

#244 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

# LEVEL



WARHAMMER  
40,000

# DAWN OF WAR



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

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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

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

—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com





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

## 1945

Geçen ay dört konuyla uzun uzun uğraştık. Sayayım...

1. Emre ile Heroes of the Storm 2.0'ı beklerken kendimizi kaybettik, konuşa konuşa oyunu eskittik.
2. Dawn of War III geldi mi, kodu niye en başta çalışmadı, şimdi doğru kod geldi, hah çalıştı derken oyundan soğuyorduk.
3. Call of Duty'nin 2. Dünya Savaşı'na dönüşünü nasıl kutlayacağımızı ve oyunu dergiye yetiştirip yetiştiremeyeceğimizi tartışıp durduk.
4. Marvel Vs. Capcom: Infinite'i kapak yapıp özel kitapçık ve 32 poster ne zaman vereceğimizi... Bu da latife olsun. (Oyunun yeni fragmanı çok kötü duruyor bu arada.)

Ve finalde, bu konuştuklarımızın hepsini dergiye taşıdık, muradımıza erdik.

Heroes of the Storm'u kaçınız oynuyor, LoL'ün büyüünden kurtuldunuz mu bilmiyoruz ama oyun çok şahane bir hal aldı, girip bakmanızı öneririm.

Kapak konumuz Dawn of War III de tatmin edici sonuçlar verdi, incelemesi ilerleyen sayfalarda...

Call of Duty WWII ise şimdilik iyi gözüküyor lakin bir oynanış videosu görmeden de fazla yorum yapmak istemiyoruz. Olay 2. Dünya Savaşı'na döndüğü için illa ki oyunu oynayacağız ama beğeni oranımızı şimdiden kestirmek güç.

Oyun dünyasının duraksama aylarına gireceği yaz ayları için önlemlerinizi almanızı tavsiye ediyorum ve sizi tika basa doldurduğumuz Mayıs sayımızla baş başa bırakıyorum. Hepinize bol oyunlu günler!

*Tuna Sentuna*



**Emre Öztınaz**

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

✉ emre@level.com.tr

🐦 @eoztinaz

**Kürşat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr

🐦 @kursatzaman

📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem\_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu

f /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

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

✉ ertek78@hotmail.com

f /Ertekk 📷 Elingath#2417

🎮 Ertekin Bayındır 🐦 Ertekk

**Enes Özdemir**

"Online oyunların değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

🐦 @Ghostshoot 📷 Ghostshoot#2708

📷 @enesozdemir1907 🐦 HolySword

**LEVEL**

#244 Mayıs 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**

Gökhun Sungurtekin

**EDİTÖR**

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

**GÖRSEL YÖNETMEN**

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

İzge Can Günal

Merve Çay

Olca Karasoy

Ozay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

**YÖNETİM**

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

**REKLAM**

Grup Başkanı: Koray Bilici

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

**REZERVASYON**

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.

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

Tel: 444 44 03 Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile 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.



# SABAHA, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMETEĞİNİ DÜŞÜNÜYORDU. ÖĞLEN, GEZEĞENİ İSTİLA EDİLDİ.

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

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

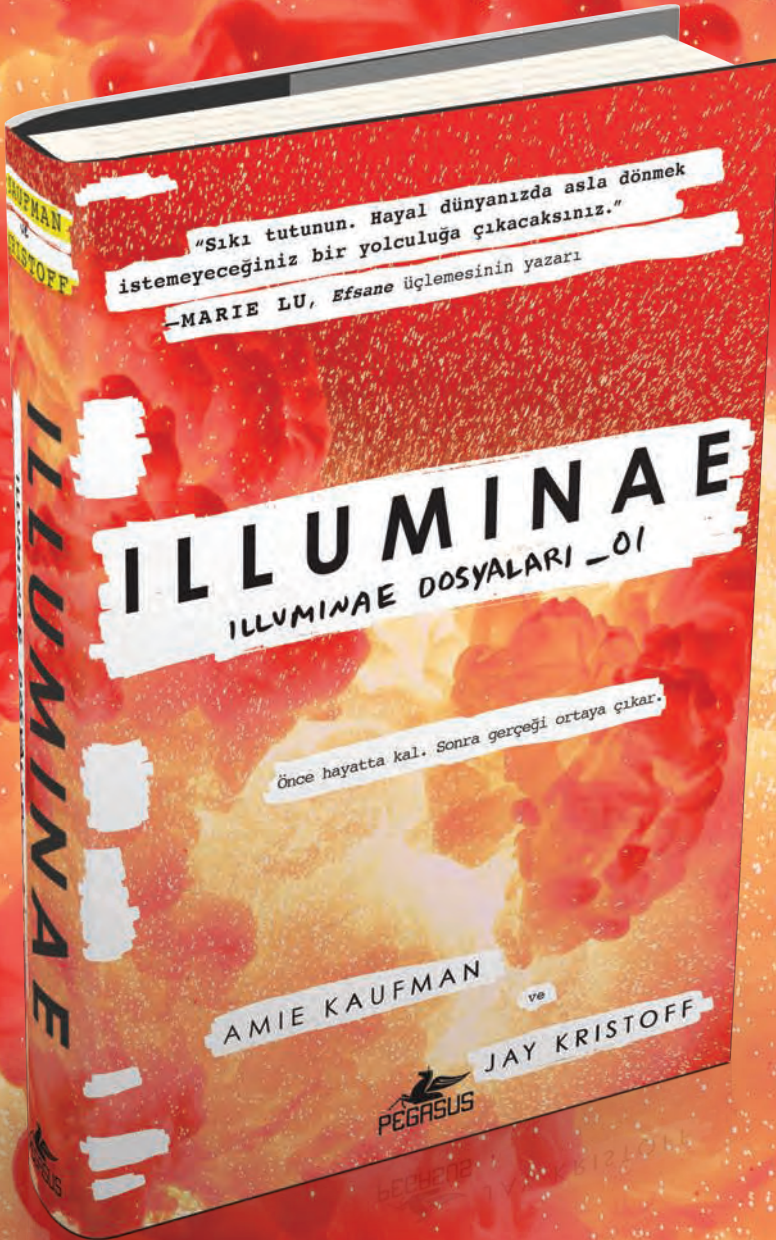
**VICTORIA AVEYARD,**  
Kızıl Kraliçe'nin çoksatan yazarı

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

## BOOKLIST

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

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



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com



# Warhammer 40.000: Dawn of War III

*Burn the heretic. Kill the mutant.  
Purge the unclean!*

**syf.46**

#244

## İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 24 Escape From Tarkov
- 28 PlayerUnknown's  
Battlegrounds
- 30 Prey
- 32 Gran Turismo Sport
- 34 Hellblade:  
Senua's Sacrifice

### 36 Mercek Altında

### DOSYA KONUSU

- 38 Battle Chasers:  
NightWar

### İNCELEME

- 46 WH40K: Dawn of War III
- 52 Persona 5
- 56 Outlast 2
- 58 Syberia 3
- 60 Shiness: The Lightning Kingdom
- 61 Bulletstorm: Full Clip Edition
- 62 Yooka-Laylee
- 63 Narcosis
- 64 Planescape Torment:  
Enhanced Edition
- 66 Drawn to Death
- 67 Blackwood Crossing
- 68 Man O'War: Corsair
- 69 Ballistic Overkill
- 70 Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX
- 71 Beat Cop
- 72 Thimbleweed Park
- 73 Mobil incelemeler

- 75 Online
- 78 Sihirdar Postası
- 80 CS:GO
- 82 Hearthstone

### 84 Big Boss

### 86 LEVEL Spor Departmanı

- 89 Donanım
- 92 Teknik Servis

### 94 Role Playing Günlükleri

- 97 Kültür & Sanat
- 100 Çizgi Dünyalar
- 102 **Röportaj: Seiji Mizushima**
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

- 110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 245



# DXRACER®

adore®  
mobilya

DXRacer Türkiye  
Distribütörü



YERİNİ AL OYUNA KATIL

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





# Mayıs

## 5 Mayıs

*Prey (PS4, Xbox One, PC)*

## 9 Mayıs

*Birthdays: The Beginning (PS4, PC)*

*Strafe (PS4, PC)*

## 11 Mayıs

*Minecraft: Switch Edition (Switch)*

## 16 Mayıs

*Farpoint (PSVR)*

*The Surge (PS4, Xbox One, PC)*

## Injustice 2

*(PS4, Xbox One, iOS, Android)*

*En sevdiğiniz kahramanlar,  
hiç bitmeyecek bir aksiyon ve  
çok daha iddialı bir devam oyunu.*

## 19 Mayıs

*Endless Space 2 (PC)*

*Fire Emblem Echoes:*

*Shadows of Valentia (3DS)*

*Skylar & Plux: Adventure on Clover Island*

*(PS4, Xbox One, PC)*

## 23 Mayıs

*Disgaea 5 Complete (Switch)*

*Impact Winter (PC)*

*Mirage: Arcane Warfare (PC)*

*Samurai Warriors: Spirit of Sanada (PS4, PC)*

*Steel Division: Normandy 44 (PC)*

## 26 Mayıs

*Get Even (PS4, Xbox One, PC)*

*Guilty Gear Xrd Rev 2 (PS4, Xbox One, PC, PS3)*

*Rime (PS4, Xbox One, PC)*

*Ultra Street Fighter II:*

*The Final Challengers (Switch)*

## 30 Mayıs

*Don't Starve Mega Pack (PS4, Xbox One)*

*Star Trek: Bridge Crew (PSVR, Rift, Vive)*



TARKIMIM



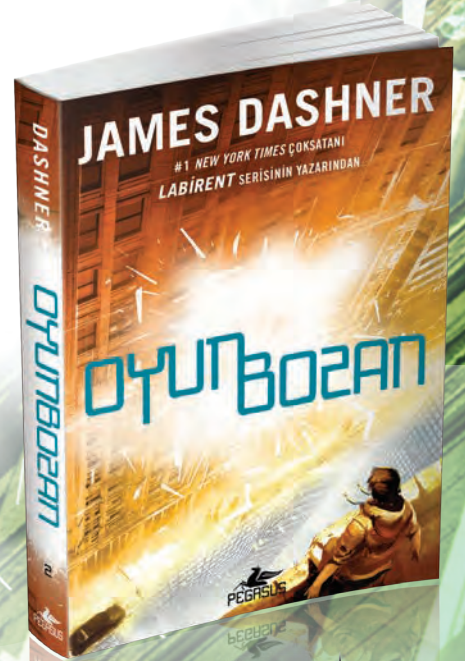
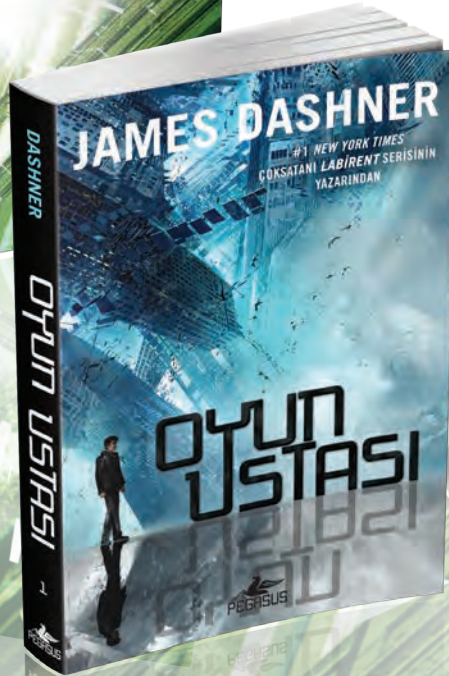
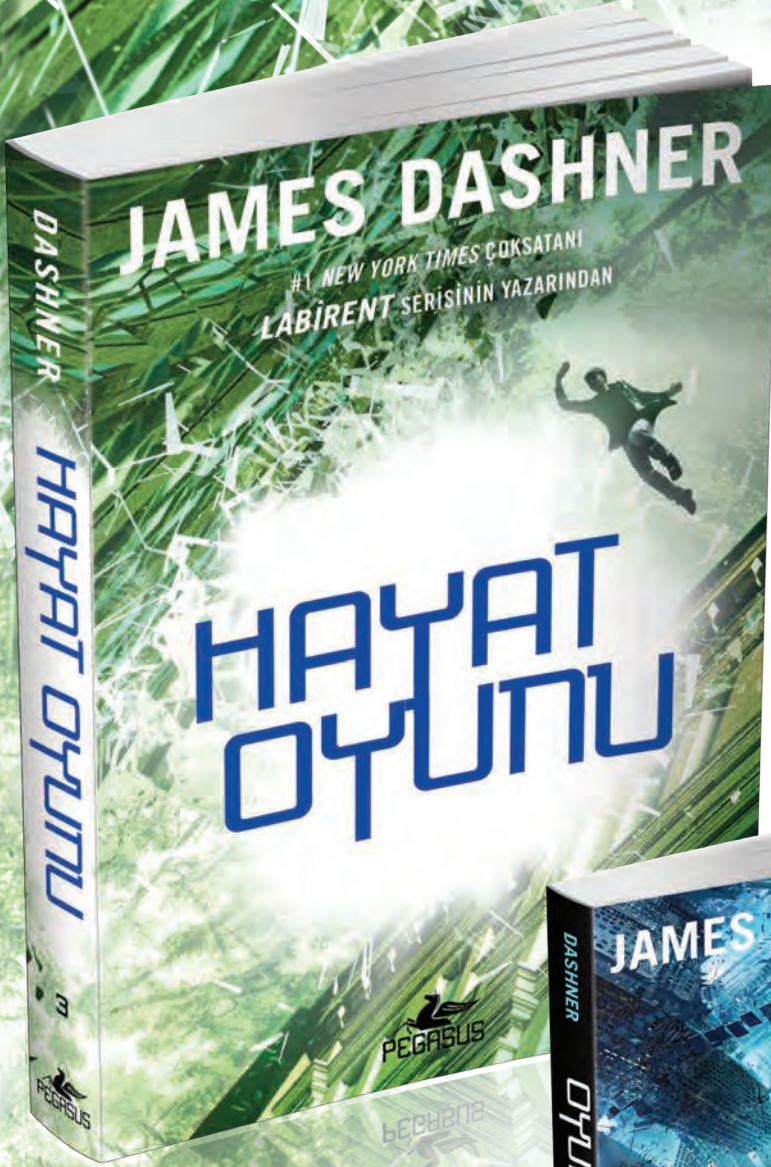
# OYUN ARTIK BITTI



**BU OYUN SIZI ÖLDÜREBİLİR**

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

**OYUN SONA ERİYOR.**





# MAVRA BOARD



Sevgili Mavra Board'cular. Bildiğiniz üzere geçtiğimiz aya damga vuran bir çok olay oldu. Başkanlık seçimleri, 23 Nisan'da çocuk bayramı olması gerekirken şiddetle kar yağması, Call of Duty'nin 2. Dünya Savaşı'na göz dikmesi derken, bir ay daha gözlerimizin önünde akıp gitti. Peki tüm bunlardan bizim ne gibi bir sonuç çıkartmamız lazım? Bunu bir LEVEL referandumunda konuşmak isteriz. 0 yüzden hepinizi... 0 değil de arkadaşlar, yaz aylarında feci bir oyun kuraklığı olacak, haberiniz olsun. Oyunlarınızı iyi zulaya saklayın, fazla oynamayın. Bizden söylemesi...

## Bunları biliyor muydunuz?

- Kürşat yıllarca Game Show okuyup LEVEL'a yüz vermemiş ve hatta LEVEL'ı asla beğenmemiş bir şahsiyettir. Eh, ne oldum değil, ne ola- Yok böyle değildi. Tükürdüğünü yaladın mı Kürşat efendi! (15 yıl sonra da olsa, insan sözünde durmalı.) (Yok artık! -Kürşat.) (Bunu Kürşat yazmadı ama yazabileceğini düşündüğüm için onun yerine şey ettim.)

- Emre 2005 yılında ilk iPod'uyla tanışana kadar Apple'a feci gıcıkmiş. (Şimdi aşırı seviyor.) Ayrıca WoW'a başlamadan önce bir gün de olsa Knight Online oynamış. Ağır bir Blizzard fanatığı olmasına rağmen de Warcraft oyunları ve Diablo I ve 2'yi ya hiç oynamamış, ya da çok az oynamış. Emre yavaş ol, kalbimize incek!

- Tuna GamePro'da yazdığı dönemde halen Game Show'u takip etmekteymiş ve Game Show'u inatla çok sevmekteymiş. Öyle ki GamePro'da sayfalarca yazmasına rağmen Game Show'un iki farklı okur hikayesi bölümüne yazı yollamış ve aynı ay ikisi de yayımlanmış. Hem de isimsiz! (Ortaya çıksa büyük rezalet.)



Ah be...

Her ay elimizdeki görsellerden şahane kapaklar üretmek üzere uğraşyoruz ve bu ay da, gördüğünüz kapakla çıkabıldık. Çıkabıldık şayet ki konu Dawn of War III değil de başka bir WH40K oyunu olsaydı. Neyse ki zamanında uyandık da kapağı vaktinde değiştirdik. Eh, hatasız kul olmaz demişler...







## Hangi oyun, nasıl olacak? Vol.2

### Call of Duty: WWII

Bayağı bayağı Battlefield'in I. Dünya Savaşı temasını alıp başarılı olmasıyla, Activision'ın ağzının suyu aktı ve "Serüyü köklerine döndürüyoruz!" diyerek yepyeni bir şey yapıyormuş gibi bir imaj çiziyorlar şu an. Ya bırak Allah aşkına...



### Middle-Earth: Shadow of War

Her ne kadar gördüklerimiz hoşumuza gitse de, şöyle oturup bir düşündüğümüzde bu oyun için "Genişletilmiş Shadow of Mordor" diyebiliriz. Her şeyin bir "tik" fazlası var işte oyunda, ne kastınız onca yıl üzerinde çalışıyormuş gibi gözükerek...

### Star Wars: Battlefront II

Neymiş, tek kişilik senaryo, yok karanlık taraftaki bir komutanın rolünü almak falan... BIRAK! EA, biliyoruz senin ne yapmaya çalıştığını. "Şahane tek kişilik senaryomuz" var diyerek eleştirileri geçiştirmeye çalışıyorsun ama dünyanın en kapsamsız senaryosunu koyacaksın karşımıza, biliyoruz! Yıkıl!

### Big Boss, Prelude :D

- Oğlum burada ne işimiz var, kocaman sayfamız var ya lan artık?!
- Patron bir dakika, bir şey deniyorum.
- Neymiş o?
- Diyorum ki hikayeyi buradan başlatalım, okurlar girişi burada halledip asıl hikayeyi diğer-
- Evladım! Ya burayı okumazlarsa?
- Bu, onların kaybı olur. - Albert Camus
- Lan yıkıl! Onu Albert Camus değil, Albert Einstein dedi bir kere.
- Of...



## Geçen ayın özeti

- Emre sayfaların yazarlardan geç gelmesine delirdi, kendini kaybedip yazarları odunla kovaladı, odunları ateşe verip hepsini yaktı.
- Kürşat savaş gemisi görmek, içini gezmek için Fransa'ya gitti. Çok bohem ve farklı bir kişi olduğunu bir kez daha gösterdi.
- Emre Persona 5 sayfalarını yaparken fenalık geçirdi, Özel Japon Hastanesi'ne kaldırılınca kendini serum hortumuyla boğmaya çalıştı. (Uzak Doğu olaylarını hiç sevmiyor.)
- Tuna Dawn of War III'e kavuştuğunu sandı ama oyunun inceleme kodu aktive olmadığı için intihara sürüklendi, Space Marine'ler tarafından ölümden döndürüldü.
- Heroes of the Storm 2.0'ı beklerken Emre ve Tuna, LEVEL'in Whatsapp grubunu fanboy heyecanı ile işgal etti, Kürşat başka Whatsapp grubuna taşındı.
- Ertuğrul'un bir hayli kilo verdiği görüldü. "Nasıl yaptın ağa?" sorusuna cevabı netti: Kendo.
- Enes LOL etkinliğinde boy gösterdi, uzun saçlarıyla KMF'e damgasını vurdu.



## Convention havası

Tuna bu ay, her yıl olduğu gibi Metucon'u ziyaret etti, Ertuğrul Süngü adındaki vatandaşla da orada karşılaştı, iki hoş sohbet etti. Ardından da hatıra olsun diye bu kötü fotoğrafı çekti. Arkadaki bezi evde üretip Metucon'a gitmediğinden bile şüpheleniyoruz...

## Yeni hizmetimiz devrede

Gördüğünüz üzere artık LEVEL sadece bir dergi değil, aynı zamanda bir uçak şirketi. Seferlerimizde tüm oyun konsolları, dünyaca ünlü cosplay'ciler, turnuvalar ve dahası bulunacak. Tamam, geyik yapıyoruz elbette ama British Airways gerçekten LEVEL adında bir yan uçak şirketi kurmuş. Logo da bizden çakma resmen!





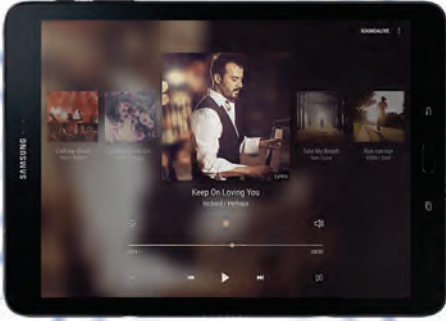
SAMSUNG

# Galaxy Tab S3

## Tasarım ve inceliğiyle göz alıcı Tab S3

İlk defa bir tablettten beklediğiniz tüm özellikleri akıllı telefon inceliğinde ve estetiğiyle tasarladık. Tab S3'ün arka kısmındaki parlak ve güçlendirilmiş camıyla göz alıcı ve premium bir teknoloji ellerinizde. Tadını çıkarın.

İnce **6.0mm** | Hafif **434g**



SAMSUNG × AKG

## AKG 4'lü hoparlör sistemi

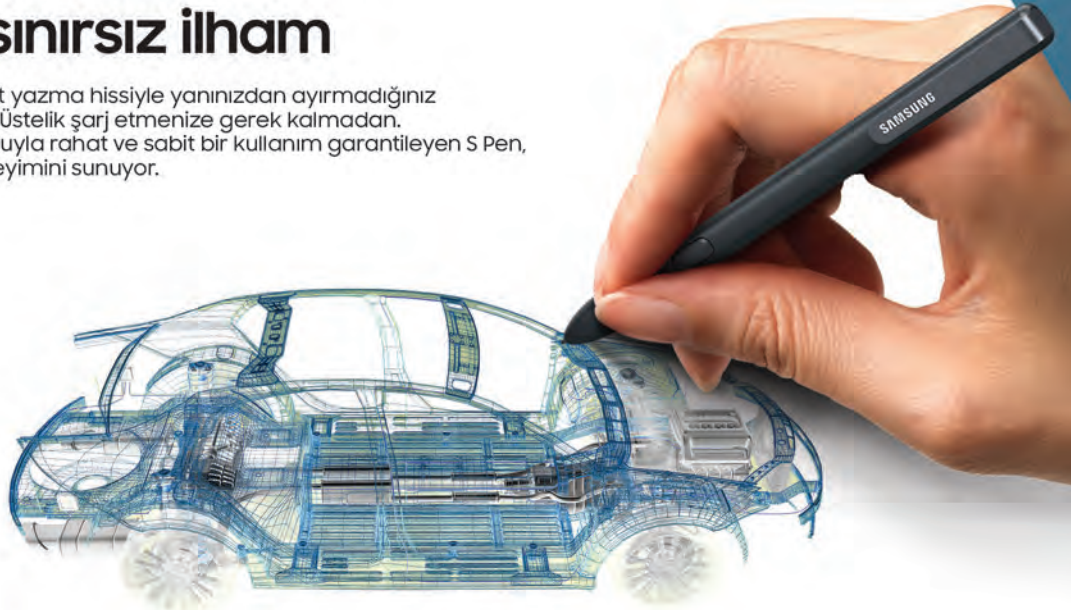
Galaxy Tab S3'ün dörtlü hoparlör sistemiyle tabletinizin her köşesinden sesi aynı oranda duyarsınız. Ekranın yön moduna göre sesi takip etme özelliğiyle de tabletinizi yatay veya dikey tutarak da her notayı net bir şekilde algılayabilirsiniz.

## Yeni S Pen ile sınırsız ilham

Yeni tasarımıyla S Pen doğal ve rahat yazma hissiyle yanınızdan ayırmadığınız tükenmez kalemizin yerini alacak. Üstelik şarj etmenize gerek kalmadan. 9.4 mm çapı ve 0.7 mm daha ince ucuyla rahat ve sabit bir kullanım garantileyen S Pen, size en temiz, en doğal el yazısı deneyimini sunuyor.

S Pen uç inceliği

**0.7mm**





# Oyun Başlasın

Güç Tasarruf modu, Rahatsız Etmeyin modu, Sessiz Oyun modu gibi kolaylıklar sunan Galaxy Game Launcher Tab S3'ün ekranına göre optimize edildi. Vulkan API'nin sağladığı üstün, heyecan verici grafiklerle ile, Galaxy Game Pack\*\*te bulunan onlarca oyunun keyfini çıkarın.

\*Galaxy Game Pack oyun uygulamaları, Galaxy Apps'teki "Galaxy için" menüsündeki Özel Oyun Önerileri bölümünden indirilebilir.



## Hayat kadar gerçek ekran kalitesi

**9.7"**  
QXGA SAMOLED

Söz konusu izleme kalitesi olunca, parlaklık en önemlisi. Galaxy Tab S3 parlak ve canlı renkleriyle izleme kalitesini hiç olmadığı kadar yükseltiyor. HDR video oynatma\* özelliğiyle de tüm içerikleri hayat kadar gerçek bir netliğin içinde izlemenizi sağlıyor.

\*HDR video oynatımı yalnızca Amazon uygulaması aracılığıyla yayınlanan videolar için kullanılabilir.

## Her yönüyle eğlence: Tab S3

Galaxy Tab S3'ün uzun pil ömrü ve hızlı şarj etme özelliğiyle, dışarda priz aramanıza gerek kalmaz. Her yönüyle uzun süre eğlence için 12 saat video\* izleme performansı sağlayan bataryası sayesinde standart tabletlere göre kesintisiz bir deneyim sunar.

\*Galaxy Tab S3'te 6,000 mAh batarya kullanılmaktadır. 12 saat video izleme performansı bu sayede sağlanmaktadır





# CALL OF DUTY®

## WWII

### Boots on the ground

**K**ocaman bir IMAX salonunda tüm dünyayla aynı anda paylaşılan yeni Call of Duty yapımı, zaten daha önceden sızdığı ve bir süre önce de açıklandığı gibi 2. Dünya Savaşı'nı konu eden ve bunu isminde de bas bas bağırta bir oyun olarak 3 Kasım 2017'de karşımıza çıkacak. Yapımcı koltuğunda daha önceki CoD oyunlarından tanıdığımız Sledgehammer Games var

#### Las Vegas'tan, 2. Dünya Savaşı'na

Zamanı için çok eğlenceli olan bir dizi vardı: Las Vegas. Bu dizinin başrolünde de, daha sonra çeşitli başka dizi ve filmlerde gördüğümüz Josh Duhamel bulunmaktaydı. İşte aynı Josh, şimdi de CoD WWII'de bir karakterin seslendirme koltuğuna oturmuş durumda. Sgt. William Pierson'ın rolünü alan Josh, bu oyunla birlikte ilk defa bir oyunda görev yaptığını açıklıyor ve haliyle konuyla ilgili de çok heyecanlı. Savaş sırasında arkadaşlarınızla omuz omuza çarpışma durumunu da oyun için çalışırken diğer ekip arkadaşlarıyla bir arada olmaya benzetiyor ve çok keyifli bir deneyim olduğundan bahsediyor. Her ne kadar Josh'un canlandığı karakter kimse tarafından sevilmeyen, gıcık bir tip olsa da biz yine de Josh'a şimdiden isindik bile...



ve yayıncı da elbette ki Activision. Bir fragmanla birlikte tanıtılan oyun hakkındaki en büyük bilgileri E3 için sakladıklarını rahatça belirten yapımcılar, yine de bizimle bazı detayları paylaşmayı ihmal etmedi. Daha önce 2. Dünya Savaşı temalı çok oyun oynadığımız için, asıl heyecan veren konu olayların bu savaşı konu edecek olması değil, Saving Private Ryan (Er Ryan'ı Kurtarmak) ve Band of Brothers (Bremen Mızıkacıları... (Atıyor.)) isimleri o kadar çok telaffuz edildi ki, ister istemez herkeste bir hareketlenme oldu. Şayet ki bu iki yapıyı izlemediyseniz şu an her şeyi bırakıp bunu yapın -ki CoD WWII, en ufak şu yapımların atmosferini taşırsa zaten oyuna hasta olacağımızın resmidir. Bu Band of Brothers havasını bir çeşit "badi" sistemiyle oyuna yedirmeye çalışacağını belirten Sledgehammer, oyun boyunca birlikte hareket ettiğimiz arkadaşlarımızı gerçekten önemseyeceğimizi belirtiyor. Tek kişilik bir senaryo ve multiplayer kısmının bulunacağı açıklanan oyunun hikaye bölümü 1944-1945 seneleri arasında geçiyor. Savaşın Avrupa ayağında bulunacağımız oyunda Normandiya çıkartmasına da katılacağız, Paris'i işgalden de kurtaracağız, Belçika'ya da uğrayacağız ve nihayetinde Almanya'ya adım atıp savaşa bir son vereceğiz. Oyunda bol bol dönemin ünlü silahlarından toplayacağız. MG42'ler, M1903'ler, dönemin en

havalı makinelerinden Grease Gun'lar... Bu silahların her biri Sledgehammer stüdyolarına gelmiş ve yapımcılar resmen silahlar üzerinde uzun uzun çalışmış. Atış poligonunda ses kaydı da yine bu "authentic" silahlarla yapılmış. Kahramanımızın ismi ise Red Daniels. Fransa sahillerinde başlayan macerasında ona yardımcı olacağız lakin farklı siperlerde, farklı karakterleri göreceğimizden de bahsedilmekte. Ve oyunun multiplayer kısmı... Farklı çok kişili oyun modları elbette ki CoD oyunlarının vazgeçilmez ve burada da tarafları seçtiğimiz Faction War, anlaşmalı olarak oynayabildiğimiz ve bir hikaye çerçevesinde ilerleyen War Mode gibi bölümler bulunacak. Bunlardan daha fazla heyecan verici olansa hakkında pek az bilgi verilen Headquarters. Burası resmen MMO oyunlarındaki büyük şehirlerdeki meydanları andıran bir buluşma alanı olacak ve CoD topluluğu burada bir takım aktivitelere bulaşacak -ki açıklanmayan kısım da buydu. Zombi modunun da geri döneceği açıklanan "köklere dönüş" oyunumuz, PS4 sahipleri için her anlamda daha önce içerik sağlayacak. Oyunun PC ve Xbox One için de geliştirilmekte olduğunu söylemeye de gerek yok tabii. Açıkçası yeni CoD için konuşmak için erken lakin yepyeni bir fütüristik CoD yerine, ayakları daha fazla yere basan bir CoD görmüş olmak bile yeterince iyi. Almanları bir de günümüzün teknolojisiyle pataklayalım bakalım... ■









# HEROES OF THE STORM® 2.0

## Blizzard, 2.0 güncellemesini yayınladı, ortam şenlendi

**B**ildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere, ben Tuna Şentuna, tüm mantık sınırlarının ötesinde bir Heroes of the Storm fanatığı olmuş durumdayım. Diğer Blizzard oyunlarıyla uğraşmaktan HotS'u bir süre es geçen Emre de bana katıldığından beri de oyundan çıkamaz olduk.

Lakin uzunca bir süredir oyunda bir monotonluk ve durağanlık olduğunun da farkındaydık. Bir Overwatch'a bakıyorduk, bir HotS'a ve diyorduk ki "Burada bir terslik var..." Meğer Blizzard hummalı bir çalışma yürüterek HotS'a müthiş bir güncelleme hazırlıyormuş. Kısaca HotS 2.0 olarak adlandırılan bu güncelleme ile oynanış sabit kalıyor ama geriye kalan her şey değişiyor.

### Daha çok seviye

Oyunun eski halinde oyuncu seviyeniz 40'a ulaştıktan sonra yapacak hiçbir şey yoktu –ki zaten 40'a ulaşmak çok kolaydı. Bir de her karakterin ayrı seviyeleri vardı ama onları da

10. seviyeden sonra artırmak resmen eziyetti. Blizzard bu sistemi tamamiyle değiştirerek tüm karakterlerinizin seviyesini toplayarak oyuncu seviyesine dönüştürüyor. Bu da artık bir seviye sınırı kalmamasının yolunu açıyor.

Peki bu oyuncu seviyesi ne işe yarıyor? Oyunda artık –aynı Overwatch'tan tanıdığımız– loot box'lar bulunuyor. Bunları kazanmanın yolu da seviye atlamaktan geçiyor. Her seviye atladığınızda bir Common hediye kutusu kazanıyorsunuz. Her 5 seviyede bir Rare, her 25 seviyede de Epic loot box sizin oluyor. Ayrıca her 10 seviyede de karaktere özel bir hediye kutusu kazanıyorsunuz.

Bu kutuların içinden ne çıktığı konusu da zaten 2.0 güncellemesinin en büyük kısmını oluşturuyor. Blizzard'ın amacı artık her maçı veya genel olarak oyunda harcadığınız süreyi ödüllendirmek. Günlük görevler bittikten sonra oyunu açmayanlar için artık inanılmaz bir kazanç var. Dolayısıyla da bu hediye paketlerinden binlerce farklı hediye çıkmasını sağlamış Blizzard.

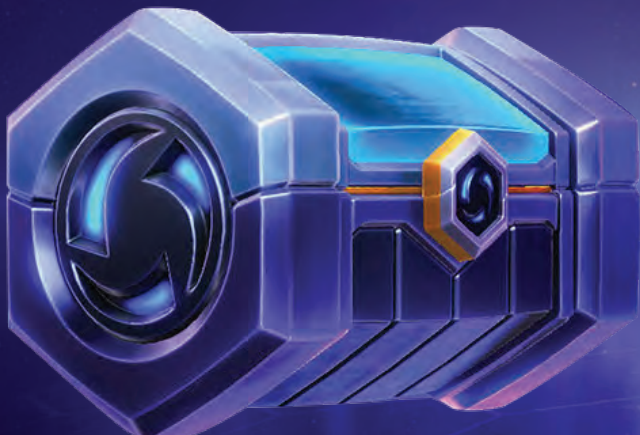
### Anne bana ne aldın?

Kutulardan çıkabilecek üç tane temel unsur kahramanlar, binekler ve kahraman kostümleri oluşturuyor. Yani bir ton para verip aldığımız o kahramanlar artık –şansımız yaver giderse– tek hamlede bizim olabilecek.

Bu üç ana öğenin dışında da bir ton kozmetik eklenti de yeni güncellemeyle birlikte geldi ve bunlar da kapsamı bir hayli genişletiyor. Örneğin haritalardaki anons seslendirmelerini artık kendi seçtiğimiz kahramandan dinleyebiliyoruz. Aynı şekilde kahramanların ünlü cümlelerini de savaş alanında kullanmamız mümkün.

Bir fort'u yıktığımızda, bir kampı ele geçirdiğimizde, bunu sizin yaptığınızı gösteren otomatik bir banner dikme işi gelmiş durumda. İşte bu bayrakları da istediğimiz gibi kişiselleştirebiliyoruz ve takım arkadaşlarımıza şov yapabiliyoruz.

Overwatch'un sprej olayı da aynen HotS'a aktarılmış. Bir ton farklı spreji savaş alanının





# Yeni para birimleri

HotS'da şimdiye kadar sadece altın veya gerçek para ile bir şeyler satın alabiliyorduk. Blizzard bu kuralı da değiştirmiş durumda. Artık altının yanında Gem ve Shard birimleri de oyunda bulunuyor.

## Gold (Altın)

Oyun oynayarak, günlük görevleri yaparak veya karakterlerinizin seviyesini artırarak kazandığınız altınla yeni kahramanlar satın alabiliyor veya bir hediye kutusundan çıkanları beğenmediğinizde, üç sefere kadar altın harcayarak sandığın içindekileri yenileyebilirsiniz.



## Gem (Kristal)

Gerçek para biriminin yerini almış gibi gözükten kristalleri, mobil oyunlardan alışık olduğumuz gibi gerçek parayla da satın alabiliyoruz, oyuncu seviyemizi artırarak da. Kristaller ile hediye kutuları, kahramanlar, stimpack ve bundle'lar almak mümkün.

## Shards (Parçacıklar)

Bu da Hearthstone'dan gelen bir özellik. Aynı kartlara sahip olduğumuzda otomatik olarak toza dönüşüyorlar, biliyorsunuz. Burada da parçacıklar hediye kutularından düşebileceği gibi, aynı tipte eşya çıktığında otomatik olarak parçacığa dönüşüyor. Parçacıkları da tüm kozmetik eşyaları satın almada kullanıyoruz. (Kostümler, spreylere, seslendirmeler vb.)



orasına burasına resmetmek bence biraz saçma ama Blizzard kendini tutamamış, bu özelliği de eklemiş.

Sohbet kısmına gelen emoji'lerin dışında yepyeni portreler de dikkat çeken diğer yeniliklerden.

Ve dediğim gibi tüm bu eklentileri hediye kutularında bulmanız mümkün.

### Detaylar tek ekranda

Peki bu tonla detayı nasıl takip edeceksiniz? Hangi hediye paketini, ne zaman kazanacağınızı anlamak için bir not defteri mi lazım? Ya da biraz "gem" kazanmak için karakterlerinizi kaç seviye daha artırmamız gerekiyor, aklınızdan mı hesaplayacaksınız? Elbette ki hayır. Blizzard -normalde pek uğramadığınız- profil ekranını tamamiyle değiştirmiş durumda. Artık sahip olduğunuz tüm kozmetik eşyaları, kahramanları, hediye kutusu kazanma periyodunuzu vb. detayları, farklı bölümlere ayrılmış profil ekranında görebilmektesiniz. Sırf bu ekranlarda dolanmak

bile sizi daha fazla kazanmaya itiyor ve anında yeni bir oyuna girmek istiyorsunuz.

Eğer henüz güncellemeyi yüklememişseniz ama uzun süredir HotS oynuyorsanız da üzülmemeyi; Blizzard eski oyuncuların mağdur olmaması için, sahip olduğunuz kahraman seviyesini hesaplayarak size bolca hediye kutusu armağan ediyor. Diğer türlü gerçekten durum çok üzücü olurdu...

Açıkçası bu güncellemeden önce HotS resmen yarım bir oyunmuş diye düşünüyorum. Oyunu ancak ve ancak gerçekten çok sevenler oynuyordu ama şimdi Blizzard, herkesi oyunu takibe yönlendirmeyi başarmış. Buraya sığdıramadığımız diğer detayları da artık kendiniz göreceksiniz; biz oyuna kaçıyoruz. 5, 4, 3, 2, 1... Slay each other! ■



► Yeni ranged assassin'imiz Genji'yi Overwatch'tan tanıyoruz.





## FRP, LARP, turnuvalar ve dahası...

### Metucon 2017 yine bomba gibi geçti!

ODTÜ'nün artık gelenekselleşmiş fantastik olaylar etkinliği Metucon, bu yıl da her zamanki yerinde, yine yoğun bir kalabalığı ağırladı.

Tam 21 yıldır fantastik edebiyatı, bilim kurguyu, masa üstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunlarını, e-sporu ve alt kültürün pek çok rengini Türkiye'nin dört bir yanından gelen merak-

lılarıyla yaymayı ve yaşatmayı amaçlayan Metucon'un bu seneki teması Norse'du. Fuar alanında, kostüm yarışmasında ve oyunlarda Nordik esintiler bolca görüldü, yayını, baltasını, kalkanını kapam yerleşkede fırtına gibi esti. İlk başladığı günden beri Metucon, masa üstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunlarında eşi bulunmayan bir çeşitlilik sunuyor. Geçen sene, iki günde toplam altmışın üzerinde masa üstü rol yapma oyunu açılmıştı ve bu sene de World of Darkness, D&D 3.5, F.A.T.E, Warhammer 40K gibi pek çok sistemde, çeşitli setting'lerde, çoğu orijinal oyunlar oynatıldı. Şöyle söyleyelim, alandaki masaların tamamı doluydu ve her masada en az altı kişi, bir çeşit masaüstü oyunu oynuyordu.

Eskişehir LARP topluluğu da Metucon'un ziyaretçilerindendi bu sene. Açtıkları kocaman stantta, canlandırılmalı rol yapma oyunlarında kullandıkları ekipmanları sergileyen ekip, etkinlik alanının hemen dışındaki alanda da silahlarıyla, diyaloglarıyla oyunlarını sürdürdü. Elbette tüm alanı çevreleyen stantlardan bahsetmeden olmaz. Artık adını siz koyun; her türlü geek, nerd, otaku ürünün satışı gerçekleşmekteydi. Anime tshirt'leri, posterler, bardaklar, bardak altlıkları, anahtarlıklar, heybeler, figürler, mana ve health potion'ları... Ne ararsanız satıştaydı ve emin olun, herkes mutlaka ufak da olsa bir şeyler almadan alanı terk etmiyordu.

Bu stantlarda dikkat çeken korku sineması dergisi Alacakaranlık' da yayını hayatlarında başarılar diliyoruz. Nisan sayısı ilk sayıydı; destek vermek için gördüğümüz yerde dergiye satın alın.

Ve bilgisayar ve konsol oyunları... Girişte



İskandinav esintili bir geminin eşlik ettiği holün sonunda, kocaman bir projeksiyon yer almaktaydı ve burada kıyasıya bir Mortal Kombat mücadelesi dönmekteydi. Alanın içerisinde ise yine bir başka projeksiyonda, başka oyunlar oynanıyordu. Etkinliğin yer aldığı alanın alt katında ise Blizzard onaylı bir Hearthstone turnuvası gerçekleştirildi. Çeşitli workshop'ların ve yarışmaların da düzenlendiği Metucon'a uğrayanlar mutluydu, kaçırılanlar üzgün. Fakat merak etmeyin; gelecek yıl Metucon yine sizleri bekliyor olacak... ■



### Norse hakkında

O kadar Norse denildi, birkaç kelime de bu konuda etmek lazım. Metucon ailesi, bu sene Norse olan temasını, sadece İskandinav mitolojisi olarak değil, bunun yanında "protonorse" (Roma öncesi genel kuzey bölgesi), Vikingler ve İskandinav edebiyatı gibi başlıklarla da aldı. Ama ne kadar farklı isim seçilirse seçilsin, İskandinav mitolojisi, edebiyatı, Vikingler, yani Norse denildiğinde akla epik kahramanlar, savaşlar, ticaret, keşifler ve "mead" gelir. Baltalarla, kılıçlarla savaşlardan savaşlara, kahramanlıklara koşuran tanrıların yanında gururla Valhalla'ya gitmeyi isteyen savaşçılar...

Metucon da bu sene herkesi bu heyecana, bu kahramanlıklara ortak etti.





# İmparatorluğun askerleriyiz!

## Battlefront II, bizi karanlık tarafa davet ediyor

2015 yılında piyasaya çıkan ve çıkmadan önce bizi bir hayli heyecanlandıran Star Wars: Battlefront, aslında iyi bir oyun değildi. Neden? Çünkü herkes şurada sağlam bir tek kişilik Star Wars oyunu beklerken, sadece multiplayer'dan oluşan bir SW oyunu çıkmıştı karşımıza. Haydi öyle olsun; oyunun mekanikleri ve dengesi de maalesef pek iyi değildi. (Görmemişlikten beğendik tabii o dönem.)

EA, geçtiğimiz ay Death Star'ı patlattı (Bomba anlamında.) ve Battlefront II'yi duyurdu. Üstelik bu defa oyunda tek kişilik bir senaryo kısmı olacağını da açıkladı. Eyy EA! Sen kims-. Yok, böyle değil. EA'cim... Bak bebeğim; eğer bu senaryo kısmını BF1'in zorlama senaryo parçaları gibi yaparsan yemin ederim gelip ağzını yırtarım, saçını da yolarım. (Şu an çok sinirli bir teyzeyim.) Dünyanın parasına sapsin, adam gibi bir senaryo yap delirtme adamı! Topuğuna sıkacağım yemin ederim! (Teyzeden ağır abiye geçiş.)

Her neyse; iyi olmasını ümit ettiğimiz tek kişilik senaryo kısmındaki en güzel olay, olayları İmparatorluk (Empire) tarafından göreceğ olmamız. Kahramanımızın adı Iden Versio ve kendisi bir İmparatorluk komutanı. Inferno Squadron adındaki bir birliği komuta eden Iden, İmparatorluk'un ütopya gezegenlerinden bir tanesinde, Vardos'da doğmuş büyümüş. Babası yine bir asker olan Iden'in annesi ise İmparatorluk posterleri hazırlayan bir sanatçı. Eh, haliyle Iden de İmparatorluk'un "karanlık" olduğunu düşünmüyor ve İsyancıları birer problem olarak görüyor.

Olay bir Amerikan yapımı olduğundan ve Star Wars da hiçbir zaman çok derin psi-

kolojik öğelere ev sahipliği yapmadığından, Iden'in aslında İmparatorluk'ta bir şeylerin ters olduğunu görmesi de zaman almayacak ve yine "iyi tarafa" dönecek fakat olsun, şu haliyle bile ortam heyecan verici.

Oyunun multiplayer kısmındaki en önemli değişiklik ise standart askerleri "Loadout" seçenekleriyle modifiye etmek yerine, tam olarak bir sınıf sisteminin oyuna dahil olacak olması. Ayrıca uzay savaşları da söz konusu olacağı için sahip olacağımızı karakterin yanında, sahip olacağımız gemiler de bulunacak. Tüm bunlar da sınıf atlayacak, kişiselleştirilerek daha geniş bir oyun tecrübesi sunacak.

Savaş alanlarında yine kahraman çağırmak için çeşitli güçlendiriciler bulunacak ama bu defa, belirli sayıda güçlendirici topladıktan sonra Kylo Ren, Rey, Luke Skywalker, Yoda ve Darth Maul gibi karakterlerin kontrolüne

oturabileceğiz. Bu karakterler de artık daha çok yakın dövüşte uzman olacak ve atışlara daha az dayanabilecek.

Kasım'ın 17'sinde piyasada olması beklenen oyun için çok heyecanlı sayılmayız zira EA göz boyama konusunda son derece başarılı. Tahminimiz de yine bu oyunun biraz hafif kalacağı yönünde fakat yine de umudumuzu kaybetmemeliyiz...

"Hope can't save them" - Iden Versio. ■







## SON DAKİKA!

The High Elves, Dark Elves, Lizardmen ve Skaven'in oynanabilir ırklar olarak yer alacağı strateji bombası Total War: Warhammer 2 duyuruldu.

**Garip bir korku oyunu olan We Happy Few, filme dönüşüyor. Alternatif bir 1960'lar İngiltere'si resmedecek olan filmde maskeler takan ve devlet tarafından verilen haplarla sürekli enerjik olan halkın neden bu durumda olduğunu, bu haplara karşı bağışıklığı bulunan bir adam anlamaya çalışacak.**

Alan Wake ve Quantum Break'in yapımcısı Remedy'nin yeni oyunu, Xbox'ın yanında PS4'te de yer alacak.

**Bir DLC olarak planlandıktan sonra kendi başına bir oyuna dönen Uncharted oyunu, The Lost Legacy, 23 Ağustos'ta PS4 için piyasada olacak.**

2009 yılında çıkan ve dönemi için çok iyi bir aksiyon oyunu olan Bayonetta, kısa bir geri sayımın ardından aniden Steam'de belirdi. Oyunu 60 TL ödeyerek PC sahipleri de artık deneyimleyebilecek!

**Tek gözlü ejderha, Masamune Date tarafından yönetilen Oshu bölgesini arşınlayacağınız Dragon of the North eklentisi, Nioh için 2 Mayıs'ta yayımlanıyor.**

Heroes of the Storm'a yepyeni bir harita geldi: Hanamura. Evet, ilk defa bir Overwatch haritası HotS'da görülüyor ve buna eşlik etmek için Genji ve D.Va da yeni karakterler olarak arenaya iniyor.

**Yılların eskitemediği... Hayır. Yılların aslında eskitmiş olduğu Blizzard klasiği Starcraft, artık bedava. Üstelik eklentisi Brood War ile birlikte!**

DotA 2 oyuncuları artık ranked maçlar yapabilmek için telefon numaralarıyla kayıt yaptırmak zorunda. Yani en azından 4 Mayıs'tan sonrası için...

**90'ların en eğlenceli yarış oyunlarından biri olan Micro Machines, Codemasters imzasıyla Haziran ayında PC, PS4 ve Xbox One'a geliyor.**

Ve yine 90'lara damga vuran ama daha sonra da birçok oyunla günümüze kadar ulaşan bir yarış oyunu, WipEout da PS4'te WipEout Omega Collection ile çıkartma yapacak. 7 Haziran'ı bekleyin...

**Nier: Automata'ya 3C3C1D119440927 adında bir DLC geliyor ve bu DLC ile üç farklı arenada, çeşitli boss'larla savaşağız. Buradaki boss ise artık direkt kendi çevirisinde zira savaşağız "patronlar", gerçekten Square Enix ve PlatinumGames'in başkanları olacak!**



## Guilty Gear'da ikinci raunt

O bir DLC. O bir tek başına oyun. O bir...

**T**ürkiye sınırları içerisinde kaç kişi Guilty Gear Xrd REVELATOR oynuyor, müthiş bir merak içerisindeyim. (Tuna ben, selamlar.) Bence bu sayı en fazla üç. Fakat bunlardan bir tanesi de ben olduğum için REVELATOR'ın devamı kıvamındaki REV 2'nin haberini burada okumaktasınız. REVELATOR sahiplerine paralı bir DLC olarak sunulacak olan REV 2, PS4'te kendi başına, kutulu olarak satılan bir oyun olarak da piyasaya çıkacak. REV 2, oyuna irili ufaklı yenilikler getirecek ve bunlardan en önemlileri, iki yeni karakterimiz. Önceki

oyunlardan tanıdığımız, pembe saçlı ve kılıçlı dövüşçümüz Baiken'e el sallayın. Baiken'e ek olarak da yepyeni bir karakter, Answer aramıza katılıyor.

Jam, Haehyun, Raven ve Dizzy'ye hikaye bölümlerinin de ekleneceği REV 2, hikayenin sonuna da After Story adında bir bölüm ekleyecek. Ayrıca REV 2 ile birlikte tüm karakterlere yeni hareketler ekleneceği de söyleniyor.

Anime stili dövüş oyunlarına giriş yapmak istiyorsanız, REV 2'yi 26 Mayıs itibarıyla PC, PS3 ve PS4'te görebilirsiniz. ■

## Japon stili vampir hikayesi

Bloodborne 2'yi beklerken, **Code Vein**'le buluşmak

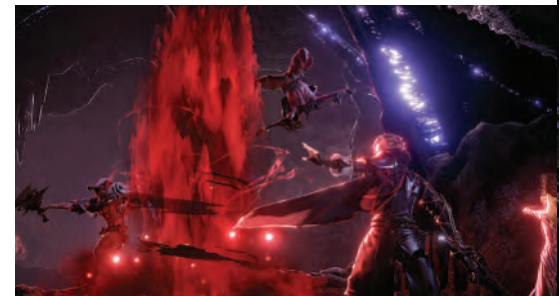
**"Prepare to Dine"** cümlesiyle Bloodborne'cuların heyecanlanmasına neden olan Bandai Namco, bir süredir üzerinde çalışmakta olduğu yepyeni projesini duyurdu.

Code Vein adındaki yeni anime stili aksiyon JRPG, elbette tüm "Uzak Doğu'cuları" mutlu etti. Görsel açıdan gayet şık gözükken oyunun herhangi bir oyun için videosunu görememekte üzdü.

Gelecekte geçecek olan oyunda, güçlü bir vampiri kontrol edeceğiz. Düşmanlarının kanlarını içerek güçlenecek olan bu vampirle de bol bol zindanları arşınlayacak ve bu enteresan dünyayı tanımaya çalışacağız. Kahramanımızın (veya kahramanlarımız?) Gifts adındaki silahları da oyunda büyük bir önem taşıyacak. Bu silahlar, düşmanlarımızın kanlarını içtiğimizde farklı şekillere girecek ve kahramanımızın

özelliklerini değiştirecek, yeni yetenekler ekleyecek.

