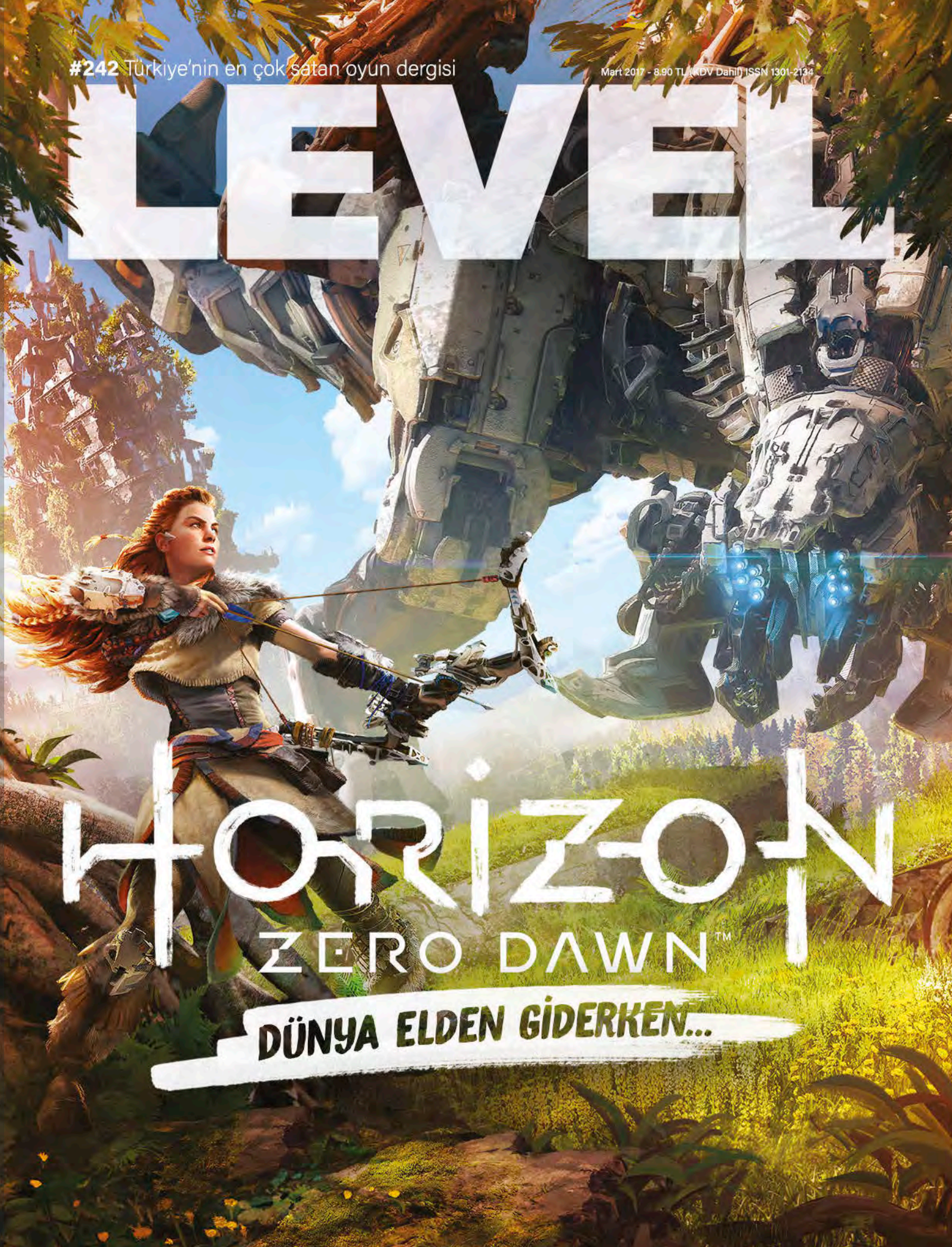


#242 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

# LEVEL

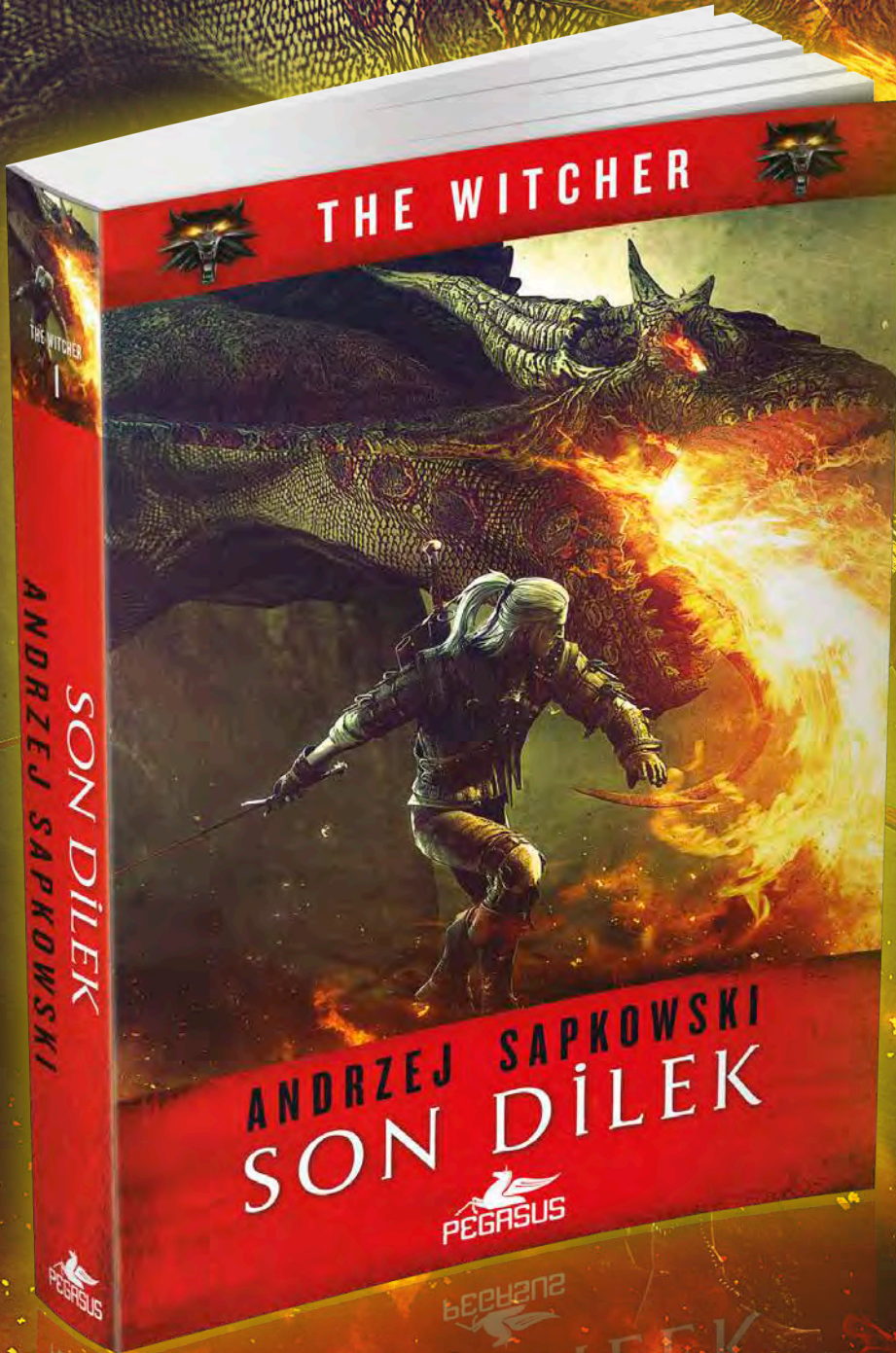


# HORIZON ZERO DAWN™

**DÜNYA ELDEN GİDERKEN...**

İNGİLTERE İÇİN TOLKIEN,  
AMERİKA İÇİN  
GEORGE R. R. MARTIN NEYSE  
DOĞU AVRUPA İÇİN

**ANDRZEJ SAPKOWSKI**  
ODUR.



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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

“DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI  
VE SAYISIZ SAVAŞTA  
GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ,  
GERALT’I BÖYLESİNE  
İLGİNÇ BİR KARAKTER  
YAPIYOR.”

—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari

  
**PEGASUS**  
www.pegasusyayinlari.com



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

## İki Taraf

Bu ayı diğer aylardan farklı kılan bir durum vardı.

Şöyle ki daha ay başlamadan, diğer ayın kapağı hakkında az çok fikrimiz oluyor ve genelde de ne düşündüysek, onu kapakta uyguluyoruz. LEVEL'in Mart kapağı da neredeyse kesin gibiydi. Hem daha önce hiç o oyunu kapağa taşımamıştık, hem de oyundan çok umutluyduk; iyi olacağından emin gibiydik.

Ne var ki dergide oyunu oynayan kimsenin olumlu eleştirisi yapmamasından ötürü For Honor'ın kapakta yer almasının anlamlı olmayacağına karar verdik. Bu şok dalgasıyla birlikte de anında aklımıza diğer alternatif geldi: Horizon Zero Dawn.

Kürşat'ın detaylı bir şekilde incelediği ve çok beğendiği Horizon Zero Dawn'u tüm PS4 sahiplerine bir de buradan tavsiye edelim. Sony'ye de bize yolladığı basın versiyonundan ötürü teşekkür ediyoruz elbette. Tabii derginin tek konusu Horizon değil; For Honor'ı da inceledik, neden kendisine mesafeli olduğumuzu da uzun uzun anlattık. Yenilediğimiz ilk bakış bölümümüzde de merakla beklenen Ghost Recon: Wildlands ve küçük ama büyük oyunlara taş çıkartan Little Nightmares yer alıyor.

Emre'nin şahane tasarımıyla yenilenen Mavra Board'u da es geçmeyin elbette.

Kendisinden dergiye adım attığında bahsedememiştik doğru düzgün ama bir süredir bizimle birlikte olan Meriç "Çabla" Bozkurt, anne olacağından mütevellit bir süre buralarda olmayacak. (Bu arada niye "Çabla". Şöyle ki Meriç'in müritleri ona yıllarca Meriçabla, Meriçabla dedi dedi ve oradaki "ç" fazla çınlayarak "Çabla, çabla" diye duyulmaya başlandı.)

Türkiye'deki oyun kültürüne değindiğimiz ve eleştiriler sıraladığımız bir dosya konusuyla da taçlandırılmış LEVEL'inizi keyifle okumanız dileğiyle, gelecek aya görüşmek üzere diyorum. Bahar da geldi, kimse keyfimizi bozamaz!

Not: FRPNET'in sevilen kalemi Özay Şen de bu aydan itibaren bizimle birlikte. Kendisine hoş geldin diyoruz.

*Tuna Sentuna*

**Emre Öztınaz**

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

✉ emre@level.com.tr

🐦 @eoztınaz

**Kürşat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr

🐦 @kursatzaman

📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem\_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu

f /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

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

✉ ertek78@hotmail.com

f /Ertekk 📷 Elingath#2417

🎮 Ertekin Bayındır 📷 Ertekk

**Enes Özdemir**

"Online oyunların değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

🐦 @Ghostshoot 📷 Ghostshoot#2708

📷 @enesozdemir1907 📷 HolySword

**LEVEL**

#242 Mart 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**

Gökhan Sungurtekin

**EDİTÖR**

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

**GÖRSEL YÖNETMEN**

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

İzge Can Günal

Merve Çay

Olca Karasoy

Ozay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

**YÖNETİM**

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

**REKLAM**

Grup Başkanı: Koray Biliçi

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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 Arıbalaj 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

# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek şimdi başladı



### NVME SSD 960 PRO/EVO

M.2 form faktöründeki maksimum kapasiteli NVMe PCIe 3.0x4 SSD ile performansın gücünü deneyimleyin. Samsung SSD 960 PRO ve 960 EVO ile şu ana kadar kullandığınız tüm SSD'lerden daha üstün bir performans sizi bekliyor. 3500 MB/s sıralı okuma hızı • 2 TB kapasite • 1.2 Petabayt yazım garantisi\*

# Horizon Zero Dawn

Killzone serisinin yaratıcısından türün en iyi özelliklerini bünyesinde toplamış harika bir aksiyon-RPG oyunu.

syf.54

#242

## İÇİNDEKİLER

03 Editörden  
04 Ekip  
08 Takvim

09 Röportaj  
Cihan Şimşek

10 Çabla Sorulara  
Yanıt Arıyor  
12 Mavra Board  
14 Sekiz  
16 Haber

18 **Astronot**

20 **Mercek Altında**

### İLK BAKIŞ

24 Tom Clancy's  
Ghost Recon Wildlands  
28 Conan Exiles  
30 Little Nightmares

### DOSYA KONUSU

34 Türkiye'de Oyun Kültürü  
42 PSVR'in 2017 Oyunları

### 40 Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

48 For Honor  
54 Horizon Zero Dawn  
60 Sniper Elite 4  
62 Nioh  
64 Halo Wars 2  
66 Youtubers Life  
68 Hitman: The Complete First Season  
70 WWE 2K17  
71 theHunter: Call of the Wild  
72 Diluvion  
73 Phoning Home  
74 The Descendant:  
Complete Season  
75 Might & Magic Showdown  
76 Shantae: Half-Genie Hero

77 Mobil incelemeler

79 Online  
84 Sihirdar Postası  
86 CS:GO  
88 Hearthstone: Heroes of Warcraft

### 90 Spor Departmanı

93 Donanım  
98 Market

101 Kültür & Sanat  
104 Paralel Evren  
105 Alt Evren  
106 Otaku-chan!  
108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 243

KOLTUĞUNU  
**SEÇ!**

adore<sup>®</sup>  
mobilya

DXRacer Türkiye  
Distribütörü

**2P**

**RACING ZERO**

**1P**

**RED IRON**

**DXR4CER<sup>®</sup>**

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



# TAKVİM

## Mart

### 3 Mart

*Skylanders Imaginators (Switch)*  
*I Am Setsuna (Switch)*  
*World of Goo (Switch)*  
*Little Inferno (Switch)*  
*Human Resource Machine (Switch)*

### 7 Mart

*Ghost Recon Wildlands (PS4, Xbox One, PC)*  
*Nier: Automata (PS4, PC)*  
*Birthdays the Beginning (PS4, PC)*  
*Loot Rascals (PS4, PC)*

### 14 Mart

*Danganronpa 1-2 Reload (PS4)*  
*Star Trek: Bridge Crew (PSVR, Rift, Vive)*  
*Styx: Shards of Darkness (PS4, Xbox One, PC)*

### 21 Mart

#### **Mass Effect: Andromeda**

*(PS4, Xbox One, PC)*  
*Serinin yeni ve Commander Shepard'sız ilk oyunundan beklentilerimiz buradan Andromeda'ya kadar!*

### 23 Mart

*Rock Band VR (Rift)*

### 24 Mart

*Dreamfall Chapters (PS4, Xbox One)*  
*Mario Sports Superstars (3DS)*

### 28 Mart

*Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (PS4)*  
*Kingdom Hearts HD 2.5 Remix (PS4)*  
*MLB The Show 17 (PS4)*  
*Has-Been Heroes (Switch, PS4, Xbox One, PC)*





# Cihan Şimşek ile söyleşi

Okurlarımızın "Bez Bebek" dizisinden tanıdığı yetenekli oyuncu Cihan Şimşek ile keyifli bir röportaj yaptık. Üstelik kendisinin çok iyi bir gamer olduğunu da öğrendik!

**M**erhabalar, öncelikle daha önce sizinle tanışmamış takipçilerimiz için kendinizi kısaca tanıtır mısınız?

Merhaba, ben Cihan Şimşek. 1992 yılında Almanya'nın Bad Sackingen kentinde doğdum. Almanca biliyor musun dersiniz, bildiğim tek kelime "ya" çünkü doğduktan yaklaşık 2 hafta sonra İstanbul'a dönmüşüz. Oyunculukla uğraşmaya yaklaşık 9-10 yıl önce başladım, televizyondaki ilk işim ise 'Bez Bebek' dizisiydi. İyi ki adımımı bu yönde atmışım böylelikle beni mutlu eden mesleğin kapısını aralamış oldum.

**Şimdiye dek birden fazla yapımda sizi takip ettik. Peki, seneler önceye geri dönersek, kameraların önünde olmak var mıydı planlarınız arasında?**

Aslına bakarsanız alakam yoktu, 14 yaşına kadar polis olmak istemiştim, olmadım çünkü yeteri kadar çabalamamıştım. O bir iki sene içinde ne değişti bilmiyorum ama emin olduğum bir şey var ki, kuzenim cast direktörüydü ve 14 yaşımdan itibaren beni birbirinden farklı görüşmelere gönderiyordu. Elim boş döndüğüm her görüşmeden dolayı mutsuz olmakla birlikte içten içe hırslanıyordum da. Dedim ki kendime; "Herkesin bir zamanı var sabret!". Birçok insanın birbirinden farklı hikayesi var. Benimki de, 2008 yılında 'Bez Bebek' dizisinden teklif gelmesiyle başladı. Görüşmeye gittiğimde teklif bana gelmeden önce başka bir arkadaşla anlaşıldığını fakat kolu kırıldığı için benimle görüşmek istediklerini öğrendim. Şans mı yoksa kader mi bilemem ama o kişiyle birbirimize çok benzediğimizi karşılığınca anladım. Sonuç; hayatta beni mutlu eden mesleğin ilk adımını atmış oldum.



**Kameraların önünde olmanın zorlukları neler, çok yoğun olduğunuzu biliyoruz mesela, kendinize ne kadar vakit ayırabiliyorsunuz?**

Dışarda en çok karşılaştığım sorudur herhalde "Kameranın önünde zorlanmıyor musun abi?". Cevabım her işin olduğu gibi bu işin de bir alışma süreci olduğu yönünde oluyor. Tabii setin ilk günü tüm ekibi tanımaya çalışıyorum, aynı zamanda işini yapmak durumundasın. İster istemez her oyuncunun ilk bölüm ve aradan 10 bölüm geçtikten sonraki performansı da farklı oluyor. Kendimden çok başkalarına zaman ayırmayı severim. Benimle çalışan arkadaşlar bilir, işim bittikten sonra setten ayrılmaya gitme telaşımı yoktur. Çalışmadığım günlerde ise sevgilimle ve çok sevdiğim dostlarımla zaman geçirmeyi seviyorum.

**Oyunculuk demişken, isterseniz gelin oyunculuğun diğer tarafına dönelim. Cihan Şimşek için video oyunları ne ifade ediyor?**

Hayatımda önemli bir yeri var. Evde geçirdiğim zamanın yarısından fazlasını video oyunları kaplıyor. Özellikle oyun oynarken kız arkadaşımın ekranın önünden geçmesine bayılıyorum. :) Kader mi bilmiyorum ama tam önümden geçerken her seferinde gol yiyorum, sanki hatası yokmuş gibi masumca bana bakınca sinirim geçmiş oluyor. Bence oyunların insanın kafa dağıtmasının yanı sıra rahatlatıcı da bir unsuru var. Tabii önünüzden birisi geçmiyorsa... :)

**Hangi tür oyunlardan hoşlanıyorsunuz? Sizin için özel yeri olan bir oyun var mı ve sebepleri neler?**

Futbol aşığı bir insan olarak önceliğim futbol oyunları fakat futbolun yanı sıra strateji oyunlarına da zaman ayırmayı severim. Benim için özel bir yeri olan oyuna gelirse başta da belirttiğim gibi futbol oyunları, çok sağlam bir FIFA oyuncusuyumdur övünmek gibi olmasın. :) Konsol oyunlarında futbola Winning Eleven serisiyle başlamıştım, ardından Pes serisi gelmeye başladı fakat zaman geçtikçe gerçek futbolu FIFA serileriyle yakaladım. Zamanla oyun oynadığını unutturuyor ve gerçeğe yakın bir oyun olanağı sağlıyor. Oynamayanlar için tavsiye ederim. Bunun dışında Far Cry 4 ve GTA V'in yeri de ayırdır.

**Mobil oyunlar profesyonellerin kaçış noktası haline geldi günümüzde. İki dakika fırsat bulsak akıllı telefonlarımızda oynadığımız oyunlar var artık. Mobil oyunlarla aranıza nasıl?**



Galiba bu röportajda tam bir oyun delisi çıkacağım. Maalesef mobil oyunlarla da aram çok iyi diyebiliriz. Bazen PS4 oyunlarını unuttukları bile oluyor. Arkadaşlarım okey hastası ve bize geldiklerinde beni zorla masaya oturtup 30'dan düşüyoruz deyip, 20'den düşsek olmuyor mu demeye fırsat bırakmıyorlar. Bende o an masanın altından telefonumu açıp FM 17 oynamaya çalışıyorum yakalanana kadar.

**Bundan sonrası için hedefleriniz neler? Mesela oyun karakterini canlandıracağınız bir yapımda rol almak ister miydiniz?**

Bundan sonrası demeyelim de ileriye dönük bir hayalim ve hedefim var. Herkesin sevdiği, saydığı, saygı duyduğu bir oyuncu olmak. Oyun karakteri hiç aklıma gelmemiştir fakat hoşuma gitti, farklı da olur. Umarım bir gün öyle bir proje olur ve teklif gelir.

**Kendinize ait ve oyunlara da yer ayırdığınız bir Youtube kanalı açmayı düşünür müsünüz?**

Uzun bir zamandır aklımda bir Youtube kanalı açmak var, fakat hiç fırsat olmadı içeriği hakkında düşünmeye. Sorunuz sayesinde kafamın üstünde bir ampul belirdi bile. Tabii ki bu işi çok iyi yapan arkadaşlar var bende takip ediyorum. Yakın zamanda bende eğlence odaklı bir kanal açabilirim.

**Son olarak okurlarımıza söylemek istediğiniz bir şey var mı?**

Ben hayatım boyunca sevdiğim şeylerin peşinden koşmayı seçtim. Beni mutlu eden her ne ise paçasından tutup kendime çektim. İyi mi yoksa kötü mü yaptım bilmiyorum fakat şunu biliyorum ki, şu an mutluyum. Bulduğum konumdan, yaşadığım hayattan, seçtiğim yollardan mutluyum. Gününüzü öldürmeyin, o günü doya doya sevdiğiniz, mutlu olduğunuz şekilde yaşayın.

**Bu keyifli röportaj için Cihan Şimşek'e teşekkür ederiz. ■**

# ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR ?

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!



Meriç "Çabla" Bozkurt

## Sanal gerçeklik cihazlarında nasıl oyunlar olsa çok tutar?

**C:** Adı üstünde, size belli bir gerçeklik, bir "orada olma" hissi veren bu tür cihazlardaki oyunların atmosferi bence çok önemli. Gerek ses, gerek grafik anlamında insana gerçekten de oradaymış gibi bir his vermeli. Karşılaştığınız durumlar öyle etkili olmalı ki, zaman zaman bir oyun oynadığınızı unutup kendinizi hafif panik, korku, sevinç veya heyecan duyguları içerisinde yüzerken bulabilmelisiniz. Mesela bu sene çıkacak olan Star Trek: Bridge Crew ilginç bir oyuna benziyor. Uzay gemisinin köprüsünde oturup diğer arkadaşlarınızla birlikte gemiyi yönetmek bence güzel bir fikir. Sadece sanal gerçeklik hissi verip gerisini öylesine bırakmak yeterli değil tabii ki. "Sanal gerçekliği

verdik, size ne sunarsak oynarsınız artık" düşüncesinden uzak, hikayeleri ve atmosferi güzel oyunlar başarılı olacaktır. Yani normal oyunlar gibi VR oyunlarında da atmosferi ve hikayesi başarılı olan oyunlar diğerlerinin arasından sıyrılmak gibi görünüyor.

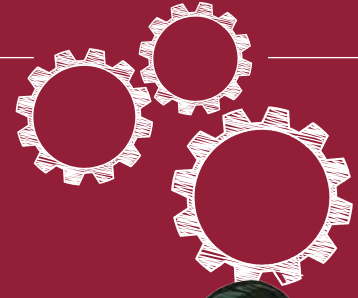
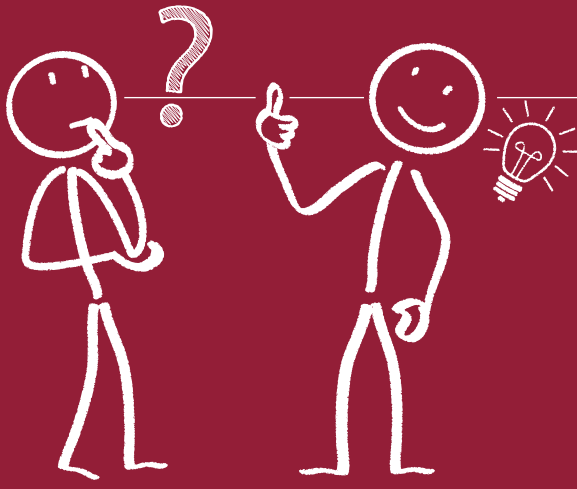


## Hangi oyun dünyasında yaşamak isterdiniz?

**C:** Böyle daha modern, uçan kaçan silahların ve teknolojinin olduğu bir dünya mı? Yoksa kılıç, kalkan, fantastik yaratıkların olduğu bir dünya mı? Ya da günümüzde geçen bir korku veya bilmecelerle dolu bir macera dünyası mı? Ağırlıklı olarak ilgi duyduğunuz bir oyun dünyası mutlaka vardır

tabii. Şahsen modernlik yerine, fantastik yaratıklarla ve büyüyle dolu bir dünyayı tercih ederim. Tabii bir de bu dünyada hangi rolü üstlenmek istediğiniz konusu var. Kahraman olup dünyayı kurtarmak mı yoksa öyle alelade bir vatandaş olmayı mı isterdiniz? Oyunlarda elbette kahramanların yerine ge-

çip hikayeleri yaşıyoruz ama gerçekten de o hikayenin içinde olsanız bu kadar cesur olur muydunuz acaba? Önemli olaylardan önce "save" alabilmek mümkün olsa belki de olurduk, kim bilir... Veya sıradan bir vatandaş olup kahramanların hikayelerini uzaktan izlemeyi de tercih edebilirsiniz.



## Okul ile oyunlar iç içe nasıl yürür?

**C:** Biliyorum, bir an önce okuldan dönüp bilgisayarın veya konsolun başında maceradan maceraya koşmak için can atıyorsunuz. Ödevleri ve sınavları boş verip oyunun başına oturduğunuzda ise, kafanızın arkasındaki o tanıdık ses sürekli şunu söylüyor: "Ödev yapmam lazım, sınava az kaldı biraz notlara bakmam lazım." Size 20 yılı aşkın bir süredir oyun oynayan biri olarak şunu söyleyeyim, o sesi susturmanın tek çözümü planlı ve programlı olmak. Ayrıca yapmanız gereken ödevleri ve çalışmanız gereken bölümü bitirdikten sonra oyunun başına geçmek kadar güzel bir his yok. Çünkü bir görevi başarı ile tamamlayıp yeni bir

göreve başlıyorsunuz, o da kahramanlık yapıp dünyayı ve sevdiklerinizi kurtarmak! Eğer haftanızı planlarsanız hem ders çalışmaya hem de oyun oynamaya vakit bulabilirsiniz. Ebeveynleriniz ile konuşup planlı bir hafta oluşturmanızda size yardımcı olmalarını isteyebilirsiniz. Hatta kendiniz için bir "ders yok" günü belirleyebilirsiniz. Mesela Cuma günleri, okuldan döndükten sonra ders çalışmayacağınızı, o günün size ait olduğunu ve oyun oynamak istediğinizi söyleyebilirsiniz (Koca hafta sonunu da bilgisayar başında geçirmedikçe ebeveynleriniz bu kararlılığınızı ve planlı çalışmanızı takdir edecek ve sizi destekleyecektir).

## Türkiye'de hızla artan kız oyuncuların nasıl bir profili var?

**C:** Valla kendime bakıyorum, benim öyle belli bir profilim yok açıkçası. Aslında konu "kız oyuncu" olmak değil, "oyuncu" olmak ama bilgisayar oyunlarındaki rekabet hissi nedense hep erkeklerle özdeşleştirilmiş durumda. Kız oyuncu sayısı arttıkça konuyla ilgili olan şaşkınlık hissi gittikçe daha da azalıyor gibi. Kız oyuncu profili diye bir şey bence yok. Yani kızlar Sims sever, erkekler Counter-Strike sever diye bir sınır yok artık. Hiç beklemediğiniz bir oyunda çok iyi performans sergileyen kadınlar var. LoL veya WoW, ESO gibi online oyunlarda da kız oyuncu sayısı gittikçe artıyor. Ağırıklı olarak RPG sevsem de beni bazen Crusader Kings veya Stronghold oynarken bulabilirsiniz mesela. Ya da ESO'da 12 kişilik grup zindanlarında takılıyorken de görebilirsiniz. 20 sene önce çok daha nadir görülen bir gruba dahildim ve bu konuyla ilgili tepkiler daha değişik ve abartılı oluyordu. Şimdi ise yine bazı tepkiler oluyor ama en azından eskisi gibi belli bir sınıflan-

dırmaya dahil edilmiyoruz. Öyle de olması gerek zaten. Önemli olan "oyuncu olmak", kız erkek fark etmez. Ama yine de bilgisayar oyunlarından hoşlandığımı söylediğimde, eşime dönüp ne kadar şanslı bir erkek olduğumu söyleyen insanlar olduğunda hoşuma gitmiyor değil yani. :)



YENİLENDİ

# MAVRA BOARD



Geçtiğimiz ay resmen LEVEL'in 20. yıl kutlamalarıyla geçti. Dergiyi hazırlarken zaten büyük keyif almıştık, sizden gelen tepkilerle de ne kadar doğru bir yolda olduğumuzu bir kez daha gördük. Hatta LEVEL'in 20 Yılı dosya konusunda eski LEVEL yazarlarını es geçmemiş olmamızdan dolayı onlardan da güzel dönüşler aldık, çok mutlu olduk. Bir tek YouTube fenomeni Şefik Akkoç sitem etti çünkü adamın ruhu huzursuz! Boşuna mı onca yıl "Rocko@Psikaytr" diye bölüm yaptık? No.

*Tüm okurlarımıza teşekkür ediyor, bizi takibe devam diyoruz.*



## Ayın mektubu

Sevgili Tuna ve LEVEL ahallisi,

9 ay sonra 40 yaşında olacağım, demek oluyor ki yirmi yıldır beraberiz. Atari, Commodore 64, Amiga 500, Amiga 1200, sonra ilk 386'im, sonra PS serisi derken ne kadar zaman geçip gitmiş, ne güzel oyunlar oynamışız... Şimdi bakıyorum 6 yaşında benimle oyun oynayan bir oğlum, büyüyüp bize katılması için beklediğim bir yaşında bir kızım var. Onlara aktarılacak hem dijital, hem de masa üstü bir sürü deneyim bir kenarda bekliyor. Devasa bir FRP ve Cem'in tabiriyle, "bilku" külliyatı da cabası. Lafı fazla dolandırmak istemiyorum, birlikte büyüdüğümüz için, dergiyi çocuğumun elinde gördüğüm için mutluyum. Bir gün İstanbul'a yolumuz düşerse tanışmaya geliriz belki.

Kucak dolusu sevgiler,

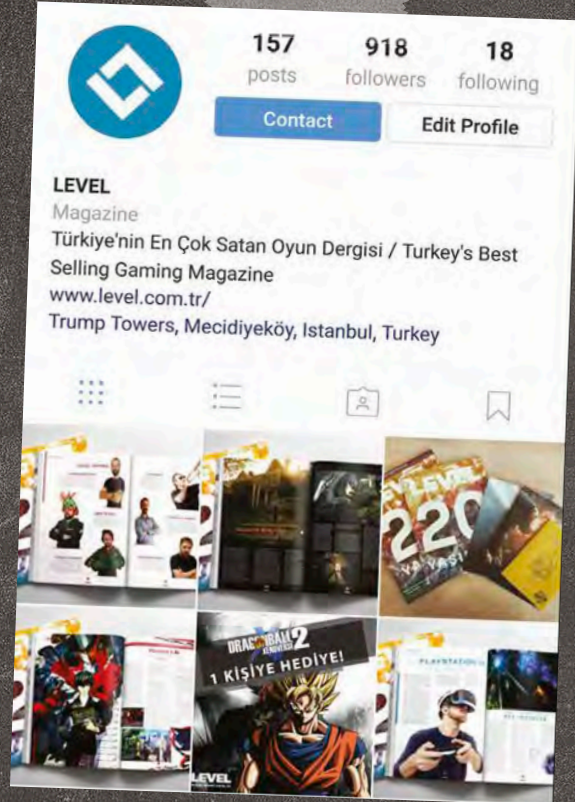
Cem ÇETİNTAŞ

Sevgili Cem,

Ben 9 ay sonra 40 yaşında olmayacağım (Yaşasın!) fakat 40 da kötü bir yaş değil. (Niye kötüye vurduysam...) Şaka bir yana resmen LEVEL ile büyümüşsün(üz.) (Siz mi desem, "sen"le gidersen başım belaya mi girer bilemiyorum şu an!) Bize iyi dileklerinizi bildirdiğiniz için çok teşekkür ederiz. ("Siz"de karar kıldım.) Bakalım oğlunuzun çocuğu da LEVEL'i okuyabilecek mi? Daha da önemlisi kadroda halen biz olacak mıyiz? Yok olmayalım artık, o kadar da değil.

Tekrar teşekkürler, bizden de tüm allinize bolca selamlar!

LEVEL Ekibi adına ben.



## LEVEL Instagram'da!

Evet, LEVEL Dergisi zaten uzunca bir zamandır Instagram'daydı ama artık oradaki paylaşımlara iyice ağırlık vermeye başladık. Yeni sayı duyurusu, posterler, dergi sayfaları ve oyun hediyeleriyle dolu Instagram hesabımızı

[www.instagram.com/leveldergisi](https://www.instagram.com/leveldergisi) adresinden takip etmeyi unutmayın!





## Emre ile Tuna Wildlands oynadı



Olay şöyle oldu aslında. Tuna kendi kendine oyunu oynayacaktı ama Emre uPlay'den Tuna'nın oyununa balıklama dalış yaptı, ikili bir anda kendilerini Bandista'lara karşı (Neydi kötü adamların adı yahu?) savaşırken buldu. Emre ilk iş bir helikopter çaldı, sonra Tuna'yı dağın en saçma kısmında indirdi ve Tuna indiğinde bir çukura denk geldi, oradan da çıkamadı. Emre çözümü onu bombayla öldürmekte buldu. Daha sonra Emre helikopterle tüm düşman üslerine, en görülecek biçimde dalarak oyundaki gizlilik kısmını hiçe saydı. Emre ile Tuna kah o görev, kah bu görev derken herkesi tek kurşunda indirebilmenin rahatlığıyla Wildlands'de rüzgar gibi esti, harita sınırları dışına çıkmayı da eksik etmedi. (Öldüler.)

:D



## Açıklama vakti

Sevgili LEVEL okurları. Bizi yıllardır takip ettiğiniz halde bazı konularda anlayamıyoruz ve açıklama yapma gereği hissettik.

Varan 1: 2 poster, 4 poster, 128 poster dediğimizde bilmelisiniz ki bunlar her zaman arkalı önlü olacaktır. "1 kağıt, 2 poster" desek ne kadar saçma duruyor değil mi örneğin? Kaldı ki zaten kağıt parası ödenmiş 1 yaprağın arkasını boş bırakmak da bize hiçbir zaman mantıklı gelmedi.

Varan 2: "Şu oyunun kodunu niye vermediniz?" gibi soruların hepsini emin olun biz kendimize çoktan sormuş oluyoruz size hediyeleri verirken. Dolayısıyla o sorduğunuz oyunun kodunu veremediysek, o firmayla ya anlayamamışızdır, ya da o firma artık kimseyle kod çalışması yapmıyor dur.

Varan 3: "Derginizi nereden bulabilirim?" isimli sorunun cevabı büyük marketler, büyük kitapçılar ve raflarında dergiler dizili olan, sokaklardaki gazete bayileri. Bir yerde LEVEL yoksa bir başkasına uğramayı da ihmal etmeyiniz.

Saygılarımızla, Müdüriyet



## Kablo hükümdarlığı

PSVR çok tatlı alet de o kablolar nedir arkadaş? Onu ona tak, bunu burdan çıkart şuna geçir derken aha bu fotoğraftaki görüntü oluşuyor. Kablosuz teknolojinin daha da hızla yayılması dileklerimizle PSVR 2'yi beklemeye başladık bile. Not: Fotoğraf temsili değildir.



## Geçen ay neler oldu?

- Kürşat gecenin bir vakti kapıda kaldı, 1 saat kapıda bekleyip çilingir çağırdı ve içeride Ayça Zaman'ı uyurken buldu. Ne ağır uykuymuş arkadaş?!
- Emre For Honor, Wildlands diye dört döndü, Heroes of the Storm'da Valeera ile esti geçti.
- Tuna PSVR'daki birçok oyunu denerken kör oldu. Ardından Emre'yle Wildlands'de buluştu.
- Tuna ayrıca geri geri giderken arabasını çarptı. Olayı görenler böyle saçma kaza olmaz dedi, haklılardı da...
- Geçen sayıda yayımlanan LEVEL Tayfası sayesinde tüm LEVEL yazarları şan ve şöhrete kavuştu, dizi ve film teklifleri yağmaya başladı.
- LEVEL'in 4 poster vermesine gelen olumlu tepkiler neticesinde her ay 64 poster hediye edilmesine ama her posterin 4 taraflı olmasına karar verildi. (Hah, şimdi çıkın işin içinden!)



## Korsan Ayça



Zaman kardeşlerin en büyük hobilerinden bir tanesi eve bolca kedi tıkmak. Kediler de öyle fazla yüz göz olmaya gelmeyen hayvanlar olduğundan ağzınızın ortasına ve hatta zaman zaman (Ayça Zaman!) gözünüzün ortasına çakabilmekteler. İşte böyle bir kaza kurbanı oldu eski yazarlarımızdan Ayça. Geçmiş olsun diyoruz.



## 8

## ZOMBİLER!

Yepyeni bölümümüz Sekiz'den tekrar merhaba. Her ay belirli bir konsept etrafında sekiz tane "şey" hakkında yazıp çizdiğimiz bu ayın teması yılların eskitemediği zombiler. Eğer siz de zombilere karşı sağlıksız (Durup dururken insan niye zombi sevsin?) bir ilgi besliyorsanız, sizi buraya alalım.



### 1 / Zombi Savaşı

Max Brooks'un kaleme aldığı Zombi Savaşı'nı aslında sinemalarda gördükten sonra tanıdık. World War Z ile sinemaları sallayan zombi hadisesi, Zombi Savaşı kitabı altında bir hayli farklı işleniyor. Max Brooks tüm dünyayı



saran zombi istilasını ülkeler bazında anlatmış; tek bir kahramanın etrafında koşurması olarak değil.

### 2 / The Walking Dead

Eh, bu diziyi duymayan da kalmadı herhalde? Başladığında büyük ilgiyle

izlenen dizi halen popülerliğini sürdürüyor ama bana sorarsanız olaylar iyice pembe diziyeye döndü. Yavaş ilerlemesi sorun değilse izleyin derim.

### 3 / 28 Gün Sonra

Bu film yıllar önce gösterime girdiğinde gerçekten

herkes büyük bir heyecana kapılmıştı çünkü zombi konusunu çok sağlam bir şekilde ele alıyordu. Aksiyon ve korku teması çok iyi işlenmişti. Şu anda izlediğinizde o dönemin etkisini vermeyecektir ama izlemediyseniz şans vermelisiniz.

### 4 / Days Gone

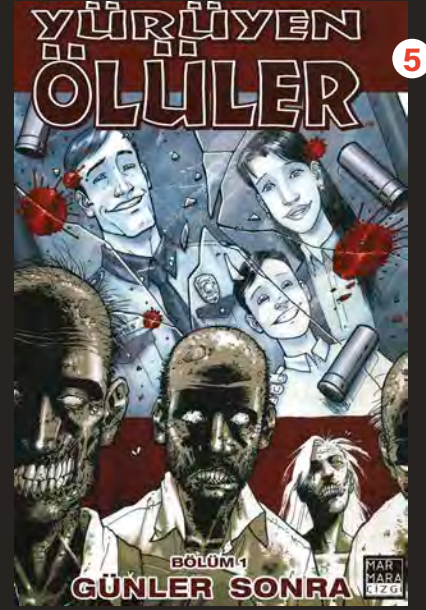
Zombi teması oyunlarda fazlasıyla işlendi ve tam artık heyecan verici bir unsur olduğunu düşünmüyorken Days Gone açıklandı. Zombilerin World War Z stili akarak gelmesiyle göz boyayan bu PS4 oyununu heyecanla beklemekteyiz.



3



6



5



4



7



8

### 5 / Yürüyen Ölümler

The Walking Dead dizisinin çizgi-roman uyarlaması olduğunu biliyor muydunuz? Ben Yürüyen Ölümler çizgi-romanını okumaya başladığımda dizi ortada yoktu bile. Ülkemizde halen yayımlanmakta olan Yü-

rüyen Ölümler çizgi-romanı diziden daha farklı işliyor konuları; bu yüzden okumak isteyebilirsiniz.

### 6 / The Walking Dead Pet Zombie Kumbara

Büyük ihtimalle gö-

renlerin, "Ay bu neee!" demesine yol açacak bir kumbaraya sahip olmak isterseniz, The Walking Dead dizisinden fırlamış olan bu ürünü tercih edebilirsiniz. Ülkemizde de satışta olan kumbaranın fiyatı da çok yüksek sayılmaz.

### 7 / Resident Evil Zombi Köpek

Ünlü korku oyunu serisi Resident Evil'in Domberman cinsi ünlü zombi köpekleri de birer figüre dönüşmüş durumda. El boyaması olan bu ürün de Türkiye'de satışta ama fiyatı çok da makul sayılmaz.

### 8 / Zombi Cosplay'i

Sağlam bir makyaj isteyen zombi cosplay'i, eğer hakkı verilerek yapılırsa gerçekten inanılmaz oluyor. Tabii bunun için ciddi bir emek ve hayal gücü de gerekli. (Şayet ki bir yerlerden gördüğünüz cosplay'i aynen taklit etmiyorsanız.)

## Ve sonunda PC'de! Hangi oyun mu? Elbette Ni no Kuni 2!

PS3'ün en sağlam JRPG'lerinden biriydi Ni no Kuni. Bunun en büyük nedenlerinden bir tanesi de oyunun arkasında Studio Ghibli'nin olmasıydı. Her ne kadar Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom'da Studio Ghibli'nin katkısı olmasa da yapımcı Level-5, işinde son derece iyi bir yapımcı olduğundan, ilk oyunu aratmayacak bir kaliteyi sağlamış gibi gözükmemekte. İlk oyunla yeni oyun arasında birçok fark var ve bunlardan en belirgin olanı, olayların tamamıyla başka karakterler etrafında dönmesi. İlk oyundan hatırladığımız pek birisi

de kalmadı aslına bakarsanız fakat oyunda karşımıza çıkarlarsa tanıyıp sevineceğimize eminiz. Bir başka değişiklik oyunda toplayacağımız yaratıklarla ilgili. İlk oyunun en büyük artlarından biri olan yaratık yakalayıp bunları savaşa kullanabilme özelliği geri dönüyor. Higgledies adı verilen Pikmin benzeri yaratık ırkının üyelerini oyun boyunca kovalayıp yaratık portföyümüzü geliştirmeye uğraşacağız. Görsel anlamda da Ni no Kuni 2 ilk oyuna göre biraz daha farklı bir yöne sapmış

durumda. Hatırlarsanız ilk oyundaki tüm grafiksel öğeler cel-shade grafik tekniğiyle karışımıza çıkmıştı ama bu defa daha fazla kontursuz 3D öge göreceğiz. Ve elbette oyunun PC boyutu... Şimdiye dek sadece PS4'e özel olarak hazırlandığını bildiğimiz Ni no Kuni 2'nin PC için de geliştirilmekte olduğu duyuruldu. Bu gerçekten şaşırtıcı bir haber zira JRPG'lerin kolayına PC'ye geldiğini görmemekteyiz. Önceki oyundaki bölgeleri de ziyaret edeceğimiz JRPG firtinasının bu yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor. ■

## Sadece dans ederek kazanabilir misiniz?

**Umutcan** bunu başarmış gibi gözüküyor...

Sağır sultanın da duyduğu üzere bilgisayar oyunları artık birer e-spor dalına dönüşmüş durumda. Türkiye'deki her 10 oyuncudan en azından beşi, aklına ilk gelen e-spor oyunu sorulduğunda League of Legends cevabını verecektir, geriye kalanlar ise CS:GO ile seriyi tamamlayacaktır.

Peki Türkiye'de kesinlikle hiç ilgi görmeyen bir oyun olan Just Dance'ın de son üç yıldır turnuvalarının düzenlendiğini ve bu olayın Paris'te bir hayli ilgi gördüğünü biliyor muydunuz? Bu kısma ne kadar şaşırdığınızı bilmiyoruz ama şimdi söyleyeceğimiz sizi hayrete düşürecek. Geçtiğimiz ay gerçekleşen son Just Dance turnuvasında birinci bir Türk oldu. Ankara'da yaşayan Umutcan (Technoth), tüm rakiplerini eleyerek kupayı aldı, olanlara kendi bile inanmadı.

Turnuvaların favorisi Brezilya'lı Diegho Hian'dı aslında. Son iki yılın birincisi olduğu için bu sene de ondan iyi bir performans bekleniyordu. O olmasa bile TheFairyDina veya Avusturya'lı Denzal Van Uitregt'in birinciliğe oynayacağı düşünülüyordu.

Umutcan Diegho'yu evine yolladıktan sonra, son turda Pamela adındaki bir kızla Queen'in Don't Stop me Now ve will.i.am'in Scream &

Shout şarkısında mücadele etti ve emin olun o kadar iyi dans ediyordu ki jüri üyeleri de ondan gözlerini alamadıklarını ifade ederek birinci seçtiler.

Umutcan'ın performansını Ubisoft'un Twitch kanalında bulabilirsiniz ve izleyince çok rahat bir şekilde göreceksiniz ki herkes "oyun oynar-

ken" Umutcan resmen dans ediyor. Oyunu yaşamak ve bir dans oyunuyla dans etmek ne demek, Umutcan'ın performansını izleyerek anlayabilirsiniz.

Ve Umutcan, bize ulaş da seninle bir röportaj yapalım, şu oyunun derinliğini öğrenelim. Bekliyoruz! ■







## SON DAKİKA!

**Terraria tam 20 milyon satış adedine ulaştı. Tebrik ediyoruz!**

İçinde Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back ve Crash Bandicoot: Warped oyunlarının yenilenmiş versiyonlarını barındıracak olan Crash Bandicoot N. Sane Trilogy'nin çıkış tarihi 30 Haziran olarak belirlendi. Oyun sadece PS4 için hazırlanıyor.

**Kojima'yla yollarını ayırdıktan sonra herkes Konami'ye binlerce kez beddua etti belki de ama Konami AAA oyunlardan uzaklaşıp küçük oyunlar, casino oyunları ve fitness salonlarına yoğunlaşınca son dokuz ayda %70'lik bir kar artışına geçti. (Evet, Konami'nin fitness salonları Japonya'da çok ünlü.)**

Kimse pek umurunda olmayan Homefront: The Revolution bu ay içerisinde büyük bir güncelleme alacak. Son DLC'si olan Beyond the Walls da yine bu ay içinde yayımlanacak. Oyuna ayrıca PS4 Pro ve HDR desteği de geliyor. (Sanki açıp oynayacağız...)

**Kimlerin kullandığını pek bilmediğimiz PlayStation Now sistemi PS3, PS Vita ve PSTV desteğini 15 Ağustos'ta geri çekiyor. PS Now artık sadece PS4 ve PC'de olacak.**

Valve oyun yapımcılarının Steam'de oyunlarını yayımlamaya yarayan Steam Greenlight sistemini Steam Direct ile değiştiriyor. "Oyuncular ile yapımcılar arasındaki bariyeri kaldırmak istiyoruz" diyen Valve'in sistemi bakalım işleri ne kadar toparlayacak...

**Destiny 2, 2017'nin sonbahar aylarında piyasada olacak ve yeni oyunculara daha uygun bir oyun modeli sunarken, Destiny fanatiklerini de boş geçmeyen bir yapı barındıracak. Haydi bakalım.**

Half-Life 3'le alakalı bir şey yapmayan Valve, kendini VR'a adanmış durumda ve VR için tam üç tane "tam oyun" hazırlıyor. Evet, bunlar ufak, deneysel oyunlar değil, bayağı büyük oyunlar olacak.

**Her ne kadar kötü bir oyun olduğunu düşünmesem de CoD: Infinite Warfare dünya çapında pek de istenen satış rakamlarına ulaşamadı. Activision da bu yüzden bir sonraki CoD oyununu "özlerine döndürmeyi" planladığını açıkladı.**

E3 2017'nin halka açık olacağını öğrenmiş bulunuyoruz. 15.000 kişi 250\$'lık biletlerle fuara katılabilecek. Gamescom giriş biletinin 20\$ olduğunu da hatırlatalım.

# Avengers, assemble!

## Square Enix'ten müthiş bir hamle

Normalde yeni oyun tanıtımları ünlü fuarlarda olur, bilemediniz firmaların özel konferanslarında yer alır. Square Enix ve Marvel ise çok değişik bir tutum benimseyerek bir anda Twitter'dan yeni projelerini duyurdu. Bakın dikkat edin, proje değil, proje(ler). Üstelik Square Enix ve Marvel işbirliğiyle çıkacak olan projeler. Yeterince heyecanlanmadıysanız yapımcıları da açıklayalım: Eidos Montreal ve Crystal Dynamics. Yani nedir? Marvel dünyasında geçen bir Tomb Raider geliyor...



