

# LEVEL

## Kingdom Come Deliverance

**AYRICA**

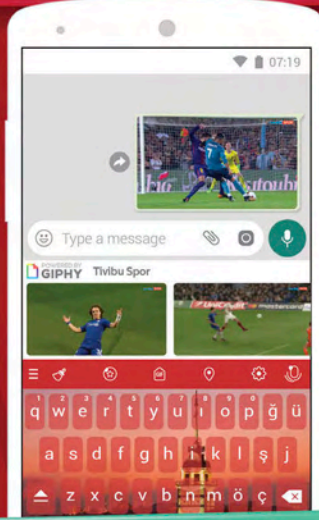
Shadow of the Colossus | Sea of Thieves | Red Dead Redemption II  
Metal Gear Survive | Lost Ark Online | EA Sports UFC 3 | Hunt: Showdown  
State of Decay 2 | Railway Empire | Fe | Battalion 1944





TÜRKİYE'NİN EN ÇOK İNDİRİLEN\*

KLAVYE UYGULAMASI TAMBU



ŞAMPİYONLAR LİGİ  
GİF'LERİ

TASARLANABİLEN  
KİŞİSEL TEMALAR

TAMBU KLAVYE  
UYGULAMASINI İNDİRİN  
KLAVYENİZİ DEĞİŞTİRİN

MERCEDES KAZANMA FIRSATI  
YAKALAYIN



HEMEN İNDİR



App Store'dan  
İndirin



Google Play  
'DEN ALIN

\*App Annie 2017 verilerine göre

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

tambu





## OKUMAK

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

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

Ve sonra bir gün, yıldızlar bir anda gökyüzünden silindi.

Başta durumu çok önemsemedik ama baktık ki aylık dergi satışlarında azalma var, durumu araştırmaya başladık. Ve fark ettik ki artık herkes "izliyor".

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

Oyun oynamak ile oyun videosu izlemek arasında büyük bir fark var ve bir tanesi sizi bilgiye, öğrenmeye götüreceğine geriletiyor.

Tablo böyleyken de geçen ay inanılmaz bir şey oldu ve LEVEL, büyük bir satış patlaması yaşadı. Sanki bir şekilde insanlar olması gerekeni hatırlayıp geri dönmüştü.

Herkese teşekkürlerimizi sunuyoruz.

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

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

*Tuna Sentuna*

[✉ editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr) [🐦 @apeiron](https://twitter.com/apeiron) [📷 @tunasentuna](https://www.instagram.com/tunasentuna) [f /tsentuna](https://www.facebook.com/tsentuna)



# LEVEL EKİBİ



## Emre Öztınaz

### PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladı) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yönetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyular var.

✉ emre@level.com.tr  
@eoztınaz

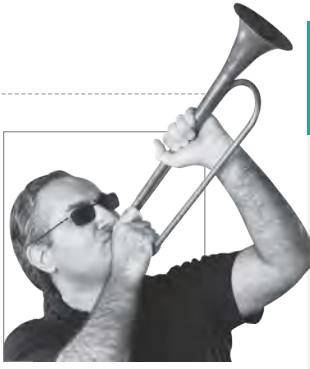


## Kürşat Zaman

### PC/PS4/XONE

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

✉ @kursatzaman  
@kursatzaman



## Cem Şancı

### PC

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

✉ @cem\_sanci  
@cemsanci

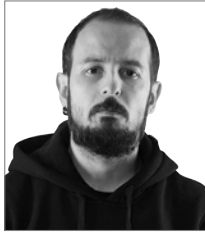


## Ertuğrul Süngü

### PC/X360

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

✉ /ertugrul sungu  
@ErtugrulSungu



## İlker Karaş

### PC/PS4

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

✉ @rzrbld  
@rzrbld



## Enes Özdemir

### PC

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

✉ @Ghostshoot  
@enesozdemir1907

# LEVEL

#254 Mart 2018

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

### YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

### EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr  
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

### GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

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

### MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

### YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın  
Finans Direktörü: Didem Kurucu

### Kurumsal İletişim Müdüğü

Seren Urun Güven

### REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça  
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can  
Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal  
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

### REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93  
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73  
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 • Faks: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık

ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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





# OYUN BAŞ LA SIN

Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...  
Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!  
**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**



# KINGDOM COME DELIVERANCE

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

Sayfa  
50

#254

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden  
04 LEVEL Ekibi  
08 Takvim  
10 Haberler

### İLK BAKIŞ

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

### DOSYA KONUSU

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

### İNCELEME

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

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





OYUN  
BAŞ  
LA  
SIN

Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...  
Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!  
**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**



# Mart

## 2 Mart

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

## 6 Mart

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

## 8 Mart

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

## 13 Mart

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

## 15 Mart

Surviving Mars (PS4, Xbox One, PC)

## 16 Mart

Kirby Star Allies (Switch)

## 20 Mart

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

## 23 Mart

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

## 27 Mart

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

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

## 30 Mart

Agony (PS4, Xbox One, PC)



# TAKVİM





# OYUN BAŞ LA SIN

Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...  
Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!  
**Oyunseversen D&R'ı da seversin.**





**Said Tdias Taşdemir**  
2,058 subscribers

HOME VIDEOS PLAYLISTS CHANNELS DISCUSSION ABOUT

**ZulaOyun Pro Sunucuda +5 DSR ile 100 Kill Aldım ! Nişancı - H...**  
3,743 views • 2 weeks ago

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

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

**YouTube Kanalı**  
Said'i YouTube kanalından takip etmek için yapmanız gereken tek şey [bit.ly/2HpHBb0](https://bit.ly/2HpHBb0) adresini tarayıcınıza yazmak. Veya onu YouTube'da Said Tdias Taşdemir adıyla da bulabilirsiniz...

## SAİD ŞÜKRÜ TAŞDEMİR

# Engellere meydan okumak mı? Hiç sorun değil!

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

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

### Herkes merhaba!

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

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

talığımın bana en büyük etkisi, el ve ayakta olmak üzere, tüm vücudumda en ufak bir sürtünmede bile çok geç iyileşen yaraların oluşması ve el parmaklarımın tamamen birbirine yapışık olmasından dolayı hayatımı zor idare ettirebildim. Aynı zamanda bu hastalığın sadece dışta değil, içerden de etkili olması sebebiyle yeme-içme gibi aktivitelerimde bile zorlanıyordum. Her gün yapmak zorunda kaldığımız o pansumanlar bitmek bilmiyordu. Ne yaşadığımı ben de anlamıyordum açıkçası ilk başlarda. Ailem bana az da olsa bir şeyler yedirebilmek, acılarımı az da olsa hafifletebilmek adına beni bilgisayarla tanıştırdı ve içine küçük, tam ekrana bile geçmeyen oyunları da yüklemişlerdi.

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

düşündüğünüz gibi oynayabilmem bile çok uzun zaman aldı.

Başta beceremiyordum, klavyeyi kullanamıyordum, mouse'u tutamıyordum diye beni eğlendirmese de bir süre sonra alışabildiğimi hissettim. Mouse'u döndüremezdim; en basit yarış oyununda ok yönlerini kullanmak için bile bayağı zorluk çektiğimi bilirim.

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

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

Oyun oynamak okul hayatımda da çok büyük olumlu etkiler yaşattı ve düzelen moralim



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

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

Lise zamanında bir grup arkadaşımın sürekli bir oyun için kafeye gittiklerini gördüm ve sürekli o oyun hakkında konuşurlardı. Merak ettim nedir bu diye. Şimdi oyun kapalı olduğundan reklam olmayacağını bildiğimden S2 Son Silah olduğunu öğrendim. Bu oyunu bende indirdim oynayayım dedim ama arkadaşlarımdan hiçbiri benim bunu beceremeyeceğimi, bundan dolayı benim oyun hakkında yaptığım muhabbetleri geçiştirerek kendi oyunları hakkında

konuşmalarını fark ettim. Bu da tabii beni üzse de onlarla beraber oynadığım gün hepsinden en iyi skorlar almıştım ve maçları taşımam üzere hepsi etkilenmişti.

Liseyi bitirdiğim sene girdiğim EKPSS sınavından çok iyi bir not almam üzerine memurluk hayatına giriş yapmıştım. 19 yaşında bir memur olmak benim için hayatımda yaşadığım yine bir dönüm noktası ve her zaman hastalığın vermiş olduğu tüm zorluklara rağmen peşinde koştuğum hayaller için de bir başlangıç olmuştu. Profesyonelleşmek adına ve artık bilgisayar konusunda olduğum uzmanlıktan dolayı 7 yaşından beri kullanmakta olduğum ilk can yoldaşım bilgisayarımı elveda deyip, ilk kazancımınla kendime yeni bir bilgisayar klavye ve kulaklık almıştım.

Daha sonraki maceralarımda artık kendimi turnuvalarda bulmuştum online olarak. Ve ilk başarımı Zula'nın turnuvasında kazandığım kulaklık ile almıştım. Bu benim içinde dönüm noktası olarak olmuştu. Son 3 yıldır kendimi daha iyi noktalarda başarıya taşıyacağıma inanarak FPS oyunlarına geçiş yapıp Zula, CS:GO, PUBG gibi oyunlarda kendimi göstermeye çalışıyorum.

Son olarak da benim çok ama çok özendiğim bir konu daha bulunmakta: YouTube kanalım. YouTube'da kendimi göstermek adına profesyonellik derecesinde oynayıp videolarımı yayınlamak istiyordum. Kurduğum kanalımda evet, oynayıp videolarım bulunmakta fakat az önce okuduğunuz gibi çok utangaç olduğum için, içinde bulunduğum durumdan YouTube'da kimseye bahsedemedim. Yani benim bu oynayıp videolarımı izleyenler hangi durumda oynadığımı bilmiyorlar. Hep

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

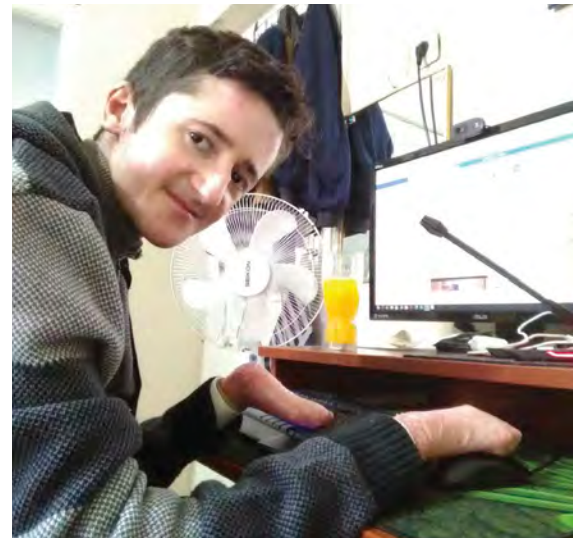
bunu açıklamak istedim fakat gerçekten bu konuyu halka bahsetmek benim için çok büyük cesaret isteyen bir şey...

### Başarıya giden yol

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

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

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





# GIST

## GAMING ISTANBUL

### GIST rüzgar gibi geçti!

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

#### Neler oynadık neler...

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

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

#### Xbox standında oynanabilen

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

#### Ödüller, ödüller...

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



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

#### Yerli geliştiricilere büyük destek

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



#### LEVEL da oradaydı!

Fuarın son günü düzenlenen Good-Gamers oturumlarının ilki olan "Indie Geliştiricinin Oyun Basınıyla İmtihani" Kürşat'ın moderatörlüğünde düzenlendi ve yazarlarımızdan Ertuğrul Süngü'nün yanı sıra Abyss Gameworks'den Tolga Öztürk ve Proud Dinosaurs'dan Fevzi Özgür Nergis de konuşmacılar arasında yer aldı. Aynı zamanda yazarlarımızdan İlker Kardeş da "Başarmak kadar şık görünmek de önemlidir!" konulu konuşmanın moderatörlüğünü üstlendi.





## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

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

Şimdi girişe böyle yazdık ama aslında Avrupa'yı kasıp kavuran ve 2 milyondan fazla kişinin ölümüne neden olan veba salgınının asil taşıyıcısının insanlar olduğu ortaya çıktı. İlk aşamada bir fareden bulaşmış olabilir fakat ardından herkes birbirine bulaştırmış, sağ kalanlara mucize denilmiş...

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

Asobo Studios'un yapımını üstlendiği oyunu Last of Us, Brothers: A Tale of Two Sons ve Dishonored'in bir karışımı olarak düşünebilirsiniz. Hatta Vermintide'in da ortamlarını koyun oyuna, kafanıza oyun birebir canlanmış olacak. Last of Us'ta olduğu gibi iki kişinin kontrolünderiz. Daha doğrusu bir karakteri kontrol ediyoruz, diğerinden de yardım alıyoruz. Oyunda bir soylunun kızının rolünderiz. Kızımızın adı Amicia ve Hugo adında da hasta bir kardeşi var. Hugo doğduğundan beri hasta olduğu için Amicia ile birlikte büyümemiş fakat kaçmak gerektiğinde birbirlerine tutunmuşlar. Evet, Amicia ve kardeşinin yaşadığı kale engizisyon tarafından istila ediliyor ve kardeşler kaçmak zorunda kalıyor. Bu baskının niye olduğu henüz açıklanmasa da nedenin, Hugo'nun bir çeşit lanet taşıdığıyla ilgisi olduğu düşünülmekte. Amicia ile Hugo birlikte yaşamadıkları için de aslında öyle birbirlerine bağlı değiller. Yani salya sümük bir kardeş ilişkileri

yok ama oyunda ilerledikçe bunun gelişeceğini düşünüyoruz.

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

Amicia ve kardeşi 14. yy Fransa'sında birçok engelle karşılaşacak elbette ve bunlarına arasında fareler en korkunç tehlikeyi oluşturuyor. Şöyle ki, fareler aydınlıktan korktuğu için eğer elinizde bir fener, alev alev yanan bir şey varsa size yaklaşmıyor ama karanlıkta kalırsanız sizi anında çevreleyip diri diri yiyorlar.

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

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

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





# SON DAKİKA! ⚡

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## BURNOUT PARADISE REMASTERED

# Cennet Şehri'ne dönme vakti!

Şimdi kim oturup da yeniden onca işin altına girip yepyeni, cilası atılmış, hastası olacağımız bir Burnout yapacak; hazır şurada yapılmış varken...

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

Oyunun Remastered versiyonu elbette yenilen-

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

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

## WOLFTEAM DİRİLİŞ

# Yeni dergi, yeni heyecan!

Wolfteam Dergisi ikinci özel sayısı tüm Türkiye'de bayilerde satışa sunuldu. Bizlerle buluştuğu gündend beri oyuncu sayısı ve başarı grafiğini giderek yükselten Wolfteam, günümüzde e-spor alanında da gücünü kanıtlamış ve yaşayan bir efsaneye dönüşmüş durumda.

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

Dergide Wolfteam'in 10.Yıl yolculuğu, en yeni harita ve silahlar, en son yenilikler, WTK 2017 ve Wolfteam turnuvaları, BloodRapper ve en sevdiğiniz yayıncılar ile röportajlar, en iyi e-spor oyuncularından taktikler, WTK şampiyonları ile röportaj ve necesi sizi bekliyor. ◆







## ONRUSH

# Motorstorm'u özleyenler beri gelsin!

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

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

dan oluşturmamız gerekiyormuş. (Overwatch'a döndü yarış oyunu.) Açıkçası oyun çıkmadan ortaya çıkacak sonucu kestirmek bir hayli güç. Mayıs ayında bir açık beta planlanıyor, burada anyayı konyayı görürüz zaten. İlk aşamada PS4 ve Xbox One için planlanan oyun 5 Haziran'da piyasada olacak. Bu tarihten sonraki herhangi bir zaman da PC'ye gelecek. Nintendo Switch ve VR içinse herhangi bir hazırlık düşünülüyor. (Direksiyon desteği ve ekranı bölerek çok kişili oyun modu da sonraki aşamalar için planlanıyor.) ♦

## THE SURGE 2

# Gelecekte geçen aksiyon-RPG'de ikinci perde

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

oyuna özel bir uzuv hedefleme sistemi (Fallout'u?) oyunda kendine yer bulacak. The Surge 2 yepyeni bir bölgede geçecek. Yıkılmış bir şehir temasının benimsendiğini görüyoruz ve önceki oyuna göre çok daha büyük ve içi dopdolu bir alanda maceramızı sürdüreceğimize belirtiliyor. Böylesine büyük bir alanı da Deck 13'ün gelişmiş oyun motoru ayağa kaldıracak. Daha çok yetenek, daha çok silah, daha çok implant (Vücudumuza elektronik cihazları takıştırmak) ve farklı farklı drone'lar ile The Surge 2 şimdiden iddialı bir imaj çiziyor. 2019'a daha çok olduğuna göre, oyun hakkın-

da yeni bilgiler gelecektir ve sizinle paylaşmaktan keyif duyacağız. ♦





OĞUZ TURAN BURUK

# WEARPG üzerine keyifli bir sohbet

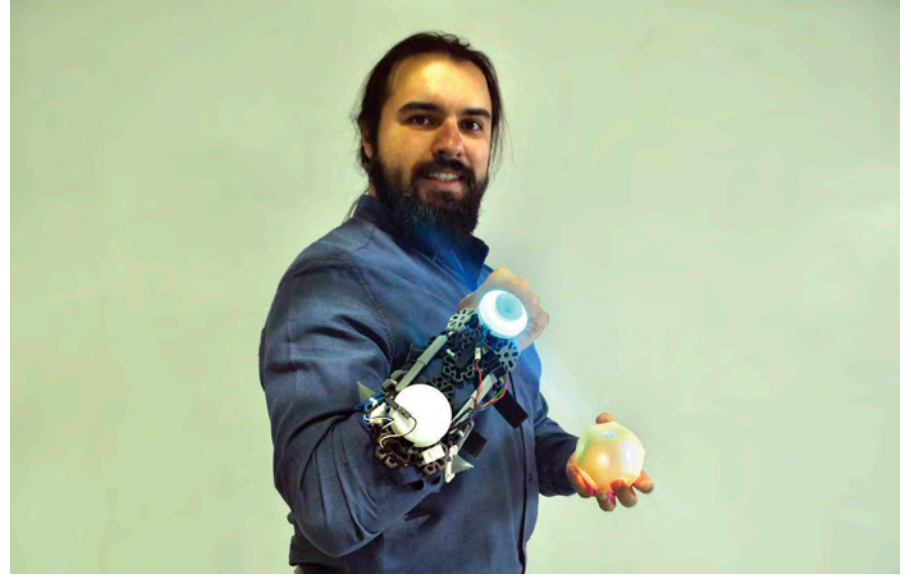
**Her röportajın o kaçınılmaz ilk sorusu ile başlayalım ve sizi tanıyalım.**