Vein adındaki gizli vampir topluluğunun yardımını da alacağımız oyun, 2018 yılında piyasada olacak ve "tüm büyük oyun sistemleri" için hazırlanmakta. Buna Nintendo Switch'in de dahil olduğunu tahmin ediyor ve ilerleyen vakitlerde oyuna daha da yakından bakacağımızı bildiriyoruz. ■





# Ankara'nın geleneksel oyun fuarı, bir kez daha...

## E-Gameshow, yeni yerinde oyun severleri bekliyor

**E**lektronik oyun Sektörünün büyük buluşması olarak bilinen, LEVEL'in da basın sponsorluğundaki E-Gameshow'un kapılarını açmasına çok az bir süre kaldı. 11-14 Mayıs 2017 tarihlerinde, yeni yeri Beytepe Kongre Merkezi'nde üçüncüsü gerçekleştirilecek olan etkinlik, oyun sektöründeki firmaların yoğun ilgi gösterdikleri bir fuar ve çok sayıda seminerler, konferanslar, yarışmalar ve gösterilerden oluşan büyük bir şölen niteliğinde. Ankara Kalkınma Ajansı, Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği, Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu, Türkiye Bilişim Derneği ile birlikte çok sayıda firmanın katıldığı etkinliğin fuar alanında, bu yıl 100'den fazla oyun geliştiricisi ürünlerini katılımcılar ile buluşturacaklar. Fuar katılımcıları sanal gerçeklikten, Retro konsol oyunlarına kadar, oyun sektöründeki tüm süreçleri izleyecekler ve deneme şansına sahip olacaklar. Konferans salonlarında ünlü oyuncular,

Youtuber'lar, çizerler, tasarımcılar, oyun üreticileri ve oyun geliştiricileri ve girişimciler deneyimlerini katılımcılar ile paylaşacaklar. Türkiye'nin en geniş katımlı ve en büyük ödüllü

Cosplay yarışması, ünlü sunucuların anlattıkları LoL, CS:GO ve Hearthstone turnuvaları, konserler ve alan içi eğitimler ve etkinlikler için [www.e-gameshow.com](http://www.e-gameshow.com) adresinden kayıt yapabilirsiniz. ■



## "Anne oyun oynamıyorum, ders çalışıyorum!"

### eSpor dersleri sayesinde yeni bir devir başlıyor

**G**iderek büyüyen oyun dünyası karşısında eğitim sektörü de sessiz kalmadı. Kingston firmasının desteği ile İzmir'de bulunan Ekin Koleji, seçmeli kulüp dersleri olarak eSpor dersleri vermeye başladı. Norveç'teki Garnes Vidaregåande Okulunda bu yıl uygulamaya konulan seçmeli eSpor kulübü dersleri Türkiye'de pilot olarak uygulanmaya başlandı. Garnes Vidaregåande

Skole, Ekin Koleji ve Kingston işbirliği ile ortak olarak yürütülen projede, öğrencilerin gelişen eSpor kültürüne adaptasyonlarının sağlanmasının yanı sıra el-göz koordinasyonu, problem çözme becerisi, takım ruhu ve iletişim becerilerini geliştirme hedefleniyor. Daha hızlı reaksiyon zamanları için refleks egzersizleri, daha iyi bir performans için doğru beslenme ve fitness programlarından da destek alındığı eSpor derslerinde, öğrenciler keyifli bir öğrenme ortamında 21. yüzyıl becerilerini geliştiriyorlar. Kulübü seçen öğrenciler 3 yıl süre içerisinde haftalık 2 saat eğitim alacaklar. Kulüp programına öğrenciler için eSpor dersleri koyan okul yönetimi dünyanın dört bir yanında bulunan öğrencilerin hayalini gerçekleştirmiş gibi gözüküyor. Ekin Koleji öğrencileri, haftada 2 saat oyun oynayacaklar ve bu oyunlar ile birlikte bilişsel yeteneklerini geliştirecekler. Ayrıca Türkiye'deki projenin yürütücüsü Ahmet BORA ve Oğuzhan BİLİR, öğrencilerin haftada 2 saat

boyunca tek yapacağı şeyin oturup oyun oynamak olmadığını, bu oyunlarda kullandıkları refleksleri, fiziksel dayanıklılığı ve gücü arttırmak adına çalışmalar yapacaklarını belirterek yakın gelecekte bu programın müfredata alınacağına inandıklarını söylediler. ■





# WOLF TEAM DİRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!



# Prey

Seneler önce ağızımızda hoş bit tat bırakan oyun geri dönüyor.  
Siz yine de gördüğünüz her şeye inanmayın.

syf.30

# İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



## İLK BAKIŞ

Yapım **Battlestate Games**  
Dağıtım **Battlestate Games**  
Tür **FPS / Simülasyon**  
Platform **PC**  
Web [www.escapefromtarkov.com](http://www.escapefromtarkov.com)  
Çıkış Tarihi **Belli değil**



### **Küçük bir servet**

Oyunun çıplak gelen ve betaya katılmanızı da garantileyen standart versiyonunun ön sipariş fiyatı 35 euro'dan başlıyor. Edge of Darkness Edition'da ise fiyat 110 Euro'ya çıkıyor. Elbette henüz rüştünü ispatlamamış bir proje için bunlar yüksek rakamlar ancak yine de işlerin tıkrırında olduğunu biliyoruz.



# Escape from TARKOV

5 ★★★★★

## Tarkov'dan kaçabilecek miyiz?

**B**ağımsız Rus oyun geliştiricilerinin harka işler çıkarmasına yabancı değiliz. Üç beş yetenekli geliştiricinin bir araya gelip, batıdaki oyun stüdyolarının onlarca milyon dolar harcayarak yapmadığı oyunları hayata geçirdiklerine çok kez şahit olabiliyoruz. Bu konudaki örneklerden en çarpıcı olanı, 2006'da karşımıza çıkan STALKER: Shadow of Chernobyl oyunuydu. Gerçi oyunun geliştiricisi Ukraynalı bir şirket olan GSC Game idi ama oyun üzerinde çalışan geliştiricilerin çoğunun Rus kökenli Ukraynalılar olduğunu biliyoruz. Kaldı ki, Ukrayna ve Rusya birbirinden bir türlü ayrılamayan iki ülke olarak bugün bile savaş halinde kıvranıp duruyorlar.

STALKER'ı geliştiren ekip, oyun milyonlarca satarak bir servet kazandığında yapımcı firmadan bekledikleri primi alamadıkları için hızla dağılıp kendi oyunlarını yapmaya koyuldular ve o günden sonra STALKER efsanesi sona erdi. STALKER 2'yi hiç göremedik. O ekipten bazı geliştiriciler ise bugün Escape From Tarkov'u geliştiriyor. Oyuncular da Escape From Tarkov'u gördüklerinde ister istemez STALKER ile benzerliğin de altını çiziyorlar ama geliştiriciler bu benzeştirmeden hiç memnun değiller ve oyunlarının STALKER ile bir bağlantısının olmadığını vurguluyorlar.

### Kim takar zombiyi?

Bugün karşımızda duran Escape From Tarkov oyunu, aslında uzun zamandır beklediğimiz "gerçekçi" bir FPS oyunu olarak, zombilerin, mutantların üzerimize

koştuğu STALKER ile gerçekten de benzeşmiyor. Oyun, savaş nedeniyle büyük bir yıkım yaşayan Tarkov şehrinde hayatta kalmak ve şehirden kaçmak için çarpışan savaşçıların öyküsünü anlatıyor.

Elbette, savaş nedeniyle ağır yıkım yaşayan bir şehir aynı zamanda zengin olmak için de büyük fırsatlar taşıyor ve oyuncular bir yandan şehri yağmalarken bir yandan da birbirleriyle çatışmak durumunda kalıyor. Henüz Alpha aşamasında olan Escape From Tarkov'un büyük ilgi görmesinin asıl nedeni ise, çok gerçekçi bir oyun olması kadar, çok detaylı bir silah ve eşya modellemesine sahip olması. Öyle ki, bir silahı neredeyse vidalarına kadar ayırıp bu parçaları başka silahlarda kullanabiliyorsunuz. Yani çok zengin bir modifikasyon imkanına sahipsiniz. Öte yandan sadece silahlar değil, zırhlar, mermiler, ilk yardım malzemeleri, askeri ekipmanlar, aksesuarlar... Modern savaş cephesinde bulabileceğiniz pek çok detay bu oyunda fazlasıyla var. Öyle ki, oyun ekranında karşınızda bir hedef imleci ile yürümüyorsunuz. Ateş ettiğinizde silahın arpacığında hedefi görmeniz gerekiyor. Tüm bunlar sıradan bir aksiyon/fps oyununda göremeyeceğimiz önemli detaylar.

### Burası Ukrayna değil mi ya?

Oyuncular iki farklı fraksiyon arasında seçim yapmak durumunda. USEC, uluslararası dev şirketler tarafından organize edilmiş bir paralı asker grubu. Karşısında ise doğrudan Rusya Federasyonu tarafından yönetilen bir diğer paralı asker organizasyonu olan BEAR var. Bu iki grup, Rusya ve batı dünyası arasında güç



## İLK BAKIŞ

gösterisine sahne olan bir şehirde kıyasıyla savaşıyorlar. Öyküden ve anlaşıldığı üzere, oyunda adı resmi olarak geçmese de bu savaş bölgesinin Ukrayna olduğu kolayca anlaşılıyor, zira Ukrayna şu anda ABD ve Rusya'ya bağlı paralı asker gruplarının sıcak çatışma içinde olduğu eski Doğu Bloku ülkesi olarak, öyküde çizilen resme tıpatıp uyuyor.

### Yapımcılar yiyor ama çalışıyor

Escape From Tarkov, zaman içinde yavaş ama emin adımlarla gelişen bir oyun oldu. Henüz Alpha aşamasında olan oyun, doğru düzgün nişan alınamayan, yapay zekanın avlanmayı bekleyen tavuk gibi olduğu yerde durup sağa sola ateş açan "düşük zekalı" askerlerden oluştuğu zayıf bir yapımdan bugün NPC'lerin zehir gibi askerlere dönüştüğü, attığınız her adımda gerçek bir çatışma bölgesinde dolaşarak olduğunuzu hissedip gerildiğiniz etkileyici bir oyuna dönüşmüş durumda. Öyle ki, yapay zeka oyunculara tuzak kuruyor, sizi gördüğünde hemen ateş açıp bağırıp

çağırarak yerine sinsi yanınıza sokulmaya, ateş açacak ve siper alacak uygun pozisyonlar bulmaya çalışıyor. Üstelik oyunda düşmanın yerini saptamanıza yardımcı olacak radar ekranları da yok. Aynı gerçek dünyada olduğu gibi, ateşin nereden geldiğini tahmin etmek ve düşmanı gözünüzle bulmak zorundasınız. Dahası, düşman son derece sinsi yaklaştığı için kulağınızı da dört açmak zorundasınız. Çünkü onları fark edebilmek için sesler büyük önem taşıyor. Yakınızdaki ayak sesleri duymaya başladığınızda hemen yatıp siper almanız gerektiğini hissediyorsunuz veya üzerinize bir şarjör mermi boşaldıktan önce oradan kaçıp en yakın sipere saklanıyorsunuz. Oyundaki bir sınıf sistemi de bulunmuyor. Karakterinize istediğiniz yetenekleri siz oynayarak kazandırabilirsiniz. Deneyim kazandıkça, oyun daha kolaylaşıyor. Adım atarken daha az ses çıkarıyorsunuz, daha hızlı şarjör değiştiriyor, nişan alırken daha az titriyorsunuz, silahınız daha az tutukluk



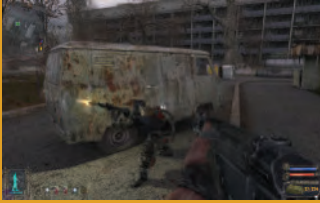
yapıyor, çevredeki sesleri daha net duyabiliyorsunuz. Kısacası daha deneyimli ve tehlikeli bir savaşıya dönüşüyorsunuz.

### Başka oyunlarla karıştırmayın

Escape From Tarkov'u Ghost Recon Wildlands veya The Division gibi oyunlarla karşılaştırmak isteyebilirsiniz; açık dünya olması, kafanıza göre her düşmana girişebiliyor olmanız, her düşmanla çatışmada farklı taktikler uygulayabilmeniz gibi detaylar

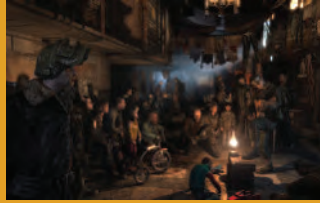
## Kıyameti beş geçe!

*Post-apokaliptik çağda kurulmuş yüzlerce oyundan bahsetmek mümkün olsa da, iki saat sonra iş çıkış saatinde o tikiş tikiş metrobüse bineceğimize dahi şükrettiren bazılarını anmadan geçmeyelim.*



### S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007)

Uzunca bir geliştirme aşamasının ardından -tam umudu kesmişken- yayınlanan oynanış videosunu daha dün görmüşüz gibi, değil mi? Yalan değil, GSC Game World'ün nazarımızda kredisi öyle azdı ki, o videoda gördüklerimize inanamamıştık. Derken, bir müddet daha ertelendikten sonra oyun piyasaya çıkiverdi ve buradan Sibiry'a uzanan bug listesine, feci optimizasyonuna ve çıktığı gün bile demode kalan grafiklerine rağmen harika yorumlar aldı, gördüğümüz en unutulmaz FPS deneyimlerinden de birisini yaşattı. Henüz oynamadysanız Stalker Complete 2009 modunu kurarak başlamanızı öneriyoruz.



### Metro 2033 (2010)

Rus yazar Dmitry Glukhovsky'nin milyonlarca satan, yayınevini köşe yapan eserinden uyarlanan yapım, nükleer savaş sonrası toprağın üst tarafı artık yaşanmaz hale geldiğinden Moskova metrosuna çekilen ve yer altında hayatta kalmaya çalışan insan ırkının, mutant bir irka karşı verdiği savaşı konu alıyordu. Metro 2033 en az kitabı kadar başarılı bir yapımdı ve önce THQ, sonra da Deep Silver bu ineğin süt verme potansiyelini sonuna kadar kullanarak önce devam oyununu, ardından da her iki oyunun Redux versiyonlarını çıkarttı. S.T.A.L.K.E.R kadar hardcore bir deneyim sunmasa da Artyom'un nefes kesen savaşına dahil olmak için hiç de geç değil, Metro Redux'ı Steam indirimlerinde yakalarsanız affetmeyin!



### Bioshock (2007)

"Tanrılar ve Krallar giremez!" Böbrek taşı varsa düşürmenize hayli katkı sağlayacak iki oyundan sonra elbette Andrew Ryan'ın ütopyasını anlatan ve son dönemde ülkemizde de kitaplarına ulaşabileceğiniz Bioshock! İnsanoğlunun edindiği her türlü alışkanlığın ve ona öğretilenlerin, o farkında olmasa bile yaratıcılığını ve hareketlerini kısıtladığını düşünen bir fütürist, tüm bunlardan uzakta, suların altında bir medeniyet kurar ve kendisi gibi düşünen tüm sanatçıları, bilim adamlarını ve düşünürleri buraya davet ederse ne olur? Bu soruyu olabilecek en epik biçimde yanıtlayan Bioshock, insan ırkının tüm koşullar onun lehine olduğunda dahi elindekileri yok etme konusunda nasıl becerikli olduğunu beynimize çakan muhteşem bir yapımdı.



### Hellgate: London (2007)

Blizzard'ın ikinci başkanlığına kadar yükselmiş Bill Roper ve onun gibi eski Blizzard çalışanlarından oluşan Flagship Studios bu oyunu duyurduğunda, tarihin en büyüklerinden birisiyle karşı karşıya olduğumuzu düşünmüştük açıkçası. 2008 yılında, çıkırından çıkmış bir yakın gelecekte geçen Hellgate: London, sevdiğimiz Diablo konseptini alıp onu birinci/üçüncü şahıs kamerasına geçirmeyi hedefliyordu ve bunu sağlam bir senaryo ile de destekleyeceğini duyurmuştu. Senaryodan hiç şikayetimiz olmadı, hatta oyunun şimdiye kadar gördüğümüz en keyifsiz, en tekrara dayalı savaş mekaniklerine, oynanışı etkileyen buglarına, bir türlü gelmeyen kritik yamalarına ve tüm o yarım kalmışlık hissine rağmen kendisini oynatmaya devam etmesine de yine o hikaye sebep oldu.





açısından iki oyunu benzeştirebilirsiniz ama açıkçası EST tam bir askeri simülasyon iken Wildlands eğlencelik bir konsol oyunu olarak kalıyor. Escape From Tarkov'u oynarken öyle skill tuşuna basarak düşmanın üzerine gökten bomba yağdırmak, başka bir skill tuşuna basarak karşınızdaki militanı maymuna çevirmek gibi hokus pokuslar beklemeyin. Bu oyunda ne yapılması gerekiyorsa, ellerinizle, yeteneğinizle, son derece gerçekçi şekilde yapmak zorunda kalıyorsunuz. Elbette karşınızdaki rakipleriniz de aptal değiller, ufak bir hatanızı kendileri için avantaja çevirip üstünüze mermi yağdırıyorlar.

Geçmişte, bu tür ağır askeri simülasyonları hayata geçirmeye çalışan çok proje oldu. Ne var ki, öncelikle o dönemin bilgisayarlarının kapasiteleri bu tür ağır simülasyonları kaldıramadı, ayrıca hoplama zıplama, sağa sola ciuv ciuv ateş etmeli, kakara kikiri yapılarak oynanan Counter Strike gibi light FPS'ler dururken, gerçekçi simülasyonlar pek rağbet görmedi. STALKER bile, ki kendisi aslında orta kıvamlı bir aksiyon oyunudur, envanter sistemindeki nesne kalabalığı yüzünden çoğu oyuncuyu korkutmuştu. Escape From Tarkov'da bir silaha takabileceğiniz yüzlerce farklı parça, farklı ihtiyaçlar için yüzlerce küçük ekipman var... Tüm bu detayların çoğu oyuncuyu korkutacağını tahmin edebiliyorum. Açıkçası, Escape From Tarkov, 10-15 yaşındaki, hızlı aksiyon oyunlarında eğlenmek isteyen gençleri değil de 25+ yaşlarındaki, daha sabırlı, daha çekirdek oyuncu kitlesini hedef alıyor.



Oyunun grafik kalitesi ise her güncellemeyle iyiyeye giderken, optimizasyon sorunları da giderek azalıyor. Çok güçlü oyun makinelerinde bile ağır çalışan oyunun, piyasaya çıkmadan önce çok ağır bir optimizasyon aşamasından geçmesini bekliyoruz, aksi halde sadece binlerce liralık pahalı oyun bilgisayarlarında çalışacak ve bu durumda çok az insanın deneyimleyebileceği bir oyun olarak, daha önceki denemelerden biri gibi kaybolup gitme riski bulunuyor. Ben bile, oyunu oynamak için uzun zamandır heyecanla beklerken, çalıştıkça bilgisayarı zorlayan ve giderek daha ağırlaşan oyun nedeniyle bir süre sonra oynamaktan soğuduğumu itiraf etmeliyim ancak bu tür sorunların Alpha/Beta aşamalarında çok sık görüldüğünü biliyoruz. Final sürümünde ise oyunun sorunsuz çalışacağını umuyoruz.

Öte yandan, oyunun en güzel yanı, bir hikayeyi takip edebileceğiniz tek kişilik modunun da hazırlanıyor olması. Henüz o kısmı görmedik ama oyun piyasaya çıktığında sadece birbirini vurmak için pusuda yatan multiplayer oyuncularına değil, güzel bir öykü takip etmeyi seven benim gibi single player tutkunlarına da hitap edecek. ■ Cem Şancı

#### Tarkov - Tarkovsky?

Rastlantı mı? Hadi canım siz de. Elbette, tıpkı S.T.A.L.K.E.R gibi, Escape from Tarkov'un yapımcıları da efsanevi yönetmene bir selam çakmışlar, üstelik oyunun adında ismini geçirerek. Umuyoruz oyun bittiğinde de yönetmenin adına yakışır bir eserle karşılaşırız ki tüm işaretler de bu yönde.





Yapım Bluehole Inc. Dağıtım Bluehole Inc. Tür MMOFPS, Hayatta kalma Platform PC Web [www.playbattlegrounds.com](http://www.playbattlegrounds.com) Çıkış Tarihi 2017 son çeyrek

# PlayerUnknown's Battlegrounds

İlk üç günde 12 milyon dolar gelir, iki hafta içinde bir milyondan fazla satış, 100.000 anlık oyuncu. Sizce tüm bunlar tesadüften ibaret olabilir mi?

4 ★★★★★

DayZ o kadar uzun süredir hayatımızda ki, artık herkesin anlatacak bir hikayesi var. Yapımcının oyunu "saldım çayıra mevlam kayıra" mantığıyla geliştirmesinden, üç senede bitirememesinden, kendisine yat alıp Madagascara doğru demir almasından tutun da, ilk çıktığında oyuna verdiği parayla dolar alsam şimdi ekran kartı alırdım diye dalgasını geçen oyunculara kadar... DayZ'nin başardığı pek çok iyi şeyden biri de kendi içerisinde Battle Royal diye, şimdilerde insanların çıldırdığı bir oyun modeli çıkartmış olması.

PlayerUnknown ya da gerçek adıyla Brendan Greene, kendisi de bir ARMA 2 modu olan DayZ'ye "companion" olarak çıkarttığı DayZ: Battle Royale moduyla bu kadar ilgi göreceğini bekliyor muydu bilmiyoruz. Ancak mod o kadar popüler oldu ki, DayZ ken-

di başına bir oyun haline geldiğinde baskılara dayanamayıp modu ARMA 3 için yeniden çıkarttı. Battle Royal giderek popülerleşiyor, PlayerUnknown'un başarıları da H1Z1 gibi o sıralarda popülerleşmeye başlayan bir yapıyı kendi konsolunda desteklemek isteyen Sony'nin dikkatini çekiyordu. Neticede Daybreak tarafından geliştirilen H1Z1: King of the Hill modu çıktığında, direksiyonda oturan isim de PlayerUnknown'dan başkası değildi. Şimdiye kadarki CV'sinden etkilendiyseniz, kendisinin en büyük olayının bu sayfalarda erken erişim testini yaptığımız oyun olduğunu da belirtelim. Huzurlarınızda PlayerUnknown'un Battle Royal türünü hiç olmadığı kadar yükseğe taşıdığı PlayerUnknown's Battlegrounds. Bırak uysun şu deniz, kanatlarının altında Bu oyun hakkında -gerçi bu hayli güç- her

türlü neşriyattan uzak kalmayı başardıysanız, muhtemelen aklınıza H1Z1'den ne farkı var gibi sorular gelecektir. PUBG, rakibinin aksine seneden seneye değil, günden güne gelişen ve oyuncuların eleştirileri ile şekillenen bir yapıdır. Kritik hatalar ve mekaniklerdeki can sıkıcı aksaklıklar çok kısa sürede gideriliyor ve en önemlisi de oyunculara







çok kaliteli bir online oyun deneyimi sunuluyor. Ülkemizde Nfinity Games tarafından Türkçe olarak oyunculara ulaştırılan yapım, görüp görebileceğiniz en problemsiz matchmaking sistemlerinden birine sahip. Tek bir tuşa basarak maçınızı ayarlayabiliyorsunuz ve sonraki dakika içinde de kendinizi uçaktan atmış ve havada süzülür halde buluyorsunuz.

Evet, oyuna başladığımızda cinsiyetimizi ve görüntümüzü belirliyor, dolabımızda bulunan kot & tişört'ü de sırtımıza geçirip kendimizi C-130'un içinde, sırtımızda paraşütle bekler halde buluyoruz. PUBG, 8x8km'lik gerçek anlamda dev bir harita ile beraber geliyor ve biz de atlayacağımız noktayı seçip boşlukta süzölmeye başlıyoruz. Oyuncular bu aşamada -çoğunlukla- anadan üryan olmasa da silah ve benzeri hiçbir donanıma sahip değiller. Paraşütle indikten sonra ise bir köşe kapmaca yarışı başlıyor ve rastgele olarak yerleştirilmiş silah, zırh, kıyafet ve donanımları kapıp, hayatta kalan son kişi olmaya çalışıyoruz.

### Söylenmesi kolay

Battle Royal, bilindiği gibi "son kalan kazanır" tarzı savaşlara verilen bir genel isim. Bu oyunda da bindiğimiz uçakta 100 kişi oluyor ve haritanın farklı yerlerine inip "loot" toplayarak, belirlediğimiz taktiğe göre harekete geçiyoruz. PUBG son derece hızlı ilerlediğinden öyle bon bön etrafa baktığınız her anı cezalandırabilecek bir yapım. Silahları toplayıp pusu kurduğunuzda hayatta kalma süreniz artıyor ancak daha az çatışmaya girdiğinizden savaş sonrası ödülünde çok değerli hasar puanlarından oluyorsunuz. Aksiyonu bol bir bölgeye iniş yaparsanız da sizden önce silahı bulan bir kişi, daha ne olduğunuzu anlamadan sizi öbür dünyaya yolcu edebiliyor. Bu arada oyunda elbette spawn yok, ölürseniz lobiye dönerek yeni baştan maça giriyorsunuz.

Oyunda daha şimdiden silah ve donanım çeşitliliği hayli artmış durumda, yüzlerce silah olma-

sa da vuruş hissiyatlarına ve kullanımlarına alışmak için zaman harcamanız gerekebiliyor. Ayrıca, bu defa Battle Royal oyunları ile ARMA'nın zorluğu arasında bir denge noktası belirlenmiş. Silahlar olabildiğince gerçekçi kullanımlara sahipler ve doğru yere yediğiniz tek bir mermi de ölümünüze yol açabiliyor.

### Öyle böyle kasmıyor

Oyun Unreal Engine 4 ile tasarlanmasına rağmen optimizasyon ve grafik kalitesi açısından şu anda size acı çektirecek kadar kötü durumda. Eğer çok güçlü bir bilgisayarınız yoksa oyunda medium ayarlarda bile 40-45fps'ten fazlasını göremiyorsunuz. Anlaşılan, olay "gunfight" olduğu için tüm gençler de detayları minimuma çekip fps kazanımı yoluna gidiyor. Ben de bunu denediysem de gördüklerim gözlerimi kör ettiğinden ideal ayarlara geri döndüm. Ayrıca, zıplama fizikleri ve "hit detection" konusunda da oyunun çok ciddi sıkıntıları var. PUBG, ileride mod desteğine kavuşacak olsa da oyun modları anlamında pek bir

*Oyun Unreal Engine 4 ile tasarlanmasına rağmen optimizasyon ve grafik kalitesi açısından şu anda size acı çektirecek kadar kötü durumda*

çeşitlilik arz etmiyor bizlere. Basit "quick match" seçeneği yanında arkadaşlarınızla takım halinde olaya girebiliyor ya da kendi maçınızı kurabiliyorsunuz. Oyunun esas parladığı yer de arkadaşlarınızla beraber girdiğiniz maçlar. TeamSpeak üzerinden ya da T'ye basarak kendileriyle iletişime geçebiliyorsunuz ve oyunun esas keyfi de üç veya dört kişilik bir ekiple beraber hareket ederken çıkıyor. Böylece düşen arkadaşlarınızı kaldırılabılır, ihtiyacı olana ilkyardım seti veya silah verebilir ve uzunluğu 30-35 dakikaya kadar çıkabilen maçlarda takım olarak hayatta kalmaya çalışabilirsiniz. Bir kez bu modu denedikten sonra tek kişilik modun kaosuna bir kez daha girmek isteyeceğinizi sanmıyorum.

### Sonuç olarak

Emre, bu yazıyı bitirmek üzere olduğum sıralarda bana "oyun neyi iyi yapıyor?" demişti ve ben de şu yanıtı vermişim. "Şuursuzca bir maç daha yapmaya yönlendiriyor." Kötü grafikleri, kötü optimizasyonu, yüksek fiyatı ve yetersiz oyun modları gözünüzü korkutuyor olsa bile bu oyunu mutlaka oynamalısınız arkadaşlar. PUBG tüm eksiklerine rağmen sizi deliller gibi eğlendiren, şeytan tüyü var diyebileceğimiz bir oyun. Üstelik güncellemelerin ne kadar hızlı geldiğini de düşünürsek, burada saydığımız tüm o eksikliklerin kısa sürede kapanacağını da öngörebiliriz. ■ Kürşat Zaman







Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web [prey.bethesda.net](http://prey.bethesda.net) Çıkış Tarihi 5 Mayıs 2017

## Prey 4 ★★★★★

Biraz alternatif tarih, biraz da bilim kurgu... Üzerine hafif de korku serpiştirdin mi tamamdır. Artık tadından yenmez bir yerdesin. Fakat bazıları var ki seni yemek için birbirleriyle yarışıyor.

**P**rey adını duydun mu bilmiyorum sevgili okuyucu ama bir noktada fısıltılar arasında kulağına bu isim çalınmıştır, eminim. Kendisi oyun tarihinin en maceralı yapımları arasına girebilecek, bambaşka bir hikâyeye sahiptir. Öncelikle ilk Prey'den başlayalım... 2006 yılında piyasaya çıkan oyun, 2006 yılında Human Head Studios tarafından geliştirilmişti. İşin ilginç kısmı ise bu oyunun temellerinin 1995 yılında atılmış olmasıdır. O günden beri sürekli üzerinde çalışılan

Prey, Tommy isimli ana karakterin, kız arkadaşının ve büyükbabasının, farklı gezegenleri gezerek canlı cansız birçok formu toplayan "The Sphere" isimli gemi tarafından kaçırlması üzerine gelişen olayları konu alıyordu. Yani uzay ve gerilim had safhadaydı. Piyasada kendisine kısa sürede yer bulmayı başaran oyun, aynı hızda yayıncılığı 2K Games'den Bethesda Softworks'e devretti. İşte ilginçlikler de burada başladı...

Oyunun piyasaya çıkmasından kısa bir süre sonra yayıncı koltuğuna oturan Bethesda ve yayıncılığı üstlenen Human Head Studios, Prey 2'yi duyurdu. Fakat ne hikmetse kimse zahmet edip de oyunun yapımına başlamadı; ta ki 2009 yılına kadar. iD Tech 4 grafik motoru üzerine inşa edildiği söylenen yapımla, ana karakterin değişeceği ve oyun modelinin açık dünya konseptine geçiş yapacağı bilgileri ile herkesi heyecanlandırdı. 2011 yılında ortaya çıkan bu söylentiler, Human Head ekibinin alfa testleri öncesi

noktada işten çaymasıyla, yerini oyunun erteleneceği fikrine bıraktı. Nitekim Bethesda, 2014 yılında Prey 2 projesinin tamamen rafa kaldırıldığını açıkladı. Peki, biz şimdi neyi bekliyoruz? Gerçekten insanın kafası karışıyor arkadaş!

### Prey 2017

Aynı isimli oyunların üretilmesine gerçekten hastayım! İlki de Prey'di, bu da Prey! Fakat hangisinden bahsettiğini açıklamak için internete yıl yazmak gerekiyor. Yoksa hepsi aynı! Yeter bu postmodernist zamanzoglar... Neyse efendim, küçük bir isyanlı giriş paragrafından sonra yine biz bizyiz. 2017 model Prey yine Bethesda tarafından yayımlanacak ve Arkane Studios tarafından geliştirilecek. Yapılan açıklamalara göre, yeni Prey eski oyunun farklı şekilde yorumlanmış hali diyebiliriz.

J.F.Kennedy'nin suikastten kurtulduğu alternatif bir gerçeklikte geçen oyunda ana karakterimizin adı Morgan Yu. Kendisi Ay etrafında konuşlanmış olan Talos I isimli







**SOL** Bazı korkunçluklara ateş edeceğimiz doğrudur.

**ALT** Grafikler hem detay, hem de farklı bir atmosfer sunuyor gibi duruyor



uzay üssünü araştırıyor. Araştırma sebebiyse çok basit: UZAYLILAR!

Evet arkadaşlar, mekanı uzaylılar basmış ve amacımız bu güzide istasyondan topuklarımız arka ceplerimize çarpa çarpa kaçmak. Tabii koşmak o kadar da kolay olmuyor; etrafımızda bazı rahatsız edici arkadaşlar olduğunu sanıyorum hepiniz tahmin edebiliyorsunuzdur. Fakat tahmin edemeyeceğiniz şey, bir uzay üssünde olmamıza rağmen oyunun açık dünya konsepti üzerine inşa edileceği hakkındaki bilgi olacaktır. Şimdi çok yorum yapmak istemiyorum ama görmeden bir şey dememek lazım. Fakat yapımçı ekip tarafından verilen bilgilere ve bugüne kadar yayımlanan oyun içi videolara bakacak olursak, yeni Prey bir anlamda System Shock'un kullandığına benzer bir dünyayı beğenimize sunacak. Merak edenler için hemen belirtmekte fayda var; oyunumuz CryEngine 5 üzerine inşa ediliyor. Genel geçer grafik kalitesi güzel gibi gözüküyorsa da birçoğunun bileceği üzere CryEngine iyi kullanılmadığı takdirde büyük bug'ları beraberinde getirme potansiyeline sahip bir motor. Umarım videolardakine benzer görüntüler ile karşılaşırız. Prey, FPS kamera açısına sahip bir oyun. Aksiyonun ön planda olması kaçınılmaz bir gerçek olsa da yapımçıların daha ziyade anlatıyı ön plana çıkarmak için uğraştıklarını biliyoruz. Hikâye ve karakterin ana senaryoya olan katkısı ise piyasadaki birçok FPS oyunundan fazla olacak. Oyuncu olarak Yu'nun farklı özelliklerini geliştirebileceğimiz gibi, oyunun ana hikâye akışını etkileyecek birbirinden farklı seçimler de yapabileceğiz. Hoş, bu seçim mevzusu da halihazırda piyasada bulunan bazı oyunlar yüzünden inandırıcılığını çoktan kaybetti diyebilirim. Yani bir tane daha "Bakalım çıkınca nasıl olacak?" ibaresini de buraya ekleyebiliriz. Oyunun kreatif direktörü Raphael Colantonio'dan gelen bir açıklamaya

göreysel Prey tek ve büyük bir haritaya sahip olacak. Yani bölüm bölüm yükleme ekranları görmeyeceğiz ve haritayı tek seferde deneyim edebileceğiz. Bu da karşımıza çıkacak korkunçlukların dozunu birkaç kademe arttıracak. Kimi zaman ise yer çekiminin tamamen devreden çıktığı anlara denk geleceğiz. Bu ve benzeri anlarda farklı bulmacalar çözmek için uğraşmamız gerekecek. Hoş zaten birçok farklı bulmacanın oyunda yer alacağını zaten biliyoruz. Bunu bir de yer çekimsiz ortamda yapmak sanıyorum çok da zor olmayacaktır.

#### **Düşman dediğin tam bir böcük!**

Uzaylılar dedik ama bu uzaylılar öyle klasik büyük gözlü koca kafalı ekipten değil. Bu arkadaşların hepsi a) Bizi yemek istiyor b) Bizi korkutmaktan çok hoşlanıyor c) Her türlü aksiyona varım diyor. Oyunun şu ana kadar açıklanan korkutma potansiyeline en çok sahip düşman birimiyse Dungeons & Dragons'dan feyz alınarak (Baya kopya işte.) Prey dünyasına getirilen Mimic oldu. Mimic'ler bildiği üzere kendilerini farklı objelere dönüştürebilen ve düşmanlarını gafil avlamayı seven arkadaşlar olarak bilinirler. Yani o oturduğunuz sandalyeye dikkat edin! Mimic haricindeyse bugüne kadar Typhoon, Nightmare, Phantom, Weaver, Poltergeist, Telepath ve Cystoid olmak üzere birçok farklı ve karanlık düşman birimi açıklanmış durumda. Hoş, kaç tanesi oyun piyasaya çıktığı zaman aramızda olacak orasını kestirmek güç. Fakat şunu söyleyebilirim ki yayımlanan oyun içi videolardakine yakın, sorunsuz bir oyun olarak piyasaya çıkabildiği anda büyük bir başarı elde edecek. Prey kesinlikle büyük bir potansiyele sahip, bakalım günün sonunda nasıl bir yapımı deneyim edeceğiz.

■ **Ertuğrul Süngü**







**Logitecn  
G29 ile  
İnceledik!**

Yapım **Polyphony Digital** Dağıtım **SIE** Tür **Yarış Platform PS4** Web [www.gran-turismo.com/tr](http://www.gran-turismo.com/tr) Çıkış Tarihi **2017**

# Gran Turismo Sport

5 ★★★★★

Kendi türünü alıp hayal edilemeyecek bir seviyeye çıkartan seri, nihayet dönüş için gün sayıyor...

Gran Turismo piyasaya ilk çıktığında karşılaştığımız durum için çok hazırlıklı olduğumuz söylenemez. Bizlerin o güne denk gördüğü en kapsamlı yarış oyunu Need for Speed serisiydi ve ikinci oyunda hepi topu kullanabildiğimiz 12 araç ve 7 pist vardı. Görmemiş, genç ve mutluyduk. Gran Turismo diskini Ps One'a taktığımızda yaşadığımız şey ise ancak "kültür şoku" olarak tanımlanabilirdi herhalde. Need for Speed II'nin "rüya otomobil" tabirini görgüsüzlük seviyesinde işleminin ardından Gran Turismo çıkıp -ilk Need for Speed oyunun en güzel tarafı olan- "ulaşılabilir pistler / ulaşılabilir otomobiller" tabirinin altını doldurmuş ve bizi yüzden fazla araçla baş başa bırakmıştı. Seri ikinci oyunla birlikte -sonraki seneler boyunca üzerinde pek oynama yapmaya- çağ- yeni sürüş fiziklerine ve 500'den fazla

araca kavuştu, günümüze dek yaptığı satışların toplamı ise 75 milyonu aştı. Sizi bilmem ama ben uzun süre başka bir yarış oyunu oynama gereği duymadım.

## Ultimate Driving Simulator

Teybi hızlıca ileri sarıp yeni oyuna gelecek olursak ilk olarak şunu söylememiz gerekiyor. Gran Turismo Sport, daha önce defalarca belirtildiği gibi Gran Turismo 7 değil. Gran Turismo 5 Prologue benzeri, son derece kısıtlı bir içerik sunan, "o kadar beğeneceksiniz ki bir kere daha para ödeyeceksiniz" türünde bir deneme, bir fragman da değil. Gran Turismo Sport, serinin, yeni nesil konsollardaki o çok hissedilen eksikliğini giderecek, seriyi değişen beklentilerimize, e-spor gerçeğine ve o hep hayal ettiğimiz görkemli dönüşüne hazırlayan yeni bir başlangıç.

GT Academy'yi biliyorsunuz; evindeki koltuğunda GT5 oynayan ve gerçek bir yarış pilotu olmak isteyen yetenekli gençlere hayatının fırsatını sunan bu güzide organizasyon sayesinde, Yann Mardenborough, Lucas Ordonez ve Jordan Tresson gibi isimler hayallerini gerçekleştirme şansını yakaladılar ve LM24'ün ardından halen farklı serilerde yarışmaya devam ediyorlar. Bu konuda böyle müstesna bir cv'si olan Sony, şimdi de FIA'nın ilk toplantısında resmileşmesi beklenen FIA Gran Turismo Online Championship ile dünyanın şimdiye kadar gördüğü en ciddi online yarış liginin bizlere sunmayı hedefliyor. Oyunun kapalı betasında online mekaniklere neden bu kadar ağırlık veriliyor diye soranlar varsa, cevabı da burada yatıyor işte. GT Sport, serinin rekabetçi oynanış göz önüne alınarak tasarlanan ilk oyunu.





### Türkçe!

Gran Turismo Sport daha beta aşamasında bile Türkçe'yi destekliyor arkadaşlar. Hatta o denli aşkla destekliyor ki dili değiştirmek isterseniz ciddi anlamda takla atmanız gerekiyor.



### Ne umduk, ne bulduk?

İzlenimlerimize gelecek olursak, oyunun betası herhangi bir tek kişilik mod içermediğinden beklentilerimizi birkaç ana başlık altında toplamak mümkündür. Bunlar elbette grafikler, -GT6 ile aynı fizik motorunu kullansa da- elden geçirilmiş sürüş fizikleri ve nihayetinde nasıl bir online deneyim yaşayacağımızı belirleyen net kodu. Bunların ilki olan grafik konusunda sanıyorum tek bir insanoğlu bile olumsuz bir şey söylemeyecektir zira araçların detayları, ışığın pist ve araçlar üzerinde hoyratça dans etmesi, neredeyse sıfır performans sorunu ve hızlı yükleme süreleri, oyunun bu konuda sınıfı geçtiğini bağıra çağıra ilan etmekte. Oyunda araçların kokpitleri de modellenmiş durumda ancak beta olduğundan mütevellit, bu kokpitlerin detayları ve ışıklandırmasında türlü sıkıntılar söz konusu. Kokpitler çok karanlık ve bu durum mümkün olduğu kadar kokpitten yarışan birisi olarak bana ciddi rahatsızlık verdi diyebilirim.

Sürüş fizikleri konusunda ise oyunu denemeden önce "çok bir gelişim olmadığı" yönündeki birkaç yorumu dinlediğimden biraz endişeliydim. Gördüklerimi ise kısaca şu cümleyle anlatabilirim; GTS, serinin GT2'den beri fizik anlamında gerçekten yenilik sunan ilk oyunu!

Serinin takipçilerinin iyi bildiği gibi, eski oyunlarda tüm yardımları kapatsanız da en güçlü araçlara dahi hakim olmak, birazcık yetenekli sürücüler

için gayet mümkündür. Oyunun simülasyona bir tık daha yaklaşan yeni sürüş fiziklerinden verim alabilmek için ise iyi bir direksiyon setine ihtiyacınız var. Logitech G29 ile test ettiğim oyunda araçların ağırlık değişimlerine verdikleri tepkilerden tutun da, her bir aracın birbirinden farklı davranışlar göstermesine ve setup'ların oyuna yansımına kadar gördüğüm hemen her şeyden memnun kaldım. Beta boyunca gerçekleştirdiğimiz günlük hedeflere (Belli bir miktar yol kat etmek.) ödül olarak rastgele bir araç hediye edildiğinden hemen her tür aracı deneme fırsatım oldu ve GT6'da gamepad ile bile limite sürebildiğim araçları G29'a rağmen çizgide tutmakta zorlandığımı fark ettim. Elbette bu büyük bir keyif!

Oyunda şimdilik N300 (Bildiyiniz bineki!), Gr.3 (Gariban Ferrari'leri!) ve Gr.4 (Kanatlı yer uçakları!) olmak üzere üç farklı sınıf araç bizlere sunulmuş durumda ve herkese rastgele araçlar çıktığından toplam kaç araç gördüğümüz / göreceğimiz ile alakalı detaylar biraz karışık. Pistler konusunda şimdiki kadar gördüklerimiz ise yeşil cehennem Nurburgring Nordschleife, Brands Hatch, Tokyo Expressway, Willow Springs ve ne kadar sevmediğimi kelimeler ile ifade edemediğim Dragon Trail - Seaside gibi farklı konularda sizi zorlayacak yerler.

### Beta demek aksaklık demek

Oyunun net kodu ise -bulduğumuz ülke bunda ne kadar etken bilmiyorum ama- şimdilik sıkıntılı gözükmekte. İlk günden beri müthiş verim aldığım 50 mbit bağlantı ile gördüğüm en düşük ping 120 oldu ve

diğer oyuncular da benzer şeyler söylediler. Bunun yansımaları ise bildiğiniz gibi önünüzde zıplaya zıplaya giden ve nereden geçeceğinizi bilmediğiniz araçlar ve bolca temas. Neyse ki pistten çıkan bir araç kısa süreliğine "ghost" oluyor ve piste döndüğünde yarışınızı mahvetmiyor. Ayrıca centilmenlik puanı uygulaması sayesinde de yanlışlıkla pisti kestiğinizde sizden istenen miktarda yavaşlamak zorunda kalıp cezanızı çekiyorsunuz, bu da saçma "respawn" mekaniğini ortadan kaldıran şahane bir detay. Tabii "ben aksi adamım, başlarım cezasına" deyip gaza yüklenecek bunun sonucunu finiş çizgisinde misliyle görmeniz de mümkün. Beta aşamasından kaynaklandığını düşündüğüm bir diğer negatiflik de serinin her defasında üstesinde durduğu, her defasında da bizleri hayal kırıklığına uğrattığı "sesler". Oyunun GT2'den, "Moon Over the Castle" günlerinden beri iflah olmayan soundtrack'i şimdilik aynı tempoda devam ediyor, maalesef. Aynı zamanda araç sesleri konusunda da o "bayağılık" aynen sürmekte. Le Mans 24 saat yarışını televizyondan izleyip bir Corvette C7 GTLM'in gerçekte nasıl muhteşem bir sese sahip olduğunu duyduysanız, beni anlıyorsunuz demektir.

Sonuç olarak, bunların tamamı oyun çıkana kadar düzeltilebilecek aksaklıklar ve Gran Turismo Sport, şimdilik tüm modlarını etrafıca denemediysek de hep beklediğimiz o görkemli Gran Turismo oyunu olmak için gerekli tüm özelliklere sahip. Seriyi sevenlerin çok düşünmesine gerek yok, yeni nesil konsollara terfi etmek isteyenler için ise itici güç olacağı kesin. Birkaç ay sonra buralar çok karışacak...

■ Kürşat Zaman



# Hellblade

## Senua's Sacrifice

*Uzun süre uçuruma bakarsan,  
uçurum da sana bakar.*

**D**iye giriş yapmış ünlü filozof abimiz Nietzsche. Çok havalı bir söz olmasına karşın, perde arkasında yatan göndermeleri anlamak için de filozof olmaya gerek yok. Gerçi bu söz yıllarca MSN kullanıcılarının durum iletisi olarak kalmıştı ya, neyse...

Yıllar öncesinde bu aforizmayı, Baldur's Gate'in açılışında görmüştüm. "Uçurum" olarak çevirebileceğimiz dipsiz çukur "Abyss" göndermesiyle, Forgotten Realms mitolojisine de hoş bir selam verilmişti. Şimdi aynı sözü Hellblade: Senua's Sacrifice'in tanıtım fragmanında gördüm. Haliyle tüylerim diken diken oldu.

Hellblade yaklaşık üç yıldır geliştirilme sürecinde. İlk defa Gamescom 2014 etkinliğinde duyurulan oyunun arapsaçına dönen yapım sürecinin elbette bir sebebi var. Sonuçta bağımsız bir AAA oyun yapmak kolay değil. Bunu da ben değil, oyunun yapımcıları söylüyor.

Aslında yapımcıları oldukça yakından tanıyoruz. 2013 yılında piyasaya sürülen yenilenmiş DmC: Devil May Cry oyunuyla beğeni toplayan Ninja Theory firmasından bahsediyorum. Mesela, konsol oyuncularını bir hayli tatmin eden Heavenly Sword (2007) ve Enslaved: Odyssey to the West (2010) bu firmanın elinden çıkmıştı. Bol bol reklam kampanyası hazırlanmasına karşın da istenilen etkiyi yaratamamıştı. Güçlü hikaye anlatımı ve teknolojiyi iyi kullanan bir firma olarak öne çıkan Ninja Theory, Hellblade'in geliştirme sürecinde gerçekten de ince eleyip sık dokuyor.

### **Motion-Capture teknolojisini ağırlatmışlar**

Son yıllarda birçok oyunda, ünlü oyuncuların yer aldıklarını görüyoruz. Tamam, parayı veren düdüğü çalıyor çalmasına ama yine de bazı başlıklarda, bu motion-capture teknolojisini beceremiyorlar. Yıllar içerisinde bu teknolojiden dolayı sınıfta kalan çok oyun oldu, aynı şekilde bu teknolojiyi çok iyi kullanıp hikaye konusunda geri kalan oyunlar da gördük.

Ninja Theory, oldukça ufak bir firma. Bağımsız olmaları onları daha ilgi çekici kılıyor. Kaldı ki birkaç yıl öncesinde Sony, firmaya yaklaşarak sadece PlayStation platformuna özel oyunlar



yapması için masaya bir anlaşma sürdü. Yine de Ninja Theory kendi bildiğinde direndi. Bu yüzden de oyunlarının piyasaya çıkması biraz zaman alıyor.

Ufak firma dedim demesine ama gerçekten de çok ufak. Mesela motion-capture teknolojisi için sadece 13 kişinin çalıştığı belirtiliyor. Normal şartlar altında bu sayı 50-60 civarında olmalı. Haliyle çalışma süreci de oldukça yavaş ilerliyor. Ayrıca bütçe kısıtlamaları yüzünden de gerekli orijinal ekipmanı büyük firmalardan satın almak yerine, kendi ekipmanlarını hazırlıyorlar. Takdir edilesi bir şey doğrusu.

Peki, neden bu teknolojiyi daha farklı kullanıyorlar? Çünkü ellerindeki malzemeyi en kaliteli şekilde, oyuncuya sunmak istiyorlar. Sadece mimikler değil, derinin dokusu bile onlar için dikkat edilesi bir unsur haline gelmiş. Ufak bir saksıdan hazırladıkları doku-çekme aparatını gördükten sonra ayakta alkışladım desem yeridir.

Oyuna ismini de veren Senua'yı canlandıran Melina Juergens'i de her açıdan kaydetmeyi başarmışlar. Birebir kopyaladıklarını iddia edemem ama mimiklerin bu kadar gerçekçi olduğu, deri dokusunun da bu kadar benzersiz olduğu çok az oyun gördüm.

### Senua kim ve neden bir şeyleri feda etmek zorunda?

Hazır Senua demişken, oyunun hikayesinden de bahsetmekte fayda var. Hellblade, İskandinav Mitolojisi'nden bir hayli etkilenmiş. İskandinav Mitolojileri, sanatı ve yaşayış biçimi hakkında profesyonellerden yardım alıp efsanelerin altını üstüne getiren ekip, Senua'nın yolculuğu için en uygun atmosferi yarattıklarını söylüyorlar.

Şimdi, buraya kadar her şey normal gözüküyor. Herkesin aklına, kadın bir savaşçının olduğu açık-dünya konsepti, bol manzaralı bir oyun düşüncesi geliyor değil mi? Oyun hakkındaki tanıtları ilk izlediğimde benim de kafamda öyle bir hikaye oluşmuştu ama işin içine biraz girince, düşüncem değişti. Hellblade, türünün tek örneği oyunlardan biri olabilir. Ninja Theory, oyun pazarında geçirdiği onca yılın ardından belli başlı elementlerin oyunları çok etkilendiğinin farkına varmış. Eğer açık-dünya konseptli bir oyun hazırlı-



yorsanız, ninja tarzı dövüşler, güçlü karakter hikayeleri ve benzersiz bir sanat anlayışınız olması gerektiğini söylüyorlar. Bağımsız bir AAA oyun yapma konusunu kafaya koydukları için, bu üç elementi bir üst seviyeye çekeceklerini iddia ediyorlar.

Kafalarına koydukları bu iddiayı gerçekleştirmek için de daha önce hiç eşi benzerini görmediğimiz bir karakter üzerinde çalışıyorlar. Sadece karaktere değil, karakterin değişen kişiliğine ve bozulan psikolojisine de odaklanacağız.

Görünen o ki Senua, kuzeyin topraklarında yaşayan savaşçı bir kadın. Yaşadığı travmatik bir olayın ardından, gaipten sesler duymaya başlıyor. Sevdiği adamın intikamını alabilmek için de karanlık güçlerle aslında hiç istemediği bir anlaşma yapmışa benziyor.

Elindeki kılıç ne zaman sahneye girse, şeytani bir varlığın sesini duyuyoruz. Oyunun ismi Hellblade olunca, ana senaryo için çok uzağa bakmamak gerekiyor. Firma oyunun gidişatı, senaryosu hakkında çok fazla açıklama yapmadı ama dediğim gibi, bütün olay kılıç ve Senua arasında. Senua'nın duyduğu sesler onu karanlığın daha da içerisine çekecek. Böylece oyunun açılış metni olan "Uzun süre uçuruma bakarsan, uçurum da sana bakar" sözü biraz daha anlam kazanıyor.

### Gerçeklik Kırılmasına Hazır Mıyız?

Senua'nın psikolojik sorunları, oyunun gidişatını da etkiliyor. Dolaştığımız açık arazide, gördüğümüz sıradan bir ağaç dalı Senua'nın bakış açısına göre farklı gözüküyor. Oyuncuların da bu tarz ufak bulmacalara dikkat etmesi gerekmekte. O ağaç dalı, ya da çatıyı ayakta tutan ufak bir kiriş, çözmemiz gereken önemli bir bulmaca parçası olabilir. Bu yüzden Hellblade'in bulmacalarının benzersiz olduğu

dile getiriliyor.

