fragmanla tanıtılan Red Dead Redemption 2, fragmanın ötesinde herhangi bir bilgiyle birlikte gelmedi maalesef. Bu fragmandan da anladık ki Rockstar yememiş, içmemiş ve Vahşi Batı ortamını modelleyip ortaya bırakmış. Şundan eminiz ki o harita şimdiden hazır, sadece içine senaryoyu ve oynanışı yerleştirecekler. Tek kişilik mükemmel bir senaryoya sahip olacağını şimdiden tahmin

edebildiğimiz yeni Red Dead'in, kısa bir açıklamayla büyükçe bir online oyun moduna da ev sahipliği yapacağı belirtildi. Aynı GTA Online gibi, Red Dead Online'ı da ya oyunun çıkışıyla birlikte, ya da daha iyi bir ihtimalle oyunun çıkışından bir süre sonra görebileceğiz.

Her şey toz pembe gözükürken oyunun sadece PS4 ve XONE için açıklanmış olmasıysa PC'cileri bir hayli sinirlendirdi. Fakat endişe etmesinler, bir süre sonra oyunu PC'de de göreceğimize eminiz.

2017 sonu çıkış tarihiyle Red Dead Redemption 2, şimdiden çoğu oyuncunun sabırsızlanmasına neden olmuşa benziyor... ■





## SON DAKİKA!

**Samsung Galaxy Note 7'lerin patlama gibi bir eğilimi olduğu için üretimine son verildi ve telefona sahip olanlara da geri ödeme yapılacağı açıklandı. Samsung bu hareketin ardından YouTube'daki GTA V moduna gözünü dikti. Bomba yerine Note 7 atmanıza izin veren bu moda ait tüm videoları elbette silemeyecek Samsung ama çok içermişse benziyorlar...**

Steelseries'in üç ünlü ve güzel ürünü dergiyi geldi ve artık büyük oyunları onlarla test edeceğiz. Klavye koltuğunda Apex M500, mouse koltuğunda Rival 700 ve kulaklık yerinde de Siberia 350 oturuyor. Hepsi de gerçekten çok iyi!

**Amerika'da oyun seslendirmenleri greve gitti. Birincil neden de kontrat imzalanırken hangi oyun için seslendirme yapacaklarının onlara açıklanmaması. (Herhalde oyun büyük oluyor ama para az oluyor; sonra bir bakıyorsun, meğer Kratos'u seslendirmişsin...)**

Amnesia: The Dark Descent, Amnesia: Justine ve Amnesia: A Machine for Pigs'i içeren Amnesia Collection, 22 Kasım'da PS4 için yayımlanıyor. Korku oyunlarından hoşlanıyorsanız, kaçırmayın.

**Watch Dogs 2 PC'de iki hafta ertelendi ve çıkış tarihi artık 29 Kasım.**

Sleeping Dogs'un yapımcısı United Front Games kapandı, üzülmedik desek yalan olur.

**10\$ veya 1000 altın vererek katılabileceğiniz Heroic Brawl modu Hearthstone'a geliyor. (Belki gelmiş bile olabilir.) 12 kez kazanma odaklı olan bu oyun modunda, aynı Arena'daki gibi üç kez kaybederseniz eleniyorsunuz. Başarılı olursanız da kart paketleri, legendary'ler ve fazlası geliyor.**

13. Cuma'nın oyunu yapıyordu, biliyorsunuz. Normalde 2016'nın sonlarında piyasada olması gereken oyun, tek kişilik senaryo kısmının eklenecek olmasıyla 2017 baharına ertelendi. Oyunun fiyatı da 10\$ arttı.

**Steam'in artık PS4'ün Dualshock gamepad'lerini resmi biçimde destekleyeceği açıklandı, yüzler güldü.**

Hızlı ve eğlenceli bir FPS olan Bulletstorm da remaster kervanına katılıyor. 2017'de PC, PS4 ve XONE'a gelecek olan oyunu eğer daha önce oynamadıysanız, kesinlikle denemek isteyeceksiniz.



## Sony Türkiye'den son haberler

### PS4 Pro, PSVR ne zaman geliyor?

Geçtiğimiz ay Sony Türkiye ile yaptığımız röportajda -ki röportajın tamamını LEVEL Online'da bulabilirsiniz- merakla beklenen iki ürün, PS4 Pro ve PSVR hakkında Türkiye'yi ilgilendiren konuları konuştuk.

Öncelikle PS4 Pro... 10 Kasım'da dünya çapında piyasada olması beklenen PS4 Pro, dünya ile aynı anda ülkemizde de satışta olacak. Fiyatı şu sıralar belli olmuş olması gereken PS4 Pro, bildiğiniz üzere oyunlarda daha iyi görsellik sağlayan, daha güçlü bir PS4. PS4 Pro'ya özel oyun çıkmayacağı ve PS4 ile PS4 Pro'nun kol kola ilerleyeceğini de bir kez daha hatırlatalım.

PSVR ise Ekim ayı içinde piyasaya sürüldü. Türkiye ise PSVR'a 24 Ocak'ta kavuşacak. PSVR'ın fiyatı da henüz belli değil fakat fiyat bilgisi elimize ulaştığında size hemen bildireceğimize emin olabilirsiniz. PSVR konusunda oldukça umutlu olan ve Türkiye'de de başarılı olacağını belirten Sony Türkiye, PS4 satışları ve PSN rakamları üzerinden de bilgi vermeyi ihmal etmedi. Belirtilenlere göre PS4'ün Türkiye satışı 300.000'in üzerinde ve geçmişte, aynı dönemde satılmış olan PS2'lerden %30 daha fazla. PSN Türkiye kullanıcı sayısı da 2 milyonu bulmuş durumda. Görülen o ki, Türkiye Sony'yi ve PS4'ü seviyor... ■

## Yeni bir macera

### Ubisoft nihayet **Beyond Good & Evil 2**'yi duyurdu

Aslında yıllar önce hazırlanmaya başlanan fakat yapımı kapalı kapılar ardında durdurulan bir oyunu Beyond Good & Evil 2. Olaylar o kadar basından ve oyuncularından uzak gerçekleşti ki ne oyunun yapımı resmi olarak açıklandı, ne de iptali. Ne var ki geçtiğimiz ay Ubisoft tasarımcılarından Michel Ance, birkaç tane karakter tasarımı paylaşarak tekrar dikkatlerin bu oyun üzerinde yoğunlaşmasına neden oldu ve nihayetinde, Ubisoft Facebook sayfası üzerinden oyunun yapım aşamasında olduğunu duyurdu. Beyond Good & Evil'i çıktığı vakitte oynamış olma ihtimaliniz, yaşlarınızı göz önünde bulundurunca pek de imkanı gelmiyor fakat vakti için çok iyi bir macera oyunuydu. Hem görselliği, hem hikayesi, hem de ana senar-

yo dışında yapacak işleriniz olması oyunu bir hayli çekici hale getiriyordu. Büyük ihtimale ikinci oyun da bu yolu izleyecektir ama şu an için elimizde konuyla ilgili yeni bir bilgi yok. İlk resmi bilgiler açıklandığında yeniden sizleyiz, beklemede kalın! ■





## ESL'de üst düzey rekabet

Dünyanın en büyük elektronik spor ligi olan ESL, Türkiye'li oyun severleri Taiwan Excellence Gaming Cup'ta buluşturmaya hazırlanıyor.

Spor artık sadece stadyumlarda, parkelerde, kortlarda rekabete sahne olmuyor. Dünya dijitalleştikçe sporlar da dijitalleşiyor. Şüphesiz ki bu dijitalleşmenin en büyük örneği de e-spor sektörü. Son yıllarda e-spor sektöründeki gelişim üst düzeyde seyrediyor. Milyonlarca kişi bu e-spor organizasyonlarında boy gösteriyor. Son rakamlara göre e-spor takipçilerinin sayısı 200 milyona ulaştı. Dünyada da 60 bin civarında e-spor profesyonel oyuncusu bulunuyor. Sektörün 2019'da 1 milyar 100 milyon dolarlık bir ekonomik büyüklüğe ulaşması bekleniyor. Sporcular her ne kadar bilgisayar başında olsa da kamlara giriyor, reflekslerini güçlendirmek için antrenman yapıyor. Dünyanın en büyük elektronik sporlar ligi ESL de bu gelişimin ana dinamiklerinden birisini teşkil ediyor. Oyuncuların çok yakından tanıdığı ESL çatısı altında da milyonlarca e-spor sever bulunuyor. ESL'in Amerika, Brezilya, Fransa, Almanya, Yunanistan, Macaristan, İtalya, Hindistan, Japonya ve Türkiye gibi ülkelerde yoğun faaliyetleri sürüyor.

### 12 milyon müsabaka

ESL, 1997 yılında kuruldu. Şu anda 85 bin civarı e-spor turnuvasına ev sahipliği yapıyor. Bunun yanı sıra 6 milyon 700 bin civarında üyesi bulunuyor. Bu üyelerin toplam gerçekleştirdiği müsabaka sayısı ise 12 milyon 300 bin. Rekabet arenasında sadece kozlar paylaşılmıyor. Aynı zamanda

bu üyeler arasındaki yoğun etkileşim ayrı bir sosyalleşmenin de bir diğer adı. ESL'in resmi sitesi günde binlerce kişiyi ağırlıyor.

### ESL Türkiye'den dev organizasyon

E-spor Türkiye'de de gelişmekte olan bir sektör. ESL'in Taiwan Excellence'la birlikte düzenleyeceği Taiwan Excellence Gaming Cup (TEGCUP) heyecanının yaşanmasına ise az kaldı. Tayvan'ın lider markalarının bir araya geldiği Tayvan Dış Ticaret Geliştirme Konseyi'nin (TAITRA) ve dünyanın en büyük spor e-spor markası olan ESL tarafından organize edilen TEGCUP, 13 Kasım Pazar günü İstanbul Bostancı Gösteri Merkezi'nde Büyük Final yapacak. TEGCUP'ın bu yılki finalistleri

ise Türkiye'nin en güçlü ve köklü takımlarından HWA ve SuperMassive oldu. 300 bini aşkın e-spor severin takip etmesi beklenen TEGCUP'da oldukça eğlenceli, heyecanlı maçlar izleyeceğimiz ve Türkiye'nin en iyi profesyonel takımlarının kıyasıya mücadelesinin birleşmesiyle de rüya gibi bir Büyük Final olacağı kesin. Ayrıca bu yıl League of Legends oyununun yanında Hearthstone da oyun severlerin etkinlikte yarışacağı yeni bir arena olarak dikkat çekiyor. Proje kapsamında 51 bin TL nakit para ödülü verilecek. Dağıtılacak hediyelerle birlikte toplam ödül havuzu ise 80 bin TL'ye kadar çıkacak. 13 Kasım'da kimseye söz vermeyin. Bu dev organizasyon kaçmaz! ■



# Oyuncunun Sandığı

Bu ay Ankara'da, Panora AVM'de açılan yepyeni bir hobi dükkanını konuk ediyoruz. Heroground'da bolca figürün yanı sıra başka hobi ürünleri de bulunuyor. Dükkana uğrayamıyorsanız bile [www.heroground.com](http://www.heroground.com) adresinden internet sitelerine uğrayıp sipariş verebilirsiniz.

**HEROGROUND**

## The Bat Collectible Set The Dark Knight Rises

Koleksiyoncuları kendine hayran bırakan The Bat Collectible Set, DC severlerle buluşuyor. Batman hayranları bu ürüne dikkat!

3350 TL



MAY  
THE FORCE  
BE WITH YOU.

95 TL

## Star Wars Paspas

Sıradan paspasınıza veda edip Star Wars ile buluşun. May the Force be with You!



75 TL

## Lord of the Rings Kristal Bardak

3D dönebilen yüzük ve "My Precious" yazısı bulunan LOTR bardağını çok seveceksiniz. Yüzüklerin Efendisi fanatikleri için...



375 TL

## Bishoujo Lady Deadpool Heykel

Earth-3010'un güzel ve ölümcül kahramanı Lady Deadpool -Wanda Wilson, Katana kılıçları ve el bombasıyla sizinle buluşmaya hazır! Kotobukiya imzalı...



1300 TL

## Gotham City Garage Harley Quinn Heykel

Gotham City'nin güzel ve tehlikeli karakteri Harley Quinn, koleksiyonunuza katılmayı bekliyor.



575 TL

## The Flash Barry Allen TV Heykeli

3. sezonu ekranlarda olan CW'nin efsane TV dizisi The Flash'in Barry Allen heykeli DC hayranlarının karşısına çıkıyor. "Now run, Barry, run!"



1100 TL

## Iron Man 3 The Mandarin Figürü

Iron Man 3 filminden hatırlayacağınız Mandarin, ekstra aksesuarları ve farklı poz seçenekleri ile karşınızda. Figür yaklaşık 30 cm boyutunda.



120 TL

## Doctor Who: Impossible Things Günlük & Mini Sonic Screwdriver Kalem

78 resimli ve 21 boş sayfadan oluşan Doctor Who Journal of Impossible Things ve mini sonik tornavida tükenmez kalem, sizler için aynı pakette.

# NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

Son olarak PlayStation VR'in satışa sunulmasıyla birlikte, sanal gerçeklik pas-tasının büyük bir bölümüne sahip olacağı tahmin edilen üç firmanın da sanal gerçeklik kaskları oyuncular tarafından erişebilir hale geldi. Sanal gerçeklik teknolojisinin ilk zamanlarının aksine, oyuncular çıkış tarihlerini ve kullanıcı incelemelerinin eksikliğini dert etmeden kendilerine hitap eden sanal gerçeklik kaskını seçme özgürlüğüne sahipler. Bu sanal gerçeklik kasklarını birbirlerinden ayıran; oyun çeşitliliği, destekledikleri platform, ekran çözünürlüğü ya da yenileme hızı birçok özellik bulunuyor. Bu özelliklerin yanı sıra sanal gerçeklik kasklarıyla uyumlu kontrolcüler de kullanıcıların kararlarını etkiliyor. HTC'nin oda ölçekli sanal gerçekliği sunan Vive Controller'ı, Oculus'un oldukça ilginç bir tasarıma sahip

Oculus Touch'ı ve PlayStation'ın hayatımıza yeniden giren PlayStation Move'u oyunculara sanal dünyayla etkileşmek için farklı yollar sunuyor. Sundukları farklı yollara rağmen sanal kullanıcı ile sanal dünya arasında fiziksel bir bağ kurma konusunda başarısız olan bu kontrolcüler, sanal gerçeklik alanında meydana gelecek bir sonraki sıçramayla birlikte tarihin tozlu sayfalarındaki yerlerini alabilirler.

## İşaret parmağımızın ucundaki gerçeklik: NormalTouch ve TextureTouch

Microsoft'un araştırma bölümünün yeni deneysel kontrolcülerini olan NormalTouch ve TextureTouch, klasik titreşimli geribildirim yerine kuvvete bağlı geribildirim ile dokunma hissini sanal dünyaya getirmeyi hedefliyor. Vive Controller gibi tam anlamıyla takip edilebilen bu kontrolcüler, dokunma hissini şimdilik sadece işaret parmaklarımızın ucuna getirebiliyor. Üç adet motor tarafından hareket ettirilen küçük bir diske sahip olan NormalTouch, işaret parmağımızı üzerine koyduğumuz bu diskin sanal dünyadaki nesnelerin yüzeylerini taklit edecek şekilde hareket etmesi prensibine dayanıyor. Düz ve geniş yüzeyli nesneleri taklit etmede oldukça başarılı olan bu sistem, pürüzlü ve dar yüzeyli nesneleri TextureTouch'a bırakıyor. NormalTouch gibi işaret parmağımızı koyabileceğimiz bir alan bulunan TextureTouch'da hareketli

bir disk yerine, dörde dördlük 16 bloktan oluşan ve her bloğun birbirinden bağımsız içeri/dışarı hareket edebildiği bir sistem bulunuyor. Bu yapı sanal dünyadaki herhangi bir nesnenin parmak ucumuza gelecek yüzeyini oluşturarak tam bir dokunma hissi yaşamamızı sağlıyor. Parmağımızı bir aslanın dişlerinde gezdirmekle bir masanın yüzeyinde gezdirmek arasındaki farkı hissetmemizi sağlayan bu kontrolcü oldukça farklı hisler yaşamamızı sağlayabilir. Henüz prototip aşamasında olan bu kontrolcüler, kaba ve gürültülü yapılarıyla dikkat çekiyor. Sanal gerçeklik kontrolcülerini sonsuza kadar değiştirebilecek bu kontrolcülerin son kullanıcıyla buluşup buluşmayacaklarını merakla bekliyoruz.

## Bütün parmaklara sanal özgürlük: Manus VR ve GloveOne

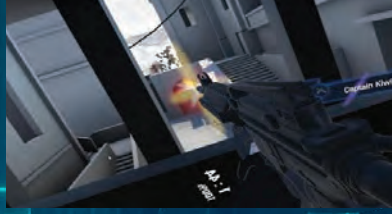
NormalTouch ve TextureTouch'ın aksine son kullanıcı sürümleri şu an için satın alınabilir olan Manus VR ve GloveOne, sanal gerçeklik eldiveni diye tabir edebileceğimiz kontrolcü türünün ilk örnekleri olma özelliği taşıyorlar. Sporcu eldivenlerinin üretildiği materyallere benzer materyallerden üretilen bu eldivenlerde, stratejik olarak parmak uçlarına ve avuç içlerine yerleştirilmiş küçük titreşim motorları bulunuyor. Sanal dünyada bütün par-



## AYIN OYUNU The Art of Fight

The Art of Fight'ı kısaca tanımlamak gerekirse; görselliği SUPERHOT'ı, oyun mekanikleri Counter-Strike' ve dünyası Matrix'i andıran yüksek tempolu çok oyunculu bir sanal gerçeklik nişancı oyunu diyebiliriz. Steam'in Erken Erişim sistemine dâhil olan oyun, yapımcısının yaratıcılığı sayesinde sunduğu yüksek tempoya rağmen hareket etmeyi sorun olmaktan çıkmış. Yürürken genellikle ayaklarımız ve ellerimizin farklı yöne doğru hareket ettiğini gözlemleyen yapımcılar, karakter hareketlerini bu gözlemlere dayandırmışlar. Ellerimizi ileriye uzatıp kendimize doğru çektiğimizde ileriye ve ellerimizi geriye uzatıp kendimize doğru çektiğimizde geriye hareket ettiğimiz bu sistem hareket etmeyi oldukça doğal kılmış. The Art of Fight'ta bir oyun, iki takımdan birinin sahip oldukları virüsü bulaşma bölgesine götürmeye çalıştığı, diğer takımın da virüsün bulaşma

bölgesine götürülmesini engellemeye çalıştığı iki dakikalık on turdan oluşuyor. Her tur hayatta kalan oyuncular daha çok para kazanırken, Counter-Strike'da olduğu gibi bu parayla yeni ekipmanlar alabiliyorlar. Üzerimizde yeterince mermi taşımamız, mermisi biten silahlarımızın şarjörünü değiştirmemiz, düşmanlarımızı vurabilmek için gerçekten nişan almamız ve hayatta kalabilmek için çevik olmamız gereken bu oyun sanal gerçeklik nişancı oyunlarının geleceğine ışık tutuyor.



maklarımızı gerçek zamanlı kullanmamıza izin veren bu kontrolcüler, sahip oldukları titreşim motorları sayesinde sanal dünyayı bir parça da olsa hissetmemizi sağlıyor. Sanal bir butona basarken, sanal bir gitarın tellerine vururken ya da sanal yağmur damalarının elimize düşmesine izin verirken iyi iş çıkarabilecek bu kontrolcülerin büyük bir eksiği bulunuyor. Her ne kadar sanal nesnelerin yüzeyini kabaca hissedebilecek olsak da sanal nesnelerin içerisinden geçebilen parmaklarımız, nesnelerin bütünlüğünü yani sanalın gerçekliğini bozacaktır. Her iki eldivenin geliştiricisinin de bu soruna nasıl yaklaşacağını, eldivenlerinin yeni modellerinde bu sorunu çözüp çözmeyeceklerini zaman içinde göreceğiz.

### Ellerimize dış iskelet: Dexmo: Exoskeleton Glove

Manus VR ve GloveOne gibi sanal gerçeklik eldiveni olan Dexmo, sahip olduğu dış iskelet ile bu eldivenlerden ayrılıyor. Her bir parmağa anlık kuvvete bağlı geribildirim sunan



bu dış iskelet, sanal dünyadaki nesnelerin boyutunu, şeklini ve hatta katıllığını anlamamızı sağlıyor. Sanal dünyada karşılaştığımız herhangi bir nesne ile etkileşime geçmek istediğimizde, Dexmo'nun dinamik kavrama-tutma yazılımı devreye giriyor. Bu yazılım nesnenin fiziksel özelliklerine bağlı olarak nesnenin parmaklarımıza yapacağı itme kuvvetini hesaplayarak, dış iskeletin parmaklarımızın tersine bir kuvvet uygulamasına neden oluyor. Böylece bahsettiğimiz diğer bütün kontrolcülerin aksine sanal dünyadaki bir nesnenin bütünlüğünü gerçek dünyadaki bir nesneninkinden ayırmak imkansız oluyor. Dahası, nesnelerin parmaklarımıza yapacağı itme kuvvetinin nesnelerin yapıldığı materyale göre hesaplayan Dexmo, bu sayede tahtadan bir kütükle plastikten bir ördeği tutmanın arasındaki farkı da bizlere sunabiliyor. Bizleri en çok heyecanlandırmayı başaran

kontrolcü Dexmo'nun, ilerleyen zamanlarda sanal gerçeklik kaskları için varsayılan kontrolcü olup olmayacağına hep birlikte öğreneceğiz. ■

### Ülkemize ilk kim gelecek?

Dünya genelinde Mart ayında satışa sunulan Oculus Rift'in ve Nisan ayında satışa sunulan HTC Vive'in ardından, PlayStation VR da Ekim ayında satışa sunuldu. Henüz Oculus Rift ve HTC Vive'in ülkemizdeki satış tarihine dair bir bilginiz olmamasına rağmen, Sony'nin bizleri fazla bekletmeyeceği söylenebilir. PlayStation VR için ise bu ay donanım sayfalarında okuyabileceğiniz ve Sony Eurasia PlayStation Grup Ürün Müdürü Mustafa Yiğit ile yaptığımız röportajda belirtildiği üzere 24 Ocak tarihi veriliyor. Kısaca PlayStation VR için deneme stantlarını da mağazalarda görmeye başlayabiliriz. Avrupa'da 399 euroluk bir fiyat etiketine sahip olan PlayStation VR, ülkemiz şartlarında PlayStation 4'e sahip olan oyuncular için sanal gerçekliğe doğru atılacak en ucuz adım olacaktır.

*Dexmo'nun, ilerleyen zamanlarda sanal gerçeklik kaskları için varsayılan kontrolcü olup olmayacağını hep birlikte öğreneceğiz*



# Mercek Altında Oyun Nasıl Yapılır?

Hepimiz oyun oynamayı, oyunlar hakkında konuşmayı seviyoruz. Peki bu oynadığımız oyunlar nasıl yapılıyor? Birkaç kişilik bir ekip oyun yapabiliyor mu? Ülkemizde oyun sektöründe neler oluyor? Bu soruları sizler için yanıtlamaya çalışacağım.

## Nereden başlasak?

Oyun yapmak aslına bakarsanız inanılmaz zor bir iş değil. Ancak bu, emek ve fedakârlık gerektirmediği anlamına da gelmiyor. Yapılan oyunun ölçeğine göre birkaç ya da yüzlerce kişilik ekiplerin gecelerini gündüzlerine katarak, bazen yıllar süren çalışmaları sonucu oyunlar piyasaya çıkabiliyor. Bu süreçte hikâye yazılmasından tutun da oyun-

daki ufak bir taş parçasının yuvarlanırken çıkarttığı sese kadar pek çok konu üzerinde duruluyor. Bu uzun ve itinalı sürecin sonunda hikayemizdeki tüm aktörler, bir oyun motoru yardımıyla hayat buluyor. Ancak bu süreç pek de toz pembe olmuyor. Doğru motor seçimi ve motora uygun hareket etmek çok ciddi önem arz ediyor.



## Oyun Motoru Nedir?

Oyun motoru en temel yaklaşımla oyun yapmaya yarayan programlara verilen genel addir. Piyasada halihazırda pek çok farklı motor bulunmaktadır. Her motorun da aslına bakarsanız kendine göre bazı artı ve eksileri var. Piyasadaki popüler motorlar üzerinden örnek vermek gerekirse; ilk olarak CryEngine'ı ele alalım. Crysis, FarCry gibi oyunların yapımında kullanılan motor, aslına bakarsanız muhteşem grafikler sunmanızı sağlayabiliyor. Fakat, bir o kadar da karmaşık bir program.

Eğer diğer programlarla ilgili bir geçmişiniz yoksa inanılmaz zorlanacağınızı garanti edebilirim. Öbür taraftan, Unreal Engine kullanıcı dostu bir yapıya ve UDK sayesinde üzerinde ciddi oynamalar yapmaya elverişli bir motor konumunda. Ne var ki, Unreal Engine, grafik konusunda CryEngine'ın gerisinde kalıyor. Bu motorlar yanında, mobil platformların tamamında aynı anda oyun hazırlamayı mümkün kılan Unity ve Valve'un yeni silahı Source 2 gibi pek çok alternatif de mevcut.







## Tek Başıma Ne Yapabilirim Ki?

Oyun yapımcısı denince aklınıza eminim ilk olarak AAA oyunların sonunda gelen, katkıda bulunanlar bölümündeki geniş kitle geliyor. Evet haklısınız AAA oyun yapmak için büyük bir ekibe ihtiyacınız var. Ne var ki, başarılı olmanın yolu hep AAA oyunlar yapmaktan geçmiyor. Chris Sawyer'ın "Rollercoaster Tycoon"u, Lucas Pope'un

"Papers Please! ve milyonlarca oyuncusuyla Markus Persson'un "Minecraft"ı ilk aklıma gelen yapımlar. Hatta bu üçlü açıkçası benim adıma pek çok AAA oyundan bile kıymetlidir. Kısacası, tek başınıza olmanız, iyi bir fikir ve yeterince emek ile yüzlerce kişilik bir ekibe bedel olamayacağınız anlamına gelmiyor.



## Türkiye'de Olmaz O İşler!

Halk olarak yaptığımız en büyük hatalardan birisi maalesef kendimizi küçük görmek. Aslına bakarsanız en azından bağımsız yapımlar seviyesinde diğer ülkelerdeki yapımcılara göre çok da büyük eksiklerimiz yok. Hatta pek çok Avrupa ve Amerika kökenli yapımcının yakalayamadığı başarıları yakalayan Monochroma ve Mount & Blade gibi oyunların yanında, önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek No70 gibi pek çok yerli bağımsız yapımız bulunuyor. Bunların

yanında -merkezi Frankfurt olsa da- Yerli kardeşlerin kurduğu Crytek'i de unutmamak gerek. Ayrıca, bu konuda son yıllarda girişimlerin de arttırıldığını söylemekte fayda var. Özellikle ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan firmaların oldukça başarılı olduğunu söylemek mümkün. Bahçeşehir Üniversitesi bünyesindeki "Oyun Tasarımı" yüksek lisans programının da ilerleyen dönemlerde ülkemiz oyun sektörüne oldukça faydalı olacağını öngörmek de pek zorlayıcı sayılmaz.



## Indie Oyunların Geleceği

Indie oyunlar artık bana sorarsanız AAA oyunlardan daha kıymetli bir konumda. Bunun sebebininse, bağımsız yapımcıların para kazanmayı kısmen ikinci plana atarak, oyuncunun gözüyle, en iyi ve en eğlenceli oyunu piyasaya sürme çabaları olduğunu düşünüyorum. Ayrıca son yıllarda oynadı-

ğım, The Bindings of Isaac, Terraria, DLC Quest gibi bağımsız yapımcılı oyunların da tam anlamıyla tadı damağımda kaldı. Açık konuşayım, bağımsız yapımcılar ve muhteşem oyunları olmasa, oyun sektörünün yavaş yavaş yerinde saymaya başlayacağına iyiden iyiye inanmaya başladım...



## Erken Erişim!

Son yıllarda "erken erişim" adı altında piyasaya çıkan oyunları sıkça görmeye başladık. Temelde kullanıcının oyunun çıkışını uzunca bir süre beklememesini, aynı zamanda yapımcının da elle tutulur geri dönüşler almasını ve bir yandan kendisine maddi kaynak yaratmasını sağlayan bu faydalı sistem, iyiden iyiye suistimal edilir oldu. Bırakın Alpha'yı, neredeyse Pre-alpha seviyesindeki (!) oyunları piyasaya süren bazı bağımsız yapımcılar, oyunlarıyla bir süre daha

ilgilendikten sonra, oyunu tamamlayamayacaklarını ya da ulaşabileceği maksimum satışa ulaştıklarını düşünüyor olacaklar ki, oyunlar bırakın tam sürüme ulaşmayı, elle tutulur bir seviyeye bile gelemiyorlar. Bu sebeplerdendir ki, yıllardır erken erişimde olan ve son halini alması epey daha sürecekmış gibi gözükten oyunlar Steam kütüphanemizi işgal etmeye devam ediyor...



# BU AY DERGİDE

\*PC'nizi kendiniz tamir edin  
\*İnternetin karanlık yüzü

TANKLI YAZICILAR NE KADAR BAŞARILI? MÜREKKEBİ BİTMEYEN YAZICI İDDİASI DOĞRU MU?

# CHIP

KASIM-ARALIK 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • SÜRELİ YAYINDIR İSSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 9.00 TL

ATÖLYE: RASPBERRY PI WEB RADYONUZU YAPIN  
Eski radyonuza internet desteği

TEKNİK SERVİSLER BU MAKALEYE ÇOK KIZACAĞAK

## PC'nizi kendiniz tamir edin

Bilgisayarınızdaki sık karşılaşılan sorunlar için hızlı ve ucuz çözüm yöntemleri ile bütçenizi koruyun

## DARKNET

İNTERNETİN KARANLIK YÜZÜ

SÜRÜCÜ YAZILIMLARI

Sürücülerinizi otomatik güncelleyen yazılımlar verimli mi? En iyilerini sizler için inceledik

Yasadışı e-ticaret merkezini sizler için merceğe altına aldı

YENİ NESİL 20 MİNİ SSD TESTTE

Hız rekoru kıran NVMe'ler

İNTERNETE BAĞLI OLMADAN SÖRF!

İhtiyacınız olan tüm araçlar

TANKLI YAZICILAR NE KADAR BAŞARILI? MÜREKKEBİ BİTMEYEN YAZICI İDDİASI DOĞRU MU?

# CHIP

KASIM-ARALIK 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • SÜRELİ YAYINDIR İSSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 9.00 TL

ATÖLYE: RASPBERRY PI WEB RADYONUZU YAPIN  
Eski radyonuza internet desteği

TEKNİK SERVİSLER BU MAKALEYE ÇOK KIZACAĞAK

## PC'nizi kendiniz tamir edin

Bilgisayarınızdaki sık karşılaşılan sorunlar için hızlı ve ucuz çözüm yöntemleri ile bütçenizi koruyun

## DARKNET

İNTERNETİN KARANLIK YÜZÜ

SÜRÜCÜ YAZILIMLARI

Sürücülerinizi otomatik güncelleyen yazılımlar verimli mi? En iyilerini sizler için inceledik

Yasadışı e-ticaret merkezini sizler için merceğe altına aldı

YENİ NESİL 20 MİNİ SSD TESTTE

Hız rekoru kıran NVMe'ler

İNTERNETE BAĞLI OLMADAN SÖRF!

İhtiyacınız olan tüm araçlar

HACKERLARIN KAPTIRMADIĞI

En yeni teknikler

KASIM SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!

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



# İLK BAKIŞ

# Outlast 2

**Outlast 2**  
İlk oyunu bitirmeye çalışırken yaşadığımız dehşetin etkisi henüz geçmişken kendimizi başka bir kabusun içinde bulduk... Peki serinin yeni oyunu da bize klavyeyi bırakıp odanın ışığını açtırabilecek kadar etkili mi?  
**Sayfa 29**

# Osiris: New Dawn

Başka bir gezegen, başka bir hayat

Oyun dünyası, uzun yıllar sonra başka gezegenlerde sonsuz maceralar olduğunu fark etti ve kılıçlarla, büyülerle geçen bitmek bilmeyen on yıllar sonunda, her gün yeni bir bilim kurgu oyunu ile karşılaşılıyor.

Osiris: New Dawn, kısaca, yabancı bir gezegene düşen bir eniştemizin, orada hayatta kalma sürecini anlatıyor. Eniştemizin bu gezegendeki ilk anından itibaren kontrolü ele alıyoruz ve ona yatacak bir yer, su

ve besin üretmek için cihazlar, büyük bir üs ve uzay gemileri inşa ediyoruz. Araya girip bir detay belirtmek gerekirse, şu gezegende milyarlarca insanız, hepimiz birleşip minik bir uzay gemisi yapmayı başaramıyoruz, bu bilim kurgu oyunlarında ıssız gezegene düşen enişmelerin, tek başına kumdan, topraktan, taştan minicik uzay gemisini geçtim, dev ana gemiler üretebilmeleri beni benden alıyor, neyse. Osiris: New Dawn, aynı Emyrion: Galactic Survival gibi, düştüğünüz gezegende hayatta kalmak ve yeniden uzaya açılabilmek için çabaladığınız bir oyun. Erken erişimde olan oyun henüz bitmiş değil ancak umut vadeden bir yapım olduğu açık. Grafik kalitesi de ortalamanın çok üzerinde. Gezegeniniz kesinlikle tehlikelerle dolu. Sadece vahşi yaratıklar değil, astronot kıyafetinizle gidip içine gireceğiniz diken tarlaları bile canınızı çok yakabilir. Vahşi yaratıklar derken bunların aptal canlılar olmadığını da hatırlamak lazım.

Çatışmaya girdiğinizde, onları vurmanız için çok çevik hareketlerle sağa sola kaçınıyorlar. Ayrıca bazı yaratıkların anası babası da var. Yavrusu gelip size lölö yaptığında bu arkadaşı vurmak zorunda kalıyorsunuz. Bu kez de, yavrusunu arayan anası, sonra onları arayan babası, ardından onları arayan bütün kabile üstünüze doğru koşuyor. Yani işiniz yaş. Hayatta kalma ve üretim sistemi güzel tasarlanmış. Gerçi oyun, tek başınıza oynadığınızda biraz zorlayabilir, hem çevredeki yaratıklar hem de gezegenin zorlu şartları multiplayer'ı çok zevkli hale getiriyor. Ekip halinde çalışan oyuncular, tam anlamıyla bir klan kurabiliyorlar ki, bu da multiplayer'ı çok seven günümüz gençlerini çok mutlu ediyor. Survival oyunlarını seviyorsanız, piyasaya çıktığında eksikleri tamamlanmış ve daha geliştirilmiş olacak Osiris: New Dawn çok büyük bir hit olabilir.

■ Cem Şancı





Yapım Red Barrels Dağıtım Red Barrels Tür Hayatta Kalma, Korku, Gerilim Platform PC, PS4, Xbox One Web [redbarrelsgames.com](http://redbarrelsgames.com) Çıkış Tarihi 2017

## Outlast 2

Bizler için korku kelimesi ile eş anlama gelen Outlast, ikinci serüveni ile yine iliklerimize işleyecek gibi

2013 yılında ilk Outlast oyunu çıktığında açıkçası kimse bu kadar tutulacağını beklemiyordu. Sürükleyici hikâye, gerilimli bir atmosfer, adınızı attığınızda bin pişman olduğunuz bir tımarhane, çaresizlik ve korku... Saydıklarım akışkan bir oynanış ile birleşince ortaya son zamanların en başarılı aksiyon/gerilim oyunu çıkmayacaktı da ne çıkacaktı? Durum böyle olunca düzinelerce Outlast benzeri oyun da türeyiverdi. Elbette hiçbirisini tutamadı. Yapımcı Red Barrels, indirebilir içerik Whistleblower ile bir sene sonra kendini hatırlatsa da Outlast 2 duyurulduğunda benim gibi birçok kişinin hem heyecan hem de korkudan yüreğinin ağzına geldiğinden eminim. 2017 yılının ilk çeyreğinde bizlerle buluşması planlanan yapımın adeta ağzımıza bir parmak bal çaldığı demosu ansızın ortaya çıkınca anında indirdim. Lakin o da ne? Sadece on dakika mı? Eh, hiç yoktan iyidir dedim ve ilk izlenimlerimle minik demoyu değerlendirdim.

Demodaki sahneler açıkçası yabancı değil. Daha önce yayınlanan oynanış videosunda gördüğümüz sahneler de demoda mevcut. İlk oyundaki gibi yönettiğimiz karakter, karısı Lynn Langerman ile beraber çalışan Blake Langerman adındaki kameraman. Olaylar Arizona çölünde geçecek ve sadece Jane Doe (kimliği bilinmeyen

kadın) olarak adlandırılan hamile bir kadının cinayetini konu alacak. Ürkütücü mekanlar, delirmiş köylüler ve orada olmaması gereken varlıklarla bunun kolay olacağını sakın sanmayın.

Tam sürümünde de öyle mi olacak bilemeyiz ama demo bizleri terk edilmiş barakalara, madenlere, mısır tarlalarına ve Katolik simgelerin bulunduğu bir okula doğru kısa bir gezintiye çıkarıyor. Kaşiflik ve birisinin bizi kovalaması gibi etmenler demoda yok. Açıkçası demoda yürümekten ve koşmaktan fazla bir şey yapmıyoruz. Portallardan geçiyormuşçasına kendimizi bir mekândan başka bir mekana savrulmuş halde bulurken, demonun sonuna doğru işler kızızmaya başlıyor. Koşmak en iyi nefsi müdafaadır mantığı ile mısır tarlalarında saklanarak ilerlediğimiz kısım dışında ben fazla gerilmedim. Gerçi sonlara doğru (özellikle final sahnesinde) kalbimin hızlı atmaya başladığını inkâr edemem ama ilk Outlast oyunundaki korkunç havayı da henüz yaşayamadım. Tabii demonun on dakika olduğunu gene hatırlatmak isterim.

Oyunun ayarları henüz en yüksek özelliklerde oynanmanıza izin vermiyor. Buna rağmen Outlast 2'nin grafiklerine hayranlıkla baktığımı söyleyebilirim. Detay seviyesi ve beraberinde

getirdiği atmosferin kalitesi tartışılmaz. Sisli havada önümüzü görememe ve tek yaşam kaynağımızın yeniden küçük bir el kamerası oluşu tansiyonu yine bir kat daha artırıyor. Lakin gözüme küçük aksilikler de çarpmadı değil. Mesela karakterimiz Blake'in eli sürekli nesnelere içinden geçiyordu ki bu tarz teknik aksaklıklar tam sürümde görmek istemeyeceğimiz şeyler. Sonuçta sen artık koskoca Outlast 2'sin! Ayrıca bana mı öyle geldi yoksa kameranın pillerinin ömrü mü kısalmış? :)

Outlast 2'nin demosu korku bakımından şimdilik ilk oyunun yerini tutmuyor. Elbette on dakika (Yedi küsur GB'a rağmen on dakika oyun süresi hakikaten şaka gibi) ile belirli tespitlere varmak imkansız. Tek söyleyebileceğim; konu namına bu sefer Outlast paranormal varlıklara daha fazla ağırlık verecek gibi. Bu arada, büyük ihtimalle sizler bu satırları okuduğunuzda demo yayından kalkmış olacak çünkü sadece 1 Kasım 2016'ya kadar demo indirilebilir durumda. Buradan demoyu indirmemiş olanlara sesleniyorum: Neden öyle bir şey yaptınız ki? Neyse, toparlayacak olursam; evet, demodan fazla korkmadım ama oldukça da zevk aldım. Dolayısıyla tam sürümün ilkini aratmayacağını düşünüyorum ve çıkacağı günü ipe çekiyorum.

■ Olca Karasoy

Yapım **Stunlock Studios** Dağıtım **Stunlock Studios** Tür **Team Brawler** Platform **PC** Web **www.battlerite.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Battlerite

Biraz LoL, biraz HotS, biraz DotA 2... Hepsinden şu aylak yapay zeka askerleri çıkartalım, geriye ne kaldı? Başa baş mücadele!

**Y**ine beklenmedik bir şekilde beğeniyle karşılanan bir oyunla buluştuk geçtiğimiz ay. Steam'de inanılmaz yüksek bir beğeniyle parlayan Battlerite, erken erişim sürecinde en çok oynanan oyunlardan biri de olmayı başardı.

Peki neydi bu oyunu iyi yapan, neden oyuncular bu kadar çok sevdi? Bu sorunun cevabını vermek için önce oyunda neler olup bittiğini anlamak gerekiyor.

Eğer bir MOBA oyuncusuyunuz, Battlerite'a alışma süreciniz yaklaşık 5 dakikanızı alacaktır çünkü oyun mekanikleri, görsellik ve daha birçok özelliikle birlikte Battlerite, bir MOBA'yla çok fazla benzerlik gösteriyor.

Burada, bir MOBA'dakinden farklı olarak rakip takımın "core"unu indirmeye çalışmıyoruz.

Onun yerine ya bir kişiyle, ya da iki kişiyle takım olup 2v2 veya 3v3 maçlarda karşı takımı yenmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken de yine MOBA oyunlarındaki kahramanlarımızın sahip olduğu yetenekleri kullanıyor ve W,A,S,D tuşlarıyla da karakterimizi yönlendiriyoruz. Şu anda oyunda 15 tane karakter bulunuyor ve hepsinin tasarımı, yetenekleri gerçekten iyi ayarlanmış durumda; zaten oyunu başariya götüren de bunlar olmuş. Karakterler tank, menzilli savaşçı ve destek olarak üçe ayrılıyor, eşleşmelerde de genellikle takımlar dengeli oluşturuluyor. Karakterlerin sol ve sağ mouse tuşlarıyla harekete geçirilen basit saldırıları bulunuyor ve bunlara bir takım özel yetenekler eşlik ediyor. Savaşırken de Ultimate yeteneğinizi kullanma hakkına kavuşuyor ve bu yeteneğinizle oyunun seyrini değiştirebiliyorsunuz.

Her raunt arasında, Paladins stili kart seçimi geliyor ekrana. Bu üç kart size bir sonraki rauntta etki edecek bir özellik kazandırıyor ve bu özellikler de saldırı, defans, kontrol, hayatta kalma gibi tiplere ayrılıyor. Oyunu anladık sanırım... Peki Battlerite'ı özel yapan nedir? Aslına bakarsanız çok

özel bir oyun değil Battlerite. Sadece çok dinamik ve eğlenceli bir savaş sistemine sahip ve karakterler de güzel tasarlanmış, yetenekleri iyi ayarlanmış. Buna bir de seviye atlama, görev tamamlama, hediye sandıklar bulma gibi "ileriye yönelik" özellikler eklenince, bir bakıyorsunuz dördüncü savaşı başlamışsınız. Oyunun hızlı ilerlemesi ve sizin yeteneklerinize, hedef alma kabiliyetinize, doğru karar verme yetinize göre de şekillenmesi de başarınızı konuşurma konusunda etkili oluyor. 2v2 maçlarda, eğer takım arkadaşınız ölürse bir daha canlanamıyor örneğin ve tüm iş size kalıyor. Karşınızda iki oyuncu olsa bile onlara karşı başarılı olma şansınız var (Zor da olsa bile.) ve doğru hareketleri yaparak gerçek bir kahraman gibi hissedebiliyorsunuz.

Özellikle menü, ekipman ve sandık kısımlarında görsellik olarak geliştirilmesi gereken oyuna farklı modlar, yeni kahramanlar ve daha da ileriye yönelik bir oyun yapısı getirilirse, taşı tarağı toplayıp bu oyuna taşınabiliriz. ■ **Tuna Şentuna**



**ÜST** Daha hızlı hareket etmek için Z tuşuna basarak bineğinize atlayabiliyorsunuz.

**SAG** Kahramanlar farklı yönlerin mensubu olabiliyor. (Kuzey, Güney vb.)



# MULTIPLAYER OYUN DENEYİMİNİN EN İYİSİ SENİ BEKLİYOR!

Dünyanın en büyük oyuncu topluluğuna katıl,  
en sevdiğin oyunları çevrimiçi multiplayer modlarında arkadaşlarınla ve  
rakiplerle oyna. PlayStation Plus üyelerine özel muhteşem özellikler ve  
avantajlarla benzersiz oyun deneyiminin keyfini sür.



## ÇEVİRİMİÇİ MULTIPLAYER

ARKADAŞLARINLA VE  
RAKİPLERİNLE OYNA



## AYLIK OYUNLAR

HER AY 2 PS4™  
OYUNU İNDİR



## ÖZEL İNDİRİMLER

SADECE PS PLUS  
ÜYELERİNE ÖZEL  
İNDİRİMLERDEN  
FAYDALAN



## OYUNU PAYLAŞ

ARKADAŞLARINI  
OYUNUNA KATILMAYA  
DAVET ET, OYUNA SAHİP  
OLMASALAR BİLE



## 10GB BULUT DEPOLAMA ALANI

KAYITLI OYUNLARINI  
PS4™ İLE  
BULUT DEPOLAMA  
ALANINA YÜKLE

 PlayStation Plus



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**M**erhaba RPG okurları. Eylül ayını takip eden günler camia açısından hareketli geçti. Benim için en önemli gelişme, Can Adatepe arkadaşımın ürettiği Incorporated isimli masaüstü kutulu oyun oldu. Kısa sürede ziyadesiyle dikkat çeken oyununu ta Almanya'ya kadar götürüp, kocaman bir furarda tanıttı. Uzun süredir denemek istediğim ama bir türlü beta testlerine katılamadığım oyunu, buyurun Can'dan dinleyelim.



**Ertuğrul Süngü: Can ben seni uzun yıllardır tanıyorum ama sen bize kısaca kendini tanıtır mısın?**

**Can Adatepe:** Bilgisayar Mühendisiyim. İş dışındaki zamanlarda ise, sıkı bir oyuncuyum: Bilgisayar, konsol, masaüstü, iskambil, minyatür, ne bulsam oynayan, oyunlar ile yatıp kalkan biriyim.

