

#243 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

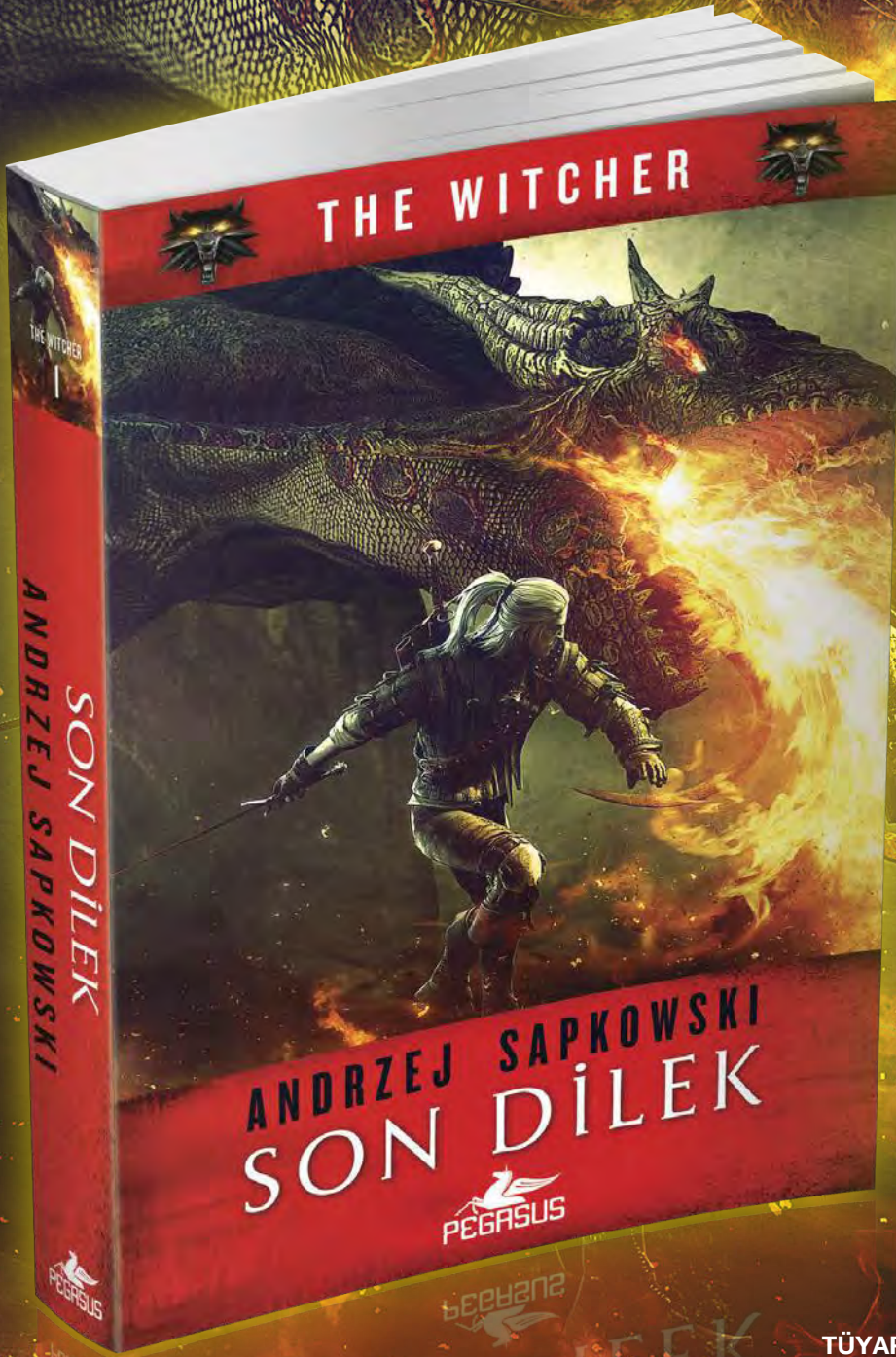


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS

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

ANDRZEJ SAPKOWSKI
ODUR.

SERİNİN
İKİNCİ KİTABI
NİSANDA
SİZLERLE!



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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

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

—Edge

TÜYAP İZMİR KİTAP FUARI
SALON 2 - NO: 208


PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



✉ editor@level.com.tr
 🐦 @apeiron
 📷 @tunasentuna
 📘 /tsentuna

Gölgelerin gücü adına

Aklıma çok fazla bir şey takılmaz. Hele ki oyun dünyasında birçok konu benim için 2+2 basitliğinde artık. (Abartıyor.) Lakin bir konu aklıma uzun bir süredir takılmıştı ve belirli periyotlarla bu konuyu sorguluyordum.

Bildiğiniz gibi yıllar önce şahane bir Orta-Dünya oyununa kavuşmuştuk. Shadow of Mordor, muhteşem bir aksiyon oyunuydu ve son derece eğlenceliydi. Çabucak bir devam oyununun açıklanacağından emindim lakin bu bir türlü gerçekleşmedi. Ben de kendimi her 6 ayda bir, "Bu oyunun devamını niye yapmıyorlar yahu?" diye sorarken buldum. Ve müthiş açıklama, çok alakasız bir zamanlamayla geçtiğimiz ay yapıldı, Shadow of War açıklandı! İlk oyundan çok farklı olmayacağı ama yine de gayet eğlenceli bir oyun olacağı her halinden belli olan Shadow of War'un gazıyla da dergide Özyay Şen'in kaleminden çıkan, sağlam bir Orta-Dünya dosya konusuna yer verdik. Ben de fırsat bu fırsat, Sekiz'de yine aynı temayı işledim.

Kapak konumuz da kuşku götürmez bir şekilde Wildlands'e ayrılacaktı ve bunu gerçekleştirdik. Oyunu beğendik mi sorusunun cevabı ise incelemede yer alıyor.

Ertuğrul'un Mass Effect ile çıktığı Andromeda seyahati, DC kahramanlarının buluşma noktası Injustice 2 ilk bakışı, Doruk'un Polonya'daki Blizzard macerası ve ayın sürpriz hit'i NieR: Automata incelemesini de ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Gelecek ay standart oyun incelemelerinin yanında çok güzel konular planlıyoruz, yeni sayıyı da şimdiden sabırsızlıkla beklemenizi tavsiye ederiz.

Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

Emre Öztınaz

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

✉ emre@level.com.tr

🐦 @eoztınaz

**Kürşat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr

🐦 @kursatzaman

📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu

f /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

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

✉ ertek78@hotmail.com

f /Ertekk 📷 Elingath#2417

🎮 Ertekin Bayındır 📷 Ertekk

**Enes Özdemir**

"Online oyunların değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

🐦 @Ghostshoot 📷 Ghostshoot#2708

📷 @enesozdemir1907 📷 HolySword

**LEVEL**

#243 Nisan 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

İzge Can Günal

Merve Çay

Olca Karasoy

Ozay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Koray Biliçi

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

maximum

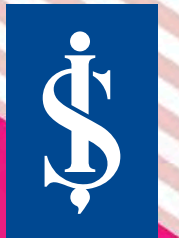
Sihirli lambaya son 1.500 yılda
hiç güncelleme gelmedi.

Artık tüm dilekleriniz için Maximum Mobil var.



Kart yönetiminden
kampanya takibine,
limit artırmadan
Cinemaximum biletine
kadar sayısız özellik
bu uygulamada!

HEMEN İNDİR



Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Tom Clancy'nin en son hikayesi-bizi Dünya'nın en büyük uyuşturucu ağının ortasına bırakıyor!

syf.48

#243

İÇİNDEKİLER

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

DOSYA KONUSU

- 20 IEM 2017
- 40 Orta-Dünya Üzerinde Oynanan Karanlık Oyunlar

- 24 Mercek Altında

26 Astronot

İLK BAKIŞ

- 30 Injustice 2
- 34 Get Even
- 36 Northgard
- 37 The Wild Eight

38 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 48 Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
- 56 Mass Effect: Andromeda
- 60 Styx: Shards of Darkness
- 62 NieR: Automata
- 64 Torment: Tides of Numenera
- 66 Berserk and the Band of the Hawk
- 67 FlatOut 4: Total Insanity
- 68 LEGO Worlds
- 70 Faeria
- 71 Loot Rascals
- 72 Stories Untold
- 73 Realpolitik
- 74 Pixel Privateers
- 75 The Crow's Eye
- 76 911 Operator
- 77 Mobil incelemeler
- 79 Online
- 82 Sihirdar Postası
- 84 CS:GO
- 86 Hearthstone

88 Big Boss **YENİ**

90 LEVEL Spor Departmanı

- 93 Donanım
- 98 Market
- 101 Kültür & Sanat
- 104 Paralel Evren
- 105 Alt Evren
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 244

DXRACER[®]



ORIGIN
SERİSİ

FORMULA
SERİSİ

IRON SERIES

IRON
SERİSİ

RACING
SERİSİ

DRIFTING
SERİSİ



Nisan

3 Nisan

Domina (PC)

4 Nisan

Persona 5 (PS4, PS3)

5 Nisan

Ira (PC, Mac)

7 Nisan

Bulletstorm:

Full Clip Edition (PS4, Xbox One, PC)

Don't Think Twice (Rift, Vive)

11 Nisan

Yooka-Laylee (PS4, Xbox One, PC)

The Sexy Brutale (PS4, Xbox One, PC)

Stardew Valley: Collector's Edition

(PS4, Xbox One)

13 Nisan

Calm Waters (PC, Mac)

21 Nisan

Micro Machines: World Series

(PS4, Xbox One)

25 Nisan

Dragon Quest Heroes II (PS4)

Outlast 2 (PS4, Xbox One)

Puyo Puyo Tetris (Switch, PS4)

Sniper: Ghost Warrior 3 (PS4, Xbox One, PC)

Syberia 3 (PlayStation 4, Xbox One, PC)

Benoit Sokal'ın yarattığı muhteşem macera oyunu serisi, içinizi ısıtmak için geri dönüyor.

28 Nisan

Little Nightmares (PS4, Xbox One, PC)

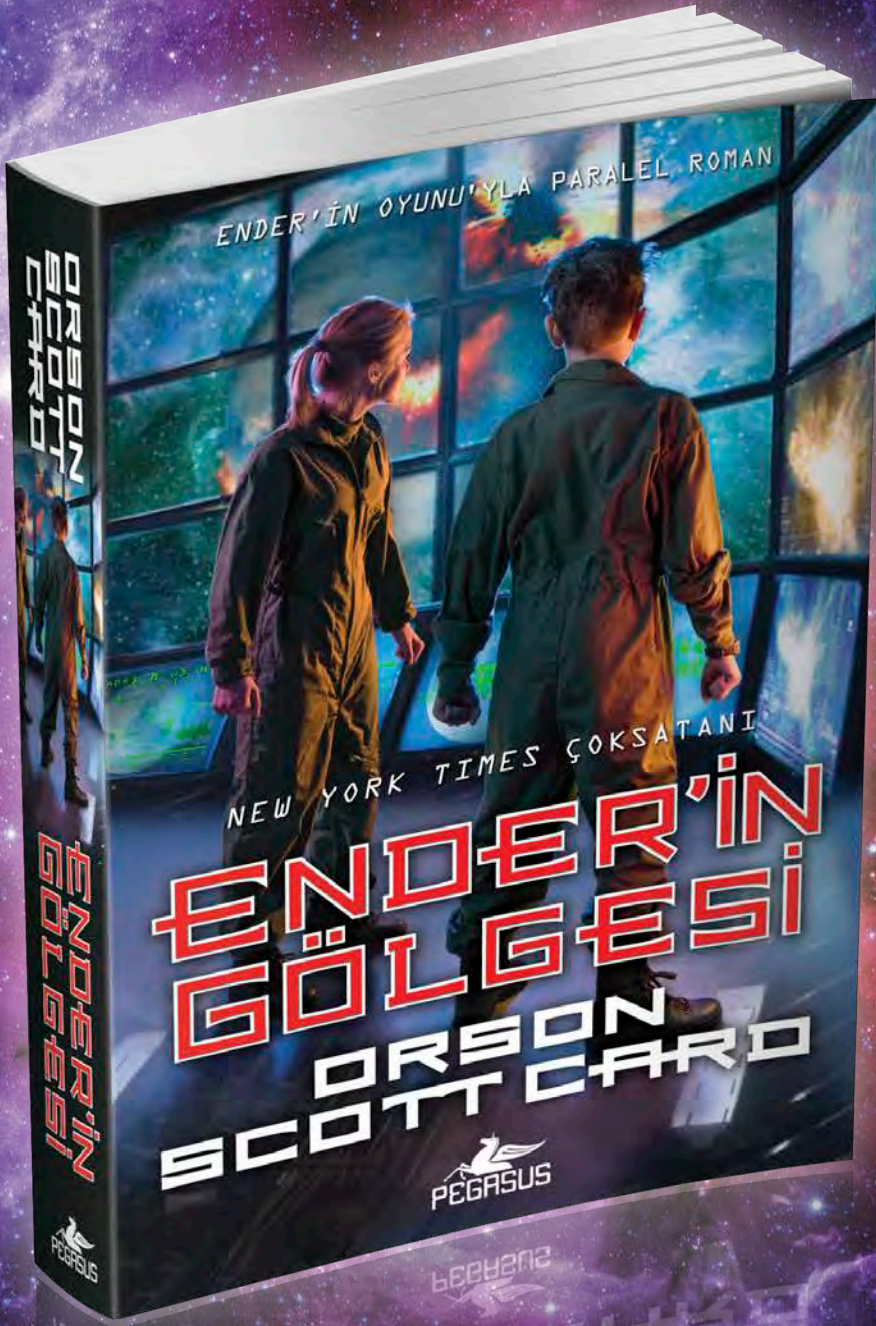
Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

Portal Knights (PS4, Xbox One, PC)

TAKVİM



ENDER SERİSİNİN BAŞLANGICINA
YENİ BİR SOLUK GETİREN GÖLGE KİTAP.
ARTIK ENDER'İN OYUNUNDA HER ŞEY DAHA NET.



"Orson Scott Card,
bilimkurgu dalında
karşımıza çıkabilecek
en iyi yazarlardan."
The Houston Post

"Yıldız Savaşları film
endüstrisini nasıl salladıysa
bu kitap da yayıncılık
dünyasını öyle sallayacak."
New York Daily News

"Ender'in Gölgesi, tempolu
ve eğlenceli bir bilimkurgu.
Ödülü hak ediyor."
CNN.com

"Merak uyandıran,
kusursuz bir kitap."
Kirkus

TÜYAP İZMİR KİTAP FUARI
SALON 2 - NO: 208


PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari

MAVRA BOARD



Gençler n'aber? Nasıl geçti geçen ayınız? Güzel, aferin. Şunu belirtmek istiyoruz öncelikle, dergide yayımlanması için bize fotoğraflar, bir şeyler yolluyorsunuz ama bunları 1882 yılında üretilmiş olan ilk fotoğraf makineleriyle çektiğiniz için kaliteleri o kadar kötü oluyor ki burada yayımlama olanağımız olmuyor. Bu konuda biraz daha özen göstermenizi rica ediyoruz. Bir diğer konu da Kürşat. Bir diğeri de Emre. Belki de Tuna? Bunları bilemeyiz. Aslolan (Böyle bir kelime de yokmuş.) şu ki eskiden TV'de komedi dizileri olurdu, niye artık hiç yok? Ne garip bir ülke olduk yahu. (Buna takıldık bu ay, evet...)

Geçen ayın acayip olayları

- Emre elbette yine kendini aşarak tam olarak 454 sayfa yaptı. Başka ülkede olsa zengindi.
- Kürşat yeni bir kedi daha buldu, adını da Radagast koydu. Kedi sanıyoruz ki evden gitme eğiliminde de değil. Oh...
- Tuna ünlü anime yönetmeni Seiji Mizushima ile tanıştı, eli ayağına dolaştı, Japonca konuşacağım derken Urdu dilini söktü.
- Ertuğrul "dev" demekten yorularak kendini, "deneyim etmek" sözüne vurdu, bardaklar havada uçtu.
- LEVEL'in tam olarak nerelerde satıldığı sorusu yine en çok konuşulan sosyal medya konusu oldu, gerçek bir cevap bulunamadı.
- Son sayfada gördüğümüz Next LEVEL konusu Persona 5'i oraya koyarken Emre'nin elleri titredi, yaptığı şeye kendi bile inanamadı. (Uzak Doğu'yla ilgili hiçbir şeyi sevmez de kendisi...)



Kürşat'ın öncesi ve sonrası

Bildiğiniz gibi erkek dediğiniz sakallı olur. Kürşat da bu furyaya katılmış gibiydi ki ani bir kararla traş olmaya karar verdi. Oysa ki ne de güzel Survivor Gökhan'ın gençliğine dönüşmüştü. Değişim karşınızda, iyi mi olmuş, kötü mü olmuş, siz karar verin...



Whatsapp grubumuzu bu ay da önceki aylar gibi "Kalın adam" işgal etti. Sağol Emre!





Hangi oyun, nasıl olacak?

Destiny 2

Ülkemizde ilk Destiny'yi toplamda 3 kişi oynadı ve bir tanesi de Tuna'ydı. İkinci oyunu da yine aynı üç kişi oynayacak ve başka da kimse ilgilenmeyecek.

Cyberpunk 2077

Oyunun ismi o kadar orijinallikten uzak ki resmen yakınlaşmak isteyip yaklaşamıyoruz. Kaldı ki resmen oyun hakkında ser verip sır vermiyor CD Projekt Red. Haliyle bu oyun belki de asla olmayacak. (2077'de çıkarılmış!)

Tekken 7

2015'te arcade makinelerinde çıkmış bir oyunu neredeyse 2018'de piyasaya sürmenin adı "çüş"tür bizim lügatımızda. Ayıptır yani, bari 2017 olduğu gibi çıksaydı. Pü! :D



Andromeda ve Switch karmaşası

Herkesin müthiş bir beklentiyle gün saydığı Mass Effect Andromeda sonunda piyasaya çıktı. Çıkmadan hemen önce ise bir anda, enteresan bir konuyla ünlendi. Meğer yapımcılar oyunun hikayesini yazalım derken animasyonları unutmuşlar. Karakterlerin ifadeleri o kadar kötü, yürüme ve koşma animasyonları o kadar dandik gözüküyordu ki Andromeda bir anda en çok dalga geçilen oyunlar arasına girdi.

Mercek Altında'nın da konusu olan Nintendo Switch'in de bayağı problemlili bir piyasaya çıkış süreci oldu. Çoğu oyuncu mobil aletlerde ekran kaymaları, kilitlenmeler gibi sorunlarla boğuştu. Bu mobil ekranı sabit panele takanların da hep ekranları çizildi. Bunları görünce de bir kez daha şükrettik. "Oh, iyi ki Türkiye'deyiz, bize böyle dandik aletler uğramıyor neyse ki..." diyerek mutlu olduk.



Survivor'da son dakika!

Geçen ay Fatih İhan'a atarlandı atarlandı, "Ne bağyon?" dedi dedi, sonra da elendi gitti. Hem o kadar oyun kaybet, hem de atarları; olacak iş değil!

Sonra Berna, ateşin etrafında kendi halinde takılan arkadaşlarına çattı, "Seenen bana böyleee diyemezsilinn. Bağırma banaaa!" diye bağırarak paradoksa düştü, kendi çelişkisinde içine büzüşüp sonsuzluğa kavuştu.

Pınar'ın kim olduğunu yine kimse hatırlayamadı. Ve son olarak, Adem ve Serhat'ın burunları daha da farklı formlara bürünerek özgürlüklerini ilan ettiler ve birincilik için yarışmaya başladılar. Kendilerine sembol oyunlarında başarılar diliyoruz!



Max Payne geri döndü!

Şubat ayında okurlarımızdan Gürhan Öztopal bize kendi çizimlerinden bir tanesini yollamış, pek de iyi etmiş. Yılların eskitemediği ekşi yüzlü kahramanımız Max Payne'e bir kağıtta hayat veren Gürhan'a emeğinden ötürü teşekkür ediyoruz. Siz de bu tip çalışmalarınızı inbox@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

Gençlerle buluşma

İşte Zaman kardeşler, işte muhteşem bir buluşma. Tam olarak kimlerle buluştuğunu şu an hatırlayamasak da Kürşat sosyal sorumluluk projeleri kapsamında başarılı bir kişi. Fakat gençlere oyunculuğu anlatmaktan öte, pasta-börek yemeye gittiğinden de eminiz!





ORTA DÜNYA

Dünya'nın en büyük fantastik edebiyat olayı Yüzüklerin Efendisi ve Orta Dünya evrenine değiniyoruz bu ay. Nedeni de basit; Shadow of War'un açıklanmış olması. Orta Dünya'yı bir kez daha ziyaret etmek için çok güzel bir bahane sahibiyiz, hazırlanın!
(Not: Tanıtılan ürünlerin hepsi Türkiye'de bulunabilmektedir.)

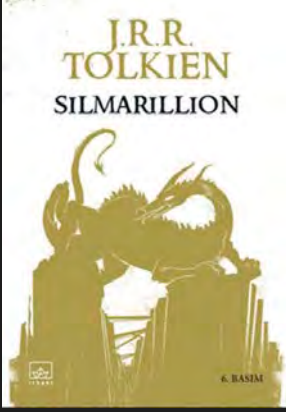


Smaug The Terrible Figür

Weta tarafından üretilen, 30 cm x 52 cm x 45 cm boyutlarında olan bu figürü tüm Smaug hayranları satın almak isteyecektir. Figür gayet güzel ve kaliteli fakat fiyatı biraz tuzlu.

Hurin'in Çocukları ▶

J.R.R. Tolkien'in oğlu tarafından, Tolkien'in notları üzerinden gidilerek yazılmış olan Hurin'in Çocukları tam bir Orta Dünya fanatiğine hitap edebilecek türde bir kitap. Kitapta Hobbit'ten bile öncesi konu ediliyor.



Silmarillion

Hurin'in Çocukları için "fanatik işi" dediğimi unuttun; asıl fanatik malzemesi budur. Çok derin ve sürreal bir kitap olan Silmarillion'da Orta Dünya'nın atalarını tanıyacaksınız.



Hobbiton ▲

Maalesef biraz fazla uzakta ama eğer olanağınız varsa Yeni Zelanda'da, Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit serilerinin çekildiği Hobbiton setini mutlaka ziyaret edin. Ortam mükemmel benziyor..



LEGO The Lord of the Rings

Elbette birçok LotR oyunu piyasaya sürüldü ama pek azı iyiydi. Olayları esprili bir şekilde anlatan ve diğer LEGO oyunlarının kalitesini barındıran LEGO LotR, halen oynanmayı hak eden bir oyun.



The One Ring Anahtarlık ▶

Parmağınıza taktığınızda görünmez olma olasılığınız çok düşük olsa da bir anahtarlık olarak The One Ring'i yanınızda taşımak hoş olabilir.

LotR Project ▶

Yüzüklerin Efendisi'nin sürecini takip etmek zorlayabiliyor. Kitabı okuduktan sonra bile kim, nerede, tam olarak ne yapıyordu kaçırabiliyorsunuz. www.lotrproject.com adresinde ise tüm bu detaylar veriliyor. (Site İngilizce.)

Nori Bere

Eh, kış da geride kaldı ama yine de Hobbit'teki Nori'nin sakallarından esinlenerek tasarlanmış olan bu bereyi satın almayı düşünebilirsiniz. (Sakal bırakmanıza da gerek kalmadı!)





Umutcan Tütüncü ile söyleşi

Just Dance dünya şampiyonu olan ve geçen ay da dergimizde konuk ettiğimiz Umutcan'la keyifli bir sohbet gerçekleştirdik.

Umutcan selamlar. Bize biraz kendinden bahsedebilir misin?

Merhaba ben Umutcan Tütüncü. 1 Mart 2000 doğumluyum. Ankara'da yaşıyorum. 11. sınıf öğrencisiyim. 2.5 senedir Just Dance oynuyorum.

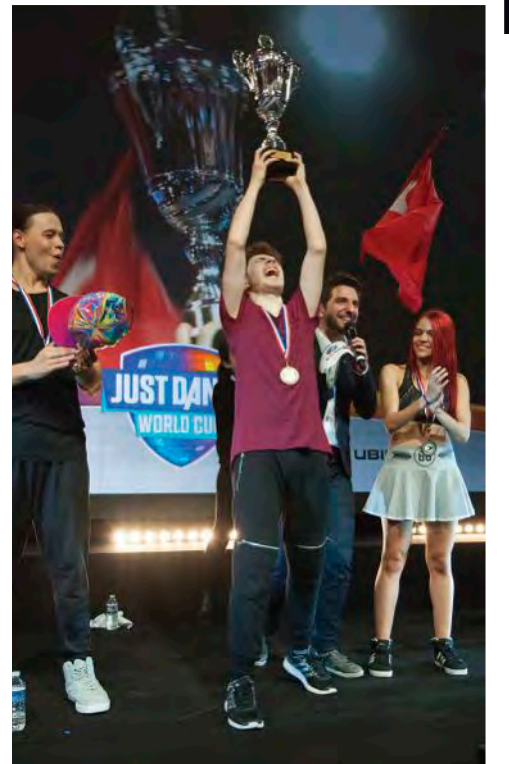
Just Dance'i nasıl keşfettin?

Hayatım boyunca sürekli PC başında oturan, asosyal bir çocuktum. Sporla uzaktan yakından alakam yoktu. 2014 senesinde bacağımda bir tümör çıktı ameliyat oldum. Çok şükür iyi huylu çıktı iyileştim. Fakat sonrasında kendime bir söz verdim; artık

hayatımda bir uğraş, bir hareket ekleyecektim. Daha sonra bir oyun mağazasında Just Dance'i gördüm. İşte o zaman her şey değişmeye başladı. Başta sadece arkadaşlarımla okuldaki akıllı tahtada açıp eğleniyorduk. Sonra World Cup ile tanıştım.

Bu yarışmaya katılmaya nasıl karar verdin?

Daha önce Just Dance'i sadece arkadaşlarımla ve ailemle eğlenmek için oynuyordum. Zamanla kendim fark etmesem de dans hayatımın bir parçası haline gelmeye başlamıştı. Arkadaşlarım ve ailem sayesinde





de yeteneğimin farkına vardım. Daha sonra bu yarışmayla karşılaştım. Neden şansımı denemeyeyim ki dedim ve çalışmalara başladım. Gerçekten çok ama çok çalıştım, hayaller kurdum ve sonunda tek tek bu hayallerimi gerçekleştirdim, başardım.

Paris'teki yarışma ortamı nasıldı? Dans ederken heyecanlandın mı?

Açıkçası her yarışma öncesi çok heyecanlı ve endişeliydim. Fakat şöyle bir durum vardı, ne zaman o sahneye çıksam heyecanımdan eser kalmıyordu. O an gerçek ben oluyordum. Bu mükemmel bir his.

Yarışmaya katılmadan önce nasıl bir çalışma programı uyguladın?

Haftanın her günü en az 3 saat çalıştım.

2018'de de yine aynı yarışmaya katılmayı düşünüyor musun?

Dünya birincisi olduğum için bir sonraki yarışmaya tekrar katılma hakkı kazandım. Yani evet seneye de yarışacağım.



Yarışmaya katılmadan önce ve katıldıktan sonra, genel olarak çevreenden nasıl tepkiler geldi?

Çok şükür tüm arkadaşlarım ve ailem her zaman beni desteklediler. Bana her zaman motive kaynağı oldular. Kazandıktan sonra da hayatım daha bir eğlenceli oldu. Herkes çok teşekkür ederim.

Başka oyunlar oynuyor musun? Profesyonellik boyutuna geçmeyi düşündüğün oyunlar var mı?

Tabii ki oynuyorum. Battlefield, GTA, Outlast, Legend of Zelda, Mario, Sonic, Silent Hill, Resident Evil ve daha fazlası... En çok sevdiğim tür korku. Faka profesyonellik boyutu olarak sadece dansla ilgileniyorum.

Oyun konusu bir yana, gerçekten iyi dans ettiğin belli oluyor. Dans ile ilgili bir kariyer planlıyor musun ve bir eğitim aldın mı?

Teşekkür ederim. Kariyer konusunu ek düşünmedim. Şimdilik kariyer planım yok ama iyi bir teklif gelirse neden olmasın. Ve dans eğitimi konusunda, eğitim almadım, her şey Just Dance sayesinde oldu. Sadece bu sene bir aylığına bir kursa gitmeyi denedim fakat pek yeterli bir yer olmadığı için kısa sürede ayrıldım. Belki ilerde başka yerlerde eğitim almayı düşünebilirim. Ama şimdilik ben odamda mutluyum.

L: LEVEL okurlarından Just Dance'e veya başka dans oyunlarına ilgisi olanlara söyleyeceklerin neler?

U: Her şeyden önce eğlenin arkadaşlar.



Açın müziği, çılgınlarca dans edin. Mutlu olun. Mutlu olduğunuz eğlendiğiniz her ne iş, hobi, uğraş vs... varsa asla bırakmayın. Hayal kurun ve hayallerinizi gerçekleştirin.

Seni tekrar tebrik ediyoruz Umutcan, bize zaman ayırdığın için teşekkürler.

Bana derginizde yer verdiğiniz için asıl ben çok teşekkür ederim. Görüşmek üzere.

Her şeyden önce eğlenin arkadaşlar. Açın müziği, çılgınlarca dans edin. Mutlu olun. Mutlu olduğunuz eğlendiğiniz her ne iş, hobi, uğraş vs... varsa asla bırakmayın

Sebat eden, kazanır

Persistence bizi sanal gerçeklikte korkmaya davet ediyor

Hayatta kalma oyunlarının ünü azalıyor. Keza korku oyunları da artık sıradan oluşumlar. Lakin bu ikisi bir araya geldi mi halen oyuncularda bir heyecan, gözlerde bir parlama olmuyor değil. Kapanan Sony Studio Liverpool'un küllerinden doğan Firesprite'in yeni oyunu Persistence da tam olarak bu kitleyi hedefleyen bir korku/hayatta kalma oyunu. PC ve Xbox One sahiplerinin heyecanlarını şu an bastırmak durumundayız zira Persistence, sadece PS4 ve PSVR için geliştiril-

mekte. Belki ileride başka platformlara da hazırlanır oyun fakat şimdilik böyle bir durum yok. Oyunda ne yaptığımıza gelecek olursak... Yıl 2521 ve biz, Persistence adındaki uzay gemisinin içindeyiz. Gemide olaylar elbette ki ters gitmiş ve mürettebatın büyük bir kısmı (Belki de hepsi.) mutasyona uğrayıp saldırgan yaratıklara dönüşmüş. Biz de buradan kurtulmaya çalışan zavallı bir bireyiz. Oyunu ilginç kılsa her öldüğümüzde geminin tüm şemasının değişmesi ve her oyunun,

birbirinden farklı olması. Bir labirenti andıran gemide yeniden canlandığımızda, önceki sefer bulduğumuz yolu takip edemeyecek, silahları, güçlendiricileri de eski yerlerinde bulamayacağız. İşin sanal gerçeklik boyutunda da bolca eğilme ve saklanma mekaniği devreye giriyor. Hatta ikinci bir oyunu akıllı telefonu veya tabletiyle oyuna bağlanıp size geminin sistemlerini kırarak da yardımcı olabilecek. Bu yıl piyasada olması beklenen oyun, korku oyunu meraklıları için ideal bir yapıda. ■

All Walls Must Fall

Bir "Tech-Noir" taktik oyunu...

Böyle enteresan oyunlar görünce, insan bir heyecanlanıyor. Açıkçası yeni bir Ghost Recon oyununun açıklanmasından daha heyecan verici geliyor yeni fikirler, yeni deneyimlerle dolu olan oyunlar. 2089'da Berlin'de geçecek olan All Walls Must Fall, yenilikçi bir oyun olmasının yanında, stratejik oynamanızı da isteyen, farklı bir oyun olarak tasarlanmakta. Yapımcı koltuğunda Alman Inbetween Studios bulunuyor -ki bu stüdyonun çalışanları da daha önce Spec Ops: The Line ve iptal edilen Dead Island 2'de çalışmış olan oyun programcıları. Her şeyin tek bir gecede gerçekleştiği oyunu, izometrik bir bakış açısında oynayacağız. Zaman içerisinde yolculuk edebilen bir takım ajanlar kontrolümüze bırakılacak ve onları, o gece gerçekleşecek olan büyük yıkımı durdurmak üzere kullanmamız gerekecek. Zaman içerisinde yolculuk edebilme ve sahip oldukları silahlarla önlerindeki engelleri aşabilme yeteneklerine sahip olan ajanlarımız, bolca da ölecek ama merak

etmeyin, bu sadece geçici bir durum olacak. (Zamanda yolculuk edebiliyorlar demiştik.) Oyundaki bölümler de rastgele yaratılacak lakin bazı senaryo öğeleri ve bunların bulunduğu bölgeler sabit tutulacak.

Şu anda Kickstarter'da bağış toplayan oyun ilginizi çektiyse, kck.st/2mUUP43 adresinden oyunu inceleyebilir ve bağış yaparak Mayıs ayında gerçekleşecek olan kapalı alfabaya giriş hakkı kazanabilirsiniz. ■





Müzik yapmanın en farklı yolu

Hem kartlar, hem de ritim **DropMix**'te buluşuyor

Harmonix'i tanıyorsunuz. Amplitude, Rock Band ve Dance Central gibi oyunların arkasındaki isim. Müzikle kafayı bozduklarını her fırsatta belirten Harmonix'ten elbette yeni bir müzik denemesi daha bekliyorduk ama bunun, biraz sonra anlatacağımız formatta karşımıza çıkacağı da düşünmezdik. Evet, Harmonix'in yeni oyununun adı Drop-Mix. Bu oyunu oynamak için bir PC veya bir konsola ihtiyacınız bile yok. Hasbro ile ortaklaşa bir çalışmanın ürünü olan Drop-Mix Android ve iOS işletim sistemli mobil

platformlarda çalışıyor ama elbette sadece bunlara sahip olmak da yetmiyor; Hasbro'nun devreye girdiği nokta da tam olarak burası. Sayfada gördüğünüz fotoğraftaki gibi bir cihazla çalışıyor oyun. Cep telefonunuzu sol kısmına iliştiyor ve daha sonra, sahip olduğunuz özel kartlarla oyunu 1v1 veya 2v2 olarak oynamaya başlıyorsunuz. (İnternette oynamak yok, rakibiniz kanlı canlı karşınızda olmalı.) Sahip olduğunuz kartların hepsi, çalan parçanın belirli kısımlarını ve enstrümanlarını oluşturuyor. Çalan parçayı remix'lemeye

başlıyor ve başarılı oldukça puan kazanıp rakibinize karşı üstünlük elde ediyorsunuz. Buradaki oyun mekaniği tam olarak açıklanmasa da kim kartlarını daha iyi kullanırsa, o daha başarılı oluyor.