Şaka bir yana Square Enix ve Marvel ortaklığından tam olarak kaç tane oyun çıkacak, oyunların türleri ne olacak, hangi sistemler için hazırlanacaklar (Hepsi diye düşünüyoruz.), bunlar konusunda herhangi bir bilgimiz yok ama ilk oyun Avengers'la alakalı olacak. Yayımlanan kısa fragmanda yenilmiş Avengers üyelerini görüyoruz ama daha sonra kahramanlar yenilmez gibi bir sloganla Avengers'ın tekrar toplanacağını anlıyoruz. Avengers projesinin 2018'den önce görülmesine imkan yok, bunu da not olarak düşelim. ■

## Yarış simülasyonu dediğin...

### Project Cars 2 gibi olmalı!

Eğer enin en gerçekçi yarış oyunu olmayı hedefleyen Project Cars 2 sonunda resmi olarak duyuruldu. Bandai Namco tarafından yayımlanacak olan ve Slightly Mad Studios tarafından geliştirilen oyunun gelecek yıl, PC, PS4 ve Xbox One için piyasada olması bekleniyor. Açıklamayı hoş bir fragmanla birlikte yapan yapımcı firma, oyunda dinamik hava koşullarının bulunacağını ve bunların mevsimlerle birlikte şekilleneceğini bildirdi. Ayrıca pist dışında yarış imkanı ve karlar üzerinde araba

kullanmak (Daha doğrusu yarışmak) da mümkün olacak. Oyunda 60 tane pist ve tam 170 tane de araba olması bekleniyor -ki bunların bir tanesi fragmanda kanlı canlı gözükken, Aston Martin Vulcan'dan başkası değil. Oyunun saçma bir 12K çözünürlük desteği de bulunuyor. Yani üç tane 4K monitörü yan yana koyarsanız gerçek bir şenlik yaşıyorsunuz. VR desteği de sunacak olan oyunun PSVR'da 12K destek sağlayabileceğini ise hiç düşünmemekteyiz. 12K PSVR'a 12 boy büyük geliyor... ■



# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

**B**ilku alanındaki eserlerin gerçeğe dönüşüğünü görmek hepimizi heyecandırıyor. Gerçi, robotların insanların işlerini elinden almasına karşı nelerin yapılabileceğinin konuşulduğu bugünlerde bilku'nun tam da içinde yaşamaya başladığımızı görebilirsiniz. Sürücüsüz otomobiller bu sene mi

piyasaya çıkacak, seneye mi diye merakla beklerken, insanların evlerindeki yapay zekalı cihazlara sesle komut verip işlem yaptırabildiği bir dünyada, sadece üç beş sene önceye kadar bilku olarak görülen bir yaşamı deneyimlediğimiz de farkındasıdır bir taraftan.

Ancak yine de, yaratıldığı tarihte çok uçuk bilimkurgular olarak görülen öyle eserler var ki, bugün gerçek olduğunu görmek çoğumuzu şaşırtıyor. Jules Verne'in, aya yolculuk öykülerini, denizaltı gemilerini anlatan metinleri hepimiz biliyoruz. Bunlar, yazıldığı tarihten 50-60-100 yıl sonra gerçek oldular. Ama gözümüze çok takılmamış başka öyküler de var. İşte o eserlerden bazılarına hızlıca bir bakalım.

## Star Trek'teki Replikatör

Star Trek'te çok ünlü bir diyalog vardır. Kaptan Picard yerine oturur ve "Çay, earl grey, sıcak," der ve yanındaki replikatör yoktan bir bardak çay var eder. Bir anda, masada sıcak earl grey çay materyalize olur. İşte o teknolojinin atası bugün hayatımıza 3D yazıcı olarak girmiş durumda. Hayal ettiğiniz, istediğiniz bir şeyi yazıcınıza anlatıyorsunuz ve yazıcı da onu materyalize edip, size veriyor. Şimdilik çay yapamıyor olsa da, bu gelişme hızıyla onu da yakında görürüz.





### 2001: A Space Odyssey – Tablet

1968 yapımı bu bilimkurguda, uzay gemisinde yeni uyanan astronotların kahvaltılarını yaparken bir yandan da ellerindeki "iPad" benzeri tabletlerden haberleri okuduklarını gösteren bir sahne var. Tam 40 yıl sonra ortaya çıkacak olan tabletleri ve interneti, online haberciliği tahmin eden bu sahne çok efsanedir, mutlaka açıp seyretmenizi tavsiye ederim. Hatta Youtube linki:

<https://youtu.be/-3949GAl0k>

### Looking Backward: 2000–1887

1850 doğumlu bir gazeteci olan Edward Bellamy'in 1888'de yayınlanan romanı Looking Backward, 1887 yılında uyuyan bir adamın 2000 yılında uyanmasını konu alıyor ve çok ilginç bir şekilde, o tarihlerde bırakın düşüncesini, hayalinin bile kurulmasının imkansız olduğu kredi kartı teknolojisini şaşırtıcı şekilde doğru biçimde anlatıyor. Elbette kredi kartının varlığı, iletişim teknolojilerindeki gelişmeyi de doğru tahmin etmek anlamına geliyor.

### The War of the Worlds – Mikrodalga silahı

H.G Wells'in 1897 yılında yayınlanmış öyküsü The War of the Worlds, Marslıların dünyayı işgalini konu alıyordu. Radyoda okunduğunda gerçek sanılan ve büyük panik yaratan öyküde gözümüzden kaçan bir detay da, insanları öldürmeden rahatsız edip kaçıran ısı ışınlarıydı ki, ABD ordusu bu teknoloji bugün mikrodalga silahı adıyla kullanıyor. İnsanların

üzerine, öldürücü olmayan mikrodalga ışınları gönderiliyor ve ışını alan kişiler, son derece rahatsız olarak, buldukları yerden hızla kaçmak zorunda kalıyorlar.

### Jetgiller – Robot yardımcıları

Bu Jetgiller (Jetsons) çizgi filmi gerçekten çok acayip bir yapım. Onu çocuk filmi olarak görebilirsiniz ama 1962 yılında yaratılmış bu yapımda, bugün evlerimizde kullandığımız kendi kendine çalışan robot elektrikli süpürge, artık elektronik fuarlarında görmeye alışık olduğumuz robot ev yardımcılara, cep telefonlarına ve hatta uçan otomobillere kadar her şey aynen bulunuyor. Tarihe dikkat: 1962. Bırakın uçan otomobili, yolcu uçaklarının bile henüz çok lüks bir hizmet olarak hayata yeni karıştığı bir tarih bu. Dünyanın büyük çoğunluğunun hala at arabalarıyla taşımacılık yaptığı, insanların hala atlarla dolaştığı, şehirlerde faytonların hizmet verdiği 1962. Ve birisi çıkıp uçan arabaları (bugün artık Dubai'de hizmete giren bir otonom drone / uçan araba servisi var), cep telefonlarını, video görüşmeleri, içine para atınca hazır yemek veren otomatları, robot hizmetçileri, yapay zekayı tahmin ediyor. Eğer kompo teorilere ilgi duyuyorsanız, Jetgiller'in, insanlığı yeni bir çağa hazırlamak isteyen uzaylı dost bir ırk tarafından özel olarak hazırlandığını söyleyen UFO'cu teoriler bile var ki, gerçekten de bu çizgi filmi çocukluğunda seyreden nesil, çizgi filmde gördüğü her şeyin gerçekleştiğine tanık oldu ve hiç

şaşırmadı, adaptasyon sorunu yaşamadı veya değişime direnç göstermedi. Çünkü kompo teorisine göre, bu çizgi film sayesinde insanlık bu hızlı gelişime hazırlanmıştı. Tabi bu sadece uçuk bir kompo teorisi. Ama yine de çok acayip. Meraklıysanız, oturup tekrar seyredin bu çizgi filmi.

### Jules Verne – Gökyüzü reklamları

1889 yılında ünlü bilku yazarı Jules Verne, "gelecekte şirketler reklamlarını gökyüzüne yazacaklar ve bu reklamlar, bütün şehir tarafından görülebilecek" şeklinde bir öngörde bulunmuştu ki, 70'li yıllardan sonra, küçük uçak pilotları havaya egzos gazıyla reklam metinleri veya aşklar için "seni seviyorum," metinleri yazmaya başladılar. Zeplinleri kiralayan dev şirketler, bu zeplinlerin üzerine devasa reklam spotları yerleştirdiler ve gerçekten de bütün bir şehir bu reklamları görmek zorunda kaldı. ■





# Mercek Altında Korku Oyunları

Son yıllarda korku oyunlarının ciddi anlamda ivme kazandığına ve oyuncular tarafından inanılmaz rağbet gördüğüne tanık oluyoruz. Peki, korku gibi aslına bakarsanız negatif denilebilecek bir hissi yaşamayı neden seviyoruz? Korku oyunları geçtiğimiz yıllar içerisinde nasıl değişikliklere uğradı ve VR teknolojisi ile gelecekte beklediğimiz ne yönde olmalı?

## Neden Korku Oyunları?

Yazının girişinde de belirttiğim üzere korku aslına bakarsanız negatif bir histir. İnsanın zor bir durumda kaldığında yaşama içgüdü-süne bağlı olarak ortaya çıkan bir mekanizma olarak da adlandırılabilir. Buna karşın korku filmleri ve korku oyunları oldukça popülerler. Bunun da en kolay açıklaması şu şekilde yapılabilir; bir korku oyunu oynarken

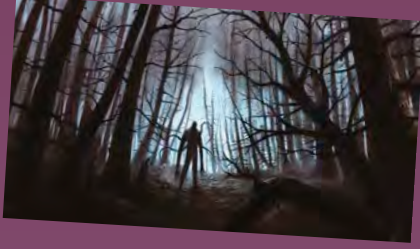
oyundaki karakterimizin kimliğine bürünürüz ve yaşama içgüdü-müze bağlı olarak vücudumuzda çeşitli hormonal değişiklikler meydana gelir. Bu değişikliklerde de adrenalini başı çeker. Ne var ki beynimizin hala bir yerlerinde güvende olduğumuzun farkındayızdır. Bu sebeple bu yapay hayatta kalma mücadelesi bizi rahatsız etmek yerine eğlendirir.



## Dünden Bugüne

Korku oyunlarının hayatımıza girişi bundan tam 45 yıl öncesine dayanmaktadır. İlk "korku oyunu" olarak kabul edilebilecek yapım Sega'nın Killer Shark'ıdır. Arcade makineleri için piyasaya sürülen bu yapım, açıkçası günümüzdeki korku oyunu tanımından oldukça uzaktaydı. Günümüzdeki hayatta kalma temelli korku oyunlarına benzeyen ilk yapım 1982 yılında Atari 2600 için piyasaya sürülen Haunted House'dur.

Haunted House'u ise sonradan Resident Evil'a da ilham kaynağı olacak, 1989 yapımı Sweet Home ve günümüz korku oyunlarının babası olarak da anılan, 1992 yapımı Alone in the Dark izlemiştir. Korku oyunu tabiri ise ilk kez 1996 yapımı Resident Evil'da kullanılmıştır. Resident Evil'in başarısı sonrasında, benzer oynanışa sahip olan tüm oyunlar için yapımcılar bu tabiri kullanmaya devam etmiştir.



## Çaresizlik

Son yıllarda korku oyunlarının ciddi anlamda değiştiğini söylemek sanıyorum yanlış olmayacaktır. 2000'lerdeki yapımlarda genellikle oyun tarafından bize yeterince cephane verildi ve bizden çeşitli düşmanları öldürmemiz beklenirdi. Bu oyunlarda ise genellikle "Dur bakalım şuradan üstümüze ne fırlayacak!" düşüncesi oyuncuya korku verirdi. Takvimler 2010'u gösterdiğindeyse bu komple değişti. Bu değişimi sağlayansa Amnesia: The Dark Descent olmuştu. Oyuncuya düşmanlarına karşı koyacak hiçbir mühimmat vermeyen

oyunda tek yapabildiğimiz saklanmak ve yakalanmamayı ummaktı. Amnesia: The Dark Decent'in inanılmaz başarısının ardından devam oyunu A Machine for Pigs de piyasaya sürüldü. Amnesia'nın yolundan ilerleyen, Slender: The Eight Pages ve Outlast da oldukça beğeni kazanan yapımlar arasına girdi. Yakın dönemde piyasaya sürülen Until Dawn ise olayı farklı bir noktaya taşıdı. Bir oyundan ziyade, film tadında ilerleyen ve oyuncunun tercihlerini merkeze oturtan Until Dawn oldukça pozitif tepkiler almıştı.

## VR ve Korku Oyunları

Açıkçası VR hala çok yeni bir teknoloji. Bu sebeple şimdiden, "VR bakın şunu acayip değiştirdi." demek için çok erken olduğunu düşünüyorum. Bu yüzden bu bölümde daha çok öngörüler üzerinde duracağım. Kağıt üzerinde VR'a en uygun olabilecek oyun türü bana sorarsanız korku oyunları. Böyle düşünüyor olmamın sebebiyse VR kullanırken beynimizin ciddi anlamda yanıltıcı olması ve oyunun içerisine gerçekten giriyor olmamız. Buna bağlı olarak da VR destekli korku oyunlarında çaresizlik hissinin bir

adım daha öteye taşınacağını tahmin etmek pek de zor sayılmaz. Ancak, henüz paragraf başında da belirttiğim üzere VR yeni bir teknoloji ve PS VR'ı saymazsak edinmesi oldukça masraflı. PS VR cephesinden olaya bakarsak da elimizde üst düzey yalnızca iki korku oyunu var. Bunlar Until Dawn: Rush of Blood ve Resident Evil 7. VR versiyonu oldukça başarısız olan Resident Evil 7'yi bir kenara koyarsak; Until Dawn: Rush of Blood, gelecekte nasıl korkacağımızı bize şimdiden gösteriyor.



+



## Korkmayı Seviyoruz

Sevgili okur, kısaca oyuncuları olarak korkmayı seviyoruz. Gelişen teknoloji de, grafiklerle olsun, VR ile olsun bu konuda bize ciddi anlamda destek oluyor. Benim en büyük beklentim ise VR ve AR teknolojilerini birleştirebilecek yapımlar. Kendi evimin

ya da her gün geçtiğim sokağın bir korku oyununa ev sahipliği yaptığını görmeyi merakla bekliyorum. Tabii oyundan sonra başka bir yerlere taşınma riskim olduğunun da farkındayım. Fakat bu riski sonuna kadar almaya değer görüyorum.

!

## Ufuktakiler

2017 yılı korku oyunu sevenler için oldukça hareketli geçecekmiş gibi gözüküyor. Yüksek beklenti yaratan çok sayıda oyun var. Bunlardan benim için potansiyeli en yüksek gözükene oyun ise "Friday the 13th". Oyunda, bir kişi Jason Vorhees'i kontrol ederken, diğer 7 oyuncu da geceyi hayatta kalarak tamamlamaya çalışacak. İlginç oyun yapısıyla dikkat çeken Friday the 13th'i kesinlikle listenize

alın derim. Yüksek beklentiler arasında piyasaya çıkacak olan bir diğer yapımsa Outlast 2. Devam oyunu niteliğinde olacak olan yapımın bu sene içerisinde raflardaki yerini alması bekleniyor. Gönül isterdi ki buraya üçüncü ve son oyun olarak Silent Hills'i ekleyeyim. Fakat malum sebeplerden bunu yapamıyorum. Sanırım sırf bu oyun yüzünden oyuncular Konami'yi asla affetmeyecek...



# 2017'NİN İLK SAYISI ÇIKTI!

İnternette benzerini bulamayacağınız, geleceğe yön veren teknoloji makaleleri ile bilgisayar ve mobil cihaz kullanan herkesin tüm sorularına cevap verecek.



TAM  
144  
SAYFA!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN  
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!



# Little Nightmares

*Uyurken bir şeylerin size zarar vereceğini düşündüğünüz zamanları hatırlıyor musunuz? Little Nightmares sizleri "oh, rüyaymış!" diye sonlanmasını isteyeceğiniz o yolculuğa çıkartmak için geliyor.*

syf.30

# İLK BAKIŞ



**Heycan Metre**

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★

Yapım **Ubisoft Paris**Dağıtım **Ubisoft**Tür **Aksiyon**Platform **PC, PS4, Xbox One**Web **ghost-recon.ubisoft.com/wildlands**Çıkış Tarihi **7 Mart 2017****TOM CLANCY'S**

# GHOST RECON

**WILDLANDS**

5



*Yağmur ormanlarının bağrından karlı dağların tepesine uzanan, bıçak kadar keskin bir Tom Clancy hikayesi...*

**G**üney Amerika şimdiki kadar bilgisayar oyunları tarafından haklı yenilmiş, az sayıda oyunda işlenmiş bir coğrafya, aynı zamanda gezilip görülebilecek en egzotik yerler arasında. Gerçekten de bu coğrafyayı ziyaret etmek için aylarca para biriktirip, indikten 20 dakika sonra bagajını kaptıran arkadaşlarım da var, kendisini fakir çocuklara İngilizce dersleri vermeye adayıp Venezuela senin Bolıvyaya benim gezerek, yıllarca orada yaşayan da.

Hal böyleyken ortalama bir insanın gezip görmek isteyeceği ilk yerler arasına Bolıvyaya, Kolombiya ve hatta Venezuela gibi ülkeleri koyması zor gözükse de biz oyuncular için durum farklı, zira Ghost Recon Wildlands'i ilk gördüğümüz andan beri Bolıvyaya'ya olan ilğimiz öyle böyle artmadı.

Ghost Recon Wildlands, en iyi günlerini on sene öncelerde bırakmış köklü bir seriyi alıp açık dünya konseptine oturtan, betadan gördüğümüz kadarıyla da bizleri co-op oynamamız için cesaretlendiren bir TPS. Oyun, son üç Ghost Recon'un kullandığı fütüristik konsepti takip etmiyor öncelikle, bunun yerine günümüzde geçen ve silahlardan araç gereçlere kadar her şeyin tanıdık geldiği bir formata dönüş yapmış, yani serinin köklerine. Diğer taraftan Ghost Recon artık görev ve bölüm

bazlı bir shooter değil, tıpkı Far Cry gibi dev bir haritaya sahip, görev aralarında istediğiniz her şeyi yapabileceğiniz, The Division'dan esintiler taşıyan ve Ghost Recon oyunlarının taktik bazlı oynanışını da korumayı başarmış bir yapım. Evet oyun Far Cry'a çok benziyor, açıkçası -başlarda bunu oyuna oturtmasam da- beta sürecinin ardından geniş geniş düşündüğünüzde bu gerçekten kaçmanız pek mümkün değil. Peki bu kötü bir şey mi?

### Dört atıyla ilerle!

Baştan anlaşalım. Ben Far Cry'ın oturttuğu açık dünya konseptinin son 5-6 senede başımıza gelen en güzel şeylerden birisi olduğunu düşünüyorum ve her bir oyundan da büyük keyif aldım. Açıkça söyleyebilirim ki bu konsept sıfır yenilikle karşıma çıksa bile bende en az iki oyunluk kredisi var, bu açıdan Ghost Recon Wildlands'te geçirdiğim ilk dakikalarda gördüklerim, aşına gelen onca şey beni fena halde memnun etti. Diğer taraftan tüm bu benzerlik sizin hoşunuza gitmiyorsa bile iyi haberlerim var.

Ne demiştik, Wildlands'te izlerini bulabileceğiniz ikinci oyun The Division. Oyunun Ubisoft'un bir önceki hit yapımıyla benzerliklerinin çok sınırlı olduğunu söylemem sanıyorum çoğunuzu memnun edecektir. Bolıvyanın uçsuz bucaksız steplerinin, tuz göllerinin, or-

manlarının ve dağlarının hakim olduğu kocaman bir haritaya sahip olan Wildlands, elimizde resmi rakamlar olmasa da The Division'dan çok ama çok daha büyük (10 kat!) bir oyun alanına sahip. Öyle ki türlü oran hesapları kullanarak haritanın GTA V'ten bile iki kat daha büyük olduğunu kanıtlayan Youtuber'lar oldu. Bu noktada akla elbette şu soru geliyor, bu harita ne kadar dolu? Oyunun kapalı beta testinde oyunda bulunacak olan 21 bölgeden sadece biri (Itacua) bizim kullanımımıza açıldı ve bu bölgeye küçük dersek çarpılırız. Bu konuda konuştuğum ve okuduğum kadarıyla farklı görüşler olsa da ben bu bölgenin doluluğundan, çevresel çeşitliliğinden ve bizim dışımızda da "yaşayan" doğasından çok etkilendim. Diğer taraftan yayınlanan haritaya baktığımızda rahatlıkla görebileceğimiz gibi, Itacua haritadaki en "yoğun" bölgelerden biri ve diğer yirmi bölgenin bu kadar ince ince işlenmiş olacağına bir garantisi yok. Bu yüzden bu konuda söyleyebileceğim maalesef "iyi düşünelim" demekten ibaret. Ayrıca haritanın boyutları etkileyici gelebilir ancak unutmayalım ki The Division'da araç kullanamıyor olmak bile ölçeği etkileyen bir durumdu; Ghost Recon Wildlands'te ise motosikletler, kamyonlar, otomobiller, paraşüt, helikopter ve hatta küçük uçaklara kadar hayli sağlam bir araç kadrosu bizi bekliyor olacak. Üstelik sadece tip olarak değil, çeşitlilik anlamında da oyun hayli zengin.







### Bolivia: Cennetten Bir Bahçe

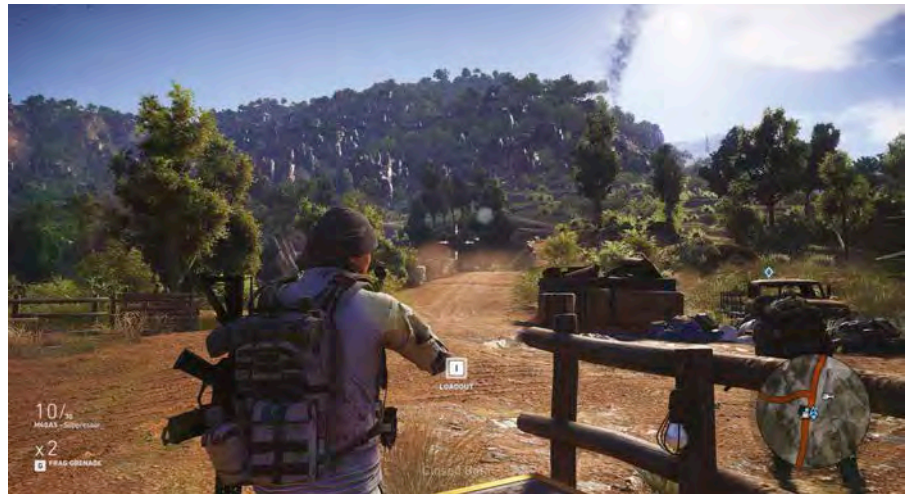
Oyundaki Bolivia tam da fotoğraflardan görüp naifçe hayaller kurabileceğiniz Güney Amerika gibi bir yer. Belki aranızda böyle şeyler yapanlar vardır, şu tepede güneşi batırsam, sabah kalkınca da şu ormanda bir koşuya çıksam dersiniz ve kendiniz bile bu pembe hikayeye inanırsınız ya, işte öyle. Harita ve oyunun atmosferi gerçekten muhteşem, dünyada en fazla iklimin bir arada görülebildiği bölgelerden olan Bolivia gerçeğinden yola çıkılarak ölçeklendirilmiş ve olabildiğince gerçekçi bir şekilde bizlere sunulmuş. Oyunda dokuz farklı flora var ve bu bölgelerde hava koşulları, hayvanlar ve elbette savaş taktikleri fazlasıyla değişiklik göstermekte.

Oyun E3 2015'te tanıtıldığında yeni bir grafik motoruna sahip şeklinde bir bilgi verilmişti ama görüyoruz ki oyunda AnvilNext adlı, ilk kez meşhur AC: Unity'de tanıştığımız ve Rainbow Six: Siege ile For Honor'da kullanılan bir grafik motoru var. Oyunun grafikleri henüz beta aşamasındayken bile son derece optimize ve elimizi korkak alıştırmadan söyleyelim "muhteşem" gözüküyor. Benim her oyunda olduğu gibi bunda da önerim ilk olarak Motion Blur'un kapatılması yönünde, inanın göreceklere memnun kalmamanız imkansız. Oyunu PC'de denediğim için şundan da bahsetmem gerekiyor, karakter yaratma ekranındaki ufak bir bug dışında oyun neredeyse kusursuz çalıştı ve oyun canavarı sayılmayacak bir sistemde bile yüksek ayarlarda son derece iyi performans aldım. Diyeceğim o ki, son zamanlar-

Tek bir sedan otomobil veya tek tip panel van yerine her türden aracın çok sayıda farklı versiyonunu görebilmeniz mümkün. Oyunu The Division'dan ayıran bir diğer konuya ise, Wildlands'in çoklu oyuncu desteğinin yanınıza alabildiğiniz dört arkadaşınız ile sınırlı olması. Oyuna eklenen taktik özelliklerin çoğu da bu gerçek düşünülerek yapılmış gibi gözüküyor. Mesela, beş kişi oynarken karşınızda beş adet düşman çıktı diyelim, sesli iletişim üzerinden bu rakipleri paylaşabiliyor ve aynı anda tamamını indirebiliyorsunuz. Yanlış anlamayın, bunu tek başınıza oynarken de yapabilmek mümkün ancak işin içine yapay zeka girdiğinde ne yapmak istediğinizi anlatmak ve bundan verim alabilmek de oldukça güçleşiyor. En azından ben, -başlarda- kendim vurduğum dışında bir düşmandan fazla indirmeyi başaramadım ve tahmin edebileceğiniz gibi ortalık panayı yerine döndü. Oyun, en azından mekaniklere alışana kadar hayli zor, açık konuşmak gerekirse. Far Cry 3'te yaptığınız gibi karakollara girip herkesi ustalikle indirmezsiniz o kadar da kolay değil. Ufak bir hatanızda ortalık düşman kaynıyor ve ölümcül bölgenize gelen tek bir kurşun da ağır yaralanmanıza yol açabiliyor, böyle bir

durumda arkadaşlarınız yakınızdaki değilse yıldızlı geceye bakarken hayata veda ediyorsunuz. Aynı durum düşmanlarınız için de geçerli, The Division'ın "mech" dayanıklılığına sahip karakterlerine kıyasla çok daha "fani" olan bu beyhudeler tek mermide ölebiliyorlar. Bu noktada şunu da belirtmem gerekiyor, Wildlands'teki silahlar haddinden fazla isabetli olmuş. Yani açıkçası MP5 gibi yirmi senedir her oyunda kullandığımız bir silahın yüzlerce metre mesafeden bu kadar ölümcül olabilmesi, ilk on saniyeden sonra çok saçma geldi. Diğer taraftan oyundaki vuruş hissi gerçekten muazzam. Siper almış düşmanlarınızı ateş altına aldığınızda "onun yerinde olmak istemezdim" duygusunu o kadar iyi vermişler ki anlatamam. Diğer taraftan ana kamera TPS iken nişan alma moduna geçtiğinizde FPS'lerdeki "gunsight" görüntüsüne geçiş yapıyorsunuz ve ben kendi adıma bir rahatsızlık hissetmediysem de forumlarda bu konu hakkında hayli eleştiri mevcut.

*Oyunda eski **Ghost Recon** oyunlarının aksine yan görevler de var ve görev aralarında haritada serbestçe dolaşmanız, envanterinizi doldurmanız ve NPC'lerle konuşmanız mümkün*





da çıkan pek çok oyunun PC sürümlerinde büyük sorunlar yaşandığı malumunuz, neyse ki Wildlands bunlardan birisi olmayacakmış gibi gözüküyor.

### Bıçak gibi keskin oynanış

Oyun çok yakın bir gelecekte (2019) geçiyor ve Bolivya'nın istikrarsızlaşması sonucu gidecek gücünü artırıp ülkeyi uyuşturucu trafiğinin merkezi haline getiren, adeta hükümet içinde hükümet olan Santa Blanca karteli de bir numaralı sorunumuz. Derken La Paz'daki Amerikan elçiliğinin bombalanıp DEA ajanı Ricky Sandoval'ın kaçırılmasıyla birileri "müdahaleyi kaçınılmaz" görüyor ve biz de Ghosts adında özel bir birliğin üyesi olarak ülkeye adım atıyoruz. Santa Blanca o kadar güçlenmiş bir teşkilat ki, bu kartelle mücadele etmek için kurulan UNIDAD birlikleri bile kartelin oyuncuğu haline gelip üslerinde Solitaire oynayan tiplere dönüşmüş durumda. Neyse ki ülkenin tamamında bu derece bir kayıtsızlık söz konusu değil ve hem kartele hem de UNIDAD'a karşı gelen asiler de var. Bunların lideri olan Pac Katari de elbette bizim yancısı olacağımız kişi ve oyunda aldığımız ilk görev de Sandoval'a işkence eden kartel mensuplarını bize söylemesi adına, asi güçlerin kurucusu olan Amaru'yu düşman elinden kurtarmak. Bir miktar dikkatli davranmanız halinde rahatça geçebildiğiniz bu görevden sonra ise aradığımız iki kartel mensubunun peşine düşüyor ve kendilerini tuzağa düşürmek için UNIDAD karakollarından birisinin yolunu tutuyoruz. Beta'da bize sunulan görevler de El Polito ve La Yuri'yi bir dağ kulübesine kadar takip ettiğimiz bu bölümün ardından sona eriyor.

Şimdiye kadar gördüklerimiz gayet keyifli ve yapabilecekleriniz ana görevler ile de sınırlı değil. Oyunda eski Ghost Recon oyunlarının aksine yan görevler de var ve görev aralarında haritada serbestçe dolaşmanız, envanterinizi doldurmanız ve NPC'ler ile konuşmanız mümkün. Ayrıca Far Cry serisinde olduğu gibi karakolları basıp "özgürleştirilebilirsiniz" ama bu o kadar da kolay değil. Oyunda gece-gündüz döngüsü ve hava şartları var demiştik. Oyunda bir görevi gündüz yaptığınızda tüm hedefler üzerinde çalışmanız ve buna



göre sağlam bir strateji geliştirmeniz daha kolay. Diğer taraftan gecenin sizin tarafınızda olduğu da bir gerçek, bu şekilde üslere çok daha kolayca sızmanız mümkün. Gece demişken şunu da belirtmem gerek, oyunda Far Cry'daki gibi dolunay / yakamoz etkisi, yani aydınlık geceler yok. Yerleşim birimleri dışında göz gözü görmüyor ve gece görüşü olmadan ilerlemeniz de pek mümkün değil. Gerçekçi ve mantıklı mı, evet. Hoşuma gitti mi, bilmiyorum. En azından gece yaptığım şeylerden daha az keyif aldım.

### Seçenekler köye kadar

Oyunda çeşitlilik sadece flora, düşmanlar ve görevler ile de sınırlı değil. Karakter yaratma ekranından başlayan (Bug olana kadar 15 dakika çıkamadım!) ve karakter gelişiminden tutun da silahlara kadar uzanan muazzam bir içeriği var oyunun. Her ne kadar başlardaki silahlar fazlasıyla iyi olsalar da farklı görevleri daha kolay bitirmenizi sağlayacak onlarca seçenek bulmanız mümkün. Kartel üyelerinin dikkatini çekip hedefinizi uzaktan dürbünlü tüfek ile imha edebilir, kimseye görünmeden burnunun dibine kadar girebilir veya bolca havai fişek ve patlama ile gecenizi şenlendirebilirsiniz. Betada gördüklerimizin tüm oyun boyunca kendisini tekrar edip etmeyeceği ise şimdilik meçhul.

Oyunda araç sürüş fizikleri hakkında da bir iki şey söyleyelim, öncelikle ben genel anlamda beğendim. Far Cry'nin araç kullanırken mouse'u bırakmama yol açan ilginç fizikleri gitmiş ve yerine çok daha lineer ve kullanıcı dostu fizikler gelmiş. Fiziklerin çuvalladığı tek nokta ise motosikletler. Yanlışlıkla 250 metrelik uçurumdan uçtuktan sonra iki teker üzerine düşmek fazlasıyla göze batıyor, sanırım oyun çıkana kadar bu konuda bir şeyler yapılacaktır.

Oyun zor demiştik, özellikle de başlarda yanlışlıkla assault moduna geçip başınızı derde sokacağınızdan neredeyse eminim. Bu moda geçtiğinizde dört silah arkadaşlarınız aracın camlarından çıkıyor ve çevrede kartele ait olan her noktaya ölüm kusuyor. Ubisoft bu noktada da atmosfer açısından hayli iyi bir iş çıkartmış. Üzerinize yağın mermilerden vakit bulup çevreye bakarsanız kurşun deliklerini, kaçışan halkı, aracını durdurup tabanları yağlayan sürücülerini görebilir, nasıl bir zincirleme trafik kazasına yol açabildiğinizi görüp hayret edebilirsiniz. Son söz olarak oyun arkadaşlarınız ile beraber oynadığınızda çok daha güzel bir deneyim vadedecek gibi gözüküyor. Ben şimdiden Ghost Recon Wildlands'in 2017 yılında en fazla oynayacağım oyunlardan biri olacağından eminim, sizin için de durumun çok farklı olacağını sanmıyorum.

■ Kürşat Zaman

**Hangi oyunu alalım?**

Bunca hayatta kalma oyunu içinde Conan: Exiles sizi memnun edebildiyse ARK, The Forest ve The Long Dark'ı da deneyin. Subnautica da size hayli farklı ve güzel bir deneyim sunabilir.

Yapım **Funcom** Dağıtım **Funcom** Tür **Aksiyon**, **Hayatta Kalma** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **conanexiles.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Conan Exiles

4 ★★★★★

Crom! Bana taş lazım, ev yapacağım!

80'lerin başında doğan, sonlarına doğru da kendi ayakları üzerinde koşturmaya başlayan benim neslimin deliler gibi hevesle takip ettiği şeylerden biri de Conan ve Red Sonja ile alakalı içeriklerdi. Conan the Barbarian filmi ile aklımızda yer edinen, Arnold Schwarzenegger ile birçoğumuzu tanıştıran yapım diyebiliriz Conan için. Zaten Arnold'ü 1982'deki Conan'da görmediyseniz 1984'te çekilen Terminator ile garanti tanımış oluyordunuz. Kaçarınız yoktu yani, bu iri arkadaş ile bir noktada hayatınızın kesişmesi kesindi o yıllarda.

**Kimmerya'dan Kansas'a!**

O dönemlerde at, avrat, Amon Amarth modeli şeylerin çok tutulduğu, trend olduğu ve sonraki kuşakları etkilediği de bir gerçektir. Koca bir nesil Kimmeryalı Conan ve Manowar etkisi ile bugünlere geldi. O içeriklerin de günümüzün tirt yapımlarından çok daha sert ve doyurucu olduğu konusunda çoğumuz hemfikir olabiliriz. Robocop'un pompalı tüfekte bilek uçurma sahnesi, Conan'ın ciddi anlamda yapım olarak sıra dışı oluşu ve şu an aklımıza gelmeyen, o günün şartlarını

öteye taşıyacak adımlar 90'lara ve sonrasında olan inancı da değiştirdi diyebiliriz. Conan imajı o kadar güçlüydü ki, TSR bu akımdan yola çıkarak 1985 yılında masaüstü RPG setini hazırladı. GURPS Conan olarak da, Steve Jackson Games tarafından ayrıca bir çalışma gerçekleştirildi. Aynı şekilde bilgisayar oyunu olarak da Conan: Hall of Volta (1984) ve Conan: The Cimmerian (1991) isimleriyle piyasaya sürülen oyunlar oldu. Seneler 2004'ü gösterdiğinde şimdi ne menem bir şey olduğunu hiç hatırlamadığımız bir Conan oyunu daha çıktı piyasaya. Üç sene kadar sonra da beklenen, istenen, özlenen Conan bu diyerek karşıladığımız Age of Conan, büyük bir gaz bulutu olarak bizi çevreledi. Keşke çevrelemeseymiş dedik. Funcom'un yaptığı taktik hatalar sayesinde bu Conan rüyası da kısa sürdü bizler için. Oyun daha sonra F2P oldu fakat yüzüne pek bakan da olmadı. Sonra zaman geçti, eski sevgiliyi unutmuş gibi tüm bunları unutup kendimizi yeni oyunlara hazırladığımız bir evrede, gecenin saat 2'sinde eski sevgiliden gelen SMS gibi bülteni düştü önümüze Conan Exiles'in...

**Hayatta kal, inşa et, bam bam bam!**

İlk gelen fragman ile karmaşık duygular âleminde yüzdük resmen. "Survive. Build. Dominate." Laflarını duyunca bi coştuk. "WOWA-HAAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA" gibi tepkiler de verdim, yalan yok. Sonra bir sakinleştim. Düşünmeye başladım "nasıl olacak" diyerek. Bugüne kadar "Crom, ölüleri say!" repliğini duymuş biri olarak elinde baltası ile taş toplayacak, ağaç kesecek ve çorba kaynatacak bir Conan hayal edememiştim. Eti öpüp hatunu kesen bir Conan mızacı acaba bu oyunla birlikte "Biri Bizi Gözetliyor" evinde taksi görevine çıkıp para toplamaya çalışan bir Berkecan mı yaratıyordu acaba?





Nihayetinde erken erişim sürümüne sahip olmamla birlikte kendimi oyunun dünyasına salıverdim. Oyuna karakterimizi yaratarak başlarken "anadan doğma" diye çevirebileceğimiz bir seçenikle oyuna başlayabiliyor olmak, bazı arkadaşları sevindirirken bazılarını da üzebilir. Bir şekilde o ekranda sevinç ve üzüntülerimizi yaşadıkten sonra da çorak toprakların köşesinde heyecana ortak oluyoruz.

Öncelikle şu an Açık Dünya ve MMO gibi anlatılan oyun, aslında belli oyuncu sayısı olan (örn. 64) sunuculardan oluşuyor. İster seniz kendi sunucunuzu kurup oynaya da biliyorsunuz. Başkasının sunucusunda ya da resmi sunucularda bazen pat diye gidebiliyor oyun, bu yüzden kendi sunucunuzu öneririm. Neyse efendim sonrasında da başlıyoruz yalın ayak başı kabak şekilde koşturmaya. Oyun bizi dayanılması gerçekten zor olan bu evrene hazırlıyor. Taş topluyor, ağaç kesiyor, yemek yapmak için gerekli çeşitli besin maddelerini toplamak adına ava çıkıyoruz. Bu öyle hemen yapılabilecek bir şey değil, baştan söyleyeyim. "CİDDİ" manada çaba sarf etmeniz gerekiyor. Klasik bir RPG oyununda olduğu gibi istatistikleriniz ve bir şeyleri üretebilmeniz adına ayrı bir yetenek alanınız mevcut. Önceleri yaprakları toplayıp basit bir yatak yapma konumunda başladığınız seçenekler yavaş yavaş demir dövmeler, eve kaçak kat çıkmalar gibi yollara dönüşüyor. Belediye falan da olmadığı için çok rahat at koşturabiliyorsunuz oyun içinde. Aç kalıp ölmek ve susuz kalıp ölmek cidden çok kolay. Susuzluk ve açlık oyunda sizi ölüme götürecek en kolay yollardan biri. Bunun için sulak arazilerde elinizi yüzünüzü yıkayıp susuzluğunuzu giderebilirsiniz. Aynı şekilde topladığınız yiyecekleri de ilk başta çiğ çiğ tüketebilirsiniz. İlerleyen adımlarda üretebildiğiniz şeyler, level atladıkça açılan

yeni seçeneklerle artıyor. Dört duvar örüp bir de kapı çaktığınız barakanızın önüne bir de kamp ateşi koyarak, gecekonudan hallice bir eve sahip oluyorsunuz. Her şey bununla bitmiyor tabii ki. Evi diktiniz; sonrasında düzenli olarak yemek için ava çıkmak, taş toplamak, ağaç kesmek bizlere gelişimin kapısını açıyor. Eşyalar üretebilmek adına 30'dan fazla kaynak ve materyal oyunda mevcut. Oyunun Wiki sayfalarına girdiğinizde bu dediklerimin karşılığını çok daha net görebilirsiniz.

### Yaşamak bu değil...

Bu kadar çok kaynak ve materyal ile uğraşmak, benim gibi daha önce survival tarzı oyunları oynamamış oyuncuları sıkabilir. En son Don't Starve oynarken materyal toplama heyecanında olduğumu hatırlıyorum. Bunun daha minimal olanını da FarCry'da yaşamıştım. Ama Conan sağ olsun, kendimi yarı



çıplak, elde kazma taş toplarken bulmamı sağladı.

Oyun erken erişim sürecinde olduğu için ara ara göçebiliyor. Takılmalar olabiliyor. Grafik olarak fena sayılamayacak bir iş çıkartmışlar. Unreal Engine 4 kullanan yapımda vücut modelleri "gerçeğe oldukça yakın" şekilde tasarlanmış. Hatta kadar yakın tasarlanmış ki "anadan doğma" seçeneği ile oyuna başlayabilmek farklı bir deneyim haline gelmiş... Sıkıntı büyük!

Dövüş mekanizmaları konusunda Hack'n Slash olacak kadar sade bir yapısı mevcut. Daha hala yeteri kadar çalışmadıkları bölümler olduğunu düşünüyorum, Bana bu noktalar oldukça çiğ geldi. Sadece kılıç ve yakın dövüş silahları değil menzilli şeyler de kullanabilirsiniz. Bunlar için klasik RPG oyunlarındaki stats kontrolü de bilmeniz gereken dağılımlar arasında.

Bütün bunları yanyana koyduğumuzda, Conan Exiles gerçekten boş vakti olan ya da günün yorgunluğunu bu tip oyunlarda vakit geçirerek atmaya sevenler için nimet gibi bir yapımla duruyor. Özellikle erken erişim süreci oyunun gelişimi için etkin bir şekilde kullanılabilirse Conan: Exiles hayli eğlenceli bir yapımla hafızalarımızda yerini alacak. Bekleyip göreceğiz... ■ İlker Karaş



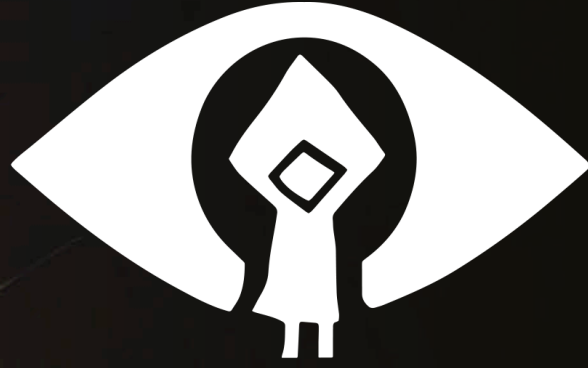
## İLK BAKIŞ

Yapım Tarsier Studios  
Dağıtım Bandai Namco  
Tür Bulmaca, Platform  
Platform PC, PS4, Xbox One  
Web [www.little-nightmares.com](http://www.little-nightmares.com)  
Çıkış Tarihi 28 Nisan 2017



### Maw

Kahramanımız Six'in kapana kısıldığı bölgenin adı Maw ve anladığımız kadarıyla burası denizin ortasında yer alıyor. Six niye burada, Maw tam olarak nedir ve buradan nasıl kurtulacağız, hepsini ancak oyunu oynadığımızda öğrenebileceğiz.



# LITTLE NIGHTMARES

HERKESİN HAYATINI GÖLGELEYEN  
BİRKAÇ KABUSU VARDIR...

Sabah erkenden uyanmışız, Kürşat kendi odasında, ben kendi odamda, kahvaltıya mı inelim, direkt Gamescom'a mı geçelim diye düşünüyoruz ve sonunda yola koyuluyoruz. Bilmiyoruz ki trenle gitsek 5 dakika sürecek yol; biz 50 dakika yürüyoruz deli gibi.

Fuar alanı dev gibi zaten ve planlı bir insan olarak o gün hangi görüşmeye, hangi tanıtıma gireceğimiz telefonumda kayıtlı.

Kayıtlara bakıyorum, Bandai Namco'nun "Yeni oyunu" tanıtım listesinde gözüküyor. Nedir bu yeni oyun, hiç de ilgilenmemişiz. İnternette biraz zaman geçirsek ne olduğunu öğreneceğiz aslında.

Bandai Namco basın görevlilerini gruplar halinde alıyor tanıtım salonuna. Tanıtım salonu dediğim de bölücülerle oluşturulmuş 5'e 7 (Metre) bir alan. Sandalyelere oturuyoruz, bekliyoruz tanıtımın başlamasına. Bu sırada çeşitli sarı torbalar da dikkatimden kaçmıyor. Efendim? Kürşat mı? O başka görüşmede, içeride sadece ben varım...

Anime ve Uzak Doğu oyunları ile ünlenmiş olan Bandai Namco'nun Tarsier Studios ile anlaşarak hazırladığı çok enteresan bir yapım ekrana veriliyor. Little Nightmares. Küçük

kabuslar nasıl bir isim olabilir diye düşünürken tanıtım fragmanı ekranda dönüyor ve fragman bittiğinde içimde garip bir heyecan oluşuyor. Oyunun görselliği ve oynanışı o kadar etkileyici ki Bandai Namco'nun ne kadar doğru bir karar verdiğini hemen anlıyorum.

Yapımcılar oyunu bir süre anlattıktan sonra da bizi duvarlara asılmış olan ekranlara davet ediyor. Oynanabilir bir demo hizmetimizde ve yaklaşık yarım saat oyunu oynama süremiz var. Kendimi muhteşem usta bir oyuncu olarak adlandırdığımdan (Ego tavan) oyunu da bir dakikada çözüp demoyu beş dakikada tamamlayamayı planlıyorum.

Ve beş dakika geçtiğinde ben hala oyunun daha ilk ekranında debelenmekteyim...

Bunun nedeni kabiliyetsiz olmam değil, Little Nightmares'ın artık alışılabilir öğretici ve göze sokularak tasarlanan kolaylıklardan uzak olması. Tarsier Studios kısaca diyor ki, "Hocam bu oyunda başarılı olacaksan etrafına iyi bak, iyi düşün, hızlı ol ve kafanı kullan!"

Ve demoyu başarıyla tamamladıktan, hediyelerle dolu Little Nightmares torbamı kaptıktan sonra kendime bir not bırakıyorum: "Bu oyunu takip et!"

**SOL** Little Nightmares'ın görsel kalitesi şüphe götürmeyecek bir mükemmellikte.  
**ALT** Bu bavulu kapının yanına taşıyın ve kapının koluna ulaşın.



### SARI KAPÜŞONLU KÜÇÜK KIZIN HİKAYESİ

Oyunda Six adında, sarı yağmurluğu ve çıplak ayaklarıyla pıtır pıtır koşan bir cüceyi kontrol ediyoruz. Six'in amacı nedir, neden o kadar küçüktür, neden herkes onu yakalamak için seferber olmuştur, bunları henüz bilmesek de Six'in sürekli gizlilik içinde ilerlemesi gerektiğini birinci dakikadan anlıyoruz.

Evet, Little Nightmares tamamiyle gizlilik üzerine kurulu bir oyun. Six'in herhangi bir gücü yok; sadece yürüyor ve zıplıyor. Elbette bir şeyleri tutmak, çekmek ve itmek gibi basit hareketlere de hakim. Ondand büyük olan herhangi bir varlığa karşıysa tek savunması görünmez olmak. Görünmez derken de süper bir güç kullanılarak görünmez olmak değil; saklanmaktan bahsediyorum.

Normalden daha ufak boyutlarda olduğu için Six dolapların altına giriyor, fırının içine saklanıyor, mobilyaların üstüne çıkıp havalandırma deliklerine ulaşıyor ve böylece de görünmeden yolunda ilerlemeye devam edebiliyor.

Hemen konuyu örneklendirelim. Gamescom'daki demonun başlarında bir kapıyı açıp bir mutfağa giriyorduk. Burada da şişman ve sevimsiz bir kadın yemek pişiriyor. Kadın dediğime de bakmayın; kadının Tim Burton versiyonu karşımızda. Bıçağı ete saplıyor, tencereye koyuyor, tencereyi karıştırıyor, yavaşça bir oraya gidiyor, bir buradaki tezgaha bakıyor... Biz de gayet güzel ışıklandırılmış bu mutfağın solundan girip sağından çıkmak durumundayız. İşin kötüsü çıkış tam olarak nerede, onu da göremiyoruz. Şayet ki ışıkta kalırsak ve açığı bizi görürse direkt peşimize düşüyor ve bizden daha hızlı hareket ettiği için de yakalanıyoruz. Dolayısıyla boyumuzun getirdiği avantajı kullanarak dolapların altına girmeli, açığı arkasını döndüğünde yer değiştirmeli ve çıkışı bulmalıyız. Açığın hareketlerini kestirmek de pek kolay değil; aniden dönebiliyor, ses çıkarırsanız şüphelenebiliyor. Ses çıkartmak elbette dikkat dağıtmak için de kullanılabiliyor ve iyi bir strateji olarak yer alıyor. Tek seferde başarılı olmanın zor olduğu bu alanı aşmak içinse bir dolaba tırmanıyor ve

### Tengu maskesi

Geçtiğimiz Ekim ayında, iki günlük bir websitesi oyunu yayımlandı Bandai Namco tarafından.

Buradaki oyunu tamamlayanlaraysa oyunu satın aldıklarında bedava olarak kullanabilecekleri bir maske hediye edildi.

Six'i oyunda bu maskeyle kullanmak için belki geç kaldınız ama eminim ki bu DLC daha sonra farklı bir şekilde de oyunculara sunulacaktır.

### SADECE KÜÇÜK BİRER KABUS

LEVEL'in sıkı takipçileri bilir; bağımsız klasmanında olan, AAA olarak adlandırılmayan oyunlara çok fazla sayfa ayırmayız ama bu devri de kapatıyoruz; artık içimize sinen, sizin de daha yakından tanımanız gereken oyunlara daha da fazla yer ayıracağız ve bunu da Little Nightmares ile başlatıyoruz. Ekran görüntülerine baktığınızda hemen fark edeceğinize üzere Little Nightmares biraz Limbo, biraz INSIDE, biraz LittleBigPlanet... Hatta belki de en yakın olduğu oyun, yabancıların tanımıyla "underrated" olarak isimlendirilen, "beklenenden az ilgi gören" Puppeteer olabilir.

Öncelikle görsellik... Oyunun yapımcısı Tarsier Studios resmen ortaya bir sanat eseri çıkarmış durumda. Oyunu daha ilk gördüğünüz saniyede büyüleniyor ve sanat departmanına saygılarınızı iletiyorsunuz. Görsellikte öyle iyi bir ton yakalanmış ki çoğu göz bunu kolayına tartıp da oyuna işleyemez. Mesela Limbo bu konuda risk almayan bir yapımdı. Bas siyahı, bas beyazı, griyi... Zaten bu renklerin uyumlu olmaması gibi bir konu yok. Lakin Little Nightmares hem renklere ev sahipliği yapan, hem de sapsarı yağmurluğuyla kahramanımızı ön planda tutmayı başaran, renk tonlarıyla da oyunun konseptine hitap eden bir yapımda emin adımlarla ilerliyor. Elbette sırf renkler değil, oyundaki tüm tasarımlar da bir Tim Burton filmi andıran, gerçekte fantezi arasında mekik dokuyan bir yapıda. Kendinizi hem korku dolu bir kabusun içinde gibi hissedeceksiniz, hem de olayların sadece bir çizgi film karesine gönderme yaptığını düşüneceksiniz. Bir oyunun hem sevimli gözüküp hem de korkutucu olması pek fazla karşılaşılabileceğiniz bir şey değil...





Kendi işiyle meşgulmüş gibi gözükün bu aşçı aslında sizi saniyesinde fark edebilecek kadar da dikkatli. O yüzden ancak ve ancak sizi görmediğinden emin olduğunuzda hareket etmelisiniz.