**E.S: O zaman hızlıca esas soruya geçiyorum; nereden çıktı bu masa üstü kutulu oyun yapma işi?**

**C.A:** Biz küçükken "Yuma Aile Oyunları"nın (Bu firma ismi bile pek çok kişide nostaljik anılarının coşmasına sebep olacaktır.) Holding adlı bir oyunu vardı. Bir tür Monopoly varyantı. En sevdiğim oyundu ve kendi kendime derdim ki, yahu amma yaratıcı tasarımcıları varmış bu Yuma'nın, Monopoly'yi çok güzel modifiye etmişler (Meğer "Wealth of Nations" adlı klasik oyunun Türkçe uyarlaması imiş Holding; direk kopya!). Üniversitedeki ilk yıllarımda, bir gün benim evde oturuyoruz, bir arkadaş tuttu eski sandıkları eşelemeye başladı ve bu Holding'in kutusunu buldu. Jumanji filmindeki an gibiydi resmen, nedensiz bir heyecan dalgası oluştuğunu hatırlıyorum evde; o derece sıkılmışız! Baktık kural kitabı kayıp, bana sordular "kurralları ne?" diye, ben de kendimden çok emin pozlarda başladım anlatmaya ama gerçek

kurralları hatırlamıyorum, salladım çoğunu! Neyse oynadık, o kadar eğlendik ki, o günden sonra haftada bir iki kere "Holding Geceleri" isimli buluşmalar düzenledik. Koca koca üniversite öğrencileriyle, bilgisayar var, PlayStation var, en önemlisi finaller var, ama biz toplanıp Holding oynuyoruz! Bir süre sonra kural kitabı da çıktı bir yerlerden ama bizimkiler benim anlattığım halinin daha iyi olduğuna karar verdiler; sonra o kitabı çöpe attık! E tabii ben de bu güvenle bir sürü yeni kural ekledim-çıkardım, kafama göre yama yaptım. Baktım tüm değişikliklerimsualsiz kabul ediliyor, bir noktada iyice coştum, tuttum her şeyi sıfırdan yaptım, gittim ozalitçide bastırdım, adını da Holding 2 koydum. Bizimkiler bu oyunu orjinalinden daha çok beğenince bana da iyice geldi mi bir güven! Özetle, oyun yapma konusundaki ilk deneyimim budur. O günden beridir her aldığım masaüstü oyununa bir iki değişiklik yaparım, "düzeltirim" kendimce. Bu düşünce tarzının devamı da bir noktadan sonra "kendi oyunumu yapayım" oluyor doğal olarak.

**E.S: Peki, Incorporated'e gelelim...**

**C.A:** Incorporated bir ekonomi-borsa simülasyonu. Oyuncular, dünyayı perde arkasından yöneten dev şirketleri kontrol ediyor, birbirleriyle pazar payı için kapışıyorlar. Oyunda bir savaş / dünyayı ele





geçirme mücadelesi var ama oyuncular arka plandan her iki tarafı da destekleyen pis kapitalist rolünde. Oyunun ana teması bölge ele geçirmek değil, para kazanmak. Oyunu benzerlerinden farklı kılan en ilginç yönü ise, dinamik bir ekonomi / jeopolitik modeli üzerine oturtulması. Yani krizler oluyor, ülkeler birbirlerine saldırıyor, Asya ekonomisi büyüyor, Avrupa dağılıyor, vs. Özetle, her oyun farklı bir senaryo oluyor ve oyuncular değişen dünyaya ayak uydurmak zorunda.

**E.S: Bize biraz oyun yapma sürecinden bahsedebilir misiniz? Neresinden başladınız? Ne şekilde ilerlediniz ve en önemlisi, tamamladığınızı nasıl anladınız?**

**C.A:** Birkaç yıl önce, Megacorps diye bir oyun oynamıştım. Oyun mekanik olarak iyi değildi ama tema olarak (Devasa şirketler dünyayı arka plandan yönetiyor, devletleri kukla yapıyor, vs.) beni çok çekmişti. Akabinde o oyunu da "düzeltmek" benim için bir tür obsesyon oldu. İki yıl boyunca bu konuda çalıştım, farklı mekanikler denedim. Bir mekanik seçtiğinizde, oyunun temeli o oluyor, tüm detaylar o temel üstüne yükseliyor. Detayları eklemek kolay ama temelde hata varsa, bir noktada detaylar aşırı karmaşıklaşıyor, basit ve incelikli çözümler yerine sayfa sayfa kural ve özel durum yazmak gerekiyor. O yüzden ana mekanik seçimi çok önemli. Ben ise yedi sekiz defa sil baştan başladım. Birçok kötü mekanik denedim. Sonlara doğru denediklerimden biri gerçekten iyi çalışıyordu, detayları çok kolay ekleyip-çıkarabiliyordum. O noktada "oldu" diye bir his geldi ve onun üzerine inşa ettim binayı, dediğim gibi detayları eklemesi kolay.

**E.S: Oyunun gelişim sürecinde ne gibi zorluklar yaşadınız? Sence en büyük sıkıntı**

**neydi ve nasıl bir çözüm geliştirildi?**

**C.A:** En büyük sorunum test süreci idi. Türkiye'deki masaüstü oyun topluluğu hepı topu 200 kişidir, e onları da zaten tek tek ismen tanıyorum. Atıyorum, Almanya'da olsak (Orası bu masaüstü oyun işlerinin mebağdır.) binlerce farklı insanla, onlarca farklı masa üstü oyun kulübü ile haşır neşir olup, daha verimli geri dönüşler alabilirdim. Ama burası masaüstü oyunlar konusunda adeta bir vaha, az sayıda gönüllü ile ve çok kısıtlı saatlerle (Herkesin işi gücü var sonuçta.) hallettik testleri. Bu kısıtlamalar nedeniyle deneme sürecini sıklıkla kendi kendime karşı oynayarak geçirdim. Stefan Zweig'in "Satranç" hikâyesindeki gibi adeta şizofreninin sınırlarında dolandım. Üstelik kendi kendine oynamanın, oyundaki hataları ortaya çıkarmak konusunda etkili bir yöntem olduğundan da kuşkuluyum!

**E.S: Incorporated'i nasıl temin edebiliyoruz? Bildiğimiz kadarı ile şimdilik sadece online satışı bulunuyor.**

**C.A:** Maalesef ilk baskı fuarda ilk günden tamamen tükendi. Niye maalesef diyorsam? İlk baskı tamamen amatör hevesle basılmış, arkasında şirket bile olmayan, kendi cebimden kısıtlı sayıda bastırduğum bir üründü. Şimdi ise ikinci baskıya geçmeden bir şirket kurup, işi kitabına göre ve daha profesyonelce halletmeye çalışıyorum, o yüzden biraz zaman alacak. 1 Aralık'tan önce satışa sunulmuş olacak. Satış kanalları için de henüz tam karar vermedik ama ağırlıklı online satılacak.

Diyoruz ve dönüyoruz sizlere sevgili okurlar. Gördüğünüz üzere ülkemiz topraklarından bir adet masaüstü kutulu oyun daha tüm dünyaya "merhaba" dedi. Umuyoruz Incorporated tıpkı Almanya'da olduğu gibi ülkemizde de hak ettiği muameleyi görür. Herkese şimdiden iyi oyunlar! ■



**Ne Okudum**

**My Life as a Night Elf Priest**

Bu sefer işleri biraz daha akademik bir noktaya çevirdim.

Tam adı My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft olan kitabın yazarı, ziyadesiyle tanınmış bir etnograf olan Bonnie Nardi. Amerika ve Çin olmak üzere iki ülkede yaptığı çalışmaları kâğıda döken yazar, özellikle World of Warcraft'ın yarattığı dünyanın farklı etkileşimleri üzerine çalışmış. Hem oyunlar, hem WoW, hem de akademik olarak oyunlar hakkında çalışmak isteyenler için faydalı bir kaynak.



**Ne Dinledim**

**Woods of Ypres**

İlk albümü olan "Against the season cold winter songs from the

dead summer heat"i takip eden yıllarda, Doom Metal temasını ziyadesiyle arka planda bıraktılar. Vokaller bir anda değişmiş ve müziğin türü farklı bir değişim geçirmiş. 2002 yılındaki ilk albüm ile 2012 yılındaki son albüm arasında büyük bir uçurum varmış gibi gözükse de Doom Metal kökleri üzerine harika bir müzik inşa etmeyi başarmış bir gruptan bahsediyoruz. Dinleyin, dinletin efendim.



**Ne İzledim**

**Westworld**

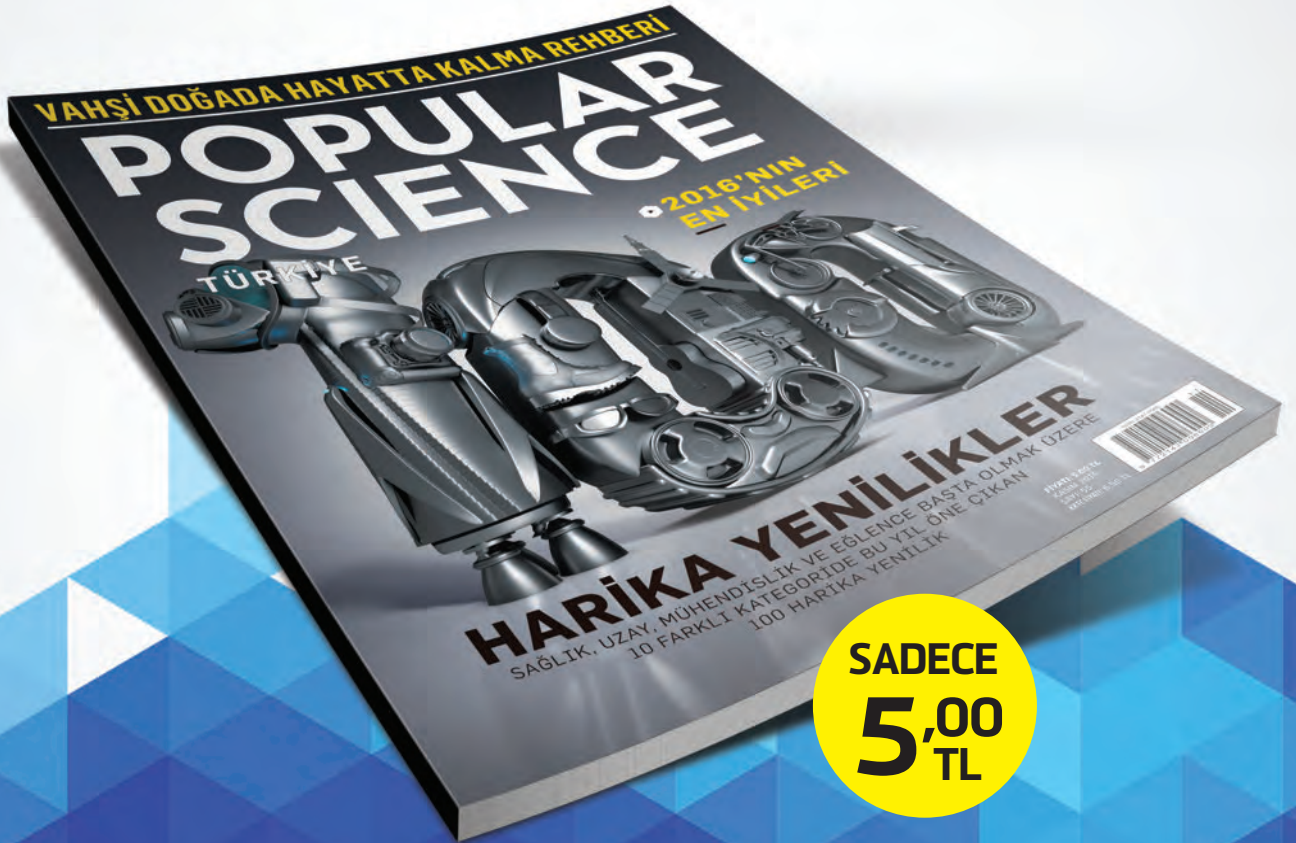
Esasen 1973 yılında Michael Crichton tarafından yazılıp yönetilen bir filmin

dizi olarak yeniden uyarlaması olarak karşımıza çıkan Westworld, zenginlerin dev paralar harcayıp içerisinde dilediklerini yapabildiği bir eğlence parkını konu alıyor. Gerçeğe belki de en çok benzeyen bu yapıda, yaratılan her insanın bir anısı, sunduğu bir macerası ve yaşamı var. Fakat bu dünyaya dalan "misafirler" ve yaratımlar günün sonunda bazı şeyleri sorgulamaya başlıyorlar... Kesinlikle kaçırılmaması gereken bir seri!

# KEŞİFLER, İCATLAR, MUCİTLER VE YENİLİKLER. BİLİM VE TEKNOLOJİ'NİN 2016'DAKİ EN HARİKA GELİŞMELERİNİ SİZİN İÇİN DERLEDİK.

- ▶ Vahşi doğada kaldığınızda izlediğiniz filmlerdeki sahneleri unutun. Yapmanız gerekenler bu yazıda!
- ▶ Karanlık Foton, Karanlık Madde araştırmalarında yeni bir kilometre taşı olabilecek mi?
- ▶ Mars'a yerleşmeye çeyrek kala, Elon Musk'ın söyleyecekleri var.

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



SAKIN  
KAÇIRMAYINI!

# İNCELEME

# Battlefield 1

## **Battlefield 1**

İtiraf edin, koskoca Birinci Dünya Savaşı'nın bir Sırp milliyetçisinin Franz Ferdinand'ı vurmasıyla patlak vermesi çoğunuzun aklına yatmamıştı şimdiye dek. Battlefield 1 bizi bu hikâyenin sonrasına götürüyor, bir kıvılcımın Dünya'yı nasıl bir ateş çemberine çevirdiğini görmemiz için.

**Sayfa 36**

## İNCELEME

### Türkçe!

Her yerde bağıra bağıra söylediğimiz üzere, oyundaki tüm altyazılarda, menülerde ve yazılı ne varsa, hepsinde Türkçe çeviri bulunmaktadır. Osmanlı askerleri de Türkçe konuşuyor fakat seslendirme alanında başka Türkçe desteği yok.

**STEELSERIES**  
**ÜRÜNLERİYLE**  
**DENEDİK!**

Mouse Rival 700 Klavye Apex M500  
Kulaklık Siberia 350



Yapım EA DICE Dağıtım EA Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.battlefield.com/tr-tr](http://www.battlefield.com/tr-tr) Türkiye Dağıtıcısı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

# BATTLEFIELD 1

**SAVAŞ, ORGANİZE BİR KATLIAMDAN BAŞKASI DEĞİLDİR...**

**S**anıyorum dergi olarak başka herhangi bir oyunla bu kadar çok ilgilenmemiştik. Açıklandığı dakika kapağa taşıdığımız oyunu, sonraki aylarda da asla boş geçmedik ve sürekli dergide yer verdik, Kürşat, Emre ve bendeniz (Şarkıcı olan değil.) arasında sürekli bir Battlefield lafı dolandı durdu. Açık betasında da boy gösterip Sinai Çölü'nde at koşturduğumuz ve bu konuyla ilgili de paylaşımlarımızı hem dergiye, hem de LEVEL Online'a taşıdığımız Battlefield 1, nihayet geçtiğimiz ayın 21'inde –ki biz daha önce oynamayı başardık- piyasaya sürüldü ve uzun soluklu “hype treni” nihayet durağına vardı.

Bilmeyenler için diye cümleme başlayacağım ama Battlefield 1 hakkında herhangi bir fikri olmayan var mı ki? “League of Legends diye bir oyun var, türü MOBA” diye başlamak gibi bir şey olacak bu ama o adada mahsur kalmış olan üç kişi için bir özet geçeyim: Battlefield 1, 1. Dünya Savaşı'nı konu eden bir FPS. Evet, şu an resmen, “Doom karakterinizin gözünden gördüğünüz bir tür aksiyon oyunu” demiş oldum ama pişman değilim; o üç kişiyi de kazandığımızı düşünüyorum!

Peki Battlefield 1'i niye bu kadar büyüttük? Bunun en büyük nedeni elbette EA'nın Battlefield 3 ile başlattığı muhteşem Battlefield dönüşü oldu. Call of Duty'yi tahtından indirip yerine oturan Battlefield, üçüncü ve dördüncü oyunlarıyla bomba gibi esti, Hardline ile biraz geriledi ve şimdi BF1 ile tekrar yükselişe geçmiş durumda.

Battlefield serisinin adı geçtiğinde akan sular durduğu için BF1 önem kazanıyor gibi gözükse de asıl olay Battlefield'ın modern zamanlardan uzaklaşıp “Topyekün savaşa”, yani dünya savaşlarının ilkine değişiyor olması. Şayet ki BF1 yerine BF5 diye bir oyun açıklanmış olsaydı, bu kadar büyük bir heyecan yaşanmazdı.

Ve işte dananın kuyruğunun kopacağı o ana geldi. Şimdiden söyleyeyim, bu oyuna iki tane puan veriyorum. Bir tanesi kişisel puanım, bir tanesi de LEVEL puanı. Kişisel puandan kastım da şu; her oyun ve her oyundaki her öge, her oyuncunun hoşuna gitmeyebilir. Yani bana bir futbol oyunu incele dersanız o oyuna 20 puan veririm çünkü zerre hoşlanmıyorum. Dolayısıyla yazının sonlarında kendi puanımı, künyede de LEVEL puanını bulabilirsiniz. Ara vermeden konuya dalıyoruz, hazırlanın!

## DEVASA TEST

*Ama sadece dört soru var...*

**1. Battlefield 1'in sonundaki "1" neyi ifade etmektedir?**

- A. Her maçta birinci olduğum için, onu.  
 B. Serinin ilk oyunu elbette, şapşal.  
 C. Alfabenin ilk harfi olabilir mi?  
 D. C şikkındaki arkadaşı alalım. Buyurun...  
 E. 1. Dünya Savaşı ile alakalı diye düşünüyorum...

**2. Çanakkale geçilir mi?**

- A. Karşı takımdaysam ben geçerim, net.  
 B. Hangi şartlarda konuştuğumuza bağlı aslında...  
 C. Abi iskeleden Üsküdar-Beşiktaş'a binince olmuyor muydu?  
 D. Üstteki arkadaşı Beşiktaş'ta yakalayın amirim.  
 E. Elbette geçilmez!

**3. Kalem, kılıçtan üstün müdür?**

- A. Hocam kalem, kılıç fark etmez, K/D oranım dillere destan olacaktır.  
 B. Kalemin cinsi belli mi? Ona göre cevap vereyim.  
 C. Eğer bir rafta kalem üstte duruyorsa...  
 D. Testi hazırlayan arkadaş, C'yi nereden buldun ALLAH AŞKINA?!  
 E. Tabii ki. Çünkü savaşta verilen ilk kayıp, gerçektir...

**4. Ve son soru...**

- A. Ya abicim gir oyuna da orada vereceğim cevabı ben!  
 B. Soru yok gibi geldi bana ama...  
 C. Dur devamını biliyorum: Ve son soru...  
 hiç cevaplanmamış olandır?  
 D. Ulan C; son anda sanki güzel bir şey dedin.  
 E. Efendim soru sorulamadan kesilmiş, bir yanlışlık olmasın?

*Bu testin sonucunda C şikkı değilseniz, problem yok. Fakat eğer aklınız hep C'ye gittiyse... Lütfen bizi arayın.*



**Gelibolu'dan Arabistan'a**

BF1'in ilk tanıtımını gördüğümüzde, güzel bir senaryo ile 1. Dünya Savaşı'nı yaşayacağımızı düşünmüştük. Siperlere atlayıp, kurşunlar yağdırarak, muhteşem bir görsellik eşliğinde akıp gidecektik. Oyunun tek kişilik kısmı, Savaş Hikayeleri'ne adım attığımız anda da gerçekten inanılmaz bir bölüm karşıladi bizi. Almanların başrolde olduğu Çelik Fırtına görevi, bizi farklı askerlerin rolüne oturtup, sunduğu o karanlık atmosferle resmen büyüledi, tüylerimiz diken diken oldu. Bu efsanevi bölümü tamamladıktan sonraysa önümüze bir harita geldi. Dünyanın beş farklı bölgesindeki, beş farklı görevi konu alan bu hikayeleri istediğimiz sırayla oynayabiliyorduk ve sanıyorum tam şu saniye, şimdiki zamana geçme vakti geldi. Evet arkadaşlar, Savaş Hikayeleri bizi farklı milletlerin kontrolüne oturtan, beş farklı görevi içeriyor. (Aslında altı ama o ilk görevimiz; zaten girişte hemen

*Almanların başrolde olduğu Çelik Fırtına görevi, bizi farklı askerlerin rolüne oturtup, sunduğu o karanlık atmosferle resmen büyüledi, tüylerimiz diken diken oldu.*



oyunuyoruz.) Çamur ve Kan İçinde adlı görevde Black Bess adındaki tank başrolde ve olaylar İngilizlerin etrafında dönüyor. Bayağı eğlenceli olan ve Mk. V tankının ne kadar güçlü olduğunu gösteren bu görev, bize oyunda tankları nasıl kontrol edeceğimizi de öğretiyor. İkinci görevimiz Rütbeli Arkadaşlar ve yine İngilizlerin kontrolündeyiz. Bu defa emirleri dinlemeden uçağa atlayan bir askerin kontrolünü ele alıyoruz ve Battlefield'un hava savaşlarına benzer bir mücadele içine giriyoruz. Bu görevin özellikle son bölümü bayağı iyi görüntülere ev sahipliği yapıyor. İki bölümlük bir görevden oluşan ve İtalyanları konu eden Avanti Savoia! bölümünde zırhlı Süvari birliği nasıl bir şeymiş, bunu anlıyoruz. Bu bölümdeki duygusallık hiç fena sayılmaz ama oynanış biraz sıradan. Ve gelelim Haberci görevine... Bizi yakından ilgilendiren ve Gelibolu kıyılarına çıkarma yapan Avusturyalya, Yeni Zelanda gibi milletleri konu eden görevde Osmanlı Devleti'nin savunmasını delmeye çalışıyor ve nihayetinde yüz üstü yere



At kullanmak eğlenceli olsa da zor! 4  
Hele çok oyunculu modlarda anında 2  
hedef oluyorsunuz.

kapaklanıyoruz. Bu bölümü tamamladığımızda çok güzel bir yazı geliyor ekrana; Türkiye Cumhuriyeti'ni kuran liderlerden bahsediliyor. Lakin hemen ardından da Avusturya ve Yeni Zelanda'nın ilk defa milletleri için savaş verdikleri yazılıyor. Gelibolu'na gelerek neyi savunuyordunuz acaba? Malum biraz uzaktasınız... Son olarak da Arabistanlı Lawrence'ı bir kahraman gibi gösterip Osmanlı Devleti'ni kötülüğün vücut bulmuş hali gibi lanse eden Hiçbir Şey Yazılı Değil



adlı bölümde rol alıyoruz. Elbette burada da Osmanlı Devleti'ne karşı savaşıyoruz ve Arabistan'ın kurtuluş mücadelesinde rol alıyoruz. Oynanış olaraksa Zırhlı Tren adlı canavara karşı büyük bir savaş konu ediliyor ve maalesef buradaki oynanış bir hayli sıkıcı geldi bana.

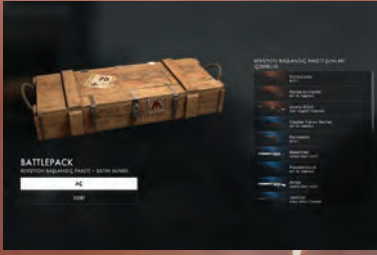
Savaş Hikayeleri için genel yorumum şu ki, kesinlikle EA gibi bir firma çok daha iyisini yapabilirdi. Multiplayer haritalar üzerine kısa ve düz senaryolar oturtmak bana pek yaratıcı gelmedi. Tank kontrol et, bir yerde durup tanka gözcülük et, uçağa binip Alman uçaklarını düşür, zırhlı bir treni, 10 yıl önce-nin oynanış mantığıyla indirmeye çalış, zırhlı asker olup herkesi tara... Bunlar çok ama çok basit formüller. Yani herhangi bir oyun yapma heveslisinin bile aklına ilk gelecek olan bu öğeleri EA'e yakıştırmam zor. Bunun dışında da, başka kaynaklarda da gözüme çarptığı üzere tek kişilik senaryoda İtilaf Devletlerini öne çıkartıp kahramanca gösterme gibi bir eğilim olmuş. Daha önce hiçbir yerde, hiçbir yorum okumadan ken-

#### Rusya ve Fransa nerede?

Savaşın önemli aktörlerinden Rusya ve Fransa'nın oyunda olmadığını siz de görmüş olmalısınız. EA'den gelen açıklamaya göre bu milletler oyuna birer DLC olarak eklenecek ve çok oyunculu kısımda kullanılacak.

**Playstore'dan dijital olarak satın alın!**





## BATTLEPACK BULMACASI

Orada bir kelime oyunu yaptım aslına bakarsanız. Şöyle ki maç sonrasında kazanabileceğiniz Battlepack'ler bir konu, Puzzle adıyla yer alan ve Türkçeye –nedense çevrilmemiş olan Bulmacalar da bir diğer konu.

Battlepack'leri satın almak da mümkün, maç sonlarında kazanmak da. Her maç sonunda bir Battlepack kazanacaksınız diye bir kaide de yok, aklınızda bulunsun. Battlepack'ler özetle çeşitli silahlar ve bulmaca parçaları içeren kutular. Bunlardan ne çıkacağını da kutuyu açana kadar bilmiyorsunuz. (Overwatch'un Loot box'ları gibi.) Kutudan Legendary seviyesinde silahlar da çıkabilir, basit, sadece "özel" olarak tanımlanmış silahlar da.

Eğer çıkan silahlar umrunuzda değilse onları hurdaya dönüştürmeniz de olası. Silahın kalitesine göre belirli sayıda hurdaya sahip oluyorsunuz ve bu hurda puanlarıyla başka Battlepack'ler alabiliyorsunuz. Basit Battlepack'lerin yanında gelişmiş ve muhteşem (Bu isimleri uyduruyorum, Türkçelerini hatırlayamadım şu an.) şeklinde iki farklı Battlepack türü daha var. Normal Battlepack 200, gelişmiş olan 450 ve doğüstü versiyonu da 900 hurdadan satılıyor. İnanılmaz ötesi Battlepack'ten efsanevi bir silah bulmanız garanti; diğerlerinde ise durum şansa bakıyor.

Bu Battlepack'lerden bulmaca parçaları, yani Puzzle'lar da çıkabiliyor. Bir silahı oluşturmanız için beş tane bulmaca parçası toplamanız gerekmekte ve bunu yaptığınızda o silaha kavuşuyorsunuz.

Kıscası olay sizi oyunu bolca oynamaya ve farklı görüntüdeki silahlara itiyor. Ne kadar çok oyun, o kadar büyük envanter!



dimin de gözlemlediği bu durumu başka yerlerde de görünce tespitimden tam anlamıyla emin oldum. En karlı İngiltere çıkmış olabilir savaştan ama bu önemli savaş daha tarafsız anlatılmıyordu diye düşünüyorum.

### Tek tek

Yıl 1900'lerin başı olunca haliyle teknoloji de ona göre işleniyor oyunda. Bu da demek oluyor ki kurşunları silahlara tek tek sürmek, eski diyebileceğimiz araçlara binmek, otomatik hedef alamayan, füze kilitlemesi yapamayan uçaklarla iş başarmak.

Oyun, o döneme ait onlarca silah tasarımı ve araçla bayağı iyi bir iş başarmışa benziyor. Tarihiç olmadığmdan ve bu konuya özel olarak inmediğmden, hangi silah, ne kadar gerçeği yansıtıyor bilmiyorum elbette ama oynanış tarafında silahların daha ağır işlemesi, araçların kontrollerindeki zorluk, beni o döneme ait olduklarına inandırdı.

Özellikle tetikçi tüfeklerinde şu durumu çok yaşadım: Nişan alıp ateş et, hemen ardından hedefi seçip bir kez daha ateş etmek iste, asker hedefi bırakıp silaha yeni bir kurşun koysun, hedef kaçıp gitsin... Evet, bu sorunla her türlü zamanda o kadar çok karşılaştım ki sonunda tetikçi tüfeğine lanet ettim; bir türlü öğrenemedim o dönemin adetlerini!

Bu konu dışında ise silahların hassasiyeti, çeşitliliği gayet iyi. Hele ki çok oyunculu oyunlarda resmen silaha boğuluyorsunuz. Neyse ki yanımızda iki tanesini taşıyoruz da yürüyen bir cephaneliğe dönüşmüyoruz.

### Operasyona hazır mısınız?

Gelelim oyunun kalbi, çok oyunculu kısma. Battlefield 1'i bu yüzden tercih ettiğinizi düşünüyorum ve bu konuda da doğru bir seçim yapmış durumdasınız; BF1'in çok oyunculu modu gerçekten iyi bir online aksiyon deneyimi sunuyor.

Çok oyunculu kısımda, BF1'e özel olan yeni modumuzun adı Operasyonlar. Zorlu Fetih, Bahar Taaruzu, Demir Sur ve Petrol Diyarı olarak dörde ayrılmış olan operasyonlar, konu odaklı bir çok oyunculu savaş heyecanı sunuyor. Her bölümde, eğer tek kişilik savaş senaryolarını oynadıysanız, bildiğiniz hikaye üzerinden savaşa katılıyorsunuz. 40 veya 64 oyunculuk bu senaryolarda çatışma, ele geçirme, ne ararsanız bulunmakta. Daha "normal" olan ve önceden de bildiğimiz oyun modları arasında Akın, Fetih, Takım Ölüm Karşılaşması ve Üstünlük bulunmakta. Savaş Güvercinleri ise yeni eklenen oyun modumuz. Savaş Güvercin-



Çok oyunculu modlarda takım olarak oynamayı başaran, hep bir adım önde oluyor.



## SAVAŞ HİKAYELERİ



ÇELİK FIRTINA




3. AVANTI SAVOIA!



BİZİ HATIRLAYIN



2. RÜTBELİ ARKADAŞLAR



4. HABERCİ  
O güne kadar kurulumuş en büyük donanma filosunun desteğiyle Gelibolu kıyılarına çıkarma yap.



1. ÇAMUR VE KAN İÇİNDE



5. HIÇBİR ŞEY YAZILI DEĞİL

GERİ

HİKAYELERDE DOLAŞ

leri, ismi güzel olsa da aslında bir çeşit nokta ele geçirme oynanışı sunuyor. Amacımız güvercini bulup, cebine mesajı iliştip onu yollamak. Kim bu işi daha çok yaparsa, o kazanıyor. Çok oyunculu oyunlarda dört farklı sınıftan birini seçme şansımız var. Taaruz, Hekim, Destek ve Gözcü, sırasıyla Assault, Medic, Support ve Scout'a tekabül ediyor. Destek bir çeşit yeni Engineer ve Gözcü için de direkt olarak tetikçi sınıfı diyebiliriz. Bu sınıflara ek olarak, Pilot, Tankçı ve Sü-

vari adında üç özel sınıf daha bulunuyor. Bunları savaşa girerken seçemiyorsunuz, ancak bir araçta başlarsanız bu sınıfları kontrol edebilirsiniz. Özel sınıfların yanında bir de elit sınıflarımız var. (Konu dallanıyor.) Bu sınıflar da Nöbetçi, Alev Makinesi ve Tank Avcısı olarak üçe ayrılıyor. Elit sınıfların kontrolünü ele almak için de Battlefront'ta kahraman ikonlarının peşinde koştuğumuz gibi, haritada bu sınıf ikonları belirlediğinde peşinden koşmamız gerekiyor. Tank Avcısı ve Alev Makinesi'nin ne yaptığı zaten belli. Nöbetçi de Savaş Hikayeleri'nin İtalya görevindeki zırlı kostümden başkası değil. Elinizdeki dev makineli tüfek ve yüksek sağlık puanıyla, sizi ancak tanklar durdurabilir hale geliyor. Eğer bir hekimden destek alıyorsanız, ölümsüz hale geliyorsunuz resmen.

**Yeni hikayeler**

EA ile yaptığım görüşmede, "Osmanlı Devleti'ni kontrol edeceğimiz bir senaryo olacak mı?" diye sordum ve maalesef olumsuz bir yanıt aldım. Hatta oyuna DLC olarak yeni bir tek kişilik senaryo gelmeyecek, üzgünüm.

*Çok oyunculu oyunlarda dört farklı sınıftan birini seçme şansımız var. Taaruz, Hekim, Destek ve Gözcü, sırasıyla Assault, Medic, Support ve Scout'a tekabül ediyor.*



## 1. DÜNYA SAVAŞI'NDA TAM OLARAK NE OLDU?

Çeşitli milletler oturdukları yerden bir türlü memnun kalamıyordu. Aç gözlülük ve "gözüm dışarıdadıclık" trend olmuştu. Milletler arası rekabet, "orada daha fazla tarla, bağ bahçe var" düşüncesi, "bu malı şuraya satamıyoruz, bari orayı ele geçirelim" gibi fikirler 1. Dünya Savaşı'na zemin hazırlamıştı zaten ama tam bu sırada Avusturya-Macaristan veliahtı Franz Ferdinand'ın (Grup olan değil. Yarış atı olan da değil.) Sırp bir tetikçi tarafından (He, kesin Sırp'tır o!) öldürülmesi savaşı başlatmıştır.

Adeta karma bir halı saha maçı öncesi gibi, İngiltere demiştir ki, "Fransa, hocam benlesin." Almanya oradan hemen Avusturya-Macaristan'ı kapmıştır, İngiltere Fransa'nın yanına Rusya, İtalya, Sırbistan, Belçika, Romanya, Yunanistan gibi ülkeleri alıp denizleri de aşarak A.B.D ve Japonya'yı eklemiştir. Eli armut toplamayan Almanya İtalya'ya adam olmasını söyleyip onu kendi tarafına almış, üstüne Bulgaristan ve Osmanlı Devleti'ni koymuştur.

4 yıl süren savaşın bir noktasında İtalya, "Ehe, abi ben öbür tarafa geçiyom" gibi amiyane bir tavırla İtilaf Devletlerine kaçmış, İttifak Devletleri güç kaybetmiştir. Bu süre zarfında aynı zamanda Osmanlı Devleti'ni paylaşmak için arka planda sayısız anlaşma yapılmış ama avuçlar yalanmıştır.

Savaşın sonunda ise İtilaf Devletleri biraz daha fazla kişi olduğundan (!) İngiltere bu savaştan karlı çıkmıştır, birçok devlet yıkılıp bölünmüştür. O, nerede olduğunu bile doğru düzgün bilmediğimiz Litvanya, Letonya, Estonya gibi ülkeler hep bu savaştan sonra kurulmuştur. Faşizm, komünizm, nazizm (Bu da nasıl bir kelime...) kavramları da bu savaşın eseridir. Aferin!



Monte Grappa, Sina Çölü, Balo Salonu Baskını, Süveyş gibi dokuz farklı haritaya yayılan çok oyunculu modlar, şu anki haliyle bile bir hayli keyifli. Haritaların diğer BF oyunlarına göre doğal bitki örtüsü ve doğal şekillenmeyle farklılık gösteriyor olması da oynanışa etki etmiş durumda. Ayrıca kazandığınız silahların raunt aralarında kolayca seçilebilmesi de sürekli Asker bölümüne uğrayıp düzenlemeler yapmanıza gerek kalmamasını sağlamış, bu anlamda oyun hızlanmış.

Size uzun uzadıya çok oyunculu taktikleri vermek, tüm silahları yazmak, kontrol edebileceğiniz tüm araçların artı ve eksilerini söylemem de mümkün elbette fakat onun için rahat bir dört sayfamız daha olması gerekiyor. Ve bence çok oyunculu kısım, oynadıkça keşfedilmeli. Bir Gözcü olarak taktiğinizi siz seçmelisiniz, hekim olarak nasıl bir oynanışı benimseyeceğinizi siz belirlemelisiniz. Tek bilmeniz gereken çok oyunculu oyun modlarının oyunun en güçlü tarafı olduğu. Belki veteran bir BF4 oyuncusuysanız farklılıklara alışmanız biraz güç olacaktır ama yine de ortadaki formülün çok iyi işlediğini söyleyebilirim. Özellikle

takım arkadaşlarınız gerçekten bir takım olduğunuzu fark ettiğinde işler gerçekten eğlenceli hale geliyor. Elbette takımınızın çoğu bir yerlere uzanıp düşmanın geçmesini bekleyerek ömrünü geçirecek, bir kısmı bir tankı ele geçirip noktaları tutacağına, alakasız bölgelere gidip oralarda dolanmayı seçecek ve tabii ki hekim sınıfı olsa bile sizi asla iyileştirmeyenler olacak ama şöyle beş kişi bile bir araya gelebilirseniz, tadından yenmeyecek anlar yaşayabiliyorsunuz. Hele ki bölge savunmalarında, farklı sınıfların bir araya gelmesiyle oluşan bir ekip, bir hayli ölümcül ve güçlü olabiliyor. BF1'in online kısmı oynadıkça geliyor, oynadıkça daha da



SOLDA İşte bu atmosfer harika.  
ALTTA Her güvercin gördüğünüzde,  
"Güvercin uçuverdi" demeye  
başlıyorsunuz, Ankara'lı olmalısınız.



çok hoşunuza gidiyor. Yani oyuna ilk adım attığınızda başarısız oluyorsanız sakın pes etmeyin ve mücadeleye, oynamaya devam edin. Bir noktada haritaları da iyice öğrenmeye başlayacak ve oyuna da alıştığınız için daha da iyi oynamaya başlayacaksınız. Kendine güven ve oraya çık asker! Çık dedim!

#### Savaşın kokusu

Bahsetmediğimiz önemli bir konu var ki o da oyunun görselliği. Dediğim gibi oyunun ilk tek kişilik bölümünde öyle bir atmosfere yakalanıyorsunuz ki resmen feleğiniz şaşıyor. Açıkçası oyun o atmosferde ve o kur-



guda gıtseydi 100 puanı basmıştım çünkü bu giriş bölümünde hem anlatım mükemmel, hem atmosfer, hem de görsellik. DICE'in Frostbite motoru ile başardığı muhteşem görselliğe de genel olarak diyebilecek hiçbir şey yok. Özellikle gün ışığının olmadığı bölümlerdeki o karanlık hava o kadar iyi ki... Resmen o bölümlerin bitmesini hiç istemedim.

Aynı şekilde ses efektleri de bir hayli başarılı. Silahlar kendi, özgün seslerine sahip mi elbette ki emin değilim ama ortada sırtan bir durum yok. Askerlerin seslendirmelerine de bayağı dikkat edilmiş ve Osmanlı İmparatorluğu için uzunca bir çalışma yapılmış. Senaryoda özellikle, Osmanlı askerlerinin diyalogları, bağırımları ve küfürleri bayağı eğlenceli. Tabii hepsinin muhteşem bir Türkçe seslendirmeye sahip olması bazen eğreti durmuyor da değil; maşallah herkeste şahane bir İstanbul Türkçesi var.

Ve gelelim benim puanıma... LEVEL puanını zaten karar kutusunda görmüşünüzdür. Ben ise senaryo kısmının böylesine baştan savma ve hızla hazırlanmasına tepkiliyim. Eğer piyasaya hitap etmek adına, sırf çok oyunculu kısmı önde olan bir oyun hazırlıyorsanız bunu biz de bilelim. Fakat senaryoyu da ön plana çıkartacaksınız, bunu EA kalitesine uygun yapmalısınız. Ve bu kadar vakitten sonra yapay zekası daha sağlam, oyun mekanikleri biraz daha ileride bir oynanış beklemek sanırım herkesin hakkıdır. Çok oyunculu kısımdaki "var olan oyun modlarını aynen kullanalım, sadece çok ufak yenilikler getirelim" mantalitesine de tepkim var. Bu oyun artık Battlefield 5 değil; 1. Dünya Savaşı temasına başladıysanız, belki bunu oynanış ve oyun modlarında da göstermelisiniz.

O yüzden ben bu oyuna 76 puan veriyor ve herkese iyi oyunlar diliyorum. Savaşsız kalın, barışla kalın... ■ Tuna Şentuna



#### OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Büyük ihtimalle Savaş Hikayeleri ile adım atacağınız oyunun ilk saatinde 1. Dünya Savaşı'nı yakından tecrübe ettiğiniz için mutluluktan uçuyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Ve yine büyük ihtimalle bu oyunu tek kişilik kısım için değil de çok oyunculu oyun modu için satın aldığınızdan, ilk haftanızı da mücadele ile geçireceksiniz.

İlk ay ●●●●●

Son ihtimalle de oyunu çok oyunculu kısmı için satın aldığınızdan, bir ay geçse de hala oynuyor ve beğeniyor olacaksınız.



#### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Hedefte koşuyoruz

%40 Ateş ediyoruz

%10 "Niye öldüm ya?" diyoruz



#### ARTI

+ Mükemmel görsellik

+ Çok oyunculu kısım halen eğlenceli

+ İlk Savaş Hikayesi bölümü inanılmaz

#### EKSİ

- 1. Dünya Savaşı atmosferi tek

kişilik oyunda zayıf

- Aslına bakarsanız halen aynı

Battlefield var ortada

#### SON KARAR

Battlefield fanatikleri için bulunmaz bir fırsat olan BF1, 1. Dünya Savaşı tadını yakalamak isteyenler için yarım kalmış bir heyecan sunuyor. Fakat bu demek değil ki çok oyunculu ortamlardan sırf bu yüzden uzak kalın...





Bu ilk görevinizde yapay zekanın ne kadar el bezi seviyesinde olduğunu görüyorsunuz. (El bezi daha akıllı.)

Yapım **Hangar 13 Games** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **mafia game.com** Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

# Mafia III

Siyah ile beyaz bu kadar farklıyken, özgürlük kavramı bu kadar hassasken, herkes birbirinden umudunu kesmişken, tek bir umut dünyayı değiştirebilir mi?

**B**iz tabii bu konudan bir hayli uzağız ama özellikle Amerika, yıllarca ırkçılık problemiyle uğraştı ve uğraşmaya da devam ediyor. Siyahilere karşı uygulanan demokrasiden ve insanlıktan uzak tavırlar, Amerika'nın geçmişinde kara bir leke. Hâlen de –özellikle beyaz polisler tarafından– şiddete maruz kalmaktalar. Siyahilerin toplumda –nispeten– daha rahat olduğu (Şimdikinden daha rahat değil, ırkçılığın Amerika'daki ilerleyişine göre daha

*İkinci oyunun çıkışını duyduğumda fenalaştığımı düşünecek olursanız, Mafia III'ü de nasıl bir hevesle beklediğimi tahmin edersiniz*

rahat.) 1960'larda ise kendileri yine de alt sınıf olarak görülebildiklerinden, var olmak için ekstra bir çaba sarf etmeleri gerekiyordu. Kolayca toplumda kabul görmeleri için, normal bir insandan fazla çalışmaları ve her halükarda daha az ortada olmaları gerekliydi. Böyle bir ortamda var olmaya çalışan kahramanımız Lincoln Clay, voley vurduğunu düşündüğü anda golü kendisi yiyor. Bu nasıl oluyor, açıklamayayım ama siyahî dostumuz bir anda güç ve paranın peşinde koşan bir hırs yumağına dönüşüyor. Şunu bilmelisiniz ki Clay'in hikayesi zorlu ve çaba gerektiriyor. En azından, teoride...

## 1920'lerden, günümüze

İlk Mafia'yı yerlerde yuvarlanarak oynamış biri olup ikinci oyunun çıkışını duyduğumda fenalaştığımı düşünecek olursanız, Mafia III'ü de nasıl bir hevesle beklediğimi tahmin edersiniz.

Aslında bu hevesim olay hakkında ilk bilgiler su yüzüne çıktığında biraz duruldu zira artık 1920'ler yerine farklı bir döneme geçiyorduk ve o otantik havayı bulamayacağımı düşünüyordum. Mafia III bu anlamda beni yanıltmış olsa da başka anlamlarda bozguna uğrattı lakin o konuyu sonra irdeleyeceğiz. Vietnam'da vatani görevini yapip ülkesine dönen iri yarı arkadaşımız





## Müzik ruhun gıdasıdır

Şu oyuna şu puanı verebildiysem bunun en büyük nedeni atmosferi tamamlayan müzikleridir. O yılların müzikleri zaten başlı başına iyiydi ve oyun için yapılan seçimler de gerçekten harika. Ara sahnelerde ve arabaya atladığınızda, farklı radyo kanallarında dinleyebildiğiniz parçaların her biri birbirinden iyi. Resmen diyorlar ki git soundtrack albümünü bul, al. Kimler var diye soracak olursanız... The Animals burada örneğin. The House of the Rising Sun ile açılışı yapıyor. Steppenwolf'tan Born to be Wild'i dinlemek isterseniz, o da burada. Patsy Cline'in Crazy'si ile CRAZY adlı mükkemmel filmi anıyor, Johnny Cash'ten Ring of Fire'ı dinleyerek, "Aa, o şarkı bu muymuş..." diyoruz. Elvis Presley'ler, Etta Jones'lar, Creedence Clearwater Revival'lar, Aretha Franklin'ler, The Beach Boys'lar, Rolling Stones'lar... Gerçekten müzikler o kadar iyi ki oyuna bakış açınız değişiyor; Steelseries Siberia 350'yi daha da bir kulağınıza yapıştırıyorsunuz. Şayet ki bu oyunun müzikleri de size o yılların parçalarını sevdiremezse, bilin ki tarzınız bambaşka.

Lincoln Clay, New Orleans'tan özenilerek modellenen New Bordeaux'yu muhiti olarak bilmekte ve burada iyi de ilişkiler kurmuş. Sammy Robinson da ona kol kanat gereken, yaşını başını almış bir peder. Haitililer ile arası bozuk olan Sammy'ye yardımcı olan Lincoln Clay kısa sürede Sal Marcano adındaki mafya patronuyla iletişime geçiyor ve bundan sonra radyo karışıyor. Nasıl karıştığını söylemek istemiyorum, oyunu deneyip görün ama olaylar Lincoln Clay için hiç de iyi gitmiyor. Yaşadıklarının sonucunda New Bordeaux'yu parça parça ele geçirmeye karar veren Clay'e bu macerasında yardımcı olacak kişi de bizden başkası değil. Elimizin altında koskoca bir şehir var ve bunu nasıl bir şekilde sokacağımız bize kalıyor. Clay yolculuğuna yalnız başlıyor belki fakat ilerleyen vakitlerde ekibi genişliyor, büyüyor ve kocaman bir mafyaya dönüşüyor.



## Arabayı şuraya koymuştuk ama...

Olan biten aslında şu: GTA IV'ü V'i VI'yı (Hype yaratayım, durun.) oynadıysanız, burada da çok benzer bir tema var. Şehir ayaklarınızın altında, istediğiniz araca binebiliyorsunuz, istediğiniz yere gidebiliyorsunuz ve yan görevler, ana senaryo derken sonuca adım adım yaklaşıyorsunuz.

