

#236 Türkiye'nin en çok satan oyunu

Eylül 2016 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEEL



NO MAN'S SKY™

SONSUZLUĞA VE ÖTESİNE!

msi®

VR
READY

MASAÜSTÜ PERFORMANSI KLİŞESİ YIKILDI



GERÇEKLIK ALGINI DEĞİŞTİR

EN YENİ GRAFİKLER İLE
%40'A VARAN PERFORMANS ARTIŞI

| EN YENİ 6. NESİL INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCİLER | WINDOWS 10 HOME |
| GEFORCE® GTX 10 SERİSİ EKLAN KARTLARI | VR READY |



2399\$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!



There and Back Again

İşte fuar dediğin böyle yakında olmalı. Ne o, E3 elin California'sında, G-Star Kore'de, Tokyo Game Show'un zaten nerede olduğu belli...

Gamescom ise Almanya'nın Cologne, yani sevimli kenti Köln'de her yıl gerçekleşen ve resmen Avrupa'daki tüm oyuncuları birkaç gün hapseden, muhteşem bir oluşum. Biz de Kürşat'la kalktık, fuarın yolunu tuttuk ve ayaklarımıza kara sular inene kadar fuarı turladık, izlenimlerimizi de 12 sayfa boyunca anlattık.

Bu ayın bir diğer konusu da elbette No Man's Sky... Kapağa taşıdığımız oyunu ünlü astronomumuz Cem Şancı inceledi. Benim yorumumsa pek olumlu değil; ufak bir bağımsız oyun olup bir anda parlayacakken, AAA kalitesini hedefleyip hızla sönen bir yıldız oldu bu yapım.

Dergide bu ay bir başka konuyu da işlemek istedik; hazır Ekim'de başlayacak oyun yağmuruna tutulmadan Olca ile Uzak Doğu kültürünü harmanlayan oyunlara bir göz attık. Herkese bol oyunlu ve keyif dolu günler diliyorum; gelecek ay görüşmek üzere!

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



LEVEL

Oyuncular No Man's Sky konusunda tam ortadan ikiye bölündüğüne göre, sizin de fikirlerinizi alalım...



Tuna Setsuna

İnceleme yazısındaki ikinci görüşte de belirttiğim üzere... Evet, orada belirttiysem, bir de burada anlatmamalıyım. Ben başka soru soruyorum: Gamescom'da ücretsiz seyahat imkanımız varken tren bileti almamız gerektiğini belirten şahıs kimdir? Evet kimdir Kürşat?



Emre Öztınaz

Uzak durduğum bir yapım. Yorum yapmamayı tercih ediyorum zira kendisi duyurulduğundan bu yana sadece ve sadece hype ile büyütülmüş bir oyun...



Kürşat Zaman

Ya galiba biz biraz kendi kendimizi pompaladık bu oyun konusunda; adamlar "m" dedi "ooo multiplayer" dedik, "dört" dedi "oo hem de 4X mekanikleri" dedik. Neticede ortaya umduğumuzdan farklı bir şey çıktı ama sonuç çok da kötü gözüküyor.



Ertuğrul Süngü

Saniyorum ben bölünmenin yaşandığı noktadayım. No Man's Sky oyun çıkmadan önce vadettiği birçok şeyi yaptı. Fakat esas sorun, birçok oyuncu tarafından bu vaatlerin farklı şekilde anlaşılması diye düşünüyorum. Bu noktada kendi çapında yeterli ama olması gerektiğinden biraz daha zayıf diyebilirim.



Ertekin Bayındır

Oynamadan yorum yapmak doğru olmaz ama bende hep 99999999 in 1 izlenimi yarattı No Man's Sky. Abartıldıkça abartıldı ve o abartıldı-ça ben soğudum. Bir ara tesadüfen karşılaşırsam belki oynarım.

LEVEL

#236 Eylül 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Olca Karasoy

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

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

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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



KADER MÜHÜRLERİ

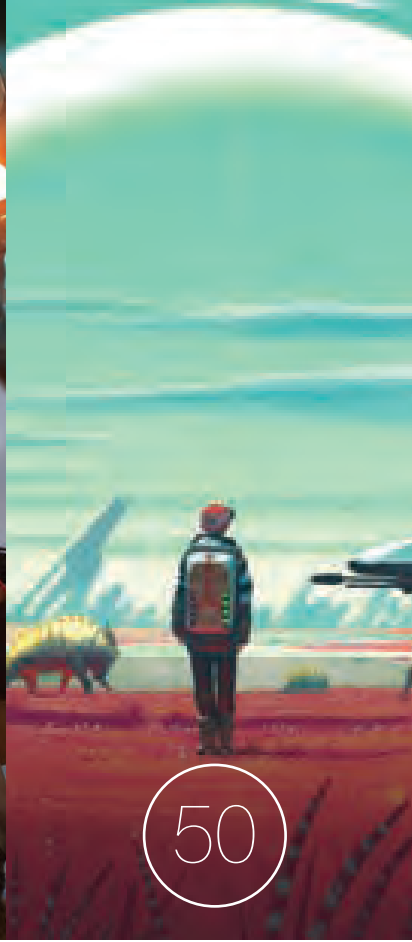
ANADOLU'NUN MÜHÜRLERE
KAZINAN HİKAYESİ



www.kadermuhurleri.com

SOBEE
SÜPERMÜHÜRLEME

Türk Telekom



LEVEL #236

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Sorgu & Sual
- 10 Haberler
- 12 Mavra Board
- 16 Neo'nun İzinde
- 18 Mercek Altında

İLK BAKIŞ

- 22 We Happy Few (Test)
- 24 Maia (Test)

- 26 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 Anime Oyunları
- 36 Gamescom 2016
- 34 Astronot

İNCELEME

- 50 No Man's Sky
- 58 Deus Ex: Mankind Divided
- 62 F1 2016
- 64 Batman:
The Telltale Series Episode 1
- 65 This Is The Police
- 66 Overcooked
- 67 Abzu
- 68 Grow Up!
- 69 Bound
- 70 Fabric
- 71 Mobil incelemeler
- 73 Online
- 80 CS:GO
- 82 Fırtına Güncesi - HoTS

- 84 LEVEL Spor Departmanı
- 87 Donanım
- 94 Market
- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 237

TAKVİM EYLÜL



27 Eylül Forza Horizon 3

5 Eylül

Mother Russia Bleeds (PC, Mac, Linux)
Space Rangers: Quest (PC)

6 Eylül

The Tomorrow Children (PS4)

8 Eylül

Steins;Gate (PC)

13 Eylül

BioShock: The Collection (Xbox One, PS4, PC)
Nascar Heat Evolution (Xbox One, PS4, PC)
NHL 17 (Xbox One, PS4)
ReCore (Xbox One, PC)
Rive (Xbox One, PS4, Wii U, PC)
Slain: Back from Hell (PS4)

14 Eylül

Conga Master (PC)
Event[0] (PC, Mac)

15 Eylül

Sorcery! Part 4: The Crown of Kings
(PC, Mac, iOS, Android)
Dragon Quest VII (3DS)

20 Eylül

Air Conflicts: Double Pack (PS4)
Dear Esther: Landmark Edition
(XONE, PS4)
Destiny: Rise of Iron (Xbox One, PS4)
Destiny: The Collection (Xbox One, PS4)
Jazzpunk (PS4)
NBA 2K17 (Xbox One, PS4, 360, PS3, PC)

23 Eylül

Warhammer 40,000: Eternal Crusade (PC)

27 Eylül

Darkest Dungeon (PS4, Vita)
Forza Horizon 3 (Xbox One, PC)
XCOM 2 (Xbox One, PS4)

29 Eylül

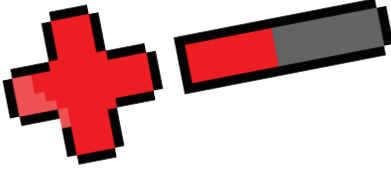
Nebula Online (PC, Mac, Linux, iOS, Android)
Unloved (PC)

SORGU & SUAL

"Bu aralar oyun dünyasının teknik tarafından pek bir soğudum. Vay efendim şu oyunun FPS'si şu kadarmış, yok efendim hangi oyun ne zaman çıkacaktı... Bunlarla uğraşmıyorum. Oynanacak oyunlarımı topladım bir araya, aramız pek bir güzel. Buyurun o zaman..."

S: Kendinizi hayatınızın oyun

kahramanı olarak görüyor musunuz?



C: En sevdiğim soru bu oldu var ya... Tabii ki hayatımın kahramanı benim. Hepimiz kendi oyunumuzun, kendi hayatlarımızın kahramanlarıyız, bu konuda anlaşalım önce. Belli başlı kuralları olan, bir başlangıcı ve bir sonu olan (Yani bir hikâyesi olan...) şey değil midir oyun dediğimiz özetle? Klişenin dibine vuracağım ama hayat da böyle bir şey işte, oyunun ta kendisi... Tipini belirleyemediniz ama hepimiz birer karakter yaratınız. Bir

"health" barınız, bir "stamina" barınız var ve bunlar olmadan yaşayamıyorsunuz. Yiyorsunuz, içiyorsunuz, güçleniyorsunuz, yeri geliyor yeniliyorsunuz, çoğu zaman korkuyorsunuz... Hem de öyle bir oyunun içindediniz ki save noktası diye bir şey yok. Yani her yaptığınız bir sonuç yaratmak zorunda, iyi ya da kötü. Geri dönüş diye bir şey yok. Yani hayat dediğimiz şey sadece bir oyun değil, o aslında "hardcore" bir oyun.

S: Peki oynadığınız oyun yeterince adil mi?

C: Bence değil... Adalet dediğimiz şey bence zaten yok ama oynadığımız oyunun adaletli bir oyun olduğunu da kimse söyleyemez. Herkes eşit şartlarda başlamıyor mesela oyuna. Bazıları direkt "God Mode" açık başlıyor lan! Vursan ölmez yani, o

derece... Hep "asıl hayatım değil" diye gördüğüm günlük rutinlerim vaktimin çoğunu aldığı için (Öyle hayatlar

var ki bir güne sığmaz.) sürekli çizgisel bir oyunda görüyorum mesela kendimi bu aralar. Genelde aynı saatlerde başlayan, haftanın 5 günü aynı yerde çürüyüp giden, kalan vakitlere de diğer dünyanın anca sığıldığı bir hayat işte. Çoğumuz böyleyiz üstelik. Hatta tanıdığım çoğu insan böyle, eminim. O zincirlerin, bizi çizgisellikten çıkarıp muhteşem bir "open world" evrenine salacak zincirlerin de farkındayız, ama hiçbir şey yapmıyoruz. Bu böyle gitmez arkadaş! Bir an önce aklımızı başımıza alıp çıkmalıyız bu rutin hayattan! (Ve gaza gelir...)





S: Hayatınız ne tarz bir oyun?

C: Yahu şimdi bir anda tekrar dank etti de... Kendi kendine soru sorup cevap vermek enteresanmış be kardeşim. Neyse, ne diydük? Hayatımız ne tarz bir oyun? Benim hayatım şu son zamanların dizi tadındaki oyunları gibi be hocam. Hani sezonlara bölsen epey bir ekmeğe yersin yani. Her sezondan da epey bölüm çıkar ha bu arada, onu da bilin yani. Şu anda o lanet çizgiselliğe kapılmış olsam da bunu kötü bir oyunu farkında olmadan oynuyormuşum diye görüyorum.

Hayatım boyunca çok zincir kırdım, bunu da kırarım, hiç sorun değil. Sonra ver elini açık dünya! Sınırlar yok, bambaşka hayatlar, bambaşka dünyalar. Kim ne yiyor, ne içiyor, ne konuşuyor, ne düşünüyor, ne kafalar yaşıyor şu bir türlü sığamadığımız, sahip ola bitiremediğimiz dünyada? Hayatımın finalini böyle yapmam gerekiyor, yoksa gözüm açık giderim. Mutlu son diye bir şey varsa, onun böyle bir senaryo olması lazım. Ama önce şu önümdeki "boss" engelini bir aşmam lazım.



S: Son soru...

Oyunun müzikleri güzel mi bari?

C: Olmaz mı!? Resmen arkada fon müziğiyle yaşıyorum. Bu zamana kadar o kadar güzel şarkıları biriktirmişim ki kendimde, çoğu zaman beni ayakta tutan şey oluyorlar. Hani bazen oyun oynarken sizi çarpan bir müzik çıkagelir ve hissiyatınız değişir ya, işte beni lanet rutinlerimden sıktığım anlarda ayağa kaldıran en kutsal şey müzik. Hani büyüye falan inanmıyoruz ama müzik bence gerçek bir büyü. Oyun oynayan bir insan gerçekten müziğin kıymetini biliyor demektir. Hepimizi tir tir titreten, yer geldiğinde gururdan tüylerimizi diken diken yapan müziklerle dolu oyunlar. Yani demek istediğim, oyun oynarken hissiyatı güçlenen bir insan, müziğin ne demek olduğunu biliyordur. Batının, doğunun, uzak doğunun, dünyanın her yerine ait tınların hepsini duymuşsunuzdur. Nefreti nasıl bir tını anlatır, korkularınıza nasıl melodiler eşlik eder, mücadeleyi bırakmamanızı haykıran bir nota ne anlatmak istiyordur size? Haydi o zaman, normal hayatlarınıza geri dönebilirsiniz. Gelecek ay tekrar burada buluşalım, devam ederiz muhabbete. Ben sevdim bu kafayı.



Etkinliğe ait fotoğraflar
LEVEL Online'da!
www.level.com.tr

World of Warcraft: Legion

Merakla beklenen oyun, Erenköy D&R'da oyuncular ile buluştu.

Bizzard'ın efsanevi MMORPG oyunu World of Warcraft'in altıncı genişleme paketi olan World of Warcraft: Legion, 30 Ağustos tarihinde, saat 00:00'da Aral & D&R işbirliği ile düzenlenen World of Warcraft: Legion D&R gece açılış etkinliği ile oyuncuları bir araya getirdi.

LEVEL ve CHIP'in medya sponsorluğunu üstlendiği ve canlı olarak yayınladığı etkinlikte katılımcılar çeşitli ödüller kazanma şansını elde ederken, Monster Energy'nin enerjisi içecekleri ile tüm gece yorulmadan eğlendiler.

Cosplayer'ların da renk kattığı gecede, World of Warcraft serisinin en büyük çatışmalarından birinin yaşanacağı Legion'ı yakından tanımak veya zaman kaybetmeden oynamaya başlamak isteyen çok sayıda katılımcı, oyunu deneme imkanı da buldu.

Ayrıca World of Warcraft: Legion'un normal versiyonun yanında, bu özel gecede satışa sunulan koleksiyon versiyonu da gece yarısı saatler 00.00'ı gösterdiğinde Erenköy D&R'da sevenleri ile buluştu.

Warlords of Draenor'dan sonra meydana gelen olayları konu alacak olan bu genişleme paketinde orklara ihanet eden, Burning Legion'un çarpık uşağı Warlock Gul'dan, Azeroth'u Horde ve Alliance'in daha önce görmediği ölçekte bir iblis istila gücüyle karşı karşıya getiriyor.

World of Warcraft: Legion ile ne gibi yenilikler getirdi?

World of Warcraft: Legion, Azeroth kahramanlarını intikam ateşiyle Legion katleden avatarlara dönüştürecek özellikler ve içeriklerle dolu:

Yeni Kahraman Sınıfı: Demon Hunter

Olağandışı hareket yeteneğine ve cehennemden gelen yeni biçimlere dönüşebilme becerilerine sahip olan bu yeni yakın dövüş kahraman sınıfı ile içinizdeki iblisi ortaya çıkarın.

Yeni Özellik: Artifact Silahları

Legion'a efsane silahlarla saldırın. Artifact günü kazanarak yeni yetenek ve özellikler açın ve silahınızı isteklerinize göre şekillendirin.

Yeni Kıta: The Broken Isles

Kayıp Night Elf uygarlığının kaderini keşfedin, Emerald Nightmare'in çarpık parçalarıyla yüzleşin ve yeni bölgelerde Legion ajanlarını avlayın. Dinamik olarak seviyenize göre şekillenen içeriği keşfederken Broken Isles'ta kendi yolunuza çizin.

Level 100'e Yükseltin

Bir adet level 100 karakter yükseltmesi ile World of Warcraft'ın bu epik yeni bölümünde Legion'a karşı arkadaşlarınızla birlikte savaşmaya hazır olun.

Yeni Özellik: Class Hall

Sınıfınızın üyeleriyle bir araya gelin ve aralarında Warcraft hikayesinin ikonik karakterlerinin de bulunduğu takipçilerinizi bir araya getirerek onları liderliğinizde görevlere gönderin.

Yeni PvP Honor Sistemi

Arena ve Savaş Alanlarında karşı fraksiyon ile yüz yüze geldiğinizde şans, şöhret ve yeni PvP'ye özel güçler için savaşın. ■





Ankara sanal gerçeğe doyacak!

Dark Zone VR keyfi için bulunmaz bir fırsat

Geçtiğimiz ay son derece rastlantısal bir biçimde keşfettiğimiz Dark Zone, evimize bir türlü sokamadığımız o sanal gerçeklik cihazlarını konforlu bir şekilde denememize olanak tanıyan, yepyeni bir mekan. İçeri girdiğinizde sizi karanlık tonlarla süslenmiş, son derece karizmatik bir salon bekliyor. Dark Zone Sanal Gerçeklik Oyun Merkezi'nde şu an için 7 bilgisayar bulunmakta. (Yakında 8 olacağı bildiriliyor.) Bunların hepsinde klasik oyunları, iki tanesinde yeni nesil (HTC Vive) oyunları ve 5 tanesinde (Yakında 6.) Cosmos adındaki evden kaçış uzay oyununu oynayabiliyorsunuz. Tüm cihazlar hareket alanı

yaratılarak tavandan asıldığı için de oynadığınız oyunda tek bir noktaya çakılı kalmıyor, etrafınızda rahatça dönüp elinizdeki kontrol cihazını dilediğiniz gibi savurabiliyorsunuz. (Ben direkt çarptım tabii bir yere.)

Oculus Rift sisteminde deneyimleyebileceğiniz CS:GO, L4D2, Chivalry: Medieval Warfare gibi oyunların yanında HTC Vive'in üstün görselliğinde tecrübe edebileceğiniz Hover Junkers, Brookhaven Experiment, Raw Data, Out of Ammo ve Eve Valkyrie gibi yapımlar Dark Zone'un en popüler isimleri. Özellikle Vive'da Brookhaven Experiment ve Hover Junkers'a kesinlikle bayılacaksınız.

Sene sonuna kadar İstanbul'da da bir yer açarak 15'den fazla oyun cihazını bu mekanda oyuncularla buluşturmayı planlayan Dark Zone yetkilileri, tüm bilgisayarlarda hem klasiklerin, hem de yeni nesil oyunların oynanabilmesini de amaçlamakta. Eğer siz de VR deneyimini son derece makul fiyatlara yaşamak istiyorsanız, hemen www.darkzone.com.tr'den randevunuzu alın! ■

Açıklanmadan satışa çıkan ilk konsol

Karşınızda PS4 Slim...

Daha önce açıklandıktan ama piyasaya sürülmeden önce kullanıcıların eline düşen cihazlar, oyunlar, filmler gördük ama hiç açıklaması bile yapılmayan bir konsolun internetten satın alınabildiğine şahit olmamıştık... Evet, Sony'nin yeni PS4 sistemi, PS4 Slim bazı arkadaşlarımızın evine girdi bile. Bunu da çeşitli videolar ve fotoğraflarla internete yaydılar.

Edindiğimiz bilgilere göre PS4 Slim, gerçekten ince bir konsol. PS4'ün üzerindeki ışık bandını bir kenara bırakan PS4 Slim, artık daha anlaşılır açma kapama ve disk çıkartma düğmelerine de ev sahipliği yapıyor. Konsolu kullanmakta olan oyuncular, konsolun inanılmaz sessiz çalıştığını ve herhangi bir ısınma problemi olmadığını da bildiriyorlar.

PS4 Slim'le birlikte gelen yeni DualShock gamepad'inde de birkaç ufak değişiklik var. Yön tuşlarının malzemesi değişmiş durumda ve ancak gamepad'i çevirip görebildiğiniz ışık rengini artık dokunmatik panelin hemen üstünde yer alan ışıktan da anlayabiliyorsunuz. Ayrıca bir başka kullanıcı yorumuna göre de pilin dayanma süresi daha uzunmuş. (İyice dedikoduya döndü olay.)

Yeni, ince konsolumuzun teknik olarak üstün olup olmadığı bilinmezken şu anki bilgilerle evimizdeki PS4'lerin yanına koyabileceğimiz bir konsol olmadığını söyleyebiliriz. Ancak hiç PS4 sahibi olmamış oyuncuların beklemesi gereken bir konsol imajı çizmekte.

PS4 Slim ve PS Neo hakkındaki tüm

bilgileri 7 Eylül'de New York'ta gerçekleşecek olan Sony konferansında alacağımızı düşünüyoruz. O vakte kadar konsol almaya çalışmayın! ■



Mavra Board

Herkes geçen ay yeterince Pokemon peşinde koştu mu? Sıkıldık mı peki artık oyundan? Sıkılıp derhal kendinizi No Man's Sky'in ellerine attık mı peki? Bug'larla da karşılaştıysanız ayınız iyi geçmiş demektir. Biz de elbette tüm bunları yaptık, yetmedi bir de Gamescom'a gittik elin Köln'üne. (Elinin kölnü be adam!) Burada Merkür sıcaklıkları yaşanırken orada tatlı bir meltem esintisi vardı. Kah fuarı gezdik, kah partilere katıldık derken de bir bakmışsınız Eylül olmuş. Şimdi sizin okullarınız falan da aşılır, değil mi? Bize tatil bile yok, değerini bilin!

Geçen ay ne oldu?

- Ülke bayram havasına büründü, yer gök Türk bayraklarıyla doldu.
- Ulaşım ücretsiz oldu, hayat renklendi.
- No Man's Sky geldi, herkes Pokemon'ları terk edip eve girdi.
- Gamescom vuku buldu, oyun medyası maratona katılmışçasına yoruldu.
- Dergi 25.000 basılıp 250.000 sattı.
- Kürşat selfie kursuna yazıldı zira hiç beceremediği ortaya çıktı.
- Emre korna seslerinden oluşturduğu yeni albümünü piyasaya sürdü.

1 cümleyle, 6 oyun

Mirror's Edge Catalyst: "Yerden yüksek "oyununu fazla ciddiye alan bir grup yorulmak bilmez insanın kapitalizme karşı savaşı.

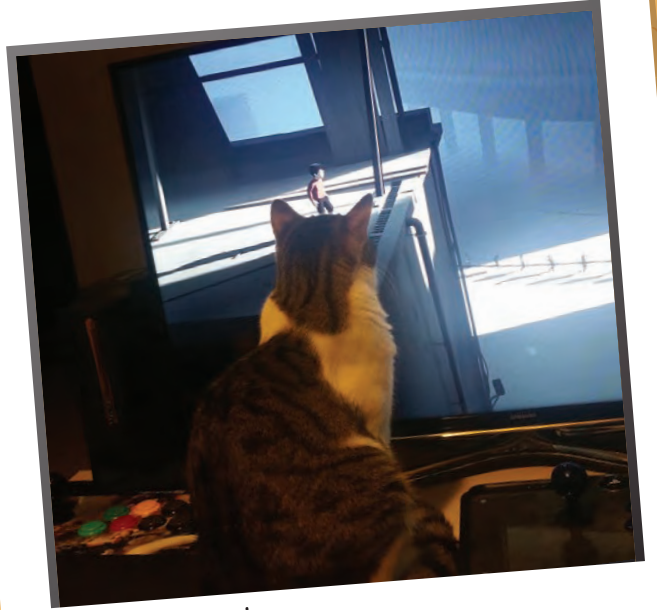
Uncharted 4: Eşinin gazabına uğramadan korsan hazinesi bulmaya çalışan bir adamın, eşi tarafından hişliğin ortasında basılma hikayesi.

overwatch: Tracer'in poposuyla gelen hype.

No Man's Sky: "You don't have enough room in your inventory."

Inside: Tüm renkler seninle birlikte gitti, sonbaharda kaldım.

I Am Setsuna: "Tuna senin oyununu yapmışlar."



Adeta oyunun içinde...

Shiro adındaki bu kedinin en sevdiği şey bir oyun oynanırken ekranın tam dibine girip onu izlemek ve bu sırada sizin de ekranın 1/3'ünü görememenizi sağlamak. Elbette yeri geldiğinde ekranı patileme, ekranın başka kısmına doğru yönelme ve nihayetinde ekranın arkasına geçip tüm bu şarlatanlığa neyin sebep olduğunu bulma yoluna da gidiyor.



Han duvarları

Patrick Rothfuss'ı tanıyor musunuz? Kral Katili Güncesi adlı üç kitaplık bir seri yazmak isteyip 3. kitabı henüz tamamlayamamış bir yazar kendisi. Gerçekten inanılmaz iyi yazıyor, kitabı okurken keyiften geberiyorsunuz lakin ikinci kitabın tam 1150 sayfa olması ve taşınabilir bir halde olmayıp yer yer yüzünüze inmesi, arkadaşımızın kitapları bölmesinin gerektiğinin bir kanıtı değil de ne... (Bulursanız kesin alın!)

Mini Boss

- oğlum kalk, yaz bitiyor bizde oyun falan yok hala!
- Hala esprisi imminent... In 5, 4...
- oğlum kafana dev İngilizce sözlük indiririm, feleğin şaşar.
- İndirmek derken, kutsal kitap gibi mi? Tövbe...
- Lan şarptımasana oğlum iki dakika; oyunumuz yok diyorum oyunumuz!
- Patron en büyük oyunu def etmiş ülke geçen ay, siz ne diyorsunuz...
- Astın mı bayrak ofisin balkonuna?
- Balkonumuzun olmaması...
- Çit iki balkon, üç bayrak siparişi ver, oyunu da dönüştür yaparız. Ben Games.com'a gidiyorum.
- Gamescom mu demek iste-
- Sus!

İntihar Timi!

Daha birkaç saat önce Suicide Squad'ı izlemiş bulunuyorum ve her şey için tek bir kelimem var: AMATÖR! Yönetmen de amatör, bazıları kişiler dışında oyunculuklar da amatör, senaryo desen zaten klişe ötesi. Yani bir grup kötü adamı başrole koyup bu kadar Hollywood kokan bir atmosfer yaratılır... Bu filmi verecektin işves sinemasının eline, bak karanlıkla depresyon nasıl evleniyor. Maalesef olmamış, üzüldüm....

No Man's Sky tam olarak nedir?

NMS olarak kısaltılabilecek bu oyun, bağımsız bir yapım olarak ortaya çıkmış, arada fazlasıyla hype'a maruz kaldığı için fiyat anlamında AAA kalitesinde bir oyuna dönüşmüş, içeriğinde trilyonlarca gezegen barındıran ama bu gezegenlerin bomboş olmasıyla asap bozan, materyal toplarken bunları yanınızda taşıyamadığınız için sınırlerinizi hoplatan, kısa bir süre sonra da "Eee, bu ne abi?" diyerek pes ettiren şahane bir denemedir. Biliyoruz ki No Man's Sky 2 gerçek oyun olacak...



Tatil + LEVEL = Keyif patlaması!

ozan (eren adlı arkadaşımız deniz kenarındaki bu fotoğrafıyla dikkatleri üzerinde toplamayı başardı. Bunun en önemli nedeni, denizin hemen yanında bu dergiyi nereden bulduğunu olmuştur çünkü fotoğraf bize ulaştığında dergi ya sıkıydı ya sıkılamıyordu bile! (o denli hızlı kendisi.) Gördüğünüz üzere LEVEL'in tadı her yerde, bir başka...

Oyuncunun Sandığı

Sadece oyunlar yetmez, oyunların yan ürünlerine de göz atmak lazım değil mi? Buyurun bakalım bu ay oyuncunun sandığında neler varmış...



2250 TL

God Of War Kratos Maquette

Sideshow Collectibles'in uzun bir aradan sonra 1500 adet ürettiđi, 43 cm boyundaki bu muhteşem Kratos heykelini de konuk edelim dedik. Fiyatı yüksek ama heykelin el boyaması olduđunu unutmamalısınız.

www.pow.com.tr



325 TL

Batman Chess Set (Dark Knight Vs. Joker)

Satranç seviyor musunuz? Peki sıradan satranç taşları yerine olayı Batman temasına dönüştürmek hoşunuza gitmez miydi? Satranç sevmeyene satrancı sevdirebilecek olan bu ürünü kesinlikle tavsiye ediyoruz.

www.dreamersfigure.com



The Amazing Spider-Man Premium Format Figure

Bu sayfalardaki Kratos'u üreten Sideshow Collectibles'in bir diğer bombası da bu Örümcek-Adam figürü oldu. Kocaman bir figür olması bir yana, Örümcek-Adam'ın duruşu çok iyi resmedilmiş. Bayıldık! www.heroselect.com



Star Wars Paspas

Eve paspas lazım mıydı? Mesela benim evimin kapısında NES Gamepad'i olan bir paspas var; sizinkinde de Darth Vader neden olmasın? www.zuzu.com



Starcraft Protoss Pylon USB Charger

USB'den şarj edilen cihazlarınız varsa ve bir de üstüne StarCraft fanatigiyseniz, bu lisanslı USB şarj istasyonu tam size göre! Gece parıldaması bir yana, aynı anda iki cihazı birden şarj edebiliyorsunuz.

www.thinkgeek.com

Planetary Skater Etek

Biraz da dışı okurlarımızı düşünelim, değil mi? Özellikle uzaya meraklı olan ve farklı bir görüntüye bürünmek isteyenlere bu eteği önerebiliriz. Kız arkadaşınıza hediye de alabilirsiniz belki, kim bilir... www.thinkgeek.com



Assassin's Creed Çanta

Gördüğümüz anda bayıldığımız bir çanta oldu bu. Laptop ve diğer eşyalarınızı taşımanız için üretilmiş ama hepimiz biliyoruz ki bunu satın alırsak herkesin burnuna sokmak isteyeceğiz. Ben bir dakika yanımdan ayırmazdım... www.thinkgeek.com

NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

Sanal gerçekliğe olan ilginin günden güne artmasıyla birlikte, daha çok firmanın bu alanda yer almak istediğine tanık oluyoruz. Bundan kısa bir süre önce sanal gerçeklik kaskı denildiğinde akla Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR ve Microsoft HoloLens gelirken, artık bu isimlerin arasına yeni sanal gerçeklik kaskları da eklenmek üzere. Bizler de diğerlerinden önde gördüğümüz sanal gerçeklik kasklarını sizler için bir araya getirdik.

HoloLens kadar pahalı ve iddialı bir kask "Meta 2"

Microsoft HoloLens'in dedikodularının dâhi dolaşmadığı 2013 yılında satın alınabilir bir geliştirici kitine sahip olan "Meta 1" o zamanlar için ilgi çekici bir kask olmaktan çok uzaktı. Aradan geçen zaman ve doğru

yapılan hamlelerin ürünü olan "Meta 2" ise bahsettiğimiz durumu tersine çevirecek gibi duruyor. HoloLens'i andıran bir tasarıma sahip olan Meta 2'nin daha büyük bir ekrana sahip olduğunu görüyoruz. 2560x1440 piksel çözünürlüğe sahip bu büyük ekran tatmin edici netlikte görüntüler gösterebilecek. Dahası, bu büyük ekranın getirilerinden biri olan 90 derecelik görüş açısıyla birlikte, Meta 2 bildiğimiz bütün artırılmış gerçeklik kasklarından daha geniş bir görüş açısı sunuyor. Üzerinde bulunan sensörlerle birlikte ellerimizi takip edebilen kask, tıpkı HoloLens gibi bizlere herhangi bir kontrolcüye ihtiyaç duymadan sanal dünyayla etkileşime girme fırsatı sunacak. HoloLens'in aksine çalışmak için bir bilgisayara ihtiyaç duyan Meta 2, bu durumu fiyat etiketinde bir artıya dönüştürmeye başarmış. Rakibi HoloLens'in yaklaşık üçte biri fiyatına yani 949 dolara ön siparişe açılan Meta 2'nin geliştirici kiti, bu yılının üçüncü çeyreğinde yani önümüzdeki günlerde sahiplerine teslim edilmeye başlanacak.

Gözlerimizi takip edecek bir kask "FOVE VR"

Oculus Rift gibi başarılı bir Kickstarter kampanyasının ürünü olan FOVE VR'ı diğer sanal gerçeklik kasklarından ayıran çok önemli bir özelliği bulunuyor. İnteraktif göz takibine sahip olan FOVE VR, bu sayede kullanıcılara sanal gerçeklik için yeni bir kontrol seçeneği

de sunuyor. Kaskın iç yüzeyinde yer alan kızılötesi sensörler sayesinde, kaskı takan kullanıcının göz hareketleri takip edilebiliyor. Bu sayede kullanıcı sanal dünyayla sadece göz teması kurarak etkileşime girme şansını yakalıyor. Dahası göz hareketleri takip edilerek, kullanıcının görüş açısı kask ekranının fiziksel özelliklerinden bağımsız bir şekilde sanal olarak artırılabilir. Şimdilik sanal gerçeklik için yetersiz sayılabilecek 60 Hz yenileme hızına sahip 2560x1440 piksel çözünürlükteki ekranın, ilerleyen dönemler için öngörülen yenileme hızının 90 Hz olduğu söyleniyor. Pozisyon algılama sensörü olarak HTC Vive'in Lighthouse sensörünün kullanılacağına rağmen, çıkış tarihleri arasındaki farklılık bu karardan vazgeçilmesine neden oldu. Kickstarter sürecinde 349 dolarlık başışa karşılık sunulan sanal gerçeklik kaskı bu yılın sonbahar aylarında sahiplerine teslim edilmeye başlanacak.

Tamamen özgür ve hacklenebilir bir kask "Razer OSVR"

Open-Source Virtual Reality'nin kısaltması olan OSVR, sanal gerçeklikte en iyi oyun



AYIN OYUNU *Vanishing Realms: Rite of Steel*

Başından itibaren sanal gerçeklik için geliştirilen *Vanishing Realms: Rite of Steel*, sürükleyici bir rol yapma oyunu olarak göze çarpıyor. Kılıcımızı savurmak, rakibimizin saldırısını bloklamak veya rakibimizin saldırısından kaçmak için bir düğmeye basmak yerine gerçekten oradaymışçasına bu hareketleri yapmamız gerekiyor. Bizleri bekleyen diğer şeylerse hazine sandıkları, silah dükkânları, ölümsüz düşmanlar, mistik yazmalar, sürgün edilmiş tanrılar, kayıp eserler, antik mezarlar ve ay ışığının aydınlattığı ormanlar olarak sıralanıyor. Oyunun yapımcısının dediğine göre gerçek boyutlu düşmanlarla savaştıktan sonra sırt çantamızı karıştırmak, bulduğumuz yiyeceklerden birkaç ısırık almak,

iyileştirme iksirinden içmek ve başımızdan geçenleri düşünmek için zamanımız olacakmış. Şu an için Steam'in Erken Erişim sisteminde yer alan oyun, 31 liralık uygun sayılabilecek bir fiyat etiketiyle oyunculara göz kırıyor. Dahası, oyuna ait kullanıcı incelemelerinin %95'inin olumlu olması *Vanishing Realms: Rite of Steel* için oldukça güzel bir referans diyebiliriz.



deneyimini sağlamak amacıyla giriş aygıtları, oyunlar ve çıkış için bir standart belirlemek için sıfırdan tasarlanmış bir ekosistem olarak tanımlanıyor. Bu ekosistemin bir parçası olan Razer geçtiğimiz yıl Hacker Development Kit 1, HDK 1, adı altında ilk sanal gerçeklik kaskını duyurdu. Değiştirilebilir parçalardan oluşan bu sanal gerçeklik kaskı şu anki sürüm olan HDK 2'ye gelene kadar farklı sürümlerden ve iyileştirmelerden geçti. Adından da anlaşılacağı üzere yapımcı odaklı bir ürün olan kaskta sadece 30 günlük bir garanti süresi bulunuyor. Yapımcı odaklı olmasının en büyük artısı ise kaskın yeni sürümüyle değişen parçaları ayrı olarak satın alarak, elinizdeki mevcut kaska ekleyebiliyor olmanız olarak göze çarpıyor. Kask genişliği 1080 piksel yüksekliği 1200 piksel olan ve toplamda 2160x1200 piksellik görüntü sunan iki OLED ekrandan gücünü alıyor. Yenileme hızı 90 Hz olan bu ekranlar da diğer parçalar gibi değiştirilebilir parçalar arasında yer alıyor. HDK 1.4'ü 299 dolardan, bahsettiğimiz ekrana sahip HDK 2'si 399 dolardan satışa sunulan sanal gerçeklik kaskının SteamVR'ı desteklediğini de unutmamak lazım.

Oculus Rift'e ve HTC Vive'a rakip kablolu bir kask "Sulon Q"
Mart ayında San Francisco'daki Oyun Geliştiricileri



Konferansında duyurulan Sulon Q, diğer sanal gerçeklik kasklarına göre bizler için biraz daha kapalı kutu görüntüsü çiziyor. Oculus Rift ve HTC Vive'a rakip olması beklenen Sulon Q, diğer sanal gerçeklik kasklarından bilgisayar gerektirmemesi ve kablolu olması ile ayrılıyor. AMD FX-8800P merkezi işlem birimi, AMD Radeon R7 grafik işlem birimi, Sulon tarafından tescillenen mesafe işlem birimi, 8 GB hafıza ve 256 GB depolama alanına sahip SSD içeren Sulon Q, yazılımsal olarak Windows 10 ve AMD LiquidVR'dan gücünü alıyor. Kaskın sahip olduğu 2560x1440 piksel çözünürlükteki ekranın yenileme hızı ve görüş açısı şuan için bilinmiyor. Sulon Q'nun bu donanımla birlikte günümüz konsollarına benzer bir görsellik sunacağı tahmin edebiliriz. Kaskın ön tarafında yer alan lensler sayesinde Hololens benzeri bir artırılmış gerçeklik tecrübesi sunacağı da söyleniyor. Sanal gerçekliği ve artırılmış gerçekliği bir arada kablolu bir şekilde sunmayı vadeden Sulon Q için henüz bir fiyat bilgisi ve çıkış tarihi bulunmuyor. Yine de fiyatının rakiplerinden fazla olacağını tahmin etmek zor değil. ■

Üniversitelerde sanal gerçeklik!

Dünya genelinde birçok akademik kurum oyunlarla ilgili verdikleri derslerin yanı sıra sanal gerçeklik alanına da ilgi göstermeye başladı. Bizlerin de çok yakından tanıdığı Crytek tarafından yapılan bir araştırmaya göre, sanal gerçeklikle ilgilenen ortalama bir üniversitedeki öğrencilerin kullanımına uygun sanal gerçeklik kaskı sayısı 2'den az olarak kayıtlara geçmiş. Bu üniversitelerdeki sanal gerçeklik kasklarının %67 gibi büyük çoğunluğunu Oculus Rift oluştururken, %15'ini Samsung'un Gear VR'ı ve %11'ini HTC Vive oluşturuyor.



Mart ayında San Francisco'daki Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda duyurulan **Sulon Q**, diğer sanal gerçeklik kasklarına göre şimdilik kapalı kutu



Mercek Altında Oyunlar ve Rekabet

Son yıllarda oyun tercihlerimiz ciddi anlamda değişmeye başladı. Bundan 20 sene önce bir arkadaşınızla oyun oynamanız neredeyse imkansızdı. Hemen her oyunu yapay zekaya karşı oynar, yapay zeka ile rekabet ederdik. Ne var ki, internetin yaygınlığının artmasıyla bu durum farklılaştı. Peki video oyun sektöründeki bu değişime sebep olan unsurlar nelerdi ve gerçekten hayatımızda ne değişti?

Rekabetin Doğası

Dünya üzerindeki tüm canlıların tek bir amacı vardır: hayatta kalmak! Hayatta kalmanın, tehlikelerden korunmanın yolu da hemen her canlı için grup halinde yaşamaktan geçmektedir. Canlılar, grubun lideri olmak için grubun diğer üyeleriyle her zaman rekabet halindedir. Konu insanoğlu olduğunda da bu durum değişmemekte, aksine artmaktadır. Hatta rekabet o kadar ileri noktadadır ki, hayatımızda bulunan her şeyin temelinde bu vardır. Oyunların da hayatımızın bir par-

çası olduğunu düşünürsek, rekabet unsuru oyunların da merkezinde bulunuyor aslında. Başlarda bu rekabet yapay zeka ya da zamana karşıydı. Buradaki galibiyet ve üstünlük hissi ise aslında biraz yetersizdi. Sonuçta soyut bir varlıkla karşı karşıyaydık. Ne zaman ki oyunları diğer oyuncularla oynamaya başladık, işte o zaman gerçek anlamda gücü hissetmeye başladık. Bu da rekabetçi oyunların (Competitive Games) yükselişinin önlenemez başlangıcıydı.



Rekabetçi Oyun (Competitive Game) Nedir?

Rekabetçi Oyun, temelde diğer oyuncularla karşılıklı bir mücadele içerisinde olduğumuz oyunlardır. Ancak son yıllarda rekabetçi oyun tabiri eSpor'a da indirgenmekte. Bana sorarsanız bu pek de doğru olmayan bir yaklaşım. Böyle düşünüyor olmamın sebebiyse, FIFA, NBA 2K, Battlefield gibi serilerin ve MMORPG

türünün eSpor olarak sayılmıyor olması. Ne var ki, tüm bu oyunlarda aslında devamlı olarak diğer oyuncularla rekabet halinde bulunuyoruz ve bu durum da bence "Rekabetçi Oyun" tabirinin iyiden iyiye içerisini boşaltıyor. Anlayacağınız üzere bu yaklaşımın tam anlamıyla karşısında duruyorum...





Rekabetçi Oyunlar Neden Bu Kadar Sevildi?

Bu tür oyunların bu denli sevilmesinin sebebi bana sorarsanız tamamıyla "Rekabetin Doğası" başlığı altında anlattığım durumla ilişkili. Mesela son dönemin gözde türünü, MOBA'ları ele alalım. Bence MOBA türünü bu denli popüler kılan şey, oyuna eşit şartlar altında başlıyor olmamız. Oyunun ilk saniyesinden, son anına kadar yaptığımız her doğru ya da yanlış hareketin bize pozitif ya da negatif etkisi oluyor. Buna bağlı olarak da sonunda oyunu kazanıyor veya kaybedi-

yoruz. Tüm galibiyet veya mağlubiyetlerimiz ise sıralamadaki yerimizi belirliyor. "Bunun doğadaki rekabetle ilgisi ne yahu?" dediğinizi duyar gibiyim. MOBA'lardaki Dünya sıralamasını bir gruptaki seviye gibi düşünebilirsiniz. Bu listelerde ne kadar üstte iseniz grupta da o kadar üst seviyedesiniz demektir. Eğer başarısız olursanız oyundan sıkılmanız ve başka bir oyuna geçmeniz de muhtemel. Bunu da, daha üst sıralarda olabileceğiniz başka bir gruba geçmek gibi görebilirsiniz.



Ne Oynasak?

Rekabetçi oyunlar konusunda -eSpor'un da başını çeken- Counter Strike, League of Legends, Starcraft gibi demirbaşlar mevcut. Ancak artık bu oyunlardan sıkıldıysanız size önerebileceğim bazı oyunlar tabii ki mevcut. Bunlardan ilki üçüncü kişi açısı ile oynadığımız Smite. Smite, farklı tarzıyla aslına bakarsanız diğer MOBA'lardan epey ayrılıyor. Ayrıca konsollar üzerinden



de oynanabiliyor olduğunu düşünürsek Smite kesinlikle bir şans hak ediyor. Bir diğer önerim ise, bir mobil MOBA olan Vainglory. Son dönemde gittikçe popülerliği artan oyun genel olarak hızlı bir oyun yapısına sahip ve açıkçası bir mobil oyun olarak oldukça başarılı. Son olarak da Elder Scrolls: Legends'ı önereyim. Henüz pek popüler olmayan oyun uzun vadede ciddi anlamda Hearthstone'a rakip olabilir.



Nereye Gidiyoruz?

Yazının hemen başında da belirttiğim gibi rekabetçi oyunlar artık önü alınamaz bir kartopu haline geldi ve biz de bu kartopunun içerisinde aşağıya doğru yuvarlanıyoruz. Ancak tarihte pek az şey popülerlik seviyesini korumayı başarmıştır. Bana sorarsanız video oyunları AR ve VR

ile iyiden iyiye şekil değiştirmeye aday olsa da, her zaman hayatımızda olacaktır. Rekabetçi oyunlar ve eSpor da insanların kendisini göstermesi için önemli bir fırsat olacağı için -popülerliği azalsa da- video oyunlarının önemli bir parçası olmaya devam edecektir.



ESL Gaming

Yazının başından beri rekabet şöyle doğamızın parçası, böyle önemli diye anlatıyorum. Peki, oyun içi sıralamalar kendisine yetmeyenler ne yapacak? Bu konuda da yardımımıza ESL yetişiyor. League of Legends, Hearthstone, FIFA, Call of Duty gibi pek çok oyun için turnuvalar düzenleyen ESL, üstüne bir de çeşitli ödüller veriyor. Eğer profesyonelliğe adım atmak istiyorsanız ya da

karşınızda daha ciddi rakipler istiyorsanız ESL sizin için iyi bir fırsat olabilir. Ancak benim gibi çok iyi FIFA oynarım diyerek girip, haftalarca şansınızı deneyip ilk 20'den yukarısını göremezseniz de üzülmeyin. Belki de bugüne kadarki en dişli rakiplerinizle karşı karşıyasınız!



**NE O
KADAR CİDDİ**

**NE O
KADAR SULU**

NE O ?

Neotempo.com

Haber ve başka başka şeyler

İLK BAKIŞ

We Happy Few

We Happy Few

Geçmişte yaptıkları kötülüğü unutmak için kendisini kimyasallara emanet etmiş, bir kasaba dolusu kafası dumanlı insanın arasında hayatta kalma sanatı.

Sayfa 22



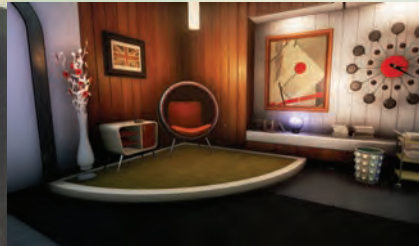
Yapım **Compulsion Games** Dağıtım **Compulsion Games** Tür **Hayatta Kalma, Macera, RPG** Platform **PC, XONE, Mac**
Web compulsiongames.com Çıkış Tarihi **26 Temmuz 2016 (Erken erişim)**

We Happy Few

“Mutlu ülke, geçmişi olmayan ülkedir.” Çünkü tarih daima kargaşayı, şiddeti ve açgözlülüğü kaydeder. Eğer bir ülke geçmişi olmayacak kadar şanslı ise bu tarz hadiseler yaşamamış demektir.

Joy
Kasabanın
sakinleri kafayı
bulurken üç farklı
aromadan birisini
tercih edebiliyorlar.
Bunlar Vanilya,
Çikolata ve Çilek?
Nasıl? İlginizi çekti
mi? Eğer cevabınız
hayırsa dördün-
cü aroma, yani
Hindistan Cevizi de
yolda!

Nitekim bizim şehrimiz Wellington Wells böyle bir yer değil. Bu yüzden geçmişi unutmak için “Birkaç Mutlu Biz” adındaki bu hapları kullanmak zorundayız. Temmuz ayının son günlerinde erken erişim ile bizlere merhaba diyen We Happy Few, üç sene önce ilk oyunları Contrast ile oyun dünyasına adım atan Compulsion Games’in ikinci çalışması. Macera – bulmaca tarzı kadar RPG öğeleri ile süslenmiş hayatta kalma temasını da benimseyen yapım, Kickstarter kampanyası ile hazırlandı. Yani “halk tarafından halk için” yaratılan We Happy Few, 250.000 dolarlık hedefini aşarak tam tamına 334.754 dolar ile kampanyasını sonlandırdı. Erken erişimle bizlere henüz pastayı değil de üzerindeki çilekleri sunsa da, az çok oyunu tanıma fırsatı bulduk.



Distopya!