Fırının kapağını açıp kapatarak ses çıkartabiliyor ve aşçının dikkatini bu yöne çekebiliyorsunuz.

Kahramanımız boyunun avantajını kullanarak tezgahların altına saklanabiliyor. Yalnız bunu fark edildikten sonra yaparsanız aşçı elini uzatıp sizi tezgahın altından çekebiliyor.

havalandırma deliğinden diğer tarafa geçiyoruz. İşin özünde oyun bunun gibi farklı bulmaca alanlarından oluşuyor. Bir bölgeden diğerine geçtikten sonra, diğer alanı keşfetmek için önce o alandan çıkmayı başarmamız gerekecek. Tabii illa her bölgede büyük bulmacalar olacak diye bir kaide de yok; bazen sadece bir kapıyı açmak için bir kolu bulmak bile yeterli olacak.

### KARANLIKTAN UZANAN EL

Gizliliğin ön planda olmasından bahsettik ama bazen düşmanın gözünden kaçamayacağımız anlar da olacak. Mesela oyunun bir yerinde aşçıların sayısı katlanıyor ve onların tepesinden salınarak geçmemiz gerekiyor. Boyları yetmediğinden de sadece bize uzanmaya çalışırken görüyoruz onları. Bir başka yerde de gizli gizli ilerlediğimizi sanırken hemen yanımızdan bir el fırlıyor ve bizi yakalamaya çalışıyor. Burada da hızlı hareket ederek yakalanmaktan kurtulmaya çalışıyoruz.

Oyunun bir başka kısmında da biraz daha kapsamlı bir bulmaca gördük. Kahramanımızın yüksekteki bir boşluğa ulaşması gerekiyor ama oraya ulaşabilmesinin herhangi bir yolu yok gibi gözüküyor. Mekanda da sadece bir sosıs yapma makinesi var ve ne güzel bir tesadüf ki sosislerin çıktığı yer, ulaşmamız gereken yere pek yakın... Bir kolu itelediğimizde yukarıdan bir et parçası

makineye düşüyor ve çarkı çevirdiğimizde de bir halat gibi görev yapacağı belli olan bir sosıs uzamaya başlıyor. Lakin zıplayıp tutunabileceğimiz uzunlukta bir sosıs çıkmıyor tek bir et parçasından. Six de ne yapıyor, asansöre atlayıp etlerin düştüğü alana gidiyor. Burada da sağa sola gizlenmiş etleri bulup makinenin bulunduğu alana sıralıyor. Aşağı geri indiğinde çarkı tekrar çeviriyor ve yeterli uzunlukta bir sosıs yarattığında buna zıplayıp Tarzan misali salınarak boşluktan geçiveriyor. Yazının başında dediğim gibi oyun sizi keşfetmeye yönlendiriyor ve ekranda hiçbir ipucu olmaması da bazı bölgelerde saçma sapan işler yapmanıza da neden olacak gibi duruyor. Gamescom'daki demonun daha ilk kısmında, hiçbir şey bilmediğim için oyuna başladığım odadaki tüm raflara tırandım, tüm vazoları tutup attım, yerdeki topun üzerinde durmaya çalıştım ve ancak dakikalar sonra yerdeki valizi itip kapı koluna ulaşacak bir yükseklik haline getirmeyi akıl ettim. (Hep bu yönlendirmeli oyunlar yüzünden; eski adventure oyunlarında bir saniyede ne yapacağımızı biliyorduk kafayı çalıştırmaktan!)

### DUYGUSAL BAĞ

Genel anlamda Little Nightmares'ın atmosferi o kadar sağlam ki size herhangi bir diyalog,

herhangi bir yazı veya ara sahne sunmadan sizi oyunun içine çekmeyi başaracak gibi duruyor. Kahramanımız Six o kadar savunmasız ve o kadar boyundan büyük işler peşinde ki ister istemez onunla bir bağ kuruyorsunuz. Düşünün ki basit bir demoda bile bu karakteri önemser halde buldum kendimi. (Hele ki yakalandığında onu yem yapmaları falan... Hiç güzel manzaralar değil.)

Little Nightmares büyük bir yayıncıya sahip, küçük bir oyun. Onu burada konuk ettiğimiz içinse büyük bir mutluluk içerisindeyiz zira oyun çıktığında herkesin almak isteyeceğinden de şu anda neredeyse emin gibiyiz. Her ne kadar benzerleri yapılmış olsa da Little Nightmares görseliği, atmosferi ve oynanışıyla gayet başarılı olacak. Nisan ayı oyun listenizde bu oyuna şimdiden bir yer açın. ■ Tuna Şentuna





# TÜRKİYE'DE OYUN KÜLTÜRÜ

**N**e zamandır böyle bir dosya konusu yapmak istiyordum ve sonunda fırsatı buldum. Aslına bakarsanız geçen ayın 20. Yıl dosya konusunda konuya biraz değinmiştik ama bu defa olaya çok daha detaylı yaklaşacağız.

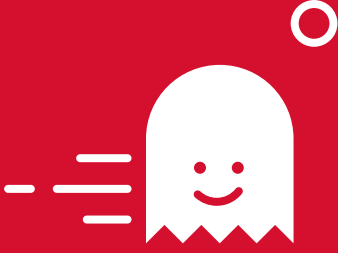
Dünya'da bilgisayar ve konsol oyunlarının yerinden bahsetmeyeceğim elbette; artık bu derginin okurları o konuya hakim.

Türkiye'de oyun yapımı ne aşamada, Türkiye'nin dünyadaki oyun sektöründeki yeri nedir, bu da odaklanacağımız konu değil zira bu konu da eskidi.

Amacımız şu: Oyun kültürü konusunu parçalara bölüp Türkiye'deki yansımalarını ir-

deleyeceğiz. Elbette elimizde istatistiki veriler yok ve bazı konular dünya ile paralel olarak da ilerliyor. Fakat birçok alt başlığa ayrılmış olan irili ufaklı konular, gündelik oyun hayatımızda olsun, basında olsun dikkatimizi çekiyor. Mesela Türk oyuncu profili nasıl? Hangi oyunlar Türkiye'de beğeniliyor? Oyuncular oyun oynamanın ötesinde oyun sektöründe kendilerini nasıl ifade ediyor? Türkiye'de oyun yapımı 2017'de ne aşamada?

Derginizi keyifle okuyacağınız bir ortama taşıyın ve arkaya yaslanın, tüm bu soruları ve fazlasını irdeleyeceğimiz turumuz başlıyor...



## TÜRK OYUNCUSU NE OYNAR?

**H**armandalı oynar, Ankara havası oynar, efendime söyleyeyim Zeybek oynar... Bunları yapar, tamam ama dijital dünyada ne oynar?

Türkiye’de sadece PC’lerin bulunabildiği dönemde, disket, CD, buralarda hangi oyunlar varsa Türk oyuncusu onları oynardı. 2017 yılında ise seçenekler çoğaldı. PC’ler halen yoğunlukta ama PlayStation 3 ile başlayan konsol yaygınlığı da artarak devam etmekte. Kiminizin evinde PS3’ler, PS4’ler var, kiminizde Xbox 360’lar, Xbox One’lar.

Bu önemli ve kendinize “oyuncu” demenizi sağlayabilecek cihazların yanında mobil oyunlar gibi bir gerçek de yok değil. Her ne kadar yükseliş döneminde mobil oyunlar medyayı çok daha fazla meşgul ediyor olsa da olay şimdilerde daha çok bir alışkanlığa dönüştü. Yani, “Telefon için acayip bir oyun var!” dediğimiz bir dönemde değiliz. Flappy Bird ve Pokemon GO gibi birkaç istisna dışında mobil oyunlar kendi seyrinde, ortalığı sarsmadan varlığını sürdürüyor.

Türkiye’de oyunların biraz fazlasıyla pahalı olmasından kaynaklanan düsturla, F2P adını verdiğimiz oyunların revaçta olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Dolara endekli bilgisayarlar ve bilgisayar parçaları yüzünden güçlü bir donanım toplamak da zor olduğundan, Türk oyuncular her türlü bilgisayarda çalışan F2P oyunları tercih etmekte. Bunların başında da elbette LoL geliyor.

Gamescom 2016’da, fuar alanında konuştuğum bazı yapımcılar bana Türkiye’de en çok hangi oyunların tercih edildiğini sordu ve LoL çığırnlığı yaşıyor dediğimde çok şaşırdılar. Onların ülkelerinde böyle bir durum yoktu ama Türkiye’de LoL, resmen bir efsane halini almış durumda.

LoL’ü, paralı bir oyun olmasına rağmen bir hayli tercih edilen CS:GO takip ediyor olabilir. CS:GO da hızlı ve mücadele odaklı yapısıyla tercih edilmekte.

Türkler elbette bir oyuna daha aşık ve o da “GTA açar mı?” sorusunun başrolündeki Grand Theft Auto’dan başkası değil. Türkiye niye bu oyunu bu kadar çok sevdi, yıllar geçse de GTA adı niye unutulmadı, tam emin değilim ama GTA halen isminden sıklıkla bahsedilen bir oyun. Elbette ki GTA serisi –özellikle GTAV- gayet sağlam fakat her şeyin unutulup sadece GTA denilen bir ülke olmamız halen enteresan geliyor.

Oyuncu profillerini incelerken daha da detaya gireceğiz fakat bunun ötesinde, Türk oyuncusu AAA kalitesindeki oyunları da seviyor. Alıyorduk Battlefield 1’i, baştan sona oynuyor, multiplayer’ında bolca vakit geçiriyor. PS4 sahibiyse PS Plus, Xbox One sahibiyse Xbox Live Gold üyeliklerini alıyor, burada oyunlarda akmaya devam ediyor. Belki de Türkiye’yi Avrupa, Amerika veya Uzak Doğu oyunculuğundan ayıran en önemli etken alım gücü olarak özetlenebilir. Amerika’da 60\$’a satılan oyun burada da 60 TL olsaydı, herkes, her türlü oyunu oynardı belki de, kim bilir...



# TÜRK OYUNCU PROFİLLERİ



## F2P'ciler

Birkaç tip F2P oyuncu tipi var Türkiye'de. Bir F2P oyunda uzmanlaşanlar ve birçok F2P oyununu oynayıp zaman geçirenler. Uzmanlaşanlar daha sonra yarışmalara ve turnuvalara da katılmaya başlıyor ki onların F2P oyunları birer e-spor mücadelesi olarak gördüğünü düşünebiliriz.

F2P oyunlarına saranlar genellikle parayla alınan oyunlardan uzak dururlar ama bir gözleri de yeni CoD ve BF oyunlarındadır.

## FPS'ciler

F2P'cileri de kapsayan bu grup CoD ve BF kavgasının tam ortasında yer alır, seçtikleri bir taraf varsa da o serinin oyunlarına tutkuyla bağlanır. Bu arkadaşlar FPS olarak da iki oyundan fazlasını düşünmek istemez; onlara seçtikleri iki tane, hatta bir tane FPS yetmektedir.

FPS'cilerin konsolda uzmanlaşanlarıysa büyücü denmektedir zira o gamepad'le nasıl hızlı nişan alınır, ben bilmemekteyim.

## Mobil oyuncular

Mesela benim için mobil oyunlar sokakta birisini beklerken, havalimanında zaman geçirmek için oynanan ufak oyunlardır. Bir de bu mobil oyunların müdavimleri var –ki onlar resmen günlük iş gibi bu oyunlara takılmaktalar ve fazla vakit geçirmekten klanlar kurup turnuvalarda da boy göstermekteler.

Candy Crush'in popüler olduğu dönemlerde ise farklı bir mobil oyuncu kitlesi vardı. Renkli taşlarla kafayı bozmuş olan bu grup "can göndermemiz" için bizi sosyal medyada sıkıştırırdı ama onlar artık piyasada yoklar.

## League of Legend tayfası

Sadece ama sadece LoL oynayan ve başka oyun tanımayan bir kesim var ülkemizde. Onlara saygımız sonsuz; bir oyunu bu kadar benimsemek elbette çok güzel. Bizim merak ettiğimiz, bu furyanın ne zaman sona ereceği ve LoL'ün yerine ne geleceği...

## AAA kolonisi

Maddi durumu nispeten iyi olan oyuncularını oluşturan bu kitle, Ubisoft, EA, Activision gibi büyük firmaların oyunlarını hevesle bekler ve çıktığı gibi de alır. Bu arkadaşlar hikayeye, oyunların tek kişilik bölümüne de büyük önem verirler.

## PC ırkı

Dünyada halen PC ve konsol kavgası devam etmekte ve ülkemizde de PC sahiplerinin oranı, konsol sahiplerine göre bir hayli yüksek. Performanslı bilgisayar sahipleri az olsa da ülkemizde PC oyuncuları, PC oyunlarını Steam'in TL desteği getirmesinden beridir bir hayli kolaylıkla alabiliyor. Böylece illa büyük oyunları değil, Steam'de yer alan ufak, bağımsız oyunları da deneyimleyebiliyorlar.

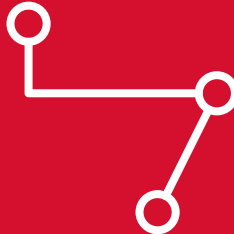
PC oyuncuları genellikle konsollardan da uzak durmakta. Maddi nedenlerden mi, PC yetiyor ondan mı bilinmez, ortada böyle bir tablo bulunuyor.

## Türccüler ve firmacılar

Sayıları az olsa da bazı oyuncular belirli bir türdeki oyunların dışına çıkmıyor. Bir diğer grup da bazı firmaların oyunları dışındakiyle pek arkadaşlık etmiyor.

## Futbolcular

Özellikle PS3 döneminde, birçok arkadaşım evlerine birer tane konsol almıştı. Adamlarda da oyun oynayan tip hiç yok, niye aldınız bu konsolları diye soruyordum. Cevap hep aynıydı: "Abi PES atacağız." PS3'ün ülkemizdeki satışlarında PES ve FIFA büyük bir önem arz etmekteydi ve PS4 döneminde de bu akım devam ediyor; her ne kadar PS3 zamanındaki kadar güçlü olmasa da...



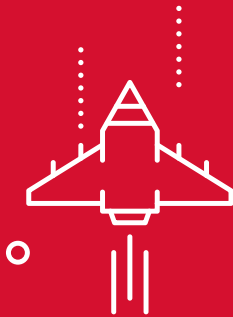
# TÜRKİYE'DE ESAMESİ OKUNMAYANLAR

## Uzak Doğu oyunları

"Ama ben dün Final Fantasy XV'i oynadım?" demeyin, o artık bir Uzak Doğu oyunu sayılmaz. Kaçınız Visual Novel'larla iç içesiniz, kaçınız Danganronpa'nın yeni oyunu geleceği için heyecanlandınız, ya da kaçınız YS serisinin büyük bir fanatığı oldu? Hayır, suçlamak için elbette söylemiyorum ama Uzak Doğu bize biraz fazla "uzak" kalmış durumda. Tabii ki belirli bir kitle var ama çoğunluk bu kültürden çok uzak. Bunda elbette Uzak Doğu oyunlarının artık iyiden iyie kendi bölgelerine hitap etmesi gibi bir durum da var fakat Türkiye'deki oyun kültürü, çok küçük bir oranda Uzak Doğu oyunlarına yer tanıyor. Bir ara dergide, "Uzak Doğu'da Neler Oluyor?" adında bir bölüm yapmayı da düşündük ama düşünün ki yazacak birini bile bulamadık. Eh, Uzak Doğu da biraz bize hitap eden oyun yapsaydı canım!

## Dövüş oyunları

Arcade salonlarının Türkiye'yi kasıp kavurduğu sıralarda en popüler olan oyun türü dövüş oyunlarıydı. Street Fighter II'de biten jetonlar, Mortal Kombat'ın gelmesiyle



birlikte iyice ortada gözükmez oldular ve Tekken, Soul Calibur gibi oyunlarla da "Atari salonu" gençliği kendilerini sürekli dövüşürken buldu.

Lakin dövüş oyunları bir türlü PC'de kolayına gözükmedi. Gözükse bile bu oyunları klavyeyle oynamak bir hayli zordu. Konsol sistemlerinin Türkiye'de yaygınlaşması da fazlasıyla uzun sürünce Türk oyuncular dövüş oyunlarını unuttu. Daha doğrusu belki de tanıyamadı bile diyebiliriz. Oysa ki dünyada birçok dövüş oyununun turnuvası yapılıyor, konsolların online ortamları MOBA lobileri kadar kalabalık. Sanıldığı kadar aksine, dövüş oyunları "rastgele tuşlara basma" mantığından da çok uzak. Elbette oyunu çok iyi bilmiyorsanız karşınıza çıkan rakibiniz rastgele hareketlerle sizi yenebilir ama oyunda ustalaştıysanız, bunun olması bayağı güç.

## Nintendo konsolları

Sega'sından Sony'sine, Microsoft'una kadar türlü türlü firmaların konsolları ülkemizde kendine bir yer edindi. Nintendo da gelmeye çalıştı ama bir türlü tutunamadı maalesef. Özellikle Wii zamanlarında Türkiye'de bolca Nintendo ürünü bulunabiliyordu. Lakin Türk oyuncuların "Uzak Doğu alerjisi" Nintendo'ya da yansımış olacak ki ürünler bir türlü istenen seviyede satılmadı. Belki arada stratejik hatalar da oldu ve nihayetinde Nintendo Türkiye'den çekildi. Nintendo'nun Türkiye macerasının sonlanmasından ötürü çok önemli bir cevheri de Türk oyuncular deneyimleme şansı bulamadı ve bu da Legend of Zelda oyunlarından başkası değil. Düşünün ki dünya Nintendo Switch için hazırlanan Breath of the Wild ile çalkalanıyor ve çoğunuzun bu oyundan haberi olmadığından eminim. Belki ismini ilk defa duyuyorsunuz. Belki Nintendo ülkemizde bir Sony veya Microsoft gibi popüler olmayacaktı ama bir kenarda sakince var olsaydı güzel olabilirdi.

# TÜRKİYE'DE YAYINCILIK

**P**eşinen söyleyeyim, bu kısımda eleştiri dozajı biraz yüksek olabilir. Şimdi bildiğiniz üzere internet hızlarındaki artış, web teknolojilerindeki gelişim derken bir "oyun yayıncılığı" kültürü gelişti. Bu elbette dünyayı sardı ve Türkiye'nin profiline de tam oturdu. Siz de belki bu grubun bir üyesisiniz ve siz de şu satırları okuduktan 10 dakika sonra "Twitch yayını" yapacak veya "YouTube için bir video" çekeceksiniz.

Sevdiğiniz bir oyuna emek vermek ve bunu paylaşmak elbette güzel, elbette doğru. Belki bu sayede aynı oyundan hoşlanan diğer oyuncularla tanışabileceksiniz. Belki de başarılarınızı göstermek istiyorsunuz ve bunun için de video çekmek gayet iyi bir yöntem.

İşin içine "yayıncılık" girdiği andaysa bir başka sorumluluğunuz daha oluyor: İzleyenlere ne gösterdiğiniz, izleyenlerin sizden ne aldığı.

Dolayısıyla ortada belirli bir kalite olmasına gerektiğine inanmakta ve herkesin neden yayın yapmak için saatler harcadığını ise anlayamamaktayım. Ünlü olma hevesi mi diye düşündüm bir süre ama 1-2 isim dışında zaten Türkiye piyasasında fazla yer yok. Fark edilmek için mi dedim, bu bir olasılık olarak listeme girdi. Belki de boş zamanları değerlendirmek için bir aktivite, emin değilim ama her gördüğüm "X oyunu oynuyorum" videosunda bir heyecanla kalite bekledim ve %99'unda bulamadım diyebilirim.

Bu ortamlarda bir başka fantastik olay daha dönmekte: Yorumlar. Videoların yorum kısımlarında, o videoyla ilgili herhangi bir yorum dışında resmen her şey var. "İlk yorum!", "Videoyu çeken kişinin ismini söylersem kaç kişi beğenir?", "Abi/abla kalp yollar mısın?", "Yorumumu sabitler misin?", "Bana abone olmak isteyenler şunu yapın", "Allah yazsam kaç kişi beğenir?" gibi kel alaka sorular ve cümleler karşımıza çıkıyor. Videoyu hazırlayan kişi uzun uzun oyun oynamış, yorumlar da oyun sorularıyla ilgili olmalıyken böyle bir tabloyla karşılaşyoruz.



Hasbelkader bir video yükleyen yayıncının ilk isteği de şu oluyor: "Kanalıma abone olun, her şeyi beğenin!"

Bu beğenme, abone olma, takipçi sayısı kültürü oyun dünyası dışında da piyasayı etkileyen, benim görüşüme göre son derece içi boş bir olgu. Maalesef son derece kalitesiz işler bile binlerce beğeni, içi küfürlü dolu kanallar on binlerce takipçi alınca bir ileriye gidiş olmuyor, olamıyor.

Oysaki yayıncılık, video sunumu için üniversitede bölüm bile okuyabilirsiniz. Sırf montajlar, efektler, kurgu üzerine saatlerce düşünmek, uğraşmak gerekir.

Maalesef Türkiye'de fazlasıyla kalitesiz yayın ve ürün bulunmakta ve bunun yakın bir zamanda düzleme ihtimali de yok. Eğer siz de oyunlarınızı yayınlamak istiyorsanız veya hali hazırda bunu yapıyorsanız, tavsiyem yarattığınız içeriği dümdüz bir şekilde izleyicilerle buluşturmamanız. Emin olun videolarınızda ne kadar farklı şeyler denerseniz, kaliteyi ne kadar artırırsanız, ekmeçini ileride o kadar fazla yersiniz.



# TÜRKİYE'DE OYUN SEKTÖRÜ

**2**017 yılının üçüncü ayında Türkiye oyun sektörünün özeti şu şekilde olabilir: Oyun yayıncıları, oyun pin'i satıcıları revaçta, oyun üretmek isteyenler çuvallamakta.

Aslına bakarsanız Türkiye'de oyun yapmak isteyenler hiçbir zaman yükselmedi, "Oyun yapıcılığının altın çağı" şeklinde bir açıklama hiçbir zaman okumadık. Denemeler oldu, hevesler oldu, başarılı bir ya da iki isim çıktı ama "Türkiye'de oyun sektörü" dediğimizde akla halen (maalesef) oyun üreticiliği gelmiyor.

Biliyorsunuz, artık ülkemizde iki tane büyük oyun fuarı var. Biri GameX, diğeri GIST. Bu iki fuarda da "oyun yapımcısı" adı altında kaç kişiyle karşılaştınız? Birileri vardı tabii ama bu isimleri o fuara gitmeseydiniz duyar mıydınız? Haydi duydunuz diyelim, TV reklamından mı duydunuz, gazete reklamından mı, aynı anda Türkiye'deki büyük internet sitelerinin sayfa giydirmelerinden mi? Mümkün değil.

Gelecek aylarda dosya konusu yapacağız; Türkiye'de oyun yapılmıyor değil. Hevesli ve tutkulu arkadaşlar kendi oyunlarını yapmak istiyorlar ve yapıyorlar da. Bunlar küçük ekipler

oluyor genelde; hatta çoğu zaman tek kişi bir oyunu, baştan sona kendi tamamlıyor.

Oyun sektörü dediğimizde elbette içinde yabancı oyunları ülkemizde yayımlayan yayıncılar da olsun, oyun içi alımları kolaylaştıracak sistemleri getirilenler de olsun, internet siteleri de olsun, basılı yayıncılık da olsun ama oyun yapımcıları da olsun. Oyun piyasası dediğimizde aklımıza ilk gelen oyun yapımcılarının bu denli arka planda kalması fazlasıyla üzücü bir durum. Peki elimizde ne kaldı? Sayısız oyun içi ödeme sistemi sağlayıcısı var. Bu firmaları zaten fuarlarda en büyük standlarda da görebilirsiniz. Sonra kim var, oyunları Türkiye pazarına uyarlayan yayıncılar. Bunlar oyunları yerleştirdiği için güzel işlere imza atmış oluyorlar ama yine de yeterli sayılmaz. Başka, oyun incelemeleri, haberleri ve videolarıyla tutunmaya çalışan oyun siteleri bulunuyor. Bazıları sağlam ziyaretçi sayısına sahip, bazılarıysa kısa sürede yok olup gidiyor. Son dönemde oyun sitelerinde de bir azalma var zira artık video yayıncılığı çok daha kolay. Daha öncelerde oyunlarla ilgili bilgi vermek isteyen oyuncuların tek seçeneği websitesi kurmak ve bir ekip toplamaktı ama artık yeni oyun siteleri açılmıyor. Ve tabii bir de biz varız. Oyun yapımcılarına destek vermeyi görev bilmiş, oyunla ilgili her türlü konuya heyecanlanan, kaliteli içerik üretmek için ince eleyip sık dokuyan, okuma oranı yerin dibine girmiş bir Türkiye'de basılı yayınlara ayakta durmaya çalışan...

Evet, Türkiye'deki oyun piyasası profili bu şekilde. Radikal değişimler beklemek çok güç, ancak umutsuz olmamak da lazım. Siz üretmeye devam edin, biz desteğimizi sağlayıp isminizi duyurmaya görev bilelim, bu iş bir gün rayına oturacak; bundan eminiz...

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**P**ek sevgili RPG okurları herkese selamlar olsun. Bu ay karşınıza ülkemizdeki alt kültür camiasını derinden etkileyen bir haberle çıkıyorum! Ülkemizi uzun süredir yurt dışında Magic the Gathering oyuncusu olarak temsil eden pek sevgili Yusuf Kemal Vefa, 27 - 29 Ocak tarihlerinde katıldığı Magic the Gathering Grand Prix Prague 2017 etkinliğinden şampiyonlukla döndü. Sadece Magic değil, ülkemizdeki tüm alt kültür camiasını yakından ilgilendiren bu muazzam gelişme, kısa sürede birçok farklı mecrada yankı buldu. Ben de uzun süredir tanıdığım Yusuf'tan siz sevgili RPG okurları için güzide bir röportaj kopardım.

**Ertuğrul Süngü: Yusuf selamlar. Biliyorsun birbirimizi 17 yıldır tanıyoruz. Tanıştığımızda ben ergenliğe giren bir çocuk, sen de yağız bir delikanlıydın. Hoş, halen 2000'lerin başındaki gibisin... Malum ben seni ziyadesiyle tanıyorum ama okuyucularımız için birazcık kendinden bahseder misin?**

**Yusuf Kemal Vefa:** 1974 İstanbul doğumluyum. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesinden mezun olduktan sonra, yine İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesinde yüksek lisansımı yaptım. Hayatımdaki ilk işim de 15 yaşındayken -yine oyun sevgimden dolayı- Yeşilyurt'ta açtığım Pirates Computer adlı bilgisayar / oyun dükkânı oldu. Daha sonra yaklaşık bir yıl İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesinde

araştırma görevlisi olarak çalıştım. Akabinde, altı ay kadar Sabah grubunda iş ve ürün geliştirme departmanında çalıştıktan sonra, yine şu anda çalıştığım, sektörde açılan ilk dükkanlardan birisi olan Saklıkent Cafe'yi Beşiktaş'ta açtık. Şimdiki işimizden farklı olarak, Saklıkent'de sadece Magic the Gathering üzerine ve perakende satış yapıyorduk. Beş yıl kadar açık kalan kafemiz birbirinden farklı çok sayıda etkinliğe ev sahipliği yaptı. 2005 yılında işimizi perakende satıştan toptan satışa geçirme kararı alınca, Saklıkent Cafe'yi kapattık. 2006 yılının ortalarına doğru, bugünkü şirketimiz Pegasus Oyuncacı kurduk. Daha sonra sırasıyla; Wizards of the Coast, McFarlane Toys, Konami, Italeri ve Games Workshop şirketlerinin Türkiye distribütörü olduk. 2011'de, özellikle İstanbul Avrupa yakasında hasıl olan ihtiyaçtan dolayı, yine Beşiktaş'ta perakende dükkanımızı açtık. Bunu da 2015 yılında Ankara Bestekar Sokak 3 / B adresinde açtığımız ilk şubemiz izledi.

**E.S: Bize birazcık Magic the Gathering'in ülkemize gelişi ve gelişmesini anlatabilir misin? Bu sayede herkesin konu hakkında bir fikri olabilsin.**

**Y.K.V:** Oyunun Amerika'da piyasaya çıkış tarihi 1993. Türkiye'de ilk olarak 1995 yılında Gerekli Şeyler mağazasında satılmaya başlandı. Turnuvalara ise 1996 yılında başladık.

Daha sonra 1998 yılında ilk "Prerelease" turnuvasımız Stronghold isimli set ile yapıldı. İlk Türkiye şampiyonası da yine 1998 yılında Taksim Nippon Otel'de yapıldı. Oyuncu sayımız Şubat 2001'deki devalüasyona kadar hızla arttı. Devalüasyon ile birlikte döviz yüzde yüz oranında artınca, oyuncu sayımız büyük bir darbe aldı. 100 kişilik turnuvalardan, 15 - 20 kişilik turnuvalara, 110 - 120 kişilik Türkiye Şampiyonalarından, 40 - 50 kişilik Şampiyonalara düştük. Yıllar içerisinde düzenlediğimiz turnuvalarla, bugünkü oyuncu sayımızı yine 90'lı yılların sonundaki seviyeye ulaştırabildik. Bugün, yıl içerisinde düzenlediğimiz yüzlerce turnuva sayesinde, onlarca oyuncuyu farklı ülkelerde yapılan uluslararası turnuvalara gönderiyoruz. 2017 Şubat ayı itibarıyla İstanbul, Ankara, İzmir ve Antalya'da, oyuncuların Magic the Gathering hakkında bilgi alabilecekleri, turnuvalara katılabilecekleri, ürün satın alabilecekleri ve diğer oyuncularla buluşarak eğlenceli vakit geçirebilecekleri dükkânlar mevcut.

**E.S: Peki, Magic dünya çapında nasıl bir kitleye sahip? Organizasyon kısmına ne gibi yatırımlar yapıyorlar?**

**Y.K.V:** Wizards of the Coast firması ve distribütörleri, her yıl yaklaşık 10.000.000 Amerikan doları nakit para ödülü ve milyonlarca dolar değerinde ürün ödülü verdiği irili ufaklı





turnuvalarla oyunun organizasyon kısmına ciddi yatırımlar yapıyor. Yerel turnuvalar, bölgesel turnuvalar, ülke şampiyonaları, Grand Prix'ler, Pro Tour'lar ve Dünya Şampiyonası, Magic the Gathering'in başlıca turnuva çeşitleri. Bu organizasyonlarda, Wizards of the Coast'un düzenlediği turnuvaların yanı sıra, Cosplay etkinlikleri, çizerlerin imza günleri, paneller ve çeşitli, eğlenceli etkinlikler yer alıyor. 2017 yılında bu etkinliklerin de etkisiyle, dünyadaki yaklaşık oyuncu sayısının 20.000.000'u aştığı tahmin ediliyor.

**E.S: Katıldığın turnuva ve şampiyonluğa kadar olan serüveni kısaca anlatabilir misin? Ne gibi bir çalışma yaptın, ne gibi zorlayıcı durumlarla karşılaştın?**

**Y.K.V:** Katıldığım turnuva, bu yıl Avrupa'da yapılan en büyük Grand Prix turnuvalarından biriydi. Turnuvanın formatı, "Sealed Deck" artı "Booster Draft" olup, kullanılacak set, turnuvadan sadece iki hafta önce piyasaya çıktığından kısıtlı bir çalışma süremiz vardı. Bu yüzden, bahsi geçen sürede Türkiye'de yapılan, aynı tipteki tüm turnuvalara katılarak antrenman yaptım. Katılımcıların Türkiye'nin önde gelen oyuncularını olması, turnuvaya hazırlanmamda büyük fayda sağladı.

**E.S: Magic the Gathering hakkındaki genel düşüncelerini alabilir miyim? Şahsen bu oyunun birçok farklı hobiye sahip insana hitap ettiğini düşünüyorum. Daha da önemlisi farklı bir altyapıya sahip olduğundan dolayı,**

**diğer oyunlardan birçok anlamda ayrıldığı gibi, bir yandan da diğerlerini var ediyor.**

**Y.K.V:** Magic the Gathering, strateji ve düşünme öğelerini içinde barındırmasına ek olarak sosyal bir oyun olduğundan, insanlarla etkileşim ortamı sağlamak ve İngilizce gelişimine de büyük katkı sunmaktadır. Tek başına oynanamıyor olması, oyuncuların sürekli yeni insanlarla tanışmasına ve yeni arkadaşlıklar kurmasına vesile olmaktadır.

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

**Y.K.V:** Magic aslında hem yerel, hem de dünya çapında kapıları herkese açık bir camidir. Genelde Magic oyuncularının Çizgi Roman, Bilim Kurgu, Rol Yapma oyunları gibi birçok ortak hobisi vardır. Dünyanın neresine giderseniz gidin, ilgili bir hobi dükkânına girdiğinizde, Magic sayesinde kafa dengi ve iyi anlaşabileceğiniz birçok insan ile tanışabilirsiniz. Bu oyun size de bana olduğu gibi birçok yeni dost kazandıracaktır. Hatta bir süre sonra kendinizi bizimle birlikte her hafta sinemaya giderken veya halı saha maçları yaparken bulabilirsiniz.

**E.S: Peki bu güzel dünyaya dahil olmak için ne yapmamız gerekiyor?**

**Y.K.V:** Bu oyun veya benzeri birçok masa üstü oyun ile ilgili bilgi almak ve bizimle bu camianın bir parçası olmak isterseniz yılın 365 günü açık olan İstanbul Beşiktaş veya Ankara Bestekar Sokak'taki Pegasus Oyuncak dükkanlarına uğramanız yeterli. ■



### Ne Okudum Etik ve Politika Dersleri

Bu aralar özellikle dijital oyunlardaki etik değerler hakkında bazı çalışmalar yapıyorum. Konu etik değer olduğu zamansa akla ilk gelen isimlerden birisi Henri Bergson oluyor. 1859 ile 1941 yılları arasında yaşamış olan ve Edebiyat alanında Nobel ödülüne layık görülen Bergson, özellikle Yaratıcı Evrim adlı eseri ile felsefe ve edebiyat alanlarına farklı bir açıdan yaklaştı. Etik ve Politika Dersleri isimli kitapsa, Bergson'un 1891 - 1893 yılları arasında Fransa'nın Henri IV lisesinde verdiği derslerin bir araya gelmiş hali.



### Ne Dinledim Nomans Land

Bu ay biraz daha Kuzey rüzgarlarına bıraktım kendimi. Rusya'da Viking Metal hakkında kim ne yapıyormuş şöyle bir bakayım derken Nomans Land ile karşılaştım. 1996 yılında kurulmuş olan grup, hem şarkı sözleri hem de gitar riffleriyle büyük ölçüde İskandinav mitolojisi havasını solumama sebep oldu. 2000 ile 2015 yılları arasında beş adet albüme imza atan ekip, metal müzikte sert Kuzey teması seven her türlü dinleyiciye hitap ediyor. Grubu merak edenlere Hammerfrost albümünü öneririm.



### Ne İzledim Outlander

Aslında bu diziyi izlemeye biraz geç başladım. Bilsen daha evvelden silip süpürürmüştüm... Esasen bir roman serisi olan ve 2014 yılında bir dizi olarak karşımıza çıkan yapım, İkinci Dünya Savaşında hemşire olarak görev yapan bir kadının, ansızın 1743 yılı İskoçya'sına düşmesi ile başlıyor. İçerisinde bulunduğu bir yandan ayak uydurmaya çalışırken, bir yandan da kendi zamanına geri dönmeyi planlayan Claire Randall'ın hikâyesi, özellikle tarih severlerin çok ilgisini çekecektir.

# 2017 'NİN EN ÇOK BEK LE NEN PSVR OYUN LARI

24 Ocak'ta ülkemizde satışa sunulan PSVR, portföyünde birçok oyunla birlikte geldi. Bu oyunların hangilerini satın almanız gerektiğini size az sonra bildireceğim fakat şunu bilmelisiniz ki geçen ay resmen bir Resident Evil 7 çılgınlığı yaşandı. PSVR'a ufak oyunlar çıktığından, RE gibi AAA kalitesinde bir oyun anında dikkat çekti ve birçok oyuncu RE7'yi PSVR'da oynadı, bolca korktu. Eğer bir PSVR sahibiyse de Until Dawn: Rush of Blood, PSVR Worlds, Batman Arkham VR ve Rez Infinite'i kaçırmamanızı öneririm.



YAPIM **IMPULSE GEAR** DAĞITIM **SIE TÜR FPS** ÇIKIŞ TARİHİ **16 MAYIS 2017**

## FARPOINT

Şundan kuşkunuz olmasın ki PSVR için geliştirilen ve 2017'de çıkacak olan en heyecan verici yapım Farpoint'ten başkası değil. Impulse Gear Farpoint'i direkt olarak PSVR'a özel olarak hazırlıyor; hatta öyle ki oyuna özel bir kontrol cihazı da geliştirmiş durumdadır.

Sınırsız bir enerji kaynağını keşfetmek üzere bir gezegene giden bilim adamlarını almak üzere görevlendirilen kahramanımız, bu gezegene vardığında bir anomalinin içine düşüyor ve tüm ekip bir başka gezegene ışınlanıyor. Kahramanımız da bu gezegende hem hayatta kalmaya çalışıyor, hem de ekibin diğer üyelerini bulmak zorunda kalıyor. Ve elbette ki içine düştüğümüz bu gezegen insan canlısı falan değil, uzaylı yaratıklar tarafından istila halinde.

Oyunda kontrol ettiğimiz karakter, savaş eğitimi olan normal bir insan. Neyse ki birçok farklı şekilde kullanılabilen bir silahı var. Makineli tüfek gibi de çalışan, pompalı tüfek işlevi de gören silahın roket ve bomba attığına da oyunun demosunda şahit olduk. İlerleyen zamanlarda da Orbital Cannon ve Nuclear Strike gibi özellikleri olmasını bekliyoruz zira kurtulmamız gereken gezegende yaratıklar bir hayli sevimsiz! Hepsini örümcek türü ve boyutları da ayakla ezilebilecek kadar küçükten, sizin üstünüze basılabilecek kadar büyüğe kadar uzanıyor. Birçoğu da bize asit benzeri bir şeyler fırlatıyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında çevreyi tarayan düşman robotlarını da görüyoruz.

Farpoint'i iki elle tutulan özel bir cihazla kontrol edeceğimiz gösteriliyor fakat normal gamepad ile oynayıp oynayamayacağımız hakkında bir bilgi bulunmuyor. Yapımcılar bu özel cihazın başka oyunlarda da kullanılabilirliğini söylüyor.

"Tam bir oyun" gibi gözükken Farpoint'i merakla bekliyoruz ve fakat kontrol cihazıyla birlikte fiyatının tuzlu olması durumunda ne yapacağımızı henüz düşünmedik. Yine de heyecanlıyız!





YAPIM **PROJECT ACES** DAĞITIM **BANDAI NAMCO** TÜR **SİMULASYON** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

## ACE COMBAT 7 VR

**D**ikkat edilmesi gereken iki konu var. Birincisi VR cihazları sizde mide bulantısı yapıyor mu ve ikincisi de "it dalaşını" seviyor musunuz? İlk soruya hayır, ikincisine evet dediyse şayet, o zaman Ace Combat 7 VR da sizin oyununuz.

Eve: Valkyrie ile hızla havada diğer gemilerle çatışmaya girmenin nasıl bir şey olduğunu deneyimleyebileceğiniz şu günlerde, yaşadığınız tecrübeden mutlu olursanız X-Wing'e

atlamak da mümkün, Infinite Warfare'ın uzay gemisinde geçen görevini denemek de. Ve bu furyaya yılların eskitemediği uçak aksiyonu Ace Combat'ın yeni versiyonu da ekleniyor. Ace Combat 7: Skies Unknown'un PSVR'a özel bir versiyonu olacak olan Ace Combat 7 PSVR, öğrendiğimiz kadarıyla bizi bir dizi göreve gönderecek. Eve: Valkyrie'daki gibi oyunun online bir kısmı olup olmayacağını bilmiyoruz fakat Ace Combat'ın yıllardır

başarıyla yaptığı uçak kullanma işini PSVR ile deneyebilecek olmak yeterince heyecan verici.

Bir uçağı uçak gemisinden kaldırmak, görev bölgesine götürmek, burada çatışmalara girmek ve sonra uçağı geri indirmek gibi işlerimizin olacağı AC7 VR, PSVR'a son derece uygun gözükmekte. Bakalım bu defa dev gökdelenlerin arasından süzölebilecek miyiz; bunun hep özlemimizi çekmişimdir...

YAPIM **HIGHWIRE GAMES** DAĞITIM **SIE** TÜR **MACERA** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

## GOLEM

**H**ighwire Games'in çalışmalarını yürüttüğü Golem, yaklaşık üç sene önce duyurulmuş bir PS4 oyunu. O dönemde PSVR için tasarlandığına dair bir bilgi yoktu ve belki de proje zaman içerisinde şekil değiştirdi, PSVR oyunu haline geldi. Konu nasıl ilerlediye ilerledi, sonuçta ortaya enteresan bir PSVR oyunu çıkmak üzere.

Konu şu şekilde ilerliyor: Bir kızcağız var ve maalesef yürüyemiyor. Lakin zaman içerisinde küçük, taştan Golem'ler yaratabildiğini fark ediyor ve daha da güzeli, onlar sayesinde, onların gözünden dünyayı görebildiğini fark ediyor. Bu golem'ler önce küçük varlıklar olarak oyunda yer alıyor, daha sonra ise devasa golemler yaratabiliyor kahramanımız. Biz de bu golemler ile maceraya çıkıp onlarla dünyayı arşınlamaya başlıyoruz.

Edindiğimiz izlenimlerden oyunun FPS kamerasından oynandığını ve başlarda macera, araştırma kısmının daha yoğun olduğunu anladık. Daha sonra ise oyun resmen format değiştiriyor ve elinde kılıç tutan devasa bir golem ile ilerlemeye başlıyoruz. (Belki küçük ve büyük golem'ler arasında geçiş olacaktır, şu an bu konuda bir bilgi yok.) Golem'imiz, elindeki kılıçtan anlaşıldığı üzere savaşa hazır ve haliyle karşısına düşmanların gelmesi de gecikmiyor. Burada da PS Move cihazıyla

yaptığımız kılıç hamleleri göze çarpıyor; karşından gelen saldırıları bloke ediyor, açık bulduğumuzda da saldırıya geçiyoruz. Özellikle buradaki kontrollerin gayet iyi gözüktüğünü belirtmek lazım.

Senaryo kısmında da eğer oyun başarılı olursa iyi bir PSVR oyunu göreceğiz gibi duruyor. Bekleyelim...





YAPIM **UBER ENT.** DAĞITIM **UBER ENT.** TÜR **STRATEJİ** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

## DINO FRONTIER

**P**S Playroom'da bir oyun vardı; bakış açısı izometrik gibi, bizi her şeyi gözlemleyen büyük bir dev gibi hissettiriyordu. Eğer o oyunu denediyseniz Dino Frontier'in ortamı da eminim ki hoşunuza gidecek. Oynanış açısı tamamsa diğer özelliklere bakalım zira Dino Frontier'i sevmeniz için Vahşi Batı konseptini de beğenmeniz gerekiyor. Bu da tamamsa iş dinozorlara geliyor; Dino Frontier isminden de anlaşılacağı üzere içeriğinde dinozorları da barındırmakta. Buna da tamam diyorsanız ve bir PSVR sahibiyse (Ya da olmayı düşünüyorsanız), Dino Fronti-

er sizin oyununuz demektir. Bir çeşit kasaba kurma oyunu Dino Frontier. Siz bu kasabanın valisi olarak kasabanın sakinlerini çeşitli görevlere vermekten ve kasabayı geliştirmekten sorumlusunuz. Olayda biraz Sims, biraz Black & White, biraz Dungeon Keeper havası var anlayacağınız. Hatta kasaba sakinlerini elinizle tutup bir yerlere bırakma işi var ki bu sayede iyice bahsettiğim oyunlara benziyor Uber Entertainment'ın yapımı. Bir karakteri bir işe verdikten sonra, o kişi işi yoluna veya acıkana kadar yapıyor. Dolayısıyla halkın

memnuniyetine de bir yandan dikkat etmeniz gerekiyor. Peki dinozorlar bu formülün neresinde? Aslına bakarsanız dinozor olayı atların yerine geçirilmiş gibi duruyor. Dinozorları ehlileştirmek ve halkın binek hayvanlarına dönüştürmek mümkün ve vali olarak bir yandan bu işle de uğraşıyorsunuz. Görsel açıdan da sağlam bir sanat yönetmenliğine sahip olan Dino Frontier, PSVR'a uygun ve değişik bir oyun olarak dikkat çekmekte. PSVR alıracak kadar büyük bir oyun değil fakat alışveriş listesine rahatlıkla girer.

YAPIM **SNAIL GAMES** DAĞITIM **SNAIL GAMES** TÜR **BULMACA** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

## ARK PARK

**B**en küçükken piyasada Dinozorlar adında bir dergi vardı. Zaten dinozor meraklısıyım, yeni sayısı çıktığında koşarak alırdım bu dergiyi. Her sayıda da gece parlayan bir dinozor iskeletinin parçaları verilirdi. Bundan daha da güzeli, dinozorları üç boyutlu olarak görebilmemizi sağlayan sayfaları ve yeşil-kırmızı bir gözlük de vardı. Şu an aynı yaşlarda olsam uğrayacağım oynasa ARK Park'tan başkası değil. Dinozorları VR gerçekliğinde burnumuzun dibine getirmeyi hedefleyen ARK Park, ARK: Survival Evolved'un yapımcılarının elinden çıkıyor ve içinde bu oyunda yer alan yaratıkları da barındırarak. ARK Park'ı Dinozorlar dergisinin sanal versiyonundan çok, Jurassic Park'ın sanal bir versiyonu olarak düşünmekse daha mantıklı. Oyundaki park alanında dinozorlar hakkında bilgi almak, parkın farklı iklim koşullarını simüle eden bölgelerini ziyaret etmek ve dinozor

genlerini bularak dinozorlar hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak mümkün olacak. Parkı yürüyerek, bir araçta ve hatta bir dinozorun üzerinde tecrübe etme imkanı bile bulunacak. Elbette oyundaki tüm içerik birinci dakikadan karşımızda olmayacak; dinozorları bulmak ve bilgi sahibi olmak için yer yer bulmacalar çözmemiz de gerekecek. Bulduğumuz dinozorlardan oluşan ufak bir hayvanat bahçesi kurmak ve onları ziyaret edip görünüşlerini değiştirmek de yine ARK Park'ın sunduğu özelliklerden.



ARK Park'ı bir oyun gibi değil de dinozor tanıma simülasyonu olarak düşünmek gerekiyor –ki oyuna bu anlamda yaklaşırsanız tam olarak neyle karşı karşıya olduğunuzu da anlamış olursunuz. Oyunda hem aksiyon, hem macera, hem PS Move kontrolleri en üst seviyede. Kısa olan hikayesi bile sürükleyici, size öyle söyleyeyim. PS VR Worlds sırf The London Heist için bile alınır...



YAPIM WALES INT. DAĞITIM WALES INT. TÜR KORKU / HAYATTA KALMA ÇIKIŞ TARİHİ 11 NİSAN 2017

# DON'T KNOCK TWICE

London Heist'in başlarında, bir masada oturup uzun uzun bir adamın konuşmasını dinliyorsunuz. Adam konuşurken de normal bir insanın yapacağı gibi masada duran nesnelerle oynama ihtiyacı duyuyorsunuz –ki oyun da bunları yapmanıza izin veriyor. Ben de London Heist'i oynarken masada ne var ne yoksa yokladım, fırlattım, elim kolum bir türlü rahat durmadı ve bundan çok keyif aldığımı da fark ettim.

İşte Don't Knock Twice da bir ev dolusu nesneyi istediğimiz gibi kurcalayabileceğimiz bir tecrübe sunmayı hedefliyor. İçinde bulunduğumuz evde ne varsa tutup inceleyebiliyor ve işe yarayan bir şeye kullanabiliyoruz. Senaryo kısmında da kayıp kızını bulmak isteyen bir anne başrolde ve biz de onu kontrol etmekteyiz. Bir şehir efsanesi dilden dile doluşmakta ve buna göre anne, kızını bulabilmek için şeytani bir cadının sırrını çözmek zorunda. Bu sır da ne hikmetse her tarafı gıcırdayan bir evin içinde...

Bulmaca çözmeyi seven, her tarafı karıştırmaktan hoşlanan ve PSVR'i kullandığı odada bolca yer olduğuna inanan (Bayağı bir evin içindeymişsiniz gibi yürüyüp orayı

burayı karıştırmamız gerekiyor.) kolay kolay da korkmayan oyuncular için tasarlanan Don't Knock Twice'in filminin de yapım aşamasında olduğunu hatırlatırız.



YAPIM HAMMERHEAD DAĞITIM HAMMERHEAD TÜR KORKU / HAYATTA KALMA ÇIKIŞ TARİHİ MART 2017

# SYREN

Deniz altında yer alan bir araştırma laboratuvarı... Hiçbir şey hatırlamadan bir uyanıyorsunuz ki bulunduğunuz bölgede her şey ters gitmiş, her yer altüst olmuş; "Syren" adındaki efsanevi canlıları yeniden yaratmayı hedefleyen bilim adamlarının işleri hiç de istedikleri gibi gitmemiş... Evet, ortam Bioshock benzeri ama Bios-

hock'taki gibi Plasmid'ler, envaiçesit silahla kendimizi savunacak kadar güçlü değiliz. Birçok odadan oluşan bu laboratuvarın kurtulmak için onlarca bulmaca çözmeli ve bir yandan da gözlerden uzak olmalıyız. Hangi gözler mi? Şunu bilmelisiniz ki bir laboratuvarında işler ters gittiye o sırada hiç de sevimli olmayan

yaratıklar meydana çıkmıştır. İşte Syren'leri yaratma çabası burada bozuk Syren'lerin ortaya çıkmasına yol açmış ve Alien: Isolation'daki gibi bir ortam oluşmuş. (PSVR'da bir Alien oyunu da iyi olurmuş...) Dolayısıyla yavaş yavaş ortalıkta gezinen Syren'lerden uzak durmak da bir başka oyun mekaniği olarak Syren'de yer almış durumda.