Araç çalma işinde bir güzellik var burada ve o da eğer insanların önünde bir aracın camını kırıp içine atarsanız hızla telefona koşuyorlar ve polisi arıyorlar. Onları durdurmazsanız polis geliyor ve etrafı aramaya başlıyor. Bu sırada oradan ayrılmamış olursanız da polis, basit bir araba çalma suçundan dolayı (Basit diyorum zira oyunda öldürmediğiniz adam kalmıyor.) peşinize düşüyor. Bazı arka sokak mahallelerinde (Bu da ne biçim bir tanım oldu...) ise aracın isterseniz tüm lastiklerini sökün (Böyle bir şey yapamıyorsunuz.), yine de kimsenin umurunda olmuyor. (Konuyu ne biçim uzattım.) Kısacası araç çalarken dikkat edin işte...

Görevlere gelelim.... Görev olayı direkt olarak haritadan işlemekte. Ana görevlerinizi de burada görüyorsunuz, yan görevleri de. Hangi görevi, ne zaman yapacağınıza da siz karar veriyorsunuz. Başlarda biraz ana senaryodan gitmekte fayda var zira yan görevler bir anda ortalığa yayılmıyor. Görevlerde genellikle bir noktaya gidip oradaki durumu çözüyorsunuz. Bu nokta da ne hikmetse genelde şehrin öbür ucunda oluyor ve arabayla git git bitmiyor. Bir çeşit hızlı yolculuk sistemi de

## Cephanem bitti!

Endişelenmeyin... Oyunun hemen başlarında, ilk bölgelerinizi ele geçirmeye başlayınca tek tuşla çağırabileceğiniz bir mobil cephaneliğe ulaşıyorsunuz. Kazandığınız paralarla buradan yeni silahlar ve cephane sağlamak mümkün oluyor.

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





Lincoln: This isn't about bringin' 'em back, or even exactin' some street justice. It's about makin' that bastard feel what it's like to lose everythin'. watch as I take it all away from him.



### Dergiler ve posterler

Şehirde dolanırken haritada mavi renkte noktalar göreceksiniz. Bunlarda toplayınca hayatınızda pek bir şeyin değişmediği "özel" dergiler, posterler veya plaklar bulunabiliyor. Elektronik parçaları bulursanız bunları elektrik kutularını hack'lemek için kullanabilirsiniz.

olmadığından, ha bire kendimizi arabada buluyoruz. Vardığımız noktada bizi karşılayan konu genellikle "Hostile Territory" başlığıyla yer alıyor. Bu da şu demek, gittiğimiz bölgede istenmiyoruz. Dolayısıyla mekanın, bölgenin sahibi olan mafya fedailerini bizi gördüğü saniye ateş etmeye başlıyor. "Şunu bul ve ortadan kaldır" biçimindeki görevlere iki şekilde yaklaşabiliyoruz: Gizlilik ön planda olacak şekilde sinsi-ce yaklaşım ve Rambo misali kurşun saçarak... Eğer oynayıp stillinize gizlilik daha yakınsa şunu bilmelisiniz ki sürekli eğilerek hareket etmelisiniz. Düşmanınıza arkadan yaklaşıp tek hamleyle onu indirdikten sonra da gerekirse cesedi karanlığa çekmelisiniz. Eğer birkaç kişi bir arada duruyorsa onlardan birinin ilgisini çekmek için ıslık çalabilir veya daha sonra kazanacağınız yeteneklerle bir noktaya ses çıkartan eşyalar atabilirsiniz. Gizlilik tarzınız değilse de siper almadan uzmanlaşmalısınız. Hatta kafadan vuruşlarda da başarılıysanız gizliliği direkt bir kenara bırakabilirsiniz çünkü yapay zeka moron seviyesinden daha da alt bir yerde. Evet, maalesef yapay zeka çok ama çok kötü. Öyle ki tabancanızı uzatıp John Wick stili herkesi tek tek vurarak rahatça bir bölgenin bir ucundan girip öbür ucundan çıkabiliyorsunuz. Düşmanlarınızın o kadar kötü nişancılar ve o kadar saçma hareketler yapıyorlar ki... Oyundaki en büyük yapaylığın sebebinin yapay zeka olduğunu düşünüyorum çünkü oyunda "yapay" seviyesi aşağılayıcı bir anlam kazanmış halde.

### Şuraya biraz göz kulak olur musun?

Dedik ki olaylar bölgeleri ele geçirme üzerine kurulu. Tabii New Bordeaux (Bunu

SOLDA Lincoln Clay, oyunun kısa bir bölümünde bir Türk'e dönüşüyor (Tip olarak.) ama sonra tekrar Amerikan vatandaşı oluyor. ALTTA Gizliliği boş verin; düşmanlarınız 1 metreden bile sizi vuramıyor.



yazmak çok zor.) başıboş bir şehir değil. Hayır, polis kontrolünden bahsetmiyorum; şehri zaten mafya paylaşmış durumda ve birçok işletmenin sahibi de onlar. Bir bölgeyi kendinize bağlamak içinse oradaki işe bolca zarar vermeniz gerekiyor. Siz hasar verdikçe bölgenin patronu sinirleniyor, siz ortalığı yıktıkça parasal kayıp büyüyor ve patron, bizzat sizle görüşmeye geliyor. Büyük patronun altındaki elemanları tek tek eleyip ve dilerseniz öldürüp, dilerseniz de işçi olarak barındırıp yolunuza devam ederken bu boss kıvamındaki adamlarla da bir çatışmaya giriyor ve ardından bölgeyi kendinize geçiriyorsunuz. Burada da ilginç bir tasarıma gidilmiş ve bölgeyi ele geçirdikten sonra, orayı birlikte çalıştığınız arkadaşlarınıza bira-





kabilmektesiniz. (Arkadaş da çok iyimser oldu... İş arkadaşı desek?) Bölgeyi kime bıraktığınıza göre de çeşitli bonuslara kavuşmanız mümkün oluyor oyun boyunca. Kimin, hangi seviyede size ne sağlayacağını da önden görebildiğiniz için seçiminizi daha rahat yapabilmektesiniz. (Vito Scaletta'yı görünce benim gibi sevinen oldu mu acaba?)

### Kapıyı aç dedim!

Her ne kadar geniş bir oyun olsa da oynanışa dair anlatacak ilginç bir konu ortada pek yok. Arabalara biniyorsunuz, teknelere atlıyorsunuz, kilitli kapıları açarken ufak ve gereksiz bir mini oyun oynuyorsunuz, şehrin gizli kısımlarını bir şeyler bulmak için arşınıyorsunuz ve oyun akıp gidiyor. Yani en azından oyuna tahammül etme seviyenize göre akıyor.

Genel olarak oyunda pek bir orijinalliğin bulunmaması ve yapay zekanın yerlerde sürünmesine ek olarak grafiklerde de bir takım problemler yok değil. Oyunu PC'de test ettik ve ekran kartı olarak da GTX 1080 ile tüm grafik ayarlarını sona dayadık fakat ara sahnelerdeki detayların dışında oyunun geri kalanında bir sönüklük olduğunu fark etmemek mümkün değil. Hele ki hava şartlarındaki değişimler o kadar kötü gözüküyor ki... Sanıyorum bulutları ayrıca modellemişler ve güneşin önünden geçince o karanlık havayı yansıtmak istemişler fakat bu oyuna gerçekten aşırı yapay bir şekilde yansımış. Şöyle güzel bir güneşli gün manzarası bile yakalamak oyunda çok güç. Şansınıza günbatımını yakalarsanız orada birkaç iyi efekt yakala-

yabiliyorsunuz, yoksa dua ediyorsunuz ki yağmur yağsın ve hava hep o şekilde sabit kalsın. Hiçbir oyundaki hava şartları beni bu kadar rahatsız etmemişti.

Seslendirmelere, ses efektlerine ve müziklere diyecek bir şey yok. Zaten müzik konusunu ayrıca irdeledik bu sayfalardaki bir kutuda ve diğer konular da gayet iyi. Özellikle ara sahneler üzerindeki çalışmalar çok iyi olmuş. Oradaki kalite, her anlamda oyuna da yansımış, oyunu klasik ilan etmem kaçınılmaz olurdu. Bu oyun bir konunun da güzel bir örneği oldu aslına bakarsanız. Oynanışı sağlam yapıp konuyu beceremeyen Uzak Doğu firmalarını çok eleştirdik vaktinde. Burada da atmosferi, senaryoyu güzel kurgulayan, daha oyunun başlarından müzikleriyle, havasıyla sizi içine çeken bir konsept söz konusu. Fakat asıl oyuna geçince, ilk ana görevinizi baştan sona hakkıyla bitirince fark ediyorsunuz ki o vakitler sizi kesinlikle tatmin etmemiş. Mafia 3 bu anlamda, senaryosu iyi olup da oynanışı başarılı olamayınca bir oyunun nasıl ortalama bir oyuna dönüştüğünü kanıtıyor. Şahsen oyuna daha da düşük bir puan veribilirdim fakat o döneme olan özel ilğim ve oyunun sağlam soundtrack'i beni etkiledi ve puana az da olsa doping yaptım. Siz de eğer benim kafadaysanız, bu oyunu alabilirsiniz ama geriye kalan kitleyi ya bu ay çıkan diğer oyunlar tatmin edecektir, ya da Kasım ve Aralık ayındaki oyun yağmuru. (Veya hepsi birden!) O yüzden lafı daha da uzatmıyor ve sizi derginin geri kalanıyla baş başa bırakıyorum. İyi oyunlar!

■ Tuna Şentuna



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Biraz ağır başlıyor oyun ve kontrolleri öğrenirken, konuyu anlamaya çalışırken biraz bocalıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Bir saatten bir haftaya atlayınca işler değişiyor elbette ama ilk gün gibi de düşünenecek olursak oyunda yapacak tonla iş olduğundan eğlenmeye başlıyorsunuz. Bunu bir haftaya uzatmak da mümkün.

İlk ay ●●●●●

Bir aya kalmadan oyunu tamamlayacağınız için yapacağınız pek bir şey kalmıyor oyunda. Zaten oynanış da çok iyi olmadığından geri dönmek istemeyeceksiniz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Şehrin bir ucundan diğer ucuna gidiyoruz

%30 Siper alıp ateş ediyoruz

%30 Çeşitli "dergiler" arıyoruz



## ARTI

+ Müzikler ve atmosfer çok iyi  
+ Ara sahnelere ve anlatıma özen gösterilmiş

## EKSİ

- Yapay zeka sefillik seviyesinde  
- Hava şartlarının görselliği pek fena  
- Oynanış eğlenceli sayılmaz

## SON KARAR

Her ne kadar atmosfer iyi olsa da oyunda üstesinden gelinemeyen bir yapaylık mevcut. Yapay zekanın aşırı kötü olması da bunun üzerine eklenince, ortaya sıradan bir oyun çıkıyor. Ancak o döneme ilgi duyuyorsanız veya oyun açlığı çekiyorsanız deneyin.





Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K Games** Tür **Strateji, 4X** Platform **PC Web** [www.civilization.com](http://www.civilization.com) Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# Civilization VI

Kültür nedir? Gerçekten kültürün tanımını yapmak istesen nereden başlarsın? Seni, beni ve tüm oyun dünyasını en baştan, yepyeni bir şekilde tanımlayan efsane serinin yeni oyunu ile kültürler birbirine girecek!

**S**trateji oyun türü günümüzde giderek hızlanan bir yapıya sahip. Özellikle StarCraft 2'nin sırtlandığı gerçek zamanlı strateji oyun modeli, oyuncularından çok fazla makro - mikro yönetim talep ediyor. Özetlemek gerekirse bu oyunda durmak diye bir şey yok. Her şey çok hızlı ve sen de bir şekilde bu hıza yetişmek zorundasın. Açıkçası bu oyun modeli, bana gerçekten bilgisayar oyunu oynadığımı düzenli olarak hatırlatan nadide mekaniklerdendir. Fakat gerçek zamanlı stratejilerin haricinde, benzeri zaman dilimlerinde temelleri atılmış sıra tabanlı 4X oyunlar da bulunuyor. Zaten 4X dediğiniz zaman akla ilk gelen oyun Civilization serisidir. 1991 yılında, Sid Meier ve Bruce Shelley tarafından MicroProse (Üf bu adamlar da ne iyiydi ya!) için üretilen ilk Civ, özellikle takip eden ikinci oyunu ile oyun camiasında büyük yankı uyandırmıştı. Akabinde belirli aralıklarla serinin devamlılığı bir şekilde sürdürüldü ve bugün serinin altıncı oyunu ile karşı karşıyayız.

## Dev gibi bir dünya

Civilization sıra tabanlı 4X bir oyun olarak ün yapmıştır. Kabaca bilmeyenler için kısa bir

tanıtım yapmadan yeni oyuna geçmek istemedim. Efendim Civilization serilerinde genelde oyuna eski çağlardan başlayıp, modern zamanlara doğru ilerleriz. Age of Empires gibi RTS modellerinin aksine, bu oyunda her noktaya bina dikmek diye bir şey söz konusu değildir. "Tile" dediğimiz altıgen şeklinde ana şehre olan bağlantılar üzerine kurulum yapabiliriz. Fakat birçok "tile" kendisine has bonuslara sahiptir. Bu sebepten nereye, ne kuracağımız büyük önem taşır. Oyun sıra tabanlı olduğu için her ürünün ya da geliştirmenin kaç turda tamamlanacağı net bir şekilde belirtilir. Harita üzerinde hareket eden birimlerin yürüme tile'ları, türlerine göre, bir ile üç arasında değişir. Tile'ı biten birim, düşmanla dip dibe gelse bile savaşıp iki tarafın gücünden, bulunduğu noktaya göre değişiklik gösterebilir. Savaş kazanan birimler de zamanla seviye atlar. Civilization oyunlarının en güzel yanlarından birisi de şüphesiz sadece savaşarak oyunu kazanmaktan çok daha fazla opsiyon sunmasıdır...

İşte size çok ama çok kısa ve az başlıkla Civilization! Peki, zaman içerisinde yepyeni oyunlara, her yeni oyuna eklentiler ve onlarca indirilebilir içerik ekleyen dev seri, altıncı oyunu ile ne gibi yenilikler getirdi? Şunu baştan söyleyeyim, açıkçası Sid Meier ve ekibinden bu kadar iddialı hareketler beklemiyordum. Bunların en başında "district" mekaniği yer alıyor. Şehrimiz geliştikçe karşımıza çıkan district'ler sayesinde, şehre bağlı farklı tile'lara değişik district'ler kurabiliyoruz. Üretim kısmında direk beliren bu güzide yerleşimler sayesinde hem görsel, hem de kaynak anlamında bolca bonusa sahip oluyoruz. Bazı ırkların district'leri özel oluyor ki bu durumda da hali hazırda olan bir bina, direkt ilgili yapıya dönüşüyor. Housing'ın önemi büyük ölçüde artmış. Artık şehrimizde yeterli miktarda yiyecek olsa bile, şehir bir kez üst popülasyon limitine ulaştığı vakit, büyümesi büyük oranda yavaşlıyor. Mutluluk yine eski oyunlardaki kadar önem arz ediyor ama bu sefer Amenities ile gelişiyor. Amenities başlı başına yeni bir mekanik. Aslında Civilization V'de bulunan "Happiness" mekaniğine büyük oranda benziyor ama tüm





dünyayı baz almak yerine, her bir şehir için ayrı ayrı çalışıyor. Bu arada Luxury Resources, Civics, Entertainment, Religion, National Park gibi başlıklar üzerinden her şehirde Amenities oranı arttırmak mümkün. Şehri kurmak için gereken mekanikte de dev diyebileceğim bir değişim söz konusu. Eskiden "Worker" olarak resmedilen işçilerimiz, artık "Builder" olarak karşımıza çıkıyorlar. Aralarındaki en büyük farksa Builder'ların binaları anında yapmaları! (Evet, aynı tur çötök diye binayı dikiyorlar!) Fakat böylesine büyük bir artının, büyük bir de eksisi var. Tek seferde üç kişi olarak üretilen Builder'lar, ne yazık ki bina yaptıktan sonra aralarından bir kişiyi kaybediyorlar. Anlayacağımız üç kişi, üç bina. Sonra yeniden builder yapmak gerekecek. Açıkçası oyunun genel mekanikleri içerisine harika şekilde oturmuş, seriye resmen "yenilik" katmış (Ben çok hoşlanmadım bu durumdan. – Kürşat) diyebileceğim önemli bir değişim.

### Devir değişiyor

Bugüne kadar alıştığımız genel Civ yapısı harika şekilde altıncı oyunda da sürüyor ama "Civics" gibi eklentiler sayesinde oyun resmen modernize hale gelmiş. Oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, bugüne kadar yaptığımız geliştirmeler, askeri ve bilimsel alanda olmuştü. Nitekim Civics sayesinde kültürel ve diplomasi alanlarında kullanabileceğimiz geliştirmeler yapmamız mümkün kılınmış. Burada yapacağımız geliştirmelerse bir anlamda ileri seviye bir hükümet modeli kullanmamız için gerekiyor. Şimdilik 50 adet farklı Civics bulunan oyunda, bakalım eklentiler bu rakamı kaçta çıkaracak... Ha bu arada az önce doğru okudunuz; hükümet modeli dedim. Çünkü bir dönemler kullanılan bu mekanik yeniden aramıza katılmış durumda. Her şeyde olduğu gibi ilkel olarak başlayan hükümet yapımız, zamanla gelişip farklı bir hal alıyor. Military, Economic, Diplomatic ve Wildcard olmak üzere dört farklı başlık üzerinden kullanılan hükümet modeli için, zamanla elde ettiğimiz Policy Card'larımızı kullanıyoruz. Renkleri ve özelliklerine göre farklı bonuslar veren kartlar, oyunun genel gidişatına büyük etki ediyor.

Research olarak bildiğimiz yapıda da dev de-

### Düşmanlar

Altıncı oyunla birlikte düşmanlar çok daha mantıklı kişilere dönüşmüş durumda. Bir kere her ülke liderinin kendisine ait ajandası bulunuyor. Bu sayede kendi oyun modellerini ortaya koyabiliyorlar. Ayrıca etrafta bulunan Barbarlar, eski göre daha organize hale gelmiş. Etrafa gönderdikleri gözcülerle sizi takip ediyor ve planlı saldırılarda bulunuyorlar.

ğişikler bulunuyor. Eureka mekanikleri diyebileceğimiz bu model sayesinde, artık belirli binalara ulaşmak için önceden gerekli alt yapıyı sağlamamız gerekiyor. Misal Masonry için Quarry yapmamız şartken, Navigation konusunda gelişebilmek için kesinlikle denize açılan bir sahilde bulunmamız gerekiyor. Diplomasi de her oyunda olduğu gibi yine gelişmiş. Yapay zekâ özellikle diplomasi ve savaş konusunda acayip işler yapıyor. Özellikle seriyi yakından takip edenler, oyunu en zor seviye açtığında çok mutlu olacaklardır diye düşünüyorum... Günün sonunda Civilization VI gerçekten önemli ve böylesine oturmuş bir oyunda atılması çok zor adımlar atarak kendisini yenilemeyi başarmış. Eski oyuncular için muazzam bir yenilik sunduğu gibi, günümüz oyuncularını da 4X oyunlara yaklaştıracak kalitede bir iş çıkartmış. Tebrikler!

■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Elden geçirilen oyun yapısı, Civics geliştirme mekanıği, District modeli ve oyuna etkisi **EKSİ** Zorlayıcı ve uzun oyun modeli



Yapım **The Coalition** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Xbox One** Web [www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com) Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

# Gears of War 4 ★

On yıl ve dört oyundan sonra yapımcısı değişen bir seri ne kadar başarılı olabilir? Bize göre Gears of War 4, Christopher Nolan'ın yeniden çektiği Batman filmleri kadar güzel.

Oyun dünyasında "Ensesi kalın Unreal Engine karakteri" diye bir tanım vardır. Basitçe Unreal Engine 3 grafik motoru ilk tanıtıldığı zamanlarda motorun yeteneklerini sergileme görevi verilmiş, ensesi kalın, kolları ve bacakları eşit seviyede haşmetli, bileği halat gibi, zırh giyen ve elinde normal bir insan boyutunda silah taşıyan karakterlere böyle denir. 2006 yılında Gears of War piyasaya sunulup, Xbox 360'ın ilk süperstarlarından biri olduğunda da Marcus Fenix ve arkadaşları, hatta Locust kardeşlerimiz tam olarak bu yolu takip ederek yaratılmışlardı. Oyun dünyasına siper alma üzerine kurulu savaş mekaniğini hediye eden ilk oyunlardan biri olan Gears of War, belki de bu heybetli ana karakterleri sebebiyle başarılı ve derince örülmüş hikâyesini asla yeterince ön plana çıkartmadı, seriyeye uzaktan bakanlar da neler kaçırdıklarını asla tam olarak bilemedi.

Aradan geçen on senenin ardından Gears of War 4, elbette Windows 10 üzerinden de dağıtılıyor olmasının sayesinde de ülkemizde, çoğu oyuncunun oynadığı ilk Gears of War oyunu olacak gibi gözüküyor. Geçtiğimiz yıl Gears of War: Ultimate Edition'ı oynayanları tenzih ediyorum ama eğer siz de bu güruha dâhilseniz kesinlikle doğru yerdesiniz.

## Köklere dönmek

Öncelikle şunu belirtmek lazım, serinin yaratıcıları Epic Games ve Cliff Bleszinski artık Gears of War serisinin yapımcı koltağında oturmuyor. Cliff Bleszinski şu sıralarda Boss Key Produc-

tions adını verdiği yeni firmasıyla beraber LawBreakers üzerinde çalışırken, Epic Games de Paragon ve yeni Unreal Tournament oyunu ile meşgul. Gears of War 4'ün yapımcı koltağında ise problemlili Gears of War: Ultimate Edition'ı geliştiren The Coalition var. Elbette oyun dünyasında seriler sıkça yapımcı değiştiriyor ancak kabul edelim, 10 yıl çok uzun bir süre ve daha önceki yegâne tecrübesi ilk Gears of War oyununun Remastered versiyonu ve başarısız, anlamsız Microsoft Flight olan bir firmaya, bu kadar büyük bir fikri mülkü teslim etmek büyük bir risk. Peki The Coalition bu yükün altından kalkabilmiş mi? Öncelikle oyun Unreal Engine 4 üzerinde

geliştirilmiş ve yukarıda belirttiğimiz konu sebebiyle olsa gerek, eski oyunlarda olan bitenlerin kısa bir potporisi ile başlıyor. Böylece hikâye paldır küldür başlamadığından, ekrana Mehmet Aurelio gibi "ben neredeyim, burası neresi?" dercesine bakmıyor, kısa görevler ve sinematıklar eşliğinde atmosferin içine çekiliyorsunuz.

## Teybi hızlıca saralım...

Efendim, kısaca bahsetmek gerekirse Sera gezegenindeki bir petrol arama çalışması sırasında Imulsion adı verilen bir maden keşfedilir ve Marcus Fenix'in babası olan Adam Fenix de türlü süreçlerin ardından yaşanan salgına şahit olup, bu madenin yaşayan bir parazit olduğunu ve





orada yaşayan insanlar da dahil olmak üzere yaşayan canlılar ile beslendiğini fark eder. İnsanlar ve Locust – Lambent beyhudeleri arasındaki onlarca savaşın ardından da gezegenin artık kurtarılamayacağına ikna olunur ve kısaca ICW olarak adlandırılan çok güçlü bir radyasyon silahı aktive edilir. Sonuç olarak silah, gezegendeki tüm Imulsion varlığını, orada yaşayan tüm börtü böceği ve gezegendeki her türlü fosil yakıtı, Sera gezegeninin anılarına kalan eski haliyle beraber sonsuzluğa havale eder.

Hikâyemiz de bu olaylardan 25 yıl sonra başlıyor. Sera gezegeninde yaşanan felaketin ardından sadece parmakla sayılacak sayıda insan kalmıştır ve fosil yakıtlar da tarihe karıştığından insan ırkı sorunlarına yenilerini eklemiş, korkunç atmosferik fırtınalar sebebiyle de çok pahalı birer barınağı andıran şehirlerde, sıkıyönetim altında yaşamlarını devam ettirmeye çalışmaktadırlar. Bu esnada COG'un gururlu ama baskıcı yönetimi de bazı vatandaşların sigortalarını attırmış, aralarında Marcus Fenix'in oğlu J.D'nin de bulunduğu bazıları "outsider" olarak yaftalanma pahasına sırt çantalarını kapıp, mülteci köylerine benzer yerleşimlerde yaşamaya başlamışlardır, ara sıra bu sığınak şehirlere saldırılar düzenleyip bir şeyler çalarak yuvarlanıp gitmektedirler. Oyundaki ilk gerçek görevimiz de böyle bir merkeze üç arkadaşımız ile beraber bir baskın düzenleyip "fabricator" adı verilen, irice bir üç boyutlu yazıcıyı çalıp köye geri getirmek üzerine zaten.

### Windows'a hoş gelmiş!

Öncelikle aklınızdaki soru ile başlayalım, oyunun hem Windows hem de Xbox One sürümünü neredeyse problemsiz çalışıyor. Ben



oyunu ekseriyetle Windows altında oynadım ve VSync'in düzgün çalışmaması dışında hemen hiçbir problem yaşamadım. Unreal Engine 4 ile yaratılan grafikler son derece başarılı ve oyun da yeterince optimize. Oynanış ise klasik Gears of War. Omuz üstü kamerasından oynadığımız oyunda siper mekaniği halen çok önemli ve birkaç eğlenceli yeni silahın yanında, yakın mesafedeki düşmana omuzu koyup sersemletmek gibi keyifli aksiyonlara da girebiliyorsunuz. İlk görevde "kamusallaştırdığımız" fabricator bizim için bir yere kadar silah ve mermi kaynağı olarak görev yapmakta. Bu kaba 3D yazıcı üzerinde yeni silahlar "üretebiliyor" veya cephanemizi yenileyebiliyor. Oyunda Retro Racer gibi klasiklerin yanı sıra döner bıçaklar fırlatarak ortalağı şenlik yerine çeviren Buzzkill gibi eklentiler de var ve elbette bir robotu kafasından vurmak ile organik bir beyhudeyi kafasından vurmak aynı etkiyi gösteriyor. Gears of War 4, eski oyunların da hiç cimri davranmadığı "hikâye anlatımı" konusunda son derece zengin. Bitmek bilmez gibi gözükten aksiyon son derece tadında kesiliyor ve bolca ara sahne ile karşı karşıya kalıyoruz. Ayrıca karakterlerin kendi aralarındaki diyaloglar da son derece bağlayıcı ve benim karakterizasyon açısından o kadar da muhteşem bulmadığım yeni dostlarımızı oldukça keyifli yol arkadaşları haline getiriyor.

Oyunun tek kişilik hikâyesi 10-12 saat arasında, hayli tadında bir uzunluğa sahip. Basit bir kaç görevi ile başlayan maceramız, fabricator'ı kapıp köye döndüğümüzde rejim güçleriyle yüze gelmemiz ile hareketlenip, buradan yazmak istemediğim başka gelişmeler ile devam ediyor. Kulaktan duyma bir şeyler biliyor olsanız da hikâyeyi o kadar beğendim ki en ufak bir spoiler bile vermek istemiyorum. Sadece şunu söyleyebilirim, eski oyunlara taş çıkartacak derecede sağlam, bir o kadar da dokunaklı bir

senaryo sizi bekliyor.

Bu arada oyunun hikâye modunu mümkünse bir arkadaşınız ile beraber, co-op oynama-nızı öneriyorum. Aldığınız keyfin katlandığını göreceksiniz ve aynı durum yine co-op olarak oynadığınız ilginç ve efsanevi multiplayer modu Horde için de geçerli.

Oyunun multiplayer modunda çok fazla vakit geçirmedim ancak The Coalition oyunun bu yönüne oldukça özenmiş ve farklı modlardan karakterlere, onların yetenek bileşenlerine ve skin'lere kadar hayli zengin bir içerik sunmuş bizlere. Diğer taraftan Gears of War 4, yakın savaşların multiplayer'ı domine ettiği bir şekilde bürünmüş durumda. Kendi adıma hafif makineli Enforcer, sniper tüfeği Embar ve hatta Lancer'in tüfek tarafını kullanan çok az kişiye denk geldim. Bu tarafın biraz dengelenmesi gerekebilir ama nasıl olacak bilmiyorum. Son söz olarak, Gears of War 4 tek kelimeyle deneyim edilmesi şart bir oyun. Tahminimce o kadar beğeneceksiniz ki eski oyunları da bir şekil oynamak isteyeceksiniz, kaçırmayın sakın.

■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Bağlayıcı hikâye, keyifli oyun mekanikleri, güzel ve optimize grafikler  
**EKSI** Multiplayer'ın dengelenmesi gerek, bazı grafik hataları





Yapım **Flying Wild Hog** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Web [www.shadowwarrior.com](http://www.shadowwarrior.com)

## Shadow Warrior 2 ★

Düşünmeden iki kılıç sallayayım, üç tur ateş edeyim, dört bomba fırlatayım, beş roket yollayayım, altı, yedi, sekiz derken bir bakmışım gece 3 olmuş. Eh, çok normal...

FPS dediğimiz şu anda CoD ve Battlefield hükümdarlığında ilerleyen bir konuyken, eskiden durum hiç böyle değildi. Öyle gerçekçi savaş oyunları yoktu, yerinde Wolfenstein'dan türemiş bir ton, aksiyon tavan yapmış FPS vardı. Durum böyle ilerlerken, daha yavaş ilerleyen, taktiksel FPS'lerin hızla yayılmasıyla, sanki çok acayip bir yenilikmiş gibi gelen Serious Sam'e de vaktinde dört kolla sarılmamız bu nedendir. Eskinin o hızlı FPS'lerini meğer ne özlemişiz... Durum yıllar geçtikçe de çok değişmiyor aslına bakarsanız. Shadow Warrior'ı aynı

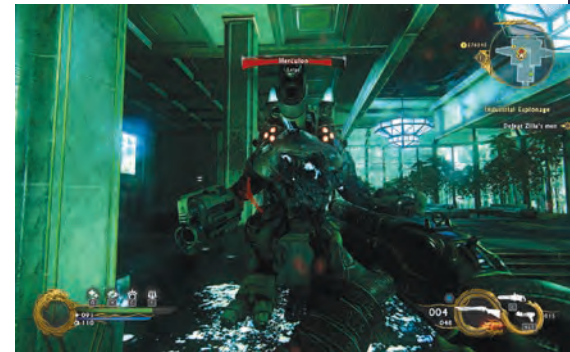
**Gamma**  
Eğer oyunu açtığınızda renklerin soluk ve fazla parlak olduğunu görürseniz derhal Gamma ayarına gidip ayarı düşürün. Çoğu oyunda böyle bir şey yapmanız bile gerekmiyor ama burada konu ciddi...

şekilde kucaklamıştık, şu anda da Shadow Warrior 2'yi denediğimde resmen, "Oh be!" dedim. Siper almak yok, ağır ağır ilerlemek yok, cephanem bitti derdi yok... Bu dertler olmadığı gibi şahane kılıçlarımız ve ninja yeteneklerimiz var. Daha ne isteriz ki!!! (Ünlem!)

### Tekrar hoş geldin Mr. Wang

İlk oyundan bir haber olan oyuncularımız için şunu belirtmekte fayda var: Bu oyunu ilk oyunla hiç alakanız olmasa bile rahatlıkla oynayabilirsiniz. Önceki oyunu deneyimlemiş arkadaşlar ise kahramanımız Mr. Wang'ı, arabasını ve ortamları hemen tanıyacak ve ayrı bir heyecana bürünecektir. Shadow Warrior hiçbir zaman senaryosu önemli ve ön planda olan bir oyun olamamıştır ve ikinci oyunda da değişen bir şey yok. Bu defa, bir şekilde kafamızın içine yerleşen bir kızcağızı kurtarmak için zebanileri kesip duruyoruz. Kızın kafamızın içinde olması da oyun boyunca eğlenceli diyaloglarla karşılaşmamıza neden oluyor ama bunları takip edebilmek için iyi bir

İngilizce gerektiğini de belirtmem gerek. Oyunda değişiklik gösteren en büyük konu, artık oyundaki çizgisellikten eser kalmamış olması. Hatta oyun öyle bir form değiştirmiş ki bir çeşit Borderlands, bir çeşit Diablo'ya dönüşmüş. Görevleri haritadan seçiyor, NPC'lerle diyaloga girip ekstra görevler alabiliyor, seviye atladıkça yeteneklerimizi farklı alanlarda geliştirebiliyor ve silahlarımızı envaiçeşit ekipmanla geliştirebiliyoruz. Envaiçeşit derken yeterince vurgu yapabildim mi bilmiyorum ama düşmanlarımızdan düşen loot o kadar



fazla ki, bir süre sonra gerçekten bir RPG oynuyormuş hissiyatına bürünüyorsunuz.

### Sakuralar diyarı

Oynanış detaylarına geçmeden önce oyunun görselliğinin inanılmaz olduğunu belirtmem gerekiyor. Detaylara gösterilen özen zaten üst seviyede, bir de tüm atmosfer Japon mimarisıyla bezeli olunca hepten gözler kamaşıyor. Oyunu GTX 1080 ile test ettiğimden mütevellit de grafikleri sona dayayıp inanılmaz bir ortamın içine düştüğümü belirtmem gerekiyor. (Görgüsüzüm, evet.)

Gelelim oynanış detaylarına... Dediğim gibi artık tek bir görevin peşinden gitmiyor, dilersek ana senaryo görevlerini takip ediyor, dilersek de yan görevlere çıkıp para, yetenek ve yeni silahlar kazanabiliyoruz.

Oyundaki silah çeşitliliği üst düzeyde. Borderlands'deki gibi bir rakam elbette söz konusu değil ama normal bir FPS'dekinden katbekat fazla silah mevcut. Wang yakın dövüşte çok usta olduğundan, kadim kılıcını düşmanlarını parçalara bölmek için kullanabiliyor. Çift kılıç, muşta, pençe gibi yakın dövüş silahlarına da geçiş yapabiliyorsunuz. Uzun menzilli silahlar arasında pompalı tüfekler, bomba atarlar, roket atarlar, makineli tüfekler, railgun'lar ve nicesi mevcut. Yanınızda -yanlış hatırlamıyorsa- 8 tane silah taşıyabiliyorsunuz ama diğer silahlarınızı da yanınızda bulundurabildiğiniz için bu sekizli ile değişimler yapabiliyorsunuz. (Buna pek gerek kaldığını da söyleyemem.)

Bu silahları bulduğunuz parçalarla özel-



leştirmek de oyun boyunca yapacağınız en önemli aktivitelerden biri. Hatta bu kısımda bazen o kadar çok zaman harcayacaksınız ki ne yaptığınızı unutacaksınız. Açıkçası bu kadar çok parçanın bulunabilmesi pek de iyi olmamış çünkü bulduğunuz loot'un büyük bölümü silahlarınızı çok az güçlendiriyor ve satıp kurtulmak istiyorsunuz. Elemental etki eden ekipmanlara yönelmenizi tavsiye ediyorum ve yanınızda her elemente bonus veren bir silah bulunmasını öneriyorum; karşınıza, hangi elemente karşı zayıflığı bulunan bir düşmanın çıkacağı belli olmuyor.

### İndir o eli

Düşman demişken... Oyunda çok farklı şekilde hareket eden, farklı türlerde düşman var. Boss kıvamında olanlar daha fazla sağlıklı

ve çeşitli güçlü özelliklerle geliyor ve hepsi de etrafa zincirlere bağlı minion'lar yollayarak bir süre kalkanlı pozisyona geçiyor. Bundan bahsettim çünkü oyunun sonlarında bile aynı tipte boss'lar görünce insan bir sıkılıyor! Bir diğer sıkıcı konu da bölümlerin gereğinden fazla boş olması. Sandıklar, fortune cookie'ler ve çeşitli başka gizlilikler serpiştirilmiş olsa da bu kadar hızlı ve eğlenceli olan bir FPS'ye Serious Sam havası daha çok yakışırdı. Oyunun can sıkıcı başka bir tarafı yok ve tüm bunları kapatabilecek bir co-op, yani anlaşmalı oyun modu var. Arkadaşlarınızla buluşup, Borderlands'deki gibi daha fazla sağlık puanına sahip birçok düşmana karşı sırt sırta verip savaşmak isterseniz, Shadow Warrior 2 tam size göre.

Açıkçası oynanışına bayıldım Shadow Warrior 2'nin. Kurguda biraz problem olsa da etrafta böyle bir FPS bulamacağınızı da bilin ve bu oyunu derhal alın.

### ■ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** İnanılmaz zevkli oynanış, mükemmel görsellik, anlaşmalı oyun modu

**EKSİ** Gereksiz loot'lar, boş sayılabilecek haritalar, bölümler

84



# Titanfall 2

Bağ kurduğun Titan'dan sorumlu olursun!

Küçük Prens'ten ağır tahrifat ile üretilmiş spotumuzda olduğu gibi, Titanfall'un ilk oyununda pek fazla üzerine durmadığı bir noktaya, Pilot ve Titan arasındaki bağa odaklanan bir tek kişilik hikaye modu ile gelen yapıyı, köşe yazımda okuyabileceğiniz maceralı bir süreç sonucunda inceleyip, dergi planına dahil edebildik.

Voltran ve diğer çizgi filmlerin de etkisiyle, mecha'lar bizim neslin bir nevi çocukluk arkadaşları aslında, malumunuz. Haliyle, Titanfall'un ilk oyunu zamanı için inanılmaz bir boyut ile (55gb) piyasaya çıkıp AKK'yi tek başında mideye indirdiğinde bile hiç gıkımızı çıkartmamış, oyunun başında geçirdiğimiz onlarca saatin ardından bile neyin eksik olduğunu tam olarak kavrayamamıştık. Sonra fark ettik ki, Titanfall başında geçirilen onlarca saatin ardından biz farkına bile varmadan bizler için "mech" oyunu olmaktan çıkmış, BF2142 gibi melez bir nişancı oyununa dönüşmüştü. Oyunda evet tek kişilik bir hikaye modu yoktu ama Mecha'lar ve Pilot'ların hikayesi üzerinde de pek durulmadığından olsa gerek, oyundan uzaklaştıktan sonra aklımızda fazla bir şey kalmadı.

Şimdi şu noktadan yola çıkıp serinin ikinci oyununun çıkışını Battlefield 1 adlı zaman katilinden bir hafta sonraya programlamak ciddi bir strateji hatasıymış gibi gözüküyor elbette, bana

göre gerçekten de öyle. Peki, vadettiği onca yenilik ve tek kişilik hikaye modu eklentisinin ardından, Titanfall 2 ne kadar iyi?

## Şaşırtacak kadar iyi

Hemen söyleyeyim, oyunun tek kişilik hikaye modunu gerçekten çok beğendim ve açıkçası Gamescom'da ilk Titanfall'dan farksız gözükten multiplayer'ını denedikten sonra oyundan beklentim o kadar düşüktü ki, gördüklerim karşısında sık sık "vay!" demekten kendimi alamadım. Evet arkadaşlar, oyun olmuş.

Öncelikle, Half-Life 2'den tanıdığımız Source Engine'in yeni versiyonu ile geliştirilen grafikler muhteşem gözüküyor ve oyun da son derece optimize. Teknik servis sayfalarımızdaki "orta seviye" gücünde bir bilgisayar ile oyunu eksiksiz deneyim etmeniz mümkün.

Hikaye, alelade bir piyade iken bazı olaylar sonucunda kendisini bir Titan pilotu olarak bulan Jack Cooper'ın üzerinden gidiyor. Jack'in de içinde bulunduğu Frontier milisleri, yaratıklarla mücadele etmek için gönderildikleri gezegende tatsız bir sürpriz ile karşılaşılır ve BT-7274 adında, nice savaş görmüş, Vanguard sınıfı bir Titan da Jack'in birlikte eski bir arkadaşı olan pilotunu kaybettikten sonra, hep bir Titan pilotu olmak isteyen Jack ile "bağlanır". Öncelikle belirtelim, tek kişilik hikaye kesinlikle



"online haritalar üzerine kurulmuş zorlama bir deneme" değil, gerçekten de ince elenip sık dokunmuş, hikaye anlamında çok kuvvetli olmasa da üzerinde zaman harcanmış ve aslında çizgisel olmasına rağmen bunu hissettirmeyen bir yapıya sahip. Aynı zamanda Titanfall'u daha önce oynamamış oyuncular için de muhteşem bir başlangıç noktası zira oyunun çoğu FPS'ye göre karmaşık mekaniklerine de alışmanızı sağlıyor. Ayrıca multiplayer'da kullanabileceğiniz altı farklı loadout'u da bu hikayeyi oynarken açabiliyorsunuz.

Oyunun tek kişilik modunda sevgili Titan'ınız BT ile sohbet edebiliyor ve onun eski pilotu ile ilişkisi üzerine konuşabiliyorsunuz. Bu belki hikayeye bir şey katmıyor ancak ilk oyunun eksik olduğu o "akılda kalıcı" tarafı güçlendirdiği kesin. Ayrıca kaskınız sayesinde bulunduğunuz bölgeyi analiz edebiliyorsunuz ve bir "ghost" size hangi rotayı takip etmeniz gerektiği hakkında yol gösteriyor.

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!





### Ne kadar farklı?

Oyunda piyade tarafının kullandığı silahlar birbirine benzese de detayda büyük farklılıklara sahip, ayrıca hepsinin isminin yanında bir iki kelime ile güçlü olduğu yönler yazıyor. Bu da oyunun multiplayer tarafına çok zaman ayırmayacak oyuncular için fena olmamış. Bilindiği gibi Titanfall'un ilk oyunu neredeyse Mirror's Edge seviyesinde akrobasi içeriyordu ve Titanfall 2 de bu mekanik üzerine kurulmuş durumda. Oyunda pilotunuz öyle hareketler yapıyor ki bazı noktalarda Just Cause serisindeki dostumuz Rico'ya selam çakmak geçebilir aklinizden. Diğer taraftan artık duvarda "koşuyor" hissini daha fazla yaşıyorsunuz, bu eylem biraz daha yavaşlamış ve eski oyundaki "duvarda kayma" hissi neredeyse yok olmuş. Ayrıca yeni hareketler de var, mesela artık koşarken eğilme tuşuna basarsanız yerde kayabiliyorsunuz. Bu hareketin Warface'te ne kadar fark yarattığını hatırlıyorsunuz değil mi? O yüzden tek kişilik modda sıkça kullanmaya ve alışmaya çalışın

derim. Ayrıca ilk görevlerde fark edeceksiniz ki, gezegenin yerli Minion halkı ile baş düşmanımız IMC arasında da süregelen bir savaş var. Bazen her şeyi olurlarına bırakıp birbirlerini yok etmelerini izlemek isteyebilirsiniz bile. Tek kişilik modu toparlayalım, öncelikle oyun hayli kolay ve her zaman alıştığınız zorluk seviyesinin üstüne çıkmanızı öneririm keyif almak için. Yapay zeka hiç fena sayılmaz, görseller muhteşem ve 5-6 saatlik gayet keyifli bir hikaye sizleri bekliyor. BT de gayet konuşkan, yerine göre komik bir yol arkadaşı.

### Multiplayer tarafı

Oyunun multiplayer'ı ilk oyuna fena halde benzediğinden uzun uzun anlatmayacağım. Bilmeniz gereken, muhtemelen en fazla zaman geçirdiğiniz mod olan Attrition yerine duruyor. Bu modda bildiği gibi herkes bir arada, yani piyade, titan'lar ve yapay zeka yönetimindeki minion'lar aynı haritada birbiriyle savaşıyor. Pilot vs. Pilot modu ise tahmin edebileceğiniz gibi piyadeler dışındaki

SOLDA Mech'lerin vuruş hissiyatı çok daha başarılı

ALTTA BT: "Lastimoso harika bir pilottu, iyi de bir arkadaştı!"



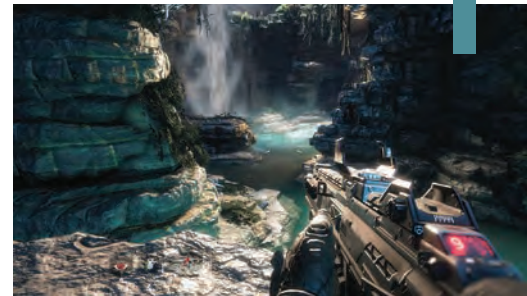
elementlerin olmadığı, tüfek tüfeğe savaştığınız bir mod. Diğer klasik modların yanında bir de Skirmish modu var ki aslında deneyim edebildiğim kadarıyla Attrition modundan tek farkı minion'ların olmaması.

Ayrıca rank sistemi de elden geçirilmiş ve bu da "takım yüzünden kaybettim" diye sinirleri bozulan oyuncular için kurtarıcı olmuş zira yeni sistemde kişisel başarılarınızı sizin seviyenizi belirlemede eskisine göre çok daha etkili. Ayrıca Networks denilen bir özellik sayesinde de müfrezeler kurabiliyor ve arkadaşlarınızla beraber savaşabiliyorsunuz. Neticede Titanfall 2 benim açımdan hoş bir sürpriz oldu. Battlefield 1 varken oyunun multiplayer tarafında çok vakit geçireceğimi sanmasam da gerek zaten oturmuş mekanikleri daha da ileriye götürmesi gerekse keyifli ama kısa tek kişilik hikayesi ile Titanfall 2 kesinlikle edinilmesi gereken bir oyun.

### ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Başarılı hikaye modu, şahane grafikler, keyifli multiplayer deneyimi  
**EKSİ** Multiplayer haritalar sönük kalmış, tek kişilik hikaye biraz kısa



### Kaynak toplama

Cossacks'da benzeri oyunlara göre çok daha yüksek miktarda kaynak harcaması olduğunu göreceksiniz. Fakat merak etmeyin, bolca işçi kullanarak binlerle ifade edilen rakamlara ulaşmak görüldüğünden çok daha kolay. Yine de siz siz olun, ekonomi yapacağım diye asker üretimini bir an bile durdurmayın.

Yapım GSC Game World Dağıtım GSC Game World Tür Strateji Platform PC Web [www.cossacks3.com](http://www.cossacks3.com)

# Cossacks 3

Age of Empires'ı seviyorsundur. Buna şüphe yok. Peki, biraz daha fazla askerin savaştığı, kılıç kalkanın ikinci planda kaldığı, her yerin barutlarla çevrelendiği bir oyuna ne dersin? İşte savaşın barutlu yüzü!