Ninja Theory, dövüş sekanslarını sadece bilgisayar yazılımlarının yapmasına izin vermemiş. Çoğu hareketi de motion-capture ile kayda almış. Gerçek zamanlı savaşlarda yapılan savurmaların, düşmanların bedeninde bıraktığı izler fazlasıyla tatmin edici. Bu dövüşleri bir DualShock kumandasıyla denemek için sabırsızlanıyorum.

Dövüş kısımları ise oyunun ağırlıklı odağı olmayacak. Biz daha çok Senua'nın duyduğu seslere ve bozulan psikolojisine odaklanacak, gördüğümüz her detayı gerçekliğini sorgulayacağız. Diğer taraftan hikayeyi kuvvetli tutan firma, savaşların da doyurucu olması için çalışıyor.

### Çıkısa da Oynasak

Ninja Theory ne yazık ki oyunun çıkış tarihi hakkında net bir açıklama yapmadı. Sadece, geçtiğimiz Mart ayında yaptıkları resmi duyuruda, oyunun PS4 ve PC platformunda 4K çözünürlüğü destekleyeceğini açıkladılar. PlayStation 4 için ilerleyen dönemlere hazırlanan 4K oyunları düşündüğümüzde Hellblade'in, önümüzdeki yaz aylarında, en kötü kış döneminde piyasaya sürülmesi bekleniyor. Önümüzdeki aylarda kapalı beta sürecinin başlayacağı da konuşulanlar arasında. Kendine has bir anlatım tarzı olan Ninja Theory, altına girmemesi gereken bir taş sınırlamaya çalışmış olabilir. Sunacaklarını söyledikleri içerikler gerçekten çok uçuk. İlk bakışta, yılın hatta on yılın en çok konuşulacak oyunu gibi duruyor. Fitili yanmış bir bombaya benzetebileceğim Hellblade: Senua's Sacrifice, umarım firmanın elinde patlamaz. Senua'nın acılarını dindirmek için biz ne kadar acı çekeceğiz, asıl ben onu merak ediyorum.

■ Özyaşın







# Mercek Altında Warhammer

Warhammer, Dünya'ya gözlerini açalı neredeyse 35 yıl oldu. Bu süreçte pek çok oyuncunun hayranlığını kazanan evren, çeşitli masaüstü oyunları ve onlarca bilgisayar oyunu ile evlerimize misafir oldu. Tabii ki ne Warhammer evreni; ne de oyunları bir anda alıp bağrımıza basmadık. Tüm bu sevgi bir gelişim sürecinin sonucuydu. Gelin bu süreci beraber hatırlayalım.

## Warhammer Fantasy

Warhammer ile 1983'de Warhammer Fantasy sayesinde tanışmıştık. Masaüstü savaş oyunlarının belki de en parlak olduğu dönemde çıkış yapan Warhammer Fantasy'nin ilk versiyonu oldukça sevilmiş ve hemen ardından, 1984'de genişleme paketi "Forces of Fantasy" piyasaya sürülmüştür. Ayrıca aynı sene içerisinde genişleme paketini ve bazı yeni parçaları içeren ikinci Warhammer da raflardaki yerini almış

ve önlenemez yükseliş gittikçe hızlanmaya başlamıştır. Ta ki 2014-2015 arası piyasaya sürülen "The End Times" serisine kadar. Evrenin sonunu anlatan bu kitaplar ile Warhammer Fantasy bizlere veda etmiş ve yerini Warhammer: Age of Sigmar'a bırakmıştır. Bu süreçte Warhammer Fantasy evreninde geçen, 8 adet masaüstü oyunu, onlarca genişleme paketi ve yüzü aşkın kitap piyasaya sürülmüştür.



## Warhammer 40K

Warhammer 40K, Warhammer Fantasy'nin üçüncü versiyonu ile birlikte 1987'de, Games Workshop'ın seriyi bilim kurgu zeminine oturtma isteği ile piyasaya sürülmüştür. Başlarda 40K ile Fantasy arasında net bir bağlantı olup olmadığı belirtilmemiştir. Ne var ki, genel olarak iki evrenin bağlantılı olduğu ön görülmüştür. Ta ki 40K serisinin üçüncü oyunu 1998'de piyasaya sürülene kadar. Bu oyunla birlikte Games Workshop iki

serinin kesinlikle birbirinden bağımsız olduğunu açıklamıştır. 40K oyunlarının kuralları Fantasy serisine benzerlik gösterse de, genel anlamda daha anlaşılabilir ve daha kolaydır. Bu özelliğiyle de daha geniş bir kitleye hitap etmeyi başarmış ve sevilmiştir. 2014'de piyasaya çıkan yedinci sürümü ile ciddi değişikliklere uğrayan serinin de yüzü aşkın, bilim kurgu severleri bekleyen kitabı bulunmaktadır.



## Oyun Kuralları

Daha güncel ve popüler olduğu için Warhammer 40K üzerinden biraz oyun kurallarından bahsetmek istiyorum. Öncelikle Warhammer 40K oynayacağınız masanın "hex map" ya da önceden hazırlanmış bir masa olmaması gerekiyor. Oyuncular birliklerini masanın köşesinden 12 in.(30.48cm) uzaklıkta istedikleri yerlere konumlandırabiliyor. Ayrıca oyun süresince mesafeler oldukça önemli. Hazırlık, saldırı ve oyuna yeni eklenen psychic turlarının tamamında hamleleriniz mesafeler ile kısıtlanıyor. Tüm bu mesafeler ise

bir cetvel yardımıyla ölçülüyor. Mesafeler belirli olsa da, oyunun başında kullanacağınız birlikleri belirlemek tamamen sizin elinizde. Oyuna başlamadan önce oyuncuların aralarında en fazla kaç puanlık birlikler kullanılabileceğini ve çeşitli kuralları belirlemesi gerekiyor. Oyunun kazanırsa öldürülen birliklere ve önceden belirlenmiş kurallara bağlı olarak kazanılan puanlara göre belirleniyor. Ayrıca oyunda ortalama seviyede bir şans faktörü de mevcut. Oyundaki başarınızı stratejiniz kadar, atacağınız zarlar da belirliyor.



## Video Oyunları

Masaüstü oyunu olarak oldukça başarılı olan Warhammer serisi, video oyunlarının da yükselişine bilgisayar ve konsollarımıza da konuk olmaya başladı. İlk Warhammer temalı video oyunu 1995'de bilgisayarlar ve PSOne için piyasaya çıkan "Warhammer: Shadow of the Horder Rat" idi. Genel anlamda Warhammer Fantasy kuralları içerisinde

ilerleyen oyun, maalesef o dönem için pek de başarılı olamamıştı. Shadow of the Horder Rat'ın ardından piyasaya çıkan Dark Omen ise seriye ciddi anlamda ivme kazandırmayı başardı ve Warhammer oyunlarının ardı arkası kesilmedi. Bana sorarsanız en başarılı Warhammer oyunları Warhammer 40K: Dawn of War üçlemesidir.



## Games Workshop ve Warhammer'ın Geleceği

Dürüst olalım, Games Workshop'ı bugünkü haline getiren yegane seri Warhammer'dır. Bununla doğrudan bağlantılı olarak da Games Workshop'ın Warhammer'a sırt çevirmesi neredeyse imkansız. 2015'de piyasaya çıkan Age of Sigmar da bunu kanıtlar nitelikte. Warhammer'ınsa Age of Sigmar ile çok farklı bir yola girdiği de tartışılmaz bir gerçek.

Kimi oyuncuyu memnun etmiş olsa da, Fantasy evreninden kopmuş olmaktan ciddi anlamda üzülen pek çok oyuncunun varlığı da aşikar. Bu üzgün kitlenin de zamanla Age of Sigmar'ı bağırına basacağını ve Warhammer markasının daha epeyce uzun bir süre hayatımızın bir parçası olmaya devam edeceğini tahmin etmek de pek zor sayılmaz.

## Nerede Oynasak?

Warhammer gibi masaüstü oyunlarını Türkiye'de oynamak maalesef biraz sancılı. Ülkemizde satıcıların sayısı giderek artsa da tüm şehirlere yayıldığını söylemek zor. Büyük şehirlerde çeşitli Warhammer ve masaüstü oyunu grupları bulunuyor ve sayıları giderek artmaktaysa da henüz potansiyellerine ulaşmış

sayılmazlar. Yurt dışında ise durum oldukça farklı. Oyunun o denli geniş bir kitlesi var ki, bol miktardaki Games Workshop mağazasından istediğiniz ürünleri satın alabilir ve yine aynı mağazalardaki etkinliklere katılabilirsiniz. Ayrıca setlerin ülkemizdekine kıyasla çok daha ucuz olduğunu da belirtiyim.







## BİR OYUN, BİR KONUK

*Oyunları tutku haline getirip bu sektörde çalışan Ayhan Aydoğın ve üzerinde bir süre çalıştığı Battle Chasers: Nightwar hakkında bilmek istediklerinizi derledik, kocaman bir dosya konusu haline getirdik.*

Efendim, hatırlarsınız, God of War'ı kapağa taşıdığımız sayıda, Sony Santa Monica stüdyolarında çalışan Arda Koyuncu'yu dergiye konuk etmiş ve hoş bir sohbet gerçekleştirmiştik.

Geçtiğimiz ay da yine oyunların görsel kısmında kendini geliştirmiş ve yurt dışında geliştirilen ünlü oyunlarda imzası bulunan, Ayhan Aydoğın'la tanışma şerefine eriştik. İstanbul'da kariyerine başlayıp soluğu Amerika'da alan Ayhan, Battle Chasers: Nightwar gibi heyecanlı beklenen bir oyunda çalışmış ve şimdi de Riot Games'e transfer olarak League of Legends'in 3D ve kaplama sanatçısı olarak görevini sürdürmekte. İlerleyen sayfalarda kendisiyle yaptığımız röportajı ve yaptığı işleri bulabileceğinizi hatırlatıyor ve şimdi, fırsattan istifade, geçen ay deneme şansımız olan Battle Chasers: Nightwar ile sizi baş başa bırakıyorum...

### Joe Madureira'nın başucu eseri

Çizgi Dünyalar adındaki yeni köşemizde de bahsettiğim üzere bir zamanlar gazete bayilerinde İngilizce çizgi-roman fasikülleri satılmaktaydı ve her fırsatta Uncanny X-Men'i alırdım. Bu fasiküllerde çizer olarak yer alan bir isimse hep dikkatimi çekerkdi zira onun çizim tekniği, diğerlerinden hep daha farklı, hep daha bir "anime tarzındaydı". Evet, bahsettiğim kişi Joe Madureira'dan başkası değil ve kendisinin yeteneğine şapka çıkartmak istiyorsanız, bunu önden yapabilirsiniz. Joe (Samimiyim şu an.) daha sonra çizgi-roman işinden uzaklaşarak oyun sektörüne adım attı ve yapımcılığını üstlendiği Battle Chasers: Nightwar ile ilgilenmeye başladı. (Battle Chasers nedir diye soranlar, bu sayfadaki kutuya bir baksın.) Eski dönem oyuncularından olduğu için de eski dönemin sıra tabanlı RPG'lerine hayran olan

Joe, bu sistemi kullandığı ve çizimlerini bizzat üstlendiği bir RPG kurgulamakta. Ben de geçen ay nihayet oyunun bir demosunu test edebildim ve tam bir eski dönem JRPG'ci olarak, bu oyuna bayıldığımı peşinen söyleyebilirim.

### Üç kafadar

Joe'nun şahane karakter tasarımlarıyla bezeli Battle Chasers: Nightwar'da bizi tam olarak nasıl bir olay örgüsü bekliyor, bunu henüz bilmiyoruz. Oyunun test versiyonunda üç tane karakteri alıp örnek bir zindanda, bir mücadeleye sokmayı başarabildik ve ardından da, "Goodbye" mesajını aldık.

Ana hikayede birçok karakterin kontrolümüzü bırakılacağını biliyor olsak da şu an için sadece üç karakteri deneme şansımız oldu. Bunlar Garrison, Gully ve Calibretto adındaki üç arkadaş. Garrison Berserk benzeri bir ağır abi, Gully koruma büyüleri yapabilen hızlı bir arkadaş ve Calibretto da kocaman bir makineli tüfeğe sahip olan kocaman bir robot.

Oyunun genelinde, sahip olduğunuz üç karakterle sıra tabanlı savaşırlara girip bolca loot toplayarak yolunuza bakıyorsunuz. Savaşlardan çıkınca sağlığınız ve mana'nız yenilenmiyor ve bu da çekişmeli bir mücadele içinde olacağımızın sinyalinin veriyor.

Karakterlerimiz savaşlarda sıradan saldırılar ve defans hareketleri yapabildiği gibi mana gerektiren özel hareketleri de kullanabiliyor. Bunların yanında her karakterin kendine özel "Burst" adında güçlü hareketleri de bulunuyor ama bunları da devasa hasar veren hareketler olarak düşünmeyin. Sadece her karakterin kendine özel ve farklı işlevlere sahip yetenekleri olduğunu söyleyebiliriz. İlginç bir sistem de var savaşlarda ve o da şu

ki, standart saldırılar Overcharge adında bir puan kazandırıyor karakterlerinize. Her standart hareket mana'nızı da az bir ölçüde tazelerken bir yandan Overcharge puanlarını da biriktirmenize yol açıyor. Bu puanları da daha sonra özel yeteneklerinizde kullanabiliyorsunuz. Örneğin Garrison'ın bir özel hareketi, mana dışında Overcharge puanı da istiyor ve bunu yapabilmek için standart saldırılarla puan biriktirmeniz gerekiyor.

### Zindanlar, bekleyin beni!

Oyunda ana haritada ilerlerken yol üzerinde, önden belirtilen yaratıklarla karşılaşma olasılığınız bulunuyor ama asıl olay bu genel harita değil, zindanlar.

Pek de büyük olmayan alanların birbirine birleşmesiyle oluşan (İlk Diablo zindanları gibi.) zindanlarda, etrafta dolaşan ve sayısı belli olan yaratıklarla savaşım zindandaki görevinize ulaşmaya çalışmaktasınız. Savaşmanın yanında bolca loot bulmak, ufak bulmacalar çözmek, engelleri ve tuzakları aşmak da yapacağınız yan işleri oluşturuyor.

Oyunun geneli orijinallikten uzak dursa da Joe Madureira'nın sanat yönetmenliği sayesinde, en uyduruk zindan bile atmosfer sahibi olmuş. Bu da sizi oyuna çok kısa sürede bağlıyor çünkü kaliteli bir görsellik sayesinde oyuna ısınmanız kolaylaşıyor. Ha zaten benim gibi eski JRPG'lerin de fanatigiyseniz, zaten bu oyunu otomatikman seveceksiniz.

Airship Syndicate tarafından geliştirilmekte olan Battle Chasers: Nightwar'ın bu yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor fakat halen kesin bir çıkış tarihine ulaşabilmiş değiliz. Keşke yaz aylarında çıksa da hazır oyun kitliği yaşanırken tadını doyuya çıkartsak... ■ Tuna Şentuna





## Battle Chasers da ne ola?

1998 yılında Joe Madureira kendi çizgi-roman serisini oluşturmak için kolları sıvadı ve Battle Chasers'ı yarattı. Image Comics'ten çıkan Battle Chasers, Joe'nun muhteşem çizimlerine ev sahipliği yapıyordu ve hızla popülerleşti. Lakin serinin inanılmaz bir periyot problemi oluştu –ki bir problemin bu kadar hızla ortaya çıkması da hiç anlaşılabilir değildi. Düşünün ki haftalık fasiküllerin yayımlandığı bir ortamda, iki Battle Chasers sayısı arasına tam altı ay girebiliyordunuz! Hatta 7. sayının yayımlanması için tam 16 ay gibi saçma bir süre gerekmişti. Dört yıl içerisinde ancak dokuz sayı süren seri, sinir bozucu bir yerde kaldı ve herkes 10. sayıyı beklemeye başladı. Lakin o 10. sayı hiçbir zaman çıkmadı ve Joe, çizgi-roman işini bırakıp oyun sektörüne geçtiğini açıkladı.





## Ayhan Aydođan ile oyun sektörü ve işleri üzerine bir söyleşi

### LEVEL: Ayhan selamlar, nasılsın?

**Ayhan:** Teşekkürler, iyiyim. Biraz da heyecanlıyım. Henüz ben çocukken bana oyun endüstrisine girmek için ilham vermiş bir dergiyle ortak bir proje yapmak çok mutluluk verici. :)

### L: Bize biraz kendinden bahsedermisin?

**A:** Adım Ayhan Aydođan, 3D modelleme ve kaplama (texture) sanatçısıyım. Türkiye'deyken Mekatronik Mühendisliği yapıyordum; daha sonra mesleđimi deđiştirmeye karar verip modelleme öğrenmeye başladım. Şu an Riot Games'de 3D artist olarak görev yapıyorum ve "hand painted texture" tekniđi üzerine uzmanlaşmış durumdayım. Bundan önce de Battle Chasers projesinde Joe Mad ile çalışma fırsatı bulmuştum.

### L: Oyunlarla nasıl tanıştın, oyunlarla ilgili çalışmak nereden aklına geldi?

**A:** Oyunlarla küçükken "atarimle" oynadığım Super Mario'dan beri iç içeyim aslında. Daha sonra bilgisayar oyunlarına geçtim tabii. O zamanlar internete erişimim de yoktu ve oyun dünyasıyla ilgili bütün haberleri LEVEL gibi oyun dergilerinden almaya çalışıyordum. Dergilerdeki incelemeleri okurken ve oyunların nasıl geliştirildiđi hakkında bilgi alırken, bir şekilde hep o dünyanın bir parçası olmayı hayal ederdim. Sabancı Üniversitesi'nde mezuniyet tarihim yaklaşırken bir startup oyun şirketinde UI artist (kullanıcı arayüzü sanatçısı) olarak çalışmak üzere teklif aldım. Sanırım ilk defa o zaman ciddi olarak bu endüstride çalışabileceğimi düşünüyordum.



### L: Peki daha sonra oyun geliştirme hakkında master eğitimi almaya nasıl karar verdin?

**A:** Yaklaşık 6 ay sonra çalıştığım startup'ı bıraktım ve Türkiye'nin en büyük sosyal ve mobil oyunlar geliştiren firmalarından biri olan Gamegos'a UI artist olarak geçtim. Bir süre de burada çalıştıktan sonra asıl istediğim şeyin 3D modelleme olduğuna karar verdim. Lakin Türkiye'de bu tarz eğitim alabileceğim bir yer bulamadım ve Amerika'da master programlarına bakmaya başladım; birçok okula da başvurduğum. Academy of Art üniversitesinin 3 yıllık Game Development Master Program bölümünden kabul aldım ve büyük bir risk alarak, o zamanlar hakkında pek az şey bildiğim oyun endüstrisine girme hayaliyle Amerika'ya geldim.

### L: Şu anda tam olarak nasıl bir işle uğraşıyorsun?

**A:** Şu an Riot'ta sanat disiplininin bir üyesi olarak takımımındaki görevim, 3D modelleme ve kaplama. Genel olarak oyuna koyduğumuz veya koyacağımız öğelerin konseptlerinde, modellemesinde ve daha sonra da boyamalarında çalışıyorum. Tam şu anda da Maps and Modes takımında görevliyim. Genel olarak LoL dünyasındaki haritalar üzerinde çalışan bir takım diyebilirim. Ama şunu da söylemeden geçemeyeceğim, oyun dünyasında "bu benim görevim ve sadece bu işle uğraşıyorum" diyebileceğin çok az firma vardır diye düşünüyorum. Çünkü oyunla ilgili herhangi bir şey geliştirirken, oynanış, hikaye, dünya tasarımı gibi pek çok şeyi aynı anda düşünmek ve biraz daha disiplinler arası çalışmak zorunda kalıyorsunuz. Yani günün sonunda "sanatçiyim" demek yerine, "oyun geliştiricisiyim" demek daha makul geliyor kulađa.

### L: Yurt dışında ne kadar zamandır çalışıyorsun? Türkiye'deki çalışma ortamına kıyasla nasıl farklılıklar var?

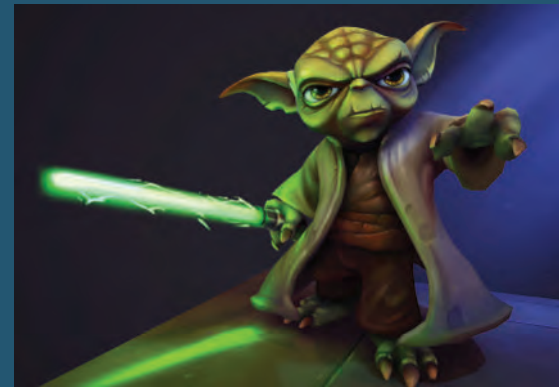
**A:** Yaklaşık iki senedir yurt dışında çalışıyorum. Genel olarak gözlemlediğim, iş veren ve çalışan arasındaki güven ortamının daha sağlıklı olduğuydu. Türkiye'de çalıştığım süre boyunca gördüğüm ve duyduğum emeđe saygıdaki eksiklikti. Özellikle yaratıcı meslek

Ayhan Aydođan



grubunda çalışıyorsanız, durum daha da kötü. Bedavaya çalıştırmak, aylarca süren deneme süreçlerinden tutun da, "zaten zevk aldığın şeyi yapıyorsun, sana fırsat verdiğimizize teşekkür etmelisin" gibi akla, mantığa sığmayan bir muameleye maruz kalan çok kişi tanıyorum ve benim de benzer davranışlarla yüzleştiğim oldu.

Yaklaşık bir ay önce, hayatımın en güzel tekliflerinden birini, "epik" diyebileceğim bir şekilde aldım. Riot'tan önce Battle Chasers projesinde Joe Mad ile birlikte çalışıyordum. Riot'ın onunla iletişime geçtiğini, bana teklif vermek istediklerini, benim de bu teklifi ciddiye almam gerektiğini çünkü bunun benim için iyi bir kariyer fırsatı olduğunu söyledi. Ne kadar şaşırdığımı anlatamam çünkü resmen patronum bana başka bir iş teklifi getiriyordu!







Daha sonra öğrendim ki Riot Games Joe'ya olan saygısından ve bizim oyunumuzu çok sevdiklerinden ötürü ilk önce onunla temasa geçmek istemişti. Amerika'da her şey mükemmel diyemem ama karşılıklı güven kesinlikle daha fazla ve haklarınız daha çok koruma altında.

**L: Bize biraz daha çalıştığınız işlerden bahsedebilir misiniz?**

**A:** Riot'a geçmeden önce iki seneye yakın bir süre Airship Syndicate'ta Battle Chasers: Nightwar üzerinde çalıştım. (Oyun hakkında bilgi için önceki sayfalara göz atmışsınızdır umarım. -Tuna) Battle Chasers ekibiyle hayatımın en mutlu zamanlarını geçirdim dersem yalan olmaz. Mesleğimde aşırı tecrübeli ve işini çok iyi yapan bir ekipti. Böylesine güçlü ve küçük bir ekipte çalışmanın en iyi yanı, yaptığınız işin çok kritik bir önem taşıması ve oyunun birçok kısmında sorumluluk alabilmeniz. Battle Chasers'da ana rolüm yine 3D modelleme ve kaplama idi. Fakat dediğim gibi böyle bir ekipte çalışırken birçok farklı şapka takmak zorunda kalıyorsunuz. Ben de konseptten karaktere, world building'den çevre tasarımına kadar birçok alanda çalışma ve başarılı bir Kickstarter kampanyasının bir parçası olma şansını yakaladım.

Şu sıralar ise Riot'ta LoL üzerinde çalışıyorum. Daha önce söylediğim gibi Maps and Modes takımındayım ve çok açık konuşsam da LoL oyuncularını çok güzel sürprizlerin beklediğini söyleyebilirim. Burada da ana disiplinim 3D modelleme ve kaplama ama tıpkı Battle Chasers'da olduğu gibi, pek çok farklı alanda sorumluluk almaya devam ediyorum. Çünkü en nihayetinde yaptığımız iş bireysel değil, takım işi ve işin sonunda en önemli olan da ortaya çıkarttığımız ürün.



**L: Bu sektörde çalışacak olanlara tavsiyelerin neler?**

**A:** Benim bu sektöre girmeye çalışırken yaptığım en büyük hata, program kullanmayı öğrenmem gerektiğiydi. Bu yüzden uzunca bir süre sadece Maya, Zbrush veya Photoshop gibi programların nasıl kullanılacağı üzerinde yoğunlaştım. Bunları öğrenmek her ne kadar önemli olsa da güçlü bir temel sahibi olmak en önemlisi. Yani çizim, boyama, anatomi, perspektif gibi konuları iyi öğrenmek çok çok daha önemli. Programlar sürekli geliyor, değişiyor, yenileri geliyor ve inanın bana, bir programı öğrenmek en fazla birkaç ayınızı alırken, temel bilgileri öğrenmek yıllar sürüyor. İkinci olarak bu işi öğrenmek için okulunu okumak ya da başka bir ülkeye çıkmak zorunda değilsiniz. Ben öğrendiğim çoğu şeyi online tutorial'lar sayesinde kaptım. Eğer siz de kendinizi geliştirir ve göze giren işler yaparsanız, dünyanın neresinde olursanız olun, kendinizi endüstrinin içinde bulacağınıza eminim. Ve son olarak insanlara ulaşmaya çekinmeyin. Facebook'tan, LinkedIn'den ya da diğer sosyal

medya ağlarından bunu yapın. Benim gördüğüm kadarıyla çoğu kişi, çok olumlu yaklaşıyor bu tarz yaklaşımlara. Tabii isteyenler bana da ulaşabilir, elimden geldiğince yardımcı olurum.

**L: Ve son olarak, bu sıralar en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?**

**A:** En çok Dishonored 2 ve Horizon Zero Dawn oynuyorum bu vakitler. Dishonored'ın sanat yönetimi ve Horizon'ın animasyonlarına bayılıyorum.

*Eğer siz de kendinizi geliştirir ve göze giren işler yaparsanız, dünyanın neresinde olursanız olun, kendinizi endüstrinin içinde bulacağınıza eminim*



# Ders saati!

Ayhan Aydođan'ın portfolyosundaki en önemli detaylardan bir tanesi, kaplama uygulanmış küplerin nasıl yapıldığının tüm detayları burada. Ayhan anlatıyor, biz dinliyoruz...

1



**1/** Merhaba arkadaşlar, bu tutorial serisinde materyal boyamayı işleyeceğiz ve elimden geldiğince size iş hayatımda kullandığım metotları anlatmaya çalışacağım. Bu bölümde sizinle beraber ahşap boyayacağız. Ahşap, metal ve taş en çok çalıştığım materyallerden oldu. Zira bir oyunda en çok rastlayabileceğiniz materyaller bunlar diyebiliriz.. Ben boyamaya geçmeden önce bol bol gerçek hayattan referans toplarım genelde. Materyal çalışmaya ise standart bir küp silueti üzerinden başlarım.

2



**2/** Kaplama yapmaya başlamadan önce, çok üstün körü olsa da bana rehberlik yapması açısından biraz çizim yapıyorum.

3



**3/** Bu tutorial'da ışığın sol üst köşeden geldiğini varsayıyordum. Işığın yönüne karar vermek anahtar noktalardan biridir. Bir nevi yarattığımız görsel dünyanın kurallarını koymuş oluruz. Bundan sonra boyayacağımız her şey bu ışığın rehberliğinde olacak.

4



**4/** Bir sonraki aşamada ışık bilgisini eklemeye başlarken skecimden sevdiğim bazı noktaları daha kalın ve güçlü çizgilerle yaptığım boyamaya eklerim ve asil skecimi ise başka bir layera koyup kaparım. Skecimi kapamamın sebebi zihnimi sınırlandıracak bir görsele bakmak istememem. Skeç benim için beyin fırtınası yapmak gibi bir şey yani bağlayıcılığı yok. Belirgin ve kaba görünebilecek taslaklarla başlayıp daha sonra daha ince detaylara geçerim. Genelde ışık bilgisini ve değerlerini tatmin edici bir şekilde kompozisyona ekleyene kadar 'grey scale' boyamaya devam ederim. Boyarken, genelde photoshop'ın normal 'hard round' fırçasını kullanırım.

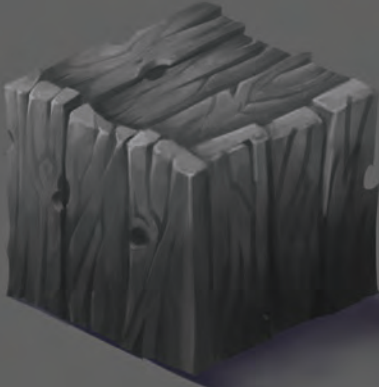
5



**5/** Bu aşamadan sonra ışık yönünü, ışık ve gölge ilişkisini düşünerek boyamaya devam ederim. Sürekli aklımda tutmaya çalıştığım şeylerden biri hangi materyali boyadığımdır. Çünkü her materyalin ışığa tepkisi farklı oluyor. Aynı tip iki materyal bile ışığa farklı tepki verebilir. Cilalı bir tahta ile eskimiş bir tahtayı düşünün mesela. Bir diğer önemli nokta ise boyarken asla tek bir alan üzerinde uzun süre vakit geçirmemektir.. Boyadığınız eserin her yerine her an eşit muamele göstermeye çalışmak çok daha yararlı bir yaklaşımdır.



6



**6/** Bu aşamaya geldikten sonra kendimi iyi bir yerde hissediyorum. Çünkü problemin büyük kısmını çözmüş durumdayım. Burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta deformasyon boyamakla ilgili olmakta. Burada genel olarak yapıldığına rastladığım hata su; çatlak boyarken ışık ve gölge bilgisini kalınlık, ışık ve derinlik değerini değiştirmeden boyanmasıdır. Bunu basit bir görselle anlatmak daha kolay olacak:



**7/** Aşağıda siyah/beyaz aşamasının son iki adımını görebilirsiniz.

7



8



**8/** Şimdi işin renklendirme kısmına geldik. Bir objeyi renklendirirken en önem verdiğim şey renk varyasyonudur. Doğada ki objeler veya canlılar bize ilk basta tek renk sahibiymiş gözükabilirler, fakat her biri buldukları ortama, hava etkilerine, eski yada yeni olmasına, ışığa ne kadar geçirip ne kadar yansıttığına göre çok farklı renkleri içinde barındırırlar. Renklendirme adımlarına geçmeden önce üzerinde durmak istediğim en önemli şeylerden biri ise asla siyah ve beyaz kullanmamanızdır. Gölgeleeri ya da çatlakları boyarken mavi, lacivert veya morun tonlarını kullanmanızı tavsiye ederim. Herhangi bir yerde siyah ya da beyaz kullandığınız an gözünüzün ilk göreceği şey bu renklerin kullanıldığı alanlar olacaktır. Bu da bakan gözü yoracak ve eserin odak noktasından uzaklaştıracaktır.

Renklendirmeye photoshop'ta yeni bir layer açıp, bu layerin 'blending option'ını 'overlay' e set ederek başlarım. Ve basit bir kahverengiyle üzerinden geçerim -ahşap boyadığım için- gördüğünüz gibi 'grey scale' boyarken çektiğim onca açığı değdi; tek bir renk çeşidiyle bile hiç de fena durmayan ahşap bir küp'e karşı karşıyayız.

9



**9/** Bundan sonraki aşama renk çeşitliliğini arttırmak ve tatmin olduğum bir noktaya kadar boyamayı sürdürmektir. Boyama esnasında - bu diğer tüm adımlar içinde geçerlidir- aklımda tutmaya çalıştığım en önemli şeylerden biri de boyadığım objenin hikayesi. Bu ahşap yüzey eski mi, eskiyse nasıl eskimiş? Hava olayları yüzünden boyası mı aşınmış? Yosun mu tutmuş? Yoksa sadece zaman aşımına mı uğramış? Şunu hatırlamakta fayda var; görsel hikaye anlatımı sadece geleneksel bir hikaye şeklinde olmak zorunda değil, o dünyadaki irili ufaklı her şey için kendine özgü bir hikaye/geçmiş düşünerek boyamak sadece yarattığınız dünyanın inandırıcılığını arttıracaktır...



22 Poster 50 Sticker  
MAYIS 2017 FİYATI 17 NO:5  
heyvairi



Harry  
STYLES  
ARTIK TEK BAŞINA

K-Pop  
HAYRANI  
UNLÜLER  
ÇOK ŞAŞIRACAKSIN



Selena  
GOMEZ  
ASLINDA NE  
DEMEK İSTİYOR?



Layne Malik  
KİTAP DA  
YAZAR  
ŞARKI DA  
YAPAR

Hediye



Emma  
WATSON  
TAM BİR KİTAP  
KURDU

ANNENİ  
UNUTMA  
HEDİYELERİ  
SIRALA



22  
POSTER



MAYIS  
SAYISINI  
KAÇIRMA

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



50  
STICKER





# İNCELEME

★ Altın 9,0 - 10 puan

★ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

★ Bronz 7,0 - 7,9

## WH 40k Dawn of War III

*Kolunuzdan tutup kendisini saatlerce oynatan seri geri dönüyor, hayırlısı.*

syf.46



## İNCELEME

Yapım **Relic**  
Dağıtım **SEGA**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC**  
Web [www.dawnofwar.com](http://www.dawnofwar.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**  
Dijital Dağıtıcı **Playstore**

### Hava servisi

Space Marines'in ırk özelliği olarak Drop Pod gibi şahane bir yeteneği var. Sahip olduğunuz sınırlı sayıdaki Drop Pod'lar ile, seçtiğiniz üniteleri haritanın herhangi bir yerinde indirebiliyorsunuz. Üstelik bu iniş, düşmanlarınızın ortasına bir yere yapıldıysa, oradaki üniteler çevreye saçılıyor.



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



# WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

## For the Emperor!

**D**ergimizin güzide bölümü Mercek Altında'ya uğradınız mı bu ay? Eğer uğramadıysanız ve Warhammer ile ilgili kısıtlı bir bilgiye sahip olduğunuzu düşünüyorsanız, şu an yapmanız gereken Mercek Altında bölümünü okumak ve Warhammer'in aslında nasıl bir şey olduğunu keşfetmek.

Özetle Games Workshop adlı firmanın bir ürünü olan ve masaüstü bir minyatür oyunu olarak ortaya çıkan Warhammer, tüm dünyada beğenilerek takip edilen bir olgu. Masaüstü oyunu elbette "masanın üstünde" kalmadı ve sayısız bilgisayar oyunu da hazırlandı; Warhammer bu sayede çok daha fazla kişi tarafından tanınmış oldu.

Şimdi burada sayısız Warhammer video oyunundan bahsetmeye lüzum yok ama Warhammer'in 40.000, yani gelecekte geçen versiyonunu konu eden muhteşem bir strateji oyunu vardı ki, oynayan hala anılarını anlatır, oynamayansa bin pişmandır. Evet, Dawn of War serisinden bahsediyorum. Klasik strateji formülünü Warhammer evreniyle birleştiren WH40K: Dawn of War, dönemi için çok iyi bir oyundu. Haliyle takipçisi Dawn of War II piyasaya çıktı ve iki tane de genişleme paketine kavuştu. Birçok ırk ve üniteyle iyiden iyiye coşmuş olan DoWII'nin farklı bir oynanışla birlikte gelmesi de heyecan vericiydi; artık üs kurmak yerine birimlerimizi, kendi içlerinde geliştiriyor ve onları daha da önemli birer güç haline getiriyorduk.

DoWII'den sonra herkes yeni bir DoW oyunu beklerken, THQ'nun iflas ettiği haberi geldi ve bu güzide seri de uzunca bir dönem tarih kitaplarında antika bir konu olarak yer aldı.

Ta ki oyunun yapımcısı Relic, büyük açıklamayı yapana dek...

### Büyük bir gücün peşinde...

Bilgisayarımızın başında saatlerimizi harcamamız isteyen yeni Dawn of War'umuz, bizi öncelikle tek kişilik oyun kısmına davet ediyor. Dilerseniz burayı direkt es geçip multiplayer ortamına da akabilirsiniz ama bunu tavsiye etmiyorum. Önceki DoW oyunlarını hatmetmiş olsanız da, strateji türü sizden de sorulsa, emin olun ki bu oyunu öğrenmeden multiplayer kısmında çok zorluk çekersiniz. Evet, anladığınız üzere oyunun tek kişilik kısmı bir çeşit tutorial gibi de işliyor. Bunu çaktırmadan yapıyor ama dikkatli gözler, her aşamada oyunun bize bir şeyler öğretmeye çalıştığını da gözlemleyecektir. 17 bölüm süren tek kişilik oyun modu içinse söylenecek çok söz var ve kötüden başlayalım: Relic, sen ne yaptın...

Arkadaşlar şunu anlarım... Siz küçük bir ekipsinizdir, hasbelkader birileri sizin için oyuna hikaye oluşturmaya çalışmıştır, zaten amacınız da oynanışla göz boyamaktır; kimse oyununuzun "lore" kısmıyla ilgilenmeyecektir, biz de o zaman deriz ki "Bu oyunun senaryosuna çok takılmayalım.."

Fakat sen koskoca Relic'sin... Çoğu "lore"dan daha derin bir Warhammer evreni elinin altında var. Üstüne milyonlarca kitap yazılmış bir edebiyat ürünü olmuş artık WH40K. Fakat sen, Relic, derine inmek yerine gitmişsin, sığ sularından birkaç isim, birkaç konu toparlayıp oyuna senaryo diye eklemişsin. Oldu mu? Yakıştı mı? Kaldı ki ben WH40K fanatığı de değilim ama bir firmanın elinin altında inanılmaz bir hazine olup da bunu değerlendiremeyince resmen deliriyorum.

Eldar ırkının tanrılarında, Blood God Khaine'in efsanevi silahı, Spear of Khaine'in peşinde koşan üç ırk sahnede: Zırhlı insan ırkı Space Marines,



## Her ırka bir kıyamet silahı

Kim "ultimate weapon" olarak tabir edilebilecek silahları ve saldırıları sevmez ki? Oyunun gidişatını değiştirebilecek devasa bir güce komuta eden üç ırkın, üç önemli silahını yakından inceleyelim, gelin...



### Space Marines Orbital Bombardment

Bu olayı daha önce DoW oynayanlar yakından tanıyor. Aslına bakarsanız Command & Conquer oynayanların da iyi bildiği bir silah bu. Hatta... (Uzatiyor.) Uzaydan ölümcül bir ışın çağırabilen Space Marines ırkı, bu ölümcül enerjii yönlendirmeyi de başarabiliyor ve ışın, zeminle buluştuktan sonra onu istediğiniz yöne çekebiliyorsunuz. Düşmanlarınızı öldürdükçe güçlenen ama yavaşlayan Orbital Bombardment'ı özellikle büyük ordular üzerinde kullanmanız tavsiyedir.



### Eldar Eldritch Storm

Space Marines'in özel saldırısından farklı olarak, daha çok kontrole yönelik bir silah söz konusu. Eldritch Storm, adında da geçen kocaman bir psişik fırtınaya neden oluyor ve bir dalga gibi ilerleyen bu güç, düşmanlarınızı yavaşlatıyor, rastgele bölgelere de yıldırım saldırıları gerçekleştiriyor. Düşmanınıza tuzak kurmak veya zaman kazanmak için iyi bir hamle.



### Orks Rokks

Yeşil derili savaşçılarımızın özel silahı ise bir çeşit asteroid çağırın ışın. (Orbital Bombardment stayla!) Rokks'u aktive ettiğinizde, olayı uyguladığınız bölgeye tepeden göktaşları yağmaya başlıyor ve irili ufaklı bu taşlar hem düşmanlarınızı yavaşlatıyor, hem de onlara zarar veriyor. Olay böyle sürerken, final hamlesi olarak da devasa bir göktaşı yere iniyor ve altında kalanlar gerçek anlamda eziliyor. (Ya ne olacaktı?)



belirli "resource" bölgelerini ele geçirmek. Bunlardan üssünüzün yakınında da bulunduğunu göreceksiniz, uzağında da ve sakın uzaktakilere en başta göz dikmeyin. Önce yakındakileri alın, şöyle güzel de bir koruma kalkanı oluşturun, ondan sonra diğerlerini gözünüze kestirirsiniz. Kaynak toplama işinde şöyle enteresan bir sistem izlenmiş ki o da ordunuz büyüdükçe, kaynak kazanma hızınızın düşmesi. Eğer büyük bir birliğinizi savaşta kaybederseniz de fark edeceksiniz ki hesabınıza para gelmiş. Buradaki mantık, tüm birliklerinizi bir nedenden dolayı kaybettikten sonra taşı tarağı toplayıp savaş alanını terk etmemenizi sağlamak. Tek kişilik oyunda bunu pek yaşamayacaksınız belki ama multiplayer'da bu konu mühim oluyor.

psişik güçleri olan ve bir nevi büyücü olarak nitelendirebileceğimiz Eldar ve elbette ki bağıra çağıra, düzensiz bir şekilde etrafı yakıp yıkan Ork'lar... Olay bundan ibaret ve hiçbir görevde, senaryoya dair bir heyecan duyamıyorsunuz. Kaldı ki görevlerdeki çeşitlilik de pek az. Görevler genellikle az sayıda bir ekiple A noktasından B noktasına gitmenizi buyuruyor ve bu sırada ekibinizi sağlam tutmaya çalışarak ecel terleri döküyorsunuz. Bölümün ikinci yarısında ise üssünüzü kurup asıl büyük savaşa giriyorsunuz. (Bazen üs bile kurmadan, elinizdeki sınırlı sayıdaki birlikle işi tamamlamaya çalışıyorsunuz ki bu bölümler iyice asap bozucu.)

### Bir bina şuraya, diğeri de buraya

Üs kurma işinde amaç hızlı olmak arkadaşlar.

Zaten çok fazla bina yok; öyle eski strateji oyunlarındaki gibi bir üniteyi ortaya çıkartabilmek için alakasız bir bina dikmek zorunda değilsiniz. Üs kurarken hemen dikkatinizi çeken de şu oluyor ki pek fazla savunmaya yönelik binanız yok. Onu da geçin, duvar çekme şansınız bile bulunmuyor. Buradaki amaç da oyuncuları defansa değil, saldırıya yöneltmek. Evet, tek kişilik oyun olsun, çok kişilik oyun olsun, eğer fazla defansta kalmaya çalışırsanız kesinlikle başarısız oluyorsunuz. Bu demek değil ki bir tane ünite yarattıktan sonra onu hemen ortalağa salın; amacınız saldırı birimlerine yüklenirken, daha az birimi savunma için rezerve etmek olmalı.

Üs kurma işinde elbette ki para konusu devreye giriyor ve para kazanmanın tek yolu da

### Çarpışma!

Tek kişilik oyuna geri dönelim... Senaryo kısmı pek kötü demiştik değil mi? Dedik. Senaryo kendi içinde iyi olsa katlanılabilecek bir durum daha var ki oyunda, şu anda o da hiç tahammül edilebilir gibi değil maalesef.

Şöyle ki, bildiğiniz üzere içinde birkaç tane ırk barındıran strateji oyunlarında genellikle belirli bir ırkın hikayesini tamamladıktan sonra diğerine geçersiniz. Buradaysa hikaye sizi bir Eldar'a atıyor, bir Orks'a, oradan tekrar Eldar'a, "hah olayı kaptım galiba" derken de Space Marines'e... Ortam böyle olunca da, zaten öğrenmesi pek de kolay olmayan oyunda iyiden iyiye kafanız karışıyor. Hele ki önceki DoW oyunlarıyla da hiç alakanız yoksa, oyunu



Büyük çarpışmalarda kontrolü elinizden kaybettiğinizi hissedebilirsiniz, şaşırmayın, paniklemeyin ve en önemli ünitelerinize odaklanın.



## Üç adımda Power Core'u patlatıyoruz

1



### 1. Kalkanları indirin

Shield Generator adındaki bu yapılar, arkada duran taretleri korur. Haliyle de Power Generator da dokunulmaz halde. Ne yapıyoruz, bu shield generator'ların yanına yaklaşıp onları ateş gücümüzle indiriyoruz. Peki ne oluyor? Büyük bir savunma kuvveti üstümüze geliyor. O zaman ne yapmalıyız? DAHA DA BÜYÜK BİR GÜÇLE VURMAMIZ!

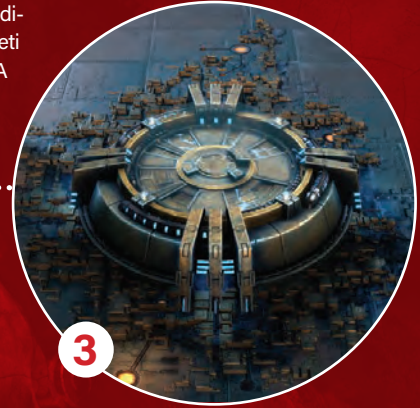
### 2. Tarete kendini kötü hissettirin

Bu devasa alet öyle süs diye kocaman yapılmamış. Adı da gavurcada Turret diye geçiyor. Şayet ki birbirine sokulmuş bir tomar askeri buraya yollarsanız, bilin ki kısa sürede ölüp gidecekler. Dağınık düzende hareket edin, Elite kahramanlarınızı da iyi kullanın. Tareti indirdikten sonra Power Generator'ın kapıları açılıyor...

2



3



### 3. Power Generator'a "işin bitti adamım" deyin

Kalkanları indirdiniz, tareti yerinden söktünüz, sıra geldi rakibinize ölümcül darbeyi vurmaya! Bunun için yapmanız gereken basit: Aynı, eskinin strateji oyunlarında olduğu gibi rakibin "komuta merkezini" yok etmelisiniz. Tabii burada bir ana bina yerine, Power Generator adındaki zimbirtı var. Power Generator'ı tüm ateş gücünüzle indirdikten sonra maçın galibi siz oluyorsunuz. Tebrikler!





### Elite üniteler!

Warhammer dünyasıyla içli dışlı olanların her birini yakından tanıyacağı ünlü isimler, oyunda kendilerine birer yer bulmuş durumda. Mesela Gabriel Angelos, Space Marines'in iftiharlı... Devasa bir sağlık puanı bulunan Gabriel, kocaman bir çekiç taşıyor elinde ve düşmanlarını bunu savurup dağıtıp geçiyor. Yetmezse havaya zıplayıp ileri atılıyor, indiği yerdekiler çevreye saçılıyor, "crowd control"ün tanımı yapıyor.

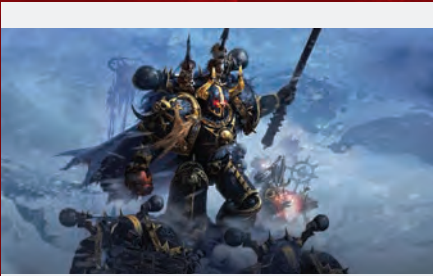
Anladığınız üzere, her ırkın sahip olduğu ünlü isimler, yani Elite üniteler çok güçlü. Fakat kocaman bir orduyu dağıtacak kadar da güçlü değil. Onları daha çok birliklerinize komutan olarak kullanmanız mantıklı oluyor zira destek almadıkları takdirde kolayca ölebiliyorlar.

Ölmeğe demişken... Elite üniteleri savaş alanına çağırmak için belirli bir Elite puanına sahip olmanız gerekiyor. Bazı üniteler daha az puan istiyor, bazıları daha fazla. Elite puanları zaman içinde kazanılabildiği gibi, haritadaki resource bölgelerinden de elde edilebiliyor. Yeterli puana sahip olduğunuzda da savaşçıyı savaş alanına çağırabiliyorsunuz. Bu savaşçılar öldüğünde de aslında yok olmuyor, sadece üsse dönmüş ve dinleniyor gibi, bir sayaçla baş başa bırakıyor sizi. Bu sayaç sıfırlandığında, yine Elite puanlarınızdan harcayarak savaşçıyı geri çağırabiliyorsunuz.

Elite üniteler de aslında belirli tiplere ayrılıyor. Assassin, Tank ve Support sınıflarının yanında, Nuker ve Crowd Control da yer almakta. Assassin, tek bir ünitenin peşinde avcı gibi dolanan savaşçıları oluşturuyor. Kill Team Ironmaw ve Striking Scorpion örnek olarak verilebilir. Tank sınıfının ne yaptığı zaten belli; çok dayanıklı olduklarından kalkan görevi görüyorlar. Wraithlord ve Da Mad Dread bu üniteler arasında. Askerlerinizi hayatta tutmak önemli olduğundan, Support sınıfının savaşçılarına da önem vermeniz gerekmektedir. Jonah Orion ve Big Mek Wazmakka'yı örnek gösterebiliriz.

Şayet ki karşınızdaki rakibiniz "birlikten kuvvet doğar" mantığıyla üstünüze askerlerini yolluyorsa, onlara bir adet Imperial Knight Solaria yeter! Nuker sınıfı, büyük ateş gücüyle kalabalık grupları dağıtmakta son derece iyi. Solaria'nın yanında Jain Zar ve Weirdboy Zapnoggin de Nuker sınıfının bir üyesi.

Düşmanlarınızı sersemletmek, kör etmek, yerlerine çakılıp kalmalarını sağlamak ve onları



### Chaos üzerine...

Warhammer Fantasy Battles oyuncularının yakından tanıdığı Chaos ırkı, WH40K evreninde de Chaos Space Marines adıyla yer alıyor. İnanılmaz bir geçmişe ve hikayeye de sahip olan bu ırk, Dawn of War II'nin Chaos Rising adlı genişleme paketinde oynanabilir bir ırk olarak yer almıştı ve o günden beridir de kendilerinin bir numaralı fanatığı olabiliyor.

Space Marines'le aynı gen havuzundan gelen Chaos Space Marines, kafası karışmamış arkadaşlarına göre daha güçlü sayılabilecek özelliklere sahip. Bunlar arasında daha gelişmiş silahlar ve zırhlar, net bir düşünce yapısı (Öldürmeye odaklı.) ve Chaos hediyesi olarak adlandırılan mutasyonlar. Bunlar, askerlerin iyice insanlıktan çıkmasına yol açsa da onlara daha da fazla güç sağladığından birer hediye olarak adlandırılıyor.

Bunları anlattım ama maalesef şu tanıtımını yaptığımız Dawn of War III oyununda Chaos Space Marines yer almıyor. Fakat şunu da çok iyi biliyoruz ki önümüzdeki DLC'lerde bu ırk oyuna eklenecek. Belki tek kişilik oyun modu bulunmayacak ama onları multiplayer maçlarda kullanmak da gurur verici olacak, bana güvenin!

-gerçek anlamda- öğrenmek için iyice kafa yormanız gerekmektedir.

İrklar arasındaki farklılıklar anlatarak size biraz yardımcı olayım... Space Marines, StarCraft'ın Terran'ı. (Bu benzetmeyi yapmadan duramadım.) Gayet dengeli bir ırk Space Marines ve DoW serisiyle ilk defa tanışanlar için öğrenmesi nispeten daha kolay.

Space Marines ırkının bolca tüfekli askeri var, bunu bilin. Bu silahlar makineli tüfekler de oluyor, plazma silahları da, bombalar da...

Yakın dövüşte uzmanlaşmış askerlerle menzilli silahlara sahip askerlerin güzel bir birleşimi söz konusu.

Eldar için rahatlıkla Protoss benzetmesini yapabiliriz. Üniteleri hızlı ama pek güçlü olmayan Eldar, düşmanı şaşırtarak ve kontrol altında tutarak savaşıyor. Işınlanabilme ve düşmanı sersemletme gibi özellikleriyle, ancak ve ancak oyunda ustalашmış kişilerin denemesi gereken bir ırk olarak oyunda yer alıyor.

Orks da tam Zerg. Hem sayıca fazla oluyor Ork'lar, hem de kontrolsüz savaşma özellikleriyle düşmanı resmen dize getiriyorlar.

Warboss ile iyice çoşan Ork'ların Waaaagh!!! ilan etmesiyle birlikte resmen bir "Zerg rush" başlıyor haritada ve herkes defansa çekiliyor. Buradaki güzellikse şu ki, her ırk kendi içinde eğlenceli. Relic bu konuda gerçekten iyi bir iş başarmış ve üç ırka da sempati duyabilmemizi sağlamış. Bunun nedeni de her ırkın ciddi anlamda oynanışlarının farklı olması. Elbette eğer sıkı bir multiplayer oyuncusu olmak istiyorsanız belki tek bir ırka yönelmeniz gerekiyor ama buna geçmeden önce, üç ırkla da oyalanacağınız kesin.