Yayımlanan parça listesinde Bruno Mars, Cake, Disturbed, Ed Sheeran, Europe, Flo Rida, Fall Out Boy, Franz Ferdinand, Jason Derulo, Ricky Martin, Sean Paul, Sia ve The Weekend gibi ünlü grup ve sanatçılar bulunmaktadır. DropMix'i ülkemizde görüp göremeyeceğimiz ise henüz belli değil. ■

Türkiye'de bir ilk

Doom Kitabı çıktı!

//35 yıldır kitap okuyorum. Daha önce böyle bir kitap görmedim." Bu sözler, ülkemiz bilişim basınının tecrübeli isimlerinden Özgür Çetin'e ait.

Türkiye'de ilk kez bir video oyun serisi için kitap hazırlandı. 1993'te oyunculara sunulmasıyla video oyun tarihini değiştiren ve birçok oyun markasına ilham kaynağı olan Doom, geçmişten günümüze dikkat çekici detaylarıyla kitap halini aldı.

Kitapta "Doom'un mutfağında neler var, nasıl

bir etki yaratmıştır, günümüze kadar nasıl bir süreç izlenmiştir?" gibi soruların yanıtları veriliyor. Ayrıca, John Carmack, John Romero ve Tom Hall gibi id Software efsanelerinin de önemli röportajlarından alıntılar ve bu kitaba özel verdikleri bilgiler yer alıyor.

Peki kitabın yazarı Mahmut Saral, Doom hakkında bir kitap çıkarmaya nasıl karar verdi?

"Dünyanın en geniş Doom koleksiyonuna sahibim ve 10 yıllık bekleyişin ardından gelen Doom'a (2016) bayıldım. Geçtiğimiz Eylül ayında, David Kushner tarafından yazılan Masters of Doom kitabını ikinci kez okuyup bitirdim ve kendi kendime "Neden bir de Türkçe kitap olmasın ki?" sorusunu sordum. Kitap fikrinin çıkış noktası işte burası."

Doom Kitabı, 20 TL fiyat etiketi ve ücretsiz kargo avantajıyla satışta. Detaylar için: doomkitabı.blogspot.com.tr'yi ziyaret edin ve LEVEL'in bu kitabı hediye etmek için düzenleyeceği etkinlik için de beklemede kalın. Tekrar tebrikler Mahmut! ■





SON DAKİKA!

2006 yılında piyasaya çıkan PS3'ün yakın bir zamanda üretiminin durdurulacağı açıklandı. (Hala üretiliyor olduğunu düşünmediğinize eminiz.)

Eski Sonic oyunlarını aratmayacak bir güzellikte olan Sonic Mania'nın çıkış tarihi ilkbahardan, yazı alındı.

Herkesin evde çılgınlık içinde koşmasına yol açacak olan Outlast 2, Avusturalya'da yasaklandı, ardından yasak kaldırıldı; oyun oynanacak edildi...

Horizon Zero Dawn iki haftada 2.6 milyon adet gibi çarpıcı bir satış rakamına ulaşarak, yeni bir oyun sıfatıyla muhteşem bir başarı elde etmiş oldu. Sony durumdan çok memnun.

Ortada SFV gibi bir oyun varken kim eskisine bakar bilmiyoruz ama Street Fighter IV, Xbox One'da geriye uyumlu oyunlar arasında yerini almış bulunuyor.

Telltale'in yeni adventure oyunu Guardians of the Galaxy'de Rocket Raccoon'u, başka birçok seslendirme işinden tanıdığımız Nolan North'un seslendireceği açıklandı.

Macera oyunu meraklılarının sabırsızlıkla beklediği Rime'in çıkış tarihi Mayıs olarak belirlendi. Oyun Nintendo Switch için de hazırlanıyor fakat bu konsolda daha yüksek bir fiyattan satılacak.

Eğer Dead Rising 4'ü sevdiyseniz ve DLC'lerine de merak saldıysanız, Nisan ayında yayımlanacak olan Dead Rising 4: Frank Rising'e göz atmak isteyebilirsiniz. Oyunun kahramanı Frank, bu DLC'de zombi oluyor ve yeni yetenekler kazanıyor.

İnternette bir anda hortlayan, "Witcher 4 hazırlanıyor" haberi neyse ki kısa sürede yalandı. Zaten CD Projekt tüm ekibini Cyberpunk 2077'ye yönlendirdiğini açıklamıştı.

Overwatch'a yepyeni bir tank geldi: Orisa. Eğer oyuna dönmek için bir neden arıyorsanız, bu Orisa olabilir.

For Honor'da, sadece maçları tamamlayarak bile loot ve tecrübe puanı kazanabildiğiniz için, etrafta da AFK olarak maçlara "bot" gibi katılan birçok oyuncu türedi. Ubisoft ise geçtiğimiz ay bunların birçoğunu tespit edip oyundan ban'ledi.

Just Cause'un filmi hazırlık aşamasında bildiğiniz üzere ve geçen ay, başrolde Game of Thrones'un Khal Drogo'su, Jason Momoa'nın olacağını öğrendik.



Wolfteam Özel Sayısı bayilerde!

Hem de **250 TL**'lik kod hediyeleriyle birlikte...

Netmarble'i artık duymayanınız kalmamıştır herhalde. PC'lerin başarılı F2P FPS oyunlarından Wolfteam'ın yayıncısı olan Netmarble Türkiye, aynı zamanda Paramanya, MARVEL Future Fight, Seven Knights ve Evilbane gibi mobil oyunların da arkasındaki isim.

LEVEL ile Netmarble işbirliğiyle de geçtiğimiz ay, bir süredir üzerinde çalıştığımız bir dergi projesini hayata geçirmiş bulunuyoruz. Wolfteam Özel Sayısı ismiyle büyük kitapçılar ve süpermarketler ile gazete bayilerinde bulabileceğiniz dergi, tahmin

edeceğiniz üzere Wolfteam'a sayfalarca yer vermekte. Özel röportajlar, yenilikler, silah özellikleri ve taktiklerle dolu olan Wolfteam dosya konusunu Netmarble'in başarılı mobil oyunları takip ediyor. Hali hazırda bahsettiğimiz mobil oyunları oynayanlara ve ilk defa oynayacak olanlara hitap eden makaleler ve bu oyunların Türkiye'deki büyük klanlarıyla yapılan röportajlar da yine derginin konularından.

Wolfteam ve Netmarble'in mobil oyunları için de bolca hediye içeren dergiyi tükenmeden almadan tavsiyemizdir. ■

Geleneksel oyun heyecanı, bir kez daha! İÜ Gamefest'e kısa bir zaman kaldı

Geçen yıllarda olduğu gibi, İstanbul Üniversitesi Bilgisayar Kulübü bu yıl da oyun severler için özel bir etkinlik hazırlıyor. Gamefest'in 2017 ayağı 3-4-5 Mayıs tarihleri arasında gerçekleşecek ve yine bolca aktivite ve eğlence sunacak. İstanbul Üniversitesi Avcılar kampüsü, Ali Rıza Berkem Konferans salonunda gerçekleşecek olan Gamefest etkinliği tam 3 gün sürecek ve sabah 10:00 ile 17:00 arasında hizmet verecek.

Etkinlik kapsamında yapılacak olan çalışmalarda; Oyun nasıl programlanır, Programlama platformları nelerdir, Programlama süreçleri, Arka planda çalışan servisler hizmetler, Tamamlanan oyunlar nasıl dağıtılır gibi konularda konferanslar

verilecek. Bunların yanında katılımcılara yönelik oyun temalı bolca aktivite de bulunacağı belirtiliyor.

Şayet ki İstanbul Üniversitesi'nde okuyorsanız veya bir şekilde yolunuz düşerse, bu etkinliği değerlendirmenizi tavsiye ederiz. ■



22 Poster 50 Sticker
heygirl!

NISAN 2017 FİYATI 57 NO:4

Miley Cyrus
BU ALBÜMLER
SICAK ÇIKTI

Taeyeon
SOLO
ALBÜMLE
GELİYOR!

Gigi D'Amico
BANA AŞKTAN
BAHSET

Demi Lovato
HAYDİ ŞİRİNLEYELİM!

BELLA FARLARI YAKTI, RAKİPLERİ SO

NISAN
SAYISINI
KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DOĞAN BURDA DERGI



Hediye
3 FARKLI
DEFTER



Hediye
3 FARKLI
DEFTER



22
POSTER
12 K-POP
10 ÜNLÜ



50
STICKER



IEM Katowice 2017

Blizzard şovu çalarken, LEVEL da oradaydı!

Heroes of the Storm, piyasaya çıktığı günden beri giderek büyüyen bir hayran kitlesine sahip, üstelik bunu -her ne kadar Blizzard'ın kanatları altında olmak başarıyla eş anlamlı olsa da- son derece rekabetçi olan MOBA piyasasında

başardı. Diğer taraftan Blizzard'ın e-spor sektöründe de varlığını giderek güçlendirdiğini söylemek mümkün. Bizim de bunu Blizzard'ın davetlisi olarak katıldığımız IEM Katowice 2017'de ilk elden görme fırsatımız oldu.

E-Spor gündeminin yanında Heroes of the Storm için bazı önemli yenilikler de duyuruldu. Bunlardan en önemlisi de Ranged Specialist sınıfında olan ve Heroes of the Storm'un 63. kahramanı olarak oyuna eklenen Probius!



Probius nasıl bir kahraman?

Temel Yetenekler

• Worker Rush (Z)

- Bu yetenek kullanıldığında Probius 5 saniyeliliğine %50 hız kazanır. Herhangi bir hasar aldığı takdirde bu yetenek sona erer.
- Pasif: Probius uçarak %10 daha hızlı hareket eder. (Tüm herolardan %10 daha hızlı)

• Disruption Pulse (Q)

- Yeteneğin kullanıldığı yöne doğru bir enerji patlaması gönderir ve içinden geçtiği tüm düşmanlara 150 hasar verir. Warp Rift yeteneğinin oluşturduğu alanın ortasına deştiğinde Warp Rift'in patlamasını sağlar ve ekstra hasar verir.

• Warp Rift (W)

- Kullanılan bölgede 9 saniyeliliğine bir alan oluşturur ve bu alan 1.25 saniye içerisinde

aktif olur. Aktif olduğunda bu alanın yakınında olan tüm düşmanlar %20 yavaşlar.

- Aktif Warp Rift alanlarına Disruption Pulse (Q) yeteneği kullanılır ise alan patlar ve yakındaki düşmanlara 261 hasar verir.

• Photo Cannon (E)

-11 saniyeliliğine proton topları yerleştirir ve bu toplar her saniyede 95 hasar verir.
- Dikilmiş olan Pylon'ların güç alanında kullanılması gerekir. Eğer önceden dikilmiş bir Pylon yok ise hemen deaktif olur.

Heroic Yetenekler

• Pylon Overcharge (R)

- 10 saniyeliliğine Pylon'ların güç alanını genişletir ve düşmanlara saniyede 110 hasar vermesini sağlar.

- Pasif: Pylonlar maksimum canlarının %50'sine eşit olarak kalıcı kalkan kazanır.

• Null Gate (R)

- Hedef alınan alana 4 saniye süren negatif enerji bariyeri oluşturur. Bariyere dokunan düşmanlar saniyede 64 hasar alır ve bariyere dokundukları süreçte %80 yavaşlarlar.



Röportaj Claudio Gentilini (Yapımcı)

Hemen en çok merak ettiğimiz soruyla başlayalım, Varian gibi Multi-Class karakterler eklemeyi planlıyor musunuz?

Multi-Class karakterler gerçekten oyuncular üzerinde test etmek istediğimiz ilgi çekici konulardan bir tanesiydi. Varian'ı ekleyerek birden fazla build kullanıp kullanılmayacağını test etmek istedik ve başarılı olduk. Yakın süre içerisinde herhangi yeni bir Multi-Class karakter eklemeyi düşünmüyoruz fakat sonraki zamanlarda sizleri şaşırtabiliriz.

Oyunda Blizzard Classic's karakteri olarak sadece Lost Vikings var. Başka Blizzard Classic's karakterleri eklemeyi düşünüyor musunuz?

Blizzard Classic's karakterleri hakkında çok konuşuyoruz. Oyuncularımızın çoğu genç oyuncular olduğundan dolayı Blizzard Classic's karakterlerini bilmeyebilirler. Yeni bir tanesini eklediğimizde eski oyuncular elbette mutlu olacaktır fakat genç oyuncularımızı da

oyuna yabancılaştırmak istemeyiz, bu yüzden de şimdilik farklı bir Blizzard Classic's karakteri eklemeyi düşünmüyoruz.

Peki ya Overwatch karakterleri? Onlardan daha fazlasını ekleyecek misiniz?

Overwatch karakterleri inanılmaz. Oyuna daha yeni Lucio'yu ekledik ve gerçekten harika şeyler yapıyor. Bu yıl içerisinde devamını getirmeyi planlıyoruz ve bence bu sene getirmeyi planladığımız şeyleri seveceksiniz.

Sizce Brawl modu yeterince ilgi görüyor mu?

Oyuncuların Brawl modunu sevdiğini düşünüyoruz. Bu modun ödülleri çok yüksek, iki ya da üç oyun oynayarak 1000 gold kazanıyorsunuz. Az experience geldiğine dair şikayetler alıyoruz fakat zaman geçtikçe daha güzel olacak.

Oyuna ciddi değişiklikler getirecek, kapsamlı bir güncelleme planlıyor musunuz?

Röportaj Sam Braithwaite (E-Spor Yöneticisi)

Heroes of the Storm'un E-sports konusunda potansiyeline ulaştığını düşünüyor musunuz?

Henüz daha yeni başlıyoruz. Geçen sene ile bu seneyi karşılaştırdığımız zaman, izlenme, topluluk geri bildirimleri ve oyunculardan gelen geri bildirimler bakımından çok büyük değişiklikler gördük. Heroes of the Storm Dünya Şampiyonası bizi bambaşka yerlere getirdi ve bu konuda gerçekten çok gurur duyuyoruz. Fakat bu sadece bir başlangıç...

Heroes of the Storm'un takım oyunu odaklı olan yapısı sizce bireysel oyuncuların veya yıldızların ön plana çıkmasını engelliyor mu?

Hayır, kesinlikle bu şekilde düşünmüyorum. Heroes of the Storm'un takım oyunu odaklı olduğu doğru ama hala ön plana çıkmış oyuncular ve yıldızlar görebiliyoruz. Örneğin Rich, Dünya çapındaki en iyi oyuncu oldu-

ğu düşünülüyor. Yayın yaptığı zamanlarda birçok insan tarafından izleniyor ve çok fazla sayıda takipçisi var, çünkü insanlar Rich'in ne kadar inanılmaz oynadığının farkında. Mesela Dignitas takımı, bu yıl Avrupa'daki en iyi takım olduğu düşünülüyor. Mene, takımın mage & ranged oyuncusu, Dünya'nın en iyi mage & ranged oyuncusu olarak düşünülüyor. Bu tarz şeyler tamamen topluluğun ürettiği düşünceler. Oyun her ne kadar takım odaklı olursa olsun, bireysel oyuncuların ön plana çıkıp harika performanslar göstermeleri için çok fazla yol var.

Oyuncuların bir kısmı yerel turnuvalardaki desteğinin yeterli olmadığını düşünüyor. Bu konuda bir planınız var mı?

Geçen sene Profesyonel Lig dışında fazla destek verememiştik. Fakat bu sene Open Division'u tanıttık. Open Division'un eklenme amacı hero ligi ile rekabetçi oyun arasındaki köprüyü kurmak. Eğer "evet bu benim oyunum, profesyonel olmak istiyorum, nerden başlamalıyım" cümlelerini kuran bir oyuncuysanız, Open Division tam sizin için. Kısacası 16 takımın puan bazlı yarıştığı ve ucunda para ve çeşitli ödüller bulunan turnuva serisi. Open Division yalnızca takımlar için değil, bireysel oyuncular için de para ve çeşitli ödüller bulunduruyor. Herhangi bir takımınız olmadan, yeteneğinize, oynayıp seviyenize



Dünya Şampiyonası haftasında sizlere tanıttığımız Kill Log, Player on Fire ve bazı UI değişikliklerinin bu dağının yalnızca görülen tarafı olduğunu söyleyebilirim. Bu getirdiğimiz yenilikler gibi daha fazlası sizleri bekliyor.

Farklı oyun modları eklemeyi planlıyor musunuz?

Şu anda hayır. Normal oyun modlarının biraz dışına çıkıp daha eğlenceli modlar yaratmak planlarımız arasında var fakat henüz bunları konuşmak için çok erken.

göre haftalık turnuvalara katılabilirsiniz. Open Division haricinde oyuncuların bireysel ya da oyuncuların arkadaşlarıyla katılabileceği Chair League (www.chairleague.com), yine aynı şekilde Heroes Hype (www.heroeshype.com) ve ESL'in düzenlediği turnuvalar da mevcut. Yani evet, yerel turnuvaları geliştirmek için hala yapılabilecek birçok şey var fakat güzel bir başlangıç yaptık ve başlangıç ile oyuncularımızın profesyonelliğe giden yollarını açtığımızı düşünüyorum.

Yakın gelecekteki plan ve stratejileriniz nelerdir?

IEM Katowice, offline etkinlik olarak katılabileceğimiz ilk fırsattı. Etkinlik içerisindeki maçları değerlendirip izleyiciler ve profesyonel oyunculardan gelen geri bildirimlere bakarak işlerin onların gözünde nasıl gittiğini öğrenmem gerekiyor. Daha sonra bu aldığım bilgiler ile sonraki seneler için neler yapabileceğimizi düşünmeliyim. Burada oturup gelecekte nerde olacağımızı biliyormuş gibi bilgi vermeye çalışmayacağım. Tek bildiğim HGC (Dünya Şampiyonası) buralarda olmaya devam edecek ve en kötü ihtimalle bu seneki profilini koruyacak. Topluluk ve oyun için elimizden gelenin en iyisini yapmak ve bunun için en iyi kararları almak istiyoruz. Bu kararları alabilmek için etkinlik hakkında gelecek tüm geri bildirimleri inceleyip neler yapabileceğimiz hakkında düşünmeyeceğiz.





Doruk'un gözünden IEM Katowice...

Türkiye'deki çoğu oyun etkinliklerine gitmiş ve bazılarında görev yapmış biri olarak IEM Katowice'ye hayran kaldığımı söyleyebilirim. Etkinliğin büyüklüğünü Türkiye'deki etkinlikler ve fuarlar ile kıyaslayarak anlatmak en doğrusu olacak sanırım. Öncelikle, etkinliğe katılım gösteren oyunsever sayısı gerçekten çok yüksek. 2015 GameX fuarında kırılan kapıları ve uzun giriş kuyruklarını

hatırlayanlarınız olacaktır. IEM Katowice'de bu bahsettiğim sıranın katlarca var! Caddeler, sokaklarca devam eden uzun kuyruklarda oyunseverler sabırlı bir şekilde sıralarını bekliyorlar. Kapıları kırmadan, sakince. Spodek Arena'da gerçekleşen bu etkinliğin organizasyonu da saat gibi, tıkır tıkır işliyor. Hiçbir problem yaşamadan, -giriş önceliğinize bağlı olarak- farklı kapılardan rahatlıkla giriş yapabiliyor, oyunlara özel ayrılmış alanlardan ilginizi çekene doğru kalabalıktan ayrılarak devam ediyorsunuz. Bu şekilde bir yol izlediklerinden dolayı da Arena'ya giriş yapan binlerce oyunsever kalabalığı olabildiğince minimuma indirerek, gezmek ve görmek istediği yerleri daha rahat bir şekilde deneyim edebiliyor. Blizzard'ın bu etkinlikte StarCraft ve Heroes of the Storm olmak üzere iki farklı alanı vardı. StarCraft alanına girdiğiniz zaman sadece StarCraft için ayrılmış olan bir salona giriş yapıyorsunuz ve koltuğunuzu seçip rahat bir şekilde StarCraft maçlarını izleyebiliyorsunuz. Heroes of the Storm bölümü ise etkinliğin

diğer stantlarına bağlı bir şekilde organize edilmiş. Heroes of the Storm kapısından girdiğinizde, HotS'un turnuvaları için ayrılmış olan oldukça büyük bir alanı da içerisinde bulunduran devasa bir salona giriş yapıyorsunuz. Salon gerçekten büyük ve bir oyun etkinliğinde bulunmasını isteyeceğiniz firmaların neredeyse tümü burada. Logitech, Razer, Omen... Ve bu firmaların stantları, deneyim sağlayabileceğiniz oyunlar, konsollar ve yeni teknolojiler ile dolu! Her iki stanttan birinde, oynayabileceğiniz birbirinden farklı HTC Vive oyunlarını bulabiliyorsunuz. Bu oyunlar gözlüğü takıp, elinize gamepad'leri alıp oynadığınız oyunlar değil! Adeta her oyun için farklı bir platform kurmuşlar. HTC Vive ile Virtuix Omni bu platformlar arasında en ilgimi çeken oldu açıkçası. Deneme fırsatını bulduğum bu HTC Vive & Virtuix Omni kombinasyonunda gerçekten eğlendim ve soğuk terler döktüm. Bir platformun üzerine ayakta bile zor durabileceğiniz kadar kaygan zemine sahip ayakkabılar ile çıkıyorsunuz ve durduğunuz





yerde platform üzerinde yürüyerek oyunu oynuyorsunuz. HTC Vive'nin verdiği gerçeklik yetmezmiş gibi, Virtuix Omni sayesinde oynadığınız karakter tamamıyla kendi yürümenizle hareket ediyor ve arkanızdan yaklaşan zombilerden bu şekilde kaçılıyorsunuz. Başta korkutucu olmayan zombileri tek tek öldürmeyi başardım fakat sayıları arttığında platform üzerinde bildiğiniz koşmaya başladım! Diğer ilgimi en çok çeken ve deneme fırsatı yakaladığım aktivitenin olduğu stant ise Omen.. Omen sizi alıp kapalı, şeffaf bir kutuya sokuyor ve içerde koltuğa bağlı bir şekilde önünüzdeki sabitlenmiş laptop üzerinden oyun oynamanızı istiyor. Kutunun içerisinde kimse yokken bu nedir acaba diye düşündüm ve keşke önceden başkalarını izleyip deneme kararı alsaydım! Bu kutudaki olay tamamıyla oyun oynarken dikkatinizin dağılıp dağılmadığı ile alakalı. Oyun oynamaya başladığımız anda koltuğunuzu adeta 360 derece çeviriliyor, içeriye gaz, aşırı yüksek ışık ve kimi zamanda ses veriyorlar. Bu kötü koşullara rağmen dikkatimi

dağıtmamayı ve oyunu bitirmeyi başardım. Alanda saatlerce gezip tek tek stantları gözlemledikten sonra, Spodek Arena'nın ismini taşıyan esas büyük sahneye bakma zamanı gelmişti. İnanılmaz bir kalabalık ile birlikte CS:GO turnuvasının maçlarından birkaçını izleme fırsatı buldum ve atmosfer gerçekten harikaydı. Etkinliğin son günü olan Pazar gününde fuar yine inanılmaz derecede kalabalıktı. Bunun nedeni ise elbette büyük finaler! Hem CS:GO, hem de Heroes of the Storm'un en çekişmeli maçları son gün yapıldı. CS:GO kitlesi ile karşılaştığımız zaman HotS kitlesini çok sessiz buldum açıkçası. Belki oyunun yeni olması ve oyunseverlerin takımlarla henüz bütünleşemesinden dolayı olabilir. Günün ilk finali StarCraft II içindi. TyTy ve Stats gibi kendini kanıtlamış mükemmel oyuncuların BO7 (Best of 7) üzerinden oynadıkları finalde TyTy, Stats'ı 4-3 yenerek StarCraft II Dünya şampiyonu oldu. CS:GO finali ise gerçekten inanılmazdı.



Astralis takımının finalist olacağını ben dahil çoğu CS:GO takipçisi zaten tahmin edebiliyordu fakat FaZe takımının finale çıkabileceğini hiç düşünmemiştim! Takıma yeni katılan NiKo ile birlikte gerçekten performansları tüm turnuva boyunca harikaydı fakat finalde Astralis gibi oyuna aşırı derecede hakim oyuncuların kurulu bir takımla boy ölçüşemediler ve 3-1 yenildiler. Heroes of the Storm finali ise en az StarCraft II finali kadar çekişmeliydi. Turnuvada gücünü kanıtlamış olan Fnatic'e karşı Team Dignitas! Fnatic takımı oyuncularını finale çıkarmaya hak kazandıkları maç sonrasında yapılan basın açıklamasında Team Dignitas'ın en çok korktukları takımlardan biri olduğunu söylemişlerdi ve bunun yanlış olmadığını da finalde anladık! Team Dignitas, Fnatic takımını 3-2 mağlup ederek Heroes of the Storm Dünya şampiyonu olmayı başardı.

■ Doruk Bozyayla





Mercek Altında Nintendo Switch

Konsol savaşları son sürat devam ediyor. Sekizinci nesilde Wii U ile tam anlamıyla hezimete uğrayan Nintendo, şimdi de şansını hibrit konsolu Nintendo Switch ile deniyor. The Legend of Zelda: Breath of the Wild ise şimdilik konsolun en büyük destekçisi olarak dikkat çekmekte.

Nintendo Switch nedir?

8. nesil konsollar piyasaya sürüldüğünden beri Nintendo adeta bir kabusun içinde yaşıyor. Tabii bu Nintendo'nun pes ettiği anlamına da gelmiyor. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Nintendo Switch de bunun en büyük kanıtı. Nintendo Switch, ister evinizde televizyonunuza bağlanan klasik bir ev konsolu olarak; isterseniz de bir el konsolu olarak kullanmanıza imkan sağlayacak şekilde tasarlanmış olan bir konsol. Aslına bakarsanız onu rakiplerinden ayıran en büyük özelliği de bu. Biraz daha açacak olursak: Nintendo Switch ile evde

televizyonunuz karşısında oyun oynuyorsunuz. Ancak evden çıkmanız gerekiyor ve arkadaşlarınızla buluşacağınız yere en azından bir saatlik uzaklıktasınız. Bu durumda Nintendo Switch'inizi dock'tan çıkartıp, ekranın iki yanına kontrolcülerini takarak oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınızla buluştuğunuzda kontrolcülerini cihazdan çıkartıp, çok oyunculu olarak oyun oynamanız da mümkün oluyor.



Ne kadar güçlü?

Malumunuz, geçtiğimiz senenin sonların PS4 Pro ile Sony eldeki konsolların gücünün artık yetersiz kaldığını gözler önüne sermişti. Microsoft da bunun aksini belirtmemiş ve Project Scorpio'yu duyurmuştu. Ne var ki Nintendo Switch ile Nintendo, bunun aksine bir hamle yaptı ve halihazırda -Wii U'yu bir kenara koyarsak- en güçsüz konsol gibi gözükken Xbox One'dan bile güçsüz bir konsol ortaya çıktı. Bu da görsel ziyafet bekleyenler için büyük bir hayal kırıklığı demek. Ayrıca bu durum, çoklu

platform oyunlarda da Nintendo Switch'in en kötü grafikleri sunacağı anlamına geliyor. Şunu da belirtmekte fayda var; cihazı kullanma şeklinize göre gücü de değişiklik gösteriyor. Yani cihazı evinizde, dock'a takılı şekilde kullandığınızda GPU hızı 768 MHz'e kadar çıkarken; bir el konsolu olarak kullanıldığında GPU hızı yalnızca 370.2 MHz'de kalıyor. Kısacası, bir ev konsolu olarak oldukça güçsüz olan Nintendo Switch, bir el konsoluna dönüştüğünde durum daha da kötüye gidiyor.

Ne oynasak?

Nintendo Switch aslına bakarsanız pek de geniş olmayan bir oyun yelpazesi ile piyasaya çıktı. Cihazın çıkışıyla piyasaya sürülen az sayıdaki oyun arasında yer alan The Legend of Zelda: Breath of the Wild ise oldukça dikkat çekici. Nintendo'nun elindeki en önemli serilerden olan The Legend of Zelda'nın son üyesi olan yapım, tam anlamıyla konsol sattırma üzere tasarlanmış. 97 gibi inanılmaz bir Metacritic ortalaması olan oyun, Horizon:

Zero Dawn ile birlikte yılın oyunu olmaya en önemli aday olarak gösteriliyor. (Biz hiç katılmıyoruz bu hype'a – Kürşat) Zelda'nın yanında, 1-2-Switch de konsolun tüm özelliklerini kullanan, tam anlamıyla "Nintendo Switch ile neler yapılabilir?" sorusuna cevap arayan oyun olarak dikkat çekiyor. Bu iki yapım dışında, Shovel Knight oyunları ve Fast RMX için de konsolun diğer başarılı yapımları demek sanırım yanlış olmayacaktır.



Nintendo Switch ve sorunları

Piyasaya yeni çıkan hemen her elektronik cihaz gibi Nintendo Switch'in de bir dizi sorunu bulunuyor. Bu sorunlardan bazıları yazılımsal olsa da; bazıları inanılmaz tasarım hataları şeklinde karşımıza çıkmakta. Bu tasarım hatalarından ilki dock ile ilgili. Şöyle ki, dock'a cihazınızı olması gerektiği gibi koyduğunuzda, kullanılan plastiğin kalitesi ve cihazın dock'a uyumsuz olan boyutu sebebiyle cihazınızın ekranı çizilebiliyor. Buna çözüm olaraksa bol miktarda ekran koruyucu çoktan piyasaya sürülmüş du-

rumda. Bunun yanında, cihaza yanlış takılan kontrolcülerin sökülememesi gibi bir sorun da mevcut. Kimi kullanıcı bu sorunu kendi yöntemleriyle çözmüş olsa da, bu durum da epey rahatsız edici. Bana sorarsanız en acınası durum, cihazın ekranında oluşan ölü pikseller ve Nintendo'nun bununla ilgili yaptığı açıklama. Nintendo'ya göre bu durum ekranın karakteristiğinden kaynaklanıyor ve birkaç ölü piksel oluşması oldukça normal. Fakat durum pek de Nintendo'nun söylediği gibi değil. Cihazların bazılarında



+



Son karar

Nintendo Switch aslına kağıt üstünde oldukça yaratıcı gözükten bir cihaz. Ayrıca bu yaratıcılığı The Legend of Zelda: Breath of the Wild ile taçlandırmayı da başarıyor. Ne var ki cihazın çıkışıyla birlikte ortaya çıkan sorunlar

oldukça rahatsız edici. Bunun yanında resmi olarak ülkemizde satılıyor olmayış da ülkemizdeki oyuncular için başka bir sorun. Gözükten o ki Nintendo Switch de Wii U ile aynı kaderi paylaşmaktan kurtulamayacak.



Nereden alınır?

Yazının sonunda da belirttiğim üzere Nintendo Switch resmi olarak ülkemizde satılan bir konsol değil. Tabii ki bu cihazı asla satın alamayacağınız anlamına gelmiyor. Cihazı N11, Gittigidiyor gibi sitelerdeki bazı satıcılardan temin etmeniz mümkün. Bunun içinse 3.000 TL'yi gözden çıkartmanız gerektiğini belirtiyim. Eğer cihazı doğ-

rudan Amazon gibi bir siteden satın almak isterseniz de vergiler ile birlikte faturanız 1800-1900 TL civarında olacaktır. Eğer ki yakın zamanda bir yurtdışı gezisi planlıyor ve "Hazır gitmişken Nintendo Switch de alayım!" diyorsanız, cihazın Avrupa ülkelerinde 330 €'luk fiyattan satışta olduğunu da ekleyeyim.





ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Son birkaç yıldır bilku alanındaki film ve oyunların sayısındaki artış hepimizi mutlu ediyor. Astronot köşesini yıllar önce ilk kez yazmaya başladığımda, hatırlarsanız, bilku konusunda oyuna da filme de, hatta dizi filmlere de aç konumdaydık. Yılda üç beş tane kayda değer bilku oyunu gördük mü seviniyorduk. Neyse ki, bu dönemler geride kaldı. Topluluk fonlaması sayesinde bilku oyunlarının büyük paralar toplaması, bütün oyun endüstrisinin dikkatini çekmiş olacak ki, artık eskisine oranla çok daha fazla bilku oyunu ile karşılaştığımızı gözlemliyorum.

Ancak dikkatinizi çekti mi bilmem, bu yoğunlaşmanın içinde yeni bir akım da doğuyor. Bilku ile fantastik öğeleri birleştirip, bilim kurguya büyüye ekleyen oyunlar da kendilerini göstermeye başladı.

Aslında 10 yıl kadar önce, Hellgate: London oyunu ile bu tarza güzel bir örnek görmüştük. Öyküyü büyülerin, şeytanların, cehenneme açılan boyut kapılarının içinden geçerek, lazer silahlarının ve bilimkurgunun üstüne kurmuşlardı. Bu oyun ne yazık ki, bazı tasarım hataları yüzünden, ilgiyi üzerinde uzun süre tutamadı ama oyunu hala online olarak, bedava oynamanız mümkün. Ayrıca unutmayalım, 1970'lerden gelen bir öykü olan Star Wars içinde bile "Force" adı verilmiş fantastik büyü öğesi yer alıyor. Her ne kadar Lucas bu Force olayının bilimsel açıklamasını 90'lı yıllarda yapmaya çalışsa da bu açıklama da çok yavan kaldı ama biz yine de Star Wars'ı öyle sevdik.

Şimdi ise fantastik dünyalarda görmeye alıştığımız büyücüler, artık farklı formatlarda, teknolojik açıklamalarla bilimkurgu oyunlarında görüyoruz. Tasarımcı, "nanobilmemne" yeteneği diye bir özel yetenek tanımlıyor. Bu yeteneği kullanan oyuncu, elinden alev topu fırlatarak, güya nanobilmemne teknolojisi sayesinde, havadaki molekülleri yakarak bir alev topu oluşturuyor, cart curt. Bu tür denemeler ilgi de gördüğü için, yakında daha fazla oyunda,

eskiden fantastik dünyalarda görmeye alıştığımız büyücüler, büyücüler, yeni nesil bilimkurguların içinde göreceğimizi düşünüyorum.