We Happy Few bizleri 1964 yılına, retro-fütüristik bir geçmişe götürüyor. İkinci dünya savaşı yıllarında Hitler ve Naziler, Almanya'nın kontrolünü yitirir ve yerine Alman İmparatorluğu kurulur. İyi mi oldu kötü mü oldu bilemeyiz ama yeni imparatorluk Avrupa'ya açtığı savaşı sürdürür ve Büyük Britanya'yı ele geçirir. Britanya'nın çöküşüne sebep olan bu süreçte, Wellington Wells sakinlerine –zorla- çok kötü bir şey yaptırılır. Dolayısıyla şehrin sakinleri sürekli vicdan azabı çeker ve olanları unutmak için “Joy” adı verilen, kullanımı mecburi olan bir uyuşturucu üretilir. Kötü anıları bastıran ve anlamsız bir mutluluk veren Joy, aynı zamanda kullanan kişinin kolaylıkla manipüle edilmesini sağlar. Kişi bir müddet sonra iyiyi ve kötüyü ayırt edemez hale gelir ve taktığı “mutluluk maskesi” ile yeni distopyanın bir parçası olur. Joy’u kullanmayı bırakanlara da “Downer” lakabı takılır. Bu kişiler halk tarafından hiç hoş karşılanmamaktadır. Oyunda yöneteceğimiz üç karakterden (Diğer ikisi henüz oyuna eklenmedi.) ilki olan Arthur Hastings de bir Downer’dır. Arthur, gazete- de kâtip olarak çalışmaktadır ve görevi eski



Britanya'nın çöküşüne sebep olan bu süreçte, Wellington Wells sakinlerine -zorla- çok kötü bir şey yaptırılır

basamak istediğim konu Wellington Wells'ten geriye kalan harabelerde rahatça kâşiflik yapamadığımız. Ben Arthur yoruldu acıktı diye değil kocaman dikenli bir silah yapmak istediğim için envanteri açmak istiyordum. Öte yandan çeşitli silahlar geliştirmek, ilkyardım malzemelerini bir araya getirmek ve hatta bombalar yapmak oldukça eğlenceli. Unreal Engine 4 grafik motoru ile geliştirilen yapımı ilk gördüğünüzde aklınıza Bioshock veya Dishonored gelebilir. Bu kötü bir şey mi? Kesinlikle hayır! Oyunun grafikleri bir hayli sağlam ve henüz cila çekilmemiş alfa sürümünde olmasına karşın harabe binalar göz dolduruyorlar. Daha ilk sahnelerde bazı eşyaların içinden geçtiysem de yapımı beni bu konuda uyardığı için diyecek bir sözüm yok. Lakin halkın bana sürekli kaybolmamı söyleyerek küfür etmesine birazcık alınmadım değil. Bu garip insanların evine girip bir şeyler çalarken sorun yok ama yataklarına yattığımız zaman tüm ahali bıçaklar ellerinde tepemize dikiliyor. Oysa "hadi git yerinde yat" demeleri yeterli olurdu.

We Happy Few, erken erişim aşamasında şimdilik tatmin etmese de, harika bir giriş bölümü ile hikâyesi oyuna eklendiğinde ne kadar güçlü olabileceğinin sinyallerini vermiş durumda. Öte yandan Arthur'u hayatta tutmamız için yapmamız gereken müdahalelerin daha seri bir şekilde sokulması şart. Çünkü giriş bölümü ne kadar hızlıysa şehirde gezdiğimiz kısım bir o kadar yavaş. Benim beklentilerim olumlu yönde ve yapım tamamlanıldığında selefi Contrast kadar etkileyici olacağını düşünüyorum. ■ **Olca Karasoy**

gazetelerdeki mutsuz haberleri sansürlemektedir. Yine bir gün işine devam ederken hem kendisi ve kardeşi Percival, hem de savaş hakkında bir makaleye rastlar ve eski anılarını hatırlamaya başlar. Arthur da hapını alıp oyunu başlamadan bitirmek (Evet, hapı alırsanız oyun gerçekten bitiyor!) yerine çöpe atar ve Joy etkisini kaybettikçe çevresinde olan bitenin doğru olmadığını farkına varır. Arthur doğal olarak şaşkınlığını gizleyemez ve bir Downer olduğu açığa çıkınca kaçmaktan başka çaresi kalmaz.

Erken erişimde olması sebebiyle, oyunun kısa giriş bölümü dışında henüz oynanabilen bir senaryosu yok. Zaten oyuna giriş esnasında Compulsion Games bizleri oyunun henüz yarısının bittiği ve hikâye modunu içermediği hakkında uyarıyor. Öncelikle hemen belirteyim, oyunun giriş bölümü şahane olmuş. Yaratılan atmosfer, Arthur'un şaşkınlıkları ve gerçeklikten kaçış; kısa da olsa heyecan yaratıyor. Giriş bölümü bittikten sonra ise oyun daha çok "sandbox" diye tabir edilen hikâyesiz açık dünya oyununa dönüşüyor. Yaralı birisine bandaj yapmak, birisinin evine gizlice girip bir şey çalmak gibi küçük yan görevler dışında bulunduğunuz dünyayı keşfetmekten başka yapacak bir şey bulunmuyor. Etrafta geziniyor, çeşitli eşyalar ve yiyecek-içecek topluyor ama en önemlisi

hayatta kalmaya çalışıyoruz. Ve bu hiç de görüldüğü kadar kolay olmuyor. Bu yüzden oyunun başında size sorulan "sadece bir kere ölmek" seçeneğine hayır demenizi şiddetle tavsiye ederim. Sonuçta bu bir oyun, bırakın da sadece gerçek dünyada bir kere ölelim.

Hayatta kalma konusu

Oyunda bulunan hayatta kalma öğelerini şimdilik beğenmediğimi söylemek zorundayım. Çünkü oyunu yavaşlatmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Arthur durmadan acıyor, susuyor, yaralanıyor, zehirleniyor ve uykusu geliyor. Demek istediğim Arthur sürekli bakıma muhtaç olduğu için; ona yiyecek, temiz su veya bandaj arıyor, sürekli envanteri açarak ihtiyaçları ile ilgileniyor ve bu yüzden etrafın büyümesine kapılmıyoruz. Ayrıca yapım kesinlikle bir aksiyon oyunu değil. Bir kişiye tekme tokat daldığımızda tüm mahalle peşinize düşüyor ki onlardan kurtulmak bir hayli zor. Tüm bunların yanında tilkinin dolaşım dönceği yer kürkçü dükkânıdır deyimindeki gibi uyumak için sürekli giriş bölümünden sonraki güvenli evinize dönmek zorundasınız. Üzerine



Maia

Hayat zaten zor, hele İstanbul hiç çekilmiyor değil mi? Fakat dur! Beterin beteri vardır diye boşuna dememişler! Ya gözünü açtığında, hiç bilinmeyen bir gezegendeki ilk kolonici olduğunu fark etseydin?

Gerçekten de beterin beteri vardır sevgili okur. Bugüne şükretmeli ama her zaman yarın ne olacağını da merak etmeli. Her şeyin çalışmayla, alın teriyle elde edildiği bu dünyada, her daim halimize şükretmek lazım. Gerçekten de şu anda yaşadığımız hayatları değil de çok daha farklı, zorlu ve alışılmadık bir hayatı deneyim ediyor olabildik. Paralel bir evrende, bilinmeyen bir gezene giden ilk koloniler olmak hiç de zayıf bir ihtimal değil. (Uuu paralel evren; en sevdiğim!) Efendim Maia 2013 yılından beri aramızda ve sürekli kendisini güncelliyor. Halen erken erişimde olmasına rağmen, geçtiğimiz aylar içerisinde yapılan dev yama ile resmen bir oyuna dönüştü diyebilirim. Maia kulağa güzel gelen bir isim ama o aynı zamanda insanların son bir umut olarak adım attıkları bir gezegen. Tamamen uydurma bir ismi olsa da bizim için

Zorluk zirvede
Maia deneyim ettiğim birçok oyuna göre çok daha zorlayıcı. Özellikle kısa sürede ölümle yüz yüze gelen kolonicileri hayatta tutmak için, hem isteklerini takip etmek, hem de doğru binaları üretmek gerek. Özellikle yeterli enerji ve yiyecek deposu şart. Aksi halde oyun 15 dakikada herkesin ölümü ile sonuçlanıyor.

önemli olan üzerinde bulunan hayat! Tau Ceti isimli sistemde bulunan bu farklı gezegen, kendi doğasına ve atmosferine sahip. Yine de tüm bu yaşam, pek de insanlar için tasarlanmamış. Atmosferde bulunan hava bizler için zehirli. O yüzden kolonicilerimizle devasa mağaralar içerisinde yaşamak durumundayız. Oyunumuz hem bir strateji, hem simülasyon hem de zindan kurma oyunu. Zindan kurma dediğim zaman aklınızda Dungeon Keeper serisini canlandırmanız bile yeterli. Oyunun hem görev, hem de keşif modları mevcut. Yine de siz siz olun, oyuna başlamadan önce tutorial bölümleri iyice oynayın. Aksi halde işiniz çok zor olacaktır. Oyuna daldığımız anda bir yanda kolonicilerimizi, diğer bir yanda da robotları görüyoruz. Robotlarımızla içerisinde bulunduğumuz mağaranın duvarlarını kırarak kendimize yeni alanlar yaratıyor, kolonicilerimizle de buralara farklı alanlar inşa ediyoruz. Living Area, Storage, Workshop, Research Lab, Hydroponics, Livestock Containment, Medical, Radiation Containment ve de Command and Control gibi farklı oda modelleri bulunuyor. Her başlığın kendisine ait inşa edilebilir cihazları söz konusu. Tabii bir de dışarı var. Enerji

kaynakları inşa etmek için eninde sonunda mağara dışına çıkmamız gerekiyor. Birçok bölümde pek düşmana denk gelmiyoruz olsak da yine de mağara dışının tehlikeli bir bölge olduğunu unutmamak lazım. Menüler arasında gezmek halen biraz zorlayıcı. Anlayacağınız arabirim oyuncuya biraz dram yaşıyor. Fakat her oda cinsine göre otomatik olarak beliren yapılabilir cihazlar menüsü sayesinde işimiz olduğundan daha kolay bir hale getirilmiş.

Bu oyunda esas zor olan, kolonicilerimizi hayatta tutabilmek... Hepsinin birbirinden başka isteği bulunuyor ama hepsine birden yetişmek pek mümkün değil. İşin daha kötüsü, yapay zekâ olarak biraz geri zekâlılar. Bazen sadece birbirlerine sarılıp, yapmaları gereken hiçbir işi yapmıyorlar. Bazen de kimse delikanlılık edip dışarıya enerji kaynağı yapmaya çıkmıyor. E enerji kaynağı olmayınca içeriye oksijen gelmiyor, oksijen gelmeyince de herkes yattara!

Anlayacağınız Maia gerçekten büyük bir potansiyele sahip ama son gelen dev güncellemeye rağmen oyunun birçok başlık altında kendini geliştirmesi gerekiyor.

■ **Ertuğrul Süngü**



msi



OYUNDA GÜÇ SENDE

VR READY
TEK TUŞLA VR

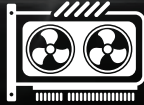


GAMING DESKTOP PC

AEGIS X



INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCİLER İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ MSI® AEGIS



**GAME
BOOST**

OYUNCU GRAFİKLERİ

Game Boost

**Super
RAID 4**

Super RAID 4

**SILENT
STORM
COOLING 2
PRO**

Silent storm cooling 2 Pro

Intel Inside®. Intel İşlemciler ile Olağanüstü Performans.

Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

SATIŞ NOKTASI

Vatan
COMPUTER

Vatan Bilgisayar
www.vatanbilgisayar.com

www.msi.com

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

En sevdiğim RPG Günlükleri okurlarına selamlar. Nasılsınız? İyisiniz umarım. Küresel ısınmanın zirve yaptığı bir yaz döngüsünü daha geride bırakıyoruz. (Bırakamadılar.) Eylül ayı ile birlikte hayatlar yeniden eski temposuna dönüyor. Toz pembe rüyalar bitiyor. Bu arada üniversite hayatına adım atma şansına erişenlere dev tebrik! Kazanamayan ya da istediği yeri tutturamayanlara da hem sabır, hem de

daha çok çalışma gücü diliyorum. Umarım sizler de önümüzdeki yıl dilediğiniz okullara girme şansını yakalayabilirsiniz.

Efendim uzun süredir iki sayfamızı da röportaja ayırıyorum. Aldığım maillere bakacak olursak durumdan çok da rahatsız olan yok gibi duruyor. Ne yapayım; ülkede alt kültür ile alakalı o kadar çok olay oluyor ki röportaj yapmadan geçmek bir hayli zor oluyor. Yine de bu ay sayfaların kontrolünü ele geçirdim ve röportaj yerine birazcık tanıtım yapayım istedim. Malumunuz ülkemizdeki çizgi roman okur kitlesi, bundan beş yıl öncesine göre inanılmayacak derecede arttı. Gelen yeni nesil o kadar çok çizgi roman okuyor ki hem bir çizgi roman okuru, hem de koleksiyoncusu olarak şaşırmadan edemiyorum. Tabii çizgi roman okurluğundaki artış kendi kendine olan bir olay değil. Çizgi roman okur artışındaki şüphesiz en büyük payı film endüstrisi kaplıyor. 10 yıl önce tek tük şekilde başlayan çizgi roman filmleri, bugün ardı arkasına patlayan film silsilesi üzerinde yükseliyor. Daha önce adını bile duymadığı çizgi roman kahramanlarını beyaz perde aracılığı ile tanıyan tüketiciler, bu kahramanların gerçekten kim olduğunu öğrenmek için çizgi romanlara yöneliyorlar. Pek tabii en az sinema sektörü kadar Türkçe çizgi roman sayısındaki artış da okur kitlesinin artmasında büyük bir etki yarattı. Eskiden

herhangi bir çizgi romancının, Fransız ve İtalyan klasiklerle birlikte en fazla iki rafını kaplayan Türkçe çizgi romanlar, bugün raflardan taşacak miktara ulaşmış bulunuyor. Marvel, DC, Dark Horse gibi dev firmalardan telif alıp, hummalı bir şekilde çizgi roman üreten Gereklî Şeyler Yayıncılık, Marmara Çizgi, Çizgi Düşler, Arka Bahçe Yayıncılık ve Sırtlan Kitap gibi yayın evlerinin bu çorbadaki tuzu ziyadesiyle fazla. Artık hemen her yerde bulabileceğimiz birbirinden farklı çizgi roman serisi bulunuyor. Nitekim bu çizgi romanların büyük bir kısmı cilt olarak satılıyor. Marmara Çizginin Nisan 2015'te ürettiği Avenging Spider-Man isimli çizgi romanı hariç, piyasada fasikül şeklinde Türkçe çeviri çizgi roman bulmak mümkün değildi. Gel zaman git zaman piyasadan olandan kat





be kat daha fazla büyüdü ve gerçekten daha da büyüdü. Şimdiyse karşımızda ülkemiz ilk Türkçe fasikül yayını olan Vamp bulunuyor.

Aslında 2003 yılında basılan Karabasan'dan beri bu yana basılan ilk Türk yapımı fasikül çizgi roman derssem çok daha doğru bir şey söylemiş olurum. 36 sayfalık bu güzide eserin ilk fasikülünde üç farklı kadının hikâyesi anlatılıyor. İsimleri İnana, Lilit ve Arinna olan kadınlarımız, karşılıklarına çıkan farklı suçlara karşı kendilerini siper ediyor, kendilerine göre farklı çözümlerle bu suçları ortadan kaldırmaya çalışıyorlar. Sırayla ilerleyen her hikâye, sadece ilgili kadını değil, bambaşka bir dünyayı, farklı kurularla okuyucuya aktarıyor. Bu arada belirtmekte fayda var; karakterlerimizin isimleri rastgele isimler değil. Eğer kendilerine biraz daha yakından bakacak olursanız, aslında Hitit, Sümer ve Yaratılış destanlarından geldiklerini siz de anlayacaksınız. İşin güzel kısmı, karakterlerin isimleri hakkında arka plan bilgilerine, ilerleyen sayılarda ulaşabileceğimiz olmamız. Ben bunları nereden mi biliyorum? E Sirtlan Kitabın sahibi ve genel yayın yönetmeni olan Emre Yavuzu tanıyorum da ondan. Hatta sıfırncı sayıyı takip eden birinci sayıdaki metinleri Celal Koç ile Emre Yavuz'un birlikte yazacaklarını, yetmezmiş gibi ikinci sayının hikâyesini de Hakan Taca'nın yazacağı bilgisini bile verebilirim! Aslında bilgi vermeye başlamışken vitesi biraz daha yükseltmekte sıkıntı olmayacağını düşünüyorum. Misal; sıfırncı sayının ana kapağını Celal Koç çizdi ama sınırlı sayıda üretilen variant kapağı Sümeyye Kesgin, arka kapakları da Yıldray Çınar çizdi. Bir de daha sınırlı (Evet, daha da sınırlı!) sayıda ve sadece imza günlerinde satılacak olan Blank Cover'lar basıldı.

Vamp'ın yayımlanan ilk sayısının numarası "0" ki bu da serinin giriş fasikülü anlamına geliyor. Yani yakın zamanda yeni Vamp sayıları piyasada olacak. Vamp'ı özel yapan noktalardan bir tanesi de "Celor"

olarak tanılan H. Celal Koç tarafından senaryolaştırılıp çizilmesi. 1984 doğumlu olan Koç, Eskişehir Anadolu Üniversitesi GSF Animasyon bölümünden mezun ve Vamp, kendisinin raflarda yerini almış olan ilk eseri. Vamp'ın hemen her sayısında farklı çizerler pin-uplarıyla konuk olacaklar ama bu isimlerin kimler olacağı hakkında ne yazık ki Emre'den bilgi alamadım. Aslında alırdım da şimdi ayıp olur; biraz da sürpriz olsun istedim! Anlayacağınız an itibarıyla ülkemizde satın alabileceğiniz fasikül formatında Türk yapımı bir çizgi roman bulunuyor. Sıfırncı sayısı ile benim dikkatimi çekmeyi başaran bu güzide çizgi roman, umarım her geçen gün korkutucu derece büyüyen çizgi roman piyasasında hak ettiği yeri bulur. Celal Koç'un yaptığı işlere daha yakından bakmak isteyenler; celor.deviantart.com adresinden kendisini mercek altına alabilirler. Bakalım çizgi roman dünyası bu hızla nereye gidecek, hep birlikte bekleyip göreceğiz. Daha fazla bilgi almak isteyenler [facebook/sirtlankitap](https://www.facebook.com/sirtlankitap) adresini ziyaret edebilirler. ■



Ne Okudum
Star Wars
Special: C-3PO:
The Phantom Limb
Nisan ayında piyasaya çıkan

Star Wars Special: C-3PO: The Phantom Limb isimli tek sayılı fasikül çizgi roman, esasen Journey to Star Wars: The Force Awakens programı dahilinde piyasaya çıkacak şekilde hazırlanmış olsa da birçok defa ertelenip, ancak 13 Nisan tarihinde raflardaki yerini alabildi. C-3PO ve bir grup diğer robotun kendilerini kurtarmak için çabaladıkları fasikülde, The Force Awakens filminde gördüğümüz "Kırmızı kolun" nereden çıktığını da öğreniyoruz.



Ne Dinledim
Blink 182:
California
Özellikle 90'lı yılların sonunda dev bir çıkış yapan

ve New School Punk ekolünde müzik yapan Blink 182, uzun zamandır etrafta gözüküyordu. Meğer adamlar reenkarne olmak için gün sayıyorlarmış. California isimli albümleri ile Haziran başında kendisini gösteren ekip, resmen civkı çıkartılmış bir müzik türünü, harika bir albümle yeniden canlandırmayı başarmış. Özellikle çıkış şarkıları olan "Bored to Death" grubu harika şekilde yansıtmayı başarıyor.



Ne İzledim
Stranger Things
İlk sezonu sekiz bölüm olarak yayımlanan seri, esrarengiz bir

şekilde kaybolan bir çocuğun ardından, peşi sıra gelen olayları harika bir kurgu ile anlatıyor. Harika oyunculuk, farklı bir gerilim ve sürekli merakın zirve yaptığı dizi, gerçekten izlenmeyi hak ediyor. Özellikle sezon finaliyle beni benden aldı diyebilirim.



みんなで楽しみね!

Japonya'dan çıktılar, yakında aramızdalar!

Hala çizgi film mi izliyorsun? Bu soruyla sıkça karşılaşsak da animenin dünya çapında bir kültür olduğu su götürmez bir gerçek. Hatta Obama bile Japonya'ya anime ve manga için teşekkür etmemiş miydi? Yediden yetmişe her kesime hitap eden Japon animasyonları birçok diziy ve filme de ilham kaynağı olmuş durumda. Öyle ki kökeni Japon mangası olan Hana Yori Dango (Boys Over Flowers) Güney Kore'de dizi olarak çekilmiş ve daha popüler bir hale gelmiş, aslını gölgede bile bırakmıştır. Çin, Hindistan ve Hollywood da birçok manga ve anime uyarlaması film girişiminde bulunmuştur. Son örneği de başrolünde Scarlett Johansson'un oynayacağı Ghost in the Shell filmi... Bir diğer uyarlama da çok sevdiğimiz ve birçoğumuzun hayatının vazgeçilmez parçası olan oyunlar. Animedenden oyuna veya oyundan animeye, sayamayacağımız kadar çok yapım karşımıza çıktı ve çıkmaya da devam ediyor. Tıpkı film ve dizilerde olduğu gibi kimileri çok başarılı olurken kimileri de unutulup gitti. Bu ay dosya konusu olarak yeni çıkmış ve çıkacak olan anime oyunları inceledik. İşte listemiz:

Persona 5

Yapım Atlus **Dağıtım** Atlus **Tür** J-RPG

Platform PS3, PS4 **Çıkış Tarihi** 14 Şubat 2017

Bahsedeceğim ilk oyun, 2017'nin başında çıkacak olan Persona serisinin beşinci oyunu. Persona aslında animeden uyarlanan bir oyun serisi değil. Persona serisinin ilk iki oyunu 1996 ve 1999 yıllarında Playstation için çıkmış olmasına karşın asıl patlamayı 2006 ve 2008 yıllarında Playstation 2 için çıkan üçüncü ve dördüncü oyun yapmıştır. Atlus'un yapımını üstlendiği oyun serileri çok sevildiği için anime uyarlamaları da ekranlarda boy göstermiştir. Anime tarzı çizimlerle çok sevilen İsmi kendimizin verdiği lisesi bir genci canlandırdığımız oyunda sınıf arkadaşlarımızla beraber geceleri canavar avlıyor, gündüzleri ise okula gidiyorduk. Sıra tabanlı dövüş sisteminin yanında Persona'nın en belirgin özelliği kullandığı canavarlar (Personal) ve sosyalleşme sistemi. Jack Frost, Pixie, Pyro Jack gibi sevimli personaların yanında Loki, Cerberus, Archangel gibi ürkütücü personalara karşı mücadele veriyoruz. Size ilginç bir bilgi vereyim: Atlus'un başına Shin Megami Tensei eklediği her oyununda ismi persona diye geçerse de aynı canavarlar bulunmakta. Örneğin Persona serisinde Jack Frost'a karşı savaşıyorken bir başka seride onu yönetebiliyorsunuz. Persona'ya geri dönecek olursak; en fazla öne çıkan özelliği, sosyalleşme adı altında karakterimizin diğer karakterlerle yaptığımız etkileşimler. Karakterimiz okula gidiyor, ders çalışıyor, spor yapıyor ve arkadaşları ile aktiviteler gerçekleştiriyor. Böylece karakterimizin çevresi ve dolayısıyla personası



ile de daha güçlü bağlar kurması sağlanıyor. Serinin beşinci oyununda da yöneteceğimiz sessiz kahraman ile Phantom Thieves of Hearts adlı ekibin lideri olarak bunları yapmaya devam edeceğiz. Ayrıca bu kez "işbirliği" adı altında yeni bir özellik ile insanlara yardım ederek güvenlerini kazanmaya çalışacak, hatta Personaları yendikten sonra onlardan ekibimize katılıp iyilik için savaşmalarını isteyeceğiz. Playstation sahibi iseniz, özellikle J-RPG hayranıysanız Persona 5'i çıktığında kaçırmamanızı öneririm.

J-RPG nedir? RPG ile arasında ne gibi fark bulunmaktadır?

J-RPG'nin açılımı Japanese Role Playing Games'tir ve 1980'li yıllardan bu yana piyasada boy göstermektedirler. Genellikle konsollar için geliştirilen J-RPG'ler Nintendo, Playstation ve özellikle Playstation 2 döneminde altın yıllarını yaşamıştır. RPG ile arasındaki en büyük fark ise sıra tabanlı dövüş mekaniklerine sahip oluşudur. Klasik RPG'lerden alıştığımızdan farklı olarak J-RPG'de oyuncu ve rakip sırayla hamle yapmaktadır. Final Fantasy serisi, Shin Megami Tensei oyunları, Dragon Quest serisi, Suikoden serisi, Atelier serisi klasik J-RPG'lere verilebilecek en iyi örneklerdir. Shadowrun gibi batıda geliştirilen sıra tabanlı RPG örnekleri de görmek mümkündür. Günümüzde eskisi kadar çok J-RPG oyunları çıkmamaktadır ve batıda popülaritesi azalsa da Japonya'da hala en çok oynanan oyun türlerinden birisidir.

Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

Yapım Level-5 **Dağıtım** Bandai Namco

Tür J-RPG **Platform** PS4

Çıkış Tarihi Belli değil

Tamam, biliyorum; Ni no Kuni animeden uyarlanan bir oyun değil. Lakin anime tarzı görüntüsü ve popülarlığı ile sizce de burada olmayı hak etmiyor mu? Hele ki oyunun animasyonlarını Studio Ghibli yapmışken! 2011 yılında Playstation 3'e özel olarak çıkan yapımda bir Studio Ghibli animesini izlemiyor, adeta oynuyorduk! Türe aşına olmayanlara bile sevdirmişti kendisini Ni no Kuni: Wrath of the White Witch. Aralık 2015'te ikinci oyun Revenant Kingdom görücüye çıktığında başta benim gibi anime fanları olmak üzere herkesin gözlerinin kocaman olduğundan eminim. Kaderin bir araya getirdiği iki yabancı: "Çocuk Kral Evan ve başka bir dünyadan gelen Roland." Şahane Studio Ghibli animasyonları ve müzikleri eşliğinde işte bu satırları okumuştuk

Revenant Kingdom'un videosu yayınlandığında. Playstation 4 için çıkacak olan serinin ikinci oyunu için net bir çıkış tarihi henüz yok. Krallığından kaçmak zorunda kalan küçük Kral Evan ve ona eşlik eden Roland ile kaybedilen krallığı geri almaya çalışacağız. Bunu yaparken de ilk oyundaki gibi bolca eşsiz büyümlü yerler, fantastik diyarlar gezeceğimize, yolculuğun her adımında yeni yetenekler kazanıp güçleneceğimize eminim. Şimdilik elimizdeki bilgiler bu kadar ve maalesef beklemekten başka yapacak bir şeyimiz yok. Siz de şimdilik bana uyun ve Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom'un videosunu bir kere daha izleyin...

Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven

Yapım CyberConnect2 **Dağıtım** Bandai Namco

Tür Dövüş **Platform** PS3, PS4

Çıkış Tarihi Piyasada

Karşınızda safkan bir anime uyarlaması var. Jojo'nun animesinin tıpkı adında yazdığı gibi izleyebileceğiniz en tuhaf (bizarre) animelerden birisi olduğunu söylemem lazım. Joestar ailesinin soyundan gelenleri konu alan anime 1880 Britanya'sında başlıyor ve olaylar günümüz Tokyo'suna kadar uzanıyor. İçerisinde bolca entrika barındırıyor ve oyunları dövüş türünde. Geçtiğimiz Haziran ayının sonunda Playstation 3 ve Playstation 4 için çıkan Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven, Jojo serisinin altıncı, yapımcı CyberConnect 2'nin (aynı zamanda Naruto oyunlarının yapımcısı) ise ikinci Jojo oyunu. Eyes of Heaven, Stardust Crusaders adı altında yayınlanan Jojo serisinin son sahnesi ile başlıyor. Manga efektleri ile Stardust Crusaders'i özet geçtikten sonra kötülerin kötüsü iflah olmaz Dio'yu alt etmeye geliyor sıra. Buraya kadar her şey seri ile paralel gidiyor. Dio'yu da diğer tarafa gönderdikten sonra ise garip olaylar meydana gelmeye başlıyor; ölmüş olması gereken insanlar düşman olur, çok yaşlı olması gereken adamlar gencecik karşımızdadır! Tüm bunla-



Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven



rın sebebi ise "Saint's Corpse" denilen ve zaman ile mekân yolculuğu yapmayı sağlan parçalarıdır. Üstelik bu parçaların peşinde olan kişi başka bir evrendeki Dio'dan başkası değildir. 3D arenalarda rakiplerimizi döverek ilerlediğimiz senaryo aslında fazla bir şey sunmuyor. Zaten Eyes of Heaven'da amaç yeni ve eski birçok Jojo karakteri ile dövüşüp eğlenmek.

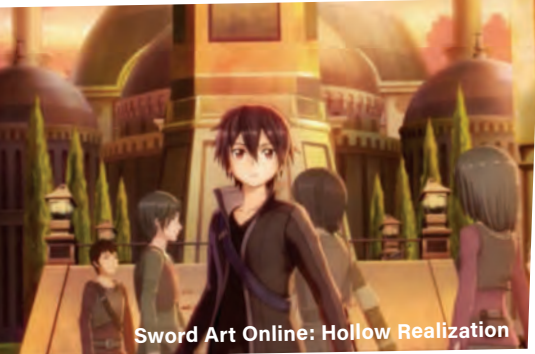
Sword Art Online: Hollow Realization

Yapım Aquaria **Dağıtım** Bandai Namco

Tür J-RPG **Platform** PS4

Çıkış Tarihi 2016'nın 4. çeyreği

Sword Art Online'nın anime dünyasındaki popülerliğini tartışmaya bile gerek yok. SAO bu kadar popüler olunca (hatta gelmiş geçmiş en iyi anime diyenler bile var!) elbette oyun olarak da seri nasibini almış durumda. SAO'nun PSP, Playstation Vita ve Playstation 4 için hâlihazırda birer oyunu bulunmakta. Sword Art Online: Hollow Realization ise Playstation 4 için çıkacak olan ikinci ve serinin de dördüncü oyunu olacak. Önceki SAO oyunlarına nazaran bu sefer ekibimizde toplamda dört karakter edilecek ve oyunun geçtiği devasa Aincrad dünyasında üç yüzden fazla karakter ile etkileşime girip istediklerimizi ekibimize dâhil edebileceğiz. Sıra tabanlı olmaktan ziyade aksiyon elementlerinin de bulunduğu oyun orijinal SAO'nun hikâyesinden üç yıl sonrasını konu alıyor. Kirito, Asuna ve diğer arkadaşlarını kontrol edebileceğimiz yapım, özellikle bir



Sword Art Online: Hollow Realization

önceki oyun Lost Song'dan bu yana gelişen grafikleri ile göz dolduruyor. Ayrıca ".hack" adlı animeden de "crossover" yapılarak birkaç karakterin Hollow Realization'da olacağı açıklanmış durumda. Şahsen büyük bir Sword Art Online hayranı olmasam da oyun hakkında son yayınlanan videolar benim bile dikkatimi çekti.

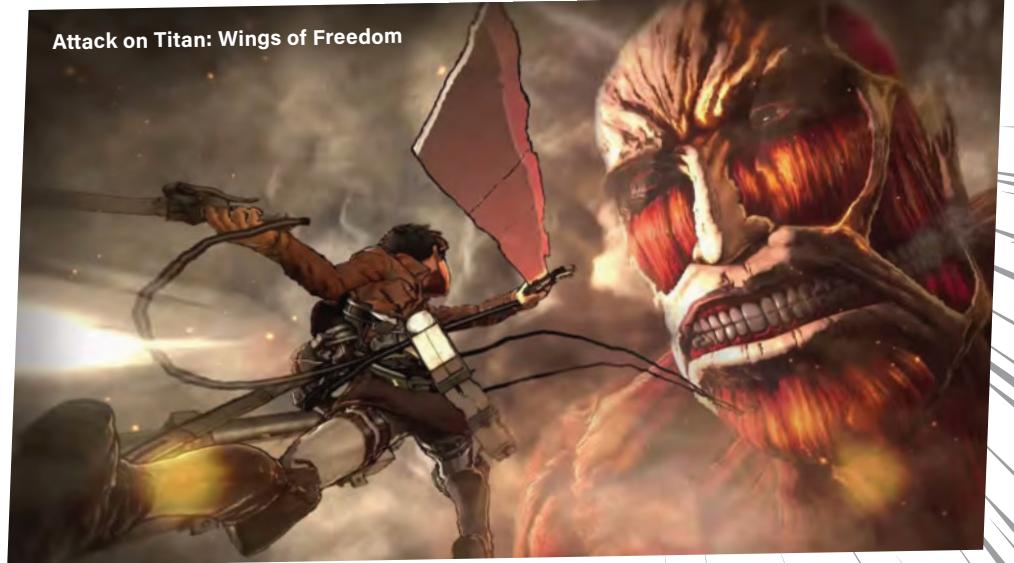
Attack on Titan: Wings of Freedom

Yapım Omega Force **Dağıtım** Koei Tecmo

Tür Aksiyon **Platform** PC, PS3, PS4, XONE

Çıkış Tarihi 26 Ağustos 2016

Attack on Titan veya orijinal ismiyle Shingeki no Kyojin... 2013 yılında izleyicisi ile buluşan anime şüphesiz ki gelmiş geçmiş en iyi animelerden birisi. Birçoğu Japonya'da piyasaya sürülen veya sadece Japonca olan online oyunları dışında serinin dikkate değer bir oyunu yoktu. Ta ki 18 Şubat 2016 tarihinde Japonca olarak hayranlarına sunulan Attack of Titan oyununa kadar. Oyun, Ağustos ayının sonunda Japonya dışına da sunulacak. Oyunda, animenin önemli titan savaşlarını sevdiğimiz karakterler ile yeniden canlandırma yanında yeni senaryolar ve zorlu titan savaşları ile mücadeleden mücadeleye gireceğiz. Göz dolduran videolardan gördüğümüz kadarı ile 3D manevra teçhizatımızla çatıdan çatıya veya ağaçtan ağaca atlama imkânı bulacağız. Asıl amacımız elbette 3D manevra teçhizatımızla titanların zayıf noktası olan ense köküne kılıcımızı saplamak. Yere düşürmek için titanın bacağına kesmek veya arkadaşınızı kurtarmak için kolunu koparmak gibi durum ne gerekiyorsa yapabileme imkânı yakalayacağız. Yeter ki kuş gibi titanın ağzına konmayalım:) "Yapabileceğiniz tek şey bu mu? Oturup titanları izlemek mi?" Levi bu



Attack on Titan: Wings of Freedom

En çok satan ve en çok sevilen anime oyunları nelerdir?

Anime uyarlaması sayılmasa da animesi olan ve gelmiş geçmiş en çok satan oyun 300 milyonun üzerindeki kopyası ile Pokémon'dur. Temmuz ayının başında çıkan Pokémon Go'nun da satış rakamlarına inanılmaz bir katkı yapacağı ortada. Animeden uyarlanma Dragon Ball ve Naruto oyunları dövüş içeriği bakımından oldukça popülerdir. 1999 yılında Japonca ve 2002 yılında diğer dillerde piyasaya sürülen Yu-Gi-Oh! True DuelMonsters: Sealed Memories adlı oyun, eleştirmenler ve oyun siteleri tarafından ortalama puanlar alsa da çıktığı dönem piyasayı uzun bir süre meşgul etmeyi başarmıştı. Japonya'da ise visual novel türündeki yapımlar da azımsanmayacak derecede tutulan yapımlardır. En çok tutulanları ise yetişkinlere hitap eden ve "eroge" olarak tanımlanan yetişkin oyunlarıdır.

sözleri söylediğinde eminim sizler de benim gibi gaza gelip birkaç titan haklamak isteyeceksinizdir. Hem 2017'de başlayacak olan ikinci sezondan önce birkaç titan öldürmek hepimize iyi gelecektir.

Valkyria Chronicles

Yapım Sega **Dağıtım** Sega

Tür RPG, FPS **Platform** PC, PS3, PS4

Çıkış Tarihi Piyasada

Yine oyundan animeye uyarlanan bir yapım. Valkyria Chronicles, Playstation 3 için



Valkyria Chronicles

aslında 2008 yılında çıkmış bir oyun. Yani neredeyse on senelik... 2008 yılında çıkan ve içerisinde hem RPG hem FPS hem de ucundan strateji elementleri bulunduran yapım birkaç kategoride ödül alınca üç manga ve bir anime serisinin de sahibi oldu. Geçtiğimiz aylarda oyunun remastered sürümü Playstation 4 için yayınlandı. Geliştirilmiş ve elden geçirilmiş grafikleri ile yapımda yok, yok! RPG elementleri ile karakter geliştirme ve sıra tabanlı bir dövüş sistemi. FPS elementleri ile seçtiğiniz karakterle düşmanınızın işini "headshot" ile bitirin ve stratejik unsurlar ile taktiğinizi belirleyerek düşmanı köşeye sıkıştırın! Oyunun geçtiği alternatif geçmişte, Avrupa, iki büyük güç: doğuda bulunan imparatorluk ve batıda bulunan federasyon tarafından yönetilmektedir. İki taraf da "Ragnite" adlı çok değerli maden için savaş halindedir. Olaylar, İmparatorluk ordusunun tarafsız Gallia'yı istila etmesi ile başlıyor. "Savaşı sona erdirmek" düşüncesiyle Gallia ordusuna katılan karakterlerimiz burada yeni kurulan Ekip 7'ye transfer olup yeni arkadaşlar edinerek mücadeleye dâhil olur. Valkyria Chronicles, hikâye bakımından da en az içeriği kadar sağlam. 2016'nın dördüncü çeyreğinde Valkyria: Azure Revolution adlı yeni bir Valkyria oyunu çıkacak lakin her ne kadar görüntüsü ile göz doldursa da içeriği ile hayranlarını tedirgin etmiş durumda. Bunun sebebi de yayınlanan videolarda oyunun RPG ve strateji temellerinden sıy-

rılıp vur ve ilerle şeklinde gösterilmesi. Artık Azure Revolution çıkınca ak mı kara mı hep birlikte göreceğiz.

New Danganronpa V3: Everyone's New Semester of Killing

Yapım Spike Chunsoft **Dağıtım** Spike Chunsoft **Tür** Visual Novel/Macera **Platform** PS4 PS Vita **Çıkış Tarihi** 2016 2013 yılında çıkan bu ilginç anime serisi Hope's Peak Academy adlı okulda geçmekteydi ve cinayetler için mahkemeler kurulmakta, en uçuk ve tuhaf şekillerde suçlu bulunmaya çalışılmaktaydı. Playstation Vita için geliştirilen Danganronpa oyunları ülkemizde pek bilinmeyen "visual novel" türünde. Görsel roman olarak Türkçeye çevirebileceğimiz bu tür macera (adventure) oyunlarına benzetebiliriz. Diyaloglar ve etkileşimler resimler şeklinde aktarılıyor ve çizgi roman okumaya benzediği için türe bu ad verilmiş. Elbette visual noveller'da de çevreyi gezebiliyoruz ama resimler ve konuşmalar macera oyunlarından çok daha ön planda. Danganronpa oyunlarından ise geçtiği okulu gezip karakterlerle konuşu-

yor ve "trial" adı verilen mahkeme aşamasında avukatlık hünelerimizi sergiliyoruz. Şahitleri dinliyor, gerekiyorsa sesimizi yükseltip yalan söylüyor, karşımızdakini köşeye sıkıştırmaya çalışıyoruz. Danganronpa oyunlarını bu tarzı ile Capcom'un ünlü Ace Attorney oyunlarına benzetebiliriz. New Danganronpa V3: Everyone's New Semester of Killing'i diğer Danganronpa oyunlarından farklı kılan Playstation Vita'nın yanında büyük konsollardan Playstation 4'e çıkacak olan ilk Danganronpa oyunu olacak olması. Yeni Danganronpa'da kötü kalpli sevimli ayıcık Monokuma yeniden karşımızda olacak ve olaylar serinin meşhur okulu Hope's Peak Academy yerine Gifted Inmates Academy (Yetenekli Tutuklular Akademisi) adlı yeni okulda geçecek. New Danganronpa'nın 2016 yılı içerisinde Japonya'da çıkacağı duyuruldu. New Danganronpa V3'teki V sadece version (sürüm) değil Violence (şiddet) anlamına da geliyor. Yani üç kat şiddete hazırlıklı olun.

Berserk

Yapım Omega Force **Dağıtım** Koei Tecmo **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, PS4 **Çıkış Tarihi** Eylül 2016

İşte, yirmi yedi yıldır devam eden bir destan... Anime sevip de Berserk izlemeyen, hadi izlemeyi geçtim adını duymayan bu devirde olmaması lazım. Çünkü önde gelen animeler dendi mi tartışmasız Berserk de bunlardan birisi. 1989'dan beri acayip dengersiz bir şekilde devam eden mangası, 1997 yılında yayınlanan ve bittiğinde ağzımız açık ekrana bakmamıza neden olan bir anime serisi, Berserk hararetimizi gidermek için çıkarılan anime serisinin özeti geçen üç film ve temmuz ayının başında nihayet gelen devam bölümleri... 2000 yılında Sega Dreamcast ve 2004 yılında sadece Japonya'da Playstation 2 için iki adet Berserk oyunu geliştirilse de ne yazık ki sıradan "öldür geç" oyunlarından fazlasını sunamadılar. Yayınlanmaya başlayan yeni seri ile beraber Guts'ın dönüşünü kutlar-



New Danganronpa V3: Everyone's New Semester of Killing



Berserk

ken yeni Berserk oyununun duyurulması (Japonya'daki adı ile Berserk Muso) şahane bir haber oldu. Tıpkı yeni başlayan anime serisi gibi olaylar ilk seri olan Golden Age Arc'tan sonrasını konu alacak ve aksiyon – öldür ve ilerle türünde olacak. Eylül 2016 Japonya çıkış tarihi. Diğer bölgeler için bir tarih henüz açıklanmadı. Yeni Berserk oyunu diğer iki oyun gibi serinin sadece isminden mi faydalanacak yoksa bu sefer ağırlığı olan bir yapım mı olacak, bunu yapım çıktığında hep beraber göreceğiz.

One Piece: Burning Blood

Yapım Spike Chunsoft **Dağıtım** Bandai Namco

Tür Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi Piyasada

1997 yılından beri istikrarlı şekilde devam eden, şimdiye kadar 380 milyonun üzerinde satan mangası en çok satanların tepesinde bulunan, hala devam eden anime serisi ile iki nesli kendisine bağlamayı başaran One Piece, artık anime olmaktan çıkmış, bir kültür biçimini almıştır. One Piece'in düzinelere irili ufaklı oyunu var. Genelde dövüş tarzında olan bu oyunlardan en yenisi ise One Piece: Burning Blood. "Cell Shade" manga grafiklerine sahip olan oyunda tahmin edeceğimiz üzere herkes herkesi dövüyor! 3D arenalarda gerçekleştirilen dövüşlerde dilerseniz bire bir ya da dokuza karşı dokuz kişi bile dövüşebilme imkânınız mevcut. Luffy, Nami veya Zoro gibi klasik One Piece karakterleri ile arkadaşlarınızı pataklamak sizin elinizde. Açık konuşmakta fayda var: serinin hayranları dışındaki kesimin ilgisini çekeceğini pek sanmıyorum. Aldığı ortalama puanlardan anladığımız kadarı ile çıkan en iyi One Piece oyunu olmasa da sevenlerini mutlu edebilen bir yapım.

Digimon Story: Cyber Sleuth

Yapım Media. Vision **Dağıtım** Bandai Namco

Tür J-RPG **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** Piyasada
Pokemon ile aynı dönemlerde ekrana



gelmeye başlayan Digimon, manevi kardeşi kadar olmasa da oldukça sevilen bir seri. Digimon da Pokemon gibi oyun kökenli. Japon oyun ve oyuncak firması Bandai, sanal hayvan oyuncaklar Tamagotchiler'e karşılık olarak ve daha çok erkek çocukları hedef alan Digital Monster adlı kendi sanal petlerini piyasaya sürdü. Sanal petler ekrana taşındı ve Digimon animesi doğdu. Ülkemizde unutulsa da Japonya'da Digimon yeni serileri ile ekranlarda boy göstermeye devam ediyor. Sayısız ve farklı türdeki oyunlarından sonra Cyber Sleuth, şimdilik Digimon oyun serisinin son ürünü. Amatör bir hacker olan ana karakterimiz, gizemli bir yabancından Digimon yakalamaya yarayan bir aygıt alınca Digimonlar'dan ve onların Cyberspace Eden adlı gerçek insanların da girebildiği sanal dünyalarından haberdar olur. "Eater" adındaki varlık sanal dünyaya giren insanlara saldırarak gerçek dünyaya geçmenin yolunu aramaktadır. Bizim görevimiz, gizli Cyber Bölümün yeni bir üyesi olarak buna engel olmak. Persona serisine benzeyen oynanış şekli ile Cyber Sleuth'da gerçek ile sanal dünyalar arasında geziniyor

ve vahşi Digimonlar'la sıra tabanlı dövüşler gerçekleştirip gerektiğinde onları ekibimize katıyoruz. Oyun, Japonya'da oldukça tutmuş durumda ve Japonya dışında da popülaritesi azımsanmayacak derecede. Yani bu oyuna göz atmakta fayda var derim.

■ Olca Karasoy

İlk çıkan anime oyunu nedir? Ülkemizde en fazla sevilen hangisidir?

Bir anime serisine sahip olup da oyuna uyarlanan ilk eser 1986 yılında yayınlanmaya başlayan 51 bölümlük Bug-tte Honey adlı animedir. Anime serisi, 1987 yılında Hudson Soft tarafından bir aksiyon oyunu olarak Takahashi Meijin no Bug-tte Honey adı altında Nintendo'ya (ilk çıkan adı ile Famicom'a) uyarlanmıştır. Bir oyundan animeye uyarlanan ilk seri ise hepimizin yakından tanıdığı bir isim: Mario. Japonya'da ilk olarak 1985 yılında çıkan Super Mario Bros'u temel alan Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen! 1986 yılında yayınlanmış bir anime filmidir. Ülkemizde en çok tutan anime oyunu hakkında net bir istatistik olmasa da bir dönem ülkemiz gençlerine Japonca'yı öğreten Captain Tsubasa. Bir nesil Tsubasa sayesinde Japon kanji harflerini bile öğrenmiştir. Bunu başarabilmek için de bir oyuna tutku ile bağlanmak gerekmiyor da ne gerekiyor? Bu yüzden ülkemize damga vurmuş en büyük anime oyunu Captain Tsubasa'dır. Şu sıralar ise herkesin tutkusu ise şüphesiz Pokemon Go. Dünya çapında ses getiren ve haberlere de çıkan yapım ülkemiz insanları tarafından da oldukça sevilmiş durumda.





ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Teknolojinin hızına ayak uydurmakta zorlandığımız bir dönem yaşarken, geleceği ön görmeye çalışan bilim kurgu dünyasında, sağlıklı gelecek ön görüleri gerçekten mümkün mü?

Bu sıralar bu soruya kafayı taktım.

Bilku'daki gelişmeleri zamana göre inceleyince, bilku üretmenin giderek zorlaştığını fark edeceksiniz.

Yüz yıl önce, aya seyahat veya deniz altında giden bir geminin yolculuğunu anlatan bilim kurgu öykülerini oluşturmak çok da zor değilmiş gibi görünüyordu.

Aya fırlatılacak bir uzay gemisinin, altına patlayıcılar yerleştirilmiş dev bir top mermisi olması ve o top namlusu içinden mermiyi aya doğru fırlatmak, teorik olarak bugün uzaya çıkmak için kullandığımız sitemin aynısı. Uzay gemileri, roketler uzun bir mermi formatında, altında patlayıcılar bulunuyor ve patlayıcılar ateş aldığı anda, rampa şeklindeki namludan yukarı fırlayan gemi sonunda uzaya ulaşıyor.

Aynı şekilde 1800'lerde bir denizaltıyı hayal etmek de zor bir iş değil. Denizcilik alanındaki gelişmeleri takip eden, teknolojiye meraklı biri, yakın gelecekte deniz altında ilerleyecek gemilerin üretileceğini kolaylıkla tahmin edebilirdi.

Ama bugünden geleceğe baktığımızda bu iş o kadar kolay görünmüyor. Dönüp

kendimize bir bakalım, 1980'li yıllardan, yani sadece 30 sene önceden bugünleri tahmin etmek neredeyse imkansızmış. İnternetin, mobil cihazların, sosyal medyanın varlığını 80'li yıllarda tahmin etmek son derece zor bir iş. Üstelik 80'lere kadar gitmemiz de gerekmiyor. Daha 90'ların sonunda, 2000'lerin başında, sadece birkaç sene sonra iPhone, iPad gibi dokunmatik cihazların hayatımızı istila edeceğini tahmin etmekte zorlanıyorduk. Bu konuda 2000'lerin başında Chip'teki köşemde, gelecekte mobil çalışabilmenin mümkün olması için ihtiyacımız olanlar yazarken, tablet benzeri cihazları da sayıyordum ama ben bile bu tür cihazların gerçek olabileceğine çok inanmıyordum. Bugün ise artık geleceği tahmin etmek çok daha zor. Cern'de yapılan araştırmaların açtığı yeni ufuklar, yapay zeka çalışmalarına aktarılan milyarlarca dolarlar, minyatürizasyon konundaki gelişmeler, drone'lar, VR gözlükleri vs. derken, sadece beş sene sonra bile bugünkü dünyadan çok farklı bir düzende yaşayacağımızı tahmin edebiliyoruz. Maksimum 10 sene sonra, trafikte sürücüsüz otomobiller standarda dönüşecek ve direksiyon başında otomobil kullanan insanlara acıyarak bakılacak. Yapay zeka tüm hayatımızı ele geçirecek ve çok yoğun şekilde robotlarla iletişim



kuracağız, iş yapacağız... Bunlar için sadece 10 senemiz var. Hadi bilemedik, 20 sene olsun. Hadi bolca zaman verelim, 50 sene olsun... Peki, bunun da ötesini tahmin edebiliyor musunuz? 100 sene sonrasında, 500 sene sonrasında?