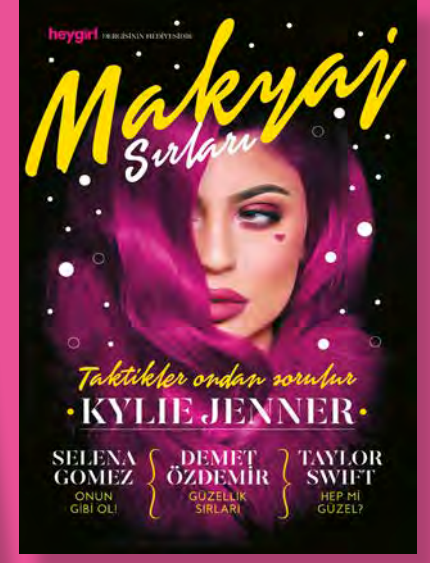
Etraftaki birçok eşyayı kullanabileceğimiz, panellerde düğmelere dokunacağımız, çeşitli silahlarla kendimizi savunmaya çalışacağımız Syren, özellikle korku oyunlarını sevenlerin hoşuna gidecektir. Mesela bana uymaz...

■ Tuna Şentuna





Hediye  
**KİTAP**



**22**  
**POSTER**

**MART**  
SAYISINI KAÇIRMA



**50**  
**STICKER**

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





# İNCELEME

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

## For Honor

*İlk görüşte aşık olduğumuz ve devrim yaratacağını düşündüğümüz oyun, ormanın derinliklerinde kaybolmuş, kim olduğunu hatırlamayan ve amaçsızca sonraki kavgasını bekleyen bir savaşçıyı andırıyor.*

**Bölge hakimiyeti**

Haftalık sonuçla birlikte ekipman ve amblem gibi güzel-likler kazandığımız bir bölge savaşı bulunuyor oyunda. Oyunun hemen başında seçtiğimiz tarafa hizmet ederek bu hakimiyette rol sahibi oluyoruz.



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon / Dövüş** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **forhonor.ubisoft.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcısı **Playstore**

# For Honor

**Başka hangi oyun Samurayları, Vikingleri ve Şövalyeleri karşı karşıya getirebilir ki?**

**B**üyük oyun firmaları artık nadiren kendilerini riske atacak hareketler yapıyor. AAA kalitesindeki oyunlarda yeni, adı sanı duyulmamış yapımları pek önümüze çıkartmıyorlar. Yeni oyunlarını da genellikle daha küçük yapımlar olarak duyuruyorlar. Ubisoft da kendini pek fazla riske atan bir firma sayılmaz. Watch Dogs zaten ellerinde hali hazırda vardı, ortamı biraz değiştirip yeniden piyasaya sürdüler. Ghost Recon Wildlands gelecek mesela; betasından anladığımız kadarıyla oyun tam olarak The Division ve Far Cry karma-sı. Yani oradan iyi bir şey çıkacak olsa bile orijinallik yerlerde. Ve fakat bir de For Honor var... Nereden

çıktığı belli olmayan, kimin aklına gelip üretim sürecine soktuğunu hiç bilmediğimiz, yepyeni bir isim. Üstelik bir modayı takip eden, ünlü olmuş bir türe ait bir oyun bile değil. Ubisoft bu anlamda çok sağlam ve cesur bir adım atmış durumda; şu devirde adı sanı duyulmamış bir ismi piyasaya sürmek yürek ister. Teoride de güzel bir adım olan For Honor'ı kapalı beta olsun, açık beta olsun neredeyse herkes denedi. Peki oyun betadan beri değişti mi, final sürümü alınmaya değer mi? Gelin anlatayım...

## **Büyük savaş**

Ortada bir savaş var evet. Hem de bayağı, tüm dünyaya yayılmış bir savaş... Bir nedenden dolayı dünyada herkes birbirine girmiş durumda. Ama durun; modern çağlarda değiliz. Şöyle geçmişe gidin, gidin. Samurayları buldunuz mu? Onları cebe

koyun. Ortaçağ şövalyelerine uzayın, onları da ekleyin sepete. Kuzeye gidin ve Vikingleri de toplayın. Evet, dönemleri hiç tutmayan bu arkadaşlarımız -neden-se- birbirleriyle savaş halindedir. Samuraylar Katana'larıyla vuruyor, Vikingler balta sallıyor, Şövalyeler kocaman kılıçlarıyla düşmanlarını ikiye yarıyor, öyle bir ortam. Buradaki tutarsız hikayeye niye seyirci kaldığımızı da hemen belirtelim; oyunun hikaye anlatma gibi bir derdi yok. Senaryo modu mevcut fakat önceliği bırakın, o kısımla bir kez daha işinizin olacağı bir durum bulunmuyor. Oyunun hikaye kısmı üç aşamadan oluşun, büyük bir Tutorial, peşinen söyleyeyim. Şövalyelerle başladığınız yolculuğa Vikingler ve Samuraylarla devam ediyor

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





## İntikam!

Street Fighter'da olsun, Tekken'de, Guilty Gear'da olsun, dayak yedikçe karakterimize bir haller olur, bilirsiniz. Bunun çıkış noktasının da animeler (Ya da Uzak Doğu anlayışı diyelim.) olduğunu düşünüyorum zira Naruto, Bleach gibi animelerde, hep dayak yedikçe güçlenme söz konusudur.

For Honor'da da benzer bir sistem kullanılmış ve adına da Revenge Mode denilmiş. Şöyle ki dövüşürken, ne kadar fazla savuşturma yaparsanız, ne kadar iyi gard alırsanız, Revenge barınız dolmaya başlıyor. Doluyor, doluyor ve nihayetinde karakteriniz sarı sarı yanmaya başlıyor ve anlıyorsunuz ki artık Saiyan modundasınız!

Revenge modu aslına bakarsanız bir anda oyunun veya düellonun seyrini değiştirecek kadar güçlü bir özellik değil; sadece karakterinizin saldırısı ve hızı biraz artıyor, o kadar. Şayet ki karşınızdaki Revenge modunun ne olduğunu bilmiyorsa panikleyip saçmalayabiliyor ve bundan yararlanmak da sevaptr.

**Seslendirmeler**  
Koskoca Viking'ler, dev gibi şövalyeler... Bunların nasıl seslere sahip olmasını beklersiniz bilmiyorum ama Amerikan polisiye dizisindeki gibi konuşmalarını da bekleyeceğinizi sanmıyorum. Maa- lesef seslendirmeler, karakterlere hiç oturmamış.



ve bu sırada bu üç farklı tarafa dair bolca bilgi topluyorsunuz. Hikaye bölümünde elbette bir hikaye anlatımı var. Her bölümde karakterinizi alıyor, bazen büyük savaşların içine sokuyor, bazen boss'ların karşısına çıkartıyor ve çizgisel bir yolda ilerleyip gidiyorsunuz. Bu görevler de aslında multiplayer modlarının senaryoya yayılmış hali. Mesela oyun size diyor ki, "Çok feci saldırı altındayız, hemen kaleyi savunun!". Bu aslında multiplayer kısmındaki Dominion modunun senaryoya yansımından başkası değil. Görev boyunca çeşitli noktaları tutmaya çalışıp düşman askerleriyle mücadele ediyoruz. Hikaye kısmının heyecan verici birkaç bölümü de yok değil ama bunlar ne sizi çok eğlendiriyor, ne de akılda kalıcı bir yapıda. Hatta bazı boss karşılaşmaları o kadar sinir bozucu ki oyunu kapatıp ülkeyi terk etmek bile isteyebiliyorsunuz. (Kırılan bir buz üzerindeki Viking lideriyle olan dövüş beni hayattan soğuttu.) Nihayetinde, oyunun bu hikaye tarafını tamamladığınızda anlıyorsunuz ki asıl olay multiplayer'da ve hemen o yöne doğru ilerliyorsunuz. (Ortakaki durum bir CoD oyunundaki senaryo kısmının kısalığı gibi değil; bayağı "öğretici" olarak tasarlanmış ve monoton bir hal var.)

## Sağdan vurur gibi yapıp tekme indirerek

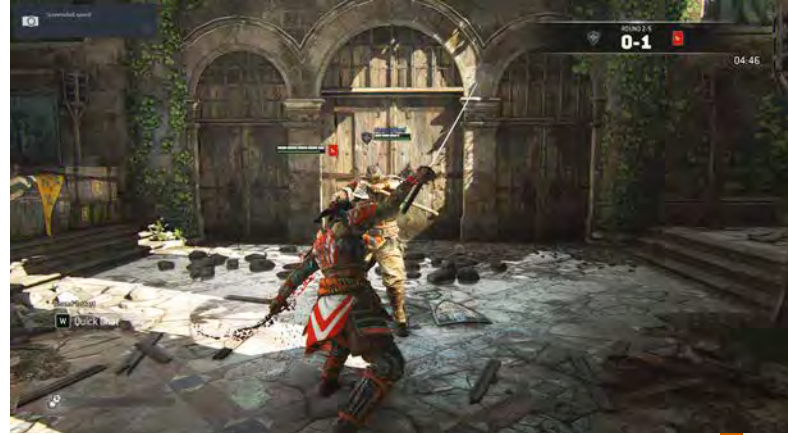
Multiplayer modlarına geçmeden önce For Honor'ın yenilikçi oynanışına göz atalım. Bunu hallettikten sonra da oyunun türünün aslında ne olduğu ortaya çıkmış olacak.

For Honor'da her karakter kendine özgü silahlar taşıyor ve savaşta bunları kullanıyor. Savaş dediğimiz olay ise aslında 1'e 1 karşılaşmalar olarak tasarlanmış. Yani karşınıza aynı sizin gibi, sağlık puanı ve stamina'sıyla bir karakter geliyor ve onu yenmeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de bir God of War mantığı yerine, stratejik davranmaya özen gösteriyorsunuz. Oyunu mouse'la oynadığınızı hayal edersek (Ben PC'de denedim.), rakibinize mouse'un iki tuşuyla hafif ve ağır saldırılar yapıyor ve karakterinizi W,A,S,D ile yönlendiriyorsunuz. (Kafanızda canlanması için anlatıyorum zira dediğim gibi oynanış biraz değişik.) Bu kontrol şemasını Ctrl tuşuna basarak "gard moduna" geçmeden yaparsanız, sıradan bir üçüncü kişi kameralı aksiyon oyunundaki gibi hareket ediyorsunuz. Asıl olaya gard modunda gerçekleşiyor... Gard modundayken mouse'u sola, sağa ve yukarı yönlendirdiğinizde kahramanınız da silahını o yönden kullanacakmış gibi bir hareket yapıyor. Bu hareketleri de karşı taraf birebir görebiliyor ve sizin





Zırhlar ve silahlardaki detaylar gayet iyi gözüküyor.



nereden vuracağınızı anlıyor.

Olay şu: Karşı taraf size hangi taraftan vurursa, mouse'u o tarafa çekip vuruşu karşılamalısınız. Bunu yaparken ağır vuruş tuşuna da basarsanız karşı tarafın sendelemesini de sağlıyorsunuz.

En basit haliyle vuruşları karşılayıp karşı atak yaptığınız bir sistem söz konusu. Lakin olaylar elbette bu kadar basit değil yoksa oyun 5 dakika içinde sıkıcı bir hal alırdı.

Şöyle ki oyundaki 12 karakterin her biri birbirinden farklı ve bu sayede de kendilerine özel hareketlere de sahipler. Bu da farklı tuş kombinasyonlarıyla birer çeşit "özel hareket" yapmanıza olanak tanıyor. Bunların bazıları hareketlerden farklı bir biçimde kaçmanızı sağlıyor, bazıları rakibinizi zehirliyor, bazıları sizi saldırılara karşı korunaklı hale getiriyor... Seçtiğiniz karakter nasıl bir oynanişaya sahipse, ona göre özel hareketleri de oluyor.

Ve bu da bizi şu noktaya getiriyor: For Honor yoksa bir aksiyon oyunu değil de, dövüş oyunu mu... Evet arkadaşlar; For Honor resmen bir dövüş oyunu ama yarı yolda tekeri patlamış bir dövüş oyunu.

### And the problem goes to...

Ubisoft çok güzel düşünmüş ve 1v1 maçlarda oyunun bir yere kadar işlediğini söyleyebiliriz. Karşınıza çıkan rakibinizle, hiçbir ek envanteriniz olmadan dişle diş savaşıyorsunuz.

Buradaki problem, özellikle türe yeni olan oyuncular için kontrollerin zorluğu. Bu elbette çözülebiliyor; eğer oyunu bolca oynarsanız hareketlere de, oynanişaya da alışılıyorsunuz. Fakat gard almak, saldırıları savuşturmak kamera açısı ve hızla ilgili sorunlardan ötürü bir noktada çalışmıyor. Rakibiniz kılıcını sallaya sallaya burnunuzun dibine geldiğinde, Ubisoft'un gururla hazırladığı o mouse'u sağa sola çekerek yaptığımız gard alma hareketi işe yaramaz hale gelebiliyor.

Neyse ki kahramanlarımızın yuvarlanarak, yana çekilerek yaptığı kaçma hareketleri var. Durumu bu şekilde yeniden eşitleyebiliyoruz. Fakat yine de hareket portföyü kısıtlı olduğundan oyun hızla monotonlaşabiliyor. Hele ki karakterleri iyice tanıdıktan sonra gelecek saldırıları daha da iyi tahmin ediyor ve buna göre, daha sıradan bir dövüş stratejisi belirliyorsunuz.



Eğer düşmanınıza son vuruşu ağır saldırı ile yaparsanız, onu idam etme şansınız oluyor. (Sağlık tazeliyorsunuz bu şekilde.)

### Bayrak kışıması

Multiplayer oyun modları 1v1 Duel, 2v2 Brawl, 4v4 Deathmatch ve 4v4 Dominion olarak ayrılıyor. 1v1'i anlattım, 2v2 de bunun ikiye iki olanı. Burada neyse ki dövüşler haritanın farklı yerlerinde başlıyor ki bir anda saçma bir Mexican Standoff yaşamıyoruz. Olayın kesinlikle işlemediği yerler ise 4v4 çarpışmalar. Burada bir stratejiden bahsetmek



### Görevler

Ubisoft kısaca diyor ki, "Maç yapın!" "Her gün For Honor'u açın ve dövüşün!" diye buyuruyor. Mobil oyunlar başta olmak üzere artık birçok oyunun seçtiği bir özellik olarak For Honor'da da günlük ve daha geniş zamanlı görevler bulunmakta. Bunların hepsini multiplayer modlarda tamamlıyorsunuz ve görevin sizden istediği şeyleri gerçekleştirmeye çalışılıyorsunuz.

Örneğin ekran görüntüsündeki görevin adı Legendary Irregular. Bu görevi tamamlayıp 500 tecrübe puanı kazanmak için diğer oyunculara karşı 10 tane maç yapmalıyız. Evet, hangi maç tipi olduğu önemli değil lakin seçtiğiniz kahraman bir Vanguard karakteri olmamalı. Eğer oyuna gerçekten kendinizi adanmayı düşünüyorsanız bu görevlerin peşinden koşmalısınız –ki hızla seviye atlayın, bolca para kazanın ve oyundaki tüm içeriğe daha çabuk ulaşın.

Kot-tshirt ikilisinin gelmesi iyi olmadı da ne oldu...



imkansız zira herkes ilk bulduğuna resmen "dalyor". Şansınıza bir rakiple, bir yerlerde düzgünce 1v1 çarpışıyor olsanız bile, aniden birisi arkadan gelip sizi doğrayıp gidebiliyor; siz de o muhteşem stratejiniz boğazınızda takılmış olarak lanet ediyorsunuz.

Deathmatch kısmı Skirmish ve Elimination olarak ikiye ayrılmakta. Skirmish'te 1000 puanı toplayan takım galip oluyor. Elimination'da ise öldürseniz oyundan çıkıyorsunuz; şayet ki öldükten sonra kısa bir süre içerisinde bir arkadaşınız sizi ayağa kaldırmazsa. Burada da şöyle bir meta var; ölen oyuncunun yakınlarına düşmanlar kamp kuruyor ve arkadaşınız geldiğinde onu da biçiyorlar. Elimination'da bir kez öldünüz mü, öldünüz kabul edin...

Dominion ise "bölge tutma" oyunu -ki birçok FPS'de bunu zaten oynadık, gördük. Dominion'da, etrafta tek vuruşta ölen askerler de dolandığınan, rakip oyuncularla olan dövüşler hepten karambol bir

durumda gerçekleşiyor. Bayağı sevimsiz anlayacağınız...

#### Kişiselleştirme dediğiniz bu olmalı

Tam 12 tane karakter var oyunda. 4 Şövalye, 4 Viking ve 4 Samuray şeklinde bir dağılım yapılmış. Her tarafın da ilk askerleri bedava veriliyor ve en kolay oynanışa sahipler. Ubisoft buradaki oynanış çeşitliliğini gayet iyi yapmış, hakkını yememek lazım. Bir karakter sadece kas gücüne güvenirken, bir başkası kontur ataklarla savaşıyor. Biri uzun bir mızrakla sinir bozucu saldırılar yapıyor, bir diğeri sizi tutup uçurumdan fırlatma stratejisini uygulamaya çalışıyor. Her karakterin

oynanışı gerçekten farklı ve bu anlamda kendinize uygun bir oynanış seçmeniz için alan bulunmakta.

Karakterleriniz elbette oyunu oynadıkça seviye de atlıyor. Seviye atlayan karakteriniz daha fazla ekipmana ulaşıyor ve bu ekipmanların sayısına inanamazsınız. Karakterinizi öylesine fazla seçeneikle kişiselleştirilebiliyor ki eğer oyuna sararsanız, eminim ki dövüşlere sırf karakterinize yeni ekipmanlar, amblemler bulmak için katılacaksınız.

Karakterinize miğferler, zırhlar, çizmeler ve yeni silahlar verebildiğiniz gibi bunları daha sonra farklı şekillerde boyayıp, amb-

*Tam 12 tane karakter var oyunda. 4 Şövalye, 4 Viking ve 4 Samuray şeklinde bir dağılım yapılmış*





lem ve çizimlerle de süsleyebilirsiniz. Bu sayede de aslında birbirinin aynısı olan iki karakter, bir hayli farklı gözükebilir.

### Savaş alanı manzarası

Oyunu i7 işlemcili, 16 GB bellekli, GTX 1080 ekran kartına sahip olan ve 144hz bir monitörle desteklenmiş PC'mde dedim. Oyun öylesine akıcı ve güzel gözüküyor ki Ubisoft'u bu konuda alından öpebilirim. Optimizasyon çok iyi yapılmış, görsel öğeler de muhteşem işlenmiş. Eski çağlardaki durumları çok iyi bilmem; yani bir Viking'in kıyafeti, baltası o döneme uygun mudur anlamam ama her şey gayet dönemine ve aslına uygun duruyordu. Hatta bir şövalyenin sadece kılıcının keskin tarafını değil, kabzasını da silah olarak kullanıp düşmanın kafasına vurması gibi güzel detaylar da oyunda yer almakta. Müzikler de gerçekten çok hoşuma gitti.

Eğer oyunun müdavimi olursanız bu müzikler de kafanıza anında işleyecektir; nerede çalsa oyunu hatırlayacak hale geleceksiniz. Nihai durumda ise For Honor'ın enteresan bir deneme olduğunu söylemem gerekiyor. Ubisoft gerçekten çabalamış, güzel de emek harcamış. Fakat ne zaman ki karakterin "Moveset" menüsüne girip orada süslü isimlerle yazılmış özel hareketlerini gördüm, orada olayın vahametini anladım. Ben ki Street Fighter'lar, Tekken'lerde, BlazBlue'lerde, Guilty Gear'larda bin bir tane hareketle dövüşmüşüm, buradaki sistemi nasıl beğenmem beklenebilir? Eğer sistem işleseydi elbette beğenirdim ama bu arada kalmış ve pratikte çalışmayı anında kesen oyun mekaniğiyle For Honor beklenen etkiyi verebilecek bir oyun değil maalesef. Ama seriden de ümidimi kesmiş değilim; For Honor 2 çok güzel bir oyun olacak!

### ■ Tuna Şentuna



## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ●●●●●

Büyük ihtimalle senaryo kısmına dalaçağınız oyunun ilk başları biraz yavaş geçiyor. Ne oynanışı tam anlıyorsunuz, ne karakteri tanıyorsunuz.

### İlk hafta ●●●●●

Oyuna iyiden iyiye hakim olacaksınız ilk haftanın sonunda ve ilk iki günü oyunu beğenerek geçirdiyse, devam edip etmeyeceğiniz de bu dönemde karar vereceksiniz.

### İlk ay ●●●●●

Kendi adıma oyunu çok beğenmediğim için oyuna bir daha dönüp bakacağımı sanmıyorum ama eğer siz severseniz, bırakın ilk ayı, 6 ay sonra bile oyunu oynuyor olursunuz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 "Ne taraftan vuracak?" diyoruz  
%30 "Ohoo, komboya girdi, nasıl durdurayım," diyoruz.  
%20 "Bir maç daha yapayım, kesin yenerim!" diye iddia ediyoruz.



## ARTI

+ Görsellik muhteşem  
+ Ubisoft farklı bir şeyler denemiş

## EKSİ

- Dövüş mekaniği bir süre sonra karambole bağlıyor  
- 1v1 multiplayer dışındaki modlar tamamıyla kaos  
- Senaryo kısmı çok yetersiz

## SON KARAR

RPG görüntülü bir dövüş oyunu olarak tasarlandığı için yarı yolda kalmış bir deneme For Honor. Şans eseri bir dövüş oyunu fanatigiyseniz, buradaki oyun mekaniğinin ne kadar yetersiz olduğunu anlayıp kendi oyunlarınıza döneceksiniz.





Yapım **Guerrilla Games** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS4** Web [www.horizonzerodawn.com](http://www.horizonzerodawn.com) Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

# HORIZON

## ZERO DAWN

İnsanlığın besin zincirinin zirvesinde dolaştığı günler çok eskilerde kaldı...  
Şimdi hikaye en baştan başlamak zorunda, tıpkı bir bebek gibi,  
yürümeden önce emeklemeyi öğrenerek...

**F**ransız yönetmen Mathieu Kassovitz'in La Haine adındaki çok beğendiğim filminde, elli katlı binadan düşen bir adamın hikayesi anlatılır. Denilir ki her kat gözlerinin önünden geçtiğinde kendisini teselli edermiş: "Buraya kadar her şey yolunda, yirmi beşinci kattayım ve her şey yolunda. Her şey yolunda."

İnsanlığın baldırı çıplak bir kavim olarak başladığı yolculuğu, savaşlar, teknolojik gelişmeler ve devrimler neticesinde alabildiğine uzanan beton kentlere dönüşmüş, zekasını etkin kullanabilen bir tür olması da çoğunlukla diğer türlerin felaketi olmasına yol açmıştı. İnsan, milyonlarca yıl boyunca içinde yaşadığı doğanın gazabını üzerine çekmek için her yolu denedi. Doğanın dere geçirdiği yerlere şehirler dikti, türleri yok ederek kaderi o türe göbekten bağlı başka türlerin de silinmesine neden oldu, uyarılar aldı ama umursamadı, tepkisini koyabilen bir avuç insan ise nafile bir çabıyla seslerini duyurabilmek adına ömürlerini tüketti. Düşüş başlamıştı artık, katlar gözümüzün önünden geçtikçe tür olarak tek yapabildiğimiz "şu an her şey yolunda" demek oldu.

### Sil baştan...

Daha önce Killzone oyunları ile tanıdığımız, haliyle bizde hatırı sayılır miktarda kredisi olan Guerrilla Games bu oyunu ilk duyduğunda, ekrandan gözlerimizi almasak da açıkçası şüpheyle yaklaşmıştık, en azından ben öyle hatırlıyorum. Açık dünya konseptini mükemmel bir deneyim haline getirmeye çok yaklaşmış nice oyunlar oynamıştık ve şimdi iptal edilen Scalebound ve Horizon Zero Dawn da kağıt üstünde bu türün takipçisi ve en başarılı örneklerinden olacak gibi gözüküyorlardı, ama işte, o büyük beklentiler ne kadar karşılanabilecekti? Horizon Zero Dawn'un hikayesi uzak gelecekte geçiyor. Tıpkı bu sayfaların bir yerinde daha geniş bilgisini bulabileceğiniz Life After People belgeselinde olduğu gibi, gelişen gizemli olayların neticesinde insan ırkı milyonlarca yıldır işgal ettiği, daha doğrusu mahvettiği bölgelerden çekilmek zorunda kalıyor. Kuvvetle muhtemel bir enerji krizinden başlayan bu domino etkisi öyle bir boyuta erişiyor ki geriye sadece doğanın içinde, kabile yaşamına dönmüş bir avuç insan kalıyor. Şimdiye kadar

yaptığımız her şey, binalar, kuleler, yollar ve köprüler ise birer ikişer doğanın tahrip gücüne yeniliyor ve geride doğa tarafından ele geçirilmiş, uzak bir geçmişin hayaletleri gibi gözükən az sayıda insan yapısı eser kalıyor.

Horizon Zero Dawn aksiyon türünde, bolca RPG öğelerine sahip bir oyun, pek çok açıdan özgün bir yapım olduğu da söylenemez. Guerrilla Games, Aksiyon-RPG türünde ürettikleri ilk oyunda türün en iyi özelliklerini bir tencerede karıştırmış ve önümüze getirmiş. Oyunun karakter gelişimi, envanter mantığı, yönetimi, hatta hatta ana oyun mekanikleri ile görüntüsü bile fazlasıyla Far Cry'ı andırıyor. Bakın Wildlands ilk bakışında yazdığımı burada da yazayım, bu kötü bir şey

**Life After People**  
2 saatlik ilk versiyonu 2008 yılında History Channel'da gösterilen bu belgeseli izlediyseniz, Horizon Zero Dawn oynayınca aklınıza gelmemiş olması mümkün değil. Eğer izlemediyseniz de hem bu bölümü, hem de 2 sezon ve 20 bölümük versiyonlarını programınıza almanızı öneririm.

değil. Ubisoft'un Far Cry 3 ile oturttuğu bu mekanikler bana göre son on yılda başımıza gelen en iyi şeylerden biri ve bu mekanikler sayesinde onlarca saatimizi sıkılmadan geçirdik şimdiye dek. Daha önce Killzone 3'te kullanılan Decima Engine'in performansı ise gerçekten muazzam. PS4 Pro'da 60fps olarak çalışmasa da 4K ve HDR desteği ile gelen oyun, hangi PS4 versiyonunu kullanırsanız kullanın mükemmel performans gösteriyor ve çok nadir olarak FPS sorunları yaşıyor. Ayrıca devasa bir haritaya ve yüzlerce göreve sahip olan çoğu yapımın aksine oyun genellikle sorunsuz çalışıyor. Geri kalan ufak tefek problemlerin de siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda düzeltilmiş olacağını tahmin ediyorum.

### Aloy ile tanışma...

İnsanlık bunca felaketten sonra bile bütünüyle akıllanmayı başaramadığından olsa gerek, kabile yerleşimine geçiş yaptıktan sonra da hırslar, dogmalar ve gerilimler günlük hayatın bir parçası durumunda. Aloy da ailesi olmadığından mütevellit Nora kabilesi tarafından "Outcaster" ilan ediliyor. Yine bir Outcaster olan Rost tarafından evlat edinilen küçük Aloy, kast sisteminin gerçekleriyle de bu dönemde tanışıyor zira yardım edip ölümden kurtardığı bir kabile mensubu onunla konuşup teşekkür ettiği için Aloy'un gözlerinin önünde zılgıtı yiyor. Çünkü yasak, çünkü örfler, çünkü adetler. Bu irrite edici süreci geride bırakmanın yolu ise yetişkin olduğunda Terry Pratchett'ın "Ulus" romanında anlattığına benzer bir "kendisini kanıtlama" sürecini geride bırakmak.

Aloy kırılğan olsa da bunun sadece bedeni ile sınırlı olduğunu söylemek gerek. Kızımız oldukça hırslı, tehlikelere karşı tutumu cahil



cesareti denilebilecek sınırlar içerisinde olmak istediği her şey olabilecek azme ve kararlılığa sahip. Maalesef bu konuda söyleyebileceğimiz iyi şeyler de bu kadar çünkü oyunda yapacak o kadar çok şey var ki hikaye anlatımı çok geride kalmış, ayrıca senaryo da çok tutuk. Aksiyondan aksiyona koşmak ve Aloy'un kendisini olup bitmiş olayların sonuçları arasında bulması karakter derinliğinden götürdüğü götürmüş ve maalesef bu Aloy'u kısa sürede unutulabilecek bir karakter haline getirmiş. Tıpkı Far Cry 3'te herkesin Vaas'ı hatırlayıp ana karakterimizin adını unutmaması gibi, Aloy'un hikayesi ile satırları doldurmak maalesef mümkün olmadı. Gel gelelim, uzun süre "gizemli bir el" tarafından izlendikten sonra güçlükle kapısından girebildiği kabile varlığını sürdürebilmek için Aloy'un eline bakar hale geliyor. Seeker diye onurlu bir rütbe de verilen Aloy'un sorumluluğu ile beraber düşmanlarının boyutları da artıyor ve kendimizi öncekinden de zor savaşlar içinde buluyoruz. Neyse ki farklı yetenekleri olan zırhlarımız ve birazdan değineceğimiz silahlarımız biraz olsun nefes almamızı sağlıyor.

### Çok tanıdık mekanikler...

Ne demiştik, oyun özgün değildi. Gerçek-

## Ölümün makineleri



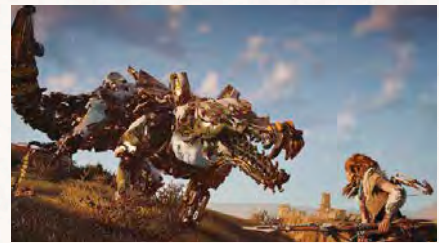
### Stormbird

Nam-ı diğer Horizon New Dawn'un Stuka'ları. Glinthawk'lara göre çok daha büyük, çok daha donanımlı ve çok daha tehlikeli. Size her açıdan saldırabilmesi ve bunu yaparken de pek çok farklı silah olması sebebiyle en fazla canınızı sıkmaya aday makinelerden biri.



### Corruptor

Old Ones tarafından kullanılan ve spoiler vermek istemesek de insanlığın çöküşünde önemli bir etken olduğu düşünülen bu makineler, kendi başlarına yeterince tehlikeli değilmiş gibi bir de çevrelerindeki makineleri zehirleyerek çok daha tehlikeli, çok daha agresif bir hale dönüştürüyorlar.



### Snapmaw

Bildiğiniz timsah. Gözükten o ki tarih öncesinden günümüze minimum değişimle ulaşan bu arkadaşlar, makine haline geldiklerinde de tarzlarından ödün vermemiş. Bir kez öldürdüğünüzde oldukça değerli materyallere ulaşabileceğiniz bu makinelere saldırırken risk / getiri dengesine çok önem verin.





Etohur ve otoburun kusursuz uyumu...

ten de açık dünya aksiyon - rpg oyunlarını iyi yapan ne varsa, pek gizleme gereği bile duyulmadan Horizon Zero Dawn'a eklenmiş durumda. Mesela taşıdığınız ok sayısını artırmak için tıpkı Far Cry'da olduğu gibi avlanıp, farklı türdeki 2-3 parçayı bir araya getirmemiz gerekiyor ve robotik dinazorlarımızı kendimize çekmemiz için de yine çok iyi hatırlayacağınız bazı yetenekler ediniyoruz. Ayrıca loot mekaniğinden tutun da uzun boyunlu, tepesine Star Trek'ten hatırlayacağınız Atılğan monte edilmiş benzeyen Tallneck'lere tırmanarak haritayı görebilme olayına kadar benzeşen pek çok detay söz konusu. Dediğimiz gibi, insanlar artık küçük kabileler halinde yaşıyorlar ve bu çöküşün neticesinde de günleri tarhana serip turşu koyarak, göreceli bir huzur içinde geçiyor. Bu günlerin sıkıcılığını azaltmak için ise kimin tarafından geliştirildiği ve nereden geldiği belli olmayan robzorlar var. İnsanların kısaca "makine" olarak adlandırdığı bu ultra teknolojik şeyler, bildiğimiz hayvanların mecha versiyonlarına benziyor ve "corrupted" hallerini saymazsak onlara yakın tavırlara sahipler. Oyunda karşılaştığımız ilk makine türü Watcher adlı, ön pençeleri olmayan bir Velociraptor'a benzeyen ve sizi fark ettiğinde arkadaşlarını da yardıma çağıran ufak tefek şeyler. Oyunun bu noktalarında kendinizi Jurassic Park'ın içindeymiş gibi hissedebilirsiniz çünkü Watcher'lar dayanıksız olsalar da kolaylıkla hakkınızdan gelebiliyorlar, özellikle de siz henüz oyunun başında ve tecrübesizken. Bu noktada Aloy'un Focus Scan özelliği ile de tanışıyorsunuz. R3 tuşuna basarak ulaşabileceğiniz bu özellik, Aloy'un çevresini

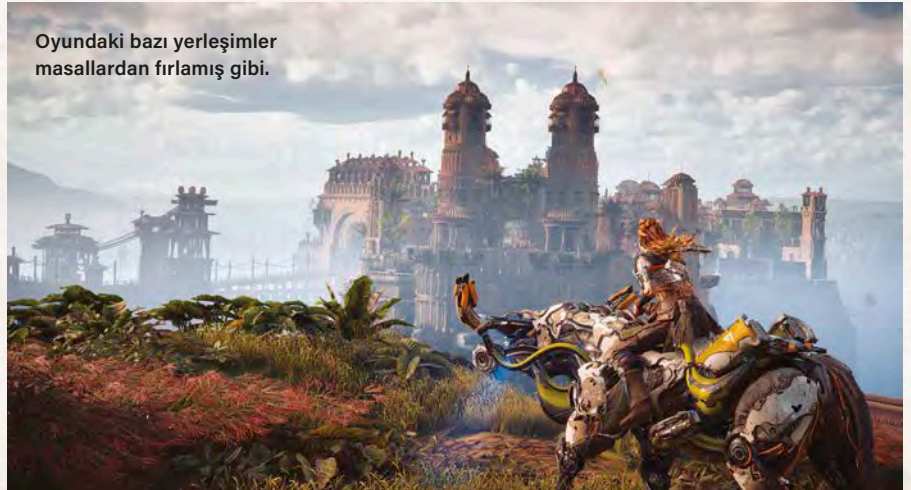
analiz etmesini ve düşmanlarının zayıf noktalarını görebilmesini sağlıyor. Görülmeyecek şekilde, uzun otların arasına girip Focus Scan özelliğini açtınız diyelim, bunu Watcher'a tuttuğunuzda size hangi tür silahlara ve elementlere karşı zayıf olduğunun yanında kritik hasar verebileceğiniz noktası da gösteriliyor. Bundan sonra tek yapmanız gereken okunuzu hazırlayıp tek seferde öldürebileceğiniz yere, yani gözüne nişan almak. Mesela Strider'ların sırtındaki zayıf noktaya isabet eden Burning Arrow, mekatronik beygirimizin havai fişeğe dönüşmesine yol açarken, sahip olduğu radar sayesinde sizi saklandığınız otların arasında bile bulabilen Scrapper'ı kesebilmek için önce bu radar mekanizmasını aradan çıkartmanız gerekiyor. Oyunda bulunan boss'lar dahil 25 adet makinenin tamamı fena halde detaylı şekilde modellenmiş ve her birini birden

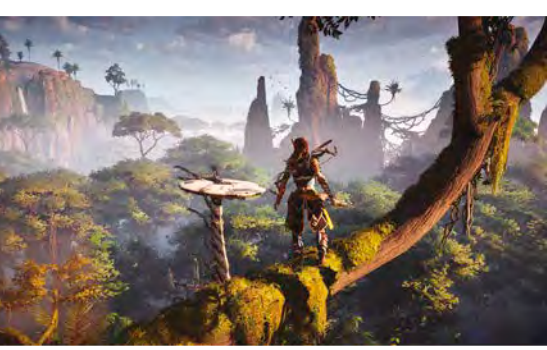
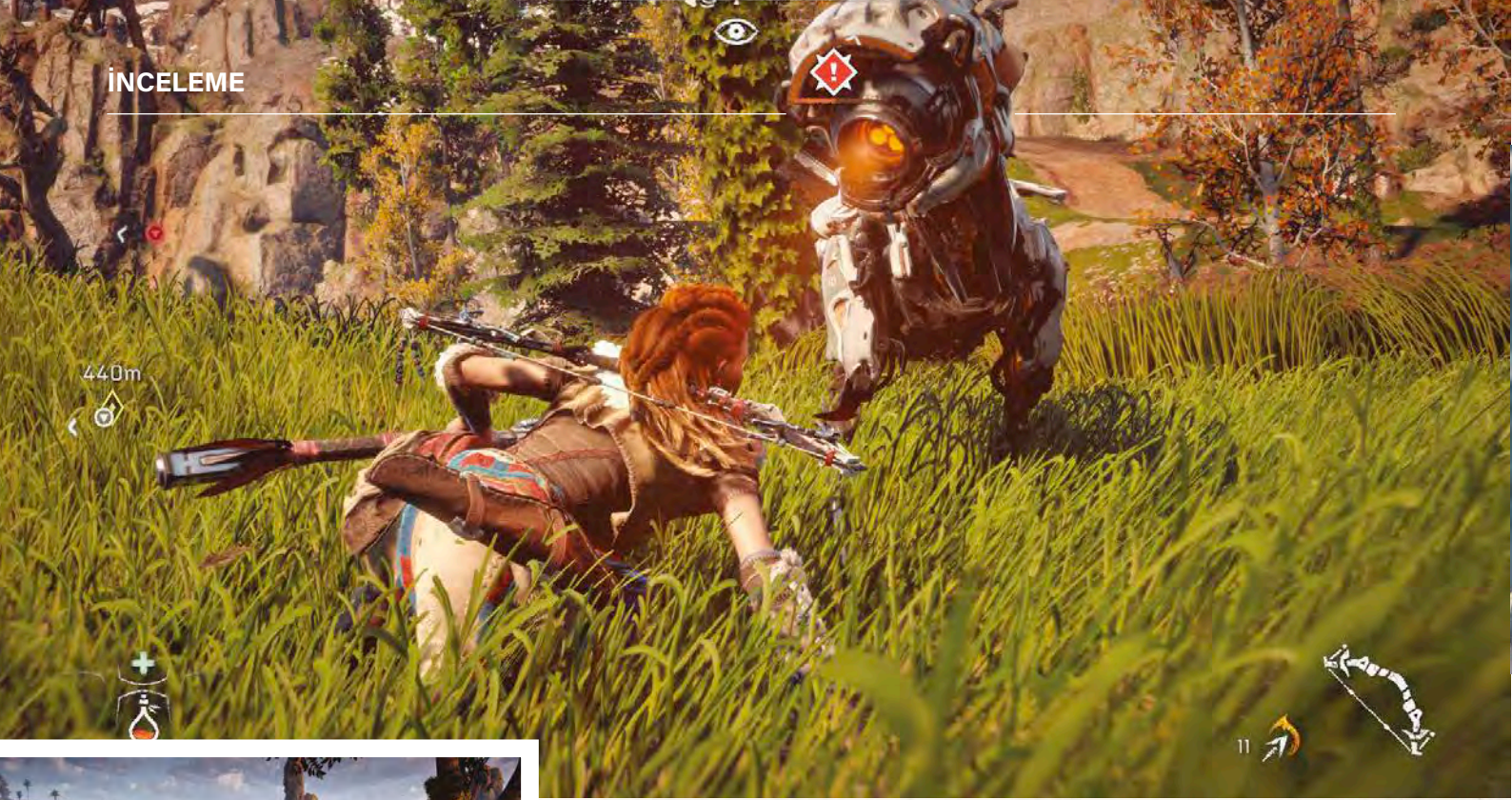
fazla yolu kullanarak kesebilmeniz mümkün. Örnek vermek gerekirse, bir Strider'ı zayıf noktalarından Burning Arrow ile vurarak, yakın mesafeden kaçınma manevraları ve ağır saldırı taktiği ile veya Ropecaster adlı muhteşem silah ile kurbanlık koç gibi toprağa sabitleyerek indirmeniz mümkün. Aynı taktiği -çok daha fazla uğraşarak- Stormbird adlı, Pterodactyl'e benzeyen dev arkadaşına da uygulayabiliyorsunuz ki tavsiye ederim. Bitirici hamlenin ardından da mermi craft etmenize veya yerel satıcıda paraya dönüştürmenize yarayacak ganimetlere ulaşabiliyorsunuz.

### Silahlar ömre bedel!

Aloy ile oyuna başladığımızda elimizde yalnızca keman naïflığında bir ok ve iki ucundan tear hasarı verebilen bir mızrak bulunuyor. Gerisi ise gerçekten de konuş-

Oyundaki bazı yerleşimler masalardan fırlamış gibi.





maya değer çünkü Horizon Zero Dawn uzun süredir gördüğüm en keyifli ve etkili oyun içi silahlara sahip. Oklar oyun boyunca en yakın dostunuz olacak zira Aloy yakın mesafeden pek hasar kaldıramayan bir kızımız, Boeing 777 boyutundaki Thunderclaw'un üzerine korkusuzca gidip sonra "aayh" diye kolaylıkla ölebiliyor. Bu yüzden de oyunun stealth mekaniklerine hakim olmalı, hedefleri iyi analiz etmeli ve birazdan değineceğimiz tuzakları kullanmalısınız.

Aloy'un oku iki ayrı artifact ile upgrade edilebilse de kısa sürede yetersiz kalacaktır. Burada karşınıza çıkacak seçenekler arasında ise madde hasarı verebilen ve daha

geniş yelpazedeki okları kullanabilen War Bow ile, anti-materyal tüfeği gibi düşünebileceğimiz, ağır ateş eden ancak değdiği yeri güzelleştiren Sharpshot Bow gibi seçenekler bulunmaktadır. Sharpshot Bow özellikle normal ok ile insanlara headshot atmak için hayli kullanışlı, ayrıca zırh delici başlıklı okları da makinelere ölüm yağdırıyor. Bunlar silahların en konvansiyonel olanları, diğerlerine geçince ise yaratıcılık tavan yapıyor.

Bu silahlardan ilki Tripcaster ve kendisine daha oyunun başlarındaki bir ana görevi tamamladıktan sonra sahip oluyorsunuz. Tripcaster basitçe A ve B noktaları arasında yüksek gerilim hattı çekmek suretiyle kullandığımız, üzerine basan makinelerin içini ısıtan, cıvız köfte gibi tüttüren güzide bir silah. Kullanımı ise o kadar basit değil, en azından nasıl çalıştığını anlamak birazcık zaman alıyor. Ben mesela, bunu kullanabilmek için R3 tuşuyla hedefimi (Sawtooth) analiz ettim ve R1 ile de tahmini rotasına şöyle bir baktım. Sonra gittim, Tripcaster'ın ucunu toprağa çaktım, diğer ucu elimde olacak şekilde otların arasına çöktüm. Koca arkadaş geldi ve geçti, bir şey olmadı. Herhalde üstünden geçti dedim, benim tarafıma doğru giderek yükselecek ve çapraz açı yapacak şekilde tekrar denedim, hiçbir şey olmadı. Bu defa yine bir ucu elimde olacak şekilde ortalıkta koşturup Sawtooth'a ip atlattırmaya çalıştım, her defasında hunharca katledildim. Tripcaster'ın ikinci ucunu da toprağa gömmem gerektiğini anladığımda çay demlemek üzereydim ve bunun sebebi de sağlam XP veren Tutorial görevini atlamış ve silahı el yordamıyla öğrenmeye çalışmış olmamdı.

Bir diğer güzide silah ise Ropecaster ve her sene Kurban Bayramında bolca tosunu elden kaçırpı küçük bir Boğa Festivali düzenleyen ülkem insanı görse hemen içi ısınır, çok eminim. Ropecaster makinelerin üzerine attığınızda onları önce toprağa sabitliyor ve kaçmalarını engelliyor. Makine ile toprak arasına çektiğiniz hatların sayısı arttığında ise hareket kabiliyeti tamamen sınırlanıyor ve siz de bıçağınızla işini kolaylıkla bitirebiliyorsunuz.

Ayrıca alan etkisi ile birkaç makineyi birden avlayabileceğiniz bomba atar silahlarınız ve tuzaklarınız da söz konusu. Kullanımları basit, biten cephanenin yerine yenisini koymak ise hayli zor.

### Toraman düşmanlar

Guerrilla Games, oyundaki makineleri tasarlayıp hayata geçirirken muazzam bir iş çıkartmış. Oyundaki 25 makinenin her biri farklı saldırılara, farklı zayıf noktalara ve yüzbinlerce poligona sahip. Bir örnek vermek gerekirse 24x14 metrelik bir dev olan Thunderclaw'un gövdesini, hasar verilebilen 93 adet zırh plakası koruyor ve zayıf noktaları





da arka bacakları civarındaki ufak bir bölgeden ibaret. Bununla birlikte Thunderclaw'un canınızı almakta kullanabileceği 12 farklı saldırısı var ve bu saldırılara menzilli olanlar da dahil. Omuzlarındaki ağır silahları yere düşürüp kendisine saldırabileceğiniz gibi tuzaklar ile de işinizi kolaylaştırabiliyorsunuz. Bu noktada şunu söylemem lazım ki oyunda L3'e atanmış olan koşma tuşunu çok kullanmak ve kaçış manevraları yapabilmek için de sürekli arkanıza bakmak zorundasınız. Ben çok rahat edemedim, açık konuşmak gerekirse. Bir diğer düşman olan, ölümün kanatlı hali Stormbird de sinirlerinizi test edecek kadar kuvvetli bir rakip. Hem havada hem de yerde son derece hızlı hareket eden ve tepenize çok ciddi hasar veren bir bomba bırakabilen bu kuşu Ropercaster ile yere çivileyebilirsiniz ne ala, ben tamamen şans eseri başarabildim.

Ayrıca sayıları kısıtlı da olsa Override aparatı sayesinde bazı makineleri yeniden programlayıp binek olarak kullanmanız mümkün. Bunu şiddetle öneriyorum zira oyunun uzaklık biriminde bir acayiplik var, 400 metre olarak (veya her neyse) gördüğünüz mesafeleri yakın zannedip akşama kadar dağda bayırda koşmak zorunda kalıyorsunuz istediğiniz yere gidebilmek için.

Son olarak da daha önce bahsettiğimiz Tallneck'ler oyunun iletişim kuleleri veya AWACS'ları olarak iş görüyorlar. Tıpkı Far Cry'da tırmandığınız kuleler gibi bunların da tepesine tırmanabiliyor ve datalara ulaşabiliyorsunuz. Bunu yaptığınızda bazı makinelerin donup kaldığını da fark edeceksiniz. Bunun dışında bize katkıları maalesef Far Cry'daki kuleler ile yarışmıyor.

### Yol arkadaşları

Manevi babamız Rost, bir Brave olmanın çok ötesine geçmiş yetenekleri ve bilgeliğine

rağmen kabileden uzaklaştırılmış biri, bunun sebebini ise açıklamıyor. Diğer taraftan oyunda konuştuğumuz diğer karakterler ve diyaloglar da maalesef birbirinin tekrardan ibaret. Elbette oyunun bu konuda bir Oblivion veya grafik tarzı ve mekanikler anlamında benzeştiği The Witcher olmasını beklemiyorduk ama karşılaştığımız şey maalesef aceleye getirilmiş hissi veriyor. Oyundaki harita hayli büyük ve kamp ateşleri de kayıt noktaları olarak işlev görmektedir. Bu kayıt noktaları ayrıca hızlı seyahat noktaları olarak da iş gördüğünden, oyunun muhteşem çevre grafiklerine gözünüz alışınca bolca ziyaret edeceksiniz. Oyunda gece-gündüz döngüsü ve muhteşem ormanlardan çorak topraklara, karlı tepelerden bataklıklara kadar çok sayıda farklı bölge bulunmakta. Bu bölgelerdeki oynanış ise pek farklılaşmıyor. Cauldron denilen ve Old Ones'tan bizlere miras kalan bölgeler ise şimdikiye kadar gördüğümüz en ürkütücü ve en klostrofobik zindanlar arasında.

### Son sözler

Oyunda PlayStation Türkiye'nin bizi alıştırdığı Türkçe dublaj veya altyazı seçeneği bulunmuyor. Bu elbette bir eksi olmasına rağmen öyle görülüyor ki sadece bu oyun için hesap kitap yapıp, gelir gider dengeleleri masanın üzerine konulmak suretiyle alınmış bir karar, genel bir strateji değişikliği söz konusu değil. Horizon Zero Dawn, neredeyse her dakikasından keyif alabileceğiniz, eksiklerine rağmen klasik olarak değerlendirilebilecek bir yapım olmuş. Belki senaryo anlamında sizi ortadan çatlatabilecek bir yapım değil ancak bazen tekrara düşse de oyunda geçireceğiniz tahmini 60-70 saatin her dakikasını dolu dolu, keyif alarak geçireceğinizi söyleyebilirim. ■ Kürşat Zaman



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Aloy gibi zeki ve sevimli bir kızın nasıl kabileden dışlanabilir diye düşünürken oyunun mekaniklerini öğreniyoruz.

İlk hafta ●●●●●

Oyunun ana hikayesi fazlasıyla uzun, aynı zamanda yapmanız gereken pek çok yan görev ve görülecek çok güzel manzaralar var, bizimlesiniz.

İlk ay ●●●●●

Oyunun herhangi bir çoklu oyuncu desteği yok, ortalama bir oyuncu tarafından da içeriğin tamamı tüketilmiş olacaktır, yine de sizi oyalayabilir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %45 Bulduğumuz uzun otlara çömüp avımızı bekliyoruz
- %45 Bir yerden bir yere doğru koşturuyoruz, binek şart.
- %10 Güzel bir manzara bulup güneşin tadını çıkartıyoruz.



## ARTI

- + Muhteşem grafikler
- + Çok keyifli avlanma mekanikleri
- + Eğlenceli silahlar
- + Uzun oynama süresi

## EKSI

- Hikaye eh işte
- Yan karakterler donuk ve derinlikten yoksun
- Tekrara dönebiliyor

## SON KARAR

Horizon Zero Dawn ilk duyurulduğu gün vadedtiği her şeyi önümüzde getiren, ileride klasik olarak hatırlanabilecek kalitede bir oyun olmuş. Eğer PS4 sahibiyse bu oyunu es geçmeyi düşünmeyin bile.





Yapım **Rebellion** Dağıtım **Rebellion** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [www.sniperelite4.com](http://www.sniperelite4.com)

## Sniper Elite 4

Half-Life ile başlayan ve Counter Strike ile zirve yapan keskin nişancı olma duygusu, Sniper Elite'in dördüncü oyunu ile devam ediyor. Bu sefer istikamet İtalya!