Mart ayında piyasaya çıkan Mass Effect: Andromeda da bu akımın bir diğer örneği ki aslında Mass Effect serisinde bu teknolojik büyüler, 10 yıldır kullanılıyordu, ben de oyunu bu noktada daima eleştiriyordum.

Kişisel tercihim olarak, bir bilimkurgu öyküsünde, ateş topları atan büyücüler, yıldırımlar çaktıran savaşçılar görmeyi çok tercih etmiyorum ama yapacak bir şey yok, oyun geliştiricileri, eski çağın bu çok tutulan oyun öğelerini, şimdi çok tercih edilen bilim kurgu türüne de uyarlamadan kendilerini durduramıyorlar.

Andromeda gibi büyük bütçeli yapımlarda bu tür büyü detaylarını oyun öyküsünün içine yedirebilmek için özel çaba sarf ettiklerini de görüyorum ama özellikle küçük bütçeli, indie yapımlar, fantastik öğeleri, büyüler oyunlarına eklerken, çok da kafa yormuyorlar, olayın açıklamasını, nedenini, nasıl olup da oyuncuların fireball atabildiğini detaylıca açıklama gereği duymuyorlar. "Özel bir implant buldum, koluma taktım, fireball atıyorum," diye açıklamayı yapıp geçiyorlar.

Bu yeni akımın, bilku oyunlarını ne kadar zehirleyeceğini, güzel bilku öykülerini ne kadar bozabileceğini şimdiden kestiremiyorum ama yapımcılar bu konuda abartıya giderlerse, tadımızın kaçabileceğini hissediyorum. ■



WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Get Even

Terk edilmiş bir akıl hastanesindeyiz ve hatırladığımız tek şey, sandalyede göğsüne bağlanmış bir bomba ile oturan o küçük kız. Peki, acaba o bombayı durdurabildik mi?

syf.34

İLİK BAKIŞ



Heycan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



Ziyaretçiler

"Visitors" adındaki diziden bahsetmiyorum, sakın olalım. Olay şu ki Ed Boon, önceki oyunlarda yaptığı gibi burada da başka evrenlerden konuk karakterlerin bulunacağını açıklamış durumda. Bakalım bu defa hangi kahramanları ziyaretçi olarak göreceğiz?

Yapım **NetherRealm Studios** Dağıtım **Warner Bros. Interactive** Tür **Dövüş** Platform **PS4, Xbox One**
Web www.injustice.com Çıkış Tarihi **16 Mayıs 2017**

INJUSTICE 2

Süpermen'in diktatörlüğü bitti! Fakat Dünya huzura kavuşabildi mi? Hiç sanmıyoruz...

Hatırlamanıza olanak olduğunu düşünmesem de (Yaşlarınız artık çok küçük!) Mortal Kombat ilk defa piyasaya sürüldüğünde dünya resmen çalkalanmıştı. Dönemi için, Street Fighter'in görsel tarzından son derece farklı olan ve oynanışta da yine başka bir tarafta duran Mortal Kombat, Uzak Doğu dövüş oyunlarının yanında yepyeni bir dövüş kültürü gelişmesine neden olmuştu. Mortal Kombat'ı, ondan daha da iyi olan Mortal Kombat 2 takip etti ve üçüncü oyunla birlikte gelen kombolar, daha da gelişmiş Fatality'ler ile birlikte Mortal Kombat resmen zirveye taşındı. Oyunların üçüncü boyuta geçmesi ve 2D Vs. 3D kavgasının başladığı vakit ise Mortal Kombat'ın sonunu getirdi. Dördüncü oyun üç boyutlu ve orijinallikten son derece uzak bir şekilde piyasaya sürüldü, satışlar da yerle bir oldu. Bundan sonra gelen her bir MK oyunu da birbirinden kötüydü, ta ki 2011 yılında "reboot" olarak karşımıza çıkan ve seriyi köklerine döndüren Mortal Kombat'a kadar... Bu MK oyunu o kadar iyiydi ki hem önceki MK oyunlarından bir haber olan oyuncu-

lara yepyeni bir dövüş oyunu hissi yaşattı, hem de eski MK oyuncularını tekrar seriye ilgi duyar hale getirdi.

Serinin yapımcısı Ed Boon, MK ile sınırlı kalmayı da düşünmüyordu üstelik. 2008 yılında piyasaya çıkan kötü "crossover" denemesi Mortal Kombat vs. DC Universe'de DC ile bir işbirliği içinde bulunmuştu ve bunu sürdürmekte kararlıydı. DC'nin de projeye sıcak bakmasıyla birlikte MK serisinden bağımsız olan ve çizgi-romanlar, filmler, diziler ve çizgi-filmlerle birlikte çok daha büyük bir kitleye sahip olan DC evreni, Injustice adıyla bir dövüş oyunu haline geldi.

Injustice'a tüm DC fanatikleri zaten saldırdı. Buna ek olarak MK ve dövüş oyunu meraklıları da oyunu boş geçmedi -ki zaten oyun o kadar sağladı ki kimsenin büyük bir kötü eleştirisi olmamıştı. Injustice: Gods Among Us büyük bir başarı olarak tarihe geçti. Eh, böylesine bir başarının devamının gelmemesi de düşünülemezdi fakat DC vs. Marvel gibi bir başlıkla mı gelir diye de beklemedik değil...

Ed Boon geçtiğimiz yıl Injustice 2'nin yapım aşamasında olduğunu dünyaya duyurdu ve bunu bir fragmanla birlikte taçlandırdı. Tüm



Mobil oyun

Önceki Injustice gibi, Injustice 2'nin mobil versiyonu da Android ve IOS için sunulacak. Bedava oynanabilecek olan oyun, daha da agresif bir stamina sistemi sunacak –ki stamina'mız çabucak bitsin, oyuna para ödeyelim...

Injustice ve dövüş oyunu fanatikleri de bu duyuruya kilitlendi. İlk aşamada gördüklerimiz Injustice'tan daha fazlası gibi gözükme de zaman içerisinde oyunun daha geniş bir içeriğe sahip olacağını anladık.

O zaman gelin, şu vakte kadar açıklanmış tüm detaylarıyla Injustice 2'yi ele alalım, seriye ne gibi yenilikler getiriyor, hangi karakterler oyunda bulunuyor, Süpermen (Bu ismi Türkçe yazmayı seviyorum.) ve Batman'ın savaşında ne noktaya gelmiş, hepsini mercek altına alalım. Get ready, set, go!

Büyük tehlike

Senaryoya göre yeni oyun, Injustice'ın kaldığı yerden 5 yıl sonrasını konu ediyor. Süpermen tutuklu olarak bir hücrede tutuluyor ama onun takipçileri yılmamış ve The Society adında bir örgütlenme içine girmiş. Batman ve dostları bu yeni oluşumla ilgilenirken de dünyaya daha da büyük bir tehlike musallat oluyor: Brainiac! Krypton'u yok ettiğini sanırken kurtulanların olduğunu öğrenen ve Krypton'la ilgili hiçbir şeyin kalmaması, kendi koleksiyonuna da yeni bir gezegen eklemek üzere harekete geçen süper kötüyü durdurmak için bakalım kahramanlarımız nasıl bir ittifak kuracak?

Oyunda kocaman bir senaryo modu bulunacağı açıklandı arkadaşlar. Böylece olan biten nedir, neden bu kahramanlar birbirine girmiş durumda, net bir şekilde öğreneceğiz. (Sanki diğer türlü oynamayacaktık...)

Senaryonun ötesinde önceki oyunlarda gördüğümüz ve Injustice 2'de

SOL Dr. Fate'in Quan Chi'ye benzer bir oynanışı var.

ALT Batman'i modifiye ederek görüntüdeki hale sokabileceksiniz.



ilk defa göreceğimiz de tonla DC karakteri bulunuyor. –ki bunların sıralı tam listesi de yine bu sayfalarda yer alıyor. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Injustice 2'de şimdiye kadar görülmemiş büyüklükte bir DC karakteri portföyü bulunacak. (Siz elbette yazı hazırlandığı sırada, en son hangi karakterler açıklandıysa o kadarını görüyorsunuz.)

Farklı kıyafet, farklı özellikler

Oyuna gelen en büyük yenilik ne senaryo, ne de karakterler aslına bakersanız. Gear adındaki yeni oyun sistemi sayesinde karakterlerinizi istediğiniz gibi kişiselleştirebileceksiniz. Üstelik bunlar sadece kozmetik parçalardan oluşmayacak, her bir kostüm parçası karakterinizin özelliklerini de değiştirecek.

Eskiden maçlardan sonra sadece puan toplar, MK serilerinde altın gibi hediyelerle yeni karakterler, Fatality'ler veya sadece görüntümüzü değiştiren hazır kostümler alırdık. Injustice 2'de ise –tek kişilik oyunlar



"Gözlerime bak Batman, iyi bak!" (Bakamadı.)



da dahil olmak üzere- her maç sonrasında bir takım kostüm parçaları düşecek ve aynı RPG mantığında, bunlar Common, Rare, Epic gibi farklı bulunurluk oranlarına sahip olacak. Oyunda 1000'den fazla parça bulunacağını belirtiyor yapımcılar ve resmen bizi kostüm avcılığına yönlendiriyorlar. Karakterlerimizin gücünü, defansını değiştirebilen ekipmanlar karakterlere yeni hareketler bile sağlayabilecek.

Burada şöyle bir soru çıkıyor ortaya: Maçlardaki denge nasıl olacak? MK ve Injustice hiçbir zaman turnuva oyunları olmamıştı zaten ama illa dengeli maçlar yapmak istiyorsak da buna olanak tanıyacaklarını söylüyorlar. Yani ekipmanlara izin verilen ve izin verilmeyen oyun modları eklenecek.



Hop, nasıl kaçtım ama?

Oynanışta da elbette bazı ufak değişimler var. Önceki oyundaki süper hareketler, yepyeni animasyonlarla birlikte dönüş yapıyor ve Green Arrow gibi sıradan bir insanın o dayaktan nasıl sağ çıkabildiğini tekrar merak ediyor olacağız.

Eskiden gard alınması imkansız olan "çevre saldırıları" da %100'ü gard alınabilir şekilde dönüş yapıyor. Yani bir bölümdeki bir tırı rakibinizin suratına geçirmeye çalışırken buna karşı gard alabildiğine tanık olacaksınız. (Önlenemeyenler de olacak deniliyor fakat sayıları bir hayli az olacak.)

Guilty Gear serilerini aratmayacak iki yeni teknik hareket de oyuna ekleniyor. Evasive Roll ve Air Recovery, oyundaki stratejiyi güçlendiren iki yeni özellik olacağına benziyor.

Evasive Roll süper hareket barınızın bir tanesini kullanıyor ve kısa bir süre dokunulmaz olmanıza neden olan bir kaçış veya ileri atılma hareketi yapmanızı sağlıyor. Air Recovery ise barınızın iki hanesini kullanıyor, havada dayak yerken kaçmanıza olanak tanıyor. Yine de bu tam bir kurtuluş sayılmayacak zira dokunulmazlık oranınız çok kısa süreli olacak; profesyonel ellerden çıkan bir başka saldırıya yakalanmanız olası. Justice League ve Wonder Woman filmlerinin "hype"ının yaşandığı şu sıralarda Injustice 2'nin de çok tutacağından eminiz. Hele ki önceki oyunlardaki başarıyı da göz önünde bulundurunca, riskli hiçbir durum olmadığını da görmekteyiz ve bu da oyunun şimdiden başarılı olacağını göstermekte. Dövüş oyunu sevmeyene bile hikaye modu, ekipman toplama özellikleriyle samimi bir ortam sunan Injustice 2'yi merakla bekliyoruz! ■ Tuna Şentuna

Karakterler

- Superman:** Krypton'lu Kal-El, Dünya'da Clark Kent veya yenilmez adam Süpermen olarak bilinir!
- Batman:** Dark Knight'ı tanımayan var mı halen?
- Wonder Woman:** Filmi de geliyor, haydi yine iyisiniz. Amazon Kraliçesi aynen Scorpion gibi dövüşüyor.
- Supergirl:** Süpermen'in kuzeni olan Supergirl, oyunda onun saflarında savaşacak.
- Aquaman:** Denizden uzak olsa bile güçlü ama Justice League'deki karizması burada yok.
- Catwoman:** Dokuz canlı, Batman aşığı.
- Green Lantern:** Güç yüzüğüyle savaşan Hal Jordan, artık Batman'e yardım ediyor.
- Firestorm:** Alevli arkadaşımıza aynı zamanda buz ile de savaşabiliyor.
- Green Arrow:** Bu devirde okçu olunur mu yahu?
- Cyborg:** Yarı makine-yarı insan olan siyahi arkadaşımız inatla Süpermen'i seçmekte.
- Dr. Fate:** Paralel boyut gezgini, güçlü bir büyücü.
- Black Canary:** Mortal Kombat'ın Sonya'sı ve Sindel'i birleşirse adli eser.
- Robin:** Batman'e baş kaldıran Robin, aynı Kenshin gibi dövüşüyor.
- The Flash:** Her önüne çıkanın ondan daha hızlı olduğu "Dünyanın en hızlı adamı!"
- Blue Beetle:** Omuriliğine yapışık olan uzaylı kostümle güçlenmiş olan bir dövüşçü.
- Harley Quinn:** DC evreninin en sakat kızı.
- Deadshot:** Stryker'in özelliklerine sahip silah ustası arkadaşımız.
- Bane:** Serumu yedikçe çoşan süper kötü.
- Poison Ivy:** Boğazınızı orkide ile sıkabilecek bir başka kafadan sakat süper kötü.
- Swamp Thing:** "Bana daha iyi bir isim bulamadınız mı?" dediğini duyar gibiyiz.
- Cheetah: Catwoman'a, "Sen fazla domestik olmuşsun." diyerek güzel bir çıkış yapmıştır.
- Gorilla Grood:** Hem güçlü, hem de kafanızın içine girebilen bir goril? Olur.
- Atrocitus:** Kırmızı güç yüzüğüyle olay çıkartmaya gelmiş bir arkadaşımız.
- Brainiac:** Tüm evreni dolaşip bilgi peşinde koşan bir başka deli. Fakat fazla güçlü...

İLK BAKIŞ

The Farm 51

Painkiller ile ortalığı yıkıp geçen People Can Fly'dan ayrılıp, kendi yollarına gitmeye karar veren üç kafadarın kurduğu firma, şimdiye kadar hayli yatay bir kalite çizgisi tutturdu denilebilir. Şimdiye kadar bir hit çıkartamadıkları gibi çuvaladıkları da söylenemez ama eğer Get Even beklentileri karşılamazsa, işte o zaman oklavaları elimize alabiliriz.



Yapım The Farm51 Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, Macera, FPS, Gerilim Platform PC, PS4, Xbox One Web getevengame.com Çıkış Tarihi 27 Mayıs 2017

Get Even 3 ★★★★★

Bir kız... Sandalyeye bağlı... Üzerinde bomba var... Galiba patlayacak...

Gerçek olan nedir? Şu an nefes alıyoruz, yaşıyoruz ve bunun gerçek hayat olduğundan eminiz. Fakat rüyalarımızda "rüyadayız, bu gerçek değil" demiyoruz ki? Ne kadar sıra dışı, fantastik, vampirli, zombilli olursa olsun rüyamızı gerçek gibi yaşıyoruz mu? Yaşanılan duyguları gerçek gibi algılamıyor muyuz? O zaman rüyaların da aslında bir gerçeklik olduğunu kim inkar edebilir ki? Dolayısıyla siz bu satırları okurken hangi gerçeklik içindesiniz, hiç düşündünüz mü?

Gerçek nedir?

Evet, gerçek nedir? Felsefi bir giriş yapmanın sebebi konu başlığımız olan Get Even'in sloganının bu olması. Polonyalı yapımcı The Farm51, Mayıs sonunda piyasaya çıkarmayı planladığı oyunuyla bu sefer oldukça iddialı. NecroVision serisi ile idare eder puanlar alan, Painkiller: Hell&Damnation ile "eh işte" dedirten lakin Deadfall Adventures ile duvara toslayan The Farm51, Get Even ile 2017 yılına damga vurmaya hazırlanıyor fakat önceki yapımlarını göz önüne aldığımızda en azından ben biraz daha temkinli yaklaşıyorum.

Get Even ile gördüğümüz kadarı ile yapımcılar bizlere Condemned ve Watch Dogs serisinin karışımı, korku türünde bir FPS oyunu sunmaya hazırlanıyor. Oyunun hikayesi henüz muğlak olsa da yönlendireceğimiz karakterin adı Cole Black. Yayınlanan ilk videolarından gördüğümüz kadarı ile Cole, terk edilmiş bir arazidedir. Telefonuna gelen mesajı okuduğumuzda uzak durması gerektiği ve kızı kurtaramayacağı yazmaktadır. Cole'un dudaklarından İngiliz aksanı ile şu kelimeler dökülür: Kızı Kurtar. Küçük çaplı bir araştırma sonucunda kız bulunur fakat üzerinde bir bomba vardır ve patlamasına da artık saniyeler kalmıştır. İsmi Grace olan kızın dediğine göre bombayı etkisiz hale getirmek için ihtiyaç duyulan şifre 3001'dir. Cole da aynen bu rakamları girer. Doğru rakamlar mıdır? İşe yaradı mı yaramadı bilinmez ama bir şey olur. Cole, ansızın başka yerde uyanır ne olup bittiğine dair en ufak bir fikri yoktur. Tek hatırladığı göğsüne bağlı bomba ile Grace'tir. Kıza ne oldu? Bana ne oldu? Ben bu olayların kurbanı mıyım yoksa sorumlu mu? Hem Cole Black'in hem de bizlerin kafasında bir

sürü soru işareti vardır. Peki, bomba gerçekten de patlamış mıdır?

Tek kişilik oyun ve çoklu oyuncu modu iç içe

Get Even'in hikaye kısmı henüz gizemini koruyor fakat anlatılanlardan ve gördüklerimizden yola çıkarsak bizleri psikolojik korku temalı bir FPS'in beklediğini rahatlıkla söyleyebilirim. Psikolojik etmenleri ile başta Condemned serisini hatırlatan yapımda F.E.A.R. ve az da olsa Silent Hill'in izlerine rastlamak mümkün. Cole'un bir koridor da ilerlerken boş sandalyede Grace'in hayalini (Yoksa gerçek de biz mi hayalimiz?) görmesi de bu benzerliğin en büyük kanıtı. Oyun öte yandan az





sonra bahsedeceğim teknolojik aygıtları ile de aklımıza Watch Dogs'u getiriyor.

Evet, Get Even bir FPS ama silahı elimize alıp "önümüze gelene bin tekme" rutinine gezeceğimizi sanmayın. Cole elinde silahtan çok cep telefonunu tutacak ki elimiz ayağımız bu telefon, daha doğrusu bize sundukları olacak. Yüklü programlar sayesinde çevredeki nesnelere analiz ederek ipuçları elde edecek, haritası ile yönümüzü, UV ışığı sayesinde görülmeyen izleri bulacak, termal kamera ile etrafta bizden başka bir şey var mı araştıracağız. Hiçbir işe yaramasa bile lambası sayesinde karanlıkta önümüzü göreceğiz!) Kısacası daha çok gizlilik ve araştırma esas olan yapımda, yapacağımız seçimler ve toplayacağımız kanıtlar oyunun gidişatına yön verecek.

Watch Dogs benzeri dedim ya, işte bu akıllı telefon Get Even'a bilim kurgu tadında bir hava katıyor. Bazı silahlara da monte edilebilen bu telefon sayesinde yapacağımız akıllı atışlar ile, saklandığımız yerden çıkmadan düşmanlarımızı etkisiz hale getirme imkanı bulacağız. Elbette nereye kadar teknoloji ile ilerleyebiliriz orası tartışılır. Sonuçta her gizlilik içeren oyundaki gibi ufak bir hata sonucunda Max Payne'e başlayacağımıza eminim.

Get Even'in sunacağı bir diğer farklı özellik ise hem tekli oyuncu hem de çoklu oyuncu modunun iç içe olması. Anlatılanlara göre oyun içerisinde karşımıza başkalarının kontrol ettiği gerçek düşmanlar çıkabilecek ve hangi düşman NPC, hangisi gerçek biz ayırt edemeyeceğiz. Ne amaçla çıkacak? Neden düşman? Başkasının oyununda da biz mi düşman olacağız? Tüm bu sorular şimdilik cevapsiz. Uygulamaya nasıl konulacak, o da bir muamma. Ayrıca gördüğümüz videolarda ölünce adeta moleküllerine ayrılan düşmanların da belki bu hususla bir ilgisi vardır.

Thorskan Teknolojisi

Get Even'in en büyük iddiası ne hikayesi ne

de kontrolleri. The Farm51, yine Polonya kökenli Better Reality adlı firmanın "Thorskan" teknolojisini kullanarak geliştirdiği grafikleri ile oldukça iyi bir gerçekçilik sunmaya hazırlanıyor. Yapımcılar Thorskan sayesinde 3D taramanın nimetlerinden faydalanarak, gerçek dünyayı oyuna entegre etmeye çalışıyorlar. Kısaca, oyunun haritaları direkt olarak gerçek mekanlardan aktarılacak. Yayınlanan tanıtım videolarında kullanılan teknolojiyi az da olsa gördük ve evet, her şey o tanıtım videosundaki gibi olursa inanılmaz bir görsel şölen bizleri bekliyor demektir. Diğer taraftan yayınlanan ilk oyun içi videoların bu teknoloji ile hiç alakası yok. Aksine, başta karakter tasarımları olmak üzere birçok yerde kalitenin PS3 seviyesinde olduğunu rahatça söyleyebilirim. Ekranın sol üst köşesine iliştirilen "Work in Progress" yazısı olmasa çocuk mu kandırıyorsunuz derdim ama yapım piyasaya sürüldükten sonraki son halini görmeden yorum yapmak zor. Üzerine ne kadar katıldı? Gerçekten o tanıtım videosundaki gibi mi olacak yoksa yeni bir Watch Dogs vakası mı, hep birlikte göreceğiz.

Başta dediğim gibi, Get Even belki de The Farm51'in şimdiki kadarki en iddialı yapımı ama ben temkinli yaklaşımdan yanayım. Neticede devrim yapmaya geliyoruz diyen nice yapım hayatımızdan geçip gitti ve şimdi kaç tanesi hatırlanıyor ki? Bunun en güzel örneği No Man's Sky değil mi hem?

Get Even'in iyi bir yapım olmasını bekliyorum fakat içerisinde çok fazla alıntı var ve grafiklerinin son hali de bende kuşku uyandırıyor. Bu yüzden oyun piyasaya sürüldükten sonra artık ben veya başka bir arkadaşımızın yapacağı inceleme ile karşımızda neyin olduğunu tam olarak anlayabileceğiz. Şimdilik diyebilirim ki Get Even için takipte kalın. Oyun, tıpkı Grace'in üzerindeki gibi bir canlı bomba ve oyun dünyasında bomba etkisi mi yaratacak veya The Farm51'in elinde mi patlayacak zamanı gelince göreceğiz. ■ Rafet Kaan Moral



Yapım **Shiro Games** Dağıtım **Shiro Games** Tür **FPS** Platform **PC** Web **northgard.net** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Northgard 4 ★★★★★

Tarihin en ilginç oyunlarından Evoland'ın yaratıcısından, efsanevi The Settlers'a saygı duruşu...

Shiro Games'in yeni projesi olan Northgard, firmanın bir önceki eseri olan Evoland kadar yenilikçi ve yaratıcı bir oyun değil ancak bize tam olarak istediğimiz şeyi veriyor: Efsanevi The Settlers II'nin izinden giden, kuzey mitolojisi üzerine kurulu bir şehir kurma stratejisi. Eski takipçilerimiz hatırlayacaktır; The Settlers serisi, beşinci oyun olan Heritage of Kings ile beraber alıştığımız sevimli stilinden uzaklaşarak aksiyon yönü ağır basan, vasat bir oyuna dönüşmüş, The Settlers II – 10th Anniversary Edition'a kadar da kendisini toparlayamamıştı. Serinin ilk oyunlarının tadı damağında kalan, hatta hala dönüp dönüp oynayanlar varsa eğer iyi haberlerimiz var, çünkü Northgard tam olarak senelerdir beklediğimiz şey. Oyunda evlerini terk etmek zorunda kaldıktan sonra kendilerini azgın denizleri aşarken bulan, nihayetinde de Northgard adlı kara parçasına ulaşır orada soyunu sürdürmeye çalışan bir klanı, daha doğrusu oyunda bulunan ve farklı

özelliklere sahip dört klandan birisine katılıyoruz. Bu klanlardan Fenrir, bileği kalın, gözü pek yiğitlerden oluşuyor ve eğer aradığınız aksiyona, doğru yerdesiniz. Northgard'ın elfleri veya Eldar'ı diyebileceğimiz Eikhthyrnir ise şan, şöret ve onur konuları ile kafayı bozmuş, topraklarını genişletme konusunda da hayli yetenekli arkadaşlardan oluşmakta. Heidrun ise aralarında en dayanıklı olanı; deprem, kar fırtınası gibi felaketlerden en az zararlı çıkma konusunda isim yapmış bir klan. Son olarak Huginn and Muninn var, bunlar da bereketin çok gezmekten geçtiğine inanan, Northgard'ın Lidyalıları! Oyunda gelişmenin yolu mutluluktan geçiyor ve klanın mutluluk seviyesine göre X günde bir yeni bir köylü topraklarınıza katılıyor. Köylülerin standart halleriyle yaptıkları şey meyve toplamak ancak ihtiyacınıza göre bir oduncu kulübesi diktiğinizde bunları oduncuya, askere, avcıya veya balıkçıya çevirebiliyorsunuz.

Kaynak yönetimini önemli kılan bir diğer nokta da haritanın bölgelere ayrılmış olması. Bu bölgeleri, -üzerinde askeri bir birim veya yaratık sürüsü yoksa- kaynaklarınızın bir kısmı karşılığında topraklarınıza katabiliyorsunuz. Farklı bonuslar veren bu bölgelerin her birinde inşa edilebilen bina sayısı sınırlı ve mesela bölgedeki demir madeni tükendiye o bina işe yaramaz hale geliyor. Boş boş bırakılmıyorsa yıkıp yerine bir çiftlik veya av kulübesi dikmek her zaman faydalı olacaktır. Av hayvanı olmayan bir bölgeye avcı kulübesi dikemeyeceğinizi de söylemiş olalım. Ayrıca haritada relic'ler bulunuyor ve normalde haritayı açma görevini üstlenen kaşiflerinizi buraya gönderip ne varmış, neyin nesiymiş diye araştırabiliyorsunuz. Bunun karşılığı ise genellikle yüklü miktarda para ve erzak oluyor. Ayrıca bir ay boyunca ziyafet verip klanınızın moralini yükseltebilirsiniz, bunun karşılığı ise erzak stoklarının kısa sürede tükenmesi. Ayrıca çıkan ve muhteşem görüntüler yaratan kar fırtınaları da bu erzakları kısa sürede tüketiyor.

Oyunun senaryo modu henüz eklenmedi ve şimdilik "skirmish" modunda rakip sayınızı ve kazanma koşullarını seçerek, rastgele bir haritada oynamaya başlayabiliyorsunuz. Ticaret yapabileceğiniz gibi karşı tarafa papaz olmak da elinizde. Ayrıca tek düşmanınız klanlar da değil. Birbirinden güçlü ve çeşitli mahluk da haritada kendisine yer buluyor ve topraklarınızı tehdit ediyor.

Oyunun senaryo modunu erken erişim aşamasında görüp görmeyeceğimiz belirsiz, ancak oyun şu halıyla bile son derece başarılı ve yeni ırkların eklenmesi için de Shiro Games'in eli kulağında. Bu türde ve kalitede bir oyuna her gün rastlamıyoruz, haliele türü seviyorsanız kaçırmayın. ■ **Kürşat Zaman**



The Wild Eight 4 ★★★★★

“Bu noktaya gelene kadar neler atlattık hatırlıyor musun? 70 gün. Bu imkansız. İmkansız ve biz bunu başardık. İnan bana, bundan sonra karşımıza çıkacak her tepenin de üstesinden geleceğiz.”

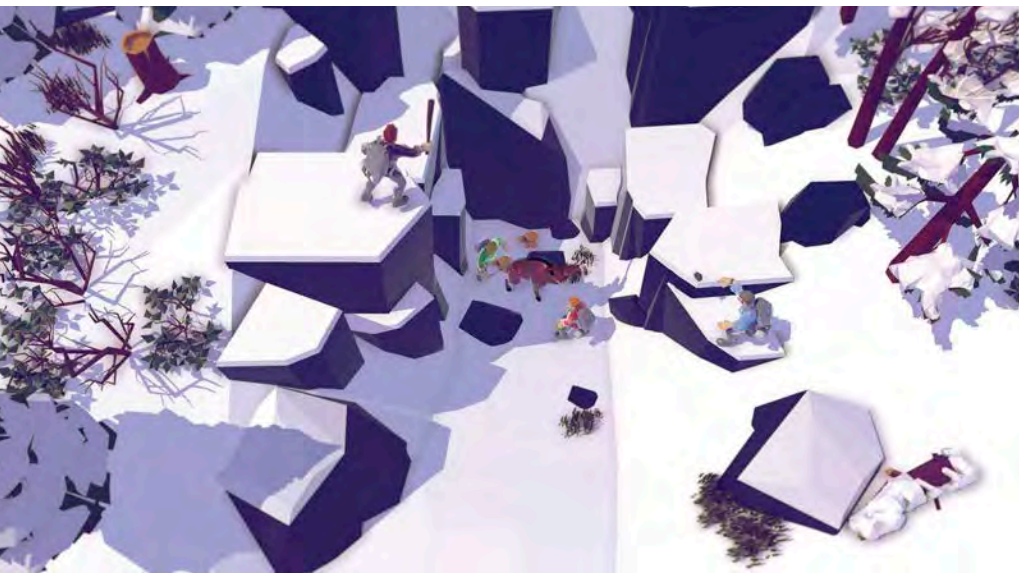
13 Ekim 1972'de Santiago'daki bir deplasman maçına gitmek üzere uçağa binen Old Christians Club rugby takımı oyuncularını, içlerinden pek çoğunun hayatına mal olacak bir yolculuğa çıktıklarını henüz bilmiyorlardı. Kötü hava şartları ve pilot hatası sebebiyle And Dağları'nın 4200 metre yüksekliğinde bir tepesine temas eden uçaktaki 45 kişiden 12'si kaza anında hayatını kaybetti. Hayatta kalanları ise 72 gün sürecek gerçek bir hayatta kalma savaşı bekliyordu. Günler ilerledikçe çığ, ayı saldırısı ve korkunç soğuk yetmezmiş gibi, hayatta kalmak için kazada ölen kişilerin etlerini yemek zorunda kaldılar. Yaralı arkadaşlarının da teker teker hayata veda ettiğini gören Nando Parrado ve Roberto Canessa, gelecek yardımdan umudu kesip önlerindeki uçsuz bucaksız tepeleri aşmaya karar verdiler. Açlık, soğuk ve yorgunluk sebebiyle son bir gayretle bulabildikleri en yüksek tepenin üzerine çıktıklarında ise yıkıldılar, çünkü görebildikleri tüm ufuk çizgisi sarp dağlar ile doluydu. Dakikalarca ağladıktan ve öfke içinde bağırdıktan sonra ise geldikleri yolun ne kadar zor, sarp ve çetin olduğunun farkına vardılar ve bir anda şunu fark ettiler. Önlerindeki yol ne kadar aşması imkansız gözükürse gözüksün, kampı terk etme kararından ve geldikleri yoldan daha korkutucu değildi...

The Wild Eight, 50.000 dolarlık bir Kick-starter hedefiyle yola çıkan, kısa sürede hedefini tutturduktan sonra da söz verdiği tarihte erken erişime sunulan izometrik bir hayatta kalma oyunu. Yapımcı Fntastic oyunun erken erişimde senelerce kalmadan, 2017 yılı içinde piyasada olacağını öngörüyor ve benim gördüklerim de buna inanmam için yeterli. Oyunda tıpkı “Alive” filmine konu olan yukarıdaki hikayede olduğu gibi bir uçak kazası geçiriyoruz ve hayatta kalan, her biri farklı yeteneklere sahip sekiz kişiden birisini seçip maceramıza başlıyoruz. Bu noktada oyunun sekiz kişiye kadar multiplayer desteği verdiğini ve esas potansiyelini de bu şekilde sergilediğini söylemem gerek. Oyuna tek başınıza başlayabiliyor olsanız da ateş yakmak, yiyecek bulmak ve avlanmak gibi yüklerin tamamı tek kişinin üzerinde olduğunda oyun baş edilemez seviyede zorlaşıyor. Hayli ilginç bir grafik tasarımına sahip olan oyun üç boyutlu olsa da izometrik bir kamera kullanıyor ve sadece üç hayatta kalma ögesi üzerine kurulmuş. Bunlar açlık, donma derecesi ve sağlık, yani sistem alabildiğine basit. İlk ikisinin ne olduğunu ve nasıl üstesinden gelinebileceğini zaten biliyorsunuz. Sağlığınız ise zehirli mantarlar ve insan eti (!) gibi şeyleri yediğinizde veya

yırtıcı hayvanlar ile mücadele ettiğinizde hızlıca azalıyor ve nihayetinde kuyruğu titretiyorsunuz.

Tam sürümünde hikaye moduna da kavuşması beklenen oyundaki crafting öğeleri ise diğer oyunlardan çok farklı sayılmaz. Ateş yakmak için çakmak taşı ve odun bulmak, hayvanlardan elde ettiğiniz deriler ile soğuğa daha dayanıklı eşyalar yapmak ve kurduğunuz tuzaklar ile ufak av hayvanlarını yakalamak, zaten her hayatta kalma oyununda görebildiğiniz şeyler.