Bir gün gelip de Cossacks'ın yeni oyunu hakkında bir yazı yazacağım gerçekten aklıma gelmezdi. İşte akla gelmeyen başa geliyor en sevdiğim okuyan insan. Cossacks ismi senin için bir şey ifade etmiyor olabilir ama 2000'li yılların başında internet cafe köşelerinde oyun oynayanlar için resmen unutulması imkânsız bir değerdir. Özellikle Age of Empires'in piyasaya çıkması ile hareketlenen RTS ve de özellikle tarihsel RTS modeli, Cossacks ile bambaşka bir düzleme taşınmıştı. Hatırlayanların çok iyi bileceği üzere, konu RTS olduğu vakit akla ilk gelen oyun StarCraft olurdu. (Tabii bunlar Dune ve Command & Conquer'dan sonraki dünya için geçerli.) SC bugün bile RTS normlarını belirleyen bir oyun olduğu için durum bu dönemde biraz daha karmaşıktı. Fakat internet cafe'lerde eğlence her daim ön planda

*Evet, Cossacks belki klasik bir RTS ama içerisinde Total War oyunlarını andıran ve de dönemi harika şekilde yansıtan bir ordu disiplini bulunuyor*

olmuştu. Arkadaş gruplarının bir arada deneyim ettiği oyunlar, her daim bilgisayarlarda kurulu olurdu. Cossacks da Age of Empires'in izinden giden ama ilginç bir şekilde tamamen kendisine has bir oyuncu kitlesi yaratmayı başaran, enteresan bir yapımdı. Cafe'lerde çok az sayıda Cossacks oynayan olurdu ama onu oynayanlar seriyeye resmen göbekten bağlıydı desem, sanıyorum çok da abartmış olmam. Aradan geçen uzun yıllar sonunda Cossacks 3'ün piyasaya çıktığını gören o oyuncuların gözleri çoktan dolmuştur bile. Peki, yeni oyun ile birlikte neler değişti? Karşımızda nasıl bir oyun var; gelin hep beraber inceleyelim.

### Eski tadında

Cossacks 3'ün en büyük özelliği, aslında ilk oyunu yeniden günümüz oyuncusuyla buluşturuyor olması. Adında bulunan "3" ibaresi aslında daha ziyade "HD" olmalıydı diyebilirim. Çünkü bu oyun gerçekten de ilk oyunun resmen yeniden yorumlanmış versiyonu. Her şey tıpkı ilk oyunda olduğu gibi resmedilmiş ve mekaniklerin işleyişi de aynı ilk oyuna benziyor. Aradaki fark, gelişen grafik kalitesi ve malum çözünürlük oranından başka bir şey değil. Peki, Cossacks nedir? Aslında cevap verilmesi gereken soru bu sevgili okuyan bünye. Cossacks tarih temalı bir RTS yapımdır ki bu noktada üçüncü oyunda aynı

temeller üzerine kurulu. Cossacks serisi 17 ve 18. yüzyıl'a ait, sanayi devrimine kadar uzanan bir dünyayı resmeder. RTS mekanikleri üzerine kurulu olan Cossacks'ta, klasik "topla, üret, saldır" sistemi bulunmaktadır. Fakat Cossacks SC'den ziyade, Age of Empires'a benzer bir kaynak sistemi kullanılmaktadır. Oyunda, Wood, Food, Stone, Gold, Iron ve Coal olmak üzere altı farklı kaynak bulunmaktadır. Bu kaynakların her birinin aktif şekilde kullanılıyor olması, Cossacks'ı hem daha iyi, hem de kötü bir oyun yapmıştır. Malumunuz SC gibi iki kaynak kullanan oyunlar, hem micro, hem de macro seviyede oyunun oynanışını daha üst seviyelere çıkarmayı başarmıştı. Nitekim Cossacks'ın kullandığı altı kaynak mekaniği, kaynakların toplanma ve harcanma şekli yüzünden RTS dünyasında fark yaratan bir yaklaşım olarak tarihin tozlu sayfalarına eklenmiştir. Cossacks'ta genelde alışıldandan daha fazla işçi ve asker kullanılmaktadır. Genelde RTS oyunlarda tek bir işçi rahatlıkla bina inşa edebilirken, bu oyunda en az beş işçi mantığı söz konusudur. Bu durum kaynak toplama için de geçerli. Misal, madenlerin her biri beş işçi çalışmasına imkân verir. Daha fazla gelir için, yakınlarda bulunan başka bir madeni ele geçirmek gerekir. Askeri birimler genelde uygun





fiyatlardadır. Bu da oyunun ilk dakikalarından itibaren sıcak çatışma anlamına geliyor. Pek tabii her birimin kendisine özel güçleri ve zayıflıkları bulunuyor. Dönem 18. yüzyıl olduğu zaman da barut kullanımı kaçınılmaz oluyor. Barut kokusu

Cossacks'ta da barutun büyük bir yeri bulunuyor. Barutlu silahların, özellikle de top ve tüfeklerin yarattığı tahribat kesinlikle savaşın gidişatını etkiliyor. Fakat doğru kullanılan piyade birlikleri, eli tüfek tutan birlikleri kısa sürede ortadan kaldırabiliyor. Ayrıca süvarilerin savaş üzerindeki etkisini de unutmamakta fayda var. Hele elinde barutlu silah taşıyan süvarilerden bir an evvel kurtulmak lazım! Tabii yapay zekâya karşı bu işi yapmak ziyadesiyle kolay ama karşımızdaki başka bir oyuncu olduğu vakit bu birimler olduklarından çok daha korkutucu hale gelebiliyorlar. Bu noktada Cossacks'ın tarihe meydan okuyan savaş modeli devreye giriyor. Evet, Cossacks belki klasik bir RTS ama içerisinde Total War oyunlarını andıran ve de dönemi harika şekilde yansıtan bir ordu disiplini bulunuyor. Bildiğiniz üzere 18. yüzyıl Napolyon dönemi savaşları farklı bir mekanik üzerinde işlemektedir ve bu mekanikte düzenli ordu ön plandaydı. İşte Cossacks bir RTS olmasına rağmen subay ve müzisyenler sayesinde



tıpkı bu dönemdeki ve bir anlamda Total War serilerindeki gibi orduların kontrol edilebildiği, farklı bir yapım olarak karşımıza çıkmıştı. Sıranın hiç bozulmadığı, arka sıralardan barutların ateşlendiği, bir yandan mızraklı birimlerin ateş üstünlüğü için ön safhalarda savaştığı enfes bir ordu yapısını beğenimize sunmuştu. İşte tüm bu mekanik işleyiş, Cossacks 3 ile yeniden hayata dönmüş durumda. Devasa şehirler, uzun duvarlar, düşmanı bertaraf eden savaş makineleri... Hepsi zafer için!

### Yavaş ama etkili

Gelelim işin sıkıntı yaratan kısımlarına. Bir kere Cossacks 3 ilk oyunun "fazla" kopyası olmuş. Bu da demek oluyor ki nostalji yapmak isteyenler için harika, günümüz oyuncusu içinse sıkıntılı bir durum. Sunulan yapının

bugünün oyuncusunu etkileyeceğini pek düşünmüyorum. Özellikle oyunun geneline hakim olan yavaşlık, giderek hızlanarak RTS türüne ters düşen bir model sunuyor. Tabii bu yavaşlık sayesinde savaşlar daha mânâlı ve daha kalabalık hale geliyor ama yine de bence sıkıntılar çok büyük. Kaynak toplama sistemi de biraz eskide kaldı diyebiliriz. Bol kaynak, ne yazık ki bol sıkıntıyı da beraberinde getiriyor. Benzeri şekilde kontrol edilen tekil birim sayısının yüksek miktarda olması, oyun üzerindeki kontrolü olması gerekenden daha zor hale getiriyor. Tabii bir de animasyonların halen sıkıntılı olduğunu görüyoruz. Barutlu silahların ateşlenmesi güzel gözüküyor ama hepsi bu. İşte yakın savaşa gelince hızlı şekilde elindeki mızrağı bir iler bir geri oynatan askerlerden başka bir şey görmek mümkün değil. Anlayacağınız eskiyi yâd etmek ve de merak edenler için harika ama bugün için biraz zayıf bir yapım. ■ Ertuğrul Süngü



Barutların yanına, biraz da yakın savaş serpiştirmek gerekiyor

## KARAR

**ARTI** Yeniden Cossacks'a kavuşmak, geliştirilen grafikler, dönemi yansıtan birimler ve atmosfer  
**EKSİ** Oyun mekaniklerinin mazide kalması, yeni pek bir şey getirmemesi



# Crazy Machines 3

"Dönsün çarklar! İlerlesin toplar! Devrilsin taşlar! Çalışsın çılğın makineler!"

Hani bir söz vardır; Alman yapımı ise makine sağlamdır, kolay kolay bozulmaz deriz. Genelde otomobilleriyle özdeşleşen bu sözü, merkezi Leipzig'de bulunan Alman yapımcı FAKT Software alıp farklı bir kulvarda uyguladı: Bilgisayar oyunlarında! 2004 yılından beri makineleri ile beynimizin sınırlarını zorlayan Crazy Machines, yepyeni oyunuyla geçtiğimiz günlerde bizlere merhaba dedi. "Çılğın yaşlı herifin teki insanlığı test etmek için bu makineleri inşa etti" diyerek başlıyor oyunu-muz. Bu makineler insanoğlunu lanetlemiştir ve tek umut bizim maharetle ellerimizdir. Formalite diyebileceğimiz bir hikâyeden sonra Crazy Machines 3 bizlere tutorial tadındaki ilk bölümleri ile merhaba diyor. Daha ilk bölümlerden aslında oyunun zorluk derecesi hakkında fikirler ediniyoruz çünkü alıştırmaya bölümleri olmasına rağmen en kolay seviye; "beginner" seviyesi bile aslında görüldüğü kadar kolay değil. Bu yüzden şimdiden söylememde fayda var: İnsanlık ve bizler gerçekten test ediliyoruz. Tıpkı daha önceleri çıkan Crazy Machines yapımlarında olduğu gibi amaç sadece bir hedefi bir hedefe götürmek değil, bizlere sunulan malzemeleri yerli yerinde, en faydalı şekilde kullanmak. Ekranın solunu oluşturan her nesnenin bir görevi var ve emin olun fazla parça koymamışlar. Üstelik üçüncü yapımda mekânın da etkisi söz konusu. Normal yer çekimin yanında su altı veya uzay gibi sıra dışı koşullarda da hedefimizi kırmızı hedef tahtasına iletmeye

çalışıyoruz. Bu hedeflerimiz kimi zaman sıradan bir top, araba tekeri veya arabanın kendisi gibi envai çeşit şeyler. Ayrıca kullanımımıza sunulan nesnelere de sonu yok gibi. Domino taşı gibi basit nesnelere lazerlere, mıknatıslara kadar, elektrik ve buhar makineleri gibi karmaşık aletler onları kullanmamız için can atıyor. Ve elbette her bölümle beraber yapım bize "daha dur, sen daha hiçbir şey görmedin" diyor. Yapımın göz kamaştırıcı kısımlarından birisi de şüphesiz grafikleri. Orta halin üstünde her makineye göre ayarlayabileceğiniz oyunun ayarlarını sonuna kadar köklediniz mi bir bulmaca oyunundan beklenmeyecek kadar harika görseller çıkıyor karşımıza. Esen rüzgar, arka planda hareket eden nesnelere bir hayli de detaylı. Oyunun bir diğer öne çıkan özelliği ise Steam Workshop özelliği. Oyunda kendi bulmaca ve mekanlarınızı tasarlamaya mümkün ve tasarladığınız bu bölümleri Workshop ile dilerse tüm dünya ile paylaşabilir, onlara dehanız ile meydan okuyabilirsiniz. Oyunun en büyük zorluğu bölüme başladığınızda sunduğu karmaşıklık ile aklınızı karıştırması. Hedef nerede, neler kullanabilirim derken özellikle ilerleyen bölümlerde satranç oynuyormuş gibi oturup hamlelerinizi düşünüyorsunuz. Oyun size herhangi bir ipucu da vermeyince sabrınız ile baş başa kalıyorsunuz ki oyunun size sunduğu asil mücadele bu. Açıkça söyleyeyim, çabuk sinirlenen ve sıkılan biriyse yapımın uzak durun. Sakin bir insan olmaya rağmen birçok anda ben bile ekrana yumruk atmaya çok yaklaşmışım. Ayrıca nesnelere yerleştirip "play" tuşu

ile aktif ettikten sonra oyun gereğinden yavaş ilerliyor. İlk başta teknik bir sıkıntı mı dedim ve oyunun ayarlarını en düşüğe getirdim ama genel olarak oyunun hızı öyleymiş. Yani çoğu bölümde oturup iki saat topumun hedefe gitmesini izlemek de ne yazık ki ayrı bir dert. Dediğim gibi sabır cidden test ediliyor. Crazy Machines serisi görebileceğiniz en zorlu ve meydan okuyucu bulmaca oyunu serisi. Dolayısıyla her kesime hitap etmiyor. Çoğu zaman pes ettirme noktasına getirse de bölüm bittiğinde yaşadığınız tatminlik duygusu ateşleyiciniz oluyor. Zoru seviyorsanız ve ben sabırlıyım diyorsanız buyurun çılğın makineler ile kendinizi test edin.

■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Basit ve kolay arayüz, eğlenceli tasarımlar, grafikler göz dolduruyor  
**EKSİ** Bazı bölümler çok karmaşık, bazen gerçekten sabrınızı zorluyor, ipucu sistemi bulunmuyor, play tuşuna bastıktan sonra beklemek ve defalarca izlemek





Yapım EA Canada - EA Vancouver Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PS4, Xbox One Web [www.easports.com/nhl](http://www.easports.com/nhl)

## NHL 17 ★

Mevsimlerden sonbahar. Pek çokları için okulların açılması, yazın bitmesi ya da romantizmi çağrıştıran bu mevsimin, biz spor sever oyuncular içinse tek bir anlamı var: Yeni sezon ve yeni oyunlar...

Eylül'den beri spor oyunları adeta üstümüze bir sağanak şeklinde yağıyor. Kimisi ülkemizde inanılmaz tutulsa da kimisi ne kadar başarılı olursa olsun kıyıda köşede kalıyor. NHL 17 de onlardan birisi. Gerek futbolun ve basketbolun inanılmaz popülerliği, gerek buz hokeyinin ülkemizde neredeyse spordan sayılmaması, NHL'i bu kaderi yaşamak zorunda bırakıyor. Peki NHL 17 gerçekten bu kaderi hak ediyor mu? NHL 17, EA Sports'un FIFA 17 ile birlikte başlattığı Frostbite akımından henüz etkilenmemiş olan bir yapım. Oyun, bugüne kadar tüm yakın dönem EA Sports oyunlarından aşına olduğumuz Ignite Engine ile hayat buluyor. Ayrıca şunu da belirtmeliyim ki, FIFA'dan alıştığımız Ignite Engine saçmalıklarını da barındırmıyor. Birbirine takılıp düşen oyuncularını görmeyi kesinlikle

beklemeyin. Ayrıca grafikler konusunda da -yüzler dışında- memnun kalacağınız garantisini verebilirim. Grafikler ve fizikler dışında, oynanış konusunda da NHL 17 oldukça başarılı bir yapım. Oyunu oynadığınız süreçte kolay kolay "Ne bu böyle, ben bunu mu istedim yahu?" gibi cümleler kurmayacağınızı düşünüyorum. Tabii olaya yapay zekayı dahil etmezsek. NHL 17'de bana sorarsanız en büyük sorun yapay zeka. Yapay zeka, özellikle defansta "Stick Check" adı verilen hamleyi o kadar çok kullanıyor ve başarısız oluyor ki anlatamam. Zaman zaman nedensiz yere 2 dakika cezalarıyla karşı karşıya kaldığınızı düşünebiliyorsunuz. Ne var ki, pozisyon kararını izlediğinizde yapay zekanın yaptığı akıl almaz hamleleri görüp, çileden çıkmanızı işten bile değil. NHL 17'nin benim için en başarılı noktası ise

oyun modları. Alıştığımız, hızla bilgisayara ya da başka oyunculara karşı maç yapmamızı sağlayan modları bir kenara koyarsak: Franchise ve Hockey Ultimate Team modlarını aylarca oynamanız bile mümkün. Temelde ayrıntılı bir kariyer modu olan Franchise, sizi tam anlamıyla bir NHL takımı yöneticisi yaparken; Hockey Ultimate Team ise sinerji ekliyor oyuna. Nihayet FIFA'dan da tanıdığımız draft modu eğlenceyi bir adım daha öteye taşımayı başarıyor. NHL 17'nin bana yaşattığı en büyük hayal kırıklığı ise yetersiz yenilikler oldu. "NHL 16 sahibi bir oyuncu neden 60\$ verip NHL 17 almalı?" sorusuna açıkçası elle tutulur bir cevabım yok. Bu yüzden NHL 16 sahibiyse-niz ve buz hokeyi aşığışı değilseniz şimdilik NHL 17'yi es geçebilirsiniz. Eğer NHL 16'ya sahip değilseniz ve spor oyunlarını seviyorsanız, NHL 17'yi kaçırmayın derim.

■ Tolga Yüksel

### KARAR

ARTI Mod çeşitliliği, müthiş buz hokeyi deneyimi  
EKSİ Ciddi yenilikler içermiyor, çıldırtan yapay zeka

85





Yapım **Lince Works** Dağıtım **Lince Works** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS4** Web **www.aragami-game.com**

# Aragami

Karanlığın kahramanının, ışığın krallığına karşı muhteşem savaşına hoş geldiniz.

**G**izlilik temalı oyunları ciddi manada çok severim. Gölgelere saklanmak, kalabalıklar arasında gizlenmek gibi oynanış mekaniklerini içeren oyunlar beni apayrı bir atmosfere sokar. Bu nedenle ki 20-25 saat arasında senaryosu biten Hitman Absolution'u 62 saat oynamışım. En son oynadığım gizlilik temalı oyun ise Don't Starve'nin yapımcısı ve benim de çok sevdiğim Klei'nin bir ürünü olan Mark of the Ninja'ydı. Bir süredir bu tarz bir oyun oynamamıştım ve Aragami çok güzel bir zamanda karşıma çıktı.

Lince Works tarafından geliştirilen Aragami, senaryo modunda tek kişilik olarak veya oyuna sahip diğer arkadaşlarınızla co-op olarak oynanabiliyor. Oyun senaryosuna göre Yamiko adında gizemli bir kız, yaptığı ritüel ile Aragami'yi yani bizi çağırıyor. Yalnız Aragami adındaki ana karakterimiz ne kim olduğunu biliyor ne de oraya nasıl geldiği hakkında bir fikri var. Yamiko da bu konuda fazla açıklamada bulunmuyor ve köyünü yok eden Kaiho klanına karşı savaşmak için bizden yardım istiyor. Karakterimiz olayları anlamlandırmaya çalışırken, yavaş yavaş

yeteneklerini fark ediyor. Temel olarak anlatmak gerekirse Aragami gölgeler içinde güç sahibi bir karakter. Gizliliği ön planda tutuyor ve Kaiho ile savaşıyor. Elbette gizliliği sağlayabilmek için gölgeler içinde kalmamız gerekiyor ve ışıkta anında açığa çıkıyoruz. Aragami'nin ayrıca ışığın olmadığı noktalara ışınlanma gibi bir yeteneği de bulunuyor. Böylece yüksek noktalara veya düşmanların arkasında bulunan gölgelere anlık bir hareket ile geçiş sağlayabiliyor. Ancak bu yetenekler enerji benzeri bir bar harcıyor ve bu bar pelerimizin arkasında parlak beyaz renkle kendisini gösteriyor. Bu barı gölgelerin içerisinde kaldığımız süre boyunca doldurabiliyoruz. Ancak gölge olmayan, ışsız alanlarda sabit kaldığı gibi, ışık olan bir alana geçtiğimiz takdirde bu bar hızla tükeniyor. Oynanış genel olarak sırayla belli bölgelere gelip, bu bölgelerde Kaiho askerlerine yakalanmadan bir sonraki istenilen noktaya ulaşmak üzerine kurulu. Tabii bu bölgelerde oyunculara çeşitli seçenekler sunulması da oldukça güzel. İsterseniz Kaiho askerleri ile direk savaşılabiliyorsunuz. Ancak tek bir vuruşta ölmeniz, Kaiho askerlerinin sayıca sizden fazla olması ve menzilli saldırılar yapabilmeleri nedeniyle bu taktiğin uygulanması hiç de kolay değil. İkinci yol olarak ise, gölgelere saklanarak her bir askeri tek tek indirebilirsiniz. Üçüncü yol olarak tamamen gizliliğinizi koruyarak, askerlere hiç bulaşmadan sessizce diğer noktaya ulaşabilirsiniz. Düşmanlar genellikle belli bir hat üzerinde geziyorlar ve sistemi çözdükten sonra en fazla birkaç denemede bölgeleri geç-

biliyorsunuz. Ancak düşmanların görüş menzilleri hayli yüksek, bu nedenle bir askeri indirirken diğer askerlerin o yöne bakmadıklarına emin olmanız gerekiyor. Ayrıca bir düşman arkadaşının cesedini bulduğunda hemen diğerlerini de alarma geçiriyor ve bir anda hepsi birden alarma geçiyor. Kazandığınız puanlarla yetenek ağacınızda aktif ve pasif çeşitli yetenekler elde edebiliyor ve düşmanlarınızı farklı yöntemlerle alt edebiliyorsunuz. Ayrıca bu yeteneklere ileride çeşitli düşman çeşitlerinde ihtiyacınız olabiliyor. Aragami oynaması son derece eğlenceli grafikleriyle de tam bir görsel sunan bir yapım. Ben zaten gizlilik oyunlarını da çok sevdiğimden Aragami beni çok etkiledi. Ama bu türe alışkın olmanız dahi son derece hoşunuza gideceğine eminim. Son olarak bit.ly/20m51RC adresinden oyun için çektiğim oynanış videolarını da bulabilirsiniz. ■ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Gizlilik teması, harika grafikler, oyuncuya seçenekler sunması  
**EKSİ** Berbat ve gereksiz dublaj efekti

85



Logitech  
G920 ile  
İnceledik!

Yapım **Kylotonn** Dağıtım **Bigben Interactive** Tür **Yarış** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.wrcthegame.com** Dijital Dağıtımçı **Playstore**

## WRC 6

Motorsporlarında en hızlı giden değil, finişe ilk gelen kazanır derler. WRC serisinin son oyunu ise her ikisi konusunda da pek iddialı sayılmaz.

Motorsporlarına merak duyduğum ilk zamanlarda (9 yaş) ralli pilotlarının yanındaki çok konuşan adamları (co-pilot) hayli gereksiz görür ve bir pilotun kendi başına da yeterince hızlı olabileceğini düşünürdüm. Bilmediğim şey ise ralli etaplarının halka açık alanlar olduğu ve üç gün süren yarışlar sırasında yirmi civarında etap görüp, her birinde 200 kadar viraj bulunan, 10-15km uzunluğundaki, doğru dürüst antrenman bile yapmadan çıktığımız bu parkurlarda hızlı gitmenin tek yolunun, daha önceden tuttuğunuz yol notlarının yarış sırasında size okunması olmasıydı.

Bunu anlatarak başladım zira bu oyunda yeterince hızlı gitmenizin tek yolu size İngilizce olarak okunacak olan yol notlarını anlayabilmek ve ona göre gaz-fren dengenizi önceden ayarlamak. Bunu yapmazsanız önce viraja girip, sonra kara kara o virajdan nasıl çıkacağınızı düşünmeniz işten bile değil.

Bilindiği gibi WRC oyunlarının son ikisi Milestone değil, Kylotonn tarafından geliştirildi ve her ne kadar WRC 5 kötü bir ilk oyun olsa da bu değişim kesinlikle pozitif olmuş. Neticede diğer firmanın kapasitesinin ne kadar sınırlı olduğunu seneler içinde ibrak ettik sanıyorum. Kylotonn da ilk oyundaki eksiklerine çalışarak ortaya çok daha iyi, çok daha oynanabilir bir oyun çıkartmış.

Elimizde bir ralli oyunu olduğundan ister istemez türün şampiyonu DiRT Rally ile kıyaslamaya girmek zorundayız ancak bunun çok da adil olmadığını düşünüyorum, neticede bu lisanslı bir oyun ve katabilecekleri yaratıcılık hayli sınırlı. Bu da şu demek, hem hava şartları, hem parkurlar hem de otomobiller 2016 WRC şampiyonasından birebir aktarılmış ve Opel Manta 400 veya Lancia Rally 037 gibi egzotik makineleri bu oyunda görmemiz söz konusu değil. Evet, oyunda bulunan 14 ralli ve bulunan tüm etaplar gerçek hayattan alınmış durumda ancak bu tüm WRC etaplarını oyunda görebilirsiniz anlamına gelmiyor. Örnek vermek gerekirse Meksika Rallisinin 80km uzunluğundaki Guanajuato etabı veya Arjantin'in 65km'lik Matadero-Ambul etabı oyunda yer almıyor, buna pek çok diğer etap da dahil. Oyunda J-WRC, WRC 2 ve WRC olarak üç klasman var ve kariyer moduna da en alttan başlıyorsunuz, bu aynı zamanda araçların kontrollerine alışmanız açısından da önemli. Burada size verilen hedefleri yerine getirdiğinizde (Çok kolay, Hard zorluk derecesinden altına bakmayın bile!) üst seviyelere geçiş yapıyorsunuz.

Oyunu Logitech G920 ile oynadım ve ilk saniyelerde anladım ki oyun herhangi bir debriyaj veya şifter desteğine sahip değil. Bu da piyasanın en üstün direksiyon setlerinden tam verim almanızı engelleyen önemli bir eksi oyun için. Bunun dışında hem direksiyon hem de gamepad ile kontrol hissi son derece

başarılı. Co-pilot son derece efektif olmasına rağmen, sıradaki virajları gösteren işaretler düzgün çalışmıyor, duyduğunuzu anlayabiliyorsanız kapatın derim.

Grafikler de son derece yeterli ve optimizasyon muhteşem, orta düzey sistemlerde bile oyun yağ gibi akıyor. WRC 6'nın fizik motoru ise eh işte diyebileceğimiz durumda, bazen hayli komik görüntüler yaratabiliyor ve yol kenarlarına çekilen renkli bantlar ve incecik ağaçlar bile garip bir şekilde hasar almanıza yol açıyor. Yine de hakkını verelim, oyunun lastik fizikleri son derece başarılı olmuş, lastiğiniz patlayabiliyor ve etabın ortasında değiştirmek zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca aracınız alev alabiliyor veya etaplar gerçek hayattaki gibi iptal edilebiliyor. Yarımız kısıtlı, oyunun sunduğu az sayıda araç (Toplam 9 çeşit) ve pist canınızı sıkmayacaksa, eh bir de ralli tutkunuyusanız oyuna bir şans verebilirsiniz, diğer oyuncuları DiRT Rally'ye alabiliriz. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Keyifli oynanış, lisanslı araç ve parkurlar, başarılı optimizasyon  
**EKSI** Kısıtlı araç seçeneği, vasat fizik motoru, debriyaj ve şifter desteği yok



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



# The Silver Case

On yedi yıl sonra gölgelerden çıkan soluksuz bir polisiye...

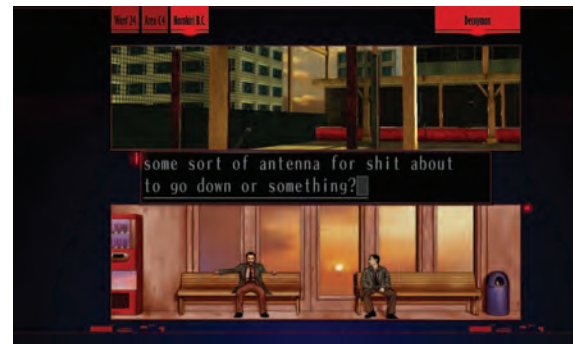
İlk olarak 1999 yılında sadece Japonya'da ve PS1 için çıkan The Silver Case, ilk kez İngilizce dublajlı olarak geçtiğimiz günlerde Steam'deki yerini aldı. The Silver Case, görsel roman ve macera oyunu karışımı bir polisiye. Olaylar bir dizi cinayetlerin yaşanmasıyla patlak veriyor ve hepsinin ipini tutan adam da gerçek olup olmadığı bile tartışılan Uehara Kamui. Kimilerine göre öyle birisi yoktur, kimilerine göre ise Kamui birkaç kişidir. Her ne olursa olsun, yirmi yıl önce, Silver Case adı verilen davada kurt bir ajan olan Tetsuguro Kusabi tarafından bir Kamui yakalanmıştır. Kusabi, artık "Heinous Crimes Unit" adındaki özel polis teşkilatın bir ajanıdır ve bir gece evine giderken bir elinde kesik baş, diğer elinde silah tutan aklını yitirmiş bir adamla karşılaşır. Kamui elbette destek ister ve bizim karakterimizin de dâhil olduğu "Republic" takma adlı özel birlikler olay yerine varır. Uzunca bir süre uykusuz geceler yaşatacak olan cinayetlerin ilki de o gece filizlenir. Bir görsel roman olarak The Silver Case'in hikâyesinin dört dörtlük olduğunu rahatlıkla yazabilirim. İlk başta kim kimdir, hangi birime bağlıdır gibi küçük bir kafa karışıklığı yaşıyor. Lâkin hikâye merak uyandırıcı ve karakterler de hikâyeyi adeta yaşıyor. Hepsinin kendine has kişiliği (Kusabi'nin argo lafları mesela) ve derinliği mevcut ki ismini verdiğiniz karakterinizle, kendinizi gerçekten ekibin bir parçası sanıyorsunuz. İlerledikçe bir soru işaretini çözerken iki soru işareti türüyor ve yapım kesinlikle konusu bakımından

yetişkinlere hitap eden bir polisiye dramı. The Silver Case'te sıkıntılar teknik kısımda boy gösteriyor. Yapımın yenilenmiş olması ve çözünürlüğünün HD seviyesine getirilmiş olması ne yazık ki bazı sıkıntılara engel olamamış. Öncelikle çizgi roman şeklindeki panellerle alışmak biraz zaman alıyor. Oyunda olaylar tam ekranda sunulmaktan ziyade büyüklüğü değişiklik gösteren pencerelerde yansıtıyor. Ekranın üstünde bir sahne betimlenirken altında da başka bir kutucukta yazılar geçiyor. İlk bölümde ekranın boş alanlarında uçan kelimeler ise rahatsız edici. Rastgele mavi renkte belirlenen kelimelere taktınız mı (Bra kelimesi sürekli karşıma çıkmasıydı iyiydi.) küçük bir odaklanma sorunu yaşayabilirsiniz. Oyun birkaç türü de beraberinde getiriyor. Anime, 3D sahneler ve gerçek aktörlerin kullanıldığı FMV videolar yapımda mevcut. Anime çizimleri için söyleyecek bir sözüm yok ama 3D grafikleri günümüzde artık gitmiyor. FMV ve anime videoların çözünürlüğünü ise görmesiniz daha iyi. Alışlagelen görsel romanlara nazaran oyunda bolca etkileşime de giriyoruz. Kimi zaman uzunca konuşmalara tanıklık ederken kimi zamansa karakterimizi ilerleterek küçük bulmacalar çözüyoruz. Bulmaca derken fazla bir şey beklemeyin. Sadece kilitli kapılardan geçmekten ibaretler. Tıpkı hikâye gibi, karakterimizi kontrol etmek de ilk başlarda biraz karışık geliyor ama farenin iki tuşuyla her şeyi halledebiliyorsunuz. Ayrıca yapımın ayarlar kısmından

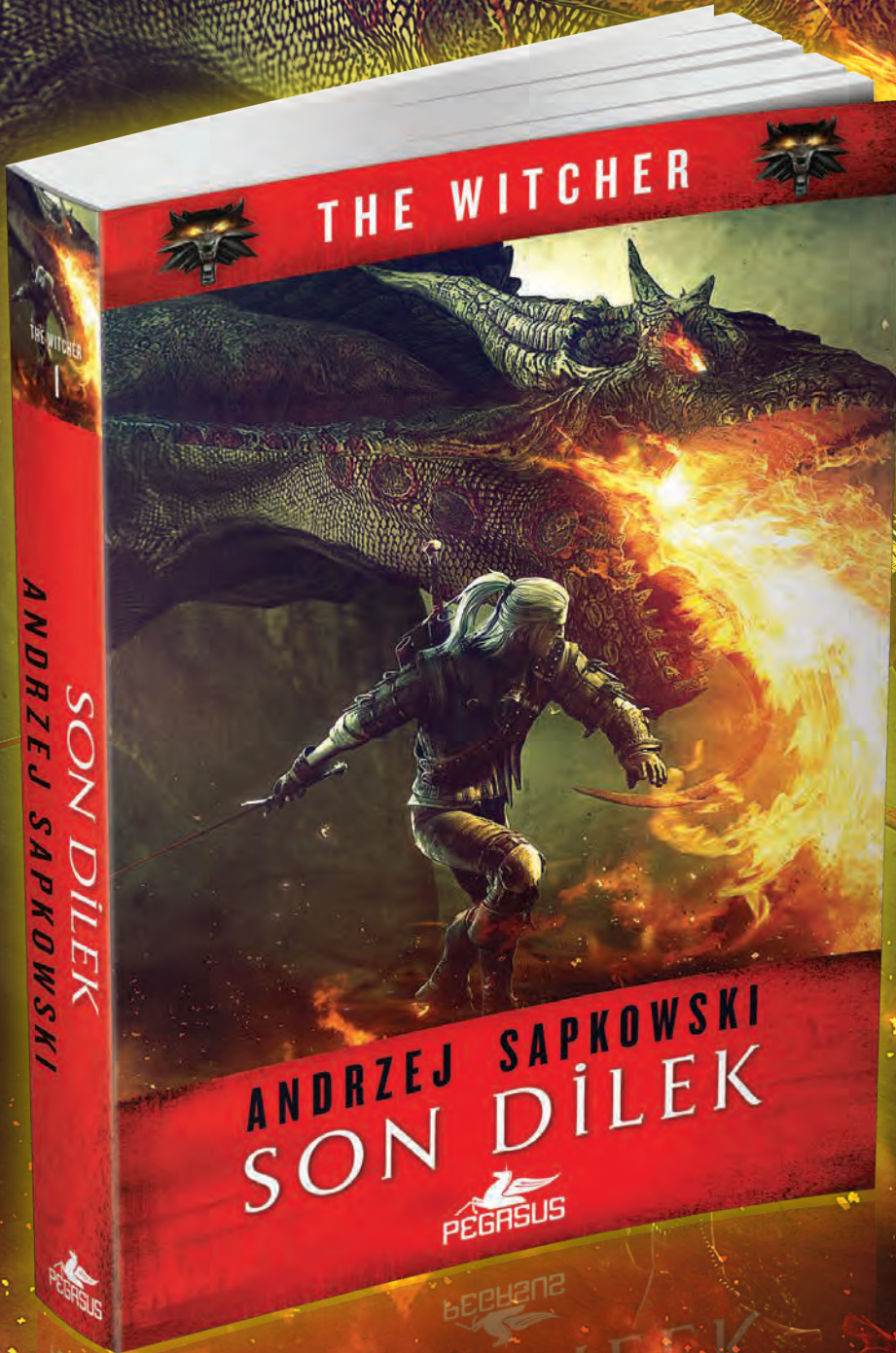
birçok ayarı HD veya orijinal olarak seçebileniz mümkün. Yani isterseniz oyun size tamamen nostalji yaşayabileceğiniz PS1 sürümünü de sunuyor. The Silver Case görebileceğiniz en iyi hikâyelerden birisini sunuyor. Lâkin karakteri kontrol ederken yaşanan hantallık, arayüzün dağınık olması gibi teknik etmenler oyundan yüzde yüz verim alamamanızı yol açıyor. Peki hikâye için bu kadar zahmet çekilir mi? Bence çekilir. ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Mükemmel bir polisiye kurgu, derin karakterler  
**EKSİ** Ara yüze alışmak zor, oyunu yavaşlatan kontroller, 3D sahneler ve videolardaki düşük çözünürlük



EFSANE OYUNUN  
İLK KİTABI  
ARTIK TÜRKÇE'DE



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com

# Event[0]

Uzun süredir göz önünde olmayan yazı tabanlı macera oyunlarının yeni nesil ile birleştirilmesi ancak bu şekilde mümkün olabilirdi.

Sinyalimizi kimseye ulaştıramadığımız The Nautilus adındaki uzay istasyonunda, bize yardım edebilecek tek bir şey var. O da geminin yapay zekâsı. Kaizen adındaki bu yapay zekâ sayesinde olaylara karşı bakış açımız genişleyecek ve geminin gizemlerini çözerek oradan kurtulmanın bir yolunu bulacağız.

Öncelikle bu oyunun herkese göre olmadığını söylemem gerekiyor. Neden diye soracak olursanız, oyunumuz hem belirli bir İngilizce seviyesi gerektiriyor hem de yer yer kafanızı karıştıracak bulmacalar içeriyor. Ancak bu iki söylediğim şey de sizi rahatsız etmediyse, Kaizen adlı yapay zekâmız ile girişeceğimiz bu maceraya hoş geldiniz demek istiyorum. Yalnız şu ana kadar bildiğiniz her şeyi unutun, alternatif bir evrendeyiz ve Dünya 1980'de keşfettiği yeni uzay yolculuğundan dolayı çok daha rahat. Elbette bu oyunun tasarımına retro-fütüristik olarak yansımış ve

*Oyunumuz hem belirli bir İngilizce seviyesi gerektiriyor hem de yer yer kafanızı karıştıracak bulmacalar içeriyor*

çok da iyi olmuş bana kalırsa. Kaizen isimli bu yapay zekâ ile, neredeyse her yerde bulabileceğiniz terminal aracılığıyla konuşuyoruz. Konuşuyoruz derken ciddiym, yazdığımız her şeye verilecek bir cevabı var ve ona gününün nasıl olduğundan tutun, ne yapmanız gerektiğine kadar bir sürü şey sorabiliyorsunuz. Elbette bu havadan sudan sohbetlerin yanı sıra onu kullanacağımız asıl yerler; günlükleri okumak, havalandırmaları açmak, ışıkları kapamak veya kapıları açmak gibi komutlar olacak. Hatta o kadar sık yapacaksınız ki bir yerden sonra otomatiğe bağlayıp iyiden iyiye "Hey Siri!" derken bulabilirsiniz kendinizi. Eğer LEVEL Online'ı takip ediyorsanız, birkaç ay önce Kürşat bu oyunun iki milyon-

## Yapay Zekâ

**Yapay zekanın arada sırada söylediklerini unutup, sorduğunuz soruya garip cevaplar vermesine şaşırmayın. Doğru cevabı alabilmek için daha uzun ve içerisinde o anahtar kelimelerin de olduğu bir cümle kurmayı deneyin.**



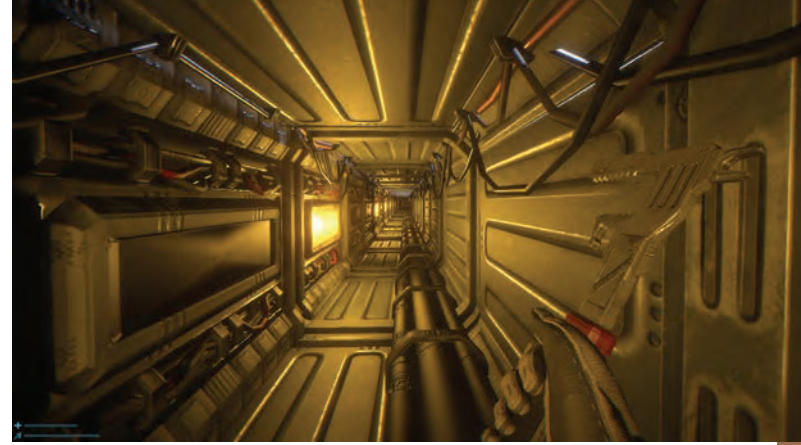
dan fazla rastgele diyalog üretebildiğinden bahsetmişti. Bu kulağa çok güzel gelmesine rağmen kimi yerde yapay zekânın bir saniye önce söylediği şeyi unutup, verdiğim cevaba alakasız şeyler söylediği oldu. Bunun dışında tekrar eden cümlelere de elbette ki rastlayacaksınız. Kaizen ile ilgili dikkat etmeniz gereken bir diğer şey ise onu fazla sinirlendirmemek. Spoiler vermek istemiyorum ancak sonuçta adam yapay zekâ, sonra paşa paşa özür dilemek zorunda kalabilirsiniz. Daha önce de bahsettiğim gibi hikâyeyi anlamak ve elbette ki oynamak için belirli bir seviyede İngilizce bilmek şart. Birçok bulmaca çözüp, açtığımız yeni alanlarda edindiğimiz bilgilerle ve her terminalde bulacağımız özel günlükler ile, hikâyeye dair parçaları birleştirmeniz gerekiyor. Bol bol dolaşacağınızı şimdiden söyleyebilirim. Beklediğimden erken bitmesini ve zaman zaman atmosferden koparan alakasız cevaplarını geride bırakacak olursak, gerçekten denemeye değer bir macera oyunu olduğunu söyleyebilirim. ■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Retro-fütüristik öğeler, Kaizen, bölüm tasarımları ve başarılı seslendirme  
**EKSİ** Çok kısa, yapay zeka sıkıntılı







Yapım **Camel 101** Dağıtım **Camel 101** Tür **Aksiyon, Korku, Macera** Platform **PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One** Web **syndrome.camel101.com**

# Syndrome

“Yapay zekâ ne senden nefret ediyor, ne de seni seviyor; ama sen başka bir şey için kullanılabilir atomlardan meydana geliyorsun.”

**A**rkasına saklandığım kutu, görme yeteneği gelişmemiş iğrenç yaratığı benden uzak tutmaya yetiyordu. İnsan kafasına ve gövdesine sahip bu iğrenç yaratığın insanları öldürmek için robotik uzuvları bulunuyordu. Dikkatini dağıtmak ve sağ taraftaki koridorda beni bekleyen havalandırma tüneline doğru hareket edebilmek için elimdeki cam şişeyi sol taraftaki koridora doğru fırlatmaya hazırlanıyordum. Birdenbire cam şişenin elimde patlamasıyla birlikte o iğrenç yaratığın bütün dikkatini üzerime çekmiştim ve daha önce nerede duyduğumu hatırlayamadığım yukarıdaki söz aklıma gelmişti. Öncü uzay gemisi SPS Valkenburg'da kriyojenik uykudan uyanan Trent Galen, ilk andan itibaren bir şeylerin yolunda gitmediğini fark eder. Uzun süreli kriyojenik uykunun verdiği hafıza kaybına rağmen diğer kapsüllerde de mürettebatın bulunması gerektiğini hatırlayan Galen'in tek bulabildiği cansız bedenler olur. Aydınlatmaların çoğunun devre dışı kaldığı SPS Valkenburg'a hâkim olan mutlak sessizlik, ilk dakikadan itibaren hem Galen'i hem de

bizleri korkutmaya yetiyor. Alien: Isolation gibi oldukça korku dolu bir atmosfere sahip olan Syndrome, en büyük artısını da buradan kazanıyor. SPS Valkenburg'un karanlık koridorlarını aydınlatmaya çalışan acil durum aydınlatmaları ve titreşen alevler, bizlere umut vermekten çok korkunç gerçeği yüzümüze vururken, gemide hayatta kalan diğer insanların olduğunu öğrendiğimizde içinde bulunduğumuz tehlike birazcık olsun hafiflemiyor. Bir taraftan hayatta kalan bir grup askerin lideri telsiz üzerinden bizi gemideki korkunç yaratıklara dair uyarıyor, diğer taraftan gemi mürettebatından biri askerlerin korku içinde yaratıklarla birlikte diğer insanları da öldürdüğünü söylüyor. Tonlarca ağırlığa sahip bu metal mezarda hayatta kalmak için kime güveneceğimizi bilemediğimiz anda yardımımıza koşan şey ise bir İngiliz anahtarı. Ne yazık ki, bu noktadan sonra oyuna dair olumlu olan fikirlerimiz değişmeye başlıyor. Havalandırma tünellerini açmak için kullanabildiğimiz İngiliz anahtarı aynı zamanda yakın dövüş silahı olarak da kullanılabilir. Yaratıklara saldırdığımız gibi, teoride onların saldırılarını da savuşturmamıza yarıyor. Ancak, yaratıkların hem saldırmak için hamle yaptıklarında hem de saldırdıklarında canımızın azalıyor olması, İngiliz anahtarının savuşturma özelliğini işe yaramaz kılmış. Dahası oyunun başından itibaren bizleri korkutan görsellik ve ses efektleri, yaratıkları gördüğümüz andan itibaren rahatlamamıza engel olamıyor. Maki-neleşmiş bir insan görüntüsüne ve oldukça küt animasyonlara sahip olan yaratıklar, biz onlara aralıksız saldırdığımız takdirde adeta hare-

ket etmeyi bırakıp ölmeyi bekliyorlar. Bu da oyunun bizlere sunmak istediği adrenalin dolu kaçma sahnelerinin tabutuna çiviye çakıyor maalesef. Oyunun devamında bulabileceğimiz ateşli silahlar hem mermilerinin kısıtlı olmasından hem de İngiliz anahtarı kadar etkili olmamasından işe yaramaz görünüyor. Ayrıca, oyunun gizlilik mekaniklerinin de sıkıntılı olduğunu belirtmek gerek. Görünür olup olmadığımızı ya da ses çıkarıp çıkarmadığımızı anlamamızın mümkün olmadığı oyunda, sıkıntılı yapay zekâ birden dibimizde bitebiliyor. Neredeyse gün aşırı güncelleme almasına rağmen hala teknik sıkıntıları bulunan Syndrome, biraz zaman geçtikten ve problemleri çözüldükten sonra bilimkurgu ve korku hayranları tarafından şans verilmeyi hak ediyor.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**

## KARAR

**ARTI** SPS Valkenburg'un atmosferi, başarılı görsellik ve ses efektleri  
**EKSİ** Yaratık animasyonları, yapay zekâ sıkıntıları, teknik problemler





Yapım **Behaviour Interactive** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Aksiyon** Platform **PC** Web **www.eternalcrusade.com** Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# Warhammer 40.000: Eternal Crusade

Gelecek daha da karanlık olacak...