### Gülle adam

Eğer bu oyun, sadece çeşitli üniteler üretip savaş alanına sürdüğümüz bir strateji oyunu olsaydı, bırakın kapağa taşımayı, oyunu bir sayfalık incelemeyle geçiştirmiştik. Lakin DoWIII'ü özel yapan çok önemli bir etken var:





kontrol altında tutmak için de Crowd Control kahramanlarını kullanıyoruz. Gabriel Angelos, Autarch Kyre ve Meganobz, kontrolü seven savaşçılar arasında.

### Güç, daha fazla güç!

Elite üniteleri anladık, sevdik, beğenmekteyiz. DoWIII bize bu kahramanlar dışında, savaşta fark yaratabilmemiz için Doctrine adındaki özellikleri de sunuyor.

Multiplayer maçlarda, savaşa girmeden önce seçebileceğimiz altı farklı Doctrine oluyor ve bunları bir çeşit dışarıdan gelen "buff" olarak düşünebilirsiniz. Doctrine'ler de ikiye ayrılıyor; bir tarafta sadece Elite ünitelerin üzerinde uygulanabilenler, diğer tarafta da standart bir şekilde, maç sırasında kullanılabilenler...

Tam, doğru bir Doctrine seçimi diye bir şey yok lakin oynayıp tarzınıza göre farklı seçimler yapmanız gerekmekte. Fakat size en güzel tavsiyem, oyunu oynadıkça, deneme yanılma yöntemiyle gitmeniz. Birbirile uyumlu Doctrine'lere yönelmeniz, seçtiğiniz Elite ünitenin sınıfına göre de bu özellikleri belirlemeniz de önemli elbette.

### Savaşın seyri

Örnek bir savaşta neler olduğunu, ufak tavsiyelerle birlikte anlatalım. Öncelikle ne demiştik, savunmaya pek yer yok. Zaten bırakın üs savunmasını, genel olarak oyunda bir savunmasızlık mevcut. "Cover", yani siper sistemi oyunda mevcut değil. Ancak haritanın bazı bölgelerinde savunma hatları görülebilmekte. Bunlar da yoğun ateş altında kalınca parçalanıyor ve yine savunmasız kalıyorsunuz. Bu da bolca ölümü beraberinde getiriyor.



Imperial Knight Solaria ile zafere doğru!

Şöyle söyleyeyim, o pek beğenerek ürettiğiniz askerleriniz, sadece birkaç saniyede ortadan kalkabiliyor. Dolayısıyla dikkatli olmak, maçın her saniyesinde önemli.

Örnek bir savaş dedik ama hangi ırkı seçtiğinize göre de ilerleyiş farklılık gösterebilmekte. Genel anlamda şunu bilmelisiniz; Elite kahramanlarınızın çok önemli ve yalnız bırakılmamalıdır. Sahip olduğunuz "stealth", yani görünmez ünitelerle haritayı kolaşan etmeniz ve ona göre hareket etmeniz gerekiyor. (Karşı tarafın işçileri bunları görebiliyor.) Görünmez üniteleriniz pek güçlü olmadığından da onları kolayına savaşa sokmayın.

Eğer karşınızda Space Marines varsa ve onların küçük bir birliğine karşı savaşıyorsanız, bilin ki her an tepenize yeni Space Marines üniteleri Drop Pod'larla birlikte düşebilir. Özellikle multiplayer maçlarında, 1v1 oynuyorsanız, hızla resource toplamaya bakın ve Elite ünitenizi en kısa zamanda savaş alanına indirin. Kaynak noktalarını savunmasız bırakmayın, üssünüzü de sürekli kontrol edin. İlla en iyi üniteleri ortaya çıkartmak için de kasmayın kendinizi; karşı taraf basit ünitelerle bir anda üstünüze çullanabiliyor.

2v2 veya 3v3 maçlarda ise yardımlaşma çok önemli. Örneğin 2v2 bir maçta, yanına takozun teki geldiği için hızla öldük. Adam o kadar yavaş üretim yapıyordu ki bana en ufak yardımı dokunmadı, karşı takımın da benim üstüme oynayacağı tuttu, kısa sürede cehennemi boyladım. Şunu da belirtiyim son olarak; savaşlarda geri çekilmeyi de bilin. Hele Eldar ile oynuyorsanız, bunu hayat amacı haline getirebilirsiniz. Düşmanınızı daha güçlü bir birliğe doğru "lure" etmek, güzel bir Eldar taktiği. (Enayiler sizi öldürebileceğini düşünerek küçük birliğinizin peşine takılıyor, sonra tuzağın içine düşüyor.)

### Boyarım nerede?

Konuyu bağlıyorum ama Warhammer'ı Warhammer yapan son özellikten bahsetmeden olmaz... Bildiğiniz gibi Warhammer, minyatür üniteleri ellerinizle boyadığınız bir hobi oyunu. Haliyle bu kişiselleştirme özelliğinin bilgisayar oyununda olmaması da beklenemezdi. Bundan mütevellit de multiplayer maçlarında kullanılmak üzere, kendi ünitelerinizi istediğiniz renklere boyayabiliyorsunuz. Bunun estetik özelliğinin ötesinde, savaşta ünitelerinizi de rahatlıkla seçebilmeyi sağlamanın da gayet olumlu bir özellik.

Açıkçası Dawn of War III daha da iyi bir oyun olabilirdi. Hele ki senaryo kısmında harikalar yaratılabildi. Lakin hem strateji açlığı, hem de Relic'in birçok konuyu güzel kotarmış olması, DoWIII'ü iyi bir oyun yapmaya yetmiş. İleride DLC'lerle de zenginleşeceği kesin olan oyunu tüm strateji meraklılarına tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

"Şimdi bu ünite kimmiş... Tamam. Peki ya şu... Evet, o da şuraya giderse. Oha ne ara saldırıya uğradım?" diyeceğiniz bir saatin ardından oyunu az da olsa öğreniyorsunuz, o kadar.

İlk hafta ●●●●●

Tek kişilik senaryoyu tamamladıktan sonra multiplayer kısmına uğramış olacağınız ilk haftanız, oyuna bayılacağınız anları işaret etmekte.

İlk ay ●●●●●

Multiplayer maçlarını bir hayat felsefesi haline getirmeniz için bir neden yok ve oyunu oynadıkça, oynayasınız gelecek.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Asker üretilip bir yere istifliyoruz.  
%25 Bu askerleri bir yerlere götürüyoruz.  
%5 Askerlerimiz öldüğü için yenlerini üretiyoruz!



## ARTI

- + Görsellik ve oyun mekanikleri çok iyi.
- + Multiplayer maçlar eğlenceli.
- + İrkların her biri ayrı ayrı eğlenceli.

## EKSİ

- Senaryo çok fena.
- Tek bir multiplayer modu var.
- İrk sayısı az.

## SON KARAR

Strateji oyunu dediğiniz öyle her dakika çıkmadığı için, Dawn of War III her türlü ilgiyi hak ediyor. Kaldı ki Relic güzel de bir iş başarmış ama güzellikleri DLC'lere sakladıklarını da rahatlıkla görebiliyoruz.







Yapım Atlus Dağıtım Deep Silver Tür JRPG Platform PS4, PS3 Web [atlus.com/persona5](http://atlus.com/persona5)

## Persona 5

İnsanların kalplerinde gizli tuttuğu kötülükleri bir bir ortaya çıkartmaya hazırsanız, gelin sizi The Phantom Thieves ile tanıştıralım...

Dünyada RPG türlerini belirli parçalara bölebiliriz elbette. Yani bir Baldur's Gate bambaşka bir RPG türüdür, Skyrim başka... Fakat bölgesel bir ayrıma gideceksek ortada Avrupa RPG'leri, İskandinav RPG'leri gibi bir durumla karşılaşmayız; olay RPG ve JRPG (Japanese RPG) olarak ikiye bölünür. Skyrim örneğindeki ayrımı da JRPG'lere uyarlamak mümkündür ve burada da az sonra uzunca ve detaylıca bir incelemeye tabi tutacağımız Persona, başka bir noktada durmaktadır.

Şöyle ki JRPG'lerin birçoğunda dünyayı tehdit eden büyük bir kötülüğe karşı birleşmiş olan bir takım savaşçılar, büyücüler yan yana gelmekte. Dev kılıçlar taşıyan, gökten meteor indirebilen arkadaşlarımızın karşısına da kocaman ejderhalar çıkar, NPC'lerin hepsi de hayatla ilgili özlü sözler söyler, her şey de birbirinden renklidir. Persona'da ise olay modern zamanları konu etmekte ve ortam bir çeşit visual novel gibi resmedilmektedir. Yine, elbette büyük bir kötülük söz konusu olsa da kahramanlarımız birer lise öğrencisi olduğundan ve gündelik yaşantılarına

da devam ettiklerinden, Persona JRPG türünde bambaşka bir noktada varlığını sürdürmekte, büyük de beğeni toplamaktadır.

Artık temeli anladığımıza göre de serinin en iddialı oyunu, Persona 5'in nasıl olduğunu anlatmaya geçebilirim. Karşınızda yeni liseli arkadaşlarımız ve yepyeni bir macera!

### Bir hırsızlık hikayesi

Persona 4'ü ve hatta geliştirilmiş versiyonu Persona 4 Golden'ı oynayıp sevenler bilmektendirler ki bu oyun geçen yılların en sağlam JRPG oyunlarından biriydi. Bunun üzerine oyun nasıl geliştirilebilir derken de Persona 5'in tanıtımı geldi ve herkes resmen afalladı zira -özellikle- oyunun artistik grafiksel yönü o kadar iyiydi ki böylesine stilize bir oyunu göz ardı etmek imkansızdı.

Ve şimdi oyunun tam sürümü elimize geçtiğinde görüyoruz ki Atlus gösterdiklerini aynen oyuna aktarmış ve ortaya resmen devasa bir oyun çıkartmış.

Oylar takma ismi Joker olan ve oyun boyunca

konuşmayı reddeden gözlüklü arkadaşımızın etrafında dönüyor. Hikaye, oyunda yaşadıklarımızın ilerisinde başlıyor ve görüyoruz ki Joker'in başı belaya girmiş. Geçmişe döndüğümüzde de sıradan bir lise öğrencisinin nasıl Persona'lara hükmeden bir hırsıza dönüştüğünü görüyoruz. Aslında durum şöyle; Joker'in başı iki kez belaya giriyor. İlki bir kadını kurtarmak için yaptıkları neticesinde okuldan uzaklaştırılması ve onu kabul eden başka bir okul için şehir değiştirmesi. İkinci olay ise bir hırsızlık sırasında yakalanması ve oyun boyunca bizi sorgulayan detektifle sıkıcı dakikalar yaşamamıza neden olan hadise. (O Ses Türkiye!)

### Gizli hırslar

Eğer oyunun hikaye kısmı hakkında hiç bilgi almak istemiyor ve oyunun 13 saat kadar süren ilk görevini tamamıyla kendiniz keşfetmek istiyorsanız bu paragrafı direkt atlayın ama bence göz atmanızda fayda var çünkü oyunun nasıl bir yapıda olduğunu, hikayeden örnekler vererek aktarmaya çalışacağım.

Diğer RPG'lerin aksine, burada açık dünyada dolaşıp, NPC'lerle konuşup, "şu kadar yaratık öldür" gibi görevlere asla bulaşmıyoruz. Buradaki ana görevlerimiz Palace adı verilen zindanlara girip kötülük yapan insanların hazinelerini çalmak.

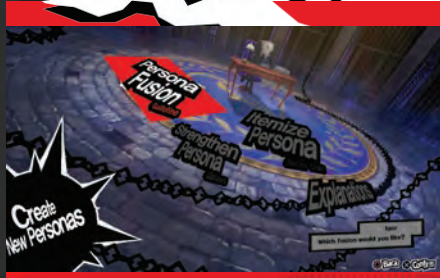
Oyuna bizi ısırılan ve bir detektiflik hikayesi gibi, sürükleyici bir şekilde ilerleyen ilk görevde direkt içinde bulunduğumuz okuldaki bir öğretmenin suçlarını ortaya çıkartmaya çalışıyoruz. Kamoshida adındaki voleybol takımı koçu, meğer çocuk istismarcısının tekiymiş. (Şerefsiz!)











## Daha güçlü Persona'lar!

Oyunda ilerledikçe, Igor'un Velvet Room'una uğramanız gerekecek ve burada sahip olduğunuz Persona'ları geliştirme imkanı bulacaksınız. Persona'ları geliştirmenin birkaç yolu bulunmakta. Sınırlı sayıda Persona taşıyabildiğimiz için bunları Fusion ile birleştirerek daha güçlü bir hale getirmek, en çok yapacağımız işlerden biri olacak. Bunun için sahip olduğumuz iki Persona'yı idam sehpasına yatırıyor ve ruhlarını birleştirerek farklı ve daha güçlü bir Persona'ya kavuşuyoruz. Yeni Persona'mıza, önceki Persona'larımızda yer alan birkaç yeteneği de ekleyebildiğimiz için bir kayıbmız da olmuyor. Şayet ki Persona'larınıza kıyamıyorsanız, onları Register kısmından kayıt ettirebiliyor ve kayıt ettirdiğiniz andaki tüm yetenekleriyle, daha sonra belirli bir miktar para ödeyerek geri satın alabiliyorsunuz. Benimsediğiniz bir Persona'yı daha da güçlendirmek için de onları İşkenceye yollayabiliyor ve dayanıklılık testlerinde daha da güçlenmesini sağlayabiliyorsunuz. Eğer item sıkıntısı çekiyor ve elinizde bol bol da Persona varsa, Persona'nızı elektrikli sandalyeye gönderip bir eşya dönüşmesini sağlayabilirsiniz.



Velvet Room'da sadece bir tutuklusunuz ama bu kötü bir şey değil.



Voleybol takımını da sürekli birinciliklere taşıdığı için buna göz yumulmasından mütevellit de gerçek hayatta onu suçlayamıyor ve gizli tutkularının bir kaleye dönüştüğü Metaverse'de onun alt benliğini al aşağı etmeye çalışıyoruz. Olay bundan ibaret aslında. Gerçek hayatta kötülük yapanları sözle ikna edemediğimiz için boyut değiştirip onların zebanilerle iş birliği yaptığı Palace'larına sızıyor ve hayata tutundukları hazinelerini çalıp gerçek hayatta akıllı birer insana dönüşmelerini sağlıyoruz. Enteresan bir konsept değil mi?

### Yere düş, sersem!

Evet, önceki paragrafı okumayanlar için oyunun sonunda herkesin ve her şeyin yok olduğunu söylediğimizi bildirir... Şaka elbette, öyle bir spoiler yok. Ana görevlerimizde Palace adındaki zindanlara girip bolca, sıra tabanlı dövüşlerde bulunuyoruz. Burada dört karakterimiz sırayla saldırı hareketlerini kullanıyor ve Persona'larının büyü yetenekleriyle savaşı götürüyor. Joker dışındaki karakterlerimiz tek bir Persona'ya hükmedebiliyor ama Joker, taşıdığı farklı Persona'larla birlikte bir büyü cephanesi gibi hareket edebiliyor. Persona 5'e özel olarak herkesin bir de menzilli silahı var ki bunun kullanımı ancak ve ancak, silaha karşı zayıf olan düşmanlarda işe yarıyor.

Diğer türlü silahlara hiç başvurmuyorsunuz bile. Tüm dövüşlerde temel amaç rakiplerinizin zayıf olduğu elementi bulup ardından All-Out Attack ile onları kısa sürede yenmek. Bir düşmanın zayıf olduğu saldırıyla onu sersemletince bir saldırı hakkınız daha oluyor ve tüm düşmanları sersemletirseniz, All-Out Attack ile hepsine ağır hasar verebiliyorsunuz. Yine Persona 5'e özel olarak "Baton Pass" adında bir hareketle derseniz saldırı hakkınızı, daha güçlü bir saldırı artışıyla, takımınızdaki bir başka arkadaşınıza devredebiliyorsunuz. (Stratejik bir hareket, oyunu oynadıkça nasıl kullanıldığını daha iyi anlayacaksınız.)

### Okul hayatı

Palace ve daha sıradan, ufak hikayeleri konu eden Mementos zindanları dışında, oyun tam anlamıyla bir visual novel. Önceki Persona oyunlarındaki gibi çevrenizdekilerle (Confidant) olan ilişkileriniz, oyunun savaş kısmını direkt olarak etkiliyor. Mesela bir karakterle buluşmaya başladınız, ona yardım ettiniz... Bunu yaptığınızda o karakterle yakınlığınız artıyor ve sahip olduğu farklı Arcana'larla birlikte hem yeni Persona'lar oluştururken bonus kazanıyorsunuz, hem de savaşlarda veya oyunun genelinde faydalı olacak özelliklere ulaşıyorsunuz. Birileriyle daha sık görüştüğünüzde yakınlığınızın artıp artmayacağını da







haritadaki mavi etikette yazan "Up!" işaretiyle anlayabiliyorsunuz.

Millele buluşmanın yanında da oyunda yapabileceğiniz tonla iş bulunmakta. Örneğin evinizi dekore etmek, sinemaya gitmek, beyzbol vuruşları yapmak, hamama (Onsen) gidip rahatlamak, ders çalışmak, kitap okumak... Bir gün, farklı bölümlere ayrıldığından her farklı bölümde, farklı işler yapabiliyorsunuz. Okul günlerinde illa ki okula gidiyor ve rastgele bir biçimde hocaların sorduğu soruları yanıtlayarak "Knowledge" özelliğini geliştirebiliyorsunuz fakat okul bittikten sonra, After School ve Evening bölümlerinde ne yapacağınız tamamiyle size kalıyor. Yapacağınız işler de hep kısa ekranlarla ve kısa seyahatlerle gelişen olayları kapsıyor; sanmayın ki kitap okurken bayağı bayağı oturup kitabı okuyacaksınız.

#### Tavsiye vakti!

Aslına bakarsanız Persona 5, diğer Persona'lara göre nispeten daha kolay bir oyun olmuş. Önceki oyunlarda sıradan bir savaşta ölüp gitmek çok kolaydı. Dolayısıyla burada, dikkatli olduğunuz sürece standart savaşlarda kolayına ölmüyorsunuz ama boss'lar zorlayabiliyor. Boss'larla mücadelede girmeden önce mutlaka takımınızın ekipmanlarının son model olduğuna dikkat edin ve yanınıza Clinic ve Drug Store'dan satın alınabilecek ilaçlardan alın. (Ölenleri

ayağa kaldırma ve tek seferde tüm takımın sağlığını toparlayan ilaçlar candır.) Zindanlarda dolanırken Joker'in özel his yeteneğini sürekli aktive edip gizli hazinelerin yerini bulun. Eğer bir hazine cinine rastlarsanız, kritik vurma şansı olan fiziksel saldırılarınızı kullanarak onu sersemletmeye ve All-Out Attack ile tek seferde öldürmeye bakın. (Bolca tecrübe puanı ve para geliyor.)

Ana görevlerin bitiş zamanını hep göz önünde bulundurun. Sakın ama sakın son iki gün kala Palace'a girmeye çalışmayın zira güçsüz kalmışsanız, karakterlerinizi geliştirecek vaktiniz olmayabilir. Ayrıca Palace'larda beklenmedik olaylar olabiliyor ve zindandan zorunlu olarak çıkmanız gerekebilir. Palace'lardaki Safe Room'ları sakın es geçmeyin. Eğer takımınız güçsüz düşmüşse bu Safe Room'lar sayesinde gerçek dünyaya dönün ve iyileşip kaldığınız yerden zindana devam edin. (Acele etmeyin demek istiyorum.)

#### Stilize hırsızlık

Nihayetinde şunu bilmelisiniz ki Persona 5, aslında Persona 4 formülüne bir hayli yakın bir oynanışa ve atmosfere sahip. Lakin önceki oyundaki rastgele zindanlar yerine, buradaki ana görev zindanları o kadar güzel ayarlanmış ve senaryo görevleri o kadar güzel işlenmiş ki, resmen bir detektif gibi hareket ederek olayları çözüyor ve bundan büyük bir zevk alıyorsunuz.

Tüm bunlara da oyunun atmosferini güçlendiren ve sağlam bir anime serisinin içindeymişsiniz gibi hissettiren görsellik eklenince, iyiden iyiye oyunun hastası oluyorsunuz. Belki herkese göre bir oyun değil Persona 5 ama şurada okuduklarınız ilginç geldiyse, zaten Uzak Doğu yapımlarının tutkunuyusanız, bu oyunu da denemeniz gerektiğini bilmelisiniz.

■ Tuna Şentuna



#### OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Hiçbir şey bilmeden başladığınız oyunun ilk kısmı, oyunun ilerisini konu aldığından bir anda kendinizi savaşın ortasında buluyor, ardından da bolca konuşma dinliyorsunuz. Sıkıcı...

İlk hafta ●●●●●

İlk görevinizden çıkıp ikinci görevinizi tamamlama sürecine girdiğiniz ilk haftada, oyun hakkında birçok şeyi öğrenmiş oluyor ve kendinizi oyuna tamamiyle kaptırıyorsunuz.

İlk ay ●●●●●

Her gün birkaç saat oynayan arkadaşlar için oyunun ilk ayında daha yapacak çok şey var fakat savaşlardaki monotonluk da biraz can sıkmaya başlamıyor değil.



#### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 İnsanlarla konuşup günlük hayatımıza devam ediyoruz  
%30 Palace ve Mementos'da savaşıyoruz  
%30 Ek işlerimizle meşgul oluyoruz



#### ARTI

+ Görsel tarz muhteşem  
+ Senaryo ve zindanlar üzerinde iyi düşünülmüş  
+ Yapacak tonla iş var ve sıkıyor

#### EKSI

- Savaşlar daha aktif olabildi  
- İngilizce seslendirmeler pek kötü  
- Share fonksiyonunun iptal edilmiş olması korkunç

#### SON KARAR

Persona fanatiklerinin baş tacı edeceği Persona 5, visual novel veya anime&manga tutkunu olmayanlara biraz değişik gelecektir. Bu, yine de sizi oyunu denemekten alı koymamalı zira oyun her anlamda çok sağlam olmuş.





Yapım Red Barrels Dağıtım Red Barrels Tür Hayatta kalma, Gerilim Platform PC, PS4, Xbox One Web [redbarrelsgames.com/games/outlast-2](http://redbarrelsgames.com/games/outlast-2)

## Outlast 2 ★

"Benim adım Blake Langermann. Eğer bu kayıt elinize geçtiyse, ben ölmüşüm demektir. Bu saatten sonra tek söyleyebileceğim; umarım ölümüm acısız olmuştur."

Uzuun bir bekleyiş ve kısacık bir demonun ardından nihayet o büyük gün geldi çattı! Çıkışına birkaç gün kala Outlast 2 önüme koyulup "Al, Olca. Korkmazsan bir yazı yaz" denildiğinde gözlerimden yıldızlar çıkıyordu. Sonuçta Outlast hayranlığım yedi düvelde bilinen bir şey ve Outlast'ı ben değil de başkası yazacak? Bakın bakalım o zaman ben o yazara gerçek Outlast'ı yaşatmıyor muyum? Şaka bir yana, yirmi gigabyte'ı aşan kocaman bir yükmeden sonra korku ve heyecan içinde oyunumu oynamayı başardım. Gördüklerimi beğendiğimi de daha şimdiden yazabilirim.

Outlast 2 aslında bir devam oyunu değil. Ürpertici ve manyaklarla dolu tımarhaneden sonra bu sefer Arizona'da, tanrıların bile unuttuğu bir yerdediz. Neden mi? Çünkü araştırmacı gazeteciyiz, ismimiz de Lynn Langermann. Peşinde koştuğumuz olay ise ismi cismi bilinmeyen hamile bir kadının hayal gücünün sınırlarını zorlayan ölümü. Polis raporuna göre intihar, Lynn'e göre ise buz gibi cinayet. Çünkü maktulün kanında ancak kimyasal zehirlenmeyle mümkün olabilecek

oranda civa söz konusu. Anlayacağınız Lynn, olayın peşini bırakmaya niyeti değil. Yönettiğimiz karakter ise Lynn'in kocası, asistanı ve kameramanı Blake Langermann'dır. Ekip olarak çalışan karı - koca, bir helikopter kiralayarak Büyük Kanyon'un dibinde bulunan "Havasupai Kızılderili Doğa Koruma Alanı"nın üzerinden uçmaktadırlar. Amaçları orada olmaması gereken bir çeşit fabrikayı açığa çıkarmak ve adı dahi bilinmeyen hamile kadının ölümü arasındaki bağlantıyı bulmaktır. Lakin Langermann'lar çok önemi bir kuralı hiçe saymışlardır: Fırtınalı havada helikoptere binilmez. Yağmur yağıyor, şimşekler çakıyor, altınız uçsuz bucaksız kapkaranlık bir yer. Evet, tahmin edeceğinize üzere helikopter arıza çıkartır ve Langermann'lar ile pilot hiçliğin ortasına sert iniş yaparlar. Neyse ki kazada kimse canından olmamıştır. Blake Langermann üzerindeki enkazı kaldırarak derhal karısını aramaya koyulur. Helikopterin ana enkazını bulur ama ne Lynn oradadır ne de pilot. Şükürler olsun mu desin yoksa endişelensin mi bilemeyen Blake uzakta bir ışık görür. Birisi bir ağacın

dibine ateş yakmıştır. Fakat mühim olan ağaca adeta çivilenmiş, bağırsakları deşilmiş olan pilottur... İlk şoku atlatan Blake, gecenin kör karanlığında sadece kamerasının gece görüşünü kullanarak ilerlerken bir köy keşfeder. Blake henüz farkında değildir ama ölüm oyunu çoktan başlamıştır. Karısı nerede? Haritalarda gözükmeyen bu köy neyin nesi? İnsanları ne yapıyor? Neye tapıyor? Zavallı Blake bir savaşı değil. Tek yapabileceği kaçmak, saklanmak veya ölmektir...

Outlast'ın favori oyunlarından birisi olduğundan bahsetmiş miydik? Tamam, tamam kızmayın hemen. Sadece favori serilerimden olsa da herhangi bir kayırma yapmadan, gerçek görüşlerimi yazdığımı belirtmek istemişim. Öncelikle Outlast 2'de gözümüze ilk çarpan şey mekan değişikliği. Artık kapalı mekanlar yerini daha açık mekanlara bırakmış durumda. Elbette kapalı alanlar da var ama gökyüzünü ve koca koca tepeleri bolca görüyoruz. Bu yenilik bir bakıma hem iyi hem de kötü olmuş. İlk oyunda dar koridorlarda, odalarda ilerlerken yaşanan kapalı alan psikolojisi ikinci oyunda yok. Buna karşın ikinci oyunda





nereden neyin çıkacağı asla belli olmuyor. Üstelik aydınlatma da yok, yani ortam kap-karanlık. İlk oyunda hiç olmazsa çoğu yerde loş ışıklar falan olurdu. Şimdi ise bulutlu bir gökyüzünün arasından süzölmeye çalışan ay ışığı dışında hiçbir şey... Hem iyi hem kötü dememin sebebi de bu olayın göreceli olması. Tabii ki ikinci oyunu oynarken de çok korktum, bazen nereye koşacağımı şaşırırdım. Lakin ilk oyundaki çaresizliği, köşeyi dönmek için uzuuun uzun nefes alma ihtiyacını hissetmedim.

Bu seferki öcüler de elbette çok farklı. İlk oyunda deli hastalar, deli doktorlarla uğraşırken bu sefer çeşitli tarikatlar söz konusu. Sullivan Knoth ve sapkın takipçilerinin oluşturduğu bu tarikatla işimiz iş çünkü biz dışarıdan tanrı tarafından gönderilen kurban adayız onlara göre. Tabii hikaye bununla sınırlı değil. Olaylar ilerledikçe derinleşiyor ve rüyalarınıza musallat olabilecek etmenler için içine giriyor. Bir de Blake'in kafasının içindekiler var. Anlayacağınız Blake hem içeriden hem dışarıdan psikolojik olarak zor durumda. Yeni oyunda dini motifler de daha çok ön planda. Knoth adındaki tarikat önderinin liderliğinde yaşananlar karşısında

hepimiz en az Blake kadar dehşete düşüyoruz. Barındırılan şiddete değinmeme gerek var mı ki? Dökülen bağırsaklar, uğursuz kurban verme ayinleri, hatta çocuk kurbanlar. Outlast 2'de bolca çocuk cesedi de görmeye hazır olun. Ve elbette Outlast'ın meşhur sembolü; kamerası. İlk olarak demoda fark etmiştim ama artık eminim: Pil çok çabuk bitiyor! Pil dayanmıyor arkadaş! Veya ben saklanmakla çok fazla zaman geçiriyorum. Yok, gerçekten pil dayanım süresinde bir azalma söz konusu. Neyse ki dikkatli gözler için etrafta yine bolca pil mevcut. Pilin dışında bandajlar için de gözünüzü açık tutun. Bu bandajlar sayesinde düşman ile "temas" ettikten sonra kaçıp saklanırken yaralarınızı sarıyorsunuz. Böylece ikinci bir sürpriz temas ile hemen ölmüyorsunuz. Tabii bu her düşman için geçerli değil. Daha oyunun ilk dakikalarında bizlerle tanıştırılan iki metrelik "güzellik abidesini" görünce ne demek istediğimi anlarsınız. Bu arada kameramıza bir "upgrade" gelmiş. Artık ses özelliği de var! Bu özelliği açtığınızda mikrofon devreye giriyor ve düşmanın tam olarak yerini tespit edebilirsiniz. Örneğin dev mısır tarlalarındasınız ve yalnız değilsiniz. Kimse çıkmasın diye dua etmek yerine mikrofonu açarak düşman sağda



mı solda mı tespit edebiliyorsunuz. Tabii mikrofon demek, daha da hızlı tükenen bir batarya demek. Hem gece görüş hem de mikrofon açıksa hayırlı işler. Bu yüzden benim tavsiyem mikrofonu mümkün olduğunca az kullanmanız yönünde. Zifiri karanlıkta ilk önceliğiniz bence önünüzü görmek olsun.

Oyunun grafikleri tek kelimeyle harika. Benim için görsellik pek fazla ön planda değildir lakin Outlast 2'nin grafiklerini gerçekten takdir ettim. İlk başladığımda grafik ayarlarını biraz kurcaladım ve rahatça söyleyebilirim ki düşük ayarlarda dahi oyun harika görüntü veriyor. Daha ilk başlarda okul koridoru sahnesinde (Okul koridoru mu? Ne alaka? İlerledikçe göreceksiniz.) inanılmaz gerçekçi bir görsellik söz konusuydu. Kullanılan grafik motoru emektar Unreal Engine 3 ve tüm nimetlerinden faydalanılmış diyebilirim. Dört değil de üçün kullanılması bir avantajı da düşük sistem dostu da olması. Yani Outlast 2'yi oynayabilmek için illa bir oyun canavarına sahip olmanıza gerek yok.

Unutmadan şunu da belirtmek isterim; teknik olarak yapımda iki kere FPS düşüşü yaşadım. Üstelik ikisi de rastgele oldu. Bir yerde FPS düşerken sesler de cızırdamaya başladı. Aynı yer i sonra bir daha oynadığımda sorun oluşmadı. Çok kısa sürdüğü için pek üzerinde durmuyorum. Son olarak, artık Blake'in eli demodaki gibi nesnelere içinden geçmiyor. ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Ses efektleri eskisinden de fazla geliyor, harika bir sunum ve görsellik

**EKSİ** Kameranın pili daha hızlı tükeniyor

89





Yapım **Microids** Dağıtım **Anuman** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.syberia.microids.com** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

## Syberia 3

Önce Oscar, sonra da Hans'a el salladığımız o iç ısıtan maceranın ardından tam 13 sene geçti ve serinin yeni oyunu, yüzünüze vuran kar taneleri eşliğinde kötü bir kabustan uyanmışsınız gibi hissettirecek.

**B**akin bir itirafta bulunayım, küçükken "ile-ride ne olacaksınız?" diye sorulan sorulara türlü cevaplar verdiğim görülmüştür ancak ne olmayacağını çok iyi biliyordum: Avukat! 10'lu yaşlarımda ortalarına kadar bu mesleğin insanın kısıtlı ömründe yapabileceği en berbat şey olduğu ve bu mesleğe mensup insanların da karanlık, sıkıcı kişiler olduğu yönünde temelsiz, kafam kadar kocaman bir ön yargı geliştirmiştim. Sonraları bu azaldı ama kendilerinden uzak durmaya da devam ettim, yalan yok. Bunu anlatıyorum, çünkü hayatımda hakkında iyi şeyler düşündüğüm ilk avukat, 20 yaşında oynadığım Syberia'nın başkahramanı Kate Walker idi.

Ülkemizde çok az kişinin oynadığı, kısa ama harika bir macera oyunu olan Amerzone'un ardından, çizimlerini ve hikayesini üstlendiği Syberia ile geniş kitlelere ulaşan Benoit Sokal, ilk oyununu vaktinde deneyim etmiş beni değil ama pek çok kişiyi şaşırtmış, macera oyunlarının uçurumdan aşağı doğru yuvarlandığı

bir dönemde yıldız gibi parlamıştı. Myst benzeri, FPS kameradan oynanan Amerzone'un aksine muhteşem 2D arka planlara ve sabit kamera ile yönettiğimiz 3D karaktere sahip olan Syberia'da, Amerikalı bir avukat olan Kate Walker, yaşlı bir endüstriyel tasarımcı/mucit olan Hans Voralberg'in sahibi olduğu oyuncak firmasını haczetmek için Fransa'ya geliyordu. Burada Hans ve onun robotu Oscar ile tanıştıyorduk ve bu noktadan sonra göreceklere hiç de hazırlıklı olmayan Kate için öncelikli görevi artık çöpe atılabirdi.

### Hans'ın hayali

Syberia adı verilen bir adada halen mamutların yaşıyor olduğuna, tutkulu bir biçimde inanıyor du Hans Voralberg. İlginç icatlarla dolu, buram buram Steampunk kokan oyuncak fabrikasını çalıştırırken de hep Syberia'ya gidip yaşayan son mamutları göreceği günlerin hayaliyle yaşamış, parasını bu uğurda çarçur etmişti. Umutlarının tükendiği bir gün, fabrikayı ancak bir köşede ansızın belirecek cüzdanı şişkin bir peri kızı kurtarabilir diye düşünürken, o köşeden belki peri kızı değil ancak fabrikasını haczetmek için Fransa'ya gelmiş, ileride çok iyi dost olacağı Amerikalı bir avukatın çıkacağını nereden bilebilirdi?

Oynamayanlar için spoiler vermek istemiyorum ancak ben vedalaşma anlarından nefret ederim, içinde olsam da, dışarıdan tanık olsam da. Haliyle benim biraz gecikmeli oynadığım Syberia 2'nin sonu, bana o sıralar yeni izlemiş olduğum Full Metal Alchemist'in 25.bölümünde, Maes Hughes'un hayaletinin kahramanlarımıza el salladığı o anları hatırlatmış, ruhuma ağır gelmişti. Bolca gözyaşı döktükten sonra da oyunun devamının gelip gelmeyeceği konusunda en ufak bir fikir vermeyen finaline iyice bir çemkirdiğimi hatırlıyorum.

### Hayrina dönüş

Syberia 3, ikinci oyunun kaldığı yerden hikayeyi devralıyor, hatta öyle bodoslama bir giriş yapıyor ki, sanki Syberia II 2004 yılında çıkmamış, sanki Telltale oyunlarının yeni episode'unu oynuyoruz. Yahu arkadaş, aradan on küsur sene geçti, biz bu oyunu oynadığımda Alex de Souza Fenerbahçe'ye yeni gelmişti, insan kısa bir hatırlatma, bir video koyar, insaf. Ama bunun yerine Kate'i derme çatma bir kanoda, nehrin kenarında kıyıya vurmuş, donmak üzere bir halde buluyoruz, daha doğrusu ikinci oyundan tanıştığımız minik Youkol kabilesi bulup "emin ellere" teslim ediyor.

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





Bizi kurtaran Youkol insanların ruhani lideri Kurk oyunun başlarında hemen yanımızdaki yatakta yatıyor ve sağ bacağının koptuğunu ve kabilesine geri dönmek için hastanenin sahibi Olga Efimova'nın onun için yapacağı protez bacağı beklemekte olduğunu öğreniyoruz. Kurk bir çocuk gibi gözüküyor olabilir, ancak zekaları ile tanınmayan Youkol insanlarını yönetecek kadar bilgi ve aynı zamanda tüm bu olan bitene rağmen pozitif biri. İşler ise kendimizi iyi hissetmemiz ve hastaneden ayrılmak istememiz ile sarpaya sarmaya başlıyor.

Bizden sorumlu doktorun adı Mangöling ve kendisi karakolun önünden geçse içeri alırlar diyebileceğimiz kadar meymenetsiz, karanlık yüzlü bir arkadaş. Ayrılmaya talebimizi dillendirdiğimizde bizi oyalamaya çalışıyor ve ısrar edince de vereceği anahtar ile kapıyı açabilirsek gidebileceğimizi söylüyor. O anahtar elbette kapıyı açmıyor ve hastanenin lobisinde yirmi senedir "kapıyı açabilirse gidebileceği" söylenen iki hasta ile tanışınca, ne kadar büyük bir belanın içinde olduğumuzu anlıyoruz.

Kurk demiştik, kendisinin kabilesi yani Youkol insanları, daha önce kendileriyle tanışmış olsak da bu oyunda baş rolde. Doğa ile uyum içinde yaşayan, cüzdancınızı bile teslim edebileceğiniz bir düzgün insanlar, devekuşu benzeri, kış koşullarına dayanıklı bir "mount" ile göbekten bağlı bir hayat tarzı geliştirmişler. Youkol insanları yirmi senede bir tekrarlanan, kavimler göçüne benzer bir adete sahipler ve buldukları coğrafyanın egemen güçleri de "cahil ve aptal" buldukları bu insanların kendi halindeki göçünden bile rahatsız olduklarından, tankla, topla, bulabildikleri her türlü savaş nesnesi ile bunu engelleme gayreti içindeler.

Kate artık ilk oyunun başındaki o sıkıcı avukat olmadığından, çalıştığı şirket tarafından "kaçak" ilan edilmiş durumda, hatta peşinde bir dedektif bile var. Kurk'tan öğrendiklerimiz ve hastanede gördüklerimiz neticesinde ise oyunumuzun ana teması belli oluyor. Youkol insanların geleneksel göçüne katılmak ve bunun gerçekleşmesi için onlara yardım etmek.



### Yeni ama eski

Oyunun teknik tarafına dair ilk izlenimleriniz şu sıralarda oluşacak ve göreceksiniz ki Unity ilk iki oyuna göre gelişim sağlasa da Syberia 3'ün eski gözükmesini engelleyemiyor. Eski oyunun muhteşem 2D arka planlarının yerini ise 3D ancak çoğunlukla özensiz ve derinlik hissini veremeyen ortamlar almış. Oyun anlamsız derecede kasiyor bilgisayarınızı, ayrıca ben kendi adıma dört beş kez 8-10 saniyelik donmalar yaşadım ve inanın yalnız da değilim. Reddit mesajlarına bakılırsa oyunda ilerlemenizi engelleyecek ciddi hatalar söz konusu ve bunlardan birisine denk geldiğinizde tek yapabileceğiniz, autosave'in makul bir yerde kayıt almış olmasını dilemek. Bug'lar size denk gelmediyse bile kötü haberlerim var. Oyun konsollar gözetildiğinden olsa gerek gamepad'e göre optimize edilmiş ve klavye-mouse mekanikleri ile oyunu oynamak, hele hele bulmaca mekanikleriyle başa çıkmak son derece sıkıntılı. Gamepad kullansanız bile karakterin odun gibi hareket etmesi, gecikmeli tepkileri ve derinlik hissinden yoksun ortamlarda sağa sola çarpıp durmak, tüm oyun boyunca karşılaşacağınız standart durumlar arasında. Microids oyunu tasarlarken diyalog sistemini komple elden geçirmiş ve Telltale'in sistemine

benzer bir seçenekli diyalog sistemini oyuna ekleyip, buna konuşma tonu gibi yerinde ilaveler de yapmış. Verdiğiniz cevaplar karşınızdakinin size karşı tavırlarını bir anda değiştirebiliyor, ben çok beğendim. Ayrıca oyunun bulmacaları da bazen saç baş yoldursa da son derece özenli ve yaratıcı hazırlanmış.

İlk iki oyunun yanına yaklaşmasa da hikaye sizi oyunda tutabilecek kadar ilgi çekici ve bitirmenizin yetenek ve zorluk seviyesine göre 13-18 saat süreceğini de düşünürsek, verdiğiniz paranın hakkını alacağınızı düşünüyorum. Ayrıca oyunda karşılaştığımız karakterler seslendirme konusunda bir takım sıkıntıları olsa da gayet ilgi çekici tipler ve diyalog metinleri de son derece doyurucu. Hem kim bilir, belki eski oyunlardan bazı tanıdıklar ile yolunuz kesilir? Son sözler..

Neticede Syberia 3, senelerdir beklediğimiz o muhteşem oyun değil, hatta bir kısmınız oynadıktan sonra serinin genel kalitesini yansıtmadığını bile düşünebilir. Gerçek şu ki oyun onca sene geciktikten sonra bile "erken çıkmış" dedirecektik kadar problemli ve parlayan taraflarıyla bile eski oyunları özletiyor. Seriyi çok sevdiyseniz bunda da sevecek detaylar bulacaksınız, diğer arkadaşların indirimleri beklemesinde ise sonsuz faydalar görüyorum.. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Tanıdık hikaye anlatımı, başarılı diyalog sistemi, özenli bulmacalar  
**EKSİ** Feci teknik sıkıntılar, kötü optimizasyon, zamanın gerisinde grafikler







Yapım **Enigami** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **RPG, Dövüş, Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.shines-game.com**

# Shiness: The Lightning Kingdom

Manga sayfalarının canlanıp yüzünüze yüzünüze yumruk atıp çeşitli kombolar savurmasını istiyorsanız Shiness: The Lightning Kingdom, şu mevsimde çıkan can eriği gibi...

Kickstarter üzerinden hayat bulan oyun projeleri son 5 yılda önemli bir gelişme kaydetti. Ne yazık ki her başlığın iyi olduğunu iddia etmek zor. Firmaların çoğu ilk başlarda verdikleri sözleri tutmaktan aciz kalıyor ve oyunculara sıkıntılı zamanlar yaşatıyordu. Yine de bu sözünü, kısmen de olsa, tutan firmalar yok değil. Fransa menşeli Enigami firmasının geliştirdiği Shiness: The Lightning Kingdom, sözünü tutan oyunlardan biri. Samir Rebib'in hazırladığı mangadan yola çıkılarak yapılan Shiness, birçok öğeyi bir araya getirip başarıyla harmanlayan bir oyun. Shiness, birçok gökadanadan oluşan bir evrende geçiyor. Bu gökadalarda birçok farklı dünya var ve hepsinde de farklı topluluklar yaşıyor. Ana karakterimiz Chado'nun uçan zepliniyle yaşadığı kaza sonrası Gendy Adaları'na düşmesiyle maceramız başlıyor.

Oyunu tek bir türe sığdırmak aslında oldukça güç. Macera, platform, dövüş ve RPG unsurlarını başarılı bir şekilde harmanlıyor. JRPG türünden alışık olduğumuz tur-tabanlı dövüş stili yerine, gerçek zamanlı dövüş mekanikleriyle düşmanlarımızı alt ediyoruz. Dövüş kısımlarında, Disiplin adı verilen teknikleri öğrenerek yeni stillere ulaşabiliyoruz. Ayrıca tüm evrene hakim olan dört elementi kullanarak daha güçlü saldırılar yapmak mümkün. Karakterlerin her biri farklı bir element üzerine yoğunlaşmış durumda. Örneğin Chado toprak elementini kullanarak saldırılar yaparken, Kayenne havayı, Rosalya ise ateşi tercih ediyor. Bunlara Shi (Chi değil, Shi), deniliyor. Oyun ilerledikçe edineceğiniz tecrübe puanları, satın

alacağınız parşömenler ve ekipmanlarla karakterinizi güçlendirmek sizin elinizde. Dövüş kısmından çok zevk aldığımı belirtmeliyim. Ne çok monoton ne de piyasadaki ünlü dövüş oyunlarındaki gibi çok karmaşık. Tam arada güzel bir ritim tutturulmuş. Yumruk ve tekme seçenekleri dışında, kaçınma ve savunma hareketlerinize de dikkat etmeniz gerekiyor. Sağda solda bulunan hayvanlara dövüş tekniklerimizle eziyet ettikten sonra hikayeye dalmaya başlıyorsunuz. Her haritanın kendine özgü bir atmosferi ve müzikleri var. Ayrıca yan görevlerle karakterlerinizi güçlendirebiliyorsunuz. Ana senaryoyu takip ettiğinizde haritanın zindanı olarak adlandırabileceğim bölgeye girerek bölüm sonu canavarı dövüşünüzü yapıyorsunuz. Oyunun grafiklerine gelecek olursak; hasbelkader idare ediyor. Karakterler, yaratıklar ve düşmanlar dünya modellerinden kalın bir çizgi roman kontürüyle ayrılıyor. Renkli ve sade tasarımları bu büyüklü dünyaya yakışacak cinsten. Shiness: The Lightning Kingdom, fazlasıyla özveriyle hazırlanmış. Bunu kabul ediyorum. Her karakterde, her haritada yapımcıların tutkusunu görebiliyorsunuz. Yine de bazı noktalarda oyunun mekaniklerine daha fazla dikkat etmelerini isterdim. Oyunu bir kere klavye+mouse ile oynamaya çalışırsanız, büyük hata edersiniz. Komboların yapımı bu ikilide çok ama çok zor. Takılıp kalırsınız valla. Keşke diyorum, oyunu konsollardan port ederken biraz daha düşünceli davransalarmış. Öte yandan oyunun türüne karar veremedikleri gibi hikaye anlatıcılığına da

karar verememişler gibi. Bazen araya sinematik girip karakterlerin konuştuğunu görüyorsunuz, bazen de manga sayfaları gibi konuşma balonları araya giriyor. Oyun içerisindeki RPG unsurlarında da garip garip ses çıkartmaktan öteye gidemiyorlar.

Uzun lafın kısıası, Shiness: The Lightning Kingdom öyle aman aman iyi bir oyun olmamış. İlk birkaç saatin ardından oyunu Croc-Naruto-Fairy Tail meleziye benzetmeye başladım. Etrafı geziyor, Shi enerjisi ile düşmanlarımızı paketliyor ve politik çalkantılardan boynumuz dik çıkmaya çalışıyoruz.

Sadece yapımcıların ne kadar tutkulu olduklarını görüyorsunuz. Koskacaman bir dünyaya giriş yapacağımızı düşünüyorsunuz ama dünyanın hikayesinden çok karakterlerin dertleriyle uğraşıyorsunuz. ■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Keyifli ve akıcı dövüş mekanikleri, ilgi çekici atmosfer, renkli karakterler  
**EKSİ** Ortalama hikaye, PC için gamepad desteği yok, grafik hataları

65





Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım **People Can Fly** Dağıtım **Gearbox** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [www.bulletstorm.com](http://www.bulletstorm.com)

# Bulletstorm Full Clip Edition

Düşmanlarımızı yok etme konusu hiç bu kadar yaratıcı olmamıştı.

Şöyle bir geriye dönüp baktığımda bende iz bırakan az sayıda FPS'den biridir Bulletstorm. Aradan geçen altı yılda aklıma geldikçe "Ne güzel oyundu ya..." diye iç geçirdiğim bu güzide yapımın ikincisi için -bir umut- beklerken, karşımda yenilenmiş versiyonunu buldum. Altı yıl oyun dünyasında çok şey değiştirdi elbette. Acaba yıllar evvel deliler gibi oynadığım Bulletstorm, günümüze ayak uydurabilecek miydi? Öncelikle itiraf etmeliyim ki oyunun başladığı ilk dakikalarda bir afalladım. Oyun o kadar hızlı geldi ki, gözlerim ekranı takip etmekte zorlanıyordu. Bir süre sonra bu hıza alıştım ve eğlencenin dibine dalış yaptım. Bunu sağlayan en büyük etken de oyunun ana fikri ve eğlence kaynağı olan düşmanlarımızı öldürme çeşitliliği. Oyunda, hasımlarımıza (Battlefield 1?) dünyayı dar etmenin -yerde kayarak tekme atmaktan tutun da, onu vahşi bir çiçeğin kollarına atmaya kadar- 131 farklı yolu mevcut. Bu, içinde bulunduğumuz 2017

yılına göre bile müthiş denilebilecek bir çeşitlilik. Tutun ki adamlar bunu 2011 yılında yapmışlar. Halbuki şu an olsa "30 yeni öldürme çeşidi" diye bir DLC ile pazarlarlardı herhalde... Bu öldürme şekillerinden bir kısmını tamamlamak için oldukça şansa ihtiyacımız olsa da hepsini tek tek denemek kesinlikle çok eğlenceli. Tavsiyem listeyi açıp bakın ve hepsini tamamlamaya çalışın. Oyunda dokuz farklı silah var ve hepsi de birbirinden eğlenceli. Her silahın ayrıca birer de alternatif vuruş özelliği bulunuyor. Charge Shot isimli bu vuruşları oyun içinden kazandığımız puanlarla aktif edebiliriz ancak sınırlı sayıda kullanma şansına sahibiz. Tabii puan kazandıkça tekrar tekrar satın alabiliriz. Puan kazanmaksızın düşmanı ne kadar yaratıcı şekilde öldürdüğümüze bağlı olarak değişiyor. Her düşman öldüğünde, ölüş şekline göre kafasının üzerinde puanlar çıkıyor ve bu puanları silah aktif etmede, mermi satın almada ve geliştirmede kullanabiliyoruz. Üzülerek söylüyorum, oyun inanılmaz derecede çizgisel ilerliyor. Gidilebilecek hiç bir alternatif yol olmadığı gibi herhangi bir yerde "Dur şuradan aşağıya atlayayım, kestirme olur" gibi bir durum da söz konusu değil. Oyun nereden gitmeye göre tasarlandıysa mutlaka ona uymak durumundayız. Düşman yok etmenin bu kadar çeşitli olduğu bir oyunda ilerlemenin bu kadar sınırlı olması, gerçekten can sıkıcı. Öyle ki bir bölümde dikkat ettim de gireceğimiz cam oklarla

gösterilmiş!!! Keşke biraz daha serbestçe dolaşabiliyor olsaydık...

Önceki oyuna ek olarak -sıkı durun- tüm senaryoyu Duke Nukem olarak da oynayabiliyoruz! Pratikte seslendirmeler ve Duke'ün modeli haricinde bu bize bir şey kazandırmıyor elbette ancak Duke fanlarını sevin direceği kesin. Yeni eklenen özelliklerden bir diğeri ise Overkill modu. Bu seçenek ile oyuna tüm silahlar aktif olarak başlayabiliyor ve eğlenceye ilk dakikadan dalabiliyoruz. Yoksa elbette silahları açmak için senaryoda ilerlemek gerekiyor.

İlk oyunu oynamış dahi olsanız Full Clip Edition ile tekrardan o eğlenceyi yakalayacağınıza kesinlikle eminim. Hele ki ilk oyunu oynamadıysanız ve eğlenceli bir FPS arıyorsanız bu oyunu mutlaka denemeniz gerekiyor. ■ **Emre Öztınaz**

## KARAR

**ARTI** Hiç bitmeyen aksiyon ve eğlence, yaratıcı öldürme şekilleri, yenilenen grafikler  
**EKSİ** Tekdüzelik tavan yapmış, kısa sayılabilecek senaryo







Yapım **Playtonic Games** Dağıtım **Team 17** Tür **Platform** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [www.playtonicgames.com](http://www.playtonicgames.com)

## Yooka - Laylee

Yeşil dinozorun tepesine bir yarası binmişti. Bu anlamsız birliktelikten kuvvet doğacağını kim bilebilirdi?

Zamanında Nintendo 64 oyunlarıyla muhatap olduysanız, Banjo - Kazooie diye bir oyun kalmıştır hafızanızda. (Ben kısmen muhatap oldum ama hatırlamıyorum mesela.) Banjo - Kazooie çok beğenilince de hikayeyi Banjo - Tooie devralmış ve sonra bu seriden pek haber alınamamıştı. Bu iki oyunun da zamanında dikkatime hiç takılmadığını itiraf etmeliyim ama platform oyunlarının en babalarını hayatına almış biri olarak söyleyebilirim ki Yooka - Laylee, maalesef o kalitenin gerisinde

kalıyor. Bunu da söylerken Spyro the Dragon ve Crash Bandicoot gibi başlıkları tepede tutuyorum tabii ki.