The Wild Eight, eğer tek başınızsaysanız çok zor bir hayatta kalma oyunu, bu yüzden yapımcı tarafından çok önerilmeyen, kolaylaştırılmış bir modu da mevcut. Sekiz kişi beraber hayatta kalma mekanikleri ise bu türün ihtiyacı olan ve sizi oyuna bağlayan şeyler, neticede aranızdan hangisinin siz uyurken kazmayı alıp insanlara saldıracağını düşünmek bile gerilim yaratmakta. Grafikleri, alışılmadık oynanışı ve ilginç detayları ile The Wild Eight yılın en iyi erken erişim materyallerinden biri olmuş, bu türden hala sıkılmadıysanız mutlaka edinin.. ■ Kürşat Zaman



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevdiğim RPG okurlarına selamlar olsun. Umarım herkesin keyifleri yerindedir. Özellikle geçtiğimiz ay sınav macerası yaşayan genç okurlarımıza geçmiş olsun diliyorum. Umarım sınavın ikinci aşamasını da bir şekilde atlatmayı başarırsınız... Efendim bu ay da mikrofonumu İstanbul dışına, memleketim olan Antalya'ya doğru uzatmayı başardım. 2000 yılının başlarında, benim de dahil olduğum ufak bir ekiple muazzam işlere imza attığımız Antalya, her daim alt kültür dünyasıyla yakından ilgilenmiş bir topluluğa sahipti. Nitekim uzun süredir beklenen oldu ve nihayet bu güzide şehir kendisine ait özel bir mağazaya kavuştu. İstanbul'dan tanıdığım ve uzun süredir "bu işlerle" ilgilenen İrmak Özşen, dev bir adım atarak Antalyalı alt kültür severleri harika bir dükkan ile buluşturdu. Ben de hemen

RPG mikrofonunu kendisine uzattım, o da beni kırmadı, her türlü soruma cevap verdi...

Ertuğrul Süngü: İrmak selamlar. Her röportajın ve de özellikle benim röportajlarımın klasik sorusu ile güne merhaba diyorum. Malum ben seni tanıyorum ama biraz da okuyucularımıza tanıtalım isterim. Kimsin, neredensin, ne yersin, ne içersin?

İrmak Özşen: Herkese merhaba. Galileo Galilei İtalyan lisesinden mezun olduktan sonra Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde resim bölümünü okudum. Bu süre zarfında hem oyun sektöründe hem de animasyon üzerine pek çok yerde çalıştım. Daha sonrasında kendime ait olacak ve sevebileceğim bir iş yapmak namına düşündüğüm uzun bir dönemim oldu ve sonunda işte buradayız.

E.S: Ne oldu da aklına bir mağaza açmak geldi? Hadi fikir geldi tamam ama neden Antalya?

İ.Ö: Gerçekten bir "dükkan açma" fikri kafamda yoktu. Sadece sevecek yapabileceğim bir iş arıyordum. O dönem nişanlıkla yaptığımız beyin fırtınasının bir sonucu bu. O biraz tez canlıdır. Bir gün fikir aklımıza geldi ve birkaç dakika içinde kendimizi Arkabahçe Çizgi Roman'ın sahibi Ahmet Bey'in karşısında bulduk. Kendisi bize yol gösterdi. Hem Antalya'daki kitlenin bu konudaki isteği hem de nişanlığın burada yaşaması karar

sürecinde belirleyici oldu.

E.S: Alt kültür ürünleri ile ilgili mağaza açmak, bu işlerle ilgilenen birçok insanın rüyasıdır. Yakın zamanda dükkan açmış olan birisi olarak bize biraz konu hakkında bilgi verebilir misin? Nereden başladın, nasıl zorluklarla karşılaştı?

İ.Ö: Başlarda her şey bir nebze toz pembe geliyor insana ve yaşadıkça, tecrübe ettikçe öğreniyorsunuz. Yolda karşınıza sürekli engeller çıkıyor. Ancak tıpkı oyunlarda olduğu gibi bu engelleri gördükçe doğru yolda olduğunuzu anlıyorsunuz. Benim başlangıcım sadece çizgi roman satılan bir yer açmaktı. Ancak müşterinin talepleri ve daha doğru ifade etmem gerekirse dükkanın kendisinin oluşturduğu topluluğun talepleri doğrultusunda hem ürün yelpazemizi hem de işimizi yapma şeklimizi geliştirdik. Gerçekten de bugün dükkanımızın konumundan iç dizaynına, sattığımız ürünlere kadar tamamen bu topluluğun istekleri doğrultusunda şekillendiğini ifade etmek yanlış olmaz.

E.S: Bildiğim kadarı ile dükkan Arkabahçe adı ile açıldı ama artık Dördüncü Duvar ismi ile anılıyor. Bu değişim dükkanın içeriğinde de bir değişiklik anlamına mı geliyor? Dükkanını ziyaret eden kişileri ne gibi ürünler karşılıyor?





I.Ö: Aslında bizim dükkânımızın en başından beri adı Dördüncü Duvar idi. Tabelamızda Arkabahçe yazması bizim mensubu olmaktan gurur duyduğumuz bu aileye karşı olan sevgimizden kaynaklanıyordu. Ancak az önce de belirttiğim gibi zamanla işimizin boyutu da fikirlerimiz de değişti ve gelişti. Biz kısa zamanda hem sosyal medya, hem online mağaza, hem de kendi sitemiz üzerinden online satışlarımıza başlayacağız. Sitemizin de kendi adımız ile anılmasını tercih ettiğimiz için artık bu ikiliğe gerek duymadığımızdan kendi ismimizi kullanmaya başlamayı tercih ettik diyebilirim. Dükkânımızda her tür ve çeşitte çizgi romanları bulabilirsiniz. Bununla birlikte henüz bir kaç aydır Yu-Gi-OH! ve Magic The Gathering kart oyunlarını da satmaya başladık. Bu oyunların ülkemizde satıldığı nadir noktalardan biriyiz. Ürüne yansıyan bu değişim, dükkânımızın yapısını da yeniden tanımladı. Zira oyunları oynamak isteyen müşterilerimiz için dükkânımızın bir kısmını turnuva ve oyunlar için yeniden düzenledik. Az önce bahsettiğim gibi biz topluluğun talepleri ile geliyiyor ve şekilleniyoruz.

E.S: Peki, Antalya halkının dükkâna olan tutumu nasıl? Sence yeterli miktarda Antalyalı dükkândan haberdar mı? Yoksa bu işler konu Antalya olunca olduğundan daha da mı alt bir kültüre hitap ediyor?

I.Ö: Dükkânımızı açtığımız ilk günlerde gecikmiş de olsa bir Beleş Çizgi Roman Günü etkinliği düzenleyerek ilk tanıtımlarımızı yapmaya başlamıştık. Tanıtım ve reklam Antalya gibi büyüyen bir şehirde düşünülüyor kadar kolay olmuyor. Zira bizim hitap ettiğimiz kesimin de hem niteliği hem de niceliği kendine özgü. Buradan hareketle daha çok sosyal medya üzerinden tanıtımlarımızı yapıyoruz. Kurulan fuarlarda da varlık gösteriyoruz. Üniversitelerin Bahar şenliklerinde de standlarımız için çalışmalarımıza başladık. Her geçen gün dükkânımıza yeni "ilk müşteriler" geliyor. Hepsi

böyle bir yerin Antalya'da açılmış olmasından ötürü bizi tebrik ediyor. Son olarak güzel bir anekdot; dükkânımızın, bizim hiç bir müdahalemiz olmadan, salt müşterilerin kendi kendilerine bir araya geldiği bir cosplay topluluğu dahi var. Bir önceki etkinliğimizde bu gençler dükkânımıza yaptıkları cosplaylerle geldiler ve Antalya'da ilk defa bu şekilde bir etkinlik düzenlenmiş oldu.

E.S: Dördüncü Duvar harika bir isim olmuş, bunun da altını çizmeden geçemeyeceğim... Bu fantastik dükkânda ne gibi etkinlikler oluyor? Resmi turnuvalar mevcut mu?

I.Ö: Dükkânımızda gelenek haline gelen Beleş Çizgi Roman günlerimiz yılda belli aralıklarla yapılıyor. Bunun dışında az önce bahsettiğim gibi özellikle üzerinde durmayı planladığımız bir cosplay etkinliğimiz var. Bunun için hatta ülkemizdeki ünlü cosplayerları da davet etmeyi düşünüyoruz. Bunun dışında kart etkinliklerimiz ve turnuvalarımız sürekli olarak düzenlenmekte. En son hala devam eden resim yarışmamız gibi pek çok yarışma ile de ödülleri ve hediyeleri dağıtmayı da ihmal etmiyoruz.

E.S: Son olarak; senin eklemek istediğin bir şey var mı?

I.Ö: Yukarıda da değindiğim üzere dükkânımıza gelen insanların hepsinin ayrı bir şey katması, kendileri olabildiği ve kendileri gibi insanlarla tanışabilecekleri bir yer haline geldiğimiz için çok mutluyuz. Bu doğrultuda Antalyalılar bizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmadılar. Özellikle kitleye göre şekillenen bir sektörün içinde olduğumuz göz önünde bulundurulduğunda bu durum gerçekten önem kazanıyor. Bu nedenle değerli müşterilerimize ve ekip arkadaşlarımıza -ki aynı kitleden çıkıyorlar- ama özellikle de sırf hayallerimi gerçekleştirmek için yurtdışından çizgi roman taşıyan anne ve babama, ayrıca beni bu yolda yalnız bırakmayan nişanlıma teşekkürlerimi sunmak isterim. ■



Ne Okudum
Mass Effect Omnibus
Vol 1 & 2

Hazır bu ay piyasaya Andromeda çıkmışken, aybaşında

edindiğim Mass Effect Omnibus ciltlerini zamanında okuduğum fasiküllerden sonra en baştan okudum. Arkadaşlar yalan yok, genelde oyunların çizgi romanları kötü olur ama bu seri gerçekten harika. Özellikle ilk üçlemenin hiç görülmemiş noktalarını gün yüzüne çıkaran eser, Omnibus olarak basıldığı için hem tek seferde birçok macerayı barındırıyor, hem de çok daha ucuza geliyor. Mass Effect evrenini seven herkesin okuması gereken, önemli bir seri olduğunu düşünüyorum.



Ne Dindim
Norther

Genelde Black Metal hastası değilimdir ama işin içine azıcık melodi girdiği zaman

hemen dikkat kesilirim. Efendim Norther, isminden de kendisini nispeten belli edeceği üzere, Finlandiyalı bir grup. 1996 ile 2012 yılları arasında altı adet albüme imza atan ekip, ne yazık ki günümüze kadar ulaşmayı başaramadı. Grubun gitaristi ve vokali olan Petri Lindross'un ekibi bırakmasıyla kısa sürede dağılma yaşayan Norther, sert müzik rifflerinin içerisine serpiştirmeyi başardığı melodik metal esintileriyle kendisine has bir üsluba sahip ender gruplardan birisidir.



Ne İzledim
Legion

Fight Club sevdiyseniz, en azından anlatım açısından beğeneceğiniz bir

yapım deneyim edeceğinizi garanti edebilirim. Dizimiz Marvel Comics karakteri olan David Haller, yani Legion'ı konu alıyor. Çizgi roman okurlarının yakinen bildiği karakterimizin maceralarına daldığımız dizi, X-Men film serileriyle paralellik gösteriyor. Genç yaşta şizofreni tanısı koyulan Haller'ın başından geçenler harika bir anlatımla hayat bulmuş. Profesör Charles Xavier ve Gabrielle Haller'ın çocuğu olan bu güzide karakter, muazzam bir anti kahraman anlatısı ile izleyicilere merhaba diyor.



Orta-Dünya Üzerinde Oynanan Karanlık Oyunlar

Toprakta bir kovukta bir hobbit yaşardı. Bu kovuk ne solucan pislikleriyle dolu, yapışkan kokulu, ıslak, kirli ve iğrenç bir kovuk, ne de kum, çıplak, kumlu, içinde ne yiyecek ne de üzerine oturulabilecek bir şeyler bulunan bir kovuktu: Bu bir hobbit-kovuğuydu, ki bu da rahatlık demektir.

Obüyülü Orta-Dünya macerası, aslında ufak ve rahat bir kovuğun içerisinde başlamıştı. Profesör Tolkien, öğrencisinin sınavda verdiği boş kağıt üzerine bu cümleyi yazarken aklından neler geçiyordu kim bilir? Milyarlarca dolarlık getirisi olan altı film, sürüsüne bereket masaüstü oyunları, bilgisayar oyunları derken Orta-Dünya devasa boyutlara ulaştı. Asla bitmemesini umduğumuz Orta-Dünya, önümüzdeki yaz piyasaya çıkacak Middle-Earth: Shadow of War oyunuyla devam edecek.

Savaşın karanlık boyutlarının seviye atladığı bu oyunda neler olacağına bakmadan önce, şöyle uzun bir Orta-Dünya yolculuğuna çıkmaya ne dersiniz? Sonuçta efendi Samwise Gamgee o uzun yolculuğa çıkmıyorsa, anlatacak hikayesi de olmazdı, değil mi?

İki Dünya Savaşı Arasında Yeni Bir Dünya
Böylesine büyümlü bir dünya tasarlamak için saf hayal gücünden ziyade, yaşanmışlıkların da bir hayli fazla olması gerekiyor. Tolkien de Birinci

Dünya Savaşı'nı cephede yaşamış bir neferdir. En yakın arkadaşlarının ölümlerine şahit olmuş ve o yıkıcı savaştan akli dengesini koruyarak çıkmayı başarmıştı. Ülkesine döndüğünde Oxford İngilizce Sözlüğü üzerinde çalışmalara başlayan Tolkien, Beowulf ve Sir Gawain üzerindeki araştırmalarıyla adeta bir İskandinav Mitolojisi müptelası olup çıkmıştı. Bu dönemde mitolojik araştırmalar üzerine odaklanan Tolkien, Beowulf'u günümüz İngilizcesine çevirmeyi de başarmıştı.



Hobbit, iki dünya savaşı arasında yayınevini mutlu edecek bir satış rakamına ulaşır. Hatta Kuzey Amerika'daki bir yayıncı kitabı basmakla ilgilenince, Tolkien'in yayıncısı Bilbo Baggins ve hobbitler hakkında yeni bir kitap sipariş eder. Ancak yayınevi, Silmarillion'u çok karamsar ve fazlasıyla ağır bulunduğu için kitabın basımına sıcak bakmayacaktır. Bu da kitabın basım tarihinin sürekli ertelenmesine yol açar. Tolkien'in ölümünden yıllar sonra kitabı toplayıp adam eden, hayırlı evlat Christopher Tolkien ise "Silmarillion hakkında, her gün yeni bir not buluyordum. Peçetelerin üzerinde, ufak kağıtların üzerinde hatta öğrencilerin sınav kağıtlarının üzerinde Silmarillion için yazılmış yazılar buluyordum" demişti.

Bu itişme sonucunda Tolkien, Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya karar verir ve tüm dünya değişir.

Daha Büyük Bir Savaşın Etkisi

Tolkien'in, Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya başlaması, Hobbit'in basımından sonrasına dayandığı biliniyor. 1937 yılında basılan Hobbit'in ardından Yüzüklerin Efendisi üzerinde çalışmaya başlayan Tolkien, kendini yeni bir savaşın içerisinde bulacaktır ve bu da yazım biçimini etkileyecektir zira Birinci Dünya Savaşı'nı cepheden tecrübe eden Tolkien, Nazi Almanyası'nın İngiltere'yi bombalamasıyla korkuya düşer.

İkinci Dünya Savaşı'nın etkisi tüm dünyayı etkisi altına almışken, Tolkien de yeni kitabı üzerindeki çalışmalarına süratle devam etmekteydi. Uzun ve yorucu bir savaşın ardından 1954 yılında aramıza katılan Yüzüklerin Efendisi, bir üçleme halini alacak ve modern fantastik edebiyat türünü de derinden etkileyecektir. Yıllar boyunca, Tolkien'in kitabının bir ırkçı-

lığı yeren bir kitap olduğu yönünde onlarca teori çıktı. Güya, Özgür İnsanlar Avrupalıları, Mordor'un karanlık güçleri ise orta-doğu halklarını simgeliyordu. Hayatta olduğu dönemde yapılan röportaj sırasında, orkların ve Mordor topraklarının Nazi Almanyası'na benzetilmesine ise gülüp geçmiştir. Çocukluğunun ufak bir kısmını Güney Afrika'da ve gençliğini de Birmingham'da geçiren Tolkien, doğanın ve insanın içiçe yaşaması gerektiğini düşünmüştür. Yabancı dillere merakının arttığı bu gençlik dönemlerinde uzun yürüyüşlere çıkmayı seven Tolkien, yeşilin tutkusuyla büyülenmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nın insanı ve hayatı makiñleşmeye sürmesinden dolayı yaşadığı mutsuzluğu yazılarına aktarmıştır. İnsanların, kendi karanlık amaçlara uğruna daha ne kadar karanlık boyutlara ulaşabileceğini anlatmıştır. Karanlığın olduğu yerde her zaman için umut ışığının olduğunu ve güneşin hep doğudan yükseldiğini bizlere göstermiştir.

Sonra Ne Oldu Peki?

Yüzüklerin Efendisi Tolkien'e bir ün getirdi ama bugün sandığımız kadar büyük bir ün değil. Tonton bakışlı, şiş göbekli, piposunu asla elinden düşürmeyen bu güleç adamın ölümünün ardından kitabına sahip çıkanlar oldu. Kitabı bu denli ünlü yapanlar ise 60 ve devamındaki 70'ler kuşağının merkezinde insan olan düşünce tarzıydı. Bugün hippie olarak adlandırdığımız gruplar arasında, özellikle ABD'li üniversite öğrencileri, Yüzüklerin Efendisi'ni sahiplendi. Öğrenciler arasında en popüler kitaplarından birinin olmasıyla birlikte kitabın tanınabilirliği daha da arttı ve tüm dünyaya ulaştı. ABD'li NBC kanalı 1977 yılında Hobbit'ten uyarladığı bir animasyon filmi yayınladı. Bir

yıl sonrasında ise Yüzüklerin Efendisi'nin ilk ve ikinci kitabının bir kısmını içeren Lord of the Rings animasyon filmi vizyona girdi. Eğer bu animasyonlara bakarsanız, Peter Jackson'ın çoğu sahneyi çekerken nelerden esinlendiğini de rahatlıkla görebilirsiniz. Aradaki onlarca kayıp yılı görmezden gelirse, Yeni Zelanda doğumlu Peter Jackson'a kadar Yüzüklerin Efendisi'nin ve Orta-Dünya'nın esamesinin okunmadığını rahatça görebilirsiniz. Bu efsanevi üçlemenin, neden Peter Jackson'ın elinde bir efsane haline geldiğini anlayabilmek için yönetmenin de sinematografisine hakim olmak gerekiyor. Üniversiteli arkadaşlarının yardımı ve Yeni Zelanda Kültür Bakanlığı'ndan aldığı az miktardaki sponsorluk parası ile dört yılda çektiği Bad Taste (1987), korku-absürd türünün kült filmlerinden biridir. Bu filmin ardından Braindead (1992) ile üne kavuşan Peter Jackson, yönetmenlik kalitesini de kanıtlayacak bir isim haline gelecektir. Sözü fazla uzatmayalım. Peter Jackson'ın bu tırmanışı sonunda onu Yüzüklerin Efendisi üçlemesine götürür. Üç yıllık uzun bir çalışmanın ardından vizyonlara giren Yüzüklerin Efendisi, sinema sektörüne de boyut atacaktır. Şunu rahatlıkla söyleye-

Inklings

Tolkien ve C. S. Lewis, içerisinde birçok İngiliz yazarın da bulunduğu Inklings adını verdikleri bir edebiyat topluluğu kurmuşlardı. Hafta bir kez buluşup yazdıklarını birbirlerine gösterir ve fikirlerini paylaşırlardı.



biliriz sanırım; nasıl ki kitabı modern fantastik edebiyatın altyapısını hazırladı, filmi de fantastik sinemanın hız kazanmasını sağladı. Filmi sevmeyenler azınlık da olsa Jackson'ın ortaya koyduğu dünyanın büyüsünden, Tolkien'in bile etkileneceğini düşünüyorum.

İlk Adımlar

Yüzüklerin Efendisi'nin sinemadaki başarısı, oyun sektörünü de derinden etkileyecek bir ortam yaratır. Aslına bakarsanız Orta-Dünya konseptli oyunların tarihi çok daha gerilere dayanıyor. Shadow of War'a gelene kadar onlarca Orta-Dünya'da geçen oyun oynadık. Bir kısmı hatırlanamayacak kadar eski. İlk olarak Avustralya menşeli, Melbourne House bu işe el atmış. Orta-Dünya markasını lisans altına alarak 80'lerin meşhur yazı tabanlı rol yapma oyunlarına yeni bir heyecan getirmek istemişler. Bu açıdan bakıldığında, Orta-Dünya'da geçen ilk oyun 1982 tarihli The Hobbit'tir. ZX Spectrum için Beam Software tarafından geliştirilen oyunu Melbourne House dağıtmıştı. Commodore 64 ve Amstrad konsollarında da çalışan oyun, dönemine göre oldukça ses getirmiş, hatta 1983 yılında düzenlenen Golden Joystick Ödül töreninde en iyi strateji oyunu ödülünü

Örümcek Korkusu
Kendisi bunu itiraf etmese de Tolkien'in, Araknofobia'dan muzdarip olduğu düşünülüyor. Güney Afrika'da geçirdiği çocukluk yıllarında bir örümcek tarafından ısırılan Tolkien, geçirdiği ateşli hastalık sonrasında bu korkuya sahip olmuştur.

kazanmıştı. İşin garibi ise oyunun strateji değil, yukarıda bahsettiğim gibi yazı tabanlı bir RPG oyunu olmasıydı. Ödülle birlikte aldığı gazı devam ettirmek isteyen firma, Lord of the Rings: Game One ve Shadows of Mordor isimli iki yeni oyun çıkardı. Merakla beklediğimiz oyuna isim babalığı da yapan Shadows of Mordor'da, oyuncular Sam ve Frodo'yu kontrol ediyordu. Gollum'un da NPC olarak katıldığı macerada, oyuncular, Tek Yüzük'ü yok etmek için Mordor'a doğru yolculuğa çıkıyordu.

Bu iki oyun Orta-Dünya'yı ilgi çekici kılmıştı ama çok da büyük başarılar elde etmemişti. Firma 1987 yılında War in Middle-earth isminde bir strateji oyunu çıkardı. Konami ise bu oyundan etkilenerek Riders of Rohan adını verdiği bir başka strateji oyunu çıkardıysa da istenilen etkiyi yakalayamadı.

Sizinle Daha Önce Savaşmış mıydık?

Yüzüklerin Efendisi'nin sinemadaki başarısının ardından bu dünyada şansını bir kez daha denemek isteyen Electronic Arts, filmin oyun lisanslarını satın aldı. The Fellowship of the Ring için hiçbir oyun çalışmasında bulunmayan Electronic Arts, bu fırsatı Sierra Entertainment'e bıraktı. İlk



oyunu konu alan 2002 çıkışlı, macera-aksiyon türündeki bu oyun, eleştirmenler tarafından yerlere vuruldu. Bu kadar negatif yorum almasından korkmuş olabileceğini düşündüğüm Electronic Arts ise ikinci filmin vizyona girmesini bekledi. The Two Towers'ı konu alan Electronic Arts, yapımı sadece dönemin konsollarına özel olarak tasarlanmıştı. PlayStation 2 ve Xbox oyuncuları aksiyon / hack & slash türündeki bu oyunu fazlasıyla beğendiler. TPS kamera açısına sahip olan oyun, Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf gibi karakterlerin yanı sıra Frodo, Eowyn gibi karakterlerle de oynama fırsatı sunuyordu. Orta-Dünya'nın oyun arenasındaki yolunu sonsuza kadar açan isim ise The Return of the King oldu. Tüm platformlar için piyasaya sürülen The Return of the King, beklenenin üzerinde bir beğeni kazandı. Filmdeki çoğu sahneyi birebir kullanan ve oyunculara dövüş hissiyatını benzersiz bir şekilde yaşatan The Return of the King, oyuncular tarafından övgüye boğuldu. Filmi üç farklı açıdan oynamamıza olanak sağlaması benzersiz bir özellikti. Frodo, Sam





ve Gollum ile yüzüğü Mordor'a götürmek, Gandalf ile Isengard'ı basmak ve elbette muhteşem üçlü Aragorn, Legolas ve Gimli ile Minas Tirith'e doğru yolculuk etmek muhteşemdi. Oyun hem PC hem de konsollar için Co-op desteği veriyordu. Böylece arkadaşınız ile birlikte saatlerce deneyimleyebileceğiniz bir macera ortaya çıkıyordu. Her karakter farklı bir dövüş tekniği ve özel güçleri vardı. Gandalf'ın asası ile ortamı şenlendirip orkları def edebiliyorduk. Aragorn ise ölümlerin ordusunu yardımına çağırabiliyordu. Bu gibi anıların yanında asla unutamayacağım ise oyunun bazı sürümlerindeki ufak bir sorundu. Nedendir bilinmez, ben ve çevremdeki bütün arkadaşlarımın muzdarip olduğu bir bug yüzünden, tüm bölümleri Samwise ile oynamak zorunda kalmıştık. Oyun bizi öylesine etkilemişti ki Samwise ile bütün görevleri yapmaya niyetlenmiş, bir taraftan Minas Tirith kuşatmasını engellemeye çalışırken bir taraftan yüzük atmaya uğraşmış, bir taraftan da ölümlerin kralı ile pazarlığa dalmıştık.

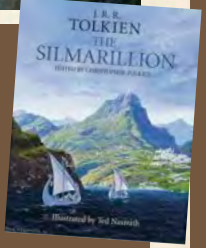
Yüzüklerin Efendisi, büyük savaşlara sahne olan bir oyun olduğu için uzun bir süre bu dünyanın savaşlarına tanıklık ettik. 2002 yılında piyasaya çıkan Warcraft III'ün etkisiyle birlikte strateji oyunlarına da bir dönüş yaşanmıştı. Elbette savaşlarıyla ünlü Orta-Dünya da bu türün içerisine çekilecekti. Çok da başarılı olmayan The Lord of the Rings: War

of the Ring bu dönemde piyasaya çıktı. Peter Jackson'ın filmleriyle alakası olmayan, Tolkien'in çalışmalarına daha yakın bir gerçek zamanlı strateji oyunu olarak sessiz sedasız oyun dünyasına katıldı. Oyuncular, Orta-Dünya'nın özgür insanları (Gondor, Rohan, Elf ve Cüceler) ya da Sauron'un tarafını (Ork, Goblin, Troll, Haradrim) seçebiliyordu. Her ırkın ve birimin kendine has özellikleri vardı. Bu açıdan bakıldığında türüne çok fazla yeni özellikler getirmiyordu ama Warcraft III'ten sıkılan oyuncular için güzel bir alternatif olarak öne çıkmıştı.

Strateji türünün Orta-Dünya'da çalışmasıyla birlikte EA Games adı altında The Battle for Middle-earth piyasaya çıkarıldı. Aynı yıl The Third Age ismiyle, JRPG türünü andıran bir Orta-Dünya oyunu da aramıza katıldı. Ancak bu ikisi arasında en çok ses getiren The Battle for Middle-earth oldu. Böylece Orta-dünya oyunlarının geleceğini de bir süreliğine strateji türü belirledi. Oyuncular The Battle for Middle-earth sayesinde, filmlerdeki efsanevi savaşları tekrar canlandırabilme şansına ulaştı. Miğfer Dibi ve Minas Tirith kuşatmalarını iki tarafın gözünden de oynayabildik. Ayrıca her ırkın ana binalarından çıkarabildikleri kahramanları, savaşlara renk katıyordu. Gandalf, Aragorn, Sauron ya da Saruman'ı savaş alanına çağırabiliyorduk. EA Games, The Battle for Middle-earth serisinde iş olduğunu görünce, vakit kaybetmeden 2006 yılında ikinci oyununu çıkardı. Mekanikleri geliştirilen ikinci oyun kriterler tarafından olumlu yorumlar almıştı. Oyuncular bu sefer gözlerini kuzeydeki savaşa çevirmiş, elfler ve cüceler arasındaki ittifakı sağlayıp kuzeyin kötü orduları üzerine yürüyüşe geçmişlerdi. İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da her ırkın kendine has özellikleri ve kahramanları bulunuyordu. Aynı yıl The Rise of the Witch-King ek paketi ile hikayeyi geliştiren EA Games, Angmar tarafını da oyuna katarak, Orta-Dünya'nın bilinmeyen bölgelerini de oyunculara sunmayı başarmıştı.

Silmarillion

Tolkien'in ilk göz ağrısıydı. Ancak hayattayken bu kitabı yayınlama fırsatı bulamamıştı. Bu kitapta Orta-dünya'nın bulunduğu Arda dünyasının nasıl yaratıldığı, elflerin nasıl ortaya çıktığı, entlerin neden yaratıldığı, Sauron'un kim olduğu gibi birçok hikaye bulunur.



2009 yılında ise Star Wars: Battlefront'u animsatan Conquest oyunuyla, savaşlara asker olarak katılmıştık. Öyle aman aman iddialı bir oyun olmayan Conquest, mekanikleri ile hızlı ve eğlenceli bir oyun deneyimi sunuyordu. Bunun üzerine çıkarılan 2011 tarihli War in the North, Shadow of Mordor'un atası olarak adlandırılabilir. Hack and Slash ve RPG öğelerini birleştiren oyun ortalama puanlamalar almıştı. Orta-dünya'nın savaşlarına yeterli kadar doyan oyuncular içinse başka bir dünyanın kapıları açılıyordu. Özellikle değinmek istediğim bir Orta-dünya oyunu varsa da LOTRO'dur. Tolkien'in yapıtlarının büyük çoğunluğunun lisansını elinde bulunduran Tolkien Enterprises aracılığıyla önce Turbine firmasının, şimdi ise Standing Stone Games'in elinde bulunan The Lord of the Rings: Online, hakkı yenmiş bir oyun olarak 2007 yılında piyasaya çıktı. Şu ana kadar beş farklı ek paket ile kocaman bir dünya sunan LOTRO, oyuncuların Orta-dünya'da edinebilecekleri en iyi MMORPG tecrübesini yaşatmaya devam ediyor. Çeşitli server sıkıntıları, oyunun ilk başlarda hatalarla dolu olmasını bir kenara itersek, Moria'dan tutun da Rohan'a oradan Miğfer Dibi'ne ve kuzeyindeki Mirkwood ormanına kadar uzanan ve daha da büyümesi planlanan devasa bir harita üzerinde oynayabiliyorsunuz.





MİDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Karanlığın Ortasında Bir Garip İzciyim

Bu kadar gerçek zamanlı strateji oyunun ve başarısız RPG-aksiyon denemelerinin ardından, Orta-dünya'ya bir daha geri dönülmez diye düşünürken, işlerin rengi 2014 yılında çıkan Middle-earth: Shadow of Mordor ile bir anda değişti. Warner Bros firmasının siparişi üzerine Monolith Productions ekibi tarafından geliştirilen Shadow of Mordor, Hobbit ve Lord of the Rings kitapları arasındaki bir dönemde, Talion isimli izciye odaklanıyor. Celebrimbor isimli bir elfin ruhuyla aynı bedeni paylaşan Talion, sevdiklerinin intikamını almak üzere kazanamayacağı bir savaşın lideri olarak Sauron'a karşı

yürüyüşe geçiyordu.

Oyuncular bu oyunda, Batman'in Arkham serisinden de aşına oldukları bir dövüş stili kullanıyorlardı. Yakın dövüş ve uzak dövüşün yanı sıra Celebrimbor'un ruhunu kullanarak düşmanlarımızı alt edebiliyor, açık dünya konsepti sayesinde Sauron'un ordularının içlerine kadar ilerleyip tüm komutanları tek tek ortadan kaldırmaya çalışıyorduk. Shadow of Mordor'un en çok sevilen tarafı Nemesis sistemi oldu. Talion ile oyunun herhangi bir bölgesinde karşılaştığınız orkla mücadeleye girdiniz ve onu yenemediniz diyelim. Benzer oyunlarda aynı yere gidip farklı bir dövüş stili kullanarak onu alt edebilirsiniz ama Nemesis sistemi buna izin vermiyordu.

Yenildiğiniz düşmanınız, Sauron'un ordusunda yükselme şansı yakalıyordu. Yani sizi yendiği için seviye atlamış oluyor, böylece onu yenemez daha da zorlaşıyor ve sürekli yenilmez durumunda, komutanlığa kadar yükselebiliyordu. Nemesis sistemi oyuncuya, onlarca farklı hikaye deneyimi sunmuştu. Orta-dünya'nın pek de anlatılmayan bir döneminde Mordor'un içlerinde dolaşmamıza olanak sağlaması, eğlenceli oynanabilirliği ve Nemesis sistemiyle Shadow of Mordor, o yılın en çok konuşulan oyunları arasına girmeyi başardı.



Celebrimbor

Talion ile aynı bedeni paylaşan Celebrimbor, Tolkien'in eserlerinde de önemli bir yer tutar. İkinci Çağ zamanında yaşayan Celebrimbor ünlü bir zanaatkardı. Sauron'un Tek Yüzük'ü dövmesinin ardından, onun gücünü zayıflatmak amacıyla Elfler için Vilya, Narya ve Nenya yüzüklerini dövmüştü. Gizlice yüzükleri dağıtan Celebrimbor, Sauron'un kendisi tarafından yakalanmış ve sorguya tutulmuştu. Yüzüklerin asıl sahiplerini söylemediği için işkence edilerek öldürülen Celebrimbor, bir tayf halini almış ve Üçüncü Çağ'da İzci Talion'un bedenine girmiştir.





MİDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

Sessizlik Sona Erdi!

Talion ve Celebrimbor'un sessizliği oldukça uzun sürdü. Warner Bros'un, ilk oyunun başarısının ardından hemen yeni bir oyunla geri döneceği düşünülüyordu. Ancak bu ikiliden 2017'nin başına kadar ses çıkmadı. Mart ayı içerisinde ilk tanıtım fragmanı ve oyunuçi videosu paylaşılan Middle-earth: Shadow of War, ilk oyuna göre daha dolu bir içeriğe sahip gibi duruyor. Eğri oturalım, doğru konuşalım. Shadow of Mordor çok eğlenceli olmasına rağmen, belli bir sürenin ardından sürekli aynı şeyleri yapıyor musunuz hissi bırakıyordu. Tamam, çok eğlenceliydi ama nereye kadar? İlk fragmandan gördüğüm kadarıyla Shadow of War, bu eksikliği giderecek gibi duruyor.