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

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

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

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



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

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

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

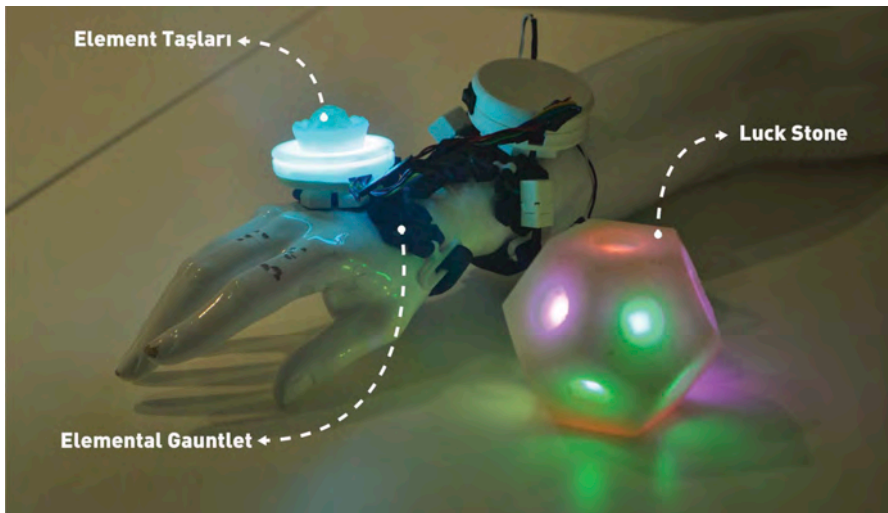
lar ise, kullanıcı deneyimi araştırmalarında, bizim ilgi alanımıza girmiyor. Bu durumda karşılaşılabilecek en büyük zorluklardan bir tanesi, bu kadar yeni bir şeyin oyuncu grubu tarafından ön yargıyla karşılanması oluyor. Ama tasarım araştırmasında bunu aşmanın yöntemleri var. En bilinen yöntem ise kullanıcı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

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

**Peki, önümüzdeki dönemle alakalı projeleriniz neler? Hem üzerinde çalıştığınız sistem hem de aynı anda yürütülebilecek başka projeler açısından soruyorum.**

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

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





# STATE OF DECAY 2

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

Sayfa  
26

# İLK BAKIŞ

Heyecan Mevre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

★★★★★



**Yapım** Rare Ltd. **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, XONE **Web** www.seaofthieves.com **Çıkış Tarihi** 20 Mart 2018

# Sea of Thieves

4

★★★★

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

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

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

## Haydar abla ve ben

Biz konumuza dönelim. Oyuna ilk girdiğimde beni, adının Haydar olduğunu söylese inanacağım, çirkin mi çirkin bir hancı kadın karşıladı. Konseptte uygun olarak kupaları tükürerek silen bu ablayla zaten çok bir iletişim kuramıyorsunuz. Ama siz de benim gibi ayrıntı manyağıysanız, ortama baktığınızda bir sürü ufak ve şirin detay görebilirsiniz. Oyunda, korsanlığın egemen olduğu dönemde bir handa bulunabilecek tüm ince ayrıntılara dikkat edilmiş. Masalar, etrafta-

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

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





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

### **Takım aldı başını gitti**

Ben köyde o dükkan bu dükkan dolaşırken baktım ki takım sohbetinde “güneye git,

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

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

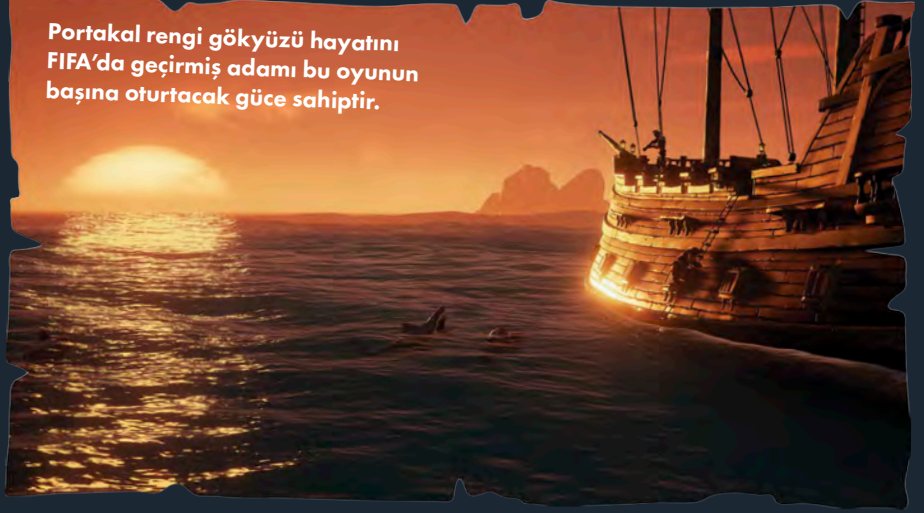


### Gemiye yakaladım

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



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



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

kürekle muhtemel noktaları eşmelisiniz. Sandığı bulduktan sonra işiniz kolay. Tek kişi sandığı kaldırabiliyor. Onu gemiye götürüp koyuyorsunuz ve sonraki haritaya doğru yola çıkıyorsunuz.

### Bir top namlusundan atılmak nasıl bir şey?

Çok keyifli! Evet evet, oyunda topları ateşlemekle kalmıyorsunuz. Aynı zamanda siz de topun içine yerleşip kendinizi bir yere atabiliyorsunuz. Bu bir ada olur, düşman gemisi olur. Artık nereye düşerseniz. İşin keyifli kısmı buradaki ses detayına bile önem verilmiş olması. Yani namlunun içerisine girdiğinizde etraftaki sesler de mono hale geliyor ve namlunun içerisinde yankılanıyor. Sonra hooop havalanıveriyorsunuz. Zaten genelde hazine için yaşadığınız adalarda bir iskele bulunmuyor. Bu durumda ya denize atlayıp yüzeceksiniz yada kendinizi topa koyup atacaksınız. Çıktığınız adalarda da bir sürü ayrıntı var. Kayalıklara çarpıp batmış gemi kalıntıları,







**Grafiklerde bir Fortnite esintisi sezilmiyor değil.**

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

### Ganimeti verelim

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

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

için daha yüksek seviye bir küreğe sahip olmanız gerekecek.

Eh, oyuna devam etmek için yapacak yeni şeyleriniz olmalı, öyle değil mi?

Bu arada ben size beta'daki en tutarlı deneyimimi yazdım. Berbat oyun arkadaşları, trollemeye çalışan tipler, dümeni tutmayı beceremeyen bebeler gibi bir çok saçma sapan anım da oldu.

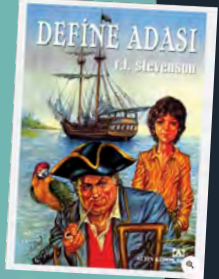
Peki geliştiriciler bundan sonrası için neler vadediyorlar? Yaptıkları açıklamalara göre oyunda sunucular 16 kişilik olacak ve oyuncuların ilk 15 dakika içerisinde birbirlerinin gemilerini görmeleri amaçlanıyor. Artık burada saldırır mısınız yoksa onları takip edip hazine bulmalarını mı beklersiniz bilemem.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

## ÖLÜ ADAMIN SANDIĞI

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

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

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



den gördüğüm kadarıyla geminizin onlarca katı büyüklüğünde, şirin bir kraken da oyuna dahil edilmiş.

Dükkanı şöyle kapatalım: Sea of Thieves ilk bakışta göze çok sevimli görünen bir oyun. Müzik çalıp role playing'e bile zaman geçirebilirsiniz. Ama tüm oyun böyle hazine ara, bul, getir, sat, sonra yenisini ara döngüsünde içerisindedir çok kısa sürede monotonluğa saracaktır. O yüzden oyunun tam sürümünde çok daha fazla içerik olması gerek. Yoksa oyun çok kısa sürede unutulacaktır. Tabii ki bu bir beta ve tam kararı vermek için henüz çok erken. **◆ Burak Akmenek**



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





Vahşi Batı atmosferini yaratan hemen her türlü elementi deneyim edeceğiz.

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

# Red Dead Redemption II

5 ★★★★★

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

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

## Nereden nereye

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

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

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



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





Eskisinden bile engin bir vahşi batı deneyimi bizi bekliyor.



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

### Kocaman dünya

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

### VAHŞİ DOĞA

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

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

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

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

### Heyecan dorukta

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

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



# Hunt: Showdown



Crytek bu defa avcının av olduğu bir oyunla karşımızda!

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

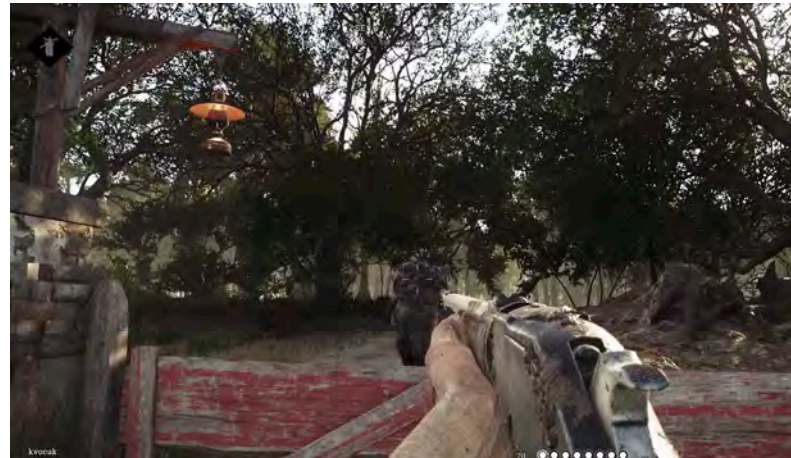
Maçlardan sonra kazanılan tecrübe puanlarıyla avcıların yetenekleri ve kazanılan parayla da avcıların ekipmanları geliştirilebiliyor. Maçlar tek kişilik ya da ikişer kişilik ekiplerin haritanın uç noktalarında doğmasıyla başlıyor. Bu noktadan sonra amaç baktığındaki onlarca tehlikeye ve diğer avcılara rağmen hayatta kalmak ve başına ödül konan yaratığı cehenneme geri göndererek ödülü kapmak. Ancak, dikkat edilmesi gereken bazı noktalar bulunuyor. Haritada avın bulunabileceği bir düzineden fazla nokta bulunuyor ve hepsini tek tek gezmek oldukça vakit kaybına neden olmaktadır. Bu sebeple avın yerini gösteren üç ipucunu toplamamız gerekiyor. Bu noktada devreye giren "Dark Sight" bizlere ipuçlarının yeri konusunda yardımcı olacak. İpuçlarını toplarken ve di-

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

larına götürmemiz gerekiyor. Bu süreçte ipuçlarının yerini bulmak için kullanılan "Dark Sight" ganimetleri taşıyan oyuncuların bulmak için de kullanılabilir, hatırlatmış olalım.

Bu adımların herhangi bir aşamasında ölürsek, takım arkadaşımız bizi kurtarabiliyor. Ama takım arkadaşımız da ölüye ya da tek başımıza oynuyorsak, kalıcı bir ölüm bizleri bekliyor. Avcımız ve sahip olduğu her şey de ölümüyle birlikte elimizden gidiyor. Yine de o oyuna kadar kazandığımız yetenekleri "Kan Bağı" denen sistemle gelecek avcılarımıza aktarabiliyoruz. Kısacası, birçok avcının ortak bir av peşinde koştuğu ve birbirlerine av olmamak için birbirlerinin yolundan çekildikleri korku ve gerilim dolu bir oyun bizleri bekliyor.

◆ Ahmet Ridvan Potur





max office

Racing

adore<sup>®</sup>  
mobilya

MAX OFFICE RACING  
OYUNCU & ÇALIŞMA KOLTUĞU



Şimdi Yeni Rengiyle

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







Yapım Undead Labs Dağıtım Microsoft Studios Tür Hayatta Kalma Platform PC, XONE Web www.stateofdecay.com Çıkış Tarihi 2018

## State of Decay 2 4 ★★★★★

Varoluşa zombileşme molası...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





# YENİ GÜNCELLEME OPERASYON ÇERNOBİL YAYINDA!



%100 TÜRKÇE

%100 ÜCRETSİZ  
FPS OYUNU

 CRYTEK®

 WARFACE®

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





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

# Battalion 1944 3 ★ ★ ★

İkinci Dünya Savaşı zıp zıp zıplayarak kazanılmadı...

Önce PSX'in bölünmüş ekranında oynadığımız Quake II vardı. O sıralarda hızlı hareket etmek denilen şey henüz hayatımıza girmemişti ama silahın baktığı yerdeki adamın hemen ölmesine kısa sürede alıştık. Öyle bacaktan vurmuşsun, headshot atmışsın, bunların dönemi gelmemişti henüz. Esas fırtına ise hemen ardından geldi. Öyle ki seneler sonra Michael Bay'in Transformers'ının o yoğun efektlerini eleştirirken "Quake III Arena gibi, kim kime koyuyor, kim kime vuruyor belli değil" tabirini kullandığımı hatırlıyorum. Gerçek anlamda yeteneği ön plana alan, hızdan başımızın döndüğü ilk oyundu kendisi. Evet, Quake III Arena'nın açtığı yoldan ilerleyip en az onun kadar çok sevilen ve oynanan Call of Duty 2 ve Call of Duty 4'ün ruhani takipçisi Battalion 1944. Yapımcısı Bulkhead'in bu konuda gocunacak bir tarafı yok zira iki sene kadar önce 100.000 pound hedefli bir Kickstarter kampanyası başlattıklarında (hedefi üçe katladılar) en

büyük vaatleri Battlefield'ın açtığı yoldan giden düşük süratli FPS'ler yerine Call of Duty 2'nin izini takip edecek, çabuk öldüğünüz, çabuk öldürdüğünüz, yüksek hızlı ve stratejiden çok yeteneğe dayalı bir oyun geliştirmekti. Görünüşe göre, bu sözlerini tutmayı da başarmışlar. Bu, benim için kötü, çoğunuz için ise harika bir gelişme. Benim için kötü, çünkü Call of Duty 2'nin mahalle bakkalında bile oynandığı günlerde dahi pek rekabetçi değildim. Oyunda siper al-koş-düşman görünce yere yat ve ateş et mekaniğinde ustalaşmak için çok fazla zaman harcamanız gerekiyordu ve ben olaydan çabuk koptum. Halyle, Battalion 1944'te poligon ördeğine dönmek beklemediğim bir şey değildi. Ama itiraf edeyim, rank bazlı maç eşleştirme sisteminin emekleme sekiz on dakika bekleyeceğimi tahmin etmemiştim. Tek kişilik modu antrenman kısımlarından ibaret olan ve tamamen multiplayer tarafa odaklanan

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

Oyunda silahların sayısı yeterli değil ve bundan da kötüsü, dengesizlik söz konusu. Başka bir oyunda Thompson kullandıysanız ve kendisini tanıdığınızı düşünüyorsanız hayırlı işler, çünkü burada kendisi M249 SAW gibi çalışıyor. Tabii bu oyunda herkes zıplayarak veya yere yatarak savaştığı için, yakın savaşlardan köşe bucak kaçan oyuncuların sayısı hiç de az değil. Eleştirmiyorum ama başarıyı zıplayarak ateş etme olayına iliştiren bu mekaniklerden nefret ettim kendi adıma. Dürbünlü Kar98K veya Springfield M1903 de bu oyunda inanılmaz derecede güç çarpanı yaratmakta. Haritaların yapısından tutun da yakın savaşların hızına kadar pek çok sebep sayabiliriz bunun için. Kısaca, Battalion 1944 eski CoD 2 günlerini arayanların oyunu, ARMA hatta Battlefield kullanıcılarının bu oyundan nefret edeceğine adım gibi eminim. Beklentinizi de buna göre şekillendirmenizi öneriyorum. ◆ Kürşat Zaman







## Samsung Portable SSD T5

Performans ve tasarımın mükemmel uyumu

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

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

lentileri karşılamak üzere geliştirildi.

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

sistemli telefonlar için bir de mobil uygulama bulunuyor. 250GB, 500GB, 1TB ve 2TB'lik seçenekler ile sunulan T5 "USB-C'den C'ye" ve "USB-C'den A'ya" aktarım kabloları ürünle birlikte geliyor. Alüminyum metal yüzeye sahip T5'ler, Siyah (1TB ve 2TB modellerinde) ve Mavi (250GB ve 500GB modellerinde) olmak üzere iki farklı renkte sunuluyor. Hem performans hem de kapasite gereksinimi olan profesyonellere, yüksek beklenti sahibi oyuncular ve yayıncılara yönelik olarak geliştirilen Samsung Portable SSD T5, 3 yıllık garantiye sahip ve 250GB'lık modeli için önerilen satış fiyatı 624 TL<sup>\*\*\*</sup>. Daha fazla bilgi için [www.samsung.com/T5](http://www.samsung.com/T5) adresini ziyaret edebilirsiniz. ◆



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

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

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



# LOST ARK ONLINE

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

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

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

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

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

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







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



**K**ore’de kapalı betaya kabul edilen arkadaşlar paldır küldür oyunu oynuyor şu sıralar; çok asap bozucu. Ve görüyorum ki hepsi çok eğleniyor! Ben de sizi (ve kendimi), ileride bir gün bu oyunu oynamaya muvaffak olduğumuzda, oyunda bizi nelerin beklediğini anlatarak avutayım. (Bir yandan da heyecan yaratayım!)

### Kazeroth’un gazabı

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

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

### Uzmanlığa uzanan yol

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

sayfalarda yer alıyor ama bir de burada özet geçelim.