Öylesine hızla ilerleyen teknoloji karşısında 100 sene sonraki dünyayı hayal etmemiz artık gerçekten mümkün değil. 200-300-400-500 sene sonraki dünyayı hayal etmek ise tam anlamıyla, uydurmaktan öteye geçmeyecek bir konu.

500 sene önceki bir yazar, kendini zorlarsa 500 sene sonra teknoloji ilerleyecek, insanlar uçacak diyebiliyordu... Peki biz ne diyeceğiz? İnsanlar ışınlanacak mı? Evet, ışınlanacaklar. Bu kesin ama 500 seneden önce gerçekleşeceğine de eminiz çünkü şimdiden ışık partiküllerini ışınlamayı başardılar. Zamanda yolculuk? O da mümkün olacak çünkü şimdiden atom parçalarını zamanda yolculuk ettirdiler.

Peki daha ötesi? İnsanoğlu boyut mu değiştirecek. Madde halinden, ruh haline mi dönüşeceğiz? Bunları gerçekçi şekilde tahmin etmek mümkün değil. Çünkü teknoloji çok hızlı ilerliyor ve bu tür detayların bile çok hızla gerçek olabileceğini biliyoruz. Daha ötesini yazmak ise, ancak "uydurmak" ile mümkün oluyor ve işin içine uydurmak girince, format bilku'dan, fanteziye geçiyor.

O yüzden ki, bilku'da uzak geleceklere tahmin etmenin artık mümkün olmadığını ve bilku kavramının tanımında köklü değişiklikler yaşayacağımızı düşünüyorum. ■







gamescom

Fuarın kazananı Türkiye oldu

16 Ağustos sabahı uçağa atlayıp vardığımız Köln, Türkiye'deki sıcaklardan daha da iyi olmayan bir güneşle karşıladı bizi. Köln'ün her yıl yağmur-çamur olduğunu biliyorduk ama küresel ısınmayı unutmuş olmalıyız; resmen kavrulduk!

Fuarın ilk gününde, otelden birkaç durak ötedeki fuar alanına vardığımızda derhal danışmaya gittik ve "Mafia 3 gösterimine geç kalıyoruz, çabuk bizi oraya götürün!" diye heyecanla isteğimizi dile getirdik. "Was?" sorusuyla ise işimizi kendimizin halletmesi gerektiğini anlayıp devasa fuar alanında Mafia avcılığına başladık.

Bunun gibi -özellikle bizim için- eğlenceli detaylardan öte, Gamescom'un 2016 ayağını özel yapan bir başka konu daha vardı ve o da partner ülke olarak Türkiye'nin seçilmiş olmasıydı. Son derece gurur verici bir konu bu zira fuar alanında kime, "Türkiye'den geliyoruz." desek bize, "Partner country!!!" diye tezahüratta bulundular.

Partner ülke olarak yer alan Türkiye, 500 metrekareden fazla bir alana yayılan görkemli standıyla, fuarın daha ilk gününden katılımcıların ve medyanın ilgi odağıydı. Tam girişte yer almasıyla kimsenin dikkatinden kaçmayan stant, Türkiye Oyun Geliştiricileri

Derneği (TOGED), ODTÜ TEKNOKENT ve Elektrik Elektronik ve Hizmet İhracatçıları Birliği'nin (Turkish Electro Technology - TET) destekleriyle hazırlanmıştı ve stantta hem oyun ve yazılım sektörünün ileri gelen firmaları, hem de bağımsız geliştiriciler yer almaktaydı.

Bir diğer detay da Türkiye'nin bağımsız oyun geliştiricilerine verdiği destek kapsamında başlattığı Turkey Loves Indies kampanyasının, Gamescom'daki Türkiye standının odağını oluşturuyor olmasıydı. Türkiye'de oyun geliştiricilerine sunulan desteklerin dünyanın her yerindeki bağımsız geliştiricilere duyurulmasını hedefleyen kampanya, katılımcılardan büyük ilgi gördü diyebiliriz.

Stantta 1010! oyunuyla mobil oyuncuların beğenisini kazanmış ve geçtiğimiz aylarda İngiltere ofisini açmış Gram Games, MoBu ve Legendary Team oyunlarıyla 2015 Kristal Pksel Video Oyun Ödülleri'nde birçok ödüle layık görülen Panteon, Steam'de yeşil ışık almış yerli korku oyunu No:70'in yapımcıları No70 Games, Darklings ve Rop gibi oyunlarla Apple Store'da üst sıralarda yer almış Mildmania, VR ile ilgili çalışmalarıyla göz dolduran Hologram gibi geliştirici firmalar yer almaktaydı. Bu firmalara Simssoft, Game Looper, DIGITTOY GAMES, GamePro (Bu benim eski dergi değil miydi yahu?), Kodobur, Magiclub, UDO Games ve Reality Arts eşlik ediyordu. 2008 yılından beri oyun

geliştiricilere çeşitli destekler sağlayan ve 400 üzerinde oyunla 2 milyon dolar ihracat eşliğini geçen ATOM da hem fuar alanında yer alıyordu, hem de bu yıl bünyesinden çıkan 12 projenin Gamescom'a katılmasının haklı gururunu yaşıyordu.

Türkiye standından kendimizi alabildiğimizdeyse bizi dünyaca ünlü tüm oyun firmaları karşıladı. Ubisoft'a uğrayıp For Honor, Steep, Watch Dogs 2, South Park gibi oyunları denedik, Sega ve Relic ortak yapımı Dawn of War 3'te resmen kendimizi kaybettik, bir saatlik oyun süresi nasıl geçti anlamadık. Bethesda bizi Dishonored 2 ve Prey ile karşıladı, Activision'da elbette Call of Duty: Infinite Warfare şovu vardı. Fuarın en havalı yerine sahip olan EA ise bizi FIFA 17, Battlefield 1 ve Titanfall 2 ile buluşturdu.

Ve elbette bunların yanında, şuraya sığdıramadığımız katbekat fazla oyunla meşgul olurken bulduk kendimizi. Sayfaları çevirin, bakın bakalım Gamescom'a hangi oyunlar bu yıl damga vurmuş...



Oyundaki sınıflar birbirinden keskin çizgilerle ayrılıyor...



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **14 Şubat 2017**

For Honor

Uzun süredir beklenen yapımlar arasında bulunan For Honor, bir anlamda Ubisoft'un en büyük silahı. Günümüzde fazlasıyla popüler olan, MOBA tarzı oyunlara farklı bir yaklaşımda bulunan For Honor, kendisini gösterdiği günden beri büyük bir kitlenin takibi altında. Biz de günün sonunda nasıl bir oyun ile karşılaşacağımızı heyecanla bekliyorduk ki Gamescom etkinliğinde birçok sorumuza yanıt bulduk. Öncelikle genel geçer bilgilerden bahsedelim. Ubisoft'un yaptığı açıklamalara ve artık bir anlamda kesinleşen bilgilere göre oyunda Knights, Samurai ve de Vikings olmak üzere üç farklı fraksiyonu deneyim edebileceğiz. Sizin de videolarda görebileceği üzere her ırk, dönemine göre tasarlanmış ve muazzam bir şekilde detaylandırılmış. Her ırkın dört farklı sınıfı bulunacak. Vanguard'lar hem saldırı, hem de savunma konusunda eşit

kalitede dövüşebilecek. Assassin'lerse genelde birebir savaşlarda ölümcül olacak. Heavies olarak geçen sınıfsa yavaş ama ölümcül saldırılarda bulunabilecek. Özellikle bir nokta savunurken düşman creep'lerine devasa zarar verebilecek güçte olacaklar. Hybrids sınıfı modeliye kendisine has özelliklere sahip olacak. For Honor zannedildiği üzere sadece multiplayer olarak deneyim edilmeyecek. Oyunun hem PvP, hem de PvE modeli bulunacak. Hatta Gamescom esnasında yapılan bir açıklamaya göre, her kahraman deneyim edilen oyun modeline göre farklı şekillerde seviye atlayabilecek. Her multiplayer ya da campaign sonunda kazanılan yetenek puanları ile yeni savaş özellikleri ve görsel diğer ayarlar açılabilir. GamesCom'da oynanabilen multiplayer

For Honor deneyimlerinden de biraz bahsedelim. Tıpkı ilk yayımlanan video içeriklerde olduğu gibi, bu oyun atmosfer konusunda kesinlikle harika bir iş çıkartıyor. Oyuncuyu içerisine çekmeyi başaran bir dünya yaratmışlar. Grafiklerin kalitesinden sanıyorum zaten bahsetmeye gerek yok. Her ırkın en ince detayına kadar işlenmiş olması gerçekten oyuncuya ayrı bir keyif veriyor. Bu tarz oyunlardaki en önemli noktalardan birisi olan haritalar da kesinlikle çok iyi tasarlanmış. Belirli noktaları ele geçirecek ilerlediğimiz oyunda, oyuncuların aynı anda birçok yerde olması, etraflarında olan tüm olaylardan haberdar olması gerekiyor. İki karakterin karşı karşıya geldiği dakikalarda kullanılan kamera açısı harika şekilde konumlandırılmış. İki tarafın birbirine yapacağı saldırılara karşı durmasıyla anlık reflekslere bağlı. Başlangıçta biraz zorlayıcı da olsa zamanla alışmak işten bile değil. Vuruş hissiyatı gayet yerinde olsa da gördüğümüz kadarı ile kan ve dolayısıyla gerçekçilik biraz geri planda bırakılmış. Creep'lerse biraz robotik hareket ediyor ve biz onların ortasına dalmadığımız sürece, birbirleri arasında itişip kakışıyor gibi gözüküyorlar. Öldürülmeleri kolay olsa da bize çok fazla zarar verebiliyorlar... Özetlemek gerekirse For Honor birçok açıdan sağlam bir oyun gibi gözüküyor ama aynı derecede zayıf kalan yönleri olduğunu da unutmamak lazım. Yine de fuarın en iyi yapımlarından birisiydi; o da ayrı bir konu. Bakalım oyunun tam sürümü çıktığı zaman nasıl bir yapımla karşılaşacağız.

■ Ertuğrul Süngü





Yapım **Sparky Pants** Dağıtım **Gameforge** Tür **RTS MOBA** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Dropzone

Gameforge'un inanılmaz iddialı olan yapımı Dropzone, resmen Gamescom'a damgasını vurdu. Devasa bir oyun alanıyla (Bkz. dosya konusunun son sayfaları.) oyuncuları selamlayan Dropzone, bomba gibi geliyor, söylemedi demeyin.

Biz elbette oyunu kapalı kapılar ardında, dört kişi yan yana geçerek denedik. Zaten hali hazırda daha önce elime geçen beta erişimi sayesinde oyunu deneyim etmiştim ama Kürşat'a karşı mücadele etmek ayrı bir keyif verdi. Neden? Çünkü ben oyunu biliyordum, o hiç bilmiyordu!

Dropzone bir çeşit gerçek zamanlı strateji oyunu ama bana sorarsanız MOBA esin-tileri de olan, farklı bir aksiyon temasına

sahip. 1v1 veya 2v2 olarak, belirli haritalarda birbirimize karşı mücadele ettiğimiz oyunda, farklı sınıflardan olan üç tane savaşçı robotu seçiyor ve karşı takımla veya karşıdaki oyuncuyla (Kürşat!) kapışıyoruz. Amaç rakibin robotlarını indirmek değil, çeşitli bölgelerde duran mob'ları öldürerek ele geçireceğimiz "Core"ları ortadaki alana taşımak. Tabii herkes aynı şeyi yapmaya çalıştığından mutlaka belirli noktalarda karşılaşılıyor ve burada bir mücadele oluyor.

Seçtiğiniz robotlar savaşıkça seviye atlayıp var olan dört tane özel yeteneğine güçlendirme ekleyebilir. Bu şekilde de hem rakiplerinize, hem de mob'lara karşı üstünlük elde ediyorsunuz.

Haritada standart mob'ların yanında gerçekten bir hayli güçlü yaratıklar da bulunabiliyor ve bunlardan daha fazla core düşüyor. Ama onları yenmek için biraz seviye atlamış olmanız da şart.

Core etrafında dönen monotonluğu kırmak adına yapıcılar puan kazanmak için başka görevler de eklemiş durumda. Örneğin haritadaki dört tane bölgeyi ele geçirmek size puan olarak dönüyor ve herkes aynı şeyi yapmaya çalıştığında da büyük bir hengame kopabiliyor.

4K grafiklere sahip olan oyun, kesinlikle mükemmel gözüküyor. Sparkle Engine adındaki özel bir oyun motoru kullanıyor Dropzone ve detaylar gerçekten bayağı dikkat çekici bir şekilde oyuna işlenmiş.

Eğer oyun ilginizi çektiyse, size şöyle de güzel bir haberimiz var. Bize e-posta atıp adını ve soyadını da e-posta'ya yazan ilk sekiz kişiye kapalı beta erişimi hediye ediyoruz. E-posta adresimiz yarisma@level.com.tr.

Dropzone ile ilgili sürprizlerimiz için beklemede kalın diyor ve fuardaki diğer oyunlarla devam ediyoruz! ■ **Tuna Şentuna**





Yapım **Relic Entertainment** Dağıtım **Sega Tür** **Strateji** Platform **PC** Çıkış Tarihi **2017**

Warhammer 40K: Dawn of War III

Gamescom'da basın davet edildiği yerlerdeki ortam şöyle arkadaşlar: En fazla 20, en az 4 kişi bir takım salonlara davet ediliyorsunuz ve içeride bir şeyler oluyor. Bazen bir video açıp bizi fragman izlemeye bırakıyorlar, bazen bu fragman dönerken yapımcılar yorum yaparak oyunu anlatıyor, genellikle de oyunları bir süre denememize izin veriliyor. Ve çoğu yerde bu oyun deneme süreleri pek de uzun olmuyor. Dawn of War III'te ise zamanın nasıl geçtiğini resmen anlamadık!

Derhal bir görevin başına oturtulduğumuz oyunda, amacımız çeşitli noktaları ele geçirmektir ve elimizin altında da Space Marine'ler vardı. (Oyun RTS, yani gerçek zamanlı strateji bu arada, bilmeyen varsa şu an öğrendi.) Görevi de öyle seçmişler ki Hero'lar da var, üs kurma da, kaynak toplama da, savunma da, saldırı da... İş böyle olunca bir baktım bayağı bayağı kaptırılmışız oyuna... Önce elbette oyunu idrak etmeye çalıştık. Hero mantığına biraz yabancı kalmışım, ilk başta elimdeki üç kahramanı algılayamadım.

Dawn of War III'te zamanın nasıl geçtiğini resmen anlamadık!

Her birinin birkaç tane güzel yeteneğe sahip olduğunu anladıktan sonra ise sıradan düşmanlarıma terör estirmeye başladım! Bu kahramanlardan en çok dikkat çekeniyse devasa bir robotun içinde oturan hanımefendiydi. Robotun bir bölgeye füze yağdırma ve bir alanı makineli tüflele kurşun yağmuruna tutma özellikleri resmen "overpowered" olarak nitelendirilebilir. Acemilikten olsa gerek, bu kahramanları zaman zaman kaybettiğim de oldu. (Haritada kaybetmek değil; o kadar da acemi değilim!) Ölen kahramanlar belirli bir süre savaştan uzaklaşıyor ve dirilme zamanları tamamlandığında istediğiniz bölgede savaşa geri dönüyor. Sıradan asker yaratma özelliklerinin yanında, üç tane de Pod ile savaş alanındaki herhangi bir yere, kaynaklarınızın yettiği bir birimi indirme özelliğiniz bulunuyor. Bunlar da belirli bir dolmuş süresine sahip elbette.



Ve gerekli upgrade'leri yaptıktan sonra da yakalayabiliyorsunuz. Etrafta dolaşan yapımcılar Orbital Beam konusunda o kadar heyecanlıydı ki, "Abi şuna bas, şimdi Orbital Beam'i seç, heh şurayı vur." diye yanımıza gelip durdular. Meğer o ölümcül ışın kontrol de edilebiliyormuş, "Abi tıkla, ışını hareket ettir, ehe." diye peşimizi bırakmadılar. Orbital Beam'den soğuduk! (Yok yok; çok etkileyici bir silahmış gerçekten.)

Açıkçası Dawn of War III çok orijinal bir RTS olmayacak, onu şimdiden anlayabiliyoruz fakat acayip eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olacağını da öngörmek imkansız. RTS fanatikleri şimdiden bu oyunu markaja alsın derim. ■ **Tuna Şentuna**





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **PC, PS4, XONE** Platform **Aksiyon** Çıkış Tarihi **15 Kasım 2016**

Watch Dogs 2

Pek az zaman kaldı Watch Dogs 2'nin çıkışına. E3'te hikaye kısmında neler olduğunu görmüştük, Gamescom da bize multiplayer bölümünde neler yaşayacağımızı gösterdi.

Hunter modu adında bir modu deneme şansı bulduk fuarda. Burada konu, dört kişilik bir oyunda, bir kişinin kaçak, diğerlerinin de avcı olmasıydı. Etrafta dolanırken bir anda polisler ve üç kişilik oyuncu ekibi, hızla uzamaya çalışan bir kaçağın peşine düşüyor. Eğer kaçağın yakınlarında kalmayı

başarırsanız, o oyuncunun topuklamasına imkan kalmıyor. Şayet ki polislerden ve üç kişilik Hunter ekibinden uzaklaşırsa, belirli bir süre gözden uzak kaldığı takdirde kaçır ve oyunu kazanıyor.

İki Çinli ve bir de hangi milletten olduğunu bilemediğim kişiyle oynadığım oyunda zekice hareketler yaparak herkesi çıldırtmayı başardım. Bu hareketlerin başında elbette ki "hack" olayı geliyor. Mesela kaçağın aracını kısa bir süreliğine kontrol edebilmek, onun sizden uzaklaşmamasını sağlıklı ve rahat-

ça onu yakalayabiliyorsunuz. Kimse doğru düzgün nişan alamazken de yakın dövüşte ustalaşarak herkese yoyo benzeri silahımla saldırdım, kimse ayağa kalkamadı!

İlk Watch Dogs oyununda da multiplayer bence bayağı bir eğlenceliydi. Yeni oyunda da eğlenceli modlar olacak gibi duruyor ama şu da gözümünden kaçmış değil: Watch Dogs 2 resmen ilk oyunun biraz farklılaştırılmış hali. Eğer önceki oyunda çok uzun zaman geçirdiyeniz, burada fazla yenilik bulacağınızı sanmıyorum... ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Ubisoft Ancey** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Spor** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2 Aralık 2016**

Steep

Çok iyi hatırlıyorum, Steep ilk duyurulduğunda "aaa ne güzel, yeni SSX" demiş ve bilgisayar başından uzaklaşıp el değirmeninde kahve öğütmeye koyulmuştum, en fazla bu kadar ilgimi çekmişti oyun. Şimdi şu noktadan başlayıp Tuna'nın Ubisoft PR sorumlusuna "Kürşat da bayılır Steep'e" diye ön bilgi vermesine kadar geçen süreçte ne oldu çok emin değilim ama Steep kesinlikle "yeni bir snowboard oyunu" değil, bunu artık öğrendik sanıyorum. Kısaca toparlarsak, Steep tamamen online mekaniklerin hakim olduğu bir açık dünya ekstrem sporlar oyunu ve denediğimizde de bu mekaniklerin hiç fena çalışmadığını gördük aslında. Sıkıntı, biz oynarken oyunu bize anlatan yapımcının bile "ya işte bak buradan da yamaç paraşütü yapıyoruz, bak aşağıda bir kayakçı, böyle işte" diye kısaca izah ettiği amaçsızlık ve bayat oynanış. Oyun karla kaplı Alp Dağla-

rında geçtiği için manzara dediğimiz şey bembeyaz karla kaplı devasa bir alan (Far Cry 4 gelmesin aklınıza!) ve grafikler de gerçekten iyi gözüküyor. Oyundaki dört disiplini (Yamaç paraşütü, kayak, snowboard, wingsuit) arasında sadece kayak bana keyif verdi açık konuşmak gerekirse, diğer oyuncular ile düelloya tutuşup ele geçirdiğiniz bölgeler ve haritanın devasılığı da şimdilik oyunu kurtarmaya yetmiyor. Diğer taraftan oyun çıktığında Alaska bölgesinin de ücretsiz bir güncelleme ile bize sunulacağı kesinleşti. Ekstrem sporlar açısından Steep bir şans ve umarım iyi kullanılır, çıktığında göreceğiz bakalım, ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Ubisoft SF** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **6 Aralık 2016**

South Park: The Fractured but Whole

90'ların ikinci yarısından itibaren dış kaynaklı eğlence programları ve TV serileri anlamında ciddi değişiklikler yaşandı, malum. Pokemon ve yaşı biraz daha büyük olanlar için de South Park'ın popülerliği alıp başını giderken ben bu değişime ne şekilde direndiysem artık, bu ikisiyle arama 8 şeritli bir otoyol koymayı başardım. South Park ile ilişkim de çocukluk arkadaşlarımdan birine benzeyen Chef, her bölümün sonunda ölen, doğal seleksiyonun

göz bebeği Kenny ve elbette muhteşem La Resistance marşıyla sınırlı kaldı. 1997 yılından beri devam eden ve 250 bölümü geride bırakan serinin Ubisoft'un kanatları altında çıkan ikinci oyunu ise South Park: The Stick of Truth'tan bile fazla eğlence vadediyor. Brutalist, the Blaster, Speedster, Elementalist, Gadgeteer, Mystic, Cyborg, Psychic, Assassin, Commander, Netherborn ve Karate Kid olmak üzere 12 farklı süper kahraman sınıfını görebileceğimiz

oyunda yine "Douchebag" olarak kendimizi olayların içinde buluyoruz ama minik bir farkla, bu defa cinsiyetimizi kadın olarak belirlememiz de mümkün. Oyunumuzun adından da anlaşılacağı üzere Cartman'ın ekibi çökmüş ve ortaya süper kahraman filmi çekmek isteyen iki ayrı grup çıkmış, bunun neticesi ise kendi çapında bir "Civil War". Tutkunu olmasanız bile çok güleceğinizi garanti eden bir oyun bekliyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

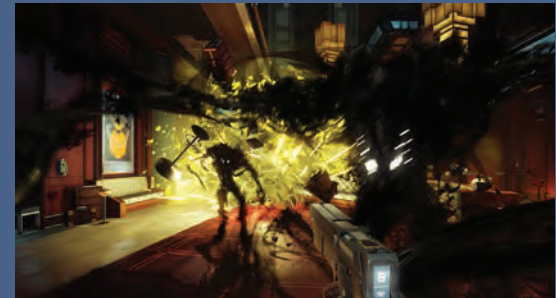
Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda Tür FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017**

Prey

Günün birinde torunlarınıza Prey'i anlatmaya kalkarsanız, işinizin pek kolay olduğunu söyleyemem. Oyun ilk duyurulduğundan bugünlere gelene dek bazı siyasilere daha fazla badireler atlatmış, kan-ter-gözyaşı üçgeninde debelenip durmuş, neticede geride kalan 21 yılda sadece bir defa baş verebilmiş bir fikri mülk. Bethesda'nın Human Head

Studios'un çıkarttığı işi beğenmeyip Prey 2'yi iptal etmesinin ardından yeni Prey her açıdan umulmadık bir oyun olarak karşımıza çıktı. Bu defa Dishonored serisinin yapımcısı Arkane Studios direksiyonda ve bu etki o kadar bariz ki yeni oynanış videosu bize gösterdiğinde kendi aramızda "kaplamaları Dishonored 2'den convert etmişler" esprileri yaptık. Öte yandan Prey eski oyunun aksiyon ağırlıklı oynanışını takip etmeyecek gibi gözüküyor, oyunda daha fazla serbestlik ve keşif oyunu mantığı hâkim. İstasyon dışında geçen bölümler ise fena halde Adr1ft'i andırmakta ama oyunun en ilginç yönü bu değil. Bir defa düşmanlarımız çevrelerinde bulunan nesnelere taklit edebiliyorlar ama biz de bundan geri kalmıyoruz, şekil değiştirebiliyor ve ortamda (Tost ekmeği bulursanız ufak bir I Am Bread deneyimi yaşayabilir-

siniz.) kendimizi gizleyebiliyoruz. Bardak, damacana, sebil, ne bulursanız artık. Ayrıca Gloo Cannon adında, yaratıkların üzerine anında sertleşen bir tür yapıştırıcı püskürtten yeni bir de silahımız var ki kullanmayı merakla bekliyoruz. Neticede Prey halen bilinmezlerle dolu ama Arkane Studios'un bu işi becerebileceğine inancımız elbette tam. ■ **Kürşat Zaman**





Yapım **Tarsier Studios** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Platform** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**

Little Nightmares

Çoğunlukla Uzak Doğu oyunlarıyla bildiğimiz Bandai Namco, enteresan bir işe imza atmak üzere. Little Nightmares adındaki bu ufak ama farklı oyun, belki de Gamescom'un en büyük sürpriziydi. Sarı kıyafetli, küçük bir kızın kontrolündeyiz oyunda. İlk bakışta da biraz Limbo, biraz LittleBigPlanet, biraz da Unravel hissi veriyor görsellik. Fakat oyun kesinlikle neşeli bir tonda değil, aksine bayağı kasvetli bir havaya sahip.

Bir çeşit platform-gizlilik oyunu olan Little Nightmares, sizi her yeni bölgede çeşitli bulmacalar ve engellerle buluşturuyor. Örneğin oyunun hemen başında kapıyı açıp çıkmanız gerekiyor ama bu kapı kulpuna ulaşamıyorsunuz. Etrafa uzun uzun bakıyor ve nihayetinde, arka planın bir parçası gibi gözükken bavulu çekebildiğinizi keşfediyorsunuz. Bir başka alanda ise son derece çirkin bir tipi yemek yaparken görüyoruz. Ne var ki bu arkadaş düşmanımız olduğunu hemen belli ediyor ve bizi gördüğü anda yakalamaya

çalışıyor. Biz de masa altlarına gizlenerek ondan kurtulmaya çalışıyoruz. Herhangi bir silah veya nesneye sahip olacaktığımız gibi durmuyor oyunun geneli. Varsa yoksa gizlenip, bir takım engelleri aşmaya uğraşacağız. Fakat kötü anlamda söylediğimi sanmayın bunu; oyunun atmosferi o kadar sağlam gözüküyor ki herkesin alıp oynayacağı türden bir oyun olacak bu. Bakalım oyun süresini iyi ayarlayabilecek mi yapımcılar; bu tip oyunların da böyle bir sıkıntısı oluyor. ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Hangar 13** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **7 Ekim 2016**

Mafia III

Müzik festivallerinde sahneye çıkan ilk grup olmak gibi tatsız bir iş vardır. Herkes çadılarını yaparken güneş altında kavrularak 15 kişiye şarkı söylerler hani, işte Mafia III bizim için Gamescom'un açılış grubuydu. Biz fuar alanının devasallığını ibrak etmeye çalışırken sabahın köründeki özel gösterimi kaçıran çoğunluğa dâhil olduk. Sonradan alanı bulup yetişebilenlerin de oyunu deneme imkanı bulamadıklarını öğrenince de pek fazla üzülmedik açıkçası. 2K Games bilindiği gibi Mafia III için bültenler, video serileri ve tanıtımların da içinde olduğu devasa bir medya kampanyası yürütüyor ve eğlence alanındaki 60'ların sinemaları temalı muhteşem Mafia III alanı de bunun bir parçası haline gelmiş. Diğer taraftan oyunun ilk videosunun yayınlandığı tarihten bugüne dek, bizim fikirlerimiz değişime dirense de 2K Games bunun aksini kanıtlamak, oyunun ve karakterlerin diğer iki oyunda olduğu kadar derin, araç mekaniklerinin de az eskisi kadar

keyifli, grafiklerin ise daha önce görmediğimiz kadar harika olduğunu bizlere göstermek için elinden geleni yapıyor. Kendi adıma, oyunun mekanikler anlamında hala beni ikna edemediğini belirtmem gerek ancak aradan geçen zaman içinde hem Lincoln'e alıştım, hem de yol arkadaşlarımız Burke, Cassandra ve Vito ile maceradan maceraya koşmayı deliler gibi bekler hale geldim. Bir şekilde oyun istediğimiz gibi çıkmaya bile tadı damağımızda kalacak bir hikâye görürüz diye umuyoruz, çok şey de istemiyoruz herhalde? ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Konami** Dağıtım **Konami** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017**

Metal Gear Survive

Elimizi korkak alıştırmadan söyleyelim, muhtemelen Konami şu an dünya üzerindeki en sevilmeyen oyun dağıtıcısı. Hideo Kojima ve ekibi üzerine uygulanan mobbing'ler, karşılıklı atışmalar ve nihayet yolların ayrılmasının ardından Metal Gear isminin etinden sütünden yararlanmaya devam edecekleri de gayet açıktı ve Metal Gear Survive tam olarak böyle bir çabanın ürünü. Oyunumuz firmanın iddiasına göre Metal Gear serisinin epik atmosferini bir hayatta kalma şölenine dönüştürecek ama oyun sosyal medyada öyle bir öfke yarattı ki benzerini bugüne dek sadece Call of Duty: Infinite Warfare tecrübe etmişim sanırım. Durum Konami açısından o kadar sıkıntı verici ve kamuoyunun kendilerine olan tahammülü de öyle düşük ki, oyunun normalde pozitif etki göstermesi beklenebilecek düşük fiyat düzeyi bile "bak işte, ucuzcu bir oyun yapıp Metal Gear adından para kazanacaklar" şeklinde bir öfke dalgasına sebep oldu. Bununla da kalmadı, oyuncuların pek çoğu fragmanın sonuna kadar bile dayanamayıp grafiklere, hatta "Kojima asla böyle kötü bir müzik seçmezdi" noktasına kadar eleştiri yağdırmaya devam etti. Konami yine de bu süreci gayet yapıcı bir şekilde yönetmeye devam ediyor, sosyal medya üzerinden Metal Gear fan'larını anladıklarını ve oyunun kendisini kanıtlaması gerektiğinin de farkında olduklarını belirtmekten de çekinmemişler. Benim çok umudum yok, yanılacağımı da sanmıyorum. ■ **Kürşat Zaman**

Yapım **DICE** Dağıtım **EA** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **21 Ekim 2016**

Battlefield 1

Birinci Dünya Savaşı'nın göbeğinde kendimizi bulmamızı sağlayacak olan Battlefield 1'e de pek az bir süre kaldı. Artık oyunu deneyenlerin sayısı da bir hayli fazla olduğundan, Gamescom'da bizim oyunu denemiş olmamız da pek farklı bir durum değildi açıkçası. Yine de Sinai Desert adındaki haritada bayağı bir eğlendiğimizi söyleyebilirim.

Yine Kürşat'la birlikte denediğimiz oyunda, dünyadaki oyun basınından birçok oyuncuyla buluştuk ve sanıyorum ki 32 kişilik bir maç söz konusuydu. Bir taraf Osmanlı İmparatorluğu'ydu, diğer taraf da İngilizler. Allah Allah nidalarıyla savaşa atıldıktan kısa bir süre sonra hemen öldük elbette. Nedeni basit, PC yerine Xbox One'da oynuyorduk oyunu! Gamepad'le FPS Kürşat ve benim için de bir kabusken yine de mücadeleye devam ettik. Kah sınıf değiştirip tetikçi oldum, kah Support olup arkadaşlarıma yardım etmeye çalıştım. Ve fark ettim ki dünya oyun basını benden de kötü, kimse bir şey yapmıyor, görevleri bile takip etmiyor. Dedim eğer bir tank, bir uçak bulursam ben etrafı dağıtırım. Ve şansına top atabilen bir tanka bindim, olaylar tamamıyla değişti. Herkesi tek tek indiriyor da indiriyordum. Öyle böyle

derken de birincilikle maçı tamamladım. Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki 1. Dünya Savaşı atmosferi multiplayer maçlarında bile var, hikayede kim bilir bizi neler karşılıyor olacak... Silahlar, tanklar, diğer görsel öğeler ve oynanış tamamıyla sizi geçmişe götürüyor. EA, BF1 ile çok iyi bir iş başarmak üzere, şimdiden haberiniz olsun. ■ **Tuna Şentuna**



Yapım **Respawn Entertainment** Dağıtım **EA** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **28 Ekim 2016**

Titanfall 2

Ve yeni bir Titanfall, yepyeni bir oynanış... Hayır. Şöyle ki Gamescom'da uzunca bir multiplayer maçta bulunmamıza rağmen, birisi bize gelip, "Bu aslında yeni bir Titanfall haritası" dese, anında inanırdık. Açıkçası bu oyuna neden Titanfall 2 demek istemişler, Gamescom'daki deneyimimiz bunun yanıtını bize vermedi. Emin olun size oyun hakkında yeniliklerden bahsetmek isterdim. Ya da nasıl keyifle

oyunu oynadığımdan... İlk Titanfall'da geçirdiğim sürenin üzerine biraz da Titanfall 2'de vakit geçirebileceğime inanmadığımdan bu oyunu da şimdilik bir kenara koymaya karar vermiş bulunuyorum. Normalde yer vermeyi bile düşünmezdik lakin bin bir türlü reklama ortaya çıkacak oyun, siz şimdiden bizi aynı oyunun beklediğini bilin, ona göre gardınızı yüksek tutun.

■ **Tuna Şentuna**



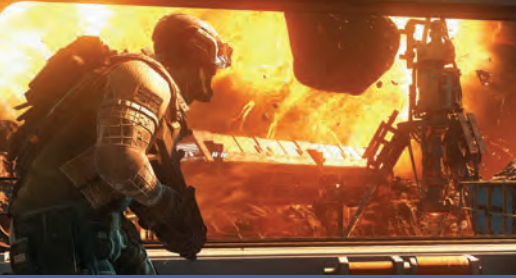
Yapım **Infinity Ward** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **4 Kasım 2016**

Call of Duty: Infinite Warfare

Bildiğiniz üzere yeni CoD oyunu heyecanla değil, resmen nefretle bekleniyor. Yayımlanan ilk fragmanın YouTube'da düştüğü durum ortada... Activision da yeni CoD oyununu sadece bir fragmanla taçlandırdı Gamescom'da ve aklımızda kalan şu oldu: Bu bir CoD oyunu değil, resmen Alien Isolation! Gösterimdeki bölümde daha çok

etrafı araştırıp karanlık ortamlarda korkarak ilerliyorduk. Olay savaşmaya geldiğinde yine o alışıldık CoD savaşlarından daha farklı bir atmosfer vardı. Olayın uzaya taşınması farklı bir yöne mi çekmişti oyunu, tam anlayamadık. Emin olduğumuz bir şey varsa oyunun gerçekten inanılmaz gözüktüğü oldu. Özellikle insan yüzü modelleme-

lerinde müthiş bir gerçekçilik var. Infinite Warfare fragmanının ardından bizi Modern Warfare Remastered oynanış videosu karşıladı. Bu bana biraz sıkıcı gelmiş olsa da Kürşat heyecanlı gözüküyordu. Diyeceğim o ki Infinite Warfare garip bir sürpriz yapabilir, hazırlıklı olmakta fayda var... ■ **Tuna Şentuna**



GAMESCOM'DA BAŞKA NELER OLDU?

Tekken 7'yi denedik ve serinin yapımcısı Harada-san bize herhangi bir insan gibi tanıttı, niye öyle olduğunu anlayamadık. Fakat Tekken 7 muhteşem olmuş, onu bilmelisiniz... **Dishonored 2 bir fragman eşliğinde gösterildi. Oyunu oynattırmadılar, hiç hoşumuza gitmedi. Zaten gösterilenleri biliyorduk!** Her oyununu oynayıp bitirdiğimiz halde Bioshock Collection tanıtımına da uğradık. Meğer tanıtım değil, oyunu deneme imkanı varmış. Bioshock da öyle iki dakikada oynanacak oyun değil, pek bir şey anlamadan gerisin geri mekanı terk ettik. **Kürşat ile birbirimizi çokça kaybettik ama kolayca bulduk.** Türkiye standında tanıdık yüz görmekten su-

numları kaçıırıyorduk. Tüm Türk oyun sektörü oradaydı resmen... **PlayStation VR'ı deneme şansı yakaladık ama Sony'nin standında değil, EA'nın Battlefield tanıtımında. Battlefield'ta X-Wing'e binerek savaştığımız bir görev PS VR'ın hayli başarılı bir ürün olduğunu kanıtladı.** Injustice 2'ye Harley Quinn ve Deadshot'ın eklendiğini gördük, hoşumuza gitti. **Nosulus Rift adındaki bir aleti South Park: The Fractured But Whole'da deneyen oyun medyası korkunç bir sürprizle karşılaştı. Oyunda gaz çıkaran biri olduğu anda bu koku burnunuza da geliyordu. Off!** Fuarın cephesine asılan posterlerden biri Half-Life 3 oldu. Bu elbette bir kandırmacaydı

ama yine de heyecan yarattı. **Tam bir yıl boyunca erkek olduğumu düşünerek yazdığım bir oyun yapımcısıyla tanıştım ve aslında bir kadın olduğunu gördüm, şoka girdim.** Devasa bir salona yayılmış olan ürün satışı alanında ruhumuzu satmaya karar verdik ama kabul edilmedi. Gerçek bir cennetti fakat her şeyin Euro etiketi taşıması cepleri yakıyordu. **Black Desert Online standına bir hevesle gidip oyunun bir kez daha Türkiye için şu anda düşünülmeyeceğini öğrendik, yıkıldık.** Fuarın her kısmını tam olarak gezebildiğimizi düşünmesek de yine de her şey çok keyifliydi. Ekim'de Tokyo Game Show'a da gideriz artık...

KARE KARE GAMESCOM

Fuarı fotoğraflarla özetleyelim dedik...

Henüz BF1 oynayamadığı için somurtan bir adet Kürşat



Blizzard'ın dükkanı hınca hınç doluydu; biz de bir şeyler almadan çıkmadık.



En başarılı stantlardan biri de Mafia III'ünkiydi.



Size göre solumdaki kız ne kadar mutluysa sağumdaki de bir o kadar beni sevmemiş... Ruhsuz!



Fuarın en enteresan olayı da dev bir gamepad ile Super Mario Bros. oynamak oldu.





Kürşat biraz sonra Dropzone'da feci bir şekilde mağlup olacağını bilmezken...

Burası sadece koridorlardan bir tanesi; siz bir de salonları görün...



Bazı firmalar kostümlü şovu iyi kotarmıştı.



İtiraf edelim, Elder Scrolls Legends bir hayli Hearthstone'a benziyor.



Dropzone standında sürekli bir takım aktiviteler vardı.

İLETİŞİM ARTIK ONDAN SORULUYOR: MARK ZUCKERBERG

- ▶ Tesla fabrikasına girdik!
- ▶ Karşınızda en parlak 10 beyin
- ▶ Kuantum fiziğinin yerçekimiyle imtihanı
- ▶ İnsanlıkla yapay zekanın kesişimi
- ▶ Ahlaki değerlerimiz nereden geliyor
- ▶ Teknoloji ile vahşi hayatı korumak

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



SADECE
5,00
TL

SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

Deus Ex

Mankind Divided

Deus Ex: Mankind Divided

Hayatına System Shock'un ruhani devamı olarak başlayan bir oyunun şu noktaya nasıl geldiğini halen tam olarak kavrayamamış olabiliriz. Bakalım oyun beklediğimiz kadar iyi mi?

Sayfa 58

Yapım Hello Games Dağıtım SCE Tür Adventure Platform PC, PS4 Web www.no-mans-sky.com Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

NO MAN'S SKY™

KAŞIF RUHLARA TESELLİ İKRAMİYESİ

Ağustos ayında piyasaya çıkan No Man's Sky, video oyunları tarihindeki en tartışmalı ve en sansasyonel oyun olmayı başardı. İki yıldır büyük heyecanla beklediğimiz oyun, yapım aşaması sırasında çok az bilgi vererek yarattığı güçlü imajla hepimizin ilgisini toplamayı başarmıştı. Elite'in yapımcısı ve video oyun sektörünün yaratıcılarından kabul

edilen David Braben'in bile Elite: Dangerous oyuncularına gönderdiği mektupta merakla beklediğini vurguladığı No Man's Sky, 18 kentilyon yıldız sistemiyle oyuncularına pratik olarak sonsuz bir oyun alanı vadedyordu. İki yıl boyunca devam eden gizemli tanıtım kampanyası sonunda, içi NPC'lerle dolu, kendi kendine yaşayan, nefes alan dev bir evrende büyük savaşlarla, dev ticari operasyonlarla, sayısız fraksiyonla karşılaşacağımızı umarak beklediğimiz oyunda beklentilerimizi ne kadar bulabildik, şimdi hep beraber inceleyeceğiz.

Oyuna henüz sahip değilseniz bile, internette dolaşan herhangi birinin Ağustos ayı boyunca No Man's Sky tartışmalarına rast gelmemiş olması kolay bir iş değil. Oyun o kadar büyük bir tartışma yarattı ki, video oyunları ile hiç ilgisi olmayanlar bile ondan haberdar oldu.

Öncelikle, bilmeyenler için oyunu çok kısaca tanıtalım. Bağımsız, küçük bir yapımcı olan Hello Games'in, küçük bir bodrum katındaki

ofislerinde, küçük bir ekiple yarattığı oyun herhangi bir çizgisel oynanış barındırmadan, tüm evrenin matematik formülleriyle yaratılması ve sabitlenmesi üzerine kurulu. Bu sayede 18 kentilyon güneş sistemindeki sonsuz sayıdaki gezegeni, bitkiyi, dağı, madeni, istasyonları, gezegen üzerinde yaşayan canlıları önceden yaratıp depolamak zorunda kalmadan, oyuncu o noktaya ulaştığında hesaplayıp yerleştirmek mümkün oluyor. Bu teknik aslında çok yeni sayılmaz. Aynı teknolojiyi 90'lı yılların ortasında David Bra-



ben, Frontier: Elite II oyununu geliştirirken kullanmıştı ve bu sayede sonsuz bir oyun evrenini bir disketin (1,4 MB) içine sığdırmıştı. Üstelik bu evrenin içinde uzay istasyonları, dev ticaret filoları, gezegenlerin üzerinde şehirler, sürekli akıp duran haberler, görevler, korsanlar, ticaret operasyonları vs. gibi zengin detaylar da yer alıyordu.

Hello Games, bu tekniği geliştirip daha güzel görsellerle süsleyerek, No Man's Sky'yı oluşturmuş. Ancak oyun piyasaya çıktığında kıyamet koptu çünkü çoğu oyuncu, yapımcının vadettiği çoğu detayın oyunda yer almadığını savunuyordu. Oyunda multiplayer özelliğinin olmaması da tüm oyuncuların kitleler halinde oyuna "0" puan vermesine bahane oldu. Dolayısıyla internetteki oyuncu skorları kısa



sürede 10 üzerinden 5'in altına indi. İki yıldır merakla beklediğimiz bu oyun, bir anda kötü bir oyun kategorisine giriverdi. Peki gerçekten öyle mi? Oyun gerçekten kötü mü yoksa karşımızda değeri yeterince anlaşılmamış harika bir oyun mu duruyor?

Tohumuna para saymak

Gelin öncelikle bir oyunu değerlendirirken yaptığımız büyük hatalara değinelim. Video oyun endüstrisinin bugün geldiği noktada karşımıza her gün onlarca yeni video oyunu çıkıyor ve video oyun severler artık, bir oyuna on - on beş dakika içinde alışamazlarsa, oyunu terk ediyor ve "beğenmedim" yaftasını yakıştırıyorlar. Ayda üç dört tane yeni oyunu zor görebildiğimiz 80'li yıllarda ise her oyunu inciciğine cinciğine kadar karıştırıp hoşumuza gidecek bir detayını yakalayıp onunla eğlenmeye, ya da daha doğrusu, o detayla mutlu olmaya çalışırdık.

No Man's Sky'yı piyasaya çıktıktan bir iki saat sonra yerin dibine gömen oyuncu yorumlarını okuyunca aklıma o eski günler geldi. Hani Türkçe'de bir söz vardır, "tohumuna para mı saydın?" derler ya,

artık oyunlara bakış açımızı bu sözle açıkklar hale geldiğimizi fark edebilirsiniz. Video oyun piyasası o kadar büyüdü ve hiç durmaksızın o kadar çok oyun üretiliyor ki, artık gözünün üstünde kaşı var diye bahane ederek oyunları üç beş dakikada gömebiliyoruz. Ne var ki, No Man's Sky'ın bu kadar ağır eleştiriyi ve yerin dibine geçiren yorumları hak etmediğini düşünüyorum, ki bağımsız ve tarafsız bir şekilde oyunları inceleyen LEVEL bu noktada devreye giriyor. Önümüzdeki sekiz sayfa boyunca "beklediğimizi vermedi, mutliplayer yok," gibi bahanelerle sinir krizi geçirip saçımızı başımızı yolmadan, klavyenin üstünde öfke çığılıkları atıp zıplamadan, oyunu değerlendireceğiz. Oyunun artılarını vurgularken, eksilerini de yüzüne vuracağız.



No Man's Sky'ın rakipleri



Elite: Dangerous

Elite: Dangerous ve No Man's Sky aslında aynı türde oyunlar bile değiller. E:D çok ağır bir simülasyon. NMS ise sadeleştirilmiş bir adventure oyunu. Ancak iki oyun da birbirine rakip görülebilir. NMS, 18 kentilyon güneş sistemiyle neredeyse sonsuz bir uzay barındırıyor. E:D ise 400 milyar güneş sistemi ile Samanyolu galaksisinin bir kopyası içinde dolaşmayı mümkün kılıyor. E:D, aynı NMS'de olduğu gibi, çok "boş" bir oyun olarak ortaya çıktı. Öyle ki, uzay geminizle sadece uzay istasyonları arasında dolaşabiliyorsunuz, gezegenler ise sadece bir dekordu. Oyun piyasaya çıktıktan iki sene sonra, yani bugün ise çok gelişmiş durumda. Artık gezegenlere inebiliyoruz hatta gezegenlerin üzerinde çatışmalara girebiliyoruz. Kısacası Elite: Dangerous tam da No Man's Sky'ın bir iki sene sonra yapacaklarını bize önceden gösteriyor...



Eve Online

Eve Online'ın bilku içindeki yeri çok farklıdır. Binlerce yıldız sisteminden ve tek bir sunucudan oluşan oyun evreninde, oyuncular kendi içinde fraksiyonlara ayrılır, oyun içi ekonomiyi kendi çabalarıyla döndürürler. Tam anlamıyla yaşayan bir evren olan Eve Online, ne yazık ki, öğrenmesi yıllar alan bir oyundur. Gerçi bu açıdan da hayattan farksızdır. Hayatı da onlarca yıl geçse de öğrenmeye devam ettiğimizi düşünecek olursanız, Eve Online hayatı bir bilku evren içinde en başarılı şekilde simüle eden oyunlardan biridir, diyebiliriz. Üstelik eğer multiplayer sevdalıysanız, Eve Online MMORPG'lerin hasıdır, kralıdır. Bir bulaşan da kendini onlarca yıl boyunca bu batakta çekip kurtaramaz.



X3

Egosoft'un X evreni, uzay simülasyon ve bilku konusunda bir efsanedir. Serinin son oyunu X3: Rebirth ne yazık ki Egosoft'un konsollara göz kırpmaya kalkışması nedeniyle büyük bir hüsrana olsa da, ilk kez 2005'te piyasaya çıkan X3 hala çok güçlü bir simülasyondur ve barındırdığı yapay zeka nedeniyle, hala eşi benzeri olmayan oyunlardan biridir. Üstelik, LEVEL'in 1999 Aralık sayısında ilk X oyununu yine aynı heyecanla incelemiş olduğumuzu fark edebilirsiniz. Dolayısıyla, X serisi, barındırdığı dev uzay haritaları ve keşiften ticarete, savaştan, imparatorluk kurmaya kadar, her türlü oynanışa izin veren yapısıyla tam bir efsanedir.

Hayatta kalma, keşif, ticaret, savaş

Oyuna hala sahip olmayanlar için kısa bir özet geçelim. No Man's Sky oyuncuyu, küçük uzay gemisi ile birlikte düşmüş olduğu bir gezegene götürüyor. Oyuncu bu gezegendeki kaynakları toplayarak uzay gemisini tamir edip uzaya çıkmaya çalışıyor. Ardından da 18 kentilyon yıldız sistemini özgürce ziyaret edebiliyor. Bu yıldız sistemlerinin her birinde farklı gezegenler, aylar ve uzay istasyonları hatta bazılarında kara delikler bulunuyor. Oyundaki her gezegen birbirinden farklı. Her gezegende birbirinden farklı, eşsiz yaratıklar yaşıyor. Bir gördüğünüz yaratığı, bir daha görmüyorsunuz. Aynı şekilde, evren içinde kendi kendine akan bir hayat var. Ticaret gemileri uçuyor. Korsanlar sağa sola saldırıyor vs...

Ancak eleştirilerin odak noktasını işte bu detaylar oluşturuyor. Oyun evreni aslında söylendiği gibi kendi halinde yaşamaya devam ediyormuş gibi görünüyor ancak bu yaşamın son derece yapay olduğu kısa sürede dikkat çekiyor. Ticaret gemileri aslında hiçbir yerden gelmiyor ve hiçbir yere gitmiyor. Savaş namına yaşanan çatışmalar, sadece oyuncunun çevresinde rastgele gelişen korsan saldırılarından ibaret ve tamamen tiyatro oyununa benziyor. Uzay istasyonları, bir ticaret merkezi veya uzaydaki yaşam alanı gibi durmuyor, koca istasyonda sadece bir görevli ile karşılaşılıyorsunuz ve hepsi de aynı yerde duruyor, aynı şeyi yapıyor.