Talion ve Celebrimbor, Sauron'a karşı açtığı savaşına devam ediyor ama bu sefer yalnız değiller. Monolith firması Nemesis sistemini alıp bir adım yukarıya taşımış. Düşmanlarımız için geçerli olan sistem halen devam etmekte. Öte yandan bazı düşmanları sindirip onları bizim tarafımızda savaşması için ikna edebiliyoruz. Sauron'un kontrolü

altındaki bir bölgeyi, kaleyi ya da ileri karakolu ele geçirdiğimizde takipçilerimizden birini buranın efendisi olarak atayabiliyoruz. Böylece bölgenin kontrolü bizim elimizde kalıyor ve kaynaklarını kullanmaya başlıyoruz.

Sauron'un uşaklarını kendi tarafımıza çekmek için kullandığımız en önemli özellik ise yeni bir Güç Yüzüğü. Fragmanda gördüğümüz kadarıyla Celebrimbor ve Talion, Kıyamet Dağı'nın içindeki ocakhanede yeni bir yüzük dövüyorlar. Bu yüzük sayesinde, Sauron'u alt etmeyi başaracaklarına inanıyorlar. Celebrimbor'un da demircilik özelliğinin ön plana çıkarılmış olduğunu, bazı saldırıların son vuruşu olarak kendi demirci çekicini kullandığını görüyoruz. Gizlilik yine en önemli silahlarımızdan biriyken, yeni birçok gücümüz de açığa çıkıyor. Kale kuşatmaları sırasında, birbir dövüşe girmek yerine ordumuza ve komutanlarımıza yol açmak için köprüleri patlatıp kapıları açmamız gerekiyor. Böylece adım adım kalenin içerisine girip kalenin efendisiyle ya da savaş beyiyle mücadeleye girebiliyoruz. Bu mücadeleler teke tek yapıldığı gibi takipçilerimizin de yardımlarını alabiliyoruz. Nasıl ki bir bölüm sonu canavarı kendi uşaklarını sahaya sürebiliyor, bizim de yancılarımız en çok ihtiyacımız olduğu anda dövüşe girebilecek. Shadow of War, Mordor ve ötesine daha geniş bir açıdan bakmamızı sağlayacak. Gezecek göreceğiz daha fazla yer olduğu söyleniyor. Binek kullanarak bu bölgeler arasında hızla hareket edebileceğiz. Oyunuçi videoda gördüğüm kadarıyla kısa süreli de olsa ufak bir ejderin üzerine binme şansımız olacak ama bunu uzun uzadıya kullanabileceğimiz, yoksa kısa süreli mi olacak henüz bir açıklama

masa yok. Bana kalırsa uçan binek işinin suyunun çıkması daha iyi olur.

Ana düşman olarak yine Sauron'un seçtiği oyunda, birçok yeni karakter göreceğimizin de garantisini veriliyor. Daha önce hikayeleri hiç anlatılmayan yepyeni karakterler göreceğimizin sevindirici. Özellikle ordumuza kattığımız komutanların, güçlerini, geçmişlerini ve zayıflıklarını detaylı olarak görmek benim baya hoşuma gitti. Bunları yakından takip etmemiz öneriliyor. Sonuçta elimizin altındaki adamlar da pek tekin değil. Kendi aralarında çıkar çatışmalarının olabileceği hatta bize ihanet etme olasılıklarının da olduğu yapılan açıklamalar arasında.

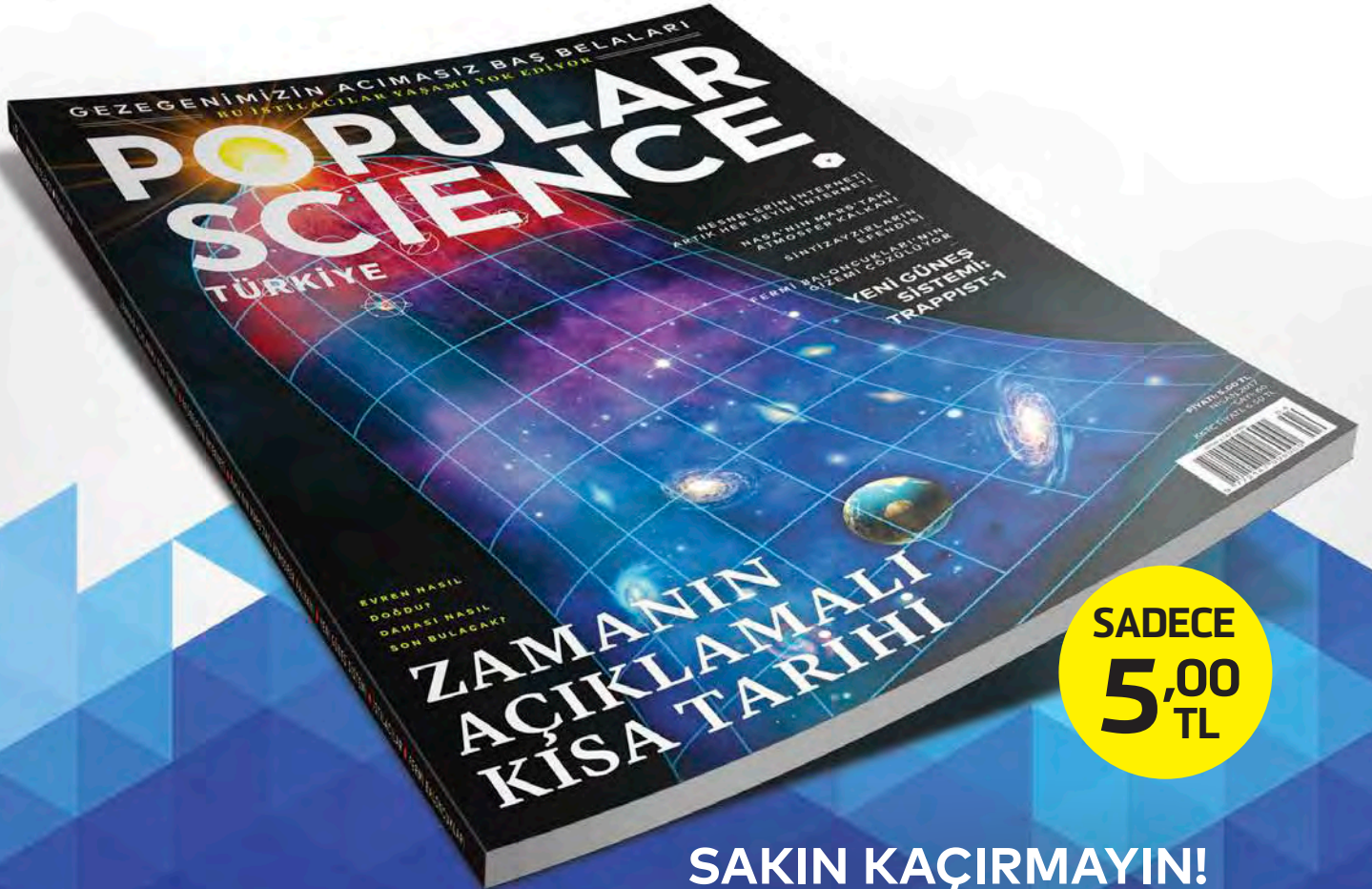
Daha kanlı ve karanlık açılara sahip olan Shadow of War, ilk oyunun üzerine fazlasını koymayı başarırsa yine en çok konuşulanlar ve oynananlar arasındaki yerini alır. Zaten oyunun yapımcısı Michael de Plater de verdiği bir röportaj sırasında ilk oyunlarını Terminator filmine benzetirken, Shadow of War'ı da Terminator 2'ye benzetiyor. Yani daha fazlasını görebileceğiz. ■ Özyaş Şen



NASIL BAŞLADI VE NASIL BİTECEK? ZAMANIN KISA TARİHİNE DAİR OLASI SENARYOLAR BU SAYIDA

- ▶ 40 ışık yılı ötedeki yeni bir Güneş Sistemi: Trappist-1
- ▶ Galaksimizin sır dolu baloncuklarının üzerindeki sır perdesi aralanıyor.
 - ▶ Mars'ta yeniden bir atmosfer oluşturmak yeterli değil, onu gezegene sabitlemeliyiz.
- ▶ Gezegenimizin istilacıları çok acımasız. Üstelik beklediğimiz gibi uzaydan gelmediler.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

Mass Effect: Andromeda

Kumandan Shepard ile çıkılan üç yolculuğun ardından yeni bir hikaye, yeni bir galaksi, yeni bir başlangıç.

syf.56





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web ghost-recon.ubisoft.com/wildlands Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Bolivya'da nümeyiş var!

Bir dakika, Bolivya neredeydi ya?" diye sordum, sormadım dersen yalan olur. Meğer Brezilya, Peru, Şili ve Paraguay'ın çevrelediği bir Güney Amerika ülkesiymiş. (Güney Amerika olduğunu biliyordum da o tarafları kafamda hemen canlandıramıyorum.) Yazık, bir de öyle bir ülke ki Şili yüzünden kıyıya ulaşmadan sınırları çizilmiş. Ben olsam zamanında savaş çıkartıp Şili'nin o kısmını alırdım!

Bolivya'da ne ünlü diye sorarsanız da halen bir cevabım yok ve Wikipedia'yı karıştırmaya da üşeniyorum şu an. Fakat Bolivya'yı Wildlands'den öğrenmeye niyetlenirseniz de anlayacaksınız ki korkunç bir suçla boğuşan bir ülkeden fazlası değil. (Zaten Bolivya hükümeti de bu imajdan bir hayli rahatsız olmuş.)

Evet, Ubisoft bir sonraki Ghost Recon macerası için bu defa bol yeşilli, coğrafyası bölgeden bölgeye farklılık gösteren Bolivya'yı seçmiş. Bu Güney Amerika ülkesinde hikayeye göre işler pek de iyi gitmiyor ve Amerika olaya el atıyor. (Mesela alternatif olarak Danimarka olaya el atsa, bayağı ilginç olmaz mıydı?) Biz de işinde uzman Amerikan askerleri olarak Bolivya'ya gidiyor ve durumu çözmek için upuzun bir maceraya çıkıyoruz. Öylesine uzun ki hatta, aylarınızı bu oyuna harcayabilirsiniz...

Cartel, bir numara, en büyük!

Ne demiştik, Bolivya'dayız. Niye oradayız, çünkü Amerika... Sonuçta tüm dünya onların, fark etmediyseniz belirtiyim. (Almanya hariç.)

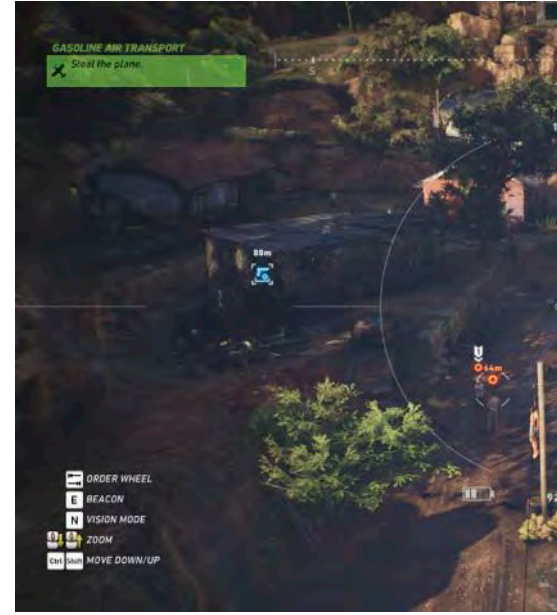
Bolivya uyuşturucu ticaretiyle ünlenmiş bir ülke

olarak karşımıza çıkıyor oyunda ve küçük bir suç örgütünden iyiden iyiye büyüyen Santa Blanca çetesi de başrolde. Tabii onlara artık çete demek de güç; devletle boy ölçüşecek derecede büyümüş durumdadır. Santa Blanca'nın suç ağı Bolivya'yı aşınca Amerika'nın gözleri bir anda bu ülkeye çevriliyor. Her ne kadar müdahale aşamasına geçmese de Santa Blanca büyük bir hata yapıyor ve La Paz'daki Amerikan Büyükelçiliği'ne bir saldırı düzenliyor. Ajan Ricky Sandoval'ı hedef alan bu saldırı başarısız oluyor, Sandoval kurtuluyor. Tabii Santa Blanca işini bırakmıyor ve Sandoval'ı bulup, işkence ederek öldürüyor, Amerika'nın tüm vatansızca duyguları kabarıyor, savaşı başlatıyor. CIA, DEA ve JSOC işbirliğiyle gerçekleştirilen Kingslayer Operasyonu'nun amacı Santa Blanca'nın başındaki adamı, El Sueño'yu (El Suenyo diye okunur.) ortadan kaldırmak ve suç örgütünü tamamıyla geçertmek.

Bu iş için görevlendirilen ekibimiz grup lideri olan Nomad, silah ustası Midas, mühendis Hol ve tetikçi Weaver'dan oluşuyor. Ne var ki bu isimleri şurada saymasam oyun boyunca kimse de umurunda olmuyorlar zira hiçbirinin karakteri oyuna işlenmemiş; son derece standart konuşmalar yapan askerlerden oluşuyorlar. Dört kişilik ekibimizle elbette El Sueño'nun kapısını çalmıyoruz. Ona ulaşmak için öncelikle çetenin diğer ele başlarını ekarte etmemiz gerekiyor ve haritaya baktığımızda, bu arkadaşların Bolivya'yı parsel parsel paylaştığına şahit oluyoruz. Önce küçükleri elememiz ve ancak bunların

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





sonunda El Sueño'yu haritadan silmemiz gerekmekte. Eh, her bölgenin sorumlusuna ulaşmak için de alttaki komutanları öldürmemiz gerektiğini düşününce de iş uzuyor, devasa bir maceraya dönüşüyor. Şimdi tabii bu şekilde bakınca ortam güllük gülistanlık gibi gözüküyor. Hatta oyuna başlayıp şöyle birkaç iş yaptıktan sonra haritanın tümünü görüntüleyince inanılmaz bir heyecana kapılıyorsunuz; "Bu kadar kocaman bir alanda kim bilir beni neler, neler bekliyor!"

Maalesef oyun burada anında çuvallıyor. Bahsettiğim "uyuşturucu hükümdarlığını çökertme operasyonu", size şu cümleyle nasıl tanımladıysam, oyunda da aynı şekilde işlenmiş. "Ele başlarını bul, hepsini temizle." Hikayede heyecan verecek ne bir "plot twist" var, ne karakter gelişimi, ne de başka bir şey. Ubisoft devasa bir oyun alanı tasarlamış ama gerisini koyuvermiş. Oyunun ilk dakikalarında ne yapıyorsanız, sonunda da onu yapıyorsunuz. Ha, pardon; işler biraz daha zorlaşıyor, o kadar... Daha ilk kısımdan oyunu yerdim ama bilin

Ölüm son değildir
Eğer sağlığınız sıfırlanıp yere inerseniz endişelenmeyin, takım arkadaşlarınız gelip sizi bir seferliğine kurtarıyor. Bunu bir kez daha yapabilmelerini sağlamak için yeteneklerinizden bu alana puan vermelisiniz.

ki oyuna verdiğim puanın tek nedeni bu. Ubisoft tek kelimeyle kolayca kaçmış. Biliyorlar ki eğlenceli bir oynanış ve anlaşılabilir oyun desteği koyunca bu oyun öyle ya da böyle oynanacak; gerisiyle kafa yormak istememişler. Lakin Far Cry ve The Division'ı oynamış bendeniz, ortamdaki problemi hemen fark ettim. Aferin sana Ubisoft; bir klasik adayı ancak böyle sıradanlaştırılır.

Attığımı vururum

Biraz oynanıştan bahsedelim de kara bulutlar dağılsın. Şunu net bir şekilde söylemeliyim ki oyundaki silah kullanımı ve vuruş hissiyatı on numara olmuş. Düşmanlarınızı vurmak, saklanmak, bombayla havaya uçurmak, metrelerce öteden tetikçi tüfeğiyle avlamak oyunun başında nasıl bir keyif veriyorsa, oyunun sonunda da aynı hazzı duyuyorsunuz.

Çoğu oyunda alışık olmadığımız üzere de, zırhlı düşmanlar hariç çoğu şebeke elemanını tek vuruşta öldürebiliyoruz. Buna açıkçası oyunun başlarında çok şaşırdım zira benzer diğer aksiyon oyunlarında, düşmanları kafalarından vurmadığımız sürece 3-4 kurşuna dayanabiliyorlardı. Özellikle sıradan düşmanlarınızı avlarken birkaç kurşunu yollayın ve arkanızı dönüp rahatça gidin. İlerleyen kısımlardaysa ağır makineli ve yelekli askerler çıkıyor karşımıza; onları da eski usul kafadan vurma yöntemiyle öldürmek iyi bir strateji oluyor. Peki bu kadar düşmanla nerelerde karşılaşıyoruz? Elbette ki tüm Boliviya'ya yayılmış olan "outpost"larda. Outpost mantığı Far Cry'a benziyor lakin orada üsleri ele geçirmek, bölgeyi de bir anlamda ele geçirmek anlamına geliyordu. Burada şebeke üyelerinin bir kale gibi kullandığı



Bu arkadaşların şaşkın görüldüklerine bakmayın; sadece kurtarılabildiklerine inanmıyorlardı.



bölgeleri ele geçirme diye bir durum yok kin bu üslerin birçoğunda, işimize yarayan "bir şeyler" oluyor.

Haritada sarı renkte gösterilen her şey, ana hikayeye bağlı olan konuları içeriyor. Bunlar görev yeri olur, yok edilmesi gereken bir isim olur, bir bilgi dosyası olur... Eğer hikayede ilerlemek istiyorsanız, haritadaki sarı işaretlerin hepsine teker teker uğrayın. Bu arada bir parantez açmak istiyorum (Gerçek bir parantez açmadan). Oyunda şöylesine muhteşem bir şey var ki, size bahsettiğim o devasa oyun haritasını, daha ilk dakikadan baştan sona gezme özgürlüğüne sahipsiniz. Haritanın bölgeleri kurukafa simgeleriyle zorluk derecelerine ayrılmış durumda; dolayısıyla ilk bölgede hiçbir şey yapmadan en zor bölgelerden birine giderseniz, görevlerde başarılı olma olasılığınız bir hayli düşük oluyor ama dilerseniz bunu

ÜSTTE Drone'unuzla çevreyi gözlemlemek farzdır, yapın.

SAĞDA Karakterinizin suratını aynen böyle boyayabilirsiniz -ki herkes ondan korksun!



yapabilirsiniz. (Haritayı uçakla baştan başa gezerken Emre bayağı bir şaşırıldı hatta. O bölge bölge etrafı temizlemeyi seviyormuş.) Konuya geri dönelim. Ne diyorduk, ana görevler için sarı renk. Haritadaki yeşil renkli simgelerin tamamı, yan görevleri işaret ediyor. Bu görevler de bize yeteneklerimizi geliştirmek için gereken mühimmatları sağlıyor.

Yan görevler maalesef çok çeşitli değil. Bir konvoyu durdurmak, bir uçağı, helikopteri veya başka bir aracı A noktasından B noktasına götürmek, bir radyo yayını yapılırken vericiyi korumak gibi, daha önceden binlerce kez yaptığımız işlerden oluşmakta. Bunlardan bazıları gerçekten kolay oluyor, bazılarıysa lüumsuz bir şekilde zorluyor. Haritada yer alan mavi renkli tüm simgelerse yetenek puanı, silah parçası veya madalyaya işaret ediyor. Genellikle de ana görev yerine gideyim derken mutlaka bunlara sapsiyor ve konudan uzaklaşıyorsunuz.

Bir de gri renkteki "i" harfleri ve kağıt sembollerini var. "Intel" in kısaltması olan "i" harflerinde yan görev ve silah parçası gibi yerlerin bilgisi yer alıyor. Kağıt parçaları da toplanması gereken dokümanları oluşturuyor. Bu dokümanlar oyunun arka planındaki hikayeye dair bilgiler içeriyor ama dediğim gibi, hiçbirisi heyecan verici değil.

Çatışma anı kameralarda

Ana görev, yan görev veya zevk için olsun, bir düşman üssüne yaklaşırken ne yapıyoruz? Öncelikle o üssün boyutuna bir bakıyoruz. Büyük bir yer mi, yoksa ufak bir kenar mahalle üssü mü? Santa Blanca tarafından mı işgal edilmiş, yoksa Boliviya'nın askeri gücü olan Unidad mı? Bu soruların yanıtlarına göre

Sök, tak, ateş et!

Elbette bir Ghost Recon oyununda bolca silahımız olacağını tahmin ediyorsunuzdur. Bunlardan sadece üç tanesini (Biri tabanca) yanımızda taşıyabiliyoruz ama çeşit konusunda oyun bonkör davranıyor. Buna mukabil dilersek sevdiğimiz bir silahı oyunun başından sonuna kadar taşıyabiliyoruz. Devasa Wildlands haritasında, haritada mavi silah sembolüyle gösterilen alanların anlamı şu: Oraya gidin ve yeni silah parçanızı kapın. Ekran görüntüsünde gördüğünüz üzere de bu silah parçası namı da olabilir, şarjör de, tetik de, silahın başka bir kısmı da... Silahınızı daha iyi parçalarla geliştirmek için haritayı iyice kolaçan etmeniz ve çeşitli noktalardan yeni silah parçalarının yerini öğrenmeniz gerekiyor, haberiniz olsun.





bir strateji belirlemeye başlıyoruz. Örneğin küçük bir örgüt üssüyse, hiçbir yere bakmadan bile üsse sızabilirsiniz. Yeteneğinize göre, tüm üs sizi fark etse bile başarılı olabiliyorsunuz.

Eğer bu üs büyükse ve iyi korunuyorsa, hele ki bir de Unidad kalesiyse, o zaman stratejinizi çok iyi belirlemeniz gerekiyor. Taktiksel yaklaşmak için en iyi iki ekipmanınız dürbün ve Drone'unuz. Bu iki cihazla da düşmanlarınızı uzaktan görüp işaretlemeye sahne olduğuna sahipsiniz. (Bazı üslerde "jammer" olduğundan Drone kullanamıyorsunuz, tek seçeneğiniz dürbün oluyor.)

Düşmanlarınızı işaretledikten, sayılarından ve ne silahlar taşıdıklarından haberdar olduktan sonra kafanızda stratejinizi kurmaya başlıyorsunuz. Hiç fark edilmeden üssün tamamını temizlemek niyetindeyseniz, ekstradan dikkatli olmalısınız. "Güçlü birkaç düşmanı en başta halledersem, gerisi önemli değil." diyorsanız da işiniz daha kolay. Tam bu noktada takımınızın Sync Shot özelliği devreye giriyor. Yeteneklerinizden geliştirdiğiniz takdirde üç tane hedefe kadar seçim yapıp, kendiniz de bir başka hedefi vurduğunuz var sayarak tam dört kişiyi tek hamlede indirebiliyorsunuz. Bu, özellikle tetikçiler,

makineli tüfek, mortar başındaki adamlar veya zırhlı üniteleri ortadan kaldırmak için çok iyi bir seçenek oluyor.

Tüm bunları yaparken de dikkat etmeniz gereken en önemli hususlardan bir tanesi, atış yaptığınız silahınıza susturucu takmanız. Eğer susturucuyla atış yapmazsanız, tüm üs bir şeylerin ters gittiğini anlıyor ve alarm konumuna geçiyor.

Olayın bundan sonrasında nasıl bir taktik izlediğiniz söz konusu. İşleri zaten sessizce hallediyorsanız, olay diğer oyunlardakine benzer bir halde ama şunu da unutmayın ki burada cesetleri taşıyamıyorsunuz. Dolayısıyla bir devriyenin arkadaşını fark etmesi kaçınılmaz olabiliyor.

Şayet ki çatışmaya girerseniz de, ilk bulduğunuz yere saklanmanız gerektiğini bilmelisiniz. Hele ki oyunu Advanced veya Extreme zorluk seviyelerinden birinde oynuyorsanız, nasıl düşmanlarınız birkaç kurşunda yere iniyorsa, aynı konumda olduğunuzu bilmelisiniz. Eğer düşmanlarınızın tümünü dürbün veya Drone ile işaretlediyseniz işiniz yine bir nebze kolay. Bunu yapmadıysanız sürprizlere hazırlıklı olmalı ve şarjörünüzde yeterli kurşun olduğundan emin olmalısınız.

Öyle ya da böyle, oyundaki tüm çatışmalar gerçekten çok keyifli. Belki de şimdiye kadar oynadığınız tüm açık dünya oyunları içerisinde en iyisi bile diyebilirim.



Bir havadayım, bir karada

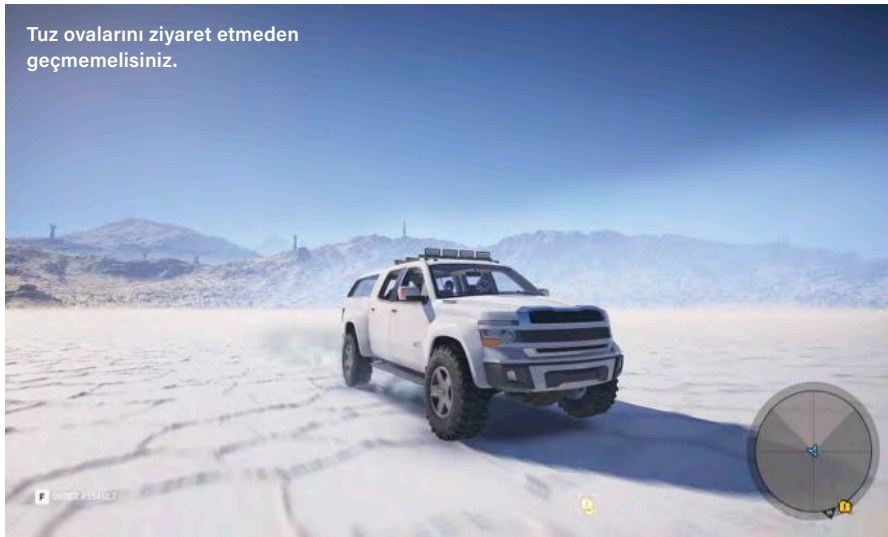
Devasa Bolivya'nın coğrafyasına göz atmaya geldi sıra. Dediğimiz gibi harita devasa ve bu sayede yapımcılar farklı yer şekillerini, Bolivya'nın farklı doğa özelliklerini oyuna aktarmayı başarabilmiş. Genel anlamda bir Far Cry havası elbette var. Bol yeşillikle buluşmuş, kasaba formatındaki yerleşkelerden oluşuyor Bolivya. Buna çeşitlilik katmak adınaysa ufak fabrikalar ve tesisler serpiştirilmiş. Şöyle arnavut kaldırımlı sokaklarında dolaşacağımız, eski Avrupa şehirlerine benzeyen bir Santa Cruz manzarası oyundaki en büyük eksiklik diyebilirim zira o ufak kasabaların içleri de pek dolu olmadığından, çatışma alanlarında farklılık ararken hayal kırıklığına uğruyoruz. Bolca ağaçla ve yeşillikle çevrili olan Bolivya'nın farklı özellikteki alanlarından bir tanesi, karlarla kaplı olan dağları. Bu bölge

gerçekten bir anda bambaşka bir görüntü sunuyor ve bolca yamaca sahip bu dağlık arazide araç kullanmak da zorluyor. Bolivya'nın ünlü tuz ovaları da oyunda kendine bir yer edinmiş. Bu bembeyaz düzlükte çok bir numara yok fakat yapımcıların bu ünlü bölgeyi oyuna dahil etmesi hoş bir detay. Peki bu devasa alanı nasıl geziyoruz? Koşmak elbette bir çözüm ama pek fazla uzağa gidebileceğinizi sanmayın. Ubisoft işimizi kolaylaştırmak adına oyuna bolca araç eklemiş. Bunlar motosikletler, sıradan arabalar, cipler, buggy'ler de olabiliyor, silahlı veya silahsız helikopterler, "pır pır" olarak tabir edilebilecek ufak uçaklar da, suda hızla gidebilen hücum botlar da. Bunlarla anlık işleri halletmek güzel oluyor elbette ama haritanın bir ucundan diğer ucuna gitmek için acilen bir uçak bulmalı, onunla



Bir "bug" hikayesi

Artık şans mıdır, başka bir şey midir, oyunlarda genellikle bug'larla karşılaşılan biri değilimdir. Hatta çoğu oyun hatasını internette izler, "Bunlar herkesin başına gelmez, büyütüyorlar." derdim. Ne var ki Wildlands'i yükledikten sonra, daha karakter yaratma kısmında problemler başladı. Karakter oluşturma bölümünde ilk olarak karakterimdeki değişiklikleri dakikalarca bekledikten sonra görebildiğimi keşfettim, 10 dakikada tamamlayacağım şeyi bir saatte bitirebilirdim. Neyse dedim, oyuna geçtik. Başlarda her şey güzel. Derken bir uçak kaçırma görevi aldım. Uçağı uçurdum ve... Uçak havada asılı kaldı! Hayır, bilgisayar kilitlenmedi; hatta mouse'u yönlendirdiğimde uçağın etrafında dönebiliyordum. Takıla takıla ilerlerken uçağı indirdim ve baktım ki kaplamalar yok! Zaten bazı nesnelere de olmadığı için meğer uçağı bir helikopterin üstüne indirmişim. Bu takılmalar yayımlanan bir yama ile düzeltildi ama uçakla, helikopterle giderken kaplamaların yüklenme problemi düzelmedi. Bununla birlikte oyunda bir "algılama" problemi de başladı. Kaplamalar yüklense bile bir uçağı kaçırdığımda, belirtilen noktaya indirdiğimi oyun algılamak istemiyordu. Aynı şekilde bir başka görevde, attığım bombalar patlamıyor, kırmızı kırmızı yanıp sönmeye devam ediyordu. Ancak 10-15 dakika sonra kendi kendilerine patlayıp resmen oyunda büyük bir "lag" varmış gibi bir hava oluşturdular. Teknik kısmını bilmiyorum ama benim için Wildlands tecrübesi tam olarak "bol lag'li" bir online oyun oynamak gibiydi. Haliyle de objektif olabilmek için çok zorlandım ama yine de oyuna verdiğim puanda bu bug'lar pek etkili değil.



Uçak mevsusu
Oyunda kullanılan en zor araçlar uçaklar. Fakat bir yandan da en kullanılan olanlar onlar. Eğer daha önce simülasyon oyunları oynadıysanız kontrollere alışmanız da kolay oluyor ama diğer türlü biraz zaman harcamanız gerekebilir.



bölgeleri keşfederek “hızlı varış” noktası olarak aktive etmelisiniz. Yoksa bir yerden, bir yere gitmek bayağı uzun sürebiliyor.

İsyancılar!

İşte bir başka Far Cry benzerliği daha... Hatırlarsanız her türlü Far Cry oyununda bir direniş örgütü vardı, aynı burda da bulunuyor. Direniş kuvvetleri bizim saflarımızda ve onları üslerde kilitli olarak bulduğumuz takdirde savaşta bize katılıyorlar. Aynı zamanda onları haritada, araçlarıyla dolaşırken de bulabiliyoruz. Bunlardan daha iyisiyse Tab tuşuyla harekete geçirdiğimiz ekranda, onlardan farklı şekillerde yardım alabilmemiz. Örneğin dağın başında araçsız kaldıysak, direnişçiler bize bir araç yoluyor. Yeteneklerimizi geliştirdiğimiz takdirde bu araç bir helikopter bile olabiliyor. Direnişçilerden yardım almanın bir başka şekli havan topu saldırısı. Seçtiğimiz bölgeye birkaç saniye sonra bomba yağmaya başlıyor ve ortalık gerçek anlamda savaş alanına dönüyor. Direnişçileri silahlarıyla birlikte yardıma çağırabildiğimiz gibi, birer şaşırtma olarak da kullanabiliyoruz. Düşmanlarımız onlarla uğraşırken de biz asıl görevimizi hallediyoruz.

Farklı direnişçi özelliklerine kavuşmak ve onları geliştirebilmek için de direnişçi yan görevlerini yerine getirmek gerekiyor. Bunları da haritada bolca bulabileceğinizi tahmin edersiniz... Sen sağdaki al, ben soldan kaçıyorum Oyunun tek kişilik kısmıyla, çok kişilik kısmı

tamamıyla aynı ortamda geçiyor. Yani ek-tradan bir çok kişilik oyun modu bulunmuyor. Bir başkasının oyununa tek tuşla dahil olmak veya açık olan başka oyunlara giriş yapmak da inanılmaz bir kolaylıkta.

Şu da aslında net ki Ubisoft bu oyunu tek kişilik değil de arkadaşlarınızla birlikte tecrübe edin diye yaratmış. Oyunu sadece bir arkadaşınızla birlikte oynarsanız bile yaşadığımız tecrübe bayağı bir değişiyor.

Bir kere yapay zekanın “y”si bile olamayan robotik takım arkadaşlarımız yerine, gerçekten olayların farkında olan, gerçekten strateji kurabilecek birileri yer alıyor yanınızda. Hele ki onlara sesli bir şekilde bağlarsanız işler çok daha kolaylaşıyor çünkü bir üssü nasıl ele geçireceğinizin planını rahatça yapıyorsunuz. Aynı tek kişilik oyundaki gibi Sync Shot için düşmanlarınızı işaretleyebiliyor-

Önemli silahlar

Her bölgenin başındaki ismi öldürdüğünüzde, onun son anda sizinle savaşta kullandığı silaha kavuşabiliyorsunuz. Bunları modifiye edemiyor olmaksızın sanırım tek kötü özellikleri.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Uzunca bir süre karakterinizi yaratmaya çalışacağınız bu saat, oyunu öğrenmekle geçiyor ve maalesef kısıtlı bir alanda olduğunuz için pek de keyif alamıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Oyuna başladığınız bölgeyi ele geçirdikten sonra devasa bir haritayla karşı karşıya kaldığınız bu süre boyunca çok eğleniyorsunuz.

İlk ay ●●●●●

Eğer oyunu kısa kısa oynuyorsanız ilk ayın sonunda hala yapacak çok şey var ama diğer türlü, ancak arkadaşlarınızla tekrar, daha zor seviyelerde maceraya atılmaktan ötesini yapamayacaksınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Yeni silahlar ve yetenek puanları peşinde koşuyoruz.

%30 Drone ile gözlem yapıyoruz

%30 Elbette birilerini kafasından vuruyoruz!