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

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

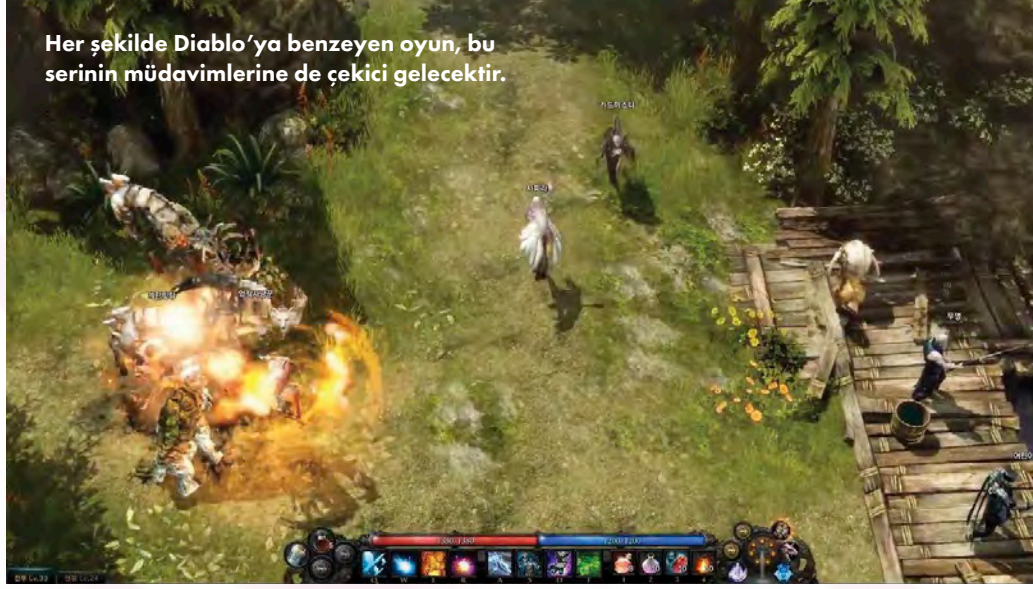
### Sinematik oynanış

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

Tabii çoğunlukla karakterlerimizin sahip olduğu birçok farklı özel yeteneği kullanarak düşmanlarımızı alt etmeye uğraşmamız gerekmekte. Gözlemlediğim bir konu, karakterlerimizin sağlık puanlarının bir hayli yüksek olduğu. Ölmek pek kolay gibi gözüküyor; kocaman bir boss’tan, on katınız büyüklükte bir tokat yerseniz bile... Yine de takım







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

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

### Atla gemine, keşfet adaları

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

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

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

### Kim daha güçlü?

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

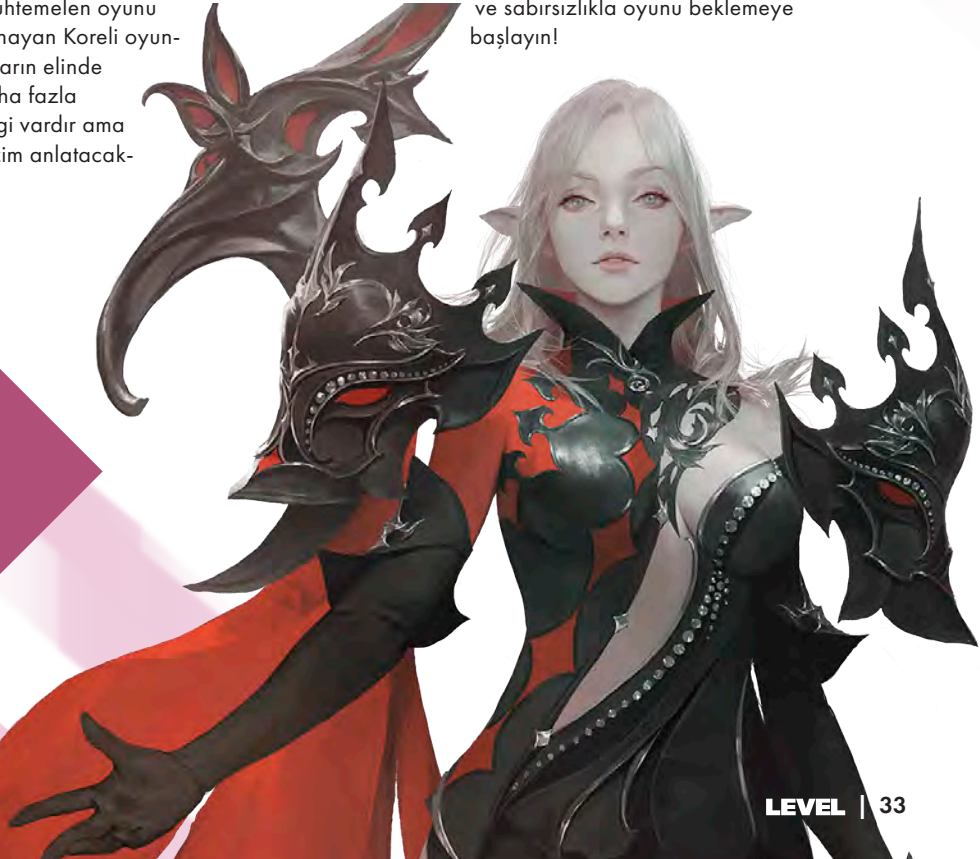
Muhtemelen oyunu oynayan Koreli oyuncuların elinde daha fazla bilgi vardır ama bizim anlatacak-

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

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

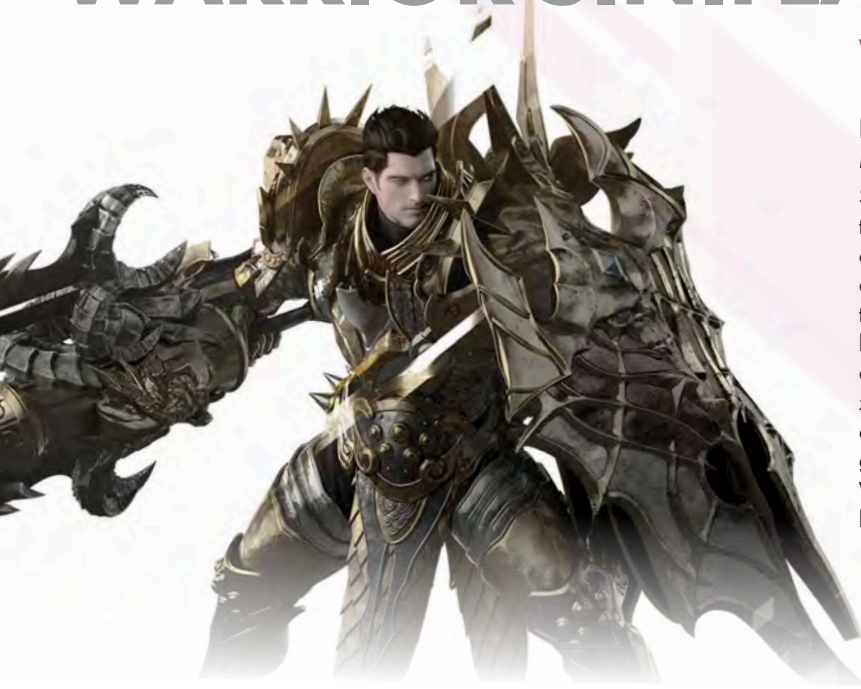
### Son dakika!

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





# WARRIOR SINIFLARI



## Warlord

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

Savunma anlamında tam bir tank görevi gören Warlord, elinde aynı zamanda ateş de edebilen devasa bir kılıç taşıyor. İsviçre çakısı rolündeki bu silah yeri geliyor mermiler atıyor, yeri geliyor içerisinden zincirler çıkartıp düşmanı kendisine çekiyor ve hatta büyü gücü bile kullanabiliyor. Warlord elbette hız konusunda bir hayli kötü; o kadar büyük

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

## Berserker

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

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

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



## Destroyer

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

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

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



# MAGE SINIFLARI

## Arcana

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

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

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



## Summoner

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

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

gibi bir ölümsüz de olabiliyor, bir buz devi de... Savaş alanında belirli bir süre kendinden başka varlık barındırabilmesiyle ilgiyi kendinden çekebilecek olan Summoner, gayet keyifli bir sınıfa benziyor. Element büyülerinde uzmanlaşmış olması da onu çekici kılan bir başka etken.

## Bard

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

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

Bu sınıfın destek yönü çok

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





# GUNNER SINIFLARI



## Blaster

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

Lost Ark Online'ın bir çeşit Dungeon Siege olduğu-  
 nun kanıtı olan Blaster sınıfı, tüm ortaçağ fantezisi  
 kıvamını bir anda ileri taşıyor zira bu sınıf, silah  
 olarak kocaman bir roketatar taşıyor.  
 Bolca roket, mermi ve patlama efektiyle birlikte  
 gelen Blaster, AoE ve DPS hasarı konusunda son  
 derece iyi. Savunması fena değil, hızı ise kağıdı  
 ile aynı kıvamda. (O kadar büyük bir silahı nasıl  
 taşısın adam...) Silahını yere yaslanan bir tarete  
 de dönüştürebilen Blaster'ı gayet beğendiğimi  
 belirtmek isterim; her ne kadar oyunun ruhani halini  
 alt üst etse de...

## Devil Hunter

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

Diablo oyuncularının anında tanıyacağı bu sınıf, tah-  
 min ettiğiniz üzere Diablo'nun Demon Hunter'ının karşı-  
 lığı. Hatta Heroes of the Storm'da Valla'nın Marshall  
 kostümü bulunuyor; ellerindeki yaylar birer tabancaya  
 dönüşüyor. Valla'nın o halini bilen, Lost Ark'ın Devil  
 Hunter'ını da hemen anlayacaktır...

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

Oynaması keyifli bir sınıfa benziyor Devil Hunter lakin  
 biraz kendi halinde de bir tavır var. Destek konusunda  
 iyi değil, ağır hasarlar veremiyor. Sanki ortalıkta kafa-  
 sına göre takılacak gibi...





# FIGHTER SINIFLARI

## Battle Master

**Hız:** 9/10 **Savunma:** 4/10

**Saldırı:** 8/10 **Menzil:** 2/10

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

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

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



## Infighter

**Hız:** 6/10 **Savunma:** 5/10

**Saldırı:** 8/10 **Menzil:** 3/10

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

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

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





# ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

## FANTASTİK EDEBİYATA GİRİŞ ESERLERİ

### Ejderha Mızrağı Kitapları

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

### Unutulmuş Diyarlar Kitapları

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

### Ravenloft Kitapları

Sislerin Vampirleri  
Ben, Strahd – Bir Vampirin Anıları  
Ben, Strahd – Azalin'le Savaş  
Kara Gül Şovalyesi  
Kara Gül'ün Hayaleti  
Ölümler'in Kralı  
Ölümler Şehrinin Efendisi

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

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

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

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

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

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











# 2018'in Bağımsız Sığınakları

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

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

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

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





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

## All Walls Must Fall

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

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



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

## Frostpunk

This War Of Mine ile oyuncuları etikliği sorgulanabilecek kararlar vermeye zorlayan 11 bit studios, Frostpunk ile daha geniş bir oyun dünyasını bizlere sunmayı hedefliyor. Tabii daha geniş bir çevre daha büyük kararlar vermemize de sebep olacak.

Frostpunk, sonsuz kışın hüküm sürdüğü bir dünyada geçiyor. This War Of Mine'da ufak bir evin içerisindeki insanları hayatta tutmaya çalışırken, Frostpunk'ta bir şehirden sorumlu olacağız. Yani daha geniş olaylar, daha fazla insan ve daha büyük problemlerle uğraşmamız gerekecek. Oyuncunun halkın moralini yüksek tutması, yasaları yerine getirmesi ve aynı zamanda kaynak kontrolünü düzenlemesi lazım. Kısaca, 11 bit studios yine bizi karmaşık etik sorunlarının ortasında bırakacak.

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

## Ooblets

Ooblets bir çeşit canavar yetiştirme simülasyonu. Ooblets için Pokémon ve Stardew Valley'nin bir birleşimi bile diyebiliriz. Oyuncu dilerse tarlasına Oob tohumları ekerek yeni canavarlar yetiştirebilecek, dilerse vahşi ortamdaki Oobları yakalamaya da çıkabilecek.

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



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

## Griftlands

Don't Starve'ı geliştirdiğinden bu yana sesi soluğu çıkmayan Klei Entertainment, bağımlılık yaratacak yeni bir oyun ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Griftlands, hafif steampunk kokan bir dünyada pazarlık üzerine kurulmuş bir oyun. Oyuncular, Griftlands'te her şeyin pazarlığını yapabilecekler. Her oyuna özel olarak hazırlanmış ekonomi sistemi sayesinde, her oyuncunun da tecrübesi sabit olmayacak. Dövüşün, sadakatın hatta moralin bile pazarlığını yapabileceğimiz söyleniyor.





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

## Mothergunship

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

çıkışmış silahlara sahip olan bir oyun. Bu güzide oyun sayesinde hayallerinizin ötesinde, olabilecek en saçma silahları yapma fırsatınız da olacak. Elektrikli pompalı tüfekler ya da 12 namlulu roket atar yapmak isterseniz Mothergunship'in craft sistemi buna izin veriyor. Heyecanlandınız değil mi?

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

## Northgard

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

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



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

## Pathologic 2

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

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



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

## Phoenix Point

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

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

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





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

## Pillars of Eternity 2: Deadfire

Yılın en çok beklenen oyunlarından biri olan Pillars of Eternity 2: Deadfire, ilk oyunun üzerine daha fazlasını ekleyerek karşımıza çıkacak. Hatırlarsanız ilk oyun için başlatılan Kickstarter kampanyası rekora imza atmış ve beklenen bütçenin katbekat fazlasını, kısa süre içerisinde toplamıştı. Obsidian Entertainment'ın yarattığı yeni dünya ile şekillenen Pillars of Eternity sadece bilgisayarda değil, masaüstü oyunlar için de geliştirilmeye başlanmıştı. Hal böyle olunca bir devam oyununun da geleceği kesindi

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

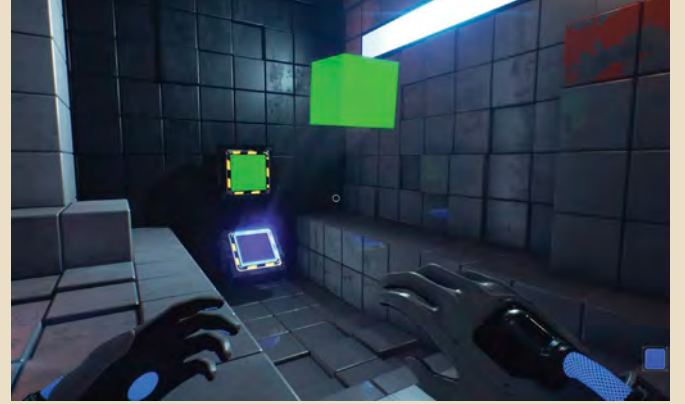


**Yapım:** No Matter Studios **Tür:** Macera, Aksiyon **Çıkış Tarihi:** 2018

## Praey for the Gods

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

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



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

## Q.U.B.E. 2

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

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

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

## Spelunky 2

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

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







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

## Super Meat Boy: Forever

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

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



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

## The Last Night

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

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

## UFO 50

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



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

## Underworld Ascendant

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

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





# Yerli ve Bağımsız!

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

## Macrotis

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

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



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

## Stygian: Reign of the Old Ones

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

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



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

## The Bell

No70 ile tanıştığımız Oldmoustache arayı fazla açmadan ikinci oyunu ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. The Bell hakkında birkaç görsel dışında elimizde bir materyal veya bilgi olmamasının sebebi ise firmanın detayları oyunu tamamladıktan sonra paylaşmak istemesinden kaynaklı. No70 ile hayli başarılı bir atmosfere ve hikayeye imza atan ekip bu defa dersine iyi çalışmış gibi gözüküyor. Hedef daha yoğun bir deneyim ve biz de sonucu merakla bekliyoruz. Bir de ipucu verelim, oyun beklediğinizden çoookoook daha önce tamamlanabilir.



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

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

bağımsız oyun şirketleri de artık, büyük çaplı oyunlar yaparak AAA firmalara kafa tutabilir mi?" diye düşünmüş fakat oyunun çakılışıyla bu fikirden tekrar uzaklaşmıştık. Peki, aradan geçen za-

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



# BIG BOSS

**SANA YAP DEDİM!**

**LUCIFER'S WILL**





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

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

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





# WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!



# İNCELEME



Sayfa  
56

★ Altın 9,0 - 10 puan

★ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

★ Bronz 7,0 - 7,9

## SHADOW OF THE COLOSSUS

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





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







Yapım Warhorse Studios Dağıtım Warhorse Studios Tür Aksiyon, RPG  
Platform PS4, XONE Web [www.kingdomcomerpg.com](http://www.kingdomcomerpg.com)

# KINGDOM COME DELIVERANCE

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

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

## Tarih

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

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

## Karakter

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



## Çürüme

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



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

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

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



Köy ve kasabalarda çok farklı incelikte işlenmiş detaylarla karşılaşacaksınız

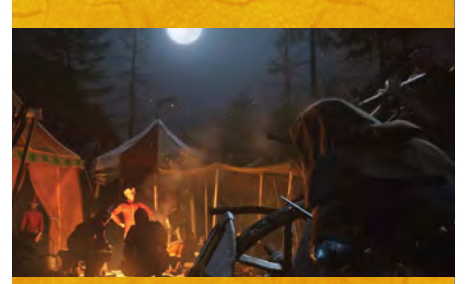




### Zırhlar ve silahlar

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

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



### Çalıp çırpma

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

zırha, kullandığımız silaha ve savaştığımız alana kadar birçok dinamik devreye giriyor. Özellikle savaş mekaniklerinin temellerinden başlayalım. Toplamda üç ana saldırı modeli bulunuyor. Slash, pierce ve kick. İsimlerinden de anlayabileceğiniz üzere, ilk saldırı genel bir kesme işlemi için. İkinci saldırı düşmanın üzerindeki zırha göre farklı şekillerde efektif bir saldırı modeli. Benzeri şekilde tekme atmak da savaşın gidişatını tamamen etkileyebilecek, önemli bir saldırı başlığını oluşturuyor. Ana saldırının beş farklı açısı bulunuyor. Direkt kafaya, üst vücudun sağına soluna ve alt vücudun sağına ve soluna. Tabii bu vuruşların her biri staminaya ihtiyaç duyuyor. Staminamız da yine karakterimizin konu hakkındaki genel yeteneği, üzerimizdeki zırh ve kullandığımız silaha göre değişiklik gösteriyor. Savaşlara alışmak için kesinlikle ilk gördüğünüz alıştırmaya mekânına girin derim. Toplamda üç farklı seviyede zorluk seviyesi bulunan bu mekânlarda, oyunun savaş mekaniklerini hızlı bir şekilde anlayabilirsiniz. Savaş esnasında kaç kişiye karşı olduğumuz bir hayli önemli. Bire bir savaşlar bir noktadan sonra kolay bir hale geliyor olsa da kalabalığa karşı savaşmak gerçekten çok zor. Kimin nereden geleceğini anlamaya kadar patates olmak isten bile değil. İşte bu noktada rakibimizi tanımamız gerekiyor. Eğer ağır zırhlı birisine karşı mücadele ediyorsak, bazı silahların neredeyse hiçbir anlamı yok. Ancak zırhın boşluklarına denk getirerek kendilerine zarar verebiliriz ki







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

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

### Senaryo ilerleyişi

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

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

### Sona doğru

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



### Eskiyen zırh

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







## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ◆◆◆◆◆

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

**İlk hafta** ◆◆◆◆◆

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

**İlk ay** ◆◆◆◆◆

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



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

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



## ARTI

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

## EKSİ

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

## SON KARAR

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

**82**



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

Nitekim kendisine alışmak biraz vakit aldığı gibi, bazı sıkıntıları da yok değil. Bunların en başında karakterimizin verdiğimiz komutlara sanki oyunda "lag" varmış gibi tepki veriyor olması. Yani sanki saldırılar anlık olmuyor da yarım saniye geç geliyor gibi bir durum var. Başlangıçta çok can sıkıcı da olsa zamanla kendisine alıştım. Esas korkum, bunun gerçekten bir sorun olması ve gelecek yeni bir yama ile giderilmesi. Bu sefer de yeni vurma mantığına alışmam gerekecek... Bir de bazı "imkansız" görevler söz konusu, bu da fazlasıyla can sıkıcı. Gidilemeyen noktaların olması, açılmayan kasalar ve benzeri birçok sorun mevcut. Kingdom Come: Deliverance an itibariyle kendisinden beklenenleri ve vadettiği hemen her şeyi karşımıza çıkardığı için benden tam not almayı başardı. Karakterlerden, kıyafetlere, şehirlerden hava olaylarına kadar birçok farklı başlık altında kelimenin tam anlamıyla muazzam bir dünyayı beğenimimize sunuyor. Ucu bucağı olmayan dünyası ve her an oyunu deneyim eden bir sürpriz yapması da cabası. Evet, belki an itibariyle can sıkıcı sorunları mevcut ama yapımcıların yayınlayacağı birkaç yama ile bu yılın en iyi oyunu olmaya aday. Son zamanlarda RPG arayıp da bulamayanlar, harika bir seçenek.