Açıkçası yaşayan bir evren denilince insanın aklına Elite: Dangerous, Starpoint Gemini veya Alman yapımcı Egosoft'un X evreni gibi yapımlar geliyor. No Man's Sky



ise bu oyunlardan alıştığımız türde bir "yaşayan evren"e sahip değil. Oyundaki güneş sistemleri bile tam anlamıyla alıştığımız, dairesel güneş sistemleri değil. Oyunda güneşe ulaşabilmeniz mümkün değil. Gezegenler ise güneşin etrafında dönmüyor. Sadece bir uzay haritası üzerine yerleştirilmiş durumda, sabit duruyorlar. Oyuncular da gezegenden gezegene koşturuyor.

Ancak tüm bunlar oyunun "kötü" olduğu anlamına gelmiyor. Bunları oyunun "tarzı" olarak kabul etmek gerekiyor. Örnek verelim, uzay istasyonuna iniyorsunuz, çevreniz bomboş... Hiçbir şekilde uzay istasyonuna girerken, içinde uzay gemisi ile karşılaşmıyorsunuz. Ancak siz uzay istasyonuna indikten birkaç dakika sonra o istasyona yeni uzay gemileri gelmeye başlıyor. Bu da oyunun yapısından kaynaklanıyor. Siz aslında o uzay istasyonuna ulaşmadığınız sürece

oyun motoru o uzay istasyonunun varlığından bile haberdar değil. Oyuncu istasyona indikten sonra uzay istasyonuna dair formüller hesaplanmaya başlıyor ve uzayın bir yerinde spawn olan ticaret gemileri ortaya çıkıyor, istasyona doğru yol almaya başlıyorlar. İstasyonu terk eden, uçup giden ticaret gemileri için de aynı şey söz konusu. Bu gemiler oyuncudan uzaklaştıktan sonra belli bir hedefe gitmiyor. Başka bir sisteme atılıyor



Gerçek ve oyun!

No Man's Sky, gerçekçi olma iddiasında bir oyun değil. Eğer Elite: Dangerous oynuyorsanız, gerçekçilikte zirve yapmış bir simülasyon oyuncusu olarak, oyunu başarıyla oynayabilmek için fizik derslerini iyi dinlemiş olmanız gerekiyor. Öyle ki, fizik kurallarını ve sürtünmeli veya sürtünmesiz ortamlarda bu kuralların

etkilerini ön görmeden Elite: Dangerous'u oynamanız çok zordur. Hatta bir adım öteye giderek, oyunda eğer kanundan kaçan azılı bir korsan olmaya kalkışacaksınız, oyunun tüm yardımcı protokollerini kapatarak uzayda geminizi manuel olarak kullanmak, fizik kurallarını kanundan kaçmak için avantajınıza çevirmek

zorunda kalıyorsunuz. Öte yandan NMS, bu tür kuralları olmayan, tamamen eğlenceye odaklanmış, absürtlük ile arasında çok ince bir çizgi olan, bir adventure oyunu. Bu detayın farkında olmayan oyuncuların ise oyunu gerçekçi olmakla suçladığına sık şahit olabilirsiniz. Peki bu şikayetlerin sebebi olan "absürt" olaylar nedir?



Yer çekimi

Oyundaki her gezegende yer çekimi hep aynı. Oysa yer çekimi kütleye bağlı bir değerdir. Bir gezegenin kütlesi ne kadar büyüksünce yer çekimi o kadar ağırdır. Öyle ki, dünyadan on kat ağır kütleye sahip bir gezegene indiğinizde yer çekimi ağırlığı ile, kemiklerinizin çatır çatır kırılması ve kendi ağırlığınız altında ezilmeniz bile mümkün. Oysa NMS'da, minicik aylar veya Jüpiter boyutlarında dev gezegenler bile hep aynı yer çekimine sahip. Lütfen sınırlarınıza hakim olun. Bu sadece bir oyun. Bu kadar kafaya takmayın.

Asteroid kuşakları

Asteroid kuşakları, bir güneş sistemi içinde, tüm güneş sistemini kapsayacak kadar geniş bir alana yayılmış olabilir mi? Olabilir. Ama bu formattaki asteroid kuşakları, 18 kentilyon yıldız sisteminin her birinde de böyle mi olur? Tabi ki olamaz. NMS'de ise, uzaya çıktığınız anda sürekli asteroid kuşaklarının içinde uçuyorsunuz. Peki, niye böyleyken böyle. Tabi ki uzayda yakıtınız biterse, dev haritanın ortasında mal gibi kalıp sinir krizleri geçirmeyin diye yapımcılar size süper bir kıyak geçmişler. Bu asteroidlerin her biri, geminiz için yakıt içeriyor. Bir asteroide ateş ediyorsunuz ve geminizin benzin deposu doluyor. Olay bu yani. Sinire kesmeye hiç gerek yok.

Atmosfere giriş ve çıkış

Gerçek hayatta bir atmosfere girmeye niyetliyseniz, size bir iyi bir kötü haberimiz var ama şimdi iyi haberi boş verelim. Asıl mesele kötü haber. Atmosfere belli bir açıyla girmezseniz, duvara çarpmış tenis topu gibi sekip uzaya geri sıçrarsınız ama tabi kocaman uzay gemisiyle ve binlerce kilometre hızla çarptığınız için muhtemelen parçalanıp öleceksiniz. NMS'de ise istediğiniz her gezegene istediğiniz her açıyla girip çıkabilir, çıkıp girebilir, tekrar çıkıp tekrar girebilir, girip girip çıkabilirsiniz. Çok da kasmayın, sonuçta bir oyun bu. Girin çıkın, kafaya takmayın.





görüntüsü altında yok oluyorlar. Oysa alıştığımız o eski "yaşayan evrenlerde" bu gemilerin her biri oyunun başından sonuna kadar varlıklarını sürdürüyorlar ve onları cehennem dibine kadar takip edebiliyorsunuz. Örneğin Elite: Dangerous'ta bir NPC uzay gemisi gördüğümüzde, bu gemi başka sisteme de atlasa yok olmuyor ve oyuncu NPC geminin hyperdrive bulutunu analiz edip nereye gittiğini keşfettiğinde, aynı sisteme atlayıp gemiyi bulabiliyor. Ya da o sistemde başka bir oyuncu arkadaşı bulunuyorsa, geminin/pilotun adını ona verdiğinde, arkadaşı da o NPC gemiyi bulabiliyor. Vurgulamak istediğim detayı görebiliyorsunuz umarım. Alıştığımız yaşayan evren tanımında NPC'ler evrende buhar olup uçmazken, No Man's Sky "miş gibi" yapan bir sonsuz evren yaratıyor. Bu da sorunların temelini oluşturuyor. NPC'ler buhar olup uçtuğu için oyunda gerçek bir ekonomi bulunmuyor. Alıp satmak, ticaret yapmak malların arz-talebini değiştirmiyor. Oyunda karşımıza çıkan dev ticaret filoları aslında sadece onlara saldırıp korsanlık yapmak isteyen oyuncular için oraya yerleştirilmiş dekorlardan

ibaret. Oyuncu nereye giderse gitsin, uzayda kısa bir süre geçirdiğinde hemen burnunun dibinde dev ticaret gemileri bitiyor. Böylece korsanlık yapmak isteyen oyunculara saldırabilecekleri gemiler sunuluyor. Ancak gerçek bir "yaşayan evrende" korsanlık yapmak isteyen oyuncu, ticaret gemilerini arıyor, takip ediyor, buluyor, pusuya yatıyor.

İşte bu ve benzeri detaylar olmadığı için oyuncular büyük hayal kırıklığı yaşıyor. Ama dediğim gibi, bu oyunun da tarzı böyle. Eğer eski bir oyuncusanız, oyundaki NPC'lerle karşılaşma anında ekrandaki görüş açısının değişimi, ekrana gelen diyalog seçenekleri gibi detayların, eski video oyunlarına gönderme olduğunu fark edeceksiniz.

Yine eğer eski filmleri, eski bilim kurguları seyretmişliğiniz varsa, sonunda Star Wars ve Star Trek gibi film serilerinin ortaya çıkmasıyla sonuçlanan 1960-1980 arasındaki dönemde perdede yansımış bu filmlerde, No Man's Sky'dakine benzer dünyaların, uzay yaratıklarının, her biri birbirinden farklı canlılarla dolu gezegenlerin bulunduğunu fark edeceksiniz. Aynı şekilde, dönemin bilim kurgu romanlarında da benzer temalar yer alır ve No Man's Sky da o absürt bilim kurgu filmlerini anımsatıyor. Açıkçası Hello Games'in bunu kasıtlı olarak yaptığını da biliyoruz çünkü Sean Murray bir röportajda oyun için bu konseptten bahsetmişti. Ayrıca No Man's Sky'nin bir simülasyon oyunu olmadığını da unutmamak gerekiyor. Kendini Adventure oyunu olarak konumlandırılan oyun, bu kategoriye de uygun davranıyor. Uzay geminizi uçurmak istediğinizde karmaşık kontrollerle uğraşmıyorsunuz. Bir tuşa basıp kalkıyor, gideceğiniz yere kolayca gidip bir tuşa basıyor ve otomatik olarak iniyorsunuz. Kokpitinizdeki çoğu detay



No Man's Sky'ın çok acayip tarihi

No Man Sky'ın piyasaya çıkış öyküsü, video oyun tasarımı bölümlerinde ders olarak okutulabilecek bir macera. Oyunun geliştiricisi Hello Games, 2008 yılında EA, Criterion Games, Kuju gibi başka oyun şirketlerinden ayrılmış profesyonellerin katılımıyla kurulmuş küçük bir yapımçı şirket. PlayStation'da çok sevilen Joe Danger isimli bir oyun serisi hazırlayan Hello Games, bu sırada onları zenginliğe ve başarıya götürecek çok önemli bir bağlantı kuruyorlar. Sony'de, PlayStation için bağımsız oyun yapımcıları ile bağlantılar kurarak PlayStation eko sistemine yeni oyunlar kazandıran yöneticinin dikkatini çekiyorlar ve bu amcadan büyük destek alıyorlar. Bu sırada Joe Danger ile video oyun dünyasında önemli oyun ödülleri topluyarak piyasanın da dikkatini çekiyorlar. 2013 yılına geldiğimizde ise VGX oyun konferansında, No Man's Sky'ı duyuruyorlar. Böylece bütün dünyanın ilgisi bir anda bu firmaya yöneliyor. Öyle ki, daha önce başka oyunlar hakkında hiç yorum yaptığını görmediğimiz David Braben gibi bir efsane bile Elite oyuncularına gönderdiği mektupta, No Man's Sky'ı heyecanla beklediğini vurgulayarak oyuna olan ilgiyi katıyor. Ancak, oyun hakkında birkaç etkileyici video dışında fazla bir bilgi basına verilmiyor. Hatta, bir bodrum katında çalışan Hello Games'in ofisi bir yağmur sırasında su baskınına uğruyor. Tüm bilgisayarlar selde yüzüyor. Tüm ofisi baştan kurmak zorunda kalıyorlar. İşler sarkıyor. Medyanın oyuna olan ilgisi ise büyük bir hızla artıyor. PlayStation'ın desteğini arkasına alan oyuna, Sony'nin medya ile yakın bağlantıları sayesinde, medyada geniş yer "verdiriliyor." Oyun basınının dev markalarında, oyunun canlı oynanış videoları yayınlatılıyor, Sean Murray ile sayısız röportajlar yapılıyor. Oyun o kadar büyük bir heyecan ve beklenti yaratıyor ki, insanlar tatillerini, planlarını, oyunun Haziran 2016'daki çıkış tarihine göre ayarlıyorlar. Haziran 2016 geldiğinde ise Sean Murray oyunun Ağustos'a ertelendiğini açıklayınca, oyun severlerden bazıları sinir krizleri geçiriyor. Sean'a ölüm tehditleri gönderenler bile oluyor. Neyse ki, Ağustos'ta oyun piyasaya çıkıyor. Bazıları büyük hayal kırıklığı yaşarken, bazıları da oyunu çok beğeniyor. Ortası zaten yok. Hakkını da yemeyelim, oyun güzel.

dekordan fazla anlam ifade etmiyor. Bir diğer deyişle, No Man's Sky, 70'lerdeki bilim kurgu akımından etkilenmiş bir Adventure oyunudur da diyebiliriz.

Peki bu oyunun neresi güzel?

Anlaşıldığı üzere, küçük bir ekibin, kısıtlı kaynaklarla geliştirdiği oyunda sorunlar yok değil. Bu oyun nasıl daha iyi olabilirdi sorusuna takılınca, işin ucu yok. Ancak elimizdeki oyunun da kendi tarzında bir çekiciliği olduğunu kabul etmek gerekiyor. Hello Games, geçen iki sene boyunca oyunun "keşif" odaklı olduğunu sıklıkla vurgulamıştı. Ve No Man's Sky gerçekten de keşfe odaklanmış bir oyun. Survival ve keşif temasını seven oyuncuların, onlarca saat boyunca başından kalkamayacağı, zaman geçtikçe dönüp dönüp yeniden oynamak isteyebileceği bir oyun var elimizde.

Hello Games kısa süre sonra oyuna dev ticaret gemileri ve üs kurma yeteneği ekleyeceğini vurguluyor. Böylece oyun tam anlamıyla bir "hayatta kalma" özelliği kazanmış olacak. Ancak bunun sağlanabilmesi için oyuna daha güçlü bir haritalandırma yeteneğinin de kazandırılması gerekiyor. Şu andaki sistemde, bir kez keşfettiğiniz bir noktayı, bir binayı, bir lokasyonu, tekrar dönüp bulma şansınız yok. Çünkü oyuncu için bir harita sistemi



yok. Örneğin, çok zengin kaynakların bulunduğu bir mağara buldunuz diyelim. Ama yanlışlıkla geminize atlayıp biraz uzaklaştınız. Eğer yön bulma duygunuz çok iyi değilse, geri dönüp o mağarayı yeniden bulmanız çok zor. Hello Games'in tüm bu eksiklerden haberdar olmadığını da düşünemeyiz. Ancak bu tür eksiklerin, oyunun PlayStation'da yayınlanmasından kaynaklandığını düşünüyorum zira hem PlayStation oyuncusunun profili hem de cihazın teknik limitleri, oyunların çok derince detaylanmasına izin vermiyor. Bu teknik olarak mümkün olsa bile cihazın oyuncu profili, çok detaylı bir oyundan kısa sürede soğuma eğilimi gösterebiliyor. Dolayısıyla No Man's Sky, "ince detayların" göz ardı edildiği dev bir keşif ve hayatta kalma olarak konumlandırılmış.

Oyundan nasıl keyif alacağınız ise size kalıyor. Oyun içinde görevler yok, senaryo yok, öykü yok. Oyuncunun kendine öykü yaratması, kendine kurgu yaratması gerekiyor. Örneğin bazı oyuncular, yeni uzay gemileri bulmak için kendilerini gezegenleri keşfetmeye adıyorlar. Ya da diğerleri, yeni blueprint'ler aramak için gezegenlerde bir oraya bir buraya koşturuyor. Yeni materyaller aramak için evrenin bir ucundan diğerine dolaşp kaşifçilik oynamak da mümkün. Neyse ki her yeni gezegen, yeni bir macera anlamına geliyor ve gezegenler bir süre sonra kendini tekrar eden bir yapıya bürünmüş gibi görünse de her yeni gezegende yeni keşifler yapmak mümkün oluyor. Oyunun etkileyici kısmı işte burada başlıyor, ne kadar uzun oynarsanız oynayın gezegenlerde sizi neyin beklediğine tam olarak emin olamıyorsunuz. Elbette her gezegende baktığınız her yerde yeni bir keşif yapamıyorsunuz ama yeterince aradığınızda belki bir ruin, belki yeni bir materyal, belki düşmüş bir gemi, belki çok acayip bir yaratıkla karşı-



laşabiliyorsunuz. Karşılaştığınız yaratıkları besleyerek onlarla dost olabiliyorsunuz ve dost yaratıklar sizin için çevrenizde keşif yapabiliyorlar. Çoğu zaman da nadir elementler elde edebiliyorlar.

No Man's Sky bu keşif işini, hakkıyla başarıyor. Çok fazla detayla uğraşmak zorunda kalmadan, yeni keşiflerin heyecanını yaşayabiliyorsunuz. Elbette biraz sabırlı olmak ve gözünüzü açmanız gerekiyor. Kimi zaman, bomboş bir gezegene düşüğünüzü bile düşünebilirsiniz ama silahınızla yerde büyük bir delik açarsanız, o kuru yüzeyin altında dev mağara sistemlerinin yer aldığını fark edebilirsiniz. Mağaralarda çoğu zaman da değerli materyaller yer alıyor. Burada tek sorun, ne kadar para kazanırsanız kazanın, sonunda parayı harcayacak bir yer kalmıyor olması. En güçlü gemiyi satın aldıktan sonra artık paraya ihtiyacınız kalmıyor. Bu da, oyunda ticaret filoları ve üsler kuramıyor olmanızın acı sonucu. Kazandığınız parayla yatırım yapamıyorsunuz, galaksi çapında bir ticaret veya korsanlık imparatorluğu kuramıyorsunuz.

Örneğin, Egosoft'un X evreninde böyle bir derdiniz yok. Daha çok kazandıkça, birikiminiz arttıkça imparatorluğunuz da büyüyor. Yeni fabrikalar, yeni uzay istasyonları kuruyorsunuz. Yapay zeka ile çalışan ticaret filoları hatta savaş filoları kuruyorsunuz.

Elite: Dangerous da bu alanda hızla ilerliyor. İlk piyasaya çıktığı dönemde, oyuncuya fazla bir seçenek sunamayan Elite için de benzer eleştiriler yapılmıştı. Elbette Elite'in ilk dönemleri, No Man's Sky'a göre çok daha zengindi ama David Braben'in elinde çok büyük bir sermaye bulunduğunu inkar etmemek gereki-



İkinci Görüş

Tuna Şentuna



Oyuların nasıl geliştiğini hemen anlatayım.

Son derece zeki, yaratıcı ve çalışkan bir ağabeyimiz bir oyun yapmaya karar veriyor ve kendine ufak bir ekip kurup bu oyun üzerinde çalışmaya başlıyor. "Sonsuz gezegen" anahtar kelimesini açıkladığı anda da muhteşem bir ilgi oluşuyor oyuna karşı ve oyun büyüyor, büyütülüyor, fiyatı da artırılarak satışa çıkartılıyor. Ve sonuç? Son gelen bilgilere göre NMS'yi satın alanların %90'ı oyunu terk etmiş... Bence de çok gereksiz bir şekilde büyütülmüş bir oyun oldu NMS. Fikir güzel ama uygulama kesinlikle yarı yolda kalmış. Sürükleyicilik yok, oyun gereksiz yavaş ilerliyor, oynanışta heyecan veren bir öğe yok, bug'larla tatlar da kaçıyor derken birkaç gün sonra oyunu bir köşeye bıraktım ve bir daha da dönmedim. Bence fiyatı 30 TL'ye düşene kadar almaya gerek yok.

yor. Bugün ise Elite artık çok daha detaylı, çok daha zengin bir oyun ve Ağustos ayında gerçekleşen Gamescom etkinliğinde gördük ki, Braben oyuna yepyeni özellikler, filo savaşları, yardımcı pilotlar, yapay zekanın kontrol ettiği mürettebatlar gibi yetenekler eklemiştir.

Video oyun dünyasının artık kabul etmemiz gereken bu gerçeğini de gözden kaçırmayalım. Artık büyük oyunlar bir anda yoktan var olmuyorlar. Tam anlamıyla tamamlanmadan, kısıtlı yeteneklerle satışa çıkıyorlar ve zaman içinde peyderpey geliştiriliyorlar. İnternetin hayatın parçası olduğu bir çağda bu yeni yöntem çok da garip değil. İnternetin olmadığı dönemlerde bir oyunun geliştirilmesi, hatasız ve full hale dönüştürülmesi için uzun yıllar boyunca beklemek zorunda kalırdık. Artık geliştiriciler, hazırladıkları oyunları tam bitmemiş bir halde piyasaya sürüp kendilerine fon sağladıktan sonra oyunu güncelleyerek full hale getiriyorlar. Destiny'de de benzer bir durumla karşılaştık. Halen yüzlerce yıldır erken erişimde bulunan "DayZ" benzeri oyunlar da aslında aynı mantıkla işliyor.

Kısaca söylemek gerekirse, No Man's Sky'nin elimizdeki hali, yapımcının söz vermiş olduğu "keşif" kısmını başarmış görünüyor. Hayatta kalma, savaş ve ticaret detaylarının da yeni güncellemelerle eklenmesini bekliyoruz ki, Hello Games de bu konuda çalıştıklarının altını çiziyor. Bakalım nasıl olacak?

Sıfır mı?

Son olarak, internette kopan kavgalara ve oyuna sıfır üstüne sıfır veren kızgın oyunculara çok kulak asmanızı tavsiye

ediyorum. Eğer siz de o kızgın oyunculardan biriyerseniz ve multiplayer özelliği olmayan oyunlardan tiksiniyorum gibi bir tavrınız varsa, evet No Man's Sky size göre bir oyun değil. Oyuna sizin için verilecek not, sıfırdır. Ama kendine has grafik tarzı, yarattığı etkileyici dünyaları, yaşattığı başarılı keşif duygusuyla No Man's Sky sıfırdan çok daha fazlasını hak ediyor. Sıfırdan yol çıkan ve arada ofislerini su basınca büyük zarara da uğrayan Hello Games'in bu ilk oyunu ile hatalarından büyük dersler çıkaracağına ama elindeki oyunu da geliştirmeye devam ederek bu müthiş alt yapının üzerine çok etkileyici bir kule kuracaklarına inanıyorum. İnternette ortaya çıkan "bu oyun 150 lira etmez" tartışmalarını da anlamsız buluyorum. Video oyunlarının fiyatını yapımcıları ve dağıtıcıları belirliyor ve serbest piyasa şartlarına belirlenen bu fiyatlar kısa süre sonra arz-talep durumuna göre dengeye giriyor. Eğer "ben bir oyuna 150 lira verecek kadar zengin değilim", diyorsanız, çok haklısınız. Biraz bekleyebilir ve indirimde girdiğinde edinebilirsiniz ya da "bu oyun 150 lira etmez" de diyor olabilirsiniz, yine yapmanız gereken biraz beklemek. Eğer haklıysanız yapımcı da satış yoğunluğunu görüp size hak verecektir ve fiyatı bir iki ay içinde düşürecektir. Öte yandan, video oyun dünyasını yakından takip eden, maddi açıdan da imkanları geniş bir insansanız, oyunu hemen alıp keyfini sürebilir, keyfinizi kaçıran eksik kısımların ise yeni güncellemelerle tamamlanmasını bekleyebilirsiniz. Lafın özü şu ki, çok da şey etmemek lazım. Böyle oyunlar kolay kolay karşımıza çıkmıyor, oynayın, tadına bakın, keyfini sürün, hayata devam edin. Sonuçta kanatlı ineklere yem verip arkadaşılabildiğiniz bir oyundan bahsediyoruz. ■ Cem Şancı



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Başlangıç gezegeninde, hasarlı gemimizi tamir etmeye çalışıyoruz. Oyunun başında çevreyi keşfetmek çok heyecan verici bir deneyim ve sonrasında gemimizi kaldırıp gezegeni keşfe devam etmenizi öneriyoruz.

İlk hafta ●●●●●

Bir haftalık oyun süresinden sonra yavaş yavaş sıkılmaya başlayabilirsiniz. Özellikle oyunda fraksiyon savaşları, detaylı ticaret ve üs kurma gibi özelliklerin henüz olmaması, oyuncuların tadını kaçırıyor.

İlk ay ●●●●●

Eğer oyundaki Atlas öyküsünün sonuna ulaşmayı hedefliyorsanız ve oyunu rahat rahat bitirmiş, bütün sırları çözmüş olacaksınız. Sonrasında çok istekli olmayacağınızı tahmin etmek zor değil.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Gezegenlerde kaynak topluyoruz

%40 Gezegenlerde keşifler yapıyoruz

%10 Uzayda sağa sola ciuv ciuv lazer sıkıyoruz



ARTI

18 kentilyon yıldız sistemi
Keşif ve hayatta kalma formatı
Başarılı grafik tarzı
Başarılı ses efektleri

EKSİ

Ticaret ve savaş alanında zayıf
Yapaylık hissi veren evren
Kendisini tekrarlıyor

SON KARAR

Keşfe odaklı, bağımsız bir oyun olarak en güzel yaptığı şey, oyuncuları saatlerce eşsiz gezegenlerin üzerinde uçurup yeni keşifler yapmaya teşvik etmek. Eğer bu beklentiyle oyuna girişerseniz memnun kalırsınız. Yoksa hayat sizin için zor.



İNCELEME

Hackleme

Hack işlemleri Deus Ex: Mankind Divided'ın kalbinde yer alıyor. Fakat gelişmiş Augment'lerimiz sayesinde illa ki cihazın dibine gidip hacklemeye çalışmak zorunda değiliz. Artık uzak mesafeden hackleme gibi bir opsiyon da söz konusu.



Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, Xbox One Web www.deusex.com Türkiye Dağıtıcısı Aral

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Robotlar bizi ele geçirdi; hem de kendi çabalarımızla!

Konu gelecek olduğu zaman, uzun süredir sorulan bir soru söz konusu; "Robotlar insanoğlunu ele mi geçirecek?" Kimileri için halen bir soru kalıbı gibi duran bu kritik durum, aslında çoktan gerçek oldu. Evet, robotlar bizi uzun süre önce ele geçirdi. Belki 80'li ve 90'lı yılların post apokaliptik havasında bir macera yaşanmadı ama bugün onlar olmadan yaşayamıyoruz resmen. Birçok kritik operasyonu, bilgisayar destekli cihazlarla yaptığımız gibi, birçok farklı alanda bilgisayarları sorun çözücü olarak görüyoruz. Bugün akıllı telefonu olmadan yaşayabilen çok az insan bulunuyor. Seriyi takip edenleri bileceği üzere, Deus Ex serisi tamamen Cyberpunk teması üzerinde yükselen bir yapıdır. Özellikle ilk oyunuyla büyük başarılar imza atmış olan seri, ne yazık ki ikinci yapımı ile büyük hüsrana uğramamıza sebep olmuştu. Fakat ilk oyunu o kadar iyiydi ki seriyi deneyim edenler ondan hep daha iyisini, daha farklısını beklledi. Nitekim Eidos Montreal ekibi sonunda elini taşın altına koydu ve serinin dördüncü ana oyunu olan Deus Ex: Mankind Divided ile karşımıza çıkmayı başardı.

Karanlık bir dünya

Oyunumuz 2029 yılında geçiyor. Yani Human Revolution isimli oyundan sadece iki yıl sonrasını konu alıyor. Zaten ana senaryoya başladığımız zaman geçmiş ile ilgili hazırlanmış bir video ile karşılaşıyoruz. 12 dakika süren videoyu kesinlikle izlemenizi tavsiye ederim. Aksi halde senaryosu ile ön plana çıkmayı başaran bir yapıma haksızlık etmiş olursunuz. İki yıl önce yaşanan ve "Aug Incident" olarak bilinen olayda, Augmented insanlar, yani birçok açıdan robotik hale dö-

nüştürülmüş olanlar, kanlı bir ayaklanmayla dünyayı kana bulamışlardı. Illuminati olarak bilinen ve bir şekilde kendisini tüm gözlerden uzakta tutmayı başaran kuruluş tarafından üretilen ve tasarlanan Augment'ler, yine aynı kuruluş tarafından kötüye kullanılmıştı. Ana karakterimiz olan Adam Jensen da başına gelen korkunç bir olaydan sonra (Önceki oyunları oynamadıysanız bu olayı da video esnasında izleyeceksiniz.) bir Augmented oluyor. Eskiden polis memuru olarak çalışan Jensen, yeni cicilerini giydikten sonra artık bir Interpol ajanı. Interpol içinde özellikle terörist Augmented gruplara karşı savaşan Jensen, Deus Ex: Mankind Divided ile birlikte Illuminati'nin yaptıklarını ortaya çıkarmaya çalışan bir grup hacker'ın peşine düşüyor. Bir anlamda iki farklı mecrada ter döken ajanımız, her türlü zorluğa karşı göğüs germeyi planlıyor. Ne kadar başarı oluyor? Orası da oyunu oynayana kalmış...

Öncelikle oyunun geneline bakmakta fayda var en sevdiğim okuyan insan. Deus Ex serileri genelde grafik kalitesini ikinci sırada tutan yapımlar olmuştur. O, her zaman senaryosu ile ön plana çıkmayı seven bir yapıdır. Fakat bu sefer işler biraz değişmiş gibi gözüküyor. Deus Ex: Mankind Divided için kullanılan ve Glacier 2 oyun motorunun üzerine inşa edilen Dawn Engine, atmosfer konusunda harika bir iş çıkarmayı başarmış. Ana karakterimiz Adam hiç olmadığı kadar canlı ve gerçekçi gözüküyor. Ayrıca hemen her türlü NPC için gayet kaliteli tasarlanmışlar diyebilirim. Çevre detayları ve etraftaki objeler de gayet güzel bir gerçekçilik teması ile resmedilmiş. Efektler genel olarak kaliteli ve oyuncuyu oyuna daha da yaklaştırabilecek kalitede.

Deus Ex serisini özel kılan noktalardan birisi senaryolardır. Beş oyundur süregelen senaryo akışı Deus Ex: Mankind Divided ile de kalitesini sürdürüyor. Hatta oyunun en iyi yeri "yine" senaryo akışı diyebilirim. Etrafımızda dönüp duran senaryo içerisine hemen her türlü karakter net bir şekilde oturtulmuş. Bu sayede yaptığımız konuşmalar ve verdiğimiz kararlar oyunda büyük farklar yaratabiliyor. Hoş, verdiğimiz kararların gidişatı daha derinden etkilemesini beklerdim. Ne yazık ki bu

noktada biraz sıkıntı olduğunu söyleyebilirim. Diyaloglar genelde belli tarzda cevaplarla ilerliyor ve seçeceğimiz şık altında karakterimizin tam olarak nasıl bir cevap vereceği yazıyor. İlginç bir yaklaşım olmuş ama bu farklılık sadece oyun ara yüzü için tasarlanmış bir mekanikten başka bir şey değil. Yani eski usul olsa da fark etmezdi. İşin kötü kısmı, konuşmalarda her türlü şık kullanabiliyor olmamız. Nadiren kesin sonucu olan cevaplarla karşılaşıyoruz. Tabii çok seçenek olması, senaryonun daha iyi işlenmesine yardımcı oluyor ki en başta da belirttiğim gibi, Deus Ex: Mankind Divided'te zaten senaryo kısmı sırtlanıyor.

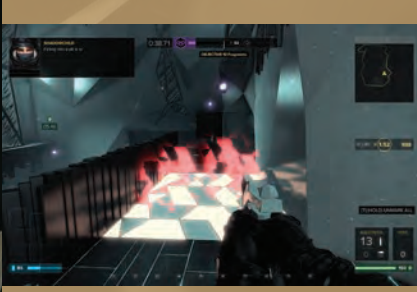
Teknolojik insan olmak

Vaclav Koller isimli, yer altında çalışan Augment uzmanı karakterle karşılaşınca kadar, teknoloji hakkında çok bir bilgimiz olmuyor. Nitekim kendisinin yanında geçirdiğimiz



Çizgi roman deyip geçme!

Çizgi roman sektörü sadece Süper Kahramanlardan oluşmuyor. Özellikle son beş yılda, oyunlar hakkında birçok çizgi roman serisi yayımlanıyor. İşin güzel tarafı, bu çizgi romanların oyunlarla birçok noktada kesişmesi ve oyunlarda bulunamayacak bilgiler içermesi. Deus Ex Universe: Children's Crusade isimli seri, Mankind Divided oyunundan kısa bir süre öncesini konu alıyor. İnsanların, Augmented'lara karşı olan tutumunu ve Illuminati ekibi hakkında birçok farklı barındıran seride, hemen her türlü karakter hakkında da fazlasıyla detaylı bilgi yer alıyor. Tek seferde okuduğum beş fasikülün devamını heyecanla bekliyorum.



Breach Mode

Oyunun ana senaryosu çok güzel ama onunla yetinmek zorunda da değiliz. Breach Mode isimli oyun modeli sayesinde, kendimizi bir anlamda "oyunun içinde" buluyoruz. Hackleme temasının fazlasıyla ön planda olduğu Mankind Divided'a, bu mod ilaç gibi gelmiş. Temelde içerisinde daldığımız bölümlerde zamana karşı yarışıyoruz. Bu yarış esnasında önce etraftaki verileri topluyor, akabinde başladığımız yere dönmeye çalışıyoruz. Tabii dönüş esnasında birbirinden farklı zorluk bizleri bekliyor. Bir anda spawn olan düşmanlar, kapanan yollar ve nicesi... Breach Mode esnasında bölüm geçtikçe, booster kazanıyoruz. Her booster beş kart içeriyor. Kartlardan çıkan paçaları, bölüme başlamadan önce "cheat" olarak kullanabiliyoruz. Daha hızlı koşma, daha çok zarar verebilme ve daha fazla hayat puanı gibi cheat kartları söz konusu. Birçok bölüm veri toplayıp koşturmaca temasında olsa da ilerledikçe "tüm düşmanları yok et" gibi görevlere sahip bölümlere de denk geliyoruz. Anlayacağınız Breach Mode çok farklı bir Deus Ex: Mankind Divided modeli sunduğu gibi, ana senaryoyu da harika şekilde destekliyor. Uzun saatler başından kalkmadan oynanacak, harika bir oyun modeli olmuş.

bir operasyonun akabinde bazı yeniliklere kavuşuyor, Augment'lerimizi farklı şekilde kullanmayı öğreniyoruz. Efendim, yeni oyunla birlikte hâlihazırda bulunan Augment'lerin haricinde, artık deneysel modeller de söz konusu. Oyunun gidişatında büyük fark yaratan bu deneysel tasarımların ne yazık ki hepsini aynı anda kullanamıyoruz. Hatta bazı normal Augment'ler bile fazlalık yapıyor zira deneysel olanları kullandıkça "cihaz ısınıyor" ve bazı kopmalar yaşıyor. (Yani baya kota doluyor işte.) Bu durumu engellemek için bazı Augment'leri kapamamız gerekiyor. Enerji kaynağı ile çalışan özel yeteneklerimizi, elde kaynak oldukça kullanmak çok daha doğru oluyor. Etrafta bulduğumuz Biocell ile yenilebilen enerji, kısa sürede tükeniyor. Augment'ler kendi aralarında farklı başlıklara ayrılıyorlar. Size tavsiyem, yetenek puanlarınızı harcamadan önce hangi Augment'in altında ne gibi diğer başlıklar bulunduğunu öğrenmeniz. Tıpkı Human Revolution'da olduğu gibi Deus Ex: Mankind Divided'da da oyunu lethal, nonlethal, hacking ve social manipulation başlıkları altında deneyim edebiliyoruz. Hesaplarıma göre ortalama bir oyun süresinde bu dört başlıktan ikisini iyi şekilde geliştirmek hiç de zor değil. Ben genel olarak sessizlik ve hack mekanikleri üzerine gittim. Zaten ses çıkınca silahlarla işimi görmekte pek de zorlanmadım. Yani daha iyi silah kullanmaktansa, daha uzun süre sessiz kalmak kesinlikle çok daha büyük bir avantaj. Yine de unutmayın, bu dört başlığın da kendisine ait yetenek puanı getirisi var. Misal; sessizce düşmanı bayıltmaktan da yetenek puanı geliyor, headshot ile öldürmekten de. Doğru zamanda doğru hamleyi yapmak, işleri çok daha kolaylaştırıyor diyebilirim. Augment'lerimizi geliştirmek için Praxis Point denen bir puan lazım. Bu puana ulaşmanın birden çok yolu bulunuyor. İlki klasik seviye atlama mantığı. Bir diğer opsiyon kendilerini etraftan bulabilmek ki çok paranz varsa köfte eklemek alıyor gibi satın alabilmeniz de mümkün. Bu etrafta bulma teması gerçek-

ten büyük önem arz ediyor. İlk Deus Ex'te de olduğu gibi etrafı araştırmak, daima yüzümüzü güldürüyor. Bir kere civarda gizlenmiş birçok farklı nokta bulunuyor. Bu noktalara ulaşmak başlı başına bonus yetenek puanı anlamına geldiği gibi, genelde tünelin sonunda bolca eşyaya ulaşıyoruz. Etrafta bulunmayı bekleyen o kadar çok obje var ki anlatmakla bitmez. Civarı yeterince dolaştığınız zaman canınızı en çok açılmayan kapıların sıklığını göreceksiniz. Kimileri hack edilebiliyor olsa da kimileri için yüksek seviye hack becerisi gerekiyor. Eğer hack'den anlayan adam Augment'lerine puan veriyorseniz işiniz kolay demektir. Peki, hack nasıl bir macera? Kısaca anlatayım. Hack moduna girdiğimiz anda karşımıza Bir yeşil, bir mavi ve bir de kırmızı küre çıkıyor. Amaç, mavi küreden yola çıkıp, okların gösterdiği yöndeki diğer noktaları ele geçirmek suretiyle yeşil küreye varmak. Fakat her hareketimizde alarm çalma olasılığı var. Alarm çaldığı anda kırmızı küre devreye giriyor ve tüm noktalar bizden önce hacklemeye çalışıyor. Yukarıda beliren süre bittiği anda yeşil küreyi hackleyememişsek, üç puanı alamadan evimize dönüyoruz. Fakat her hack edilebilir nokta, başarısız bir girişimi takip eden 40 ile 60 saniye arasında yeniden denemeye açık hale geliyor. Hack yolu ile açılan mekânlar bizi sadece toplanabilir eşyalarla ödüllendirmiyor; kimi zaman bazı yan görevleri yapmak için bu odalara girmek zorunda kalıyoruz.

Her türlü silah işi yapılır

Sessiz kalmak bir seçenek ama oyunu Call of Duty modunda oynamak da mümkün. Deus Ex: Mankind Divided'in sunduğu siper mekaniği sayesinde, üst seviye savaş deneyimi yaşayabiliyoruz. Siperden sipere geçmek, aldığımız siperin



Atmosfer kesinlikle harika şekilde resmedilmiş. Bu ve buna benzer birçok farklı yer bulunuyor ve her biri diğerinden daha da dikkat çekici.



etrafında dönmek gibi birçok farklı detay ile rahatlıkla savaşmamıza imkân sunulmuş. Silahlar konusunda birçok seçenikle karşılamıza çıkan yapımda, her daim olduğu gibi "mermisi olan" silahı kullanma mantığı halen devam ediyor. Üzerimizde taşıyabileceğimiz eşya sayısı bir hayli limitli ve silahlar da çok fazla yer tutuyor. Bu sebepten düzenli olarak birisini bırakıp, diğerini alıyoruz. Canımız belli bir noktada sonra yenileniyor olsa da painkillers gibi hayat puanı sağlayan ürünler için de yere ihtiyatımız var. Yani sanmayın ki mermiler yer tutmuyor; tıpkı klasik bir RPG oyununda olduğu gibi her türlü eşya menümüzde yer kaplıyor. Oyunda birçok farklı silah modeli bulunuyor. Her birisinin kendisine has kullanım yönetimi var ve etkileri de değişiyor. Fakat Deus Ex: Mankind Divided ile birlikte gelen modifikasyon sistemi sayesinde her silah, olduğundan çok daha farklı şekilde kullanılabilir. Tek bir tuşla, herhangi bir yerde açılabilen modifikasyon menüsünde kabaca dört farklı sekme bulunuyor. En basit tabanca bile, yapılan bir iki modifikasyonla bambaşka bir hal alıyor. Özellikle tabancayı otomatik hale çevirmek, tek seferde birçok düşmanı öldürebilmek anlamına geliyor ama aynı zamanda çok fazla mermi harcamış oluyoruz ki bu oyunda mermiler fazlasıyla önemli. Adam'ın sahip olduğu Nano Blade'ler de savaşın önemli bir parçası. Artık sadece yakın dövüş yerine, deneysel Augment'ler aracılığı ile uzaktan fırlatılabilen ölümcül bıçaklar olarak da kullanılabilirler. Sessiz kalmayı isteyenler içinse bıçakları PEP gun denilen ve düşmana şok dalgası atan farklı bir modele dönüştürmek mümkün. Pek tabii The Smart Vision Aug'un düşmanın taşıdığı silahı ve hatta düşüreceği eşyayı bile göstermesi, savaş alanının dolaylı

olarak bir diğer silahı anlamına geliyor. Gelelim bazı eksikliklere. Öncelikle grafiklerde büyük bir gelişme yaşanmış olsa da kesinlikle günümüz için fazla donuk kalmış. Yani detaylı tasarımlar olduğuna katılıyorum ama ultra ayarlarda "En az 4GB ekran kartı lazım kardeş" uyarısı veren bir oyundan, çok daha ince detaylar beklerim. Bakın The Witcher 3 bu konuda ne kadar da muazzam işler ortaya çıkardı... Bir de ilginç bir şekilde bazı NPC'lerin konuşmasında senkronizasyon bozukluğu var. O kadar çok gözüm takıldı ki anlatamam. Ayrıca birbirinden ilginç pek çok bug ile karşılaştığımı da söylemeden geçemeyeceğim. Hele yakın menzilden yapılan saldırılar için koyulan o animasyonlar, resmen ölümsüzlüğümüzün ilanı olmuş. Tam düşman saldırıyor, hop yakın saldırı, e noldu? Hem arkadan saldırandan zarar almıyorum, hem de karşımdaki adamı boşalıyorum. Bir de acayip noktalarda düşmana yakın saldırı yapılabilir. Biraz aşağı bir noktadan, yukarıda gezen düşmanı çötök diye kündeye alabiliriz. Böyle olunca hem karakterimiz üst kata taşınmış oluyor, hem de düşman neye uğradığını şaşırıyor. Ha bir de çevre çok boş. Evet, büyük ve geniş alanlar var ama o kadar bir yere sıkıştırılmışız gibi duruyor ki nefes almakta güçlük çektim. Ayrıca etrafta olan biten hiçbir şey yok. Herkes yapımcıların bıraktığı gibi bir noktada duruyor. Anlayacağınız şehirler yaşamıyor. Geçiyorum özetlere... Deus Ex: Mankind Divided kesinlikle kötü bir oyun değil ama bir şekilde ilk oyunun başarısının gölgesinde kalmaya devam eden bir isim. Evet, çok güzel detaylar bulunuyor ama içerisinde bulunduğu yarış ortamına kıyasla halen çok geride. Keşke aynı atmosferi, Mass Effect mekaniklerine benzer bir şekilde yaşatabilselermiş.

■ Ertuğrul Süngü



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

"Deus Ex'in yeni oyunu çıkmış hüleynnnn!" nidalarıyla oyuna dalmak. Önce eskiyi gösteren videoyu izlemek, akabinde yeni bir serüvene başlamak. Her türlü Augment'i tek tek okumak, nerede ne kullanırım hesabı yapmakla geçen saatler.

İlk hafta ●●●●●

E tabii artık çok bir gaz kalmadı. Fakat oyunun senaryosu o kadar iyi gidiyor ki eğer barzo gibi yan görevlere bakmadan bitirmediysek, harika bir ilk hafta deneyimi yaşıyoruz! Yapacak onca görev, deneyim edilecek türlü türlü oyun modeli!

İlk ay ●●●●●

E şimdi geriye ne kaldı? Oyun bitti. Tüm Breach modlarını da tamamladım. Multiplayer? Yok mu? E o zaman şimdi tam olarak ne yapıyoruz? Ne yazık ki değil ilk ay, üçüncü haftanın sonunda bu oyunla işiniz bitti demektir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Sessiz kalıp düşmanlardan kurtuluyoruz
- %40 "Yeter ulan bu sessizlik!" diyerek etrafa sika sika koşuyoruz
- %20 Her türlü odayı, sanki başka işimiz yokmuşçasına hacklemeye çalışıyoruz



ARTI

Cyberpunk teması
İyi işlenen senaryo

Farklı durumlar için farklı çözümler bulabilmek

EKSİ

Donuk grafikler ve bazı buglar
Augment mekaniği içinde kaybolmak
Konuşmalardaki senkronizasyon sorunu
Ölü şehirler

SON KARAR

Deus Ex: Mankind Divided yaz aylarının oyun kitiğinde atlanmayacak bir yapımdır. Tüm sorunlarına rağmen hayli uzun sürecek bir eğlence vad ediyor.





Logitech
G29 ile
İnceledik!



Yapım Codemasters Birmingham Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Web www.formula1-game.com

F1 2016 ★

Codemasters spin atan seriyi sadece piste döndürmekle kalmadı, hiç olmadığı kadar da hızlı turlar atıyor.

Codemasters'ın F1 isim haklarını aldığı öğrendiğim gün "eyvah!" demişim ve bugüne dek beni yanıltmadıkları için de iki laf ederek başlamak istedim bu yazıya. Firma F1 2010'dan beri satış rakamları anlamında hep üstlerde yer alsa da, asla çok başarılı bir F1 oyununa imza atmadığı gibi oyuncuların gözünde de serinin imajının tepetaklak olmasını engelleyemedi. Derken arada DiRT Rally gibi istisna güzelliikle bir oyuna imza attılar ve gözler tekrar Codemasters'a döndü; acaba aynı formül yeni F1 oyunları için de geçerli olabilir miydi?

Neticede alınan ilk kararların güvenlik aracı, kariyer modu ve F1'in basit prensipleri üzerine olması umudumuzu artırmıştı, derken oyun ertelendi ve gariptir, biz buna çok sevindik! Bu, basitçe Codemasters'ın mekanikleri oturma adına zaman harcadığını gösteriyordu ve beta testleri sırasında da beklentilerimizin gerçekleştiğine tanık olduk.

Geoff Crammond
Senelerdir
Microprose'un
Grand Prix serisinin
üzerine çıkabilmiş
bir F1 oyunu gör-
memiştik, yakın za-
manda umudumuz
da yoktu açıkçası.
F1 2016 bu koltuğa
ciddi şekilde aday.

Evet, Codemasters kariyer modu üzerinde bu defa hayli çalışmış ve FM takımlarında olduğu gibi artık yükselmek tek seçenek değil, takım arkadaşınız tarafından sürekli bir şekilde denize dökülmeniz bazen sezon ortasında dahi koltuğunuzu kaybetmenize yol açıyor. Bununla birlikte güvenlik aracı ve F1'de yeni yeni uygulanan sanal güvenlik aracı periyodları da oyuna geri dönmüş durumda. Ancak kanımca oyundaki en büyük yenilikler bunlar değil. Oyundaki en büyük yenilik, daha önce hiçbir F1 oyununun oturtmayı başaramadığı "antrenman" olayını gerçekten de etkili bir enstrüman olarak mekaniklere yerleştirmeyi başarmış olmasından geliyor. Artık antrenman seansları pisti tanımak için attığınız zamana karşı turlardan ibaret değil. Farklı ayarlar ve lastikler ile piste çıkıp data toplamamız gerekiyor ve sonunda da telemetri analizi yapıp hangi noktalarda gelişebileceğinizi görüyorsunuz. Bu özellikle tanımadığınız pistlerde eşsiz bir nimet ve eskiden hiçbir anlamı olmayan bu seansları merakla beklemenize yol açıyor.

Ayrıca fizikler konusunda da tonla gelişme var zira artık müthiş bir downforce ve Rocket League benzeri araç kontrolleri diye bir şey yok. Araç ağırlık değişimlerine karşı çok daha hassas, slipstream özelliği çok daha gerçekçi çalışıyor ve eğer çekiş kontrol sistemi kullanmıyorsanız (Kapatabiliyorsunuz, direksiyon yoksa önermiyorum.) viraj çıkışlarında sağ ayağınızın ciddi şekilde hassas olması gere-

kiyor. Bu şekilde yarışabilmek hiç ama hiç kolay değil. Oyundaki yapay zeka halen pistte kafasına göre turlayan ve yeterince yaklaşınca öndekini geçmeye programlanmış basit bir program kodundan ibaret ve bazen bu geçiş manevraları sırasında saçma sapan şeyler görmeniz mümkün. Ayrıca oyunu Logitech G29 ile inceledik ve force feedback konusunda da bir Assetto Corsa seviyesinden çok uzakta olduğunu söylememiz gerekiyor, direksiyon setimiz terlemedi bile. F1 2016, eğer F1'e ilginiz varsa şimdiki kadar bu türde yapılmış oyunlarından biri. Mutlaka öneriyorum, serinin geri kalanından nefret etmiş olsanız bile.