**F**PS türünde oyun oynayan hemen herkesin farklı bir silaha karşı hayranlığı bulunur. Nitekim adam akıllı kullanılmaya başlandı-ğında beri keskin nişancı tüfekleri, diğer silahlara göre daha farklı bir beğeni toplamıştır. Zor kullanılıyor olması, düşmanı tek seferde ortadan kaldırabilmesi ve daha da önemlisi rakip oyuncuları çileden çıkarması... Ta Delta Force zamanından beridir bu tüfeği iyi kullanmak, ağ üzerinden oynanan oyunların en önemli noktalarından birisiydi. Durumu daha

yakından inceleyen Rebellion ise odağın bu silah üzerine kurulduğu bir yapımla çıktı: Sniper Elite. İlki ile 2005 yılında tanıştığımız yapımla, uzun bir aradan sonra, 2012 yılında ikinci oyunu ile kendisini gösterdi. Peşinden çıkan Nazi Zombie Army oyunları da seriye bambaşka bir tat katmayı başardı. Üçüncü yapımla çıta biraz daha yukarı çıkarılırken, Zombie Army Trilogi ile birlikte kısa süre içerisinde birçok farklı Sniper Elite oyunu deneyim ettik. Son yapımdan sadece iki yıl sonraysa dördüncü oyun bize merhaba dedi. E biz de kendisini kırmadık, uzaktan uzağa sıkı sıkı koşturduk... Mesele uzaktan ateş etmek değil yeğen... Evet, gerçekten de bu oyunda mesele uzaktan ateş etmekten ziyade, bölümü ne şekilde tamamladığımızla alakalı. Evet, keskin nişancı olarak elimizdeki güzide tüfeğimizle uzak mesafelerdeki düşmanları tek tek avlamamız gerekiyor ama tek yaptığımız bu değil... Sniper Elite 4 de tıpkı serinin önceki oyunlarına benzer şekilde haritayı iyi kullanabilme üzerine kurulu bir yapımla. Esas olan çok ses çıkarmadan, düşmanların dikkatini çekmeden hareket edebilmek...

Tabii düşman birlikleri de az değil! Etrafta olup biteni çok iyi dinleyen, hemen her türlü olaya karşı tepki veren düşmanlarımız, eğlenceli bir oyun deneyimini garanti ediyor. Kendileriyle yüzleştiğimiz anda zaten oyunun sadece uzak menzilden ateş etmekten ibaret olmadığını göreceksiniz. Makineli tüfeğimiz, tabancamız, mayınlarımız, el bombamız, yapıştırılabilen bombamız derken aslında Sniper Elite 4'de tam teçhizatlı bir askeri kontrol ettiğimizi göreceksiniz. Yeri gelecek düşmana tuzak kuracak, yeri gelecek elde makinalı üzerlerine zıplayacaksınız... Bu noktada oyuna verilen ismin Sniper Elite olması tek bir şekilde fark ediyor, o da keskin nişancı silahlarının çalışma prensiplerine daha fazla özen gösterilmesi. Oyunda birçok farklı tüfek modeli bulunuyor. Bazıları DLC'ler ile gelecek olan tüfeklerin, büyük bir kısmı oyun içerisinde kazandığımız dolarlar sayesinde açılabilir. Bunun için de bolca görev yapmak gerekiyor. Keskin nişancı silahlarının sahip oldukları değerler, kesinlikle oynanışa büyük etki ediyor, diğer silahlar için aynı şey söylemek pek mümkün değil. Ay-



rica tüfeklerin daha gerçekçi nişan alma ve vuruş hissiyatlarına nazaran, otomatik silahların neredeyse su tabancasına dönüştüğünü görmek beni biraz üzdü. Diğer taraftan sesiyle, vuruş hissiyle ve görüntüsüyle harika bir Luger tabancanın oyuna eklendiğini de belirtmeden geçmeyeyim. Yani Sniper Elite 4 silahlar konusunda bir acayip; çok iyi olduğu ve sanki hiç sallamadığı yerler varmış gibi duruyor.

### Savaş devam ediyor

Dördüncü oyunda hedef İtalya kıyıları... Akdeniz'in muazzam ışıkları altında gözler önüne serilen geniş oyun haritalarında, bolca Nazi askerini avlıyoruz. Oyunda toplam on adet kocaman harita mevcut. Zaten tek kişilik senaryoya girdiğiniz zaman sizler de göreceksiniz. Bu haritalar üzerinde birçok farklı görev bulunuyor. Hepsini yapmak, pek tabii oyun sonunda kazanacağımız paralara bonus ekliyor. Harita tasarımları önceki yapımlara göre çok daha başarılı. Uzaktan şöyle bir baktığınızda bile hem göze hitap eden, hem de oyun mekaniklerini harika şekilde kullanmaya imkân sunan yerler göreceksiniz. Keskin nişancı olarak diğer keskin nişancılardan kaçmak, belki de oyunun en zorlayıcı noktası zira bu arkadaşların hiç affı yok. Hele bir de oyunu normalden daha zor seviyelerde deneyim ediyorsanız, vay halinize. Fakat bu sayede oyuncuyu olduğundan daha fazla ekrana dikkat kesmek zorunda bırakmak, kesinlikle iyi bir fikir gibi geldi bana. Özellikle av ve avcı mantığının sürekli el değiştirmesi, kesinlikle oyuna tat katmayı başarmış. Zaten düzenli olarak aynı noktada ateş edersek, düşman birlikleri kısa sürede peşimize takılıyor, bulunduğumuz noktaya resmen raid açıyorlar. Hoş, çapraz ateş altında kalmadığınız sürece dilediğiniz kadar düşmanı üzerinize çekebilirsiniz ki zaten bu da Sniper Elite 4'ün zayıf yönlerinden birisi.

Deneyim ettiğim kadarı ile harita üzerine, başlangıçta bulunan askerlerden daha fazlası eklenmiyor. Yani eski bir örnek olacak ama

Bu da serinin meşhur iç organların ne şekilde yok edildiğini gösteren ağır çekim modundan bir kare.



(Hatırlayanlara selamlar.) Commandos'da olduğu gibi bir alarm çalıp da daha fazla asker ortaya çıkmıyor. Böyle olunca da üzerimize hep az miktarda asker geliyor. E gelenlerin de zaten çoğu uzak menzilde patates oluyor. Fakat düşmanla fazla yakınlaşma sonucu ortaya çıkan tavşan kaç kazı tut yapısında, harita üzerindeki hemen her türlü noktadan yararlanmak mümkün. Misal, bir keresinde beni arayan askere görünmemek için uzun çalılıkların arasına saklandım, sonra da yanımdan geçerken pişitledim.

### Multiplayer'ı da keskin nişanlı

Cooperative mode kesinlikle çok eğlenceli! Halihazırda olan oyun senaryosunu bir başkasıyla deneyim edebilmek, kesinlikle oyuna renk katıyor. Dileyenler üç kişilik ekipler halinde Survival mod'da hayatta kalmayı denerken, kimileri de Overwatch ile farklı hünelerini sergiliyor. Multiplayer kısmındaysa Deathmatch, Team Deathmatch, Distance King, Team Distance King, No Cross ve Control oyun modları ile kullanıcıya el sallayan Sniper Elite 4, keskin nişancı mekaniğini farklı multiplayer modlarla olduğundan daha da ilginç bir hale getirebiliyor. Deneyim edebildi-

ğim kadarı ile Team Deathmatch çok eğlenceli ama herkesin tek olduğu Deathmatch modu tam bir kaos. Kim, kime, nereden, ne sıklıkla belli değil arkadaş. Ayrıca Distance King modu ile en uzaktan düşman vurmaya çalışmak da ayrı bir keyifli. Sadece sunucularda çok fazla insan yok. Hatta "No Cross" modunu bu yüzden deneyim edemedim. Resmen oyuncu yok! Diğer taraftan Sniper Elite 4'e acilen kaliteli bir siper alma sistemi gerekiyor. Oyunun şu anki haliyle daha fazla ileriye gitmesinin imkânı yok. Ayrıca yapay zekâ çoğu zaman sırtıyor. Beni görüp, yanımdan koşmak suretiyle geçip, siper alıp bana ateş açan mı dersiniz, sadece sesler sağdan geliyor diye açık alanda sadece tek bir noktaya odaklanmış askerler mi dersiniz ya da ne bileyim, fizik motorunun saçmalaması ve kaplamaların arada gidip gelmesi mi dersiniz... Sniper Elite 4'ün o kadar çok faldosu var ki deneyim edenler zaten görecektir. Bazı göze batan sıkıntıları kenara koyabildiğimizdeyse gerçekten eğlenceli bir yapımla karşılaşırız. Hoş, benim için zombi fikri halen çok daha eğlenceli ama Sniper Elite 4 hem seriyi takip edenler, hem de yeni oyuncular için harika bir eğlence sunuyor. ■ Ertuğrul Süngü



## KARAR

**ARTI** Farklı alt türleri harmanlayan mekanikler, farklı silahlar ve oyuna olan etkileri, eğlenceli modlar  
**EKSİ** Saçmalayan yapay zekâ, animasyon ve fizik motoru sorunları, bazen fazla kolay görevler

78

Yapım **Team Ninja** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS4** Web [teamninja-studio.com/nioh](http://teamninja-studio.com/nioh)

# Nioh ★

Bir samurayın gözyaşları neden akar bilir misin genç? Bir samurayı ağlarken gördün mü hiç? Sordun mu ona neden ağladığını? Ölüp ölüp dirilmek nedir bilir misin? Güç bela tırmandığın bir yokuştan tepetaklak aşağı yuvarlandın mı hiç?

Vakti zamanında, PS3 ortalığı kasıp kavururken, gözüme sürekli Demon's Souls diye bir oyun ilişirdi. Sonra bir gün oyunu oynamak nasip oldu ve karşıma çıkan ilk iskelet beni darmaduman ettikten sonra, her şey çok normalmiş gibi orada duran "YOU DIED" yazısına bakakaldım. Kendime gelip bir daha baştan başladım. Bu sefer ilk iskeleti güç bela indirdikten sonra ikinci iskeletin gazabına uğradım. Ve tekrar o yazı... Yılların oyuncususun tabii,

### Senzoku!

O kadar gevezelik ettim ama oyunun PS4'e özel olduğundan bahsetmedim... Evet, Nioh bir PS4 Exclusive arkadaşlar. Yani bu lezzeti tatmanız için maalesef ki bir PS4'ünüzün olması gerekiyor. (Küfürleri duyalım!)

gururuna yediremiyorsun böyle bir şeyi. Üç oldu, dört oldu, beş oldu... Bir de baktım, saatler geçmiş ama ben bir arpa boyu yol alamamışım. Sinirlerim bozuldu, kapattım oyunu. Hatta oyun oynama hevesim de kaçtı, PS3'ü kapattım. Sonrası biraz bulanık, ne olduğunu çok net hatırlamıyorum ama Demon's Souls macerası ne kadar istesem de mutlu sona ulaşamadı. Derken Nioh diye bir oyun çıkageldi...

Yine vakti zamanında PS3 için duyurulan Nioh, ilk duyurusunun (2004) üzerinden yıllar geçmişken, bir anda tekrar hortlayıverdi. Nioh'yu kabaca özetlemek gerekirse, "Souls serisinin uzak doğu versiyonu" diyebiliriz. Tabii böyle söyleyince sanki Souls serisinin bir kopyasıymış gibi görünüyor ama olay o kadar basit değil. Souls serisini kendine temel alan, onu daha hızlı bir formata oturtan, üzerine kendine has mekanikler de yerleştirmiş bir oyun duruyor karşımızda.

### Samuraylar da ağlar...

Hikayemiz, William Adams adında batılı bir samurayın etrafında şekilleniyor. Hatta

söylemeden duramayacağım, kendisi Witcher'ımız Geralt'a epey benziyor. 1600'lerin Japonya'sında geçen hikayemiz, üzerinde uzun uzadıya duracak kadar kıymetli değil ama Nioh'yu asıl öne çıkaran bazı detaylar var ki parmak ısırtır desem yalan olmaz. (Hem güzel, hem de sinir bozucu manasında.)

Şimdiye kadar anlattıklarım size bir şey ifade ettiyse, Nioh'nun ne kadar zor bir oyun olduğunu tahmin etmişsinizdir. Daha doğrusu, Souls serisine göre daha dengeli bir zorluk seviyesi olduğu söylenebilir. Öncelikle, oyunda ölmek demek, en son





SOLDA Sayın baş kötümüzle tanışın...  
ALTTA Oyunun sanat eskizleri göz kamaştırıcı.



açtığınız checkpoint noktasına geri dönmek demek. (Evet, burası birazcık Dark Souls'un Bonfires mantığından araklanmış.) İkincisi, elinize nasıl bir silah alırsanız alın, üzerinize nasıl bir zırh giyerseniz giyin, maceranız ilerledikçe oyun daha da sertleşecek ve hatta bazı düşmanlarınız size tek atabilecek. O yüzden hiç ama hiçbir şekilde tedbiri elden bırakmamalı, karşılaştığınız her düşmanı dikkatli bir şekilde gözlemlemelisiniz. Souls oyunlarına göre oldukça tempolu bir oyun Nioh. Elinizde ağır bir silah olmadığı sürece her şey çok hızlı bir hal alıyor. Oyunda sanırım toplam 5 çeşit silah var ve bunlardan iki tanesini özel olarak seçtiyor oyun size. Ve bu silahları kullanırken 3 ayrı duruş pozisyonu seçeneği çıkıyor karşınıza ki bu detay, Nioh'u özgün yapan detaylardan bir tanesi. Her duruş pozisyonunun belli başlı avantajları ve dezavantajları var ve bunları duruma göre kullanmanız büyük önem taşıyor.

### Ne kadar Dark Souls?

Nioh'nun dövüş mekaniklerinin temelini "Ki" denilen dayanıklılık enerjisi oluşturuyor. Yaptığınız hareketler, savunmadayken bile aldığınız darbeler ve hatta darbelerden kaçmak için kullandığınız "dodge" hareketi bile Ki'den yiyor. Dolayısıyla Ki kullanımını dengede tutmalısınız zira bittiği anda alacağınız bir darbe, direkt olarak stun yemenize, yani bir süre hareketsiz kalmanıza yol açıyor. Tabii sağlık barınızı da kontrol etmelisiniz bir yandan; çünkü düşmanlarınız haliyle çok acımasızlar. En kolay düşmanınız bile küçük bir açığızdan yararlanıp enerji seviyenizi acınası bir hale getirebilir. Düşmanlardan bahsetmişken, çeşit olarak çok fazla sayıda düşmanla karşılaşacaksınız. Hırsızlar, şövalyeler, samuraylar, Ninjalar, eciş bücüş yaratıklar... Ve tabii böyle bir oyunun boss savaşlarının da kaliteli olması gerekiyor haliyle. Kaliteden ziyade, maceranız boyunca bol bol boss çıkacak karşınıza.

Yanılmıyorsam toplamda yaklaşık 30 tane falan boss var oyunda. Bunların bazıları birbirinin yan sanayisi olsa da miktar bakımından epey fazlalar, bazı boss tasarımları da hafızalarınıza kazınacak kadar kaliteli diyebilirim. Pipo içen dev bir kurbağa mesela... Bu arada gerek sıradan düşmanlarınız, gerekse boss'lar, oldukça başarılı bir yapay zekaya sahipler ki bu da oyunun zorluk seviyesini ciddi şekilde yükseltiyor. Görsel olarak ahım şahım bir güzellik yok Nioh cephesinde. Yani olması gerektiği kadar bir grafik kalitesi söz konusu ama mekan, karakter tasarımları ve atmosfer konusunda epey yüksek bir kalite de var işin içinde. İnsanı keşfetmeye iten ve sürekli bir şeylerle meşgul olmaya yöneltten, ana görevler ve yan görevlerle donatılmış devasa oyun alanından da bahsetmemek olmaz ayrıca. Aslında bahsedilmesi gereken tonla ayrıntısı var Nioh'nun ama benim yerim kısıtlı olduğu için, geri kalanını sizin keşfetmeniz gerekiyor. Souls tarzı oyunları seviyorsanız, Nioh'yu gözü kapalı alabilirsiniz. İnanın, pişman olmayacaksınız.

### ■ Ertekin Bayındır

## KARAR

**ARTI** Dengeli zorluk seviyesi, zengin silah ve zırh seçenekleri, yenilikçi dövüş sistemi  
**EKSİ** Souls serisinden araklanmış bazı mekanikler

85



Yahu şu aşağıdaki devasa tank  
Command & Conquer 3:  
Tiberium Wars'daki Mammoth  
Tank değildir de nedir? Ne olur  
bir Google'layın!

Yapım 343 Industries / Creative Assembly Dağıtım Microsoft Studios Tür Strateji Platform PC, Xbox One Web [www.halowaypoint.com](http://www.halowaypoint.com)

## Halo Wars 2

Dikkat dikkat! Halo hayranlarının dikkatine; Halo Wars 2 çıktı!  
Halo hayranlarının dikkatine; Halo Wars 2 çıktı!

Halo serisi piyasaya çıktığı günden bu yana, tüm dünyada en çok hayrana ve satışa sahip yapımlardan birisi olarak adını oyun tarihine yazdırmayı başardı. Özellikle Microsoft'un Xbox cephesini bir anlamda ayakta tutan yapım, 2009 yılında kendisinden beklenmedik bir hareket yaparak, kamera açısını FPS'den RTS'ye almak suretiyle tüm oyun camiasını ters köşeye yatırdı. Halo Wars adıyla üretilen strateji türündeki Halo, herkesin beğenisini toplayamamış olsa da özellikle hayranlarına bambaşka bir dünya sunmayı başardı. Şimdi de sırada ikinci oyun bulunuyor. Bakalım arkasına Creative Assembly'nin desteğini de alan 343 Industries ekibi bu sefer nasıl bir yapım ile karşımıza çıkmış...

**Gerçek zamanlı strateji olarak Halo** FPS ve RTS oyunları birbirinden çok ayrı türlerdir. Birisi üzerinde çalışan yapımcıların, diğerine geçişte çok doğru adımlar atmaları gerekir zira her iki türde oyun üretmek

birbirinden büyük oranda farklılık gösterir. Açıkçası Halo Wars'un yüzeysel oyun yapısı, rekabetçi RTS yanımı hiç cezbedememiş olsa da Halo'ya olan hayranlığımı bir kat daha arttırmayı başarmıştı. O yüzden ikinci yapımın başına da farklı endişeler taşıyarak oturdum. Halo Wars 2, 2559 yılında geçiyor ki bu da ilk oyundan 28 yıl, beşinci oyundan da sadece birkaç yıl sonrası anlamına geliyor. Oyunda, insan ırkının geleceği olarak bilinen UNSC ve yeni uzaylı ırkı Banished yer alıyor. Covenant yerine gelen yeni düşmanlarımız da en az eskileri kadar agresif ve bir şekilde ölmemizi istiyor. Anlayacağınız yine, yeniden bir savaş içerisindeyiz. Zaten aksi düşünülemezdi! Oyunumuz klasik RTS oyunlara nazaran, daha bir kuş bakışı kamera açısına sahip. Bu sayede haritayı rahat bir şekilde kontrol edebiliyoruz. İki ırk birbirine birçok açıdan benziyor. Aralarındaki en büyük farksa sahip oldukları farklı lider birimleri... Her lider kendisine has özelliklerle oyuna dahil olduğu için bir anda yapılabilecekler de değişkenlik gösteriyor. Tek

kişilik senaryoda toplam 13 adet görev bulunduğu gibi bu görevleri co-op olarak deneyim etmek de mümkün. Savaşlarsa kullanılan grafik motoru sayesinde bir hayli renkli şekilde cereyan ediyor. Hoş, zaten genel olarak Halo demek, canlı renklerin bir arada savaşması demek değil miydi en sevdiğim okur? Renk patentlerinin bu denli canlı olması, silahların animasyonlarıyla birleşince ortaya normalden birkaç doz daha fazla renk çıktığı doğrudur ama bir şekilde kabullenmek gerekiyor. Yani bir noktada o kadar çok renk kombosu oluyor ki iki farklı ırk birbiriyle mi çatışıyor yoksa birbirine gökkuşağı mı yolluyor anlamak gerçekten zor. Birim animasyonları ve efektler konusunda iyi iş çıkaran yapımcılar, oyun mekaniklerinde de uzun yıllardır kabul gören taş, kağıt, makas yapısını kullanmış. Bu yapıyı aslında hepimiz çok iyi biliyorsunuz; misal vermek gerekirse kara araçları piyadelere karşı üstünlük sağlayabiliyorken, piyadeler genel olarak uçan





birimlerin biletini kesebiliyor. Uçan birliklerse sizin de hesaplayabildiğiniz üzere kara araçlarına gaddarca zarar verebiliyor. Tabii oyunda çeşit çeşit birim bulunduğu için bu kaidenin bir şekilde çalışmadığı ortamlara denk gelmek de mümkün ama ana prensip bu olduğu için biraz sonra içerisine dalacağımız tüm savaşları bu mekanik üzerinden hesaplamamız gerekiyor. Zaten bu hesabı bir kere oturtuktan sonra değmeyin keyfinize...

### Tek kişiyle çekilmez

Halo denildiği zaman en çok akla gelen başlık sanıyorum multiplayer olacaktır. E hal böyle olunca Halo Wars 2'de de benzeri bir durumla karşı karşıyayız. Tıpkı FPS oyundakine benzeyen oyun modlarını deneyim etmemize imkân sunan Halo Wars 2'de, son bir oyuncu hayatta kalıncaya kadar süren Deathmatch, yapay zekâya karşı oynanabilen Skirmish mod'un yanı sıra, oyuncuların üs ya da belirli noktaları ele geçirmeye çalıştıkları Stronghold ve Domination gibi modlar yer alıyor. Blitz isimli moddaysa bir anlamda kart oyunu oynuyoruz. Toplanabilir kart mantığı üzerinden ilerleyen Blitz'de ana oyunda bulunan üs kurma ve kaynak kullanımı

gibi işlerin hepsini hali hazırda elimizde olan kartlarla yapmaya çalışıyoruz. Yeni kartlara ulaşmak içinse bir yandan ana senaryoda ilerlemek, bir yandan da günlük görevleri tamamlamamız gerekiyor. Son dönemlerde fazlasıyla revaçta olan kart oyunlarını anında kendi yorumu ile bize sunan yapımcıları da buradan tebrik etmek istiyorum. Aslında böyle bakıldığı zaman Halo Wars 2 içi dolu turşucukmuş gibi duruyor ama keşke gerçekten de öyle olsaydı... Ne yazık ki oyunun en büyük sorunu, tam da başına oturmadan önce ediş ettiğim noktada başlıyor.

Bir kere bu oyun sanki Halo hayranı olanlar ve olmayanlar olmak üzere iki farklı gruba yapılmış gibi. Eğer Halo hayranıysanız kendisini kesinlikle çok seveceksiniz çünkü senaryo ilerleyişinde sizi heyecanlandıracak birçok gelişme olacak. Ayrıca ana seriden tanıdığınız birimleri RTS modeli olarak deneyim etmek de harika. Diğer kullanıcı kısmı için de bu oyun RTS öğelerinden yoksun, öylesine bir yapımdan başka bir şey olmayacak. Tabii bu konu da farklı bir tartışma konusu. Misal birçok oyuncu rahat oynanabilen RTS'ler tercih ediyorken, bu türün adının RTS olması aslında onu en

başından kompleks bir hale sokuyor. (Yazar burada SC 2 oyuncularının HW 2'yi asla beğenmeyeceğinden bahsediyor.) Ayrıca oyundaki iki taraf arasında büyük benzerlikler bulunuyor. Yani resmen tek fark seçtiğimiz liderlerden başka bir şey değil. Az önce bahsettiğim gibi animasyonlar bir noktadan sonra fazlasıyla göz yorar hale geliyor. Her şey o kadar parlak ki anlatamam... Bu taş, kağıt, makas mekaniği de ne yazık ki beni yoran özelliklerden. Tamam, temelde işe yarar olduğuna inanıyorum ama bu kadar yüzeysel de kullanılsın yahu...

Özetlemek gerekirse Halo Wars 2, birinci oyunun birçok açıdan kendisini geliştirmiş ama bir o kadar da belirli sınırlardan çıkmamış hali. Yeni senaryo ilerleyişi, muazzam ara sahneler ve kolay oynanışı ile özellikle Halo hayranlarını sevinçten tavana vurdurtacak kalitede olsa da ne yazık ki genel geçer RTS oyuncularının pek dikkatini çekmeyecektir. Bu noktada dikkatten kaçmaması gereken esas unsur, yapımcı ekibin yavaş yavaş kendisine RTS türünde bir kulvar açması. Bakalım bundan beş sene sonrasında bu kulvarda başka oyunlar da görebilecek miyiz?

### ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Halo dünyasına bambaşka bir bakış, hızlı ve kolay oynanış, eğlenceli multiplayer

**EKSİ** Tekdüze oyun modeli, yetersiz RTS dinamikleri, yeterince "yeni" değil

79



Yapım **U-Play Online** Dağıtım **U-Play Online** Tür **Simülasyon** Platform **PC, Mac** Web **www.youtuberslife.com**

# Youtubers Life

Youtuber olmak sandığın kadar kolay mı?

Şu sıralar ara vermiş olsam da Youtuber veya yayıncılık olma yolunda ben de bir süre teraktim. Küçük bir kitlem olsa da onlarla oyunlar hakkında sohbet etmek, aynı kafa yapısında olan oyuncularla bir araya gelmek beni oldukça mutlu ediyordu. Tam da bu durumu özlediğim dönemlerde, daha önce Youtube kanalında erken erişim sürümünü oynadığım Youtubers Life tam sürüme geçti. Eğer Youtube videosu çekmeyi deneyenlerdenseniz, bu oyunu oynadığınızda, iç geçirip "Keşke bir Youtuber olmak bu kadar kolay olsaydı." diye düşüneneğinize eminim. O halde Youtubers Life'in bize neler sunduğuna yavaşta göz atalım.

Bir Youtube kanalı kurmak isteseyiz ne tür bir tema belirlerdiniz? Youtubers Life'in erken erişime çıktığında vaat ettiği en önemli özelliklerinden biri de birçok tema arasından seçim yapacak ve kanalımızı bu seçim arasından özelleştirebilecektik. Erken erişim aşamasında yalnızca oyun videoları yapabildiğimiz oyun teması açıktı, ancak ilerleyen güncellemelerde oyuna açıcılık, müzik, moda ve yaşam tarzı gibi temaların da geleceği açıklanmıştı. Oyun tam sürüme geçtiğindeyse açıcılık ve müzik teması oyunda aktif hale gelirken yaşam tarzı ve moda temalarının oyundan kalk-

tığını gördüm. Yapımcı ekip U-play ileride yeni temalar eklemek adına çalıştıklarını belirtse de henüz bu temaların ne olacağına dair ipucu vermiyorlar. Tam sürümde verilmeyen bu temalar, çok büyük bir ihtimalle ileride DLC olarak karşımıza çıkabilir.

Youtubers Life'a giriş yaparken önce karakterimizin görünümünü düzenliyoruz. Bu aşama açıkçası erken erişim süreci göz önüne alındığında çok da fazla gelişmemiş. Elbette yeni birkaç yüz tasarımı ve kıyafet olsa da çok fazla yenilik yok. Ancak bu durum biraz daha oyun içi kıyafet mağazasında dengelenmeye çalışılmış. Karakterinizi görünüş olarak özelleştirdikten sonra yapmanız gereken şey karakter için bir kişilik seçmek. Aslında bu seçim aynı zamanda Youtuber olma amacınızı da belirliyor. Amacınız para kazanmak mı? Yoksa hayatınızı geçirebileceğiniz biriyle tanışmak mı? Belki de sadece yeni arkadaşlar edinmek veya kendinizi kanıtlamaktır. Bu şekilde toplamda altı adet seçenek mevcut. Aslında bu seçeneklerle sınırlı kalmak yerine oyuna küçük RPG öğeleri katılabilir ve kişiliğimizi puanla yoluyla belirleyebiliriz sanki. Neyse, her şeye rağmen kişiliğimizi ve Youtube'da yeteneklerimizi sergileyeceğimiz alanı belirliyoruz. Daha önce de belirttiğim gibi şu an için yalnızca müzik, oyun ve açıcılık temaları bulunuyor.

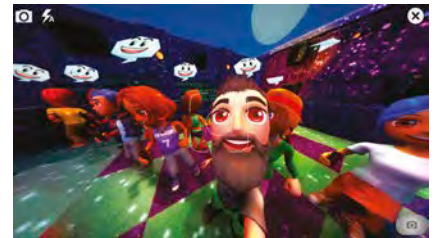
Her bir tema içerisinde farklı video türleri barındırıyor. Oyun temasında ilk bakış, inceleme veya oynanış gibi birçok tema bulunuyor. Müzikte ise farklı müzik türleri arasından seçim yapabiliyor, seçtiğiniz parçanın cover versiyonunu veya orijinal halini çalabiliyorsunuz. Açıcılık ise size tarifler için püf noktalar, bir tarifi en hızlı şekilde hazırlama veya normal bir yemek programı tadında yemek yapma fırsatı sunabiliyor. Bu vi-

deoları çekebilmek için çeşitli malzemelere ihtiyaç duyabiliyorsunuz. Bunları satın almak için videolarınızın maddi yönden iyi getiri sağlaması gerekiyor. Ayrıca bir Youtube yıldızı olurken bu alandaki diğer insanlarla ilişki kurabiliyor ve her biriyle Sims'te olduğu gibi farklı düzeylerde samimiyet kuruyorsunuz.

Açıkçası Youtubers Life gerçek bir Youtuber'in hayatına göre çok daha kolay bir hayat sunuyor. Aslında başlarda oldukça eğlenceli saatler sunsa da bir süre sonra monotonlaşan bir yapıya sahip. Yine de Youtuber olmanın nasıl bir şey olduğunu merak ediyorsanız Youtubers Life size küçük bir ipucu verebilir. ■ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Zaman yönetimini iyi yansıtıyor, bir süreliğine bağımlılık yapıyor  
**EKSİ** Bir süre sonra monotonlaşıyor, gerçekçi yaklaşım zayıf



# SAMSUNG

Curved Gaming Monitor  
Quantum dot display

## Kavisi Hisset, Oyuna Hükmet



### CFG70 KAVISLİ OYUNCU MONİTÖR



samsung.com/tr  
/SamsungTurkiye



**The Sarajevo Six** Oyunu PlayStation 4 formatında satın alanların ulaşabileceği bu bölümde, Bosna'da savaş suçlarına karışan altı Sigma üyesinin izini altı farklı kentte sürüyoruz.

Yapım **IO Interactive** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **hitman.com/en-us**

# Hitman: The Complete First Season

Square Enix'in küllerinden yaratmaya çalıştığı oyun nihayet sezonun sonunu gördü...

**H**itman serisinin ilk oyunu olan Hitman: Codename 47, eğer yanlış hatırlamıyorsam benim "kulaktan kulağa" duyduğum ve oynamaya başladığım en son oyunlardan biriydi. İnternette şimdikininki onda biri kadar zaman geçirdiğimiz bir dönemdi, geleni oynuyorduk, kaçan kurtuluyordu. O güne kadar benzerini görmediğimiz bir "gizlenme" mekaniğine ve sadece suikast üzerine kurulu bir altyapıya sahip olan Hitman, sonraki oyunları ile de bu çizgisini –genellikle- korumayı ve hit olmasa bile belli bir seviyenin üzerinde kalmayı başardı. Derken serinin isim haklarını alan Square Enix bir şeyler denedi ve şunu gördü; Tomb Raider örneğinde uygulanan yenileme modeli hemen her açıdan tutmuş, oyun müthiş inceleme puanları almış ve satış rekorlarını alt üst etmişti. Peki, Hitman gibi güçlü ama uzun süredir yerinde sayan bir fikri mülk için bu denenebilir miydi? Şüphesiz, ama Square Enix öyle yapmadı. Seriyi baştan yaratırken Tomb Raider'ın tam aksi, bambaşka bir yoldan gitti.

## Dizi mantığı

Ajan 47 başarılı bir melez. Bu başarısı da beş farklı seri katilin genlerinin tek potada

eritilmesinden geliyor. Ajan 47 meraklı biri değil, duygusal biri hiç değil. Ajan 47, hedefine güdümlenmiş, karşısına çıkacak engelleri saptayıp ona göre rotasını ayarlayan, yürüyen bir seyir füzesi. Ve ne açıdan bakarsanız bakın, serinin geleceği açısından da halen büyük bir potansiyel taşıyor.

Square Enix'in "altını imzaladığı" ilk oyunu olan Hitman: Absolution, yola "herkes için Hitman!"

parolasıyla çıkmış ve bu geçiş bazı oyunculara daha keyifli bir oyun deneyimi olarak dönerken, serinin hardcore tutkunları ise çok daha çizgisel, sahnelerin birbiri ardına eklendiği, derinlikten yoksun bir oyun ile karşılaşmışlardı. "Yeni adıyla" Hitman'ın episodik yapıya sahip olacağını açıklanması da ciddi bir patırtı ko-parttı ve Square Enix, oyuncuların bir bölümü tarafından "parasını peşin aldığı oyunu bölüm





bölüm sunmakla" suçlandı. Oyunun yapımcı koltuğunda halen serinin yaratıcısı IO Interactive oturuyor ve bir önceki oyunda kullanılan Glacier Engine de aynen geri dönüyor. Bu ne demek? Grafik konusunda beklentilerinizi çok yüksek tutmayın çünkü oyun gerçekten de Hitman: Absolution'un fazla ilerisine geçememiş. Eğer bölüm mantığını kabul edip içinize sindirebildiyse sizi ikinci bir sürpriz bekliyor. Oyun mekaniklerin düzgün çalışabilmesi adına online bağlantı gerektiriyor. Bu "şart koşuyor" gibi algılanmasın ancak challenge'lar ve diğer mekaniklerin oyunun ne kadar merkezinde olduğunu düşünürseniz oyundan verim alabilmeniz adına gerekli.

### Öldürmenin onlarca yolu

Hitman'in ilk sezonunda Paris, Sapienza, Marakeş, Bangkok, Colorado ve Japonya'nın en kuzeyindeki Hokkaido adası gibi 6 farklı mekanı ziyaret ediyoruz, bunun dışında PS4 sahiplerine özel olarak sunulan The Sarajevo Six içeriği de mevcut. Özellikle Hokkaido bölümü tek kelimeyle muhteşem! Her bir şehir eski Hitman oyunlarına göre çok daha büyük ve detaylı bir şekilde modellenmiş ve haritalarda dolaşip keşif yapmanız da size çok değerli bilgiler ve "opportunity" fırsatları olarak geri dönüyor. Frekansı düşürülebilen veya tamamen kapatılabilen opportunity mekanı gibi bana nereye tıklayacağımızı bir parıltı ile belli eden point & click oyunlarını hatırlattı. Başlarda çok keyifli gelse de kısa süre içinde bizleri oyundan, keşiften ve rakiplerimizi alt ederken ihtiyacımız olan planlamadan uzaklaştıran bu yardımın kapatılmasını şiddetle öneriyorum. Evet, Hitman çeşitlilik konusunda eski oyunların bile üzerine çıkmış durumda. Artık herhangi bir hedefi öldürmenin gerçekten de bir elin parmaklarından fazla yöntemi var. Artık hedefinizi vurabilir, elektrik akımına maruz bırakabilir, zehirleyebilir, yolda ezilmesine veya derede boğul-

masına yol açabilir ve bunların her birini tekrar tekrar yapmak için de müthiş bir istek duyabilirsiniz. Sizi bilmem ama benim için bu oyundaki suikastler serinin en iyileri arasına rahatlıkla girebilecek kadar keyifliydi ve iyi kurgulanmıştı. Oyundaki "kamufraj" mekanı de ciddi anlamda evrim geçirmiş. Eski oyunlardan hatırlayacaksınız, üç saniye içinde üstünü değiştirip eski kıyafetlerini de takdire şayan bir ustalıkla katlamayı başaran 47, her zaman biraz tartışmalı ve güvenilmez bir kamufraj mekanı sahipti. Şüphesiz sistemin üzerinden yürüyen eski sistem, olmadık yerde fark edilmemiz halinde o ana kadar mükemmel bir şekilde yürüttüğümüz görevin canına okuyordu ve çoğu zaman neden şüphelenmemiz bile anlamıyorduk. Yapılan değişikliklerin ardından ise durum çok daha tahmin edilebilir bir hale gelmiş. Örnek vermek gerekirse, açığı kıyafeti ile ortama sızdıysanız bir açığın girmesi gereken her yere girip çıkabilirsiniz ve diğer açıklar dışında hiç kimse sizden şüphelenmez. Evet doğru duydunuz, diğer açıklar Yunan heykeli gibi suratınızı gördüklerin-



de "bizim ekipten değil bu!" moduna girip tüm planlarınızın üzerine nar ekşisi dökülebiliyorlar. Basit bir mekanik, ama son derece mantıklı ve iyi çalışıyor.

### Bir iki sıkıntı

Hitman: Absolution'un çizgiselliğinden uzaklaşmış olmanın sabırsız oyuncular üzerinde şöyle bir yan etkisi olacak. Opportunity'leri kullanarak bile olsa çok fazla plan yapmanız gerekiyor ve bunun Hitman evrenindeki karşılığı da aynı bölümü tekrar edip durmak. Özellikle bölümü kimseye fark edilmeden geçmek gibi elitist hedefleriniz varsa hayırlı işler. Oyunun tam sezon halini PS4'te oynamış olsam da bölümleri PC'de görmüş ve oynamışlığım var. Tıpkı eski oyunlardaki gibi, 47'nin türlü uzuvlarının bir yerlere sıkışıp kalması için dakikalar yeterli olmuş ve buram buram nostalji hissinden göz yaşlarımı güçlükle tutabilmişim.

Neticede Hitman'in yeni hali, serinin eski hayranlarını yakalamayı başarabilecek kadar kaliteli ve keyifli bir oyun. Belki karşımızda yenilenen Tomb Raider gibi bir klasik yok ama ortaya koyulan şeyin Hitman isminin ağırlığını taşıyabildiği de çok açık. ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Daha büyük ve detaylı haritalar, elden geçirilmiş kamufraj mekanı

**EKSİ** Online bağlantı zorunlu sayılır, grafiksel hatalar

82

# WWE 2K17

Bir adım ileri, iki adım geri...

Ülkemizde ilk kez 1990'ların başında yayınlanmaya başlayan ve "ne yapıyor bu adamlar?" türündeki ilk tepkilerin ardından kısa sürede çok sayıda hayran edinen Amerikan güreşi, oyunlar söz konusu olduğunda 2K Sports aracılığı ile bizlerle buluşmaya devam ediyor. Tamamı belli bir kalitenin üzerinde seyreden bir seri oyunun ardından geçtiğimiz yıl WWE 2K tarihinin en iyi oyununa imza atan firma, bu sene de konsol oyuncularından birkaç ay sonra PC oyuncularının karşısına çıktı. Peki WWE 2K17 ne kadar farklı?

Öncelikle, serinin iki ana tek kişilik modundan biri olan WWE Showcase modu 2K17'de bulunmuyor. 2K13'teki Attitude Era modundan bu yana oyunun en değerli parçalarından biriydi Showcase, olmaması büyük kayıp. MyCareer yerli yerinde duruyor ama herkes kendi güreşçisini yaratıp onu geliştirmeye uğraşmaktan keyif alacak değil. Diğer taraftan tıpkı geçen yılki

gibi, MyCareer kendinden isteneni veriyor. Bu tabii ki bazı bölümlerde defalarca boş maçlara çıkıp kendinizi geliştirmek zorunda kalmak, bir rakiple girdiğiniz amaçsız bir rekabette tekrar tekrar aynı kişiyle dövüşmek demek. Geçen yıla göre, başta kendinizi ifade etme şansı bulduğunuz promo sisteminde gelişmeler var ama iskelet aynı.

2K'in geliştiyle birlikte gerçekçi bir yapı edinen maç motoru, oyunun en iyi yanı. Bir önceki oyuna göre özellikle "pes ettirme mini oyunu" kontrolü daha kullanıcı dostu bir hale getirilmiş. Çok kişili maçlara eklenen roll-out sistemi keyifli. Takım maçlarındaki karmaşa giderilmiş, hangi rakibe saldıracağınızı çok daha rahat seçebiliyorsunuz. Arka alanda ve seyircilerin arasında dövüşebilme özelliği getirilmiş, merdiven maçları üzerinde çalışılmış. Hala bazı klasik maç stillerini oynayamıyor olsak da bu alan oyunun iyi not aldığı nokta. Grafiklerin ve animasyonların pek bir artışı yok 2K16'ya göre, ama geçen yılki oyunun oldukça üst düzey olduğunu belirtmekte fayda var. Bazı facia modellemeler de düzeltilmiş, ışık sistemi yenilenmiş. Yine de, adil kullanım kotası çağında 50 GB'lık bir oyundan daha fazlasını bekliyorsunuz. Oyunun PC için yeteri kadar optimize ve stabil olmadığını da belirtmeliyim. Zaman zaman beklenmedik performans sorunlarıyla karşı karşıya kalacaksınız ve bir anda kendinizi masaüstünde bulduğunuz bug'lar da size kafayı yedirtecek.

Ancak WWE 2K17'nin en büyük sıkıntısı gerçek WWE hikayesinin oldukça gerisinde kalmış olması. Smackdown vs. RAW oyunlarını hatırlar mısınız? Bu ismin sebebi, iki WWE şovunun kendi aralarında bir rekabet içinde bulunmasıydı. WWE, WCW'yla arasındaki Pazartesi Gecesi Savaşları'nı yeniden yaratmaya çalışıyordu bir anlamda. Bu durum 2011 ortasında ortadan kalkmış, RAW ve Smackdown aynı şovun farklı bölümleri haline gelmiş, o yılın oyunu da WWE '12 olarak karşımıza çıkmıştı.

2016'nın Temmuz ayında, Smackdown'ın canlı yayınlanmasıyla birlikte bu ayırım geri döndü, hem de eskisinden daha güçlü bir şekilde. Oyunda ise hala tek şov ve tek kadro varmış gibi ilerliyoruz. Bu durum, WWE 2K17'nin Ekim ayında çıkan konsol versiyonu için kabul edilebilirdi, fakat Şubat ayında piyasaya sürülen PC versiyonunda iyice göze batıyor. Konsol portu olduğunu bilerek oynuyoruz, kabul, ama "eski" bir oyun oynadığımız fikrinden kurtulmak pek kolay olmuyor böyle olunca. Bu eskilik fikrini kafamıza yerleştiren tek şey tabii ki bu değil. Her yıl yeni bir oyun çıkarmanın iki ana amacı var WWE için. İlki tabii ki her yıl o geliri elde etmek, ikincisi de eldeki ürüne gerçek spor havasını az da olsa verebilmek. Özellikle oyun 2K Sports tarafından dağıtılmaya başladığından beri durum bu. Fakat bir önceki yılın üstüne konulamıyorsa belki de UFC'nin izlediği yoldan gidip yıllık oyundan vazgeçilmesi lazım. WWE 2K16 için tarihin en iyi Amerikan güreşi oyunu demiştik. 2K17 ise aynı oyunun rötuşlanmış hali. Fena değil tabii ama bir önceki oyuna sahipseniz bunu oynamak öyle elzem değil. ■ İzge Can Günel



## KARAR

**ARTI** Maç motoru geliştirilmiş, dövüşçü kadrosu sağlam  
**EKSİ** Showcase modu yok, 2K16'nın üstüne katmıyor, PC için optimize değil



Oyundaki ormanlar  
gerçeği aratmıyor...



Yapım **Expansive Worlds** Dağıtım **Avalanche Studios** Tür **Simülasyon, Spor** Platform **PC** Web **callofthewild.thehunter.com**

## theHunter: Call of the Wild

II. Dünya Savaşı'ndan Vietnam'a kadar birçok cephede savaşmış, .243 kalibrelik avcı tüfeği ile karaca avlarken heyecanlanmak mümkün olabilir mi?

**E**n gerçekçi avcılık deneyimi açık dünyada bizlere sunmak isteyen theHunter: Call of the Wild, dağıtımıcısının Just Cause 3'de kullandığı Apex motoru ile birlikte görsel olarak bu hedefine ulaşmış görünüyor. Ne yazık ki, oyunun çıkışında barındırdığı hatalar hem inceleme puanlarının düşük olmasına hem de oyunun adının "tamamlanmadan satışa sunulan oyunlar" listesine girmesine neden olmaktadır. Grafikselleştirme ayarlarının zaman zaman sıfırlanması, görselliğe hakim olan anlamsız bulanıklık ve

yansımaların bulanıklıklardan nasibi olarak yapay durması oyunu foto gerçeklikten uzaklaştırmış.

Avrupa'nın kalbinde yer alan, ormanlarla dolu Hirschfelden Av Rezervi ile Kuzey Amerika'nın Pasifik okyanusuna yakın, kayalık ve göllerle dolu Layton Göller Bölgesi, oyunda ziyaret edebileceğimiz yerleri oluşturuyor. Oldukça yeşil bir bitki örtüsüne sahip olan bu bölgelerde çakallar, yaban domuzları, Avrupa bizonları, siyah ayılar ve birçok farklı türde geyikler bulunuyor. Serinin ilk oyunu düşünüldüğünde hem avlanılabilecek bölgelerin hem de avlanabilecek hayvanların çeşitliliğinin az olduğunu görüyoruz. Karlarla kaplı Alaska'da kutup tilkisi, Britanya Kolumbiyası'nın bataklıklarında Kanada geyiği ya da Rocky Dağları'nda kurt avlamak isteyenlerin serinin ilk oyununa göz atması ya da gelecek güncellemeleri veya indirilebilir içerikleri beklemesi gerekiyor.

Oyundaki yırtıcı hayvan çeşitliliğinin az olması hem üzerimizdeki baskıyı hem de heyecanımızı azaltıyor. Kısıtlı bir karakter seçim ekranının ardından bizleri doğada bir başımıza bırakan oyun, telefonumuz aracılığıyla bizleri maceramız boyunca bilgilendiriyor. Avlayabileceğimiz hayvanlara ulaşmak için sesleri takip edebilir, izleri sürebilir, düdüklemlerle ya da kokularla yakınımıza gelmelerini sağlayabiliyoruz. Ancak, bu süreç boyunca hayvanlar tarafından görülmediğimizden, çıkarttığımız sesin onları rahatsız etmediğinden ve rüzgarın kokumuzu onlara taşımadığından emin olmamız gerekiyor. Aksi durumlarda av maceramız kedi fare kovalamacasına dönebilir.

Gece gündüz döngüsü ve dinamik hava şartları da hayvanlara yaklaşırken uygulamamız gereken taktikleri etkiliyor. Oldukça tatmin edici bir ateş etme mekanikine sahip olan oyun, her bir atışı hissetmemizi sağlıyor. Oyunda seviye atladıkça yeteneklerimizi geliştirebileceğimiz puanlar ve silahlara yakınlığımız arttıracaklarımız puanlar kazabiliyoruz. Haritada yer alan gözcü kuleleri bölgeyle ilgili bilgiler almamızı sağlarken, avcı karakollarında ekipman satın alabileceğimiz gibi zaman da geçirebiliyoruz. Bu kadar iyi özelliklerine rağmen henüz menülerde başlayan buglar, sorunlara çözüm olarak önerilen ve oyuncuların zor durumda bırakan resmi cevaplar, oyunu oynanmaz kılan hatalar ve sınırlı çeşitlilik oyunun potansiyelinin açığa çıkmasını engelliyor. Gerekli güncellemeleri aldığı takdirde potansiyeli ve fiyatıyla avcılık meraklıları tarafından denenmeyi hak edecektir. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

### KARAR

**ARTI** Vuruş hissi, anlaşılması kolay mekanikler, gerçekçi haritalar  
**EKSİ** Teknik hatalar, teknik hatalar, teknik hatalar





Yapım Arachnid Games Dağıtım Gambitious Digital Tür Aksiyon, Macera, RPG, Hayatta Kalma Platform PC, Mac Web [www.diluvion.com](http://www.diluvion.com)

# Diluvion

Denizler Altında 20.000 Fersah'ta geçen navigasyon özüllü bir macera

**H**ayatta kalma oyunları günümüzde bir hayli popüler. Özellikle Minecraft'tan sonra süregelen inşa et, malzeme topla, düşmanlara karşı tetikte kal mekanizmasını birçok oyunda gördük. Diluvion ise bu mekanizmayı alıp denizin altına uyarlamış. Aslında fikir güzel, içerik de fena sayılmaz ama ah o kontroller yok mu? Çileden çıkarma noktasına getiren kontrol sistemiyle Diluvion karışık duygular yaşattıran bir yapım. Yapıma giriş yaptığımızda dünyanın başına gelmiş olaylar kısaca özet geçiliyor. Efendime söyleyeyim yeryüzündeki insanlar büyük bir bolluk yaşamış. Lakin her şeyleri tastamam olduğu halde insanların kalbinde bir karanlık kol gezermiş. Elindekilerle yetinmeyip dünyayı domine etmeye çalışan bir takım kötü kalpli insanlar yüzünden savaş tüm dünyayı sarmış. Bunu gören tanrılar da sinirlenerek dünyaya adeta alevler yağdırarak yeryüzünü yok etmiş ve dev dalgalar yaratarak tüm dünyayı sele boğmuş. Tanrılardan bir tanesi ise insanoğlundan hala ümitliymiş. O tanrıya göre insanlar ikinci bir şansı hak ediyormuş ve bunun için denizin en karanlık, en derin yerine bir hediye bırakmış. Ve demiş ki: "Kim sonsuz koridorun sonuna varırsa ve hediyesi geri getirirse insanlık için yeni bir altın çağ başlatacaktır." Masal gibi bir başlangıç değil mi? Aradan yıllar geçse de ve kimilerine göre anlatılanlar sadece efsane olsa da birçok maceraperest sonsuz koridorun sonunu bulmak için yola koyulmuşur neticede. İşte bu yola koyulanlar arasında mürettebatımız ile beraber biz de varız. Çaylak bir kaptan olarak oyunun başında özelliklerine göre seçeceğimiz denizaltımıza kavuşmuş ve yollara koyulmuşuzdur. Elbette yolculuk birçok

hayatta kalma oyununda olduğu gibi görüldüğü kadar kolay değildir. Öncelikle ilgilenmemiz gereken bir mürettebat, denizde kol gezen tehlikeler, düşmanca davranan diğer denizaltılar gibi yolculuğumuzu zorlaştıran birçok dış etmen mevcut. En tehlikeli ve en korkulması da düşman da şüphesiz ki kontroller. Kontrollerde bir farklılık yaratılmak istendiği aşikar. Aslında ilk gördüğümde fikri beğenmiştim fakat uygulamada ağır aksaklıklar ne yazık ki mevcut. Titanic filmi izlediyseniz bilirsiniz, hani dümenin yanında bir mekanizma vardır; araba vitesi benzeri. Ortadayken denizaltı sabit duruyor, bir kademe arttırdığımızda ileri gidiyor, bir kademe daha arttırdığımızda daha hızlı ve tam gaz ileri dediğimizde gidebildiğince hızlanıyor. Tam tersi olarak da geri gidebiliyor. Bu mekanizmanın bir benzeri Assassins Creed: Black Flag'de de vardı. Gelgelelim Black Flag'deki gibi açık alanda değiliz ve dar geçitlerde, üzerimize gelen engeller ve düşmanlar arasından manevra yapmak ölüm gibi bir şey. Üstelik hızlanma dışında, sağ sola kırma, alçalma / yükselme gibi etmenler de işin içine girince kimi zaman kaos yaşanıyor. Denizaltını kullandığımızda 3D'ye bürünen grafikler oldukça sevimli ve denizin büyüsunü yaşatıyor. İstasyon denilen ikmal noktalarına ulaştığımızda veya denizaltımızın içinde mürettebat ne hatlar karıştırıyor diye bakarken görüntü 2D'ye dönüşüyor ve çizgi roman benzeri bir hava sunuyor. İnsanlarla konuşuyor, denizaltısına ikmal yapıyor, mürettebatın istediklerini yerine getiriyor ve gerekli tamir işlemlerini yaptıktan sonra yolculuğa devam ediyoruz. Yol

boyunca karşımıza enkazlar, keşfedilmemiş şehirlere gibi yerler çıktığında başlıyoruz yağmalamaya! "Loot" olayı yani. Yolda kalmamak için ve denizaltımızı güçlendirmek için en ufak vidasına kadar değerlendirmemiz lazım. Diluvion fikir olarak gerçekten güzel. Hikaye olarak da merak ettirici bir yanı var ama kontroller dediğim gibi birçok yerde bu zevki baltalıyor. ■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Merak uyandıran hikaye, başarılı atmosfer ve karakter etkileşimi  
**EKSİ** Sinir eden kontroller, hızlı kayıt yok ve checkpoint'lerin araları çok açık







Yapım **ION Lands** Dağıtım **ION Lands** Tür **Macera** Platform **PC** Web **www.phoninghome.net**

# Phoning Home

Eğer Wall-E ve E.T. aynı ortamda buluşsa, evlense, çocukları olsa ve onu anaokuluna göndermek isteseler, karşımızdakinin adı Phoning Home olurdu.