ARTI

- + Devasa oyun alanı
- + Oynanış gayet eğlenceli
- + Karakter kişiselleştirmesi muazzam

EKSİ

- Bug'lar sınır bozucu
- Senaryo çok klişe
- Yapacak farklı aktiviteler yok

SON KARAR

Far Cry ve The Division gibi oyunları hiç oynamamış olanlar için yeni gelebilecek olan Wildlands, saydığım oyunları ve benzerlerini tüketmiş olanlar için yavan kalıyor.



sunuz ama tabii burada kimin, kimi indirebildiğine yeteneği karar veriyor. (Tek kişilik oyunda hiç kaçırmıyorlar maşallah.) Eğer oyunu arkadaşlarınızla oynamayı seçerseniz de mutlaka Extreme zorluk seviyesinde oynayın. Böylece her yaşadığınız mücadele gerçekten zorlayıcı oluyor ve bir üssü tüm düşmanlardan temizlediğinizde veya bir görevi başarıyla gerçekleştirdiğinizde, iyi bir tatmin duygusu yakalıyorsunuz.

Maceranın sonu

Daha ilk paragraftan eleştirileri yaptığım, bu sayfalardaki bir kutuda da oyundaki hataları anlattığım için son kısma eleştiri adına bir şey yazamayacağım. Lakin şunu bilmelisiniz ki Ubisoft biraz işin kolayına kaçmış. Oyunun Far Cry ve The Division'ın mükemmel bir birleşimi olduğunu zaten ilk dakikadan anlıyorsunuz. Senaryo açısından da üstüne bir şey eklenmeyince, içi muhteşem hikayelerle doldurulabilecek olan ama bunun aksine

klişelerle doldurulmuş bir harita kalıyor. Özellikle yapımcıların bu tip oyunlarda neden daha fazla rastgele olaya yer vermediğini kesinlikle anlamıyorum. Haritanın birçok köşesine ufak hikayeler serpiştirilse, bunlar senaryoya bağlansa, biraz RPG tadı yakalansa elinize mi yapışırdı?

Bunun yanında oyunda muhteşem zor bir üssü ele geçirmenin, yeteneğinizi sınamanın ötesinde bir getirisi olmaması da üzücü. Kısacası oyunda bir amaç ve ilerlemeye güdüleyecek mekanik noksanlığı bulunmakta. İyi ki son dakikada eleştiri yapmayacağım dedim ama kendimi tutamadım. İndirime girdiğinde, yamalar ve eklentilerle iyice adam olmuş olacağını tahmin ederek ancak o vakit alınması gerektiğini düşündüğüm Wildlands maceram bu şekilde noktalanıyor. Oyunu PC'de, son derece yüksek bir donanımla test ettiğimi de belirtiyorum ve Wildlands 2'de görüşmek dileğiyle diyorum. Bolivya size emanet! ■ Tuna Şentuna



İNCELEME

S.A.M

Oyunumuzda hemen her karakterin bir Implant'ı bulunuyor. Bu "eklentiler" S.A.M. isimli bir yapay zekâ tarafından tüm ekibe ulaşılabilesini sağlıyor. Fakat S.A.M. düşündüğümüzden çok daha iddialı bir zekâya sahip. Onun aracılığı ile babamızın hatıralarına ulaşabiliyor, onları tıpkı onun gözündenmişçesine deneyim edebiliyoruz. Bu hatıraların oyuna daha fazla duygu yüklediği kaçınılmaz bir gerçek.

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





Yapım **Bioware** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.masseffect.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcısı **Playstore**

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

Rol yapma ve aksiyon oyunlarını tek potada eritmeyi başaran Mass Effect serisi, nihayet beklenen oyunu Andromeda ile sahnedeki yerini aldı! Yepyeni bir uzay macerası için oksijen tüplerinizi kontrol edin!

Kendini rol yapma oyunlarına kaptırmış bir güruhuz. Senaryo, karakter etkileşimi, yüzlerce, binlerce görev! Her görevin birbiriyle olan fantastik bağlantısı! EJDHALAR! Sonu gelmez bir uzay boşluğundaki, ufacık bir aşk hikâyesi! Bizler, iflah olmaz RPG tutkunları... RPG severleri diğer oyunculardan ayıran birçok farklı öge vardır zira günün sonunda birçok oyun RPG türünden etkilenmiş ve mekanikleri de bu türden esinlenerek tasarlanmıştır. Kullanıcının birinci elden görmediği oyunların bile arka planında RPG sistemlerinin günümüze kadar taşıdığı mekanikler yatar. İşte bu yüzden RPG oyunları her daim önemlidir. Fakat bu türde oyun üretmek ziyadesiyle zordur. Sadece grafik yapmak ya da muhteşem bir atmosfer yeterli değildir. RPG oyuncusu, hikâye ister, karakter ister, oyunla diyaloglar arasında kaybolduğu bir bağ ister. Nitekim tüm bu ihtiyaçları karşılayacak az miktarda oyun üretilir. İlk defa 2007 yılında kapımızı çalan Mass Effect, birçoğumuzu ters köşeye yatırmayı başaran, muazzam bir oyundu. Hele ardından çıkan Mass Effect 2, RPG severleri mest ettiği gibi, türe yabancı olan aksiyon oyunu tutkunlarını da kolları altına almayı başardı. Bir yandan "yeterli" seviyedeki RPG detayı, diğer yandan hızlı ve kaliteli aksiyon dinamikleri ile büyük kitlelerin beğenisini kazanan Mass Effect 2, serinin adını artık altın, gümüş ne varsa o madde ile tarihe yazmayı başardı. Yine de serisinin üçüncü oyunu pek bekleneni veremedi. Özellikle oyunun sonu konusundaki sıkıntılar, büyük eleştiriler

almasına sebep oldu. Öyle ki yapımcılar bir süre sonra, oyuna farklı sonlar ekleyen kocaman bir yama çıkarmak zorunda kaldılar. Anlayacağınız harika başlayıp zirveyi gören Mass Effect serisi, kötü bir sonla ilk üçlemesini tamamladı. Bir süredir sesi soluğu çıkmayan yapımcı ekipse, nihayet yeni bir serinin, (Umuyoruz ki!) ilk oyunuyla harika bir geri dönüş yaptı. Buyurun gelin, Mass Effect: Andromeda'ya biraz daha yakından bakalım...

Yeni bir ev

İnsanoğlunun varoluşundaki üç olgudan birisi (Shelter; yani bir sığınak.) evdir. Nereye giderse gitsin, kendisine ait bir yer arar. Bir zamanlar mağara olan bu mekânlar da bugün yerini betonduşan evlere, yani apartmanlara bıraktı. Mekân her ne olursa olsun, hemen herkes "evde olma" duygusunu hisseder; evini özler, başka yere alışmaya kadar rahat edemez. İşte Andromeda da aslında bu duygu üzerine inşa edilmiş bir yapıdır: Ev! Bildiğiniz üzere ilk üçleme artık geride kaldı. Oyuna başladığımız anda 22. yüzyılda olsak da işimiz bu an ile değil, bundan 634 yıl kadar sonrası, yani 2819 yılında. Artık yeni bir yerdeyiz. Saat 0, gün 0. Her şey yeniden başlıyor. Bir anlamda yeniden doğmuş gibiyiz. Hatta oyuna başladığımız andan itibaren fiziksel olarak da bir yeniden doğuş yaşıyoruz diyebilirim. Galaksiler arası uzun bir yolculuktan sağ çıkabilmeniz için uzun bir uykuya yatmışız ve gözlerimizi açtığımızda artık evimiz demeyi düşündüğümüz

yeni bir yere gelmişiz. Başlangıçlar bu kadarla da sınırlı kalmıyor ve oyuna başlamadan önce bir karakter yaratmamız gerekiyor. Eski oyunlardan hatırladığımız Commander Shepard artık aramızda değil. Ona ne olduğu zaten biliyorsunuz. Bilmeyenler için de şimdi çötkönk diye bilgi vermek de istemiyorum. Andromeda'da Scott ya da Sara Ryder kardeşlerden birisini kontrol ediyoruz. Pek tabii dileyen oyuncular kendilerine has karakterler de yaratabiliyorlar. Oyun karakter yaratma konusunda birçok RPG yapımında olduğu gibi detaylı bir menüye sahip. Yani ağız, yüz hatlarının birçok noktasıyla oynayıp, şahsınıza münhasır bir karakter yapmanız işten bile değil. İlk başta bir karakter yaratmış olsam da sonrasında içime sinmediği için direkt olarak Scott Ryder ile oyuna başladım... Evet, 20.000 kişinin içerisinde olduğu devasa bir gemideyiz. Oyuna başladığımız anda, temel eğitim dışında herhangi bir bilgiye sahip olmayan karakterleri canlandırıyoruz. Tüm ırkların ortak olarak seçtiği ve koloni kurma süresinde liderlik vasfına sahip olacak olan kişiye, "Pathfinder" deniliyor. Amaç; tüm yaşamı, yönetim yapısını ve de diplomasiyi yaratacak olan bir Nexus inşa etmek. Uyandırdığımız anda, Pathfinder olarak atanan kişinin babamız rolündeki Alec Ryder olduğunu öğreniyoruz. (DEV SPOILER GELİYOR!) İçerisine daldığımız ilk görevi takip eden dakikalarda, babamız Alec Ryder hayatını kaybediyor. Oyunun ilk saatlerinde meydana gelen bu olayın ardından artık işin başa düştüğünü anlıyoruz. Bu noktadan sonra

Mass Effect Çizgi Romanları

Beni bilen bilir, konu çizgi roman olduğu zaman acayip arşivci bir bünyeyimdir. Okuduğum genel geçer seriler haricinde, oyunlarla ilgili üretilen "tüm" evet "tüm" çizgi romanları fasikül olarak toplarım. Her ne kadar oyunlara dayalı birçok çizgi roman serisi en kibar tabirle "çöp" olsa da yine de ısrarla okurum zira en kötüsü bile ana hikâyeden bir yere bağlanır, farklı bir bakış açısı sunar, sadece oyunu oynayanların asla bilemeyeceği bilgiler içerir. Kimileri sadece kısa bir hikâyeden ibaretken, kimileri de beklenmedik şekilde oyunu olduğundan daha da geniş bir hale getirir. Mass Effect serisinin 2010 yılından beri üretilen çizgi roman serisi de takipçilerine muazzam bilgiler sunuyor. Daha önce görülmemiş ve merak edilen muhteşem bir hikâyeye dahil olmamızı sağlayan bu güzide seri, aynı zamanda artık tüm sayıların bir araya geldiği iki ciltlik Omnibus'a sahip. Yani fasikül ve ciltleri kaçırınlar için, tüm serinin iki ciltte, çok daha uygun bir fiyata yayımlanmış hali. Pek tabii Andromeda için de bir seri piyasaya çıkacak. Yayıncı Dark Horse'dan verilen bilgilere göre, Andromeda Initiative içinde gizli görev peşinde olan bir Turian askerinin gözünden deneyim edeceğimiz "Discovery" isimli seri, dört sayıdan oluşacak ve ilk sayısı 24 Mayıs 2017'de raflardaki yerini alacak. Meraklısına duyurulur.



yapmamız gereken, bir anlamda babamızdan miras kalan Pathfinder görevini üstlenmek. Böylesine önemli bir görevin altından kalkabileceğimizi herkese göstermek içinse yapmamız gereken çok fazla şey var.

Aşk, macera, bolca ateş!

Artık kontrolümüzde Tempest isimli uzay gemimiz var. İçerisine daldığımız yeni galaksinin her bir yanını keşfetmek için emrimize amade. Eski oyunlardan hatırlayacağınız üzere, gemimiz ile farklı galaksiler arasında mekik dokuyabiliyoruz. İçerisine daldığımız galaksilerde bulunan farklı gezegenleri ziyaret edebiliyor, üzerlerinde araştırma yapıp değerli kaynaklar



Bu görsele bile yeterince uzun süre bakınca insanda bir ürperme oluyor!

toplayabiliyoruz. Evet, sürekli gezegen gezmek biraz sıkıcı olabiliyor ama elde edilen kaynaklarla üretilebilen ürünleri görünce bu sıkıntı bir anda unutulabiliyor. (En azından ben unuttum.) Gezegenlerin araştırılması farklı görevler için de gerekebiliyor. Özellikle yan görevlerin farklı araştırmalar talep ettiğini unutmamak gerekli. Ana görev pek tabii bir seri olaya bağlı olsa da her RPG oyununda olduğu gibi Andromeda'yı da esas farklı kılan yan görevler oluyor. Şöyle düşünün; oyuna başladığımız alanda yapılacak o kadar çok yan görev vardı ki ana senaryo için gidilen kara görevi ile kendi isteğim ile çıktığım ilk kara görevi arasında neredeyse dördüncü seviyeye yükseldim. Evet, bunları sadece konuşarak, etraftaki olayları takip ederek ve bu olaylardan farklı çıkarımlar yaparak elde ettim. Ayrıca bu görevler beni ucu farklı galaksilere çıkan birçok farklı görev silsilesinin içerisine attı ki sanıyorum Andromeda'nın en iyi yönlerinden birisi de bu...

Diyalog sistemi ve seslendirme sanıyorum on üzerinden on alacak kıvamda. Öncelikle bilmeyenler için seslendirme tarafındaki bazı isimleri vereyim; Clancy Brown, Jules de Jongh, Gary Carr, Christine Lakin, Stanley Townsend ve Natalie Dormer. İşte bu isimlerin seslendirmeleri oyuna öylesine bir derinlik katmış ki diyalog içine girdiğimiz hemen her karakter, oyuncuyu senaryoya daha da bağlamayı başarıyor. Demem o ki sadece bu ünlü isimler değil, hemen her türlü seslendirme sanatçısı muazzam bir iş çıkartmış. Diyalog sistemi de önceki oyunlara göre büyük oranda gelişim göstermiş. Artık vereceğimiz cevaplar; Emotional, Logical, Casual ve de Professional olmak üzere dört farklı tarza ayrılmış durumda. Her duygu için bir sembol atanmış fakat size tavsiyem, ilk etapta bu sembollerini kabaca bir yere çizmeniz olacaktır zira Emotional hariç, diğer duyguların sembolleri karışmaya pek müsait.

Diyaloglar hem karakterimizin gelişimini, hem de oyunun ilerleyişini büyük ölçüde etkileyecek güce sahip ki zaten "kaliteli" bir RPG oyununda

aksi düşünülemezdi. Bu sebepten seçimlerimize dikkat etmeniz gerekiyor. Ayrıca hemen her karakterin konuşacak önemli bir meselesi bulunuyor. Kendilerine vakit harcadıkça daha fazla bilgi alıyoruz ve bu bilgiler ummadık yerlerde işe yarar hale gelebiliyor. Hoş, farklı NPC'lerle tanışma faslında çok bildik ve klasik geyikler dönüyor. Hatta bir noktada tüm konuşma balonlarına tıklamak gerekiyor gibi bir duygu ortaya çıkıyor olsa da bu durum zamanla yerini heyecan ve merak bırakıyor. Ayrıca birçok konuşmadan da bonus yetenek puanı geldiğinin altını üstünü çizmekte fayda var.

Ateş etmeden de olmuyor

Konuşma konusunda iddialı bir iş çıkartan Andromeda, konu aksiyon olduğu zaman da kendisini göstermeyi başarıyor. Daha önce oyun içi video izlemiş olan insanlara rahatlıkla, "En az gördüğünüz kadar var." diyebilirim. Oyunumuz gerçekten de harika bir savaş sistemine sahip. Eklenen yeni özellikler ve farklı silahlar, hâlihazırda zaten iyi olan savaş sistemini bir tık daha yukarıya taşımayı başarmış. Her yeni seviyede karakterimize ve yancılarımıza harcadığımız puanlarla açabildiğimiz yeni yetenekler sayesinde, harika bir ekip deneyimi yaşayabiliyoruz. Siper alma sistemi en az önceki oyunlardaki kadar kaliteli şekilde çalışıyor ki rakip de benzeri bir şekilde siper mekanizmasını en düzgün şekilde kullanmanın peşinde koşuyor. Oyunda bulunan Soldier, Engineer, Adept, Sentinel, Vanguard, Infiltrator ve Explorer isimli farklı sınıflar, savaş esnasında tüm marifetlerini sergileyebiliyor. Bildiğiniz üzere Mass Effect serisi farklı sınıfları ile her daim dikkat çeken bir marka olmuştur. Bu geleneğin yeni oyunla birlikte sorunsuzca deneyim edilebildiğini görmek gerçekten keyif verici. Fakat bu sefer bir adım ileri giden yapımcı ekip, oyuncuların tek bir sınıf seçmesinden ziyade, Combat, Biotics ve Tech olarak üçe bölünen yetenek ağaçları altında, kendi-



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Oyunu bekleyenler için tam bir şölen! İlk defa ME oynayanlar içinse içerisine daldıkları film gibi bir şey! Fakat o kadar çekici, o kadar hapsedici ki "geç" tuşu sanki yokmuşçasına olayları izlemekten kendimizi alamıyoruz.

İlk hafta ●●●●●

Oyuna başladığımız an ile ilk hafta arasında kocaman bir macera söz konusu. Eğer gerçekten her türlü yan göreve koşturmaya çalışırsanız işiniz zaten bitti demektir.

İlk ay ●●●●●

Her ne kadar çok cezbedici olmasa da multiplayer moduna dalabilir ya da oyuna yeniden başlayıp, çok farklı bir yol izleyerek sona ulaşmaya çalışabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%35 Film izliyoruz

%35 NPC'lere dert anlatmaya çalışıyoruz

%30 Gezegenin üzerinde bir oradan bir oraya koşturup, sıkıntı çıkartanlara ateş ediyoruz.



ARTI

- + Muazzam atmosfer
- + Kocaman bir galaksi
- + Harika senaryo
- + Hızlı ve detaylı savaş sistemi

EKSİ

- Korkunç yüz animasyonları
- Kimi zaman can sıkı yapay zeka

SON KARAR

Andromeda, hakkında söylenen birçok olumsuz şeye rağmen gayet kaliteli bir oyun. Hem atmosfer, hem de hikâye işlenişi gerçekten muazzam. Firmanın eksikleri giderecek bir yama sözü vermesi de bir başka olumlu gelişme. Siz siz olun, kendiniz deneyim etmeden başkalarının Nerd Rage'lerine pek inanmayın.



lerine has bir yol izlemelerine imkân sunmuş. Böylece oyunu birden fazla defa bitirmek için birçok bahane ortaya çıkmış. Farklı karakter, farklı sınıf, farklı bir oyun modeli... Savaşlarda mermi sıkıntısını çözmek içinse arazi üzerine yanına gittiğimiz anda cephane yenileyen kutular serpiştirilmiş. Benzeri noktalarda ayrıca düşen hayat puanımızı da yenilemek mümkün ki çoğu zaman bu kutuların hayatımı kurtardığı doğrudur.

Bir gezegene indiğimiz zaman pek tabii ki hızlı hareket etmemiz gerekiyor. İşte bu noktada yardımımıza Nomad koşuyor. Efsanevi Mako'yu hatırlatan bu 6x6 vasıta, boost gücü sayesinde zorlu yolları aşmamızı sağlayacak bir güce sahip. Zıplayabiliyor olmasınca cabası! Fakat ilginç bir şekilde kendisini kontrol etmek düşündüğümünden çok daha kolay oldu. Neden mi? Çünkü hemen her türlü zemini sanki orada bir obje yokmuşçasına aşabiliyor da ondan. Hani "Araç oradan geçer mi?" diye düşündüğüm hiçbir nokta olmadı. Ne hikmetse tekerlek aksami ve süspansiyonlar her türlü noktanın şeklini alabildi. Başlangıçta güzel gibi duran bu özellik, kısa süre sonra yerini büyük bir sıkıntıya bıraktı. Kanımca Nomad'ın fizikleri harita ihlaline sebep verdiğinden oyunun açık dünya konseptini ayağa düşürmekte.

Sonuç

Yazımı sonlandırmadan önce Andromeda'nın bazı sorunlarına da yer vermeden edemeyeceğim. Öncelikle şu "Facial expression" mevzusuna değinmek isterim. Sanıyorum artık duymayan kalmamıştır; oyunda kullanılan yüz animasyonlarında gerçekten, söylendiği kadar ciddi bir sorun bulunuyor. Yani bu karakter animasyonlarına bakarak oyunu oynamak ziyadesiyle zorlayıcı, kabul ediyorum. Fakat bu durum birçok oyuncu tarafından yapımçı firmanın o kadar çok yüzüne vuruldu ki sanki tüm oyun sadece yüz animasyonlarından ibaretmiş gibi bir algı yaratıldı. Ülkemizden de birçok insanın Bioware'e sanki düşmanıymışçasına saldırdığı yazılar okumak beni bir hayli üzdü. Yani tam da "Haklıyken, haksız konumuna düşmek." yapısı

birinci elden deneyim edilmiş oldu. Evet, bu insanlar yüz animasyonları konusunda feci halde işi batırmış durumda, evet, konu ile alakalı efendi gibi bir açıklamada bulunmadılar ama bu demek değil ki Andromeda kötü bir oyun. Eğer bir oyunu tek bir kritere bağlı kalarak yerden yere vuracaksak, vay halimize! Yüzlerin haricinde beni rahatsız eden esas sorun, konuşmalar esnasındaki arka plan modellemeleri oldu. O kadar donuk, o kadar boş ki anlatamam... Benim gözüme çarpan bir diğer sıkıntı da yapay zekânın kendi içinde oynadığı oyunlar oldu. Ben siperdeyken hareket eden, ben hareket edince anında saldırıya geçen yapay zekâ bir noktadan sonra sadece benim oyunuma göre hareket ettiğini fazlasıyla belli etti. Az önce bahsettiğim, mühimmatı ve hayat puanını dolduran kutular da can sıkıcı eşyalar olmuş. Çünkü bu kutuları gördüğümüz anda bir savaşa doğru ilerlediğimizi anlayabiliyoruz. Yani neredeyse hiçbir savaş sürpriz olmuyor, olamıyor. Farklı düşman modelleri olması da ne yazık ki normal zorluk seviyesinde oyuna büyük bir etki etmiyor. Tüm oyun olabildiğince senaryoya kaymak için adeta can çekişiyor. Savaşlarsa sadece araya serpiştirilen seyahat acentesi reklamlarıymış gibi duruyor. Silah ve zırh üretebiliyor olmak muazzam bir fikir olsa da ne yazık ki an itibarıyla üretilebilen şey sayısı çok sınırlı. Ha bir de gezegenler arası yolculuk ekranı var! Arkadaş neden o kadar çok bekliyoruz!? Yok mu hızlı geç gibi bir şey? Altı üstü iki arama yapacağız... Efendim uzun süredir beklediğimiz Mass Effect: Andromeda, birazcık sorunlu da olsa sonunda aramıza katıldı. Özellikle yüz animasyonlarındaki sıkıntı çok can sıkıcı olsa da oyuna bir bütün olarak baktığımızda kaliteli bir yapım ile karşı karşıya olduğumuzu rahatlıkla söyleyebilirim. Eğer biraz RPG, biraz da aksiyon arıyorsanız kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir oyun. Hele bilim kurgu seviyorum diyorsanız, sakın kaçırmayın! **Ertuğrul Süngü**



Yapım **Cyanide Studio** Dağıtım **Focus Home** Tür **Gizlilik, Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **styx-game.com** Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Styx: Shards of Darkness

Kendini beğenmiş elfler, aptal troller, sinir bozucu cüceler...
Burada bir şeyler dönüyor ve kokusu hiç de hoş değil.

Fantastik bir dünya yaratmak, bu türün tutkunlarının sandığının aksine bir hayli zordur. Dinamik bir dünya yaratmak, yaşayan şehirler kurgulamak, derin karakterler tasarlamak saatlerce süren, yorucu hayalgücü maceralarının sonunda ortaya çıkar. Sadece kılıç ve büyünün hakim olduğu bomboş bir dünya yaratıp insanları içeri davet ederseniz, onlar da -bir süre sonra- girdikleri gibi dışarı çıkarlar. Styx'in yaşadığı dünya şu ana kadar aradığım her tadı bulmamı sağladı; güldüm, sinirlendim ve hayretlere düştüm. Keşke o dünyanın bir parçası olsaydım ya da benim de etkim olsaydı dedim. Neticede Styx, serinin 3. oyunu ile aramıza bomba gibi bir dönüş yapmış.



Cici böcek, güzel böcek. Şimdi sabit durur musun? Seni öldürmem gerekiyor.

Gizlenmek mi saklambaç mı?

Styx: Shards of Darkness, gizlilik türüne fazlasıyla yakışan bir oyun olmuş. Son dönemde bu tür için oldukça az oyun yapılıyor. AC serisinin giderek dövüş mekanikleri temelinde dayalı bir aksiyona dönüştüğü şu günlerde Styx, gizlilik oyunlarına duyduğum açlığa ilaç gibi geldi. Yine de kabul etmek gerekiyor ki gizlilik türünün temel mekanikleri yıllar içerisinde çok değişti. Artık yönettiğimiz karakterler hem iyi dövüşçü, hem de iyi birer saklambaç oyuncusu. Ben bu ikisini bir arada görmek istemiyorum. Ben saklambaç oynamak değil, gizlenmek ve kendimi göstermeden düşmanlarımı alt etmek istiyorum. Bu açıdan baktığımda, baş rolünde sinir bozucu, ahlak yoksunu Styx'in olduğu Shards of Darkness tam da aradığım lezzette bir oyun olmuş. Peki nedir bu arkadaşın olayı?

Denize düşen Goblina sarılır

Styx, insanların ve diğer ırkların başlattığı devasa soykırımdan kurtulmayı başarmış bir goblin. İrkdaşlarından farklı olarak yüksek bir zekaya ve konuşma kabiliyetine sahip. Çoğu yerde karşılaştığınız karakterler de zaten "Vay anasını, konuşan bir Goblin demek!" şeklinde tepkiler verecek. İlk başta bunun ne anlama geldiğini anlamayabilirsiniz. Geçmiş oyunlara yapılan göndermeler bulunmasına karşın, bu gözünü-

zü korkutmasın. SoD başlı başına bir oyun olmuş. Serinin önceki oyunlarına düşmenize gerek yok.

Oyunu deneyimlediğim ilk birkaç saat içerisinde, sadece sağa sola sıçrayıp karanlık yerlerde saklanarak, insanları öldürecekimizi düşünüyordum. Eğer Styx bu şekilde devam etseydi, puanlamam da bir hayli düşük olacaktı. Sen kalk o kadar büyük bir dünya yarat, bana da ufak görevler ver. Olmaz arkadaşım, bana bir amaç ver!

Aynı ruh halini paylaştığım küçük yeşil goblin, bir amber bağımlısı olmasından mütevellit, kaptanın amber teklifini de dikkate alıyor ve yardım isteğini kabul ediyor. Styx oyun boyunca iyi bir karakter olarak lanse edilmiyor ama bu siyasi dramının içerisine girdikçe, bizden de kötülerin olduğunu görüyoruz. Bu süreç boyunca Styx'in kötücül ve ağızlı karakterinde gram oynama yapılmaması çok hoş bir detay. Bu tarz çizgisel fantastik oyunların en büyük sıkıntısı, karakterimiz başta kötü olsa bile bir noktadan sonra iyiliğe yönelmesidir. Eminim birçok oyuncu da bu tarz, ucuz karakter değişimlerinden sıkılmıştır. Bırakın da halihazırda karşımıza koyduğunuz karakteri derinlemesine inceleyelim! Neden iyi olmak zorundayım. Biraz da kötülük kazansın!



Karanlık en iyi dostun

Oyunun en güzel tarafı incelleme yaratılmış dünyası. Daha oyunun ilk görevinden itibaren, oyuncu o büyülü dünyanın atmosferine karışıp bulutlarına yükseliyor ve yağmur olarak topraklarına düşüyor. Şehrin az aydınlatılmış sokaklarında, muhafızların parasını çalmaya çalışırken, bir yandan da arka plandaki dinamik şehri seyre dalıyorsunuz. Görüntüleri bu kadar ilgi çeken unsur, oyunun Unreal Engine 4 ile geliştirilmesinden kaynaklı. Karakter modellemeleri, özellikle de Styx'in, oldukça doyurucu. Binaların, uzaktaki dağların, eşyaların; yani aslında civar köşedeki detayların tasarımlarının ise biraz yavan kaldığını kabul etmem gerek. Her görev arasına hazırlanmış sinematikler de bu grafik motoru ile hazırlanmış. Modellemelere doyacağınız yer ise kara elflerin şehri Körangar olacak. Böylesine gotik, böylesine muazzam ve karanlık bir mimariyi çoğu oyunda göremezsiniz. Hem Thorben hem de Körangar tasarlanırken, sanırsam Unutulmuş Diyarlar'dan fazlasıyla etkilenilmiş. Kara elf mimarisinin iblisler, dev yaratıklar üzerine kurulu olması ve bu yönüyle Menzoberranzan'ı andırması çok hoşuma gitti. Thorben'in ise bir liman kenti olması ama suç unsurlarının fazla olması, Luskan şehrini hatırlattı. Körangar'da dolaşırken, bu fantastik dünyanın hikayesini daha fazla duymaya başlıyorsunuz. Karanlıklar içerisinde dolaşırken, iki muhafızın arasında geçen konuşmalara kulak kabartmakta fayda var. Hem görevleriniz için önemli bilgiler edinebilir, hem de dünya hakkında daha fazla bilgiye ulaşabilirsiniz. Çok nadir de olsa harita içerisindeki yan görevler hakkında bazı ipuçları yakalayabilirsiniz. Haritadan bahsetmişken, oyunun ne kadar büyük olduğunu burada konuşmak gerek sanırım. Styx: SoD, büyük haritalara sahip değil. İlk bakışta keşfedilecek, görececek çok yer olduğunu sanabilirsiniz. Tekdüze yapısı gereği, belli bir alana sıkıştırılmış görevler var. Yine de bu



görevlere ulaşmak için birden fazla yol sunulmuş olması çok iyi.

RPG Unsurları

Oyun bu tekdüzelikten kurtulmak için bolca RPG unsuru eklemeyi ihmal etmemiş. Styx, her görevin sonunda belli bir özellik puanı kazanıyor. Bu puandan ne kadar kazanacağınız sizin elinizde. Görevi kısa sürede bitirir, kimseyi öldürmez ve alarm çalmasına engel olursanız en yüksek puanlama ile karargahınıza dönüyorsunuz. Bu açıdan oyunun ödüllendirici mekanizmasının yeterli olduğunu düşünüyorum. Bu puanlarla, her görevden sonra çektiğimiz karargahımızda Styx'in yeteneklerini geliştirebiliyorsunuz. Yetenek ağacı çok çetrefilli olmasa da oynama tarzınıza göre Styx'i daha yetkin hale getirmek sizin elinizde. Styx'in yetenek ağacının yanı sıra, etraftan topladığımız çeşitli materyaller ile zanaat işine girebiliyorsunuz. İyileştirici iksirler, tuzaklar ve zehirli dartlar yapabilmek için bu malzemelere ihtiyacınız var. Oyun tarzınızı belirledikten sonra bu eşyaları yapmanın ne kadar önemli olduğuna siz karar vereceksiniz. Bana kalırsa oyunu 3 farklı türde oynayabilirsiniz. Tamamen sessizlik, tuzaklar ve klonlar ile düşmanı şaşırtma. Hepsi de birbirinden farklı ve eğlenceli oynama türleri sunuyor. Ben oyunun başından itibaren sessizlik üzerine yoğunlaştığım için tüm kavga ve şamatadan uzakta görevleri bitirebildim. Buraya da bir parantez açmam lazım. Styx, sandığınız gibi güçlü bir savaşçı değil. Refleksleri ve çevikliği ileri düzeyde de olsa, bir iki kılıç darbesi ile sizi hacamat edebiliyorlar. Özellikle oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza çıkan zırhlı muhafızlar (Ah o, tazı gibi koku alan cüceler hele!) uzak durmanız gereken düşmanların başında geliyor.

Aradığımı Bulabildim mi?

Oyunu bu kadar övdükten sonra yereceğim kısma geldim. Şu ana kadar oyundan çok iyi bahsetmiş olabilirim ama kötü kısımları da yok değil. Serinin önceki oyunlarındaki en büyük sorun, kontrollerin

bir hayli zor olması ve görevlerin de çok uzun olmasıydı. Oyuncular Styx'i yönlendirmeye çalışırken, hikayeden kopmuştu. Cyanide Studio, bu haykırışları duymuş olacak ki oynanabilirliği daha basit hale getirmiş. Tabii halen o kadar da basit değil.

Çoğu yerde Styx'i istediğiniz yere zıplatamamak kötü. Tutunacağı taşlar, çıkıntılar ya da suntalar belirli. Oraya sıçradığınızda, tutunmayıp sonsuz boşluğa doğru düştüğünde ve bunu 10. kere denediğinizde işler çığırından çıkabiliyor. Ölümün en keyifli kısmıysa, Styx'in ekranda belirip oyuncu ile dalga geçmesi. İlk ölümün ardından "Oyunu ayaklarla kontrol ederek kazanabileceğin bir başarımdı olmadığını biliyorsun değil mi?" şeklinde atar yapmasıyla kahkahalara boğulmuştum. Styx serisine eklenen Co-op modu tanımlardaki kadar ilgi çekici değil. Oyuna sahip arkadaşlarınızla ya da başka insanlarla oluşturacağınız lobi üzerinden görevleri iki kişi olarak yeniden oynayabiliyorsunuz. Styx: Shards of Darkness, türüne yeni özellikler katmıyor. Gizlenme türündeki oyunların az olduğu şu döneme renk kattığı ise su götürmez bir gerçek. Deadpool misali her şey ile dalga geçen Styx'i saatlerce oynayabileceğiniz garantisini veriyorum. Ama yok ben elimde kılıcım, kolumda büyü kitabım etrafa saplamak istiyorum dersiniz Styx hiç size göre değil. ■ Özyay Şen

KARAR

ARTI Müthiş bir dünya, seslendirme ve müzikler, içine çeken senaryo
EKSİ Yetersiz Co-op özelliği, oynanabilirlik bazen sapıtıyor, zorlayıcı bölümler



26
Evet, 26 tane farklı son bulunuyor oyunda. Bunların ancak beş tanesi anlamlı, gerisi daha esprili ve oyunda aslında neler olup bittiğini anlamak için oyunu üç kez bitirmeniz gerekebiliyor. Bunları yaparken farklı bölgeler, farklı karakterler, farklı güçler ve ekipmanlar da bulabiliyorsunuz ama yine de her şeyi tek seferde anlasak daha iyiydi.