■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Geliştirilen fizikler ve oyun modları, antrenman mantığı güzel işlenmiş, grafikler gayet güzel
EKSİ Multiplayer çok keyifsiz ve yavan, yapay zeka halen kötü





msi

**VR
READY**

GTX 1060 GAMING X 6G

GTX 1070 GAMING X 8G

GTX 1080 GAMING X 8G

SERT OYNA, SESSİZ KAL

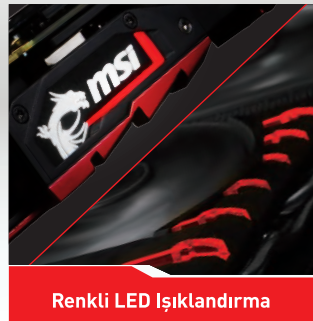
GeForce® GTX 10 Serisi



Rakipsiz Soğutma



Çift Sıra Biyalı Rulmanlı Fanlar



Renkli LED Işılandırma



Tek Tıklamayla VR için Hazır

Yapım **Telltale Games** Dağıtım **Telltale Games** Tür **Adventure** Platform **PC, PS4, PS3, XONE, X360, Android, iOS, Mac** Web telltale.com/series/batman

Batman: The Telltale Series Episode 1

Gotham önümüzdeki günlerde büyük değişimlere gebe, kokusunu alabiliyoruz. Bu hikâyenin nasıl sonuçlanacağı ise hiç olmadığı kadar sizin seçimlerinize bağlı.

Telltale Games oyun sektörünün hikâyeci ağacı olarak kendisine iyiden iyiye sağlam bir yer edindi bilindiği gibi. Seneler önce ilgimizi çeken, "aa ne güzel" diye sevip unuttuğumuz Bone: Out from Bonneville'in üzerinden on sene kadar bir zaman geçti ve biz Sam & Max, The Wolf Among Us, The Walking Dead, Tales of Monkey Island ve Tales from the Borderlands gibi her biri birbirinden harika Telltale oyunlarıyla karşılaştık. Oyunun dünyasını alıp kendi tarzında stilize eden grafikleri, daima alternatif bir hikâye sunması ve adeta interaktif bir film izliyormuş hissi vermesi sayesinde de favorilerimiz arasında çoktan yerini aldı Telltale Games. Bu yüzden, Batman: The Telltale Series açıklandığında heyecanlandık, Crowd Play özelliği duyurulduğunda da "işte sinemanın geleceği bu!" diyerek savaş çıgıllıkları attık. Ardından bilindiği gibi, oyun özellikle PC platformunda ciddi teknik sıkıntılar ile piyasaya çıktı ve ben bunları aynen yaşamış, oyunu çok beğenmiş ama teknik sıkıntılar

sebebiyle kaç puan kırması gerektiğini bilemez halde karşınızdayım. Oyun daha önceki Telltale oyunlarında da kullanılan Telltale Tool ile tasarlanmış ve el çizimi / cel-shaded karışımı grafiklerini aynen koruyor, öyle gözle görülür bir gelişme yok, açık konuşmak gerekirse. Diğer taraftan oyunun aksiyon kısımları da yağ gibi akıyor ancak ne olduysa sahneler arası geçişler ve hikâyeyi anlatan durağan videolar sırasında oluyor ve aldığınız fps değerleri yer yer 5-10 civarına kadar düşüyor. Maalesef denediğim yöntemlerin hiç biri ve arada çıkan yama da bu soruna çare olabilmiş değil. Telltale Games bu oyunda yine kendine özgü bir yöntem kullanmış ve sahne sahne hem Bruce Wayne hem de Batman'in kontrolünü veriyor bizlere. Oyunun başında da vurguladığı üzere hikâye diğer Batman oyunlarına prensip olarak bağlı olmakla birlikte, tamamen yeniden yorumlanmış ve nasıl gelişeceği de sizin oyun içindeki yanıtınız, tercihleriniz ve isteklerinize bağlı. Tıpkı KOTOR serisinde olduğu gibi, bir sevgi yumurcağı olmak veya şehrin çıkarlarını her şeyin üzerinde gören acımasız ve umursamaz bir Batman olmak elinizde. Diğer taraftan oyunun en büyük olayı Crowd Play özelliği ve biz henüz bunu deneyemedik. Aktifleştğinde en fazla 2000 kişilik odalara alınacak, oyunu beraberce oynamaya başlayacak ve bir moderatör de hikâyeyi bu insanların o anda verdiği kararların ağırlığına göre yönetmek durumunda kalacak. Ben bunun ciddi anlamda sinema sektöründe de

değerlendirilebileceğini düşünüyorum ki San Diego Comic Con'da 500 kişiyle başarılı bir deneme gerçekleştirdi bile Batman: The Telltale Series. Oyunun hikâyesi üzerinde çok durmak istemiyorum ama herhangi bir Batman oyunundan beklediğiniz ölçüde aksiyon bulacağınızı, hatta bu aksiyonun bir Telltale oyununda gördüklerinizin çok üstünde olacağını garanti edebilirim. Catwoman ve bir grup paralı askerle savaşıp, çalınmaya çalışılan bir harddisk'i kurtararak başlayan macera sizi Gotham'ın karışık yatay ve dikey ilişkilerinin içine sürükleyecek. Sıkıntıları var ancak seriye gayet güzel bir giriş olmuş, Batman ve Telltale oyunlarını ayrı ayrı seviyorsanız bence satın alınız bile. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Crowd Play özelliği, çok daha "tercihlere bağlı" bir Batman'i oynamak
EKSİ Müthiş performans sorunları, giriş hikâyesi biraz bayat

74

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım **Weappy Studio** Dağıtım **Weappy Studio** Tür **Simülasyon** Platform **PC Web** weappy-studio.com/titp Dijital Dağıtımçı **Playstore**

This Is The Police

Emekliliğe zorlanan bir polis şefi ve hizmette son 180 gününün hikâyesi.

// Freiburg, her geçen gün beni biraz daha dibe doğru çeken, yozlaşmış bir şehir. Zaten uzun yıllar boyunca bu lanetlenmiş şehre elimden geldiğince hizmet ettim. Üstelik elimden gelenin hep en iyisini yapmaya çalıştım. Peki, bunun karşılığında ne aldım!? Beni emekliliğe zorladılar ve geri kalan 180 gün boyunca başımı eğip her şeye tamam dememi istediler! Aksi takdirde emeklilik için almam gereken yüklü maaşa elveda diyebilirdim. Sizce ne ben ne yaptım?"

Oyundaki en büyük etken, sürekli istekleriyle bizi zor seçimler yapmaya iten Belediye Binası, yani Devlet. Ve onlar oyun boyunca peşinizi bırakmayacak. Üstelik devlet, ofis veya mafya ile aramızda olan diyalogların dışında, bir de uğraşmamız gereken bir ekibimiz var. Hem polis memurlarından hem de dedektiflerden oluşan bu karma ekibimiz de ikiye ayrılmış durumda. A ve B olarak ayrılan bu ekipleri sırasıyla sokaklara salıp bir de onların dertlerini dinliyoruz. Yeri geliyor en sevdikleri kitabı bitiremedikleri için işe gelmek istemiyorlar, yeri geliyor biraz hasta hissediyorlar derken bir de onlara izin verip vermeyeceğimizi düşünür oluyoruz. İşte Rıza Baba bu kadar zor bir görev yapıyor arkadaşlar. Bu oyundan sonra kendisine ve ekibine saygı duyacağınızı biliyorum çünkü bizim çalıştığımız memurların hepsi tam bir pislik çıkıyor. Ekibimizi suç mahalline gönderirken dikkat

edilmesi gereken bir sürü nokta var. Örneğin polislerin sol üstünde yazan puanlarına mutlaka dikkat edin. Orası arttıkça daha zorlu görevlerin üstesinden gelebiliyorlar. Bunu anlatıyorum çünkü görevlere yolladığınız ekibinizi çok iyi ayarlamamız gerekiyor. Benim yöntemimi izleyecek olursanız eğer, öncelikle suç duyurusunu güzelce bir okuyup sindirin. Çünkü tamamen sahte alarm olabilir ve gönderdiğiniz polisler gidip gelene kadar birkaç tane gerçek suçluyu kaçırabilirsiniz. Ve bu da Devlet ile aranızda olan bağı biraz daha zayıflatır. O yüzden ekibinizi bir şekilde tecrübeli ve tecrübesiz olarak bölüp şikayetleri iyi değerlendirmeye bakın. Yoksa bir yerden sonra bu şikayetler devletle aranızı bozuyor ve bunu kesinlikle istemezsiniz. Çünkü yeri geliyor onlardan maaşınıza zam istiyor, yeri geliyor ekibi büyümek için izin istiyorsunuz. Oyun ne kadar eğlenceli olursa olsun, bir yerden sonra hiçbir şeyi kontrol edemez hale gelmeniz olası. Devletin istekleri, protesto yapan örgütlerin tehditleri ve mafyaların çatışması işin içine girince mutlaka birinden birini mutsuz edeceğinize, çok garip bir döngüde buluyorsunuz kendinizi. Örneğin devlet, çıkan olaylardan ötürü bütün siyahi polisleri işten çıkarmanızı isterken aynı zamanda ortaya çıkan bir feminist örgüt yüzünden kadın polis

sayısını arttırmanız gerekebiliyor. Elbette ikisini birden yapmanız oldukça zor çünkü polise alabileceğiniz kişiler aşağı yukarı belli olduğundan bu istekleri yerine getirmeye çalışırken kan kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca bunları yapmanız da yapmanız da hikâye pek değişmiyor, o yüzden fazla strese girmeyin ve mafya görevleri dışında isteklerle tek tek ilgilenin derim. Eksikleri olmasına rağmen en azından yaşatacağı bu farklı deneyim için mutlaka alınıp denenebilir. Aldığınıza değecek bir oyun ancak çok daha fazlası olabileceği gerçeği hayal kırıklığı yaratıyor. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Güzel grafikler ve müzikler, seçimler insanı zorluyor
EKSİ Dedektifler işe yaramıyor, seçimlerin oyuna etkisi zayıf





Yapım **Ghost Town Games** Dağıtım **Team17 Digital** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web ghosttowngames.com/overcooked

Overcooked

Domateslerin doğranması gerekiyordu ancak ocakta bıraktığım köftenin neden olduğu yangını henüz söndürememiş ve kirli tabakları yıkamayı bitirememiştim. Derken yetişirmem gereken siparişlere bir yenisi daha eklendi ve zamanımın dolmaya başladığını hatırlatan tik tak sesini duymaya başladım.

Soğan Kralı'nın bütün cabasına rağmen Soğan Krallığı'nda işler hiç iyi gitmiyor. Spagetti ve köftenin vücut bulmuş hali, hayır uçan spagetti canavarı değil, "The Ever Peckish", krallığın topraklarında aç bir şekilde uyanmıştı. Kralın baş aşçıları ne kadar çok çalışırlarsa çalışsınlar, bu korkunç yaratık doymak bilmiyordu. Sonunda Soğan Kralı tek çözümün zamanda geriye giderek, baş aşçıların mutfaktaki yeteneklerini geliştirmeleri için onlara zaman kazandırmak olduğuna karar verdi. Bu sayede korkunç yaratık geldiğinde aşçılar hazırlıksız yakalanmayacaklardı. Oldukça ilginç bir dünyanın ev sahipliği yaptığı Overcooked, yerel çoklu oyuncu deneyimine

dayanan ve yarattığı kaosu eğlendiren bir oyun olarak göze çarpıyor. Zamana karşı yarıştığımız oyunda, bize verilen dört dakikada öğle bildiğince çok yemek hazırlamaya çalışıyoruz. Hazırlanmak istenen yemek ister domates çorbası ister hamburger olsun temelde aynı adımları takip ediyoruz. Bu adımlar malzemeleri doğramak, malzemeleri pişirmek, hazır hale gelen malzemeleri tabağa koymak ve yemeği servis etmekten oluşuyor. Oyunu tek başımıza deneyimlemek istediğimizde iki aşçının kontrolünü alıyoruz. Tek tuşla iki aşçı arasında geçiş yapabileceğimiz gibi, aynı anda iki aşçıyı da kontrol etmek mümkün. İki aşçıyı birden tek başımıza kontrol ederken doğru hamlelerle siparişleri yetiştirmeye çalıştığımızda oyunun StarCraft benzeri bir mikro yönetim gerektirdiğini fark ediyoruz. Tek başımıza deneyimlemek istemezsek eğer, Overcooked mutfaktaki kaosu dört oyuncuya/aşçıya kadar büyütüyor. Oyun esnasında kazandığımız puanlar oyuncu sayısına göre oranlanarak kolay başarıların önüne geçiliyor. Tasarımında "Bushnell Kanunu"nu yani "öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" mottosunu temel alan Overcooked'un zorluğu, birbirinden farklı bölüm tasarımlarından geliyor. İnsanların içinden geçtiği açık hava mutfağından, dalgaların etkisiyle yer değiştiren tezgâhıyla

gemi mutfağına ve yan yana hareket eden, birbirine bakan tarafları açık iki kamyonu kurulan mutfaktan, lavalanın üzerinde hareket eden adalardan oluşan diğer bir mutfağa kadar birçok farklı bölüm bulunuyor. Bu bölümleri tamamlamak oyunun sonlarına kadar oldukça kolay olsa da üç yıldız birden kazanmak zorlayıcı olabiliyor. Kendi kendinize, arkadaşlarınızla ya da ailenizle güzel vakit geçirmek istiyor ve bunu dışarının sıcaklığından saklandığınız kapalı bir alanda yapmak istiyorsanız Overcooked tam size göre olabilir. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI Sevimli grafikler, başarılı bölüm tasarımları, basit oyun yapısı
EKSİ Aşçıları ayırt etmenin zorluğu, çevrimiçi oynanmıyor olması



Abzû

Okyanusun derinlerinde, muhteşem bir görsel şölen ile geçireceğiniz en rahatlatıcı iki saate hoş geldiniz.

Sadece birkaç yılda bir gelen ve geldiği gibi de bizi alıp bambaşka dünyalara taşıyan bir oyun türü var. İşte Abzû tam olarak bu türün bir temsilcisi, hatta o kadar iyi ki oynarken kendinizi kaybedeceğinizi garanti ediyorum. Kısacası eğer Journey oynayıp sevdiyseniz, buyurun sizi yazıya alalım.

Su altında geçen muhteşem bir macera oyunu Abzû. Daha önce bir sürü oyunda su altına girdiğinizi ve bir şekilde görüntülere hayran olduğunuzu biliyorum. Ancak iddialıyım, bu kadar güzelini asla görmediniz. Üstelik oyunun her bir alanı birbirinden farklı olarak tasarlanmış. Yani bir girdiğiniz yerde olan görüntüyle bir sonraki alanda karşınıza çıkacak olan görüntü birbirinden farklı. Bir iki sabit alanı bunun dışında bırakmak gerekiyor elbette ancak oralarla girmeyeceğim şu anda. Oyunun muhteşem bir hikâyesi olduğunu söyleyemem. Ancak bu sizi yanıltmasın, Abzû bir nevi ruhani bir yolculuk olarak görülebilir. Göz alıcı atmosferinin yanına oyunun dinlendirici müziklerini de eklersek, başka hiçbir oyunda bulamadığınız bazı şeyler hissetmeye başlayabilirsiniz. Evet, biliyorum bu dediklerimin aynılarını daha önce Journey için kuruldu. Zaten yaşattıkları deneyim olarak da oldukça benzeşiyorlar. Karakterlerin herhangi bir ismi yok ve oyun sizi bu yolculuğa herhangi bir yol gösterimi olmadan çıkartıyor. Ve siz de o muhteşem yüzme mekanikleri ile

beraber okyanusun altında unutulmaz bir maceraya başlıyorsunuz. Abzû'dan bekleyeceğiniz gibi, oynanış oldukça sade ve basit. Yaptığınız tek şey, okyanus içerisinde yüzerek, bulunduğunuz yerden bir sonraki yere doğru ilerlemek. Bunu yaparken, görsel bir şölen ve dinlendirici müzikleri bir kenara bırakarak eğer, bize eşlik eden, kumdan bulup çıkardığımız küçük sarı robotlarımız da var. Bunlar yanımızda yüzdüğü gibi aynı zamanda karşılaştığımız zorluklarda ve bulmacalarda bize yardım ederek oyunda ilerlememizi sağlıyor. Oyun içerisinde bulmaca var dedim diye aklınıza kafa patlatacağınız bulmacalar gelmesin. Çünkü bunun yerine -oynanışı baltalamamak adına- basit ve çok kafa yormayacağınız bulmacalar serpiştirilmiş etrafa. Yazıyı sonlandırmadan itiraf etmem gereken bir şey var. Notlarımı baktım, oyunu tekrar tekrar düşündüm ama bir türlü oyuna dair bir kusur bulamadım. Hani neredeyse oyunun eksilerine "tek kusuru, kusursuz olması" yazacağım utanmayıp. Tamam, yalan söyledim. Kamera açıları yer yer zorluk çıkarttı. Ama birlikte o kadar güzel zaman geçirdik ki, bunu söyleyerek yeni dostumu küstürmek istemedim. Ayrıca oyunda duygusal olarak -nedense-beni üzen bir sahne vardı. Belki de o tarz bir sahne olmasını hiç beklemediğimden, beni gerçekten etkilemeyi başardı. Henüz tanışmamış olmamıza rağmen, çok iyi



vakit geçirdik. Keşke daha uzun sürseydin Abzû. Keşke okyanusun derinlerinde seninle ve köpekbalığı dostumuzla daha çok zaman geçireseydik. Oyunların nasıl bir sanat eseri olabileceğinin dersini veren Abzû'yu kesinlikle kaçırmayın, asla pişman olmayacaksınız. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Muhteşem görseller, dinlendirici müzikler, oyun sanat eseri gibi.
EKSİ Kamera açıları, oyun süresi çok kısa!



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Huzur
Oyundan daha çok zevk almak için: Bir süreliğine her şeyi unutun. Telefonu bir kenara koyun, internette uzaklaşın, kulaklıklarınızı takın ve bu maceranın tadını çıkarın. Oyun bitene kadar zaten kalkmak istemeyeceksiniz.



Yapım **Reflections** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.ubisoft.com/en-GB/game/grow-up Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Grow Up!

Oynadığım onca oyun arasında, tanımlaması bana en zor gelenlerden biriyle karşı karşıyayım şu anda. O yüzden kolayca kaçıp ilk oyununun geri dönüşleri üzerine inşa edilmiş sevimli bir "robot-macera" oyunu olduğunu belirtiyor ve incelemeye kaçıyorum.

Hikâyemiz, B.U.D. adındaki küçük ve sevimli robotumuzun içinde bulunduğu geminin (M.O.M.) bir gezegene çarpmasıyla başlıyor. Daha sonrasında ise M.O.M.'in parçalarını toplamak amacıyla gezegende bir o yana bir bu yana koşuşturmamızla devam ediyor. İlk oyunu oynayanlar M.O.M.'in oyun boyunca bize ne kadar yardımcı olduğunu hatırlıyorlardır. Artık kendisi parçalanmış halde olduğundan dolayı onun yerine bize eşlik edecek P.O.D. adında yeni bir dostumuz var. Bu uçan dostumuz, haritayı daha geniş görmemizi sağladığı gibi, üzerinde bulunan önemli noktaların yerlerini daha kolay bulmamızı da sağlıyor.

Belki çok erken olacak ancak oyunda beni inanılmaz rahatsız eden bir durum var. Minik robotumuzun hareketleri o kadar sorunlu işlenmiş ki oynarken kaç kere sinirlenip oyunu kapattım bilmiyorum. Elimizin altında sarhoş bir robot var. Ne düzgün bir şekilde yürüyebiliyor ne de sağa sola sıçrarken istediğiniz yere kolayca iniş yapıyor. Oynarken mutlaka hareketlerinin saçmalığından dolayı birçok sorun yaşayacaksınız. Eğer bilmiyorsanız, bir yerlere tırmanırken OctoDad benzeri bir mekanik var oyunda. Kumandanın iki tuşu iki elinize atanmış durumda. Oyun boyunca yapmanız gereken sağ ve sol elinizi kulla-

narak yapıya yapıya bir yerlere uzun uzadıya tırmanmak.

Bu büyük sorunu geride bırakabilirsiniz eğer, eski oyundan çok daha büyük bir dünya sizi bekliyor. Bir sürü meydan okumanın olduğu, kristallerin ve parçaların dolup taşıdığı bir dünyaya hem de. Üstüne üstlük bir yerden sonra bu dünyadan ayrıлып Ay'a geçiyorsunuz ve orada da oyunu devam ettirmek mümkün. Elbette bunları yapmaya kapılıp geminin parçalarını toplamayı unutmamanız gerekiyor. Bunlar için de Star Plant adındaki bitkileri kullanarak, gemimizin parçalarının düştüğü minik adalara ulaşmamız ise oyunun temelini oluşturuyor. Oyuna eklenen ilginç bir özellik var; Floradex. Bu özellik sayesinde karşılaştığımız dikkate değer bitkilerden örnekler alıyoruz. Böylece ihtiyacımız olduğunda hızlı bir şekilde o işe yarar bitkileri kullanarak ulaşımımızı kolaylaştırıyoruz. Oyunu oynadıkça fark edeceğimiz üzere, bu bitkiler hemen her yerde doğal olarak büyüdüklerinden kullanmaya da pek gerek kalmıyor. Mesela ben bitkileri sadece ayağım kayıp aşağıya düştüğüm yerlere daha hızlı çıkmak için kullanıyordum. Bir de meydan okumalarda sık sık kullanmak gerekiyor. Yukarıda söylediğim onca şeye rağmen oyunda ilerledikçe işlerin biraz daha kolaylaşıyor. Grow Up!'ı oynadıkça etraftan topladığınız

kristaller sayesinde yetenekleriniz çeşitlenecek ve oynanışın daha farklı bir hal aldığını göreceksiniz. Buna rağmen kontrol sorunları tamamen bitmiş demek değil bu. Ay'da da aşağı yukarı 40 tane meydan okuma sizi bekliyor. Kristaller de cabası.

Yaklaşık dört saat kadar bir oynanış süresi ve bunu uygun bir fiyatı olan oyunumuzu ilk oyunun hayranları kesinlikle kaçırmamalı. Ancak bu oyunu ilk defa oynayacaklarınız bir şekilde denemekte veya videolarına bakınmakta fayda var. Kesinlikle herkese hitap ettiğini söyleyemem. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Daha büyük dünya, eğlenceli oyun mekanikleri, dolu dolu bir içerik
EKSİ Kamera, kontrol sorunları, ilk oyunun üstüne çok bir yenilik yok



Bound

Sevin, gülümseyin, dans edin... Dünya güzellikle beslenir. Onu sevin, onun için dans edin, onu güzelleşt... Yok yok, sırf dünyayı güzelleştirmek için durduk yere gülümseyip dans etmenin alemi yok. Adama deli derler... Dans etmek de herkesin harcı değil zaten. Ben niye dans ediyorum arkadaş, biri bana izah etsin şunu!

Nerden başlasam bilemedim ki... Şöyle yapalım, anladığım kadarını anlatayım, benden günah gitsin. Bound, PS4'e özel bir oyunmuş ve E3 2016'da tanıtılmış ki benim dikkatimi bile çekmemiş anlaşılabilir. Kürşat'ın oyunu inceleme teklifinin arkasından merak edip şöyle bir göz attığımda ise rengarenk bir dünya ve bir platform oyunu gördüm. Böyle oyunlar ilgimi çektiği için de aldım incelemeyi. Ama işte her şey görüldüğü gibi olmuyor diye boşa demiyoruz. Bound, benim beklemediğimden çok farklı bir dünyanın enteresan bir kafasını yaşıyor. Çok zorladım kendimi o kafaya sokabilmek için ama olmadı...

Bound, hakikaten rengarenk ve hakikaten bir platform oyunu. Buraya kadar sıkıntı yok. Oyunun hemen başında enteresan bir hikâyenin başlangıcına tanık oluyoruz ki bu hikâyenin oyunun kendisine neresinden bağlanacağından da emin değilim henüz. Hamile bir kadını sahilde kısa bir yürüyüşe çıkarıyoruz. Sonrasında kadın kumlara bırakıyor kendini, olduğu yere çöküp elindeki kitabı açıyor. Sonra bir alacakaranlık kuşağı... Ve gözünüzü bir açıyorsunuz, ortalık rengarenk parçalardan

oluşan garip bir yer haline almış. Bir kız çocuğu çarpıyor gözünüze. Görüntüsü, daha doğrusu kafasının iki yanındaki kanat şekillerinden dolayı "Thor'un kız kardeşimi bu la?" diye vicık bir espri geçiyor içinizden. Mavi bir elbise giyiyor ve yüzünün olması gereken yerde fanus gibi bir şey var. Annesi çıkageliyor bir anda ortalığa ve kızına diyor ki: "Canavar krallığı ele geçirdi prenses, krallığımızı kurtarman lazım!" Haydaaaa... Az önce sahildeydik, kitap okuyorduk. Ne krallığı, ne prensesi? Sahildeki ablamızın okuduğu kitabı oynuyoruz yani anlayacağınız.

Prensesimiz (Adını bilmiyorum, hiç bahsi de geçmedi. Sanırım adı yok...) bir balerin. Kendisini kontrol etmeye başladığınız an, öyle olduğunu anlıyorsunuz zaten. Zarif hareketler, balerin zıplayışı, hiç hareket ettirmesiniz bile kendi kendine yaptığı esneme hareketleri falan... Yanık bir ekran kartından fırlamış gibi görünen rengarenk parçacıkların arasından yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Ucuz platform hileleri, oradan oraya zıplamak, kırmızı düğmelere

basıp köprüyü açmak gibi mekanikler var devrede. Bu şekilde annemizin bahsettiği yaratıkla karşılaşana kadar gidiyoruz ve yaratık bizi bir güzel dövüp evimize gönderiyor. Sonra o kumsalda bıraktığımız ablamızın defterine geri dönüyoruz ve hikâye böyle devam ediyor.

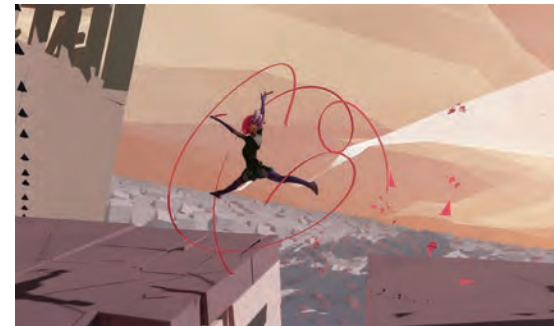
Bound böyle bir oyun. Öyle bir havası var ki sanki bana bişeyler anlatmaya çalışıyor da ben anlamıyordum gibi. Ya da anlatmaya çalıştığı sadece ilgi çekmeye çalışan ucuz bir hikâye ki eğer böyleyse... Neyse, ben çitayı daha aşağıya çekmeden lafımı burada bitireyim. Okuduklarınızdan sonra fırsatınız varsa alıp oynayın, siz karar verin. Benim gerçekten oyunun kendisine ait çok net bir fikrim oluşmadı. İyi eğlenceler!

■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Renkli, enteresan dünya, ortamı kurtaran prenses ve zarif hareketleri
EKSİ Tekdüze ve boş kalmış oyun yapısı, oynanışı çileye dönüştüren platform öğeleri

45



Fabric

Yakın uzak mıdır, yoksa uzak hemen yanımızda mıdır?
Fabric bu soruları önce sormamızı sağlıyor, hemen ardından da bizi çözüme ışınıyor.

ODTÜ'deki ATOM adında yer alan oluşumu biliyorsunuzdur artık herhalde... Oyun geliştirme ekiplerini kucaklayan ATOM, ortaya çok güzel işler çıkmasına yardımcı olmakta. Burada yer alan Torrens Labs'in ilk oyunu Fabric de geçtiğimiz ay Steam'deki yerini aldı, biz de derhal oyunun başına oturduk.

Aslına bakarsanız Fabric'i her türlü oyun fuarında deneme imkanım olmuştu ve ilk andan itibaren oyunun gelecek vaat ettiğini de bilmekteydim. Oyun bu süre içerisinde de detaylandırılmış ve ortaya güzel bir çalışma çıkmış.

Özetlemek gerekirse, Fabric bilim kurgu temasına sahip ve FPS kamerasından oynanan bir bulmaca oyunu. Etrafta bolca küp görüldüğümüz oyun bölümlere ayrılmış durumda ve her bölümde mavi bir ışık huzmesiyle belli edilen çıkışa ulaşmanız gerekiyor. İlk bölümlerde bunu yapmak bir hayli kolay; sadece bazı küplerin üzerine zıplayıp, biraz yürüyüp çıkışı bulabiliyorsunuz. Fakat olay hızla değişim geçiriyor ve elimizdeki ufak silahla Katlama Noktası adındaki kırmızı renkli alanlara ateş etmemiz gerekiyor. Bunu yaparak iki noktayı birleştirdiğimizde uzağı yakına getirmiş oluyor ve aşılması imkansız olan boşlukları kapatabiliyoruz. Yine bir süre böyle idare ediyoruz ve bu defa katlama noktalarını kullanarak platformları birbirinden

uzaklaştırmamız gerekiyor. Orayı uzaklaştır, burayı yakınlaştır derken bulmacalar da zorlaşmaya başlıyor. Katlama gücünüzün yanına yer çekiminin yönünü değiştirme, güç kabloları ile küpleri etkisiz hale getirme ve envanter özellikleri de eklenince ortaya beyninizin sınırlarını zorlayacak bir bulmaca oyunu çıkıyor. (Bu cümleyi de aynen Torrens Labs'den çaldım; oyunun ilerleyişi daha iyi ifade edilemezdi!)

Fabric'le ilgili beni en çok etkileyen kısım bölüm tasarımları oldu ve hatta yapım ekibinden Enes'e, "Bu bölümleri tasarlamak başlı başına bir iş ya..." diye şaşkınlığımı ifade ettiğimi hatırlıyorum. Her bölüm bir hayli zekice tasarlanmış ve özellikle

ilerleyen bölümlerde kafayı tam randımanla çalıştırmak gerekiyor.

Açıkçası oyunla ilgili kötü bir eleştiri yapmak güç. Fakat her oyunda yaptığım gibi, "Bu oyunu ben tasarlıyordum olsaydım nasıl şekillendirirdim..." diye düşündüğümde, belki bölüm ardına bölüm monotonluğunu kırmak adına araya hikaye öğeleri ya da ara sahneler eklerdim dedim. Bunun dışında ise başka hiçbir şeyi ellemezdim; her şey gayet iyi olmuş.

Fabric'i denemek için siz de oyunu Steam'de aratıp 18 TL gibi cüzi bir rakama satın alabilirsiniz –ki bence almalsınız. Böylesine iyi tasarlanmış bulmaca oyunları bulmak kolay değil... ■ **Tuna Şentuna**

Gelecek

Yapımcılar ilerleyen zamanlarda Fabric'i güncelleyeceklerini belirtiyor. Bu güncellemeler arasında yeni bölümler, olası VR desteği, Level Editörünü (Bu ben oluyorum.) oyunculara açma (Halka sunulacağı) olanağı ve başka yenilikler bulunuyor.

KARAR

ARTI Bölüm tasarımları çok iyi, oyun süresi tatmin edici
EKSİ Hikayeye süslenseydi güzel olabilirdi

(80)

Eğer yüksekte de bolca platform varsa katlamayı Y ekseninde yapmanız gerekiyor.

Etraf böyle kırmızı kırmızı yanıyorsa bilin ki başka yerde durmalısınız.



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

Outfolded

Rahatlatıcı mı?

Mobil oyunları oynarken artık sinir olmaya, gerilmeye, kafayı yemeye bence alıştık. Hatta bunu sever olduk. Ancak hala bunun aksini yapmaya çalışıp, üstüne bir o kadar da başarısız olan yapımlar da yok değil. Bu tarz oyunları en yeni örneği de Outfolded. Outfolded yapımcıların rahatlatıcı olması amacıyla tasarladığı bir puzzle oyunu. Oyundaki amacımız bize verilen çeşitli cisimlerin yüzeylerini kullanarak bir noktadan, bir diğerine

ulaşmak. Bunu yaparken haritadaki boşluklara ve elinizdeki cisimlerin yüzeylerinin açılımının nasıl olduğuna dikkat etmeniz gerekiyor. Açıkçası oyunda o kadar çok dikkat edilecek husus var ki, oyuna geçirdiğim süreçte hiç rahatlatma hissinin yaşamadım. Aksine bölümleri nasıl geçeceğimi düşünürken bol bol sınırlendim. Yine de Outfolded'in eğlenceli ve bağımlılık yapan bir oyun olduğunu inkar edemem. Bir şanslı hakediyor. ■ **Puan: 7,0**



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

Drop It

Tetris evrim geçirirse!

Tetris'in gelmiş geçmiş en önemli oyunlardan birisi olduğu kuşku götürmez bir gerçek. Hatta o denli başarılı bir oyun ki, kendinden sonra gelen oyunlara da ilham kaynağı olmayı başardı. Drop It'in de ilham kaynağı kesinlikle Tetris. Drop It'te çeşitli renklerde gelen küpleri doğru şekillerde dizerek gruplamaya ve birleştirmeye çalışıyoruz. Birleşen küplerse Tetris'in aksine ekranınızdan yok olmuyor. Bunun yerine 2048'e benzer şekilde yeni bir renge bürünüyor. Siz de bu yeni renkteki küp ile birlikte, küplerden kurtulma çabanıza kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Drop It açıkçası Tetris ve 2048 birleşimi bir yapım olarak dikkat çekiyor. Bence birbirinden uzak bu iki oyunu aynı potada eritmekte de başarılı oluyor. Türü sevenlere şiddetle tavsiye ederim. ■ **Puan: 7,0**



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

Red Bull Air Race 2

Yarışmak için pistler yetmediğinde...

Dürüst olmak gerekirse hayatta en çok sevdiğim şeylerden birisi uçmak. Havacılıkla ilgili birşey gördüğümde yerimde duramıyorum ve hemen üstüne atlıyorum. Red Bull Air Race 2 için de aynı geçerli. Oyunu AppStore'da görmem ve indirmem neredeyse bir oldu. Oyun, adından da anlayabileceğiniz üzere Red Bull'un Air Race etkinliği üzerine kurulu. Oyunda çeşitli uçakları kullanarak en hızlı şekilde turlarımızı tamamlamaya çalışıyoruz. Her kazandığımız yarış ve etkinlik sonucunda çeşitli eşyalar, para ve deneyim puanı kazanıyoruz. Deneyim puanı ile pilotumuzun seviyesi yükselirken, diğer ödüllerimizi uçağımızı geliştirmek ya da yeni uçaklar edinmekte kullanabiliyoruz. Oyunda zamana karşı olan yarışlar dışında günlük olarak düzenlenen online turnuvalar da bulunuyor. Red Bull Air Race 2 oldukça başarılı bir yapım. Özellikle havacılıkla ilgileniyorsanız kaçırmayın. ■ **Puan: 8,0**





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Taxi Sim 2016
2. Flip Diving
3. Toy Blast
4. Cooking Fever
5. Racing in City

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Construction Simulator 2014
4. Ski Safari
5. Recontact: İstanbul



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

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

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. True Skate
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Hitman: Sniper
4. Construction Simulator 2014
5. Lost Journey



Tür **Strateji** Platform **iOS, Android** Fiyat **7,99 TL**

Ionic Wars

İmkansız Savunma...

Son yıllarda Tower Defense türüne olan ilgi gittikçe azalıyor. Bana kalırsa bunun sebebi de, oldukça hızlı oyunları tercih etmeye başlamış olmamız. Bu değişime göğüs geren oyunlar da elbette yok değil. Bunların en yeni örneği de Ionic Wars. Ionic Wars aslında uzun süren Tower Defense oyunlarından ayrılmaya çalışan bir yapım. En azından kendi iddiası bölümlerin çok hızlı olduğu. Ne varki bu konuda yanılıyorlar. Kağıt üstünde bölümler hızlı olsa da, oldukça zorlayıcı ve düşünmeyi gerektiriyor. Bu sebeple ilk birkaç denemenizde tamamen nasıl bir savunma yapmanız gerektiğini kavramaya çalışmanız çok muhtemel. Oyunda belirli kapılardan çıkan parçaları di-

ğer kapılara ulaşmadan ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Ancak bu parçalar çeşitli renklerde oluyor ve bir parçaya daha çok hasar vermek için aynı renkteki kuleleri kullanmanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse: yeşil renkte bir parçadan kurtulmak için yeşil bir kuleye ihtiyacınız var. Diğer renkteki kulelerle bu parçacıkları ortadan kaldırmamız neredeyse imkansız. Kulelerin yanında oyun bize bazı yetenekler de veriyor. Parçalardan kolay yoldan kurtulmanızı sağlayan bu yetenekleri ise her bölümde yalnızca bir kez kullanabiliyorsunuz. Ionic Wars bana sorarsanız ortalamayı geçemeyen bir yapım. Fiyatını da düşünürseniz, mesafeli davranmanızda fayda var. ■ **Puan: 6,0**



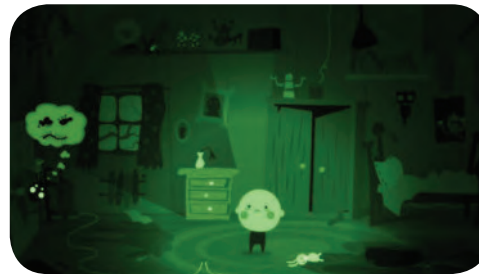
Tür **Adventure** Platform **iOS, Android** Fiyat **7,99 TL**

Bulb Boy

Korkma sırası telefonlarda!

Point and Click oyunlara karşı nedense hep bir sempatiim oldu. Genelde bu türdeki oyunları kaçırmadan oynarım. Ancak geçtiğimiz ay birini gözden kaçırdığımı fark ettim. Gözden kaçan bu oyunun adıyla "Bulb Boy"du. Bulb Boy yaklaşık bir sene önce PC için piyasaya sürülmüş olan bir point and click korku oyunu. PC'deki başarısının ardından oyunu daha geniş kitlelere ulaştırmak adına, mobil sürümünü de geçtiğimiz günlerde piyasaya sürdü yapımçı ekip. Bulb

Boy, oyunla aynı adı taşıyan kahramanımızın bir kabus görmesi ve tüm ailesinin ortadan kaybolmasıyla başlıyor. Bir yandan eve gelen yaratıklardan kendini korumaya çalışan Bulb Boy, bir yandan da ailesini bulmak için ciddi anlamda çaba sarf ediyor. Bu süreçte oyun açıkçası oyuncuya pek de yardımcı olmuyor. Hem hikaye, hem de bulmacalar konusunda yalnızsınız. Oyunla ilgili size en önemli tavsiyem, gözünüzü dört açmanız ve birçok konuda basit düşünüp Bulb Boy'a güvenmeniz yönünde olacak. Bunları yaptığınız sürece çok da zorlanacağınızı sanmıyorum. Bulb Boy'un bana sorarsanız en büyük eksiği oyun süresi. Ortalama bir oyuncunun üç saat sonunda rahatlıkla bitirebileceği yapım, bunun dışında neredeyse kusursuza yakın. Oynamadıysanız zaman kaybetmeden Bulb Boy'u edinin derim. ■ **Puan: 8,5**



ONLINE

Gloria Victis

Gloria Victis

MMORPG'lerin daha iyi günleri oldu ancak henüz hiçbir şey için geç değil. En azından Gloria Victis yapımcıları böyle umuyor.

Sayfa 77

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Battlegrounds

PlayerUnknown'un ilk oyunu!

H1Z1 ve ARMA 3 oynuyorsanız büyük bir ihtimalle tanıdığınız bir ismi sizlere sunacağım. Kendisi PlayerUnknown olarak bilinen bir mod yapımcısı. Özellikle H1Z1 ve ARMA 3 için yaptığı Battle Royale modları ile ün kazanan PlayerUnknown, tamamen kendisinin ürünü olan yepyeni bir oyunu geliştirme aşamasına girmişti. Battlegrounds isimli bu yeni oyun kısa sürede Bluehole tarafından fark edildi ve firma oyunun yayıncılığını üstlendi. Battlegrounds bir bakıma Battle Royale

modlarının daha kapsamlı ve apayrı bir oyun şeklinde hazırlanmış hali denebilir. Milyonlarca oyuncunun açık dünyada rekabet içerisinde birbirleri ile karşılaşmasını sağlayacak oyunun ilk alfa aşamasına 600'den fazla oyuncu katıldı ve tamamlandı. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun PC'ye çıktıktan sonra kesin olmasa da konsollara da hazırlanabilir. Hayatta kalan son adam olmaya çalışacağınız yapımda, aldığınız stratejik kararlar önem arz edecek. Pek çok silah ve araç da oyunda yer alacak. ■



War Thunder

Gemiler geliyor!

Gaijin tarafından geliştirilen ve 2012 yılının Kasım ayında Alfa testlerine başladıktan sonra 2013 yılı Ağustos ayında oyunculara sunulan War Thunder, uçaklar ile başladığı serüvenine daha sonra tankları da eklemişti hatırlayacağınız gibi. Üstelik bu iki disiplini aynı oyun içinde bizlere sunmakla da kalmadı, başlarda "nasıl olacak yahu?" diye sorsak da bir yolunu bulup, aynı savaş içine dahil etmeyi başardı. Şimdi Gaijin'in önünde bir mücadele daha var, deniz savaşları. Her War Thunder oyuncusunun iyi bildiği üzere, gemiler aslında bot olarak ilk günden beri savaşa dâhil. Direkt olarak bir etkileri olmasa da "Victory Points" kazanmak için onları batırmanız gerekiyor ve bunu yaparken de uçaksavar atışlarıyla delik deşik olmanız işten bile değil, özellikle de hedefte bir kruvazör varsa. War Thunder'ın "Knights of the Sea" eklentisi ise yüzen savaş araçlarını oyuna kullanılabilir olarak ekliyor ve bunu yaparken de daha önce tanklarda tercih ettiği yöntemi tekrarlayacak gibi gözüküyor. Başlarda bu testlere iştirak edebilmek için fiyatı 24-31\$ arasında değişen Starter Pack'lerden birisini almanız gerekecek. Bir süre sonra da gemiler herkesin kullanımına, bu kez ücretsiz olarak açılacak. ■





Duelyst

İki yeni güncelleme!

Sıra tabanlı strateji / kart oyunu sistemini içerisinde barındıran Duelyst, 1.68 ve 1.69 güncellemelerine merhaba dedi. Geçtiğimiz ay ele aldığımız Duelyst, 1.68 güncellemesi ile beraber oyun içeriğinde herhangi bir değişikliğe gitmedi ve özellikle yeni bir kart edinme sistemi ve kart görselleri üzerine odaklandı. Uzun zamandır beklenen prizmatik kartlar da bu güncelleme ile beraber oyuncuların kullanımına sunuldu. Prizmatik kartlar, var

olan kartların nadir bulunan özel versiyonlarını oluşturuyor. Her bir kartın bir prizmatik karşılığı bulunuyor. Ancak bu kartlar yalnızca görünümleri itibarı ile oyunda farklılık oluşturuyor. Ayrıca 1.68 güncellemesi ile profil resmi, kart arkalığı gibi yeni kozmetik eşyalar da oyuna eklendi. Bu kozmetik eşyaların her biri, kazandığınız oyunlar sonrasında üç farklı nadirlik seviyesi arasından size düşebilecek. Bu kartları Mystery Crates sistemi ile düşen

paketler ile de kazanabileceksiniz. Bu paketleri de türüne göre farklı fiyatlarla satılan anahtarlar ile açabileceksiniz.

1.69 güncellemesi ise bir önceki güncellemeyle göre çok da farklı özellikler sunmadı. Yeni duygu ifadelerinin yanında, oyun menüsüne canlı yayın bölümü dâhil oldu. Buradan hem yayıncıları izleyebilecek hem de yayın yapabileceksiniz. 1.69 güncellemesi ile gelen en önemli özellik ise üç farklı codex bölümü oldu. ■



Neverwinter

Guild Alliance şimdi konsollarda!

Neverwinter hala Steam'de en çok sevilen MMORPG oyunlarından biri. Yapım aynı zamanda konsollarda yer alan nadir bir MMORPG. Ancak ne yazık ki oyunun en güncel versiyonlarını PC'de anında oynayabilesek de konsol versiyonuna bu güncellemeler çok daha geç ulaşıyor. PC oyuncularının çoktan yiyip yuttuğu Guild Alliance güncellemesi de nihayet Xbox One'a merhaba dedi. Peki bu güncelleme beraberinde neler getiriyor? Güncellenmenin en önemli özelliklerinden biri güncellemeye de adını veren

Alliance sistemi. Bu sistem ile en fazla 13 lonca olmak üzere, bir araya gelip ittifak oluşturabilecekler. Bu ittifaklar sayesinde müttefiklerinizin topraklarını ziyaret edebilecek, beraberce ejderhaların üzerine "Hurra!" nidaları ile атаğa geçebileceksiniz. Ayrıca ittifaklara katılarak bina yapımlarını daha az maliyetli hale getirecek ve ekstra tecrübe puanı kazanma gibi avantajlardan yararlanabileceksiniz. Son olarak yapımcıların yoğun şekilde bir sonraki genişleme olan Storm Kings Thunder üzerinde çalıştığını belirtmeden olmaz. ■



Dota 2 oyuncularına müjde!

Birinci sezon finali 12 Haziran'da gerçekleşen ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin 2. sezonu geliyor. Elemeler ile belirlenecek 12 takımın yanında, birinci sezonun ilk 4 takımının Wild Card olarak katılacağı ligin ödül havuzu ise tam 12.000 TL. Ayrıca ESL Türkiye Dota 2 Ligi 2. Sezon'un finalisti olacak takımlar, 2. Sezon'dan ayrı olarak Red Bull Son Şampiyon Turnuvası'nın büyük finalinde offline oynama şansı yakalayacak.

Tarihlerinin henüz netleşmediği ESL Türkiye Dota 2 Ligi'ni heyecanla bekliyoruz.

Go4LoL Temmuz ayı finali

Go4LoL Türkiye Temmuz Aylık Final turnuvasının kazananı 7 Ağustos tarihinde belli oldu. Geçtiğimiz ayın şampiyonu olan Regular Show ekibi, Temmuz Aylık Final turnuvasında da finale kalmayı başardı. Finalde ise Motor Taz +1 takımına karşı kazanan Regular Show ekibi € 400 ödülün sahibi ve Go4LoL Temmuz Ayı Şampiyonu oldu.

Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey adresini ziyaret edebilirsiniz.

Taiwan Excellence Gaming Cup Başlıyor

League of Legends severler için, ESL Türkiye ile geçtiğimiz yıl ülkemizde ilki düzenlenen Taiwan Excellence Gaming Cup turnuvası bu yıl da tekrar ülkemizde gerçekleşecek. Ayrıca bu sefer League of Legends turnuvasının yanında son zamanların en iyi kart oyunu Hearthstone da etkinliğe ekleniyor.

Büyük finalerin 13 Kasım günü offline olarak Bostancı Gösteri Merkezi'nde yapılacağı Taiwan Excellence Gaming Cup'un, online elemelerinin tarihi ve ayrıntılarını etkinlik sayfası olan www.taiwanexcellencegamingcup.com adresinden takibe alıyorsunuz ve oldukça sıkı bir şekilde gelecek olan Taiwan Excellence Gaming Cup'ı merakla beklemeye başlıyoruz.

■ **Sercan Gürvardar**



Yapım **Bethesda, Dire Wolf Digital** Dağıtım **Bethesda Tür Kart oyunu**
Platform **PC Web** legends.bethesda.net Çıkış Tarihi **Belli değil**

The Elder Scrolls Legends

Bethesda, TES: Legends ile Hearthstone'a meydan okuyor.

Hearthstone kart oyunlarını basit bir hale sokup milyonlarca insanın bu türü sevmesini sağlamış olabilir. Ancak tek başarısı elbette bu değil. Hearthstone getirdiği sade ve çabuk öğrenilebilir oynanışı ile adeta kart oyunları için yepyeni bir oyun konsepti yarattı. Elbette bu oyun türünün kitlelere yayılmasıyla, benzer oyun yapısına sahip yeni oyunların da sahneye çıkması kaçınılmazdı. Bethesda, The Elder Scrolls'un yeni oyununu E3 2015'de bir kart oyunu olarak açıklamıştı ama herkesin merak ettiği konu, oyunun nasıl bir yapıda olacağıydı.

The Elder Scrolls: Legends nihayet açık beta aşamasına geçti ve ben de tabii ki hemen oyunu indirip dedim. Oyunun temel oyun yapısının Hearthstone tadında olduğunu söylemiştim. Oyunun başında size oyunu öğreten tutorial tadında bir senaryo moduna dâhil oluyorsunuz. Bu senaryo modu ilk başlarda hiç kart oyunu oynamamış oyuncuların bile kartların üzerini okuyarak geçebileceği kolaylıkta. İlerleyen bölümlerde ise yeni oyuncular belki zorlanabilir; ancak veteran oyuncuların kolaylıkla geçeceğine eminim. Legends'da da pek çok kart oyununda olduğu gibi bir takım sınıflar bulunuyor ve her birinin farklı avantajları var. Seçebildiğiniz sınıflar da Tamriel'den alınma elbette. Bu ırklar Imperial, Khajit, Nord, Orc, Redguard, Wood Elf, Argonian, Breton, High Elf ve Dark Elf'den oluşuyor. İsteddiğiniz sınıflar arasında geçiş yaparak oynayabiliyorsunuz. Yapımcılar her sınıfın kendi seviyesine sahip olması yerine ortada tek bir karakter seviyesi olmasını uygun bulmuşlar. Yani

hangi sınıfla maç yaparsanız yapın tek bir karakter seviyeniz var her bir sınıf o seviyeyi geliştiriyor. Oyun masası Hearthstone'dan bir miktar farklı bir yapıya bürünmüş durumda. Legends oyun masasını sol ve sağ taraf olmak üzere ikiye bölen bir sistem kullanıyor. Oyunda da yalnızca aynı tarafa konulan kartlar birbirlerine saldırı düzenleyebilir; ancak masanın her iki tarafına da etki eden büyü kartları yok değil. Oyundaki bu durum stratejik varyasyonların çoğalmasını sağladığı için bence gayet iyi bir karar olmuş. Zaten bu sistem olmasaydı oyun Hearthstone'un birebir kopyası muamelesi görcekti.