Son dönemde 80'li yıllara bir geri dönüş yaşıyoruz. Filmlerde, dizilerde ve oyunlarda bu dönemin parlak, şaşalı ve özgün görünümünün yeniden moda olduğunu rahatlıkla görebilirsiniz. Tabii bu modanın ortaya çıkardığı göndermeleri anlayabilmek için döneme de hakim olmak gerekiyor. 90'larda çocukluğunu yaşamış biri olmama rağmen, 80'lerin parlaklığını da az çok biliyorum. O parlaklığın sağladığı doyumunu kendi çocukluğumda gördüğüm için bana çok da yabancı gelmiyor. Bu yüzden son dönemde yapılan göndermelerden bir hayli zevk aldığımı söylemem gerek. Ne yazık ki Phoning Home bunlardan biri değil. Phoning Home, en basit anlatımıyla Wall-E ve E.T. filmlerinin bir melezi. Ortaya çıkan "şeyden" pek de zevk aldığımı söyleyemem. ION Lands'in bağımsız oyun arenasındaki ilk çalışması olan Phoning Home, tatlı bir hikaye anlatma amacıyla yola çıkmış. Kısaca TR2 olarak adlandırılan yük gemisinin yabancı bir gezegene çarpmasıyla maceramıza başlıyoruz. Gemi mürettebında, neden bilmiyorum, sadece ION adında bir robot var. Çarpışmanın etkisiyle konuşma çipinde çıkan sorun yüzünden, TR2'nin yapay zekasıyla tam anlamıyla iletişim kuramıyor ama bu yabancı gezegenden çıkabilmek için işbirliği yapmak zorundalar. Oyunun ilk yarım saatlik süreci içerisinde bir hayatta kalma oyunu içerisinde olduğunu düşündüm. Bu türün bir hayranı olarak, sürecin umut vadettiğini söyleyebilirim. Etraftaki mantarları, ağaç köklerini, değerli taşları toplayarak gemimizi tamir etmeye, bir

yandan da robot üzerinde güncellemeler yapmaya çalışıyoruz. Buraya kadar her şey normal ilerlerken bir anda oyunun sıkıcı boyutu ortaya çıkmaya başladı. Hayatta kalma öğeleri devam ederken kendinizi bir anda devasa bir harita üzerinde gezinme simülasyonu içerisinde buluyorsunuz. Daha önce buraya çakılmış bir gemiye ulaştıktan sonra da, sinyalleri takip ederek ANI adındaki özgüvensiz ve dangalak bir robotla tanışıyoruz. Oyun bu noktadan sonra da devasa bir bebek bakıcılığı simülasyonuna dönüşüyor. Hele ANI ile birlikte çıktığımız o çöl yolculuğu yok mu? Eğer can sıkıntısı diye bir şey varsa, bu o değil. Bu resmen ION Lands'in oyuncular için kurguladığı bir zulüm. Sanırsam, hikayenin kısa ve vasat kaldığını düşündükleri için haritayı da kocaman yaparak, oyun süresini uzatmak istemişler. Haritanın kocaman olması ve aynı yerleri birden fazla kere dolaşmanızı istemeleri, oyunun en büyük eksilerinden birisi. Mesela bahsettiğim çöl görevinde, yeterli imlecin bulunmaması yüzünden yaklaşık 2 saat boyunca o boş arazi üzerinde bir sağa bir sola koşuşturdum. Sonrasında ufak bir portalın açılmış olduğunu ve geri dönmem gerektiğini öğrendim. Keşke haritaları bu denli büyük yapmasalardı. Büyük alanları aşmak için geliştirdiğiniz ışınlanma cihazı da bayağı kötü çalışıyor. Metal bir yüzeye nişan alıp ateş etmeniz, A ve B noktası arasında bağlantı kurmanız gerekiyor. Ancak imleç o kadar kullanışsız ki yürüyerek gitmeniz bile sizi istediğiniz noktaya daha

hızlı götürüyor. Bu süre boyunca ANI'yi de peşinizden sürüklemeniz gerekiyor. Hiçbir işe yaramamasının yanında, sağa sola takılması ve kaybolmasıyla insanı deli eden bir yapay zekaya sahip. Boş boş konuşması da cabası. Ne yazık ki oyunun ilk birkaç saatlik kısmı, oyuncuya fazlasıyla keyif verirken, hikayenin gezme simülasyonuna dönüşmesiyle birlikte geriye keyif alacak hiçbir öğe kalmıyor. Phoning Home, grafiksel açıdan da hiç doyurucu değil. ANI ve ION'un modellemeleri bir noktaya kadar iyi olsa da geriye kalan çevre öğeleri başka bir oyundan kopyalanıp yapılandırılmış gibi duruyor. Toplamda 10-15 saatlik bir oyun deneyimi sunduğunu iddia eden Phoning Home, güzel bir fikirle yola çıksa da ocakta daha iyi pişirilmesi gereken bir oyun olmuş. ■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Müzikler, seslendirme, film referansları  
**EKSİ** Zayıf hikaye, boş harita, amaçsızca dolaşmak

45



Yapım **Gaming Corps AB** Dağıtım **Microids** Tür **Macera** Platform **PC** Web **descendantgame.com**

# The Descendant: Full Season ★

İnsanlık kurtarılmaktan yoruldu!

**M**acera oyunlarını sevenler için video oyun piyasası hiçbir zaman çok cömert olmadı ama neyse ki piyasaya çıkan oyunlar da az sayıda olmasına rağmen, oyun severleri tatmin edecek kadar başarılı oldu. 6 yaşımdan beri (1980 yılına tekabül ediyor) macera oyunları oynayan bir insan evladı olarak söyleyebilirim ki, çocukluğum, gençliğim ve yetişkinliğim döneminde, gerek keyiften, gerek iş için, gerekse de meraktan belki on binlerce video oyununu incelemişimdir ama hala aklımda kalan, unutamadığım oyunlar, adventure oyunları olmuştur. Neden mi? Tabii ki o manyak ötesi öykülerine şahit olduğum için. Bir diğer deyişle, bir adventure oyunu, bir roman okumuşsunuz veya film seyretmişsiniz kadar etkiler sizi. 2012'de, The Walking Dead serisinin

adventure oyunu yılın oyunu seçildiğinde, insanların ne kadar şaşırıldığını hala hatırlıyorum. Adventure oyunları, geniş kitleler tarafından oynanmayan, sıkıcı, yavaş oyunlar olarak aklıda yer ettiğinden The Walking Dead'in geniş kitlelere ulaşması, elbette şaşırtıcıydı. Dizinin popülaritesi nedeniyle daha önce hayatında hiç adventure oyunu oynamamış sayısız insan onunla şöyle bir bakayım derken, bir anda öykünün içine kapılıp gitmişlerdi. Sonunda oyun yılın oyunu seçiliverdi ve aynı zamanda adventure oyunlarının ne kadar sürükleyici olabileceğini de gösterdi. İşte, The Descendant da aynı kalibrede, başarılı bir adventure oyunu olarak karşımızda duruyor. İlk bölümü Mart 2016'da yayınlanmış olsa da, bugüne kadar yayınlanmış 5 bölümle, çok sayıda takipçiye ulaşan oyun, bu beğeniye de hak ediyor. Dünyada, felaket sonrasında insanların yer altındaki sığınaklarda, uyku halinde hayatta kalmaya çalıştığı bir geleceği anlatan oyunda, bu sığınakları ayakta tutmaya çalışan ve uyuyan insanları koruyan sığınak görevlilerinin öyküsünü anlatıyor. Bölümden bölüme farklı görevlilerin öyküsüne şahit olurken, olayları onların gözünden görmek ve müdahale etmek mümkün oluyor. Yüksek kaliteli bir oyun olan The Descendant'ta özellikle seslendirmenin çok etkileyici olduğuna şahit olacaksınız. Spoiler olmaması için öykü ve

karakterler hakkında detaylı bilgi veremiyorum ama Telltale Games ile başlayan bu adventure oyunlarını bölüm bölüm yayınlama işinin, bu oyun türü için kurtarıcı olduğunu da görebiliyorum. Normalde, bir yapımcının bir sene uğraşıp sonunda yüksek fiyatla satacağı ve çoğu insanın fiyatından korkup almayacağı bu oyunlar, bölüm bölüm yayınlanınca, düşük fiyatla daha çok insana ulaşıyor ve ilk bölümün tadına varan oyuncular, sonraki bölümleri de oynamak istiyorlar. Fallout'a benzer bir öyküyü farklı bir yorumla ve bu kez adventure olarak oynamak isterseniz The Descendant sizi mutlu edecek. ■ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Sürükleyici hikaye, güzel grafikler, güçlü atmosfer  
**EKSİ** Çok sade oynanış, kısa bölümler

85

# Might & Magic Showdown

Dijital ortamda biraz boya yapmak, sonra da boyadığınız birimlerle küçük çaplı bir oyun oynamak ister misiniz?

**M**inyatür savaş oyunları, günümüzde özellikle Games Workshop'un 70'li yılların ortasından beri ürettiği Warhammer minyatür savaş oyunu sayesinde büyük ilgi görüyor. Nitekim minyatürlerin savaş için kullanılması, bundan çok daha önceki yüzyıllara dayanıyor. Bilindiği üzere gerçek birlikleri temsil eden minyatürler, savaş alanı üzerinde strateji kurulması için kullanılıyor. Bir noktadan sonra oyuna dönüşen, ardından da dijital dünyada kendisine yer bulan bu güzide birimler, bu sefer hiç beklemediğimiz bir şekilde karşımıza çıkmayı başardılar...

Might & Magic ismini sanıyorum duymayan yoktur. Heroes ve sadece Might & Magic olarak, iki farklı türde, çok uzun zamandan beri üretilen bu güzide oyun serisi, gerçek minyatür oyunları ile dijital oyunları tek potada eritmeyi başardı. Nasıl mı? İzninizle yardımcı olayım. Bugün piyasada olan birçok minyatür oyunu, bir araya getir, boya ve sonra oyna mantığını izler. Yani önce aldığınız modeli keser, doğru şekilde yapıştırır, sonra boya tutsun diye astar atar ve akabinde boyarsınız. Ancak bu şekilde bir ordu oynamaya hazır olur. Özellikle büyük Warhammer turnuvalarında

modellerin en az üç renk boyaya sahip olması gerekir. İşte bu işin bir anlamda hobicilik kısmı olan boyamayı Might & Magic Showdown'a eklemeyi başaran yapımcı ekip, çok eğlenceli bir yapı ile oyuncularına merhaba diyor. Oyuna başlar başlamaz yarattığımız ilk karakteri, farklı şekillerde boyayabiliyoruz. El altında olan renklerin yerine zamanla yenileri ekleniyor. Tabii bunun için çok fazla Might & Magic Showdown oynamak gerekli. Boya yapmak için üç ana figür zemini belirleyebiliriz, daha rahat boyama yapmak için görmek istemediğimiz parçaları ortadan kaldırabiliyoruz ve farklı boya modelleri ile gölgelendirme gibi efektler yaratabiliyoruz. Anlayacağınız bu oyunda resmen kendimize figür boyayabiliyoruz.

Oyunda bir adet ana karakter ve en fazla üç adet yancı karakter olabiliyor. Ana karakterin tüm kontrolünü elimizde bulunduruyorken, yancılarımıza tıpkı Final Fantasy XII ya da Dragon Age: Origins'dekine benzer şekilde belirli, önceden hazırladığımız komutları verebiliyoruz. Bu komut silsilesi oyuna bambaşka

bir tat katmış. Farklı zamanlamalarla yapılan, farklı özellikler sayesinde değişik kombolar ortaya çıkabiliyor. Oyunu tek tek şekilde deneyim ediyoruz ve maçlar ortalama iki ile iki buçuk dakika arasında sürüyor. Oyunların kısa sürmesi, kesinlikle büyük bir avantaj. Bu sayede oyunun tekrardan tüketilebilirliği açık ara arttırılmış. Toplamda yedi farklı kahraman ve 13 farklı yaratık mevcut. Bu birimlerin hemen hepsi Might & Magic serilerinden alınmış. Bu sayede seriyi sevenler için de bambaşka bir tat yakalanmış. Karakterlerin seviye atlıyor olması ve giderek daha komple kombolar üretilebilmesi de oyunun bir diğer artısı. Yine de bazı birimleri kimi zaman engelleyemiyor olmak ve support sınıfı karakterlerin kısa sürede ortadan kalkabiliyor olması, biraz can sıkıcı. Haritaların aslında ufak dövüş alanlarından ibaret olması da sanıyorum birçok oyuncuyu sıkacaktır. Her yeni savaşta benzeri stratejiler izleyerek ilerlemekse oyunun açık ara en büyük eksi yanı. Might & Magic Showdown esasen keyifli bir oyun olsa da ortalama bir kullanıcı için uzun saatler vaat ettiğini düşünmüyorum.

■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Figür boyamanın eğlencesi, farklı sınıflar ve ırklar, hızlı biten maçlar  
**EKSİ** Sürekli aynı taktiklerin yapılması, sıkıcı oyun modeli

70



# Shantae: Half - Genie Hero

Yarı çıplak gezen bir cin ile Dünyaları kurtarmak mı?

İtiraf ediyorum; ne Half - Genie Hero'yu ne de diğer Shantae oyunlarını daha önce duymamıştım. Editörümüz Kürşat "sağ olsun" WWE 2K17'yi "bu kız bunu oynamaz ki" diyerek pas geçince (Bilmiyor tabii Undertaker hayranlığımı:) bana Shantae adındaki sevimli mi sevimli yapım sunuldu. Lakin beklenmedik taş baş yarar misali kendimi saatlerce Shantae'nin uzun saçlarıyla kırbaç atarken buldum.

İlk kez 2002 yılında Game Boy Color için piyasaya çıkan Shantae serisinin Half - Genie Hero bölümü, serinin dördüncü ve HD olarak geliştirilen ilk macerası. Bana ilk gördüğümde Rayman Origins'ı hatırlatan yapımda Shantae adındaki yarı cin karakteri yönetiyoruz. Diğer Shantae oyunlarından bağımsız bir hikayeye sahip olan oyunda, Shantae yatağında mişıl mişıl uyurken ansızın bir ses tarafından uyandırılır. Sesin kaynağını takip ettiğinde amcası Mimic'in evinin altından girilen bir mağara keşfeder ve akabinde karşısına cinler aleminden bir elçi çıkar. Elçi, büyük bir kötülüğün her iki alemi de tehdit edeceğini ve sadece Shantae'nin onu alt edebileceğini söylediikten sonra geldiği gibi ortadan kaybolur. Ardından Shantae aniden uyanır ve birden kendimizi şehrin meydanında buluruz. Herhalde kötü bir rüyadır diyerek amcası Mimic'in dükkanının yolunu tutan

Shantae, henüz kendisinin haberdar olmadığı yeni bir maceranın ilk adımlarını atmış olur. Sevimli ve rengarenk grafikleriyle dikkatimi çeken Shantae'de dediğim gibi Rayman oyunlarına benzer bir hava hakim. Kahramanımız, kırbaç görevi gören saçlarıyla düşmanları alt ediyor ve ilerledikçe kazandığımız yetenekler de bizlere maceramızda yardımcı oluyor. Örneğin oyuna başladıktan biraz sonra elde edeceğimiz maymun gücü, pardon maymun dansı ile düz duvara rahatça tırmanabiliyoruz. Dans dedim çünkü gamepad'in üçgen tuşuna bastığımda zaman donuyor ve Shantae aniden dans etmeye başlıyordu. Acaba bu "pause" ekranı mı derken elde edeceğimiz güçlerin bir nevi dans olduğunun farkına vardım.

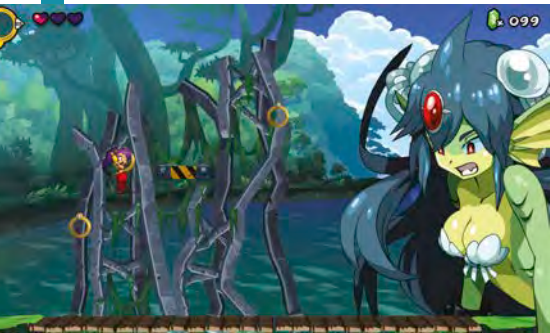
Shantae rengarenk görüntülere sahip olduğu gibi içeriği de bir hayli eğlenceli. Komik karakterler, sevimli espriler ve göndermeler derken birçok yerde tebessümümü gizleyemedim. Oyunda enerjik bir hava hakim ki bunda müziklerin de payı büyük. Daha ilk bölümde temayla zıt ama eğlenceli müzikleri duyunca "yok artık!" demeden edemedim. Hani cindir falan derken insan Alaaddin benzeri bir hava bekliyor ama oyunda birçok yerde Bayonetta ve J-RPG'lerde karşımıza çıkacak türden müzikler bulunmakta. Bu arada, yapımda herhangi bir seslendirme yok. Shantae arada bazı kelimeleri telaffuz etse de diyaloglar yazılar eşliğinde sunuluyor. Half - Genie Hero başlangıçta inanılmaz keyifli bir platform oyunu olsa da ilerledikçe ne yazık ki momentumunu kaybediyor. Çünkü aynı bölümleri gereğinden fazla ziyaret ediyoruz arkadaşlar.

Shantae yeni bir güç kazanınca ve daha önce erişilemeyen bir yere erişmek mümkün olunca -mecburen- o ana kadar oynadığımız yerleri baştan alıyoruz. Bir de eklenen getir - götür görevleri bir müddet sonra monotonlaşıyor. Uzun lafın kisası çeşitlilik olmadığından bir bakıyor-sunuz aynı bölümü gözünüz kapalı oynayabilir hale gelmişsiniz. Çeşitli yetenekler sayesinde Shantae kılıktan kılığa giriyor evet ama bunları aynı mekanlarda gerçekleştirmeseydik iyiydi. Shantae: Half - Genie Hero bizleri birçok kez aynı mekanlara sokmasına karşın oynaması keyifli, diyalogları şahane ve kontrolleri rahat bir yapım. Sonlara doğru zorluk derecesinde gözle görülür derecede bir artış olsa da baştan sona kadar keyifle oynadım ve Shantae'nin eski maceralarına da göz atmadan durmaya niyetim yok :) ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Şahane grafikler ve müzikler, doyurucu platform mekanikleri  
**EKSI** Tekrarlanan mekanlar, giderek artan zorluk derecesi

83





Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Solid Soccer ★

Minimal futbol

**D**ürüst olmak gerekirse mobil oyunların daha çok casual oyunculara hitap etmesinden, buna bağlı olarak da minimal yapımlar olmasından yanayım. Ne var ki futbol oyunları konusunda ciddi bir çıkmazın içerisindeyiz. Maalesef bu verdiğim tanıma uygun futbol oyunu sayısı bir elin parmaklarını geçemiyor. Bu durumu bir fırsata çevirmenin peşinde olan Solid Soccer da tam anlamıyla imdadımıza yetişiyor. Oyunda kontroller inanılmaz

basit. Oyuncumuzu kolayca parmağımızla hareket ettiriyor, pas vermesini ve şut çekmesini sağlıyoruz. Ayrıca benzer şekilde rakipten top kapmak için de aynısını yapmamız gerekiyor. Gerçek oyunculara karşı, gerçek zamanlı olarak mücadele ettiğimiz yapımda, ayrıca her galibiyet bize çeşitli bonuslar olarak da geri dönüyor. Minimal ve kullanıcı dostu, çok oyunculu bir futbol oyunu arıyorsanız Solid Soccer tam size göre. ■ Puan: 8,5



Tür Puzzle Platform iOS Fiyat 3.49 TL

## Linq

Çıldırtan bağlantılar!

**A**rık şuna kesinlikle inanıyorum: Hepimiz delirdik. Hatta o denli delirdik ki, bilerek ve isteyerek bizi sınırlendirecek oyunlar oynamaya bayılıyoruz. Linq de tam olarak böyle bir yapım. Yola zekamızı geliştirecek bir puzzle olma amacıyla çıkmış olan yapım, uzun vadede insanı çılgına çeviriyor. Oyundaki amacımız, noktalar arasındaki bağlantıları, noktaların özelliklerine uygun olarak tamamlamak. İlk başlarda pek kolay olan bu iş, nokta sayısının ve çeşitliliğinin artmasıyla oldukça zorlayıcı bir hal alıyor. Hatta bir yerden sonra insan düşünmeyi bırakıp deneme yanılma yordamıyla yoluna devam ediyor. Ülkemizden çıkan en genç yapımlardan olan Linq, türü sevenler için cevher olacaktır da, "Dikkat edin, telefonlarınızı oraya buraya çarpmayın" şeklinde bir uyarı yapmayı da kendime görev biliyorum.

■ Puan: 7,0



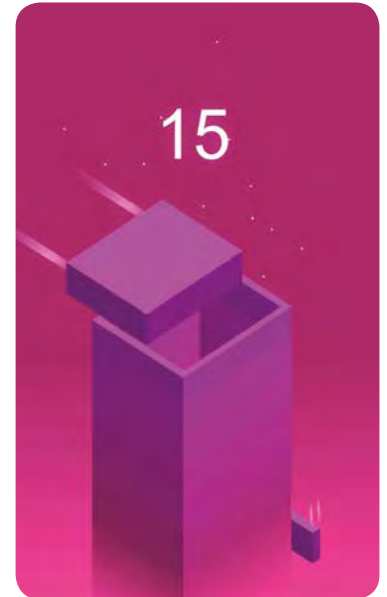
Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Fit The Cubes ★

Küpler, küpler...

**B**asit, kafa dağıtmaya yarayan mobil oyunlara gerçekten bayılıyorum. Fit the Cubes de bunlar birisi. Sırasıyla sağ yandan ve üstten gelen dörtgen prizmaları kulemize uygun şekilde konumlandırmaya çalıştığımız oyunda, kuleye uymayan her parça boyutunda kulemizin de yüzey alanı küçülüyor. Buna bağlı olarak da her seferinde oyun biraz daha zorlaşıyor. Hatta bir müddet sonra neredeyse bir kağıt kalınlığına gelen kulemizle uğraşmamız gerekiyor. Oyunda ayrıca bir de haftalık skor listesi bulunuyor. Yerli yapımları bir oyun olması sebebiyle listede bol sayıda Türk oyuncu göze çarpıyor. Fit The Cubes kesinlikle oldukça başarılı bir yapımdır. Oyunun tek eksiği ise, artık alıştığımız, toplanan puanlarla çeşitli özelleştirmeler elde etmek gibi bir seçeneğimizin olmaması. Yine de şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Puan: 8,0





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Spiral
2. Criminal Case: Pacific Bay
3. NBA Live Mobile
4. 101 Okey Plus
5. Çanak Okey Plus

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc.
3. Construction Simulator 2014
4. Minecraft: Pocket Edition
5. NBA 2K17



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Clash of Clans
4. Slither.io
5. Temple Run

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Whispering Willows
4. Dark Echo
5. Hitman: Sniper



Tür Moba Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Heroes Evolved ★

Mobil MOBA keyfi!

DotA 2 ve League of Legends sayesinde inanılmaz bir ivme yakalayan MOBA'lar, mobil oyun sektörüne bir türlü tam olarak ayak uyduramadı. Çeşitli denemeler yapılmış olsa da, hep bir şeyler eksikti ve bu da başarısızlıkların beraberinde getirdi. Ne var ki yapımcılar yılmadı ve denemeye devam etti. Bunların en yeni örneği de Heroes Evolved. İlk olarak çıkışını bilgisayarlar için yapan oyun, geçtiğimiz ay mobil cihazlar için de piyasaya sürüldü. Bilgisayardan mobil cihazlara geçiş oldukça başarılı yapılmış olsa da, diğer mobil MOBA'lara benzer şekilde Heroes Evolved da kontrol konusunda oldukça zorlayıcı. Özellikle yetenek atışlarını yapmak ölüm

gibi. Şöyle ki, kullanacağınız yeteneği sağ elinizle seçtikten sonra, yine sağ elinizle hedefinize doğru atışınızı yapmanız gerekiyor. Fakat hemen ardından farklı yetenekleri kullanmaya devam etmek pek kolay olmuyor ya da benim dolma parmaklarım bu konuda başarılı olamadı. Bilemiyorum... Ayrıca oyundaki karakter sayısının azlığı ve karakterleri edinmenin zorluğu gözümü çarpan bir diğer olumsuz durum. Oyun ücretsiz olarak lanse ediliyor olsa da, oyundan zevk almak için ödeme yapmak zorundasınız. Bu olumsuzluklar dışında oldukça başarılı bulduğum Heroes Evolved, Vainglory'nin gerisinde kalıyor olsa da, denemeye değer. ■ Puan: 8,0



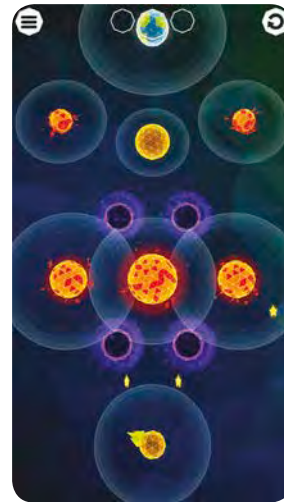
Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Gravity Galaxy ★

Newton ve çekim yasası

Lise yıllarımızdan hepimiz bu çekim yasasını duymuşuzdur. Güneş sistemimizdeki gezegenlerin düzeninden tutun da, telefon görüşmeleri yapmamızı sağlayan uyduların konumlarına kadar pek çok şeyi borçlu olduğumuz gücün, bizler tarafından anlaşılabilmesini sağlayan bu yasayı ne denli iyi bildiğinizi test etmeye hazır mısınız? Gravity Galaxy, bir çeşit uzay aracını kontrol ettiğimiz ve aracımızı sağ salim Dünya'ya ulaştırma-ya çalıştığımız bir yapım. Tahmin edersiniz ki bu pek de kolay olmuyor. Bu yolculuğumuz süresince önümüze Güneş benzeri büyük gök cisimleri çı-

kıyor. Bunlardan kaçmamız, bir yandan da yıldızları toplamamız gerekiyor. Bu süreçte de kütle çekimi kimi zaman en büyük dostumuz; kimi zamansa bir numaralı düşmanımız haline geliyor. Şöyle ki, kütle çekimi sayesinde çeşitli gök cisimlerinin etrafından kolayca dolaşmanız mümkün. Ancak bu cisimlere fazla yaklaşırsanız çekim öylesine artıyor ki, bu cisme çarpmanız kaçınılmaz hale geliyor. Ayrıca oyunda, kara delikler gibi farklı uzay oluşumlarını görmek de mümkün. Gravity Galaxy oldukça başarılı bir yapım. Hele ki benim gibi kıyıda köşede kalan zorlayıcı yıldızları toplamayı seviyorsanız, oyun tam size göre. ■ Puan: 8,5



# Sihirdar Postası

*League of Legends piyasaya çıkışından yıllar sonra yaşlanmak bir yana gençleşti bile denilebilir. Yeni sezonun kendisini gösterdiği şu günlerde LoL dünyası ile ilgili tüm detaylar içeride...*

**syf.84**

# ONLINE



# Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

## Smite

Tanrıların arasına bir yenisi daha katılıyor!

Farklı oyun yapısıyla dikkat çeken MOBA oyunu Smite, yeni bir tanrıyı daha kadrosuna ekledi. Kuzenbo isimli Japon tanrısı, oyuna eklenen beşinci Japon tanrısı olma özelliği taşıyor. Kaplumbağa vari görünümüyle dikkat çeken Kuzenbo'nun yetenekleri oyunda sevilen bir karakter olması için hayli müsait.

Kuzenbo pasif yeteneği ile aldığı her hasar başına yük biriktiriyor. Topladığı her yük ise Kuzenbo'nun aldığı hasarı daha fazla azaltmasına olanak sağlıyor. NeNe Kappa yeteneğiyle ise Kuzenbo, doğrusal bir alanı hedef alıyor ve kendine benzeyen ufak bir kaplumbağa çağırıyor. Bu kaplumbağa takibe

saldırabiliyor. İsterseniz bu yeteneği duvardan da sektirebiliyorsunuz. Shell Spikes yeteneği ise kabuğunu daha da sağlam hale getirerek düşmandan gelen saldırıları yansıtmaya yardımcı oluyor. Sumo Slam yeteneği Kuzenbo'nun öne doğru penetre ederek düşmanlara fiziksel saldırı yapmasını sağlıyor. Doğrusal bir alanda önüne çıkan herkese hasar verebiliyor. Japon tanrımızın nihai yeteneği ise Kuzenbo'nun kabuğuna çekilmesini ve kendi etrafında bir fırtına yaratarak dönmesini sağlıyor. Bu fırtınaya kapılan düşmanlar hasar aldığı gibi hareket hızları da azalıyor. Önemli bir destek ve tank rolü görebilecek bir karakter olan Kuzenbo, oldukça popüler olacak gibi. ■



## Paladins

Yeni bir tanrı daha aramızda!

Özellikle Overwatch'a benzerliği ile eleştirilse de, Overwatch'un yüksek fiyatına karşı oldukça iyi bir alternatif sunan Paladins, oynanışını yeni bir şampiyon ile geliştirdi. Yeni şampiyonumuzun adı Meave ve özellikle pembe saçlarıyla dikkat çekiyor. Peki bu renkli karakterimizin yetenekleri neler? Düşmanlarla savaşırken nasıl bir yol izliyor?

Meave bir çift fırlatma bıçağı taşıyor ve düşmanlarına menzilli saldırılar yapabiliyor. Farenin sol tuşu ile yaptığın saldırılarda da düşmana bıçak fırlattığın temel bir saldırı gerçekleştiriyorsun. Farenin sağ tuşundaki Pounce ise Meave'in uzun bir mesafe için öne

doğru atılmasını sağlıyor. Ancak Meave atıldığında önünde bir rakip var ise bu rakibe hasar verebiliyor. F yeteneği Prowl, Meave'in %80 daha hızlı hareket etmesini ve daha yukarı zıplamasını sağlıyor. Meave'in Q yeteneği Nine Lives şampiyonunun sağlığını yenilerken, bir yandan da Pounce ve Prowl yeteneklerinin bekleme sürelerini sıfırlıyor. E yeteneği Midnight ise düşmanların görüş yeteneklerini dört saniyelikliğine sınırlayabiliyor. Tüm bu yetenekleriyle tıpkı Skye gibi düşman saflarının arkasına sızabileceğiniz bir karaktere benziyor Meave. Bakalım Paladins oynanış çeşitliğini daha nasıl geliştirecek. ■



## Revelation Online

Nihayet açık betaya geçiyor!

Skyforge ve Armored Warfare gibi oyunları yayınlayan My.com'un yeni MMORPG oyunu Revelation Online nihayet açık betaya geçiş sağlıyor. Oyunun bunun için belirlediği tarih ise 6 Mart olarak açıklandı. Peki Revelation Online bize neler sunacak?

Aslında klasik bir MMORPG görünümüne sahip olan oyun Gunslinger, Blademaster, Vanguard, Swordmage, Occultist ve Spiritshaper isimli altı adet sınıfı oynamamıza imkan sağlayacak. PvE görevlerde zindan ve raidlerin yanında, mighty boss görevlerinde devasa bosslar ile karşılaşabiliyoruz. Oyunun PvP yönünde ise arenalar, bölgesel savaşlar, kale kuşatmaları, açık dünya PvP'nin yanı sıra 10 farklı PvP modu da olacak ve bu modlar PvP ve PvE 'yi bir arada sunan bir oynanış içerecek. Açıkçası senaryo yönünden umutlu olmasam da başlangıç olarak hayli geniş bir içerik sunan Revelation Online için heyecanlı olduğumu söyleyebilirim. ■



## EVE: Valkyrie

İlk 2017 güncellemesi yayınlandı!

Uzun yıllardır en iyi bilim kurgu MMO'ları arasında yer alan EVE Online evreninin Shooter türündeki üyesi EVE: Valkyrie, 2017'ye girdiğimizden bu yana ilk güncellemesini yayınladı ve Wormholes eklentisi 15 Şubat tarihinde oyuna eklendi. Peki bu güncelleme bize neler getirdi? Güncelleme ismini oyuna eklenen yeni oyun modundan alıyor. Wormhole isimli yeni oyun modu ile her hafta bir adet kara delik açılıyor. Oyuncular bu kara deliğin içinde tüm pilotluk yeteneklerini sergilemek ve pek çok zorlukla mücadele etmek zorunda kalıyor. Tabii ki PvP karşılaşmaları buradan nasıl bir kazançla ayrılacağını belirleyen en büyük faktör. Yeni kozmetik eşyaları, ekipmanlar bu oyun modundaki günlük görevleri yaparak kazanılabilecek. Oyunun PvP yönü ile ilgili yeni bir değişiklik ise oyuna lig sisteminin eklenmesi. Lig sistemi ile oyuna rekabetçi bir yapı geliyor.

Henüz alfa aşamasında olsa da lig sistemi birçok oyunda olduğu gibi EVE evreninde sevimlidir. Tüm bunların yanı sıra oyuna yeni dronlar eklendi ve temel antrenmanlar

yenilendi. EVE: Valkyrie, daha uzun süre EVE evrenini PvP olarak oynamak isteyen bilimkurgu severlerin ortak noktası olacak gibi duruyor.■





# Heavy Gear Assault

Savaş robotlarının anlamsız savaşı

Mechalara karşı ne kadar ilginiz var? İlk kez Matrix'de beni kendine hayran bırakan Mecha teması daha sonra Code Geass'da aklımı başımdan almıştı. Bu oyundan sonra kendimi mecha dünyasına araştırmaya halde buldum ancak bu hevesim çabucak sönmüş gitti. Dolayısıyla mecha dünyasıyla ilişkim kısa sürdü ve bu alandaki oyunları bile oynayacak vakit bulamadım. Heavy Gear Assault ise bir anda mecha dünyasına tekrar girmemi sağladı. Peki, bu tecrübe beni o eski heyecanıma kavuşturdu mu? Ne yazık ki hayır demek zorundayım.

Heavy Gear Assault kısaca, mecha dediğimiz robotları birbiriyle savaştırdığımız bir online oyun. Mektek Studios'un yapımcılığını, Stompy Bot Production'ın ise dağıtımını üstlendiği yapımdan elbette bir Titanfall performansı beklemiyordum. Ancak Heavy Gear Assault'a girdiğiniz ilk andan itibaren oyunun yeterince iyi olmadığı hissine kapılmamak

mümkün değil. Özenilmemiş bir arayüz ilk dakikada sizi karşılıyor ve menüler arasında geçiş yaparken bile bunu hissedebiliyorsunuz. Tutorial bölümünde kontrolleri öğreniyor ve kullanacağınız robotunuzu tanıyor olursunuz. Daha tutorial bölümünden itibaren kontrollerin donukluğu beni ziyadesiyle üzdü, ardından savaşılabileceğim bir maça girmek, robotunun maharetlerini görmek istedim. Oyun içerisindeki kontrollerin, hafif ve ağır silahların işleyişinin daha iyi olmasını umdum. Ancak ne yazık ki oyun içerisinde de farklı bir durumla karşılaşmadım. Oyunun hantal kontrolleri genel geçer oyun deneyimini fena halde balatıyor, bunu söylemem gerek.

Oyunda şu anda sekiz farklı türde robot yer alıyor. Çok daha fazlasının geleceğini ise biliyoruz. Robotların oyun sınıfları niteliğinde, türlerine göre hafif ve ağır silahları bulunuyor. Bu silahları ve robotunuzu da zamanla geliştirebiliyorsunuz elbette. Yine de şöyle bir prob-

lem bulunuyor ki şu anda geliştirme seçeneklerinin büyük bir çoğunluğu aktif değil. Ayrıca hedef almak da çok kolay değil. Robotunuzla hareket etmeye çalışırken bunu iki farklı şekilde yapabiliyorsunuz. Normal şekilde yürüyebildiğiniz gibi Shift tuşu ile robotunuzun ayaklarından tekerleklerini çıkarıp kayabiliyorsunuz da. Yalnız bunun kumda dahi işe yaramasını oldukça ilginç(!) buldum.

Oyunun en büyük problemlerinden biri de ne yazık ki sunuculardaki oyuncu kıtlığı, online bir maça katılabilmek için her seferinde sabır taşı gibi beklemek oldukça yorucu. Sunucu seçimi ile maça girmeye çalışırken tek bir oyuncunun yolunu gözlediğim olmadı değil. Neresinden tutarsam elimde kalan Heavy Gear Assault grafikleriyle de ne yazık ki vasatın ötesine geçemiyor. Animasyon ve grafik kalitesi ne yazık ki şu dönemde olması gereken seviyede değil. Tamam, bu bir erken erişim oyunu olabilir ancak neticede oldukça uzun zamandır da geliştirme aşamasında olan bir yapımdır. En azından artık animasyon geçişleri arası ışınlanmalara engel olunmalı ve silah efektleri biraz daha kaliteli hale getirilmeliydi.

Açıkçası Titanfall 2 gibi hem FPS hem de mecha temasını harika şekilde harmanlayarak bizlere sunan bir oyun varken Heavy Gear Assault gibi bir oyunun ilgi çekici olması için çok daha fazla çaba sarf etmesi gerekiyor.

■ Enes Özdemir

*Heavy Gear Assault kısaca, mecha dediğimiz robotları birbiriyle savaştırdığımız bir online oyun*





# Heroes Evolved

Yeni bir MOBA, yine bir MOBA...

MOBA oyunları sanırım yavaş yavaş hayatımda en fazla oynadığım oyun türü olmaya başladı. Sayısız MOBA oyunu denedim ve bazı oyunları hatırlamıyorum bile. MOBA oyunları uzun zamandır popülaritesini koruyor ancak hatırlar mısınız bilmem, yağmur gibi MOBA oyunun yağdığı bir dönem olmuştu. Bu durumun benzerini şimdi mobil oyun sektöründe yaşıyoruz, bir taraftan da PC oyuncuları için yeni MOBA oyunları çıkmaya devam ediyor. Bu ay dediğim sayısız MOBA oyunlarının arasına bir yenisi daha eklendi. Net Dragon'un geliştirdiği ve R2 Games'in yayıncılığını üstlendiği Heroes Evolved bize neler sunuyor bakalım. Heroes Evolved aslında oldukça klasik bir MOBA yapısı sunuyor. Altar of Strife isimli ana harita, bildiğimiz üç koridorlu sistem sunuyor. Amacımız da zaten bu üç koridoru ittirmek, koridorlar üzerindeki kuleleri yıkmak ve nihayetinde düşman üssünü yok etmek. Elbette harita üzerine dağılımın da alıştığımız şekilde olması gerekiyor. Bir üst koridor, iki alt koridor, bir orta koridor ve bir de orman oyuncusu gerekli. Ancak elbette ki ilk seviyelerde bu düzenden eser yok ve genelde orman oyuncusu iptal edilip üst koridorda iki oyuncu oynuyor. İleriki seviyelerde ise oyunu öğrenen oyuncular yavaş yavaş ormanın önemini kavriyorlar.

Valle of War haritası ise tek bir koridor üzerinde 5v5 maç yapmanıza olanak tanıyor. League of Legends'in ARAM haritasını aklınıza getirmeniz yeterli. Amacımız da yine rakip kuleleri indirmek ve düşman üssünü yok etmek. Oyunda klasik bir eşya alma sistemi mevcut.

Bu nedenle farm yapmak oldukça önemli. Klasik MOBA yapısında olduğu gibi minyona son vuruşu yapan oyuncu altını kazanıyor. Yetenekleriniz ise pasifiniz, üç temel yeteneğiniz ve bir adet ise ulti yeteneğinizden oluşuyor. Ancak pasif yeteneğiniz için de seviye atlatıkça puan vermek durumundasınız. İçersinde 80'den fazla karakter bulunduran Heroes Evolved'un en problemleri tarafı orijinallik. Özellikle oyundaki karakterler adeta farklı oyunlardan araklanmış desem yeridir. Burada tek bir oyundan değil birden fazla oyundan alınan karakterlerden bahsediyorum. Ancak şunu biliyoruz ki orijinallikten uzak yapımlar oyun piyasasında hiçbir zaman ayakta durmadı. MOBA sektöründe ise bunun en güzel örneğini harika bir konseptte sahip olan Infinite Crisis, sunduğu orijinallikten uzak oy-

nanış yapısının neticesinde kısa sürede tarihe karışarak gösterdi.

Heroes Evolved'un görsel kalitesinin de günümüz oyunlarına göre bir hayli düşük olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Aslında bu durum beni çok rahatsız etmedi. Zira oyun temelinde mobil bir oyundan PC oyununa dönüştürülmüş. Beni rahatsız eden en önemli nokta, kontrollerin bu derece hantal olmasıydı. Ne yazık ki arayüzün de derli toplu olmayışı oyunda dikkat dağınıklığına yol açıyor. Heroes Evolved'un en takdir ettiğim yanı eski grafiklere sahip olması nedeniyle düşük sistemlere sahip oyunculara hitap edebiliyor olması. Sistem ihtiyaçları ortalama bir MOBA oyunu için yeterli olmayan oyuncular dahi Heroes Evolved'u rahatlıkla oynayabilir. Tabii hantal kontrollere tahammül edebilirlerse. ■ **Enes Özdemir**



# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

**H**atırlarsanız geçen ay bu sayfaları küçük bir rehber niteliğinde yazmış, League of Legends'da başarılı olabilmeniz için gereken birkaç temel kuraldan bahsetmiştim. Elbette bu bilgiler aslında daha çok oyuna yeni başlayan oyuncular içindi. Geçen ayki yazıda belirttiğim gibi, bu aydan itibaren ise biraz daha derine ineceğiz. Yavaş yavaş rolleri tanıtmaya başlayarak oyunda hangi rolde ne yapmamız gerektiği konusuna değineceğim. Bu ay ise Ormancı rolünü sizlere tanıttacağım. Ancak bundan önce, 7.3 yamasına göz atmazsak dengelemeye maruz kalan Camille ve LeBlanc biraz üzülebilir.

Öncelikle Riot, 7.3 yamasının güncelleme notlarında, bir sonraki yamanın alt koridor oyuncularını sevindireceğinden bahsetti. Siz bu yazıları okurken 7.4 çoktan çıkmış ve alt koridor oyuncuları da sevinçten halaya durmuş olabilir. Ancak şu anki konumuz olan 7.3'de, Camille'in, ilk ortaya çıkışındaki özelliklerinin bir hayli bilendiğini görüyoruz. Q, W ve E yeteneklerine bir miktar zayıflatma uygulanırken R yeteneği Hextech Ültimatomu, artık Camille ölse dahi süresi bitene kadar değil, yalnızca bir saniye dayanabiliyor. Aslında bu durum, Ültimatom'a yakalanmış bir düşmanın Camille ile savaşmasını daha anlamlı hale getiriyor.

LeBlanc'ın ise pasif yeteneği zayıflatıldı. Artık Şer mührü, ilk 13 seviyede daha az hasar verecek. Aslında bu zayıflatma etkisinin şampiyonun yalnızca erken oyun aşamasında rakibine bariz üstünlük kurmasını engellemek için oluşturulmuş olduğu açık. Zira Şer mührü 14 ve üstü seviyelerde hala aynı etkiyi veriyor. Kha'Zix, Jayce, Ivern, Malzahar, Tristana, Vladimir, Zyra ve Vi gibi şampiyonlar da 7.3'den etkilenmiş olsa da bu konuda bahsetmek istediğim son şampiyon Rengar olacak. Gölge Avcı Q'nun atılma yeteneğinde menzil kaybetti ve W, artık Rengar'ı kitle kontrol yeteneklerinden korumayacak. Ayrıca Av Heyecanı bundan böyle Rengar'ı daha kısa süre kamufle edecek.

## Sihirdar Vadisi'nin Gezgini: Ormancılar

"Aman ormancı, canım ormancı" diye bir türkü patlatmaya kalkarsam sanırım bu satırlar şöminenin köşesinde yanmakla meşgul olabilir. Bu nedenle o topa hiç girmiyorum. (Bu arada şömineli eviniz varsa beni çağırabilirsiniz.) Ancak bir Ormancı olarak size birkaç tavsiye verebilirim. Takımınıza bir ormancı olarak nasıl en iyi şekilde yardım edebileceğinizi ve maç kazandırabileceğinizi anlatacağım. Bir

Ormancı'nın bilmesi gereken en önemli kural, yapacağı baskınlardan alacağı komisyondur. İki baskından birinde size skor bırakmayan koridorlara gitmeyin ve bunu prensip haline getirin. Element Ejderleri'nden beşer lira, Kadim Ejder'den on lira alın. Baron'un fiyatını ise oyunun gidişatına göre belirleyin. "İki Alev Ejderi'ne bir Okyanus Ejderi bedava!" türünde kampanyalar yapabilirsiniz. Ormancılar hakkında her şeyi öğrendiniz, görüşmek üzere.

Dur ve hemen o çakmağı bırakıp sayfayı yakmaktan vazgeç. (Espriler ile soğuyan ortamı ısıtmayan çalışırsanız başka. Aman Allah'ım kendimi durduramıyorum!) Gerçek tavsiyelere şimdi geçiyorum. League of Legends'a direk





olarak orman oyuncusu olarak başlamak gerçekten zorlayıcı olabilir. Bu nedenle orman oynamak isteyen yeni oyuncuların, öncelikle kendi takımlarında yer alan orman oyuncularının nasıl oynadıklarını da takip etmelerini öneririm.

### Şampiyon Seçimi

Bir ormanlı olarak o oyunda nasıl oynamak istediğinizi önceden belirlemenin oldukça önemli olduğunu söylemeliyim. Suikastçı bir şampiyon seçmeniz, rakipte tank bir ormanlı olması halinde erken oyunda sizi zorlayabilir. Ancak harita takibini iyi yaparsanız, ormanı daha hızlı temizleme yeteneğiniz sebebiyle rakip ormandan da kaynak elde edebilenizi sağlayacaktır. Rengar, Kha'Zix ve Talon gibi şampiyonlar güncel metada suikastçı bir ormanlı için en uygun seçeneklerden olabilir. Ancak gerçekten tahmin edilemeyen baskınlar yapmak istiyorsanız Evelyn ve Shaco gibi şampiyonları da tercih edebilirsiniz. Eğer takımın tank rolünü üstlenmek istiyorsanız ise son zamanların en iyi tank ormanlıları olan Camille, Olaf, Ivern gibi şampiyonları tercih edebilirsiniz. Tüm bunlara rağmen rakibi bir anda nişancılarınızın hedefi ya-

pabilecek Lee Sin ve Rek'Sai'i de unutmak doğru olmaz. Şampiyon seçimi bir ormanlı için oyun stili ile doğru orantılı olarak gider. Bu durumda seçim, tamamen nasıl oynamak istediğinize bağlı olarak değişebilir.

### Temizle-Baskın Yap- Kazan

İyi bir ormanlı, hızlı seviye atlamaya çalışırken, aynı zamanda en doğru zamanda baskına gidebilir. Orman kampları özellikle yeni sezon ile beraber daha fazla tecrübe puanı verir hale geldi. Bu nedenle her orman kampının yeniden oluşumunu gözlemleyin. Gördüğünüz her kampı temizleyin. Yampiri Yengeç'i asla kendi halinde bırakmayın. Zira kendisi hem güzel altın veriyor hem de görüş sağlıyor. Bu nedenle kontrol totemleri ve Yampiri ile haritanın sırlarını meydana çıkarın.

Ancak kampları temizlemek için takım arkadaşlarınıza yardım etmeyi ihmal etmek en büyük hata olacaktır. 6. seviye olmadan ormandan çıkmayan bir oyuncuysanız çok büyük bir yanlış içerisinde olduğunuz demektir. Bu durum oyun sonunda "Jung farkı" durumuna dönmeden cesaretinizi toplamalısınız. Daha ikinci seviyede yakın olduğunuz koridorun rakip oyuncularını önde görüyorsanız ilk baskını yapmaktan çekinmeyin. İlk skoru takım arkadaşınıza bıraktıktan sonra huzur içinde orman kamplarınızı temizlemeye devam edin. Ancak koridorda arkadaşlarınız üstünlük kurduysa ormana odaklanmaya devam edin. Şahsen agresif bir orman deneyiminin çoğunlukla işe yarar olacağını düşünüyorum.

### Harita Görevlerinde Strateji Kur

Bir ormanlı kalitesini açığa çıkarın

en önemli unsur harita görevlerini nasıl yaptığınızdır. Vadinin Alameti, Element Ejderleri, Kadim Ejder veya Baron'u almak büyük ölçüde ormanlı'nın nasıl bir oyun sergilediğine bağlıdır. 4-7 seviye arasında alt koridorda başarılı bir baskın ilk ejderinizi almanın anlamına gelebilir. Bu baskından sağ salim çıkarsanız, mümkün ise hemen canınızı yenileyin ve alt koridor ile beraber ilk element ejderinin yolunu tutun. Bu sırada orta koridor oyuncusunun ise karşısındaki rakibini sizden uzak tutması önem taşıyor.