Yapım **PlatinumGames** Dağıtım **Square Enix** Tür **JRPG** Platform **PC, PS4** Web **nier-automata.com**

NieR: Automata ★

Robotların uzaylılar tarafından yaratılan diğer robotlara karşı savaştığı bir dönemde, "doğru" nedir, kim emin olabilir ki...

Dergide artık fark etmişsinizdir, ilgi çekeceğini düşündüğümüz oyunlara büyük büyük ilk bakışlar yapıyoruz iki aydır. NieR: Automata'yı oynadığımda da direkt dedim ki, "Ah be, bu oyunun şöyle iyi bir ilk bakışı, hatta dosya konusu bile yapılmış, resmen gözümüzden kaçmış!" Bunu yapamamış olmamızın bir nedeni de NieR'in son derece gizemli bir oyun olması. Ayrıca PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan ilk NieR de maalesef vasat bir oyun olduğundan, aklımızda kötü bir imaj bırakmış.

Bu tip ufak "keşke"lerin dışında ise NieR: Automata'ya kavuştuğumuz için sonsuz bir mutlulukta'yız zira oyun o kadar güzel çıktı ki bir anda çölde vaha bulmuş gibi hissettik. Yapımcıları şimdiden tebrik edelim, detaylara geçelim.

Siyah kutu

5000'li yıllarda söz ediyor Automata. İnsanlık taşı tarağı toplayıp Ay'a yerleşmiş. Bunun nedeni de Dünya'yı uzaylıların basmış olması ve ardından da makinelerin dünyayı ele geçmesi. Bir şekilde "Direniş" adıyla Dünya'da varlığını sürdürmeye çalışan askerler olsa da huzur içinde yaşamayı seçen insanoğlunun çoğunluğu Ay'ı ev olarak benimsemiş. (Buradan da anlıyoruz ki Mars'a gidebilen olmamış, yazık.) Ay'da yaşam koşulları zorlu olduğundan ve kaynak bulunamadığından da insanlar Dünya'nın kaynaklarını kullanmak durumunda. Bunun için de çeşitli harf ve rakamlardan oluşan, akıllı ve duyguları olan Android'ler üretmişler. Biz de oyunda bu Android'lerden birini, 2B'yi kontrol ediyoruz. Son derece güçlü olan ve ufak

birer robottan (Pod) destek alan Android'lere hissetmek yasaklanmış ve oyun boyunca da bu durum sorgulanıyor. Robotlar hissetmeli mi, hissetmeleri neden yasak?

Nihai amacımızsa insanlar tarafından bize verilen görevleri yerine getirmek ve bu arada Dünya'nın aslında başına ne geldiğinin sırlarını ortaya çıkartmak. Senaryonun bu anlamda tek düze olmaması gerçekten sevindirici çünkü diğer türlü oyun aşırı sıradan bir JRPG olabilirmiş. Lakin oyun boyunca -her ne kadar tahmin edilmesi zaman zaman kolay olsa da- enteresan olaylarla karşılaşınca bizi güdüleyen bir başka etken daha ortaya çıkıyor.

Aksiyon dediğin...

Automata'yı diğer JRPG'lerden ayıran en büyük özelliği, birkaç farklı türü içeriğinde barındırması. Tüm savaşların gerçek zamanlı gerçekleştiği oyunda (Sıra tabanlı değil, savaş başka ekranlara geçip gerçekleşmiyor vb.), arada farklı oyun türlerine de geçiş yapılıyor. Mesela hemen oyunun başında bayağı eski tip bir shoot'em up'ta



Bu da kim ola ki?



Daha da güzel olmak isteyerek kafayı sıyırmış olan bu robotu yenmek çok da kolay sayılmaz.



buluyoruz kendimizi. Önümüze çıkan uçakları vurduğumuz, Ikaruga tarzı bir oynanış. (Ikaruga ne diye sordunuz, değil mi? Araştırın.) Sonra başka bir yerde, daha bir saniye önce Bayonetta tarzı robotları keserken aniden Hotline Miami görünüşüne geçiyor oyun. (Ne çok örnek oyun söyledim. Hiçbirini bilmiyorsanız yandınız.) Daha ilerlerde bir düşmanla teke tek dövüşürken olayın Mortal Kombat'a dönmesindeyse anladım ki yapımcılar resmen tüm bunları özenerek düşmüş ve muhteşem güzel de bir karar vermişler. Daha önce hiçbir oyunda bu şekilde farklı türlere geçişler görmemiştim, çok hoşuma gitti.

Fakat oyunun genelinde farklı bölümlere ayrılmış açık dünyada istediğimiz gibi dolanıyor ve savaşları da DmC, Bayonetta stili bol kربول, bol aksiyonlu bir şekilde gerçekleştiriyoruz. Oynanış özellikle bu anlarda o kadar iyi ki, "önüme tonlarca robot atın, hepsini keseceğim!" derken buluyorsunuz kendinizi.

Oyundaki görev sistemi de gayet iyi işliyor. Neredeyse hiçbir görev, "Şuraya git ve şu kadar robotu öldür." gibi klişelerden oluşmuyor. Genelde, dünyada dolanan robotların garip tavırlarına yönelik görevlere veya kaybolan, bir şekilde düzene isyan eden insanların peşine düştüğümüz işlere yoğunlaşıyoruz. (Spoiler vermemek için çok detaylandırmıyorum konuyu zira oyunun nispeten başlarında karşılaştığınız çok basit bir konuyu bile kendiniz keşfetmelisiniz bana sorarsanız.)

Bir çip buraya, bir tanesi de şuraya

Olay RPG olduğundan elbette karakterimizi de kişiselleştirebiliyoruz. Öncelikle silahlarımızla is-

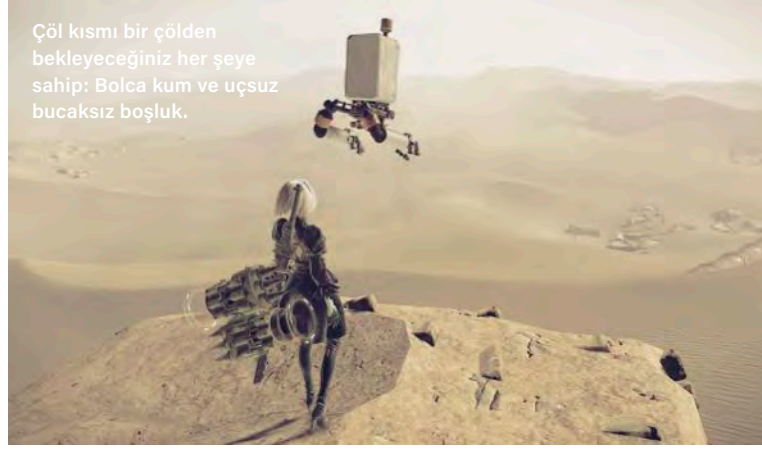
tediğimiz gibi oynama şansımız var. Hafif ve ağır silahlarımızı farklı kılıçlar oluşturuyor ve bunlar upgrade de edilebiliyor. (Her silahın da bir hikayesi var üstelik.) Kılıçların yanında yakın dövüş için çeşitli eldivenler de kullanabiliyoruz. Karakterimizi bayağı bir farklı forma sokmamıza yarayan çip sistemiyse gerçekten ilginç. Şöyle ki karakteriniz bir Android olduğundan, tüm sistemlerini çipler yardımıyla kuruyorsunuz. Yani ekranda göreceğiniz mini harita da çip slot'unuzdan yiyor, karakterinizin daha iyi defansı olmasını sağlayacak çip de buradan karşılanıyor. Dolayısıyla derseniz karakterinizi sadece saldırıya yönelik bir hale getirip ekrandaki tüm bilgileri de uçurabilirsiniz, daha dengeli bir karakter de oluşturabilirsiniz. Üstelik farklı şemalar oluşturup bunlar arasında istediğiniz gibi geçiş de yapabiliyorsunuz.

Karakteriniz gibi Pod'unuz da kişiselleştirilebiliyor. Farklı Pod tiplerine, farklı özel saldırılar verebiliyor ve görselliğini de değiştirebiliyorsunuz. Menzilli saldırılar için kullandığınız Pod'unuz sizi savaşta ofansif anlamda da destekleyebilir, defansif de.

Glory to mankind

Kurgusu ve atmosferiyle gerçekten farklı bir yerde duran Automata'nın sorunları da elbette yok değil. Bir kere FPS o kadar çok düştü ki oyun sırasında, PS4 Pro'nun gücünden şüphe eder oldum. (PC'de durum daha iyidir belki.) Ayrıca bu atmosfere daha uygun bir isimlendirme ve grafiksel detaya girilebilirdi. Tüm yapımcı ekip işi gücü robotların ve Android'lerin tasarımına harcamış, mekanları resmen boş vermiş. Bir The Last of Us'taki yıkılmış dünya tasarımına bakın, sonra gelin bir de buradakine bakın. Bayağı hayal kırıklığı... Yıl 2017 olmuşken böylesine kötü kaplamalar, modellemeler ve mekan-bölge tasarımları hiç çekilmiyor. İsimlendirme konusu da şöyle, misal çölle kaplı bir alana geliyorsunuz, adı Desert Zone. Lunaparka'ya gidiyorsunuz, adı direkt olarak Amusement Park. Koysana şöyle Final Fantasy misali isimler de farklı bir evrende

Çöl kısmı bir çölden bekleyeceğiniz her şeye sahip: Bolca kum ve uçsuz bucaksız boşluk.



olduğumuzu anlasak...

Ve fakat nihayetinde oyunun –özellikle Uzak Doğu oyunlarını sevenlere- çekici gelecek o kadar çok yönü var ki, bence kesinlikle denemelisiniz. Klasik olarak nitelendirmek de, "Bir başka JRPG" olmaktan son derece uzak bir oyun... ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Kurgu, senaryo gayet iyi. Oynanış eğlenceli ve sürükleyici **EKSİ** FPS düşüyor, mekanlar sıkıcı ve özensiz.

85





Yapım **inXile Entertainment** Dağıtım **Techland Publishing** Tür **CRPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **torment.inxile-entertainment.com**

Torment: Tides of Numenera

Benim geldiğim yerde, sizinki gibi bir dünya yok...

Planescape: Torment'ı bildin mi sevgili okur? Bildiysen ne mutlu sana! Demek ki bilgisayar oyunlarının altın çağı denince tam da benim anladığım dönemi anlıyorsun. Bilemeyen sevgili okur; ne yap et, Tides of Numenera'ya başlamadan önce Planescape: Torment oyna! Çok şey kaçıırıyorsun; hem de çok! 1999 yılında üretilmiş olan Torment, dönemin en iyi CRPG oyunlarından birisiydi. Benzeri yapımlar olan Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi isimlerin devam ve eklenti paketleri birbiri ardına patlarken, Torment'ten ise hiç ses soluk çıkmadı. Derken, daha önce bizi Bard's

Tale ile kalbimizden vurmuş inXile Entertainment sazi eline aldı ve eşi benzeri görülmemiş bir Kickstarter projesi ile serinin uzun süredir beklenen devam oyununu yapacağını beyan etti. Hoş, her ne kadar oyunun 2014 yılında piyasaya çıkması düşünülmüş olsa da ancak Şubat 2017'de görücüye çıkabildi.

Aman abi zemine dikkat!

Uçuyorsun... Muazzam bir huzur çevrelemiş her yanını; özgürlük böyle bir şeymiş demek ki... YOO! HAYIR! Düşüyorsun! Şimdi farkına vardın! Acilen bir şeyler yapman lazım! Düşün! DÜŞÜN! Önce nereye düştüğüne mi bakmalısın yoksa düşüşünü yavaşlatmak için fizik kanunlarıyla mı haşır neşir olmalısın? Ne kadar saçma! Düşüyorsun ve bunu durduramıyorsun... Sonra bir karanlık... Gözünü açtığında başına iki kişi var; seninle konuşuyorlar. Artık doğru cümleleri seçmelisin. Şimdilik hiçbir şey mantıklı gibi durmuyor ama sakın ol; toparlarsın...

Torment: Tides of Numenera tıpkı atası Planescape: Torment gibi bir CRPG. Yani oyun 2.5D

olarak modellenmiş, izometrik bir kamera açısına sahip. Unity grafik motoru ile üretilmiş olan yapım, hem eski CRPG oyuncularının seveceği şekilde bir dünyaya sahip, hem de günümüz oyuncularını türe çekebilecek detaylarla göz dolduruyor. CRPG dediğimiz zaman da konu aynı hızda hikâye anlatımına ve oyuna olan etkilerine gidiyor. Evet, Tides of Numenera'da muazzam bir hikâye anlatımı söz konusu. Zaten oyuna başladığımız andan itibaren, kocaman bir olay örgüsünün içerisi-

Destek dediğin böyle olur

Bilmem kaçınız takip etti ama Torment: ToN da temelde bir Kickstarter projesi. Fakat onu bugüne kadar destek görmüş oyunlardan ayıran bir özellik var; o da sadece ilk altı saatte hedeflediği ücrete ulaşmış olması. Aynı zamanda toplamda topladığı dört milyonluk bağış ile Kickstarter üzerinde en çok para toplamayı başaran oyun olma özelliğine de sahip.





Karşınıza birazdan neyin çıkacağını anlamak gerçekten çok güç! Bambaşka bir dünya!

ne adım adım sarılıyoruz. Malum, oyunda bolca konuşma oluyor. Hatta oyunu tüm bu konuşmalar götürüyor diyebilirim ki zaten aksi düşünülemezdi. Hemen her NPC'nin arkasında bambaşka hikâyeler saklı. Haritalar yine eski CRPG'lerde olduğu gibi bölüm bölüm kullanılmış ve her kısımda etkileşime geçilecek onlarca farklı NPC bulunuyor. Birbirine bağlanan ilginç hikâyeler olduğu gibi, kendi başına bir maceraya dönüşen hikâyeler de söz konusu. Yakın dönemde The Witcher 3'ü deneyim edenlerin de bileceği gibi, başlanılan bir görev aniden bizi bambaşka bir noktaya götürebiliyor. Tabii görevler de öyle çok basit olmuyor. Zaten günlüğümüzde görevlerle ilgili birçok farklı detayı bulabiliyoruz. Yine de dikkatli okumak gerek. Aksi halde olduklarından çok daha zor hale gelebiliyorlar. Açıkçası ben olabildiğince görev tamamlayarak ilerlemeye çalıştım ve hem hikâye açısından, hem de karakterlerimi geliştirme açısından büyük rahatlık yaşadım; tavsiye ederim.

E malum, bir CRPG oynarken detaylı karakter yaratma mekanikleri olmazsa olmazlar arasında başı çekiyor. Oyunda, D&D sistemlerinden alıştığımız tezat oluşturacak şekilde; Might, Speed ve Intellect olmak üzere sadece üç adet stat bulunuyor. Bu statlar karakterimize ana hatlarıyla şekil verdiği gibi aynı zamanda kullanılabilir kaynak olarak da kendilerine yer bulmuş

durumdalar. Bazı noktalarda, sahip olduğumuz özellik puanını tüketerek, yapmak istediğimiz hareketlerin gerçekleşme olasılığını artırabiliyoruz. Bu sebepten ekibimizde farklı statları yüksek karakterleri buldurmak, özellikle yetenek harcanarak çözülecek anlarda çok iş yapıyor. Günün sonunda gökyüzünden düşen bir karakteri canlandırıyoruz ve birazdan yapacağımız her hareket, başkaları tarafından izleniyor olacak. Tides of Numenera kesinlikle harika bir senaryo işlenişi sunuyor. Bu senaryoda her ne kadar ana karakteri biz kontrol ediyor olsak da ekibimizde bulunan her bir karakterin de gidişat üzerinde büyük etkisi bulunuyor. Bir defa takındığımız hal ve hareket "Tide" adı verilen bir mekanik üzerinden farklı şekillerde, farklı yönler doğru çekiliyor. Mass Effect 2'de kullanılan Paragon sisteminin çok daha detaylı olan bu mekanik sayesinde karakterlerle olan etkileşimler, farklı varyasyonlar şeklinde cereyan edebiliyor. Yani durum sadece "doğru" ve "yanlış" çok daha öte! Eh, hal böyle olunca hemen her türlü kararın bir de sonucu oluyor. (Bazen de buna bedel demek daha doğru olabilir.) Böylece oyunu birden fazla kere bitirmek gibi bir opsiyon ortaya çıkıyor. Yani aynı Baldur's Gate serisini defalarca oynadığımız gibi ToN'dan da her seferinde farklı bir keyif alacağımızın garantisini verebilirim.

Betadan günümüze

LEVEL dergisini takip edenlerin iyi bileceği üzere ToN'u beta aşamasından beri deneyim ediyorum. İlk olarak kendisini gösterdiği sürümde herhangi bir NPC'den eser yokken, artık her yerimiz NPC'lerle dolu. Tabii görev verenlerin haricinde alışveriş yapacağımız, farklı sınırları paylaşacağımız birçok karakter söz konusu. Dünya harika bir şekilde renklendirilmiş ve bu renklilik savaşlara da yansımış. Özellikle beta sürecinde bir türlü adam akıllı çalışmayan savaş sistemi, muazzam bir taktik mekanizmasını sırtla-



mayı başarmış. Eski CRPG severlerin biraz şaşıracağı, kelimenin tam anlamıyla "modern" bir sistem kullanmayı başaran yapımcı ekip, birçok alanda olduğu gibi konu savaş olduğu zaman da fark yaratmayı başarmış. Hoş, alışması hem yeni, hem de eski CRPG'ciler için başlangıçta biraz zor olacaktır ama siz yine de ona bir şans tanıyın derim. Tabii günün sonunda tüm oyuncular bu savaş sisteminden memnun kalmayacaktır; buna eminim. Ayrıca uzun diyaloglar ve sonu gelmez hikâyeler kesinlikle CRPG ile ilgilenmeyenleri kısa sürede oyundan uzaklaştıracaktır. Hele bir de haritada beliren sarı noktadaki görevleri takip eden oyuncular, eski tip görev menüsünü görünce anında program ekle/kaldıra ışınlanacaktır diye düşünmekteyim.

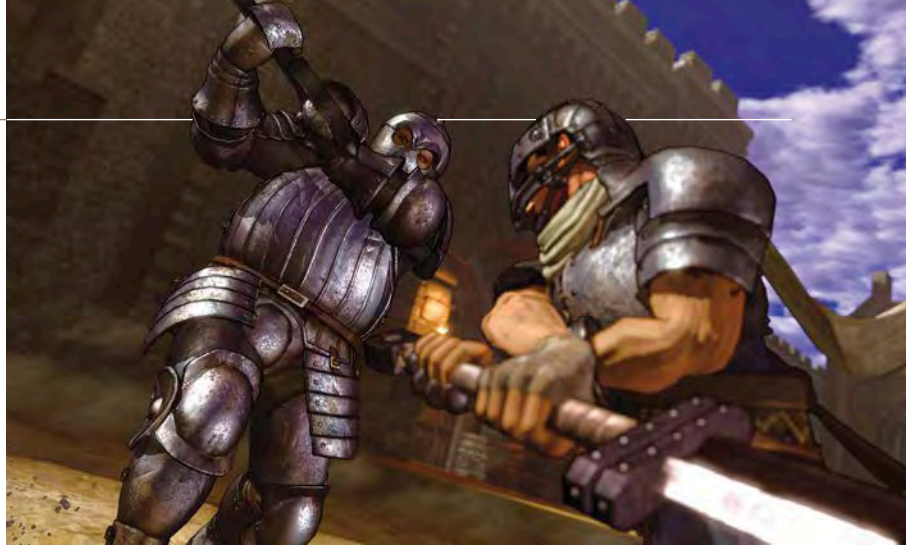
Yine de bu genel geçer sorunlar Torment: Tides of Numenera'nın muazzamlığı karşısında ufak detaylar gibi kalmaktan öteye gidemiyor. Eğer daha önce CRPG deneyim etmediyseniz, şimdi tam zamanı. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Muhteşem hikaye anlatımı, detaylı diyalog sistemi, tekrar oynanabilme potansiyeli

EKSİ Herkese hitap etmiyor, savaş sistemine alışmak zaman alıyor





Yapım **Omega Force** Dağıtım **Koei Tecmo** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, PS3, PS Vita** Web www.koeitecmoamerica.com/berserk

Berserk and the Band of the Hawk

"İntikam... Savaş... Belki bunlar yeterli sebeplerdir. Yapayalnızım. İçimde o kara, acımasız öfke var. Ve sadece bu öfke, durmaksızın sana doğru gelirken ayakta kalmamı sağlayabilir." - Guts

Berserk'i nasıl tarif edebilirim ki? Seneler önce izlediğim 97 yapımı seri dün gibi akımdadır. 2012 - 2013 yılları arasında yayınlanan yeniden yapım üç anime filminde de, olacakları bilmeme rağmen tüylerim yeniden diken diken olmuştu. 2016'da -nihayet- gelen yeni bölümlerle de ağız kulaklarıma varmıştı. Anlayacağınız üzere koyu bir Berserk hayranıyım ve yeni çıkan oyunu bana sunulduğunda küçük bir tebessüm ettim. Açıkçası fazla bir beklentim yoktu. Sonuçta Dynasty Warriors'dan hallice bir hack & slash oyunu vardı karşımda. Gelgelelim, artık içindeki Berserk sevgisinden midir bilemem ama beklediğim tersine, keyifli saatler geçirdiğim bir yapımla karşılaştım. Berserk and the Band of the Hawk'ın konusunu anlatmama pek gerek var mı, bilmiyorum. Animesini bilenler için Golden Age Arc ve Hawk of the Millennium Arc hikayelerini konu alıyor desem herhalde yeterli olur. Bilmeyenler içinse şöyle bir özet geçeyim; kahramanımızın adı Guts. Kendisi ağaca asılan hamile bir kadından doğmuştur. Gambino adında bir paralı asker bebeği bulmuş, Guts adını vermiş

Anime
Yapımda anime filmlerinden alınma yaklaşık iki saatlik anime görüntüsü bulunuyor ki bu da oyunun görünmeyen artlarından biri, özellikle de serinin hayranları için.

ve daima boyundan büyük kılıçlar vererek yetiştirmiştir. Yaşanan olaylar neticesinde Guts, Gambino'yu öldürerek paralı askerlerin kampından kaçmış, rüzgar onu nereye savurduysa oraya gitmiş ve para karşılığı kılıcını sallamıştır; ta ki Şahinler Çetesi adlı paralı asker grubu ile karşılaşana dek... Şahinlerin lideri Griffith, Guts'ü düelloda yenerek kendisi için savaşmaya ikna etmiştir. Guts, Şahinlere katılmış ve ilk defa ailevi bir ortamda bulmuştur kendisini. İlk paragrafımda da bahsettiğim o "malum" gün gelene dek... Oyunda da tahmin edeceğimiz üzere anime serisinin sunduğu bu bölümleri bizzat oynama imkanı sunuluyor bizlere.

Teknik olarak Berserk, Dynasty Warriors'un Berserk versiyonu diyebiliriz. Mantık aynı: Bir harita var, harita irili ufaklı düşman kaynıyor ve belirli hedefler mevcut. Düşman generali öldür, en az yüz adam öldür, mancınığı koru vs. Bir harita, bir bölüm oluyor ve gerekli görevler yerine getirildikten sonra bölüm bitiyor. Mantık basit. Ve ben bu mantığı beklediğim için aslında beni sarmaz diye umuyordum fakat oynarken oldukça keyif aldığımı rahatlıkla söyleyebilirim. Guts ile düşmanları kesip biçmek, yeni güçler elde ettikçe farklı kombolar üretmek beklediğimden daha zevkliydi. Bölümler ilerledikçe Griffith, Casca gibi diğer karakterlerin de bizlere sunulması, pastanın üstündeki çilek olmuş. Elbette hepsinin yetenekleri değişiklik gösteriyor. Guts tam bir kas yığınıyken Griffith -hızıyla- adeta rüzgarın oğlu. Şahsen Casca ve yeteneklerini Guts'dan daha çok sevdim ve mümkün olduğunca kendisi ile oynadım. Tabii bölümler bittikçe

yeni ekipmanlar da kullanımımıza açılıyor. Belirli bir süreliğine üstün zırh, üstün kuvvet gibi.

Anime filmlerinin görüntüleri ile süslenen ara videoları izlemek de ayrı bir haz veriyor. Üstelik aynı seslendirmecilerin oyunda da görev aldığını belirtmek isterim. Grafiksel olarak ise oyun çok kaliteli diyemem. Açıkçası oyunun grafik kalitesi PS3'ün bir tık üstü ve kamera açıları da bazen sıkıntı yaşatabiliyor. Buna karşın yüzlerce düşmana rağmen oyunun akıcı bir şekilde yoluna devam etmesi büyük bir artı.

Berserk oyununu beklentimin üzerinde severek oynadım. Ama saatler geçtikçe büyüsünü kaybettiğini de belirteyim. Sonuçta aynı şeyleri tekrarlıyorsunuz ve harita ile görev değişse de yapılanlar aynı. Guts'un kocaman kılıcını sallamak garip bir haz veriyor ve kafa dağıtmak, stres atmak için Band of the Hawk ideal yapım olabilir. ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Rahat oynanış, kombolar, anime serisine sadık kalınmış
EKSİ Oynadıkça kendisini tekrar ediyor, kamera açıları bazen zorlayabiliyor

78



Yapım **KyloTonn** Dağıtım **Bigben Interactive** Tür **Aksiyon, Yarış** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web tinyurl.com/lpde86o

FlatOut 4: Total Insanity

Oyun tarihinin en eğlenceli serilerinden birisi, keşke mezarında rahat bıraksalardı dedirterek geri döndü...

O zamanlar bunun farkında mıydık bilmez, ancak ilk FlatOut'un piyasaya çıktığı 2004 yılı oyun tarihinin en iyi senelerinden birisiydi ve Bugbear tarafından geliştirilen oyun, ileride klasik olarak anılacak onca yapımın içinde hiç reklamı yapılmadan, kulaktan kulağa namı yayılarak sağlam bir yer edinmeyi başarmıştı. FlatOut, sonraki iki oyunda da çizgisini ve kalitesini korumayı başardı, ta ki Bugbear kendi yoluna gidip oyunun gelişimini Team6 adında, kimsenin tanımadığı, acı verecek derecede berbat bir oyun olan FlatOut 3'ten sonra da silinip gidecek bir ekibe bırakana dek. Çok az oyun böylesi bir çöküşten sonra geri dönmeyi başarabilmiştir, haliyle en son WRC 6 gibi eli yüzü düzgün bir oyuna imza atmış KyloTonn'un nasıl bir iş çıkartacağını, çoğunuz gibi ben de merak ediyordum.

FlatOut 4, şimdilik sadece konsollar için piyasaya çıkmış (PC sürümü Nisan ayı içinde gelecek.), serinin önceki oyunlarının istikametinde devam eden bir yapım. Arena, Deathmatch, Stunt ve Carnage gibi modların tamamı yerinde duruyor; yirmiden fazla pist ve üç farklı sınıfta bir o kadar da araç seçeneğini de eklerseniz, çeşitlilik konusunda bir sıkıntı çekmeyeceğinizi söyleyebiliriz. FlatOut ve Quick Play modlarındaki seçeneklerin neredeyse tamamı oyunun başında kapalı halde. Bu pistler, araçlar ve tasarımları açabilmek için de oyunun kariyer modunda ilerlemeniz gerekmektedir. Oyunun zorluğu da son derece dengsiz olduğundan aynı yarış 249 kez tekrar etmekle farkı

açıp rakiplere tüm rakiplere tur bindirmek arasındaki fark, aracınızı upgrade etmiş veya etmemiş olmanız şeklinde tezahür ediyor. KyloTonn oyunun bu dengsiz hallerinin farkında olacak ki, sonuncu olsanız dahi elinize bir miktar para geçmesini sağlayan "en hızlı tur, en çok yıkım" gibi mansiyon ödülleri eklemiş kariyer moduna. Burada en çok yıkımdan kasıt, gün aşırı bir yerlere çarpmak ve aracın güçlüğüle, köfteci dükkanı gibi tüte tüte finişten geçebilmesi.

Oyunun grafikleri nereden bakarsanız bakın zayıf ve PS4'te 30fps değerini tutturmakta bile bazen çok zorlanıyor. Ayrıca hasar modelleri ilk başta etkileyici gelse de bir şekilde ilk FlatOut oyunundan bile gerideymiş gibi hissettirmeyi başarıyor. Bir diğer aksayan konu da takip kamerası için seçilen açının tek kelimeyle berbat olması. Fisheye izlenimi veren bu takip kamerası şimdiki kadar gördüklerimin en kötülerinden.

Fizikleri ise sürüş ve diğer konular olarak ikiye ayırmak gerek. Bunlardan ilk kısımda pek problem yok, araçların kontrol hissi gayet iyi ve daha önce bahsettiğim dengsiz zorluk sebebiyle farkı açık tek başınıza sürüyorken keyif almamanız güç. Diğer kısım ise feci durumda. Yapay zeka "eğer oyuncu yanına geldiyse gömçür" şeklinde gayet ilkel, basit bir güdü ile hareket ediyor ve o teması aldığınız anda geldiğiniz yöne doğru 360 derece dönmüş halde buluyorsunuz kendinizi. Ayrıca haritalar yıkılabilecek nesne açısından zengin

olsa da aracınızın bunlara temas ettikten veya bir yerden zıpladıktan sonraki davranışları evlere şenlik! Görmediğiniz bir engele takılıp takla atmak, önünüzdeki araçlar tarafından fren testine tabi tutulmak, ufak bir yükseltiden havalanıp Wright Kardeşler'den daha uzağa uçmak gibi aksiyonların tamamı mümkün.

Son derece eğlenceli olmasını beklediğim multiplayer modu konusunda ise lobide tek başıma bekleyip oynayacak kimseyi bulamadığım için bir şey söyleyemiyorum. Sonuç olarak FlatOut 4: Total Insanity kötü bir oyun değil ancak FlatOut serisinin hayata döndüğüne sevinmeniz için de pek fazla sebep sunmuyor size. Şu yukarıda saydıklarımın tamamını eski FlatOut oyunlarında bulabilir, daha fazla keyif alabilirsiniz. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Eski modlar yerli yerinde duruyor, sürüş hissiyatı başarılı
EKSİ Oyunun fizik motoru sıkıntılı, dengsiz zorluk derecesi, zayıf yapay zeka

65



Yapım **Traveller's Tales** Dağıtım **Warner Bros.** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **videogames.LEGO.com**

LEGO Worlds

DC, Marvel, Indiana Jones, Star Wars... Hepsini fethettik. Peki LEGO Minecraft'a ne dersiniz?

Başına LEGO koyup da piyasaya sürülen ve tutmayan bir ürün var mı? Baksanıza, The LEGO Batman Movie bile Batman v Superman filmi adeta ezdi geçti. Bu başarının sırrı nedir tartışılır ancak her türlü markaya el attıktan sonra Minecraft benzeri temasıyla LEGO Worlds de diğer LEGO kardeşlerinin yanında yerini aldı. Şunu da belirteyim, piksel blokların yerini plastik bloklar alınca bende ister istemez bir ön yargı oluşmuştu "çakma" Minecraft mı diye lakin çok geçmeden LEGO Worlds'ün de kendine has bir stili olduğu ortaya çıktı.

Oyunun senaryosuna göre kahramanımız bir astronot. Sevimli uzay gemimiz arızalanınca minnacık, tropik bir gezegene zorunlu iniş yapıyoruz. Ada şeklindeki bu gezegenin sakinleri de korsancıklar ve altın tuğlalar karşılığında bizlere korsan tahtı inşa etme gibi görevler veriyorlar. Tabii bu daha yolun başı. Altın tuğlalar sayesinde uzay gemimizi tamir ediyor ve bir sonraki gezegene yelken açıyoruz. Mağara adamlarının yaşadığı lav gezegeni, yine çeşitli görevler (Lav nehri arası köprü kurmak gibi.) ve elde edilen altın tuğlalar neticesinde yolculuk devam ediyor. Fantastik diyarlar, tamamen hurdalıktan oluşan

bir gezegen derken giderek büyüyen gezegenlere yelken açıyor, kocaman çöller, ormanlar gibi mekanlarda basit görevler şehirler kurmaya, o şehirleri insanlarla doldurmaya, çeşitli tehlikelerden korumaya çalışıyoruz.

Peki, bu şehirleri veya daha küçükten başlamak gerekirse nesnelere nasıl yaratıyoruz? İşte burası Minecraft'tan farklı. Öncelikle bahsettiğim ilk tropik dünyada "discovery tool" adındaki silah benzeri nesne ile etraftaki canlı veya cansız tüm nesnelere kopyasını alıp envantere atıyoruz. Bunlar ağaç, kuş, dinazor iskeleti, kısacası aklınıza ne gelirse olabilir. Akabinde envanterden bu nesne için belirli bir miktar para ödüyünüz ve daha sonra istediğimiz kadar kendimiz yaratabiliyoruz. Parayı nereden mi buluyoruz? Yerel halk için yerine getirdiğimiz görevlerden ve sağdan soldan elbette. Her yeni dünya ile beraber elde edilen araçlar da giderek artıyor. Örneğin ikinci elde edilecek araç olan "scenery tool" ile toprağı alçaltıp yükseltebiliyor, kaya gibi kütleleri yerinden oynatabiliyoruz.

Elbette her LEGO oyununda olduğu gibi LEGO Worlds'te de çoklu oyuncu desteği mevcut. İster ikinci bir gamepad ile ekranı bölerek, isterseniz de online olarak diğer oyuncuların dünyanıza davet edebilirsiniz. Ayrıca online oynadığınızda kaydetme seçeneğini aktive ederek diğer insanların dünyanızın altına üstüne getirmesini engelleyebilirsiniz. Gelgelelim iki kişi oynamak ne kadar zevkliyse bir o kadar da sıkıntılı. Şahsen PS4'te online oynarken donma, nesnelere ikiye ikiye, kimi zaman da iç içe yerleştirilmesi ve fps düşüşlerinin yaşadığına şahit oldum. Anlayacağınız, onca erken erişim sürecinin ardından bile oyunun online kısmı stabil değil.