◆ **Ertuğrul Süngü**











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

# SHADOW OF THE COLOSSUS

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

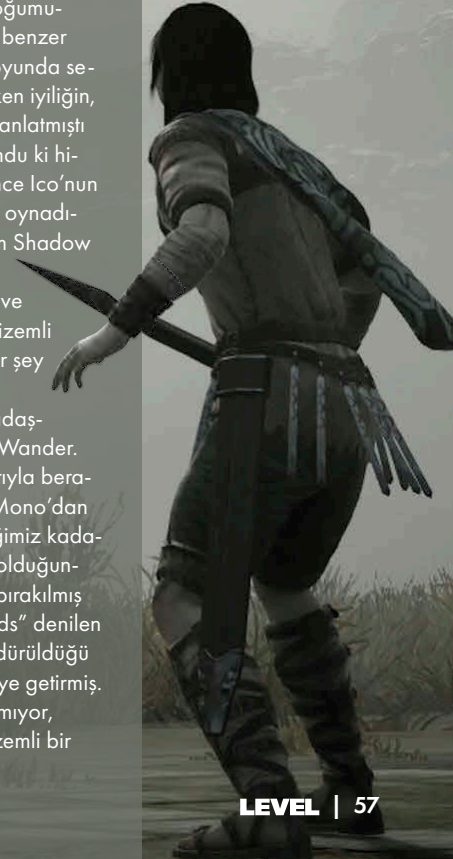
The Last Guardian incelemesini yazarken "bunu herhangi bir oyunu değerlendirdiğim gibi değerlendirmeyeceğim" demiştim. Grafikler, buglar ve oynanış mekanikleri gibi standart tanımlamaların dışına çıkmak, neredeyse fazla sevgiden dolayı "doğmadan ölecek" olan bu genç ama yorgun oyunun bana ne hissettirdiğine,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

## Sisteki devler

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

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

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





Colossus'ları indirmek için zayıf noktalarını bulmanız gerekiyor.



ses cevap veriyor ve diyor ki, bu topraklarda varlığını sürdüren 16 dev öldür, ben de kızın ruhunu geri getireyim. Wander hakkında bildiklerimiz az ama eldekilere bir bakalım. Agro adında bir atımız var ve hemen anlayabileceğiniz gibi Wander ata binme konusunda hayli yetkin bir çocuk. Yanında kadim bir kılıç taşıyor ve hareketlerinde kötü modellemenin payı ne kadar bilmiyor olsak da, bir seviyeye kadar bunu kullanabiliyor. Agro'nun kontrolleri de pek alışıldık değil. Yol arkadaşımızı otomobil gibi kullanmayı bekliyorsanız çok şaşırabilirsiniz, çünkü Agro'nun hareket etmesi için üçgen tuşunu kullanarak onu mahmuzlamanız gerekiyor. Bunun normal kontrol şemasına göre etkisi ise yavaş yavaş hızlanıp yavaş yavaş duruyor olması, dizginleri-ne asılamadığınız sürece. Dormin'in "telkinleri" Agro'nun sırtında ilk Colossus'u ararken de sürüyor ve kadim kılıcımızı güneşe tuttuğumuzda devin yerini üç aşığı beş yukarı gösterdiğini de öğrenmiş oluyoruz.

## 16 yetmedi mi?

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

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

## "Bina gibi şeyler müdürüm afedersin"

Ne demiştik, oyunda 16 adet dev var ve biz de bunları sırasıyla bulmaya çalışıyoruz. Monster Hunter: World'e benzetebilirsiniz ancak farklılıkları bir tarafa, Shadow of the Colossus bu formülü taklit edilemeyecek derecede ustalıkla paketlemiş bir yapım. Her devin kendi bölgesi var ve bazıları 60 metre boyundayken bazıları "dev" bile sayılmaz, kamyon ebadından hallice. İlk devimiz olan Valus'u Agro'dan inip bir platform oyununu hatırlatan mekaniklerle tırmandığımız bir yaylada buluyoruz. Kendisi 30 metre yüksekliğinde, birden çok hayvan ile insanın birleşimini andıran, taş, kürk ve zırhtan oluşmuş bir Colossus ve size doğru gelmeye başladığında bir an donakalmamanız işten bile değil. Neyse ki tonlarca ağırlığındaki gövdesini güçlükle hareket ettirebiliyor ve kaçmak konusunda zorlanacağınızı sanmıyorum. Peki, elimizde kılıç kırık bir kılıçla bu varlığa nasıl çentik atacağız? Burada oyunun en önemli mekaniği devreye giriyor, bir zaafını aramak. Her varlığın küçük ve büyük olmak üzere taşıdığı bazı gizemli "mühürler" var. Bunların ne olduğuna sonradan kafa yoracaksınız ancak şu aşamada mühürler devlerin zayıf noktalarını oluşturuyor. Valus'u ele alalım, kılıcınızı kendisine doğru tuttuğunuzda ışığın yoğunlaştığı nokta devin zayıf bölgelerini ele verecektir. Buna göre öncelikle kendisinin sol bacağına bakıyor ve anlıyoruz ki, orada tüyle kaplı, tırmanmaya uygun ve zırhtan yoksun bir kısım var. Buraya tutunup kılıcımızla iki kez hamle yaptığımızda Valus sendeliyor ve yere düşüyor, bu da başının arka kısmındaki büyük mührü ulaşmak için bize tırmanma fırsatı veriyor. Tırmandığımızda da kılıcımızı kullanarak kendisine son darbeyi vuruyoruz. Ne kadar kolay değil mi? Valus söz konusu olduğunda gerçekten öyle, bir de bu yeni

oyunda Colossus'lar bizi eskisine göre çok daha az sarsıyor gibi geldi bana. Diğer taraftan Wander'ın kaslarının da belli bir gücü var, bu da şu demek: Devlerin postlarında sonsuz dek asılı duramıyor ve gücünüz tükendiğinde 30 metreden yere çakılıyorsunuz. Haliyle, gücünüz tükenmeden tırmanıp işinizi bitirmeye bakın, başlarda hızlı olmaya alışmanız sizi çok daha çevik devler ile karşılaştığımızda daha dişli bir rakip haline getirecektir. İleride karşılaşacağınız rakipler de farklı farklı. Daha önce de bahsettiğim gibi, kimisi dev bile sayılmaz. Ancak her birisinin farklı bir alt edilme metodu ve farklı farklı kendisini savunma yolları var, bu da sizi oyunun sonuna kadar zinde tutmaya yetecek kadar varyasyon barındırıyor. Diğer taraftan ben halen keşke bu devlerin hikayeleri üzerine de biraz kafa yorusaydı diye düşünüyorum.

## Ne kadar yeni?

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







Quadratus oyunda sizi ciddi manada zorlayan ilk colossus olacak.



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

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



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

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



## ARTI

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

## EKSİ

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

## SON KARAR

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

95

olması. Aynı zamanda artık istediğimiz zaman oyunu kaydedebiliyoruz.

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

## Hala başında tutabiliyor mu?

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

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

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

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



Oyunun fotoğraf moduna gereken özeni gösterelim lütfen!





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

# Metal Gear Survive

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

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

Konami de onun farkında olduğundan ana senaryoya odaklanmamış bir oyunla yeniden pazara giriş yaptı. Derinlemesine bir hikaye olmadan, sadece Metal Gear dünyasını gezebileceğimiz bir oyunla karşı karşıyayız. Eh, fena halde sınıfta kaldığını da belirtmek gerek.

Metal Gear Survive, Ground Zeroes ve The Phantom Pain arasındaki dönemde geçiyor. Bu dönemdeki hiçbir ana hikayeyi ya da karakteri konu almıyor. Mother Base'in düşüşünün ardından açılan portali araştırmak amacıyla, alternatif dünyaya geçen bir askerin rolünü üstleniyoruz. Hal böyle olunca, Solid Snake ile falan bir alakamız olmadığını anlamış olmanız gerek.

Sadece basit bir askeriz, o kadar.

## Bir garip Metal Gear

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

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

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

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

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

## Teker teker gelin

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







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

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

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

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

### Neden böyle?

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

Anlamadığım bir diğer nokta ise Konami'nin oyunun içerisine ödeme sistemi yerleştirmiş olması. Yeni bir karakterle oynamak istediğinizle gerçek parayla karakter yuvası almanız ya da ana karakterinizi tamamen silip yeniden başlamanız gerekiyor. Ayrıca Survivor Coin adı verilen gerçek parayla satın alınabilen birimle, karakterinizin dilediğiniz özelliğini yükseltebiliyorsunuz. Oyunun kaderini değiştirecek dokunuşlar yapmıyorsunuz ama Metal Gear'ın kalitesini düşüren bir özellik olduğunu kabul etmek gerekiyor.

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

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

### KARAR

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

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





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

## EA Sports UFC 3

MMA tarihinin en iyisi olmak ister misiniz?

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

### Ne kadar yeni?

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

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

Oyundaki dövüşçü sayısı UFC 2'yle hemen hemen aynı. Aslında kadroda olacak birçok sporcunun rakip şirket Bellator'a geçme-

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

### Kimler varmış kimler...

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





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

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

eğrisinin sert kısmı geride kalınca istediğiniz her şeyi kafese yansıtabiliyorsunuz. Vücuda gelen darbelerin etkisini stamina barınızda net olarak görüyorsunuz. İlk rauntta karın boşluğunuza gereğinden fazla darbe alırsanız son raunda çıkacak enerjiniz bile kalmıyor. Bacaklarınıza aldığınız darbeler ise raunt arasına kadar iyileşmiyor ve beş dakikayı sendeleyerek çıkarmak zorunda kalıyorsunuz. Tabii rakibiniz bu lowkicklere karşılık vermeyi başarırsa bu kez aynı sıkıntıyı siz yaşıyorsunuz. Risk ve ödül mantığı gayet iyi kurulmuş anlayacağınız. Bence hatalı olan tek taraf staminanın azaldıkça nakavt yumruğu bulma ihtimalinizin de azalması. Kabul edilebilir ama MMA tarihinin en efsane maçları çaresizce sallanan ve isabet eden bir yumruk üzerinden anlatılır, o ihtimal UFC 3'te çok az.

#### Kariyer modu üzerine...

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

liyor. Kariyer modunun tamamını menülerde geçirdiğinizi hissediyorsunuz belki ama UFC 2'de tekrar tekrar yaptığınız ve bir yerden sonra sıkılıp kapattığınız antrenmanlar artık yok. Rakibinizin dövüş stilini öğrenmek için yaptığınız sparringler var sadece, aynı kampa yer aldığınız bir arkadaşınız rakibinizi taklit ediyor. Tıpkı gerçek hayattaki gibi. Tarihin en iyisi olma yolunda çeşitli hedefleriniz var, belli sayıda maça çıkıp, belli bir galibiyet serisi yaratmanız, bir yandan da çok fazla taraftar ve takipçiye sahip olmanız lazım. Neyse ki bu hedeflerin peşinden koşmak hiç sıkılmıyor. Diğer ana modumuz ise Ultimate Team. Her EA oyununda olan bu mod UFC'de de yerini almış. İsim uygun ama bu bir takım sporu değil, olmuyor, olmuyor. Dört farklı sıklıkta sporcuların kartlarıyla takımı oluşturuyor ve yine paketlerden çıkarılarak dövüşçünüze çeşitli yumruklar, tekmeler, teknikler ekliyorsunuz. Yani bireysel bir sporun Ultimate Team'i ancak bu kadar olurdu sanırım ama yeterli değil. Sadece içiniz microtransactionlar konusunda rahat olsun. UFC 3'ün betası tam da SW Battlefront 2 fiyaskosuna denk gelmişti ve tepki almıştı ama mikro-alışveriş sadece Ultimate Team modunda var, o da önceki oyunlardan farklı değil. Zaten kariyer modunu daha çok oynayacaksınız ve o modda yalnızca oyun içi parayı harcıyorsunuz.

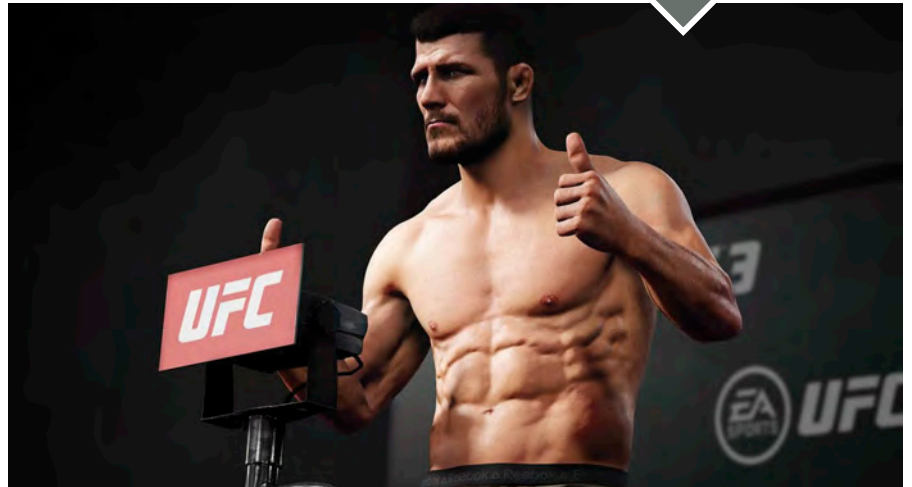
Oyunun başından sonuna konsept tarihin en iyisi olmak. UFC 3, MMA oyunları konusunda bu unvanı hak ediyor ama zaten rakip olmayı deneyen bile yok. Muhtemelen 2020'de gelecek olan bir sonraki oyunun çok daha farklı bir adım atması gerekir tekrara düşmemek için ama iki yıl daha MMA açılığını gönül rahatlığıyla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

◆ İzge Can Günel

#### KARAR

**ARTI** Yenilenmiş kontroller, başarılı grafikler  
**EKSİ** Ultimate Team modu bir kez daha çok zorlama duruyor

84





# Dragon Ball FighterZ

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

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

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

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

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

dayak yedim çok!

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

## KARAR

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

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

83

Playstore'dan dijital olarak satın alın!





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Firaxis Games Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC Web www.civilization.com

# Civilization VI: Rise and Fall

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

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

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

tüm oyunun gidişatını etkileyecek bir yapı sunuyor. Önceki oyunlardan da hatırlayacağınız valiler yine kendilerini gösteriyorlar ama bu sefer büyük bir farkla... Daha evelden kendileri sadece yapay zekânın kontrol ettiği kimselerdi. Rise and Fall ile durum tamamen değişiklik göstermiş ve artık oyuncunun bizzat hareket ettirebildiği karakterlere dönüşmüşler. Tıpkı "district"lerin çalışma mantığına benzer bir şekilde oyuna eklenen valiler, yedi farklı şekilde karşımıza çıkıyor. Her birinin farklı özelliği olduğu gibi, çalışmaları esnasında şehirlere olan etkileri de giderek artıyor. Açıkçası Rise and Fall sadece bir DLC'den çok daha öte. Talep ettiği fiyata değer mi o bambaşka bir konu ama kesinlikle Civilization severlerin alıp oynaması gereken bir yapım olmuş. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Yeni "çağ" mantığı ve oyuna etkile-ri, loyalty mekanığı, valiler ve Emergency sistemleri, yeni eklenen liderler ve uluslar  
**EKSİ** 4X strateji yapısına giderek uzaklaşması, yapay zeka sorunlarının sürmesi

80





**Yapım** Zoink **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.ea.com/games/fe

## Fe

“Bana bir şarkı söyle, yolumuz uzun.”

**P**latform oyunları benim için kısır kadar önemli yapımlar, üzerime yağsalar bile şikayet etmek aklıma gelmez, o derece. EA Originals desteği ile bizlerle buluşan Fe de işte böyle, içimi ısıtan bir yapım, daha ilk görselinden itibaren.

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

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

Evet, bu “aşırı renkli” oyun size daha ilk sani-

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

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

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

◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Muhteşem renk paleti, yenilikçi iletişim modeli ve diğer güzel fikirler  
**EKSİ** Hikaye bir “aitlik” hissi veremiyor, kısa sürede monotonlaşıyor







Yapım Jaywalkers Interactive Dağıtım Vertigo Games Tür FPS Platform Vive, Rift, PS VR Web www.arizona-sunshine.com

## Arizona Sunshine

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

İncelemekte geç kaldığımız oyunlarda bu ay, Arizona Sunshine bulunuyor. Normalde Temmuz ayında dergiye konuk etmeliydik ama olmadı, kısmet bugüneymiş. (Teyze mode activated.) Bir PSVR oyunu olarak PS4'te incelediğimiz sevgili Arizona Sunshine, Farpoint ile birlikte gelen Aim Controller silah aparatını desteklediği için bende ani bir heyecan yarattı. Düşünsenize, hem zombi avlayacağım, hem bunu sanal gerçeklik farkıyla yapacağım, hem de elimde şahane bir silah aparatı var! Formülde hiçbir eksiklik yok gibiydi, ta ki oyunu oynayana dek... Zombilerin işgal ettiği bir dünyada, isimsiz bir kahramanı kontrol ettiğimiz oyunun senaryosu bin tane klişeye dolu ama zaten oyunun olayı ne senaryo, ne de konu. Bu oyunu oynamak için zombileri sanal gerçeklik keyfiyle ortadan kaldırmayı hedefliyorsunuz. PS4'te oyunu oynamak için üç farklı seçeneğiniz var. Sıradan DualShock 4 gamepad'i, PS Move cihazları veya

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

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

sorunlu olduğu için merimler de bir bir boşa gidiyor, saçma yerlerde cephanesiz kalıveriyorsunuz. Görsel açıdan da hiç fena değildi oysaki Arizona Sunshine. Onu sevebilirdik ve büyük keyif alabilirdik. Lakin olmamış, yapımcları nedense optimizasyon kısmını boş verip sadece oyunu bir başka sisteme daha çıkınsın diye işi savaştırmış. Bu şekilde bir tutumla da oyunu kimseye tavsiye etmem mümkün değil maalesef. Zaten oyun hakkında anlatacağım başka bir nokta da yok. Arizona Sunshine'dan keyif alabilmek için gerçekten çok sabırlı ve bir süredir (Uzunca bir süre!) oynasız kalmış olmalısınız. Düzgün bir zombili PSVR oyununda görüşünceye dek, adios! ♦ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Zombiler!