Ancak her zaman avantajı elde edip ejdere veya barona ilk saldıran siz olamayabilirsiniz. Bu gibi durumlara karşı, ejder ve baron bölgesini her zaman görüş içinde tutun. Ne olursa olsun bir toteminizi her zaman bu bölgelere ayırın. Dezavantajlı bir konuma düştüğünüzde rakipten ejderi veya baronu çalmayı bilin. Elbette bu gibi durumlar için en uygun şampiyonlar, Zac, Shyvana, Kha'Zix gibi birden bire ejderin veya Baron'un üzerine atlayabilen karakterlerdir. Bu tavsiyeler üzerinde çalışmanız oldukça etkili bir ormanlı olmanızı sağlayacaktır. Ancak orman, oyuncuya birçok sorumluluk yükler ve bu kadar çok görevi ne kadar çok oynarsanız o kadar dengeli yerine getirebilirsiniz. Gelecek ay Sihirdar Postası'nda fedakar dostlarımız Destek oyuncularını tavsiyelerimi okuyabilirsiniz. Görüşmek üzere! ■ Enes Özdemir

### Antrenman Modu Devrede!

Bu ay verdiğim tavsiyeleri uygulamak mı istiyorsunuz? Veya yeni bir şampiyon denemeniz mi gerekiyor? İşte antrenman modu bu noktada, bundan böyle devreye girecek. Antrenman modunda şampiyonun istediğiniz seviyesinde oynayabiliyorsunuz. İstedikleriniz eşyaları alabilir ve şampiyonun hangi aşamada ne kadar güçlü olduğunu test edebilirsiniz. Hangi seviyede, hangi eşyalarla bir ejderi tek başıma alabilirim diye düşünüyorsanız, açık beta istemci üzerinden antrenman moduna giriş yapmanızı öneririm.



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Bildiğiniz gibi CS:GO evreni köklü güncellemeler görmez. Gelen en büyük güncelleme genellikle ya yeni bir operasyon olur ya da ondan daha nadir olacak şekilde yeni bir silah olur. Buna rağmen CS:GO'nun bizi hala oyunun başında tutuyor oluşu elbette büyük bir başarı ve bu yadsınamaz. Bu güncelleme kitliği nedeniyle, bir güncellenmenin oyunu nasıl etkileyeceğini bu sayfalarda anlatabilmem hayli zor. İşte tam bu yüzden, bu aydan itibaren CS:GO sayfalarında farklı bir yöne sapacağız. Bu aydan itibaren çeşitli oyun taktiklerini anlatacağım. Her ay bir silahın

hangi şartlarda satın alınması gerektiğini, nasıl kullanılması gerektiğini, haritalarda Terörist veya Anti Terörist oynarken kim nasıl konuşulmalı, bunlara değineceğim. Ancak bu ay detaylı taktiklerden ziyade daha temel konulara giriş yapacağız.

## Takımını kur

Counter Strike: Global Offensive'in Rekabetçi modu ne yazık ki solo oyuncular için uygun değil arkadaşlar. Bu bir gerçek. Zira CS:GO bir takım oyunu. Üstelik üst seviye koordinasyon gerektiren bir takım oyunu. Bu sebeple CS:GO'nun rekabetçi modla-

rında oynamak istiyorsanız, sürekli beraber oynadığınız arkadaşlarınızın olması şart. Takımda yer alan hangi üyenin hangi silaha yeteneği olduğunu, savunma yaparken iyi oyuncuların kim olduğunu, saldırı sırasında aranızdaki ninjanın kim olduğunu bilmek oldukça önemli. Elbette bu mekanikleri kazanıp uyumlu bir takım haline gelmek zaman alabilir. Yine oyunlarınızı takımınızla gerçekleştirmek oldukça önemli. Takım uyumunun gelişmesi için ise her oyuncunun en az iki rolde kendini geliştirmesi oldukça önemli. Oyunun rollerin net olarak dağıtılması ve oyuncuların da bu rollere uygun davranması zamanla tüm takıma ortak bir refleks kazandıracaktır. Rakip takım takımınızdan birini indirdiğinde, -futboldaki kademeye benzer bir şekilde- ölen oyuncunun yerini otomatik olarak kimin doldurduğunu bilmek oldukça önemli. Takım rollerini ve takım uyumu hakkında daha detaylı bilgileri ise önümüzdeki aylarda vereceğim.

## Harita öğrenmekten çekinme

İyi bir takım olsanız da bunu her haritaya yaymanız gerçek bir oyuncu olduğunuzu gösterir. Her CS:GO oyuncusunun bildiği üzere, Dust2 oyunun en fazla oynanan haritası. Genelde oyuncular rekabetçi oyun modunda bu haritanın dışına çıkmaktan biraz çekiniyorlar. Ancak gerçekten çekinmenize



gerek yok. Dust2'yi nasıl öğrenebildiyse, diğer haritaları da aynı şekilde öğrenebilirsiniz. Inferno, Mirage, Cobblestone, Nuke, Train gibi haritalar oyunun en çok oynanan ve özellikle profesyonel arenalarda tercih edilen haritaları konumunda. Elbette bu haritalardan farklı olarak Office, Italy, Vertigo ve Assault gibi haritaları da unutmamak lazım. Bu haritalardan kimi farklı görevlere sahip olsa da ne kadar çok haritada ustalaşırsanız oynanışa da o kadar hakim olursunuz. Farklı haritalarda uzmanlaşmak her türlü farklı durumda ne yapmanız gerektiğini size öğretecek. Zamanla, zorda kaldığınız her durumda rüzgarı tersine çevirmeyi, avantajı sağladığınız her türlü anda ise bu avantajı korumayı öğreneceksiniz.

### Antrenman yap

Bolca antrenman yapmak ve düzenli olarak oyun oynamak çok önemli. Antrenman yapmaktan kastım sürekli olarak Rekabetçi oyuna girip oynamak değil. Rekabetçi oyunlara takımını toplamadan girmen tam performansını sergilemene engel olacaktır. Ancak hepimiz iş, güç sahibi veya okula giden insanlarız. Bu nedenle takımın her zaman hazır olmayabilir. Bu gibi durumlarda rekabetçi derecene etki etmeyecek olan oyunun diğer modlarını bolca oyna. Basit Eğlence modu haritaları tanımana ve rekabetçi yapıya alışmana, Silah Yarışı ani silah geçişlerinde veya kullanmaya mecbur kaldığın silahlar için antrenman yapmana, Ölüm maçı ise sıcak çatışma yaşarken refleks kazanmana yardımcı olabilir. Ancak bunlardan çok daha iyi olarak antrenman yapabileceğin atölye modları en iyi dostun olacak.

### Silahları tanı

Rekabetçi oyunlarda ne zaman hangi silaha ihtiyacın olacağı hiç belli olmaz. Bu nedenle

silah ayırt etmeden her birinde ustalaşmaya çalış. Ancak bir AWP oyuncusu isen AWP ve Scout'ı, değilsen AK-47 ile M4A1 veya M4AR'yi mutlaka en iyi şekilde öğrenmen gerekiyor. Bu da bizi "Spray nasıl yapılır?" dersine doğru itiyor ama ona daha sonraki aylarda değineceğiz. Özellikle ilk elde ve eko yapılan diğer ellerde pistol kullanmayı bilmek son derece önemli. Bu nedenle en az bir pistolde iddialı olmanız gerekiyor. Ancak bu pistolü iyi seçmelisiniz. Desert Eagle elbette en etkili silahlardan biri ancak kullanması en zor ve en pahalı pistol. Revolver artık oyundaki etkisini büyük oranda kaybettiği için onu saymıyorum ancak Tec-9 ve Five-Seven'in, Desert Eagle'dan sonra en kullanışlı pistoller oldukları yadsınmaz. Az miktarda paranız olmasına rağmen eko yapmadığınız rauntlarda ise hafif makineli veya pompalı tüfek kullanma konusunda uzman olmanız gerekiyor.

### Dinlenmeyi bil

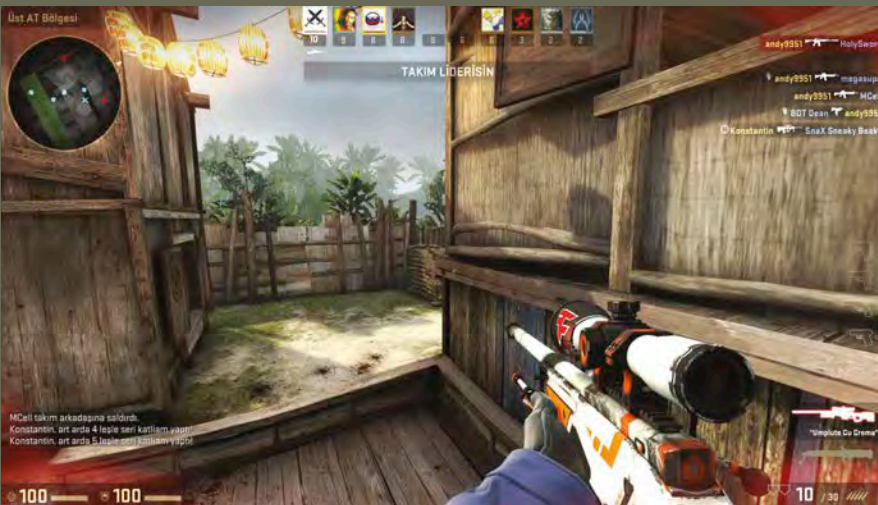
İyi olmak hırsı ile "Sürekli antrenman, sürekli oyun, sürekli çalışma, sürekli rekabetçi!" moduna girebilirsiniz. Ancak oyunu oynadığınız sürelerde belirli zamanlarda kısa molalar ve yorulmaya başladığınızda ise bir süre bilgisayar başından uzaklaşmanız en doğru karar olacaktır. Oyun başında sürekli gözlerinizle düşmanı takip etmek, kulaklarınızla düşmanın sesini duymaya çalışmak, üstüne takım arkadaşlarınızla haberleşmek ve çatışmalarda reflekslerinizi geliştirmeye çalışmak iki, bilemedin üç rekabetçi maç sonunda beyni büyük oranda yoracaktır. Siz fark etmesiniz bile yorgun beyniniz reflekslerinizi yavaşlatabilir. Enerjiniz olduğunu düşündüğünüz bölümlerde birkaç maç sonunda yarım saat ile bir saat arası, artık yorgunluğunuza hissettiğiniz andaysa en azından birkaç saat oyuna ara vermeniz



yararlı olacaktır. Bu sürede beyniniz sıcaklığına oyun içinde sıklıkla yaptığınız hareketleri yavaşça refleksle dönüştürür. Bu elbette yalnızca 1 gün içinde oluşmaz ancak birkaç ay içinde bunu fark edeceksiniz. Bu ay basit ama temel bilgilerde CS:GO'da nasıl daha iyi olabileceğinize dair bilgiler verdim. Ancak bir sonraki ay rolünüzü keşfetmeniz için oyunda yer alan beş oyuncunun rollerine ve kimin hangi rolde haritada ne iş yapması gerektiğine değineceğim. Oyunda rollere uygun davranmak oldukça önemli ve başarılı bir takım kurmanız buna bağlı diyebilirim. Bir sonraki ay görüşmek üzere! ■ **Enes Özdemir**

### Dark Passage'da Ayrılık

Dark Passage yaptığı açıklamada sözleşmeleri son erdiği için CS:GO takımları ile yollarını ayırdığını duyurdu. Yapılan açıklamada WESG sonrası oyuncular ile kontrat konusunda anlaşamadıklarını dile belirten Dark Passage yönetimi, CS:GO takımına karşılıksız destek verdiklerini de duyurdu. Bu ayrılıktan sonra Dark Passage'ın başarılı oyuncusu CalyX, Space Soldiers ile anlaştı.





# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

**Ayın Destesi**  
Bize göre bu ayın destesi Renolock. Bu desteyle şu anki metada bulunan bütün agresif destelere karşı baş koyabilirsiniz. Ayriyeten Leeroy kombosuyla da rakibinizi bir anda saf dışı bırakabilirsiniz..

**M**erhaba sevgili dostlar. Bu ayki köşemizde sizlere yeni gelecek kart eklenmesinden bahsetmek isterdik ama Blizzard detayları henüz bizlerle paylaşmadı. Söz, kart paketinin açıklanacağı ay sizlere bütün detayları ve taktikleri sunacağız.

## **Yeni başlayan oyunculara ilaç gibi gelecek 6 tavsiye**

Hearthstone, gün geçtikçe derinleşiyor ve genişliyor. Hal böyle olunca da yeni oyuncuların oyuna alışmasında sıkıntı yaşadıklarını duyduk. Siz zorluk çekmeyin diye 6 adet ipucuyla geldik.

### **1. Kart çekmeye önem verin.**

Kart çekmek hayattır. Karşılaşmalarda elinizdeki kartlar biterse maçı kaybedersiniz. Çünkü rakibiniz elinizde kart olmadığını görürse agresifleşmeye başlar ve sahayı donatmaya çalışır. Sizin de elinizde kart olmadığı için gelecek bir sonraki kartı beklersiniz ve şanssız olduğunuz için o

kart da kof çıkar. Bunun için destelerinizde her zaman kart çekme özelliği barındıran kartlar bulundurunuz.

### **2. Sahayı asla donatmayın!**

Sonuca çabucak ulaşmak için sahayı minyonlarla doldurmak kesinlikle yanlış bir hareket. Çünkü elinizdeki tüm kartları sahaya sürdüğünüz zaman rakibiniz büyük ihtimalle bir çırpıda masayı temizler siz de elinizdeki tüm kartları oynadığınız için kartsız kalır ve kart çekme konusunda sıkıntı yaşarsınız.

### **3. Doğru yerde doğru kart.**

Elinizdeki kartı en faydalı şekilde oynamaya çalışın. Bir karttan ne kadar çok fayda alırsanız oyuna o kadar hâkim olursunuz. Örneğin: Karşınızda C'Thun Warrior var ve elinde C'Thun olduğuna eminsiniz. Siz de Control Paladin oynuyorsunuz ve elinizde Tirion Fordring ve Sylvanas Windrunner var. Burada Tirion oynamayı düşünmeyiniz çünkü karşı tarafın atacağı C'Thun oynaya-



çağınız Tirion'u direk etkisiz hale getirebilir ama Sylvanas Windrunner oynarsanız rakibiniz C'Thun'u oynamaya çekinir. Dİpnot: Boş masaya asla Sylvanas Windrunner atmayın çünkü bu size hiçbir şey kazandırmaz.

#### 4. Metaya hâkim olun.

Dereceli maçlarda çok hızlı ilerlemek istiyorsanız aylık ve anlık metayı takip etmelisiniz. Siz fark etmemiş olsanız bile metadaki desteler arasında bir denge mevcuttur ve metadaki bütün desteleri devirecek bir deste mümkün değildir. Mesela her maç karşınıza Aggro Warrior geliyorsa Jade Druid oynamamanız gerekiyor, her maç karşınıza Jade Druid geliyorsa Renolock oynamamanız gerekiyor, her maç karşınıza Renolock geliyorsa Aggro Warrior oynamamanız gerekiyor.

#### 5. İleri görüşlü olun.

Bir kart oynamadan karşı tarafın vereceği tepkiyi, karşı tarafın kartlarını tahmin etmeye çalışın. Rakibinizin direk saf dışı edeceğini bildiğiniz minyonu değil, rakibinizi zora sokacak minyonu oynayın. Bu sisteme alıştıktan sonra çok yüksek winrate oranlarına ulaşır, çok çabuk Legend olursunuz.

#### 6. Günlük görevleri ve arenayı asla ihmal etmeyin!

Günlük görevleri asla ihmal etmeyiniz ve düşük altın veren görevleri tercih etmeyiniz. Günlük görevler yetersiz dediğinizi duyuyorum; bunun için de Casual modda -yeni oyuncu olduğunuz için- hızlı win alarak günlük altın kazanma hakkınızı doldurmaya özen gösteriniz. Altınları kazandı, sıra şimdi onları harcamakta... Asla ve asla altınla kart paketi almayınız! Kazandığınız altınlarla arena yapmaya özen gösteriniz. Çünkü arenada verdiğiniz parayı geri alma şansınız var; hatta daha fazlasını bile geri alabilirsiniz. Arenada daha fazla zafer almanız için de tavsiye vereceğiz ama bir sonraki sayımızda.

#### Ben Brode'un meta hakkındaki görüşü

3 Şubat tarihinde Ben Brode, Battle.net forumunda Hearthstone'un bulunduğu

meta hakkındaki düşüncelerini aktaran bir gönderi paylaştı. Çoğu oyuncu son dönemlerde "Patches the Pirate" içeren Shaman desteleri hakkında çok şikâyetçi olduğunun farkında olan Brode, bu konu hakkında istatistikler paylaştı ve destenin konuşulduğu kadar güçlü olmadığını söyledi. Ben Brode paylaştığı gönderinin bir bölümünde: "Ladder'da ki en iyi destenin ortalama kazanma oranı %53. Hearthstone tarihi boyunca "en iyi deste" diye bir şey hiçbir zaman olmadı. Farklı destelerin kazanma oranları, o desteyi oynayan oyuncuların derecesine, oyunu oynama kabiliyeti ve tecrübesine bağlı. Tabii ki ayna eşleşmeleri istatistiklerimize katmıyoruz" dedi. Ben Brode, Small-Time Buccaneer'in canının 2'den 1'e indirileceği, Spirit Claws'ın mana değerinin 1'den 2'ye çıkarılacağı ve Rank 15-10-5 seviyelerine de-rank (Yani Rank 15,10 ve 5'i geçtikten sonra altına düşmeyeceksiniz) özelliğinin ekleneceği meta dengeleme(nerf) güncellemesinin Şubat ayının sonunda geleceğini de belirtti. (Yani siz bu yazıyı okurken gelmiş olabilir.)

#### Blizzard bize oyun mu oynuyor?

Yeni çıkacak Lost Secrets of Un'Goro genişleme paketinin adının daha önceden birkaç kartı seslendirmiş ve yeni pakette de seslendirecek olan ses sanatçısının özgeçmişinden öğrenilmesi bizleri çok şaşırttı. Year of the Mammoth adı verilen 12 aylık periyotun ilk adımı olan, 130 yeni kart içeren genişleme paketinin ismi Blizzard tarafından bilerek mi sızdırıldı yoksa oyuncuların dikkatinden mi kaçmadı emin olamıyoruz. Fakat Blizzard gibi bir şirketin böyle hatalar yapmasını pek olası bulmadığımız gibi her ek pakette de bu tarz sızıntılarla karşılaşmamız Blizzard tarafından kasten yapıldığını düşünmemize sebep oluyor. Bu gibi olaylarla bizlere adeta mini oyunlar oynayan ve bizlere hype yaptırın Blizzard bu macera paketinde bizlere neler sunacak merakla bekliyoruz. ■

#### HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kemal Ata "JustOn3" Koç  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Can "Ukio" Topsaç

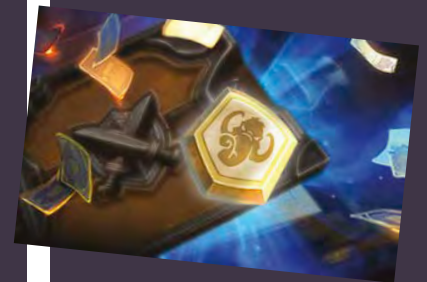
[facebook.com/hsturkiyepage](https://www.facebook.com/hsturkiyepage)

#### Şubat ayının en iyi 5 destesi

- 1- Aggro Shaman
- 2- Midrange Shaman
- 3- Reno Mage
- 4- Pirate Warrior
- 5- Renolock



**Son dakika!**  
Blizzard'dan son gelen açıklamalara göre Blackrock Mountain, The Grand Tournament ve League of Explorers paketleri artık Wild modunda yer alacak ve yarışmalara giremeyecek. Bunların yanında Azure Drake, Ice Lance, Conceal, Power Overwhelming ve Ragnaros ile Sylvanas legendary'leri de Standart moddan çıkartılmış durumda.





# SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 90

AY: MART

YIL: 2017

YAZAR: KÜRŞAT ZAMAN

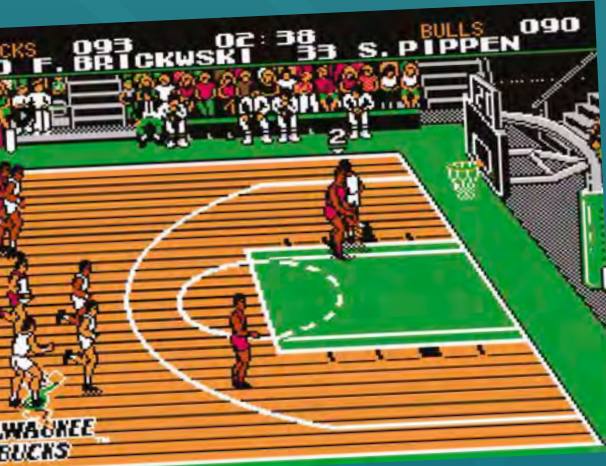
03

VIP  
STANDARD

NO : 0000000000



Bilindiği gibi eğer hem spor türlerine hem de oyunlara meraklıysanız hayli şanslısınız demektir zira iyi oyunların sayısı saymakla bitmez. Diğer taraftan diğerleri kadar konuşulmayan, günümüzde çok bilinmeyen ama bir dönemimize damga vurmuş spor oyunları hakkında da biraz konuşalım diyorum. ■ ■ ■



## Tecmo NBA Basketball

Yaşı kemale ermiş oyuncuların bir kısmı Lakers vs. Celtics'i öne koyacaklardır ve bazı yönlerden de haklılar. Diğer taraftan NBA Live'in bizlere merhaba demediği zamanlarda, ta 1992'de istatistik diye bir şeyle tanışmamızı sağlayan ve rakibinin aksine 91-92 NBA sezonunda yer alan tüm takımlara ve oyunculara yer veren oyun, Ayça ile az vaktimizi yemedi zamanında. Oyunda hava atışı, fauller

ve pek çok detay basit ara sahneler şeklinde tasarlanmıştı ve NES'in girdiği her eve bir şekilde girmeyi başardı. Bir de, oyuncuların istatistiklerinde yapılan ufak bir rakam hatasından ötürü John Starks üçlük çizgisinin gerisinden çılgın atıyordu, boş geçmiyordu desek yeridir. Ben halen NBA Live gelene kadar daha iyi bir basketbol oyunu oynamadığımızı düşünüyorum.

## Winter Challenge

Bizim nesle bobsled'i sevdiiren şeyin "Üşütük Popolar / Cool Runnings" filmi olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. 1991 yılında çıkan ve o vakitler grafikleri ile dibimizi düşüren Winter Challenge o kadar muhteşem bir oyundu ki, bugün kış vakti Eurosport'u açıp kayak izleyen bir kitle varsa ülkemizde, bu oyuna çok şey borçluyuz demektir. Büyük slalom, kızak, bobs-

led, biathlon, cross-country, alp disiplini, sürat pateni ve kayakla atlama gibi pek çok disipline yer veren oyun kendi zamanı için detaylı bir fizik motoruna sahipti ve üç-dört arkadaş başına oturup saatlerce birbirimizle yarıştıracak kadar eğlenceliydi. Bugün bir kış sporları oyununun - ne kadar iyi olursa olsun- bunu başarabileceğini düşünmüyorsunuz herhalde?



## NHL Faceoff 2000

Daha sonraları Sony San Diego stüdyosuna dönüşecek olan 989 Sports'un NHL oyunları, kendi döneminin en iyisiydi, buz hokeyini de çok severdik zira bizim dönemin en popüler gençlik filmlerinden birisi olan Mighty Ducks serisi televizyonlarda dönüp dururdu. Ps One'da oynadığımız en iyi spor oyunlarından birisi olan NHL Faceoff 2000 de lisanslı kadroları, muhteşem kontrol hissi ve sizi daima

gergin tutmayı başaran tadında zorluk derecesi ile şimdiye kadar oynadığımız en keyifli spor oyunlarından biriydi. Filmin de etkisiyle Anaheim Mighty Ducks'ı seçip sağda Teemu Selanne, solda Paul Kariya ve merkezde Steve Rucchin'li kadroyla az mı başarıdan başarıya koştuk? Ve bize direnebilen tek takım olduğu için Sergey Fedorov'lu Detroit Red Wings'ten az mı nefret ettik?



## Tony Hawk's Pro Skater 2

Geçtiğimiz yıl çıkan feci devam oyununu nasıl beklediğimizi ve karşılığında da nasıl bir garabetle karşılaştığımızı acilen unutmamız gerekiyor galiba. Gerçekten de serinin ilk üç oyunu o kadar başarılıydı ki, ilgi alanınız olsun veya olmasın kayıtsız kalamıyor ve birbirinden kompleks gözükten hareketleri bir maestro keskinliğinde yerine getirerek, daha yüksek skorlara ulaşmaya çalışarak günlerinizi geçirebiliyordunuz. Kendi zamanı için bile berbat grafiklerine ve nedendir bilinmez (!) sürekli sıkışıp duran diskine rağmen yeri ayırıyor, üniversite için evden ilk kez ayrılırken oynadığım son oyun olduğu için de halen içimde yumru gibidir böyle.

## Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Türlü denemelerin ardından yapımcılar boks oyunlarında eksik olan şeyin eğlence olduğunu farketmiş olacaklar ki, garip karakterlerinden oynanış mekaniklerine kadar daha önce görmediğimiz bir deneyim sunmayı başaran Ready 2 Rumble en büyük sürprizlerden birisi olmayı başarmıştı. Midway tarafından geliştirilen ve hemen hemen tüm konsollarda yerini alan oyunda Afro Thunder her daim favorimiz olsa da Mr.President, Shaquille O'Neal ve Michael Jackson gibi karakterler ile de ringin tozunu almak mümkündü. Şu anda yazarken bile bir gülümseme

geldi, keşke bu serinin devam etmesi mümkün olabilseydi.



## The Manager

Bu oyun ile PS One'in efsane oyunu LMA Manager arasında kararsız kaldım, açık konuşmak gerekirse. Belki toplama bakılacak olursa diğerini daha fazla oynamışım çünkü stadın tamamen tarafımızdan tasarlanabilmesi ve gollerin tekrarlarının da FIFA 99 kalitesinde olması gibi acayip özellikler ile geliyordu. Ancak The Manager bizi böyle bir tür olduğundan haberdar eden ilk oyun oldu. Seçtiğiniz takımı alıp kampa götürmek, taktik belirlemek, oyuncular ile sözleşme yenilemek falan öyle bizim alışık olduğumuz şeyler değildi, Emyln Hughes Soccer çocuklarıydık. The Manager'dan başlayan hikayenin nereye kadar gittiğini de hepimiz biliyoruz (Düş yakamızdan FM.)



# ŞEHRİNİZİ BESLEYEN SU KAYNAKLARI BİR ANDA KURURSA NE YAPARSINIZ?

- ▶ Okyanus suyunu içilebilir hale getirme macerası
- ▶ Yıllarca savaş konusu olan "Su"yu silah haline getirmemizin tarihçesi
  - ▶ Bir bardak su içinde neler var neler
- ▶ 2300 yılında çıkardığımız Mart sayısındaki yer alan ve su arayışımızı anlatan farklı bir öykü
- ▶ Üçüncü kültür akımının öncülerinden edge.org'daki seçkin bilim insanların yorumlarıyla 10 önemli kavram

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



# SONY GTK-XB7

80'li yıllarda büyüyen, dört adet büyük boy pille çalışan kasetçaları omzuna alıp plaja gitmeyi seven, ev partisi denildiğinde içi gidenler için...

syf.96



# DONANIM

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



## MSI GE72 7RE Apache Pro ★

Yedinci nesile merhaba...

Her ne kadar oyuncuların büyük kısmı masaüstü platformu tercih etse de, yine dizüstü bilgisayar kategorisinde de güçlü laptop'ları kullanan büyük bir kesim var. Özellikle NVIDIA'nın 10 serisi ekran kartı ailesini dizüstü platforma getirmesi, bu kitlenin masaüstü bilgisayar performansına yakın oyun deneyimi elde etmesi açısından önemliydi.

MSI GE72 7RE Apache Pro, selef modele göre yaklaşık 200 gram daha hafif. 2.7 kilogram ağırlığında olan laptop, 29 mm kalınlığıyla kaslı yapısına karşılık gayet ince görünüyor. Mat siyah renkli bir gövdeye sahip olan Apache Pro, sırtında kabartmalı çizgileriyle agresif bir görünüm kazanırken, ortada da MSI'nin logosunu bulduruyor. Laptop'ın ekranı ise 17.3 inç boyutunda. Onun hemen önünde ise ışıklandırılmalı yapısıyla dikkat çeken Steelseries klavye bulunuyor. MSI GE72 7RE Apache Pro'nun ekranı 17.3 inç boyutunda. IPS panelden oluşan ekran, Full HD çözünürlüğe sahip. Ancak Apache Pro ailesinde 4K ekran seçeneği de yer alıyor. Dileyen kullanıcılar onu da tercih edebilirler.

Ekranın en büyük özelliklerinden biri, panelin mat malzemeye sahip olması. Böylece ekran yansımalarının önüne geçiliyor. MSI'nin yine bir başka işbirliği daha bu model için sürüyor. Dynaudio hoparlörleri kullanan laptop, Nahimic Sanal Çevresel Ses desteğini de getiriyor. Böylece derin bas sesleri hoparlörlerden duyabiliyor, 7.1 kanal ses performansını kulaklıkta olduğu gibi laptop üzerinden de yakalayabiliyorsunuz. Selef modeli 6'ncı nesil işlemcilerle incele-

diğimiz Apache Pro, yeni jenerasyonda Kaby Lake platformuna revize ediliyor. Bu bağlamda da karşımıza daha bu yılın başında üretilen, adeta taze taze i7-7700HQ işlemciyle elimize ulaşan Apache Pro, 14nm üretim sürecinden geçen işlemcisiyle bize 2.8 GHz temel frekans sunuyor. Elimizdeki Apache Pro, RAM kapasitesi bakımından da bir hayli zengin. Selef model 16 GB kapasitesinde RAM'le elimize geçmişken, bu laptop'ta tam 32 GB kapasitesinde RAM bulunuyor. Laptop'ta 2400 MHz frekansında çalışan 2 slotlu DDR4 RAM yer alıyor. Depolamaya geldiğimizde hem SSD hem HDD'yi bir arada bulundurduğunu gördüğümüz Apache Pro, 128 GB kapasitesinde M.2 SSD sahibi. Ayrıca 1 TB kapasitesinde 2.5 inç HDD de laptop'da yer alıyor. Böylece hem performans hem geniş kapasiteyi bu modelde bulabiliyor oyuncular. Grafik tarafında ise, incelemenin başında da bahsettiğimiz gibi GTX 1050Ti'yi bizlere sunan laptop, 4 GB kapasitesinde bu ekran kartıyla masaüstü bilgisayar seviyesinde performans akışı sağlayabiliyor. Bu grafik kartıyla günümüz oyunlarında Full HD çözünürlükte akıcı oyun performansı üretebilen laptop, öte yandan son dönemin yükselen yıldızı olan sanal gerçeklik gözlükleriyle de kullanılabilir. i7-7700HQ işlemciyle i7-6700'e kıyasla yüzde 8 oranında performans artışı gösteren işlemcisiyle Battlefield 1'de 55 FPS'yi rahat alan laptop, eğer detayları Ultra'ya çekerseniz ortalama 50 FPS yakalayabiliyor. Peki, laptop tam yük altında çok ses çıkartıyor

mu? Yüksek performans sunan laptop'lar kadar ses çıkarttığını söylemek yanlış olmayacaktır. Zira maksimum yük altında 48 desibel gösteren laptop, bununla HP Omen 17'den birkaç değer de olsa daha sessiz bir izlenim bırakıyor. Apache Pro, boştayken ise 31 – 35 desibel arasında seyrediyor.

Toparlayacak olursak MSI GE72 7RE Apache Pro, her yönüyle başarılı bir dizüstü bilgisayar. Grafik tarafında GTX 1050Ti ile sıvırlan laptop, bununla bize üst ligde giriş seviyesi performans sağlıyor. Eğer 1060, 1070 ve 1080 seçenekleri bütçenizi zorluyorsa, 1050Ti sizi kendinden memnun bırakacaktır. Peki, MSI GE72 7RE Apache Pro'nun fiyatı ne kadar? Şu an piyasada 7790 TL civarı bir fiyatla bu modeli bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Full HD oyun yeteneği, SSD + HDD, hoparlör performansı, ışıklandırılmalı klavye, soğutma sistemi  
**EKSİ** Pil ömrü





## Kingston HyperX Alloy FPS ★

Mekanik klavyelere iyi bir örnek

**H**yperX ailesi, artık iyiden iyiye ünlü bir Kingston markası olmuş durumda. Bu ailede oyuncular için geniş ürün yelpazesi sunan Kingston, bu defa da HyperX Alloy FPS ile mekanik klavye isteyenlere özel bir ürün geliştirmiş. HyperX Alloy FPS, tasarımıyla fazlasıyla dikkat çekici bir model. Tuşların etrafında herhangi bir çerçeve yerleştirmeyerek oldukça kompakt yapıda bir tasarımı gözetken Kingston, böylece dar masa üstü alanlarını da hedeflemiş. HyperX Alloy FPS'de kablo sökülebilir yapıda. Bu sayede daha rahat taşınabilen klavye, ek olarak bir de güzel taşıma çantasıyla geliyor. HyperX Alloy FPS'in en önemli özelliklerinden biri WASD ve 1234 tuşlarına ayrıca tuş başlığı getirmesi. Oyuncuların en sık kullandığı bu tuşları özeleştirilen klavye, kırmızı renkli 1234 başlıklarıyla fark yarattığı gibi, WASD başlıklarını dokulu zeminle işleyerek oyuncuların bu tuşları parmak uçlarından kaçırmamasını sağlıyor. Klavye çerçevesi sert çelikten inşa edilmiş. Bu sayede sert oyuncular aradıklarını HyperX Alloy FPS'de bulacaklar. Öte yandan CHERRY MX tuşlar da 50 milyon basmaya karşı test edilerek geldiği için, bu klavyeyi uzun yıllar boyunca kullanabileceğinize kuşku yok doğrusu. Son olarak HyperX Alloy FPS'in kompakt yapısını destekleyen bir diğer özellik ise, klavyenin herhangi bir yazılıma ihtiyaç duymaması. HyperX Alloy FPS, tam olarak core FPS oyuncularına hitap eden bir oyuncu klavyesi. Öte yandan oyun oynamadığınız zamanlarda da rahat bir kullanım sağlayacağını düşünürüz. Bu bağlamda eğer sıkı bir FPS oyuncusuyunuz ve mekanik klavye arıyorsanız, HyperX Alloy FPS'i incelemeyen geçmeyin diyoruz. ■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** CHERRY MX anahtarlar, 1234 ve WASD tuş başlıkları, sağlam yapı, sökülebilir örgülü kablo  
**EKSİ** RGB ışıklandırma yok

90



## Redragon SIREN H301 ★

Tüm ihtiyaçları karşılıyor mu?

**R**edragon SIREN H301, oyuncu kulaklığı olduğu için doğal olarak kablolu yapıda ve 7.1 ses desteği sağlayan bir kulaklık seti. 40 mm'lik sürücülerıyla kulağınızı hapseden cihaz, aynı zamanda dolgun kulak yastıklarıyla da gayet rahat hissettiriyor. Dolgun kulak yastıklarının bir başka artısı da, kuşkusuz dış sesleri olabildiğinde azaltması. Zaten ses açıkken dış sesleri duymanız bir hayli zorlaşıyor ki kulaklık, böylece tüm dikkatinizi oyuna vermenizi kolaylaştırıyor. 2 metrelik örgülü bir kabloya sahip olan Redragon SIREN H301, kablosunun ucunda bir USB, birer adet de 3.5 mm'lik kulaklık ve mikrofon jakı bulunduruyor. Bunları bilgisayarınıza bağlıyor ve herhangi bir yazılım yüklemenize gerek kalmaksızın oyuna dalabiliyorsunuz. Redragon SIREN H301, 7.1 çevresel ses desteği sağlamanın yanı sıra aynı zamanda titreşimi de kulağınıza taşıyan bir kulaklık seti. Bunu da az önce değindiğimiz USB vasıtasıyla yapıyor. Titreşimi had safhada açtığınızda, gerçekten oyun içi gerilimi kulağınızda hissediyorsunuz.

Peki, kulaklığın mikrofon kalitesi nasıl? Kulaklığın yakın plan görüntülerinde de dikkatinizi çekmiştir; çıkartılabilir bir mikrofonu sahip değil. Sol kulak ünitesi üzerine sabit, kısa bir mikrofonu bulunuyor. Mikrofonun bu bodur yapısı güzel, öte yandan mikrofon sesi de karşı tarafa güzel taşıyor. Ancak hassasiyetini fazla bulduk açıkçası. Zira yalnızca konuşmaları değil, çevredeki hemen her sesi alıyor.

Konforlu yapısıyla uzun süreler oyunda kalmak, titreşim özelliğiyle oyunu derinden hissetmek isteyen oyun severler, Redragon SIREN H301'i satın almayı düşünebilirler. ■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Derin titreşim, tak - kullan, ses izolasyonu, oyun performansı  
**EKSİ** Mikrofon çok hassas

88



## ZyXEL WRE6505 ★

Menzil sıkıntısı yaşayanlar için...

**G**eniş evlerin en büyük sıkıntılarında biri kablosuz ağ iletişiminde ortaya çıkıyor. Durum kablosuz ağın uzaktaki odadan çekmemesi ve internet bağlantısının kalite kaybıyla ilgiliyse, çözüm iki tip üründen geçiyor. Bunlardan biri elektrik hattını kullanan powerline, bir diğeri ise Zyxel WRE6505 gibi kablosuz genişletici bir ağ adaptörü ürünleri. Üzerinde sinyal gücünü gösteren bir LED de bulunan cihaz, en iyi sinyali yakaladığında yeşil olarak durum raporu sunuyor. Eğer bu LED kırmızı renkle yanıyor, adaptörü daha iyi sinyal yakalayabileceği bir bölgeye takmanız mantıklı bir hareket olacak. 2.4 GHz ve 5 GHz bantlarını destekleyen Zyxel WRE6505, 300 Mbps ve 450 Mbps olarak toplamda 750 Mbps'e kadar teorik hızları destekliyor. Cihazı kullandığımız 120 metrekarelik bir evde iyi bir sonuç verdiğini söyleyebiliriz. İncelememiz sırasında, modemin bulunduğu oturma odasından yatak odasına düşmekte olan sinyali alıp toparlayarak ulaştırabilen Zyxel WRE6505, böylece üzerine düşen görevi iyi şekilde yerine getirebiliyor. Bu arada eğer yalnızca kablosuz bağlantı size yetmiyorsa, cihazın hemen altında yer alan Ethernet portunu da kullanabiliyorsunuz. Zyxel WRE6505'i şu an piyasada 209 TL fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz. Üzerine düşen işi iyi bir şekilde yerine getiren cihaz, kurulum ve kullanım noktalarında, ağ menziliyle ilgili sıkıntı yaşayanların yardımına koşacaktır diyebiliriz. En azından biz yaptığımız denemelerde bunu gördük.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kolay kurulum, uygun performans, çift bant  
**EKSİ** Fiyatı daha uygun olabilir

88



## Sony GTK-XB7 ★

80'lerin parti çocukları buraya!

**S**ony, Extra Bass ailesinde son dönemde güzel ürünlerle karşımıza çıktı. GTK-XB7 de partiyi sürekli yanınızda taşıyabileceğiniz devasa bir ses sistemi. Ancak bu dev tasarımın altında güçlü bir ses desteği yatıyor, onu baştan söylemek gerek. Ses sisteminin özelliklerine geçmeden önce hemen tasarımına değinelim. GTK-XB7, çift tarafında onu taşıyabilmeniz için kulp bulunduruyor. 12 kilogram ağırlığıyla her ne kadar taşınması biraz zahmetli olsa da, ev partileri için mobil formatta olması muhteşem bir şey. Sony GTK-XB7, fazlasıyla güçlü ve güzel ses veriyor. Kullandığımız süre boyunca fazlasıyla eğlenceli vakit geçirdiğimiz hoparlör, Extra Bass desteğine yer vermesiyle doygun bir müzik deneyimi yaşatabiliyor. Hoparlörün bu kadar güzel ses vermesinin ardında ise ClearAudio+ ile DSEE teknolojileri yatıyor. Sony GTK-XB7'nin kaliteli ses vermesinin yanı sıra oldukça güçlü ses verdiğinin de altını çizmek lazım. Müziği son ses açarsanız, komşularınızla başınızın derde girebileceği konusunda sizi uyarmamızda fayda görüyoruz. Sony GTK-XB7, güçlü ve kaliteli ses veren bir ses sistemi. Devasa yapıda olmasına karşın tek parça taşınabilir bir platform olmasıyla, müziği ve dolayısı ile partiyi farklı mekanlara taşıma olanağı tanıyan cihaz, LED ışıklandırmalarıyla da dinleyicileri kolayca havaya sokuyor. Kolay bağlantı kurabilmesi ve kolay kullanım sunmasıyla da beğendiğimiz hoparlörü şu sıra piyasada 1089 TL fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Yüksek kalitede ses, taşınabilir platform, LED ışıklandırmalar  
**EKSİ** Ağır, uzaktan kumandada Mute tuşu yok, güç kablosu kısa

90



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## SteelSeries

### Apex 100 ★

Hesaplı oyuncu klavyesi

SteelSeries markasını artık duymayan kalmadı. Özellikle oyuncu klavye ve farelerinde (Buna da mouse demediğim her an içimden bir parça kopuyor.) uzmanlaşan SteelSeries, hesaplı ürünlerle de oyuncuların yanında olmayı hedefliyor.

Apex 100 oyuncu klavyesi, hesaplı olmasına rağmen SteelSeries kalitesinden ödün vermeyen, gayet şık ve kullanışlı bir klavye. İsminde "M" takısı olmamasından da anladığınız üzere Apex 100 mekanik bir klavye değil ama mekanik klavye özellikleri de taşıyor.

Standart bir tuş dizilimine sahip olan klavye elbette SteelSeries Engine 3 yazılımının gücünü kullanmakta ve bu sayede klavyede birçok değişiklik yapabiliyorsunuz. Varsayılan olarak mavi renkte bir ışıklandırması bulunuyor Apex 100'ün. Renk değişimi yapmanız mümkün değil ama programdan bu ışığın gücünü ayarlayabiliyor, nefes alıp verme efektini aktive edebilirsiniz. SteelSeries Engine 3 aynı zamanda klavye tuşlarına makro tuşları atamada da işlev sağlıyor. Dilerseniz belirli tuş kombinasyonlarını girebiliyorsunuz, dilerseniz de metin makroları oluşturarak, tek tuşla belirlediğiniz yazının yazılabilmesini sağlıyorsunuz. (Daha çok yazılımcıların işine yarayabilecek bir özellik.)

Makrolarda tuşların basılma sırasında, arada ne kadar süre olacağını da ayarlayabilmektesiniz.

Söylediğim gibi Apex 100'ün fiyatı gayet makul ve sade ve şık bir oyuncu klavyesi arayanların kolaylıkla tercih edileceğini söyleyebilirim. Eğer daha donanımlı bir klavye peşindeyseniz de SteelSeries Apex M800'e göz atabilirsiniz.

#### ■ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Sade ve şık tasarım, 20 milyon tuş basma ömrü, makro desteği.  
**EKSİ** İster istemez "Oyuncu klavyesi" denilince daha fazla özellik bekleniyor.

85



## SteelSeries

### Rival 500 ★

MMO faresi geldi, koşun!

Bir oyuncu için klavye elbette önemli ama sanki fare biraz daha ağır basıyor. Dolayısıyla bir oyuncunun, oynadığı türle göre de bir fare tercih edebilmesi gerekebilmekte.

SteelSeries Rival 500, daha çok MMO oyunları oynayanları düşünerek tasarlanmış ama bir mouse'ta (Fare demedim!) bolca tuş arayanları da son derece mutlu edebilecek bir cihaz. Tam 13 tane tuşla donatılmış olan fare, bu tuşların tamamıyla kişiselleştirilebilmesiyle de resmen bir yıldız gibi parlıyor. Menüleri mi bu tuşlara koyarsınız, kendi makrolarınızı yazıp mı tuşlara atarsınız, hepsi, hangi oyunu oynadığınıza bakıyor. Elbette bazı tuşların da hiçbir şey yapmasını istemeyebilirsiniz ama bunlara eliniz çarpmaktadır; bunları da SteelSeries Engine 3 yazılımıyla kullanım dışı bırakabiliyorsunuz. Hatta sol yanda bulunan tuşu direkt olarak farenin altındaki bir tuşla kilitleme olanağınız bile var.

Rival 500 100-16.000 DPI arasında bir hassasiyet seçimine olanak tanıyor, SteelSeries Engine 3'ten ayarlanabilen bir titreşim özelliği de içinde barındırıyor. Evet, bu farenin titreşim özelliği var ve hatta tek bir şekilde değil, birçok farklı şekilde titreşmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu titreşim seçeneklerini dilerseniz her tuş başına ayarlayabiliyor, dilerseniz de belirli bir zaman için ayarlayıp bir hatırlatma olarak kullanabiliyorsunuz. (MMO oyuncuları bunun önemini bilir.)

Scroll tuşu ve alttaki logo alanının da renklerinin kişiselleştirilebildiği Rival 500, aynı Rival 700 gibi alt kısımdaki parçanın 3D baskı yöntemiyle, kendi parçanızla değiştirilebilmesine olanak tanıyor. Rival 500'ü gerçekten çok beğendiğimizi vurgulamak istiyoruz. Sadece MMO oyuncuları için değil, tüm oyunculara ve fareyi iş yapmak için kullananlara da hitap eden, harika bir fare.

#### ■ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Bolca tuş ve kişiselleştirebilme olanağı, mükemmel hassasiyet.  
**EKSİ** Oluşturduğunuz profilleri fare üzerinde saklayamıyorsunuz.

90

# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



#### Horizon Zero Dawn

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

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

PS4



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

Uzun süredir bir oyun serisi sona 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



#### Resident Evil 7: Biohazard

Resident Evil'in en son oyunu daha önce hiç olmadığı kadar vahşet, kan ve gerilim içeren, serinin adına layık bir yapım olmuş, kaçırmayın.

**Yapım** Capcom  
**Dağıtım** Capcom  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2017

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 değecek.

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

PC MAC LINUX



#### Stardew Valley

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

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

PC, PS4, XONE, SWITCH, MAC

### FPS



#### Battlefield 1

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

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

PC PS4 XONE



#### CoD: Infinite Warfare

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

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

PC PS4 XONE



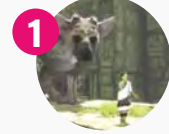
#### Rainbow Six: Siege

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

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

PC PS4 XONE

### Macera



#### The Last Guardian

Aradan geçen on yıla ve bir-biri ardına gelen ertelemelere rağmen nihayet kavuştuk. Öyle ki hepimiz Trico'yu senelerdir tanıyormuş gibiydik.

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

PS4



#### No Man's Sky

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

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

PC PS4



#### Silence

The Whispered World'ü oynayıp sevdiyseniz size harika haberlerimiz var. Serinin devam oyunu göz yaşlarınızı tutamayacağınız hikayeyle sizi kendisine aşık edecek.

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

PC MAC

# AYIN OYUNU ŞUBAT

## Horizon Zero Dawn

Özgünlüğü konusunda akşama kadar konuşabiliriz ancak Guerrilla Games'in ortaya çıkardığı oyun bizi koltuklarımıza çiviledi, bu çok kesin. Harika grafikleri ve optimizasyonu yanında esir eden oynanışı ile de Horizon Zero Dawn bu ayın en iyi oyunu.

87

### Online



#### WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar süreceğ eğlence vad ediyor. 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



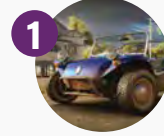
#### Civilization VI

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

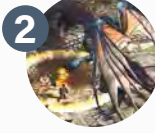


#### League of Legends

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

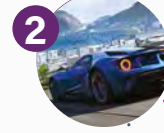


#### Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleştiren yapım uzun süredir açlığını 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

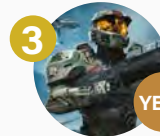


#### Fallout 4

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



#### Halo Wars 2

Halo evrenini kuş bakışı şeklinde karışımıza getiren oyun, konsolda strateji oyunu oynanmaz diye düşünenleri mahcup edecek kadar başarılı ve bir o kadar da kullanıcı dostu.