TES: Legends'da 50 farklı kartı destenize ekleyebilirsiniz. Bu kartlara oyunlardan, kazandığınız altınlarla veya tıkr tıkr parasını ödeyerek sahip olabiliyorsunuz. Kart sisteminde hoşuma giden bir diğer nokta da upgrade sistemi oldu. Upgrade sistemi sayesinde elinizde var olan bir kartın aynı manaya sahip olmasına rağmen daha iyi bir versiyonunu elde edebilirsiniz. Hatta bazı kartlarda oyun kartı upgrade ederken size iki seçenek sunuyor ve hangi upgrade seçeneğinin destenize daha uygun olacağını düşünüyorsanız onu seçebilirsiniz.

Bethesda, The Elder Scrolls: Legends'ı hazırlarken temel olarak Hearthstone oyun yapısını kullanıyor olsa da kendine has farklılıklara sahip olması ve elbette Tamriel'i bu tür bir oyunda bize sunduğu için çokça sevdiğim bir oyun oldu. Halihazırda açık betada olan oyunu deneyin efendim. Şu oyunu sindirelim de yavaşta Gwent'i beklemeye koyulalım değil mi? ■



Yapım **Blackeye Games** Dağıtım **Blackeye Games** Tür **MMORPG** Platform **PC Web** gloriavictisgame.com Çıkış Tarihi **Belli değil**

Gloria Victis

Gloria Victis, oyuncu güruhunu tekrar MMORPG'lere döndürebilecek mi?

Uzun zamandır farklı bir MMORPG oyunu arayışındayız hepimiz. Peki WoW: Legion dışında hiçbir MMORPG oyununun ses getirmemesi sizce de normal mi? Yoksa bu yavaş yavaş MMORPG türü için çanların çaldığına işaret eden bir durum mu? Yok yok hemen korkmayın öyle. MMORPG öyle şak diye bitecek bir tür değil. Hani bitse bile bitışı on yıllar sürer zira hala bu türün büyük bir çekirdek kitlesi mevcut ve onlar eminim son MMORPG'ye kadar kalelerini koruyacaklardır. Her neyse, ne demiştik? Hah, uzun süredir farklı bir MMORPG oyunu arayışındaydım ve çıksa da denesek dediğim bir yapıyı sonunda erken erişim aşamasında deneme fırsatı buldum. Gloria Victis'den bahsediyorum sayın okuyucu. Kendisi gerçekten uzun süredir yapım aşamasında ve nihayet Steam'de erken erişime açılmış bulunmakta. Elbette ben de bir süredir oyunu takip ettiğim için hemen çöreklandim üzerine. Peki bu oyuna neden bu kadar ilgi duydum? Öncelikle yazılarımı takip ediyorsanız bilirsiniz. Devamlı farklılık arayan ve monoton oyun yapısındaki yapımlardan bıkmış bir oyuncu olarak, Gloria Victis bana MMORPG türü adına küçük de olsa yenilikler getirebilecek kapasitede bir oyun gibi gözüküyor. Orta Çağ döneminin Avrupa temasında ilerleyen oyun neredeyse yok denecek kadar az, mikro ölçekte fantastik öğeler içeriyor. Yani "oradan

ateşli/buzlu büyüler at", buradan "devasa büyüklükteki alev saçan ejderi doğra" gibi fantastik öğeleri kullanmak yerine daha fiziksel savaşımlara dayanan bir yapıya sahip. Ancak yapıcılar büyüünün daha çok o dönemin inanışlarına göre şekillenen bir yapıda olduğunu söylüyor. Yine de ben oynadığım süre boyunca hiçbir büyü izine denk gelemedim. Açık dünya PvP'yi de barındıran yapımda, konu fiziksel savaşlar olunca iş biraz da el becerisine bakıyor. Mount & Blade izlerinin yer yer görülebildiği oyunda, doğru ok atmak, kılıcı, mızrağı veya baltayı doğru yerden savurmak oldukça önemli. Savaş siteminde bir önemli konu da stamina sistemi. Her türlü silah savurmanız, koşmanız ve zıplamanız belli oranda stamina yiyor ve stamina'nız bittiğinde hareketleriniz büyük oranda yavaşlıyor veya saldırı yapamıyorsunuz. Bu nedenle savaşırken gözünüzün stamina bar'ında olması önemli. Oyunda oldukça küçük görevler bulunuyor ve oyun sizi daha çok keşfetmeye, toplamaya crafting etmeye ve savaşmaya yönlendiriyor. Gloria Victis özellikle crafting bakımından çokça seçenek sunuyor. Crafting yaparak pek çok silah ve zırh üretebiliyor veya bu ürünleri üretebileceğiniz materyallere sahip olabiliyorsunuz. Sağlığınıza ve stamina'nıza etki edecek çeşitli yiyecekler hazırlayabiliyor, bunlarla ilgili en temel materyalleri ise oyun haritasından toplama-

yabiliyorsunuz. Hem kestiğiniz düşmanların üzerinden hem de bir madeni kazarak veya bir ağacı keserek gerekli materyalleri toplamak mümkün. Oyun henüz erken erişim aşamasında olduğu için yüzlerce bug'la karşılaşmam elbette rahatsız edici bir durumdu. İlahi bir kudret gelmişçesine havaya yürüyen karakterler, kırılan renkler ve grafikler derken ara sıra işkenceye dönüşebilen bir oyun deneyimi yaşadım. Grafik optimizasyonu konusunda da oldukça can sıkıcı olan Gloria Victis'i orta ayarlar ile oynadığımda dahi özellikle kamera çevirirken ciddi sorunlar yaşadım. Yine de hala oyun erken erişim aşamasında olduğu için bunları bir yere kadar görmezden gelebilirim. Fakat oyunun tam sürümünde hala bu hatalar ile karşılaşacak olursam, işte o zaman Gloria Victis'i bir güzel gömerim sayın okur. Sevgiler. ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Aylardır beklediğimiz olay nihayet geldi çattı ve 2016 yılının en çok beklediğimiz etkinliği Türkiye Büyük Finali gerçekleşti. TBF'nin detaylarına birazdan detaylıca değineceğim hiç merak etmeyin. TBF ile beraber bir kez daha Türkiye'de e-spor potansiyelinin ne derece boyutlara ulaştığını gördük. Peki bu ay oyun adına neler oldu? 6.16 yaması ile beraber oyunda neler değişti? Ayrıca sihirdar vadisine ineceği konuşulan

bu Kled de kim? Ee o zaman ne yapalım, 6.16 güncellemesi ile başlayalım bu ayki maceramıza.

Yeni Şampiyon Kled Sahalara İndi!

6.16 güncellemesi ile gelen en önemli özelliğin yeni şampiyon Deli Bozuk Süvari Kled olduğu su götürmez bir gerçek. Bunun dışında bazı şampiyonlarda güç değişikliği olsa da 6.16 güncellemesinin oyuna çok fazla değişiklik getirmediğini belirtmek gerek. Zaten yerimiz dar. TBF'yi yayıla yayıla anlatabilmemiz için de güncellemenin içeriğinin kısır kalması bir nebze işime yaradı diyebilirim. Yeni şampiyonumuz Yalnız Kled aslında yalnız değil. Yanında Skaar isimli bir bineği var ve bu bineğe bindiğinde Kled'in istatistiklerinde değişme yaşıyor. Bineğin canı sıfırlandığında ise Kled savaşa yaya devam etmek zorunda kalıyor ve istatistiklerinde düşme gözlemleniyor. Q yeteneğini binekli ve bineksiz sergileyebilen Kled, bu yeteneği sayesinde düşmanı yakalama veya düşmandan kaçma gibi becerilerini konuşurabilecek. E ve ulti yeteneği ile düşmanı yakalayabilen Kled, W yeteneği ile ise yakaladığı düşmana seri ve ağır hasarlar verebiliyor. Kled'in kullanım alanı henüz tam olarak belirlenmemiş olsa da tank rolünde göreceğimiz kesin gibi

duruyor. Şampiyonun hem orman hem de solo top potansiyeli bulunuyor. Artık yeni sezonda Kled'i bol bol izleyeceğiz. Diğer yandan ise özellikle Sona'da yapılan değişiklik dikkat çekiyor. 6.14 güncellemesi ile meta'ya tekrar sokulmaya çalışılan Sona sahip olduğu gücü elinde tutamadı ve 6.16 güncellemesi ile nerf yedi. Sona'nın Sürat şarkısı ve ulti yeteneği Kreşendo'nun ilerleyişinde güç azalması yaşandı. Sona dışında ise Irelia ve ve Lulu daha iyi hale getirildi. Belki bu haliyle Lulu tekrar meta'ya döner. Bunun dışında Leona, Nautilus, Viktor ve Mordekaiser de bir takım önemsiz dengelemeler yapıldı.

TBF Şampiyonu Değişmedi!

Riot tarafından davet edilmemiz üzerine, LEVEL'in LoL'den sorumlu bakanı olarak 13 Ağustos'ta TBF 2016'ya gittim. TBF'de dikkatimi çeken ilk şey bu sene sahnenin kenara alınması yerine ortaya alınması oldu ki bu sayede tüm tribünler mücadeleleyebildi. Ülker Sports Arena bu yılki TBF'de de hınca hınç doldu. Pek çok cosplayer etkinlik alanında bir orayı bir burayı gezdi, Regarnur ve Jhonnin'in coşkunun dibine vurduğu sunumlarıyla yerlerimizden hop oturup hop kalktık.





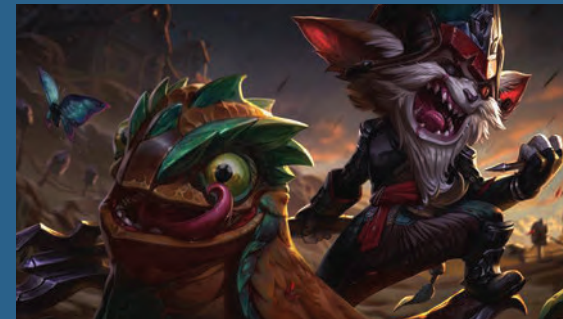
Secondbest, Scarlet ve Gandal ise yorum masasında yorumları ile maçları ve sezonu analiz etti. TBF müthiş bir orkestra eşliğinde açılış yaptı. Açılış şovunda, sahnede harika bir elektro gitar ve keman şovu yapıldı. Bu inanılmaz şovun bitişi ile beraber takımlar sahaya çıktı ve salonda kopan inanılmaz alkış ve tezahürat buna eşlik etti. On binlerce oyuncu ve taraftar destekledikleri takımlara moral verdi. Gerekli teknik altyapılar ayarlandıktan sonra ise büyük heyecan başladı ve TBF'nin ilk şampiyon seçim ekranı salonun dört bir yanından görülebilecek şekilde hazırlanan dev ekranlara yansıtıldı. İlk şampiyon seçim ekranında Dark Passage tarafından banlanan şampiyonlar Bard, Reksai ve Shen olurken, SuperMassive ise Hecarim, Braum ve Aurelion Sol'u yasakladı. İlk maça her iki takım da oldukça tedbirli başladı. Ormancılar birbirini temkinli şekilde kovaladı. Ancak DP'nin ormancısı Xerxe'nin Gragas ile bu alanda Stomaged'in Elise'ine bir miktar üstünlük kurduğunu söylemem gerek. Orta koridorda ise Naru'nun Cassiopeia'sı ile Caps'in Malzahar'ı arasındaki mücadele erken oyun esnasında Naru lehine gelişse de SUP'un sevilen orta koridor oyuncusu ilerleyen safhalarda telafisi olmayan hatalar yaptı. İlk kan Fabfabulous'un Teundle ile agresif oyunu sayesinde gelse de kule altı girişimi ile bunu deneyen Fab, arkadan bastıran Gragas'ın kurbanı oldu ve ilk kanın hemen ardından kill'lerde 1-1 lik eşitlik oldu. Bu dakikadan sonra her iki takım da temkinli oynamaya devam etti. Oyunun bir bölümünde SUP iyi hareketlerle ilk oyunu eline alsada bu durum, Naru'nun hatalı ışınlanması ile gelen hatalar zinciri ve

DP'nin SUOP'un baron girişimi esnasında baskından önde çıkmasıyla son buldu. Bu dakikadan sonra oyunu eline alan DP 40. dakikada bir anda rakibin nexus'una saldırarak ilk oyunu aldı. SUP'un geri dönüşünü bekleyen taraftarların takıma olan desteğini arttırması ve DP taraftarlarının memnuniyetiyle ikinci şampiyon seçim ekranında da yasaklanan şampiyonlar değişmedi. Ancak bu defa DP adına üst koridorda Ekko yerine Fiora, orta koridorda Malzahar yerine Vladimir ve destek rolünde Nami yerine Tahm Kench'i gördük. SUP tarafında ise Nişancı Nardeus'un yerine oyuna giren Achuu, Çöp Jhin'i tercih etti. Stomaged bu defa Elise yerine Nidalee'yi alırken Dumbledodge ise Karma yerine Taric'i seçti. Ancak bu oyunda da DP takım dengisini korudu. Özellikle Xerxe'nin orman kontrolü ve Caps'in mid'de Naru'ya adeta cehennemi yaşatmasıyla DP oyunu baştan sona üstün götürdü. Fab'ın cesur backdoor denemeleri ve iyi oyunu da DP'nin baron güçlendirmesiyle gelen saldırıları engelleyemedi. İkinci maça DP'nin 45. dakikada gelen galibiyeti ile son buldu. Üçüncü maça SUP için ya tamam ya devam maçı iken, DP de 2 galibiyetin avantajı ile sihirدار vadisine indi. SUP bu defa Caps'i ve Zeitnot'u önlemek adına Vladimir ve Sivir'i ban listesine ekledi. DP ise bu defa yalnızca Gragas'ı Reksai'nin yerine yasaklı şampiyonlar listesine koydu. Bunun üzerine Stomaged hemen Reksai'yi aldı elbette. Rakip ormancı Xerxe ise Graves'i seçti. İki oyun boyunca Cassiopeia ile iyi oyun sergileyemeyen Naru, Syndra ile vadiye inerken Caps Vladimir'in yasaklanması üzerine Lissandra'yı seçti. Alt koridorda

En değerli oyuncu Caps!

TBF'nin MVP oyuncuları için üç adayım vardı. Dark Passage'den Caps ve Xerxe, SuperMassive'den ise FabFabulous. Elbette Sup'un yenilgisi ve Fab'ın çabalarının yetmemesi onu aday listesinden çıkarsa bile Caps'in MVP adaylığında diğerlerine ciddi bir fark attığı çok doğru. Naru ile birebirlerde inanılmaz akılcı oyunları, takım savaşlarında yaptığı nokta atışları ile genç oyuncu Caps herkesin düşündüğü gibi MVP oldu ve bunu sonuna kadar hak etti.

Sup adına Ashe ve Nami ikilisi oynarken, DP adına Karma ve Jhin' izledik. Bu oyunda Trundle'dan vazgeçen Fab, Gangplank'ı seçti ve Elwind ise bir kez daha Ekko ile oynadı. Neticede SUP mücadeleye agresif başladı. Hatta Stomaged'in alt koridora yaptığı baskın ile rakibin iki Sıçra büyüü de çalındı. Ancak buna rağmen birkaç dakika sonra orta koridorda bir anda Naru ve Stomaged Caps'i sıkıştırdığını düşürürken Zeze'in dillere destan baskını ile DP bir anda iki kill'i alarak durumu tersine çevirdi. Caps'in ve Elwind'in üstün oyunları ve ayrıca Xerxe'nin muhteşem baskınları sayesinde DP beş maçlık serinin uzamasına izin vermedi. Serinin üçüncü maçında 26. dakikada oyunu bitiren DP bir kez daha TBF şampiyonluğuna uzandı. Aslında yıldızlar topluluğu SUP'da ön plana çıkan tek isim Fab'dı ve başta Naru ve Stomaged olmak üzere diğer oyuncuların hiç de iyi performans gösterememeleri bu sonucu kaçınılmaz kıldı. Ancak şu da bir gerçek ki DP bu maça SUP'dan çok daha iyi çalışmış ve rakibi çok daha iyi okumuş. Mükemmel bir TBF günü de böylece geride kalmış oldu. Tebrikler Dark Passage! ■ **Enes Özdemir**



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Her geçen gün yeni etkinliklere sahne olan CS:GO, yine dolu bir ay geçirdi. Önce-likle oyunu oynayanlar zaten bazı silahlardaki seslerin nasıl değiştiğini görmüştür. Evet, birçoğumuz bu yeni seslere alışmakta zorlandı ve yine birçoğumuz P90'ın ve Tec-9'in o eski güzel melodisini özleyiyor. Bunun yanında oyun içerisindeki en önemli değişiklik ise AK-47, M4A4 ve M4A1-S'de yaşandı. Bu silahların atış doğrulukları çok küçük oranlarda artırıldı. Yani artık bir anda köşeden çıkıp gözlerinizin görmediği mesafeden kafanıza gelen AK-47 mermileri artabilir! Her neyse, zaten CS:GO'da sık sık radikal değişiklikler yapmadıklarını biliyorsunuz. Bu nedenle biz yine oyunun E-spor boyutuna geri dönelim. Bu ay oldukça heyecanlı bir CS:GO Dünya şampiyonası yapıldı ve ayrıca ELEAGUE şampiyonu da belli oldu. Diğer taraftan millî gururumuz Space Soldiers, ASUS ROG Summer 2016'da şampiyon oldu. Yani CS:GO için elektronik sporlar bazında oldukça dolu bir ay geçirdik diyebiliriz.

ELEAGUE prestij olarak pek çok önemli turnuvarın gerisinde kalsa da, etkinliğin önemi aslında prestij ile alakalı değildi

ELEAGUE'in ilk şampiyonu Virtus.Pro! Oldukça uzun bir maraton sonunda ELEAGUE nihayet tamamlandı. ELEAGUE prestij olarak pek çok önemli turnuvarın gerisinde kalsa da, etkinliğin önemi aslında prestij ile alakalı değildi. ELEAGUE'in en önemli özelliği CS:GO mücadelelerinin TV'ler üzerinde yayınlanmasını yaygınlaştırması oldu ve yüzbinlerce izleyici turnuvarı TV'den takip etti. ELEAGUE'de A grubunun galibi, şimdiki SK Gaming oyuncularının oluşturduğu Lumino-sity takımı olmuştu. B grubunda ise birinciliği Ninjas in Pyjamas aldı. C grubu birincisi Astralis olurken D grubunda galip Fnatic oldu. E grubundan NaVi, F grubundan ise EnVyUs galip çıktı. Nihayetinde grup aşamasında elenen ve ikinci olan takımlar arasında gerçekleşen play-out mücadelesinden de Mousesports ve Virtus.Pro galip çıkarak, turnuvaya devam edecek takımlar arasında yerlerini aldılar. Bu aşama turnuvarı Virtus.Pro için adeta dönüm noktası oldu.

Çeyrek final aşamasını oluşturan dokuzuncu haftada Fnatic, EnVyUs'ı 2-0 ile geçerken, NaVi de Cloud 9'ı 2-1 mağlup edip yarı finale kaldı. Astralis ile karşılaşan Mousesports güçlü rakibini 2-0 mağlup etmeyi başardı. Virtus.Pro ise son zamanlarda düşüş yaşayan NiP'ı 2-0 ile geçti. Böylece turnuvarın 10. haftasında yarı final eşleşmeleri Fnatic-NaVi, Virtus.Pro-Mousesports şeklinde oldu. Yarı finalin ilk ayağında Fnatic, önce

Cobblestone'da 16-4 gibi rahat bir skor ile skor 1-0 yaptı. Rakibine şans tanımayan Fnatic, heyecanlı geçen ikinci maçı da 16-14 kazanarak finale yükseldi. Virtus.Pro da Mousesports'u önce Train haritasında 16-7 ve daha sonra Cache haritasında 16-10 ile geçerek Fnatic ile karşılaşacak ikinci finalist ekip oldu. Virtus.Pro iyi performansını finalde de sürdürerek önce Cobblestone haritasında 16-10 ve daha sonra Mirage haritasında 16-8'lik galibiyetler ile şampiyonluk kupasına uzanmasını bildi. Böylece Virtus.Pro da uzun bir aradan sonra bir şampiyonluk yaşamış oldu.

Space Soldiers ROG 2016 Şampiyonu!

Sürekli global arenada yer alan CS:GO e-spor mücadelelerini anlatıyor olsam da, ülkemizde de CS:GO adına önemli gelişmeler yaşanıyor. Türkiye'de gerçekleştirilen organizasyonların dünya seviyesinin çok altında olduğu bir gerçek. Bu anlamda League of Legends bu seviyeyi hayli artırsa da CS:GO'nun on binlerce





izleyicinin önünde bir Türkiye finali gerçekleştirmesi için bir hayli yol kat etmesi lazım, yine de CS:GO takımlarımız oyun hayatlarına devam ediyorlar. Space Soldiers da uluslararası arenalarda en fazla dikkat çeken Türk ekibi olarak, şu sıralar hayli isim yaptı. Finlandiya'da 5-6 Ağustos tarihlerinde gerçekleştirilen ASUS ROG Summer 2016, hatırlanacağı gibi 25 bin dolarlık birincilik ödülü vaat etmişti. Her ne kadar büyük bir turnuva olmasa da, özellikle devlerin yer aldığı arenalara giriş yapabilmek için bu turnuvalarda başarı elde etmenin ne kadar önemli olduğunu söylemeye pek de gerek yok.

B grubuna düşen ve gruptan çıkmayı başaran Space Soldiers, yarı final mücadelesinde Millenium ile karşılaştı. Millenium'u 2-0 ile geçen temsilcimiz, önce Cobblestone haritasında 16-13 ve daha sonra Dust2'de aldığı 16-11'lik galibiyetler ile adını finale yazdırmayı başardı. Öte yandan diğer yarı final mücadelesinde İsveç temsilcisi Epsilon eSports, Finlandiya temsilcisi ENCE eSports'u 2-1 ile geçti ve Space Soldiers'ın finaldeki rakibi oldu. Final mücadelesinin ilk maçı temsilcimiz için çok da iyi başlamadı; ancak pes etmeyen Space Soldiers ekibi, bir anda önemli bir geri dönüşü imza atarak Cache haritasında 16-11'lik bir galibiyet aldı ve skoru 1-0'a getirdi. Karşılaşmanın ikinci maçı ise Cobblestone haritasında oynandı. Temsilcimiz Cobblestone'da resmen rakibine şans tanımayarak 16-5'lik rahat bir galibiyet aldı ve ASUS ROG Summer 2016'nın

şampiyonu oldu.

Bu arada bu turnuvadan sonra ülkemizde gerçekleştirilen Türkiye bölgesi şampiyonasında WESG Dubai elemeleri için takımlar karşı karşıya geldi. Yarı finalde Gürcistan temsilcisi Millenium, Dark Passage ile eşleşirken, HWA ise Space Soldiers ile eşleşti. Dark Passage Millenium'u ve Space Soldiers HWA'yı 2-0 ile geçerek birbirlerinin finaldeki rakibi oldular. Nihayetinde Space Soldiers, Dark Passage'ı önce Cobblestone'da 16-8 ve daha sonra Cache haritasında 16-9'luk skorlar ile 2-0 mağlup etmeyi başararak burada da şampiyon oldu. Tebrikler Space Soldiers!

Dünya Şampiyonası Başladı!

Milli takımlar bazındaki The World Championship organizasyonuna ülkemiz de Avrupa elemeleri ile beraber katılma şansı buldu. Etkinlik 100 bin dolarlık para ödülü sunuyor ve etkinliğin finalleri 12-16 Ekim arasında Belgrad şehrinde gerçekleşecek. 32 takımın katıldığı ve eliminasyon sisteminin kullanıldığı Avrupa elemelerinde Milli takımımız ilk karşılaşmasını Özbekistan ile yaptı. Özbekistan'ı önce Train'de 16-10 ve daha sonra Cobblestone'da 16-2 ile geçen milli takımımız son 16'ya kaldı. Öte yandan İrlanda ise Lüksemburg'un maça çıkmaması ile beraber doğrudan milli takımımızın rakibi oldu. Milli takımımız eğer İrlanda maçından da galibiyet ile ayrılacak olursa Estonya-Ukrayna maçının galibi ile karşılaşacak.

■ Enes Özdemir

Profesyonel Arenalarda Bir Ban Daha!

İngiltere'nin en önemli oyuncularından biri olan Joseph "Joee" Leigh, ESL Premiership elemeleri esnasında ESL'in anti-hile yazılımı tarafından banlanarak oyundan atıldı. Bunun üzerine Joee'nin kendi kurmuş olduğu takım oyundan ayrıldı ve rakibi Rize Gaming hükmen galip ilan edildi. Kısa süre sonra Steam'den de VAC ban yiyen Joee, nihayet hile kullandığını itiraf etti ve kendisine 12 ay boyunca ödüllü turnuvalara katılma yasağı konuldu. Kendi oyunlarımızda bile yeterince hile ile karşılaşırken, bu berbat hareketi profesyonel alanlarda hiç görmek istemiyoruz. Bu yüzden bunu hak ettin Joee.



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

N'aber millet? Nasılsınız? Bir sorum var size ama cevabını nasıl toplayacağımı da bilmiyorum: Bu oyunu oynuyor musunuz? Milyonlarca maç yaptım ve gördüğüm Türk sayısı o kadar az ki... Herkes LoL ve DotA'da mı? Niye HoS'u sevmiyorsunuz? Seviyorsunuz da benden mi gizleniyorsunuz?! Söz bir şey yapmayacağım, gelin... Bakın geçen ay oyuna yepyeni bir karakter eklendi ve zaten geçen ayın yazısında da kendisinden bahsetmiştik. Diablo'dan fırlayıp gelen Auriel, Support sınıfının bir üyesi olarak aramıza katıldı. Şimdi neler yaptığına bakma zamanı.

"Tokat gibi çarparım!" –Auriel

Mesela nedir, Malfurion, Lili, Lt. Morales, Tassadar gibi Support kahramanları mana odaklı bir destek sunar. Bunun dışında kalan en yeni karakterimiz Kharazim, seçtiğiniz ilk yetenek doğrultusunda savaşarak da destek verebilmektedir. Auriel ise tamamıyla savaşın içinde bulundukça işe yarayan bir karakter zira mana kullanmıyor ve sadece

savaşıkça doldurduğu enerji barıyla destek sağlayabiliyor.

Auriel'in Ray of Heaven yeteneği tek iyileştirilme hareketi, diğerlerinin tümü saldırı ve kontrol odaklı. Sacred Sweep ile geniş bir alana hasar verebiliyor, Detainment Strike ile de düşman kahramanları kendinden uzağa itip bir yerle temas ettirirse de orada birkaç saniyeliğinde sersemletip bırakabiliyor. Heroic yeteneklerinden Resurrect bir hayli kullanışlı; hele ki maçın ilerleyen kısımlarında yeniden hayata dönme zamanı uzadığında... Resurrect ile dost bir kahramanı yarım sağlık ile hayata döndürebiliyorsunuz. (20. seviyede bunu tam sağlığa döndürmek ve o kahramana kaçabilmesi için hız sağlamak da olası.) Crystal Aegis ise yine takımınızdaki bir kahramanı Stasis konumuna sokup iki saniye sonra çevreye zarar vererek savaşmaya devam ettirmenize yarıyor. Benim tercihim ise hep Resurrect oldu.

Karakteri Sacred Sweep odaklı geliştirmek hiç de fena bir seçim değil zira bu harekete gelen özellikler, saldırının iyiden iyiye

İndirimler
Eğer oyunun sıkı bir takipçisiyseniz, artık kostüm, binek değişimine de gitmek isteyeceksinizdir. Tabii 10€'luk fiyatlarla bunlar biraz pahalı gelebilir bize. Siz de benim gibi yapıp indirimleri takip edin ve ekstraları yarı fiyattan alın.



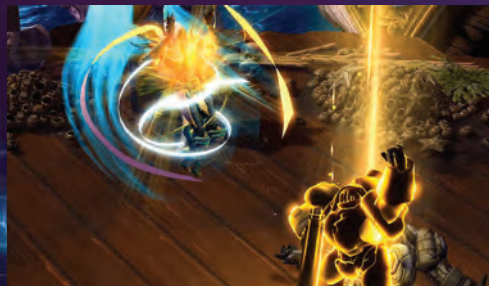
işlevsel olmasını sağlıyor. Hele 1. seviyedeki %50'lik hızı almayı ihmal etmemek lazım. Detainment Strike'ı kullanmak için fırsat yaratmak zor olduğundan bu yöne sapmayı çok doğru bulmadım lakin denemekten zarar gelmez; bakın bakalım o yönde karakteri geliştirince kullanabiliyor musunuz... Auriel bir hayli kullanışlı bir karakter fakat onu ağır bir iyileştirici olarak asla düşünmemek lazım. Lt. Morales değer olarak iyileştirmede 100 ise, Auriel ancak 50 olabilir. Auriel'i daha çok saldırı ve kontrol odaklı bir support olarak düşünmenizi tavsiye ediyorum. 15.000 altın vermeye de değmez; fiyatının düşmesini bekleyin. (Ben direkt aldım tabii aç gibi.)

Ejderha efsanesi

Dragon Shire oyundaki en çok mücadele gerektiren savaş alanlarından bir tanesi. Burada amaç, kuzey ve güneyde yer alan iki tane Shrine aktif hale geldiğinde buraları tutmak ve ortada kullanıma hazır hale gelen ejderha savaşçısı ele geçirmek. Ejderha ancak iki shrine da mavi mavi yanarken ele geçirilebiliyor; bu yüzden shrine'ları da boş bırakmamak gerekiyor. Takımların ikisinin de iyi olduğu maçlarda bu shrine kapma muhabbetinin 11, 12. seviyeye kadar uzadığını görmüşlüğüm var. O kadar sürede birkaç fort indirilebilecekken resmen uzayıp giden bir köşe kapmaca oluyor ama bayağı da zevkli geçiyor maç. Ejderhayı kaptığınızda da yapmamanız

gerekenleri söyleyeyim önce; Bu ejderha tamamıyla düşman yapılarını yıkma amaçlı kullanılmalı. O yüzden, özellikle warrior sınıfının bir üyesi olan bir karaktere saldırmak, support'la uğraşmak, etraftaki minion'lara balta sallamak kesinlikle yanlış. Siz direkt tower'lara, fort'lara yönelmelisiniz. Tabii arada can sıkı ve az sağlığa sahip bir Assassin bulursanız da onu pataklamakta sakınca yok. Bir oyuncu ejderhayı kaptığında ona eşlik etmek de farz olarak kabul edilir. (Dramatize edeyim.) Yalnız başına ilerleyen bir ejderhayı, tüm rakip takım kısa sürede indirebiliyor. Onun işe yaraması için yanında ilerleyin zira büyük ihtimalle takımınız toplanıp bir başka lane'deki fort'u indirecek kadar organize olamayacaktır. Ejderha size karşı kullanıldığında da işi gücü bırakıp onu durdurmanız gerekiyor. Dur şurada biraz minion keseyim falan dersiniz benden "noob"u yersiniz valla, acımam! Bununla birlikte bu ayki Heroes of the Storm turunu da tamamladık. Hepinize iyi oyunlar!

■ Tuna Şentuna



Ayın Kahramanı: Tracer
Overwatch'tan kopup gelen Tracer, oyuna ilk eklendiği zaman pek tutmamıştım. Oynanışı biraz garip gelmişti ve güçsüz bir karakter olduğunu da düşünmekteydim ama yanılmışım; geçtiğimiz ay Tracer'ın bana nasıl da iyi kullanılabildiğini öğretti.



SPOR DEPARTMANI



06

VIP
STANDARD

LEVEL

SAYFA: 84

AY: EYLÜL

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

NO : 0000000000



Eylül ayı futbol sever oyuncular için PES ve FIFA'nın yeni oyunların geleceğini müjdeleyen harika bir aydır. FIFA'daki motor değişikliği ve PES'in oynanışı ile ilgili gelişmeleri görünce açıkçası aklıma "Acaba iki mükemmel futbol oyunu mu geliyor?" sorusu geldi. Peki bu gerçekten mümkün mü? ■ ■ ■



Grafikler ve Animasyonlar

İlk olarak grafik ve animasyonlar ile başlamamın sebebi FIFA'daki motor değişikliği. Frostbite ile birlikte açıkçası FIFA adeta çığır atlamış ve son yıllarda özellikle oyuncu modelleri konusunda gerisinde kaldığı PES'e epey yaklaşmış, hatta geçmiş gibi duruyor. Animasyonlar konusunda ise her iki oyunda da gelişmeler mevcut. Ancak

Gamescom videolarına bakarak PES'te animasyon çeşitliliği daha fazla olsa da, animasyonlar arası geçişlerde eksiklik varmış gibi duruyor. Son dönemde olduğu gibi "robot" oyuncular hala oyunun bir parçası. Bu sebeple grafikler ve animasyonlarda uzunca bir süre sonra ilk kez oyunu FIFA'dan yana kullanıyorum.

Oynanış

FIFA beni oynanış konusunda -en azından videolarda- hayal kırıklığına uğrattı. Frostbite ile birlikte oyunun simülasyona biraz daha yaklaşacağını düşünürken, iyice hızlanan, orta sahaların neredeyse işlevinin kalmadığı, pas yapılmayan, sonuç odaklı bir hal aldığı görüldü. PES'in ise bunun aksine, özellikle hücumda çeşitliliğin artırıldığı,

top fiziklerinin geliştiği bir oyun olduğu görmek beni oldukça sevindirdi. Bu konuda bana sorarsanız kesinlikle şuan için PES önde gibi duruyor. Kaldı ki, FIFA şuan pas üzerine kurulu, yavaş bir oyun bile olsa EA'e pek güvenmemek lazım. FIFA 16'nın ilk çıkan ve son versiyonu arasında dağlar kadar fark var...



Oyun Modları

Açıkçası oyun modları konusunda bu sene PES biraz geriye düşecek gibi duruyor. Bunun sebebi EA'nın yaptığı ciddi atak. Bu ataklardan ilki ve en önemlisi kesinlikle The Journey. The Journey'de kariyerinin henüz başındaki Alex Hunter'ı yönetiyoruz. Maç içi ve dışında Alex'in yaptığı her şeyden biz sorumluyuz. Bizim sayemizde Alex ya Dünyaca ünlü bir yıldız olacak; ya da sonsuza dek unutulup gidecek. The Journey'nin yanında, FIFA'nın en çok oynanan modu olan Ultimate Team'de de çeşitli yenilikler mevcut. Haftalık olarak düzenlenen Dünya çapındaki turnuvalar da bunlardan ilki. Hafta sonu olduğunca çok galibi-

yet olarak sıralamada olabildiğince üst sıralarda yer almaya çalışacağımız etkinliklerde, Ultimate Team'de takımımızı geliştirmemizi sağlayacak çeşitli ödüller de bulunuyor. Açıkçası ödüller de iştah kabartır cinsten. Bir diğer Ultimate Team modu ise Squad Building Challenges. Oyunun verdiği çeşitli görevleri yerine getirerek bir kadro kurduğumuz bu modda, kadrodaki oyuncuların çeşitli ödüller ile takas ediyoruz. Açıkçası bu modda epey zaman harcamamızın kuvvetle muhtemel olduğunu düşünüyorum. PES tarafında ise maalesef şu an görünürde ciddi bir yenilik yok. Modlar konusunda FIFA kesinlikle PES'ten önde duruyor.



Lisanslar

Lisanslar konusunda Konami bu sene atak yaptı mı desem, geri gitti mi desem bilemiyorum. Barcelona, Liverpool ve Borussia Dortmund ile lisans anlaşması yapan Konami, ayrıca UEFA Şampiyonlar Ligi ve UEFA Avrupa Ligi lisanslarını da halen elinde bulunduruyor. Buna karşın, Almanya ligi oyununda bulunmuyor. Geri kalan Avrupa liglerinin ve takımlarının da çoğunun oyunda lisanssız olarak bulunacağını belirttim. Türkiye'den ise yalnızca Beşiktaş oyunda yer alıyor. EA ise Manchester United, Juventus ve Real Madrid ile lisans anlaşması yapmış durumda. Bu takımlar ve geçtiğimiz sene oyunda bulunan tüm liglerin yanına bir de J-League eklendi. Açıkçası lisans konusunda Konami ve PES yine epey geride gözüküyor. Ancak bundan 10 sene önce de lisanslara sahip değilken kral PES değil miydi?

Karar

Her iki oyunun da ilk bakışta iyi duruyor olmasına karşı, FIFA'nın çok hızlı gözükmesi; PES'in de lisans sorunları ve geçen senelerde adeta isyan ettiren online sorunlarını düşününce, hangi oyun önde karar veremiyorum. Alışkanlıklarım ve Ul-

time Team sebebiyle şu an FIFA'ya daha yakın olsam da, PES'e bu sene daha ciddi anlamda şans tanıyacağım. Öyle gözüküyor ki, futbol oyunları arası mücadelenin yakın geçeceği ve daha da kızışacağı bir sene bizleri bekliyor.

FIFA 17 PES 2017

EA'nın Gamescom Sürprizi

EA'nın Gamescom'un ilk gününde yaptığı sunum kesinlikle görülmeye değerdi. Özellikle FIFA ile ilgili olan bölüm bence epey başarılıydı. Youtuber Spencer Owen ve Twitch yayıncısı Edwin Castro'nun sunduğu şova ayrıca, oyuna müzikleri ile destek olan Zedd ve en önemlisi, oyunun kapak yıldızı Marco Reus da katıldı. Açıkçası şovun en güzel bölümü de Reus sahneye geldikten sonra başladı. Zedd ve Spencer Owen'ın, Marco Reus ve Edwin Castro'ya karşı oynadığı maç kesinlikle görülmeye değerdi. Dürüst olayım, Reus'un oyunda pek başarılı olmasını beklemiyordum. Beklentilerimin aksine Reus ortalamanın epey üstünde bir FIFA oyuncusu çıktı. Gerçi bunu Castro'nun "Kapak yıldızı olduğunuzu nerede öğrendin?" sorusuna, "Evde arkadaşlarımla FIFA oynarken haber geldi..." şeklinde cevap verdiğinde anlamam gerekirdi...



85

LEVEL

BU AY DERGİDE

- * Telefonunuz bilgilerinizi izinsiz paylaşmasın
- * Ofiste Microsoft'a mahkum değilsiniz! İşte alternatifler



**EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DONANIM



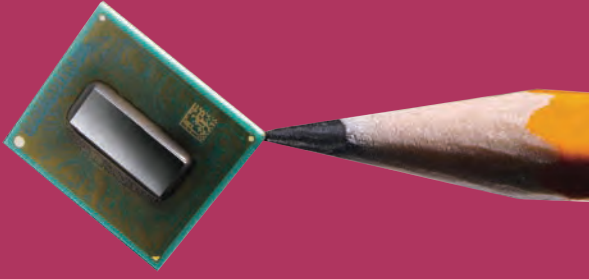
Razer Naga HEX V2

Razer Naga HEX V2

Ay sonunda
yaşanan World of
Warcraft:

Legion çılgınlığı-
na MMORPG'ler
ve MOBA'lar için
tasarlanmış yeni bir
mouse ile katılmaya
ne dersiniz?

Sayfa 91



Kim demiş Atom öldü diye?

Küçük enişte güçlenerek dönüyor.

2009 yılında Apple'in CEO'su Tim Cook tarafından "çöp" olarak adlandırılan ve çöpe atılması gerektiği söylenen Atom işlemciler, Intel'in bu konudaki ısrarcı tutumuyla önümüzdeki yıllarda adını daha da duyurmaya devam edecek. Intel'in Broxton kod adıyla anılan yeni Atom T5500 ve T5700 yonga setleri, beraberinde 9'uncu nesil dahili grafik işlemcileri getiriyor. Bir süre önce akıllı telefon ve tablet tarafında Atom işlemcileriyle başarısız olduğunu itiraf eden Intel, anlaşılın o ki geleceğe umutla bakıyor. Zira Intel Geliştirici Forumu'nda ortaya çıkan Broxton kod adlı Atom T5500 ve T5700 işlemcileri bunu gösteriyor. 6 ila 12 watt güç tüketimine ihtiyaç duyacak olan işlemciler, özellikle 4K'yı hedefliyor. Halihazırda Skylake mimarisinin 9'uncu nesil (Gen9) GPU'larıyla donatılan Atom T5500 ve T5700 işlemcileri, bu sayede 4K Display port ve 60 Hz tazeleme hızında HDMI desteğini de getirecek. ■



DDR5 Ram'ler yolda!

Eyvah, yine mi anakart değiştireceğiz?

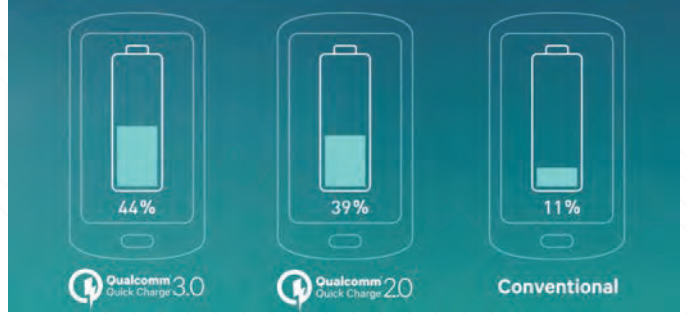
Donanım uzmanları her ne kadar şu an mevcut DDR4'lerin son nesil DRAM olacağına inansalar da açıklanan yeni bilgiler DDR5'lerin yolda olduğunu gösteriyor. DDR5 özellikleri bu yıl içinde açıklanacak ve yeni DRAM'lerin 2020 yılında dağıtımına başlanması öngörülüyor. Intel Geliştirici Forumu'nda (IDF) açıklanan bilgilere göre DDR5 RAM'ler 2020 yılında kullanıcılarla buluşacak. Kullanıcılar için daha fazla PC performansı sunacak olması bir yana, öte yandan dizüstü bilgisayarlarda da daha fazla pil ömrü odaklı olacak olmasıyla daha az güç tüketimine ihtiyaç olacağı söyleniyor. Özellikle günümüzde yavaş yavaş ağırlığını koymaya başlayan sanal gerçeklik uygulamalarının daha hızlı ve daha yoğun bellek ihtiyacını karşılayacak olan DDR5 RAM'ler, sanal gerçeklik uygulamalarının halihazırda DDR4'lerin imkan tanıdığından fazla bant genişliğini bizlere sunacak. DDR5 RAM'lerden ilk etapta sunucular yararlanacak. Onu takiben de 12 ila 18 ay arasında bir süre içinde DDR5'leri masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda görmeye başlayabileceğiz. ■



Firefox'u yanınızda taşıyın

Üstelik tüm ayarlarıyla birlikte!

Firefox'un tüm ayarlarını yanınızda taşımaya, onu dilediğiniz bilgisayarda kurulum yapmadan kullanmaya ne dersiniz? Arkadaşınızın PC'sine geçtiğinizde aylardır ve belki yıllardır kullandığınız ve kişiselleştirdiğiniz Firefox'u bırakmak zorunda değilsiniz. Firefox Portable sayesinde sık kullanılanlar, ana sayfanız, tarama geçmişiniz ve fazlasını USB belleğinizde, yanınızda taşımanız mümkün. Sekmeleriniz, otomatik güncelleme, entegre arama, gelişmiş gizlilik işlevleri, USB belleğinizde sizinle gelecek gelişmiş özelliklerden sadece bazıları. Taşınabilir yapısı sayesinde kurulum ihtiyacı olmayan Firefox Portable'ı USB belleğinize açmanız yeterli. Firefox Portable'ı kaldırmak isterseniz, tek yapmanız gereken Firefox klasörünü USB belleğinizden silmek. ■



Quick Charge nedir?

Pil sorununu çözen mucize mercek altında

Bugün çoğumuzun telefonlardan beklediği şey, biraz daha uzun pil ömrü. Quick Charge adlı teknoloji de bugün üçüncü sürümüne ulaşmış bulunuyor. Peki bu Quick Charge nasıl çalışıyor, Quick Charge adaptörlerinin standart şarj cihazlarından ne farkı var? Standart adaptörler 5 volt ve 1 amper seviyelerinde güç sunarlar; bu yüzden 2015'ten önceki telefonlar bugünkülere göre daha yavaş şarj olurlar. Quick Charge adaptörleri ise 9 volt 2 ampere kadar yükselebiliyor. Bu ise telefonunuzun da desteklemesi halinde, daha hızlı şarj anlamına geliyor. En son Quick Charge 3.0 teknolojisi ise voltajı 20 volta kadar çıkarabiliyor. Bu sayede telefonunuzu uzun saatler şarjda bırakmanıza gerek kalmıyor; banyo yapmadan önce şarja takmanız ve döndüğünüzde telefonunuzu yüzde 50'nin üzerinde bulmanız mümkün. Qualcomm, Quick Charge 3.0'ın Quick Charge 2.0'dan yüzde 40 daha hızlı olduğunu iddia ediyor. Bu arada bazı üreticiler, Quick Charge yerine kendi hızlı şarj teknolojilerini kullanıyorlar. Örneğin Oppo ve OnePlus, telefonlarında sırasıyla VOOC ve Dash Charge teknolojilerini kullanıyorlar. Dash Charge, OnePlus'a göre yarım saatte yüzde 60 şarja ulaştırıyor. Özetle Quick Charge ve diğer hızlı şarj teknolojileri, önümüzdeki yıllarda standart haline gelecek. Ancak Quick Charge'i desteklemeyen bir telefonunuz varsa, bize sorarsanız sadece bunun için yeni bir telefon satın almanız gerek yok. ■



AMD Radeon RX 480 ★

Uygun fiyata VR çözümü!

AMD ve Nvidia arasındaki kıyasıya rekabet tüm hızıyla sürüyor. Nvidia GTX 1080'in ardından GTX 1070 ve GTX 1060 ekran kartlarını da sahaya sürmüş ve tepe noktada özellikle GTX 1080'le önemli işlere imza atmıştı. Fakat bu kart, yüksek fiyatıyla oyun severlerin belini büküyor doğrusu. Bu noktada AMD önemli bir açığı kapatacak bir hamlede bulundu zira Radeon RX 480, fiyatıyla 1000 TL civarında.

AMD, yeni ekran kartıyla bizlere yeni bir mimari sunuyor. Polaris olarak adlandırılan bu mimariyle beraber 14 nm üretim süreci temel alınıyor. Bu da en temelde kuşkusuz bize watt başına artan performans ve verimlilik getiriyor. Bu yenilikçi atağıyla beraber Nvidia'nın yeni Pascal mimarisine bir nevi cevap veren AMD, özellikle fiyat noktasında oyuncuların ilgisini cezbediyor. Bu fiyata rağmen grafik yönüyle zorlu günümüz oyunlarını, en üst grafik değerleriyle Full HD ve 2K çözünürlüklerde rahatlıkla oynatabilen kart, bunun yanında sanal gerçeklik, yani VR deneyimi için de en uygun çözüm oluyor. Yani eğer sanal gerçekliğe adım atmak istiyorsanız, bu ekran kartıyla beraber toplayacağınız sistemin maliyeti bir hayli düşmüş oluyor.

Elimizdeki Radeon RX 480'in bellek kapasitesi 8 GB. GDDR5 belleklerin kullanıldığı kartta 2304 Stream Processors yer alıyor. Bunun bir nevi Nvidia'nın CUDA çekirdeklerine karşılık geldiğini düşünülebilirsiniz. 256 bit bellek arayüzünü benimseyen kart, saat hızlarıyla da

bize tabanda 1120 MHz, tavanda ise 1266 MHz hız sağlıyor. Kartın 224 GB/s bellek bant genişliği sunduğunu ve varsayılan temel güç tüketiminin de 150 watt olduğunu söyleyelim.

Biz yaptığımız testlerde Radeon RX 480'in rahatlıkla Nvidia GeForce GTX 970'i geride bıraktığını gözlemledik. Performans noktasında özellikle Vulkan API ile birlikte DOOM'da, tüm ayarlar ultra detaylarda ve Full HD çözünürlükte ortalama 140 FPS aldığımız kart, çözünürlüğü 2K'ya getirdiğimizde bize yine ortalama 85 FPS vermeyi başardı. 4K noktasında ise yine 45 FPS'lere eriştik. Peki, kartın güç tüketimi, sıcaklık ve ses seviyeleri ne durumda? Güç tüketimi noktasında biz kartın 160 watt'ları bulunduğunu gördük. Bu da GTX 970 ve GTX 1080'den birkaç basamak daha yüksekte durduğunu gösteriyor. Ancak neredeyse dengede gibiler.

Sıcaklık noktası ise gerçekten de düşündürücü. AMD'nin referans tasarımında tek fanlı bir çözüm sunması, kartın serin çalışması için yeterli olmamış doğrusu. Biz testimiz süresince 80 derece dolaylarını gördük. Hatta yer yer kart 85 dereceleri buldu. Bu nedenle kartın yakında gelecek yüksek soğutma sistemine sahip modellerini edinmek daha mantıklı bir hareket olacaktır. Kartın boşta iken ise 35 derece dolaylarında çalıştığı bilgisini de verelim. Son olarak sestende bahsedelim ve incelememiz noktalayalım. Boşta iken 37 DBa sesle çalışan fan, kart yük altına girdiğinde ise sesi de yükselterek 42 DBa'e kadar ilerliyor. Bu neticede kartın yük altında gürültülü çalıştığını söyleyebiliriz.