Yooka - Laylee, renkli mi renkli bir platform oyunu arkadaşlar. Biri diğerinin üzerine binmiş iki yaratıkla birlikte (Bilin bakalım isimleri ne?) zalim bir diktatörün dünyadaki tüm kitapları yok etme çabalarının önüne geçmeyi planlıyoruz. İşin içeriğinde rengarenk bir dünya, bolca gevezelik, bir o kadar "Amerikan esprisi", neşeli müzikler ve keşfedilmeyi bekleyen bir platform oyunu silsilesi var. Enteresan iklimimiz ilk etapta basit yeteneklere sahip. Koşuyor, rakiplerine kuyruk saldırısı yapıyor, koşarak çıkamadığı yokuşları yuvarlanarak geçiyor falan... Bu yetenekler zamanla genişliyor tabii ki ama bunun için oyun alanının dört bir tarafına dağılmış altın tüyleri toplamanız lazım. Hatta şu adını bir türlü hatırlayamadığım zalim diktatörün çaldığı kitapların altın yapraklarını da bir yandan toplamanız lazım. Olayın temeli bu ama Yooka - Laylee'nin iç dünyası acayip geniş. Yapabileceğiniz bolca aktivite var ki bu tarz oyunları seviyorsanız, bu oyunun başında saatleriniz akıp gidebilir.

Tüm Yooka - Laylee serüvenim boyunca sadece iki şey canımı sıktı. Bunlardan ilki, oyunun bir türlü yerinde durmayan kamera sistemi. Kamera kontrolleri o kadar kötü ki bazı platform bulmacalarını sırf bu yüzden yapamadım. PC tarafında durum nedir bilmiyorum ama PS4 tarafında bu konu oldukça vahim boyutlarda. Diğer can sıkıcı konu ise karakter seslendirmeleri. Sevimli olsunlar diye her karaktere "haa-huuu-hiii-hooo" gibi saçma sapan bir konuşma efekti yapmışlar ama işte o sevimlilik bir yerden sonra kafa

ütülemeye dönüşüyor. Yani sevimli oyunumuz, bu sevimlilik dozajını bir tık fazla zorlamış.

Dediğim gibi, platform oyunlarını seviyorsanız, Yooka-Laylee'yi şöyle bir deneyebilirsiniz. Belki diğer oyunlarınızın arasında çerez niyetine durabilecek farklı bir kafa olabilir. Ama platform oyunu konusunda yüksek çiteleriniz varsa, böyle bir platform oyununa çok sıcak bakacağınızı söyleyemem. Karar sizin... İyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**

### KARAR

**ARTI** Rengarenk bir dünya, yapılacak ve toplanacak onca şey  
**EKSİ** Berbat kamera kontrolleri, karakter seslendirmeleri

65







Yapım Honor Code Dağıtım Honor Code Tür Macera, Gerilim Platform PC, Mac, Xbox One Web [www.narcosis-the-game.com](http://www.narcosis-the-game.com)

# Narcosis

Tamam korkalım ama neden suyun altındayız?

**K**orku oyunları ile oldum olası aram olmadı bugüne kadar. Bir insan neden korku oyunu oynar ve neden korku filmi izler hiç anlamadım. Anlamsız geliyor bana yahu. Korkmak nasıl bir keyif verir açıklamak isteyen de müsait vakitte dinleyebilirim. İşte böyle düşündüğüm bir günde, inceleyeceğim oyunun Narcosis olduğu söylendiğinde "iyi ver bakalım, korkmadan oynarız" dedim. Narcosis'in hem suyun altında geçen, hem de içeriğinde korku öğeleri, deprem ve hatta örümcek bulunduran bir oyun olduğunu öğrendiğim an ise Kürşat'a sevgilerimi kallavi cümleler eşliğinde sundum. Hidrofobik biri olarak, depremden ve örümcekten korkmasam bile suyun altında olma hissi yay gibi gerilmeme sebep oldu zira.

Geliştirici ekipteki isimlerden birisinin uzman bir dalgıç olmasının da yaratılan bu atmosferde payı büyük. Maşallahı var oyunun, suyun altını iyi vermişler! O kadar iyi vermişler ki, suyun altında mısınız yoksa galaksinin boşlu-

ğunda mı belli değil. O korkunç sessizlik ve karanlık sizi çıldırma eşğine sürükleyebilir gerçekte olsa. Oyunda da bu durum bize belli kısıtlayıcı unsurlar ile geliyor. İşaret fişeği ve çakı ile suyun altında neler yapılabilir diyerek başlıyorsunuz. Heyecanlandığınızda, zaten kısıtlı olan oksijeni hızla tüketiyorsunuz ki bu sizin kontrolünüzde olan bir şey değil, ölen bir takım arkadaşınızı gördüğünde korkuyor ana karakterimiz.

Bu oyunun VR odaklı çıktığını (Neyse ki VR'da denemedim yoksa bu satırları yazamıyor olabilirdim.) ancak VR olmadan da aynı güzellikle oynanabildiğini hatırlatmamız lazım. Ekran başında bile sizi yeterince geriyor oyun. Hikayesinin oldukça güzel anlatılması yetmezmiş gibi Türkçe desteğini görmem de iyice havaya girmemi sağladı. VR olarak ise HTC Vive, Oculus Rift ve OSVR desteklenen sistemler arasında.

"Narcosis temelini gerçeklikten alıyor fakat gerçek üstü bir ortamdan besleniyor." Bu

sözler Steam sayfasında beni en etkileyen noktalardan biri oldu. Oyuna korku diyoruz ama öte taraftan bakıldığında taş gibi bir hayatta kalma mücadelesi de sunuyor bize. Belki ev yapmak için taş toprak toplamıyoruz ama senaryo boyunca hayatımızdaki en tuhaf, en rahatsız edici deneyimi yaşıyoruz. Hepimiz her gün Pasifik okyanusunun derinliklerinde böyle bir durumla karşı karşıya kalmıyoruz sonuçta. Bu yüzden konu seçimi ve kurgusunu çok başarılı buldum. Grafiklerin ve inandırıcılığın da yerinde olduğu bir yapım olarak beni hayli tatmin etti. Aynı zamanda yer verdiği gerilim öğeleri ve başarılı hikayesi ile de anlamsızca bulduğum korku oyunlarına karşı bakışımı bir miktar pozitifçe çevirdi diyebilirim.

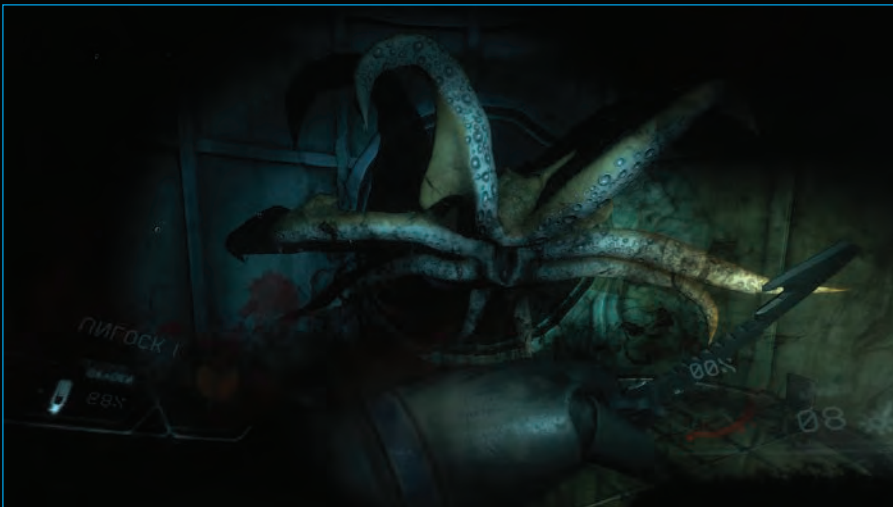
Geliştirici ekibin ilk oyunu olmasından mütevellit, kendileri oldukça çığ bir yapım aslında. Onu bu derece iyi yapan ise fiyatına göre sunduğu kalite diyebiliriz. Gerçekten çok kaliteli bir içeriği olabildiğince makul bir fiyatla son kullanıcının karşısına koymuşlar ve bu yollarından sapmazlarsa gelecekte çok başarılı yapımlarını görebiliriz bu arkadaşların. ■ İlker Karas

## KARAR

**ARTI** Korku ve hayatta kalma tarzı oyunları sevenlere yeni bir tat

**EKSİ** Ortalama 3 saatlik oynanış size yetmeyebilir

75







Yapım **Beamdog** Dağıtım **Beamdog** Tür **RPG** Platform **PC, Mac, iOS, Android** Web **www.planescape.com**

# Planescape: Torment: Enhanced Edition

Karanlık bir dünya içerisinde, kim bilir kaçınıcı uyanışın.  
Yine neredesin acaba? Nasıl bir hayat yaşadın?

RPG oyuncularını, özellikle CRPG oyuncularını, Planescape: Torment adını duyunca hafiften bir ürperir. 1999 yılında Black Isle Studios tarafından üretilen oyun, ilginç bir şekilde dev satış rakamlarına ulaşmasa da birçok oyun eleştirmeni tarafından 1999 yılının en iyi RPG oyunu seçilmişti. Geçen yıllar içerisinde adından ve şanından hiçbir şey kaybetmeyen Planescape, oyuncular tarafından da düzenli olarak oynanmaya devam etti. Vaktiyle Baldur's Gate gibi efsane bir seriyi bile birçok anlamda geride bırakmayı başaran oyun, nihayet Enhanced Edition'ı ile piyasada.

Bildiğiniz üzere CRPG'ler hikâye örgüsü konusuna yönelmiş yapımlardır. Özellikle 90'ların sonunda üretilen CRPG'lerin hemen hepsi hikâye konusunda muazzam işler yapmıştır. Torment ise hikâyecilik ve senaryo akışı konusunda kesinlikle zirvedeki eserdir. Oyunumuzun adı, aslında bir D&D fantasy campaign setting'i olan Planescape'den geliyor. 1994 yılında üretilen Planescape, isminden de anlaşılacağı



üzere birçok dünyanın birbirine bağlandığı bir varoluşu resmediyor. Eğer detaylara girersek, bu yazı bir serüvene dönüşür, o yüzden şimdilik kabasını bilerseniz kâfi. Oyunumuzda "Nameless One" isimli bir karakteri canlandırıyoruz. Karakterimizin isimsiz olmasının sebebi, farklı hayatlar yaşamış bir ölümsüz olarak, daha önceki yaşantılarına dair hiçbir şey hatırlamıyor olmasından kaynaklı. Amacımızsa kaybettiğimiz hafızamızı yeniden kazanmak. Tabii bunun için gezmemiz gereken birbirinden farklı dünyalar olacak. Birçok CRPG oyununda olduğu gibi tek bir karakter yerine, ekibimize alacağımız birden çok karakterle yola devam edebiliyoruz. Oyundaki NPC'lerin muazzam birer karakterleri olduğunun da altını çizmek isterim. Ekibimize katılabilecek toplamda yedi adet karakter bulunuyor olsa da bunlardan en fazla beş tanesini aynı anda kullanabiliyoruz. Baldur's Gate'te de kullanılan Infinity Engine'in daha detaylı bir versiyonu üzerine yerleştirilen yapımın grafikleri sizin de tahmin edileceğiniz üzere büyük ölçüde renderlanarak daha pürüzsüz hale getirilmiş. Dileyenler oyun ayarlarından eski usul bir Planescape: Torment deneyimi yaşayabilirken, dileyenler de Enhanced Edition'un daha geniş harita modeli üzerinde oradan oraya koşabilirler.

Oyunumuz klasik D&D özellik puanlarını kullanıyor. Başlangıçta sadece bir dövüşçü olan karakterimizi, zamanla Wizard ya da Thief gibi sınıflara dönüştürebiliyoruz. Enhanced Edition ile birlikte gelen birçok yenilik bulunuyor. Kaliteli Render'ın haricinde, 4K interface ile Sigil dün-

yası muazzam halde deneyim edilebiliyor. Ayrıca eskiden olmayan ve yeni CRPG'lerde sıklıkla gördüğümüz, "Tab" ile objeleri belirginleştirme, haritaya zoom in ve out yapabileme, combat log, quickloot gibi birçok detay da kendisine yer edinmiş. İşin güzel kısmı, eski usul Planescape: Torment deneyim etmek isteyenlerin ayarlar menüsünden tüm bu yenilikleri kapatabiliyor olmaları ki ben böyle yaptım. Aksi halde sanki hile yapıyormuşum gibi bir hisse kapıldım. Bence o "Tab" tuşu ile ürün belirginleştirme oyunu çok kolaylaştırıyor.

Planescape: Torment: Enhanced edition beni her türlü başına kiltlemeyi başardı. Zaten muhteşem olan bir oyunu, uzun yıllar sonra yeniden, daha detaylı görüntü kalitesinde, yenilenmiş müzikler ve modern bir ara yüzle deneyim etmek harika bir his. ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Muazzam hikâye akışı, derin diyaloglar, eğlence ve ciddiyet dengesi, kocaman ve birbirinden farklı dünyalar  
**EKSİ** CRPG sevmeyenlere hitap etmemesi, karakter renderlarının aşırı sırtması





# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek şimdi başladı



### NVME SSD 960 PRO/EVO

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



samsung.com/tr  
/SamsungTurkiye



\*960 PRO'nun maksimum değerlerini temsil etmektedir.





İşte kağıda eskizi çizildikten sonra aynen oyuna aktarılmış bir görsellik!



Yapım **The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon** Platform **PS4** Web **drawntodeath.com**

## Drawn to Death

Ergen bir arkadaşımızın sapkın çizimlerine bakmaya ne dersiniz?  
Tabii paranız var ise...

Tipi bakımından hiçbir oyunla kıyaslama yapamayacağımız bir oyun var şimdi karışımızda. Death Note'u az çok duymuşsunuzdur. Kısaca, deftere isim yazıyorsunuz ve o kişi ölüyor hani. Drawn to Death'teki defterimizde ise çizilenler hayata geçiyor ve çizen bir ergen olunca... Şey... Pek iyi olmuyor. Efendime söyleyeyim oyunun konusu... Yok. Çünkü Drawn to Death'in singleplayer modu bulunmuyor. Tamamen multiplayer olan yapımda, silahınızı aldığınız gibi dalıyorsunuz arenaya. Oyunu farklı kılan ise işte bu arenalar ve kullanılan çizim tekniği. Akli havada ve -çizimlerinden anladığımız kadarı ile- hayli küfürbaz olan genç bir arkadaşımızın çizimleri -deyim yerindeyse- dile geliyor ve hayalinde canlandırdığı garip mekanlarda, bir o kadar garip karakterler ile çeşitli ölüm maçlarına giriyoruz. Öncelikle çizimlere değineyim çünkü en ön planda onlar var. Oyunda, not defteri üzerine çizilen ecis -bücüş karikatür tarzı mekanlar bulunuyor. Gökyüzü gibi arka planlar kare not defteri şeklinde ve renkler de genelde siyah beyaz. "Kan" kırmızısı renk dışında hafif tonlamalar bulunuyor ama dediğim gibi ana renklerimiz kağıt üzerine kalemle çizildiği için, siyah ve beyaz. Tabii bazen araya farklı renkler de giriyor. Örneğin not defterine yapıştırılmış sarı not kağıdı sayesinde arenanın bir kısmı sarı olabiliyor. Kullanılan teknik açıkçası benim çok hoşuma gitti fakat şöyle de bir eksisi var; gözleriniz fazla duyarlı veya hassas ise bir süre sonra yorulabilir, sonuçta beyaz

parlak bir renk. Şayet bana bir şey olmaz dermeniz beyaz zemin üzerine etrafa sıçrayan kan, kopan uzuvlar ve ardında bıraktığı kıpkırmızı renk eminim hoşunuza gidecektir. Oyunda altı adet "değişik tip" seçebiliyoruz ve hepsinin kendine has özel hareketleri bulunuyor. Köpekbalığı başlı ninja hanımımız "Nin-jaw" patlayan anime karakterleri atabiliyor, metalci Johnny Savage gitarı ile şeytani bile çağırabiliyor! Bu karakterleri standart tabanca, tüfek gibi silahlardan tutun da garip alet edevatlarla kadar farklı şekillerde donatabiliyoruz. Başlangıçta yanına üç silah verebildiğimiz karakterimizin arenada alabilmesi için oraya da üç silah yerleştirebiliyoruz. Ergenimizin elini de es geçmemek lazım. Arenada genç arkadaşımızın elini yeri geldiğinde silah niyetine kullanabiliyoruz. Artı olarak diğer karakterlerden farklı kılmak için çeşitli elbiseler satın alabiliyor (Gerçek para veya oyun parası ile.) ve renklendirebiliyoruz. Ayrıca oyun sizi yüz elli "kelle" karşılığında gizem kutusu ile ödüllendiriyor ve içerisinden özel elbiseler ve "taunt" dediğimiz kışkırtma hareketleri çıkabiliyor. Arenalarda kavgılar dört kişi arasında geçiyor. Her multiplayer oyununda olduğu gibi çeşitli modlar mevcut. İlk beş puana ulaşan kazanır (Her ölümden puanınız eksiliyor.) gibi basit modlardan, "organ bağıışı" adı altında rakibinizi öldürdükten sonra elde ettiğiniz kalpleri depozit alanına götürdüğümüz modlara kadar değişen oyun türleri mevcut. Kule

denilen seviye ağacından da her zaman kendi rütbenizi kontrol edebilirsiniz. Drawn to Death PS Plus üyelerine bedava, üye olmayanlara 59,99 TL. Bu arada, PS Plus üyesi olmadan oynayamıyorsunuz... İroniye bakar mısınız? Yani plus üyeliğiniz yoksa almak gibi bir hataya düşmeyin. Ha, oyun alınmalı mı? Açık konuşayım, oyun sadece birkaç kere oynanabilir çünkü bir yerde sonra cazibesini yitiriyor. Evet, çizimler değişik ama bildiğiniz içi kanla doldurulmuş multiplayer. Daha önce oynadıklarımızdan çok da farklı değil. Ayrıca küfre karşı değilim ama bir süre sonra sürekli "kahrolası federaler" lafını duymaktan kafanız şişiyor. Ya da ben mi yaşıyorum acaba?

■ **Rafet Kaan Moral**

### KARAR

**ARTI** Kendine has grafikler, kısıtlı olsa da eğlenceli modlar  
**EKSİ** Eğlence kısa sürüyor, çok fazla boş küfür söz konusu

66





Yapım **PaperSeven** Dağıtım **Vision Games** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.blackwoodcrossing.com**

## Blackwood Crossing

Sevgi, kaybetme, kızgınlık ve sahiplenme... Her duyguyu açığa çıkaran Blackwood Crossing, tökezlese de güzel bir hikaye sunuyor.

İyi bir hikayeyi uygun şekilde aktarmak kolay şey değil. Dolayısıyla bazı yapımcı firmalar görsele ve oynanışa yoğunlaşmayı tercih eder. Hikaye anlatmak risktir. Anlatılan herkese hitap etmez, herkesten aynı tepkiyi görmez. Düzinelerce oyun güzel bir hikaye anlattığını sandığı için heba olmuştur. Blackwood Crossing ise oynanışta bazı sıkıntılar çıkartmasına rağmen bu konuda hayli başarılı.

Blackwood Crossing bizlere iki kardeş, Scarlett ve Finn'in hikayesini anlatıyor. Olaylar Scarlett'in sembolik diyebileceğim bir trende gözlerini açması ile başlıyor. Sembolik diyorum çünkü bu trenin aslında nereden kalktığı ve nereye gittiği belli değil. Üstelik Scarlett ve Finn'in anıları diyebileceğim çeşitli mekanlara da dönüşmekte. Bu tren, anılarda yolculuk etmemizi sağlayan bir araç. Her şey Scarlett'in gözlerini açtıktan sonra kardeşi Finn'i araması ile başlıyor ve çok geçmeden bu trenin normal olmadığını bizler de anlıyoruz. Açıkçası konu olarak anlatabilecekleirim bu kadar çünkü oyunun hikayesi tıpkı Gone

Home gibi ilerledikçe gelişen türden. Scarlett ve Finn niye o trende? Amaç nedir? Bu anılar nedir ilerledikçe şekilleniyor ve ancak oyunun sonunda tam olarak hikayeye hakim oluyoruz.

Oyunun sonunda desem de aslında bizin neyin beklediğini gidişattan tahmin edebiliyoruz. Trenin içerisinde karşımıza garip maskeli insanlar (O tavşan ürkütücüydü ama!) çıkıyor. Amacımız konuşmaları çözmek ve kimin kime ne dediğini bulmak. Diyaloglar yeni bir olayı açığa çıkarıyor ve bu yeni olay da yeni -ama eski- anılara, anıların geçtiği mekanlara dönüşüyor. Üstelik her anı büyük hikayenin bir parçası. Yani oyunun temeli elbette ki diyaloglar üzerine kurulu.

Bu diyalogları açığa çıkartmaya çalışırken küçük bulmacalar ile de uğraşırız. Hadi bulmaca demeyelim de getir – götür, bul ve kullan görevleri diyelim. İlerleyen bölümlerde elde edilen sihirli güçler yardımıyla da anıları bir araya getirmek için çaba sarf edeceğiz. Aslında bu bulmacaların amacı sadece oyunun süresini uzatmak. Bazı bulmacalar (Resimleri bir araya getirme gibi.) hikaye ile alakalı olsa da getir – götür olsun, boyamalar olsun hep kısa olan oyun süresini uzatmak için oradalar gibi. Blackwood Crossing çok güzel görsellere ve hoşuma giden İngiliz aksanına sahip seslendirmelere sahip. Görselleri ilk gördüğümde daha önce kaleme aldığım We Happy Few gelmişti aklıma. Animasyonlar, detaylar, sahne geçişleri, Finn'in afacan halleri ve Scarlett'in duyguları çok iyi yansıtılmış. Trenin ortasında türeyen ağaç ev gibi değişimler de göze çok hoş geliyor. Kontroller ise klasik klavye ve fare bileşiminden

oluşuyor lakin Scarlett sanki biraz hantal olmuş. Belli ki biraz gerçekçilik katılmak istenmiş ve Scarlett öyle dümdüz yürümekten ziyade, hakikaten adım atıyormuş gibi hissettiriyor. İşte bu his kontrollerin azıcık ağır kalmasına vesile olmuş.

Bu sevimli yapımcı bir oturuşta bitirebilmek mümkün çünkü ortalama iki saatlik bir oyun süresi var. Anlatılan hikayenin gidişatını dediğim gibi tahmin edebiliyoruz ama anlatım şekli ve yaşanan duygular sizi etkileyebiliyor. Bazı gereksiz bulduğum bulmacalar olmasaymış ve daha akışkan kontroller olsaymış çok çok daha iyi olabilirdi. Büyük aksaklıklar değil elbette, hikayedeki sunum bu denli başarılıyken göz ardı edilebilir.

Bu türü seviyorsanız birkaç saatinizi Scarlett ve Finn'in anlatacaklarına ayırabilirsiniz.

■ **Olca Karasoy**

### KARAR

**ARTI** Hikaye anlatımı, oynanışa katkı sağlayan grafik ve müzikler  
**EKSİ** Hantal kontroller, bazı gereksiz bulmacalar, çok kısa oyun süresi

80





# Man O' War: Corsair

## Warhammer Naval Battles

Denizlere açılıp korsancılık oynamak... Buydu niyetim, fazlası değil. Karşımda duran oyun da tanıdıkta ama bitmiş hali, bitmemiş halinden farksız duruyordu. Düzeler dedğim hiçbir kusuru da düzelmemişti.

Uzun zaman önce Man O' War Corsair ile bir erken erişim yazısında beraberdik hatırlarsanız. O zamanki insafım, bir ilk bakış oyununa kadardı tabii ki. Korsan rolünü üstlendiğimiz bir oyun duruyordu karşımda ve o zamana yakın başka bir zamanda müthiş bir korsanlık tecrübesi edinmiştim, Assassin's Creed: Black Flag sağ olsun. Man O' War Corsair ise umut vaat eden bir yapıya sahipti. Geniş mi geniş bir haritada bir korsan gemisinin kaptanı olarak fora etmişim yelkenleri. Gün geldi, oyunun yapımı tamamlandı ve son halini aldı. Ben de o zamandan bu zamana kadar neler değişmiş bakalım diyerekten daldım içeri. İlk etapta birkaç ufak değişiklik gözüme çarptı. Mesela erken erişimde taraf seçmek kapalıyken, an itibarıyla açık duruyordu. Derken karakterimi yaratmaya başladım ki hayli kısa sürdü zira seçimime sunulan şeyler sadece iki şapka ve iki kıyafetti. Önce burada huzursuz oldum; çünkü tamamlanmış bir oyundan daha fazlasını beklerdim. Öyle oldu, böyle oldu, gemiye de isim verdik derken, kendimi açık denizde buluverdim. Man O' War Corsair, kısmen yeterli grafik kalitesine sahip. Açık denizlerde korsan gemisiyle yol almak deyince akla gelen geniş bir haritaya da sahip. Bu haritada yapılacak şeyler de mevcut... Ama oyun mekaniklerine gelindiğinde bu detayların hepsi birden o açık denizin dibine doğru batıyor. Erken erişimde de gözüme takılan oyun mekaniklerinin çirkinliği, tam sürümde de aynen karşımda durmakta. Gemi savaşlarında pek

*Ama oyun mekaniklerine gelindiğinde bu detayların hepsi birden o açık denizin dibine doğru batıyor.*

sıkıntı yok, bir yere kadar zevk alabildim bu savaşlardan. Ama başka bir gemiye yanaşıp düşman gemiye "board" etmeye gelince iş, her şey bir anda çirkinleşiyor. Karakterimiz ağır bir pistol ve kılıç kullanabiliyor ama buradaki mekanikler içler acısı gerçektir. Ne idiği belirsiz, karmakarışık bir ortamda birilerine ateş ederken, size doğru gelen düşmanlarınızı ucuz mu ucuz animasyonlar eşliğinde kesiyorsunuz. Görüntü o kadar anlaşılmas ve karambol ki anlatamam. Erken erişimde bunu düzeltirler diye fazla takılmamıştım ama yok, olmamış. Oynanış açısından inanılmaz sıkıcı sahneler bunlar. O geniş haritada gezip görevler yapmak,



yeni limanlar keşfetmek gibi içi dolu bir fikir var oyunun içinde ama katlanılmaz oyun mekanikleri, maalesef bu tadın çıkmasına izin vermiyor. Erken erişimde umut vaat edip, tam sürümünde sınıfta kalan bir oyun olarak arkamda kaldı Man O' War Corsair. Bu tarz bir oyun arayışıdaysanız, bence bu oyundan uzak durun. İyi eğlenceler...

■ **Ertekin Bayındır**

### KARAR

**ARTI** Geniş açık dünya  
**EKSİ** Oyunu çileye çeviren oyun mekanikleri, sığ karakter yaratma seçenekleri, iyi fikir, kötü sonuç







Yapım **Aqiris Game Studio** Dağıtım **Aqiris Game Studio** Tür **FPS** Platform **PC** Web [www.ballisticoverkill.com](http://www.ballisticoverkill.com)

# Ballistic Overkill

Overwatch ve Call of Duty'nin çocuğu olduğunu düşünün. Üstelik Türkçe!

**H**epimizin bildiği bir gerçek var; zamana tarayıcı tabanlı oyunlara çok vakit harcadık. Özellikle de shooter türü, bir dönem boyunca çok insanın tarayıcılarını domine etmişti. (GunZ'a selam çakalım) Ancak emin olun hiçbiri Ballistic Overkill kadar cesur bir karar vermemiştir. Soruyorum size, F2P olup da daha sonrasında paralı modele geçen kaç tane oyun biliyorsunuz? Aksini sayarken bir sürü örnek verilebilir ancak böylesine zıt bir seçim gerçekten cesaret gerektiriyor. Ufak bir not eklemek istiyorum, bu inceleme oyuna yeni başlayacak oyunculara adanmıştır. Çünkü zaten 20 aylık bir alfa + beta süresi boyunca eski askerler yerlerini terk etmediler! Ballistic Overkill, uzun süredir aradığınız o FPS tadını size yaşatacak. En başarılı özelliği inanılmaz hızlı bir yapıya sahip olması. Yani öldüğünüz zaman beklediğiniz süre bir elinizin parmaklarını dahi geçmiyor. Bu özelliği ve fazlaca büyük olmayan haritaları sayesinde, hiç yavaşlamayan bir tempoda çatışyorsunuz sürekli. Bu çatışmalar için kullanabileceğiniz yedi adet sınıf bulunuyor. Örnek vermek gerekirse Shadow sınıfı ki kendisi en uzuz ama zevkli sınıflardan, hareket ettiği süre boyunca görünmez -şeffaf diyelim- oluyor. Aynı şekilde Sniper da hareket etmediği durumlarda bu

özelliği kazanıyor. Tank sınıfı harbi tank olduğu gibi Berserker sınıfı da adının hakkını vererek hasar üzerine yoğunlaşıyor. Bütün sınıfları elbette vermeyeceğim ancak Shadow ve Sniper dışında olan sınıfların özelliklerinin tamamen istatistikleri üzerinden olduğunu fark etmişsinizdir sanırım.

Burada söylenmesi gereken bir diğer şey ise sınıflar arasında kesinlikle bir dengenin kurulduğu. Yani ben Tank oldum alayına giderim, Berserker oldum kafa göz girerim gibi bir durum söz konusu değil. O his üzerinize yerleşince hemen aklınızı alıyorlar. Ama aklınızı nasıl alıyorlar? Tabii ki toplam sayısı 80'in üzerinde olan silahları bu yedi sınıfa istedikleri gibi kombin ederek!

Bu silah kombinlerini yapmak için ise oynadığınız sınıfa -ki her sınıfın seviyesi birbirinden bağımsız- seviye atlatmanız gerekiyor. Sınıflarda seviye aldıkça o sınıfa ait bir pasif özellik ya da yeni bir silah kazanıyorsunuz. Ancak aşağı yukarı tüm silahların hemen tüm sınıflar tarafından açılabilirdiğini söyleyebilirim. Bir de bunu on farklı harita ve dört ayrı ama bilindik oyun moduyla (Herkes tek, takım ölüm maçı vb.) birleştirince Ballistic Overkill tadından yenzmez bir hal alıyor. Oyuncu eşleştirme sistemi ve yüksek seviye

silahların dengesiz denecek seviyede güçlü olduğu gerçeği ise oyunun en büyük iki ek-sisi. Ancak iki durumu da oynanışınıza bağlı olarak alt edebiliyorsunuz.

Son olarak oyuna girdiğim bu iki haftalık süre içerisinde hiçbir bağlanma sorunu yaşamadığımı ve oyunları beklemediğim kadar hızlı oluşturup bağlandığımı eklemem gerekiyor. Eğer aradığınız bilgisayarınızı kasmayan ama aynı zamanda keyif alacağınız, güzel grafiklere sahip hızlı bir shooter ise bu oyun tam size göre. ■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Türkçe, kısa maç süreleri, eğlenceli ve hızlı oynanış, düşük sistem gereksinimi  
**EKSİ** Silah ve skinler için grind yapmak şart, matchmaking kötü





# Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX

Az kaldı arkadaşlar, remix'ler final chapter'lar derken tünelin ucu gözükmek üzere. Umarım...

Üç ay aradan sonra yeni bir Kingdom Hearts yazısı ile yeniden karşınızdayım. Aslında ben yazmaktan usandım ve eminim siz de okumaktan. Malum, senelerdir ana serinin üçüncü oyununu beklerken önümüze sürekli ek yapımlar ve HD sürümler sürüldü. Ek yapımlardan elbette şikayetim yok fakat farklı platformlarda çıkmaları ve onları uzaktan süzüşümüz benim gibi birçok kişinin asabını bozmuştur. Derken meşhur 1.5'ler, 2.5'ler 2.8'ler boy göstermeye başladı. Bir yandan iyi oldu çünkü tüm oyunlar bir araya tek platforma toplandı ama esas amacın zaman kazanmak ve cepleri doldurmak olduğu aşikar. Baksanıza, PS3 için ayrı ayrı çıkan remix'ler şimdi PS4'te yeniden bizlere sunuluyor.

Bahsi geçen remix'ler zamanında yüzlerce kez yazılıp çizildi. Dolayısıyla 1.5 + 2.5 Remix yazısını inceleme kıvamından ziyade daha çok rehber, içeriğinde ne var, getirdiği yenilikler neler gibisinden bir yazı yazmanın daha uygun olacağını düşündüm. Öncelikle bu remix paketinin seriye başlamamış ve başlamayı düşünenler için ideal fırsat. İki ana yapım da dahil olmak üzere içerisinde altı adet Kingdom Hearts oyunu bulunduruyor. Yapımları kronolojik sıraya dizersek:

## Kingdom Hearts: Birth by Sleep

PSP için geliştirilen Birth by Sleep, serinin altıncı oyunu olsa da olaylar ilk ana yapım-dan on yıl öncesini konu alıyor. Dolayısıyla Kingdom Hearts'in ana karakteri olan Sora'dan ziyade Terra, Aqua ve Ventus adındaki karakterlerin hikayesine tanıklık ediyoruz.

## Kingdom Hearts

Tüm bu Kingdom Hearts serüveninin başla-

masına vesile olan ilk oyun. Sora, Donald ve Goofy'nin macerasının ilk adımları bu oyun ile atılıyor ve remix paketini almayı düşünüyorsanız oynamanız gereken ilk oyun bu.

## Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

İlk oyunun bittiği yerden devam eden Chain of Memories'te biraz daha farklı dövüş dinamikleri, -kartlar devreye giriyor- yeni bir ara hikaye ama eski mekanlar karşımıza çıkıyor. Chain of Memories ilk olarak GameBoy Advance için piyasaya sürülmüş ve PS2'ye uyarlanmıştı.

## Kingdom Hearts 358/2 Days

İlk olarak Nintendo DS için çıkan yapım remix paketinde oynanabilir bir oyun değil. Üç saate yakın sinematik görüntülerden oluşan 358/2 Days'i arkanıza yaslanıp izliyor ve kafanızın iyice karışmasına yol açılıyorsunuz.

## Kingdom Hearts 2

Ve sıra geliyor nihayet ikinci oyuna. Evet, Chain of Memories ve 358/2 Days'i oynandıktan da ikinci yapıma geçmek mümkün. Ben PS2 döneminde öyle yapmıştım ve minimal kafa karışıklığı ile macerayı tamamlayabilmiştim. Tabi bazı karakterleri tanımak ve bunlar neyden bahsediyor yahu dememek için ara oyunları oynamanız tavsiye edilir.

## Kingdom Hearts Re: Coded

Yine remix paketine sadece video olarak giren Re: Coded da tıpkı 358/2 Days gibi üç saate yakın sinematığe sahip ve olaylar ikinci oyunun sonunu takip ediyor.

İki remix oyunu da ilk olarak PS3 için çıkmıştı ve tek bir çatı altında PS4 platformuna

çıktıklarında elbette küçük dokunuşlar ihmal edilmemiş. Öncelikle dediğim gibi altı farklı yapım bir arada ki özellikle hiç oynamamışlar için büyük fırsat. Bunun dışında 60fps ve PS4 Pro'da 4K çözünürlük desteği de remix'in getirdiği yeniliklerden. Elbette kontrollerde de ufak da olsa cilalama var ve PS4'te daha rahat hale getirilmişler. HD 1.5 + 2.5 Remix'teki tüm oyunları fethettikten sonra 2.8'e geçerek remix furmasına devam edebilirsiniz. Şaka bir yana, ciddi olarak artık bu yapımlar için yazılabilecek fazla bir şey kalmadı ve gerçekten gına geldi. Evet, Kingdom Hearts'ı ben de çok seviyorum ama aynı şeyler gözüme sokulmasın artık. Ne yani, PS5 geldiğince ve üçüncü yapım hala çıkmamış olursa 1.5 + 2.5 + 2.8 HD Vallahi Final Remix mi sokulacak gözümüze? Sonuç olarak arkadaşlar yeni remix paketi, seriye adım atmak isteyenler için kolaylık ama ya bizler için? Aynı tas, aynı hamam...

■ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Farklı platformlara dağılmış altı yapımın bir arada oluşu, rahat kontroller, müzikler  
**EKSİ** Sonuçta aynı oyunlar, zaten oynamış olanlar için anlamsız





Yapım **Pixel Crow** Dağıtım **11 bit studios** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, Mac** Web **beatcopgame.com**

# Beat Cop

Bu sokaklarda yaşamak da ölmek de tercih meselesidir. Önce neyi sevdiğine karar vermen, sonra da bu sevginin seni ne kadar kirletebileceğine kendini hazırlaman gerekir.

**B**eat Cop, Amerika Birleşik Devletleri'nin en kalabalık şehri New York'un beş bölgesinden yine en kalabalığı olan Brooklyn'de mavi üniformayı üstümüze geçiriyor. Sokakları İtalyanlar ve Afroamerikalılar tarafından paylaşılan 1986'nın Brooklyn'inde, mavi üniforma beraberinde bazı sorumlulukları ve tercihleri beraberinde getiriyor. Bir dizi talihsiz olay sonucunda ismi lekelenen Jack Kelly, bir sokağın sorumluluğuna getiriliyor. Dahası, sokaktaki ilk gününde talihsiz bir başka olay daha yaşayan Kelly, artık hem yeni ekip arkadaşlarına kendini kanıtlamalı hem de adını temize çıkarmak için ipuçlarını kovalamak zorunda. Oldukça basit bir oynanişaya sahip olan oyunda, Kelly'nin gündelik rutinini sürdürmesine yardımcı oluyoruz. Günlük olarak belirli bir ceza kotası bulunan karakterimi-

zin, trafik kurallarının ihlal edenlerin korkulu rüyası olması gerekiyor. Bunu yaparken de araç sahiplerinin rüşvetleriyle ya da günlük kotasının iki katı kadar ceza keserek kazanacağı primle cebini doldurabiliyor. Ayrıca, gözetiminde bulunan sokakta yaşanan her türlü usulsüzlüğe de el atma yetkisi bulunan Kelly; yeri geldiğinde bir uyuşturucu satıcısını tutuklarken, yeri geldiğinde olay yerinde bulunduğu uyuşturucuyu İtalyan mafyasına ya da Afroamerikan çetesine satabiliyor. Tabii ki bu eylemlerin birer sonucu olacağıni unutmamak gerekiyor.

Çıkarları çakışan bu iki yapılanmadan birine yöneldiğimiz takdirde, işlerimizi kolaylaştırmakla birlikte diğer tarafa karşı bizi kullanmaya da başlıyorlar. Bu yakınlaşmalar sonucunda sokaktaki insanlar da bize karşı güven kaybı yaşayarak, daha az yardımcı olmaya başlıyorlar. Bu iki yasadışı gruba karşı mesafemizi koruduğumuz takdirdeyse, köşe başında bizi bekleyecek bir değil iki düşman edinmiş oluyoruz.

Oldukça sade bir oynanişaya sahip olan oyunda, sokak boyunca tek sol tıklamayla yürüyebiliyor ve çift sol tıklamayla dayanıklılığımız el verdiğimiz ölçüde koşabiliyoruz. Yorulduğumuz durumlarda da Amerikan polislerinin olmazsa olmazı donutlara, sosuslu sandviçlere ya da kahvelere yönelebiliyoruz. Oyundaki ceza kesme sistemi, Papers, Please'deki pasaport kontrolüne benzer bir yapıda bulunuyor. Ne-

yin doğru neyin yanlış olduğunu görebileceğimiz bir cep kitapçığımız bulunuyor ve vereceğimiz her karar tamamen bize bırakılıyor. Doğru olarak kestiğimiz ya da kesmediğimiz her ceza ya üstlerimizden bize azar olarak ya da dünyadaki daha farklı sonuçlar olarak geri dönüyor. Cezalar dışında hırsızları takip ederek doğru zamanda kullandığımızda onları yakalayabileceğimiz kelepçemize ve zor durumda tek güvencemiz silahımıza da tek tıklamayla ulaşabiliyoruz.

Klişe olmasına rağmen güzel işlenen bir hikaye, bolca diyalog ve seçim özgürlüğü sunan Beat Cop, polisiye macera sevenler tarafından mutlaka denenmesi gereken bir oyun olmuş.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**

## KARAR

**ARTI** Hikayenin işlenişi, seçim özgürlüğü  
**EKSI** Herkes çok konuşuyor



Kotamızda beş araca ceza yazmak ve üçünü çektirmek var.



Ana karakter Ege'ye benzerliğinden  
10 tam puan alıyor!

Yapım **Terrible Toybox** Dağıtım **Terrible Toybox** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One, Mac, iOS, Android** Web **thimbleweedpark.com**

# Thimbleweed Park

Geçmiş bir türlü yakamızı bırakmıyor.

**B**en küçükken (90'lara denk geliyor bu) Muazzez Ersoy süreklî Nostalji albümleri yayınlardı. Nostalji 1,2,3 şeklinde giderdi bu albümler. Devamı geldi mi bilmiyorum. O zamanlar kendime sorardım "İyi de nostalji ne kadar yapılabilir ki?" diye. Yani bir yerden sonra işin kendini tekrar etmesi lazım gibi geliyordu. Remastered'ların, Enhanced Edition'ların, Widescreen Mod'ların, filmlerin yeniden yapımlarının çağı olan 2010'larda bu sorunun cevabını hepimiz aldık. Nostaljinin cidden sonu yokmuş. Böyle bir devinimle ilerleyecek herhalde. 70 yaşıma geldiğimde de Metallica "Bu sefer söz, ilk albümlerimizin sound'ını yakalayacağız"

diyecek gibi. Thimbleweed Park da bu akımın bir ürünü. Yapımcıları Ron Gilbert ve David Fox zaten 90'lar bilgisayar dünyasına yön vermiş çok önemli isimler. Biraz oyun tarihine ilginiz varsa bu isimleri duymamış olma ihtimaliniz yok. Ron Gilbert'ın kendi geliştirdiği SCUMM motoru ile Maniac Mansion, Monkey Island, Indiana Jones serileri gibi pek çok efsaneleşmiş oyun üretildi. Ron Gilbert ve David Fox, Kickstarter'da başarıya ulaşarak ürettikleri Thimbleweed Park için tam olarak şunu söylüyor: "90'larda yapılmış ama zamanında piyasaya çıkmamış gibi hissettiren bir oyun yapmak istedik!" Peki bunu başarabilmişler mi?

Ben Thimbleweed Park'ı sevip sevmemek arasında çok kaldım. Yani, bütün o nostaljik duygularına ve çocukluk anılarıma hitap ettiği için sevmeyi çok istiyordum ama bu oyunun eksikleri olmadığı anlamına gelmiyor. Öncelikle oyun Ron Gilbert ve David Fox'un diğer oyunları ile karşılaştırıldığında biraz özensiz kalıyor. Adventure oyunları oynanış üzerine çok yoğunlaşmadığı için en önemli unsurlar senaryo, diyaloglar ve de bulmacalar olarak öne çıkmakta bildiğiniz gibi. Oyunun çok farklı bir senaryosu yok. Zamanla işler absürtleşse de oyunun başlarında biraz sabırlı olmanız gerekiyor. Bir cinayeti çözmeye çalışan ve X-Files'teki Scully ve Mulder'ı andıran iki dedektifi kontrol ediyorsunuz.. Daha sonra üç tane daha karakter ekleniyor kontrolünüze. Bunlar da bir palyaço, bir hayalet ve bir oyun yapımcısı. İlginç duruyorlar biliyorum ama bu karakterlerin hiçbiri ne yazık ki akılda kalıcı şekilde derin işlenmiş veya güçlü karakterler değil.

Farklı karakterler ile oynarken kişilik farklılıkları

pek hissedilmiyor ve bu oyun dünyasına pek yansımıyor (Hayalet dışında). Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle'de bütün karakterlerin çizimleri çok farklıydı ve cidden üç farklı oyunu oynuyor hissi veriyordu. Diyaloglar ise 90'larn tadını verse de yine sıradanlıktan çok uzak değil. Mizah olarak da yaratıcılık olarak da vatsat. Birçok kişi hala Monkey Island repliklerini hatırlıyordur ama bu oyunda öyle bir durumla karşılaşılıyor. Hatta bazı espriler bana biraz fazla zorlama geldi. Bulmacalar ise oyunun zor modunda bile (Ben öyle oynadım) pek zorlayıcı değil. Hatta biraz mantıksızlar, bu sebeple de boş boş elinizdeki her şeyi denemeniz gerekiyor. Bu da pek bir başarı hissi yaratmıyor oyuncuda.

Thimbleweed Park kötü bir oyun değil. Ama eski usül adventure oyunlarının büyük fanı değilseniz sizi çekecek bir şey yok. Zamanında çıksa bile LucasArts'ın diğer oyunları yanında biraz zayıf kalırdı. Nostalji hissi sizi tatmin edecek eminim ama bundan fazlasını beklemeyin. ■ **Ege Tülek**

## KARAR

**ARTI** 90'lar nostaljisini iyi yansıtıyor  
**EKSİ** Sıradan senaryo, diyaloglar ve karakterler







Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Get Me Outta Here ★

Ölümçül 2:30 dakika!

Bu günlerde basit, zaman geçirmeye yönelik oyunlarda oynanabilirliğin yanında, eğlenceli bir konu ve farklı grafikler de arar olduk. Get Me Outta Here da bu aradığımız özelliklere sahip olması sayesinde diğerlerinden ayrılan bir yapım. Uzaylılar tarafından kaçırılan bir insanı yönlendirdiğimiz oyunda, bulunduğumuz odaya gelen uzaylılarla başa çıkmaya çalışıyoruz. Bir

de üstüne aldığımız bir telsiz mesajı oradan kaçmak için yalnızca 2:30 dakikamız olduğunu söylüyor ve her şey daha da zorlaşıyor. Oyun içerisinde bu 2:30 dakika gittikçe uzuyor olsa da, o süre stresini devamlı üstümüzde hissediyoruz. Oyunun 8-bit grafikleri, düşman tasarımları ve minik esprili diyaloglar oldukça başarılı. Türü sevenlere ilaç gibi gelecektir. ■ Puan: 8,0



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Wire ★

Ketchapp yine yaptı yapacağını...

Mobil oyunları sevip de, Ketchapp'ı duymayan sanırım yoktur. Ubisoft'un sahibi olduğu, onlarca bağımlılık yapıcı oyunun dağıtımıcılığını üstlenen firmanın en son bombasıysa Wire. Telefonumuzun ekranına basitçe dokunarak oynadığımız oyunda amacımız, belirli bir hızda ilerleyen telimizi, engellerden kaçarak olabildiğince uzağa götürmek. Engellerse rastgele hazırlanmış kutulardan ziyade, çeşitli anlamlara sahip cisimler ve pek çoğu oldukça zekice hazırlanmış. Oyunun tek kötü yanıysa oldukça bağlayıcı olması. Wire'i oynamaya başladığınızda elinizden bırakmanızı saatler sürebiliyor. Ayrıca oyunda topladığınız elmaslara göre çeşitli özelleştirmeler de edinebileceğinizi belirteyim. Eğer 7/24 elinizden düşmeyecek bir oyuna ihtiyacınız varsa kesinlikle doğru yerdesiniz.

■ Puan: 9,0



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Tiny Gladiators ★

Koca kafalı gladyatörler

Benim gibi tarihi seven herkes için gladyatörler her zaman ilgi çekici olmuştur. Bir de üstüne "Spartacus" ve "Gladiator" ikilisi eklenince gladyatör konsepti inanılmaz öne çıkıyor. Tiny Gladiators da bu konseptten sonuna kadar yararlanmayı deneyen bir yapım. Gerçekçi olmayan, farklı grafiklere sahip yapımda amacımız tahmin edebileceğiniz üzere sırasıyla karşımıza çıkan tüm rakiplerimizi alt etmek. Bunu yaparken normal saldırılarımızın yanında, seçtiğimiz sınıfa göre çeşitli yeteneklerimiz de bulunuyor. Oyunda ilerledikçe çeşitli sandıklar kazanıyoruz ve bu sandıklar karakterimizi güçlendirmemizi sağlayan çeşitli eşyaları hizmetimize sunuyor. Ayrıca kazandığımız elmas ve altınlarla da bu sandıklardan almamız mümkün. Basit ve eğlenceli oyun yapısıyla öne çıkan Tiny Gladiators, son derece başarılı bir yapım. ■ Puan: 8,5







## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Strike of Kings
2. Hugo Troll Race 2
3. Mtb DownHill
4. CATS: Crash Arena Turbo Stars
5. Arqy.io: Archers Game

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Construction Simulator 2014
3. Plague Inc.
4. World Conqueror 3
5. Recontact: İstanbul



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Clash Royale
3. Candy Crush Saga
4. Clash of Clans
5. CATS: Crash Arena Turbo Stars

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Quell Memento+
2. A Normal Lost Phone
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Infinity Loop Premium
5. Minecraft: Pocket Edition



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

## C.A.T.S: Crash Arena Turbo Stars

Mühendis kediler!

Zeptolab, Cut the Rope series sebebiyle inanılmaz hayranlık duyduğum bir firma. Ne var ki, piyasaya oyun sürmek konusunda biraz yavaş oldukları aşikar. Tabii bunun bir de getirisi var: yaptıkları tüm oyunlarda belirli bir standardı yakalamayı başarıyorlar. En yeni şaheserleriyse C.A.T.S: Crash Arena Turbo Stars. Bir mühendis edasıyla yaklaşmamız gereken oyunda, çeşitli savaş arabaları üretmemiz ve bu arabalarla rakiplerimizi alt etmemiz gerekiyor. Bunun içinse çeşitli taktikler mevcut. Mesela, ön tarafı alçak olan bir tasarım yaparak rakibinizi üzerinizden atmanız ya da daha rakibinize size yaklaşacak fırsatı tanımadan, füzeler yardımıyla arena-

dan galip ayrılmanız mümkün. Ne var ki, tüm bu taktiklerin bir de karşı taktiği bulunuyor. Buna bağlı olarak da, lig yükselmeye çalışırken her rakibimizin karşısına farklı arabalarla çıkmamız gerekiyor. Oyunda ilerledikçe daha güçlü ve çeşitli parçalara da sahip oluyoruz. Bu sayede hayalimizdeki savaş aracını yapmamız mümkün oluyor. Ayrıca oyunda oldukça keyifli bir bahis bölümü de bulunuyor. Karşılaşacak olan iki aracın şekline ve özelliklerine göre bahis yaptığımız bu mod sayesinde de parçalarımızı güçlendirebiliyoruz. C.A.T.S kendi adıma uzun süredir oynarken en çok keyif aldığım mobil yapım. Şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Puan: 9,5**



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

## Transformers: Forged to Fight

Transformers geri döndü!