**Yapım** 343 / Creative Ass.  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2017

PC XONE



#### DiRT Rally

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

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

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

89 TL

# LEVEL'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 31 Mart 2017 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

*John Wick Chapter 2*

*Son yılların en iyi hatırlanan aksiyon filmlerinden birisi  
geri dönüyor ama uyaralım, bu kadar patırtıya yürek dayanmaz.*



### Evanescence Lost Whispers

Nasılsın sevgili okur? Ben de iyiyim çok teşekkür ederim. Evanescence'in Lost Whispers albümünü görene kadar iyiydim diyebilirim aslında. Yok, gözüme toz kaçmadı, aşağı yukarı bir 14 yıl geriye gittim. Olmuş mu o kadar ya cidden diye düşündüm, olmuş valla. "Bring me to life" ile başlayan serüvenimiz yıllar içinde bir avuç albüm olarak bize dönmüş. Bu kadar yıl içinde hiç dikkat etmemiştim ama o kadar çok bilinen bir ekibin, bir elin parmaklarından daha az albüm yapmış olması cidden çok şaşırtıcı. Son albüme de yansıyan Amy Lee'nin performansı, yıllar içinde hiç kaybolmamış. Albüm yine doyasıya duygusal yüklemelerle geliyor. Balya balya selpak yüklenmiş market arabası gibi şaşkın bir heyecana sahip. Ne yalan söyleyeyim böyle bir albümü uzun süredir dinlememişim ki o market arabasına ben de çarptım. Zor tuttum selpakları, dağılıyordu ortam. Albüme dönelim, yıllar sonra eski sevgilinizi görüp heyecanlanmak gibi bir his var ortada. Hiç değişmemiş hatta daha güzelleşmiş. Biraz kilo almış, müziği daha geniş anlatır olmuş falan filan. Yine ayırım yapamıyorum her şarkısı ayrı bir güzel. Dinleyin! ■



### Junkyard Drive Sin & Tonic

Günün orta yerinde bir şarkı duyarsınız ve bir anda keyfiniz yerine gelir değil mi? İşte o durumu ben genellikle Mud Slick ya da Jettblack duyduğumda yaşıyorum. Bu iki grup da bana yüksek dozda enerji yüklüyor. Çılgık çılgına akıp giden albümlere şimdi bir yenisini ekliyoruz. Daha önce hiç dinlemediğim taptaze bir grup olarak karşımızda Junkyard Drive. Hard'sa hard, Rock'sa rock bir grup. Ekmeğini taştan çıkartır, o derece. Albümde kontağı çeviriyorsunuz, ilk şarkı size "If you wanna rock me" diyor ve kendinizi müziğin içinde buluyorsunuz. Gitarın çamaşır suyuna batırılmış tonu ve vokalin adeta kulaklarımızın pasını alan yorumları ile albüm size her şarkıda bambaşka bir çizgi çiziyor. Albümün favori şarkısı olarak da Slave to Technology'yi seçtim. Çok keyifli. Gerçi bütün albüm çok keyifli, takıp bırakıp işe güce daldığınızdan "dur şu şarkıdan sıkıldım da değiştireyim" diyeceğiniz bir şarkı olacağını sanmıyorum. Dediğim gibi Hard Rock seviyorsanız, kütür kütür salatalık turşusu gibi alıp tüketebilirsiniz. ■



### Unherz Das Volk Stellt Die Leichen

Yakında bu sayfalarda Alman dendiğinde benden sorulur hale gelecek. Afrika'dan oyuncu ithal eden Anadolu kulüpleri gibi gün yüzü görmemiş Alman müzik gruplarını bulup çıkartıyorum resmen... Ama güzelleri de çıkıyor, şap şap vurup karpuz seçer gibi seçiyor olsam da şimdiye dek pek tökezlemedik açıkçası. Bu seferki grubumuz Unherz. Daldan dala dolanırken yakaladığım albümleri, alabildiğine karışık bir ızgara tabağı gibi. Epik bir giriş yapan albüm ikinci şarkıdan sonra bizi bir sağa savuruyor bir sola. Sağ sol yetmediğinde de bir yavaşlıyor şarkı sıralaması bir hızlanıyor. Halk otobüsünde ayakta kalmış yolcu gibi hissediyoruz kendimizi. Çok garip, çok değişik bir Alman kafası var arkadaşlarda. Das Graue Grab şarkısında mesela bir anda keman karşılıyor sizi. Dinledikçe müptelası olmanız kaçınılmaz. Albümün sonuna doğru ritim yukarılara çıktıkça çıkıyor ve sizi tavana zimbalyo. Alman telaffuzunun kalınlığını Eisbrecher'e benzer bir damak tadıyla bizlere sunan Unherz'i de göz önünde tutun. ■



## John Wick: Chapter 2

33 yaşındayım, ben böyle dayak görmedim! Bundan önce efsanevi dayak sahneleri olarak Equilibrium ve The Raid serisi aklımda yer edinmişti. Amerikan filmlerindeki dayak sahnelerinin ötesinde, iradenin omuzdan çıkan bir yumruk gibi izleyicinin suratına indiği sahnelerle dolu filmler de öyle herkese göre değildir. John Wick de Chapter 2 ile bu çitayı yukarılara bir yerlere çekiyor. Ana karakterimiz yıllardır yaşlanmamasıyla ünlü isim Keanu Reeves. 52 yaşındaki birine göre nasıl bu kadar genç kalıyor çözümleyemiyorum. Yani bende yaşlanmıyorum ama sen hayırdır Reeves? Drakula filminden bu yana aynı çizgide ilerliyor adam. Filme dönecek olursak, emekliye ayrılan Bay Wick'in içinde bulunduğu durum ile Roma sokaklarında atacağı dayaklar ve sıkacağı kurşunlarla muazzam bir aksiyon sizleri bekliyor. Çok net izlerken titreyeceksiniz. "YOK ARTIK!" Diye bağıracaksınız hatta aynı sahneleri tekrar izlemek isteyeceksiniz. John Wick: Chapter 2 müthiş olmuş. Bu güzellikte film yapacaklarsa, yapsınlar. Ömrümün sonuna kadar izlerim valla. Chapter 35'ten sevgiler. ■



## Tarih Kitabı Alfa Yayınları

Tarih, okuması kadar araştırması da muazzam bir konudur. Özellikle tarihi dokular içeren oyunlarla içli dışlıysanız RTS ve benzeri yapımları ölesiye seviyorsanız zaten evinizin bir köşesi tarih kitapları ile doludur. Spesifik olarak tarihin belli bir dönemine de hayran olabilirsiniz. Örneğin benim gibi İkinci Dünya Savaşı ve Nazi Almanya'sı üzerine ne çıkırsa edininip arşivleme içgüdünüz olabilir. Ama bazen bu özel ilgi alanının dışına çıkmak, yeni keşifler de yapmak istersiniz. Mesela benim en sevdiğim durumlardan birisi küçükken Ana Britannica'yı açıp denk geldikçe karşıma çıkanları okumaktı. O zamanlardan kalma bu duruma çözüm bulabilmek adına Görsel Ansiklopedi denen kitapları toplayarak çözüm buldum. Aynı şekilde Alfa Yayınları tarafından basılan serinin bir üyesi olan Tarih Kitabı da bizlere tarihin akışındaki önemli olaylardan kesitler sunuyor. Öyle bir sunuyor ki, dünyayı değiştiren uygarlıklar, devrimler ve teknolojileri inceleyerek aklınıza takılan soruları ve daha fazlasını yanıtlıyor. Çayı kahveyi koyup kafanızı boşaltmak istediğinizde bu kitabı elinizde bulabilirsiniz. ■



## Hisart Canlı Tarih ve Diorama Müzesi

Tam 2 yıl önce duyduğum ve türlü türlü sebeplerden dolayı gidemediğim Hisart Canlı Tarih ve Diorama Müzesi'ne Wargaming bahanesi ile geçen haftalarda gittim. Gittim ve orada kaldım aslında, beni yok sayabilirsiniz, kafa olarak yazıyor ama kafa olarak siperlerde mücadeledeyim. Nedir bu Hisart, biraz ondan bahsedelim. Hisart bir müze, her şey Nejat Çuhadaroğlu'nun bir hayali olarak başlıyor. Mesela, maket modelciliğinin ileri noktası dioramalardır. Tarihteki bir sahnenin aslına uygun olarak canlandırıldığı tek karelik sahnedir. Bu şekilde hazırlanmış maketler, eşyalarla birlikte 6 katlı bir bina sizleri bekliyor. Silahlar, kılıçlar, baltalar, tüfekler, özellikle Osmanlı dönemi ve Cumhuriyet dönemi eşyaları, görev emirleri, replika parçalar ile birlikte gerçeğine uygun olarak hazırlanmış uniformalar ile tarihi dolu dolu yaşamaz olası. Propaganda afişleri ve savaş kalıntılarının oluşturduğu ufak detayların yanında 1e1 ölçüsünde gerçek bir uçağın da envantere yer aldığını söylememiz gerek! ■

# PARALEL EVRENİN

Herkes merhaba! Şubat ayı bizim için yine oldukça hareketli geçti, öncelikle 2-5 Şubat tarihleri arasında düzenlenen Gaming İstanbul 2017 fuarına, daha sonra da 24 Şubat'ta başlayan ve 5 Mart tarihinde sona eren 4. Uluslararası CNR Kitap Fuarı'na katıldık. Paralel Evren Çizgi Roman Dükkanı olarak böyle organizasyonlara mümkün olduğu kadar fazla katılıp sizlerle iç içe olmaya çalışıyoruz ve bire bir iletişimde olmak gerçekten hoşumuza gidiyor.

GİST'in bu seneki yıldızı kuşkusuz Blizzard oldu. Özellikle Warcraft, Starcraft ve Diablo gibi efsanevi oyunları her ne kadar herkesin bildiği ve sevdiği bir firma olsalar ve cep telefonları oyunları kısmında da Hearthstone ile ortalığı kasıp kavurmaya devam etseler de bizim gibi dinozorlaşmaya başlayan kuşak için Blackthorne da en unutulmaz oyunlarından biridir. Diğer stantlarda ise gerek bilgisayar gerek mobil platformda faaliyet gösteren firmalar ve

oyun donanımı firmaları güzel gösteriler ve bol bol yarışmalar yaptılar, neredeyse her katılımcının elinde bu yarışmalardan ve gösterilerden aldıkları materyallerin olması güzeldi.

Fuar geçen seneye oranla bu sene çok daha iyiydi, geçen sene de fuara katılan ünlü cosplayerlar Tabitha Lyons ve Leon Chiro'ya bu sene Elena Samko ve Enji Night da katıldı ve hepsi her güne ayrı cosplayler yaptılar. Yerli cosplayerlarımızı da oldukça başarılıydı. Stantta birçok kez yukarıda isimlerini saydığımız yabancı cosplayerlar kadar hatta daha iyi olduklarını konuştuk. Birkaç sene öncesine kadar ülkemizde ancak bir-iki örneği olan bir aktivitenin günümüzde bu kadar yaygın ve iyi yapılması bizleri çok mutlu ediyor.

Gelelim çizgi romanlara! IDW'den yeni çıkan M.A.S.K. (Mobile Armored Strike Kommand) serisi bu ay bizi fazlasıyla heyecanlandırdı. Voltron'un ortalığı kasıp kavurduğu dönemlerde en az Voltron kadar iyi olan ama o kadar başarı yakalayamayan bu çizgi filmin yıllar sonra, hem de oldukça güzel çizimlerle çizgi romana dönüşmesi de muhteşem oldu kuşkusuz. Henüz ikinci sayısı çıkmış olan bu seriyi hepimize tavsiye ediyoruz. Marvel ise Secret Empire'ı duyurdu. Toplam 9 fasikül sürecek hikâyenin yazarı son dönemlerde Captain America serilerini yazan Nick Spencer ve çizirlerinden biri de İç Savaş, İhtiyar Logan gibi işleriyle hepimizin tanıdığı Steve McNiven. Serinin editörü Axel Alonso'nun yaptığı açıklama ise şu şekilde: "Hikâye, ortaya çıkan tehlikeyle mücadele eden birçok kahramanın bakış açısından anlatılacak. Bazı karakterler değişik anlarda yere yığılacak ve bu durumun günü kurtarmada büyük rolü olacak." Kendisi ayrıca bu olayın daha önceden bildiğimiz İç Savaş, Dünya Savaşı Hulk, House of M, Gizli İstila ve Avengers vs X-Men gibi olaylarda gördüğümüzün aksine, kahramanların birbirleriyle savaşması ve evrenin parçalan-

ması kurgusundan ziyade birleşmesi üstüne bir yapıda olduğunu da belirtti. Serinin başlangıç tarihi olarak Mayıs ayı verildi, bize de beklemek kaldı.

DC cephesinde ise Nisan ayında başlayacak "The Button" olayı duyuruldu. Bu olayı kısaca özetlemek gerekirse, Batman ve Flash Rebirth ile ana evrene dahil olan Watchmen'in meşhur gülümseyen suratını araştıracağız.

Bunların yanı sıra, artık Youtube kanalımız olduğunu ve kanalımızda düzenli olarak çizgi roman, film ve her türlü konuda yayınlar yapacağımızı da belirterek bu ayki yazımızın da sonunda geliyoruz.

Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■

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

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





# AltEvren

Bildiğiniz gibi Marvel -ve Marvel kadar bolmasa da büyük ölçüde- DC Comics çizgi romanları, son yıllarda "event" şeklinde lanse edilen "büyük hikayeler" üzerinden ilerliyor. Özellikle son yıllarda bunların sayısı o kadar artmış durumda ki, şirketler artık bu tarz olayların varsayılan sloganı olan "Artık hiçbir şey bildiğiniz gibi olmayacak!" cümlesini daha dikkatli şekilde kullanıyor, zira zaten "bildiğimiz şey", iki büyük hikaye arasında geçen iki - üç aylık kısa sürede yaşananlarla sınırlı kalıyor. Çizgi roman okuyucularının hatırı sayılır bir bölümü, bu "event" hikayelerinin artık "sıktığı" düşüncesi üzerinde birleşmiş gibi gözüküyor. Benim şahsi görüşüm ise bunların bizi sıkabileceği dönemin bile geride kaldığı yönünde. Ortada özel veya farklı bir şey kalmadığı için, özel olması gereken bir şeyin gereğinden fazla yapıldığı düşüncesi bana pek makul gelmiyor. "Event" hikayeleri artık en özel olayların, en büyük hikayelerin anlatıldığı seriler değil, bu evrenlerde önemli sayılabilecek herhangi bir şeyin anlatıldığı seriler. Marvel'da Avengers gibi, DC'de JLA gibi büyük hikaye açısından bir dönemin amiral gemileri olarak düşünülebilecek seriler,



artık daha ufak çaplı, çok daha "önemsiz" konulara ayrılıyorlar. Görece ciddi konulara değindikleri zaman da, ya bir "büyük hikaye"ye bağlanıyor, ya da Jonathan Hickman'ın Avengers yazarlık sürecinde olduğu gibi, doğrudan böyle bir hikayeye temel hazırlamak için kullanılıyorlar. Hickman'ın Avengers serisi aslında bu konuda iyi bir örnek. Event hikayelerinin günümüzde kazandığı önemin en yaygın sonucu, Avengers ve JLA gibi dergilerde önemli bir hikaye anlatmanın bir ziyan gibi görülmesi aslında. Bu durum zaman zaman öyle bir noktaya geliyor ki, Infinity gibi, dönemin Avengers serilerinden ayrı düşünülmesi mümkün olmayan, hatta cilt olarak alıp okumaya çalıştığınızda Avengers - New Avengers serileriyle senkronunuza dikkat ederek okumanız gereken bir hikaye, bu seriler içinde harcanamayıp, kendi içinde ayrı bir büyük hikaye haline getiriliyor. Bu hikayelerin "sıktığı" yönündeki düşünceye karşı gelebilecek bir veri, elbette satış rakamları. Yeni bir event duyurulduğu zaman forumlarda, sosyal medyada, çekilen



videolarda veya Reddit'te ortalığı birbirine katan çizgi roman hayranları, görünen o ki seriler çıkmaya başladığında dükkanlara da akın ediyor. Bütün eleştirilere, okurların yorgunluğuna ve bıkkınlığına rağmen, bugüne kadar Marvel'ın veya DC'nin ciddi anlamda reklamını yaparak çıkarttığı ve satış listelerinin zirvesine yerleştiremediği büyük hikaye yok gibi.

Çelişkili gibi gözükken bu durumun aslında birkaç makul açıklaması var. Her duyrudan sonra internet sitelerine akın eden kitlenin çizgi roman okurlarının çoğunluğunu yansıtmaması, bunların sadece tepki vermek için tepki vermesi, eleştirilerini ciddi değil, ikiyüzlü şekilde yapıyor olmaları, hepsi çizgi roman okurlarına yöneltilebilecek eleştiriler.

Ama öte yandan, bu hikayelerin bir zorunluluk olarak sunulduğu da unutulmamalı. Son çıkan Marvel event hikayesini okumadan, Marvel'ın gelecek olaylarını takip etme, daha önemsiz, alt serilerini okuyup bunlardan keyif alma veya takip ettiğiniz karakterler açısından herhangi bir öneme sahip gelişmeleri öğrenme ihtimaliniz sıfıra yakın. Bu satış rakamlarının ve büyük hikayelere verilen tepkilerin olası bir ortak açıklaması, okuyucuların artık istemedikleri bir şeyi okumaya mecbur bırakılmaları olabilir.

Öyle ya da böyle, event hikayeleri artık "Bunlar da bizi sıktı canım..." seviyesinin çok ötesine geçip, Marvel ve DC gibi şirketlerin vazgeçilmez parçaları haline gelmiş durumda. Bunları okumaktan vazgeçmek, çok "gurme" bir süper kahraman zevkine sahip olanlar haricinde, Marvel ve DC'den bütünüyle vazgeçmek anlamına geliyor bir anlamda.

Böyle bir tercih yapmaya hazır olanlar için, AltEvren sitesinin "Farklı Tatlar" bölümünde enteresan tavsiyelerimiz olduğunu söyleyebilirim. Hazır olmayanlar için, eh, sitenin en popüler bölümü tamamen event hikayeleri ile ilgili olan Marvel ve DC Tarihi zaten... ■



Kimi no Na wa (Your Name)

## ● ● Otaku-Chan! ● ●

Ustalığa giden yolda ustalıkli bir film: 君の名は

Japonya'da rekorlar kıran Kimi no Na wa (Your Name), Studio Ghibli'nin Prensles Mononoke, Howl'un Yürüyen Şatosu gibi önemli filmlerini gişede geçerek ikinci sıraya oturdu. Animelerin eskisine göre daha fazla bilinirliğı olduğunu hesaba kat-sak bile, global listede ilk sıraya oturması da büyük başarı.

Makoto Shinkai üzerine bu köşede sık sık yazmışsam da bu filmi görüntü kalitesi düşük bir şekilde izlemek içime sinmiyordu. Ve cam gibi izleme imkânı bulunca...

Öncelikle söylemeliyim ki, çok etkilendim. Shinkai'nin filmlerini sevsem de genç bir auteur yönetmen olarak gideceği çok yolu vardı. Fakat bu film düşüncelerimi değiştirdi. Shinkai'nin yaptığı tüm filmler onu bu filme hazırlayan bir süreçmiş belli ki.

Kimi no Na wa yönetmenin sıkça işlediği ayrılık, özlem gibi temalarını bilim kurgu türüyle birleştirdiği bir film. Miyazaki'nin masalsı anlatımını, Ghibli'ye mal ettiğimiz o pastel tonları ve Japonya'nın en önemli yönetmenlerinden Ozu'nun filmlerinde hissettiğimiz gündelik yaşamın etkânını harmanlıyor.

Film her 1.200 senede dünyanın çok yakınından geçen kuyruklu yıldızın kendini tekrar göstermesiyle başlıyor. Uzak bir dağ yamacında, Itomori kasabasında lise

öğrencisi Mitsuha, bıktığı hayatı yerine daha eğlenceli büyük şehir hayatının hayatını kuruyor. "Lütfen, bir sonraki hayatımda Tokyo'da yaşayan yakışıklı bir oğlan olayım," diye yakarıyor gökyüzüne. Itomori'nin Shinto tapınağında ailesinin yüzyıllardır

süregelen görevlerini en büyük kız çocuğu olarak devralması gerekiyor oysaki: Kuchikami ritüeli, pirinci çiğneyerek özel bir kabak tükürüp sake yapmak, kumihimo ipleri sayesinde zamanla uzayı, tanrılarla insanoğlunu birbirine bağlamak...

### Byousoku 5 centimeter (5 centimeters per second)

Pek çok ödül kazanmış filmlerinden biri ve 3 hikâyenin birleşiminden oluşuyor. Cep telefonlarının olmadığı, genellikle mektupla haberleşilen eski günlerde başlamış, saf ve bir o kadar da acıklı bir aşk hikâyesi anlatılan. Akari ve Toono'nun çocukken başlayan arkadaşlıkları ve aşklarının bir nevi zamana, mesafeye dayanmaya çalışmasını izliyoruz filmde. Mesafelerin duygularda da büyümesiyle, kendi hayatlarının akışında ayrı yerlere savruluyor gençlerimiz. Toono giderek hızlanan hayatın etkisiyle bir yandan olgunlaşırken, bir yandan da kendinden uzaklaşıyor. Gerçekliğin acımasızlığı içinde, ilk aşkın sıcaklığını yüreğinde yaşatmak giderek zorlaşıyor. Zamanın ve mesafelerin insanların hayatındaki etkisini fark ettikçe de yeni bir mendil alıyoruz.



## Hoshi no Koe (The Voices of a Distant Star)

Hoshi no Koe gerçek aşkın büyük uzaklıklar karşısında devam edip edemeyeceğini sorguluyor. Uzaylılarla savaşın orta yerinde genç kızımız Mikako direnişe katılarak uzayın derinlerine savaşmaya gidiyor. Erkek arkadaşı Noboru'yla tek bağlantısı ise cep telefonu. Dünyadan uzaklaştıkça mesajların ulaşma süresi günlerden aylara, aylardan yıllara uzuyor. 16 yaşındaki Mikako'nun yolladığı mail ancak Noboru 25 yaşındayken ulaşıyor. Zamanın ayırdığı bu çiftin imkânsızlığı hem Makoto Shinkai'nin müthiş görselliğiyle birleşince anime hem hayran bırakan bir evren sunuyor hem de göz yaşartan bir aşk dramına dönüşüyor.



Ve bir gün isteği gerçekleşiyor. Uyandıığında kendini Tokyo'da bir oğlanın vücudunda buluyor. Bilmediğiyse oğlanın yani Taki'nin de onu vücuduna geçmişti olduğu. Sık sık yaşanan bu ruh değişimleri hayatlarını haliyle arapsaçına döndürmeye başlayınca telefonlarına notlar bırakıyorlar.

Birbirini giderek daha iyi tanımaya başlayan genç çiftin aşması gereken çok büyük problemler var ne yazık ki. İşte bu noktadan itibaren o keyifli ve neşeli hava birden kararmaya başlıyor. Eh, gerisi de spoiler'a giriyor...

Dediğim gibi özlem ve ayrılık, doğal afetler ve uzay temaları Shinkai'nin sıkça işlediği temalar. Bunlara bir de Ranma ½ gibi anime-lerden alışık olduğumuz cinsiyet ve beden değiştirme ekleniyor. Ara geçişleri ya da zirve noktalarını müzik videoları gibi sekanslarla da süslüyor yönetmen. Bir benzerini 5 cm per second filminde de görmüştük. Konuya

uygun düşen şarkı sözlerini görsel bir şölenle süslüyor bu noktalarda. Bir anlamda duygusal etkiyi de artırıyor.

Ünlü yönetmen Satoshi Kon'un önce ayırdığı sonra yavaş yavaş birbirinin içine katarak görsel bir şölenle sunduğu ikilikler Shinkai'nin bu filminde de ağır basıyor. Geçmiş ve gelecek, kadın ve erkek, bilim ve inanç, kasaba ve şehir... Bütün bu ayrımlar alacakaranlıkta, Katarware Doki'de geceyle gündüzün el ele verdiği, birbirinin içine geçtiği o ânda birleşiyor ve filmin zirve noktasını mimliyor. Spiral gibi, kendi kuyruğunu ısırın yılan gibi başlangıcına geri dönüşü ve öylesine iç içe geçiyor ki artık bir başlangıç ve sondan bahsedemiyorsunuz. Temalarına gençliğin melankolisini de ekleyen Shinkai diğer filmlerindeki gibi buruk bir sonla mı filmini bitiriyor, bunu, izlediğinizde göreceksiniz fakat aynı anda hem yürek ısıtan hem de yürek burkan bu film yönetmeninin

giderek ustalaştığını gösteriyor izleyiciye. Pek çok eleştirmen Shinkai'yi Miyazaki'den boşalan koltuğa oturtmaya başladı artık. Bu fikre ben de katılırsam da, artık, başkasının koltuğunu değil de kendi farklı yerini hak etmeye başladığını görüyorum Shinkai'nin. Temaları işleyişi giderek olgunlaşıyor. Karakterleri sadece kendilerini ve kendileri için özel olan o kişiyi aramanın ötesine geçmiş. Yaşamlarının her küçük detayı bile gelişimlerinde rol oynamaya başlamış, derinleşmişler. Miyazaki gibi didaktik olmak yerine Satoshi Kon gibi deneyimlemenin ağır bastığı filmler yapmaya başlayacak Shinkai belli ki. Mitsuha'nın büyükannesinin de bilgece dediği gibi: "Yaşadıklarının, tecrübe ettiklerinin değerini bil, uyandıığında rüyalar unutulup gidecek."

Eh, film boyunca unutulmuş isimler, tecrübeler yine de karakterlerin yüreğine işliyor. Geri de hatırlanamayan, isimlendirilemeyen bir hissin özlemini ve acısını bırakıyor. Ama o yaşanmışlık bir anlamda hâlâ izini koruyor ve filmin en büyük derdi de bir yandan bunu anlatmak. Bizi biz yapan deneyimlerimiz karakterlerimizde bıraktığı izler... Onların neler olduğunu artık hatırlayamamak da...

■ Merve Çay

## Koto no Ha no Niwa (The Garden of Words)

"Kelimelerin Bahçesi", yağmurlu bir günde ayakkabı tasarımcısı olmak isteyen Takao'nun sığındığı bir parkta, gizemli bir kadınla tanışmasıyla başlıyor. Takao'dan yaşça büyük ama çocuksu Yukino, çikolata yiyip bira içerek kendi problemlerine dalmış biri. Hiç sözleşmeden, her yağmurlu günde, aynı parkta, aynı bankta denk gelmeleriyle aralarında bir arkadaşlık doğuyor. Yağmuru bekleyerek geçen günlerle aralarındaki bağın ne kadar önemli olduğunu gösteriyor çiftimize. İçinde buldukları hayata dair hiçbir şey paylaşmadan, birlikte geçen anların keyfini çıkarıyorsunuz, yağmur mevsimi de sona yaklaşıyor. Ve bir gün şans eseri park dışında karşılaşmaları Yukino hakkında bilinmeyen pek çok şeyi ortaya çıkarıyor.





## • Cosplay Republic •

Bir Cosplayerın Kitaplığı

Son zamanlarda oldukça konuşulan ve Sosyal medyada da klavyelerden eksik edilmeyen cosplay, aslında yıllardır var olan hobilerden biri. Sadece yeni yeni gün yüzüne çıkmaya başladı o kadar. Su gibi akan zamanın yanında, teknolojinin gelişmesi gibi cosplay de kendi içerisinde evrimleşiyor. Belki internette

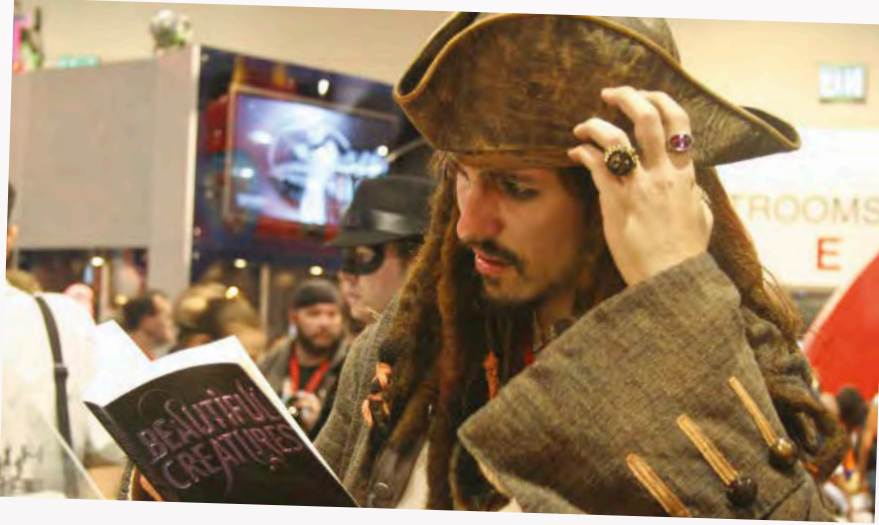
yüzerce cosplay kaynağı buluyor olabiliriz ancak kimi zaman kitapların da önemini unutmamak gerekiyor. Eminim bir cosplayer iseniz kütüphaneniz de vardır. Yoksa bile, kenarda köşede arada bakıp iç geçirdiğiniz ve hatta belki de defalarca baştan okuduğunuz, değer verdiğiniz kitaplarınız vardır. Bu ay sizlere, kütüphanenize değer katacak ve arşivlemenizi tavsiye ettiğim bazı "İngilizce" kitaplar önereceğim. Eğer İngilizcenize güveniyorsanız veya "ben bakarım sözlük falan, çeviririm bunu bir şekilde" diyorsanız, en yakın zamanda cüzdanınızı bu kitaplara ayırın.

**Cosplay in America:** Bu kitap, oldukça başarılıdır. Dili de o kadar zorlayıcı değildir. Bir cosplayersanız veya bu hobiyle ilgileniyorsanız, kelimelerin çoğunu orta derecede İngilizce ile anlayabilirsiniz. Özellikle nostalji sevenlere hitap eden kitabın içeriği, daha çok portre fotoğraflarla süslenmiştir. Bu kitap, daha çok sıcak bir şeyler içerirken size keyif veren türdendir. Kitabı saatlerce okumazsınız ancak tam olarak ilham perisi olma özelliğine sahiptir. Bir süre kitapla zaman harcayınca ve sadece fotoğraflara bile bakınca, sonraki kostümünüzü kafanızda tasar-

lamaya başlarsınız. Kitabın hem fotoğrafçısı hem de yazarı Ejen, kitabı piyasaya sürebilmek için Kickstarter'da proje bile başlatmıştı ve başarıyı da kısa sürede yakaladı. Asıl olayı fotoğrafçılık olsa da, cosplay konusunda çok hızlı geliştirmiş kendisini. Kitapta, 20 farklı etkinlikten portreler görmek mümkün. Cosplay in America'nın ayrıca V2 adında başka bir versiyonu daha var. 2 yılda, 20 şehir ve 200'den fazla cosplayer konu alınıyor. Amazon'dan iki kitabı da araştırabilirsiniz.

**Cosplay Composition David Love Photography & Design:** Adından da anlayacağımız üzere fotoğrafçı dostumuz David Love'a ait olan bu kitap, birçok cosplayerın craft'ına odaklanmıştır. Craft'tan kastım şu, cosplayerların zırh, silah vb. eşyalarının öne çıktığı bu kitapta, fotoğrafçılık konusunda da birkaç ipucu alırız. Hatta fotoğrafı düzeltme, gölgelendirme, ışınlandırma gibi detayları da kitapta bulmak mümkün. İşin kötü yanı, kitabı satın alan birçok Amazon kullanıcısı hayal kırıklığına uğramış. Ben de bu kötü değerlendirmelere kanıp, satın almayanlardanım. Dilerseniz internetin gücünü kullanıp, biraz araştırma yapabilirsiniz.





### Cosplay Paperback - International

**Edition:** Lauren Orisini'nin yazar olduğu bu kitabı, Amazon'da bulabilirsiniz. 2015 yılında piyasaya çıkan kitap, daha çok fotoğraf odaklı. Kitap, aynı zamanda cosplayin nasıl yayıldığını ve "costume" "play" kısmını daha detaylı bir şekilde anlatır. Ayrıca kitap, kültürel farklılıklardaki cosplay detaylarına da giriş yapar.

### Undressing the Art of Playing Dress Up

**Cosplay Deviants:** Troy Doerner'in fiyat olarak ülkemizdeki dolar artışını göze alırsak biraz el yakan kitabı, bu türdeki en başarılı yapımlardan. Bazılarının bildiği Deviant (daha çok sanatlar içeriklerin yer aldığı bir web sitesi) kısmına odaklanan kitap, işin sanatsal boyutunu ele alır. Sanatsal kısmı aynı zamanda biraz çıplaklığa da yönelir. Doğal olarak herkese hitap eden bir kitap değildir. Tam olarak sıcak içeceğinizi alıp, kafanızı rahatlatmak için bir kitap olarak görülmez ancak işin sanatsal boyutunu ve birbirinden ilginç röportajları görmek, okumak isterseniz; bu kitap size göre.

**Cosplay World:** Fotoğraflara odaklanan bu kitapta, içerik anlamında mükemmel detaylar bulamazsınız. Eğer favori cosplayerınız varsa, muhtemelen bu kitapta yer alıyordu. Birçok popüler cosplayerın fotoğrafını barındıran bu kitapta, çizgi roman, video oyunları, dizi film içerikleri ve daha fazlasının cosplayini bulabilirsiniz. Cosplay World, başarılı bir şekilde organize edilmiş ve hatta kendinize idol olarak belirleyebileceğiniz, tanımadığımız farklı tarzıyla öne çıkan cosplayerlara denk gelebilirsiniz. Luke Plunkett tarafından yazılan kitabı, Amazon üzerinden satın alabilirsiniz.

### Breaking All The Rules Cosplay and the Art of Self-Expression:

Kitap, birçok Amerika ülkesine ücretsiz olarak gönderilmekle birlikte olur da satın almak isterseniz, ülkemiz için 13 dolarlık bir posta maliyeti çıkartmakta. Amerika'daki 120'den fazla cosplayera yer veren kitap, internette bakıp araştırırsanız, görüldüğünden bir tık daha ağırdır. 2011-2013 arasında gezip tozan yazar, deneyimlerini bir yığın fotoğrafla bu kitaba aktarmıştır. Kitabın güncel fiyatı 29 dolar civarında, yani satın almak isterseniz yak-

Cosplay ile ilgili her şeyi internette bulmak mümkün değildir



laşık 42 dolar gibi bir fiyatı gözden çıkartmanız gerekiyor. Kitapta ayrıca belli cosplayerların, cosplaye nasıl başladıklarını anlatan mini hikayeler yer alıyor.

### The Costume Technician's Handbook:

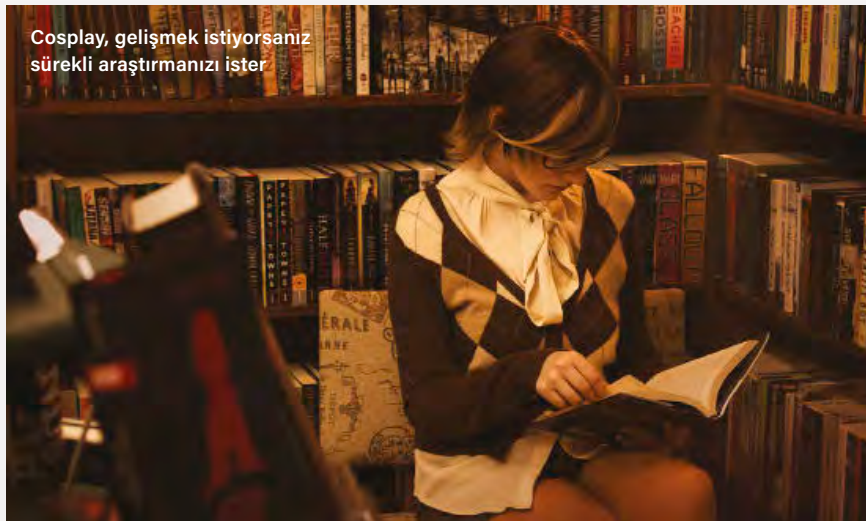
Orta derecede İngilizceniz varsa, anlamakta zorlanabileceğiniz kitaplardan biri. Rosemary Ingham'ın bu kitabı, dikiş nakış kısmını çok iyi anlatıyor. Sadece dikiş teknikleri değil, aynı zamanda belli malzemelerin nasıl temin edilebileceği, peruklar, aksesuarlar, kalıp çıkarma gibi birçok detayı bu kitaptan öğrenebilirsiniz. Bu kitap, seri şeklinde devam ediyor ve Amazon'dan diğer kitapları da araştırabilirsiniz. Fiyatı biraz fazla ancak performansı da doğru orantıda mükemmel. Ayrıca kostüm yapma konusundaki belli detayları da görsel anlatımlarıyla birlikte bu kitapta bulmanız mümkün.

**Make Your Own Japanese Clothes:** Japon konseptli kostümlerle ilgileniyorsanız, bu kitap aradığınız birçok bilgiyi önünüze seriyor. John Marshall'ın bu kitabı Amazon'da yaklaşık 28 dolar civarında. Kitap, adından da anlayacağımız üzere, kendi Japon kıyafetlerimizi yapabilme konusunda ipuçları veriyor. Dikiş konusunda deneyiminiz varsa, bu kitapla kendi kimononuzu dikmeniz mümkün.

Bütün bu kitaplara ek olarak birçok isim eklenebilir. Mesela, Svetlana Quindt'in zırh ve birçok craft konusunda basılan kitapları mevcut. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz.

■ Ceyda Doğan Karaş

[/cepejderi](#)



Cosplay, gelişmek istiyorsanız sürekli araştırmanızı ister



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem\_Sanci

# Indie yapımcıların önlenemez yükselişi

Steam'in "erken erişim" ve "Green Light" sistemini uzun süre eleştirdim ancak şunun da altını çizmeden duramıyorum. Steam ve benzeri dijital oyun dağıtım kanalları sayesinde, oyun dağıtımı büyük bir masraf olmaktan çıkarak, sadece dağıtımçıların seçip onay verdiği oyunların dışında, çok sayıda bağımsız yapımcının oyunu da oyunculara kolayca ulaşmaya başladı. Hatta, hiç Steam'e uğramayıp, yapımcının kendi web sitesinden dağıtılan Starsector gibi güzel oyunları da sayarsak, genel olarak internetin oyun piyasasında önemli bir devrim yarattığını ve bağımsız oyun yapımcılarını dağıtımçıların kapısında yalvarmaktan kurtardığını söyleyebiliriz.

20 sene önce, bir oyun yapalım dediğimizde karşımıza çıkan ilk soru: "peki kim dağıta-

cak?" oluyordu. Ancak bugünün gençleri, video oyun geliştiricisi olarak bir kariyer düşündüğünde kimseye muhtaç değiller ve eğer yaptıkları oyun gerçekten güzelse, kendi web sitesinden bile yüzbinlerce kişiye ulaşabiliyor. YouTube, Twitch, Facebook, Steam gibi platformlar, bağımsız yapımcılarla oyunseverlerin kolayca buluşmasına imkan veriyor. Steam'in şimdi, "oylama" sistemiyle çalışan Green Light sistemini kaldırıp, oyun yayınlamak isteyen bağımsız yapımcılardan, 100 dolarla 5000 dolar arasında para isteyeceği bir sistemi devreye alacağını da duyduk. Bağımsız bir yapımcı için 5000 dolar büyük bir meblağ olarak görünse de, açıkçası oyun geliştirmenin zaten ucuz bir iş olmadığını da kabul etmek lazım. Ama oyununuz gerçekten güzelse, 5000 dolardan çok daha fazlasını zaten topluluk fonlamalarından

kazanmamanız için sebep yok. Kısaca söylemek gerekirse, Indie yapımcıları gümbür gümbür geliyorlar. RimWorld gibi, tamamen bağımsız yapımcıların geliştirdiği oyunlara kısaca bir göz atmaya kalkıştığınızda bile kendinizi onlarca saat boyunca oyunun başına çakılmış şekilde bulabilirsiniz. Dolayısıyla, bugünden on sene sonrasına baktığımda, dev dağıtım şirketlerinin artık yıldızının yavaş yavaş sönmeye başladığını ve bağımsız yapımcıların devleştiğini görebiliyorum. Eminim, bugünün dev yapımcıları da bu öngörüye sahiptir ki, çoğunun bağımsız yapımcıların peşine düşüp kendi bünyesine katmaya çalıştığını görüyoruz. Ancak arkadan gelen sayısız yeni bağımsız yapımcı ve inanılmaz video oyunları var. Gözünüz indie yapımcıların üzerinde olsun. ■

# RIMWORLD





## Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

# Byzantine'in altıncı diskisi...

LEVEL Online'da yayınladığımız haberler arasında oyunlardaki saç baş yolduran, ya da eğlenceli bug'lar ile alakalı olanlar daima en fazla etkileşim alanlar arasında oluyor. Gençler öfkeli çünkü ön sipariş ile aldıkları oyunlar tamamlanmamış, ciddi şekilde problemlili veya bambaşka başka bir şey olarak çıkabiliyor karşılıklarına. Özellikle son yıllarda ön sipariş sisteminin yerleşmesi ve bunu destekleyecek şekilde yaratılan reklam ve promosyonlar da genç ve parlak arkadaşların aklını çelip, For Honor gibi ne olacağına karar verememiş, tatsız tuzsuz oyunlara altı ay öncesinden para yatırmalarına yol açıyor. Bunun sonuçları malum, insanlar "Pink Floyd birleşse yine de ön siparişle almam!" noktasına gelmek üzere. Dedik ya, gençler haklı çünkü para verdikleri oyunların maliyetleri ortada. Diğer taraftan orijinal oyun ve ürün desteği diye bir şeyin bulunmadığı karanlık dönemlerde(?) problemlili oyunlar ile yaşamak bir nevi boynumuzun borcu. Arkadaşımın hediye olarak getirdiği

Syberia diskisi, oyunun ortalarından itibaren ilerlememe kesinlikle müsaade etmiyordu ve geri iade edebileceğim bir yer de olmadığından orada öylece bıraktığımı hatırlıyorum. (Hala bitirmedim!) SaGa Frontier 2 var mesela, hatırladıkça canım yanıyor. Son derece zor olan bu oyunda onlarca saatimi harcıyıp sonlara kadar ilerledikten sonra oyun anlamsız yere çakılmış ve öylece kalakalmıştı. Sıkışıp kaldığı savaş da yaklaşık yarım saat sürüyordu ve ben kaç kez denediğimi hatırlamıyorum bile. Tüm destek ve internet üzerinden çözüm arayışlarım da sonuçsuzdu. Mesela Sensible Soccer 95/96'da asla Hollanda liginde, favori takımım Ajax ile oynayamadım çünkü ikinci sezona geçerken oyun takılıyordu, daha sonraları bunun sebebini öğrenip kendim düzeltebilirdim hale geldim ama aradan yıllar geçmiş, Sensible Soccer da dedemin ahşap radyosu gibi bir

köşeye kaldırılmıştı bile. Ama en önemlisi elbette vaktiyle derginizin promosyon olarak verdiği Byzantine: Sırlar Labirenti. 6 disk olarak gelen bu güzide eser, o sıralarda derginin sadık okuyucusu olan benim de koleksiyonuma girmiş ve son diskteki malum problem sebebiyle de bitirilemeden kaybolup gitmişti. Bunu yazmadan geçemedim çünkü okurlardan bu oyunun disklerinin halen elimizde olup olmadığı konusunda çok mail / telefon alıyor ve bu tatsız ama bir taraftan komik hikayeyi anlatmak zorunda kalıyoruz. O yüzden kaçırdıysanız, elinizde yoksa içiniz ferah olsun arkadaşlar, vallahi bizler de bitiremedik! ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

# Aynı heyecan değil

Son zamanlarda geçmiş ve bugün arasındaki farklılıkları gözlemlemeye çalışıyorum. Yaşlandıkça, değer verilen olguların değişimine tanıklık ediyorum. Özellikle oyun dünyasında bir dönemler "harika" diye işaret edilen yapımlar bugün nedense aynı anlamı taşıyor gibi duruyor. LEVEL Online'a yazdığım For Honor yazımın girişinde de belirttiğim gibi, ben küçükken piyasaya çıkacak diye heyecanlandığımız oyunlarla bugünkü beklenen yapımlar aynı duyguya hitap etmiyor. Zaten bugünün yeni yapımlar için kullandığı kelime "hype," heyecan değil. Belki bu kelime ile de bir heyecanı anlatıyoruz aslında ama Doom II'yi, Command & Conquer: Red Alert'i, Baldur's Gate 2'yi beklerken yaşadığımız ile aynı duygu olmadığına artık eminim. Tamamen şahsi bir çıkarımım olan bu iddiayı destekleyen birçok farklı durum söz konusu. Bunların en başında, oyunların piyasaya çıkmadan önce, erken erişime girmeleri geliyor. Pek tabii internet çağının yardımı ile herhangi bir yapım hakkında kısa sürede bilgi almak mümkün oluyor. Yani aslında benim heyecan olarak tarif ettiğim duygu, günümüz teknolojisiyle resmen "atlanıyor" çünkü herhangi bir ismi önce duyup, akabinde beklemek gibi bir durum söz konusu olmuyor. Ya o oyun çötök diye piyasaya çıkıyor, ya da zaten erken erişimde kendisini test etme fırsatı yakalamış oluyoruz. Ayrıca insanların oyunlardan beklentileri de büyük oranda değişti. Bugün üretilen tek kişilik oyunlar o kadar sınırlı ki anlata anlata bitiremedim, bitiremedik. Düzenli olarak üretilen online bağlantı ihtiyacı duyan yapımlar sayesinde, senaryoculuk ve hikaye anlatımı neredeyse yok olmayla karşı karşıya. Bu sebepten de oyuncuların yeni yapımlara karşı olan ilgisi kısa sürede tükeniyor. Muazzam fikirlerle karşımıza çıkan, harika görsellere ve denenmemiş oyun dinamiklerine sahip oyunlar, aslında içleri o kadar boş halde piyasaya sürülüyorlar ki bunu ancak

çok fazla oyun deneyim eden insanların görebileceğini düşünüyorum. Bir oyunun sadece online bağlantı sayesinde bir şeyler yapabileceğini sanan zihniyet, özellikle The Witcher 3 gibi yapımların başarısı karşısında ezilmeye devam ediyor... İşte bu noktada devreye "Hype" giriyor. Gördüğüm kadarı ile bu kavram, aslında hali hazırda üretilen bir oyuna karşı duyulan yüksek beklentiden başka bir şey değil. Yani bu aslında benim anladığım anlamda heyecanı işaret etmiyor. Peki, bir oyun için heyecanlanmıyorsam, karşıma çıkacak yenilikleri birinci elden ben deneyim etmiyor ya da önceden konu hakkında bilgiye boğuluyorsam, nasıl olur da bu "yeni" yapım için heyecanlanabilirim? Nasıl şaşırıp, nasıl meraklarımı oyunu yüklemekle ekranından, ilk görüntüsüne kadar geçen süre içerisinde yaşayıp, gördüklerimi nasıl başkalarına büyük bir heyecanla anlatabilirim? Sanıyorum değişen ve gelişen teknolojinin, bir noktada ucu fazlasıyla

kaçtı. Evet, dev gibi fuarlara gidip, herhangi bir oyunu ilk defa deneyim etmek halen bir heyecan ama kaç kişi bu fuarlara gidebiliyor? Hatta bırakın fuarı, kaç kişi gerçekten üst seviye bir bilgisayarda, ultra ayarlar açık şekilde bir oyunu deneyim edebiliyor? "Hype"landığı oyunu kendi sisteminde görünce nasıl bir duygu yaşıyor? Her daim olduğu gibi çok fazla sorum var pek sevgili okur insan ama dediğim gibi, benim anladığım anlamıyla heyecan, kesinlikle "hype" denilen şey değil. Ha, yeni oyunlar için de eskiden olduğu gibi bir heyecan yaşamak zorunda mıyız? İşte bu da bizi başka bir yere götürür... ■







## Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

# Boşluk

İnsan olarak dünyaya gelmiş olmamızın kendi tercihimiz olmadığı konusunda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum. Ama yaşantımıza insan olarak devam ederken işin rengi biraz değişiyor bence. Bu süreçte devreye giren, hayatımızı etkileyen bir ordu faktör varken, olduğumuz halden, yani şu anki halimizden tamamen kendimiz sorumlu olmalıyız, bunun başka bir açıklaması yok. Misal, farklı formlarda karşımıza çıkıp duran "kader" dediğimiz kavram, sizin çizdiğiniz bir yol değil de nedir?

Biz kendimize ne kadar yalan söylemeye çalışsak ve bunu ustalıkla başarsak da hayat size zerre kadar yalan söylemez. O saftır, tarafsızdır, sizi bir şekle sokup yola sürer, sonra kendi istediğiniz şekle sokar ve bütün sorumluluğu da yine sizin üzerine yükler. Ve tam da bu süreçte, hayatımıza giren en büyük zehir, o anlamsız boşluktur. Bazen hissedersiniz o boşluğu. İçinizde durmaksızın akan zehirli bir nehir gibidir. Ruhunuzu sarar, içinizi sıkır, en mutlu anlarınız

cehenneme çevirir, hayatınızı tepetaklak eder, farkına bile varmazsınız. O boşluğun size ait olduğunu, onunla baş etmenin mümkün olmadığını düşünür, onunla yaşamaya alıştırsınız kendinizi. Gelip geçici zevklerle veya size ait olmayan, başkalarına ait mutluluklarla bastırmaya çalışırsınız onu ama o hep oradadır. En savunmasız anınızda tekrar ortaya çıkar ve bir türlü doldurmayı başaramadığınız, sürekli doldurduğunuz sandığınız o şey, hacmi genişlemiş olarak tekrar oturur içinize. Mükemmel bir güne, içinizde büyük bir boşlukla uyandığınız zamanları hepimiz hatırlarsınız. Kim bilir, belki bugün öyle bir gündür.

Derken o bir türlü dolduramadığınız, açlığını doyuramadığınız şey, büyür de büyür. Yediklerinizden, içtiklerinizden, dostlarınızdan, en sevdiğiniz oyunlardan, hiç bıkmayacağınızı düşündüğünüz keyiflerinizden tat almamaya başlarsınız. Yüreğine Morgul bıçağı yemiş bir fani gibi, bir hayalet gibi dolaşmaya başlarsınız ortalıkta.

Buna bir dur demediğiniz için, o boşluğu dol-

durmak için atmanız gereken ilk adımı sürekli ertelediğiniz için veya ilk adımdaki başarısızlığınız sizi hemen geri çektiği için, hayatınızı bahaneler, söylenmeler, şikayetler, suçlamalar ve karamsar fikirlerle dolu olacak ve etrafınızın da böyle insanlarla çevrilmeye başladığını fark edeceksiniz.

Hayatınıza katmak istediğiniz her ne varsa; ilk adımı atmak, görünürdeki ilk hedefinize doğru yol almak, karşılaştığınız her aşılmaz engelde mutlaka başka bir yolun olduğunu aklınızın bir köşesinde tutmak, kendinize verebileceğiniz en büyük lütuf olacaktır. Etrafınıza bu yolda size destek verecek insanları toplamak, o karanlık boşlukta kaybolmaya yüz tutmuş ruhlarıyla sürekli size engel olmaya çalışan bünyelerden ve fikirlerden de uzak durmak zorundasınız. Bunu hayatı çözdüğünü sanan bir ukalanın çokbilmiş sözleri olarak değil, bir abinizden veya bir kardeşinizden gelen ufak bir hediye olarak kabul etmeniz rica ediyorum. Veya içindeki boşluğu sürekli doldurmaya çalışan bir zavallıdan... ■





# NEXT LEVEL

## *Ghost Recon Wildlands*

*Bolivya'nın cennetten çıkma -ve her daim duman altı-atmosferini buram buram hissettirecek, Mart ayındaki tüm boş vakitlerimizi gömmek için sabırsızlandığımız oyun...*

# msi®

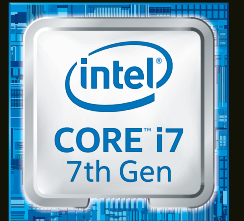


## EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR

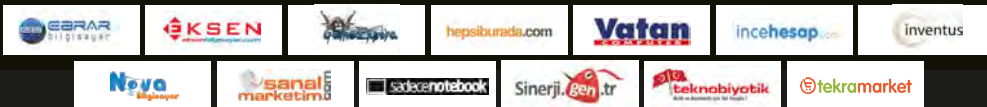
### GE72 7RE Apache Pro

EN YENİ 7. NESİL INTEL CORE™ i7  
İŞLEMCİ İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMCİ	WINDOWS 10 HOME	
GEFORCE® GTX 1050 Ti EKRAM KARTI	NAHIMIC VR	
ALÜMİNYUM ALAŞIM KASA	120HZ / 5MS OYUNCU EKRANI (opsiyonel)	
COOLER BOOST 4	DYNAUDIO	RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE
INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI



# HORIZON

## ZERO DAWN™

01.03.2017 | DÜNYA ARTIK  
BİZİM DEĞİL



 PS4®