Games Workshop uzun yıllardır ürettiği minyatürler ve yarattığı dünyalar ile birçok oyun severi kendisine bağlamış, bambaşka bir firma. Her ne kadar satış politikaları yüzünden fazlasıyla eleştiriliyor olsa da o her daim figür dünyasının lideri olmayı başarıyor. Fantasy, Age of Sigmar ve 40K dünyaları ile birbirinden farklı kitlelere ulaşabiliyor olmasaysa şüphesiz büyük bir başarı. 70'li yıllardan beri hayatımızda olan Warhammer, ne hikmetse bilgisayar oyunlarıyla biraz geç tanıştı. Özellikle Dawn of War isimli serisi ile bir yandan masaüstü oyun takipçilerini, bir yandan da strateji severleri tam kalbinden vurdu. Evet, FPS ya da TPS modeli birçok kötü oyunu da üretildi ama Eternal Crusade ilk günden beri çok beklendi. Beklendi ama peki ya sonuç?

## Kaos her yerde!

Warhammer 40K dünyası yaratılmış en karanlık temaya sahip bilim kurgu dünyalarından birisidir. En güzel ve aydınlık olan bile bir şekilde karanlık kurgusu içerisinde kaybolur.



Geleceğin sadece savaş üzerine inşa edildiği dünyaya bu sefer de FPS kamerasından dalıyoruz. Oyunda Space Marine, Chaos Space Marine, Eldar ve de Ork fraksiyonları bulunuyor. Her biri kendi içinde beşe bölünmüş durumda. Bu beş farklı alt grubun da masaüstü oyunu ile yüzde yüz aynı olması, minyatür oyununu sevenlerin ziyadesiyle beğenisini kazanacaktır. Ayrıca şimdilik rakip olarak resmedilen The Tyranids'i de unutmamak lazım. Sonunda tüm galaksiyi ele geçireceği iddia edilen böcekleri de aramızda görmekten çok mutluluk duydum...

Oyunda bulunan fraksiyonlar sadece görünüşten çok daha fazlasına sahipler. Her biri kendisiyle özdeşmiş silahlara ve araçlara sahip, farklı tarzlar belirleyebildiğimiz loadout'lar bulunuyor ve bu sayede oyunu farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Genelde harita üzerinde ele geçirecek noktalar bulunuyor. Bir anlamda harita mekaniğini Battlefield gibi düşünebilirsiniz. Sürekli bir noktayı ele geçirmeye çalışıyor, bu esnada harita üzerinde bulunan farklı cihazları kullanarak rakibe üstünlük sağlamanın peşinde koşuyoruz. Tıpkı silahlar gibi, kullanılabilir cihazlar da 40K evrenine sadık kalınarak yapılmış. Hareketleri, sahip oldukları silahlar tam da olması gerektiği gibi. Genel geçer oyun modunun haricinde bir de beş kişilik takım olarak üzerimize yağın Tyranid'lere karşı gelmece modu bulunuyor. Burada iyi bir takım olmadan ilerlemek gerçekten imkânsız. Genel olarak harika

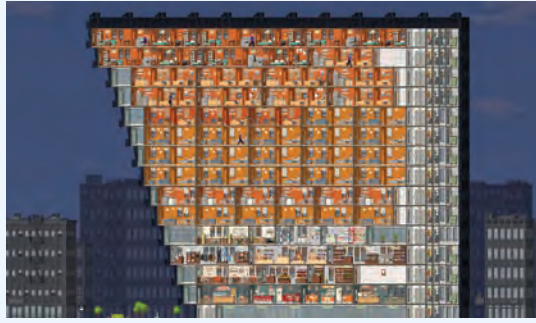
bir 40K atmosferi yaratılmış ve her 40K oyununda olduğu gibi müzikler yine muazzam! (Gerçekten henüz kötü müziğe sahip bir 40K oyunu oynamadım.) Yine de oyunun çok fazla faldosu bulunuyor. Bunların başında haritanın başlı başına dengesiz tasarlanması geliyor. Genelde hep bir tarafın daha avantajlı olduğuna şahit oldum. Oyunda bulunan cover sistemi ve kullanılan kamera açısı fazlasıyla Gears of War'ı anımsatıyor olsa da yapı gereği bu mekaniğin oyuna oturmadiğini deneyimledim. Yakın dövüş silahları o kadar gaddar ki eli kılıç tutan bir Space Marine'in yakınına gitmek anında ölüm anlamına geliyor. Uzun lafın kısısı Eternal Crusade kaliteli bir oyun gibi duruyor olsa da kendi içinde çok fazla soruna sahip. Bir iki DLC'den önce çok da ileri gidebileceğini zannetmiyorum.

■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Muazzam atmosfer, masaüstü oyununa sadık kalması, hızlı oyun yapısı  
**EKSİ** Birçok farklı denge sorunu, yetersiz detaylar, tekdüze oyun modeli





Yapım **SomaSim** Dağıtım **Kasedo Games** Tür **Simülasyon** Platform **PC** Web [www.kasedogames.com/projecthighrise](http://www.kasedogames.com/projecthighrise)

# Project Highrise

Doğuştan müteahhit milletimizin havada kapması gereken bir oyun...

Oyunu gördüğünüz an birçokunuz Sim Tower ile benzerliğini fark edecektir. İki oyunun da mekanikleri aynı fakat tabii ki birbirlerinin kopyası değil. Project Highrise'ta amacımız bütün senaryoları bitirip mükemmel bir gökdelen oluşturmak. Fakat bu görüldüğü kadar kolay değil.

Başlangıçta farklı zorluk seviyelerini seçerek oyuna başlıyoruz. Tavsiyem tabii ki kolaydan başlamak, zaten bu zorluk seviyesinde bile çok emek gerektiğini kısa sürede anlayacaksınız. Oyunumuza başladıktan sonra binamızın inşasına giriyoruz. İsterseniz enlemesine ve boylamasına genişletebiliyor, bir hayli kat çıkabiliyoruz. İlk başta binada iki usta oluyor, biz bir şeyler ekliyoruz onların kurmasını bekliyoruz. İlk başta tabii ki voliyi vuramıyoruz, sürekli bir şeyler inşa ettiğimiz için kârâ geçmemiz biraz zaman alıyor. Oyunda parayı elde tutmak zor ve bir o kadar da önemli. Eğer paramız eksiye düşerse durumumuza göre kredi çekebiliyoruz.

Oyunda birçok inşa seçeneği buluyor. İlk olarak ofis, daire ve restoran ile başlıyoruz. İlerledikçe ofislerin, dairelerin, restoranların türü, büyüklüğü ve kirası artıyor. Örneğin bir ofis ekledik, hemen kiracı

seçenekleri geliyor. Farklı ofis tipleri ve ödeyecekleri miktar yazıyor fakat bunun yanında da her ofisin bir isteği bulunuyor maalesef. Bunları gerçekleştirmezsek memnun olmayıp taşınmaya kadar gidiyor olay. İsteklere gelince binanın altyapısı için zemin kata elektrik, su, doğal gaz, kablolu tv ve telefon hattı gerekiyor. Biz kat çıktıkça da bunları her kata ayrı ayrı döşememiz gerekiyor.

Müşteri memnuniyeti bu oyunun kilit noktalarından biri. "Aman param az, şimdi şurada kiyle uğraşamayacağım" dersiniz yandınız. Memnuniyetsizlik, tıpkı bir salgın hastalık gibi herkese yayılıyor ve yandaki komşu, diğerini görüp insanlar mutsuz diye düşünebiliyor. Onun için çok dikkatli olmalı ve titizlikle ilerlemeliyiz.

Oyunda popülasyon ve prestij gibi kavramlar bulunuyor. Prestij bizim çok önemli, bu olmadı

mı ilerleme kaydetmek deveye hendek atlatmaktan daha zor. Prestijimizi artırmak için de hemen her şeyin yolunda gitmesi lazım, binanın popülasyonu, gelirler, kişilerin memnuniyeti vs. Bazı dükkân ve yemek yerlerinin aynı katta olması da çok önemli. Çok restoran demek çok gürültü demek ve müşterilerimiz bundan hoşlanmıyor maalesef. Bunun içinse ses azaltıcı ortak alanlar yardımımıza yetişiyor. Oyunda çeşitli kontratlar da bulunuyor, bunları tamamladıkça ek gelir elde edebiliyoruz.

Project Highrise, gerçekten bir sayfayla anlatmakla bitmez çünkü geniş kapsamlı ve detaylı bir oyun. Grafikleri hoş, yeni oyuncular için gayet anlaşılır bir oyun. Fiyatı bu tarza göre fazla olsa da bu tür oyunları sevenler bence memnun kalacaktır.

■ **Simay Ersözlü**

## KARAR

**ARTI** Çok detaylı, sade ve anlaşılır  
**EKSİ** Çabuk sıkabilir, para idaresi zor





Yapım **Swing Swing Submarine** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **Puzzle, Platform** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **seasonsafterfall.com**

# Seasons after Fall

Hikâye bizi nereye götürürse götürsün, yolculuk hep başladığımız yere...

Geçtiğimiz yıl Gathering Sky adında bir oyun oynamıştım, deneyenleriniz biliyordur, oyun klasik müziğin ritmiyle sağa doğru hareket eden kuş sürüsünün ekrandaki hava akımları üzerinde yolunu bulması üzerine kuruluydu ve klavyeyi bırakıp sadece grafiklere ve müziğe odaklansanız bile oyun yine de bitiyordu, geriye 70 dakikalık harika bir tat bırakarak.

Seasons after Fall ise bir yönüyle klasik bir puzzle / platform oyunu, diğer yönüyle de tıpkı Gathering Sky gibi ekran gördükleriniz ve duyduklarınızdan keyif almanız üzerine odaklanmış, sedatif bir macera.

Ne demiştik, oyun ilk bakışta fena halde Ori, Unravel veya Inside türünde bir platform oyunu izlenimi bırakıyor. Grafikler tek kelimeyle muhteşem (lâkin buraya döneceğiz), bölüm tasarımları klasik platform mantığında hazırlanmış ve sonraki bölümlere geçmek için bazı bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Diğer taraftan Seasons after Fall'da hiçbir şekilde ölmeniz mümkün değil, saçma sapan bir bug sebebiyle bir köşede sıkışıp kalmadığınız sürece ne yaparsanız yapın zaman kaybetmeden işe koyulup yolunuza devam edebiliyorsunuz.

**Hep Yuvaya Dönmek**  
Her bir mevsimin ruhunu ele geçirdikten sonra başladığımız yere, Sanctuary'ye geri dönmemiz gerekiyor. Bu da bir nevi bölümün tekrarı anlamına geldiğinden oyundan sıkılmamızı hızlandıran bir süreç maalesef.

Oyunda dört mevsimin kayıp ruhlarını bulmaya çalışan bir "tohum" olarak boy gösteriyoruz ve özensiz bir dublaj da bizi "a canım benim" tarzı pohpohlayarak neler yapmamız gerektiğini anlatıyor. Jel halinde olduğumuzdan hedefimize ulaşmak için biraz yardım almamız gerekiyor ve gözümüze sevimli bir tilki kestirip, bedenini ele geçiriyoruz. Daha önce dediğimiz gibi, bu tilki ölümsüz, peki biz bu oyunda ne yapıyoruz? Oyunda "Sanctuary" adında merkezi bir bölge bulunmakta ve bizim yapmamız gereken de dört mevsimin koruyucularını ziyaret ederek kayıp ruhları bedenimizde toplamak. Her bir mevsimin kayıp ruhunu elde ettiğimizde mevsimleri manipüle etme gücüne kavuşuyor ve dördüncü mevsimi ele geçirdikten sonra da bu mevsimler arasında geçiş yaparak bulmacaları çözüyoruz. Bu ne demek; örneğin sonbahar mevsimindeyiz ve önümüzde bir dere, ardından da yüksek bir tepe var. Sevgili yol arkadaşımız su içinde zıplayamadığından mevsimi önce kışa çeviriyoruz, etraf bembeyaz oluyor ve haliyle önümüzdeki dere de buz tutuyor. Bu sayede tepeye zıplamayı başarıyoruz ve bir de ne görelim, atlamamız gereken daha yüksek bir bölüm ve önünde de kış mevsiminde olduğundan solmuş, dev bir mantar var. Burada yaz mevsimine geçiyoruz, dev

mantar canlanıyor ve biz de üzerine çıkıp yolunuza devam ediyoruz. İlginç değil mi? Maalesef bu mantık bir saat içinde doyumuna ulaşıyor ve siz de geri kalan 3-4 saatiniz boyunca aynı şeyleri yapmaktan bitap düşüyorsunuz.

Seasons after Fall, Swing Swing Submarine adlı yapımcının ilk oyunu ve Unity Engine kullanılarak tasarlanmış. Oyun Unity'den beklenmedik derecede muhteşem grafiklere sahip olsa da bir süre sonra tüm bölümlerin dört mevsimin renk farklılıkları dışında grafiksel açıdan birbirine çok benzediğini fark edeceksiniz, yani bir Unravel beklemeyin. Ayrıca oyunun sistem gereksinimleri beklenenin üzerinde ve benim başıma gelmediyse de insanlar takılıp kalmalarına yol açan teknik problemlerden şikayetçi.

Seasons after Fall ilk duyurulduğunda vadedtiği gibi türün mihenk taşlarından biri değil, ancak oldukça keyifli bir beş saat geçireceğinizi düşünüyorum, bence alın.

■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** El çizimi grafikler, tadında zorluk seviyesi

**EKSİ** Kısa sürede durağanlaşıyor, bölüm tasarımları birbirine çok benziyor, zayıf hikâye

73

# Clustertruck

Bugüne kadar oynadığınız, içinde kamyon olan yapımları unutun! Onun yerine bir adam alın ve hızlıca ilerleyen kamyonlar arasında zıplamaya çalıştığınızı hayal edin! İşte size Clustertruck!

Oyun dünyası uzun süredir Indie yapımların istilası altında. Tabii bu bir istiladan daha ziyade bir geçiş. Bugüne kadar üretilen birçok büyük bütçeli yapım, sizlerin de bildiği üzere kallavi buglardan öteye gidemez hale gelmiş durumda. Dışarıdan gelen farklı fikirlere de ziyadesiyle kapalı olan bu ekibe en güzel cevabı şüphesiz kendi kendisine yeten Indie dünyası vermiştir. Fakat Indie oyunlar hem yapım - üretim, hem de pazar olarak kendilerini o kadar geliştirdiler ki artık "Indie" yapım denilince basit ve eğlenceli oyunlardan ziyade, farklı ve detaylı oyunları aklımıza getiriyoruz. Clustertruck ise tüm bu denklemin tam ortasında bulunuyor. Nasıl mı? Gelin birazcık açıklamaya çalışalım...

Clustertruck, Landfall Games tarafından geliştirilen ve de tinyBuild Games tarafından dağıtılan acayip eğlenceli bir yapım. Bu arada Landfall ve tinyBuild isimlerine aşina değilseniz, bir an evvel parmakları olan diğer yapımlara da bakın derim... Clustert-ruck tamamen Unity grafik motoru üzerinde



## Farklı yollar

Clustertruck kendi içerisinde çok fazla bölüme sahip olsa da kendi başımıza harita yapabiliyor olmak ve bu haritaları başka oyuncularla paylaşabilmek oyuna muazzam bir katkı katmış. Map generator için sunulan tutorial'lar sayesinde siz de kısa sürede farklı haritalar üretebileceksiniz.

canlanmış bir oyun. Her yerin kamyonlarla dolu olduğu bir yolda, bir kamyonun diğerine atlamak suretiyle bitiş çizgisine varmaya çalışmak, nihai amacımız. Kulağa çok saçma ya da boş gelebilir ama inanın Clustertruck'da bundan fazlası var. Bir kere geliştirilen fizik motoru oyunu muazzam hale getirmiş. Tamam, temelde sadece FPS kamerasından kontrol ettiğimiz bir karakteri zıplatarak diğer araçlara yetiştirmeye çalışıyoruz ama bunu yaparken dikkat etmemiz gereken birçok farklı detay oluyor. Bir kere karakteri kullanmayı öğrenmek çok önemli. Hızlı koşarak yaptığımız atlayışlarda bir anda çok uzağa düşmek isten bile değilken, ufak zıplamalarla da yere çakılmamız mümkün. Bu arada üzerlerinde zıpladığımız kamyonlar da öyle odun gibi durmuyorlar. Aksine, her biri farklı bir şekilde giderlerken, kimi zaman düzgün bir şekilde giderlerken, kimi zaman fantastik kazalar yaşıyorlar. Bazısı soldan bambaşka bir yola sapıyor, bazısı bizi direk ölüme taşıyor. Anlayacağınız bir yandan ilerlemeyi düşünürken, bir yandan da tehlikeye karşı, doğru ve ani hareketler yapmamız gerekiyor. Bölümler esnasında onlarca defa "fail" olacaksınız, şimdiden söyleyeyim ama oyunun kısa yüklenme süreleri yüzünden aynı bölümü defalarca oynamak çok da canınızı sıkılmayacak. Hatta Clustertruck'ın ne kadar

bağımlılık yaptığını fark edeceksiniz. Normalde bulunan haritalardan sıkılanlar için de boş durmayan yapımcı ekip, sağladığı farklı yetenekler ile oyuna renk katmayı başarmış. Movement ve Utility isimli başlıkların altında bulunan yetenekler, genel geçer oyun yapısını büyük oranda değiştirebiliyor. Bu sebepten her ikisinden de aynı anda en fazla bir adet yetenek aktif olarak kullanıma açık. Clustertruck eğlenceli, hızlı ve net bir oyun olmuş. Evet, kesinlikle kendisini tekrar eden bir oyun ve renk paleti sayesinde bir noktadan sonra hayatı beyaz görmenizi sağladığı doğrudur ama bir defa başladığınız zaman uzun süre başından kalkamayacağınıza eminim. ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Müthiş eğlenceli, hızlı ve keskin oyun yapısı, bağımlılık yapması  
**EKSİ** Tek düze bir oyun sunması, sınırlı hareketler





Yapım **Eggcode** Dağıtım **Eggcode** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC Web** [www.eggcodegames.com](http://www.eggcodegames.com)

# Mad Games Tycoon

"Gençler, etrafıma toplanın. Half-Life 3'ü sonunda çıkartıyoruz!"

Sanalda da olsa Half-Life 3'ü ve devamında 4, 5, 6. Oyunları çıkarttığımız naçizane yapım Mad Games Tycoon, gerçek anlamda kendinizi bir oyun geliştiricisi gibi hissetmenizi sağlıyor. Eggcode'ın geliştirdiği ve dağıttığı oyunda 80'li yılların başına dönüp, kendi oyun geliştirme firmamızı kurup kendi indie, strateji ve simülasyon oyunlarımızı çıkartıyoruz. Mad Games Tycoon'un Türkçe dil desteği bile var. Biliyorsunuz, herhangi bir oyunu Türkçe olarak oynamak istediğimizde hepimizin en büyük korkularından biri, Google Translate çevirisi gibi abuk sabuk cümleler ile karşılaşmaktır ancak Mad Games Tycoon mükemmel bir şekilde Türkçe'ye çevrilmiş. Helal olsun valla.

İlk başlarda bir garajda başlıyorsunuz. Öncelikle bir oda türü seçip odanın büyüklüğünü ayarlıyor, kapısını çöp kutusunu falan yerleştiriyor, içini dekore ediyorsunuz ve o odanın işlevi neyse, birilerini oraya atayıp işe başlıyorsunuz. Kabaca olay bu. Ancak ileriki zamanlarda (işte bu Half-Life 3 zamanlarından bahsediyorum, benim Half-Life 3'üm MMORPG idi mesela...) oyun biraz zorlaşıyor, bu arada elbette daha fazla para kazanmaya başlıyor ve haliyle yüksek maliyetli oyunlar yapıp daha da fazla para kazanıyorsunuz ve en sonunda bir server odası alıyorsunuz. İçerisine serverları yerleştiriyorsunuz ve bir bakmışsınız kendi World of LevelCraft oyununuzu yapmış ve 1 milyon aktif abone rakamına

ulaşmışsınız. Size ciddi bir şey söyleyeyim, free-to-play MMORPG oyunu yapmanın ne kadar maliyetli olabileceğini ben bu oyun sayesinde gördüm... Şirketimi az daha batırıyordum... Neyse, sonuç olarak bir hayli genişliyoruz, büyüyoruz ve haliyle 2000'lere yaklaştıkça yeni teknolojiler açılıyor, siz de onlara adapte oluyorsunuz. Kendi oyun motorunuzu geliştirip kendi konsolunuzu yapıyorsunuz ve konsolunuzun geliştirme kiti size ait olduğu için konsolunuza masrafsız oyun yapıyorsunuz (Bkz. Sony). Oyunun bir hikâyesi yok, neticede simülasyon oyunu. Yapılabileceklerin tükendiği nokta ise günümüzde bildiğimiz teknolojilerin hepsi açıldığı zaman aslında. Açılacak yeni bir teknolojinin kalmadığı noktada siz yine de oyunu oynamaya devam ediyorsunuz, niye, çünkü "başarımlar" diye bir acı gerçek var. Siz de benim gibi "Başarımlar Avcısı" iseniz oyunu 39 başarımının hepsini kazanmadan bitmiş saymıyorsunuz.

## Çok basit duruyor ama...

Ama işte, basit değil. Oyun geliştirirken türünü seçtikten sonra oyunda hangi özelliklerin baskın geleceğine karar vermeniz, oyunu başarılı kılan unsurdur. Gidip simülasyon oyunu geliştirip, oyunun hikâyesine odaklarsanız çalışanlarınızı... Olmaz o, tutmaz yani. İlk başlarda oyununuzu bir dağıtımcıya veriyorsunuz ve o sizin yerinize reklamını ya-

pıyor, ilerleyen zamanlarda kendi fabrikanızı kuruyor, oyunu kendiniz basıp kendiniz satıyorsunuz. Bitti mi? Hayıııııııı... Çalışanlarınız bir merhaba deyin, onlara iyi davranın, sorun bir şeye ihtiyaçları var mı, yok mu, yenge nasıl çoluk çocuk? Şaka bir yana, çalışanlarınızın ihtiyaçları var, sürekli bilgisayar karşısında oturup kod yazmıyor bu arkadaşlar. Oynarken sizin de şirketiniz para konusunda zora girdiyse, banka her zaman yanınızda, kredi çekiyorsunuz, faiziyle geri ödüyorsunuz. Oyunumuz böyle, kendileri Steam'de 24 TL'den satılmaya başlandı. Arada sırada indirim girdiği oluyor dedikten sonra sizi şirketinizle baş başa bırakıyor ve stresli anlar diliyorum. ■ **Uygar Genç**

## KARAR

**ARTI** İçerik bolluğu, gerçekçi oynanış  
**EKSİ** Objelerin yerleşiminde bozukluk, zayıf kalan grafikler, bittikten sonra kendini tekrar etmesi

76

Yapım **Puuba** Dağıtım **Kasedo Games** Tür **Müzik** Platform **PC** Web [www.kasedogames.com/themetronomicon](http://www.kasedogames.com/themetronomicon)

# The Metronomicon ☆

Zamanında Puzzle Quest'te farklı bir RPG heyecanı yaşayan arkadaşlar...  
Gelin, bu sefer aynı keyfi müzikle yakalıyoruz.

Günümüzdeki müzik oyunlarını Gitar Hero ve Rock Band tarafı ve dans oyunları olarak ikiye ayırmak mümkün ve eski dönemin o görkemli günlerinden de iz yok. Rock Band, Rivals eklentisiyle konuşulmaya devam edecek belki lakin oyunun Türkiye'ye girmemiş olması da Rock Band 4'ün Türkiye'deki bilinirliğini minimum seviyeye çekiyor maalesef.

Bu oyunlar AAA kulvarında savaşıyorsunuz, bağımsız tarafta da bir şeyler olmakta. Hiç beklenmedik bir yerden fırlayan Metronomicon da bizi bir hayli şaşırttı zira ortada gerçekten çok sağlam bir çalışma var. Özünde aynı Gitar Hero, Rock Band veya daha iyi bir benzetmeyle Amplitude'a benzeyen bir ritim oyunu. Dilerseniz klavyeyle, dilerseniz Xbox gamepad'ile, dilerseniz de

## Arena

**Adventure modunun yanında, oyunun bir de Arena kısmı var. Burada çeşitli kısıtlamalar ve özelliklerle, zaten çalıp geçtiğiniz parçaları bir kez daha deneme şansınız oluyor. Eğer başarılı olursanız da o şarkıya özel bir ödül kazanırsınız.**

gitar aparatıyla oynayabileceğiniz oyunda temel amaç, yukarıdan inen yön tuşlarına, seçtiğiniz cihazda tam zamanında basmak. Fakat bunu yaptığınızda müziği tamamlamış olmuyor, çok daha farklı bir durumda söz sahibi oluyorsunuz.

Spotta Puzzle Quest dedim... Bunun nedeni, Puzzle Quest'te aslında "renkli taş" oyunu oynarken aynı zamanda bir çeşit RPG'nin de içindeydik. Burada da bir müzik oyunu oynuyoruz fakat notaları tutturmak bize saldırı veya defans olarak geri dönüyor. Evet, hikayeye göre müzikle birlikte kafayı yemiş bir takım yaratıklarla mücadele halindeyiz ve grubumuzda tam dört tane savaşçı var. Bunlar da seçtiğimiz müzikle birlikte, art arda gelen yaratıklara karşı savaşıyor. Her karakter, aynı bir RPG'deki gibi farklı sınıflara üye. Büyücüsü de var, savaşçısı da, şifacısı da... Notaları düzgün bastıkça karakterler yeteneklerini kullanmaya başlıyor ve farklı yetenekler için daha çok nota basmanız gerekiyor. Örneğin art arda altı nota tutturunca büyücünüz su bazlı bir saldırı yapıyor, bir altı nota daha basarsanız alevler gönderiyor, bir altı nota daha yakalarsanız gökten şimşek indiriyor. Karşınıza da farklı elementlere karşı zayıflıkları bulunan yaratıklar çıkabildiği için hangi saldırıyı yapacağınıza siz karar verebiliyorsunuz. Her savaşın sonunda karakterleriniz seviye atlayıp farklı güçler kazanıyor ve eğer hediyeye sandığı da bulabilmişseniz, bunlardan çıkan ekipmanları da giyebiliyorlar.

Oyunda kocaman bir adventure modu var. Ara sahneler tamamıyla seslendirilmiş olarak size sunulan bu hikayenin her bölümünde, istediğiniz parçayı çalarak belirli sayıda parçayı tamamlayıp bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

Belki bildik parçalar göremeyeceksiniz Metronomicon'da fakat şarkı seçimini beğendiğimi söyleyebilirim. Özellikle Rosie'nin Midnight şarkısı çok eğlenceli geldi. Hatta arada Efe Tozan diye birini de gördüm, Beyoğlu Nights diye parçası vardı. (Efe nasıl bulaştın bu oyuna, anlatsana bize...) Nihayetinde Metronomicon'u çok özenli ve çok eğlenceli bir oyun olarak kafama kazıdığımı bildirmek isterim. Müzik oyunlarından hoşlanan herkese tavsiyemdir.

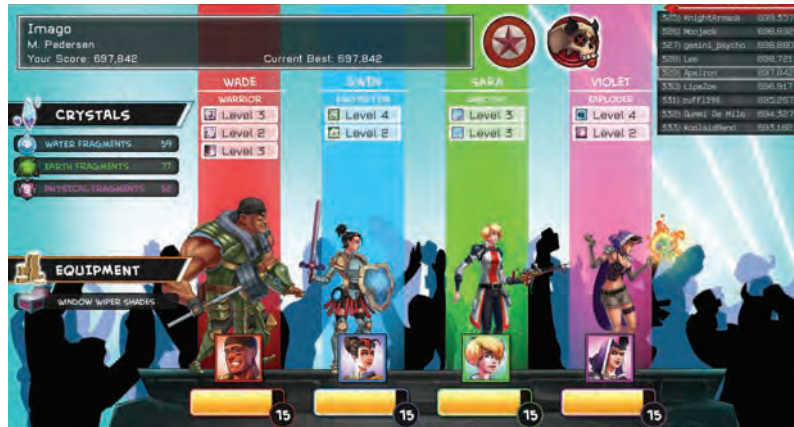
■ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Kapsamlı oynanış, güzel müzikler, farklı bir deneyim.

**EKSİ** Şöyle bir-iki bilindik parça olsaymış iyiymiş.

89





Yapım **34BigThings** Dağıtım **34BigThings** Tür **Yarış** Platform **VR, PC, PS4, Xbox One** Web **34bigthings.com/portfolio/redout**

# Redout

Yeni bir F-Zero'ya hazır mıyız?

**H**atırlar mısınız bilmem, bir zamanlar herkesin deli gibi oynadığı ve nedense bir türlü bırakamadığı arcade yarış oyunları vardı. Redout, o dönemin yıldızlarına bir selam çakıyor...

Oyunun hemen başlangıcında bize seçebileceğimiz bazı gemiler sunuluyor ve bunlardan bir tanesini seçip yarışlara giriyoruz. Elbette bu seçtiğimiz aracı yeterli para ve seviyeye sahip olduğumuz sürece geliştirebilir veya bir üst modelini alabiliriz. Aynı şekilde oyun başında bize sunulan diğer gemileri de satın almak veya almamak, yine bütçe ile alakalı bir durum.

Gemileri geliştirebileceğimiz dört ayrı kategori var ve bu gelişimlere göre aracın yol tutuşu, hızı, ivmesi vb. özelliklerini arttırabiliyoruz. Bunun yanı sıra herhangi bir gelişimin, bazı oyunlarda olduğu gibi, öteki özellikleri eksi yönde etkilemediğini söylersem, sanırım hepimizi rahatlatmış olurum.

Oyunun ana amacı, hepimizin tahmin edebileceği gibi, rakiplerimizden önce yarışı tamamlamak ve birinci olmak. Ancak elbette sahip olduğu oyun modları dolayısıyla istisnai durumlarla karşılaşabiliyoruz. Örneğin

**Sosyalleşin!**  
Oyunun tek kişilik kısmı sizi bir süre idare edecektir ancak sonrasında çok daha fazlasına aç olduğunuzu göreceksiniz. Bunun için de -genelde boş olsa da- multiplayer kısmı var elbette. Ayrıca oraya gelen araçların bütün geliştirmeleriyle beraber geldiklerini unutmamak gerekiyor.

Arena Race modunda hayatta kalan son yarışmacı kazanıyor ve oyun sırasında herhangi bir yeniden doğma söz konusu değil. Yani aracınız patladığı vakit oyun dışıyorsunuz. Bir diğer oyun modu olan Last Man Standing'de ise, isminden anlayacağınız üzere, her tur sonunda sonuncu olan yarışmacı oyundan atılıyor ve o şekilde sona kalan kişi birinci oluyor. Bu iki ilginç oyun modunu anlatmamın bir nedeni ise, oyunun yarış modlarının ne kadar farklı olduğunu size bir şekilde göstermek. Ve inanın daha anlatmadığım ama görünce ilginizi çekecek bir sürü oyun modu var. Oyuna ilk başladığınızda işler istediğiniz gibi gitmiyor olabilir ancak oyuna biraz zaman verdiğinizde bir şeylerin değiştiğini göreceksiniz. Özellikle üçüncü seviyeden itibaren gelen power-up'lar ile birlikte oyunun sandığınız kadar zor olmadığını fark edeceksiniz. O yüzden başlar başlamaz edindiğiniz gemi ile yüksek hızlarda muhteşem performanslar sergilemeyi pek beklemeysin. Oyun gelişim aşamasında geçireceğiniz o süre boyunca haritaya ve oyuna iyice alışmanızı istiyor.

Bu kadar şeyden sonra sanırım oyunun tek kişilik kısmının yeterince dolu olma-

dığını söylemem gerekiyor. Asıl zaman harcamanız gereken online kısmını ise yeterince online oyuncu bulamadığımdan dolayı oynamadım ve kullanıcı sayısında büyük artış olmadığı sürece sizin de oynamayacağınızı hesaba katarsak, bu büyük bir eksi. Yani oyunu uzun süre oynar mısınız ondan çok emin değilim. Bunun yanı sıra oyun VR desteği ile geliyor ancak çok başarılı olduğu söylenemez. Eğer türe özel bir ilginiz varsa mutlaka oynayın, yoksa bile indirime girdiğinde alıp deneyebilirsiniz. ■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Güzel grafikler, keyifli kontroller, müzikler, çok sayıda oyun modu  
**EKSİ** Power-up'lar dengesiz, bir yerden sonra çok kolaylaşıyor





Müzik ruhun... Oyunun müzikleri çok güzel. Görsel detaylarla birlikte ilginç müzikler de eşlik edecek maceranıza. Eski 128-bit midi müziklere de gönderme yapan enteresan bir tarz var genel olarak. Eğer oyunun kendisine kendinizi kaptırırsanız, kulaklarınız şenlenecek demektir.

Yapım **Double Fine Productions** Dağıtım **Double Fine Productions** Tür **Platform** Platform **PC, PS4** Web **www.doublefine.com**

## Headlander ★

Sağlam kafanın sağlam vücutta olduğunu gereksiz yere hatırlatarak hepimize saygılarımı sunarım. Bugünkü konumuz kafa... Bildiğiniz kafa... Neden kafaya bu kadar taktık? Bunu ilerleyen süreçte göreceğiz. Biz öncelikle Headlander'ı bir sahneye alalım.

**D**ouble Fine Productions'ı biliyorsunuz. Tarihte önemli başlıklara imza atmış, çok kaliteli bir firma. Firmanın başındaki Tim Schafer ismi de bir şeyler çağırırdıysa sorun yok, yolumuza devam edebiliriz. Kısacası, kaba haliyle Double Fine kafasında bir oyunla karşı karşıyayız ki bu çok şey demek. Her detayın önem kazandığı, uçuk bir hikâyeye karşılaşıcağız demek. Oyunun ilk dakikalarından itibaren enteresan detaylar gün yüzüne çıkmaya başlıyor. Mesela, robotların insanoğlunu yok ettiği bir dünyada sadece bir "kafa" olarak sağ kalmış olmamız? Evet, bir kafa olarak oynuyoruz bütün oyunu. Enteresan yetenekleri var kafamızın. Roketli bir fanusun içinde oradan oraya uçabiliyoruz. İlk aşamada kendimize bir robot vücut bularak işe başlıyoruz. Amacımız, insanoğlunun ne âlemde olduğunu araştırmak. Bu yüzden bir şekilde yolumuzu bulmamız gerek. İşte bu yolu ararken, oyunun detayları birer birer dökülme-ye başlıyor. 2.5 boyutlu bir platform oyunu Headlander. Kafamızı yerleştirdiğimiz vücutları kullanarak

yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Bu vücutlar sıradan bir robot veya bir asker robot olabiliriz. Asker demek, işin içinde savaş olacağı demek oluyor haliyle. Headlander, bu noktada biraz sıkıntılı. Yani oyunun savaş mekanikleri biraz cacık. Ekrandaki hedefi nereye doğrultarsak oraya ateş edebiliriz. Ayrıca silahımızdan çıkan mermi, çarptığı yerlerden sekiyor ki bu da stratejik savaşlara yol açabiliyor. Bulduğunuz vücut fazla hasar alıp patlarsa, başka bir vücut bulup savaşmaya devam etmelisiniz. Eğer kafa da fazla hasar alıp patlarsa, geçmiş olsun. Farklı yetenekleri olan asker robot vücutları, sadece bu vücutların açabildiği kapılar, yepyeni bir oyun tarzına doğru yelken açıyor. Kafamızın başka ilginç yetenekleri de var. Bir asker robotun kafasını yerinden sökerek onun yerine yerleşebilmesinin yanında, kendine alternatif yollar bulabiliyor. Enerji parçacıklarını toplayarak bir upgrade sistemine harcıyorsunuz ki bu da farklı yetenekler olarak size geri dönüyor. Her şey çok basitmiş gibi anlatıyorum ama kendine özgü yapısıyla sizi oldukça zorlayacak

Headlander. Oyuna alışmak için belli bir süre dişinizi sıkmanız gerekebilir hatta. Sürekli kafanızı çalıştırmamız lazım yolumuzda ilerleyebilmemiz için. Yani kafanızı çalıştırmak derken, kendi kafanız, anlarsınız... (Bunun bu noktaya geleceği belliydi.) İlk Steam indiriminde edinilmesi gereken bir oyun Headlander. Şimdiden iyi eğlenceler. ■ **Ertekin Bayındır**

### KARAR

**ARTI** Kendine has, özgün oyun tarzı, hikâye, görsel kalite ve müzikler  
**EKSİ** Savaş mekanikleri biraz tatsız





Yapım **Giants Software** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **Simülasyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.farming-simulator.com**

# Farming Simulator 17

Traktör tepesinde çekilmiş fotoğrafı olmayan bizden değildir...

**B**izim dergide zevkler renkleri konusu hayli karışık, öyle ki Tuna'nın Battlefield 1 yazısında da bahsettiği gibi, herhangi bir oyun üzerinde uzlaştığımız pek nadir. Haliyle benim gecenin bir vakti FS17 oynayıp huzur içinde patates hasat ediyor ve bu anları sosyal medyada paylaşıyor olmam direkt olarak Mavra Board'a malzeme oluyor.

Giants Software tarafından geliştirilen ve mütahş bir mod havuzuna sahip olan Farming Simulator serisi, 2008 yılından beri hayatımızda ve seri tek yıllarda bilgisayar ve konsollarda, çift yıllarda ise mobil cihazlarda yeni oyunuyla boy gösteriyor. Kısaca Farming Simulator 17 aslında Farming Simulator 15'in devam oyunu ve toplamda 4 milyon adet satılan seriyi ufak adımlarla ileriye taşımayı hedefliyor.

Farming Simulator 17 elbette bazı yeniliklerle beraber geliyor ancak biz yine de grafikler ile başlayalım. Her yeni sürümde grafik kalitesi ni biraz daha yukarı çekmeyi başaran oyun

özellikle PC platformunda son derece başarılı görsellere sahip. Araçlar detaylı ve kokpitler de hiç fena sayılmaz. Diğer taraftan PC oyuncuları artık Mod desteği konusunda yalnız değil, oyunun konsol versiyonlarına da menüde bulunan Mod Hub üzerinden mod desteği eklenmiş durumda ve Giants Software'in onayını alan modları kategoriler halinde bulup ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz.

Diğer taraftan oyun iki dev harita ile beraber geliyor. Özellikle de Goldcrest Valley haritası saçma sapan derecede güzel, büyük, çeşitli ve detaylı olmuş. Oyunda 70 farklı markadan (Fendt geri dönmüş!) 200'ün üzerinde traktör, biçerdöver ve araç gereç mevcut, bunun birkaç ay içinde gelecek olan modlarla binler ile ifade edileceğini de peşinen belirtmem gerek. Ayrıca araçlarınız kullandıkça kirleniyor ve giderek eskiyor, buna göre de maliyetleri yükseliyor. Giants Software sanıyorum mümkün olduğu kadar fazla araç deneyim diye böyle bir yola sapmış. Oyunda isim ve cinsiyetimizi (Sürpriz!) belirleyip kariyer moduna başladığınızda bir çiftliğiniz, üç küçük tarlanız, bir biçerdöveriniz ve üç traktörünüzün yanında bir de kamyone-tiniz mevcut. Oyunun tutorial modu öncelikle sizden hasada hazır bir tarlayı biçerdöver ile biçmenizi istiyor. Biçerdöver'in kapasitesi dolduğunda içindeki buğdayları bir traktöre dolduruyor, oradan da satmak istediğiniz değirmene taşıyorsunuz. Buğday sapları ise yere dökülüyor ve siz de paranızı denkleştirip bir balya toplama makinesi satın aldıysanız bunları saman balyaları haline getirip hayvanlara yedirebiliyorsunuz. Evet, hayvanlar dedik, oyunda koyun, büyükbaş hayvan veya domuz gibi hayvanları beslemek

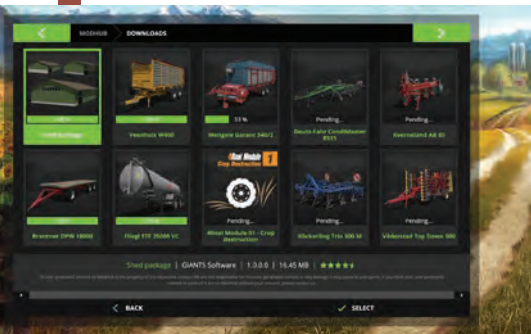
mümkün. Yaşadıkları ağılı "yaşanabilir" tutmak için de yemini suyunu koymaya özen göstermeli, talaş püskürtme makinesi edinip ağıllın zeminini temiz tutmalısınız. Ayrıca oyunda arz/ talep dengesi üzerine kurulu yeni bir ekonomi modeli mevcut ve sizi "tarlayı sür/buğday ek/ hasat et/gönder" rutininden çıkartıp yeni araç gereçler ve yeni türleri yetiştirme konusunda teşvik ediyor zira aynı ürünü üretip siloları doldurduğunuzda talep azaldığı için fiyatlar da düşüyor zaman içinde.

Farming Simulator 17'de kullanabileceğimiz iki adet "kamu treni" var ve herhangi bir maliyeti olmayan bu trenleri kullanarak büyük miktarda ürün istediğiniz yere veya yakınına göndermek mümkün.

Son söz olarak, Farming Simulator 17 zaten kendi kitlesine sahip ve şimdiden oyunu satın aldılar bile. Daha önce denemediyse ve özellikle de ETS2'yi seviyorsanız kesinlikle denemenizi öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Mütahş mod desteği, esir eden oynanış, yeni ekonomi modeli  
**EKSİ** Herkese göre değil, sürüş fizikleri vasat



**Yeni modları Mod Hub altından indirebiliyoruz. (Evet, beleş!)**



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

## Plants vs. Zombies Heroes

Amansız Savaş Kaldığı Yerden...

**P**lants vs. Zombies kesinlikle çok önemli bir marka. Bu markayla nasıl bir oyun yaparsanız yapım popüler olmaz mümkün. Ancak bu demek değil ki, PopCap artık bundan yararlanıyor ve kalitesiz yapımlar ile karşımıza çıkıyor. Bunun aksine her oyunda çitayı biraz daha yükseltiyorlar. Bunun en büyük kanıtlarından birisi de Plants vs. Zombies: Heroes. Tur bazlı, strateji oyunu olarak

tanımlayabileceğimiz yapımda, karşılıklı olarak diğer oyuncular ile amansız bir mücadeleye içerisine giriyoruz. Hearthstone'a benzer bir kart sistemine sahip olan oyun, bu sistemi Clash Royale ile aynı potada kaliteli bir şekilde eritmeyi de başarıyor. Önümüzdeki günlerde oldukça popüler olacağını düşündüğüm Plants vs. Zombies: Heroes'un şimdiden bir parçası olun derim. ■ **Puan: 8**



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

## Make More!

Çalış, Çalış!

**S**izi bilmem ama ben kendi adıma ara ara girip, başında kısa süre geçirip eğlendiğim oyunlara bayılıyorum. Make More! da bu sayede doğrudan radarıma takılan yapımlardan. Idle türündeki oyunda, çalışanlarımız yardımıyla çeşitli eşyalar üretiyor ve para kazanıyor. Kazandığımız paralarıysa, yeni çalışanları işe almak, halihazırda imalathanemizde bulunan çalışanları ya da imalathanemizi geliştirmek için kullanabiliyoruz. Ayrıca oyunda imalathanenin bir de patronu bulunuyor ve bizden çeşitli isteklerde bulunuyor. Fakat bu istekler bizi zora sokmaktan ziyade, daha çok para olarak geri dönüyor. Make More! idle türünde kesinlikle ayın oyunu olmayı başarıyor. Fakat uzun vadede ne kadar etkili olabileceği konusunda ciddi şüphelerim de yok değil... ■ **Puan: 7**



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

## NBA Live Mobile

Yeni Sezon, Yeni Umudlar...