AMD, Radeon RX 480 ile gerçekten güzel bir işe imza atmış. Açıkçası AMD'nin kendisinden uzun zamandır beklenen sıçramayı bu kartla beraber yapabileceğini düşünüyoruz. Her ne kadar şu sıralar 4K çözünürlük ilgi çekiyor olsa da aslında pratikte halen oyuncular Full HD, olmadı 2K çözünürlüklerde yoğun olarak oyun oynuyorlar. RX 480'in de bu noktada 1000 TL civarı uygun fiyatıyla beraber kesinlikle tercih edileceği kanısındayız açıkçası. Kartla ilgili tek olumsuz düşüncemiz fazla ısınması. Bu noktada da üreticilerin özel soğutma sistemleriyle hazırlanacak RX 480 modellerini bekleme-nizi tavsiye ediyoruz. O zaman bu kart açıkçası tadından yenmez olacaktır.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Fiyat/performans, 1080p'de harika performans, uygun fiyatlı VR Ready çözümü, DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b desteği
EKSİ Yük altında sesli çalışıyor, ısınıyor

91



Xbox One S ★

Daha şık, daha fit!

Xbox One S belki teknik özellikler anlamında asla rakibi PlayStation 4'ün gerisinde kalmadı, ancak tasarım anlamında aynı şeyi söylemek güç. Zaman zaman "baltayla şekillendirilmiş" şeklinde eleştiriler ile karşılaşan ve devasa adaptörü ile sosyal medyada espri konusu olan sevgili oyun konsolumuz yaz aylarını çalışarak geçirmiş olacak ki oldukça fit ve şık bir şekilde çıktı karşımıza.

Xbox One S'in bir ara model olarak en önemli argümanı elbette boyutlar ve tasarım alanında. Yeni Xbox One S, sefine göre %40 zayıflamış durumda ve adaptörü de cihazın içine alınmış. Bununla birlikte ülkemizde satışa sunulan ve dünya genelinde stokları giderek azalan beyaz versiyonu da gayet şık gözükmemekte.

Detaylara geçecek olursak, Xbox One S'in gamepad'inde ufak tefek makyajlar dışında eski modele göre bir fark olmadığını da söyleyebiliriz, hissedilebilen en önemli fark ise pürüzlü yüzey sayesinde tutuşun iyileşmiş olması. Bizim gözlediğimiz ufak ama farklardan bir diğeri ise gamepad'leri Windows 10 kurulu bir bilgisayara tanıttıktan sonra yeniden Xbox One'a tanıtırken ortaya çıkan algılamama sorunlarının Xbox One S'te tamamen çözülmüş olması.

Ürün şık görünümlü kasasının altında da

önemli değişiklikler ile gelmekte. Bunların en önemlisi ise elbette 4K Blu-Ray ve HDR video oynatma ile belli başlı oyunlarda da HDR görüntü sunabilme desteği. HDMI 2.0a portu ile gelen Xbox One S, böylece 4K çözünürlükte 60fps video desteği sunabiliyor. Oyunlar için 4K desteği ile alakalı son durum ise şu; oyunlar olarak 4K'yı desteklemeyecek ancak upscale desteği sunulmakta.

Donanımsal olarak ciddi bir gelişim olmadığından (Resmi bir açıklama olmasa da, Gears of War 4'ün yapımcısına göre, cihazın ham işlemci ve grafik işleme gücü bir miktar artmış durumda,) bunun da normal olduğunu ve doğal 4K desteği için Project Scorpio'yu beklemek gerektiğini hatırlatıp devam edelim.

Microsoft'un Kinect'i "öteye itme" kararı gereği eski Kinect donanımınızı Xbox One S'te kullanabilmek için bir de adaptör satın almanız gerekecek, ayrıca cihaz artık dik olarak da güvenli şekilde kullanılabilir ve hatta 2TB'lık modelde bunun için kutunun içinden aparat da çıkıyor. 1TB ve 500GB modellerinde ise bu aparat için 20\$ daha ödemeniz şart. Ayrıca Xbox One S üzerinde entegre IR Blaster ile beraber geliyor ve böylece cihazınızı TV ve uydurucu gibi cihazları açmak için de konfigüre edebilirsiniz. Çok kullanılabileceğini

düşünmek de keyifli bir detay olmuş. Neticede, Xbox One S eski Xbox One sahiplerini cihazlarını yenilemeleri için yeterince sebep sunmuyor ancak konsol almayı düşünen veya eski Xbox 360'larını yenilemek isteyen kullanıcılar için harika bir seçenek. Diğer taraftan o kadar şık gözüküyor ki beyaz tasarımı modeli koleksiyonerlerin de gözdesi olmaya aday. Cihazın 1TB ve 500GB modelleri henüz piyasaya çıkmadı ve şu anki 2TB modelinin Türkiye satış fiyatı da 1899 TL. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, adaptör kasa içerisine alınmış, 4K ve HDR video desteği
EKSİ Yeterince farklı değil, oyunlarda doğal 4K desteği yok

83



Razer Blackwidow X Chroma ★

Klavye'de Formula 1 teknolojisi!

Belki Razer Blackwidow X Chroma'nın direkt olarak F1 ile bir alakası yok, fakat oyuncu klavyeleri söz konusu olduğunda "besin zincirinin" en tepesine rahatlıkla yerleştiğini ve günümüzde mümkün olan teknoloji düzeyini mümkün olduğunca kullandığını da söylemek gerekiyor. Gürültülü olmaları sebebiyle sadece oyunculara hitap eden ve muhteşem bir tepki süresine sahip olan mekanik klavyelerin en iddialı olanlarından biri olan Blackwidow X, 16.8 milyon renk destekleyen Chroma teknolojisini kullanmakta ve herhangi bir tuşa bastığımızda diğer tuşlara da yayılan, ışıklı bir "patlama" efekti de dahil olmak üzere, Razer Synapse ile dilediğiniz gibi programlayabileceğiniz çok sayıda mod'a sahip. Blackwidow X Chroma, kardeşi Blackwidow Chroma kadar parlak bir aydınlatmaya sahip değil ve en önemlisi de, Chroma'nın en solunda bulunan makro tuşları bu üründe bulunmuyor. Oyuncu gözüyle bakıldığında bu büyük bir eksiklik değil, aksine diğer klavyede ESC tuşu yerine sürekli olarak bu tuşlara bastığımız düşünülürse artı bile denilebilir. Ayrıca üst tabaka metalden üretilmiş durumda ve bu ağırlık konusunda negatif bir durum yaratsa bile biz çok beğendik. Ayrıca tuşlar da Chroma modeline göre yükseltilmiş durumda.

1000Hz Ultrapolling destekleyen ve bu sayede tepki süresi anlamında istisna kabul edilebilecek değerlere sahip olan klavyede, mekanik tuşların 80 milyon basımlık bir ömre sahip olduğu belirtilmekte. Razer Blackwidow X Chroma, hardcore oyuncular için geliştirilmiş bir oyun. Sadece fiyat düzeyi değil, teknik özellikleri de elbette buna göre. Mekanik olması sebebiyle de klavye hayli gürültülü ki, tuşlardan gelen sesi duymayı seven oyuncular buna bayılacaklar. Diğer kullanıcılar ise kısa süre rahatsızlık hissedebilirler. Ürün 700 TL civarına bulunabiliyor ve tüm muhteşemliğine rağmen, sadece ve sadece hardcore oyunculara göre. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Chroma desteği, metal ve dayanıklı kasa, yüksek performans
EKSİ Çok gürültülü, yüksek, alışmak gerekiyor

93



Razer Naga HEX V2 ★

MOBA oyuncularına özel!

Oyun dünyasında son yıllarda adeta bir MOBA çılgınlığı yaşanmakta. League of Legends, DOTA 2 ve Heroes of the Storm gibi oyunlar ile beraber hayatımıza giren bu tür az zaman gerektirmesi, kısa öğrenme süreci ve elbette espor dünyasına uygunluğu ile milyar dolarlık bir sektör haline geldi. Bugün ülkemizde League of Legends müsabakaları Ülker Sports Arena'yı dolduruyor ve milyonlarca insan evlerinde MOBA oyunlarına vakit harcıyor. Razer'in son ürünü de tam bu kitleyi hedeflemekte.

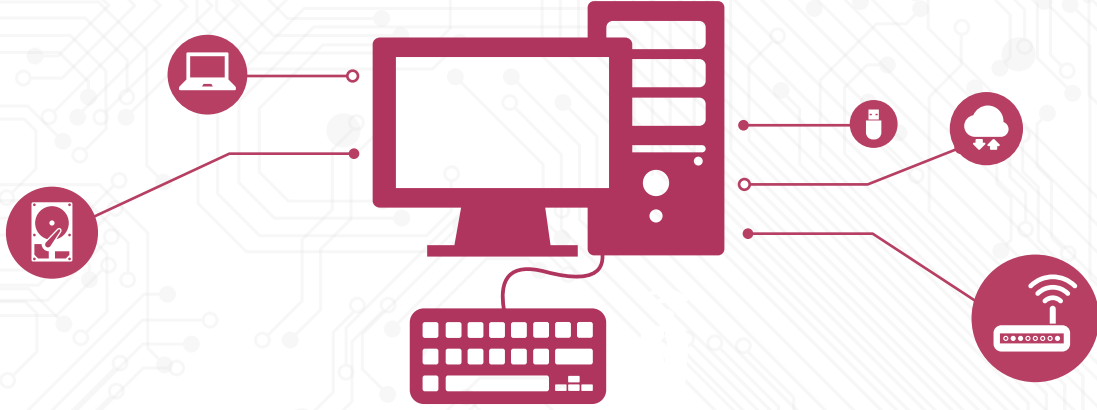
Razer Naga HEX V2, Naga Chroma'ya göre biraz daha farklı bir amaca hizmet ettiğinden, tasarımı da buna özel olarak elden geçirilmiş bir ürün ve Team SKT'nin de tasarımı konusunda görüşü hazırlanarak üretilmiş. HEX'in sol yanında MOBA oyunlarına özel olarak konumlandırılmış yedi adet, daire biçiminde tuş var ve bu açıdan MMORPG oyuncularını hedefleyen Naga Chroma'dan ayrılıyor. Söylemeye gerek yok ama ürün kablolu ve genel tasarım gibi teknik açıdan da Naga Chroma ile pek çok benzerlik içeriyor. Ürün tasarım açısından neredeyse kusursuz ve farklı modlarda programlanabilen ve 16.8 milyon renk verebilen Chroma özelliğini de bünyesinde taşıyor. Mouse'un üst yüzeyi hafif pürüzlü, ele oturan bir tasarıma sahip ve başparmak desteği de kauçuk olarak üretilmiş. Başlarda parmağımı bu yastığa koymak için ekstra çaba gösterdiğimi fark etmemeye rağmen kısa sürede alıştığımı da belirtmem gerek. Sadece MOBA'da değil, diğer oyunlar ve günlük hayatta da Razer Naga Hex V2 yaşamınıza kolaylık katacak olan bir model. Tuşlara eklenecek kısa yollarla günlük rutin işlerinizi çok daha kısa zamanda tamamlayabilirsiniz. Razer Naga serisinin diğer modelleri gibi Naga Hex V2 de sağ eliyle fare kullananlar için tasarlanmış bir model. Sağ sol tıklamalara sahip olan kaydırma tekerleği ve hemen altındaki çözünürlük ayar tuşları işlevsellik adına hayal gücü zorlayan detaylar sunuyor.

Ürün 370 TL civarına bulunabiliyor ve hem MMO hem de MOBA oyuncuları için muhteşem bir seçim. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Yan kısımdaki tuşların kullanımı kolay, 16000dpi, tırtıklı yüzeyi
EKSİ Başparmak yastığına alışmak zaman alıyor, haliyle pahalı

90



Teknik Servis

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

S: Bir ay içinde yeni bir bilgisayar toplayacağım. Bütçem 7500-8000 TL civarı. MSI Z170A Gaming M7, i7-6700K, GTX 1080, Kingston HyperX 32 GB 2400 MHz, Corsair 240 GB SSD, Seagate 2 TB HDD, Mastercase 5 Pro, Corsair H110i GTX, Corsair RM750 PSU bileşenlerinden oluşacak. Fakat ekran kartının ASUS mu MSI mi olması konusunda kendimle çelişiyorum ve Noctua fanlara gerçekten para harcamalı mıyım? Orkun Önal

C: Ekran kartı konusunda ASUS da MSI da kaliteli ürünler üretiyor. ASUS'un STRIX DirectCU III, MSI'nin da Twin Frozr VI soğutması mükemmel iş çıkarıyor. Seçim sizin. Fan konusunda Noctua kesinlikle üst seviye ürünlere sahip. Harcadığınız her kuruluşun karşılığını veren ürünler. Gönül rahatlığı ile tercih edebilirsiniz.

S: Öncelikle iki tane bilgisayar beğendim. Biri ASUS X550VX-XX16T diğeri MSI GP62 LEOPARD PRO. Ekran kartının GB' ve çözünürlüğü dışında bütün özellikler aynı. Asus'un ekran kartı 4 GB, ekranı Full HD değil; MSI'nin ekran kartı 2 GB, ekranı Full HD. Sizce oyun oynamak hangisi tercih edilir? Rıza Uçar

C: Her iki cihazda da GTX 950M mevcut fakat bir sorun var: iki cihaz da eski nesil işlemciye sahip. Bu durumda tavsiyemiz 6. Nesil Skylake işlemciye sahip MSI GL62 modeline bakmanız olacaktır. GTX 950M her ne kadar 1080p oyun için yeterli olmasa da cihazın ASUS'a göre

daha az ısınıyor olması uzun vadede oyun performansını çok etkileyecektir.

S: Sistemimin zayıf kısmı olduğunu düşündüğüm ekran kartını değiştirmek istiyorum. Sistem özelliklerim ise şöyle: 16GB RAM, Intel Core i7-3770K işlemci ve GTX 560 SE ekran kartı. Bütçem ise 1500 TL'ye kadar çıkabilir. GTX 970'i az daha alıyordum fakat bir bilene danışayım dedim. Bana bu bütçede son çıkan oyunları 50-60 FPS hızında verebilecek ve beni en azından 3-4 yıl idare edecek bir ekran kartı önerirseniz çok sevinirim. Murat Kaya

C: 1500 TL bütçe ile şu anda alabileceğiniz iki adet mükemmel ekran kartı mevcut: GTX 1060 ve RX 480. Her iki kart da güncel 16/14nm üretim teknolojileri ile üretilmiş kartlar ve en güncel DirectX teknolojilerini destekliyorlar. AMD'nin referans tasarım modeli yerine üçüncü parti soğutmalı bir modelini almakta fayda var. Böylece kartı kolayca overclock edebilirsiniz. OC yapmazsanız da referansa göre çok daha serin çalışacağından emin olabilirsiniz. GTX 1060'ın ülkemizde Founders Edition, yani referans sürümü satılmıyor. Bu bağlamda satın alacağınız herhangi bir modeli rahatlıkla 2 GHz'e overclock edebilirsiniz.

S: Elimde Core 2 Quad Q9550 2,83 GHz işlemci, 8 GB RAM ve 1 GB NVIDIA GeForce GX280

ekran kartına sahip bir masaüstü var. Şu an maksimum oynayabildiğim takıntısız GTA 5. Makine iyi bir makine bunu hissedebiliyorum ancak fazla tuzlu olmadan biraz güçlendirmek istiyorum. RAM'leri 16 GB'a yükseltsem ekran kartı için ne tavsiye edersiniz uygun fiyatlı? Bir de işlemci ve anakart bu iyileştirmelere sıkıntı çıkarır mı? İlker Kaya

C: 8 GB RAM çoğu oyun için yeterli, 16 GB şart değil. Öte yandan ekran kartınızı daha güncel bir model ile değiştirebilirsiniz. NVIDIA tarafından GTX 1060 ve AMD tarafında da RX 480 gibi modellere bakabilirsiniz. Tabii ki bu kartları satın almadan önce sisteminizde kaliteli, 80 Plus sertifikalı bir PSU olduğundan emin olun.

S: Yakın zamanda Overwatch adlı oyunu alacağım. Oyunu PS4 platformuna alacaktım ancak arkadaşlarımla oyunu PC'ye alması beni kararsız bıraktı. HP marka ENVY dv7 model bir laptop kullanıyorum, özellikler şöyle; Intel Core i7-3630QM 2.40 GHz CPU, GeForce GT630M ekran kartı, 16 GB RAM. Oyunun sistem gereksinimlerine baktığımda böyle bir sistemin 60 FPS için yeterli olacağı yazıyor. Ancak bu bilgisayarda CS:GO'yu 1080p çözünürlükte 20 dakikalık bir oyun süresinden sonra bilgisayar aşırı derecede ısınıyor ve 60 FPS'den 30 FPS'nin altına düşüyor. Sizce bu bilgisayarda 30 FPS'nin altına düşmeden 1080p'de oynayabilir miyim? Doruk Aytaç

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master NSE-200-KKP600	SilverStone Precision PS11B-W	Cooler Master MasterCase 5
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS H170M-PLUS	MSI Z170A Gaming M5
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 860K	Intel Core i5-6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	SilverStone Tundra Serisi TD03-LITE
BELLEK	HyperX Fury 8GB Kit 1866 MHz CL10	HyperX FURY Black 8GB Kit 2666MHz CL15	G.Skill RipjawsV 16GB Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI R7 370 GAMING 2G	MSI GTX 970 GAMING 4G	MSI GTX 980 Ti GAMING 6G
SABİT DİSK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DİSK 2		OCZ 120GB AMD Radeon R7	Samsung 250GB 850 EVO M.2
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 600 W	Cooler Master RS-600 G 80+ Bronze 600W	Cooler Master G750M 80PLUS
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2263SMHL 2ms 60Hz	ASUS 23.6" VP247T - 1ms 60Hz	ASUS 27" MG278Q - FreeSync 1ms 144Hz
FİYAT	2005 TL	3932 TL	8888 TL

C: Oynayamazsınız. Buradaki sorun ısınma sorunu. Isınan cihazda hem CPU hem de GPU'nun çalışma frekansı düşer. Bu da doğrudan oyuna etki eder ve FPS'nin düşmesine neden olur. Cihazınızın içini temizletmeli ve termal macununu yeniletmelisiniz. Aksi takdirde ısınma sorunları olmaya devam edecektir. Bir sonraki dizüstü bilgisayarınızı alırken sadece ekran kartına değil soğutmasına da bakmanızda fayda var.

S: Bütçem 5000 lira. i7 6700k ASUS Z170 Pro Gaming, Thermaltake Versa N21 80 Plus, EVGA GTX 970FTW, G.Skill 16 GB RipjawsV 3200 MHz almayı düşünüyorum. İşlemci soğutucusu olarak ne almalıyım? 500 GB HDD elimde var. SSD olarak ne önerirsiniz? 240 GB yeterli olacaktır diye düşünüyorum. Muhammed Doğramacı

C: Öncelikle ekran kartı seçimi daha iyi olabilir. GTX 970 eskidi. Yerine GTX 1060 veya GTX 1070 alabilirsiniz. 1080p monitörünüz varsa 1060, 1440p monitörünüz varsa 1070 almanızda fayda var. İşlemci soğutucu olarak Cooler Master TPC alınabilir. Sıvı soğutma şart değil. SSD olarak da Samsung 850 EVO'ya bakabilirsiniz. Ya da uygun fiyatlı bir ürün arıyorsanız Crucial BX200 de olabilir.

S: Bu sene liseden mezun oldum ve seneye

üniversiteye gideceğim ama bilgisayar konusunda çok fazla bir fikrim olmadığı için tam karar veremedim. 5000 TL'ye yakın bütçeyle alabileceğim en iyi laptop hangisidir sizce? Beni en az 5 sene idare etmesi lazım. Ahmet Furkan KIZILAY

C: Yakın zamanda NVIDIA'nın Pascal GPU'lu dizüstü PC'leri piyasada olacak. Bu cihazları beklemek mantıklı olacaktır. Zira var olan GPU'lar 28nm ile üretiliyor ve biraz ısınıyorlar. Oysa ki Pascal modeller 16nm ve hem daha az ısınıyor hem de daha çok performans sunuyor. Alternatif olarak AMD'nin de 14nm GPU'ları dizüstü PC'lere girmeye başlıyor. Onlara da bakabilirsiniz.

S: EVGA GTX1080 Founders Edition almayı düşünüyorum. EVGA'yı tavsiye eder misiniz yoksa ASUS/MSI mı tercih etmeliyim? Bekircan

C: Eğer konuşamayacaksanız telefon görüşmesi yapmanın faydası nedir Bay Anderson? Founders Edition ekran kartlarının hepsi aynı. ASUS, MSI veya EVGA olması bir şeyi değiştirmiyor. Mümkünse üçüncü parti soğutmaya sahip bir ekran kartı edinin.

S: Senelerdir dandik bilgisayarlarda oyun oynadım. Şu aralar biraz para biriktirip laptop almak istiyorum (masaüstü maalesef olmaz üniversite dolayısıyla). Gözüm şenlensin

biraz. 2300'e MSI CX62 laptop'u gördüm. Sizce nasıldır oyun oynamak için? (2000TL'ye kadar düşeni var sanırım bu modelin.) Bunun dışında ASUS'un X550JX XX171D'sini gördüm. 2600'e fena değil gibi duruyor. Ancak 2660 buna vereceğime 2800'e Monster Abra A5 v6 var 2800'e. Bu model nasıldır sizce? Kasa kalitesi kötü ve genelde Monster sorun çıkaran bir marka diyorlar. Ama bu fiyata Skylake işlemcili i7 ve 950m GDDR5 ekran kartlı bir laptop yok yani. Daha önceki sorularda MSI'nin GL62'sini önerdiğinizi gördüm. Biraz daha pahalı aynı özelliklere sahip olanı. Siz bu karşılaştırma konusunda ne düşünüyorsunuz? 2800'den yukarı imkânım yok. Kalitesi Monster'a göre çok daha iyi gibi. Garanti için burada bir firmaya götürebilir miyim? Oynayacağım oyunlar: Skyrim (grafiklerin güzelleşmesi için modlamayı düşünüyorum), Overwatch, Witcher 3, ACIV, Mirror's Edge vb. tarzda oyunlar. Hakan

C: Oyun amaçlı satılan dizüstü PC'lerin en büyük sorunu ısınma. MSI'nin GL62 modeli bizzat test edip gayet serin çalıştığını gözlemediğimiz bir model. ASUS'un oyuncular için ROG serisi mevcut fakat fiyatları genelde 5000 TL'den başlıyor. Bunun dışında standart modellerle oyun oynamaya kalkışmak uzun vadede ciddi ısınma sorunları doğuruyor. Monster da oyuncu dizüstü bilgisayarları başarılı olan bir firma. Öte yandan Abra A5 V6 modelini test etmediğimizden bir şey diyemeyiz.

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4

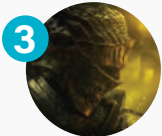


Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



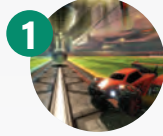
Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarisizliği bu kadar normalleştirmemişti. Adım başı öldüğünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE

Bağımsız

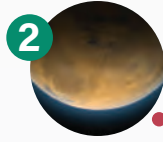


Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



RimWorld

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

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2

PC MAC LINUX



SteamWorld Heist

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

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form
Çıkış Tarihi Aralık 2015

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

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE

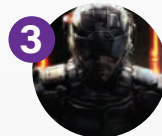


Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE



CoD: Black Ops III

Bütün sene eleştirdikten sonra hepinizin bayıla bayıla oynadığı yeni Call of Duty oyunu elbette burada, üstelik 2015'in en çok satanı olarak.

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

Macera



No Man's Sky

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

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



Abzû

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

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4

AYIN OYUNU AĞUSTOS

No Man's Sky

Tanıtlığı günün ertesinde herkesin diline düşen, muhabbetlerin ana teması haline gelen oyun aslında tam olarak beklentimizi karşıladı denemez. Ancak kendi kendimize büyüttüğümüz beklentilerimizin sorumlusu da Hello Games değil. Ayın en mükemmel oyunu olmasa da, ayın oyunu her şeye rağmen No Man's Sky.

80

Online



Heroes of the Storm

MOBA lafını duyunca arkasını dönüp uzaklara doğru koşanları bile (bkz. Tuna) esiri etmeyi başaran oyun alışkanlıklarınızı değiştirmeye aday.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



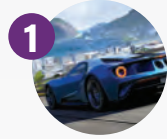
Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC

Yarış

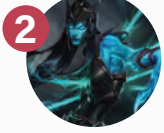


Forza Motorsport 6

Serinin muhtemelen en iyi oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla girerken su birikintisine girmenin etkilerini daha iyi hissettiremez.

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



League of Legends

Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile League of Legends eSporların tozunu atmaya devam ediyor.

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile geri dönen seri, ikinci oyununda mükemmelliğin sınırlarında geziyor. Daha önceki oyunlara aşına değil-seniz zorluğu sinirlerinizi gerebilir.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC

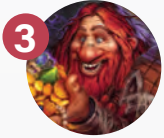


Trackmania Turbo

"Gökten zembille indikten" sonra loop'tan loop'a uçtuğunuz muhteşem bir arcade yarış deneyimi sunan oyun, 200'den fazla bölümüyle sizi esir edecek.

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

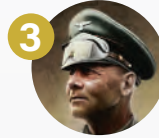


Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE



Hearts of Iron IV

İkinci dünya savaşını yeniden yazma şansı elinizde, ancak bunun kolay olduğunu düşünürseniz başka oyunlara bakmanızı öneriyoruz.

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 30 Eylül 2016 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

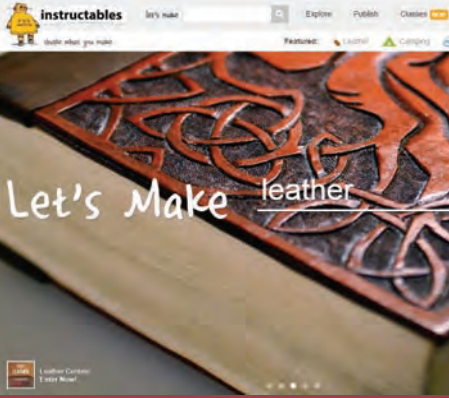
Web: www.doganburda.com



KÜLTÜR & SANAT

Cosplay

Cosplay
Ceyda'nın
Cosplay
rehberi bu ay
Gamescom
rüzgarını
da arkasına
alarak devam
ediyor!
Sayfa 104



www.instructables.com

Crafting meselesinin bir sanat olduğu düşüncesine sahip olduğum için bu ay sizlere bir Do it Yourself (DIY) yani kendin yap sitesini sunacağım. Yıllar, yıllar evvel lise zamanlarımda akvaryum hobisi ile uğraşırken, parasını yetiremediğim ekipmanları daha ucuza getirebilmek adına bu siteler ile hayli ilgiliydim ve kendi başıma pek çok akvaryum ekipmanı yapmıştım. Instructables ise size hemen hemen aklınıza gelebilecek her alanda insanların kendi başlarına yapmış olduğu eşyaların nasıl yapıldığını gösteriyor. Müzik aletleri, figürler, cosplay aksesuarları, kamp hayatında kullanabileceğiniz pratik eşyalar ve daha pek çok alanda crafting yeteneklerinizi geliştirebileceğiniz bir içerik sunan Instructables, oldukça yararlı bir mecra. Her eşyanın nasıl yapıldığı adım adım gösteriliyor ve İngilizce bilenlere açıklamaları da mevcut. Eğer crafting yeteneklerinize güveniyorsanız; ancak daha önce bu işe girmediyse bu site sizin için çok iyi bir başlangıç olacaktır. ■



Michael Kiwanuka
Love & Hate

Ouvv! Ne oldu sana ya? Bu da ne? dediğinizi duyar gibiyim. Evet bu ay çok farklı müzik albümleri ile karşındayım. Şöyle bir Spotify'ı taradım Soul müziğe dair piyasada yeni nelerin olduğuna bakarken Michael Kiwanuka'nın yeni albümü Love & Hate'in oldukça hoşuma gittiğini anladım. Soul'un ruhu dinlendiren ve dinlenştiren ritminin yanında ince elektro dokunuşları ile müziğe canlılık katan İngiliz sanatçı, albümün daha ilk iki şarkısı olan "Cold Little Heart" ve "Black Man In the White World" ile en başından sizi içerisine alıyor. Kiwanuka'nın sesinin arkasından zaman zaman yükselen vokallerin de bunda etkisinin büyük olduğunu düşünmekteyim. Albüme adını veren "Love & Hate" parçası da 54 dakikalık albümün yedi dakikasını kaplıyor ve "You can't break me down" sözleri hala kafamda dönüp duruyor. Hele parçanın sonundaki elektronun şahaneliği dillere destan. Parçalarında insan ilişkilerinden toplumsal sorunlara ve hatta ırkçılığa dahi değinen Kiwanuka yeni albümü ile harika bir iş başarmış. ■



Billy Talent
Afraid of Heights

Şte bu albümün çıktığını gördüğümde yüzümde kocaman bir gülümseme oluştu ve kulaklığımı takıp sesi sona kadar açarak bir kez daha (Belki milyonuncu kez.) Billy Talent eşliğinde kendimi kaybettim. Fallen Leaves parçası ile tanıdığım (Dinleyin, seveceksiniz!) Billy Talent, Alternatif ve Punk türünün en nadide gruplarından birisi ancak uzunca bir süredir grubun yeni bir çalışmasını görememiştik. Albüm toplamda yaklaşık 50 dakika süren ve 10 farklı parçadan oluşurken Deluxe versiyonu ise hemen hemen her şarkının demo versiyonunu içeriyor ve bu durum albümün süresini ikiye katlıyor. Big Red Gun ile başlayan albüm, eski albümlerde şimdi hatırlayamadığım bir şarkının melodisi ile benzeşmesiyle beni hayli endişelendirmişti; ancak kısa süre sonra Big Red Gun hariç bütün parçaların gayet orijinal yapıda olduğunu görmek beni çokça mutlu etti. Albüme adını veren Afraid of Heights ile artan coşkum diğer parçalarla beraber iyice zirveye vardı. Billy Talent'a olan pozitif duygularımdan mıdır bilmiyorum ama grup bir kez daha beni çok mutlu etti. Dinleyin, dinletin efendim. ■





Suicide Squad

Uzun zamandır olan bekleyiş nihayet bitti. Duyurulduğu ilk andan beri belki de en çok merakla beklenen filmlerden Suicide Squad, Ağustos ayında gösterime girdi. Filmi IMAX ile izledim ve film açıkçası tam da beklediğim gibi ne çok iyi ne de kötü bir yapım olarak karşıma çıktı. Suicide Squad hepinizin bildiği gibi DC'nin kötü karakterlerini bir araya topluyor. Peki bu olay nasıl meydana geliyor? Büyük çoğunluğu süper kahramanlarımız tarafından yakalanan kötü karakterlerimiz ARGUS tarafından hapsediliyorlar. ARGUS'un başında yer alan ve idealleri için milyonlarca insanı dahi feda etmekten kaçınmayan Amanda Waller ise ARGUS'un pis işlerini yapmak veya güvenliği tehdit eden noktalarda kayıp verilmesini önlemek adına dünyanın gördüğü en tehlikeli ve kötü insanlardan kurulu bir ekip kuruyor. Aslında çok sır olmasa da, bu ekibin nasıl bunu kabul ettiği konusunda spoiler vermiyorum. Açıkçası Will Smith'in Deadshot için çok iyi iş çıkardığını düşünsem de Harley Quinn'i oynayan Margot Robbie adeta mükemmel ötesi bir performans sergilemiş ve "Ahanda Harley böyle olur." demiş. ■



Ghostbusters

Bir dönemin efsane filmi Ghostbusters ilk duyurulduğunda son derece heyecanlanmış olsam da filmin berbat fragmanı nedeniyle bu heyecanım kısa sürede sönmüştü. Film ile alakalı en ufak bir beklentim olmamasına rağmen elbette izleyecektik. Filmde hayalet avcılarımız bu defa dört kadından oluşuyordu ancak sorun bu değildi. Asıl sorun karakterlerde hiçbir orijinalliğin olmamasıydı. Konu da oldukça klişeydi aslında. Şehirde açıklanamayan, paranormal olaylar oluyor ve bu konuları araştırırsalar da gerçek bir kanıt görmek isteyen dört hayalet avcımız da bu olaylara şahit oluyorlar. Bundan sonra ise tüm hikâye başlıyor. Ghostbusters şirketi kuruluyor ve ekibimiz hayalet avcılarına karşı savaşıyor. Çok düşük beklentilerle gittiğimden midir bilemedim; ancak film bana gayet eğlenceli ve hoş geldi. Kesinlikle çok iyi bir film değil; ancak eğlenceli vakit geçirilecek ve komik diyaloglara sahip olan bir filmle karşılaştım. Bu durum beni şaşırtsa da film karakterlerin basitliği ve klişe olmaktan kurtulamaması sebebiyle benden vasat puan aldı. ■



Rock Off 2016

Rock Off eğlencesi hala bitmedi arkadaşlar. Bu yılki Rock Off'un bir sonraki ayağı ise 1 Ekim'de Volkswagen Arena'da gerçekleşecek. Bir önceki Rock Off'da yani 10 Temmuz'da Megadeth ülkemizi ziyaret etmiş ve çeşitli nedenlerle ülkemizi ziyaret etmeyen gruplara da bazı göndermelerde bulunmuştu. Bu defa Rock Off'da yabancı bir grup yok, tüm gruplar bizden, içimizden. Zaten Rock Off 2016 Yerli etiketiyle hazırlanan etkinlik, 1 Ekim günü saat 13:00'de başlayacak. Konser vereceği kesinleşen Sahte Rakı, Pinhani ve Adamlar'ın yanı sıra son zamanlarda yükselişe geçen Ceylan Ertem de sahnede yerini alacak. Festivalin en çok beklenen grubu ise elbette Duman olacak. Yalan söylemeye gerek yok. Bu kadro Rock Off coşkusunda bir etkinlik için biraz yavaş kalmış olabilir. Yine de Duman'ı ve Pinhani'yi saymazsak son zamanlarda ortaya çıkmış müziği güzel insanları içeriyor. Duman da zaten muhtemelen en son sahne aralık son vuruşu en etkili şekilde yapacaktır. Biletler de satışta efendim, Rock Off 2016'nın bu ayağı ilginizi çektiyse hemencecik alın. ■

PARALEL EVRLN

Herkes merhaba! Köşemizin bu ayki konuğu; ülkemizde Suicide Squad: Gerçek Kötüler adıyla vizyona giren "Suicide Squad: Worst. Heroes. Ever." filmi. Öncelikle Suicide Squad hakkında biraz bilgi verelim: DC Comics ilk Suicide Squad'ı kurduğunda ekibin amacı ve üyeleri, yapı itibariye günümüzdeki üyelere benzese de tamamen farklıydı. Bu durum çok normal çünkü ilk Suicide Squad'ın karşımıza çıktığı sayı olan The Brave and The Bold #25'in yayınlanma yılı 1959. Suicide Squad, çizgi romanlarda ve son zamanlarda filmlerde sıklıkla işlenen "kötü adamları hapse atıyorsunuz tekrar tekrar kaçıyorlar, neden bu kadarla yetiniyorsunuz?" sorusuna bir cevap gibi adeta. İdam mahkûmlarının ABD Hükümeti adına olağanüstü olaylara müdahale etmeleri amacıyla oluşturulan ekip, hükümet tarafın-

dan tamamen gözden çıkarılabilir olarak görülür ve mahkûmlara çıkacakları görev karşılığında "imtiyazlar" verilir. Dolayısıyla bu mahkûmlar bazen gereklidir. Değişen ekip üyelerine rağmen temel özellikleri hiç değişmeyen Suicide Squad'ın sevenleri hep olmuştur ama esas başarısını 2016 yılında bütün DC Evreni'ni içeren New 52 kapsamında yaptığını söylemek yanlış olmaz. DC'nin son birkaç yıldaki en sevilen karakterlerinden olan Harley Quinn'in ekibe katıldığı zaman da işte bu döneme denk gelir. Filme geri dönecek olursak, henüz izleyenleriniz olması ihtimaline karşılık "spoiler" vermeden kısaca bir özet geçelim, Bilindiği üzere çekimleri tamamlanmasına rağmen Batman'ın Superman'ın aldığı eleştiriler sebebiyle yeniden toplanan yapımcı ekibi, "daha komik" sahneler çekip filme eklemiştir ve sonuç merakla bekleniyordu. Hatta ünlü film eleştiri sitesi Rotten Tomatoes, BvS'den sonra bu filme de düşük puan verdiği için change.org'da sitenin kapatılması için kampanya başlatıldı, bir Reddit kullanıcısı ise Joker'in filmde fragmanlarda olduğu kadar çok görünmemesi üzerine yapımcı firma olan Warner Bros'a dava açacağını söyledi. Film vizyona girene kadar çıkan fragmanlarda en çok göze batan karakter olan Harley Quinn (Margot Robbie), karakterin yapısı itibariyle filmdeki komedi unsurlarında başı çekiyor. Will Smith'in de Deadshot karakterine oldukça başarılı şekilde hayat verdiğini belirtmek gerekir. Harley ve Deadshot, ekibin diğer üyeleri olan Boomerang (Jai Courtney), Killer Croc (Adewale Akinnuoye-Agbaje) ve Diablo (Jay Hernandez), yanlarına hükümet desteği olarak Rick Flag (Joel Kinnaman) ve Katana'yı (Karen Fukuhara) da alıp bu filmin baş kötüsü Enchantress (Cara Delevigne) ve kardeşi Incubus'la (Alain Chanoine)mücadele ediyor. Ekip üyelerinin köken hikâyelerine de yer veren ve Jared Leto'nun Joker'inin de sık-



lıkla görüldüğü yapımda, Ben Affleck'in Batman'ı ve Ezra Miller'ın Flash'ını da kısa da olsa görme imkânınız olacak. Adam Beach'in canlandırdığı Slipknot karakterini de izleyeceksiniz ama maalesef pek uzun süreyle değil. Yapım aşamasında bazı kararların son anda değiştiği açıkça belli olsa da, Özellikle Harley Quinn ve Joker sahnelerinin, ikili arasındaki ilişkiyi başarıyla işlediğini ve filmin müziklerini çok beğendiğimizi de eklememiz gerekir. Henüz izlememiş olanlara bu filmi mutlaka görmelerini tavsiye ediyoruz. Ayrıca DC'nin Rebirth olayıyla #1'den başlattığı Suicide Squad Rebirth'u ve Jbc Yayıncılık'tan çıkan Suicide Squad Yeni 52: Dost Kazığı cildini dükkânımızda ve internet sitemizde bulabileceğinizi ve bu serilere abone olabileceğinizi de hatırlatmak isteriz. Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere! ■

www.paralelevrencr.com

[f](https://www.facebook.com/ParalelEvrenCR) [i](https://www.instagram.com/ParalelEvrenCR) [y](https://www.youtube.com/ParalelEvrenCR) /ParalelEvrenCR

AltEvren

Daniel Clowes, ülkemizde yeni yeni tanınmaya başlasa da, Amerika'da bağımsız çizgi roman denince akla ilk gelen sanatçılar arasında yer alıyor. 1997'de kitaplaştırılan Ghost World grafik romanı, Amerikan bağımsız piyasası içinde artık "kült klasik" haline gelmiş eserlerden bir tanesi.

Clowes'u bu ay gündeme getirmemin sebebi ise Ghost World değil, geçtiğimiz aylarda yayımlanan Patience adlı grafik romanı. 180 sayfadan oluşan ve sanatçının bugüne kadar hazırladığı en uzun çizgi roman olan Patience, tıpkı Ghost World gibi, aslında oldukça gerçekçi bir kurguyla başlıyor fakat kısa süre içinde, Daniel Clowes hikâyeyi çok farklı yerlere götürüyor.

Jack - Patience çiftini konu alan eser (Evet, "Patience" garip ama ABD'de gerçekten kullanılan bir isim!) Patience'in hamile olduğunu anlamasıyla başlıyor ve bir süre için geçim sıkıntılılarıyla, çocuk sahibi olacak bir ailenin sorumluluk fikrine alışma çabası ile alakalı bir çizgi roman gibi gözüküyor. Daniel Clowes'un çok çeşitli türlerde eserler üreten bir yazar olduğu doğru, fakat Ghost World başta olmak üzere en meşhur eserlerinin daha günlük konuları ele aldığı düşünülürse, bu aslında yazardan beklene-



bilecek bir hikâye kurgusu.

Fakat Clowes, bu kurguyu kısa sürede değiştiriyor. Her şey normal giderken bir anda hikâyeyi tamamen farklı bir yere çeken Clowes, konuyu oldukça sağlam bir bilim kurgu, daha spesifik olmak gerekirse "zaman yolculuğu" öyküsüne dönüştürüyor.

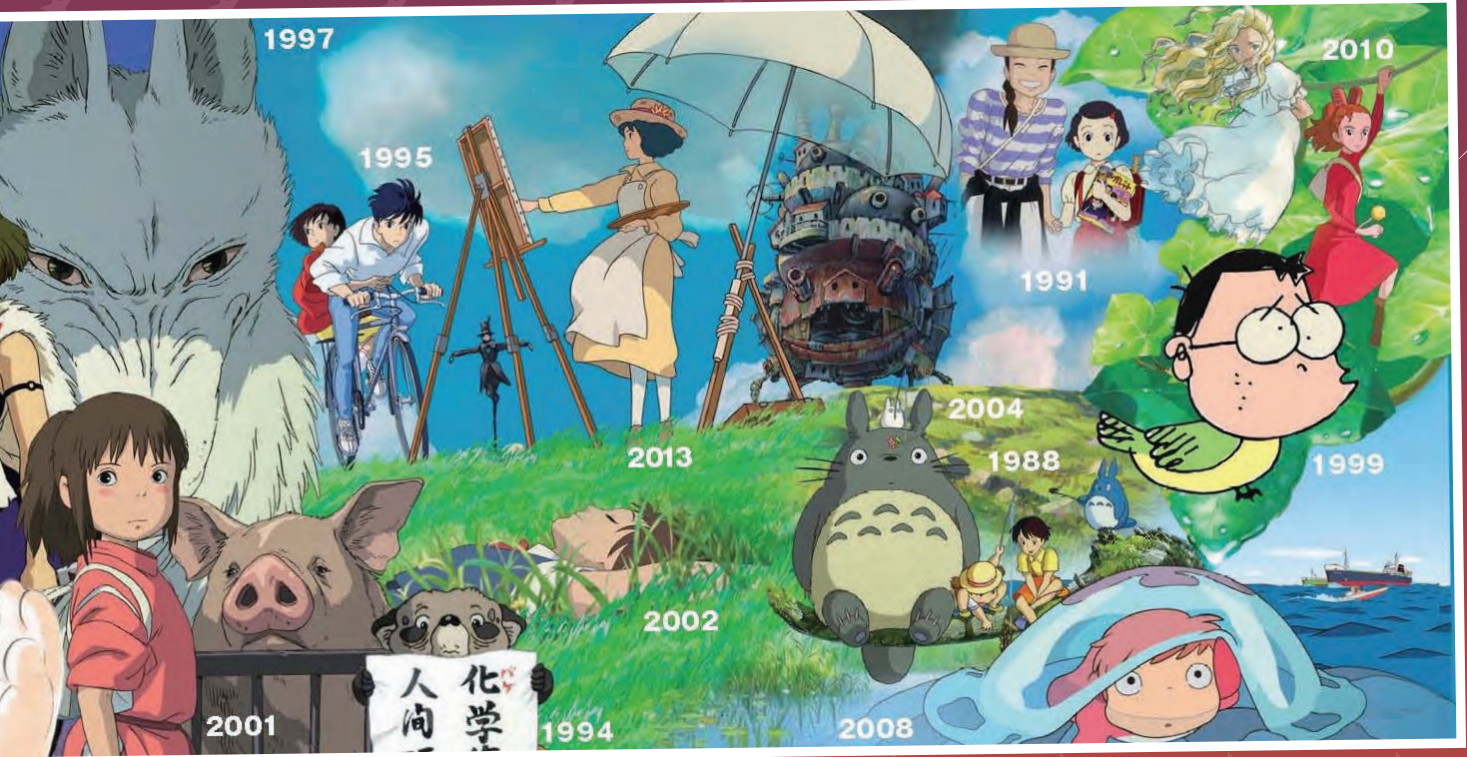
Zaman yolculuğu, bana kalırsa bir yazarın kullanabileceği en tehlikeli unsurlardan bir tanesi. Hem, amiyane bir tabirle, "suyu çıktı" denecek kadar çok hikâyede yer alması, hem ne kadar dikkatli olursanız olun bir takım mantık hatalarının neredeyse kaçınılmaz olması, hem de bu hikâye kurgusu içinde anlatılabilecek yaratıcı kurguların pek çoğunun zaten kullanılmış olması, bu fikri bir yazar için iki uçlu bir kılıca çeviriyor.

Clowes'un anlattığı hikâyenin inanılmaz orijinal veya zaman yolculuğu ile daha önce yapılmamış bir şey yaptığını söylemek mümkün değil. Hatta, "zaman yolculuğunu mümkün kılmak için zaman yolculuğu yapmak" klişesi neredeyse birebir kullanılıyor. Fakat bunları yaparken, Daniel Clowes tüm bu klişelerin, fazla kullanımların ve "suyu çıkan" öğelerin bilincinde olduğunu gösteriyor. Bu da, sonuç olarak fazla yaratıcı olmayan, ama ilgi çekici bir

hikâyenin anlatılmasını sağlıyor.

Çizgi romanın, benim için daha ilgi çekici olan kısmı, görselliği ve Clowes'un yaratmayı başardığı görsel anlatı. Biraz yayınevi Fantagraphics'in yayın formatı konusundaki serbest tutumundan da kaynaklanan bu görsellik, Clowes'un geniş sayfalarda geniş paneller, canlı renkler ve neredeyse psikedelik bir atmosfer yaratabilmesini ve hikâyeyi bu görsellik üzerinden aktarabilmesini mümkün kılıyor. Bu durum, zaman yolculuğunun farklı dönemleri resmetmeye yarayan bir unsur olması ile birleşince, ortaya takip etmesi son derece keyifli bir eser çıkıyor. Daniel Clowes'un Patience grafik romanının 2016'nın en önemli çizgi roman olaylarından bir tanesi olduğunu söylemek mümkün. Pek çok ödül kazanan ve Amerikan bağımsız çizgi romanları içinde neredeyse bir efsane statüsünde olan Clowes'un eseri, Amerika'da yayımlanmasından çok kısa süre sonra Türkiye'de Karakarga Yayınları tarafından basılmış durumda - bu nedenle, özellikle bağımsız çizgi roman severlerin bu eseri kaçırmak için hiçbir bahanesi olmadığı rahatlıkla söylenebilir. ■





farklı görseelliğiyle yine eleştirmenlerden tam not alan bir film.

Önemli filmlere imza atmış bir diğer yönetmen Hosoda Mamoru. Son filmi **Bakemono no Ko** (The Boy and the Beast) pek çok önemli ödül kazandı. **Summer Wars**, **Toki wo Kakero Shoujo** (The Girl Who Leapt Through Time), **Ookami Kodomo no Ame to Yuki** (Wolf Children) diğer izlenmesi gereken filmleri. Yukarıda saydığımız yönetmenler gibi kendi hikâyelerini yazıyor ama animasyon stili ve görseelliği çok farklı. Canlı renk kullanımları özellikle **Summer Wars**'da öne çıkıyor. **Ookami Kodomo no Ame to Yuki** dul bir annenin büyük güçlüklerle çocuklarını büyütmesinin hikâyesi, folklor öğeleriyle dolu iç ısıtan bir film. **Toki wo Kakero Shoujo** ise bir anlamda "zaman makinesi" filmi ama roman uyarlaması olan filmin güçlü yanları zaman yolculuklarında yatmıyor. Bu anime yönetmenin son filmine kadar en ünlü animesiydi. Eh, insan zaman içinde kendini aşıyor.

Gelelim 90'larda animemiy tüm dünyaya tanıtan diğer yönetmenlere. İlk **Akira** gibi pek çok klasiğe imza atan Katsuhiro Otomo. Yönetmen steampunk ağırlıklı filmleri, detaylı arka plan çizimleri; aksiyon dolu, yetişkinlere yönelik hikâyeleriyle gönüllerde taht kurmuş biri. **Neo Tokyo**, **Akira**, **Memories** ve **Steamboy** kesinlikle kaçırılmamalı. Otomo yönetmemiş olsa da senarist koltuğunda oturduğu **Roujin Z**'ye de bir bakın bence. Zaten mangada çığır açan Otomo'yu bilme-yeni dövdükleri için uzun uzun bahsetmeden

diğer önemli yönetmenimize geçelim. Matrix gibi önemli bir filmin yapılmasında Wachowski kardeşlere ilham olan **Ghost in the Shell**'in yönetmeni Mamoru Oshii. Bu animemiy de izlemeyeni dövüyorlar, ona göre. Mamoru Oshii filmlerinde Doğu-Batı sembolizmini ve felsefeyi çok kullandığı için bazen öyküleri karışık bulunan bir yönetmen. Live action denilen sinema filmlerinden tutun da Kerberos Saga gibi senaryolarına kadar pek çok dalda üreten biri, aynı Katsuhiro Otomo gibi. Kesinlikle izlenmesi gereken animelerine gelince **Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer**, **Tenshi no Tamago** (Angel's Egg), **Patlabor**, **Ghost in the Shell** ve **Ghost in the Shell 2: Innocence** ile **Sky Crawlers**.