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

55







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

# Railway Empire

Demiryolu İmparatoru nedir, nasıl olunur?

Türk insanı için "demiryolu şirketi sahibi olmak" cümlesi kulağa garip gelen bir ifade. Yüz yıldan uzun zamandır sadece devlet kurumları tarafından işletilen demiryollarımız nedeniyle bir demir yolunun özel şirkete ait olabileceğini düşünmüyoruz ama ABD'nin sahip olduğu zenginlikte en büyük payın, ülkenin her yerine demiryolları döşeyen özel şirketler olduğunu unutmamak gerekiyor. İki şehir arasında araziler satın alıp demiryolu döşeyen şirketler, bu iki bölge arasında yolcu ve yük taşıırken para kazanmış, bu sırada demiryolu nedeniyle bu bölgede artan ticaret ve refah seviyesi neticesinde satın aldıkları arazilerin değerlenmesiyle emlak zengini olmuşlardı. Kısaca demiryolu şirketleri ABD'nin 1800'ler ve 1900'lerin başlarındaki hızlı büyümesinin lokomotifleri olmuştu.

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

ABD'yi demir ağlarla baştan sona ilmek ilmek örmek için çok mesai harcadığımı bilirim. Railway Empire şimdi bu fanteziyi etkileyici grafik yapısı ve derin içeriğiyle yeni bir seviyeye taşıyor. Kariyerinin başındaki küçük bir demiryolu yatırımcısı olarak yeni araziler satın almak, yolcu ve yük potansiyeli olan lokasyonlar arasına demiryolları döşemek, lokomotiflerinizi geliştirmek, teknolojiye yatırım yapmak, hızınızı artırmak, ticari operasyonlarınızı sürekli daha karlı hale getirmek ve elbette rakip şirketlerle acımasız bir rekabete girişmek zorundasınız. Hatta rekabeti 1800'lerin kanunsuz ABD tarzına uydurup sinsi sabotajlarla rakip şirketlere kök söktürmek şansına da sahipsiniz. Tabii rakiplerinizin de size karşı kirli oyunlar oynayacaklarını unutmamanız gerekiyor. 40'tan fazla -ki daha fazlasını umuyorduk- tarihi lokomotifleri satın alıp kullanabildiğiniz

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

◆ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Güzel grafikler, başarılı mekanikler, esir eden oynanış  
**EKSİ** Lokomotif sayısı yetersiz

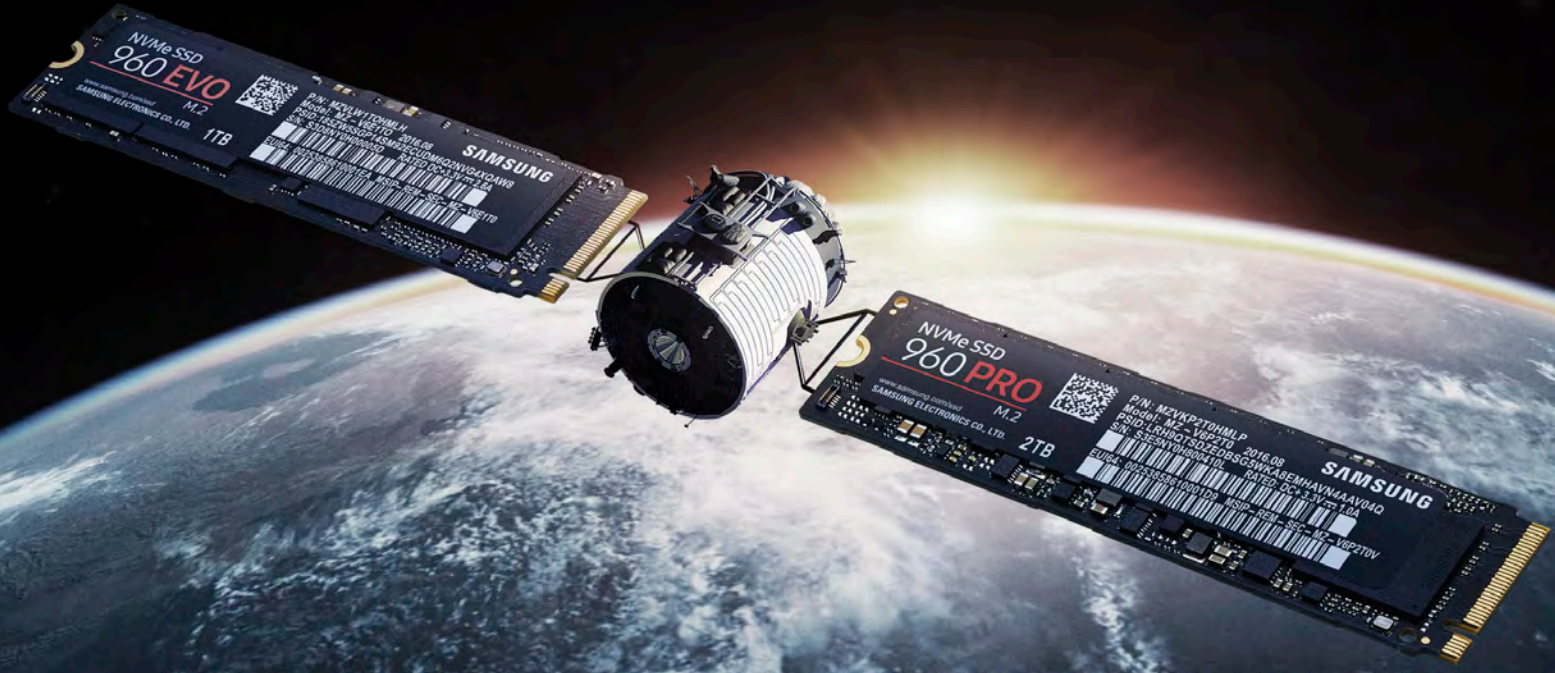
80





# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek 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. CrystalDiskMark 5.1.2 ve Iometer 1.1.0 testlerine göre belirtilmiştir. Bireysel bilgisayar konfigürasyonlarına göre sonuçlar farklılık gösterebilir. 3500 MB/s sıralı okuma hızı • 2 TB kapasite • 1.2 Petabayt yazım garantisi\*



samsung.com/tr  
/SamsungTurkiye



\*960 PRO'nun maksimum değerlerini temsil etmektedir.





Kırmızı isimler düşman ama endişelenmeyin; onlardan çok daha güçlüsünüz...

Yapım OMEGA Force Dağıtım Koei Tecmo Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.koeitecmoamerica.com

# Dynasty Warriors 9

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

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

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

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

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

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

## KARAR

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

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

62



Silahlarınıza element taşları ilâştirerek saldırılarınızı güçlendirebiliyorsunuz.



Karakterleriniz seviye atladıkça kazandığınız puanları istediğiniz yeteneğe yatırabiliyorsunuz.





Yapım Tolga Ay Dağıtım Tolga Ay Tür Platform Platform PC Web www.naezith.com

# Remnants of Naezith

Sakin olmam lazım! Sakin olmam lazım!...

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

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

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

Tolga'ya iyi dileklerinizi iletceksiniz gibime geliyor. :)

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

Eğer mevcut bölümler bana yetmedi dersiniz

oyunda bir de bölüm editörü mevcut. Böylece biz de istediğimiz gibi bir bölüm tasarlayabiliyoruz ve bunu yayınlatabiliyoruz. Zaten böyle bir oyunda olmazsa olmaz bir kısımdı bu, ilk versiyonlarda yoktu ancak sanıyorum ki gelen istekler doğrultusunda Tolga bunu da oyuna entegre etme kararı almış.

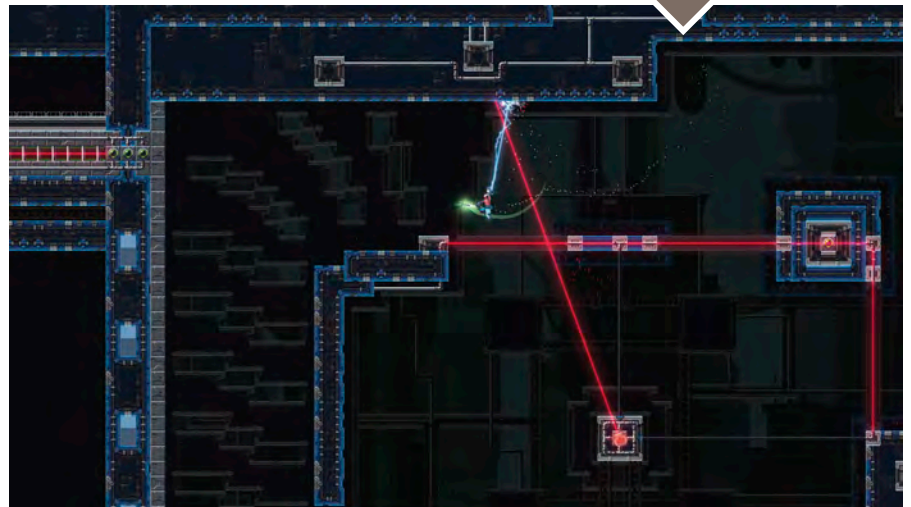
Uzun zamandır bu kadar eğlenceli ve zorlayıcı bir platform oyunu oynamamışım, buralardan bir yapımcının elinden çıkmış olması daha da bir keyif almama sebep oldu. Bence hepimizin oyun kütüphanesinde yer almayı hak eden bir yapılmış Remnants of Naezith.

◆ Sonat Samir

## KARAR

**ARTI** Hız, kanca, eğlence, pixel-art grafikler ve güzel müzikler, özenle hazırlanmış bölüm tasarımları  
**EKSİ** Klavye ya da gamepad masrafı çıkartabilir, bazı oyunculara cidden zor anlar yaşatabilir.

90





# Rust

○ gördüğünüz tepe çoktan kapıldı arkadaşlar...

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

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

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

bölgelerinde uyguladığı kurallar var. Bir sahilde çıplak olarak uyanarak başladığınız maceranızda daha ne olup bittiğini anlamaya çalışırken silahlı bir grup tarafından kaçırılabilirsiniz. Size iyi davranıp üslerine götürebilir ve karnınızı doyurup giyecek bir şeyler verebilirler. Sizi dövebilirler, yüksek bir yerden aşağı atabilirler veya işkence yapabilirler. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi... Bunların hiçbirini başınıza gelmeseyse bile helikopterin hedefi olabilir veya radyasyonlu bölgede can çekişerek ölebilirsiniz. Kimi zaman can sıkıcı bir deneyim ancak Rust'ı bu kadar başarılı yapan özelliği tam olarak bu. Oyunda resmi veya kullanıcı yapımı pek çok sunucu mevcut ve dilediğinizi seçip oyuna başlayabilirsiniz. İlk yükleme hayli uzun sürdüğünden oyunun takılıp kaldığını düşünmeniz de çok olası.

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

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

Unity ile tasarlanan oyun hayli başarılı grafiklere sahip ancak optimizasyon ana sürüm çıktıktan sonra bile yerlerde. Hiç de fena olmayan sistemimde yüksek ayarlarda 40 fps'e ulaşmakta hayli zorluk çektimi söyleyebilirim. Aynı zamanda oyundan keyif almak için arkadaşlarınızla oynamanız, en azından kulaklık-mikrofon kullanarak diğer insanlarla sosyalleşmeniz gerekiyor.

Eğer türe yakınsanız ve günümüzde birazcık demode kalan süreli PvP sunucular canınızı sıkıyorsa Rust'ı denemek isteyebilirsiniz.

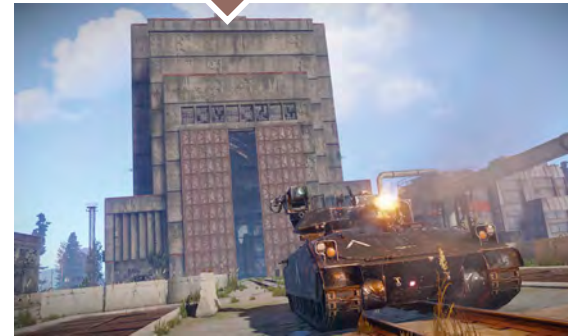
## ◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Son derece başarılı hayatta kalma mekanikleri, güzel grafikler, dolu sunucular

**EKSİ** Optimizasyon kötü, tek başınıza kaldıysanız hayırlı işler, süreli sunucular

79





Yeni Bir Başlangıca Hazır Mısın?



## XG SERİSİ 32" CURVED GAMING MONİTÖRLER

**XG3202C**

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

**XG3240C**

32" WQHD  
1800R Curved  
4ms | 144Hz

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



**ViewSonic®** | **XG**

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





Yapım Semisoft Dağıtım Another Indie Tür JRPG Platform PC Web legrandlegacy.com

# Legrand Legacy: Tale of the Fatebounds

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

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

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

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

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

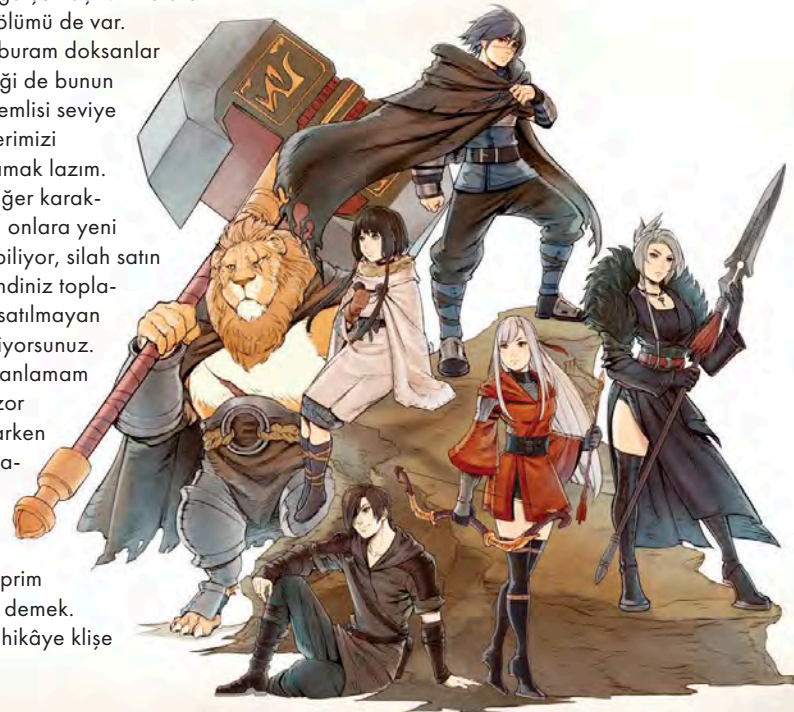
JRPG'ler için mini oyunlar olmazsa olmaz. Küçük düellolardan balık tutmaya kadar Legrand Legacy'de de ne ararsanız var. Tabii onlar da tanıdık ve çok da zor şeyler değiller. Genel olarak amaçlarının oyunun süresini uzatmak olduğu çok açık. Ek olarak şehir kurma gibi bir bölümü de var. Kısacası oyun buram buram doksanlar JRPG kokuyor ve içeriği de bunun hakkını veriyor. En önemlisi seviye atlamayı ve karakterlerimizi güçlendirmeyi unutmamak lazım. Gerek Finn gerekse diğer karakterler seviye atladıkça onlara yeni yetenekler kazandırabiliyor, silah satın alabiliyor ve hatta kendiniz topladığınız malzemelerle satılmayan güçlü silahlar üretebilirsiniz. Legrand Legacy'yi puanlamam belki de yaptığım en zor puanlama oldu. Oynarken keyif aldım mı? Evet. Lakin bir şeylerin diğer oyunlardan çok fazla alınıp monte edilmesi, başkasının üzerinden prim elde etmeye çalışmak demek. İçerik dolu dolu fakat hikâyeye klişe

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

## KARAR

**ARTI** Elle çizilmiş arka plan grafikleri, bilindik olsa da sıkmayan hikâye ve karakterler  
**EKSİ** Ortaya karışık bir JRPG deneyimi olmuş, orijinal değil.

70







Yapım Deconstructeam Dağıtım Devolver Digital Tür Macera Platform PC, Mac Web www.deconstructeam.com

# The Red Strings Club

Cyberpunk 2077'yi bekleyenleri buraya alalım...