**G**eçtiğimiz seneye birlikte NBA 2K serisine adeta boyun eğen NBA Live, şansını mobil cihazlarda denemeye devam ediyor. Aslında NBA Live Ultimate Team gibi bir adlandırmayı hak eden oyunda sıfırdan takımımızı kurup, diğer oyunculara üstünlük kurmaya çalışıyoruz. Yeni oyuncuları, çeşitli paketler açarak ya da market yoluyla edinebildiğimiz oyunda, ayrıca crafting benzeri bir sistem de bulunuyor. Grafikler konusunda sınıfı geçmeyi başaran yapımın, oynanış konusunda bence oldukça ciddi sorunları bulunuyor. Maçlarımızı başka bir oyuncunun takımına karşı oynuyor olsak da her çeyrekte yalnızca bir taraf gerçekten takımını yönetiyor. Diğer tarafın oyuncuları ise bilgisayar yönetiminde ve bana sorarsanız bu durum oyunda monotonluğu da beraberinde getiriyor. NBA Live Mobile, EA ve NBA Live serisi adına iyi bir deneme olsa da uzun vadede pek de gelecek vadettiğini düşünmüyorum. ■ **Puan: 7**





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Bus Simulator 2017
2. FIFA Mobile
3. BBTAN
4. Traffic Rider
5. Brothers in Arms 3: Sons of War

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Osmanlı Devri
2. Plague Inc.
3. Hitman: Sniper
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Construction Simulator 2014



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. FIFA Mobile
2. Subway Surfers
3. Mobile Legends: Bang Bang
4. Candy Crush Saga
5. Clash of Clans

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Neo Monsters
3. Hitman: Sniper
4. Earn to Die
5. Oddworld: Stranger's Wrath



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



## FIFA Mobile ★

### Ultimate Team?

EA, yeni Ultimate Team Mobile olarak, FIFA Mobile'ı geçen ay piyasaya sürdü. Eskiden olduğu gibi başka oyuncularla mücadele içerisinde olduğumuz yapımda, bunun yanında çeşitli canlı etkinlikler de bulunuyor. Oyunda, paket açarak ya da transfer marketi yoluyla oyuncuları elde edebiliyoruz. Fakat eski oyunlara göre transfer noktasında önemli bir değişiklik var. Artık oyuncular doğrudan birbirinden oyuncu alamıyorlar. Bunun yerine, markete konan oyuncuları EA satın alıyor ve kendi belirlediği fiyata tekrar

listeliyor. Bu sayede coin ticaretinin de önüne geçilmiş oluyor. Son olarak atak modundan da bahsetmek istiyorum. Bu modda maçlar 4 turdan oluşuyor. Her oyuncu her iki devreyi de bilgisayara karşı, yalnızca hücum yaparak oynuyor. En çok golü atan tarafı kazanıyor. Ne var ki, yapay zeka acınası durumda ve buna bağlı olarak, toplamda 15 gol olan maçlar FIFA Mobile'da oldukça olağan. Kısacası, FIFA Mobile güzel bir deneme olsa da pek de başarılı bir yapım olmayı başaramıyor ve sınıfta kalıyor. ■ Puan: 6



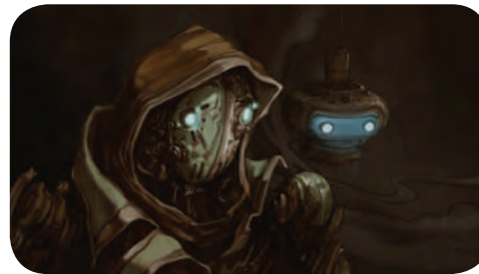
Tür Macera Platform iOS Fiyat 12.99 TL

## Primordia ★

### Herkes Nereye Gitti?

Hemen her ay bahsettiğim bir konu var: Geçmişe olan özlem! Bana sorarsanız günümüzde popüler kültüre yön veren en büyük etkenlerden biri de bu. Özellikle oyun sektöründe o kadar ön planda ki, eski oyunlar önümüze ısıtılıp ısıtılıp tekrar sunuluyor ve biz de pek mutlu mesut oynuyoruz. Primordia da tablet ve telefonlarımıza yaptığı ziyaretle, aynı kadere ortak oluyor. Bundan yaklaşık dört sene önce piyasaya sürülen yapım, türün fanatikleri tarafından oldukça sevilmiş olsa da pek de ses getiremedi. Dünyanın artık

yaşanmaz hale geldiği bir dönemde geçen yapımda, zamanla neler olup bittiğini anlamaya çalışıyor ve robot karakterimiz Horatio'ya macera boyunca eşlik ediyoruz. Doğrudan PC versiyonu ile aynı hikâyeyi takip eden yapımda, oyun boyunca yaptığınız tercihler doğrudan oyunun ilerleyişine ve sonuna etki ediyor. Bu sebeple defalarca kez tekrar ve tekrar oynamayı hak eden bir oyun Primordia. Fakat açık konuşmak gerekirse, oyunu telefonumda oynadığım süreçte, bilgisayardaki rahatlığı maalesef bulamadım. Kimi zaman istemediğim yerlere yürüdüm; kimi zamansa, gözümün önünde duran bir kabloyu alabilmek için dakikalarca uğraşım. Ancak, bunun dışında Primordia hala türünün en kaliteli yapımlarından biri. Eğer point and click türünü seviyorsanız ve Primordia'yı oynamadıysanız, kaybınız çok büyük. ■ Puan: 8



ONLINE

# Paladins

**Paladins**

Overwatch'u oynamak istiyor ama satın almak için gerekli olan parayı fazla mı buluyorsunuz? O zaman Paladins sizin oyununuz!

Sayfa 81

# Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

## Final Fantasy XIV Online

Yeni genişleme paketi 2017'ye tarih aldı...

Piyasaya ilk adım attığında Final Fantasy XIV: A Realm Reborn adıyla piyasaya çıkan oyun, hala buy-to-play sistemini kullanan nadir yapılardan biri olarak dikkat çekiyor. Oyun piyasaya çıktığı dönem incelemiş ve bir ay kadar oynamıştım. Gerçekten dönemin MMORPG'leri içerisinde iyi bir alternatif sunuyordu. O günden bu yana sayısız güncelleme ve genişleme paketi ile kendini geliştiren Final Fantasy XIV, yeni bir genişleme paketiyle daha gündeme geldi. Ancak bu paketi hemen göremeyeceğiz. Stormblood ismiyle anılan yeni genişleme paketi 2017 yazında oynanabilir olacak.

Stormblood ile beraber yeni Ala Mihgo bölgesini keşfedecek ve bu bölgeyi Garlean Empire'in elinden almak için uğraşacağız. Bunun yanında yeni seviye sınırının tüm sınıflar için 70'e çıkacak olacak olması oyunu oynayan pek çok oyuncu için sevindirici bir haber. Zira yeni seviyelerin gelmesi ile her meslek için de daha fazla uğraş olacak. Elbette yeni sınıf yetenekleri, yenilenmiş ve eklemeler yapılmış savaş sistemi de beraberinde gelecek. Genişleme paketi yeni bölgeler ile sınırlı kalmayıp daha önce görülmemiş atmosferdeki raidleri ve zindanları da beraberinde getirecek. ■



## Lord of the Rings Online

Nihayet Mordor!

Vay be! Lord of the Rings Online (LOTRO) çikalı dokuz sene olmuş. Yaklaşık 3-4 senedir oyunun yüzüne bakmasam da o zaman dek dönem dönem açıp oynadığım bir yapımdı kendisi. Oyunda yüzük kardeşliğinin macerasına tanıklık etme aşaması LOTRO oyuncularını her zaman heyecanlandıran taraf olmuştur. Ancak LOTRO'nun problemi Orta Dünya atmosferini bir türlü istenen düzeyde oyuna yansıtamaması oldu. Her ne kadar Orta Dünya hayranı olsam da LOTRO bana bir türlü oyunu Orta Dünya'da oynuyormuş hissi yaşatmadı. Belki de bu yüzden oyun asla zirvede yer almadı; ancak bunu bir kenara bırakıp bir MMORPG olarak baktığımızda dokuz sene sonra hala oyunun oynanıyor olması bir başarıdır. LOTRO oyuncuları uzun zamandan bu yana Orta Dünya'da gidemedikleri yerlere gitmek istiyorlar. Karanlık Lord

Sauron'un yurdu Mordor da bu bölgelerden biri. Turbine ise bu konuda nihayet harekete geçti ve Mordor'un oyunda keşfedilebilir bir bölge olarak yer alacağını duyurdu. Yapımcı firma Twitch üzerinden gerçekleştirdiği canlı yayın ile 2017'de yunun nisan ayındaki 10. yaş kutlamalarının ardından gelecek genişleme paketi ile Mordor'un oyuna ekleneceğini duyurdu. Turbine ayrıca oyunun son güncellemesi hakkında bilgiler de verdi. Yeni zırh setleri, NPC hareketleri ve pek çok içerik oyuna eklenirken Hunter ve Burglar sınıfları üzerinde küçük değişikliklere gidildi. ■



## Skyforge

Yeni sınıfa merhaba deyin...

**M**MORPG kısırlığı içerisinde oynanabilir birkaç yapımdan biri olarak gördüğüm Skyforge her geçen gün kendini geliştirmeye devam ediyor. Tanrısal güçler elde ettiğimiz, PvP ve PvE yönünden özel içeriklere sahip bir oyun olarak ön plana çıkan Skyforge için yapımcı ekibin özel bir çaba harcadığı ortada. İlgili çekici yetenek ağacıyla kendine has bir oyun yapısı oluşturmayı hedefleyen Allods Team, Skyforge için yepyeni bir sınıf daha

ortaya çıkardı. Var olan sınıflar zaten oynaması oldukça eğlenceli karakterlerken yeni sınıfın da bundan aşağı kalır yanı olacağını düşünmüyorum. My.com ve Allods Team'in geçen ay duyduğu Outlaw adındaki yeni sınıfımız, mitoloji ve bilim kurgunun bulunduğu Skyforge'a vahşi batı temalı kostümü ile giriyor. Outlaw kullandığı iki revolver ile dikkat çekiyor ve yüksek hasarlı seri saldırılar yapabiliyor. Kalabalık

düşman gruplarına ciddi hasar potansiyeli olan sınıfın can değerinin düşük olacağını ve bolca uçuş kaçma yaparak düşmanları kritik vuruşlar ile haklayacağımızı düşünüyorum. Tek bir yönden gelen düşmanlara karşı onları ateş yağmuruna bulayabildiğimiz gibi, etrafımızı saran düşmanlara karşı da her yöne mermiler yağdırabileceğimiz yeteneklerimiz bulunacak. Outlaw, Skyforge'da oynaması en zevkli sınıflardan biri olabilir. ■



## Twin Saga

Yeni güncelleme ile arena savaşları geliyor.

**A**eria Games'in 2016 oyunlarından olan Twin Saga, bir dönem oldukça popüler olan, anime grafiklerine sahip MMORPG'leri hatırlatıyor. O eski güzel günlere dönmek isteyenler için de hayli iyi bir seçim olabilir. Zira oyun sürekli kendini güncelleyerek monotonluktan da uzaklaşmaya çalışıyor ki hatırlarsanız bu tarz oyunların en büyük sorunu da her birinin bir süre sonra monoton yapıya bürünmesiydi.

Twin Saga, Ekim ayının başında yepyeni bir güncellemeye daha kavuşarak oyun alanını genişletti. Yeni güncelleme

ile beraber oyuna iki yeni zindan eklendi. Furval's Utopia adındaki zindana 55 seviye ve üzeri karakterler dahil olabilecekler. İkinci yeni zindan Phantom's Palace ise seviye 60 ve üzeri karakterlerin girebildiği bir zindan olarak dikkat çekiyor. Bu iki yeni zindanın yanı sıra 5v5 maçların yapılacağı PvP arenası da oyuna eklendi. Güncellemenin içeriği bununla da sınırlı kalmayarak 10 yeni senshi görevi ve iki yeni açık dünya boss'u da oyundaki yerini aldı. Ayrıca oyuncular tarafından rapor edilen oyun bugları da düzeltildi. ■



Yapım **NeuronHaze** Dağıtım **NeuronHaze** Tür **MMORPG** Platform **PC Web** **pgenom.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Project Genom

Henüz tamamlanmasa da umut vadeden bir gelecek...

**B**ugüne kadar MMO oyunlarında bilim kurgu türüne ait, kitleleri peşinden sürükleyebilen bir yapımın gelmediğini söyleyebilirim. Belki Eve Online bunu kısa bir süre gerçekleştirmiş olabilir; ancak bunun dışında göze çarpan fazla örnek olduğunu sanmıyorum. Pek çok bilim kurgu MMO'su piyasaya çıkmış olsa da hepsi genelde çok büyük olmayan, kitlesiyle kendi yağında kavrulup giden oyunlar oldu. Bu bağlamda büyük kitleleri peşinden sürükleyebilecek bir oyun olarak Star Citizen dikkat çekiyor. Ben de heyecanla bu oyunu bekliyorum ancak ondan önce açılığını giderebilecek bir başka oyunla daha karşılaştım. Project Genom adındaki bilim kurgu oyunu henüz erken erişim aşamasında yer alan bir bilim kurgu MMORPG'si. Bağımsız geliştirici NeuronHaze'in yaptığı Project Genom umut vaat ediyor ancak hala oyunun hala kat etmesi gereken çok yol var. Oyunun mevcut sürümünde kadın veya erkek olarak karakter oluşturabilmek de henüz karakter görünümleri üzerinde bir

oynama yapamıyoruz. Bu nedenle etrafta bolca kendinize benzer tip ile karşılaşacaksınız. Pek tabii ki ilerleyen dönemlerde karakter özelleştirme ekranı oyuna dâhil olacak ve bu sorun da ortadan kalkacak. Oyuna başladığınız yer savaş alanına dönmüş, etrafta cesetlerin var olduğu bir tesis. Buraya ne olduğunu keşfederken silah, kıyafet gibi teçhizatlar buluyorsunuz. Basit düşmanlar üzerinize geliyor ve temel savaşma mekaniklerini öğreniyorsunuz. Tutorial tadındaki bu bölümü tamamladığınızda diğer oyuncuların da yer aldığı asıl dünyaya geçiş yapıyorsunuz. Oldukça büyük, şehir yaşantısına sahip bir tesiste oyuna başlıyor ve NPC'lerden çeşitli görevler alarak karakterinizi geliştiriyorsunuz.

Ancak görev yönlendirmeleri, harita düzeni, animasyonlar, NPC'lerin davranışları ve daha pek çok mekanik oyunun erken erişim aşamasında olduğunu ve geliştirme sürecinin çok başında olduğunu bildiriyor. Oyun onlarca bug içeriyor. Havada duran karakterler, drop sorunları, bir ayağı çukurda animasyonlar, zaman zaman sıkışan karakterler ve çok daha fazlası. Tüm bunlar oyun zevkini bir hayli baltalayan unsurlar. Belki şimdi değil ama oyun geliştirildikçe çok daha oynanabilir olacak. Özellikle yetenek sistemi son derece geniş seçenekler sunuyor. Becerilerinizi 12 başlık altında geliştirebildiğiniz gibi bu başlıkların her biri geniş birer yetenek ağacı sunuyor. Ancak Armor, Weapon, Research gibi becerileri geliştirmenizi sağlayan başlıkların hepsi şu anda aktif değil ve ilerleyen dönemlerde son

derece özgün karakterler oluşturabileceğimizin sinyalleri verilmiş. Karakter gelişiminin bir diğer yönü ise silahlar ve zırhlar olarak göze çarpıyor. Oyunda hafif, orta ve ağır silahlar ve zırhlar yer alıyor. Pisto'l'lerden, keskin nişancı tüfeklerine kadar silah yelpazesi bulunuyor. Zırhları kuşandığınızda ise HALO'dakine benzer bir görünüm elde ediyorsunuz

Project Genom gerçekten üzerinde titiz çalışılırsa geniş dünyası, yetenek sistemi ve bilim kurgu atmosferi sayesinde sevilen bir oyun olabilir. Oyunun henüz erken erişimde ve 49 TL'lik bir fiyatı olmasına rağmen sunucuda birçok oyuncu da yer alıyordu ve yeni çıkan ve adı fazla duyulmamış bağımsız yapımcıların daha önce bunu başaramadıklarını defalarca gördüm. Şimdiden uyarıyorum. Oyun daha adam akıllı kendini toparlamadan önce satın almayın. Ancak piyasaya çıktıktan sonra veya şöyle iyice güncellenip daha oynanabilir hale geldikten sonra hala aynı çekiciliği barındırıyorsa ve bilim kurgu temasını seviyorsanız kaçırmayın! ■







Yapım **Hi-Rez Studios** Dağıtım **Hi-Rez Studios** Tür **MMOFPS** Platform **PC Web** [www.paladins.com](http://www.paladins.com) Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Paladins

Overwatch'un ücretsiz alternatifini arıyorsanız doğru yerdesiniz!

**H**ızlı savaşa ve karakter yeteneğine dayanan MMOFPS oyunları piyasaya çok sık çıkmayan türler arasındadır. Gerçi son birkaç ay bu kural bozuldu. Team Fortress 2'den beri en son böyle bir oyunu Dirty Bomb ile tecrübe etmiş ve çok eğlenmişim. Daha sonra Dirty Bomb'a dönüş yapma fırsatım olmadığı doğru ancak oyun hala güncel ve oldukça eğlenceli. Dirty Bomb'dan beri bu türde oynadığım ilk oyun ise Paladins oldu. Biliyorsunuz ki bir oyun türünün hype olabilmesi için önemli bir firmanın bu tür de iyi bir oyun yapıp milyonlarca kişiye ulaşması yeterli. Böyle bir durumda pek çok oyun firması bu pastadan pay almak isteyecek ve benzer oyunlar yapma girişiminde bulunacaklardır. Overwatch'un ortaya çıkmasıyla da yetenek bazlı MMOFPS türü bir anda değer kazandı. Hi-Rez Studios'un hazırladığı Paladins de bu oyunlardan biri. Hi-Rez Studios benim son derece takdir ettiğim bir firma. Kendileri daha önce Smite ve Tribes: Ascend'in (Her iki oyunu da çok severim.) altında imzası bulunan güzide bir yapımcı şirket. Hi-Rez, Paladins ile karşımıza çıktı çıkmasına ama oyun bir anda

"çakma" etiketini yedi. Peki insanlar bu konuda haklı mı? Sonuna kadar haklı olduklarını söylemeliyim. Ancak şöyle bir durum var ki Paladins çok ama çok eğlenceli!

Oyun henüz beta aşamasında ve özellikle de kullanıcı arayüzü konusunda bazı sıkıntıları var. Oyunda halihazırda iki farklı oyun modu bulunuyor. Siege ve Payload olarak gerçekleşen bu modlar aslında birbirlerine benziyorlar ve bu nedenle oyun, çeşitlilik konusunda sıkıntı yaşıyor. Tabii oyunun beta aşamasında olduğunu ve ileride yeni modlar gelebileceğini belirtmekte fayda var. Siege modunda haritanın belli bir bölümünde yer alan bölgeyi önce ele geçiriyor ve daha sonra bu bölgede spawn olan cephanelik arabasını düşman üssüne kadar götürüyoruz. Diğer oyun modu Payload'da da aynı işlemi her iki takım da sırayla yapıyor ancak bu defa arabayı götürmemiz gereken yol çok daha uzun ve savaş çok daha uzun sürüyor.

Overwatch'da her karakterin temel hareketleri dahil dört yeteneği bulunuyor. Bu dört yeteneğin içinde E tuşuna konuşlanan ulti yeteneğini savaşta düşmana hasar verdiğçe doldurabiliyorsunuz. Ayrıca savaş içerisinde bazı pasif yeteneklerinizi saldırı, savunma, hız veya sağlık yönünden geliştirebiliyorsunuz. Bunun dışında savaşa girerken seçtiğiniz ve düzenlediğiniz kart setleri yine size bir takım pasif yetenekler kazandırabiliyor. Böylece karakteri oyun stiline göre birçok yönden özelleştirme imkânınız bulunuyor. Paladins'in Overwatch'a oldukça benzediği ve orijinal bir oyun olmadığı ortada. Hatta oyunun grafik tarzı ve bazı kahramanları

direkt Overwatch'dan çakma diyebilirim. Bunun geldiği son noktayı Paladin'de yer alan Androxus ve Overwatch'da yer alan Reaper'da açıkça görüyoruz. Sevdiğim bir firma olan Hi-Rez'in orijinallikten uzak bir oyun yapması beni biraz şaşırttı açıkçası. Ancak oyunun oldukça eğlenceli, akıcı ve oynanabilir olması nedeniyle Overwatch'a ücretsiz bir alternatif getirdiği de ortada. Hele ki Overwatch bu fiyattayken onu deneyemeyen oyuncular, Paladins'de aradıklarını bulacaklardır diye düşünüyorum. Oyunun hala beta aşamasında olduğunu hatırlatarak, arkasında Hi-Rez gibi bir firmanın olması nedeniyle, ilerleyen zamanda daha da iyi olacağına güvenimin tam olduğunu söyleyebilirim. ■



# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Yeni ayın Sihirdar Postası'ndan herkese selamlar, sevgiler efendim! Bu ay Sihirdar Vadisi oldukça yoğun bir dönem geçirdi. Zira Worlds sayesinde dünyanın en iyi takımlarının birbirleri ile olan mücadelelerini izleme fırsatı bulduk. Ne yazık ki Final mücadelesinin 30 Ekim'e denk gelmesi nedeni ile şampiyonun kim olduğu dergiye yetişebilen bir haber olamadı. Ancak yarı finale kadar olan mücadele oldukça iyiydi. Ayrıca yeni sezon öncesi yeni güncellemeler, son derece önemli. Bu bağlamda özellikle suikastçı güncellemesi büyük dikkat çekmekte.

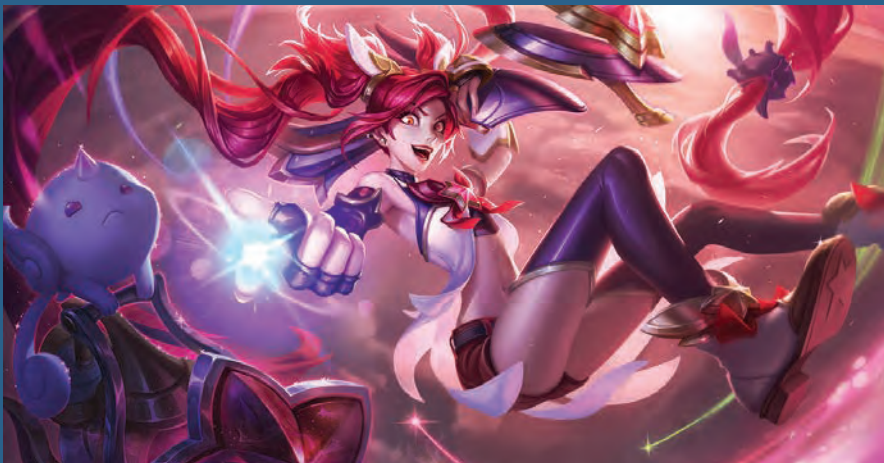
Şimdi gelin Worlds şampiyonasını detaylandırmadan önce Riot'un son zamanlarda LoL için planladığı güncellemelere bakalım.

## Gerçek bir suikastçı mı aradınız?

Riot'un yayınladığı son güncelleme haberleri ve yapımcı günlükleri oldukça dikkat çekici. LoL'ün mimarları anlaşılabilir o ki oyunu biraz daha yeteneğe dayalı bir hale getirmek için varını yoğunu ortaya koyuyor. Geçtiğimiz ay yapılan açıklamaları takip ettiyseniz, Riot'un LoL için kullandığı anahtar kelimenin "derinlik" olması dikka-

tinizi çekmiştir. Riot, pek çok alanda oyunu daha derinleştirmek, robotik bir yapı yerine oyunu daha işlevsel ve duruma göre daha değişken bir yapı ile şekillendirmek istiyor. Elbette bunun için öncelikli olarak şampiyonlarda yapılacak değişiklikler ön plana çıkıyor. Riot'un özellikle şampiyon sınıflarını kademeli olarak revizyona sokmaya başladığını görüyoruz. Önce büyüücü karakterlerde yapılan değişiklikler ve şimdi ise suikastçıların elden geçirilecek olması bunu zaten kanıtıyor. Tabii ki yapılan ve yapılacak değişiklikler öyle büyük oranda oynanışa etki edecek geliştirmeler değil. Riot yaptığı değişiklikler ile hem suikastçı oynayanların hem de suikastçılara karşı oynayanların kendilerini daha iyi oynamaya itecek hamlelerde bulunmaları için çaballıyor. Oyuna stratejik çeşitlilik kazandırmak için çalışıyor.

Suikastçı güncellemesinde ilk olarak dört şampiyonda değişiklikler yapılacağı açıklandı. Bunlar Rengar, LeBlanc, Talon ve Katarina olacak. Şu an itibarıyla yapılacak değişikliklerin bu şampiyonların yeteneklerine tam olarak nasıl yansıtılacağını bilmiyoruz. LeBlanc'da ve Rengar'da yapılacak değişiklik özellikle bu iki şampiyonun kaçınılması zor sürpriz ataklarına rakiplerinin daha iyi tepki vermelerini amaçlıyor.



Talon'da yapılacak değişiklik ise görünüşe göre şampiyona daha iyi bir harita görüşü sağlayacak gibi duruyor. Ayrıca Talon'un tek bir karakter üzerinde etkili olmasından çok tüm rakip takım üzerinde belirli etkilere sahip olması ve haliyle taktiksel bir çeşitlilik sağlaması amaçlanıyor gibi gözüküyor. Diğer bir yandan Katarina bildiğiniz gibi çok güçlü bir karakter. Özellikle ulti yeteneği ile takım savaşlarında rakibin tüm üyelerine çok ciddi hasarlar verebiliyor. Ancak Katarina ulti'sini açtığında ufak bir darbe saldırısını yarıda kesebiliyor ve neticede hızlıca ölebiliyor. Riot, Katarina'nın bu tür bir durumda yedek bir plana sahip olmasını sağlayacak değişikliklere gidecek. En büyük yapılandırma bu dört karakter üzerinde olacak olsa da, pek çok diğer suikastçı karakter de güncellenmeden faydalanacak. Riot'un yaptığı açıklama göz önüne alındığında özellikle Fizz'in daha etkili olacağını anlıyoruz. Ancak bu nedenle Fizz'i dereceli maçlarda görme olasılığımız da hayli düşecek. Zira zaten güçlü olduğunu düşündüğümüz bir karakter olan Fizz, daha iyi hareket kabiliyeti kazanırsa karşısında durulmayacak bir karaktere dönüşecektir. Bu da şampiyonun direk olarak maçlarda banlanmasına neden olabilir. Kha'Zix, Ekko, Akali, Shaco ve Zed de güncellemelerden nasibini alacak karakterleri oluşturuyor.

### Worlds heyecanı nefes kesti!

Dark Passage, Dünya Şampiyonası'na gidemediği için üzülsek de turnuva heyecanı her zamanki gibi devam etti. Dört takımlı dört grup formatında başlayan Dünya Şampiyonası'nın A grubunda dört galibiyet alıp iki mağlubiyet alan Albus Nox Luna ve

ROX Tigers çeyrek finale çıktı. CLG ve G2 ise elenen takımlar oldu. B grubunda ise SK Telecom beş galibiyet bir mağlubiyet alırken Cloud 9 üç galibiyet ve üç mağlubiyet olarak çeyrek finale çıkan diğer takım oldu. B grubunun elenen takımları I May ve Flash Wolves oldu. C grubunda çeyrek finale çıkan takımlar ise dört galibiyet ve iki mağlubiyetlik performansları ile Edward Gaming ve H2K oldu. Ahq e-Sports ve INTZ turnuvaya veda ettiler. Son olarak D grubunda ilk iki sırayı alıp çeyrek finale yükselen takımlar, yalnızca bir mağlubiyet alan Samsung Galaxy ile üç galibiyet üç mağlubiyet alan Royal Never Give Up oldu. TSM ve Splyce ise turnuvaya devam edemeyen takımlar arasına katıldı. Turnuvanın çeyrek final aşamasında ilk olarak Samsung Galaxy ile turnuvanın iddialı takımlarından Cloud 9 karşı karşıya geldi. Ancak Samsung Galaxy'nin iyi oyunu ve Cloud 9'un amatörcü hatalarıyla beraber, Samsung takımı 3-0 ile oyunu kazanarak yarı finale çıktı. Bir diğer karşılaşma ise ROX Tiger ve Edward Gaming arasındaydı. Karşılaşmada 2-0 öne geçen ROX Tigers, kalite farkını bu iki oyunda belli etse de üçüncü oyunda bariz şekilde rehavete kapıldıkları gözlemlendi ve Edward Gaming skoru 2-1'e getirdi. Buna rağmen ROX Tigers başka bir hata yapmadı ve maçı 3-1 ile kazandı. Turnuvanın en favori takımı SK Telecom ise çeyrek finalde Royal Never Give Up ile karşılaştı. Royal ilk maçta 1-0 ona geçmiş olsa da SK Telecom sonraki karşılaşmalarda üstün taraf oldu ve maçı 3-1 kazandı. Böylece yarı final eşleşmelerinin ilki SK-ROX olarak belirlenmiş oldu. Samsung'un rakibini belirleyecek karşılaşma ise H2K ve Albus

Nox Luna arasında gerçekleşti. H'K 3-0'lık net bir galibiyet ile Samsung'un rakibi oldu. Böylece yarı finalde üç Güney Kore takımı ve bir Avrupa takımı yer aldı., Yarı final mücadelelerinin ilk ayağı ise adeta nefes kesti. SKT- ROX Tigers arasında oynanan yarı final maçında SKT 1-0 öne geçse de ROX Tigers pes etmeyeceğini gösterdi ve skoru 2-1'e kadar getirdi. Buna rağmen SKT maça tutunmaya devam etti ve üst üste aldığı iki galibiyet ile 3-2 kazanmayı bildi. Biz de gerçekten son yıllarda LoL arenalarında gördüğümüz en iyi maçlardan birini izlemiş olduk. Yarı final etabının ikinci maçı ise Samsung Galaxy ve H2K arasında gerçekleşti. Avrupa ve tüm batı dünyasının tek temsilcisi olan H2K'e yoğun destek vardı. H2K her maçın başında skor olarak avantaj yakalasa da bireysel görevlerde bir hayli geride kalması ve SSG'nin haritanın her noktasını kontrol edebilmesi nedeniyle Güney Kore takımı maçtan 3-0'lık net bir skor ile ayrıldı. Bu sonuçlar ile League of Legends Dünya Şampiyonası finali iki Güney Kore takımının mücadelesine dönmüş oldu. Samsung Galaxy ve son şampiyon SKT T1 arasında gerçekleşecek olan mücadelenin detayları bu aya yetişmese de siz bu sayfaları okurken sonuçlanmış olacak. Her iki takım da daha önce Dünya Şampiyonu olan takımlar. Bakalım şampiyonlar arasındaki mücadele nasıl sonuçlanacak. ■ Enes Özdemir

### Fenerbahçe ve Galatasaray'dan e-spor atağı!

Avrupa'da büyük spor kulüplerinin yavaş yavaş e-spor'a adım atmalarına tanık oluyoruz bildiğiniz gibi. Türkiye'de bu işi ilk olarak gerçekleştiren Beşiktaş'tan sonra Fenerbahçe de e-spor dünyasına girdi. Zaten bir süredir Fenerbahçe'nin bu dünyaya adım atması konuşuluyordu ve haberler gerçeğe döndü. SuperMassive TNG kulübünün haklarını devralarak kurulan 1907 Fenerbahçe e-Spor Kulübü bu sene Şampiyonluk Ligi'nde mücadele edecek. Galatasaray ise bu konuda Victorious Ace ile anlaşma aşamasında ve eğer imzalar atılırsa Galatasaray da e-spor dünyasına adım atacak.



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Ülkemizde e-spor için ne büyük yeteneklerin var olduğunu bu ay bir kez daha gördük. Genç nüfusun bu kadar yoğunlukta olduğu bir ülkede, oyun sektörü ve buna paralel olarak gelişen e-spor etkinlikleri elbette şu ankinden çok daha iyi bir statüde olmalıydı. Ancak bu ay gördük ki zaman hayıflanma zamanı değil, gurur duyma ve gelecekte her şeyi daha iyi hale getirmek için çalışmanın zamanı. Bu sayfalarda birkaç aydır devam eden CS:GO Dünya Şampiyonası'nın gelişmelerini sizlere aktarıyorum. Turnuva geçtiğimiz ay nihayet

sonlandı ve Dünya Şampiyonu unvanını alan takım Türkiye oldu! Elbette hemen astık bayrakları, kutlamalarımızı yaptık. Takım halinde mücadele edilen spor etkinliklerinde Dünya Şampiyonu olacağımız dalın, e-spor alanında olacağını kim bilebilirdi ki? Milli takımımız uzun süredir devam eden turnuvadan alınının aklıyla çıkmayı başardı ve Dünyanın en iyi milli takımı oldu. Daha önce kısa kısa bahsetmiş olsam da Milli Takımımızın şampiyona macerasını biraz daha detaylandıracağım. Öncelikle Av-

rupa elemelerine katılan milli takımımız "best of three" düzeninde yapılan maçlarda önce Özbekistan'ı 2-0 yendi, daha sonra İrlanda'yı 2-1 mağlup etti. Ardından Slovakya'yı da 2-0 ile geçen CS:GO Milli Takımımız, Avrupa elemelerinde çeyrek finale gitmek adına yapılacak son turda Rusya ile karşılaştı. Tek maç usulü yapılan bu maçlarda Rusya'ya yenilen milli takımımız diğer eşleşmenin mağlubu İzlanda'yı yenerek bir şans daha elde etti. Ardından ya tamam ya devam maçında Rusya ile bir kez daha karşılaşan Milli Takım, bir önceki maçın rövanşını alarak Avrupa elemelerinde çeyrek finale kaldı. Fransa ile çeyrek final mücadelesine çıkan Milli Takımımız bu maçta 2-0 mağlup olsa da, son şans maçında Belçika'yı yenerek Dünya Şampiyonası'na katılmayı başardı.

Dünya şampiyonası direkt olarak sekiz takımlı eliminasyon sistemini kullandı. Ancak eşleşmeleri belirlemek için şampiyonaya katılan sekiz takım, tek bir grupta ve tek maç üzerinden birbirleriyle karşılaştı. Türkiye bu grupta çok büyük bir başarıya imza atarak yedi maçın hepsini kazandı ve grubu ilk sırada tamamladı. Bu durumda çeyrek finalde Türkiye'nin rakibi, grubun sonuncusu ve hiç galibiyet alamayan Tunus oldu. Yenden "best of three" formatına dönüşmesiyle beraber, Tunus'u önce Train'de 16-4 ve daha sonra Cache haritasında 16-2 ile kolayca geçen takı-





mımız, yarı finale kalmayı bildi. Grup aşamasında dördüncü olan Fransa ise, beşinci olan Kanada'yı çeyrek finalde 2-0 ile geçerek bir kez daha Türkiye'nin rakibi oldu. Fransa ile yapılan maç gerçek manası ile kıran kırana geçti. İlk karşılaşmada Overpass'da 16-14 kazanan millî takımımız ikinci maçta Nuke haritasında aynı skor ile mağlup oldu. Dust2 haritasında gerçekleşen kader maçında ise 16-11 kazanarak finale çıkmanın mutluluğunu yaşadık. Grup aşamasını yedinci sırada bitiren Arjantin ise oldukça sürpriz bir çıkış sergiledi. Çeyrek finalde grubu ikinci bitiren İsveç ile karşılaşan Arjantin bu maçı 2-1 kazandı. Yarı finale kalan Arjantin bu aşamada grup aşamasını üçüncü sırada bitiren Danimarka ile karşılaştı ve bir kez daha 2-1'lik skor ile kazandı. Bu durumda Arjantin finalde millî takımımızın rakibi oldu. Final maçı turnuvanın en çekişmeli karşılaşmalarından biriydi. Train haritasında gerçekleşen ilk karşılaşma bizim için hiç de iyi başlamadı. Bir anda 11-0 geriye düşen Millî Takımımız bu noktadan sonra birdenbire oyunu toparladı. Bir anda skoru 11-9'a getiren Millî Takımımız bu noktadan sonra yalnızca üç el verdi ve kalan tüm elleri kazanarak 16-14 kazandı. Bu elde büyük bir geri dönüşe imza atan Millî Takım, elbette tüylerimizi diken diken etti. İkinci maç ise Overpass haritasında gerçekleşti ve pek de hatırlamak istemeyeceğimiz bir performans sergiledik. Arjantin iyi oyunu ile ikinci karşılaşmayı 16-5 ile rahat kazandı ve Dünya Şampiyonluğuna giden yolda skoru 1-1'e getirdi. Dünya Şampiyonunu belirleyecek üçüncü ve son maç ise Cobblestone haritasında gerçekleşti. İlk iki raunt'u kaybederek 2-0 geriye düşen Türkiye iyi bir çıkış yakaladı ve oyunda 5-2 öne geçti. Daha sonra skoru 9-3' kadar getiren Millî Takımımız bu noktadan sonra raunt'ları Arjantin ile paylaşmaya başladı. Ancak maçtan asla kopmayan Türkiye CS:GO Millî Takımı, 16-8 ile maçı kazanmayı bildi ve böylece Dünya Şampiyonu oldu.

### Namağlup Millî Takım

Elemeler dâhil Dünya Şampiyonası turnuvası süresince CS:GO takımımız birçok haritada maç yaptı. Bu maçlar sonucunda galibiyet yüzdemizin hayli yüksek olması sevindirici. Toplamda gerçekleşen 31 raunt'un 24'ünü kazanmamız yüzde 75'in üzerinde bir galibiyet oranımız olduğunu gösteriyor ki bu hayli yüksek bir rakam. Elemelerden Haritaların istatistiklerine bakıldığında Cache haritasında üç maçta üç galibiyet, Dust2'de üç maçta iki galibiyet alındığı gözüküyor. Mirage ve Train haritalarında ise bariz üstünlüğümüz göze çarpıyor. Her iki haritada da yapılan altı karşılaşmanın beşini kazandığımız görülmüyor. En çok karşılaşmayı yaptığımız Cobblestone haritasında ise yapılan sekiz maçın altısını kazandığımız göze çarpıyor. Overpass haritasında yaptığımız 4 maçın üçünü kazanırken, Nuke haritasında yapılan tek maçı kaybetmiş istatistikler arasında yerini almış durumda.

Elemeler sonrası gerçekleşen maçlarda raunt bazında olmasa da karşılaşma bazında namağlup olmamız ise dikkat çekiyor. Elbette ki en etkileyici sonuç gruplarda yedide yedi yapmamız ve bundan sonraki üç maçımızı kazanarak şampiyon olmamız. Grupta en yakın rakibimiz ve turnuvanın önemli takımlarından İsveç'in dahi iki mağlubiyet alması millî takımımızın seviyesini gösterir nitelikte. Şampiyonluğun baş mimarları DESPE, Calyx, Xantares, paz, MAJ3ER olsa da bu noktaya gelirken başarıda büyük payları olan woxic, mini, Glovee, ngiN, SasuKe ve e1'i unutmak büyük haksızlık olur. Turnuva sayesinde CS:GO'da ve diğer e-spor dallarında Türkiye'nin önemli yeteneklere sahip olduğu görüldü. Elbet bu durumu millî takım seviyesinin yanı sıra kulüpler seviyesinde görmeyi de isteriz. Bir kez daha CS:GO Millî Takımımızı tebrik ediyor ve bir oyun sever olarak, Türk oyunculuğu adına onlarla gurur duyuyorum.

■ Enes Özdemir

*Dünya şampiyonası direkt olarak sekiz takımlı eliminasyon sistemini kullandı. Ancak eşleşmeleri belirlemek için şampiyonaya katılan sekiz takım, tek bir grupta ve tek maç üzerinden birbirleriyle karşılaştı*

### Maç anlatımında büyük ayıp!

Sırbistan'ın başkenti Belgrad'da gerçekleşen Dünya Turnuvası mücadelesinde, maç spikerleri tarafından bizim için hiç de hoş olmayan hareketler sergilendi. Türkiye ve Arjantin arasında oynanan büyük finalde bariz bir şekilde spikerler Arjantin takımını apayrı bir kefeye koydu. Normalde bu tür konular meydana geldiğinde izleyicilerin olayı abarttığını ve dramatize ettiğini düşünürüm. Ancak bu defa ciddi manada Arjantin takımı raunt kazandığında spikerlerin abartılı sevinçleri bariz belli oldu. Sadece bu değil, Millî Takımımız raunt kazandığında spikerlerin ses tonlarında azıcık bile yükselme olmayışı taraflı anlatımı ciddi şekilde belgeledi. Ama sonuç olarak kazandık ve bu durumun bir daha yaşanmamasını temenni ediyorum.

# Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

İki aydır devam eden Machines of War tantanası, Ekim ayı boyunca da sürdü sevgili Heroes of the Storm'cular. Zaten oyunu takip ediyorsanız, bu detayı da görmezden gelmenize imkan yoktu. Geçen ay oyundaki haritalardan Braxis Holdout ve yeni kahramanımız Alarak'ı buraya davet etmiştik. Bu ay ise Overwatch'tan tanıdığımız Zarya ve bir diğer Machines of War haritası olan Warhead Junction'a göz atacağız. Ayrıca yeni bir kahramanımız daha var; samuray Samuro!

## Kayıp bölüm

Burada bahsettik mi hatırlayamadım ama yerin altına girip Golem dövdüğümüz o ünlü bölüm halen geri dönmedi ve bu gidişle dönecek gibi de gözüküyor. Güzel de bölümdü ama dengesiz diyorlardı. Enteresan...

## Pembe saçlı savaşçı

Zarya'dan bahsediyoruz, evet... Zarya menzilli gibi de hareket eden bir yakın dövüş tankı. Oynanışı da Auriel'e benziyor bir açıdan. Nasıl Auriel savaştıkça enerji kazanıyorsa, Zarya da hasar aldıkça güçleniyor. Yani onu savaşın tam ortasında kullanmak ve korumak, vereceği hasarı da artırıyor.

Zarya kendine ve arkadaşlarına belirli bir süre dayanan bir kalkan verebiliyor. Ayrı-

ca menzili hiç de fena olmayan bombalar atabiliyor. Standart saldırısıysa elindeki kocaman silahından çıkan enerjiden ibaret. Kesintisiz olarak hasar veren bu silah, Zarya enerjisini doldurdukça daha da güçleniyor.

Zarya'nın Heroic yeteneklerinden bir tanesi düşmanları attığı bombanın merkezine topluyor, diğeri de bombanın düştüğü yerden uzaklaştırıyor. Eğer ekibinizde AoE etkili elemanlar varsa herkesi ortaya toplamaya bakın, diğer türlü uzaklaştırma

*Nasıl Auriel savaştıkça enerji kazanıyorsa, Zarya da hasar aldıkça güçleniyor. Yani onu savaşın tam ortasında kullanmak ve korumak, vereceği hasarı da artırıyor*



yeteneği ile kaçış yolu açabilirsiniz. Doğru kullanıldığında ve destek gördüğünde bir hayli tehlikeli hale gelen Zarya, yanlış ve yalnız ellerde de kendi başına takılan, etkisiz bir elemana dönüşüyor.

### **Birken üç oldular memur bey, bir şey anlamadık...**

Butcher gibi yakın dövüşte uzman Samuro, elbette Butcher kadar güçlü değil yoksa OP ötesi bir kahraman olurdu. Samuro güçlü olmak yerine aldatmayı seçen bir oynanışa sahip ve onu öldürmek gerçekten çok zor olabiliyor. Samuro'nun oynanışını etkileyen en önemli yeteneklerinden bir tanesi, üç tane olabilmesi. (Süper kelime oyunu!) Evet, Samuro iki tane daha kopyasını oluşturabiliyor ve bu kopyalar otomatik olarak düşmana saldırıyor. Düşmanın da bu karakterlerin hangisinin gerçek, hangisinin kopya olduğunu anlaması imkansız dönüşüyor. (Bir zamanlar Nova'nın da böyle bir yeteneği vardı.) Samuro kaçış konusunda da uzman. Hasar aldığı anda hızlanabiliyor ve düşmanından uzaklaşabiliyor. Bir de görünmezlik yeteneğini kazandığı için iyice tehlikeli bir hale gelebiliyor.

Heroic yetenekleri arasında durdurulamaz hale gelip kılıç savurarak ilerlediği bir saldırısı ve kopyalarını oluşturup kontrol edebildiği, aralarında geçiş yapabildiği, aldatmaya yönelik bir özelliği bulunuyor. Oynanış tarzınıza göre hangisini seçeceğinize siz karar vermelisiniz çünkü bu iki özellik gerçekten birbirinden bir hayli farklı.

### **Nükleer tıp**

Gelelim Warhead Junction'a... StarCraft temalı bu harita, diğer haritalara göre daha büyük ve belirli aralıklarla, belirli yerlerde nükleer başlıklar beliriyor. Bir kahraman sadece bir tane nükleer başlık taşıyabiliyor ve bunları nereye atarsanız, orada büyük bir patlama yaşanıyor. Aynı Doubloon'lar gibi, nükleer başlıklar da öldüğünüzde yere düşüyor ve bir başka kahraman bunu alabiliyor.

Bu haritada nükleer başlıkların peşinde koştuktan öte, haritada bulunan boss'ları da kontrol etmek gerekiyor zira harita büyük olduğundan, karşı takım bir boss'u sizden habersiz, nükleer başlıkları da harcayarak kısa sürede ele geçirebiliyor. Braxis Holdout'a göre daha dengeli olan bu haritayı beğendiğimi söyleyebilirim. Fakat haritanın bir ucundan, öbür ucuna ulaşmak gerçekten çok zaman alabiliyor.

### **Herkes ortada buluşsun!**

Geçtiğimiz aylarda, bu sayfalarda şikayet ettiğim Arena modu da inanılmaz bir hızla oyuna eklendi. Heroes Brawl adındaki bu yeni oyun modu, aynı Hearthstone'daki Tavern Brawl gibi farklı özellikler sunan savaşlardan oluşuyor. Heroes Brawl'un ilk varyasyonunda size her raunt sunulan üç kahramandan birini seçip 100 puana ulaşmanızı isteyen bir tema vardı.

Bu sırada iki tarafın Punisher'ları da sahaya iniyor ve tam anlamıyla bir Deathmatch ortamı yaşanıyor. İki raunt kazananın başarıya ulaştığı oyunda kahramanlarımızın sadece bir tane heroic yeteneğini seçebiliyoruz, seviye atlama, yetenek belirlemeyle uğraşmıyoruz. Bayağı hızlı oynanan ve kaybettiğinizde bir şeyiniz eksilmediği için herkesin dost kalabildiği Heroes Brawl, ilerleyen zamanlarda iyice absürt özelliklerle gelip daha da çok eğlendirecektir diye tahmin ediyorum.

Bu ay da anlatacağlarım bu kadar sevgili okurlar. Gelecek ay Blizzcon var, bakalım orada Heroes of the Storm'la ilgili ne tür gelişmeler olacak. Bundan daha da önemlisi, acaba Blizzard HotS'tan memnun mu... Bir röportaj imkanım olsa ilk soracağım soru bu olacak, çok merak etmekteyim cevabı. Görüşmek üzere gençler, herkese iyi oyunlar! ■ **Tuna Şentuna**



**Yeni keşif: Zagara**  
Zagara'ya bir türlü ısınmadığım için hiçbir zaman satın almamıştım ama meğer son güncellemeyle birlikte bayağı eğlenceli bir kahramana dönüşmüş. Hero avcısı olarak da kullanılabilen Zagara, kale istilasında da çok iyi işliyor mesleği gereği. Satın almadıysanız kesinlikle tavsiyemdir.



## SPOR DEPARTMANI



08

VIP  
STANDARD

LEVEL

SAYFA: 88

AY: KASIM

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

NO : 0000000000



Yılın bana sorarsanız en güzel dönemindeyiz. Hava koşulları artık yaşamaya elverişli bir duruma geldi, pek çok oyun peşi sıra piyasaya sürülüyor ve benim için daha da özeli, bu oyunların pek çoğu spor temelli oyunlar. Bu ay sırada WWE organizasyonu ve profesyonel güreş var.



## WWE Nedir?

Bana sorarsanız ilk olarak WWE'nin tanımı ile başlamalıyız. Bunun sebebiyse ciddi bir yanığı içerisinde olmamız. Bilinenin aksine WWE bir spor değil; bir firmadır. Bu firmanın hazırladığı Smackdown ve Raw da yalnızca birer TV programıdır. Bu programlarda sergilenen sporun adı ise profesyonel güreştir. Hatta işi bir

adım öteye götürürsek profesyonel güreşe spor demek bile bazı tartışmaları beraberinde getirebilir. Çünkü bu yapılan "gösteri" diğer sporların aksine, izleyicileri eğlendirmek adına yapılır ve önceden kazananı, kaybedeni bellidir. Ancak işin bu bölümü inanılmaz karışık ve tartışmalı olduğu için daha fazla ayrıntıya girmiyorum.