Yoshiaki Kawajiri **Ninja Scroll** ile aksiyon arayanlar için birebir. Özellikle Basilisk'i sevenler bu serinin köklerinin **Ninja Scroll**'a dayandığını unutmamalı. Daha önce bu filmde uzun uzun bahsettiğimden yönetmenin diğer önemli filmi **Wicked City** ve **Vampire Hunter D: Bloodlust**'i gözüm kapalı öneriyorum. İlginç bir nokta da yönetmenin 2007 yılında vizyona giren İskoçyalı anime filminin çok beğenilmesi. İzlemek isteyenler için **Highlander: The Search for Vengeance**.

Böyle kallavi isimlerden sonra biraz da gençlere yer tanıyalım. Miyazaki'nin tahtına en azından görseelliğiyle aday gösterdiğim Makoto Shinkai genç ve gelecek vaat eden yönetmenlerden biri. Genellikle bilimkurgu ağırlıklı ilk filmlerinden sonra romantik dramalara ağırlık veren Shinkai insanın yalnızlığı-

nı ön plana çıkaran yönetmenlerden. İzlenesi filmleri ise: **Hoshi no Koe** (Voices of a Distant Star), **Kumo no Muko**, **Yakusoku no Basho** (The Place Promised in Our Early Days), **Byosoku Go Senchimotoru** (5 Centimeters Per Second), **Hoshi o Ou Kodomo** (Children Who Chase Lost Voices), **Kotonoha no Niwa** (The Garden of Words).

Elbette bu yönetmenlerin dışında da kaçırılmayacak çok güzel anime filmler var. Stüdyo Ghibli imzalı **Mimi wo Sumaseba** (Whisper of the Heart), **Neko no Ongaeshi** (The Cat Returns), **Karigurashi no Arrietty** (The Borrower Arrietty) ve **Omoide no Mani** (When Marnie Was There) bunlardan bazıları.

Ve listemize giren son filmler: **Hotarubi no Mori e** kırk beş dakikalık, romantizmin dibine veren, yanınızda mendil kutusu hazır bulundurmanızı salık verdiğim müthiş bir film. **Stranger: Mukou Hadan** Ninja Scroll gibi aksiyon arayanlar için. Yakın zamanda vizyona giren **Shisha no Teikoku** (The Empire of Corpses) korku ve gerilim peşindekilere. **Tekkou Kinkreet** ayrıksı görseelliği, stilize dövüşleriyle müthiş. Ve son olarak **Colorful**, **Haibana Renmei** serisini sevenleri memnun edecek bir drama.

Şöyle bir saydım da elliyi aşmışız. Siz bunları izlerken atladığım diğer önemli filmleri ikinci bir listeye yüze tamamlarız. Şimdiden iyi seyirler.

Not: Söylemezsem çatlarım. Sonunda *Naruto*'da *Kakashi*'nin yüzünü gördük. Kyaa

* * ■ Merve Çay



● Cosplay Republic ●

Cosplay'de Peruk İşinin İncelikleri #2

Geçtiğimiz ayki Cosplay Republic yazımızda peruk işinin inceliklerine özel bir giriş yapmıştık. Saçınıza göre daha kolay şekillendirebileceğiniz bu mucize güzellikler hakkında öğrenmeniz gereken çok şey var. Bakımı kolay gibi görünse de saklaması bir o kadar zor olan peruklarımız, hemen hemen her renk ve şekle sahipler. Bu ay sizlere peruk türleri konusunda daha detaylı bilgiler vereceğim. Ayrıca peruğu kafanıza geçirirken nelere dikkat etmeniz gerektiği ve perukları nerelerden alabileceğiniz konusunda da detay vereceğim. Kemerleri bağlayın, yeni bir cosplay konusu geliyor.

Basit peruk stilleri

Geçtiğimiz yıllara oranla cosplay'de peruk bulma ve şekillendirme işi çok daha kolay. Geçmişte elimizde saç spreyinden başka hiçbir şey yoktu. Aslında vardı ancak biz bunun farkında değildik. Birçok şekle ve renge sahip olan peruklar, doğal saçtan daha güzel görünür hale geldiler. Normal hayatta bile peruk kullanan birçok insana denk gelebilirsiniz.

Yüzünüzü peruğa uygun hale getirmek için kesebilirsiniz

Peruk kesim işi birçoğumuzun korkulu rüyasıdır. Şekillendirmek bile daha kolaydır. Ancak korkmayın, bunun için çok güzel hazırlanmış videolar mevcut. Bazı peruklar yüzünüze fazla büyük gelebilir, korkmayın. İnternette ilgili araştırmaları yapabilirsiniz.

Kabarmış peruğu şekillendirmekten korkmayın

Eğer peruğunuz kafanızı koca bir mantar gibi gösteriyorsa, birazcık kırmaktan çekinmeyin.

Peruğa kendi stilinizi ekleyebilirsiniz

Karakterinizin kendi stiline göre peruğunuzun da aynı şekilde şekillendirebilirsiniz. Biraz saç spreyi sıkabilir ve karakterinizin saçları fazla düz veya kabarık, ona göre şekillendirme yapabilirsiniz. Unutmayın en önemlisi doğru araştırmayı yapmaktır.

Kıvrıkcık ve dalgası peruk işi

Peruğunuzun kıvrıkcık hale getirmenin belli taktikleri vardır ve inanılmaz kolaydır. Eğer

peruğunuz ısıya dayanıklıysa (Etiketinde mutlaka yazar.) maşa ve ısıtıcı gibi elektrikli aletlerle şekillendirip, bir süre köpük silindirde bekletebilirsiniz. Köpük silindiri çıkarttıktan sonra sıcak su ve sprey kullanarak, kıvrıkcılığın daha dayanıklı olmasını sağlayabilirsiniz.

Peruğu takma işlemi

Eğer peruğu direkt kafanıza taktığınızda taşıntı ve terlemeniz varsa, size güzel bir



Peruk takmadan önce kafanıza peruk başlığı veya çorap geçirin.

haberim var. Peruk satın aldığınızda mutlaka yanında wig cap yani peruk başlığı almayı unutmayın. Wig Cap, çeşitli renklerde olup naylon veya file şeklindedir. Tabii satın alacak paranız yoksa, ten rengi çorap da işinizi görebilir. Naylon peruk başlıkları, saçınızı biraz daha ezer ve kabarık saçlar için birebirdir. Ancak en genel ve rahat olanlar örgü yani file şeklindeki peruk başlıklarıdır. Diğer bir ipucu ise hazır örgüler yani maiden braid. Bazı peruklar fazla kabarık ve büyüktür, kafanızda düzgün durması için peruk başlığınızın altına yani kendi saçınıza hazır örgüleri kullanabilirsiniz. Böylece peruğun bir tarafı kabarık, bir tarafı düz durmaz, her taraf eşitlenir. Ayrıca direkt peruğu taktığınızda eninde sonunda terleme yaşarsınız ama bu örgüler, terleme ve kaşınma sıkıntısını tamamen yok ediyor. Test ettim, onayladım. Bazı peruklar fazla ağırdır. Mesela at kuyruğu. Böyle durumlar için peruk klipslerinden satın alabilirsiniz (wig clips). Peruğunuzun en ön kısmına, peruk başlığınıza klipsleri rahatça kullanabilirsiniz. Böylece peruk kaymayacaktır. Son ve en önemli uyarı, peruğun kafanıza tam olduğundan emin olun. Peruğun içinde darlığını ayarlayabileceğiniz lastikleri göreceksiniz. Bunları da kullanın ve kafanızın rahat ettiğinden emin olun. Yoksa ciddi baş ağrısı çekebilirsiniz.

Peruğunuzun doğru şekilde saklamak çok önemlidir

Uzun süredir istediğiniz peruğu satın aldınız, zevkle kullandınız ama nasıl saklayacaksınız? Peruğu doğru şekilde saklamak önemlidir. Benim tavsiyem perukla her işiniz bittiğinde, mutlaka



yeniden taramanız ve düzeltmenizdir. Eğer görünüşü size güzel görünüyorsa, bu işlemi her seferinde yapmak zorunda değilsiniz. Mesela düz ve uzun perukların ense kısmı kolayca kabarır. Onları olabildiğince gevşek şekilde, örülü olarak saklayabilirsiniz. Böylece tekrar paketlediğinizde dolanma ihtimali azalacaktır. Kıvrık perukların durumu ise biraz karışık. Öncelikle her bir lüleyi birbirinden ayırmak zorundasınız. Ardından parmağınızı kullanarak lüleleri düzeltin ve lüleleri birkaç kere bu şekilde sektirin. Eğer tam olarak konuyu detaylı görmek isterseniz, "How to Detangle Straight and Curly Wigs" (Düz ve kıvrık perukların düğümü nasıl çözülür) şeklinde internette arama yapabilirsiniz. Son olarak birçok peruk, size ulaştığında şeffaf plastik, sert ve kolay açılabilen poşetimsi bir malzemenin içerisinde gelir. Bu poşetleri mutlaka saklayın. Kişisel olarak her peruğumu o poşetlerde saklarım. Böylece hem bulması kolaylaşıyor, hem de daha fazla dayanıyorlar. Ancak eğer peruk çok şekilli veya büyük ise en iyisi bir manken kafasına sahip olmaktır. Şekillendirdiğiniz koca peruğunuzun manken kafasına geçirip, arada bakımını yapabilirsiniz.

En uygun peruklar nereden satın alınır?

İnternet. Doğru okudunuz. Peruk satın almak için zibilyon tane internet sitesi vardır. Kostüm de satın alabildiğimiz ebay, aliexpress gibi siteler imdadınıza yetişecektir. Ülkemizde peruk satışları gereğinden fazla pahalı ve zaten çoğu



Charlie Parra del Riego - Ceyda Doğan Karaş

da doğal renklerde. Yurtdışında ise istediğiniz rengi bulmak mümkün. Eğer aceleniz yoksa, en uygunu yurtdışı sitelerini tercih etmektir. Satıcının bol yıldız olduğundan emin olun. Ayrıca satıcıyla iletişime geçmekten korkmayın. Ona peruk renginin görseldeki gibi olup olmadığını sormaktan da çekinmeyin. Çabuk cevap veren satıcı, güvenilir satıcıdır. Tabii düşük ihtimal de olsa bazen peruğunuz gümrükte kalabilir. Konuyu satıcıyla konuşarak çözebilirsiniz. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. Unutmayın, hobinize kimsenin karışmasına izin vermeyin. Kostümü satın almak, sizi bu hobiden uzaklaştırmaz. Herkes demirci veya terzilik yeteneğine sahip değil ve bu, hobiyi yapamayacağınız anlamına gelmez. "Herkes" cosplay yapabilir. Mutlu kalın. ■ Ceyda Doğan Karaş

[/cepejderi](#)





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Her oyuna sahip olmak zorunda mıyız?

No Man's Sky'ın piyasaya çıkması sebebiyle yaşanan tartışmalar bana eski günleri anımsattı. Oyunun incelemesi sırasında bu konuya değinmeye çalıştım ama incelemenin yerinden çok çılmamak için meselenin asıl tartışmasını bu köşeye taşımak istedim. 80'lerde ve 90'larda video oyun sektörü, büyük çabalarla oyunlar yapan geliştiricilerden oluşuyordu ve zaten oyunların bütün dünyada korsan olarak dağıtılması nedeniyle, kayda değer bir kazanç elde edemeyen oyun sektöründe ayda dört beş yeni oyunu ancak görebiliyorduk. Bunların arasında da sevip, oynayabileceğimiz oyunların çıkması büyük şanstı. Dolayısıyla, bir oyun elimize geçince, beğeneceğimiz, seveceğimiz bir detayını arar, onunla vakit geçirmek, eğlenmek için kendimize bahane bulmaya çalışırdık. 90'lardan sonra video oyunları ile tanışan nesil içinse, video oyunlarının her ay yağmur gibi yağması çok olağan bir durum. Bolluk içine doğan bu neslin, video oyunlarını üç beş dakika inceleyip sonra bir kenara atması ve yeni

bir oyuna geçip bu kez onun için 3-5 dakika harcaması ve onu da bir kenara atması artık çok sıradan bir alışkanlık. Bu seçicilik bir yandan oyun endüstrisi için önemli bir rekabet oluşturuyor. Geliştiriciler oyunlarının tercih edilmesi için daha çok çaba göstermek zorunda kalıyor ve bu da oyun sektörünü geliştiriyor. Sürekli daha iyi oyunlar, daha güzel oyunlar görebiliyoruz. Öte yandan bu tavrın geniş kabul görmesi, video oyunlarını seven gençlerin, video oyunlarının keyfine yeterince varamamasına yol açıyor. Bir video oyunu da bir film ya da kitap gibidir. İlk sayfasına bakıp kenara attığınızda, kitabın içindeki harika öyküyü kaçırsınız. Ya da bir filme girip ilk dakikalarını beğenmeyince çıktığınızda, filmin ilerleyen dakikalarında karşınıza çıkacak güzel sahneleri kaçırmış olursunuz. Elbette, her ay yüzlerce hatta binlerce oyunun karşımıza çıktığı bir sistemde, her oyuna saatler harcamak, hangi oyunun neresinden güzel bir detay çıkaracağını merak edip

oyunlara ekstra zamanlar ayırmak mümkün değil. O yüzden, doğru oyunu seçmek önem kazanıyor. LEVEL olarak bu noktada oyunculara çok değerli bir hizmet sunarken, ayrıca oyun severlerin bilinç kazanmasına da önem gösteriyoruz. Bu yeni dünyada her oyuna sahip olmak, her oyunu denemek gibi tutkuların vazgeçmek gerekiyor. Bazen seveceğiniz ama çok da zaman harcamak istemeyeceğiniz oyunları hiç dönüp bakmadan reddetmeniz gerekiyor ki, bu sayede gerçekten keyif alacağınız oyunlar daha çok zamanınız ve enerjiniz kalsın. Reklamını, videolarını, tanıtımlarını görüp hayran kaldığınız bir oyunu satın almak için acele etmeden önce, onu daha yakından incelemenizi, hakkında yazdıklarımızı okumanızı, oynayan arkadaşlarınızdan yorumlarını almanızı tavsiye ediyorum. Böylece daha mutlu, daha doygun, daha huzurlu bir oyuncu olacaksınız. Bu yeni video oyunları düzeninde, oyuncuların mutlu olabilmeleri için başka bir çare göremiyorum. ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

“O kadar bağırtırsan patlar tabii.”

Geçtiğimiz ay simülasyonlar ve gerçek hayat arasındaki farkın makul bir şekilde kapandığından bahsetmişim ya, bu ay da biraz geriye gidelim istiyorum zira hayatımda “simülasyon” diye bir şeyin varlığını sadece lafta değil, deneyim ederek de idrak ettiğim ilk yazılım bir uçuş simülasyonu değil, Papyrus’un 1967 F1 sezonunu konu alan efsanevi yarış simülasyonu Grand Prix Legends idi.

Aslında komik bir başlangıç bile denilebilir; GPL’i edindikten sonra aylarca bilgisayarım kurmamama sebep olan kişi, şimdiki sol sayfa komşum Cem’in ta kendisi. Oyunu dikkate almamıştım çünkü Cem oyunu LEVEL Kısa Kısa’da incelemiş ve bir güzel de gömmüştü. Açık konuşayım, ilk kurduğumda benim de gördüklerim hiç hoşuma gitmedi ve bir süre daha oyuna vakit ayırmadım zira grafikleri dönemi için bile kötü ve araçların kullanımı da inanılmaz derecede zordu. 1998 yılında yarım saat uğraşip ilk virajı bile usulüne göre dönemediğimiz bir oyunun bizim nazarımızda şansı ne olabilirdi ki? Elbette sıfır.

Oyun bu açıdan zamanının ilerisinde olduğundan, kendisini kabul ettirebilmesi de zaman aldı ve 2004 yılında yapımcısı Papyrus iflas etti. Bu esnada oyunun fan’ların desteği sayesinde DirectX desteğine kavuşmuş ve grafikleri yenilenmiş versiyonu, “demo” kisvesi altında bedava olarak internete yayıldı. Aradan zaman geçmiş, hepimizin evine direksiyon girmese bile çoğumuz öyle veya böyle bir şeyler edinmiştik. Biz de dedik ki, toplanalım, online bir sezona başlayalım, daha önce kimsenin yapmadığı kadar uzun bir şey olsun. Oturduk, GPL için yapılmış 500 kadar pist içinden 180 tanesini seçtik, iki yıl boyunca bu yarışların 50 tanesini bitirdikten sonra da araya başka şeyler girdi. Grand Prix Legends’in sürüş mekanikleri

gerçek anlamda bir oyunda gördüğüm ilk “zorlayıcı” elementleri denilebilir. Oyunda gaz pedalına biraz fazla dokunmanız veya bir vites geçişini kaçırmamız motorunuzu gümlüyor, mekanik problemler belinizi büküp köfteci dükkanı gibi tütmenize yol açıyor ve rakip ile ufak bir temasınız da süspansiyon geometrinize hasar verip finişe yengeç gibi yan yan ulaşmaya çalışır halde bırakıyordu sizleri. Durumun ciddiliğine bir örnek daha vereyim, bahsettiğim 50 yarışlık sezonda tam 26 yarış arka arkaya finiş göremedim ben. (Gülmeyin.) GPL’in zorluğu ile ilgili hatırladığım anıların çoğu bugün kahkahalar ile güldüğüm, o vakitlerde ise yüzümüzü kızartan şeyler. Mesela, bağlantımız 128Kbit olduğundan, starttaki lag probleminde bir türlü çare bulamamış ve pistin belli bir noktasına kadar tek sıra halinde ilerleyip orada gaza yüklenme konusunda anlaşmıştık. 25km’lik Nordschleife pistinde de o nokta sanıyorum 13.kilometre civarlarında bir yere denk geliyordu ve o noktayı bize göstermek için tek başına piste çıkan bir arkadaşım, beş

dakika boyunca araç kullandıktan sonra o bölüme bile gelemeyen bir yerden uçup lobiye geri dönmek zorunda kalmıştı. O gün 3 saat boyunca, 20 kişi antrenman yapıp toplamda sadece 3 (Yazıyla üç!) zaman turu yapabildiğimizi hatırlıyorum.

Hepsi bir tarafa, aramıza yeni katılacak birisinin GPL’i olması gerektiği gibi bilgisayarına kurmasını sağlamak bile (MSN üzerinden) iki saatten fazla sürüyordu. Neticede biz son yarışımızı sanıyorum 2008 yılında yaptık ama GPL çıkışının üzerinden neredeyse yirmi yıl geçmesine rağmen halen modlanmaya, oynanmaya devam ediyor.

Ya işte böyle, sonra Dark Souls şöyle zor, Bloodborne böyle zor demeyin bana. F1 2016 incelememi okuduysanız oyunu son derece beğendiğimi görmüşsünüzdür, diğer taraftan bu oyun ortalama bir simülasyon tutkunu tarafından bir ay kadar sonra bilgisayardan kaldırılacak ve bir daha da yüzüne bakılmayacak. Bu yüzden iyi bir oyun yapmakla bitmiyor, onu mod desteği vererek yaşatmak da gerekiyor diyor ve bunu konuyu da sonraki aya bırakıyorum. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Nasıl tüketiyoruz?

Tüketim çılgınlığımız ülke olarak her geçen gün daha farklı boyutlara ulaşıyor. Bugünün Türkiye'sinde bile kendi hobilerine inanması güç derecede para harcayan o kadar çok insan var ki "Nereden geliyor bu para?" diye sormadan edemiyor insan. Tabii kimsenin parasında gözümüz yok ama konu lüks tüketim olduğu zaman resmen dünya markasıyız. Özellikle oyun ve oyun kültürünün altında bulunan birçok farklı yapı taşı söz konusu. Figürler, maketler, kıyafetler, takılar, yastıklar, peluşlar... Anlayacağınız listemiz ziyadesiyle uzun. Pek tabii günümüzün kapital çarklarının dönmesi için gereken birçok farklı başlık bulunuyor ve oyun dünyası da bunlardan bir tanesi. İş biraz daha alt kültür çerçevesinde değerlendirdiğimizdeyse karşımıza son dört yılda yaşanan çizgi roman patlaması geliyor. Özellikle ülkemizde birçok çizgi roman Türkçeye çevrilmeye başlandı ve öyle görünüyor ki bu durum uzun bir süre devam edecek. Her ay ortalama üç ile beş yeni

eser dilimize kazandırılıyor, bu patlama aynı zamanda birçok genci çizgi roman kültürüyle de tanıştırdı. Cilt nedir, fasikül nedir, aralarındaki fark nelerdir gibi birçok soru cevap buldu.

İşin ilginç kısmı, bir dönemler sınırlı sayıda insanın aldığı ya da abone olduğu fasikül ürünlerindeki okur oranının artışı oldu. Yakinen tanıdığımız Paralel Evren Çizgi Roman dükkanı ve diğer mecralar tarafından da doğrulanmış bu durum, ne yazık ki olumsuzlukla çok olumsuzlukla beraberinde getiriyor. Fasikül takipçisi olmak bir anlamda koleksiyonculuğa atılan ilk adımdır ve bu adımın ardından uzun bir maraton sizi bekler. Farklı varyant kapaklara ulaşmak, hemen her sayının varyant kapağını almak gibi birçok farklı takip alanı ortaya çıkar. Nitekim gördüğüm kadarıyla yeni nesil birçok okuyucu, sadece ileride "para eder" diye düşünerek fasikül okuyucusu olmuş durumda. Hata fasiküllere öyle paralar basıyorlar ki görseniz dudaklarınız uçuklar. İşin ilginç tarafı, günümüzde basılan hiçbir fasikülün, (99 limitli özel çizer imzalı

seriler hariç ki o da zor bir ihtimal.) ileride bir ev parası etmeyecek olması. Yani Superman'in ilk gözüktüğü sayı Amerikalı bir adamın dedesinin evinden çıkabilir ve basım sayısı limitli olduğu için dev paralar edebilir ama günümüzde üretilen fasiküller o kadar yüksek miktarlarda basılıyor ki değerleri çok az artıyor...

Demem o ki keşke bu kültürü potansiyel altın olarak görmek yerine, daha sağlam bir koleksiyoncuya dönüşmek için kullanılsak. Keşke olaylara biraz daha kültür yönünden bakabilsek...

Yazımın başında da belirttiğim üzere kapital sistem bir şekilde çalışmak zorunda ama bir yandan para harcarken, bir yandan da bunu bir keyif ve hobi olarak da görmeyi unutmamak lazım. Sadece "O da bende var" demek için çizgi roman almanın birçok açıdan saçma olduğunu düşünüyorum. Umarım yeni jenerasyon okurlar fasiküllerin potansiyeli yerine çizgi roman dünyasındaki yerini daha iyi anlayabilirler. Gelişmeleri merakla seyrediyor olacağım. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Güçlü Hayaller

Hayal gücü dediğimiz şey, herkeste var olan ama çoğumuzun kaçtığı, korktuğu; çok azımızın da bizzat içinde yaşadığı, keyif aldığı, gerçekliğin bunaldığı yerde sığındığı bir yerdir. Bize öğretilmiş korkular, ondan uzak durmamızı öğütler. Orada yaşayanın herhangi bir faydasının olmayacağını düşünür çünkü sığ beyinler. Ama düşünen ve sorgulayan biri için orası tam anlamıyla bir cennettir. Orada korkular da vardır ama yüzleşebileceğiniz korkulardır onlar. Çünkü orası size aittir, bilirsiniz ki o korkuları yaratan da sizsinizdir ve size dayatılan korkuların orada yeri yoktur.

Reel dünya, istesenez de istemesenez de, orada olsanız da olmasanız da vardır. Size ihtiyaç duymaz. Kuralları kendisi koyar, siz sadece oyunun bir piyonu olabilirsiniz. Ama hayal gücünüzün yarattığı dünya, daha doğrusu hayal gücünüzle yarattığınız dünya, tamamen size aittir. Orada kurallar olacaksa, o kuralları siz koyarsınız. Beğenmediğiniz, sevmediğiniz

şeylere katlanmak zorunda kalmazsınız orada. Siz nasıl seviyorsanız, nasıl istiyorsanız, her şey öyle olur. Oyun oynamanın faydalarından bahsetmeyi pek sevmem; çünkü genel olarak faydacı bir karakterim yoktur. Ama oyun oynamanın hayal gücünü besleyen tarafı, beni çocukluğumdan beri en çok cezbeden, bana en çok faydası dokunan taraf olmuştur. Olmasını istediğim dünya, yaşamak istediğim hayat, olmak istediğim karakter, sevdiğim bir oyunda her zaman beni yakalar ve içine çeker. Orada boş bir hayat yoktur. Bir amacın peşinde varınızı yoğunuzu ortaya koyarsınız. Ölseniz bile gam yemez, amacınızın peşini bırakmazsınız. Yaptığınız her şey, bir amaca hizmet eder. Yeri gelir ödüllendirilirsiniz, yeri gelir cezalandırılırsınız, bazen çile çeker, bazen hüzünlenirsiniz. En olmadık kötülükler peşinizdedir ama orada çaresizlik, bir yere kadardır. Sizi ortada bırakmaz orası, ne halin varsa gör demez. Size her zaman sahip çıkar, en kötü belanın

bile üstesinden gelmenize imkân tanır. Konuyu tekrar başa saracak olursak, belki sadece eğlenmek, boş vaktinizi "öldürmek" olarak gördüğünüz oyunların içinizde neleri yeşerttiğinin farkında mısınız? Hayal gücünüzün sizi normal, hatta sıradan bir insandan ne derece farklı bir yere taşıdığını fark ediyormusunuz? Dünya üzerinde hayata geçmiş tüm güzelliklerin, hayal gücü tavan yapmış insanların birer hediyesi olduğunun da farkındayızdır umarım? Ayrıca, hiçbir şeye sahip olmadığınızı düşündüğünüz o sıkıntılı anlarda, sizi tekrar ayağa kaldıranın da hayal gücünüzle yarattığınız o muhteşem dünya olduğunu biliyorsunuz değil mi? Hatta onu sizden kimsenin alamayacağını, çalamayacağını... Bana inanmıyorsanız, Oscar Wilde'a kulak verin: "Sıradan zenginlik çalınabilir belki, ama ruhunuzda barındırdığınız zenginlikleri asla sizden çalamazlar." Hayallerine sahip çıkan tüm insanlara: Yüreğinize sağlık! ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



FARKLI TELLERDEN, FARKLI SORULAR

Sonunda bilgisayarımı başına oturdum ve yazmaya karar verdim- Bir saniye, yazar olan ben değilim. Yalnızca 1-2 şey sormayı planlıyordum. Oo, çok yanlış giriş oldu. Neyse idare edersiniz diye umuyorum... Senelerdir derginizin takipçisi gibiyim. Sanırım tam takipçi sayılmam. Birazdan değişeceğim konuyla beraber belki gerçek takipçi olabilirim. Ama önce girişi bitirmem lazım. Giriş yazmalar falan ben baya derginin yazarlarından havasına girdim sanırım. Girişi bitiriyorum arkadaş, bu böyle olmayacak!

Selam Çağan. Giriş uzamış evet. Hoş mu? İşimiz gücümüz var... (Okur bozan editör. Çok ayıp.) Hoş geldin Çağan ya n'aber? (Bu şekil daha iyi.) Girişin uzunlu kısası



olmaz; istediğin gibi, gönlünden nasıl geçiyorsa öyle olmalı!

1. Choices Matter, çevirisini yapamadım, nasıl desem; karara dayalı oyunlar uygun sanırım. Ben bu tarzın büyük, baya baya büyük bir hayranıyım. Sevenleri de kırılmasın ama bu tarzdan kastım Telltale oyunları değil. (Gerçi Batman iyi diyorlar ama henüz bakamadım) Gerçekten verdiğiniz kararların etkili olduğu oyunlardan bahsediyorum. Örnek vermem gerekirse Life is Strange diyebilirim. Beyond Two Souls ve Until Dawn'ı da sağ olsunlar PC'ye çıkarmadıkları için oynayamadım. (Okur burada PS4 arıyor.)

Soruma gelirse, yakın gelecekte bu türde piyasayı kasıp kavurur diyebileceğiniz oyun geliyor mu? Gözden kaçırmış olabileceğim yine bu tarz bir oyun var mıdır acaba? **Açıkçası o tipte, PC'de başka oyun var mı bilemedim ama**

-sıkı dur çünkü üzüleceksin- PS4'e Detroit: Become Human adında şahane bir oyun geliyor. Görünüşe göre de o kadar çok seçim şansımız olacak ki muhtemelen oyunu birkaç kez oynamak isteyeceğiz baştan. **Bence derhal PS4 almalısın.**

2. Hotline Miami 3 gelir mi, bilginiz veya tahmininiz var mı? (Giriş ve ilk sorudan sonra çok kısa kaldı buraları parantezde saçmalayarak doldurayım.) **Gelebilir belki de millet sıkıldı o oyundan artık. Bence gelmesin.**

3. Çok uzatmadan, sizleri de merak ettirmeden girişte değiştiğim neden düzenli takipçiniz olmadığımı konusuna geleyim. Ben düzenli olarak şehir değiştiren bir insanım ve bu sebeple son 5-6 yıldır dizüstü bilgisayar kullanmak zorunda kalıyorum. Şimdi bilgisayarını yeni aldığım zamanlar piyasadaki çoğu oyunu iyi kötü oynatabiliyor. Ben de o şartlar altına





derginizi alıyorum, çıkan oyunları takip ediyorum.
Ancak ne oluyorsa 1 yıl sonra oluyor. Laptoplar zaten oyun konusunda pek elverişli olmadığından -en azından benim alabildiklerim- 1 yıl sonra çıkan oyunları kaldıramaz oluyorlar. Mesela şu an Lenovo IdeaPad Z510 kullanıyorum ve FIFA 16'da, Rocket League'de bile FPS düşüşleri oluyor. Witcher 3, Far Cry 4 falan siz düşünün... PC bu duruma gelince yeni çıkacak oyunlar aklıma bile gelmiyor, derginizi unutuyorum. Beni 2-3 sene götürebilecek ve maalesef dizüstü olan bir bilgisayar öneriniz var mıdır acaba?

Dizüstü bilgisayarlar eskiden sadece ofis işi yapmaya yarıyordu ama son senelerde iyiden iyiye "oyuncu laptop'ları" yayılmaya başladı. MSI, Asus gibi markaların çok iyi oyuncu bilgisayarları var ama fiyatları normal dizüstü bilgisayarlardan biraz daha pahalı. Fakat o paraya da değiyor.

4. Witcher serisine 3. oyundan başlamaya çalışmıyorum. İlk 2 oyunu da oynadım zamanında. Direk 3. oyundan başlayanları kınıyorum. Bu bir soru değil, sitemdir.

Bence o kadar da önemli değil bu konu zira konu devamlılığı konusunda çok da bağlantı yok oyunlar arasında. Siz Çağan'ı dinlemeyin arkadaşlar, 3. oyundan girin, yürüyün. (Çağan beni hala seviyor musun?)

5. DC'nin dizileri acayip kötü değil mi? Mesela Arrow'da hata aramanıza gerek bile yok, uyuklu gözlerle izleyin. Yine arkadan geçen insanlar, sıkılmayan silahlar falan bit ton hata gözünüze çarpar. Flash aynı şekilde kendini takip eden bir dizi. Legends of Tomorrow'a hiç değinmiyorum. Değinecek olsam da Caity Lotz'dan bahsederim zaten gerisi kötü, kötü, KÖTÜ! Şimdi bizi bu kötü DC dizileriyle neden boğdun dediniz. Duydum, hepimizi duydu! Bakın şu yüzden boğdum; Grant Gustin (Flash) Teen Choice 2016'da ödül aldı. Evet gerçekten ödül aldı. Aklınız alıyor mu? Hangi teen'ler bunlar yahu?! Yalan, kesinlikle yalan!

Oh nihayet şu kötü süper kahraman dizilerinin kötü olduğunu birisi dile getirdi benden başka! Arrow yayınlandığı sırada 2. bölümde pes etmişim kötü diye, Legends of Tomorrow'da da 4. bölümde direkt tüm bölümleri temizledim bilgisayardan. Flash yine aralarında

en iyisi. Bir de Supergirl mü ne var değil mi? Hayatta izlemem.

6. PES serisi yıllardır FIFA'nın altında sürünüyor. Oyunu başarılı yapsalar bile hileler, server problemleri düzelmedikçe tutmayacak. FIFA'da sadece PC sürümünde bile olsa hile var, biliyorum ancak online PES oynamayı deneyen varsa aradaki farkın ne kadar büyük olduğunu biliyordur. PES yine FIFA'nın çok çok gerisinde kalırsa hep beraber toplanıp PS kafeleri basalım, "arkadaşlar bakın böyle böyle bir oyun var, adı da FIFA; az oynayın, gözünüz iki oynanış görsün" diyelim. Yokuz diyorsanız başka bir ülkeden vatandaşlık isteyeyim, PES fanları tarafından büyük ihtimalle linç edilirim.

PES ve FIFA kavgası bayağı bir süre önce son bulmadı mı Çağan ya; ben mi yanlış şey yapıyorum? FIFA kazandı, konu kapandı. Biz de kapatalım bu bahsi, tekrar alevlenmesin. (Hazır kurtulmuşuz!)

Galiba bittim. Soracaklarım, söyleyeceklerim bu kadar. Cevap bekliyorum, hayır'ı kesinlikle kabul etmiyorum- Öhm, yani rica ediyorum. Başarılarınızın da devamını dileyeyim, biraz resmi bitireyim. Görüşmek üzere...

Cevap verdik, yayımladık, bir de ayın mektubu seçtik Çağan; daha ne ister bir insan? Görüşürüz, kendine dikkat et. (Bu da tehdit gibi oldu giderayak...)
Çağan ÇAMLİBEL

MAHMUT KOŞ, DOOM SORUSU VAR

İlk olarak selâmün aleyküm. Sormak istediğim soru (Çok uzayacak, uyuyorum), Doom'un çıkışı beni halen etkilemiş durumda -ki uyurken aklımdan geçtiği oluyor.

Peki neydi o oyunu güzel kılan? Neydi o oyunu 1993'ten beri özel kılan şey?

Neden Doom'a benzer bir oyun bulamıyorum? (Bence sorun bende.) İnsanların, "senaryo" konusuna daha

çok önem verdiği günlerdeyiz. (Galiba, belki, olmayabilir de...) Peki Doom'un tam bir senaryoya sahip olması onu ne kadar değiştirdi? Tam bir Doom hayranı olarak bunları soruyorum ve eğer Doom konseptinde durmayan aksiyon, sıkmayan oynanış, double barrel içeren oyun varsa lütfen bana söyleyin.

Sevgiler, saygılar...

Tek soru ve sorunun tamamı Doom ile ilgili... Ne kadar enteresan. Altta Ferit yazmasa diyeceğim uslanmaz Doom fanatığı Mahmut bize mail attı. Şimdi Doom 1993'te çok ünlenmişti çünkü resmen rakibi yoktu. Alanında tekti ve muhteşemdi. "Doom gibin" diye türün çıkmasına ön ayak olmuştu. Yeni Doom elbette bu kadar özel değil ama yine de sağlam bir yapım. Hele ki etrafta artık bu kadar aksiyon kısmı büyük FPS yokken. (CoD, BF gibi savaş temalı oyunları kast etmiyorum; daha arcade tarzı olanlar konumuz.) Doom konseptinde FPS de resmen yok artık. Yeni bir Serious Sam gelse de adam gibi, onu oynasak delirerek...

Ferit DEMİR

TUNA ABİ'ME

N'aber Tuna abi? Nasılsın? Sizi sayısını bilmediğim Total War: Rome 2 kapaklı sayınızdaki beri takip ediyorum. Seni lafa tutmadan hemen sorularıma geçeyim.

O sayı çok eski olmalı gibi geldi bana... Ben var mıydım dergide ya? Varsam da neresindeydim. Hmm...

1. Abi ben bir PS4 ve PC sahibiyim. Şu günlerde PS Neo çıkacağı söylentileri dolanıyor. Eğer PS Neo çıkarsa PS4'ün devri sona mı erecek? Sence de PS4'ün devri biraz kısa sürmüş olmaz mı?

7 Eylül'de New York'taki bir etkinlikte PS Neo'nun tanıtılacağı düşünülüyor. Ve fakat bu demek değil ki PS4 ortadan kalkacak. PS Neo, 4K desteğiyle gelen ve bir

Dizüstü bilgisayarlar eskiden sadece ofis işi yapmaya yarıyordu ama son senelerde iyiden iyiye "oyuncu laptop'ları" yayılmaya başladı. MSI, Asus gibi markaların çok iyi oyuncu bilgisayarları var...





BF1 çok mükemmel olacak, şimdiden hissediyoruz. Umuyorum ki senaryo kısmında EA ve DICE olayı aceleye getirmez de atmosferi şöyle iyice hissederiz.



İhtimalle de PS VR'da performans sağlayan, daha güçlü bir PS4 olacak. Alıp alınmaması gerektiğini de ancak bu etkinlikten sonra öğrenebileceğiz.

2. Abi ben bir Fallout ve Doom hayranıyım fakat PS4'te hangisini alacağıma bir türlü karar veremedim. Hangisini almalıyım?

Şimdi biri armut, biri elma onların. Bence ikisini de almalsın. Doom arcade FPS, Fallout RPG. Ona göre karar ver...

3. E3'te birçok oyun tanıtıldı zira benim favorim Battlefield 1. Abi oyun hakkında ne düşünüyorsun?

BF1 çok mükemmel olacak, şimdiden hissediyoruz. Umuyorum ki senaryo kısmında EA ve DICE olayı aceleye getirmez de atmosferi şöyle iyice hissederiz.

4. Bugünlerde çok fazla Anime izliyorum, bir anime önerisi alabilir miyim?

Sadece bir taneyse isim kolay. Attack on Titan'ı izle. İzlediysen de Elfen Lied önereceğim eskilerden; onu izlemediğini hayal ettim bir an.

Sorularım bu kadardı, yayımlarsanız sevinirim, ayın mektubu seçilirse uçarım. Esen kalın...

Görüşmek üzere Kuzey, kendine iyi bak; ayın mektubu olamadın ama bir başka ay olmayacağı anlamına gelmez.

Kuzey KORKUT

DC FANATIĞI GELDİ HAANIIMM...

Selâmün aleyküm Tuna Abi. Nasılsın? Şahsen ben iyiyim. Bu size bilmem kaçınıcı yazışım ama her sefer aynı şekilde başlıyorum sorular sormaya. Bugün de aynı şekilde bir-iki soru soracağım.

Burak seni geçen aylarda konuk etmiştik diye hatırlıyorum. Ne yaptın o vakitten beri, ne var ne yok? Biz iyiyiz sağ olasin. Gamescom'daydık falan, mutlaka oku dergideki dosya konusunu.

1. Abi Batman Arkham Knight'in PC'ye olan optimizasyon sorunu giderildi mi? Steam'de son incelemelerin %95'i çok

olumlu. Hazır fiyatı da düşmüşken alsam mı acaba diye düşündüm...

Giderildi diye biliyorum ama oyun çıkmalı çok olduğu için ilgi falan da kalmadı artık. Eğer Batman'i çok seviyorsan al gitsin.

2. Abi Injustice 2 çıkıyor (Hurrrraaaa)!!! 2017'de çıkacak ama olsun...

İnternette biraz baktım, karakterleri özelleştirebilecekmiz. Sizin bu oyundan beklentileriniz neler?

Benim çok bir beklentim yok zira ilk Injustice üzerine çok da fazla bir geliştirme olamayacak. İlk oyunu da yeterince oynadığım için bir doyuma ulaştım, açlığım geçti. Sevenler elbette ilgilenmeli...

3. 2016'da yeni AC çıkmayacak ama Kotaku'nun Ubisoft'tan aşırıldığı bilgilere göre 2017'de çıkacak oyun, AC oyunlarındaki şu ana kadarki en eski zamanda geçecekmiş; Antik Mısır. Sizce Ubisoft Unity ile düşüp Syndicate ile yerden kalkmayı başardıktan sonra bu yeni oyunla koşturmayaya devam edebilecek mi? Şahsen ben umutluyum.

Ara vermelerine ben de çok sevindim. Umarım bu arayışı sağlam bir oyun yaratmak için kullanıcılar yoksa bu gerçekten AC serisinin sonu olur. Antik Mısır da ne kadar iyi olabilir bilemedim... Binalar en fazla 6 metre, nereden nereye atlayacağız?

Bu ay biraz sorular kesat olduğu için sorularım bu kadardı. Bu son günlerde anca yetiştirdiğim mektubu yayımlarsanız çok mutlu olur bunu karne hediyesi sayar ve seneye, TEOG'a moral kaynaklarımdan biri olarak sayarım.

Biraz geç de olsa mektubunu bu ay yayımladık Burak; geç karne hediyesi olsun. Görüşürüz!

Burak ORUK

TÜRKİYE'DE OYUN SEKTÖRÜ

Merhabalar. Lafı uzatmadan konuya geleyim; malum Mersin sıcaklığında çıplak bir şekilde, yapış yapış olmuş klavyeyle bir şeyler yazmak çok zor; kolumun LEVEL dergisinin sayfalarına yapışıp birlikte benle dolaşması da cabası.

Türkiye'de gençlerin çoğu o kadar amaçsızlaşmış ve başıboş kalmış ki kendilerini uyuşturucu, sigara vb. şeylere vuruyor. Bu hususta ben oyunların Türkiye'de gençlere bir umut olduğunu düşünüyorum; oyun sadece oyun değildir, oyunun içinde bir düşünce vardır, bir fikir vardır, bir hayal vardır... Gençler bu oyunları oynadıkları zaman onların aynı zamanda ufukları açılmış, bilgilenmiş oluyor ve daha ileriyeye bakabiliyorlar.

6.sınıfta bir bilgisayarı yoktu. Benim ilgimi çeken şeylerden o zamanlar bir haberdim; babamla daha sonradan basit bir PRO2000 aldık ve bir akrabam flaşla AC3 getirdi, başka oyunum yoktu. Oyunun dibine kadar indim, resmen sömürdüm. Oyun sayesinde tarihe karşı ilgim başladı, yaşıtlarımdan daha iyi tarih bilgim olmuştu, ciddiyyim. Sonradan tabi oyunlarımı arttı... Mesela Marvel Super Hero Squad oyunuyla resme ilgim başladı, nasıl oldu ben bile anlamadım ama oldu. Şu anda da (Lise 2'deyim) Elite: Dangerous ve Master of Orion sayesinde ileride bir uzay bilimci olmayı hedefliyorum. Yani bir oyun sizin ileride ne olacağınızı belirleyebilir veya hayatınızın akışını şekillendirebilir, değiştirebilir. Bu hususta aynı zamanda siz de büyük bir öneme sahipsiniz. Hoşça kalın, sağlıklıca iyi kalın, hep iyi kalın...

Ahmet... Neden çıplaksın? Haydi çıplaksın diyelim, burada söylenecek şey mi bu? Sıcakmış, onu anladık. Haydi git üstüne bir şeyler giy. Haydi evladım... Haydi Ahmet! (Heidi Ahmet.)

Şimdi diyorsun ki herkes kötü alışkanlıklara vermiş kendini...

Onları da oyunlarla kurtarmak mümkün. Aslında bir yere kadar haklısın ama ondan daha önce elbette eğitim geliyor. Sen de belirli bir eğitim almamış olsaydın AC3'ü oynarken oyunda ne konuşuldu, ne oldu, anlaman güç olabilirdi. Bu bir. İkincisi de yine dediğin gibi oyunlar gerçekten insanın ufkunu açabilen yapımlar. Kimisini çizmeye itiyor, kimisini programlamaya, kimisini cosplay hobisine, kimisini de benim gibi yazarlığa... Ve farklı türden oyunları deneyim etmek de farklı kültürlerle tanışmanın en iyi yolu. Kısacası Ahmet'in söyledikleri baştan aşağı doğru. Eline sağlık Ahmet! Ahmet Kemal YAHŞİ





Yapım **Concerned Ape** Dağıtım **ChuckleFish** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, XONE, Wii U** Çıkış Tarihi **26 Şubat 2016**

Okur İncelemesi

Stardew Valley

Her hafta yenisi çıkan oynaması ücretsiz FPS oyunlarından bıktınız mı? Veya yüksek sistem isteyen pahalı oyunlardan? Eğer bıktıysanız günümüz fantastik ve orta çağ RPG oyunlarının çizgisinden çok daha dışında olan Stardew Valley derdinize derman olacaktır. Stardew Valley şehir hayatından bıkmışken elimize dedemizden kalan miras mektubu gelmesiyle başlar. Dedemiz bize uzak bir kasabada geniş bir çiftlik miras bırakmıştır. Mektup elimize geçer geçmez çiftlik evine gideriz ve oranın muhtarı diye tabir edeceğimiz Lewis amca ile tanışırız. Lewis amca dedemizin eski arkadaşıdır. Bize oyunun sosyal mekaniklerini tanıtan görevleri yükler. Gelin oyunun mekaniklerine biraz göz atalım. Oyun alışagelmemiş olduğumuz JPRG kamera açısı ve oynayış şekli-

le insanların aklında şimdiden şüphe bırakmıştır. Oyun temel olarak çiftçilik ve hayvancılık yaparak ve gelen gelirle çiftliği büyütmeye ve geliştirme esasına dayalı olsa da tek olay çiftlik değildir; sizin her gün uyuyarak yenilenen bir enerjiniz ve canınız bulunmakta. Can sadece madende devreye giriyor ama enerjiniz her zaman devrede ve kısıtlı. Her balta, kazma, çapa ve sulama ibriği kullandığınızda enerjiniz düşüyor. Maksimum enerji sadece Starfruit adlı meyveyle artırıldığı gibi yemek yiyerek veya az biraz zaman harcayarak yazın devreye giren kaplıcada dinlenerek yeniden doldurulabiliyor.

Oyunun sosyal ilişki kısmına geldiğimizde ise biraz daha alışılmışın dışına çıkıyoruz. Her gün kasabaya inip insanlara hediye verip ve görevlerini yapıp onlarla olan ilişkilerinizi geliştiriyorsunuz. Birlikle ilişkiniz her 2 kalp arttığında bir ara sahne izliyorsunuz. Genelde bu sahne size soru soruyor ve vereceğiniz cevaba göre ilişki artıyor veya azalıyor. İlişkiler bekarlarla 8 kalp, evlilerle 10 kalbe kadar çıkıyor. Bekar olanlarla ilişkinizi 8 yaptığınızda evlenerek 10 yapabiliyorsunuz. Evlendiğiniz kişi evinize taşınıyor. Ayrıca size yemek yapma

gibi ufak numaraları da var. Doğum gününde de hediye vermek bir kaç kat daha fazla ilişki geliştiriyor. O kadar oyunun güzelliklerinden bahsettik. Birazda kötü huylarını anlatalım. Oyun kendini açıklama konusunda biraz zayıf kalmış. Ben oyunda ne yapacağımı öğrenmek için 3 kere kayıt değiştirdim ve bayağı wiki'de dolaşım. Ayrıca 1 aydaki gün sayısı bazı bitkileri 2 kere yetiştirmek için yetmiyor bile... Zorluk olarak biraz dengesiz. Bazı şeyler aşırı kolayken bazı şeyler gereğinden daha zor. Ama müzikleri haaaaarikaa! Özetlemek gerekirse ben sabah akşam CS, LoL oynamaktan bıktım, GTA V sarmıyor biraz kafa dağıtmaya ve şehir hayatından uzaklaşmaya ihtiyacım var diyorsanız, 24 TL gibi makul bir ücrete oyunu Steam'den alabilirsiniz; kuruşuna kadar hak ediyor... ■

KARAR

ARTI Günümüz RPG'lerinden iyi manada çok farklı, fiyatı çok uygun, mükemmel müzikler
EKSİ Kendini açıklamıyor, zorluk bazı yerlerde biraz dengesiz



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!
inbox@level.com.tr

Ayın Kazananı
Tunahan MELEK



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
Pro Cycling Manager
2016 (PC)



ReCore

#237

1 Ekim'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

ReCore
Joule yüzyıllar
süren uykusun-
dan uyandı-
ğında çevreye
bakındı ve
düşündü; bir
şeyler daha
ne kadar ters
gidebilirdi?

BİR TIM BURTON FİLMİ

BAYAN PEREGRINE'İN TUHAF ÇOCUKLARI

GİZEMLİ BİR ADA.

TERK EDİLMİŞ
BİR YETİM HANE.

OLDUKÇA TUHAF
FOTOĞRAFLARDAN OLUŞAN
BİR KOLEKSİYON.



“Gergin, duygusal ve tuhaf
mı tuhaf bir ilk roman.

Fotoğraflar ve metin birbirini
tamamlayarak unutulmaz
bir hikâye yaratıyor.”

—JOHN GREEN, *Kâğıttan Kentler*
ve *Aynı Yıldızın Altında*
kitaplarının çoksatan yazarı



Ön okuma



www.ithaki.com.tr
İnternet satış: www.ilknokta.com

f /ithakiyayin t /ithakiyayinlari i /ithakiyayinlari

Genel Dağıtım PUNT

adore®
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü



Profesyonel oyuncuların tercihi

DXRACER

sadece [adoremobilya.com](https://www.adoremobilya.com)'da