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

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

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

## KARAR

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

81







**Yapım** Joakim Sandberg **Dağıtım** Bifrost Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, Vita, Mac **Web** www.playiconoclasts.com

# Iconoclasts

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

**G**erçekten, daha ne isteyebilirim ki? Iconoclasts benim için böyle bir güzel deneyim oldu. Iconoclasts çok fazla bir şey açıklamadan ana karakterin kontrolünü bana verdi. Kendimi 2 boyutlu, animeleri andıran piksel bir dünyada buldum. Oldukça renkli, ufak tefek detaylarla bezeli ve keşfetmekten hoşlandığım alanlarda gezindim. Bu süre içerisinde Iconoclasts sadece düz bir Metroidvari oyun olmadığını, aynı zamanda derinlemesine yazılmış zengin bir hikaye ve evrene sahip olduğunu göstermeye başladı. Oyunda hem kendine has, hem de geçmişleri sağlam yazılmış karakterler var. Çok fazla diyalog seçeneği olmasa da bu karakterler ile olan konuşmalar hikayeye ve Iconoclasts dünyasına dair pek çok şey anlatıyor. Bu diyaloglar sade ve oldukça yerinde yazılmış. Iconoclasts gittikçe zorlaşan bir platform oyunu. Başlarda fazla basit geliyor fakat oyuncuyu ısındırdıktan sonra ayarlı bir şekilde zorlaşarak yeteneklerinizi sınamaya başlıyor. Yine aynı şekilde oyun içindeki mekaniklerle çözdüğünüz bulmacalar da gittikçe biraz daha karmaşık hale geliyor. Zorluk seviyesi de çok yerinde. Ne çok kolay, ne de bezdirecek kadar zor. Oldukça keyifli Boss dövüşleri

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

bepile One Concern onun da peşine düşüyor. Tahmin edeceğimiz üzere de oyunda One Concern'ü alt edip halkı bu zalim yönetimden kurtarmaya çalışacaksınız. Ben Iconoclasts'dan çok keyif aldım. Oyunu tasarımı açısından da çok başarılı ve özenli buldum. Bu oyunu Joakim Sandberg isminde bir geliştirici tek başına 8 sene emek vererek yapmış. Gerçekten 8 senenin özenine değmiş. Iconoclasts hiç de bir kişinin elinden çıkmış gibi gözükken bir oyun değil. Ortalıkta bulunan pek çok bağımsız platform oyunu arasından sıyrılıp kendine sağlam bir yer edinebilecek bir yapım. Oyun bana şu iki şarkının yaşattığına benzer duygular yaşattı: Múm - Green Grass Of Tunnel ve Lali Puna - Faking The Books. Şarkıları dinleyin ve bu oyunu oynayın. Belki bu şarkıları ve Iconoclasts'ı sizler de benim kadar seversiniz.

◆ **Ege Tülek**

## KARAR

**ARTI** Zengin hikaye ve detaylı dünya, akıcı oynanış, güzel görseller  
**EKSİ** Power-up'lar daha etkili olabilirdi

91





GENÇSEN  
CINEMAXIMUM'DA HAFTA İÇİ



%  
20  
İNDİRİMLİSİN!

CGV\* CINEMA CLUB



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

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



MAXIMUM MOBİL'i  
HEMEN İNDİR

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

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



Yapım Spotlightor Interactive Dağıtım Spotlightor Interactive Tür Platform Platform PC, XONE Web candleman.me

# Candleman: The Complete Journey

Mini mini bir mumun karanlık yolculuğu...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

◆ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

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

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









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

# Planetoid Pioneers

Bir değişik heyecan, bir acayip oyun!

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

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

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

## KARAR

**ARTI** Macera oyunlarını ve sandbox mantığını sevenler için kaçmaz bir fırsat  
**EKSİ** Erken erişim sonrası düzeltilmeyen hatalar, uzun yükleme süreleri

70

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

# Swaps and Traps

Tek ekranda kaybolmak isteyenler buraya!

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

Bunu yaparken birbiri ardına gelen bölümlerde sırasıyla bulmacaları çözüyoruz. Bölümlerin oyuncuların istediği görev aslında oldukça basit. Amacımız her bölümde, That Level Again misali, haritanın bir köşesine konulmuş anahtar almak ve çıkışı ulaşmak. Ancak Delidöner ise görevler sırasında büyülu şapkasını kullanıyor ve işimizi zorlaştırıyor. İşte bu noktada Swaps and Traps'i orijinal kılan yönü ortaya çıkıyor. Deli döner, büyülu şapkası ile anahtar aldığımız anda haritada bazı değişiklikler yapıyor. İlk bölümlerde anahtarlara ulaşmak kolay iken asıl mücadelenin anahtarlar ulaştıktan sonra başladığını anlıyorsunuz. Bir anahtar almanız, bölüm tasarımının bir anda değişmesine neden oluyor. Haritanın bir kısmının görseli bambaşka bir yerde belirirken, belirmediği yerdeki

görsel bölüm ise kendi yerine geçiyor. Size de haritanın değişen bölümlerine girdiğinizde neresinden çıkacağınızı hesaplamak kalıyor. Zorluklar bununla da sınırlı değil. Zaman zaman haritanın bir bölümünün yeri değişebiliyor ya da bölümde birden fazla anahtar olduğunda haritanın çok daha fazla bölümü bundan etkileniyor.

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

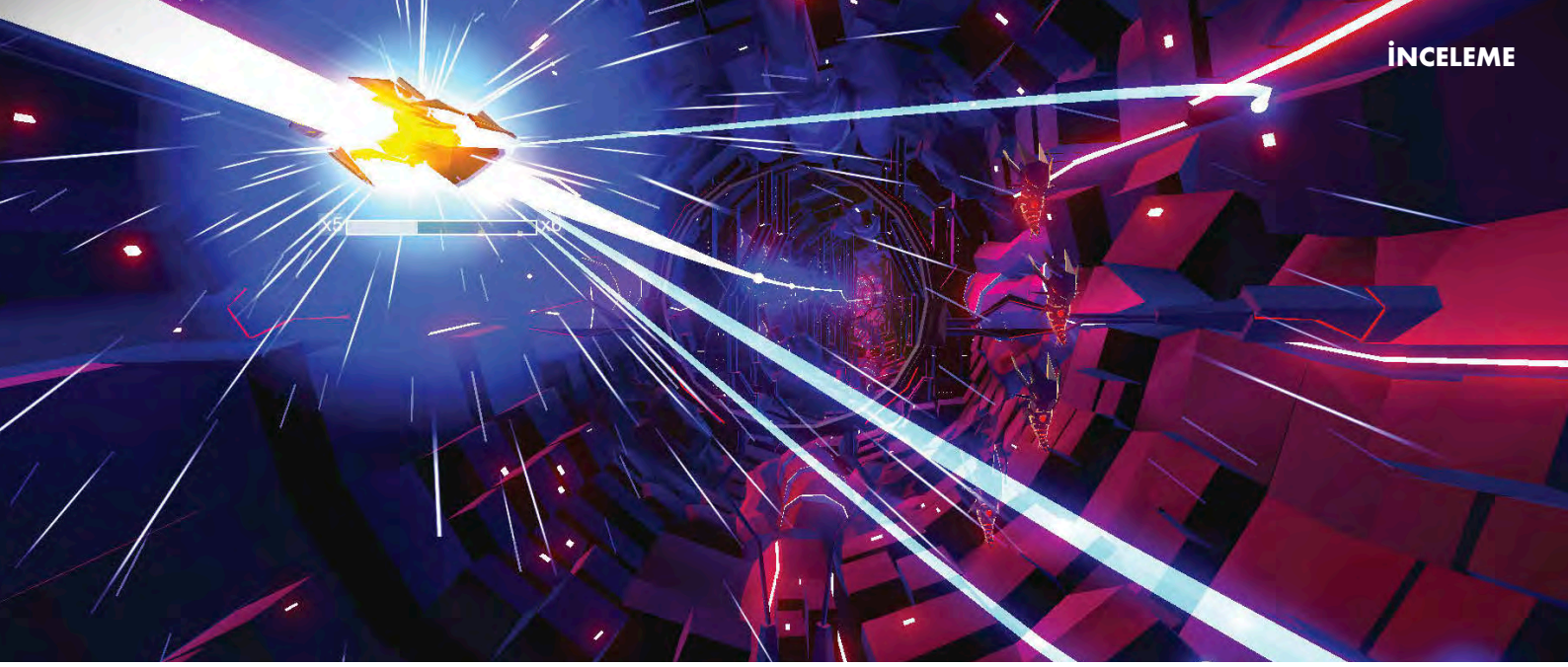
## KARAR

**ARTI** Orijinal ve eğlenceli oynanış, komik diyaloglar  
**EKSİ** Diyalog animasyonlarında ufak tefek sorunlar

85







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

## Aaero

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

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



**Boss savaşları gayet keyifli geçiyor.**

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

adına bir şey mevcut sayılmaz; onun yerine farklı bölümlerde, farklı parçalar eşliğinde bölümün sonuna en iyi skorla ulaşmaya çalışıyoruz. Olayın müzik boyutu ise dubstep ve drum'n bass'ten oluşmakta. Bu müzik türlerinden nefret etmiyorsanız ama pek de dinlemediyseniz parçaların çoğunu beğeneceğinizi düşünüyorum. Hali hazırda bu türleri seviyorsanız da şöyle iyi bir ses sistemi veya sağlam bir kulaklıkla kulaklarınızın bayram edeceğinin garantisini verebiliriz.

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

### KARAR

**ARTI** Oynanış eğlenceli, müzikler bomba.

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

80





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

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

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

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

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

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

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

vimleri online kısımda yer alıyor.

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

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

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

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

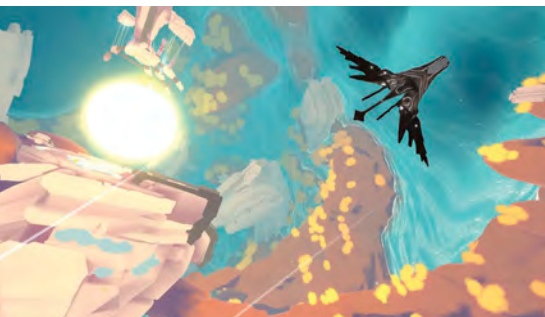
68

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

# InnerSpace

Berberinde götürdüğün anılar sonsuza dek yaşar...

Sizi bilmem ama keşif oyunu denilince benim içimde bir şeyler kıpırdanıyor, gidip kendime bir kısır koymadan duramıyorum. Evet, tıpkı unutulmaz güzellikteki manzaraları ile aklımızda kalan Abzu gibi InnerSpace de bu keşif işine gönlünü kapırmış oyun severleri hedefleyen bir yapım. Oyunda kadim bir uygarlığın son üyeleri tarafından "uyandırılmış", Cartographer adında bir robot gemiyi canlandırıyor



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

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

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

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

## KARAR

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

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

78



# TEKKEN MOBILE

Dövüş oyunlarının unutulmaz serisi şimdi avuçlarınızın içinde.



# MOBİL

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





Tür Dövüş Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Tekken Mobile

Bilgisayarlarımızdan sonra sıra mobil cihazlarda!

Bu ay bereketli bir aydı. Mobil olarak piyasaya giren ve gündeme yerleşen iki tane oyun geldi. Peki, atılım çok güzel olmasına rağmen bu iki oyun da bekleneni verdi mi? Tekken her yaşta insanın bildiği ve mutlaka kıyısından köşesinden bulaştığı bir dövüş oyunu. Bunu bilmeyen sanırım yoktur. Ve biliyorsunuz, son zamanlarda dövüş oyunlarını mobil platforma çıkartmak moda haline geldi. Injustice, kendisinin başlattığı ve gerçekten de oldukça başarılı bir şekilde kotardığı bu akımı elbette abilerine bulaştırmasa olmazdı. Bu kadar girişin üstüne biraz da oyunun mekaniklerine değinmezsem olmaz. Öncelikle oyunda raunt sistemi kaldırılmış durumda. Yani 90 saniyelik tek bir raunt üzerinden ilerliyor dövüşler ki bu kendi sistemi içerisinde oldukça tutarlı bir hareket. Çünkü oyunda

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

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

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

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

**Cantuğ Şahiner** 9







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

# Final Fantasy XV Pocket Edition

Biraz garip gözüküyor ama galiba çok sevdik

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

Açıkçası FF serisinden daha geçen sene çıkmış bir oyunu mobil olarak piyasa sürmelerini beklemiyordum. Ama adamlar hikayeyi alıp, oyunu tamamen remake edip mobil olarak piyasa sürmüşler ve harika olmuş. Hatta bu oyun sayesinde bütün seriye olan aşkım tekrardan uyandı. Demeye çalıştığım şeyi anladınız mı bilmiyorum ama daha incelemenin bu aşamasındayken bile size oyunun harika olduğunu söyleyebilirim. Yani yazının sonuna kadar koşturmanıza gerek yok.

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

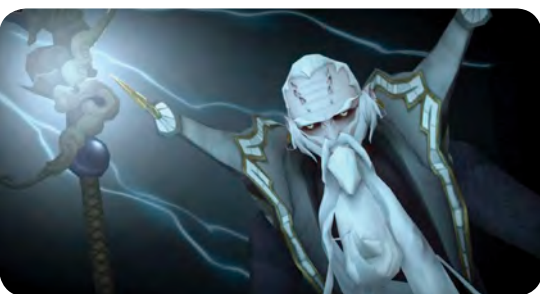
grafikler de oldukça başarılı. Hatta en ufak bir uyum sorunu yaşamıyorsunuz diyebilirim. Bu grafikleri bir de iyi seslendirme ve müzik sosuna batırdığımızda karşınıza bu şahane oyun çıkıyor. Elbette oyunu halihazırda bitiren tayfanın tekrardan mobil olarak aynı hikayeyi anlatıyor.

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

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

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

Ancak her güzel şeyin ne yazık ki bazılarını üzecek bir kısmı bulunuyor. Bunu söylerken fazla uzatmayacağım, oyunun sadece ilk bölümü ücretsiz. Geri kalan kısımları oynamak istiyorsanız 20 dolar gibi bir ödeme yapmak zorundasınız. Aksi taktirde oyuna devam edemiyorsunuz ne yazık ki. Tabii bu ödeme sizi ne derece üzer bilmiyorum ancak böylesi güzel oyunların desteklenmesi gerektiğini unutmamanız gerekiyor. Bu hareketiniz sayesinde benzeri güzellikleri gelecekte tekrar görme şansınız artıyor. Aynı zamanda da verdikleri emeklerin karşılığını almış oluyorlar. Eğer oyunu konsolda oynamadıysanız ve bilgisayar versiyonunu es geçiyorsanız mutlaka bu fiyata oyunu alıp değerlendirmenizi tavsiye ederim. Hem böylesi şahane bir oyunu denemiş olursunuz hem de eğlenirsiniz. Daha ne olsun? **Cantuğ Şahiner** 9







## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



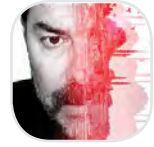
Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Kebab World

Aşçı olmak da zor azizim

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

40 seviye var ve bu seviyelerde ilerledikçe yeni tarifler öğreniyorsunuz. Müşterilerinize ne kadar hızlı servis verirsiniz alacağınız parada ona göre değişiyor. Ve topladığınız paralarla yaptığınız yemeklerin fiyatlarını arttırabiliyor veya daha geniş bir mangal gibi işinize çok yarayacak şeyleri satın alabiliyorsunuz. Oyunda Multiplayer yok ve oynanışı da hayli basit. Dediğim gibi oynarken çabucak alıyor ve pek zorluk yaşamıyorsunuz. Kısacası elimizin altında bolca zaman geçireceğiniz güzel bir oyun var. **Cantuğ Şahiner**



Tür Bulmaca Platform iOS Fiyat Ücretsiz

## Recontact Istanbul: Eyes of Sky

Polisiye sevenler buraya

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

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





# SİHİRDAR POSTASI

Swain'in elden geçirilen yetenekleri  
mercek altında.

Sayfa  
90



**ONLINE**





## PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

# Çılgınlık tüm hızıyla sürüyor mu acaba?

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

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

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

erken. İsterseniz hayatta kalma maceramıza geri dönelim ve oyun sonuna kadar nasıl ulaşabiliriz una odaklanalım.

### Harita nereye daralıyor?

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

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



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



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

yavaş oyunun nereye doğru kapanacağını tahmin etmeye başlamalı ve buna göre hareket etmelisiniz. Özellikle 4. Küçülmeden itibaren mavi ve beyaz çemberlerin harita üzerinde aralarında en az fark olan alanlarına hareket etmenizi öneriyorum. Bu şekilde arkadan bir düşmanın gelmesi çok daha zor olacak, harita bu bölgelerde yavaş kapandığı için koşmak yerine etrafı daha fazla gözlemleyerek geçirebiliyorsunuz. Son üç ya da dört küçülmeye kadar bu rotayı izlemeniz, sizi hem düşmanların karşısına daha az çıkaracak hem de olabildiğinde oyunun sonuna taşıyacaktır. Tabii bu esnada tavsiyem, oyun sonuna kadar elinizde, sis bombalarınızın, el bombalarınızın olması. Ayrıca bir adet otomatik tüfek ve bir adet keskin nişancı tüfeği taşımanız oldukça iyi olacaktır. Her ne kadar keskin nişancı tüfeğiniz, özellikle son iki ya da üç kapanmada pek bir işe yaramayacak olsa da, bu noktaya kadar

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

Aksiyonun beşiğine hoş geldiniz.



## PUBG Mobil Platformlara Geliyor!

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





## LEAGUE OF LEGENDS

# SİHİRDAR POSTASI

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

Gelin size biraz Noxus'un acımasız generalini anlatayım.

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



# Swain'ın yetenekleri

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



## Kuzgun Sürüşü (Pasif)

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

## Ölümün Eli (Q)

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



## Kımıldama (E)

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



## İmparatorluğun Gözü (W)

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



## Karanlığın Zirvesi (R)

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



# EINSTEIN'IN BEYNI FARKLI MIYDI?

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

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



**SAKIN KAÇIRMAYIN!**



# Asus

## ROG Strix Fusion 500

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

Sayfa  
94



# DONANIM

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





## Asus

### ROG Strix Fusion 500

RGB ışıklandırmasıyla yepyeni bir headset

**A**sus, oyunculara hitaben ürettiği ROG ailesiyle birlikte performans kulvarında zirveye oynayan ürünlere imza atmaktadır. Bir süredir piyasada olan Fusion 300 modeline şimdi de bir diğer Sanal 7.1 kulaklık olan Fusion 500 katıldı. Fusion 500 görüntü olarak Fusion 300 modeline bir hayli benziyor. Görüntü olarak en önemli fark ise RGB aydınlatmaya sahip olması ki buraya tekrar döneceğiz. Üründe Hi-fi sınıfı ESS ES9018 Dijital-Analog Dönüştürücü ve SABRE9601K amfi kullanılıyor. Biri kumaş biri ise deri kaplama iki ayrı kulak yastığı seçeneğiyle beraber gelen Fusion 500, 50mm Asus Essence sürücülerine sahip. Fusion 500, kulaklara bir miktar baskı yapsa da yeterince rahat bir kulaklık. Ses kalitesi ise muhteşem, açıkçası uzun süredir test ettiğimiz modeller içinde bizi en fazla tatmin eden modellerden birisi olduğunu rahatça söyleyebiliriz. Yukarıda saydığımız donanımlar yanında Bongiovi Acoustics ile beraber geliştirilen 7.1 Sanal Surround sisteminin de bu duruma önemli katkısı var. Aura Sync yazılımı sayesinde birden fazla Fusion 500'ün RGB aydınlatmasını senkronize etmek mümkün, üstelik bunu sadece kulaklıkla değil, Aura Sync destekleyen tüm ROG ürünleriyle de yapabilirsiniz. Fusion 300'ün dijital boom mikrofonu hayli kaliteli ve kullanılmadığı zamanlarda kulaklığın gövdesi içinde kayboluyor. Ses açma kapama tuşları ise alışlageldik yerinde değil, Sezgisel Dokunmatik Kontrol teknolojisi sayesinde kulak yastıklarının dış düzeylerine atanmış durumda. Müziği başlatmak, durdurmak veya sesi açıp kapatmak için parmağınızı yüzeyde kaydırmanız yeterli. Fusion 500 oyuncuların kesinlikle ilgisini çekecek üst seviye bir kulaklık. Müzik performansının da son derece başarılı olduğunu belirtelim. Ürün şu anda yurt dışında 179 dolarlık bir fiyat etiketiyle satılmakta ki bu kendisini fiyat düzeyi olarak da "üst seviye" olarak adlandırmamıza yol açıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

#### KARAR

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

90



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Logitech

### G413 Carbon

Safkan oyuncu klavyesi...