## Tarihsel Gelişimi

Profesyonel güreşin tarihçesi 19. Yüzyıl Avrupa'sına kadar dayanmaktaysa da ancak 20. Yüzyılda Kuzey Amerika'da yapılan karnaval- larla popüler olmayı başarmıştır. O dönem karnaval ve sirklerde yan gösteri konumunda olan spor zamanla başlı başına bir gösteri haline almıştır. Özellikle 1950'ler -WWE'nin de atası konumunda bulunan- Capitol Wrestling Corporation'ın kuruluşundan sonra, çeşitli profesyonel güreş ürünlerinin de piyasaya

sürülmesi ile ciddi anlamda bir pazara sahip olmuştur. Capitol Wrestling Corporation ise önce Titan Sports Corporation'a satılmış, ardından Titan Sports Corporation'ın isim değişikliği ile World Wrestling Federation Entertainment adını almıştır. 2002 yılında ise World Wildlife Fund (Dünya Doğayı Koruma Vakfı) ile olan isim benzerliği sebebiyle son bir isim değişikliği yapılmış ve bu günkü ismi ortaya çıkmıştır: World Wrestling Entertainment.





## Sahte mi, gerçek mi?

Profesyonel güreş konusunda en çok tartışmayı beraberinde getiren konu kesinlikle bu. Neyse ki, bu konuda kesin konuşabiliyoruz. Tüm müsabakaların kazananları önceden belli olsa da gördüğünüz şiddet büyük ölçüde gerçek. Büyük ölçüde diyorum çünkü, hak verirsiniz ki olan her şey gerçek olsa, o ringden kimse yürüyerek çıkamazdı. Çok basit bir örnek vermek gerekirse: Profesyonel Güreş müsabakalarında her iki sporcu da birbirine yumruk atabiliyor. Hem de eldiven kullanmadan. Ne var ki, o yumrukların,

diz ve dirsek darbeleri sonucunda kimse ciddi yaralar almıyor. Boks baktığımızda ise, insan derisinin ne kadar kolay açılabilirliğini görebiliyoruz. Ayrıca, piyasada bu konuyla ilgili bol miktarda belgesel bulunmaktadır. Ringlerin ne şekilde yapıldığı, kanamaların nasıl olduğu gibi konularda güzel bilgiler içeren bu belgeselleri izlemenizi öneririm. Şiddetin gerçek olan kısmı ise şu; altınızda kuş tüyü yatak bile olsa üstünüze 100 kilogramlık bir insan düştüğünde canınız acır...

## Uluslararası Düzeyde Profesyonel Güreş

WWE'de gösterilerin yapıldığı yerler devamlı olarak değişmektedir. Yıl içerisinde genel olarak etkinlikler ABD sınırları içerisinde yapılsa da dönem dönem çeşitli Dünya turneleri de düzenlenmektedir. Bu turnelerin amacı tahmin edeceğinize üzere Avrupa ve Asya toplumunu da şovun bir parçası haline getirip daha çok para kazanabilmektir. 2013 senesinde ülkemizde de bir etkinlik düzenleyen WWE, Kasım ayı içerisinde 10 farklı gösteri ile İngiltere'yi de tekrar ziyaret etmeye hazırlanıyor. Smackdown ve Raw dışında, Dünya genelinde de pek çok profesyonel güreş organizasyonu bulunmaktadır. Hatta 2010 yılında ülkemizde de "Turkish Power Wrestling" adından bir etkinlik yapılmaya başlanmış olsa da, bu etkinlik 2012 yılına kadar devam ettirilmiştir. Şu an için ülkemizde profesyonel güreş temelli bir etkinlik maalesef bulunmamaktadır.

## Nasıl izleyeceğiz?

WWE etkinlikleri maalesef şu an ülkemizde yayınlanmamaktadır. Fakat izlemek isteyenler için çok sayıda alternatif tabii ki mevcut. Bunlardan ilki ve en kullanışlısı WWE Network üzerinden, aylık 10\$ ödeyerek hem Smackdown hem de Raw'u takip etmek. Bunun dışında çeşitli video sitelerinden de haftalık olarak takip etmeniz mümkün olsa da WWE Network'ün rahatlığını bulamayacağınız kesin. Son olarak, eğer profesyonel güreş ile ilgilisiniz, TNA Impact'e de bir göz atmanızı

öneririm. WWE etkinlikleri kadar keyifli olmasa da tüm WWE içeriğini tükettiğinizde eğlenmenizi sağlayacaktır.



## WWE Oyunları

WWE etkinliklerinin uç noktalara taşınan popülerliğiyle birlikte, tahmin edersiniz ki bol miktarda WWE oyunu da piyasaya sürüldü. Özellikle 2000'li yıllar ve THQ'nun isim haklarını alması ile birlikte, peşi sıra Smackdown ve Raw oyunu piyasaya sürüldü. Asıl büyük patlama ise 2004 yılında PS2 için piyasaya sürülen Smackdown vs. Raw ile yaşandı. Ülkemizde de sporun ciddi anlamda yayılmasını sağlayan bu oyun ile birlikte, her sene yeni bir Smackdown vs. Raw piyasaya sürüldü. Ta ki 2013 yılında THQ kapılarını kapatana kadar. THQ'nun ardından WWE'nin isim haklarını alan 2K Games aldı ve bugünkü WWE 2K serisi hayatımıza girdi...



KASIM 2016  
FIYATI 7 TL NO:11



50 STICKER  
22 POSTER

# heyvair!

Hediye  
KITAP



50 Cupcake  
Tarifi



Hande  
Erçel

AŞK LAFTAN  
ANLAMİYOR

22  
POSTER



heygel  
JUSTIN  
BIEBER

GEÇMİŞ  
OLSUN  
SELENA!

50  
Sticker



Gregg

YENİ AŞKA  
YELKEN AÇANLAR



Dylan  
O'Brien

GERİ SAYIM  
BAŞLADI!



CADILARLA  
BAŞ ETME  
YOLLARI

# JUSTIN

Çok yakında  
geliyoooooo!

SHINEE BİZİMLE SEN NEREDESİN

# KASIM

## SAYISINI KAÇIRMA

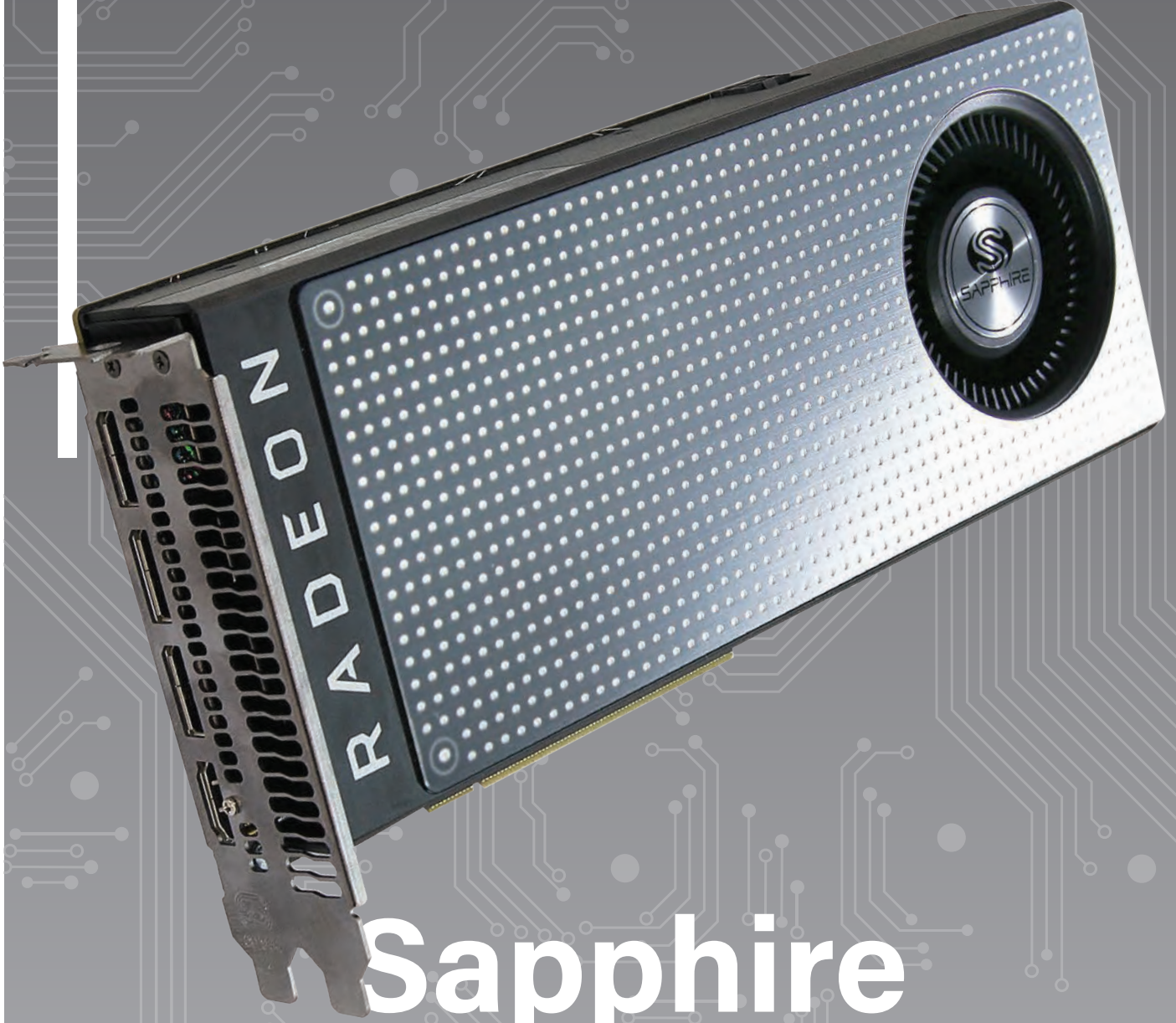


Hediye Kitap  
50 CUPCAKE  
TARIFI

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



# DONANIM



## Sapphire Radeon RX 470

**Sapphire  
Radeon RX 470**  
Nvidia'nın GTX 10x0 serisi ile yaptığı atağa AMD'den cevap gecikmedi. Sapphire Radeon RX 470 uygun fiyata güçlü bir ekran kartı arayanlara hitap ediyor.  
**Sayfa 93**



## “PSVR, 24 Ocak tarihinde Türkiye’de satışa sunulacak.”

PlayStation Grup Ürün Müdürü Mustafa Yiğit ile merak edilenler üzerine...

### En basit sorudan başlayalım, sizi tanıyalım isterseniz?

Ben Mustafa Yiğit, altı yıldır Sony bünyesinde çalışmaktayım. İlk olarak PlayStation Pazar Sorumlusu olarak başlamıştım, son iki senedir de PlayStation Türkiye Sorumlusu olarak görev yapmaktayım.

### PlayStation 4 Slim ve PlayStation 4 Pro’dan beklentileriniz neler?

Bildiğiniz gibi mevcut PlayStation 4’lerin fiyatlarını düşürdük, 500GB’lık versiyonu 1299TL, 1TB’lık versiyonu ise artık 1499TL’ye satılmakta. Açıkçası PlayStation 4 Slim’in Türkiye satışları çok iyi gidiyor ve bunda 29 Eylül’de başlayan ve konsolun yanında oyun hediye edilen FIFA kampanyasının da etkisi var. PlayStation 4 Pro’yu da 10 Kasım tarihinde Dünya ve Avrupa ile aynı anda Türkiye’de de satışa çıkartacağız. Ancak satış fiyatı önümüzdeki günlerde belli olacak, biliyorsunuz kur çok dalgalı ve sonradan fiyatlarda revizyona gitmemek adına fiyatın belirlenmesi için en azından Ekim ayı sonunu bekleme kararı aldık. PlayStation 4 Pro önemli, çünkü geçen zamanda oyuncuların beklentileri yükseldi ve 4K çözünürlük ile HDR’nin yaygınlaşmasıyla beraber konsol oyuncuları da artık bu özelliklere erişmek istiyor.

### Konsolların PC’ye göre en önemli argümanlarından biri “bir kez satın al ve unut”

### modeliydi. İlk defa konsol upgrade’i gibi bir durum çıktı karşımıza, bunu riskli buluyor musunuz?

Öncelikle bir kez daha altını çizelim, bu hala bir PlayStation 4 ve biz henüz bu jenerasyonu kapatmış değiliz. Kısaca 6-7 sene olarak belirtilen konsol ömürleri bundan sonra da devam edecek zira getirdiği ek yeniliklere ve yeteneklerine rağmen PlayStation 4 Pro için ayrı bir strateji belirlemeyi düşünmüyoruz. Tüm oyunlar ve eklentileri hem PS4’te hem de PS4 Pro’da çalışmaya devam edecek ve kesinlikle PlayStation 4 Pro’ya özel bir oyun yok gündemimizde. Pro’nun çıkışını tamamen VR’a bağlamak da doğru değil, 4K gibi yeni teknolojilerin de bunda etkisi var. Kısacası amacımız farklı beklentileri olan oyunculara da cevap verebilmek. Zira VR için tüm geliştirmeler de standart PlayStation 4’e göre yapılmakta.

### Müşteri hedef kitleniz nedir, yeni kullanıcıları mı hedefliyor PS4 Pro, yoksa mevcut PS4 kullanıcıları da geçiş yapacak mı sizce?

Biz mevcut PS4 kullanıcılarının önemli bir bölümünün PS4 Pro’ya geçiş yapacağını düşünüyoruz açıkçası. Yeni kullanıcılar anlamında da konu tamamen beklentiler ile alakalı. Teknik beklentileri yüksek olan oyuncular PS4 Pro’yu tercih ederken, daha

“casual” oyuncular ve ağırlığını VR’a veren diğerleri de tercihini standart PS4 ve PS4 Slim’den yana kullanacaktır.

### PSVR’a gelelim, oyuncuların alışkanlıklarını değiştirebilecek misiniz?

Biz elbette oyuncuların tamamının VR tarafına geçeceğini düşünmüyoruz ama büyük bir kısmının da VR tarafını deneyimleyeceğine eminiz çünkü sadece oyun tarafı değil, oyun dışı içerik ile de biz bunu destekleyeceğiz. Belki yeni kullanıcılar için giriş paketi, kamera ve PSVR’ın alınma gerekliliği eğlenceye giriş fiyatını biraz yükseltiyor ancak yine de rakiplerimize göre çok çok düşük kalıyor.

### PSVR’ın Türkiye çıkış tarihi ve fiyatı konusunda bir gelişme söz konusu mu?

Biz ülke olarak ikinci faz ülkeler arasındayız. Ürün 13 Ekim tarihinde Avrupa ve diğer bazı ülkelerde piyasaya çıktı ancak şunu da anlamak lazım, PlayStation için çok hareketli bir dönemden geçiyoruz. Biz de diğer 13-14 ülke ile beraber 24 Ocak 2017 tarihinde PSVR’ı Türkiye’de satışa sunacağız ve bu sene sonunda Türkiye’de 300.000 hanede PlayStation 4 olmasının beklendiğini göz önüne alırsak, ilk aşamadan 30.000 adet civarında PSVR’ın satılmasını bekliyoruz.

Keyifli sohbet için çok teşekkür ederiz. ■



## Sapphire Radeon RX 470 ★

Makul fiyata performans arayanlar için...

**A**MD, RX 400 serisiyle iyi bir işe imza attı. Kartlara biçtiği fiyatla da oyun severlerin bütçesini sarsmamayı başaran AMD, daha önce incelediğimiz RX 480'i 1000 TL civarında pazara sunmuştu. Elimizdeki bu kart da fiyatıyla 850 TL civarına temin edilebiliyor. Evet, arada çok az fiyat farkı var. Radeon RX 470, elimizdeki modeliyle tek fanlı bir tasarıma sahip. Sapphire, Nitro modellerinde çift fanlı bir tasarımı gözetirken, bu modelde referans tasarımın hatlarına sadık kalmış. Arka yüzde bir backplate mevcut. Bunun olması büyük artı, zira bu sayede kartın serin çalışması sağlanıyor. Ayrıca yine bu sayede kartın arkasındaki devre kartı açıkta kalmadığı için, zarar görmesi de önleniyor. Radeon RX 470, elbette Polaris mimarisinin bir üyesi. 14 nm FinFET üretim sürecinin temel alındığı ekran kartı, watt başına performans konusunda iyi iş çıkartıyor. Ancak bu kartı satın alıp 2K ve 4K oyunları yüksek grafik ayarlarında oynayacağını düşünenleri uyaralım: 470 buna uygun değil. Radeon RX 470, Full HD için uygun bir kart. Eğer 2K'yı rahat oynayıp 4K'ya göz kırpmak istiyorsanız, o halde Radeon RX 480 sizin için daha uygun

bir tercih. Zaten fiyat olarak da Radeon RX 480 daha avantajlı durumda. Radeon RX 470'in teknik kadrosuna baktığımızda, az önce de söylediğimiz gibi 14 nm mimarinin yanı sıra, AMD FreeSync, DirecX12 ve Vulkan API desteği olduğunu görüyoruz. Bu arada elimizdeki kart 4GB kapasitesinde. Elbette bellek türü olarak GDDR5 kullanılıyor. 2048 Stream Processors'e sahip olan kart, 256 bit bellek arayüzünü kullanıyor. Saat frekansı ile 932 MHz ile 1216 MHz sunan kart, 224 GB/s toplam bellek bant genişliğinin de sahibi. DOOM'da, Ultra detaylarda ve Full HD grafik değerlerinde ortalama 70 FPS alan kart, akıcı bir oyun deneyimi sunuyor. Hemen ardından baktığımız Deus Ex: Mankind Divided'da da yine en üst grafik ayar düzeninde ve Full HD çözünürlükte 30 FPS civarında bir performans sergileyen kart, burada birkaç ayarı Ultra'dan, High'a çektiğinizde FPS kazanımı sağlayabiliyor. Evet, Radeon RX 470 için kısaca, bütçesi 1000 TL'ye kadar olan oyun severlerin ekran kartı yakıştırmalarını yapabiliriz. Performans sonuçlarında da gördüğümüz gibi, Full HD

çözünürlükte ve üst gömlek grafik düzeninde rahat bir oyun deneyimi sunan kart, elbette Deus Ex gibi yeni oyunlarda, 30 FPS üstü için birkaç detayı aşağı çekmenize ihtiyaç duyuyor. Bu arada kartın fazlasıyla sessiz çalıştığı bilgisini de verelim. Elbette, bunda tek fanlı tasarımın da önemi büyük. Radeon RX 470'i piyasada 850 TL civarında fiyat etiketiyle bulabilirsiniz.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kaliteli tasarım, backplate, sessiz çalışıyor, Full HD performansı  
**EKSİ** VR'a uygun değil, RX 480 fiyatıyla daha cazip

76



## Dark AquaForce W240

Overclock tutkunları için kallavi bir çözüm!

Elimizdeki Dark AquaForce W240, gerçekten de kallavi bir model. Devasa boyutlarıyla dikkat çeken ürün, elbette bunun karşılığını da sizlere veriyor. Bundan az sonra bahsedeceğimiz, ancak önce biraz cihazın tasarım detaylarından bahsedelim. Dark AquaForce W240'un radyatörü tam 272 mm genişliğinde. Bunun neticesinde de size üzerinde sağlam soluk konumlandırabileceğiniz fan alanları sunuyor. Kutu içeriğinden çıkan 120 mm'lik iki fanı böylece yan yana konumlandırabiliyorsunuz. Böylece yoğun bir soğutma sağlayabilen cihaz, eğer bu bana yetmez dersanız, radyatörün diğer yüzüne ek 2 fan daha takabilmeniz için size gerekli slotları ayırmış. Dark AquaForce W240, sıvı pompasıyla da dikkat çekici. Geleneksel bakır tabanlara göre yüzde 50 oranında genişletilmiş bir alan sunan bir bakır yüzeye sahip olan Dark AquaForce W240, bu pompayla saatte 100 litre sıvı devri gerçekleştirebiliyor. Kutu içeriğinde termal macundan gerekli

vidalara kadar tüm ekipmanı eksiksiz olarak getiren AquaForce W240, Intel ve AMD tarafında çok sayıda yonga setine destek veriyor. Intel tarafında 775, 115x, 1366 ve 2011 yonga setlerini destekleyen soğutucu, AMD tarafındaysa AM2+, AM3, FM1 ve FM2+ yongalarını kullanmanıza izin veriyor. 600 ila 2200 RPM hızında çalışan fan, yeterli soğutma sağlıyor. Ayrıca ses konusunda da başarılı bir şekilde çalışan soğutucu, yük altında tek fanda 25 dBA ses yayıyor. Bunun çift fana yansımaları ise 50 dBA seviyesinde oluyor. Sistemine hız aşırma uygulayan kullanıcıların da performansı gayet beğeneceğini düşündüğümüz AquaForce W240, bunu elbette çift fanına, geniş radyatörüne ve geniş bakır tabanlı pompasına borçlu. Sıvı soğutmalı fanlar özellikle oyun severler için önemli çözümler arasında yer alıyor. Elimizdeki AquaForce W240 da bu kategoride iyi iş çıkartan bir model. Fiyatıyla 352 TL olarak bulabileceğiniz AquaForce W240,

sıvı soğutmalı fan arayanlar tarafından tercih edilebilir.

Kasasında yer problemi olmayan veya uzay sistemi kullananlar, serin bir sistem sahibi olmak için AquaForce W240'ı tercih edebilirler.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Geniş yonga desteği, performans, geniş kutu içeriği  
**EKSİ** Çok yer kaplıyor

81

# msi®

# 1<sup>st</sup> VR READY

# MASAÜSTÜ PERFORMANSI KLİŞESİ YIKILDI



## GERÇEKLIK ALGINI DEĞİŞTİR

EN YENİ GRAFİKLER İLE %40'IN  
ÜZERİNDE PERFORMANS ARTIŞI



GT73VR  
Titan SLI

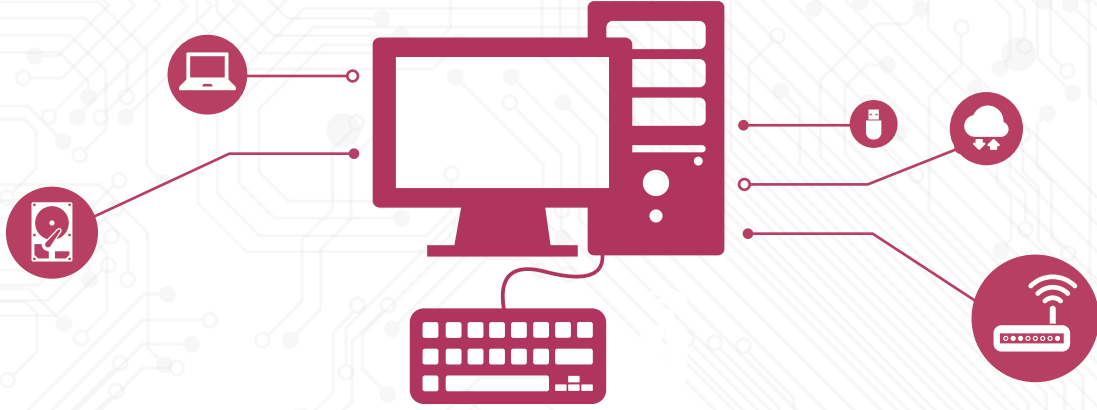
MSI NB GT73VR 6RE (TITAN) - 069TR  
6. NESİL INTEL® CORE İ7- 6820HK İŞLEMCI	WINDOWS 10 HOME		
NVIDIA GEFORCE® GTX1070	VR READY	120HZ FHD MONITOR	
COOLER BOOST TITAN	KEYBOARD BY STEELSERIES		
SOUND BY DYNAUDIO	G-SYNC	NAHIMIC 2	DRAGON CENTER

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTASI

**Vatan**  
COMPUTER

Vatan Bilgisayar  
www.vatanbilgisayar.com



## Teknik Servis

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

**S:** Razer Hammerhead'im var. Birleştirici aparatıyla mikrofon ve kulaklık kısmını kullanmak istiyorum. Taktığım zaman Team Speak 3'te arkadaşlarım seslerini kendileri duyuyor. Ben den yankı yapıyor. Ayrıca kendi bilgisayarımı açtığı müzikler onlara da gidiyor. İnternette birkaç çözüme baktım ama bir yanıt bulamadım. Kayıt aygıtlarından da stereo karışımı da kapalı. Hamza Karakaya

**C:** Bu donanımsal bir sorundan daha çok yazılımsal bir soruna benziyor. Ses kartı sürücünüzü kaldırın ve daha güncel bir sürüm kurun. Stero Mix ayarını kapatmış olsanız da başka bir ayar Kayıt Defteri'nde kalmış olabilir.

**S:** Benim yaklaşık olarak 3000 TL'lik bütçem var ve ben iyi bir kasa toplamak istiyorum. GTA 5 seviyesindeki oyunları takılmadan oynuyorum. 3000 TL'lik bütçeye nasıl bir PC önerirsiniz?

Anakart RAM ve diğer gerekli eşyaları yazar mısınız? Hakan Huca

**C:** Hem AMD Zen, hem de Intel Kaby Lake platformları kapıda. Bu bağlamda bu sistemlerin çıkmasını beklemek yararınıza olacaktır. 16 GB DDR4 bellek, 240 GB 850 EVO SSD, 500W 80 Plus Bronze veya üzeri PSU, GTX 1060 veya Rx 480 ekran kartı olan bir sistem toplayebilirsiniz.

**S:** Ben yeni bir sistem topluyorum. Toplamayı istediğim sistem şöyle; Intel Core i5 6600K, MSI B150 GAMING M3 anakart, MSI R9 380 GAMING 4GB, GSKILL 8GB DDR4 VE OC2 120GB RADEON R7 SSD. Sizce bunlar nasıl birbirlerine uyum sağlarlar mı? Bide i5 6600K yerine i5 6400 tercih etsem arada çok performans farkı olur mu? Cafer Karabulut

**C:** K serisi işlemci alıyorsanız Z serisi yonga seti daha iyi bir tercih olacaktır. Bu sayede daha kapsamlı overclock yapabilirsiniz. Yoka düz 6600 almanız daha mantıklı olur. R9 380 yerine Rx 470 veya Rx 480 daha iyi bir seçim olur. Belleği de 16 GB yapmanızda fayda var.

**S:** Ekran kartı değiştirilebilir laptop almak sizce ne kadar mantıklı? İşlemci ne zaman yetersiz kalmaya başlar? Berkay Kaval

**C:** İşlemciler şimdiden yetersiz kalmaya başladı. Öte yandan ileriye dönük bir yatırım olsun istiyorsanız MXM portlu bir cihaz alabilirsiniz. Bu sayede bir sonraki seriye yükseltme şansınız olur. Yine de uyaralım. Bu işlem için genelde cihazın soğutma bloğunu da değiştirmeniz gerekebilir.

**S:** Esen ola! Mümkün olan en kısa zamanda bir bilgisayar almak istiyorum fakat bunun oyuna yönelik ve aynı zamanda da performanslı olmasını da istiyorum. Fakat masaüstü

mü yoksa dizüstü mü karar veremiyordum, taa ki, "Razer Blade Stealth ve Razer Core"u görene kadar. Fakat ondan sonra tekrar düşündüm ne yapmalıyım diye çünkü zamanı geldiğinde çok gezen bir insan oluyorum ve de her yere bilgisayarımı götürüyorum. Fakat yeterli performansta oyunumu oynayamıyorum. Sürekli de kasmalarla karşı karşıya kalıyorum. Bu yüzden masaüstü düşünmüştüm ancak hep sabit bir yerde olmaması gerektiğinden laptop olmalı. Ben de Razer'ın bu ikilisini alıp "Core"u evde, bilgisayarını dışarıda kullanmayı planlıyorum. Peki ya ne yapmalıyım, nasıl yapmalıyım? Cevaplarsanız çok sevinirim! Ege Yılmaz

**C:** GTX 10 serisi ekran kartlı Razer Blade Stealth, şu an alınabilecek en iyi oyuncu dizüstü bilgisayarlarından birisi açıkçası. Alternatif olarak ise MSI'nin 2 Kg ağırlığındaki GS43VR Phantom Pro modeli düşünülebilir. Masaüstü tarafında ise daha çok toplama bilgisayarları tavsiye ediyoruz fakat GTX 1060, 1070 veya 1080 ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar aldığınızda buna çok da gerek kalmayabilir.

**S:** Üniversiteyi kazandım ve bilgisayar toplamak istiyorum. Tüm yeni oyunları Ultra'da 1080p'de 60 FPS oynamak tek amacım (Witcher 3, Overwatch vb.). GTX 1070'li bir sistem kurmak istiyorum ama 980 Ti mi alsam bilemiyorum. Yakın fiyatlara sahipler ama



# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

hangisi daha iyi bilemedim. 1070 yeni nesil olmasından dolayı bir tık önde tabii ki ama başka farklılıkları var mı? Arınç Alp Eren

**C:** En ufak bir şüphe olmadan GTX 1070 almanızı tavsiye ediyoruz. Daha düşük güç tüketimi, daha yüksek performans, daha serin çalışma gibi birçok avantajı var yeni nesil Pascal GPU'ların.

**S:** Monster abra A5 v71 kullanıyorum. Ekran kartı modelim NVIDIA GTX 960M. MSI After ile ölçtüğüm GPU sıcaklığım 90 92 arasında. Normal bir sıcaklık mıdır? Bilgisayar daha yeni sayılır. 3 ay oldu alalı. Ve oynadığım oyunlar Dota 2, GTA 5. Mehmet Öğretmen

**C:** 90 ila 92 derece yüksek bir sıcaklık. Hatta bu denli yüksek sıcaklıklar ekran kartında performans düşüşüne sebep olabilir. Cihazınıza BIOS güncellemesi yapın. Fanların temiz olduğundan emin olun ve gerekirse termal macun yenilemesi yapın.

**S:** Ben 5200-5300 TL bir bütçe ile bir sistem toplamak istiyorum. Bu sistem de ayrıca GTX 1070 ekran kartını kullanmak istiyorum. Akımda iki adet seçenek var ya 1080p 60 Hz ve 5ms bir 1080p monitör ile i5 6600K kullanacağım, ya da i5 6500 ile 25" Dell U2525H 1440p ekran ile bir sistem toplayacağım. Ancak



SSD vb. hayati önem taşımayanları sonradan ekleyeceğim. Okuduklarıma göre 1080p GTX 1070 için hiç mantıklı olmuyormuş ancak 1440p monitörlerde çok pahalı. Kararsız kaldım yardımınıza ihtiyacım var. Ömer Furkan ATA

**C:** GTX 1070 çok yüksek bir performans sunuyor. Bu bağlamda 1080p'de karttan tam performans alamıyorsunuz. Darboğaz oluyor. 1440p'de ancak kartın tam performansından yararlanabiliyorsunuz. Bu durumda tavsiyem 1440p bir ekran almanız olacaktır. Yalnız bellek seçiminizi de 8 GB yaptığınızı görüyorum. Bu miktar bazı oyunlarda yetersiz kalabilir. Böyle bir sistemde bellek en azından 16 GB olmalıdır.

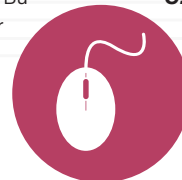
**S:** Merhabalar, ben bilgisayar toplamaktan pek anlamayan biriyim. Toplamaya heveslendim. Biraz araştırarak şöyle bir sistem topladım ve bilen birine danışayım dedim. Sistem şöyle; i7 6700k işlemci, MSI GTX 1060 ekran kartı, G1 Sniper B7 anakart, HyperX Fury 8GB Ram, 1TB WD Caviar Blue harddisk, HyperX Fury 120GB SSD, Corsair CX750 güç kaynağı ve son olarak kasa CoolerMaster Mastercase 5 PRO. Bu sistemde eksik parça veya fazla parça var mı? Bu işlemci için soğutucuya ihtiyacım var mı? Son olarak bu fiyatlara daha iyi bir sistem toplama şansım var mı? Aybar Çamtosun

**C:** Öncelikle böyle üst seviye bir

sistemde 8 GB bellek olmamış. İki adet 8 GB modül ile hem çift kanal bellek mimarisinin avantajlarından yararlanabilir hem de oyunlarda herhangi bir sorun yaşamazsınız. İkinci nokta da PSU. Bu sistemde 750W PSU'ya gerek yok. 500W yeterli olacaktır. Son olarak SSD'yi SATA almak yerine M.2 NVMe almayı tercih edebilirsiniz. Böylece SATA'nın 6 Gbps limitinden kurtularak saniyede 3.5 GB'a varan okuma hızı ve 2.1 GB'a varan yazma hızının keyfini çıkarabilirsiniz.

**S:** Sormak istediğim soru HDR monitörler hakkında. Bu iki kelimeyi yakın zamanda yan yana piyasada görmek mümkün olacak mı? Malum piyasada yeni çıkan ya da çıkacak konsollarda HDR desteği de bulunmakta artık. Oyunlarda TV kullanamayıp monitör seçimleri yapanlar için HDR monitörleri piyasada bulma olanağımız olacak mı, beklemekte fayda var mı bu sıralar ekran almadan önce? Eğer konu hakkında bilginiz varsa da hangi markalar buna öncülük edip çıkacak yakın zamanda? Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Harun Aydın

**C:** HDR monitörler 2017'de piyasada olacak. Eğer alacağınız monitöre 1000 TL üstünde bir bütçe ayırıyorsanız HDR monitörleri bekleyebilirsiniz. Bütçeniz daha yüksek ise OLED monitörleri dahi bekleyebilirsiniz. Zira 1ms tepki süresine sahip modeller duyuruldu bile.



# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



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

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

**Yapım** Naughty Dog

**Dağıtım** SCE

**Çıkış Tarihi** Mayıs 2016

PS4



#### Gears of War 4

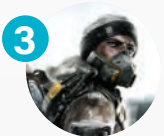
Xbox'ın efsanevi oyun serisi PC'ye gelirken Marcus Fenix de bayrağı oğlu JD'ye devrediyor, üstelik muhtemelen serinin en iyi oyunu ile beraber.

**Yapım** The Coalition

**Dağıtım** Microsoft Studios

**Çıkış Tarihi** Ekim 2016

PC XONE



#### Tom Clancy's The Division

Oyunu beklerken uçup giden beklentilerimizi yüklenip, bizleri sokağa tek başımıza çıkmaya korkar hale getirdi The Division. Yılın en büyük hit'lerinden biri.

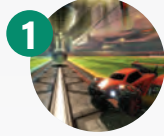
**Yapım** Ubisoft Massive

**Dağıtım** Ubisoft

**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC PS4 XONE

### Bağımsız



#### Rocket League

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

**Yapım** Psyonix

**Dağıtım** Psyonix

**Çıkış Tarihi** Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



#### RimWorld

Bu defa bir hapisane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatta kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza degecek.

**Yapım** Ludeon Studios

**Dağıtım** Ludeon Studios

**Çıkış Tarihi** Temmuz 2

PC MAC LINUX



#### SteamWorld Heist

Ülkemizde uzaktan bakmak durumunda olduğumuz Nintendo el konsollarının en popüler oyunu, diğer platformlara da muhteşem bir çıkış yaptı.

**Yapım** Image & Form

**Dağıtım** Image & Form

**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC, PS4, XONE, 3DS, WiiU, iOS

### 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



#### Rainbow Six: Siege

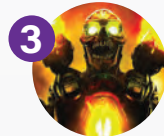
The Division'ı beklerken uğruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, çılginca oynuyoruz!

**Yapım** Ubisoft Montreal

**Dağıtım** Ubisoft

**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE



#### Doom

Gençlikleri serinin ilk oyunlarıyla geçenleri düşüncelere gark eden FPS tarihinin büyükbabası geri dönüyor, üstelik her zamankinden daha fazla aksiyon ile beraber.

**Yapım** id Software

**Dağıtım** Bethesda

**Çıkış Tarihi** Mayıs 2016

PC PS4 XONE

### Macera



#### No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapım karşımıza kesinlikle oynanması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıkıverdi. Bu durum sizi üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

**Yapım** Hello Games

**Dağıtım** SCE

**Çıkış Tarihi** Ağustos 2016

PC PS4



#### Firewatch

Şehirden kaçmayı hayal edip yapamıyorsanız, Firewatch muhteşem görselleri eşliğinde içinizi ısıtacak. O kadar çabuk bitti ki tadına doyamadık.

**Yapım** Campo Santo

**Dağıtım** Panic

**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC PS4 MAC



#### Abzû

Journey'nin başında geçen üç-dört saati unutamayanlar bir adım öne çıksın! İşte Abzû, sizi benzer lezzette ancak çok daha serin bir maceraya davet ediyor.

**Yapım** Giant Squid

**Dağıtım** 505 Games

**Çıkış Tarihi** Ağustos 2016

PC PS4



# AYIN OYUNU **EKİM**

## Battlefield 1

Açıklandığı günden beri oyun dünyasının bir numaralı gündem maddesi olan oyun nihayet bizlerle buluştu ve tüm yüksek beklentilerimizin altından kalkmayı başardı. Yeni gelecek içerikleri de düşünürsek, önümüzdeki iki sene boyunca başka bir online FPS oyununun yüzüne bakmama ihtimalimiz yüksek.

86

## Online



### WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecektir eğlenmeye vadediyor. Sakın kaçırmayın!

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** Ağustos 2016

PC MAC

## RPG



### The Witcher III: Wild Hunt

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

**Yapım** CDProjekt RED  
**Dağıtım** CDProjekt RED  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2015

PC PS4 XONE

## Strateji



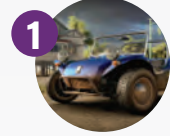
### Civilization VI

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

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

PC

## Yarış

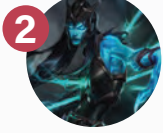


### Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" 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

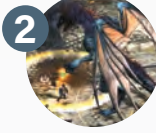


### League of Legends

Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile eSpor dünyasının tozunu atmaya devam ediyor.

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

PC MAC

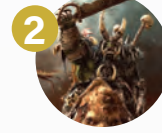


### Pillars of Eternity

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

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

PC MAC

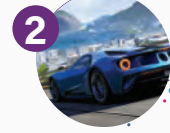


### Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleştiren yapım uzun süredir açılığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

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

PC



### 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



### Hearthstone

Kart oyunu gibi bilindik, basit bir konsepti alıp daha önce kimsenin hayal edemeyeceği kadar yükseğe çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

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

PC MAC IOS ANDROID

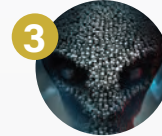


### Fallout 4

İş yerinizden aile sofrasına kadar her yerde Fallout 4 konuştuğumuz günler geride kaldı belki ama o kadar özlemişiz ki, eksikleri aklımızdan silindi gitti.

**Yapım** Bethesda  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015

PC PS4 XONE



### XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile geri dönen seri, ikinci oyununda mükemmelliğin sınırlarında geziyor. Daha önceki oyunlara aşına değilseniz zorluğu sınırlarınızı gerebilir.

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

PC



### 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'A ABONE OLUN

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

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

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 30 Kasım 2016 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



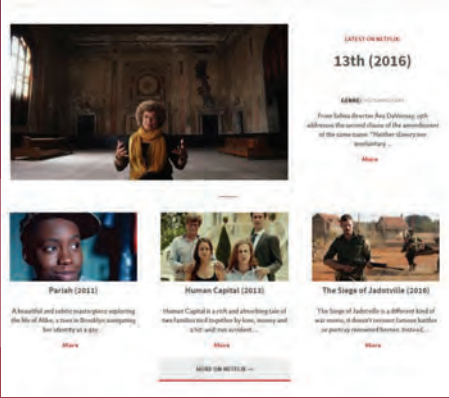
# KÜLTÜR & SANAT



## *The Magnificent Seven*

### **The Magnificent Seven**

Akira Kurosawa'nın muhteşem filmi The Seven Samurai'yi izleyip bayıldıysanız (aksi ne mümkün) da, filmi eski bulup uzak durduysanız da izlemeniz gereken bir yapım.  
Sayfa 103



## agoodmovietowatch.com

Bazı dönemler olur bir film izlemek isterseniz. Film izleme havasına acayip bürünmüş olursunuz. Eve gitsem de cipsimi, çayımı, kahvemi alıp battaniyemi üzerime çekip şöyle iyi bir film izleyeyim dersiniz. Filminizi izlemek için eve gelir ve her şeyinizi film izlemek için hazır edersiniz. Ama bir de bakarsanız izleyeceğinizi filmi düşünmemişsiniz. Ve o an ne izleyeceğinize dair herhangi bir fikriniz yoktur. İşte böyle kararsız kaldığınız, bir türlü ne izlesem diye düşündüğünüz ve deminki düşüncelere sahip güzel atmosferi bozmak istemediğiniz durumlarda bu siteyi ziyaret edebilirsiniz. "A Good Movie to Watch" yani "İzlemek İçin Güzel Bir Film" anlamına gelen bu site sizin zevklerinize göre filmleri önerebiliyor. İster tamamen rastgele isterseniz ise istediğiniz türe ait filmleri bulabiliyor. Ayrıca Netflix kullanıyorsanız yalnızca buna göre film önerisi getirebiliyor. Filmlerin konularını, tanıtım videolarını ve IMDB puanlarını görebiliyorsunuz. Aslında IMDB'ye göre daha az detaylı bilgi içeriği sunsa da film önerileri bazında IMDB'den daha iyi çalışıyor diyebilirim. Bence göz atmakla pişman olmazsınız. ■



## Korn

### The Serenity of Suffering

Nu metal eskiden çokça dinlediğim bir tür olsa da son yıllarda kendisinden çokça uzaklaştım. Yılda bir yeni bir nu metal albümü dinleyip dinlemediğimi, en son ne zaman dinlediğimi dahi bilmiyorum; ancak bu ay karşıma Korn çıktı. Kendileri benim doğduğum yıl olan 1993'de piyasaya çıkmışlar. Çıktıkları dönemde bir hayli popüler olmuşlar. Ancak daha sonra söneler de metal ve nu metal dinlediğim dönemlerde Korn'dan ara sıra birkaç parça dinlerdim. Fakat Korn anlaşılana o ki hiçbir zaman o 90'lı yıllardaki popülerliğini bir daha yakalayamadı. Geçtiğimiz günlerde yeni albümlere bakınırken 11 şarkılı ve 40 dakikadan oluşan yeni albümlerini gördüm. Korn eskisi gibi hala oldukça öfkeli; fakat bu sefer bana tüm albümü dinlettirmeyi ve buraya yazdırmayı başardı. Parçaların başlarındaki başarılı elektro girişleri, akılda kalıcı nakaratları ile beğenimi kazandı. Albümde favori parçalarım ise giriş parçası olan İnsane'in yanı sıra Die Yet Another Night ve Take Me oldu. Nu metalden hoşlanıyorsanız Korn'un yeni albümü tam size göre efendim. ■



## Harry Potter ve Lanetli Çocuk

Heyo! Tutamadım kendimi ve sevinç narası atıverdim orta yere. Evet yanlış görmüyorsunuz arkadaşlar. Yeni Harry Potter kitabı geliyor. Siz bu yazıları okurken çoktan gelmiş bile olabilir. Zira J.K. Rowling'in Harry Potter serisini devam ettirdiği sekizinci kitabı Harry Potter ve Lanetli Çocuk, 3 Kasım tarihinden itibaren raflarda olacak. Çocukluğum ve gençliğim(!) Harry Potter kitapları ile geçti ve her kitabı daha filmleri çıkmadan yalayıp yutmuştum. Şimdi tabii soracaksınız, "Kardeşim HP evreni son bulmadı mı? Kim-olduğunu-bilirsin-sen ile hesaplar kapanmadı mı?" Arkadaşlar bu kitap, yedinci kitaptaki olaylardan 19 yıl sonrasını konu alıyor. Aslen J.K. Rowling, John Tiffany ve Jack Thorne'un yazdığı tiyatro eseri olan bu kitapta (Evet, kitap aynen tiyatro eseri formatında), Harry'nin geçmişle yaşadığı sorunlara değinilecek ve olaylara Harry'nin oğlu Albus da dahil olacak. Heyecan patlamasıyla bekliyorum efendim. Muhtemelen ciltli olarak çıkacak olan eseri yine Sevin Okyay ve Kutluhan Kutlu'nun çeviriyor olması da sevindirici... ■

# T/N/A/F SIMPLE FORMS



## The Naked and Famous Simple Forms

Alternatif müziğe yönelmeyi bu ay da devam ettirdim sevgili okur. Dayanamadım, ne yapayım. 2007 yılında kurulan The Naked and Famous'un son albümünü gördüm dinledim ve hoşuma da gitti açıkçası. Grup Simple Forms ile üçüncü stüdyo albümüne kavuşmuş durumda. Demin yazdığım gibi 2007'de kurulan grup, ilk albümünü 2010'da çıkarmış. İkinci albüm için ise 2013 yılını beklemişler ve 2014'de üçüncü albümleri olan Simple Forms'u duyurmuşlar. Ancak bu albümün de hazırlanması 2016'yı bulmuş. Böylece karşımızda üçer yıllık aralarla albüm çıkaran istikrarlı bir grup var. Daha önce Higher isimli parçasını single olarak yayınlayan grubun yeni albümünde en güzel parçalardan biri de yine kendisi. Gitar esintilerinin yanı sıra elektronik müziğe de azar azar kayan grup, bu dozu son derece yerinde kullanmış. Ortaya dinlenmesi hoş birbirinden güzel ve toplamda 40 dakikadan oluşan 10 parça çıkmış. Yer yer temponun yükseldiği, yer yer durgun seyrettiği Simple Forms aynı zamanda dinlendirici bir yapıya sahip. Yeni Zelandalı grup The Naked and Famous gerçekten oldukça güzel bir iş çıkarmış. Tek sorun parçaların zaman zaman birbirine benzemesi. ■



## Westworld

Yeni bir HBO dizisi daha bir son günlere damga vurdu sevgili okur. Game of Thrones gibi çok önemli bir eserin yapımcısı olan firma, bu defa Westworld ile karşımıza çıktı. Bilim kurgu türündeki bu dizi 1973 yılında aynı isimle çekilen filmden ilham alınıp daha da geniş çaplı işlenmiş. Gelecekte geçen senaryoya göre insanlık teknolojiyi ilerletmiş, öyle ki tedavi edilemeyen hastalık kalmamış ve insanların tedavisini bulamadığı tek sorun ölüm haline gelmiş. Bu dönemde icat edilen Westworld simülasyonunda insan bedenine oldukça yakın robotlar kullanılarak bir eğlence aracı sunuluyor. Bu robotlar gerçek insan duygularını yaşayabiliyor; ancak herhangi bir komut geldiğinde bir robotun soğukluğuna ulaşip komutu yerine getiriyorlar. Westworld isimli simülasyon ise vahşi batı temasını temsil ederek karşımıza çıkıyor. Zengin insanlar yüklü miktar paralar ödeyerek Westworld'e girebiliyor ve diledikleri gibi maceralar yaşayabiliyorlar. Robotlar insanlara zarar veremezken insanlar elbette terör estirebiliyorlar. Tabii ki bir gün güncellemelerin birinde bir gariplik hissediliyor ve olaylar da ilginçleşmeye başlıyor. Westworld, Anthony Hopkins üstadı da içermesiyle beni benden aldı. İzleyiniz. ■



## The Magnificent Seven

Akira Kurosawa'nın 1954 yılında çektiği Seven Samurai müthiş bir film. Eğer izlemediyseniz şiddetle izlemenizi öneririm. Ancak filmin eski ve siyah beyaz olmasına takılırsanız The Magnificent Seven ile Seven Samurai'ı izlemiş kadar olabilirsiniz. Seven Samurai'da Japonya'da bir köyün, bir haydut çetesi tarafından haraca bağlanması ve yiyecek yemeği bile zor bulması sonucunda yedi efendisiz samuraydan (Ronin) yardım istemesi sonucu yaşananları anlatır. Filmin başrollerinde Denzel Washington, Chris Pratt ve Ethan Hawke yer alıyor. Mafyavari çalışan bir madenci şirketin, geçimini çiftçilik ile sağlayan bir kasabayı canından bezdirmesi sonucu kasaba halkının altı kovboy bir Kızılderili olmak üzere yedi kişiden yardım olarak kasabalarını korumalarını anlatıyor. Filmin orijinalinden ayrılan belli başlı farklılıkları olsa da genel olarak Seven Samurai ile aynı doğrultuda gittiğini söyleyebilirim. Tabii orijinalinden daha kısa olan The Magnificent Seven, ayrıntı yönünden biraz daha zayıf kalmış. Yine de oldukça seyredilebilir bir aksiyon filmi ortaya çıkmış. ■



# PARALEL EVRLN

Herkes merhaba! Dükkanımızda yine oldukça yoğun ve faaliyetli geçirdiğimiz bir ayı daha geride bıraktık. Öncelikle 8 Ekim Cumartesi günü, Eylül başında Marmara Çizgi'den çıkan, yeniden derlenmiş ve renklendirilmiş Hilal 1. Kitap'ın şerefine Kenan Yarar imza günü düzenledik. Yoğun ilgi sebebiyle belirlenen saatlerin dışına, hatta gece 10'a kadar süren imza gününde yine yeni dostlar edindik, bol bol muhabbet ettik, gelenler ise usta çizer Kenan Yarar'dan imza ve eskiz almanın yanı sıra çizimlerini gösterip kendisinden fikir alma gibi eşsiz fırsatlar da buldu. 15 Ekim Cumartesi Günü ise Macerayı Seven Adam, Kaptan Onedin, Duka Film, Kunteper Canavarı ve Tribal Enfeksiyon'un yaratıcısı Cengiz Üstün'ün, 1998- 2004 yılları arasında L-Manyak ve Lombak dergilerinde yer alan efsane karakteri Üzeyir'in Kara Karga Yayınları'ndan çıkan yeni kitabının şerefine kendisine bir imza günü düzenledik. Cengiz Üstün'ün hoşsohbeti ve imza için verilen her kitaba ayrı ayrı çizdiği



birbirinden güzel Üzeyir eskizleriyle yine renkli bir imza günü geçirdik! Kendisinin Üzeyir eskizinin çizim aşamasını da Facebook sayfamıza video olarak koyduk, mutlaka izlemenizi tavsiye ediyoruz. Her iki imza gününde de (her imza günümüzde olduğu gibi) gelemeyecek olanlar için internet sitemizde sipariş bölümü açtık ve bu şekilde sipariş verenlerin imzalı kitaplarını kendilerine gönderdik. Bu sıralar Türk çizgi romancılığı adına önemli günler geçiriyoruz. Yayınevlerimiz birbiri ardına bombaları patlatıyor. Marmara Çizgi Amazing, Avengers ve Superior Spider-Man serilerinin yanı sıra X-Men'in maceralarını peş peşe yayınlarken Chew, Saga gibi bağımsız serilere de yer veriyor; Çizgi Düşler Brezilyalı meşhur çizgi roman yaratıcıları Fabio Moon ve Gabriel Ba kardeşlerin Günezgini ve Ve: Öyküler kitaplarından sonra İki Kardeş'i de yayınlamaya hazırlanıyor ki aynı yayınevi Y: Son Erkek serisini tamamlayıp 100 Kurşun ve Scalped gibi başyapıtların yanı sıra Tex ve Injustice serilerini de hızlı bir şekilde dilimize kazandırıyor. Gerekli Şeyler Avengers'ın ülkemizdeki başlıca yayıncısı ve Infinity serisini bitirip henüz geçen sene yayınlanan Secret Wars'u Kasım ayında çıkaracak ve böylece ülkemizde Marvel'in geçen

seneden beri giriştiği All-New All-Different serilerini de görebileceğiz. Jbc Yayıncılık ise Batman ve Deadpool maceralarının gerek eski gerek yeni, hem tam hikâyelik tek kitaplar hem de devamlı seri kitapları olmak üzere yayınlıyor.