Ötuz yılın üstünde bir maziye sahip olan Transformers serisi maalesef son yıllarda ciddi bir duraklama evresi içerisine girdi. Ancak hala arada da olsa Transformers severlerin yüzünü güldüren yapımlar piyasada yerini alıyor. Mobil oyun sektöründe şansını deneyen yepyeni Transformers ürünü ise Transformers: Forged to Fight. Temelde 1v1 dövüş oyunu olan yapıma Optimus Prime'i yönlendirerek başlıyoruz. Zamanla çeşitli ödüller ile yeni karakterler edinmemiz de

mümkün oluyor. Ayrıca kazandığımız çeşitli materyaller yardımıyla karakterlerimi de güçlendirebiliyoruz. Tüm oyunu tek bir karakteri yönlendirerek oynayamıyoruz. Bunun yerine bir takım oluşturmamız ve bunu dengeli bir şekilde yapmamız gerekiyor. Çünkü her karakterin bir sınıfı var ve bu sınıfların çeşitli güçlü ve güçsüz yönleri bulunuyor. Bu yüzden rakibimize göre bir Transformer seçmeniz çok önemli. Oyunda tek kişilik modun dışında bir PvP modu da bulunuyor. Raid olarak geçen bu modda da amacımız her zaman olduğu gibi rakibimizi yerle bir etmek. Transformers: Forged to Fight bana sorsanız mükemmel bir oyun değil. Buna karşın, kaliteli bir Transformers oyununa aç olan oyuncuların ağzına bir parmak bal çalmayı da başarıyor. Eğer bir Transformers fanatığıyseniz kesinlikle radarınızda olsun. ■ **Puan: 8,0**

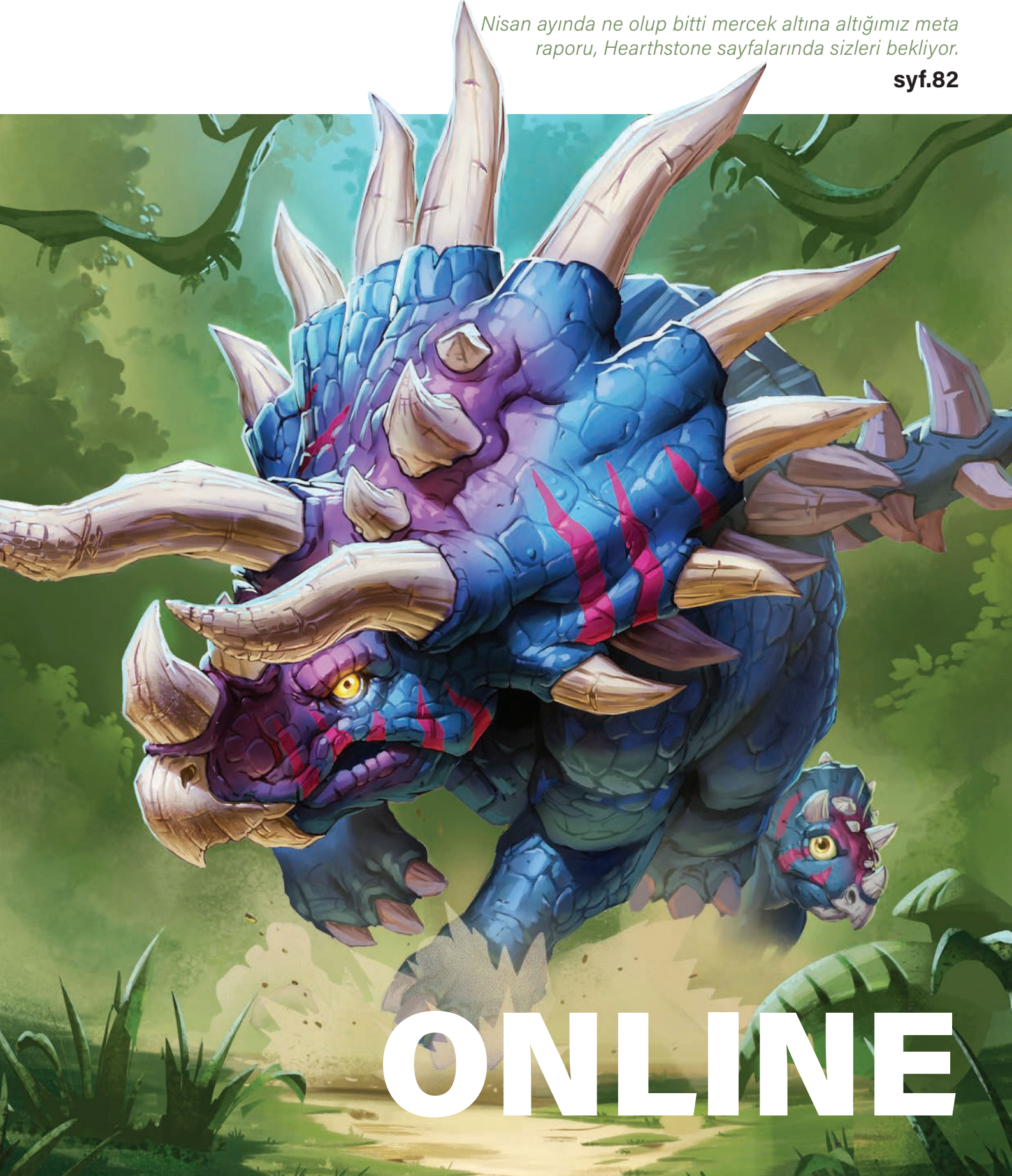




# Hearthstone

*Nisan ayında ne olup bitti mercek altına altığımız meta raporu, Hearthstone sayfalarında sizleri bekliyor.*

**syf.82**



# ONLINE



# World of Warships

Fransız kruvazörlerini yerinde gördük!

Wargaming daha önce de belirttiğimiz gibi, yeni bir içerik çıkartacağı vakit bunun tanıtımı için yer belirlemekte son derece yetenekli bir firma. Aksi halde, Fransız donanmasının yüzyıllardır en önemli askeri limanı olan Toulon'un, oyunun yeni yamasının duyurusu için seçilmesi nasıl mümkün olabilirdi ki?

Burada yerimiz kısıtlı olduğu için basın gösteriminin detayları ve yama konusundaki her türlü ince muhabbet için sizleri LEVEL Online'a bekliyoruz diyerek başlayalım. Efendim, Fransız savaş gemileri nihayet kendisine ait bir teknoloji ağacı içinde oyuna ekledi, ilk gemi hattı ise kendine özgü onca detayı ile kruvazörler. Fransız kruvazörleri, tıpkı oyuna eklenen ilk Fransız zırhlısı olan Dunkerque gibi, nevi-i şahsına münhasır gemiler. Altıncı seviye bir zırhlı olan Dunkerque, hatırlanacağı gibi önde her biri 330mm'lik dört adet namluya sahip iki tarafa sahip olmasına rağmen, arkada herhangi bir ana batarya olmadan tasarlanmıştı ve düşmana pupasını döndüğü zamanlarda -kısa menzilli ikincil bataryalar dışında- tamamen savunmasızdı. Haliyle de son derece teknik bir oynanış gerektirmekteydi. Yeni kruvazörler ise bu kadar radikal olmasalar bile yine de verim alabilmek için ciddi anlamda strateji üretmeniz gereken

gemiler. Yakın zamana kadar aktif hizmette kullanılan bir korvet (Fransızlar Aviso diyor.) olan Bougainville ile başlayan hat, kendi zamanının en güçlü kruvazörlerine rakip olması için düşünüldüyse de çizim tahtasını hiç terk edememiş bir prototip olan Henri IV ile sona eriyor ve neredeyse tamamının ortak noktası da son derece hızlı bataryaları, manevra kabiliyetleri ve krem karamel hassaslığındaki zırhları. Fransa'daki sunum boyunca en fazla vakit harcadığım gemi olan Algeria (Tier 7), oynanış itibarıyla fazlasıyla Molotov'u andırıyordu ve torpidolardan kolaylıkla kaçabilmesini sağlayan manevra yeteneği ve 8x203mm'lik bataryaları ile de tek yakaladığı düşmanını kısa sürede köfteci dükkkanı gibi tütürebilecek özelliklere sahipti. Bir üst tier'daki takipçisi Charles Martel ise geliştirilmiş atış gücü (12x203mm) ve bir miktar daha kuvvetli uçaksavar bataryaları ile, T8'de karşılaşacağı Admiral Hipper ve Mogami gibi rakipleriyle rahatlıkla başa çıkabilecek bir kruvazör. World of Warships'in 0.6.4 yaması sadece Fransız kruvazörlerinden ibaret değil. Oyundaki ilk İtalyan savaş gemisi olan Tier 6 kruvazör Duca d'Aosta da Premium gemi olarak oyuna eklendi. Duca d'Aosta son derece hızlı, çevik ve bir o kadar da

narın bir kruvazör olarak, bana fena halde Japonların Tier 3-4 kruvazörleri Tenryu ve Kuma'yı hatırlattı. Eğer muhrip-kruvazör arasına sıkışmış bir gemi hayal ediyorsanız kendi hızındakilerin en güçlüsü, kendi gücündekilerin de en hızlısı denilebilecek bu gemiyi tercih edebilirsiniz. Bunun dışında arayüz değişiklikleri, çok sayıda gemi için dengelemeler (Mogami'nin ikinci bataryaları buff'landı!) ve yepyeni bir liman olan "Kuru Havuz" da 0.6.4 yaması ile sizleri bekliyor.. ■ Kürşat Zaman



Aktif hizmette bulunan Fransız firkateyni Jean Bart'ın güvertesinde uzun bir tur atmasak olmazdı.



# Neverwinter

## Shroud of Souls içeriği yayınlandı

Kararlı şekilde yoluna devam eden MMORPG oyunlarından biri olan Neverwinter, kendisine sadık oyuncular için sürekli yeni içerik hazırlayan bir ekibe sahip. Yapımcılar, Neverwinter piyasaya çıktığı günden bu yana genellikle end-game içerikler üzerine yoğunlaşıyor. Oyun ilk piyasaya çıktığında dar bir içeriğe sahipti ve bunu oldukça net hatırlıyorum. Ancak yapımcı ekip her geçen gün oyunu biraz daha genişletti. Oyunu silip süpüren oyuncular daha fazla içerik talep ederken, firma da bu dinamiğin gerisinde kalmadı.

Arc Games, nihayet oyunun ömrünü uzatan yepyeni bir içerik olan Shroud of Souls'un da yayınlandığını duyurdu. Bu yeni içerik, yepyeni bir görev serisini de beraberinde getiriyor. Görev serimiz aslında River District üzerinde gizemli bir şekilde ortaya çıkan, oldukça büyük bir kule ile başlıyor. Bu olayın ardından ise

etrafta yaşayanların canlarını emen hayaletler ve hortlaklar ortaya çıkıyor. Elbette biz de River District'ten Underdark'a kadar uzanan bu macerada yerimizi alıyoruz. Savaşığımız hayaletler teleport yetenekleri ile bir anda

savaş alanının herhangi birine ışınlanabiliyor ve canınızı emmeye başlayabiliyor. Tabii bu hortlak ordusuyla savaşın sonunda oyuncular büyük hazineler beklediğini söylemeden geçmeyeceğim. ■ **Enes Özdemir**



# The Elder Scrolls Online

## Warden Sınıfı Morrowind eklentisi ile geliyor!

The Elder Scrolls Online'in ait olduğu evreni ne kadar iyi yansıttığına dair tartışma uzayıp gider. The Elder Scrolls fanları bu konuda büyük bir fikir ayrılığına sahipler. Ancak benim için tartışılmayacak konu, oyunun MMORPG olarak değerlendirildiğinde oldukça başarılı bir yapım olduğudur. Yapımcı ekip Zenimax, oyunun yeni genişleme paketi Morrowind'in 6 Haziran'da

yayınlanacağını duyurmuştu duyurmasına ancak daha sonra açıkladıkları yeni sınıf, birçok TESO oyuncusunu heyecanlandırmış olabilir. Yapımcı ekip, oyunun internet sitesinde yayınladıkları bir gönderi ile yeni sınıf Warden'ı oldukça detaylı şekilde açıkladı ve tüm yeteneklerine değindi. Elbette onlarca yeteneği tek tek açıklamayacak ancak kabataslak olarak Warden'ı ele alacağım. Kendisi güçlerini doğa

kaynaklı olarak kullanabilen çok yönlü bir sınıf olacak. Yani kendisini hasar odaklı, şifacı veya tank olarak geliştirebileceksiniz. Oyun tarzınıza göre şekillenen Warden, aynı zamanda yanında savaşabilmesi için evcil hayvan da çağırabilecek. Böylece hasar kabiliyetini artıracak. Warden eminim ki hayli popüler bir sınıf olarak karşımıza çıkacaktır.

■ **Enes Özdemir**





# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Sihirdar Vadisi'nde bu ay oldukça önemli gelişmeler yaşandı. Son zamanlarda daha çok rehber konulara değindiğim için yaşanan tüm gelişmeleri burada aktarmam mümkün olmayacak; ancak vadinin iki yeni konusu Xayah ve Rakan'a elbette değineceğiz. Bunun yanında bu ayki rehberimizin konusu nişancı rolü olacak. Birçok oyuncu için oynaması en zor rollerden biri. Ancak bir nişancı olarak nasıl daha iyi oynayabilirsiniz? Nasıl daha iyi farm yapabilirsiniz? Bu ay takımın hasar babaları nişancıların neler yapabileceğine yakından bakacağız. Hiç merak etmeyin. Nişancı rolü için ipuçları vereceğim. Ancak ilk olarak geçtiğimiz ay oyun dünyasında neler yaşandı ona bir bakalım. Nisan ayının ortalarında 7.8 güncellemesi bizleri karşıladı. Güncellemenin elbette en çok konuşulan mevzusu güncelleme yayınlanmadan önce duyurulan ve heyecan yaratan iki şampiyon oldu. 7.8 güncellemesi ile aynı anda, iki yeni şampiyon ilk kez Sihirdar Vadisi'ne inmiş oldu.

## Aşkın Gücü Runeterra'yı Şekillendirecek!

Xayah ve Rakan, bir anda inanılmaz popüler

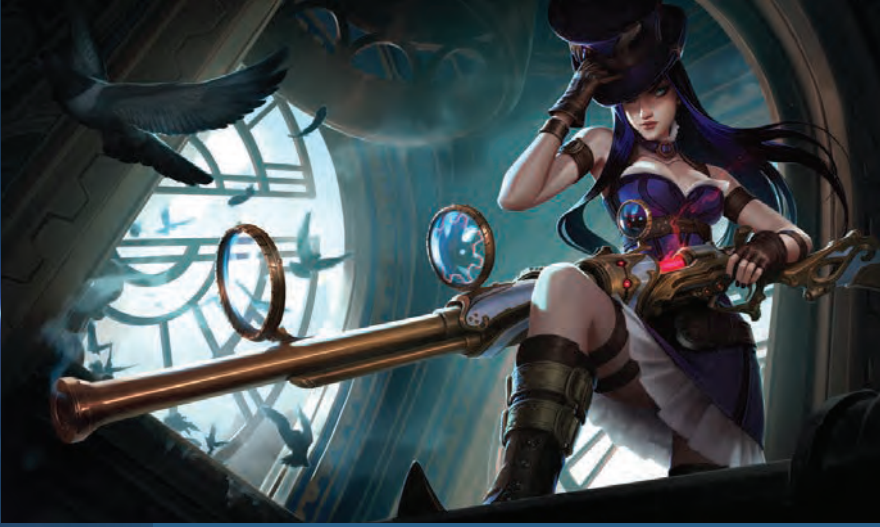
hale geldi. Bunun en büyük nedenlerinden biri de bu iki şampiyonun aslında birbirleriyle sevgili olması. Daha şampiyonların oynanışının nasıl olduğu bilinmezken bu tema tüm League of Legends dünyasında fırtına gibi esti. Biri nişancı, diğeri destek rolünde daha fazla tercih edilebilecek olan bu iki karakterin, özellikle dereceli maçların

gözdelerinden olacağı kesin. Tabii seçim ekranında ilk yasaklanan karakterlerden de olabilirler.

Xayah ve Rakan, League of Legends dünyasında haklarında yeni yeni bir şeyler öğrenebildiğimiz Vastaya halkından iki karakter. Xayah, halkını korumak ve yüceltmek için savaş verirken, Rakan'ın tek derdi







ise aşık olduğu Xayah'ı korumak. Birbirlerine delicesine aşık bu çiftten Xayah'ı nişancı rolünde görüyorken, Rakan'ın ise destek özellikleri bir hayli öne çıkıyor. Xayah'ın ve Rakan'ın yetenekleri üzerinde tek tek durmayacağım. Ancak biraz bahsetmezsek olmaz elbette. Xayah, temel olarak rakiplerine karşı keskin tüy saldırıları yapıyor. Herhangi bir yeteneğini kullandığında ise pasifi sayesinde bu tüyler rakip birimlerin içinden geçebiliyor. Yüksek hasar, saldırı hızı ve rakibi sersemletme yetenekleri sayesinde Xayah, gözde bir nişancı olacak gibi. Ancak en çok da e-spor arenasında kendisini görmeyi dört gözle bekliyorum. Rakan ise rakibi manipüle eden, sersemleten, hasar veren, dostlarını koruyan ve onları iyileştiren özelliklere sahip. Yani bir destek oyuncusunda isteyeceğiniz birçok özellik Rakan'da bulunuyor. Bir de şöyle güzel bir detay var ki Rakan ve Xayah, birbirlerine yakınlarken, başlangıç platformuna döndüklerinde, bir araya geliyorlar ve iki sevgilinin ortak hareket ederek dönüş animasyonunu oluşturduğunu görüyoruz. Aynı zamanda, aynı oyuna geldiklerinde replikleriyle birbirlerine birçok atıfta bulunuyorlar.

### Takımı Sırtlayanlar: Nişancılar

Nişancı rolünde uzmanlaşmak istiyorsanız vereceğim bilgilere harfiyen uymanız size başarıyı getirecektir! (Fazla mı iddialı oldu ne?) Öncelikle hemen gidin ve bir spor mağazasından beşer kiloluk ağırlık seti alın. Şimdi bu ağırlık setlerini her gün omuzlarınızdan yukarı doğru, dik bir şekilde kaldırarak çalışın. Sonuçta takımın hasar yükünü sırtlayacaksınız ve omuzlarınızın takımınızı taşıyabilmeniz için güçlü olması gerekiyor. Şaka bir yana bir nişancının maç sonunda rakip şampiyonlara en çok hasar veren

oyuncu olması beklenir. Ancak rakiplere yığınla hasar verebilmek için birçok faktörün de yerine getirilmesi gereklidir. Özellikle yedinci sezonda nişancıların yeteneklerini konuşturabilmeleri için daha dikkatli davranmaları, kolay kolay rakibe yakalanmama şart. Elbette takımındaki oyuncuların da nişancıları koruması oldukça önemli. Takım savaşlarında iyi pozisyon almak, verilen hasarın en önemli adımını oluşturuyor. Rakibe hem hasar verebilmeli, hem de yakalanmayacağınız bir mesafeyi korumalısınız. Ayrıca olası bir suikastçı saldırısında dostlarınızın sizi koruyabileceği bir noktada durmalısınız. Yani bir nişancı olarak takım savaşlarındaki vur kaç mekaniğinin çok iyi olması gerekir. Tabii her bir şampiyon için hasar yeteneğini kullanmak farklı şekilde işler. Bazı şampiyonlar ani hasara sahipken, bazı şampiyonlar ise bunun yerine seri düz vuruşlarla, rakibi yok eder. Elbette olabildiğince fazla türde şampiyonda ustalaşmak her zaman iyidir. Ancak başlangıçta Caitlyn ve Tristana gibi menzili yüksek bir şampiyon ile beraber Lucian ve Kalista gibi mobiliteye ve mekaniğe sahip şampiyonları öğrenmek oldukça avantaj sağlayacaktır. Kalista biraz zorlayabilir, ancak mekanik isteyen diğer şampiyonlara daha rahat alışmanızı sağlar. Oynayacağınız şampiyonun yeteneklerini bilmek, orman baskınlarından sağ çıkmanızı sağlayacağı gibi, ani hasarlar vermenizi sağlayacak en önemli noktalardan biridir. Oyunun erken safhalarında olabildiğince koridorda kalmanın alt koridor için ne kadar önemli olduğundan geçtiğimiz ay bahsetmiştim. Bunu yapmamızın sebebi ise elbette nişancının olabildiğince altın kazanması. Bunun için de destek oyuncularına bir rol düşüğü doğru. Ancak nişancı, minyon kesme mekaniğine hakim olmadığı müddetçe koridorda kalmak fayda sağlamayacaktır.

Farm yapmak bir nişancının olmazsa olmazıdır. Oyunun başından sonuna kadar gördüğü her minyonu kesmeye çalışan nişancıların, bu konuda en zorlandığı bölümler elbette ilk seviyelerdir. İlk seviyelerde, minyonlara özellikle yalnızca son vuruş yapmayı seçin. Minyonların sağlık puanını kendiniz tüketmek yerine yalnızca son vuruşa odaklanın. Toplu olarak minyon kesebileceğinizi düşündüğünüz noktalarda ise yeteneklerinizi kullanmaktan çekinmeyin. Ancak farm yapmayı öğrenmenin en önemli yolu, bolca antrenman yapmaktır. Yeni istemcideki antrenman modu sayesinde karakterinizin seviyesini kilitleyin ve ilk beş seviyenin her biri için uzun uzun antrenman yapın. Başlangıçta sadece kendiniz bu çalışmaya katılın ve daha sonra karşınıza nişancı bir bot ekleyip çalışma yapın. Emin olun birkaç saatlik çalışmanın sonunda bile minyon alma konusundaki farkı hissedebileceksiniz.

Bu ay aslında Nişancı rolü için yeterince yer ayıramadığımızın farkındayım; ancak bir sonraki ay zaten nişancı rolü için tavsiyeler vermeye devam edeceğim. Kite mekaniklerine ve "Karşı seçim nasıl yapılır?" gibi konulara değineceğim. Oyun içinde çok büyük bir değişiklik olmadığı sürece, yavaş yavaş orta koridor oyuncuları için de birkaç ipucu sıralayabilirim.

### ■ Enes Özdemir

### Sezon Ortası Yaklaşıyor!

Bu yazıyı kaleme alırken henüz tam olarak ne zaman yayınlanacağını bilmiyor olsak da Riot Games, sezon ortası güncellemesi için planlarından birkaçını duyurdu. Bu güncellemede özellikle tanklara eğilmeyi planlayan ekip, Zac, Sejuani ve Mao-Kai gibi şampiyonlarda önemli değişikliklere gidecek gibi duruyor. Ayrıca tank eşyaları da buna göre farklılık gösterecek. Ormanda ise Vadi'nin Alamet'i'nde yeni özellikler bizi bekliyor olacak. Sezon ortası güncellemesini heyecanla bekliyoruz!



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO sayfalarından bu ay da herkese merhabalar sevgili okurlar. Nasılsınız bakalım? Oynamak istediğiniz rolü belirlediniz mi? Durun yahu daha son iki rolü anlatmadım henüz. Anlayacağınız bu ay da oyunun rollerini tanıtmaya, oynamak istediğiniz role göre size tavsiyeler vermeye devam edeceğim. Elbette tüm bu yazının sonunda neler oynamayı seçeceğinize size kalacak. Bu nedenle kendi oyun tarzınızı iyi tanımanız ve buna göre oyun içerisinde kendinize bir rol belirlemeniz oldukça önemli. Tabii bu rolleri oynarken takım uyumuna dikkat etmeniz ve uyum sağlayacak bir kompozisyon belirlemeniz oldukça önemli. Geçtiğimiz ay Lurker, Support ve Entry Fragger rollerine değinmiştik. Bu ay ise AWP'er ve IGL rollerine yakından değineceğiz. Ancak bundan önce CS:GO dünyasında geçtiğimiz ay içinde neler oldu ona bir bakalım isterse-

## Negev ve R8 Revolver Bakımda!

Aslında oyun dünyası için yine çok büyük bir değişikliğin olmadığını söylemem gerekiyor. Valve, Half Life 3 veya Portal 3'e odaklanmadığı gibi sanırım CS:GO için de yeni bir operasyon paketi çıkarmayı düşünmüyor. En son Yaban Ateşi Operasyonunu oynamıştık ve açıkçası üzerinden bir yıldan fazla zaman geçmesine rağmen

yeni bir operasyonun hala oyuna gelmemiş olması oldukça can sıkıcı. Valve, bunun yerine daha çok dengelemeler üzerinde duruyor. Oyunun pek de kullanılmayan iki silahı elden geçiriliyor ve amaç elbette ki bu silahların oyunlarda daha aktif kullanılmasını amaçlamak. Bu iki silah ise R8 Revolver ve Negev'den başkası değil. Negev bildiğiniz gibi bir ağır makinalı tüfek. Hasar oranıyla oldukça tehlikeli olsa da geri tepmesine bağlı olarak gelişen çok düşük oranda isabet oranı, rekabetçi

maçlarda bu silahın sadece troll amacıyla alınmasına neden oluyordu. Revolver ise ilk çıktığında resmen saçma sapan bir hasar oranına sahipti. Oyuna eklendikten sonra, oyunlarda herkese tek atan ve Revolver'ı AWP gibi kullanan oyuncuların artmış olması gerçekten rekabetçi maçları can sıkıcı hale getiriyordu. Valve elbette Revolver'ı bu şekilde bırakmadı ve piyasaya çıkardıktan kısa süre sonra üzerine bakım uygulayarak hasar oranını, gecikme oranını ve isabet oranını düşürdü. Bu etkiden sonra Revolver





yavaş yavaş önce rekabetçi oyunlardan, daha sonra diğer oyun modlarından silindi. Silah Yarışı modundaki zorunluluk durumu dışında neredeyse hiç alınmaz oldu. Elbette onu eski ihtişamına kavuşturmanın çok daha büyük karışıklıklar çıkaracağı ortadaydı, ancak Valve bu duruma da hepten sessiz kalamadı.

Geçtiğimiz Mart ayının sonlarında Revolver ve Negev, aniden bir güncelleme ile rekabetçi maçlardan kaldırıldı. Valve, bu iki silahın üzerinde oynama yapmaya başladı. Yapımcı ekip Revolver'ın özellikle atışları arasındaki gecikme süresi üzerinde oynama yapmaya başladı. Gecikme süresinin büyük oranda düştüğü açıklandı. Negev ise düşman üzerindeki baskı kuran atış gücünde yeni niteliklere sahip oldu. Negev aynı zamanda yepyeni ses efektlerine kavuştu. Bu ses efektleri sayesinde atış doğruluğu daha iyi ölçülebiliyor. Elbette burada kulağınızın iyi olması da gerekli. Bu iki silah, Nisan ayının ortalarında geçici olarak tekrar rekabetçi maçlara eklendi. Ancak R8 Revolver'ın fiyatı 850 dolardan 700 dolara düşürüldü. Bunu anlayabildik ancak bu konudaki asıl bombayı Negev patlattı. Negev'in 5700 dolar olan fiyatı, oyuna eklendikten sonra 2000 dolara düştü. Valve her iki silahı da oyuna geçici bir süre için ve bu silahların rekabetçi maçlardaki etkisini ölçmek için oyuna eklediklerini dile getirdi.

### Alınının Çatından Vurmak

Sanırım artık yavaş yavaş AWP'er rolünden ve bu rolün oyuna olan etkisinden bahsetmenin zamanı geldi. Daha önce bu rolü duymayan oyuncuların bile az çok rolün isminden ne olduğunu tahmin ettiklerini düşünüyorum. Benim de en fazla oynadığım rol olan AWP'er, oyunda AWP silahını kullanan oyuncudur. Diğer birçok oyuncu ne yapar ne eder ona AWP kazandırmaya çalışır. Oyunda AWP'er dışında farklı bir rolde oynuyorsunuz diyelim. 4750'den yüksek paraya sahipseniz (Çelik yeleğin çok önemli olduğu büyük bir gerçek ve bana kalırsa 5400 dolarınızın olması gerekiyor.) ve takımınızdaki AWP'er'ın



AWP almaya yetecek parası yoksa, onun için AWP'yi sizin almanız boynunuzun borcudur. Peki, bir AWP'er hangi özelliklere sahip olmalıdır? İlk olarak atış doğruluğu konusunda çok yüksek bir orana sahip olmanız gerekiyor. İyi bir AWP'er olmak, size dikey hatta ilerleyen bir oyuncuyu vurmaktan değil, sağ-sol yaparak hedef alınması zor oyuncuları vurmaktan, iğne deliği kadar dar noktalardan geçen düşmanları indirmekten geçiyor. Elbette tüm bunlar 15-20 maça oturacak mekanikler değil. Ancak bol çalışma ve sabırla elde edilecek yetenekler.

Öte yandan bir AWP'er, o anki takım taktiğine göre hareket etmek durumunda kalabiliyor. Agresif bir oyun yapısı sergileyebilir veya daha defansif bir taktikle ilerleyebilirsiniz. Terrorist tarafında agresif bir AWP' oyuncusu, takımla beraber çatışmaya katılabilir. Takımın arkasında yer alarak en uzaktaki oyuncuları indirebilir. Tabii bunu yaparken düşmanın onun nereden çıkacağını anlamaması oldukça önemlidir. Defansif bir oyuncu ise takımın arkasını kollayabilir ve bir baskında arka taratan gelecek tehdidi ortadan kaldırabilir. CT tarafında ise agresif bir yapıda oynuyorsanız, düşmanın ilk görülebileceği noktalara ilerleyebilirsiniz. Defansif bir oyun yapısını tercih ediyorsanız direk olarak bomba alanlarını korumanız gerekiyor.

### Takımın Beyni: IGL

In Game Leader anlamına gelen IGL her rauntta takımın nasıl bir tutum sergilemesi gerektiğini belirleyen oyuncudur. Açıkçası IGL rolünde hiç oynamadığım için bu rolün temel özelliklerini bilsem de yazıyı yazma-

dan önce hakkında daha detaylı araştırmalara girmek zorunda kaldım. Harita ve ses takibi konusunda son derece iyi yeteneklere sahip olması gereken IGL, takım koordinasyonunu en iyi şekilde planlamak zorunda olan roldür. Hangi oyuncunun ne yapması gerektiğini ve bu planın ters gitmesi halinde her hızla B planına geçebilmesi gerekmektedir. IGL her ne kadar takımı yönlendirse de aynı zamanda oyun içinde iyi bir performans göstermelidir. Bir Entry Fragger'ın IGL rolünü benimsemesi oldukça zordur. Bir Lurker ise raunt hakkında en sınırlı bilgiye sahip olan oyuncudur. Bu nedenle bir Support veya AWP'er'ın IGL rolüne bürünmesi çok daha mantıklı bir tutum gibi görüldüğünü belirtmem gerekiyor. Oyun sırasında belirlediğiniz IGL'in talimatlarına harfi harfine uymak oldukça önemli.

Bu ay ile beraber oyunun rollerini tamamlamış olsak da eğitim kampı henüz bitmedi sevgili okurlar. Bir sonraki ay biraz daha oynanış odaklı bir rehber hazırlayacağım ve yeteneklerinizi nasıl geliştirebileceğiniz konusuna değineceğim. Sonraki ay görüşmek üzere. ■ Enes Özdemir

**In Game Leader**  
anlamına gelen IGL  
her rauntta takımın  
nasıl bir tutum sergile-  
mesi gerektiğini belir-  
leyen oyuncudur





# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!



## Ayın Kart Arkalığı

Mayıs ayı boyunca Ranked Play modunda en az Rank 20'ye gelerek koleksiyonuza ekleyebilirsiniz.

**M**erhaba sevgili dostlar, Blackrock Mountain, The Grand Tournament ve League of Explorers eklenti paketlerinin gitmesi ve Journey to Un'Goro eklenti paketinin gelmesiyle beraber Mammoth yılı başladı ve meta değişti. Meta değiştiği için bu ay köşemizde sizlere meta raporu hazırladık ve Un'Goro hakkında sizleri bilgilendirmek istedik.

## Mayıs'ta E-Gameshow'da Hearthstone rüzgarı!

11-14 Mayıs'ta Ankara Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kongre Merkezinde yapılacak olan E-Gameshow oyun fuarında müthiş bir hafta sizleri bekliyor olacak. Dünya Just Dance şampiyonu

olan Umutcan Tütüncü, League Of Legends oyunundan ünlü yayıncılar Hazreti Yasuo ve Güneş Bey, ünlü cosplayerlar ve daha birçok sürpriz kişinin bulunacağı etkinlikte, HS Türkiye ekibi olarak bizler de sizlerle beraber olacağız. Hearthstone turnuvası final maçının sunuculuğunu yapacağımız turnuva öncelikle online olarak başlayacak. 29-30 Nisan tarihleri arasında Standart mod BO5 Conquest formatında 256 kişilik 5 tur eleme maçı oynanacak ve final maçı canlı olarak HS Türkiye ekibinin sunumuyla kongre merkezinin ana sahnesinde yapılacak. Ve finalde kazanan kişi sürpriz bir ünlü Hearthstone oyuncusu ile gösteri maçı yapma hakkına sahip olacak. Toplamda



**Nisan ayının en iyi 5 destesi**

- 1- Pirate Warrior
- 2- Miracle Rogue
- 3- Quest Taunt Warrior
- 4- Quest Rogue
- 5- Midrange Hunter

1.500 TL değerinde ödül havuzu olan bu turnuvarın final ayağını kaçırmamanızı tavsiye ederiz. Daha fazla detay için: <http://e-gameshow.com/turnuvalar/hearthstone-turnuvasi/>

**Nisan Ayı Meta Raporu**

Uzun süredir detaylı yazmadığımız meta raporu, Journey to Un'Goro eklenti paketinin gelmesiyle beraber şart oldu. Her eklenti paketinde olduğu gibi Journey to Un'Goro eklenti paketinde de meta bir günde değişti.

**1. Pirate Warrior**

Bizleri oyundan soğutan, gördüğümüzde kusmak istediğimiz Pirate Warrior destesi her sezon açılışı gibi Nisan sezonunun açılışında da metanın en popüler destesi oldu. Bu deste hakkında sizlere daha fazla bilgi vermek isterdik ama hepimiz bu desteyi çok iyi biliyoruz.

**2. Miracle Rogue**

Miracle Rogue destesinin en büyük kozu olan Conceal kartı Wild formata geçti, buna rağmen bu deste nasıl bu kadar popüler ve güçlü anlamakta zorluk çekiyoruz. Cold Blood, Eviscerate ve Deadly Poison kullanarak rakibini bir anda saf dışı bırakan

Miracle Rogue destesini kesinlikle denemenizi tavsiye ederiz.

**3. Quest Taunt Warrior**

Ve sıra beklenen desteye geldi. Uzun süredir kontrol destesi oynamak isteyen oyuncuların imdadına yetişen Quest Taunt Warrior, sizleri çok rahatlıkla üst sıralara çıkarabilir. Fire Plume's Heart kartının ödülü olan Sulfuras, hero powerinizi Ragnaros the Firelord'un özelliğine çeviriyor.

**4. Quest Rogue**

Rogue, tartışmasız olarak Journey to Un'Goro eklenti paketiyle beraber en karlı çıkan sınıf. The Caverns Below görev kartının ödülü olan, tüm askerlerinizi 5-5 yapan Crystal Core kartını almak için tek yapmanız gereken aynı ismi taşıyan 4 minyon oynamanız. Okuduğunuz zaman bu görevi yerine getirmek size zor gelebilir ama kesinlikle hiç zor değil. "Oyunda hızlıca üst sıralara tırmanmak istiyorum ama Pirate Warrior oynamak istemiyorum" diyorsanız kesinlikle bu desteyi denemelisiniz.

**Un'Goro'nun Başlangıcı**

Un'Goro krateri, titanlar Azeroth'u şekillendirmeye başladığında, Titanic Watcher olan Freya tarafından (Keeper of Uldaman kartı da bir Titanic Watcher'dır) titanların deneyler yapması için yaratılmış bir mekandır. Burada bulunan birçok canlı Un'Goro'ya titanlar ayak basmadan çok öncesinde var olmuşlardır. Un'Goro, olağan dışı ekolojisi ve coğrafyası; kristal direkleri ve Un'Goro'yu korumuş gardiyanlar tarafından inşa edilmiş yapıları ile ünlüdür. Bazı hikayelere göre, eski Un'Goro dinozorları neredeyse 90 metre uzunluğa kadar ulaşabilirlermiş.

**"Heroes of Warcraft"**

Hearthstone evreninin, her ne kadar "Heroes of Warcraft" ibaresini kaldırmış olsalar da Warcraft evrenine olan bağlılığı hepimiz biliyoruz. Neredeyse her kartı gidip World of Warcraft üzerinde canlı olarak görme şansımız var. Fakat bazıları var ki Hearthstone evreniyle meşhur olup sonradan Warcraft dünyasına eklenmişler. Örneğin Sir Finley Mrrgglton, kendisini Legion ile oyunda görebiliyoruz. World of Warcraft'a eklenmeyenler de Hearthstone dünyasına özel olarak durmaya devam ediyor. İşte Hearthstone'a özel bazı popüler kartlar: Aya Blackpaw, Blackpaw ailesinin varisi ve Jade Lotus'un gerçek lideri. Kazakus, kimsenin gerçek hikayesini bilmediği bir Zandarları trolü ve Kabal'ın lideri. Kalimos The Prime Lord, dört büyük element lorduna kıyaslanamayacak cinsten olsa da bütün elementleri kontrol edebilen

güçlü bir elemental.

Patches the Pirate, boşluktan gelen observer ırkıdan olan Patches kendi ırkı arasında korsan olan tek örnektir. Birden fazla göz bandı olduğu için tüm korsanlar tarafından fiyakası kiskanılmaktadır. Amara, Warden of Hope, bir titanic watcher olan Amara, Un'Goro'yu korumakla görevlendirilmiş. Özellikle Mean Streets of Gadgetzan'dan sonra artmış olan Hearthstone'a özel kartlar, hepimizi merak ve heyecan içinde bırakıyor olsa gerek. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Can "Ukio" Topsaç  
Kemal Ata "JustOn3" Koç  
[facebook.com/hsturkiyepage](https://www.facebook.com/hsturkiyepage)

**Ayın Kartı**

Bu ayın kartı kesinlikle Fire Plume's Heart. Oyunda bulunan Quest kartları arasında yapılması en kolay olan Fire Plume's Heart, bize ödül olarak Ragnaros the Firelord olma şansı veriyor.





# BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

KITALAR ARASI





- Off başım...  
- Hah, uyandın mı?  
- Çok deli uyumuşum patron.  
- Evet, ağzıma yüzüme vurup durdun zaten!  
- En son bir yere gidiyoruz demiştiniz, ondan sonr- ABOVI!  
- Abov ne lan? Oklava da vereyim mi eline?  
- Patron burası NERESİ?  
- Bana Caps Lock açıp açıp konuşma, kafana ekstra tuşlu klavye tomariyle vururum.  
- Burası bir "diner"! Amerika'da mıyız?!  
- Bravo. Baktım LEVEL denen dergide sürekli buraya taşınıp oyunlarda çoşan Arda Kuzucu, Ayhan Güneşdoğan gibi tipler yer alıyor, dedim demek ki oyun yapmak için buraya gelmek lazım.  
- Şu kurduğunuz cümledeki yanlışları bir bir sıralasam, geri dönüş yolculuğumuz için adeta bir köpr- AH!  
- Beğendin mi I35 tuşlu klavyeyi?  
- Gerçekten vurdunuz.  
- Cümlemler çok uzuyordu, önlem aldım. Seni Amerika'nın tam göbeğine, New York'a getirdim ki-  
- New York mu? Patron burası Massachusetts.  
- Masaya ne olmuş??  
- Massachusetts'teyiz, New York'la hiç alakası yok.  
- Öğlum telaffuzu imkansız kelimeleri "Ali Topu at" kolaylığında söylemene mi takılalım, bunu nereden anladığına mı, beni kandıran sürücüyü mi?!  
- Hepsi birden olur.  
- Neyse! Kalk New York'a gidiyoruz. Fakat önce seni bir uyutalım...  
- Uyutmak derken. O bez ve kloroform ne? Pat-  
- Yolda seni çekemem...

### Saatler sonra...

- Off başım...  
- Hah, uyandın mı?  
- Çok deli- Bu bir rüya mı? Hepsini yaşa-mışım gibi geliyor...  
- Evet, rüyalar şehri New York'tayız, rise and shine baby!  
- İngilizceyi de söktüğünüze göre, bana "baby" demeyi kesebilirsiniz patron.  
- Zevzeklik etme, espri yaptık! Bak bakalım burası New York mu?  
- Patron burası Newport.  
- Lan! New York diye söyledim ben filikacıya?  
- Filika mı? Newport'a filikayla mı geldik?!  
- Ucuz oluyordu...  
- Patron İngiltere'deyiz. York'u telaffuz edemediğiniz için buraya gelmiş olmalıyız.  
- Ne var lan telaffuzumda? İngilizcem muhteşemdir.  
- Bunu tartışmak isterdim ama izninizle bir İngiliz çayı alacağ- AH!  
- Canın yandı, biliyorum.  
- O can yeleğini filikadan mı aşırıdınız?  
- Bu seni ilgilendirmez. Bana şunu söyle, Newport'ta oyun yapılır mı?  
- Çok direkt ve spesifik bir soru oldu patron. Düşünebilir miyim?  
- Çay içmek için bahane uydurma ve hemen cevap ver!  
- Yani bu tip olaylar için San Francisco falan daha uygun ama- HAYIR!  
- Sus ve kloroformun tadını çıkar...

### Saatler sonra...

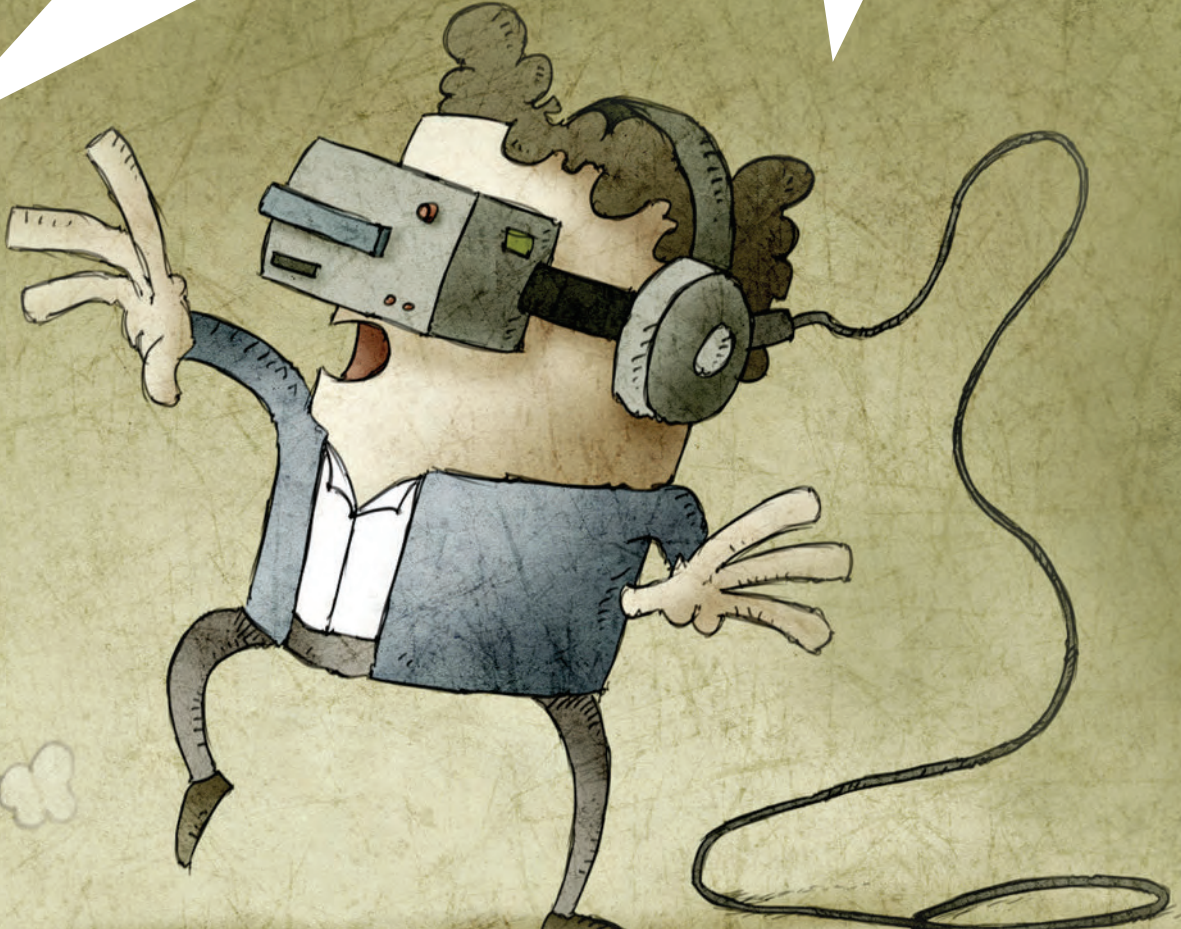
- Off başım...  
- Hah, utandın mı?  
- Çok deli- Utanmak mı? AaaaAaa! Neden çıplağım?!

- Eteri fazla koklatmışım, hep üstüne başına sç@#\$\* çocuğum.  
- Patron ya!!! Ben istemiyorum oyun moyun yapmak!  
- Bunları şimdi dert etme. Sana son moda San Jose kıyafetleri alacağ-  
- San José mi?!  
- E'de aksanı mı var lan? Bana niye söylemiyorsun?  
- Patron Costa Rica'ya mı geldik?  
- Haydaaa... Denizaltının komutanına da o kadar San François deyip durdum.  
- İyi b\$\* yediniz patron!  
- Lan, ağzını bozma bana yoksa ne olacağını biliyorsun!  
- San José'de ne yapacağız patron ya? Hem çıplağım, hem Costa Rica'da bir plajdayım... Hmm, düşününce fena gelmedi. Ben biraz denize girebili- AH!  
- Üzgünüm, yapmak zorundaydım.  
- Bana periskopla mı vurdunuz?  
- Evet; denizaltında giden şey niye yüzeyle ilgilensin dedim ve yanıma aldım çıkarken.  
- Patron ben gidiyorum, çok yoruldum.  
- Bana sadece bir şehir ismi söyle.  
- Eve gitmek istiy- YOOO!  
- Söz bu defa az koklatıyorum...

### Günler sonra...

- Off kaşım...  
- Hah, uzandın mı?  
- Çok deli- Burası hastane mi?!  
- Maalesef. Kloroforma bağışıklık kazandığın için şişeyi kafana geçirmek zorunda kaldım, biraz kan kaybettin.  
- Bari eve geldik deyin, ne olur...  
- O konuda da...  
- Hayırrrrrrr!

### Devamı gelecek sayıda







# SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 86

AY: MAYIS

YIL: 2017

YAZAR: KÜRŞAT ZAMAN

05

VIP  
STANDARD

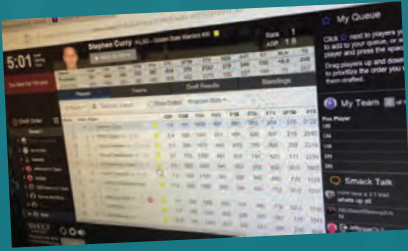
NO : 0000000000



Oyun diyoruz, spor diyoruz. Öyleyse Yahoo Fantasy Basketball burada olmayacak da ne olacak? Yakın zamanda sonuçlanan Elitserien liginin çiçeği burnunda şampiyonu olduğuma göre bu konuda ahkam kesme zamanım geldi demektir!

## Fantasy Basketball nedir, nasıl oynanır?

10 küsur senedir devam eden YFB, basitçe Ekim sonunda başlayıp Mart-Nisan aylarında, NBA playoff'larından önce sona eren ve 8-20 takımlı liglerde, Fantasy Draft yaparak kurduğunuz kadroların günlük ista-



tistiklerine göre performansınızın belirlendiği, mail adresiniz ile kayıt olduğunuz bir online oyun. Pek çok farklı lig türü olsa da oyuncular Ekim ayının ikinci yarısında bir gün, bir saat üzerinde anlaşılıp bilgisayar başına geçiyor ve rastgele bir draft sırası alıyorlar. Draft'ın ikinci turu ters sırada çekilmekte. Yani birinci sırada draft hakkı kazanıp Steph Curry ve Russell Westbrook arasından seçim yapmak elbette güzel ancak bir sonraki seçiminizin 28.sırada olacağını da hatırlatmak gerek. 7-14 arasından çeken rakipleriniz DeMarcus Cousins – Draymond Green veya LeBron

James – John Wall gibi ölümcül kombolar yapabilirken size DeAndre Jordan, Kevin Love falan kalıyor o sıralara. Neticede bu kadrolar her hafta 9 veya 10 istatistik(Sayı, Şut yüzdesi, Faul yüzdesi, Üçlük isabeti, Ribaund, Asist, Top çalma, Blok, Top Kaybı ve nihayet Asist – Top Kaybı oranı) üzerinden birbirleriyle çarpışıyor ve neticede kaç istatistikte öndeyseniz o haftalık skorunuz belirleniyor, 7-3 veya 6-4 gibi. Aranızda yöneticilerin onayladığı takasları yapabiliyor, oyuncuları bırakıp free'den yeni-lerini çekebiliyorsunuz. İlk sekiz sırada normal sezonu bitirmeniz ise playoff demek.

## 14 takım karar, fazlası zarar

Ligin kaç takımdan oluşacağı konusu şöyle önemli; örnek vermek gerekirse Elitserien 14 takımlı bir lig ve Westbrook bu sene ilk sıradan seçilirken, 13.tur 182.sıradan seçilen son adam Amir Johnson idi, gayet makul. Takım sayısını 18'e çıkarttığınızda ise ki Elitserien'in 2013'te böyle bir tecrübesi olmuştu, 5 sayı 5 ribaund ortalama ile oynayan adamlar bile havada kapılır hale geliyor. Mesela biz takım sayısını artırma olayını konuştuğumuzda, bir arkadaşımız "Bir gece 3 sayı 7 ribaund yaptı diye Reggie

Evans'ı free'den çekmiştim" dediği anda bunun iyi bir fikir olmadığına çok net ikna olmuşuk. Takım sayısının artması, free'den çekilebilecek düzgün oyuncu sayısını azalttığından, takımların biraz daha statik hale gelmesine yol açıyor ve şampiyonluğa giden yolun olmazsa olmazı olan "çöpten yıldız bulmak" olayının içini boşaltıyor. Hal böyle olunca da kötü draft yapan takım, bir mucize olmadığı takdirde berbat bir sezon geçi-riş sezonu da öyle bitiyor. Kısaca 14 takımın üstüne çıkmayın, denedik, iyi olmuyor.

Matchups		Week 2	
Stalin's Woods 107-90-3   1st	6	3	Cladbach Gunners 110-76-4   3rd
Leoni Milano 97-85-8   8th	7	3	Tolga's Top-Top Team 62-125-3   14th
Banako Kanagos 91-95-4   9th	4	6	Los Santos Kickers 104-85-1   7th
Bostancı Lakers 91-96-3   10th	7	3	Jevetko'yduk mu? 83-104-3   12th
Jan Jotapa 85-104-1   11th	5	5	Lotus Kestrels 93-91-6   5th
Los Angeles Pançisler 75-109-6   12th	6	4	Chicago Seekers 105-81-1   4th
The Mechanic 105-81-1   13th	5	4	Oregon Eagles 97-92-1   6th





## Doğru düzgün bir lig bulun

Elbette ligin konfigürasyonu önemli; örnek vermek gerekirse Dwight Howard gibi (14-11) ortalama yapabilen bir adamın draft'lerde sekizinci-dokuzuncu tura falan kalmasında en önemli sebep yüksek sakatlık riski kadar, kronik kötü faul yüzdesi. Ancak öyle abuk kurulmuş ligler var ki faul yüzdeniz değil, kullandığınız faul atış sayısı puan getiriyor. Oyunun dinamiklerinin ruhuna aykırı olan böyle bir seçenek söz konusunda olduğunda bir bakıyorsunuz DeAndre Jordan ve Dwight Howard oyunun en avantajlı faul atıcıları olmuş! Akılcı

ligler ise yukarıda saydığımız dokuz veya on stat ile kurulmakta ve asist/top kaybı oranının dahil edilmesinin en önemli farkı, Devin Booker gibi az asist/çok top kaybı yapan oyuncuların değerini azaltıp Mike Conley / Chris Paul gibi yaptığı her top kaybına karşılık en az beş asist yapan adamları yüceltmesi. Ayrıca ligin yöneticilerinin tanıdığınız veya en azından basketbol bilgilerine ve adaletlerine güvendiğiniz insanlar olması önemli. Bir ligiden alacağınız keyif, o ligin sakinlerinin olayı ciddiye alma oranı ile doğru orantılı.