**O**yunca klavyesi işine girmeyen pek fazla donanım üreticisi kalmadı günümüzde, elbette Logitech gibi köklü üreticilerin, oyuncuların gözündeki yeri başka. Nasıl olmasın ki? Bir dönemin efsanesi G15'ten gelen bir alışkanlıktan bahsediyoruz ve incelemesini yaptığımız G413 Carbon da bu kültürün en yeni ve en abartısız adımlarından birisini temsil ediyor. G413 serisi iki farklı renkte üretiliyor. Silver ve Carbon. Her iki model de zımparalanmış 5052 Alüminyum-Magnezyum Alaşım üst kasaya sahip ve hem abartısız ama şık görüntüsü, hem de işçilik kalitesiyle hemen dikkat çekiyor. G413 çok iddialı veya şatafatlı bir tasarıma sahip değil, bunun aksine abartısız, sade ama şık bir tasarım tercih edilmiş. Bizim incelediğimiz Carbon modelinde kırmızı renkte bir arkadan ışıklandırma kullanılırken Silver modelinde beyaz renk tercih edilmiş. G413 Carbon mekanik bir klavye, ancak bazı oyuncuların çok sevdiği, bazı oyuncuların ise gürültülü ve çekilmez bulunduğu o mekanik sese sahip değil. Bu da G413'te kullanılan ve bizim de çok beğendiğimiz Romer-G mekanik anahtarlarının getirisi. 1.5mm'lik kısa aralıklı bir işlem mesafesine sahip olan bu tuşlar 70 milyon vuruşluk bir ömre sahip ve Logitech benzerlerinden %25 daha hızlı tepki verdiğini iddia ediyor. G413 minimalist ve safkan bir oyuncu klavyesi demistik, bu yüzden makro tuşlarına da sahip değil. Yine de Logitech Gaming Software ile F1-F12 arasına makrolar atayabiliyorsunuz. Klavyenin sağ tarafında kullanımda müthiş kolaylık sağlayan bir USB portu yer alıyor. Ayrıca 12 adet ek tuş da pakete dahil. Bunlar oyuncuların en fazla kullandığı sol tarafa ait ve daha başarılı bir kavrama sağlıyor. Sonuç olarak Logitech G413 Carbon oyuncular için son derece ideal bir klavye. Ürün piyasada 400 TL civarına bulunabiliyor ve sunduğu özellikleri düşünürsek hayli uygun bir fiyata sahip diyebiliriz. ♦ **Kürşat Zaman**

#### KARAR

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

92





## XFX

### Radeon RX 570 RS

Polaris mimarili Radeon sahnede...

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

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

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

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

Ayrıca CrossFire teknolojisini de kartta destekleniyor. Sonuç olarak XFX Radeon RX 570 RS ekran kartı segmentine uygun ölçüde performans üreten bir ekran kartı oluyor. XFX'in bu modelinin performans noktasında GTX 1060 ile RX 470 arasına konumlandığını söyleyebiliriz. Hızlandırmaya uyguladığınızda aldığınız sonuçları pozitif anlamda etkileyebilirsiniz. XFX Radeon RX 570 RS'in fiyatının ise 2899 TL olduğunu söyleyelim. Fiyat noktasında ise pahalı olduğunu söylemek lazım. ♦ **Ercan Uğurlu**

#### KARAR

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

77



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## ViewSonic

### XG2402

144Hz monitör arayanların tercihi

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

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

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

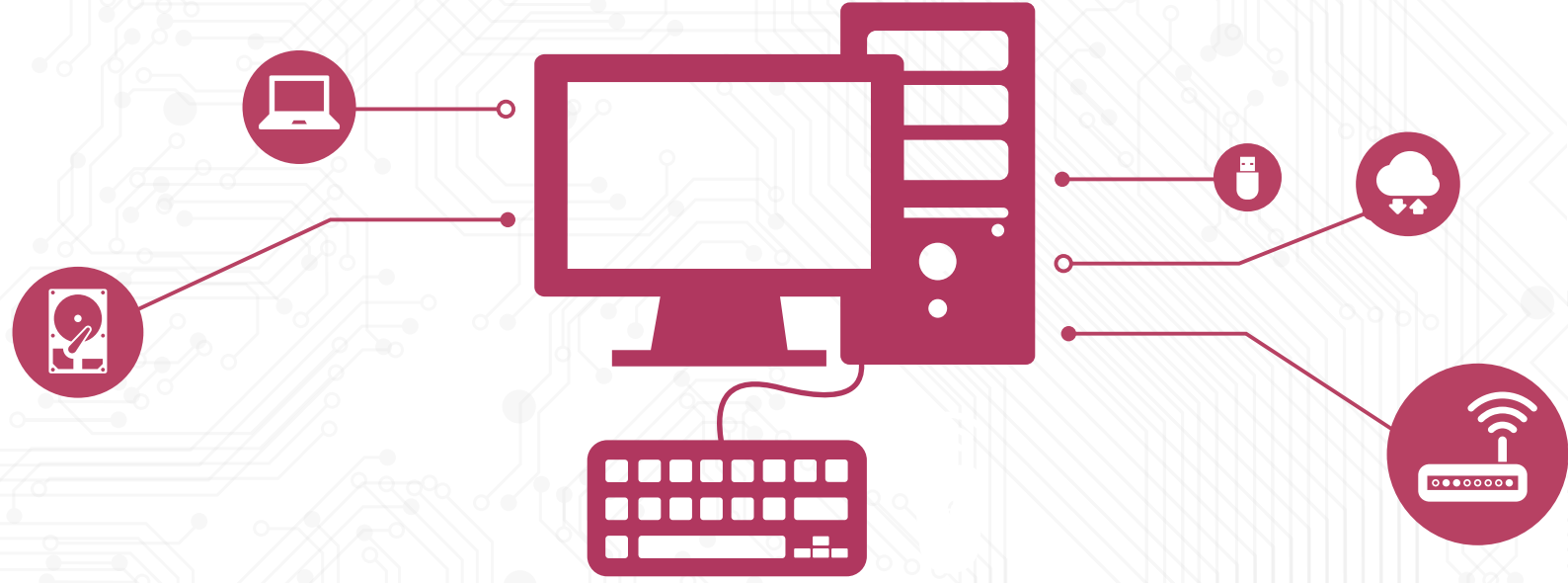
XG2402, 1080p çözünürlükte 144Hz tarama hızını destekliyor. Monitörün en önemli özelliklerinden birisi de hare hızı çıkışı 48-144Hz arasında stabilize ederek istenmeyen atlamaları azaltan AMD FreeSync teknolojisi. 1 ms hızındaki monitör tıpkı ağabeyi gibi 170 derecelik yatay ve 160 derecelik dikey görüş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

#### KARAR

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

90





# TEKNİK SERVİS

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

**S:** Laptop’umda ATI Radeon Mobility HD 3650 ekran kartı var. Bu kartı upgrade etmek istedim ve ATI Radeon Mobility HD 5650 ekran kartı aldım. Fakat elime ekran kartı değil de sadece chipset geldi. Size şunu sormak istiyorum, farklı ekran kartları ile farklı

chipsetler uygulanabilir mi? Yani HD 3650 ekran kartı ile HD 5650 chipset kullanılabilir mi? Eğer kullanılırsa etkileri nasıl olur? **Mansur Cici**

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

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

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

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

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

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

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



# SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350	Corsair Carbide Champ/Spec-04	Cooler Master MasterCase Pro 6
ANAKART	MSI B350 Gaming Pro	MSI H270 Gaming Pro Carbon	ASUS ROG Crosshair VI Hero
İŞLEMCİ	AMD Ryzen 3 1300X	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok fan)	Intel (Stok fan)	Corsair Hydro H110i
BELLEK	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Predator Black 32GB Quad Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI GTX 1050 Gaming X 2G	MSI GTX 1060 Armor 6G	MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G
SABİT DİSK	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Toshiba 3,5 4TB X300 7200 RPM
SABİT DİSK 2	Samsung 750 EVO 250GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya dahil, 600W	Kasaya dahil, 600W	SilverStone Evolution 850W 80+
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2257-mhd – FreeSync, 1ms, 75Hz	ViewSonic 24" VX2457-mhd – FreeSync, 2ms, 75Hz	ASUS 27" PG27AQ – 4K, G-Sync
FİYAT	2.950 TL	5.100 TL	10.500 TL

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

**C:** Bu aslında kasa içindeki hava sirkülasyonunu nasıl yaptığınıza bağlı. Eğer önden soğuk hava alan fanlar ve arkada da havayı dışarı atan egzoz fan varsa

bunu söküp yerine sıvı soğutma radyatörünü ve fanını takabilirsiniz. İçeride aşırı bir sıcak hava birikmiyorsa sorun teşkil etmez.

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

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

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

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

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

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

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

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

**C:** Anakartı B350 yonga setli seçebilirsiniz. RAM de 16 GB olmalı böyle bir sistemde. Bu arada Ryzen 5 500X yerine 2400G modeline de göz atabilirsiniz zira işlemci Ryzen 2 ailesine ait. Ya da yeni çıkacak daha üst model Ryzen 2 işlemcileri de bekleyebilirsiniz.



# LEVEL

10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

99<sup>TL</sup>

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



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



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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







Sayfa  
102

# COCO

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



# SEKİZ

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



## DC Rebirth Çizgi-Romanları

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



## DC Designer Series The Flash

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

## Süpermen 1/1 Büst

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





### Harley Quinn Polystone Figur

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



### Batman Çanta

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



### Trinity Figür

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



### Suicide Squad Kupa

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

### Dark Knight III The Master Race Batman

Kalın bacaklı, etli butlu bir Batman ister misiniz diye soracaktık ama böyle tarif edince de kimse istemez şimdi. Fakat bu tanımlı bir kenara bıraktığınızda, Andy Kubert imzalı, tasarımı bir hayli iyi bir Batman'le karşı karşıya olduğumuz gerçeğini de yadsıyamayız. Fiyatı da makul üstelik...





KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

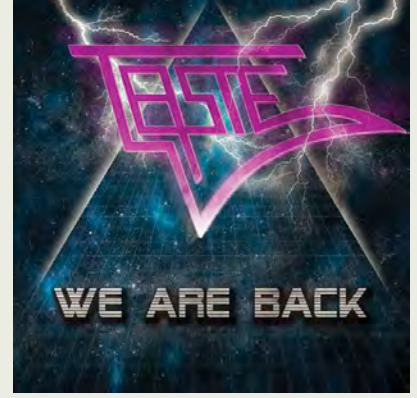
Gözümüzü kapayın açınca  
kadar Mart ayına geldik bile.  
Albümler de aynı hızla çıkmaya  
devam ediyor...

## ALBÜM

TASTE  
WE ARE BACK

2018'in iki ayını geride bıraktığımız şu günlerde bizde de değişiklik yok. Yeni ne çıktıysa dinleyip yazıyoruz sevgili okur. Bu ay çok sevdiğim Synthwave'e yakın bir tatta olan Taste ile açıyoruz dükkanı. Anlatılmaz yaşanır denen tarzda kendileri. 80'ler deseniz var, 90'lar Rock deseniz var, vokali çarşaf gibi sese sahip olsun diyorsanız o da tamam. Her bir şeyi yerli yerinde 3 oda 1 salon salamanje bir grup.

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



## SİNEMA

## BLACK PANTHER

İlk çıkışı 1966 yılında Fantastic Four Vol. 1 dergisinin 52. Sayısında gerçekleşen Black Panther, sinema severlerin bir süredir beklediği filmlerden biri. Yönetmen koltuğunda Ryan Coogler'in oturduğu filmimizin türü, aksiyon, bilimkurgu, fantastik ve macera. Captain America: Civil War'da babasını korumayı başaramayan ve Wakanda'nın kralı olma yolunda ilerleyen T'Challa, güvendiği insanları doğru seçmek zorunda. Hikayemiz de T'Challa'nın karşılaştığı zorluklar öne çıkartılıyor. Afrika'nın doğasındaki güzellikleri, Wakanda'nın teknolojik gelişmesiyle bir araya geldiğinde ortaya oldukça ilginç görüntüler çıkıyor. T'Challa, yıllardır

süre gelen geleneklere mi odaklanacak, yoksa tüm Dünya'ya teknolojiyle yardım mı edecek? Aksiyon konusunda izleyiciye istediğini vermeyi başaran filmimiz, ne yazık ki fazlaça öngörülebilir olayların etkisinden dolayı, biraz da sıkıcı politik konulardan geri planda kalabilir. Ancak her Marvel severin bir kere bile olsa şans verebileceği tatlı detaylarla süslü Black Panther, ikinci kere olmasa bile izlenmeyi hak ediyor.

♦ Ceyda Doğan Karaş



## SİNEMA

## COCO

3 yaş üzeri ve bizim gibi animasyon severlerin izleyebileceği animasyon filmi Coco, 12 yaşındaki Miguel'in ölümler diyarındaki macerasını konu alıyor. Hikayemiz ise Miguel'in kendisine idol olarak belirlediği Meksikalı gitarist Ernesto de la Cruz'un hayatını kaybetmesiyle şekilleniyor. Miguel, bir gün Cruz'un gitarını buluyor ve onu çalmasıyla birlikte kendisini ölümler diyarında buluyor. Kısa süre içerisinde düzenbaz Hector ile tanışan kahramanımız, ölümler diyarından çıkmanın yollarını arıyor. Animasyonumuz daha çok kişinin kendisini bulma, insanlara doğru zamanda güvenme gibi çeşitli dersleri çok başarılı şekilde

izliyor. Her ne kadar minik izleyicileri hedef bile asla aslında büyük yaştaki bizlere de hitap eden animasyon, ailece eğlence mottosunu tam kıvamında öne çıkartmış. Kimi zaman güldüren, kimi zamansa gözlerimizi sulandıran duygusal anlarının yanında yüzümüze tebessüm yerleştiren Coco, müzikleri konusunda da kalbimizi kazanmayı başarıyor. Coco, renkli atmosferi ve çizimleriyle de öne çıkan başarılı bir animasyon.

♦ Ceyda Doğan Karaş







## ALBÜM

# IVAN TORRENT IMMORTALYS



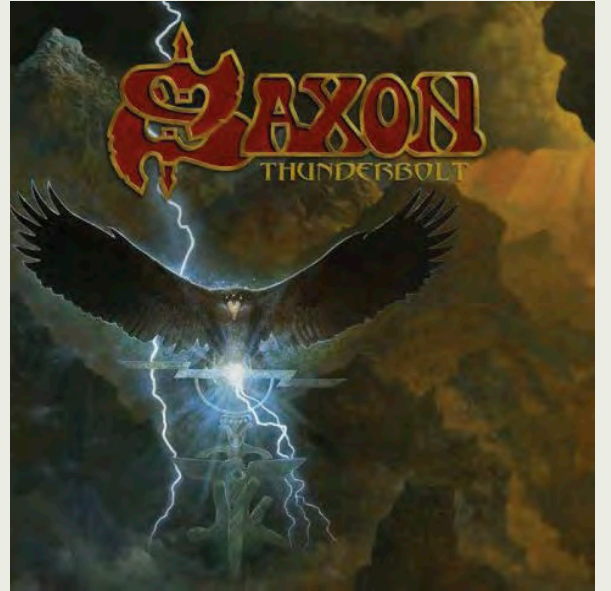
İsmine bakıp yorumlanmaması gereken bir başka grup daha. Two Steps From Hell ve Audiomachine ile birlikte ambiyansa özel butik müzikler üreten "mükemmel" bir müzisyen kendisi. Bakın mükemmel kelimesini çift tırnak içine aldım, yani yapabileceğim daha büyük yüceltme kelimesi olsa onu da kullanırım. Çoğumuz bu tip müzikleri filmlerin en dramatik sahnelerinde duyuyor. Bazen çocuk ölürken, bazen gezegende patates

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

## ALBÜM

# SAXON THUNDERBOLT

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



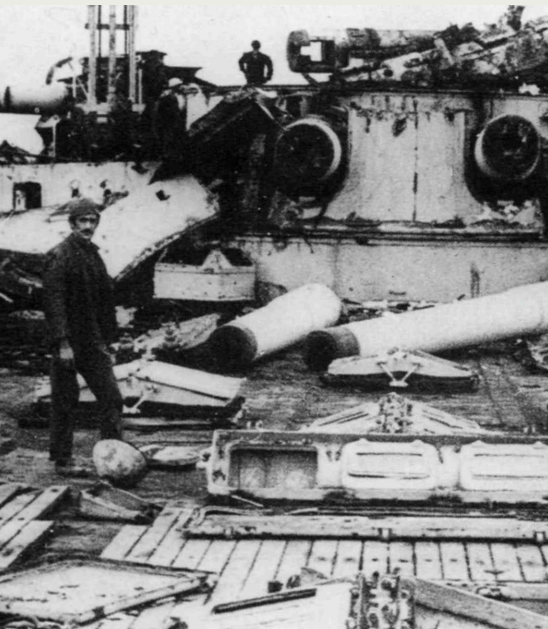
## SİNEMA

# ARA GÜLER KAHRAMANIN SONU

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

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

◆ Kürşat Zaman





# ÇİZGİ DÜN- YALAR

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



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

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



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

## Benim adım Al Simmons

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





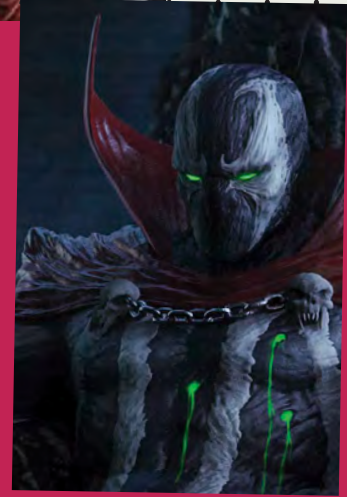


Tanıyanlar için ikinci baskı olacak fakat Spawn'un kim olduğunu anlatmadan da geçmek olmaz. Çizgi-romanı okumaya başladığınız saniye Spawn'la burun buruna geliyorsunuz ve ancak okumaya devam ettiğinizde neler olduğunu anlıyorsunuz. Bir kiralık asker olan Al Simmons, zamansız ölümü yüzünden şeytanla bir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

### Her saniye cehenneme daha yakın...

Şahane bir tasarıma sahip olduğunu düşündüğüm Spawn, birçok özel yeteneğe sahip. İnsan üstü bir kas gücü, ışınlanabilme, zebani gücü benzeri enerji ışınları, iyileşebilme ve ölümsüzlük gibi fazlasıyla iyi güçlerle donatılmış. Ne var ki Spawn bu güçleri kullandıkça cehenneme geri dönmeye yaklaşıyor ve eğer tüm gücünü tüketirse, şeytanın bir oyuncacı olarak cehennemin en azap verici küresinde acı çekmek üzere geri yollanıyor. Dolayısıyla, çizgi-romanda çok ilerlemeden Al Simmons'ın eski hayatına dair silahlara yöneldiği ve bolca ateşli silahla işleri çözdüğünü gözlemliyoruz. Ancak gerektiği vakitlerde güçlerini kullanıyor Spawn. Ve yine çizgi-romanda çok ileriye gitmeden, bir takım karakterlerin de hikayeye dahil olduğunu görüyoruz. Mesela Neil Gaiman'ın yarattığı ve bu ünlü yazar ile Todd McFarlane'i davalık eden Angela karakteri, güzel bir eklenti olarak karşımıza çıkıyor. Bir palyaçoyu andıran Yıkıcı ve Spawn'a karşı sağlam bir rakip olarak karşımıza çıkan Katliam da yine bizi çizgi-romana ısındırmak için hazırlanmış, iyi karakterler.