Bu kadarla sınırlı da değil, Arkabahçe Yayıncılık Green Lantern, Flash ve Ninja Kaplumbağalar serilerinin yanı sıra Karanlık Güzel ve Masallar gibi önemli bağımsız çizgi romanları yayınlıyor; Büyülü Çizgi Roman da Thor, Hulk ve Marvel Team-Up'ın tarihçesini yayınlarken öte yandan Flash Gordon ve Kızılmaske'nin bugüne kadar yayınlanmamış maceralarına kadar geldi, üstelik Valiant'ın Bloodshot ve Harbinger serilerini de basarak Valiant'ın ülkemizdeki tek yayıncısı oldu.

Ülkemizde bu kadar çeşitli ve sık çizgi roman basılan başka bir dönem hiç olmamıştı ve bu da bizi çok mutlu ediyor. Bu döneme Batman Rebirth #1 Paralel Evren varyant kapağı ile katkıda bulunmaktan gurur duyuyoruz. Umarız çizgi romandaki bu hareket hiç bitmez!

Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■

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

[f](#) [t](#) [i](#) /ParalelEvrenCR





# AltEvren

Geçen ay Amerikan çizgi romanları içinde Marvel ve DC Comics'in süper kahraman ağırlıklı yayınlarına ciddi bir alternatif oluşturan Image Comics'ten altı seriyi kısaca tanıtmaya çalışmıştım. Bu ay ise tek bir dergiye, geçtiğimiz yılın Temmuz ayında başlayan ve şu anda on birinci sayısına ulaşmış olan Island'a yoğunlaşmak istiyorum.

Island'ı Image Comics içinde benzersiz yapan ve ayrı bir yazı gerektiren birkaç faktör var. Bunlardan herhalde en önemlisi, Island'ın günümüzde Amerikan çizgi romanlarından beklediğimiz anlamda bir "seri" değil, farklı yazar - çizerlerin katkıda bulunduğu bir "dergi" olması. Bir diğeri ise, işlediği konular, anlatmaya çalıştığı hikâyeler ve konuk ettiği sanatçılar açısından, oldukça deneysel çalışmalar içermesi.

Island'ı layığıyla tanıtabilmek için, bu konuyu biraz daha açmamız gerekiyor. Image Comics, her ne kadar çoğu oku-

yucu tarafından Amerika'da "bağımsız çizgi roman" ile eş anlamlı gibi değerlendirilse de, aslında bu kavramla ana akımın kesiştiği noktada bulunuyor. Hem Image, hem de Marvel - DC için çalışan yazarların ne kadar geniş bir kesim kümesi oluşturduğunu dikkate aldığımızda, veya Fantagraphics, Drawn and Quarterly gibi yayıncıların nasıl eserler ürettiğini düşündüğümüzde, bu durumu görmek çok zor değil. Dolayısıyla, evet, Image Comics bağımsız bir yayınevi, ama Walking Dead, Saga, East of West, Spawn gibi serilerin, hitap ettikleri okuyucu kitlesi açısından ana akıma daha yakın oldukları da bir gerçek.

Island, bu noktada Image Comics'in pek çok serisinden ayrılıyor. Farklı yazar - çizerlerin çalışmalarıyla, kısa hikâyelere dayalı bir antoloji formatında yayımlanan dergi, pek çok noktada okunma ve geniş kitlelere hitap etme endişesi duymayan bir eser olarak göze çarpıyor. Serinin ilk sayılarında dikkat çeken hikâyelere, örneğin Emma Rios'un I.D.'sine baktığımız zaman, kurguyu okuyucuya anlatmak için fazla uğraşmayan, yazarın kafasındaki zaman ve mekânı vakit kaybetmeden kullanmaya başlayan eserler görüyorsunuz. Bu durumun bazı hikâyeleri okumayı zorlaştırdığı, zaman zaman çizgi



romanların "tuhaf" denemeler olarak kaldığı bir gerçek. Ancak teknik ve form açısından, Island'da gerçekten çok sağlam işler de yapılıyor.

Üstelik, Island'da böyle dergilerde görmeye alışık olduğumuz bir durum daha var; ağırlık çizgi roman olsa da, zaman zaman çizimler, hikâyeler, farklı dünyazılar ve makaleler de dergi içinde sık kullanılıyor. Island'ın gerçekten her ay alıp okuyabileceğiniz bir dergi gibi tasarlanması açısından ve katkıda bulunmak isteyebilecek yazar ve çizerlerin serbest bırakılması açısından, bu da hoş bir durum.

Image'in ve editörler Emma Rios ile Brandon Graham'ın seriyi daha ne kadar sürdüreceğini açıkçası kestirmek zor. Ancak Image Comics, zekice bir hareketle buradan da maddi gelir yaratmanın yolunu bulmuş gibi gözüküyor. Derginin farklı sayılarında yayımlanan popüler hikâyelerin cilt olarak basılıp ince grafik romanlar olarak okuyuculara sunulması, derginin kendisi dışında da kazanç üretebileceğini gösteriyor - yukarıda bahsettiğim I.D. böyle bir örnek. Ancak bunun dışında da Island bence takip edilmesi gereken bir dergi. Farklı yazar - çizerlerin katkıda bulunduğu dergiler, günümüzde önemlerini biraz yitirmiş gibi gözükseler de, çizgi romanın önemli boyutlarından birini oluşturuyorlar. Island bir süre daha devam ederse, burada çizgi roman açısından önemli hikâyelere, parlak kariyerlerin başlangıçlarına tanıklık etmemiz bence muhtemel. ■

f /AltEvren



*Image Comics, her ne kadar çoğu okuyucu tarafından Amerika'da "bağımsız çizgi roman" ile eş anlamlı gibi değerlendirilse de, aslında bu kavramla ana akımın kesiştiği noktada bulunuyor*



The Empire of Corpses sıradışı bir zombi hikayesi anlatıyor.

## •• Otaku-Kun! ••

Yaşayan ölümler veya zombiler; hangisini söylemeyi tercih ederseniz edin, onlardan birine dönüşmek istemezsiniz. Ya da tercihiniz bu yönde olabilir mi?

Dikkatli gözlerin fark edeceği üzere bölümümüzün adı değişmiş durumda. Bu değişim kalıcı mı olacak, geçici mi, şu an bilemiyoruz fakat sevgili Merve yazı yollamayı unutmazsa devam edeceğini tahmin ediyoruz. (Bakalım burayı okuyunca geçen ay yazı yolladığını hatırlayacak mı...)

Gelelim bu ayın Uzak Doğu esintili konularına... Rastgele bir şekilde keşfettiğim Project Itoh, meğer bir yazarmış. (O nasıl isim ben de anlamadım.) Ben de sanıyorum ki Itoh diye bir proje var, farklı



konular işlenecek vs. Evet, yazar farklı eserler sunduğu için, farklı konulara sahip anime filmleri geliyor ama dediğim gibi, yazar ismi olması halen şaşırtıcı geliyor. Project Itoh'un üç eseri anime haline gelmiş veya gelme yolunda. The Empire of Corpses'ı burada irdedeceğiz ve Harmony ile Genocidal Organ da daha sonra yayımlanacak.

Bu ayın bir diğer konusu da bir hayli başarılı bulduğum bir Kore filmi olan Train to Busan. Bu filmi duyduğumda derhal bir yerlerden bulup izlemek istedim ve kaynaklarım hep altyazısız kaldı. Daha sonra şahane bir insan, nihayet bir çeviri yapmayı başardı ve filmi izleme şansını yakaladım. The Empire of Corpses ile başlayan "zombi" serüvenimiz için hazırsanız, hemen alt paragrafa atlayalım...

### Edebiyat dünyası

İki saatlik bir anime filmi The Empire of

Corpses. Görseellik mükemmel, konu ise bayağı enteresan. Öyle alışıldık zombi hikayeleriyle hiçbir alakası yok olayın. Hatta filmi izledikçe yazarın edebiyat kahramanlarını animeye dahil etmesine şapka çıkartıyorsunuz.

Konu Holmes'un asistanı Dr. Watson'ın etrafında dönüyor. 1800'lerde geçen hikayede insanlık bir şekilde ölümleri diriltmeyi başarmış ve diriltilen ölümler, birer kukla gibi iş yapar hale getirilmiş. Aşçılar,





hamallar, garsonlar ve hatta askerler ölümlerden oluşabilmekte. Konuşamayan ama komutlara göre hareket edebilen, saldırganlıkla da alakası olmadan bir bitki kadar akla sahip olan bu ölümler öylesine büyük bir iş gücü olmuş ki dünya ekonomisi de bu ölümler üzerinden dönmekte. Dr. Watson ise Friday adındaki kendi ölü asistanıyla Victor Frankenstein'in çalışmalarını bulmak üzere bir maceraya çıkıyor. Ölümleri diriltmeyi başaran ilk insan olan Frankenstein'in bir şekilde "ruhu" da ölümlere entegre edebildiğini düşünüyor Watson ve kayıp Frankenstein arşivlerini bulmaya çalışıyor. Bunu yaparken de elbette başı binbir türlü belaya giriyor. Spoiler vermemek adına konuyu daha fazla anlatmıyorum ama filmi başarılı bulduğumu rahatlıkla söyleyebilirim. Zaman zaman ağır ilerliyor, zaman zaman elbette ki boş konuşmalar ve anlaşılmaz diyaloglar da geliyor fakat -dediğim gibi- edebiyat dünyasından tanıdığımız karakterlerin animede yer yer karşımıza çıkması ve görsellik, filmi iyiden iyiyeye güzel hale getiriyor. The Empire of Corpses'ı Türkiye'de bir disk halinde bulmak imkansız, Japonya'da da var mı ondan bile emin değilim.

*The Empire of Corpses'ı Türkiye'de bir disk halinde bulmak imkansız, Japonya'da da var mı ondan bile emin değilim*

İnternet üzerinden filmi temin etmeyi başarsanız da bilin ki ben izlediğimde, Türkçe çeviri ortalıkta yoktu

### Gelecek durakta kimse inmesin!

Deliler gibi altyazısını ve düzgün bir HD sürümünü beklediğim Train to Busan da zombi temasının hakkını veriyor ve küçük bir alanda da zombilerin nasıl başa bela olabileceğini kanıtlıyor.

Konu şöyle; dünyayı yine bir salgın alıyor ve insanlar zombilere dönüşmeye başlıyor. Bu olay Kore'de, büyük ölçekte yayıldıktan sonra, tam sokakları zombilerle doldurmaya başlarken Kore'nin Busan (Pusan diye okunur.) şehrine doğru hareket eden bir tren peronundan kalkışa geçiyor. Trendeki kimsede zombi virüsü yok, her şey güzel fakat tam son saniyede virüs kapmış biri trene atılıyor ve...

Evet, tüm konu trende geçiyor. Herkeste cep telefonları, televizyonlarda yayınlar devam ettiği için de trendekiler dünyayı saran tehlikeyi fark ediyor. O tek virüslü yolcu da elbette trenin altını üstünü getiriyor ve kimin, nasıl kurtulacağını, trenin Busan'a varıp varamayacağını merak ederken filmi tamamlıyoruz.

Açıkçası film dünya harikası, muhteşem ötesi demem mümkün değil ama bir solumda da kendini izletiyor. Hele ki filmlerde zombi teması demode olmuşken böyle başarılı bir çalışma yapılabilmesine ayrı bir alkış gerekiyor. Bu film de Türkiye'ye bir şekilde gelir mi bilinmez ama imkanlarınızı kullanıp internet üzerinden izlemenizi şiddetle tavsiye ederim.

Herkese bol animeli, bol Uzak Doğu temalı günler diliyor ve tüm Otaku arkadaşları selamlıyorum. Görüşmek üzere!

### ■ Tuna Şentuna



## Naruto Vs. Sasuke

Halen Naruto'yu takip ediyor musunuz? Şahsen gerçekten uzun bir süre animeyi izlememişim ve sonra inanılmaz bir maratonda, filler bölümleri atlayarak sona doğru yaklaşmayı başardım. Öyle güzel de denk gelmiş ki geçtiğimiz ay yayımlanan, büyük bir hevesle beklenen iki bölümü de yakalayabildim.

Evet, Naruto dünyasını kurtarmaya yönelik büyük maceranın ardından olay elbette ki Naruto ile Sasuke'nin o 500 bölümdür beklenen karşılaşmasına geldi ve serinin 476-477. bölümleri de bu savaşa ayrıldı. Düşününce tabii bu karşılaşmanın en az 12 bölüm olması gerekirdi ama yapımcılar olaya daha farklı bir yaklaşım sergilemişler ve olayı kısa tutmuşlar. Galibi söyleyecek değilim fakat iki bölüm süren savaşta büyük bir görsel şölen var, görmek istediğiniz hareketlerin çoğu ve ufak şaşırma nidaları da iki bölümde de görülebiliyor. Olayın duygusal boyutu bile işlenmiş. Eğer siz de bu karşılaşmayı merak ediyorsanız, dediğim iki bölümü izlemeniz yeterli. Bakalım Naruto animesi bu olaydan sonra nasıl devam edecek...



Train to Busan'ı izlerken bir saniye bile rahat edemiyorsunuz.



## • Cosplay Republic •

Kostümü Yapmak, Satın Almak veya Değiştirmek

Cosplay, hobidir. Bunu hemen hemen her yazımda gözünüze sokuyorum ve sokmaya da devam edeceğim. İşin profesyonel ve maddi beklenti kısmı farklı ancak yazımdaki konumuz bu değil. Bu yazımda, "kostümü yapmak ya da yapmamak işte bütün mesele bu" konusuna değineceğim. Bir kostümü yapsam mı, modifiye mi etsem yoksa satın mı alsam diye düşünüyorsunuz; yazıyı kenarda tutun. Gelecekte işinize yarayacak.

Bir kostümü yapıp yapmama kısmında kararsızsanız, kendinize hemen şunları maddeleyin; kesinlik, masraf ve kolaylık/zaman. Çok mantıklı öyle değil mi? Eğer bir kostümü yakın bir süreçte kesin yapmayacaksam, bunun için yeterince zamanım ve paramın olduğu anlamına gelir. Yani düşünmek için vaktim vardır. Bazen kostümü yapacağımdan eminimdir ama yeterince malzemem veya param olduğundan emin olamam. Hatta bazen, kostüm fazla de-

tailıdır ve yapıp yapamayacağım konusunda arada kalırım. Herkesin planlamadaki kişisel fikri farklıdır. Çünkü hiçbirimizin hayatındaki yoğunluk, başkasınıkiyle aynı değildir. Basit örnekten gidelim. Son kostümlerimden olan Heroes of the Storm'dan Chromie, Gamescom 2016'da giydiklerimden. Peki bu kostümü nasıl yaptım ve yapmadan önce neye karar verdim. Sırayla düşüncelerimi size aktaracağım. Bir kostüme karar verirken hayat standartlarınızı da düşünmelisiniz. İş veya okul hayatınız, maddi durumunuz, malzemeleri alacak zamanınız ve birçok bahane yüzünden, istediğiniz kostümü yapamama durumunuz var. Bu yüzden ilk olarak ne zaman kostümü yapacağınıza karar vermelisiniz. Hangi etkinliğe ve o etkinliğin zamanına bakmalısınız. Kendimden örnek vererek açıkladığımda, konuyu daha iyi anlayacaksınız. Chromie kostümümde bazı parçaları satın aldım, kimi detayları modifiye ettim, zırh parçalarının bazılarını yaptırdım. Yapım aşamaları için "ceydogankaras" isimli Facebook sayfamaya bakabilirsiniz. Kostümü yaklaşık 2 haftalık süreçte ortaya çıkardım ve bu kostüme 2 ay önceden karar vermiştim (Haziran 2016). Yurtdışından alınması gereken malzemeleri kafamda planladım ve gerisi tereyağından kıl çeker gibi tamamlandı. Malzemelerim hazır!



Cosplay bir hobiyse, kendi karakterinizi de yaratabilirsiniz.

ancak iş hayatı, ayrıca yoğun olan bir insan olduğum için satın alma kısmında zamanı çok iyi ayarlamam gerekiyordu.

İlk olarak saatten başlayalım: Chromie'nin elindeki cep saatini Aliexpress'ten satın aldım ve yurtdışından alınan birçok malzemenin maksimum 30-45 gün arası geldiğini bildiğim için içim rahattı. Çünkü saati kostüme karar verir vermez satın aldım.

Peruk: Tıpkı cep saati gibi peruğun da yurtdışından gelişi 30 gün veya daha az sürmesini planlıyordum. Bu nedenden siz de kendinizi en kötüsüne ayarlamalısınız. Tabii sosyal medya o kadar gelişti ki artık Facebook gruplarında peruk, lens bulmak ve Türkiye içi satın almak çok kolay. Çok uçuk şeyler istemediğiniz sürece, belli insanlarla kostüm takasına bile girebiliyorsunuz.

Elbise: Kumaş tarafında kendime güvenirim. Dikiş kısmı benim için sadece iki saatlik bir işlemden ibarettir. Kimi zaman o iki saati bile ayarlayamıyorum ama Chromie için bu bile yeterli. Detaylar: Chromie'nin sarı ve siyah şeritlerden oluşan kumaş detayları ve ufak pelerini var. Planladığım zamandan beri hazır olan EVA süngerimi ve siyah kumaşımı, bunun için ayarlamıştım. İşte burada size vermek istediğim en önemli ders, "planlama"dır. Genelde son dakikaya bırakılan ile planlanan kostümde kalite farkı olur. Bu yüzden en iyisi için benden size tavsiye, "doğru ve uzun süreçte kostümünüzü tamamlamanızdır."

Lens: Son dakika aklıma gelen detaylardan biri. Sosyal medya sağ olsun, uygun fiyattan çabucak elde ettim.

Zırh: Chromie'nin 2 önemli zırh parçası var. Biri göğüs zırhı, diğeri ise omuzluklar. Bir de boyunluğu ve taktığı yeşil elması var. Gamescom'a 1 hafta kala tüm detaylara çalışmış ve kostümü yetiştirmiştim ancak göğüs ve omuz zırhı için yeterli vakti bir tür-

lü ayarlayamadım. İşte burada paranın öne çıktığı noktaya geliyoruz. Uygun bir fiyattan bir arkadaşla anlaştım ve iki zırh parçasını ona yaptırdım. Ortaya çıkan çalışma yeterince başarılıydı.

Bu yazdıklarımın sonradan kafanızda çok önemli bir tablo belirlenmeli. Bu tabloyu yazıya dökmek zor olacak ancak notunu alırsanız, işinize yarayacağından eminim. "Alışılmış yani yaygın bulunan bir eşya ya da craft mı?" Cevabınız "evet" ise "alışveriş merkezlerinden bulabiliyor musunuz?" sorusunu kendinize sorun. Buna da cevabınız "evet" ise "kesin bulacağınızdan emin misiniz?" sorusu ortaya çıkıyor. Cevabınız "evet" ise size "ne kadara patlayacağını" hesaplayın. Ancak "kesin bulacağınızdan emin misiniz?" sorusunun cevabı "hayır" ise o zaman "modifiye edilebilir mi?" diye düşünmelisiniz. Yani aradığınız eşyanın benzerini alıp, düzenleyebilir misiniz diye düşünmelisiniz. Paranız varsa ve bulduysanız alın gitsin, orası ayrı konu. Modifiye kısmında, cevap "hayır" ise yani "modifiye edemem" diyorsanız, "en kolay nasıl yapılabilir?" diye düşünmelisiniz. Burada en büyük yardımcınız YouTube ve internetin kendisi olacaktır. Sorumuzu en baştan bir daha soralım; "Alışılmış yani yaygın bulunan bir eşya ya da craft mı?" Cevap bu sefer "hayır" ise kendinize "acaba yapabilir miyim?" diye sorun. Burada cevap "evet" ise istediğiniz eşyaya kavuşacaksınız demektir. Ancak "acaba yapabilir miyim?" sorusunun cevabı "hayır" ise ve craft ya da eşyanın yapımı zor ise benim geçtiğim yollardan geçmeniz gerekecektir. En kötü ihtimalle "sipariş" verebilirsiniz.

Kafanız karışmasın. İşin özeti; doğru zamanda, doğru planlamayı yapmanız gerektiğidir.



Eğer kostümünüzü en iyi şekilde sergilemek ve kendinizi daha çok mutlu etmek istiyorsanız, bu hobinin en çok ihtiyacı olan şeyin zaman olduğunu unutmayın. Bir kostümü veya craft'ı yapacak zamanınız yok ve paranız varsa, satın almaktan çekinmeyin. Tabii herhangi bir cosplay yarışmasına katılmak gibi bir amacınız varsa, satın alınmış kostüm ve craft'larla yarışmalara katılmanın "etik olmadığını" savunabilirsiniz. Neden mi? O da başka bir yazı konusu olsun. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz.

■ Ceyda Doğan Kardeş

 /cepejderi





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem\_Sanci

# Multiplayer manyaklığı nereye kadar?

20 yıl önce LEVEL'in ofisinde, network üzerinden başladığımız bilgisayarlar üzerinden ilk multiplayer oyunları oynarken ne kadar heyecanlandığımızı hala hatırlarım. Özellikle 20 sene önce, video oyunlarındaki yapay zeka, üzerine gelen mermilerden korunmak için tavuk kadar bile zeka belirtisi gösteremiyorken, karşımızda gerçek insan zekasını görerek oyun oynamak elbette büyük bir heyecandı.

O günlerden bugünlere multiplayer kavramının çok yol aldığı farkındayım. Elbette gerçek rakiplere karşı oyun oynamanın tadının, oyunun yarattığı heyecan duygusunun da eşsiz olduğunu anlayabiliyorum ama giderek artan bu multiplayer tutkusunun manyaklık seviyesine doğru hızla koştuğunu görüyorum. Artık oyunlara, multiplayer özelliğinin olup

olmadığına bakarak not verir olduk. Öyle ki, oyunda multiplayer yeteneği yoksa, hiç dönüp bakmayan oyuncular var.

Oysa, tek kişilik oyunlardaki senaryonun, oyun için hazırlanan öykünün tadını kaçırmıyoruz. Önümüzdeki dönemde karşımıza Star Citizen gibi bir MMO oyunu çıkacak. Takip ediyorsanız, biliyorsunuzdur, Chris Roberts'ın oyunu her yapımçı konferansında kendini aşan yeni özellikler ve görüntülerle büyük heyecan yaratıyor. Ekim ayında da uzay istasyonu içinden kalkan bir oyuncunun bir gezegene inip, burada çöle düşmüş bir uzay gemisi enkazı içinde korsanlarla çatışmaya girdiği ve en sonunda da dev çöl solucanlarının saldırısı ile sonlanan bir video seyrettik ki, videoyu seyreden oyuncular uzun süre etkisinden kurtulamıyor. Bu oyunu hazırlayan adam, Chris Roberts,

15'li yaşlarından beri video oyun dünyasının içinde, 35-40 senedir video oyunları yapıyor ve şu anda en büyük hayali olan devasa bir evreni yaratıyor.

Star Citizen, elbette ana odak noktası multiplayer olan bir oyun ama tüm ömrü boyunca senaryolar üzerine kurulmuş oyunlar kurgulayan Chris Roberts'ın, oyuna tek kişilik oyun senaryosu eklemeyen duramadığını biliyorsunuz. Squadron 42'de, bir oyunu etkileyici bir sinema filmi gibi, öykünün içine girerek ve etrafınızda zıplayıp duran argenler olmadan oynamanın tadını çıkarabileceksiniz. Bu mantık, tüm diğer oyunlar için de geçerli.

Multiplayer heyecanının peşinde koşarken bir öykünün tadını çıkarmanın önemini unutmuyoruz. ■





## Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

# Titanfall 2 maratonu...

Bir bilgisayar dergisi çıkartmanın binlerce keyifli tarafından bahsetmeyeceğim size. Bu sefer anlatacağım, derginin Editörü olarak, bu yazı yazıldıktan sonraki birkaç saat içinde başıma gelecekler ile ilgili daha çok. Tahmin edebileceğiniz gibi, dergiyi matbaaya gönderdikten sonra hemen yeni ayın yoğunluğu başlamıyor, ancak önümüzdeki ayın ne kadar rahat geçeceği veya ne kadar sıkıntılı bir dönem olacağı ile alakalı ilk ipuçları da bu dönemde belli oluyor. Basitçe, ay başında yaptığımız plan daha sonraları defalarca değişse de o derginin istediğimiz gibi, içimize sinecek şekilde piyasaya çıkabilmesi için belli kıstaslar var. Bunların arasında da o ay mutlaka incelenmesi gereken oyunlar varsa eğer, o içeriğin eksiksiz şekilde dergide yer alması, bizim için büyük bir öneme sahip. Peki diyeceksiniz ki "oyunu edinmekte nasıl problemler çıkabilir ki?" Çıkıyor elbette, bunların arasında bu ayın en popüler

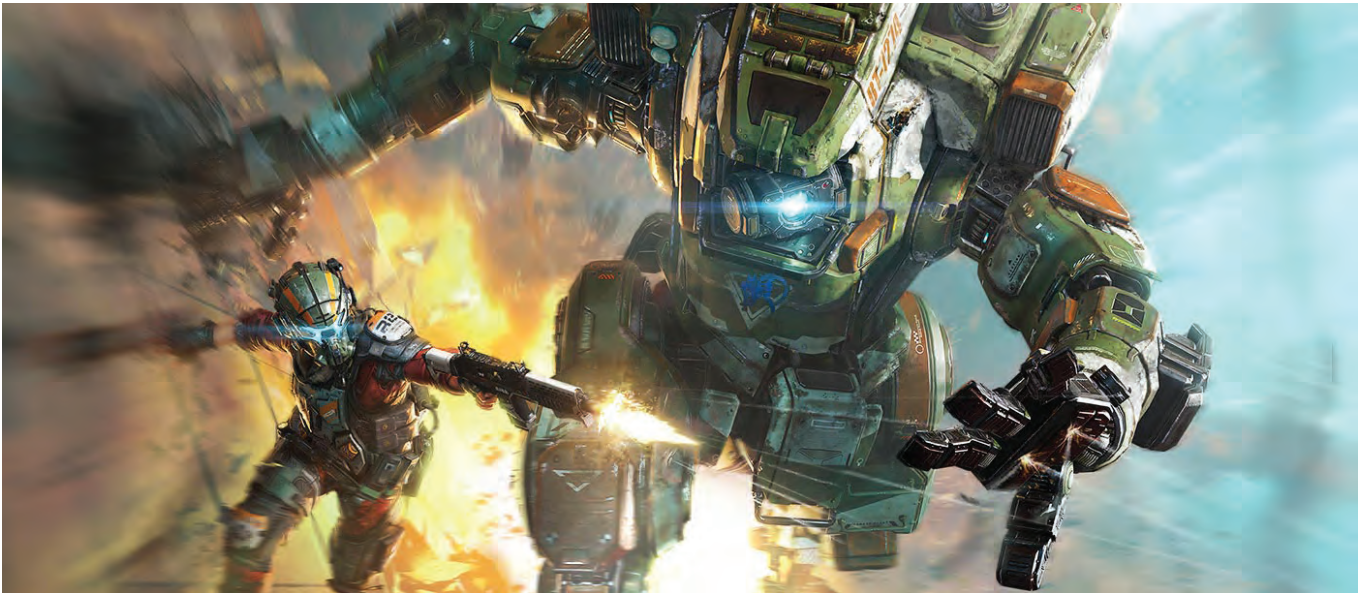
oyunlarından birinde olduğu gibi, yapımçı firmanın oyuna gelebilecek eleştirilerin satışları etkilemesinden çekinip, basına inceleme kodu sağlamak istememesi gibi üstesinden gelinmesi kolay detaylar da var. Bizim için en zor olan, bizi en fazla strese sokan şey ise ay sonunda çıkan ve dergide mutlaka yer vermek istediğimiz, bu gece 01:00'den itibaren aralıksız yarım günümü başında geçireceğim Titanfall 2 gibi oyunlar.

Titanfall 2 önemli, diğer taraftan 28'inde çıkan bir oyun olarak, ayın birinde raflarda olmayı hedefleyen bir dergi için de tam bir kabus. Kabus çünkü planda bir değişiklik yaparak online incelemeye çevirmek, o derginin içeriğinde içimize sinmeyen bir eksikliğe yol açabilir; kabus çünkü yapımçı firma erken erişim sağlamadığı için herhangi bir yöntemle oyunu edinmek ve erken incelemek gibi bir şansımız da yok. Neticede kartlar önümüze koyuluyor, Emre ve Tuna ile oturup ne yapılacağını düşünüyor

ve derginin matbaaya geçiş sürecini biraz esnetip, oyun erişime açıldığı anda eve kapanıp oynamak ve sonrasında incelemesini yazmak gibi bir karara varıyoruz.

Bu gece ile yarın öğlen vakitleri arası on iki saatimi oyunda geçirip, Gamescom'da oyunun multiplayer tarafını uzun uzun oynamış olmama da güvenerek, inceleme yazısını bitireceğim gibi gözüküyor. Bu benim gibi "yaya yaya" oyun oynamayı seven, geçtiği her taşa dönüp bir daha bakan bir oyuncu için hiç de keyifli bir "maraton" olmayacak elbette. Hatta muhtemelen Emre ve Tuna'ya da söylediğim gibi, oyunu bir süre görmek bile istemeyeceğim.

Bu yazı, dergi içeriğinde okuduğunuz inceleme yazısının arka planına sizi çekebilmek için tamamen spontane şekilde, aklıma bir anda geldiği için yazıldı. Simülasyonlar konusuna önümüzdeki ay yine devam ederiz, keyifli okumalar. ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

# Bir şampiyonluk

Siz oyun oynamaya ne zaman başladınız bilmiyorum. Malum, dergimizi takip edenlerin yaşları büyük farklılık gösteriyor. Benim yaştlarım bu işlere Amiga ile başladı. Müzik dinlediği ve oyun oynadığı aracı aparatın kaset olduğu bir döneme aitim. Üzerindeki yazı çıktığı zaman hangisinin müzik, hangisinin oyun kaseti olduğunu deneme yanılma yöntemi ile anlayabilen bir dönem... Uzun süre oyunlar tek kişilikti. Bak, en azından bunu hatırlıyorsunuzdur en beğendiğim okur. Sonra bir şey oldu ve aynı haritada birbirimizi avlamaya başladık. Akabinde MMO'lar çıkageldi... Evet, MMO oyunlar bize bambaşka bir dünyanın kapılarını açtı, ona söyleyecek bir şey yok ama bu multiplayer işinden de vazgeçemedik.

İlk Half-Life'in oyunlar üzerinde yarattığı etkiyi, eski oyuncuların o dönemi anlatmasından dolayı bugün bile fak edebilirsiniz. Sonra bir şey daha oldu... Bir gün mahallede bir arkadaşım geldi; "Abi kop gel, bizim internet cafe'ye acayip bir oyun yüklemişler. Half-Life gibi ama silahı falan parayla alıyorsun. Böyle farklı farklı oyun senaryoları var." dedi. Bir koşu gittim mahallenin internet cafesine. Yahu bizim basket oynayan tüm ekip oturmuş harıl harıl bu yeni oyunu oynuyor. Oyunun adı Counter Strike. Tabii o zaman beta. Versiyon 5.0. Tüm silahların 200 mermisi var. Gerisini siz düşünün. Aradan geçen kısa sürenin ardından versiyon 6.0 ve hemen akabinde 6.1 geliyor. Artık farklı silahlar, daha dengeli mühimmat ve

farklı haritalar var. Sonra 6.5 ve 6.6, artık tabanca menüsünde çift Beretta var... Derken görüyorum ki hayatımın bir bölümü Sanane sunucularında Ultima Oynarken, diğer kısmı da Counter Strike oynarken geçiyor. Aradan geçen yıllar zamanla CS'yi biraz yıpratırsa da oyun yılmıyor, yeni Source motoru ile yeniden şansını deniyor. Bu esnada gelişen E-Spor ile muazzam bir ivme kazanıyor ve milyonların deneyim ettiği bir oyuna dönüşüyor... Geliyoruz günümüze. Geçtiğimiz ay içerisinde Counter Strike takımımız dünya şampiyonu oldu. Özellikle dergimizi takip edenler konuya zaten hâkimdir diye düşünüyorum ama bir noktada durumdan haberi olmayan o kadar çok insan var ki... Bugün ülke olarak birçok alanda farklı başarılar elde ediyoruz. Yine de futbol, basketbol ve kimi zaman voleybol gibi branşlar haricinde neredeyse hiçbir konu kamuoyunda yankı bulmuyor. Açıkçası ben de E-Spor'u uzaktan seven birisiyim ama günün sonunda elde edilen bu dev başarının sadece oyun sektöründen çok daha fazlasının paylaşılması gerekirdi diye düşünüyorum. Evet, biz zaten konuya hâkimiz. Zaten elimizde geldiğince konu hakkında farkındalık yaratmaya çalışıyoruz ama keşke konu ile alakası olmayan insanların da desteğini "tam anlamıyla" görebilsek. İşin daha da üzücü kısmı, oyun camiasında yer alan birçok insanın daha önceki farklı başarıları değil de sadece bu şampiyonluğu görebilmiş olması. Oysaki hem ülke, hem de dünya genelinde E-Spor adına o kadar farkı gelişmeler oluyor ki anlatmakla bitmez. Bu sebepten gelen şampiyonluğun, sadece bir başarıdan çok daha fazla anlamlar taşıdığını düşünüyorum. Umarım gelecekte E-Spor'a olan yaklaşım büyük oranda değişir. ■

# DREAM BIG





## Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

# The World Championship 2016

**B**u ay Türkiye açısından çok önemli bir olay yaşandı. Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) milli takımımız, The World Championship 2016'da finale kaldı ve hatta finalde Arjantin'i 2-1 mağlup ederek şampiyon oldu. Üstelik öyle bir maç oldu ki... Toplam 3 round oynan oyunun ilk round'unda 11-0 geride olan milli takımımız, round'u 16-14 önde kapattı. İkinci round'u Arjantin'e kaptırır olsak da son round'da dağılan Arjantin'i bir güzel tokatlayıp evlerine gönderdik. Bunun Türkiye için ne kadar önemli olduğunu tartışmamız anlamsız zaten ama şöyle bir bakıp burun kıvrarak geçiştirecek olanlar var, onlara biraz laf etmek istiyorum. Onlara sorsanız, "çocuk işi" olarak gördükleri bir oyundan Türkiye adına bir "Dünya Şampiyonluğu" çıkmasının herhangi bir önemi yok.

Onlara kalsa okuyup adam olmaktansa oyun oynuyor bu çocuklar. Vatana millete bir faydası yok bu çocukların. Şampiyon olsalar ne yazar, adam olsunlar önce! Bazen halimizden o kadar utanıyorum ki boğazım düğümleniyor resmen...

Dünya genelinde yeni bir spor dalı geliyor ve adına "e-spor" deniyor. Bir hobi olarak ortada duran oyunlar, artık profesyonel kulvarlara yelken açmış durumda. Ve CS:GO gibi dünyayı kasıp kavuran bir oyunun dünya şampiyonasından alınımızın ağıyla çıktık. Bunun öneminin farkındayız, öyle değil mi? O halde bu çocuklara destek vermek zorundayız. En azından bir sonraki şampiyonada onları destekleyecek, tezahürat edecek kadar bir topluluk olmalı o salonda en azından. Bunun bir milli maçtan hiçbir farkı yok. Milyonla-

rı kucaklarına dökerek şımarttığımız o sözde "milli gururumuz" kadar da değerleri yok mu? Şimdi isterseniz kahramanlarımızı sahneye alalım; çünkü her birinin adının bu sayfada yer almasını istiyorum. Çağatay "DESPE" Sedef, Can "XANTARES" Dörtkardeş, Buğra "Calyx" Arkin, Engin "MAJ3R" Küpeli ve Ahmet "Paz" Karahoca ve bu takımı buralara taşıyan diğer gizli kahramanlar... Sizlere ne kadar teşekkür etsek az çocuklar. Turnuvadaki o dik başlı duruşunuz, 11-0 gerideyken bile yılmadan mücadele edişiniz, milli marşımız okunurken o gururlu yüz ifadeniz, şu anda büyük bir çoğunluğumuza ders verecek kadar önem taşıyor. Biz sizin için, sizi tekrar o gururlu sahnede görebilmek için elimizden ne geliyorsa yapacağız, hiç merak etmeyin. Helal olsun hepinize! ■





## Watch Dogs 2

Müthiş bir tanıtım, müthiş bir bütçe, büyük beklentiler ve bu beklentilerin altında kalan bir ilk oyunun ardından Watch Dogs geri dönüyor. Bakalım yapımcı dersine ne kadar çalışmış?

# #239

1 Aralık'ta piyasada!

**Not:** İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

Tüm zamanların hem en popüler, hem de eleştirmenlerce en çok beğenilen grafik romanlarından biri olan **SANDMAN**, birinci cildi, yepyeni baskısı ve çevirisiyle İTHAKI'de!

“Çizgi roman tarihindeki en müthiş destan.”

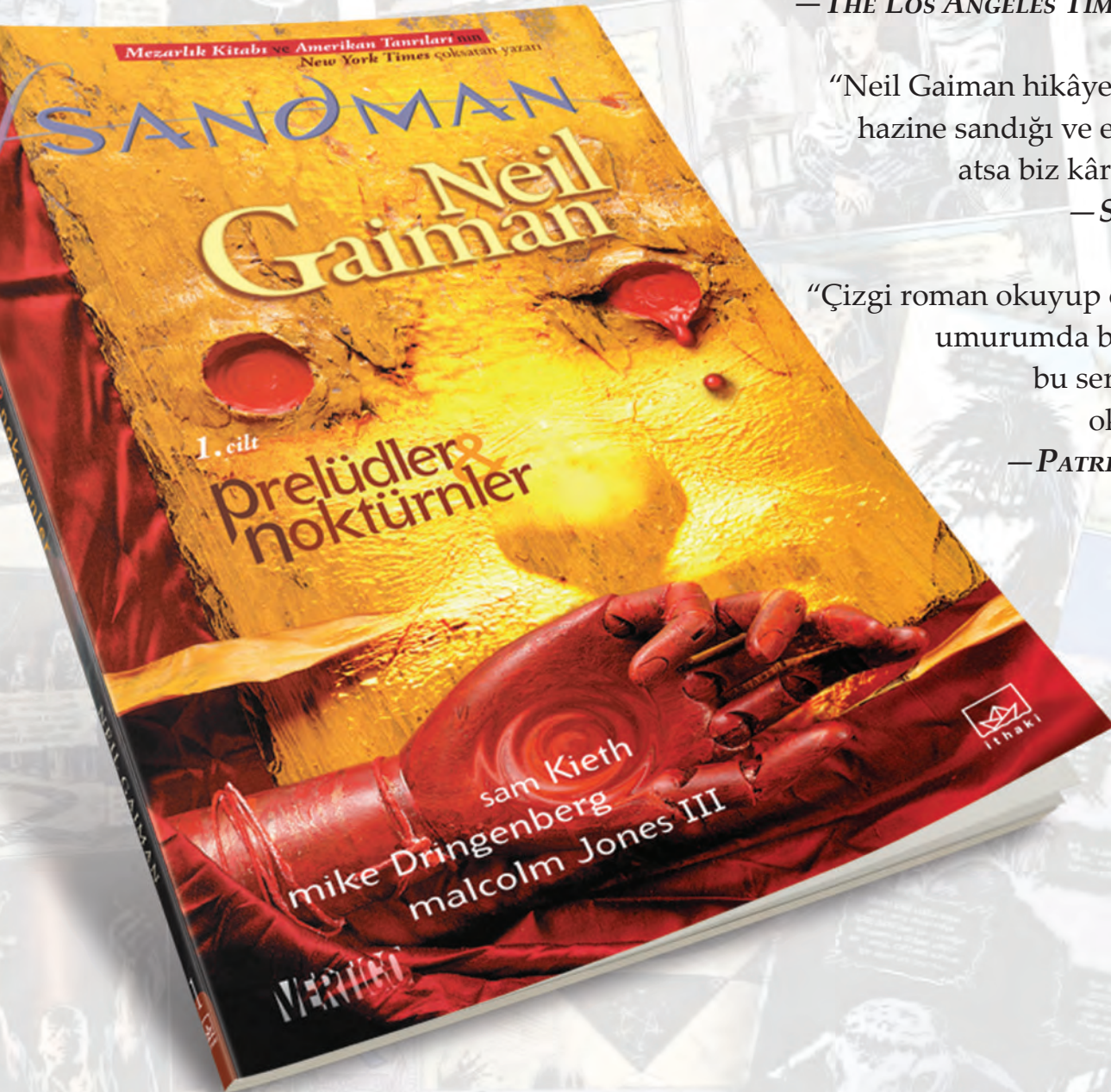
— *THE LOS ANGELES TIMES MAGAZINE*

“Neil Gaiman hikâyelerle dolu bir hazine sandığı ve elini hangi işe atsa biz kârlı çıkıyoruz.”

— *STEPHEN KING*

“Çizgi roman okuyup okumamanız umurumda bile değil ama bu seriyi kesinlikle okumalısınız.”

— *PATRICK ROTHFUSS*





# BATTLEFIELD 1

BATTLEFIELD SERİSİNDE İLK DEFA TÜRKÇE METİN ÇEVİRİSİ