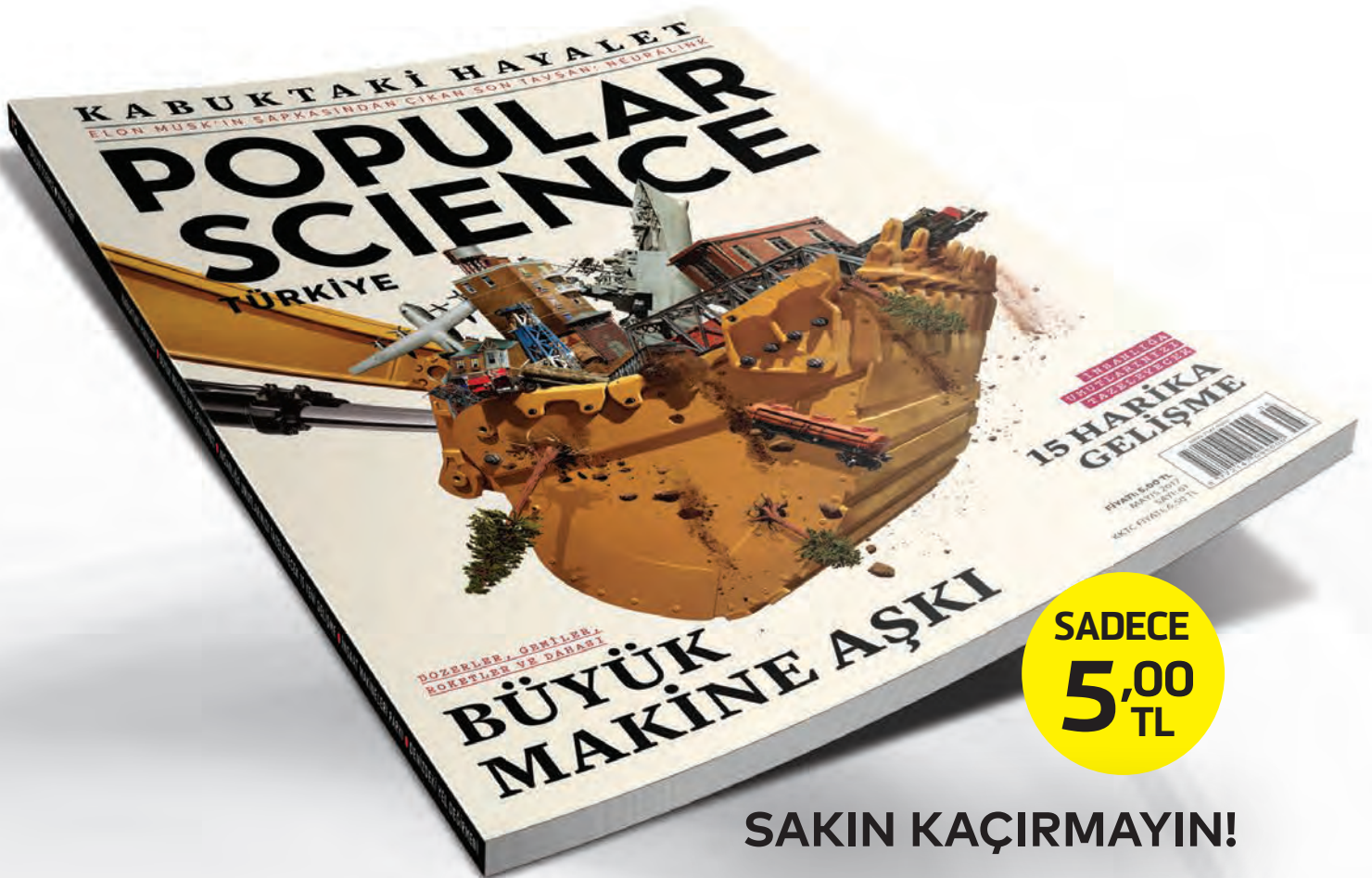
Pos	Player	Team	Height	Weight	Age	PPG	REB	AST	STL
PG	Mike Conley	MEM	6'10"	180	28	17.5	3.5	6.5	1.5
SG	Chris Middleton	IND	6'7"	205	25	12.5	2.5	4.5	1.5
PF	DeAndre Jordan	ORL	7'0"	255	28	18.5	11.5	2.5	1.5
SP	Chris Paul	ORL	6'0"	175	33	17.5	3.5	9.5	2.5
PF	Blake Griffin	DET	6'10"	235	28	17.5	6.5	5.5	1.5
F	Joakim Noah	MEM	6'11"	250	30	12.5	5.5	3.5	1.5
G	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOKLYN	6'10"	245	30	27.5	7.5	4.5	1.5
PF	Paul George	INDIANAPOLIS	6'8"	215	28	17.5	5.5	3.5	1.5
SG	Stephen Curry	GOLDEN STATE	6'2"	185	31	24.5	4.5	6.5	1.5
C	Kevin Durant	BROOK							



# YERYÜZÜNÜN EN BÜYÜK MAKİNELERİ BU SAYIDA!

- ▶ Elon Musk yapay zekayı insan beynine enjekte edecek
- ▶ İnsanlığa umutlarınızı tazeleyecek 15 gelişme.
  - ▶ Bir savaş gemisi nasıl inşa edilir.
  - ▶ İnşaat makineleri Lunaparkı

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!



# SONY MDR-1000X

*Sony'den kablolarla uğraşmak istemeyenler için yüksek kaliteli bir ürün daha.*

**syf.90**



# DONANIM

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



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## Acer Predator Z35 ★

G-Sync, kavis ve oyuncuların ilgisini çekecek nice özellik...

Acer Predator Z35, tasarımıyla fazlasıyla iddialı bir monitör, tam 35 inç boyutunda. Alışkın olduğumuz monitörlerin aksine 21:9 görüntü boyutu sunan monitör, kavisli paneliyle de oyuncuları içine çeken bir yapıya bürünüyor. Aslında sadece oyuncular değil, bu monitörde film izleyecekler de büyük keyif alacaklardır kanaatindeyiz. Evet, elimizdeki monitör NVIDIA G-Sync'i destekliyor demiştik. Bu sayede 144Hz'e kadar ekran kartinizle uyum içinde çalışan monitör, zaten günümüz oyun performans ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılıyor. Ancak daha fazlasını istiyor ve bilgisayarınızda bazı oyunlarda 200 FPS'leri görüyorsanız, bunu monitöre aktarmanız bu hız aşırma yöntemiyle mümkün oluyor. Tazeleme hızını menüde göreceğiniz G, yani oyun modunun devamındaki 1, 2, 3 seçenekleri yoluyla aktifleştirebiliyor ve yine işletim sistemi ekran ayarları kısmından düzenleyebiliyorsunuz. Böylece monitörle, 60, 120, 144, 160 ve 200Hz tazeleme hızlarından dilediğinizi seçmeniz mümkün. Acer Predator Z35, 2000R değerinde, hissedilebilir bir kavis oranı sunuyor bizlere. Karşınızdaki ekranın da 35 inçlik bir dev olduğunu düşündüğünüzde, kavisi ekrana bakarken algılamamız mümkün. Bu sayede elbette oyunlarda daha büyük keyif alıyorsunuz, bu doğru. Ancak yalnızca bu da değil, çalışırken veya nette dolaşırken bile bu fark size yer yer keyif veriyor. Monitörün tek artısı bu değil; 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sunması, ekran parlaklığı, yerinde kontrast oranı, geniş sRGB renk gamutu ve 4ms tepki süresiyle gayet yerli yerinde bir monitör olmayı başarıyor. Monitördeki çözünürlük ise 2560x1440 piksel. Acer Predator Z35'in fiyatı 1499 Dolar seviyesinde. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** G-Sync desteği, 200Hz'e değin tarama hızı, kavisli ve 21:9 ekran, harika oyun performansı, kontrast oranı  
**EKSİ** Piksel yoğunluğu

90



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Sony MDR-1000X ★

Sony'den yepyeni bir kablosuz kulaklık.

Aktif gürültü engelleme özelliğine sahip kulaklıkları diğerlerinden daha çok seviyoruz, bu açık. Zira ses performanslarının arkasına bir de gürültü engelleme desteği almalarıyla beraber çeşitli kullanım alanını çeşitlendiren bu kulaklıklar, elbette fiyatlarıyla diğerlerine nispeten daha pahalı oluyor. MDR-1000X, geniş kulak sürücülerine sahip, bunu baştan söylemek gerekiyor. Zira bu anlamda herkese uygun olmadığı açık. Hemen sol sürücü üzerinde yer alan 3.5 mm'lik giriş kutu içeriğinden çıkan kabloyu bağlayarak kulaklığı kablolu hale de getirebilirsiniz. Yine burada 3 farklı buton bulunduran kulaklık, bunlarla güç, gürültü engelleme ve Ambient Sound'u açıp kapatmanızı sağlıyor. Sony MDR-1000X'in ses performansından bahsederken başa gürültü engelleme özelliğini koymak gerekiyor, zira bu kulaklığın fiyatını etkileyen en büyük faktör bu. Sony MDR-1000X'in müzikal ses performansına gelirsek, kulaklığın bu konuda fazlasıyla iddialı olduğunu söyleyebiliriz. NFC desteği getiren kulaklık, böylece telefonunuza dokundurduğunuz anda eşleşme olanağı tanıyor. Sony MDR-1000X'in pil ömrüne de değinmek gerek elbette. Kulaklığın tam şarj olma süresi yaklaşık 4 saati bulabiliyor. Tam kapasite şarj ettikten sonra da 20 saate kadar aralıksız müzik dinleyebiliyorsunuz. Bu süre içinde gürültü engelleyici özelliğinin açık olduğunu da söyleyelim. Ha gürültü engelleyiciyi kapatırsanız, bu süreyi 22 saate kadar uzatabilmeniz de mümkün. Peki, kulaklığın fiyatı ne kadar? Şu an Sony MDR-1000X'i piyasada 1690 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Konforlu, gürültü engelleme, uzun pil ömrü, Ambient Sound  
**EKSİ** Pahalı, otomatik ses kısma kontrolü yok

89





## AOC U2879VF ★

4k monitör arayanlar için uygun fiyatlı bir seçenek

Evet, 4K çözünürlük belki hayatımıza pek çok ekranda girdi ancak yüksek fiyatlarıyla da pek çok kategoride el yakmayı sürdürüyorlar. Ancak aralarda uygun fiyatlı örnekler de görebiliyoruz. AOC U2879VF, 28 inç boyutunda ve 4K çözünürlük sağlayan bir monitör. Monitörün mat panele sahip olması büyük avantaj, zira bu yolla yansımalarından korunabiliyor. Ekran panel alışlageldiği gibi IPS değil. IPS panellerde 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sağlanırken, tepki süresinde TN paneller kadar düşük sürelerle erişilemeyebiliyor. 1 ms tepki süresine sahip olan monitör, elbette IPS panele kadar geniş görüş açısı sunmıyor. Fakat bunun dışında genel performans hakkında herhangi bir düşüş görüyor muyuz? Hayır. Net olarak bunu söyleyebiliriz. Bu arada bazı merak edenler için önemli bir ayrıntı, 4K, yani 3840x2160 pikselde 60Hz tazeleme oranı bu monitörde elbette sunuluyor. Monitörde, Flicker-Free teknolojisi de yer alıyor. Bu sayede izleme deneyimini yumuşatarak ve titremelerden arındırarak sağlayabilen monitör, 300 kandela parlaklık seviyesine ve 1000:1 değerinde tipik kontrast oranına sahip. Monitörde asıl göze çarpan eksiklere gelecek olursak, bunlardan biri monitörde herhangi bir hoparlörün bulunmaması olarak sayılabilir. Bir diğer ikincisi, bağlantılar arasında bir USB portu yer almıyor. Üçüncü olarak ise, VESA askı aparatı monitörde bulunmuyor; yani monitörü duvara sabitleyemiyor, ancak masa üzerine konumlandırabiliyorsunuz. Sonuç olarak AOC U2879VF, 28 inç boyutunda ve 4K çözünürlüğünde bir monitör arayanları görüntü kalitesi ve kullanım çeşitliliğiyle memnun edecek türde bir monitör. Fiyatı ise bu kategoride ender gördüğümüz avantajı bize sağlıyor. 1599 TL fiyatla şu an bu monitörü satın alabilmeniz mümkün.

■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Uygun fiyat, FreeSync desteği, etkileyici renk doğruluğu,  
**EKSİ** Hoparlör yok, Vesa Mount yok, USB yok

83



## Cheerson

### CX-10A Drone

Sabrederseniz eğlence garantili...

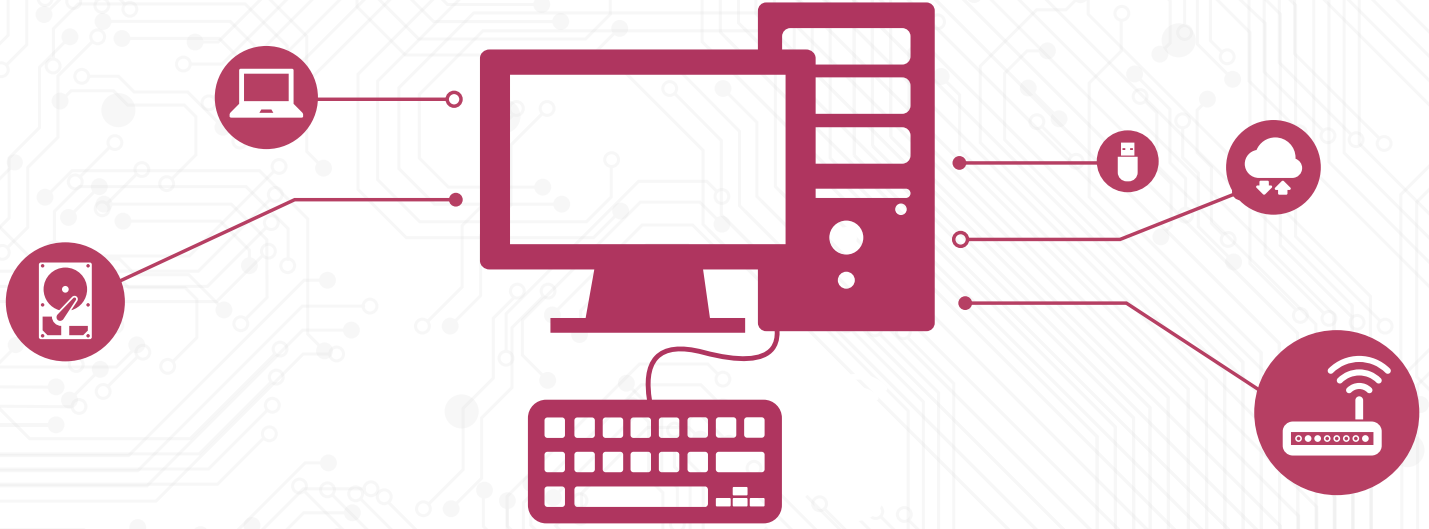
İnsansız Hava Aracı olarak da isimlendirilen drone'lara ilgi büyük. Bunlar arasında fazlasıyla profesyonel olan ve bu sebeple kayıt gerektiren, öte yandan lisans almayı şart koşan modeller olduğu gibi, oyuncak sınıfına giren basit modeller de yer alıyor. CX-10A, avuç içine anca sığan boyuyla en küçük drone örneklerinden biri. 4 pervaneli yapısı ile hemen havalanmaya hazır olan cihaz, bir uzaktan kumanda ile kontrol edilebiliyor. Uzaktan kumanda 2 adet pille çalışırken, drone'u ise kutu içeriğinden çıkan kablosuyla şarj etmeniz gerekiyor. Yaklaşık 30 dakikalık şarjdan sonra 5 ila 10 dakika kadar havada kalabilen cihaz, uzaktan kumandası çevresinde yaklaşık 20 metrelik menzile kadar mesafe kat edebiliyor. Ancak pratik kullanımda pilini çok daha kısa sürede tükettiğini gördüğümüzü söyleyelim. 3 farklı uçuş modu sunan drone, bunlardan ilki ile basit modda uçuyor. Burada yüzde 30'luk bir hassasiyet sağlayan drone, yüzde 50 ve yüzde 70 şeklinde diğer modlarını da size sunuyor. Biz kullandığımız süre boyunca açıkçası cihazın dengesini çok beğenmedik, iyi şekilde kullanmak için de bir hayli sabır istiyor. O nedenle her ne kadar oyuncak kategorisinde bulunsa da, çocukları çok eğlendirmeyeceğini düşünüyoruz. Cihazın çevresinde yer alan pervanelerin etrafında herhangi bir koruma yok. Ayrıca kolay şekilde kırılabilir pervaneler. Yaptığımız ilk kazada pervanelerden birini kaybettik. Neyse ki kutu içeriğinde 1 set yedek pervane mevcut. Fakat her pervaneyi drone üzerinde istediğiniz slotta kullanamıyorsunuz. Her birinin kendine özel bir yeri bulunuyor. Yanlış taktığımız takdirde ise drone'u havalandıramıyorsunuz. Sonuç olarak Cheerson CX-10A basit bir drone çözümü olarak kalıyor. Cihazın fiyatı 79 TL olarak belirtilmiş. Evet, bu sayede erişmesi oldukça kolay, fakat verdiği tatmin duygusu pek iç açıcı değil. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kolay eşleşme, ucuz fiyat, yedek pervane  
**EKSİ** Pervaneler çabuk kırılıyor, alışması zor

60





## Teknik Servis

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

**S:** 3.500 TL bir PC toplamak istiyorum okul-ların kapanacağı zamana. Benim aklımda bir PC var aslında ama size sormak istedim. Core i5 7500, Gigabyte H110M Gaming, RAM olarak Corsair Venegance LPX 8 GB RAM. Ekran kartında RX480 mi 1060 mı emin olamadım. İleri yönelik bir bilgisayar olduğu için RX480 4 GB mi almalıyım 8 GB mı? 1 TB HDD, 120 GB SSD. Kasaya karar veremedim ama 350 TL maksimum. Eğer yanıtlım varsa söyler misiniz? Rust, CS:GO, GTA gibi oyunlarda High'ta 90 FPS almak istiyorum. Enhar Yıldırım

**C:** Ryzen 5 1600X'in çıkışı ile birlikte Core i5 7500 işlemci almanın pek bir mantığı kalmadı açıkçası. Zira Core i5 işlemciler, Hyper-Threading barındırmıyor ve bu bağlamda sadece 4 çekirdek ile kısıtlı kalıyorsun. Oysa ki benzer fiyata satışa çıkan Ryzen 5 1600X, her ne kadar tek çekirdek performansı Haswell'e eşdeğer olsa da fazladan iki fiziksel çekirdek ve SMT teknolojisi ile toplamda 12 işlem birimi sunuyor. Bu işlemci çok daha ileriye dönük bir işlemci ve kesinlikle Core i5 7500 yerine tercih edilmesi gereken bir işlemci. Ayrıca Core i5 7500'ün

çarpan kilidi kapalı. Yine alacağınız giriş seviyesi H110 ve üst seviyeye bile çıksanız B150 yonga seti, overclock desteklemiyor. Oysa ki AMD'nin orta sınıf B350 yonga seti overclock desteği sunuyor. Ekran kartı olarak RX 480 8 GB alıp ona RX 580 8 GB BIOS'u yükleyebilirsiniz. Riskli ve orijinal BIOS'a geri dönülmediği süre boyunca kartınızı garanti dışında tutan bu işlem, bedavaya daha yüksek performans sunuyor. Son olarak PSU'su içinde olan bir kasa için en azından 400 TL ayırmanızı öneririm.

**S:** PS4 PRO için 4K monitör almak istiyorum. Aklımdaki soru ise 23" monitördeki görüntü kalitesi ile 107-120 ekran TV arasında görüntü kalitesi olarak fark olur mu? PS4 Pro için monitör tavsiye eder misiniz yoksa TV mi önerirsiniz? Bana tavsiyeniz ne olur? Tavsiye ettiğiniz monitör varsa modelini yazar mısınız? Bekircan

**C:** Çözünürlüğü aynı olmasına rağmen ekran boyutu farklı olan ürünlerde görüntüde gözle görülür bir fark olacaktır. Bu kaçınılmaz. Boyut

küçüldükçe ekrandaki pikselleri görmek daha zor hale gelir. Zira pikseller birbirine yaklaşır. Bu durumda 23" 4K bir monitör mükemmel görüntü verir. Lakin TV'de durum biraz farklıdır. Zira TV'ye, monitöre baktığımız gibi 60cm mesafeden bakmayız, daha uzaktan bakarız. Bu yüzden de pikselleri görme olasılığımız düşer. Konsollarda oyunlar bazen iki kişi ile oynanabiliyor. Bu bağlamda konsol için TV daha iyi bir tercih olabilir. Monitör tavsiyesi olarak ise Samsung LU28E590 önerebilirim. 4K çözünürlüğü 10 milisaniye Input Lag ile birleştiren başarılı bir ürün. Tepki süresi ise 1 milisaniye.

**S:** MSI RX 470 ekran kartıyla İntel İ3 6098P darboğaz yapar mı? Arda Üresin

**C:** İ3-6098P, 6. Nesil Skylake mimarili, çift çekirdekli ve dört işlem birimli bir işlemci. Bu bağlamda çoğu oyunda herhangi bir sorun olmadan RX 470'e eşlik edecektir. Yine de yüksek işlemci performansı gerektiren bazı oyunlarda RX 470'ten alabileceğin tam FPS'yi almana engel olabilir. İ3 6098P



# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master CMP351	Corsair Carbide Spec-02	Aerocool P7-C1
ANAKART	MSI B250M PRO-VDH	MSI B250M Bazooka	ASUS Crosshair VI HERO
İŞLEMCI	Intel Core i3-7100	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCI FANI	Intel (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Thermaltake Water 3.0 Ultimate 360mm
BELLEK	HyperX Fury Black 8GB 2666 MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	Corsair Dominator Platinum 32GB Kit 3200 MHz CL16
EKRAN KARTI	MSI Radeon RX 460 2GB	MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming 8G
SABİT DİSK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DİSK 2	OCZ Trion 150 120GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 500 W	Kasaya Dahil, 650 W	Corsair RM750x 80 PLUS GOLD
MONİTÖR	ViewSonic VX2257-mhd 22" – 2ms, FreeSync	ASUS 21.5" VX228H – 1ms, 60Hz	ViewSonic 27" XG2703-GS – G-Sync, 4ms, 165 Hz
FİYAT	3000 TL	4350 TL	14100 TL

*İşlemcinin varsa RX 470 alabilirsin. Bu arada RX 470 de RX 570 BIOS'u ile modifiye edilebiliyor.*

**S:** Biraz daha düşündüm ve sistemdeki çataları biraz yükselttim: MSI Z170A Gaming M7, CM MasterLiquid 240 sıvı soğutma, Asus Strix GTX 1070, Intel Core i7 6700K veya 7500K bu anakarta olur mu? Corsair RM750i 750W 80+ Gold, Corsair Vengeance Led Red 16GB 3200 MHz, WD 3.5" 2TB Caviar Black SATA 3.0 7200 RPM 64MB Cache Harddisk, Kingston HyperX Savage 240 GB SSD, Corsair Carbide Spec-Alpha Kasa. Bu sistemde overclock filan olur mu? Bir de sıvı soğutmayı temizlemek filan lazım mı? Sistem yeni çıkan çıkacak olan oyunları kaldırır mı? Emircan Fidan

**C:** Öncelikle hem 6700K hem de 7500K, Z170 yonga setli anakartlara takılabiliyor. Lakin 7500K, 7. Nesil olduğundan dolayı takmadan önce BIOS güncellemesi yapmak zorundasın. Ya da BIOS'u güncel bir anakart almak zorundasın. Yoksa sistem açılmayacaktır işlemciyi tanımayacağından dolayı. Sonunda K ibaresi olan iş-



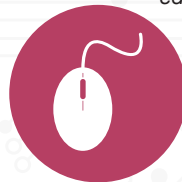
*lemciler aldığında Intel'de overclock yapabiliyorsun. Tabii bunun için bir de Z serisi yonga setine sahip anakart şart ki onu da karşılıyor sistemin. Öte yandan AMD'nin yeni AMD4 platformunda, sonunda ki harfe bakmaksızın bütün işlemcilerde overclock yapabiliyorsun. Üstelik 6700K'ya vereceğin para ile 4 çekirdekli değil sekiz çekirdekli Ryzen 7 1700 alıyorsun. Bunu göz önünde bulundurmanda fayda var. Kapalı devre sıvı soğutma sistemlerinde sıvıya bir müdahale gerekmiyor. Lakin radyatörleri 6 ayda bir temizlemek iyi olabilir. Son olarak GTX 1070 ile 2020 yılına kadar oyunları rahatlıkla yüksek kalitede oynayabilirsin.*

**S:** Malum yaz geliyor, ben de bir oyuncu bilgisayarını toplayacağım. Bu bilgisayar için Intel Core i5 7500 3.4 GHz bir işlemci ve Asus GeForce GTX 1060 Rog Strix 6 GB Ekran Kartı düşünüyorum. Bu işlemci ile ekran kartından tam performans alabilir miyim yoksa daha iyilerine mi yönelmeliyim? Sisteme kasa olarak Everest Rampage Cobra 600w MidT Atx kasa düşünüyorum. Sence bu güç kaynağına güvenebilir miyim yoksa normal bir kasa alıp güç kaynağını ayrıca mı almalıyım? Hakan Kayış

**C:** GTX 1060 6 GB güzel bir kart lakin Core i5 7500 yerine Ryzen 5 1600X veya 1600 almak daha mantıklı olabilir. Zira aynı fiyata fazladan iki fiziksel çekirdek ve 6 mantıksal işlem birimi elde ediyorsun. Bu da ileriye dönük olarak daha mantıklı bir yatırım. Yine Core i5 7500'ü overclock edemezsin ama Ryzen işlemcileri kolayca overclock edebilirsin. Tabii ki Ryzen işlemcilerin tek çekirdek performansı bir i5 7500'e ulaşmıyor ama çoklu çekirdek avantajı, tek çekirdeği görmezden gelmemize yetecek bir avantaj. Güç kaynağı konusunda da 80 Plus sertifikası olmayan ürünlerden kesinlikle uzak durmakta fayda var. Bu ürünler etikette yazan gücü sağlayamazlar.

**S:** Benim bilgisayarın özellikleri i7 4702MQ 2.3GHz, 8GB RAM, Nvidia GeForce 740M 2GB. Sizce bu özelliklerle Playerunknown's Battlegrounds kaldırır mı bilgisayarım? Doğukan Selçuk Güllü

**C:** Bir dizüstü bilgisayar kullandığından dolayı çözünürlüğün 1366x768 olduğunu tahmin ediyorum. Bu da ekran kartına daha az yük binmesi demek. Oyunun sistem gereksinimlerine de baktığımda kaldırmaması için bir sebep göremiyorum. Cihazında ısınma sorunu yoksa, oynayabilirsin rahatlıkla.





# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**P**ek sevdiğim RPG okurları herkese selamlar. Bu ay da sizlere bir röportaj ayarladım! Ne acayip değil mi? Böyle giderse sayfanın adını Röportaj Aylıkları yapacağım... Neyse efendim, bu sefer de yine çok fantastik bir kişi ve proje ile karşınızdayım. Malumunuz 2010 yılından beri Türkçeye Çevrilen çizgi romanlar o kadar büyük bir patlama yaşadı ki sanıyorum bu hızla giderse on yıla kalmaz her şeyi Türkçeye çevirmiş olacağız. Fakat olaylar alım - satım ve tüketim kısmına gelince işler birazcık değişiyor. Evet, Türkçeye çevrilen çizgi romanların fiyatları, orijinallerine göre çok ucuz ama hem herkesin gücü almaya yetemeyebiliyor, hem de benim gibi ruh hastası koleksiyoncular, başlarına bir şey gelecek diye aldıkları eserleri yanlarında taşıyamıyor. İşte bu noktada devreye Okubi giriyor! Peki, nedir bu Okubi? İşte onun da cevabını Proje Yöneticisi olan Cenk Könül'den

bizzat aldım. Buyurun, neymiş ne değilmiş daha yakından bakın.

**Ertuğrul Süngü: Bunu her röportaj yaptığım insana söylemekten çok sıkıldım ama; "Abi ben seni bin yıldır tanıyorum ama bir de seni okuyucularımız tanısin!" demekten ileriye gidemiyorum. Arkadaş biz nasıl bir ekipmişiz? Hayır, işin garibi, röportaj yaptığım insanların da hepsi birbirini tanıyor! Evet Cenk! Anlat! Cenk Könül: Şuradan dalayım olaya; 2001-2013 yılları arasında sırasıyla Gereklî Şeyler ve Gon'da çizgi romanların içinde yüzerek geçirdim. Aldım, sattım, anlattım da anlattım insanlara çizgi romanları. Aynı dönemlerde çizgi roman yayınevlerine çeviri ve editörlük yapmaya başladım. Deadpool, Batman, Hellboy, Guardians of the Galaxy, The Walking Dead (Yürüyen Ölümler) serileri ve övmelere övünmelere doyamadığım**

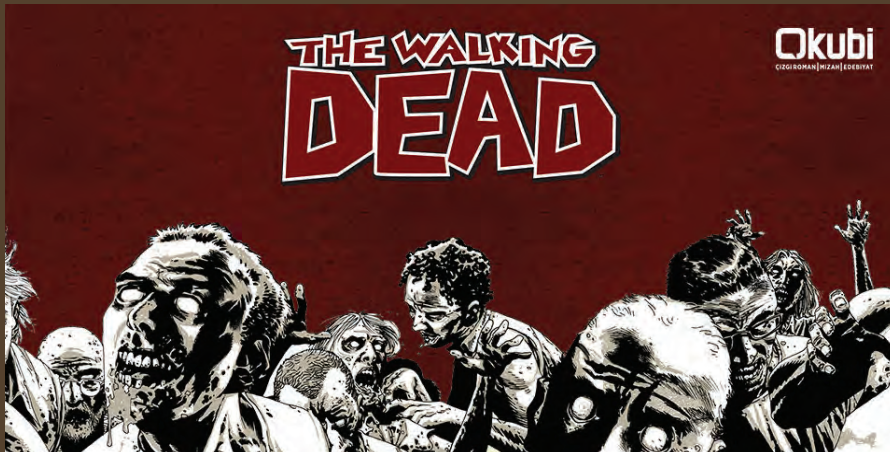
Güngezgini'ni sayabilirim çevirisini yaptığım çizgi romanlar arasında. Şimdilerde ise çeviri ve editörlüğün yanı sıra çizgi romanı okurlara ulaştırma alanına geri döndüm yeniden. Okubi isimli dijital çizgi roman platformunun proje yöneticiliğini yapıyorum.

**E.S: Şimdi sen de Çizgi Roman işleriyle fazlasıyla içli dışlısın. Acaba son on yılda kat edilen yolu bir de sen değerlendirir misin?**

**C.K:** Çizgi roman hatta geek kültürü iyice yayıldı ülkeye. Bundan on yıl önce Türkçe yayınlanma şansını neredeyse sıfır gördüğümüz onlarca çizgi roman raflarımıza girdi. Hollywood etkisi. Marvel ve DC'nin sinematik evrenleri genişledikçe genişledi. Blockbuster filmlerin yerini çizgi roman uyarlaması filmler aldı. Olaylar böyle gelişince bir alt kültür olan geek kültürü, popüler kültürün tam göbeğine oturdu. E Amerikan Başkanı Obama'nın da ışın kılıcıyla beyaz saray önünde poz vermesi, Spider-Man'le teke tek basket maçı yapması fena reklam olmadı hani. Ayrıca internet çağındayız. Her yenilikten çok kısa sürede haberdar oluyoruz ve "hype" trenlerine Türkiye vagonları da hızla dâhil oluyor artık.

**E.S: Peki, ülkemizdeki Çizgi Roman tüketicisi nasıl bir portföye sahip? Yabancı ve Türkçe okuyan insanlar arasında gözle görülür bir fark var mı?**

**C.K:** Doların efsanevi yükselişi yabancı ve Türkçe okuyan insanlar arasındaki boşluğun hafif kapanmasına sebep oldu aslında. Orijinal dilinde okumayı tercih edenlerin cüzdanı dolar kuruna pek dayanamadı. Ancak bu noktada





bir istisna var: Aylık sayıları (fasikülleri) takip eden koleksiyoner kitle. Onlar İngilizce almayaya devam ediyor ve sayıları da her geçen gün artıyor zira çizgi roman mağazalarının sayısı da arttı son on yılda.

### E.S: Türkçeye çevrilen çizgi romanları nasıl buluyorsun? Sence çok iyi ve çok kötü olduğumuz noktalar nelerdir?

**C.K:** Son on yıl içerisinde inanılmaz yol kat ettik. Kâğıt kalitesinden, grafik ve dizgiye, çeviriden editörlüğe Avrupa'nın birçok ülkesinden çok daha kaliteli işler çıkarıyoruz. Ayrıca Türkçe'ye çevrilen çizgi romanların fiyatları da çok daha uygun.

### E.S: O zaman bize şu Okubi denen platformu biraz anlat. Benim ziyadesiyle dikkatimi çeken bir oluşum. Acaba çizgi roman tüketimini ne şekilde etkileyecek?

**C.K:** Okubi.com daha önce Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları, Teşebbüs 2.0 ve Oyunbozan gibi yerli serilerin dijital fasiküllerinin E-ciltlerinin satıldığı bir platformdu. Yerli yayınların yanına yeni yayın döneminde The Walking Dead ve Chew serilerinin Türkçeleri eklendi ve her hafta yeni sayılar, her ay yeni yerli ve yabancı seriler eklenerek içeriğini genişletmeye devam edecek. Cilt ücretleri bütçesini aşan, çizgi romanları yanında taşımayı sevmeyen yahut odasında, rafında çizgi romanlarına yer olmayanlar dijital çizgi romanı tercih etmeye başlayalı çok oldu. Okubi tam da bu noktada okurun imdadına koşuyor



aslında. Çizgi romanlara çok daha düşük fiyatlara ulaşmanızı sağlıyor ve mobil cihazlardan rahatlıkla okuyabileceğiniz bir formatta size sunuyor. Okubi ayrıca yakın dönemde çizgi romanları henüz basılmadan okuyucuyla buluşturmayı da hedefliyor. Yani henüz Türkçesi yayınlanmamış serileri Okubi'nin erken erişimi sayesinde herkesten önce okuyup, yayınlanmaya başlayacak seriler hakkında önceden bir fikir sahibi olabileceksiniz. Bir diğer hedef ise Okubi'ye özel içeriklerin üretilmesi.

### E.S: Sence dijital okur - yazarlık nereye doğru evrilecek? Bir noktada patlayıp en başa dönecek miyiz yoksa Okubi gibi platformlarla tüketim tarzlarında sağlanan değişikliklerle daha da dijital bir dünyaya doğru mu gideceğiz?

**C.K:** Daha dijital bir dünyaya doğru gittiğimiz kesin. Zamanımızın çok büyük bir bölümünü internette geçiriyoruz. Dijital dünyada yaşadığımız bir hayatımız daha var. Sosyal medya mecraları ve bloglar sayesinde her türlü paylaşımı yapıyor ve ilgi alanlarımıza göre hemen her şeye iki tıkla ulaşabiliyoruz. Hepimiz birer yayıncı, hepimiz birer okuruz artık. Evlerimizi ve odalarımızı bile daha farklı dayayıp döşemeye başladık. Bir televizyona bakan dev oturma grupları kaybolmaya başladı mesela. Kütüphaneler, raflar daha az yer kaplamaya başladı odalarımızda çünkü dijital ortamda geçirdiğimiz süre arttı. Spotify gibi uygulamalarla dijital müzik kütüphanemizi cebimizde ve bilgisayarımızda taşıyoruz. Steam gibi platformlarla oyunlarımızı da artık dijital kütüphanelerimizde. Kindle gibi servisler ve e-kitap okuyucuları ile kitaplıklarımız da dijital ortamda. Bundan böyle Okubi ile çizgi romanlarımız da dijital kütüphanemizde her daim yanımızda.

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

**C.K:** Bu röportaj fırsatını sunduğun için çok teşekkürler. Çizgi roman candır! ■



**Ne Okudum**  
*Aliens 30th Anniversary: The Original Comic Series*  
İlk olarak 1986 yılında kendisini

gösteren orijinal seri, piyasaya çıkmasından iki yıl sonra Dark Horse Comics'in hazırladığı ve ana hikâyeyi muazzam şekilde takip eden bir çizgi roman ile bambaşka bir boyut kazanmıştı. Özellikle Alien hayranlarının çok iyi bileceği bu çizgi romanlar, kısa süre önce 30 yıl özel sayısı olarak yeniden üretildi. Şimdilik ilk iki sayısı piyasaya çıkan "oversize" ve sert kapak olarak tasarlanan yeni kitaplar, kesinlikle okunmaya değer kalitede. Hele yeni film gelmeden eski bir klasiği yeniden okumanın yeri bambaşka.



**Ne Dinledim**  
*Kalmah*

Bu ay da serüvenime Finli bir Death Metal gurubu olan Kalmah ile devam ettim. 1991 ile 1998 yılları arasında Ancestor olarak yola çıkan grup, kaydettikleri beş demo albümün ardından dağılıp, 1998 yılında tekrardan Kalmah olarak kurulmuştu. O günden bugüne kadar halen müzik yapmaya devam eden ekip, ne hikmetse en son 2013 yılında piyasaya çıkan Seventh Swampphony isimli albümünden beri pek sessiz. Kendilerini birazcık tanımak için The Black Waltz albümünü dinlemenizi tavsiye ederim.



**Ne İzledim**  
*The White Princess*

Uzun süredir tarihle yakından alakalı bir dizi arıyordum ki Nisan ayının ortasında The White Princess ile karşılaştım. Esasen Philippa Gregory'nin 2013 yılında çıkan aynı isimdeki romanından uyarlanan dizi, 1485 yıllarında, İngiltere'de yaşanan politik bir evliliği ve bunun yankılarını anlatıyor. Güller Savaşı olarak bilinen iç savaş döneminin hemen akabinde krallığı ilan edecek olan VII. Henry'nin yaptıklarına yakından temas edecek olan dizi, mini dizi formatında çekiliyor. Bakalım sekiz bölümlük bu dizi tarih severlerin beğenisini kazanabilecek mi?





10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

89 TL

# LEVEL'A ABONE OLUN

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

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

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

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

Visa

Master Card

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

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

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 31 Mayıs 2017 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com







# KÜLTÜR & SANAT

*Seiji Mizushima Röportajı*

*Full Metal Alchemist ve birçok başka anime'nin yönetmeniyle hoş bir sohbet gerçekleştirdik*

**syf.102**





### Ayreon The Source

Bu ay baş köşemizin konuğu Ayreon. Bazı gruplar vardır, hani başkası söylese çok umurunuzda olmaz ama siz bir şarkısını keşfedince müptelası olursunuz. Benim yolum Ayreon ile kesişmesi de böyle oldu. Oynatmakta olduğum Cyberpunk 2020 sistemindeki masaüstü RPG oyunum için, oyun sırasında çalacağım şarkılar listesi araştırırken Computer Eyes şarkısına denk gelmem ile dünyam değişti diyebilirim. Başkası önerse muhtemelen pek sallamazdım. Şarkıda geçen anlatım, progressive metal havası (Kaldı ki o zamanlar bolca Dream Theater da dinliyordum) ile körüklenen, kelime oyunları ile vücut bulan gelecek ile alakalı anlatım beni benden almıştı. Bu ay da ne yazsam diye çıkan albümlere bakarken, gecenin bir yarısı evde çıgıllıklar eşliğinde "AYREON ALBÜM ÇIKARTMIŞ LAAAAYN" nidaları ile gözyaşları sel oldu. Yine müthiş bir zihin çalışmış bu albüm üzerine, şarkılar şarkı değil birer film karesi resmediyor bey-ninizde. Yavaş başlıyor, hızlanıyor, duruyor, geri geliyor... Adeta minibüs caddesinde yoğun trafikte hızla yol alan bir dolmuş gibi. Bu yılın en iyi albümleri mevzusunda oyum sana The Source! ■



### Riff Raff By The Seat Of Our Pants

Sıkıcı bir iş günü ne ile şenlenir? Elbette Hard Rock ile. Riff Raff da bu gazı tam olarak bize veriyor. 2012 yılında çıkan bu albümleri ile tarz olarak Blues, Hard Rock, Rock'n'roll olarak kendilerini tanımlıyorlar. Müthiş bir enerjileri var. Öyle böyle değil. Vallahi bakın çok iddialıyım, ilk şarkının heyecanına kapılıp bir hamlede bütün albümü dinlersiniz. Albümün açılış şarkısı Close Shave öyle bir tutuyor ki bizi, dans pistine çıktığınızda tam "hadi yorulduk" diyerek inmek istediğinizde en sevdiğiniz başka bir şarkı başlar ya, aynen öyle sarıp sarmalıyor. Sizi müziklerinin ritminden bir an olsun koparmıyor. Ardından gelen Rock 'n Roll Mama ile daha da keyiflendiriyor. Arka sıralara doğru geçiyorsunuz albümde Leaving Leipzig ile bir miktar nefes alıyor, hemen arkasından gelen Jet ile yine "eyvahlar olsun uçuyoruz!" diyorsunuz. Peşi sıra gelen Ready to Rumble ile "motorum nerede?" sorusu zihninizde turlamaya başlarken albümün kapanış şarkısı The Wedding Dance ile "ne ara bitirdik albümü?" diye etrafa bakmaya başlıyorsunuz. İlkbaharın tadını bu albüme göz önüne alarak daha da katlayabilirsiniz. ■



### Twenty Dark Seven Momentum

Bu ayın son grubu yine bir Hard Rock grubu olarak denk geldi. Almanya kökenli Twenty Dark Seven'in taptaze albümü Momentum'u takip dinlemeye başladığımda (Kasetli ve cd'li günleri özlemek... Nereye takıyorsun arkadaşım, tıkladık açtık işte dijital içeriği :) daha ilk şarkıdan bizi kucaklıyor grup. Patlamaya hazır benzin bidonu gibi yanıcı bir dokudaki şarkı sıralaması ile mevzuya bakış ciddiyetlerini sunmuşlar. Ne yalan söyleyelim, bu ay resmen Hard Rock dolup taşı içimiz dışımız ama durumdan memnunuz. Bu albümde de Heaven in Black ile tempo şöyle 2 basamak geriliyor, Coming Home ile at gibi ileri fırlıyor. Cidden bu albümdeki favorim Coming Home oldu. Onun hemen arkasından havagazı gibi ağızdan burundan alınması tehlikeli bir şarkı olan Shotgun Heart geliyor. Gitar tonlamaları ve davul uyumu ile, hiç kafa ütülemeden, sabahın köründe ya da gecenin bir yarısı keyifle dinlenebilir bir albüm olmuş Momentum. Coşkulu bir konser havasına çok yakışacak bu şarkıları umarım canlı dinleme şansımız da olur. Bu arada son olarak, bir önceki Roar albümünden Heart of a Lion da önerilir. ■





## Power Rangers

Voltron ile büyümüş bizler için bu renkli arkadaşları görmek bir miktar sempati yaratıyor; neticede dizi bölümlerini hiç kaçırmadan takip ediyorduk ve uzun bir aradan sonra yolum Power Rangers ile yeniden keşişti. Geçmişten hafızamda kalan 3-5 güzel hatıra ile bu yapıma beklentim olmadan gittim. Film başladı, ben kendimi bir AVM'nin -5. Katındaki otoparkta gibi hissettim. Beklentinin de bu kadar altına inilmez yahu. Komik olmaya çalışan zoraki espriler (Bu tip şeyleri çocuklar için yapılan süper kahraman filmlerinde görüyordum, ondan da kötülerini karşımdaydı), oldu bittiye getirilmiş bir senaryo, bu filme donut sponsor olduysa onu hemen en başa kocaman bir anlatımla koyalım şeklinde ilerleyen bir akış ile, gıdıklayınca gülecekmişiz gibi komiklikler ve şakalarla bitti film. Filmden çıktığımda "ben ne izledim?" diye etrafımdakilere bayağı bir yakarmışım. Olmamış arkadaşlar, 5 rengi verdik hadi siz Power Rangers'sınız deseler vallahi daha bir anlamlı olurdu bizler için. O zaman bu filmi alkışlarla, tarihin tozlu rafları arasına uğurluyoruz. IMDB notu 10 üzerinden 6.9'a da inanmayın. Can sıkıntısından belki izlersiniz. ■



## Ghost in the Shell

Distopya dendiğinde bilimkurgu meraklıları için akan sular durur. Karanlık bir geleceğin içinde kaybolmuş hayat hikayelerinin, toplumların ve kültürlerin harmanlandığı bu içerikler bizlere benliğimize sahip olmadığımızda değişimin bizleri nerelere götürebileceğine dair örnekler sunar. Ghost in the Shell serisi ile, -hiç anime ve manga sevmeyen biri olarak- üniversite yıllarımda bilim kurgu kulübümüzün düzenlediği bir gösterimde tanışmıştım. Industrial müzik ve Cyberpunk hastası biri olarak karşımda duran devasa felsefe, gösterim sonrasında beni çok başka yerlere götürdü. Yıllar sonra sinema perdesine Scarlett Johansson ile taşınan, muazzam görsellik ile bütünleştirilmiş film ise beni tanımlanamaz bir heyecana sürükledi. Sinema versiyonunda aksiyon ve görselliğin ön plana alındığı yapım, elbette önceki halinin felsefi gücünü bize yansıtmakta zorlanıyordu. Fakat karşımda duran geleceğin örnekleme de hayli doyurucu bir anlatım ile sunulmuştu. "Kabuktaki hayalet" çevirisini Türkçe anlatımında filmin felsefesinden çok uzak kalmış olsa bile yapımı mutlaka izleyin. ■



1984

## George Orwell

Big Brother is Watching You! Dünyanın savaşa her geçen gün daha yaklaştığı günümüzde belki de bizleri savaş fikrinden uzaklaştıracak, biraz daha zihnimizin derinlerinde yer alan düşünceleri farklı yöntemlerle şekle sokacak kitaplar okumamız gerekiyor. Onlardan en önemlisi de 1984'ten başkası değil, haliyle burada yeniden paylaşmak istedik. George Orwell'in kült kitabı 1984, yazarın geleceğe ilişkin bir kâbus senaryosudur. Bireyselliğin yok edildiği, zihnin kontrol altına alındığı, insanların makineleşmiş kitlelere dönüştürüldüğü totaliter bir dünya düzeni, romanda inanılmaz bir hayal gücüyle, en ince ayrıntısına kadar kurgulanmıştır. Geçmişte ve günümüzde dünya sahnesinde tezgâhlanan oyunlar düşünüldüğünde, ütopyik olduğu kadar gerçekçi bir romandır 1984. Güncelliğini hiçbir zaman yitirmeyen bir başyapıttır; yalnızca yarına değil, bugüne de ilişkin bir uyarı çılgınlığıdır. Ayrıca çoğu eserin aksine Michael Radford tarafından yönetilen ve baş rollerinde muhteşem John Hurt'un arz-ı endam ettiği sinema versiyonu da son derece başarılı bir yapımdır, izlemeden geçmeyin. ■





# Türk Japon Gençlik Festivali 2017

Geçtiğimiz ay Türk Japon Kültür Vakfı'nda gerçekleşen etkinlik, büyük bir Uzak Doğu şöleniydi!

Her türlü aktivitenin başrolünde bulunan İstanbul, bir konuda Ankara'yı kolayına geçecek gibi gözüküyor: Japonya temalı etkinlikler. Bunun en büyük nedeni de Türk Japon Kültür Vakfı'nın Ankara'da olması ve Japonya'yla ilgili tüm aktiviteleri, kursları bünyesinde barındırması. Geçtiğimiz ay ikincisi gerçekleşen Türk Japon Gençlik Festivali (TJGF), tek güne sıkıştırılmış büyük bir şölene dönüştü ve ben de acar muhabiriniz olarak olay yerindeydim. Gelin size neleri gözlemledim, hangi aktivitelere katıldım, anlatayım...

**Shogi'den Soran Bushi'ye uzanan yol**  
Festival 25 Mart 2017 tarihinde, Japonya Büyükelçiliği, Ankara Üniversitesi Japonoloji Öğrenci Topluluğu, Hacettepe Uzak Doğu Dilleri ve Kültürleri Topluluğu, ODTÜ Japon Kültür Topluluğu ve ToruCon tarafından, Türk Japon Vakfı'nda düzenlendi, etrafta bolca Japon görüldü, "Sugoi nee..." dememek için

ağır çaba verildi. Tek günlük bir etkinlik olduğu için yoğun bir tempo vardı festival genelinde. TJV'nin ana salonunda gösteriler ve yarışmalar sürerken, içeri taraflarda ve üst kattaki sınıflarda da başka etkinlikler yer almaktaydı. Mesela ne vardı, Shogi... Bir çeşit Japon satranççı olarak özetlenebilecek olan Shogi'de amaç karşı tarafın şahını devirmek; aynı satrançta olduğu gibi. Burada kullanılan taşlar elbette ki birebir satrançla örtüşmüyor ve taşlar beyaz üzerine kanji ile isimlendirilmiş askerlerden oluşuyor; haliyle de hangi taşın, ne olduğunu öğrenmek de biraz zorluyor. Sağ olsun bu oyuna gönül vermiş olan arkadaşlar oyunu bana bir güzel anlattı ve satranca en ufak ilgilim olsaydı şu an bir Shogi seti peşine düşmüştüm zira oyun çok stratejik ve eğlenceli gözüküyor. Shogi'nin deneme oyunlarının yapıldığı ve öğretildiği salonda aynı zamanda geleneksel Japon kıyafeti Yukata da giyilip fotoğraf







çektirilebiliyordu.

Bir diğer interaktif etkinlik konusu da manga çizimi bölümünde gerçekleşmekteydi. Verilen kartlardaki çizimleri düzgün bir biçimde yapabilirsiniz, ufak hediyeler kazanabiliyordunuz.

Manga olaylarının yer aldığı bölümün hemen yanında da hint kınasıyla yapılan geçici dövme standı bulunuyordu. Burada da isteyen koluna kanjileri dizip birkaç günlük bir dövme keyfi yaşayabilmekteydi. Üst katta yer alan dersliklerde ise kısa süreli dersler yer almaktaydı. 10 dakikalık Japonca kursu bir hayli ilginçti zira bunu tamamladığınızda bir sertifikanız bile oluyordu. Kağıt katlama sanatı Origami dersleri ve Japon kaligrafi sanatı Shodo dersleri de yine yoğun ilgi gördü, kapıdaki isim listeleri uzayıp gitti...

### Sahne herkesin!

Ana salonda gerçekleşen aktiviteler ise çoğunlukla gösteri mahiyetindeydi. Öğrencilerin gerçekleştirdiği So Odori ve Soran Bushi dansları kısa performans-

lar olsalar da son derece etkileyicilerdi. Bunların arasında yer alan Japon çay içme seremonisi, Sadou da sakin ve etkileyici bir görseellikle ana sahnayı doldurdu. Bir başka müzik performansı da Koto adıyla ana sahnede yer aldı. İzleyenlerin hemen, "Bizdeki kanun gibi..." sözleriyle bağdaştırdığı bu müzik şöleni de son derece iyiydi; daha önce böyle bir performans izlemeyenler için büyük bir keyif kaynağı oldu. Ve tabii ki bu performanslar arasına serpiştirilmiş olan Karaoke heyecanı... Meğer Ankara'da ne çok Japonca şarkı söyleyebilen varmış! Gençlerin akın ederek sahnayı doldurduğu ve Japonca şarkıları sıraladığı Karaoke yarışması da son derece eğlenceliydi.

### Cosplay'siz olmaz

Her ne kadar başka etkinliklere kıyasla biraz daha az Cosplay meraklısı katılmış olsa da yine de TJGF renkli görüntülere ev sahipliği yaptı.

Tüm gün boyunca etkinlik alanında kıyafetleriyle gezen ve bolca fotoğraf çektir-



ren Cosplay meraklıları, akşama doğru ana sahnede bir bir kendilerini tanıtarak Cosplay yarışmasında jüri karşısına çıktı. Sahnede Full Metal Alchemist'in kahramanı Edward Elric de vardı, Akame Ga Kill'den karakterler de, Gin Tama'dan Gintoki de... Jürinin seçim yaparken zorlandığı fakat -bence- kazanın gayet net olduğu yarışmayı favorim Gintoki kazandı. Son olarak, iki sayfa boyunca röportajını okuyacağınız, Full Metal Alchemist, Shaman King, Expelled from Paradise ve Concrete Revolution: Superhuman Phantasmagoria gibi animelerin yönetmeni Seiji Mizushima ile dolu dolu bir söyleşi gerçekleştirildi. Ayrıca bu söyleşide Türk çizgi film yapımcısı Ece Bilgehan da yer almaktaydı.

Gayet dolu dolu geçen ve özellikle Japon kültürü meraklılarını bir araya getiren TJGF 2017'nin her yıl büyüyerek sürmesini diliyor ve emeği geçen herkese teşekkürlerimizi sunuyoruz.. ■

**Tuna Şentuna**







## Seiji Mizushima: Dünyanın en alçakgönüllü ve başarılı yönetmeni

Full Metal Alchemist ile ünlenmiş olan büyük usta ile keyifli bir sohbet gerçekleştirdik, tadı damağımızda kaldı

**LEVEL: Merhaba, nasılsınız?**

**Seiji Mizushima:** Merhaba, teşekkürler, gayet iyiyim.

**L: Türkiye’de çok bilinmeyen bir konu olduğu için, bize biraz anime yönetmenliği nedir, anime yönetmeni ne yapar anlatabilir misiniz?**

**SM:** Aslında benim yaptığım daha çok yapımcı tarafına kayıyor. Bir anime ekibinde hem çizimler, hem storyboard hazırlayanlar,

hem seslendirilenler vb. kollar oluyor ve ben, tüm bu birimleri bir araya getirip, yönlendiren kişi olarak görev yapıyorum.