Spawn'un ilerleyişi de sıradan bir süper kahraman çizgi-romanına hiç benzemiyor; Marvel ve DC'nin ünlü serilerine karşın daha karanlık ve yalnız bir atmosfere sahip. (Sanıyorum ilk ciltteydi, Marvel ve DC'ye selam da çakılıyor.) Spawn alışıldık kahramanlıklar yapmak yerine, kendi yolunu kendisi çiziyor



### Filme doğru, adım adım...

Sene 1997, VCD dönemi... O dandık görüntü kalitesiyle Spawn'un filmini izlemiş ve yine de yokluktan sevmeye çalışmışım. Şimdi bakınca bayağı uyduruk bir filmmiş meğer... Yayımlanan çizgi-filmi de saymazsak bir hayli uzun bir süredir Spawn ile ilgili bir film yoktu ortalıkta ama son gelen haberlere göre Todd McFarlane, Blumhouse ile işbirliğini tamamlamışa benziyor. Filmin son derece karanlık olacağı ve 18 yaş sınırı olacağı da belirtilmekte. Hatta herhangi bir süper kahraman filmiyle de alakası olmayacak bu filmin. Hikaye bir polisin etrafında dönecek, Spawn başrolde olmayacak. Hatta ve hatta, film boyunca Spawn tek bir kelime bile etmeyecekmiş. Filmin enteresan olacağı kuşku götürmez bir gerçek fakat Spawn'u da 15 dakika görsek tüm film boyunca, tatlar kaçır.

ve her bölümde farklı bir temayla karşımıza çıkıyor.

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





# OTAKU CHAN

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

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

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

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

## Jackie Chan'e merhaba!

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





## Yuri on Olympics

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

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

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

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

Dizilere geçtiğimize göre önemli manga uyarlamalarından biri de GTO tabii ki. Great Teacher Onizuka gündelik hayatta geçen okul hikâyelerinin bayrak taşıyıcılarından biriydi. Zamanında serserilikten başka bir şey yapmamış Onizuka'nın lise öğretmeni olmasıyla başlayan bu komedinin 2012'de başlayan dizisi en iyi uyarlamalardan biri. Keza bu serinin de pek çok farklı uyarlaması yapılmıştı. 1999'da çekilen filmi izlemediğimden maalesef onunla ilgili bir yorum yapamıyorum.

2016'nın en iyi animesi seçtiğim Erased'in de Netflix'te yayınlanan dizi uyarlaması bulun-



yor. Nasıl ki anime sonlara doğru mangadan farklılaşıyorsa dizi de aynı yoldan ilerliyor. Ama kendi başına hikâyesini derli toplu anlatığı, Erased de hakikaten live action uyarlamasına çok uyduğu için önerilecek diziler arasına giriyor. Görselliği, buldukları mekânlar da çok hoştu ayrıca.

## İki uygun tür

Şimdiye hiç sözünü açmadım ama shoujo ya da josei türleri en çok live action'a uyarlanan türler. Çoğunlukla bu türe giren hikâyeler gündelik hayatta geçtiği için FMA gibi görsel efekt sorunu da yaşatmıyorlar.

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

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

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

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

O yüzden size diyeyim live action diye burun kıvrırmaktansa şu listedekilerden birkaçına şans verin. İnanın pişman olmayacaksınız.

◆ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Ne demek oyun fuarında anime cosplayi yapamam?  
Yaparım kardeş.

**N**e zahmetli hobidir şu cosplay değil mi? Ne zaman başladık maceramıza? (arşivini karıştırır). Hah buldum! 1 Şubat 2016.

Tam iki yıldır siz değerli okurlarımıza cosplay hakkında türlü türlü yazılar yazıyorum. Kimisi cosplayin tarihini gözler önüne serdi, kimisi emeğin ne kadar önemli olduğuna değindi. Bazen beraber makyaj yaptık, bazen de peruğumuzu şekillendirdik. Hatta boş durmadık en çok sevilen fuarlara, etkinliklere göz attık. Aralarında elbet eksikler vardı ve açıkçası sizlere elimden geldiğince bu hobinin güzellikleri kadar karanlık taraflarını da göstermeye çalıştım. Zaman hızla geçiyor ve her dakika biraz daha hayatımızı farklı yönlere çekerken buluyoruz kendimizi. Takvimimizde ya ödenmeyi bekleyen faturalar var ya da piyasaya çıkmasını dört gözle beklediğimiz oyunlar. Bu yazıyı okuyan her birey farklı ve hepiniz de özelsiniz. Kiminiz doktor, kiminiz benim gibi bir yazar, kiminiz memur, kiminiz grafiker ve çok daha fazlası. En büyük temennim, umarım sevdiğiniz işi yapıyorsunuzdur. Yoksa vay halinize, zaman geçmek bilmez.

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

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



Madem bu kadar oyun oynuyoruz, o zaman oyun karakterlerinin cosplayini yapalım. DAAAT! Yanlış cevap. Cosplay, sadece oyunla sınırlı değildir.

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

### Oyun fuarında cosplayer olmak

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





### Oyun fuarında anime cosplayi yapabilirsiniz

#### Kulaktan dolma bilgiler

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

Hazır parti demişken, ufak bir not düşmekte yarar var. Cosplayer dostlarınızla her zaman ufak partiler verebilir ve eğlenmenizi ikiye katlayabilirsiniz. Bu, pijama partisinden farksız da olsa cosplayin yorucu bir hobi olduğunu unutmamak gerek. Uygun mekan ayarlandıktan sonra sevdiğiniz çağırıp muhabbet edebileceğiniz, beraber bir şeyler içebileceğiniz her türlü ortam zaten sizi rahatlatacaktır. Eğer çılgın cosplay sevenlerdenseniz, bu hobiyi daha da renkli hale getirmek sizin hayal gücünüze bağlıdır.



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

#### Kurallara uymak

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

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

◆ Ceyda Doğan Karas



#### Fuarlarda koyulan kurallara uyun





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Yapay zekaya fazla bel bağlamayın

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

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

Şubat ayında uzun süredir beklediğimiz Kingdom Come: Deliverance piyasaya çıktığı anda oyun severlerin hem beğenisini kazandı hem de aylarına konu oldu zira oyunda yapay zekanın saçmaladığı pek çok örnek ortaya çıktı. İnternette yayınlanan videolardan en ilginç, kahramanın iki düşman askerinin arkasından sinsice yaklaşıp birini arkadan kavrayarak öldürdüğü anı gösteren bir videoydu.

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

Haliyle herkes oyunun yapay zekasıyla alay etti ama aslında oyunlarda kullanılan bu mekanizmalar tam anlamıyla yapay zeka sayılmaz. Yapa zeka, kendi kendine düşünebilen ve öğrenebilen, bir insan beyni gibi kendini geliştirebilen çok farklı bir yazılım alanı. Gerçek bir yapay zeka geliştirme çalışması o kadar pahalı bir süreç ki yapımcılardan böyle bir masraf yapmalarını da bekleyemeyiz. Dolayısıyla, gerçek yapay zeka uygulamaları hayatımızın içinde olağan hale gelene kadar bilgisayar kontrolündeki karakterlerden zekice hareketler beklememiz çok gerçekçi değil.

Peki bugüne kadar yapay zeka sandığımız şey neydi? Oyunlarda kullanılan ve "yapay zeka" sanılan şey aslında NPC karakterlerin hangi şartlarda nasıl hareket edeceğini dikte eden scriptlerden oluşuyor. Dolayısıyla NPC'lerin beyni yok. Bizim gibi düşünemiyor, öğrenemiyor, araştırmıyor, merak etmiyor, çözüm aramaya çalışmıyor. Yani bir zeka belirtisi yok. Sadece yapımcının yeteneği ile genişletilmiş bir kurallar listesini uyguluyorlar. Sıkıcı teknik detaylara girmeden kısaca

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

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







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Elbet komiktik kendimizce...

6 4'ler günlerinden, çok nefis anlardan bahsetmek istiyorum biraz, 30 sene olmuş ama yine sizleri güldürür bence. Beni bazı okurlar, mesela sayın Hakan Erkut beyefendi hala GREMLİN olarak hatırlar. MAC her nedense yazarlar için son sayfada bir tanıtım kutucuğu icat etmiş. Tabii bizlerden gizli olarak. Dergi çıkana kadar da her nasılsa ağzını kapalı tutmayı başarmıştı. Aldık dergiyi bakıyoruz, her bana bakan kahkahalara boğuluyor. Ulan ne oluyor demeye kalmadı bir baktım ki o kötü Gremlin'lerin başı beni tanıtan küçük kutucukta vesikalığım olarak duruyor. Bu yüzden Gremlin kaldım biraz hep. Ay ışığında beslemeyiniz. Benim şahsen en güldüğüm hatıra ise Ertunç ve MAC'in görülmemiş olsa inanılmayacak kavgasıydı. Ertunç neo-nazi(!) olduğundan biraz sert bir karakter olmaya çabalardı. Neticede bu iki ilginç kişilik aynı odada haddinden fazla kalınca saçma sapan Sherman tank simülatörü bahane oldu ve ölümüne birbirlerine daldılar. Nasıl kavga ediyorlar ama anlatamam, yerlerde yuvarlanıyorlar. Bizde de gençliğin verdiği bir hainlik var herhalde, Orhan ve ben kahka-

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

takılıyor ve saygıdeğer oyun o zaman çalışıyor. Birden bir gerginlik oldu. 512K sahibi olanların tehdit ve şantaj ile kartlarına geçici olarak el konuluyor, oyun oynanıyor ve geri iade ediliyor. Benim yine şansına dergideki en saygın kişinin kartını ödünç aldım ve her nasılsa gençlikten saçtığım statik elektrikle bozdu onu. Hayatımda böyle ter döktüğümü hatırlamam. Babam beni 150 metre kadar kovalamıştı. Bir de, her nedense bendeki fotoğraf makinesi ile derginin içinde stop motion oyun yapalım dedim, Murad Omay beyefendi o sıralar Amos ile oyun kasıyor. Çektik pozları, geriye kala kala benim kapıya tekme atıp girdiğim kare kaldı (bu sayfada görebilirsiniz kendisini). Karakter olarak beni seçmeniz gerekiyordu tabii. Ümit'in karakterinin özel silahı nah çekebilmesiydi. Omay tırsıp foto bile çekinmemişti. Nefis hatıra olacaktı, eğer Omay efendi klasik çekingenliği ve beton kafası ile "olmaz yaa eheiehihi" demeseydi. R.O.M multiplayer'ı da gelecek aya bırakalım. ♦







## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

# Analiz

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

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

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

Dönelim oyun yapma tarafına. 1 - 4 Şubat günlerinde gerçekleştirilen GİST fuarının Pazar gününde, GoodGamers'ın düzenlediği "Sunday Special" konuşmalarının ilkinde, ben de Kürşat ile birlikte sahnedeydim. "Indie Geliştiricinin Oyun Basınıyla İmtihanı" olarak isimlendirilen konuşmada, an itibarıyla Steam gibi platformlarda "Erken erişim" kisvesi ile piyasaya çıkan oyunlara bazı eleştirilerde bulundum. Bunların en başında da erken erişimin aslında ona yüklenen "oyun çıkmadan önce geri bildirim alma" işleminden tamamen uzaklaştığını belirttim. Dinleyici koltuğunda oturan arkadaşlardan birisi de bana "Aslında çok iyi geri bildirimler alıyoruz" şeklinde cevap verdi. İşte tam da bu noktada "analiz" başlığı devreye girdi. Peki hangi yaş aralığında, hangi cinsiyette, hangi millettten, kaç yıllık oyun deneyimi olan, en sevdiği türün hangisi olan, listesinde sizin oyun türünden kaç tane oyunu olduğunu bildiğiniz kişilerden mi bilgi alıyorsunuz? Diye sordum ve bu noktada konuşma bambaşka bir yöne doğru kayd. Bilgi çağında, hatta belki de bilgi paylaşım çağından bile öte bir zamanda yaşıyoruz ama bu erişimi kendi yararımıza nasıl kullanırız bence birazcık daha araştırma yapmamız gerekiyor. Bilgi analizi hiç de öyle zannedildiği gibi basit bir iş değil. Steam üzerindeki X rakamdaki kişinin verdiği oyun sonucu olarak ortaya çıkan "meta puan"ın, kimin için, ne şekilde bir değeri olduğunu ölçmek de bambaşka bir iş. Yani demem o ki hem girdiyi, hem de çıktıyı analiz etmek için bolca ter dökmeliyiz. Ancak o zaman kendi dünyamızda yarattığımız muhteşem oyunlarımız, gerçekten dünya çapında bizi bir yere getirebilir. ♦







## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

### Yazar lazım mı?

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

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

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

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

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







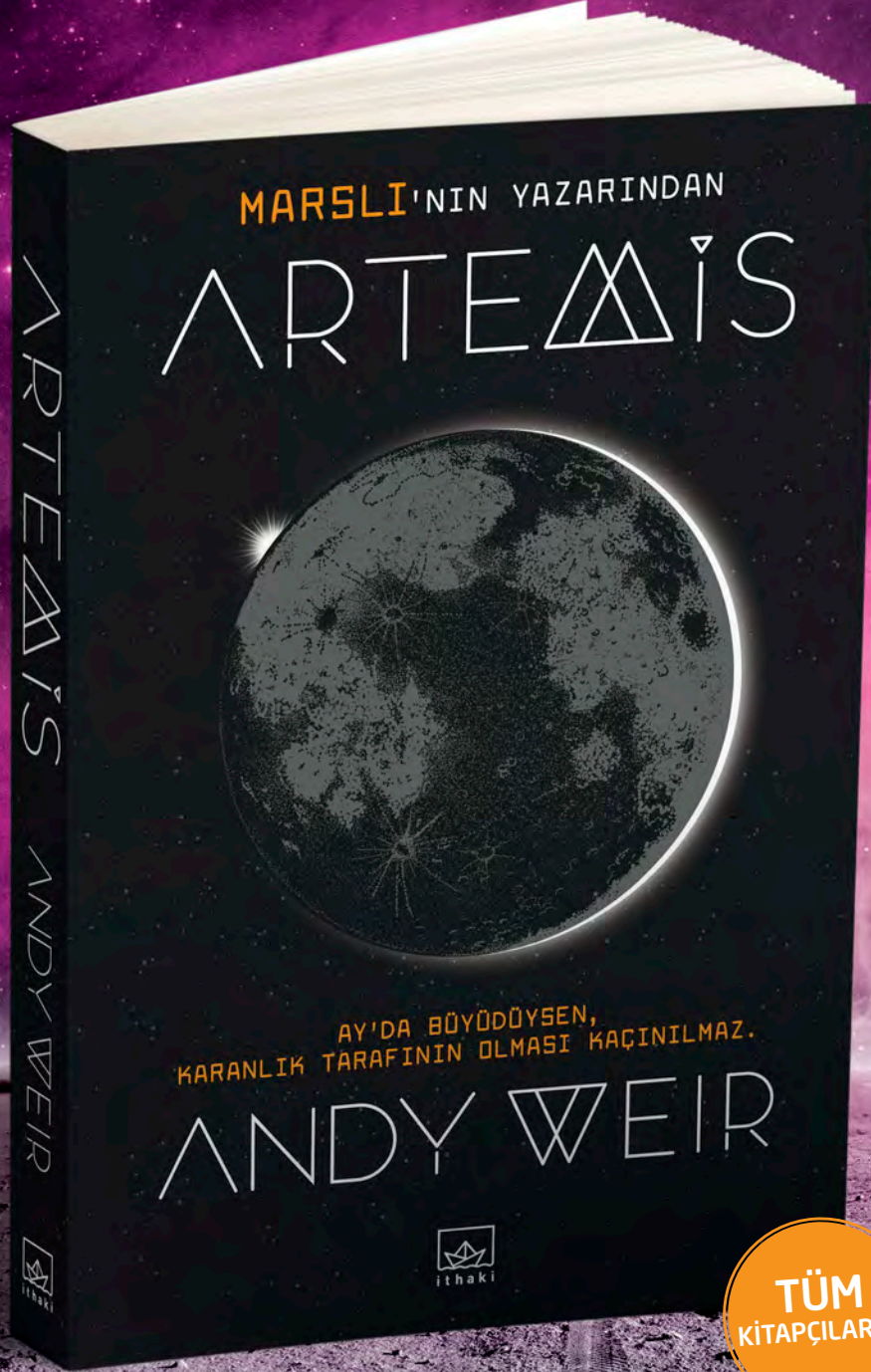
# NEXT LEVEL

## SEA OF THIEVES

Şimdiye kadar oynadığımız en iyi korsancılık  
oyunu olabilecek mi?



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



**TÜM  
KİTAPÇILARDA**



[/ithakiyayinlari](#)  
[/ithakiyayinlari](#)  
[/ithakiyayinlari](#)

İnternet Satış: [www.ilknokta.com](http://www.ilknokta.com)  
[www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr)

Genel Dağıtım **PUNT**



# SAMSUNG

Curved Gaming Monitor  
Quantum dot display

## Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr  
/SamsungTurkiye



## CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