**L: Anime yönetmenliğine ne zaman başladınız ve anime yönetmeni olmaya nasıl karar verdiniz?**

**SM:** Anime yönetmenliğine 1998 yılında başladım, yaklaşık 20 yıl olacak. Japonya’da Anime yönetmenliği denilince de farklı türde yönetmenlikler bulunmakta. Birincisi bir serinin bölüm yönetmenliği, bir diğeri de seriyi kapsayan yönetmenlik. Ben en başta, arkadaşlarım çizim işinde olduğundan ve onlarla çalışmak istediğimden, onların çalıştığı yerde bölüm yönetmeni olarak işe başladım. Güzel işler yaptıkça da dikkat çektim ve seri yönetmenliği teklifi geldi. İşin açıkçası çok çalıştım, çok uğraştım diyemem; biraz şansın yaver gitti diyebilirim.

**L: Japonya’da anime yönetmeni olmak için hangi üniversite bölümü okunmakta?**

**SM:** Şunu önden söyleyeyim, bunun için

üniversite okumanız şart değil. Japonya’da anime çok meşhur bir sektör olduğundan, paralı kurslara giderek kendinizi geliştiriyor ve bu işe atılabiliyorsunuz. Bu sektörde çalışmak istediğinizde, olanaklar fazla olduğundan pek zorlanmıyorsunuz.

**L: Anime yönetmenliği ile film/dizi (Live action) yönetmenliği arasında ne gibi bir farklılık var?**

**SM:** Olayın senaryo kısmı dışında aslında hiçbir benzerliği yok. Bir tarafta gerçek oyuncular varken, diğer tarafta çizimler ve farklı bir anlatım tekniği bulunuyor. Ayrıca bir anime yönetmeninin Shin Godzilla gibi sayılı örnek dışında, live action bir yapıma yönetmenlik yaptığı da çok az görülmekte.

**L: Full Metal Alchemist’in yönetmenliğini yapmış olmak nasıl bir histi? Bu deneyimden sonra önünüz açıldı diyebilir miyiz?**

**SM:** Full Metal Alchemist, yerel kanallarda değil de, ülke genelinde yayın yapan bir kanalda yayınlanınca gerçekten büyük bir







başarı geldi. Seri herkes tarafından beğenilince de önüm açıldı diyebilirim. Çok farklı bir yönetmenlik deneyimiymi.

**L: Son dönemdeki projeleriniz hangileri, biraz bahsedebilir misiniz?**

**SM:** 2015 yılında Concrete Revolutio: Superhuman Phantasmagoria adındaki bir serinin yönetmenliğini yaptım. Gelecekte, 3346 yılında geçen ve her türlü canlının, robotun yaşadığı bir ortamı anlatan, eğlenceli bir konuya sahip. Expelled From Paradise, 2014 yılındaki bir film olarak gerçekleşti. Ayrıca 2007-2009 yılları arasında Mobile Suit Gundam 00'nin yönetmenliğini yaptım.



**L: Halen video oyunu animasyonlarıyla ilgili işler yapıyor musunuz?**

**SM:** Japonya'da mobil oyunlar çok yaygın olduğu için, eğer firmalar profesyonel yardım almak istiyorsa, bu oyunlarda görev yapabiliyorum ama ağırlıklı olarak değil.

**L: Peki şu sıralar oyun oynuyor musunuz?**

**SM:** Monster Hunter XX ve Pokemon Sun and Moon'u oynuyorum şu sıralar. İki tane de oynamak istediğim oyun var. PS4 ve PSVR satın alıp Resident Evil 7: Biohazard'ı oynamak istiyorum. Ayrıca NieR: Automata'yı da merak ediyorum. NieR: Automata'nın müziklerini yapan kişi de arkadaşım.

**L: Yönetmenliğini yaptığınız işlerden en çok hangisini beğenmektесiniz? Sizde özel bir yeri olan bir iş var mı?**

**SM:** Açıkçası son projelerimden, Expelled from Paradise beni çok tatmin etti. Bu filmde ilk defa 3D kullandık ve çalışma arkadaşlarımla büyük bir çalışma içine girdik. Grup sinerjimiz de çok iyi olduğundan ve çıkan sonuç herkesin içine sindiğinden, herkes tarafından da beğenildiğinden bu projeyi ayrı tutmaktayım.

**L: Yönetmenlik yaparken yaşadığınız komik ya da enteresan anlantaneler var mı?**

**SM:** Komik veya enteresan değil ama bir seri üzerinde ekiple konuşurken, tartışırken, bazen düşündüğünüz veya düşünmediğiniz konuların, ekibin diğer üyeleri tarafından bir anda söylenmesi ve bizi aydınlatması çok hoşuma gidiyor.

**L: Anime yönetmenliğinin en zor tarafları neler?**

**SM:** Bazen, bir konu üzerinde çalışırken

ortaya çıkanlar tam olarak istediğiniz gibi olmuyor ve bunu toparlamak da zorlayabiliyor. Böyle olunca karşınıza iki seçenek çıkıyor: Ya çıkan ürünle devam edeceksiniz, ya da her şeye en baştan başlayacaksınız. İçinize çok sinmeyen bir eserle devam etmek de ruhsal olarak zorluk yaratabiliyor.

**L: Shirobako'daki Seiichi Kinoshita karakterinin sizden esinlenerek yaratıldığı doğru mu? Bu konuyla ilgili ne düşünüyorsunuz?**

**SM:** Aslında bunu pek kabul etmek istemiyorum. Yani benziyor olabilir fakat benim üzerimden üretildiğini düşünmüyorum. Serinin yönetmeni de arkadaşım zaten fakat direkt olarak benden esinlenerek hazırlandığından emin değilim.

**L: Türkiye ile ilgili düşünceleriniz neler? Japonya ile çok uzak olmasına rağmen yoğun bir anime/manga kültürü olduğundan haberdar mıydınız?**

**SM:** Türkiye elbette Japonya'da duyulan bir ülke. Ben de iyi kötü nerede olduğunu biliyordum, daha önce ziyaret etmemiştim. Fakat son dönemde Türkiye'de yaşanan olaylar Japonya'da biraz endişe yaratmıştı. Buraya gelince ise böyle bir ortamın olmadığını gördüm. Herkesin çok nazik olması da çok hoşuma gitti. Anime ve manga kültürünün de dünyada yayılan bir kültür olduğunun farkındayım. Türkiye'deki bu ortamı görünce de bu kültürün şatlanmakta olduğunu gözlemledim. Hatta Türkiye'den anime/manga ürünlerinin çıkabileceğini düşünüyorum.

**L: Bize vakit ayırdığınız için çok teşekkürler, tekrar görüşmek üzere...**

**SM:** Ben teşekkür ederim. ■





# Çizgi Dünyalar

Bir tarafta farklı bir Örümcek-Adam, bir tarafta ise dünyadaki son erkek... Bakalım kim kazanacak?

İfendim herkese yeni bölümümüzden selamlar. Öncelikle kendimden bahsedeyim; beni LEVEL'in demirbaşı olarak tanıyorsunuz ve sürekli oyun oynayıp bunları dergiye aktardığımı da bilmektesiniz. Fakat belki de çok farkında olmadığınız bir konu var ki o da iflah olmaz bir çizgi-roman okuru olduğum.

Yaşınızın asla yeteceğini düşünmüyorum lakin Türkiye'de 90'lı yıllarda çizgi-roman konusu, birkaç yayınevinin piyasaya sürdüğü renksiz ve olması gereken boyuttan çok daha ufak olan eserleri kapsıyordu. Örümcek-Adam da buradaydı, Thor da, Conan da, Rom da, Çelik Blek Teksas ve Tom Miks ikilisi de... (Zagor'u da unutmuyayım.) Ben elbette bunları sahaflar olsun, bayiler olsun, gidip talan etmekteydim. O dönem bir de çok fantastik bir şekilde, Dünya Basın Dağıtım'ın getirttiği İngilizce fasiküller de satılmaktaydı ve inanılmaz olan şu ki, bunları bazı gazete bayilerinde bulabilmekteydik. Dolayısıyla ben bir şekilde Amerika'da yayımlanan fasiküllere de ulaşabiliyordum ama ortada çok sinir bozucu bir konu vardı

## Diğer Örümcek maceraları

Superior Spider-Man elbette ki ülkemizde yayımlanan tek Örümcek-Adam macerası değil. Yıllardır Amazing Spider-Man adıyla 20'den fazla Örümcek-Adam cildi yayımlanmış durumda. Bunun yanında fiyatı da gayet makul olan ince, tek atımlık Örümcek-Adam maceraları da bulunuyor. Avenging Spider-Man ve Superior Spider-Man Team Up adıyla yayımlanan maceralarda birçok tanıtık kahramana rast geliyor ve dostumuz Örümcek'in bu kahramanlarla olan hikayelerini keyifle okuyorsunuz.

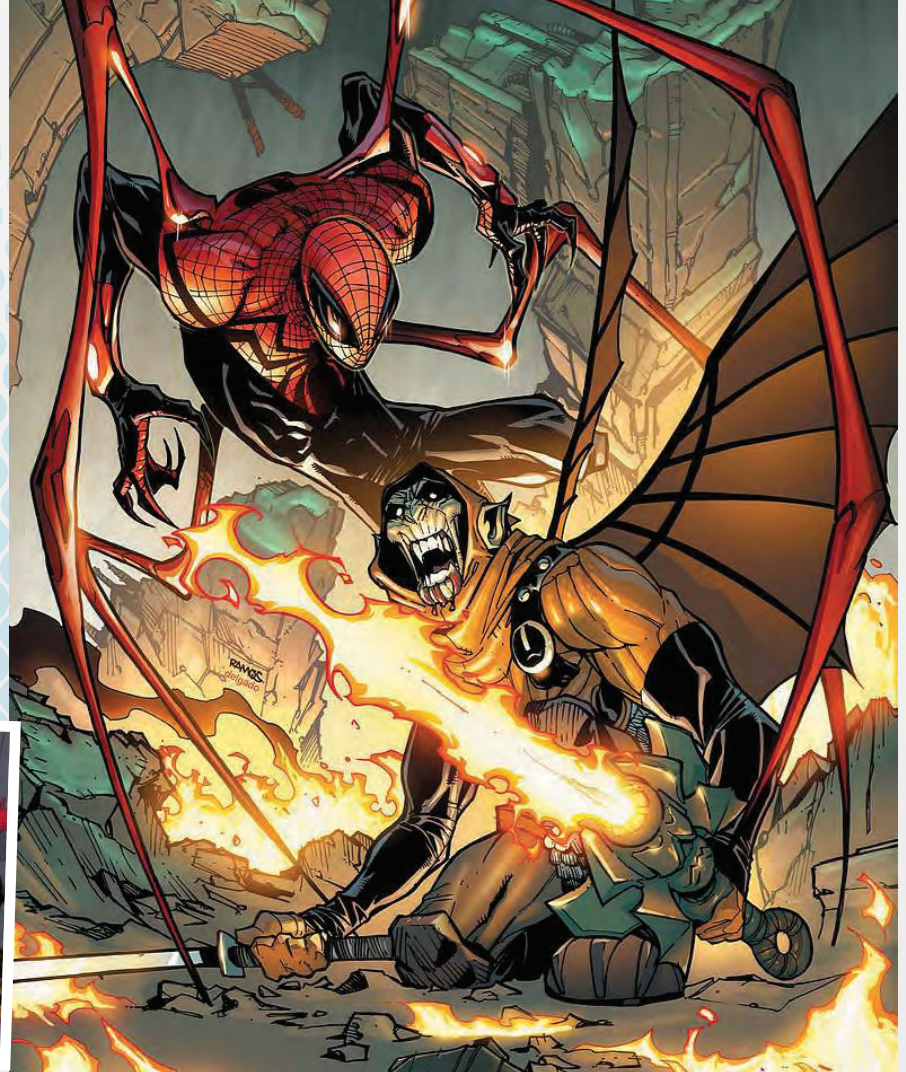


ki o da tüm serilerin ülkemize gelmemesiydi. Mesela Uncanny X-Men gelirdi ve sonu şöyle biterdi: "Hikayenin devamı için X-Men'in şu sayısını kaçırmayın." E Türkiye'ye sadece Uncanny geliyor? Ne oldu hikaye, patladı. Geçtiğimiz yıllar ise Türkiye'de çizgi-roman konusunun resmen patlama yaşadığı bir dönem oldu. Hem yabancı yayınları bulmak kolay, hem de Türkçeye çevrilen o kadar fazla eser var ki, artık para yetişmez hale geldi. Ben de bu ay çok severek takip ettiğim Superior Spider-Man ve Y: Son Erkek çizgi-romanlarına değinerek bu yeni bölümümüzün açılışını yapmak istiyorum. Söylemek

istediğim en önemli detay şu ki burada göreceğiniz tüm eserler Türkiye'de Türkçe olarak bulunabilecek serileri ve isimleri kapsayacak.

## Görüşmek üzere doktor...

Ülkemizde şu an beş cildi yayımlanmış olan (Altıncı cilt Superior serisini sonlandırıyor.) Superior Spider-Man, gerçekten farklı bir Örümcek-Adam serisi. Amazing Spider-Man'ın kaldığı yerden ilerleyen bu seride öyle bir olay var ki herhangi bir Amazing Spider-Man hikayesinden çok daha vurucu bir şekilde karşımıza çıkıyor.





## Dünya yıkımın eşliğindeyken...

Eğer Y: Son Erkek ile ilgili okuduklarınız hoşunuza gittiyse, tam alakalı olmasa da benzer havayı yansıtan bazı eserleri de incelemek isteyebilirsiniz. Oyun dalında The Last of Us ve State of Decay, zombileri ekrana getiren iki başarılı oyun. Keza Will Smith'in başrolde olduğu I Am Legend'da da yine Y: Son Erkek'tekine benzer bir atmosfer var. Çizgi-romandaki duruma en yakın örnekse The Walking Dead dizisinde yer alıyor -ki tahminimce bu kadar yılda kesinlikle bir yerlerde, bir bölümüne denk gelmişsinizdir. İyiden iyiye insan ilişkilerin dönen ve zombileri arka plana iten dizi, Y: Son Erkek'teki havayı hissettiriyor.



Hemen serinin başında olayı öğrendiğiniz için spoiler sayılmaz, olayı söylüyorum: Ölüm döşeğinde olan Doktor Ahtapot (Otto Octavius), son şansını kullanarak benliğini Örümcek-Adam'ın vücuduna aktarıyor ve Peter Parker'ın yerine geçiyor! Evet, 6 cilt süreceği açıklanan Superior Spider-Man'de Örümcek-Adam'ı Peter Parker'ın vücudunda ama Dr. Ahtapot'un anılarıyla ve amaçlarıyla gözlemliyoruz. Kendisini Peter'dan çok daha üstün gördüğü için de Örümcek-Adam'ı kendi aygıtlarıyla geliştiriyor, "Superior" hale getiriyor.

Superior Spider-Man her anlamda gerçekten çok sağlam bir hikayeye sahip. Yazarların ellerine sağlık diyeyim hemen. Ve çizimleri de o kadar iyi ki... Her türlü çizimi beğenmeyen bir kişi olarak Superior Spider-Man'deki çalışmalara bayıldım.

Amazing Spider-Man'i takip etmemiş olsanız bile bu seriyi mutlaka almanızı öneriyorum. Zaten Marmara Çizgi'den gelen açıklamaya göre, Superior serisi bittikten sonra yeni Amazing serisiyle olaylar devam edecek.



### Bir adam ve bir maymun

Amerika'da Vertigo, Türkiye'de ise Çizgi Düşler tarafından yayımlanan Y: Son Erkek, 10 ciltlik bir seri. Serinin hikayesini oluşturan konuya çok ilginç. Bir gün, aniden dünyadaki tüm erkekler -havanlar da dahil- ölüyor; sadece bir erkek ve yine erkek olan maymunu hariç... Bu olaya neyin neden olduğu önemli bir konu haline gelirken, insanlığın devamının sağlanabilmesi için de birileri devreye giriyor ve olaylar gelişiyor. (Spoiler vermeme için acayip yuvarladım, farkındayım.)

Son yaşayan erkek olan Yorick Brown serinin başrolünde. Elbette ona bir takım, adlarını hatırlayacağınız kadınlar da eşlik ediyor ama tüm seri boyunca Yorick'e bir şey olacak mı, olaylar nasıl gelişecek diye merak ediyorsunuz. Dünya kadınlara kalınca ve bir kaos düzeni yerleşince de tahmin edersiniz ki Yorick pek de kendini "özel" hissedemiyor. (Hepinizin aklından tek erkek ben olsam neler neler yaşadım diye geçiyor ama çizgi-

roman hiç o havada değil, haberiniz olsun.)

Y: Son Erkek fena bir seri olmasa da bence

beş ciltte bitirilebilecek bir

eserken biraz uzatılmış ve resmen "filler" olarak tabir edilebilecek olaylarla ana konu zaman zaman arka plana atılmış. Bu çok sorun sayılmaz ama seride genel olarak bir yüzeysellik de yok değil. Yüzeysellik de demeyim de, şu iş Amerika'da Vertigo'dan değil de, -örnek olarak- İsviçre'deki bir yayınevinden çıksaydı çok daha karanlık ve daha akılda kalıcı bir hikaye ortaya çıkardı. Yine de çizimleri olsun, konusu olsun, alınıp (Ya da bir arkadaşınızdan ödünç alın, en güzeli o.) okunacak bir seri olmuş. Bence güzel başladı bu yeni bölümümüze; gelecek ay da yine aynı tempoda devam edeceğiz. Ve tahmin edersiniz ki Injustice 2'nin çıkışına özel olarak burada, kişisel olarak çok beğendiğim bir seri olan Injustice: Tanrılar Aramızda'yı konuk edeceğiz. Herkese bol çizgi-romanlı günler!

■ Tuna Şentuna





Full Metal Alchemist

## .. Otaku-Chan! ..

Mizushima'nın eserleri mercek altında!

Geçtiğimiz günlerde Ankara'da Türk Japon Gençlik Kültür Festivali gerçekleşti. Hacettepe, ODTÜ ve ToruCon'un birlikte organize ettiği etkinliğe Japonya'dan yönetmen Seiji Mizushima da davetliydi. Türkiye'de bir anime yönetmenin, hem de Mizushima gibi ünlü bir yönetmeni ağırlanması... Hayallerimden biri gerçekleşti diyebilirim. Alt kültürün olarak anime ve manganın bilinirliğinin giderek artması için çalışan müthiş arkadaşlarımız var. Mizushima 1995'ten beri çok iyi işlerin parçası olmuş biri. İlk işlerinden biri Neon Genesis Evangelion'da bölüm yönetmenliği idi. Ardından çok sevilen Shaman King ve Fullmetal Alchemist serilerinin yönetmenliğini yaptı. Sonrası çorap söküğü misali geldi denebilir: Gundam 00, Zaien, Un-go, Natsuiro Kiseki, Aikatsu! ve niceleri...

### Cennet'ten kapı dışarı...

Yönetmenliğini yaptığı son film Expelled From Paradise'ı, Kadıköy TAK'ta manganime.tr ekibi olarak göstermiş, üzerine gelenlerle sohbet etmiştik. Bu filmde Mizushima filmin senaryosu için Urobuchi Gen ile çalışmıştı. Gen kasap lakabını hakkıyla kazanan biri olduğun-

dan filmde ne gibi ölümler göreceğiz diye hevesliydik. Post apokaliptik bir dünya filmin dünyası. DEVA uzay istasyonunda insanlar benliklerinin dijital ortama aktarıldığı, bedenlerinin bulunmadığı bir sanal gerçeklik ortamında yaşıyorlar. Eh, böyle bir sistemin en büyük tehlikesi de elbette hackerlar olacaktır. Frontier Setter isimli bir hacker da sisteme musallat olduğunda ana karakterimiz Angela Balzac yani DEVA'nın önemli ajanlarından biri devreye giriyor. Frontier Setter'ı bulmak için DEVA'dan ayrılıp yeni yaratılmış bedeniyle dünyaya ayak basan Angela'ya westernlerden fırlamış gibi duran Dingo eşlik ediyor.

Urobuchi Gen, Psycho Pass'ten alışık olduğumuz sorgulamaların bir kısmını bu senaryosuna da taşımış, "insan nedir" sorusu üzerine bol bol kafa yoruluyor filmde. Elbette kıyamet sonrası kurulan sistemin nasıl bir distopya olduğu da yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Bunlar zaten Urobuchi'nin sevdiği, sık sık anlattığı konular. Genelde daha karamsar bir tonla görmeye alışığıdır ama belli ki Mizushima yönetmenliği dahilinde büyüsunü konuştuğumuz ve Urobuchi'nin buram buram karamsarlığını bir miktar azaltmış. Bazen fazlaca fan service var ama eh ona da göz yumula-

### Büyük benzerlik

Shirobako animesini izleyenlerin kesin vardır. Animelerin nasıl hazırlandığı, namını duyduğumuz (key animation, in between gibi) pek çok titrin ne gibi görevleri olduğunu da anlatan çok keyifli bir seriydi. Animedeki karakterlerin bir kısmı da gerçek hayattan alınmıştı elbette isimleri değiştirilerek. İşte bu serinin içindeki serinin yönetmeni Seiichi Kinoshita, Seiji Mizushima'nın kendisi. En azından ondan esinlenilerek bir karakter yaratıldığını söyleyebiliriz. Gerçekten de çok benziyorlar değil mi?







Concrete Revolutio

biliyor. Keyifli bir bilimkurgu, mecha ve aksiyon animesi.

### Uzaylı memleketi: Dünya

Bu filmin ardından yönetmen Concrete Revolutio serisinin yönetmenliğini yaptı. Bu serinin ikinci sezonunda yine Urobutchler'la çalıştılar hatta aralarına Kill la Kill ve Gurren Lagan'dan bildiğimiz Kazuki Nakashima da katıldı. ConRevo bol isimli, iddialı bir seri anlayacağınız. Pek ön plana çıkamadı ama bu iyi olmadığı anlamına da gelmiyor. Maalesef gözden kaçmış ama iyi animelerden biri.

Seri Apotheosis 41 yılında, alternatif bir gelecekte geçiyor Dünya uydurma sandığımız, var olduğuna ya da olabileceğine inanimadığımız hayaletler, cyborg'lar, uzaylılar gibi pek çok varlığın yaşadığı bir yer haline gelmiş. İnsanlar arasında doğacak paniğin kontrol edilmesi ve gelecek tehlikelerden insanlığın korunması için hükümetler bu bilgiyi gizlemeye karar vermiş. Japon hükümetinin bu probleme çözümü de "Superhuman Bureau" yani birebir çevirisiyle süper insanlar bürosu. Burası tehditlerin elimine edildiği, faydalı olabileceklerin -hadi gelin süper kahraman diyelim- büroya katılmasıyla insanlığa hizmet eden bir yer. Elbette burada anlatıldığı kadar basit değil her şey. Büro insanlık için savaşanların ihtiyaçlarıyla ilgilenen de bir yer aynı zamanda. Elbette uluslararası politikalar, gücün kötü amaçlarla kullanımı, manipülasyon derken giderek kararıyor serinin atmosferi. İsyanlar, protestolar...

Ama seri gerçekten de dikkat istiyor. Studio BONES elinden çıkan seri, Bac-

## Hezeyan

Maalesef GitS'in Hollywood versiyonunu izledim bu hafta. İçim kan ağlıyor. İnsanlar anlamaz diye bütün senaryoyu değiştirmelerini geçtim, Kusanagi'nin temsil ettiği her şeyi tam tersine çevirmişler. Filmde tek hoşuma giden, şehrin nasıl görselleştirildiği oldu. Eh, orada da Akira'nın ve orijinal GitS animesinin etkisi buram buram belli oluyordu. Elbette şehirde de problemler yok değildi. Bir kere bile yağmur yağdığını görmediğimiz şehirde su basmış fakir bölgeyi animemizi bilmeyen anlamlandıramaz herhalde. Animede mangadan da farklı olarak çok felsefi konular irdeleniyordu. Mamoru Oshii bunu kullandığı karelerle o kadar güzel harmanlamıştı ki, aynada görülen yansımalar Kusanagi'nin içinde bulunduğu ikilemin görselleştirilmiş haliydi. Fakat filmin senaryosu insanlığı korumak için yeni bir süper kahraman yaratma telaşının ötesine geçemediği için Mamoru Oshii'nin sembollerle, göndermelerle oluşturduğu, Matrix'in yaratılmasına ilham olan tüm derinlik uçup gitmiş. Herhalde Hollywood seyircisine ağır geleceğini

düşündüler; yine de filmin gişe başarısızlığı belki de yanlış bir strateji izlediklerinin kanıtı. Ha, unutmadan animenin sonunda gördüğümüz örümcek tankın birebir aynısını filmde görmek de herhalde en müthiş anlarından biriydi Hollywood filminin. Scarlet kısmına hiç girmiyorum: Robot gibi yürüyerek Kusanagi olunmaz yani. Resmen hincimi kustum. GitS filmi ve animesinin detaylı bir karşılaştırmasını manganime.tr atölyelerimizden birinde yapacağız. Etkinlikleri takip edin derim. 13 Mayıs'ta da Redline animesinin gösterimi ve atölyesi olacak...



cano gibi düz bir çizgide ilerlemiyor. Eh, bu durumda da en ufak detayı kaçırmak ilerde gösterilecek bir şeyi tam anlamıyla kavrayamamanıza sebep olabiliyor. Yani her seri de armut piş ağızıma düş olmasın ama değil mi?

Serinin dikkati çeken bir diğer özelliği de görseiliği. Belki bol bol kullanılan pembe ve mor tonlar size çocukça gelebilir ama serinin atmosferiyle iyi bir denge sağlıyor. Aldanmayın ve izlemeye devam edin derim. Yine de, seri ya çok sevildi ya hiç sevilmedi, bunu da unutmamak lazım.

ConRevo Japonya'nın en önemli bilimkurgu ödülleri Seion'a da aday gösterildi bu ay. Hugo Ödülleri'nin Japon versiyonu gibi düşünebilirsiniz bu ödülü. Adaylığı paylaştığı diğer animelerse rekorları yerle bir eden Your Name ile Kabaneri, Kuromukuro, Zegapain.

ConRevo'yu sevenler yönetmenin bir diğer işi Un-Go'yu da sever bence. Yine doğaüstü temalar üzerinden ilerleyen 11 bölümlük bu seri ConRevo gibi politikanın bolca işlendiği, körlemesine milliyetçilik ve pragmatizm savunusu yapanların eleştirildiği bir seri. Klasik bir poliseye olduğu söylenemese de serinin savaş atlatmış, yaralarını saran bir Japonya milliyetçilik üzerinden ilerlemesi bile çuvaldızı kendilerine batırdıklarına bir örnek. ■ Merve Çay







## ● Cosplay Republic

Cosplayin Karanlık Yüzü

Cosplay Republic yazı dizimizde bu ay, cosplayin karanlık tarafına geçiş yapacak ve biraz da gizli kapaklı detaylara girişeceğiz. Cosplay, dışarıdan ilk bakıldığında, sadece poz veren insanların renkli dünyasını gibi görünür. Sevdiğimiz karakterin kostümünü giymek, onun gibi davranmak ve poz vermek, karakterin dünyasına dalmak ve onunla tek bir vücut olmak her cosplayerin hoşuna gider. Ancak cosplayde asıl önemli olan detay "yapım aşamasıdır". Sonunda bilinmesi gereken ise yapım aşamasının altında yani o kostümü giyen kişinin "bir insan" olduğunu bilmektir.



Kostüm altındaki bu insanın işi, sevgilisi, karısı veya kocası, belki de çocuğu yani gerçek bir hayatı var. Yani dışarıdan bakıldığında, bir cosplayera sadece kostüm giymiş ve poz veriyor etiketini yapıştırmak oldukça acımasız bir tavır. Bir cosplayer olarak eğlenmenin altında yatan ana fikir; sevdiğimiz hobiye gerçekleştirdiğimizdir. Hayal gücümüz, tenimize değen zırhı gerçekmiş gibi algılar veya en azından o kadar etkileniriz. Taktığımız peruk, bizi beğendiğimiz karakterin güzelliğine kavuşturur. Saatlerce belki de bir gram bile uyku uyumadan dikmiş başında, parmaklarımız su toplamıştır. Kısacası bir şeyi beğeniyorsak ve cosplay de bunlardan biriyseniz, bu hobi nihai saygı gerektirir.

Aslında cosplay, kimi zaman insanların bir şeylerden kaçmayı istemesidir. Kendi dünyamızda boğulur ve en azından birkaç saatliğine, başka bir evrenin ayaklarımız altına serildiğini hissederiz. Bu duygu, hiçbir şeyle takas edilemez. İşin karanlık kısmı ise manevi veya maddi şiddettir. Cosplay bir kaçış doğru, kimi zaman aileler bu konuda çekingen dav-

ranabiliyorlar veya maddi olarak çocuklarına cosplay konusunda destek olamıyorlar. Yaşanan ailevi sorunlar, bazı cosplayerlar için sorunlardan kaçış demek.







Cosplayde asıl önemli olan detay "yapım aşamasıdır"

Cosplay kültürünün bu kadar popüler olmasının başlıca nedeni hem kendimiz, hem de başkası için cosplay yapıyor olu-şumuz. Batman kostümü giyip, etkinliğe gittiğimizde belki de ailesiyle gelen küçük bir çocuğun yüzündeki gülümseme, tüm gününüzü aydınlatabilecek kadar değerli. Çünkü siz, onun için kostüm içerisindeki birey değilsiniz; bir kahramansınız, Bat-man'siniz.

Cosplayin karanlık diğer yüzü de hayatın bize taktığı çelmelerdir. Dikiş makinemi-zin bozulması, peruğumuzun zamanında gelmemesi, işimizin bizi ekstra yorması, boyadığımız zırhın rengini tutmaması vs. Bunları düşününce cosplay aslında çılgın-lık. Tabii cosplayde bir adım öteye gitmek istiyorsak, ne yazık ki belli miktarda parayı da gözden çıkarmamız gerekiyor. Daha kaliteli peruk veya daha güçlü bir yapıştırıcı, her zaman için ekstra para demek. Kimi zaman elimizdeki malzemelerle istediği-miz kostümü elde ederiz, mesela sadece kutudan yapılan Overwatch karakteri D.va gibi (Pişman değilim, yine olsa yine yaparım). Bazen cosplayden bizi uzaklaş-tıran şey de paranın kendisidir. Ekonomik sorunlar veya belki de kafamızın doğru yerde olmayışı, bizi cosplayden uzak tutar. Çünkü kimi zaman sadece kendimize zaman harcamak isteriz ve cosplaye har-cadığımız zamandan sıkılırız. Zaman, kilit kelime. Kostümü doğru şekilde yapabil-mek için saatlerce internette takılırız ve doğru kumaşı bulmak için gezmediğimiz yer kalmaz. Daha da ilginç bizi takip eden kitleyi de mutlu etmeye çalışırız çünkü on-ların mutluluğu, bizim mutluluğumuzdur. Eğer takipçilerimiz bizden sağlam makyajlı bir zombi cosplayi isterse, bunu yapmaya çalışırız. Sıvı silikonuydu, doğru renkte lensti veya peruk vs. derken, kendimizi zibilyon tane detayı düşünürken buluruz. Cosplayin karanlık diğer yüzü de poz ver-

me kısmıdır. İşin içerisinde cosplay girince, sevdiğimiz karakterin fotoğraflarda anime, film veya her neyse tıpkı oradaki gibi görün-mesini isteriz. Ancak kimi zaman fiziğimiz buna izin vermez. Belki de bel sorunumuz, eğilmemizi engeller veya dışımızdaki teller görünmesin diye gülümsemeyiz. Ne yazık ki belli insanlar sadece kostüm ve poz kısmıyla ilgilendiği için, kostümün altındaki insanın değerleriyle hiç ilgilenmezler. Verilen poz u yadırgar ve belki de cosplayer hakkında saçma yorumlar yaparlar.

Diğer bir tartışma konusu ise cinsiyet. Kadın bir karakterin erkek bir cosplayer tarafın-dan yapılma konusu, bazı insanları oldukça rahatsız eder. Hatta kimileri ten rengine bile dikkat eder veya omzundaki dövme-yi kapatmadan, başka bir karakterin cosplayini yaptı diye kişiyi ezmeye başlar. Bunları bir kenara atıp, hobinin sadece eğlence amaçlı olduğunu unutmamak gerekir. Bu da size tekrar kostümün altında "bir insan" olduğunu hatırlatmamız gerektiriyor.

Cosplayerlar arasında kadınların daha popüler olduğu görülür. Oysa popüler olan kostüm veya onu giyiş, poz verme şeklidir. Kadın cosplayerlar seksi görüldüğünde, onların farklı amaçlarla bu kostümü giydiğini düşünenler olur ve kişiye fazla yakın davra-nırlar. Seksi kostüm giyen kadının flört ettiği düşünülür. Oysa her cosplayer, her insana benzemediği gibi farklı "duygulara" sahiptir. Seksi kadın veya erkek bir cosplayerla flört etmeye kalktığınız kişi, bir anne veya baba olabilir. Bu yüzden beğendiğiniz karakterin cosplayini gördüğünüzde, onunla fotoğraf çekilmek isterseniz samimiyet çizgisini iyi belirlemeniz gerekir.

Görüldüğü üzere cosplay, dışarıdan ba-kıldığında sadece renklerle süslü dünya değil. Tabii ki bu detaylar, sizi hobiden soğutmasın. Açıkçası hobi dediğimiz şey, boş vaktimizde bizi ruhsal olarak mutlu eder. Boş vaktiniz yoksa, zaten kendinizi gerçek hayatın dalgalı sularına bırakırsınız. Her türlü yapmanızı gereken, sizi kişisel olarak rahatsız eden insanlardan ve onların yorumlarından kaçmaktır. Mutlu olduğunuz ve yüzünüzü güldüren insanlarla yan yana hobinizin tadını çıkartın. Emeğinizi görebilenlerle cosplay hayatınıza devam edin. Bu yola ilk baş koyduğunuzda acımasız terimlerle karşılaşabilirsiniz, yılmayın. Çünkü cosplay, kimi zaman çakıl taşlarıyla dolu yol gibidir. Taşları temizlemek için biraz zamana ve en önemlisi size destek olarak arkadaş-lara ihtiyacınız vardır. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ **Ceyda Doğan Kardeş**

[/cepejderi](#)







## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem\_Sanci

# Maymunun gözü açıldı

Oyun severlerin biraz hayalci insanlar olduğunu fark etmişsinizdir. Hayal gücü yüksek olan bu kitleye satılacak en kolay ürün de, haliyle, hayal oluyor.

Oyun dünyası veya oyun endüstrisi de bu detayı başından beri kullanıyor. Kendimi bildim bileli, oyun geliştiricileri, oyun severlere, geliştirdikleri oyundan önce oyunun hayalini satarlar.

1980'lerde piyasaya çıkan video oyunlarını Google'dan aratıp bir inceleyin. Ben o yılları bizzat yaşadım, gördüm, oyun endüstrisi bugünden çok farklı değildi. Aslında ekranda iki tane küçük karenin birbirine küçük çizgiler fırlattığı bir oyun için yetenekli ressamlarla anlaşarak, etkileyici kutu görselleri hazırlarlar ve insanlara oyunları etkileyici kutularla satarlardı. Yani aslında satın aldı-

ğımız ürün, ekranda birbirine küçük beyaz dikdörtgenler fırlatan iki küçük kareden oluşmuş bir oyun değil, yetenekli ressamların çizdiği etkileyici görsellerle süslenmiş bir hayali satın alıyorduk.

Bugün yüzlerce milyar dolara ulaşan oyun pazarı işte böyle hayal sata sata büyüdü. 1980'lerdeki o oyun kutuları gerçeğini fark edip şaşırıyorsanız, bugünün de farklı olmadığını hatırlatayım. Bugün de oyun endüstrisi bize hayal satmaya devam ediyor. Geçtiğimiz yıllarda en çok satan oyunların, geliştirme aşamasında başarılı PR çalışmaları ile oyun severlerin zihninde etkileyici bir imaj yaratan oyunlardan oluştuğunu unutmayalım. Tom Clancy's Division, Ghost Recon Wildlands, No Man's Sky gibi oyunlar çok etkileyici PR çalışmaları ile kendilerini

olduklarından farklı göstermeyi başardılar. Bunlar kötü oyunlar değil, haklarını yemeyeyim. Eksiklerine rağmen ben de oturdum saatlerce keyif alarak oynadım. Ama itiraf da edelim. Bize sattıkları "hayal"i gerçekleştiremeyen oyunlar oldular.

Dediğim gibi, ilk video oyun konsolunu 1980 yılında almış bir çocuk olarak, oyun endüstrisinin hayal satmasına çok alışığım. Bu köşede daha önce de bu konuda yazmıştım. Oyun geliştiricilerinin hayal satma girişimlerine karşı hazırlıklı olmanızı tavsiye etmişim. Şimdi ise oyun severlerin hızla bilinçlenmeye başladığını görüyorum. Dev oyun geliştiricilerinin bile hala hayal satmaya devam ettiğini gören oyun severler artık ön sipariş verirken daha dikkatli oluyorlar, tepkilerini hızlı gösteriyorlar.

Bu yıl, Haziran ayındaki E3 fuarında görücüye çıkacak oyunlar arasında da çok fazla hayal ürününe rastlayacağımıza eminim ama artık oyun severlerin de tepkileriyle firmalar oyunlarını tanıtırken, gerçeğin çok ötesine geçmemeye çalışıyorlar.

Bir de şunu hatırlatmak istiyorum... Aslında oyun geliştiricileri çoğu zaman oyun severleri kazıklamak için, kendileri de o hayale kapıldıkları için gaza gelerek oyunlarını olduğundan farklı gösterebiliyorlar. No Man's Sky'in geliştiricisinin oyunu hakkında "şunu yapacağız, bunu yapacağız" diye açıklamalar yaparken aslında tüm o planları yapmayı planladığını ama gücünün ve enerjisinin yetişmediğini, sonunda da oyunu "yarım" olarak piyasaya sürdüğünü tahmin edebiliriz.

Önümüzdeki ay düzenlenecek E3'ü heyecanla bekliyorum. Bu konuda oyuncular ve geliştiriciler arasında önemli tartışmalar çıkmasını bekliyorum. Bakalım neler olacak. ■







## Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

# Nerede kalmıştık?

Oyun dünyasının herhangi bir fikrin suyunu çıkartma potansiyeli malumunuz. Bir oyun "tuttuğunda", hele ki türüne de azıcık yenilik getiriyorsa, iki sene içinde onlarca klonunu veya en azından o türden onlarca yeni oyunu görmek işten bile değil.

Gariptir, FPS'ler söz konusu olduğunda İkinci Dünya Savaşı'nın süt verme potansiyelinin keşfedilmesi hayli zaman aldı. Kendi adıma da Quake serisinin fantastik silahları artık nasıl içime işlediyse, Pss'te ilk Medal of Honor oyununu oynadığımda çok da hoşlanmadığımı, silahların su tabancası gibi geldiğini hatırlıyorum. Bacağına ateş ettiğimiz adamların tökezlemesi, kaskların uçması gibi aksiyonlar olmasa oyunun sonunu göremezdim herhalde.

Medal of Honor bu oyunuyla değil ama serinin üçüncü oyunu Allied Assault ile tek kelimeyle bir fenomen yaratıp, o sıralar bitirmeye çalıştığı-

mız mezuniyet projesinin ortasına da incir ağacı dikmişti. Oyun, o güne kadar gördüğümüz en harika hikaye / aksiyon bileşenlerinden birisine sahipti ve özellikle de Normandiya Çıkartması ile başlayan ilk bölümü o kadar çok tekrar ettik ki, üzerine başka bir oyun gelmeseydi WW2'den soğuyabilirdik herhalde.

Hikayenin geri kalanını ise hepimiz biliyoruz. Üç sene içinde piyasadaki WW2 oyunu yoğunluğu, Tophane'deki nargileci yoğunluğunu solladı ve uzun bir süre geleni tüketip gönderdikten sonra uzun bir süre WW2 oyunu görmek istemez hale geldik. Neticede önce Battlefield, sonra Call of Duty, sonra da Medal of Honor serisi başka yön- lere saptı, nefes aldık, hangi cephelerde falan savaştığımızı unutunca iyi geldi, yenilendik. Nihayetinde Call of Duty'nin en son WW2 oyunu olan World at War çıkalı neredeyse on sene olacak ve ilk başlarda hayli çekici gelen

modern savaşların zaman içinde yakın geleceğe evrilmesi, oyuncuların kısa süre içinde canını sıkıdığından geçtiğimiz seneki Infinite Warfare protestolarına yol açmıştı. Üstüne, Battlefield 1'in oyunların pek bulaşmadığı Birinci Dünya Savaşı'na kapağı atması ve çok beğenilmesi, Activision'ın dümenini başladıkları yere doğru kırmasına yol açtı.

Bu yazı yazıldığı sıralarda tanıtılan Call of Duty: WWII'nin de potansiyelinin yüksek olduğu ortada. Oyunun müthiş satış rakamlarına ulaşacağı konusunda da şüphemiz yok. Diğer taraftan unutulmuş tek cephenin WW2 olmadığını, Vietnam için de epeydir düzgün bir oyun görmediğimizi hatırlatmak gerek.

Umuyorum Activision bir zamanlar tutturduğu o müthiş lezzeti yeniden yakalayıp, belki ileride bir televizyon dizisi tadında da bizlere sunmayı düşünür. Bu da başka bir yazının konusu olsun. ■







## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

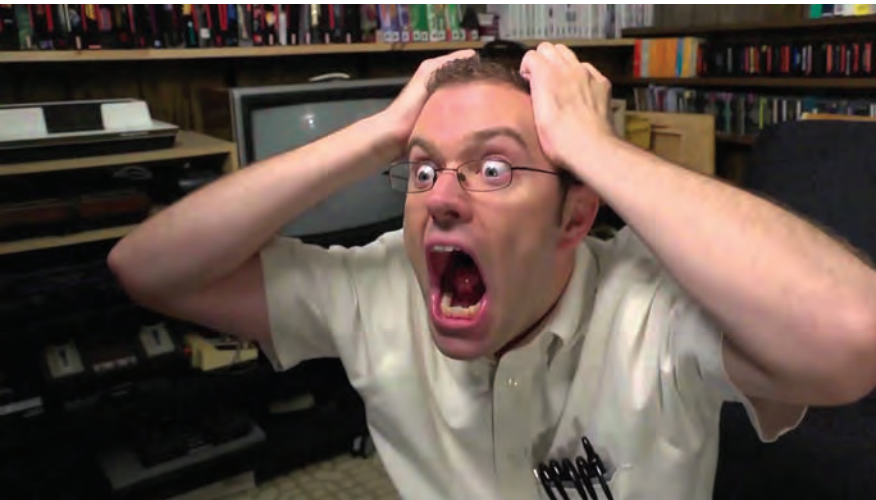
✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

# Ne oldu şimdi?

Oyun piyasası uzun süredir capcanlı bir yer olarak hayatını sürdürüyor. Bu noktaya gelinceye kadar birçok badire atlatıldı, birçok zorlukla karşılaşıldı. Fakat bu sektörün çalışanları önlerine gelen tüm engelleri aşmayı başardı. Hem dünyada, hem de ülkemizde büyük bir değişim yaşandı. Eskiden orijinal oyun satın alanlara ya enayi ya da zengin çocuğu olarak bakılan ülkemizde, bugün kopya oyun kullanımı on yıl öncesine göre büyük ölçüde azalmış durumda. Orijinal oyun kullanımında zannımca herkesin öyle ya da böyle bir payı var. Fakat gelinen nokta sanıyorum birazcık azotlu bir atmosfer yarattı. Artık hangi oyun iyi, hangi oyun kötü detaylıca incelemeden, fanatik bir şekilde saldırır olduk. Saldırıdan kastım, hem sanki kesin muhteşemmiş gibi almak, hem de ağza geleni söylemek babında. Büyük firmalar, ellerinde bulunan kapitali yönetmek konusunda gün geçtikçe daha zorlayıcı şartlar uyguluyor. Aslında 2000'li yılların başında çok daha eli kırbaçlı yayıncılar söz konusuydu. Döneminde sektörde olanlar, özellikle EA gibi firmalara açılan davalardan

zaten haberdardır. Geldiğimiz noktada EA ve benzeri dev firmalar her ne kadar kâğıt üstünde yumuşamış olsa da hiçbir şekilde belirli finansal kaygıları göz ardı etmeden hareket edemeyecek şekilde odaklanıyor projelere. Bu noktada devreye geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Mass Effect: Andromeda giriyor. BioWare tarafından geliştirilen ve EA tarafından yayınlanan yapım, piyasaya çıktığı günden itibaren o kadar çok eleştirildi ki resmen kimse oyunun iyi yönlerinden konuşmadı, konuşmadı. Firmanın Facebook sayfasında, ülkemizden de olmak üzere, yapımcılara karşı o kadar korkunç şeyler itham edildi, o kadar zarar verici sözler sarf edildi ki sanki yapımcı firma her şeyi bilerek yapmış gibi bir intiba ortaya çıkartıldı. The Witcher 3'ün yapım süresi ve çalışan sayısıyla kıyaslanma gibi benim çok ilgincime giden istatistik veriler ortaya koyuldu. Derken yapımcı da özellikle yüz modelleri ile ilgili olan sorunlar başta olmak üzere tüm "bug"ların giderileceği hakkında bir açıklama yaptı. Yaptı ama piyasadaki insanlar öyle bir saldırdı ki resmen yapımcı ekibin diyebileceği

bir şey kalmadı. Yani ne deseler olacak gibi değildi... Fakat işin ilginç kısmı, aynı insanlar For Honor'un çıkışına bir hafta kala, ortalama bir oyundan daha fazlası olamayacak bu yapım için yeri göğü salladı. Tamam, PR her zaman fark yaratır buna gönülden katılıyorum ama benim bahsettiğim tekil kullanıcılar ve verdikleri tepkilerdi. Öyle bir "hype" ortamı yaratıldı ki oyun piyasaya çıktığı zaman, Andromeda'nın tam tersine, kimse zahmet edip de For Honor'un "yetersiz" bir oyun olduğunu yazıp çizmedi. Şurası iyi, burası muhteşem demekten, içten içe oyunun ne kadar da sıkıntılı olduğunu kendine bile itiraf edemeyenler, geçtiğimiz ay bazı hataları yüzünden Andromeda'nın üzerine resmen toprak attı. Evet, herkesin eleştiriye hakkı vardır ve eleştiri yapmak gerçekten zordur ama bunca yıllık bir proje ve bu kadar emeğe, "Böyle ağız, yüz mü olur? Kime yaptırınız? Hiç mi beceremiyorsunuz? Yazıklar olsun!" gibi ithamlarda bulunmak ne yazık ki "Nerd Rage"den ileri giden bir davranış olmuyor. Peki, şimdi gerçekten kaç kişi For Honor oynuyor? Oyuncu ve oynanama saatleri ikinci haftada resmen yere çakılan For Honor ile ilgili Facebook sayfada en son ne zaman paylaşım gördün sevgili okur? Peki, Andromeda'ya "lölölöl" diyen sen! Kaç saattir bu oyunu oynuyorsun? Ön yargı duvarlarını aştıktan sonra ve gerçekten oyunu zahmet edip oynadıktan sonra şimdi kaçınıcı seviyedesin? Çok hoşuna gitti ve başından kalkamıyorsun değil mi? Biliyorum; ben de... Bu ve benzeri durumlar üzerine bu kadar emek harcanmış bir sektörü ne yazık ki derinden sararsan davranışlara çok iyi bir örnek teşkil ediyor. Aslında Andromeda'nın durumuna verilebilecek en iyi örnek, ünlü bir komedyenimizin şu sözleriyle çok da iyi açıklanıyor; "Evet, filmde küfür var ama siz tüm filme bir küfürmüş gibi davrandınız!" ■







## Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

# Hard Mode

Oyunlarda "save" diye bir şey olmadığı zamanları çoğunuz bilmezsiniz. Bir oyuna başladığınız zaman bitirmeniz gerekiyordu, düşünün. Tabii biten, yani sonu olan bir oyunsu bu... Ve yine o zamanların oyunları hiç de kolay olmazlardı, çetin ceviz olurdu her biri. Ama aynı zamanda o kadar keyifli olurlardı ki her seferinde en baştan başlamak eziyetten çok farklı bir eğlence, farklı bir tecrübe olurdu. Kısacası, bir oyunun zorluk seviyesini ayarlamak zorunda kalmazdınız, neyse onu oynardınız. Bir dönem sonra, oyunlarda hikayeler ağır basmaya başladığı için zorluk seviyesi ve kayıt sistemi icat edildi. Bu noktadan sonra bence, oyun oynayan kitlenin bilinçli ve bilinçsiz tarafı ortaya çıktı. Bilinçsiz taraf, oynadığı oyunu kolay, hadi diyelim ki

maksimum orta karar bir zorluk seviyesinde oynamaya alışınca, genel olarak zor seviyeler kalmaya başladı ortada. Bunun sonuçları, güzelim yapımların bir çırpıda üzerinden geçilerek bir kenara atılmasına kadar gitti hatta. Halbuki şöyle bir gerçek var: Oyunun hakkını veren, zor seviyedir.

Bu noktadan sonra size naçizane bir tavsiyem olacak. Eğer bir oyunu çok sevdiyseniz, mekaniklerine alışmak, hikayesine odaklanmak için önce normal seviyede başlayın. (Kolay seçeneğini de mesela gamepad'de kullanabilirsiniz.) Ama bu ilk turdan sonra mutlaka zor seviyeye geçiş yapın. Dışardan öyle görünmese de içerden anlıyorsunuz ki oyunun hakkını gerçekten bir miktar zorluk veriyor. Dark Souls gibi serilerin el üstünde

tutulmasının en büyük sebebi bu, emin olun. Ama tabii gaza gelip bir Dark Souls oyununa da balıklama dalmayın, fena dayak yersiniz, benden söylemesi. O aşamaya gelene kadar biraz elinizdeki oyunların zorluk seviyesiyle kendinizi pişirmenizde fayda var. Böyle bir detaya girişmemin sebebinden de bahsedeyim biraz. Bu sayede sevdiğiniz oyunları keşfetmiş olursunuz, tercihleriniz pekişir. Sadece sevdiğiniz oyunları oynamaya başlarsınız, kütüphanelerinizi gereksiz, hiç el sürmeyeceğiniz oyunlarla dolup taşmaz. Ayrıca kıymet verdiğiniz oyunun da nimetlerinden yararlanmış olursunuz. Bir hikaye sizin için oldu bitti olmaz, aksine başarmanın hazzını, yenilginin tadını alırsınız. Kendisine Gamer diyen birinin bu bilince sahip olması gerektiğini düşünüyorum. Bilmem anlatabildim mi... ■







# NEXT LEVEL

## Heroes of the Storm 2.0

*Çıktığı günden beri Blizzard tarafından sürekli geliştirilmekte olan MOBA efsanesi, büyük bir şölenle devasa bir güncellemeyle buluştu ve biz de tüm bu gelişmeleri mercek altına alıyoruz!*



# msi®



# EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



**GS63VR Stealth Pro**  
PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU

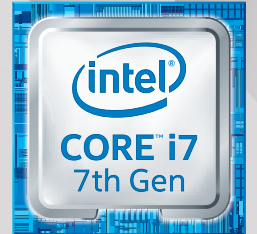


EN YENİ 7. NESİL  
INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCI İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

MSI NB GS63VR 7RF(STEALTH PRO 4K)-266TR

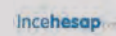
7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMCI	WINDOWS 10 HOME			
GEFORCE® GTX1060 GDDR5 6GB	17.7MM KALINLIK	1.9KG AĞIRLIK	VR READY	
ESS SABRE HIFI	HI-RES AUDIO	NAHIMIC VR	15.6 ULTRA HD 4K	ALÜMÜNİYUM ALAŞIM KASA
COOLER BOOST TRINITY	32GB DDR4 2400 RAM	256GB NVME M.2 PCIE SSD+ 1 TB 7200 RPM		
RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE	KILLER DOUBLESOT PRO			

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.





## Kesintisiz Güç Kesintisiz Güven

### ELEKTRİKLER KESİLDİĞİNDE İŞİNİZ YARIDA KESİLMESİN.

Kullanımı kolay kesintisiz güç kaynakları ile evinizdeki PC ve çevre birimleri, ev network ekipmanları, oyun konsolları ve diğer hassas elektronik cihazlarınızı elektrik kesinti sırasında kullanmaya devam edebilir, gerilim dalgalanmalarında zarar görmesini engelleyebilirsiniz.



Back UPS BX Serisi  
Back UPS Pro BR

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

Life Is On

**APC**  
by Schneider Electric