LEGO Worlds'te rengarenk LEGO'lar eşliğinde kendi dünyamızı şekillendirmek başlarda çok

zevкли. Lakin birçok simülasyon ve açık dünya oyununda olduğu gibi ilerledikçe görevleri tekrarlıyor olma hissi giderek artıyor. Sonuçta her dünyada aynı şeyi yapıyorsunuz ve bir dünyada emeğiniz ile yarattığınız eserlere gururla bakarken, onu geride bırakıp yeni bir dünyada sıfırdan başlamak azıcık şevkinizi kırabilir. Üstelik bu yeni dünyada da benzer bazı görevler ile karşılaştığınızda sıkılmamız çok olası. Online kısmını saymazsam LEGO Worlds'ü genellikle keyif alarak oynadım ama bir süre sonra "artık bitsin" dediğimi de itiraf etmek zorundayım. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

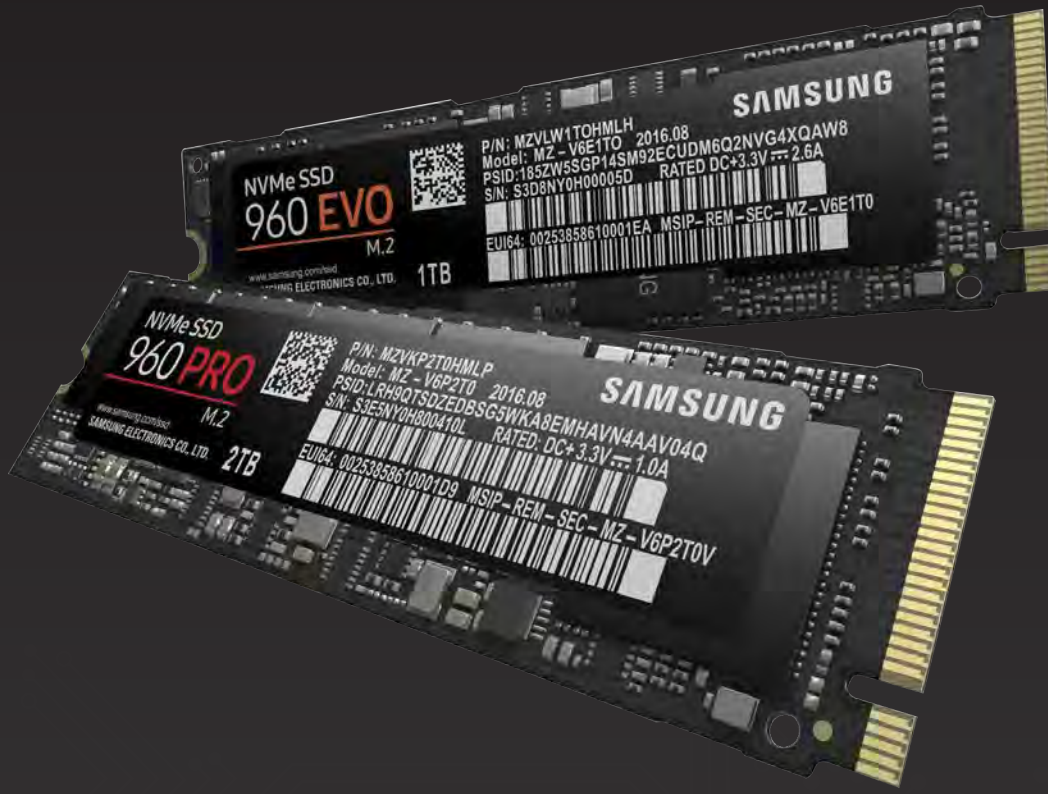
ARTI Farklı dünyalar ve envai çeşit eşya, farklı konseptler

EKSİ Birbirine çok benzeyen görevler, hikaye noksanlığı, online kısmında bazı problemler



18-
Bildiğimiz çizgisini aynen koruyan LEGO Worlds, hem içerik hem de grafik olarak daha çok genç kesime hitap eden bir yapım.





Samsung 960 PRO / 960 EVO SSD

Değişimin hızını hissedin...

Oyunculuk denilince akla gelen ilk donanım bileşenlerinden biri olan depolama birimleri, son yirmi yılda en fazla gelişen ve aşama kat eden ürünler arasında. Bu bağlamda Katı Hal Diskleri yani SSD'lerin de ulaşılabilir ürünler olmalarının üzerinden neredeyse on yıl geçti ve bu süre zarfında oyuncuların ve profesyonellerin performans beklentileri de ciddi bir evrim geçirdi.

İlk günlerde SATA arabirimini ve aslında HDD'ler için geliştirilen AHCI standardını kullanan, bu yüzden de gerçek potansiyeline erişmesi zaman alan SSD diskler, kısa bir süre önce kullanılmaya başlanan PCI Express 3.0 X4 arabirimi ve NVMe Express standardı sayesinde oyuncular için ciddi bir performans çarpanı haline gelmiş durumdadır.

Yirmi yılı aşkın bir süredir ileri bellek çözümlerinde dünya lideri olan Samsung da, PCI Express 3.0 X4 arabirimi ve NVMe Express standardı üzerine geliştirdiği Samsung NVMe 960 PRO ve 960 EVO M.2 SSD sürücülerini Türkiye'de satışa sundu. Güçlü performansı, dayanıklılığı ve kapasitesine ek olarak yeni Samsung Magician yazılım paketi ile gelen SSD'ler, tüm teknomarketlerde ve online satış kanallarında tüketicinin beğenisine sunulmuş durumda.

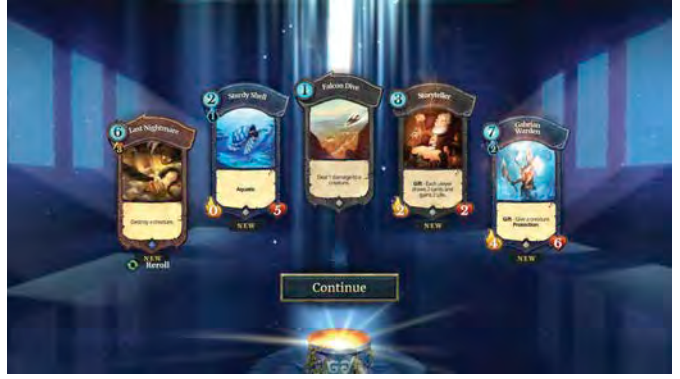
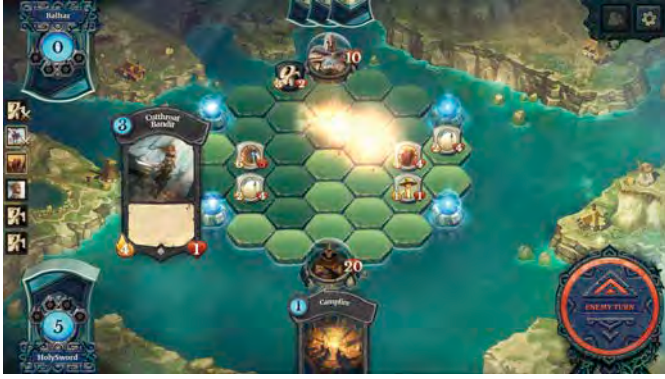
Hem 960 PRO hem de 960 EVO, son zamanlarda giderek yaygınlaşan ve bir standart haline gelen M.2 portlarından bilgisayarınıza bağlanıyor. Samsung'un 960 PRO ve 960 EVO modellerinin en önemli özelliği elbette inanılmaz performans de-

ğerleri ile beraber gelmesi. 960 serisi SSD'ler 3500 mb/sn'lik sıralı okuma ve 2100 mb/sn'lik yazma hızlarına ulaşabiliyorlar ki bu, SSD'ler için makul kabul ettiğimiz rakamların hemen hemen yedi katına denk.

48-bit V-NAND yongaları ve beş çekirdekli Polaris kontrolcü sayesinde rastgele okumada 440,000 IOPS, rastgele yazmada ise 360,000 IOPS gibi müthiş değerlere ulaşabilen 960 serisi SSD'lerin oyun tecrübenize etkisi ise, daha önce deneyim etmediğiniz bir performans ve elbette harita yükleme süreleri olacak. Yeni bir heatsink ile tasarlanan ve son derece uzun ömürlü olan 960 serisi SSD'ler, kapasite ve modele göre EVO modelinde 100-400 TBW, PRO modelinde ise 400-1200 TBW arasında bir yazma ömrü sunmakta ve bu açıdan kendi sınıfının en iyi değerlerine sahip.

Profesyonel kullanıcılara ve ekstrem beklentileri olan oyunculara hitap eden 960 PRO modeli, 500 GB, 1TB ve 2TB'lık depolama alanları ve 5 yıllık garanti ile kullanıcılara sunulurken, 960 EVO model ise 250GB, 500GB ve 1TB'lık modelleri ve 3 yıllık garanti süresi ile sizleri bekliyor. ■





Yapım **Abrakam SA** Dağıtım **Abrakam SA** Tür **Strateji, Kart Oyunu** Platform **PC, iOS** Web **www.faeria.com**

Faeria

Çok tanıdık gelmiş olabilir ama alelaide bir kart oyunundan daha fazlası...

Eğer bir oyun çıkıp, bir türü veya mekaniği popüler hale getiriyorsa sayısız kopyasının çıkması kaçınılmazdır. DOTA ve League of Legends'ın MOBA türünü popülerleştirmesinden sonra ortaya birbirinin aynısı sayısız MOBA oyununun çıkması, ya da Hearthstone'un bir anda kart oyunlarını cazip hale getirmesinden sonra klonlarının ortaya çıkması gibi. Ancak orijinallikten uzak her oyun yok olmaya mahkumdur.

Diğer taraftan, Heroes of the Storm veya Smite gibi türlerine farklı bir açıdan yaklaşmayı becerebilen oyunlar, kendi kemik kitlesini oluşturarak yoluna devam ediyor. Bana kalırsa Faeria da bu potansiyele sahip bir yapım. Duelyst incelememde oyunu oldukça beğendimi hatırladığınızı düşünüyorum. Temelinde bir kart oyunu olan Faeria, Duelyst'de olduğu gibi sıra tabanlı strateji öğelerine sahip ancak bazı yönleriyle rakibinden ayrılarak kendi tarzını korumayı başarmış bir yapım. Peki Faeria nasıl bir oyun ve onu farklı kılan unsurlar neler? Tamamen ücretsiz olarak oynayabileceğiniz Faeria, başlangıçta oynanışı anlatan bir tutorial ile karşımıza çıkıyor. Bu tutorial bölümünü oynamak zorunlu ancak bu kötü bir şey değil,

aksine oynanışı tam anlamıyla kavrayabilemeniz için gerekli. Faeria, tıpkı Hearthstone gibi hikaye ve PvP oyun modlarını barındırıyor. PvP modu "Casual" ve "Ranked" olarak ikiye ayrılıyor. Oyundaki PvP sistemi birçok kart oyunundaki olan sistem ile aynı işlevde, ancak Pandora modu biraz daha farklı işliyor. Pandora moduna yedinci seviyede dahil olabiliyorsunuz. Bu moda giriş yapabilmek için her gün bir adet verilen Practice Pandora Coin veya mağaza üzerinden alacağınız Pandora Coin'lere ihtiyaç duyuyorsunuz. Pandora moduna giriş yaptığınızda ise sizden 30 kartlık bir deste oluşturmanız isteniyor. Bu 30 kartlık destede yer alacak her bir kartı seçebilmeniz için de sürekli olarak beş farklı kart arasından seçim yapma şansı veriliyor. Kart koleksiyonun az diye endişelenmeyin zira Pandora modunda sahip olmadığınız kartları da kullanabiliyorsunuz. Pandora modunda kazandığınız her bir oyun için Pandora Puanı, altın ve kart seti kazanıyorsunuz. Saydığım tüm bu ödüller ise üst üste alınan galibiyetlerden sonra katlanarak artıyor. Ancak aldığınız tek bir mağlubiyet bile, Pandora'dan kovulmanıza yol açıyor. Bu durumda elinizde

masası altıgenlere bölünmüş durumda. Her bir elde bu altıgenlere zemin oluşturuyor ve oluşturduğunuz zeminlere kartlarınızı sürebiliyorsunuz. Zeminler ise orman, çöl, alev, su ve klasik zeminden oluşuyor. Bu zeminler aslında kart türlerini ifade ediyor ve orman karakterli bir kartı yalnızca üzerinde orman zemini oluşturduğunuz bir altıgene sürebiliyorsunuz. Kartı altıgene sürdükten sonra ise masada sıra tabanlı strateji mekanikleri hakim oluyor. Yeri geliyor birlikleri geri çekiyor, yeri geliyor rakibe adeta kuşatma yapıyorsunuz. Yeni kartlar ile stratejiniz sürekli değişiyor ve Faeria'ya dinamik bir oynanış hakim oluyor.

Keşke yerim olsaydı da daha fazlasını anlatabilseydim. Ancak şu kadarını söyleyebilirim ki Faeria beni etkilemeyi başardı. Üstelik oyunun mobil platformlarda da olduğunu duyunca oldukça sevindim. Faeria şu anda yalnızca PC ve iOS için piyasada ancak çok yakında Android'e de geliyor. Yeni bir kart oyunu arayışı içindeyseniz Faeria'yı kaçırmayın. ■ **Enes Özdemir**



Pandora coin kaldıysa tekrar giriş yapabiliyorsunuz. Pandora modu oldukça hoşuma gitse de Faeria'nın asıl sevdiğim özelliği bu değil. Oyunun en güzel yanı oynanış sistemi. Amacınız normal bir kart oyunundaki gibi, rakip karakterin sağlık puanlarını tüketmek. Ancak Faeria'da oyun

KARAR

ARTI Orijinal ve stratejik oyun yapısı, Pandora modu

EKSİ Senaryo modu zayıf, dereceli oyunlar özgünlükten yoksun





Yapım **Hollow Ponds** Dağıtım **Hollow Ponds** Tür **Puzzle, Rogue-gibi** Platform **PC, PS4** Web www.lootrascals.com

Loot Rascals

Mazoşist oyuncular toplanın. Konuşmamız gereken bir konu var.

Bir saniye durup kendimize şu soruyu soralım mı? Biz bu Rogue'u, Rogue-gibi'leri ve hatta üçüncü nesil Rogue-gibigibi'leri neden seviyoruz? Ya da şu açıdan yaklaşalım: Biz neden kendimize acı çektirmeyi seviyoruz? Bu ve benzeri oyunlarda tam başarıya ulaşacakken ölüp, tırnaklarımızı yiyerek, delirerek neden baştan başlıyoruz? Bu bağlılık neden? Sanırım aşk-nefret ilişkisi böyle bir şey. Loot Rascals yeni en severek nefret ettiğim oyun. İtiraf edeyim, Rogue ve benzerlerinin dünyasına biraz geç girdim (Belki de hiç girmemeliydim). Başlangıcım The Binding of Isaac ile oldu. O günden beri ruh halim daha bir dengesiz. Yer yer aşırı sevinçler, yer yer de büyük durulmalar ve depresif anlar yaşıyorum. Loot Rascals sıradan bir rogue-gibi değil. Türe pek çok yenilik getiriyor. Puzzle ve masaüstü oyunlarının elementlerinin çok dengeli ve açık bir şekilde eklenmesi ile ortaya çok başarılı bir karışım çıkmış. Oyun kendini çok güzel anlatıyor ama çok karıştırmadan kısaca anlatayım. Oyunun haritası altigenlere bölünmüş durumda. Gerçek zamanlı hareket ediyor gibi görünseniz de aslında bu sıra tabanlı bir oyun. Her bir diğer altigeni geçişinizde oyun bir sıra ilerlemiş oluyor. Her sırada rakipleriniz olan

birbirinden garip varlıklar da (Başka tanımlamaları yok) sizinle beraber hareket ediyor. Eğer bu yaratıklar ile aynı altigenin içerisine giderseniz dövüşünüz başlıyor. Her beş sırada bir gündüz-gece değişiyor ve bu rakibinizin mi yoksa önce sizin mi vuracağını belirliyor. Rakiplerinizden düşen ve etrafta bulabileceğiniz kartlar ile de saldırı ve savunma puanlarınızı geliştiriyorsunuz. Oyunun büyük bir kısmı da bu kartları dizme aşamasından oluşuyor. Dizilimlerine göre bu kartlar size avantaj veya dezavantaj sağlayabiliyor. Buraya kadar karışık geldiyse korkmayın. Oyunun en büyük başarısı bu sistemi çok basit ve sade bir şekilde oyuncuya aktarabilmesi. Arayüz de bu dinamiklere uygun şekilde kullanıcı dostu. Hatta birçok büyük oyun yapımcısı oyundan bu konuda bir ders çıkarabilir. Buraya kadar oyunu açıklama ihtiyacı duydum çünkü oyunun mekanikleri Loot Rascals'ı tanımlayan en önemli şeylerden. Ama oyun sadece bundan ibaret değil. Gerçekten inanılmaz bir sanat tasarımı var. Bu kadar basit bir oyun bile oyuncuyu keşfedilmesi gereken başka bir dünyaya götürdüğü hissinin veriyor. 90'lar MTV'si, Adventure Time, South Park ve aklınıza gelebilecek bütün uçuk ve

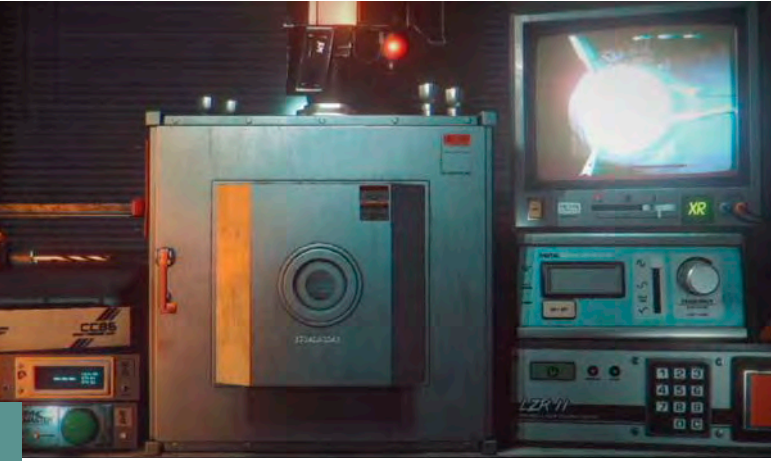
absürt çizgi filmlerin karışımı olan garip ve sevimli bir dünyada, müthiş seslendirmeler ve oyun dünyasına uygun acayıplıkta müziklerle beraber bir yolculuğa çıkarıyor Loot Rascals oyuncuyu. Rogue-gibi türü ile bir alanınız olsun olmasın Loot Rascals kesinlikle göz atmanız gereken sade, neşeli ve farklı bir oyun. Son olarak da son birkaç senede bana yolladıkları birbirinden garip oyunlar ile psikolojim üzerinde deney yapan sevgili editörüm Kürşat'a ve tüm LEVEL ailesine buradan çok teşekkür ediyorum. ■ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Müthiş görseller, seslendirmeler ve müzikler, sade ve eğlenceli oyun mekanikleri
EKSİ Zorluk seviyesi oyuncuyu bıktırabilir, save sistemi yok

82





Yapım **No Code** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Text Adventure** Platform **PC Web** www.nocodestudio.com

Stories Untold

İnsan dediğimiz yaratığın "hayal gücü" diye muhteşem bir skill'i var. Stories Untold da sizi hayal gücünüzün derinliklerine sürükleyecek bir oyun.

Eskiden Text Adventure denilen bir oyun tarzı vardı. Görsel hiçbir şeyin olmadığı, size sunulan hikaye çerçevesinde karakterinize yazılı komutlar vererek yol aldığınız bir türdü bu. Teknolojinin nimetleri arttıkça Text Adventure'a duyulan ilgi de haliyle zayıfladı. An itibarıyla oyunların görsel kalitesi tavan yapmışken, eski oyunlara veya tarzlara duyulan özlem, bazen o eski tadı tekrar gün yüzüne çıkarmak için çaba sarf ediliyor. İşte Stories Untold, tam da bu çerçevede bahsi geçmesi gereken bir oyun. O bir Text Adventure. Yani size sunulan hikayeyi yazılı komutlar vererek yaşamınızı sağlayan, lezzetinin sadece sizin hayal gücünüzün seviyesiyle ortaya çıkabildiği bir oyun. Yeni bir oyun değil aslında Stories Untold. The House Abandon, The Lab Conduct, The Station

*O bir Text Adventure.
Yani size sunulan
hikayeyi yazılı komutlar
vererek yaşamınızı
sağlayan, lezzetinin sa-
dece sizin hayal gücünüzün
seviyesiyle ortaya
çıkabildiği bir oyun.*

Process ve The Last Session olarak 4 klasiği bir arada toplayan bir paket. Olayın yeni tarafı, bu hikayelere ufak tefek görsel detaylarla inanılmaz bir atmosfer katılmış olması. Yani bazen bir kapıyı açmak için komut verdiğinizde, ekrana açılan bir kapının gölgesi ve sesi de gelebiliyor ki bu, bir yandan hayal gücünüzü besleyerek atmosferi kuvvetlendiriyor. Şimdi... Bir Text Adventure nasıl oynanır, ona bakalım biraz. Mesela, oyunun ilk bölümü olan House Abandon'da çocukluğunuzu yaşadığınız eve geri dönüyorsunuz. Ekranda o anı betimleyen bir yazı var ve arka planda da eski bir monitör ve yine eski bir bilgisayar klavyesi duruyor. Ortam karanlık ve fonda da insanı gerim gerim geren bir müzik var. Hikayeye göre evin önüne arabanızla yanaşmışsınız ve her şeyden önce arabanın torpido gözüne bakmanız gerektiği söyleniyor. Torpidoyu açmak için komutu yazıyorsunuz ve içerden bir adet mektup ve bir de anahtar çıkıyor. Bunları alıp arabadan iniyorsunuz ve... Bu şekilde ilerliyor hikayeniz. Elinizde her zaman ne yapmanız gerektiğinin sinyalini veren bir ipucu oluyor ve bu ipuçlarına göre komutları yazarak maceranızın derinliklerine doğru ilerliyorsunuz. Bu noktada hatırlanması gereken bir sıkıntı var, böyle bir oyunu oynayabilmeniz için iyi bir İngilizcenizin olması şart. Yani olmasa da olur gibi bir durum yok; çünkü yolunuza devam edebilmemiz için okuduğunuz anlayabilmeniz ve geçerli komutları

yazabilmeniz gerekiyor. Eğer yeterli seviyede İngilizceniz varsa ve daha önce bir Text Adventure oyunu oynamadıysanız, Stories Untold'u deneyin, pişman olmazsınız. ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Hayal gücünü ön plana çıkaran tarz, atmosferi destekleyen görsel detaylar
EKSİ İyi bir İngilizce şart

80



Realpolitik

2050'de buraları domine ediyoruz beyler!

Bu topraklarda politika dediğinizde akan sular durur. En azından Realpolitik isimli oyunu inceler misin diye sorulduğunda ben öyle yorumladım. Ama aslına bakılırsa Realpolitik bir miktar farklı bir anlam taşıyormuş. Vikipedi'nin dediğine göre "Realpolitik", herhangi bir ideale veya kurama bağlanmaksızın tamamıyla mevcut gerçeklere uyum sağlayarak amaçlarını gerçekleştirmeye çalışmak anlamında kullanılan Almanca bir terimdir. Realpolitik kelimesi bir dış politika kavramı olarak İngilizce ve Türkçe de dahil olmak üzere tüm dillere geçmiştir.

Bu politikayı uygulayanlar kendi ülkelerinin çıkarlarını amansızca korurlar ve karşılarındakilerden de bunu beklerler. Bismarck'ın Alman birliğini sağlamak için izlediği politika realpolitik en bilinen örneğidir. Günümüzde reel politikayı en yoğun biçimde uygulayan devlet ise ABD'dir. Realpolitik, güçlü devletlerin politikası olmanın yanı sıra, iç kamuoyu baskısından da uzak olmayı gerektiren bir politika türüdür. İç kamuoyu baskısı (Örneğin insan hakları örgütleri, yeşiller vb.) devletin çıplak ulusal çıkarlarının tek güdü olmasını engellemektedir.

Buradan anladığımıza göre oyun, dünyanın şu an için bilinen yapısından öte fantastik bir kurgu içerisinde sunulan haritada, seçtiğimiz ülke için kendi çizgimizi çizmemizi sağlıyor. İster komşularınızla iyi geçinin, ister gözlerinizin yaşına limon sıkın. Tamamen sizin bileceğiniz bir iş. Bu konuda size ilk önerim oyuna mut-

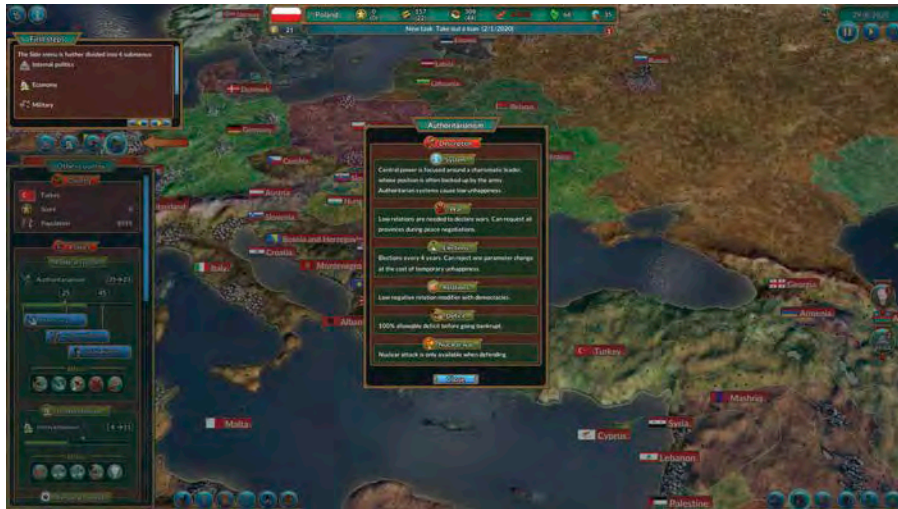
laka tutorial'e uğrayarak başlayın. Politika ve strateji bir miktar kafanızı karıştırabilir. Daha önce bu türe alışkın olmayabilirsiniz, o yüzden tutorial şart. Arayüz sizi korkutmasın, alabildiğine basit bir yapıda. Asker üretmek, yatırım yapmak, dost ülkelerle diplomasi ya da uyuz olduğunuz ülkelerde ajan sokup iç karışıklık yaratmak bir sağ tık'a bakıyor. Öte yandan oyun içerisinde hayata geçirip kendi ülkenizi şaha kaldıracığınız projeler de var. Bunlar çeşitli başlıklara ayrılmış durumda. Ekonomik, askeri, iç politika ile alakalı olanlar ya da uluslararası projeler diye dallanıp budaklanıyor. Bu noktada özel bazı projeler var ki sizi alıp götürülebilir. Örneğin silah üretiminde dünyanın 1 numarası olmak gibi bir proje ile bayrağınızı gururla dalgalandırabilirsiniz.

Oyunun akışı da dört farklı başlıkta izleniyor. İç politika, ekonomi, askeri işler ve diğer ülkeler. İç politika sizin ülkenizin detaylarını anlatıyor. Politik sisteminizden (Demokratik, otoriter ve totaliter rejim) ekonominin çarklarına müdahale eden unsurlara, insan popülasyonundan askerlik bilgilerine kadar her şeyle buradan ilgileniyorsunuz. Oldukça eğlenceli minik ikonlarla bütün detler tasalar anlatılmış. Bu durum benim çok hoşuma gitti. Ekonomi başlığında borç alıp verme, vergilerle oynama, projelerin size maliyeti, destek olduğunuz ekonomik topluluk ülkelerinin size olan yükü gibi birçok detay var. Askeri kısımda da yine sizi bağlayan ve imzalanmış anlaşmalardan projelerden vs. Gelen kazanç-

lar ve diğer negatif etkiler sözkonusu. Bütün bu etkileri global hareketleri okuyarak yaparsanız kazançlı çıkabilirsiniz. Hiç sevmediğiniz bir ülke ile başka bir süper güç savaşa girdiğinde farklı kararlar alıp uygulayabilirsiniz. İleriye dönük olarak sizi daha iyi bir konuma getirecek her yol mübah diyebilirim. Ya da etliye sütlüye karışmadan sıranın size gelmesini de bekleyebilirsiniz. Çayı kahveyi koyup saatlerinizi dünyanın geleceği üzerine politika yapmaya odaklayan bu yapım bence oynamayı hak ediyor. Tüрю seviyorsanız kaçırmayın. ■ İlker Kardeş

KARAR

ARTI Politik strateji severler aldı bile,
detaylı oyun yapısı
EKSİ Bazı program hataları
söz konusu



Yapım **Quadro Delta** Dağıtım **Re-Logic** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC Web** quadrodelta.com/privateers

Pixel Privateers

Manetth, Manetth I, Manetth II, Manetth III... Bana Manetthlerden kurulu bir ordu verin, size kozmosu esir alayım!

Bazıları Andromeda Galaksisinde ölüm kalım savaşı verirken, Pixel Privateers ile çerçevenin dışına çıkarak büyük resme, kozmosa odaklanıyoruz. Solucan deliklerini kullanarak seyahat etmenin yolunu bulan "Şirket", bu delikler sayesinde uzayın farklı noktalarına erişmiştir. Şirket, bu noktaları antik uzaylı teknolojileri aramak için kullanmış, elde ettiği ganimetleri satarak kısa sürede büyük gelirler elde etmiştir. Şirkette yeni başlayan iki kişilik mürettebatımızın kontrolü elimizde, jetpackle uçan bir taşıyıcı emirler alarak oyuna başlıyoruz. Oldukça eğlenceli bir öğretici bölümün ardından rastgele isimlendirilmiş gemimiz ve mürettebatımızla birlikte maceramıza atılıyoruz. Henüz No Man's Sky'ı unutamamışken "No Man's Panda 4DS" ismini gemide görmek, acı acı gülümsememize neden oluyor ve bize stabil olduğu söylenen karadelik'in hiç de öyle olmaması sonucu

uzayın bilinmeyen bir noktasında buluyoruz kendimizi. Bu noktadan sonra görevimiz Şirket için olabildiğince çok uzaylı teknoloji toplamak ve evimizin yolunu bulmak oluyor. Gemimizdeyken galaksi haritasından istediğimiz herhangi bir yere yakıt harcıyarak gidebiliyor, madde harcıyarak da mürettebatımızın istediğimiz gezegen yüzeyine iniş yapmasına olanak sağlayabiliyoruz. İniş yaptıktan sonra iki boyutlu ve takım tabanlı bir oynanışa sahip olan oyunumuz, Diablo'yu aratmayacak çeşitlilikle ganimetle aklımızı çelmeyi başarıyor. Tabii bu ganimetleri elde etmek için önce uzayın bir köşesinde kendi içinde savaşan gruplarla, bizleri bekleyen kana susamış uzaylılarla ve cyborglarla savaşmalıyız. Oldukça basit bir şeması olmasına rağmen, sayıları sekize kadar çıkabilen mürettebat ve alışması güç kontroller sebebiyle gezegen yüzeyleri zaman zaman zorlayıcı olabiliyor. Emir verdiğimiz halde saldırı yapmayan, etrafı çok kalabalık olduğunda seçemediğimiz ve arkadaşlarımızdan geride kalabilen mürettebatımız için zamanı durdurmak yardımımıza koşuyor. Mürettebatı her bir karakterin bir sonraki hamlesini planladığımız bu moda olan ihtiyaç, zorlukla doğru orantılı olarak artıyor. Gemimize dönecek olursak, mürettebatımızın özelliklerini belirlediğimiz ve eşyalarını özelleştirebildiğimiz bir menümüz bulunuyor. Her bir mürettebat kullandığı

araçların ait olduğu sınıfın özelliklerinden faydalanabiliyor, bu da her bir karakterin sınıfını istediğimiz an değiştirmemize yarıyor. Gemimizde yeni sınıf özelliklerini araştırabildiğimiz bir bilim laboratuvarı, uzaylı teknolojilerini anlamlandırabildiğimiz bir araştırma merkezi, yeni mürettebat elemanları toplamak yerine elimizdekileri klonlayabildiğimiz bir klonlama laboratuvarı ve eşyalarımızın birebir kopyalarını üretebildiğimiz bir çoğaltıcı bulunuyor. Kalıcı ölümün olduğu zorluk seviyesinde güçlü karakterlerin bir klonunu el altında bulundurmamak ya da gücü yüksek Manetthlerden bir ordu kurmak oldukça işe yarayabiliyor. Farklı bir uzay macerası arıyorsanız Pixel Privateers'ın yanıp sönen piksellerine bir şans verebilirsiniz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI Ganimetler, hızlı oynanış, görsel tasarım ve müzikler
EKSİ Karakter kontrolleri, otomatik saldırı yok, tekrar eden oynanış





Yapım **3D2 Entertainment** Dağıtım **Nkidu Games Inc.** Tür **Macera** Platform **PC** Web **thecrowseye.com**

The Crow's Eye

Outlast diye başladık Portal diye bitirdik...

Outlast, en sevdiğim oyunların başında gelir. Atmosferi ve ürkünçlüğü ile bir yandan gözlerinizi kapayıp koltukların arasına sinmek isterken bir yandan da gözünüzü kırpmadan saatlerce oynamak isterim. Elbette Outlast'ın peşinden bir sürü benzer oyun çıktı. Kimisi idare eder olsa da hiçbiri Outlast değildi. The Crow's Eye' ilk gördüğümde ise acaba dedim; o tadı alabilir miyim? Misafir umduğunu değil bulduğunu yermiş ya, karşımda bırakın Outlast'ı bambaşka bir şey: Portal'ı buldum! Psikolojik terör, gerilim, korku lafları geçmesine karşın germeyi bırakın eğlendiren The Crow's Eye'in içeriğine geçmeden önce, oynarken hiç umursamadığım konusuna da kısaca değineyim. Aslında iki tane senaryo var. Birisi 1947 yılında diğeri ise 1966 yılında geçiyor. Olayların odak noktası Medical University of Crowswood. Üniversitede dört öğrenci ve peşine olayı araştırmaya gelen polisler, hatta üniversitenin profesörleri ortadan kaybolmaya başlayınca üniversitenin kapısına kilit vurulur ve yaşanan olaylardan bir daha bahsetmeme kararı alınır. Yani dava kapanır. 1966 yılında ise genç bir adam gözlerini üniversitede açar. Bu adam bizizdir ve çok geçmeden, bir şekilde kaçırılıp bir deneyin parçası olarak üniversiteye getirildiğimizi anlarız. Tahmin edeceğinize üzere de amacımız kaçıktır lakin Gandalf'ın sakalına ve Joker'in kişiliğine sahip olan bir amca, üniversiteyi envai çeşit bulmaca ile donatmıştır. Çıkışı bulmaya çalışırken üni-

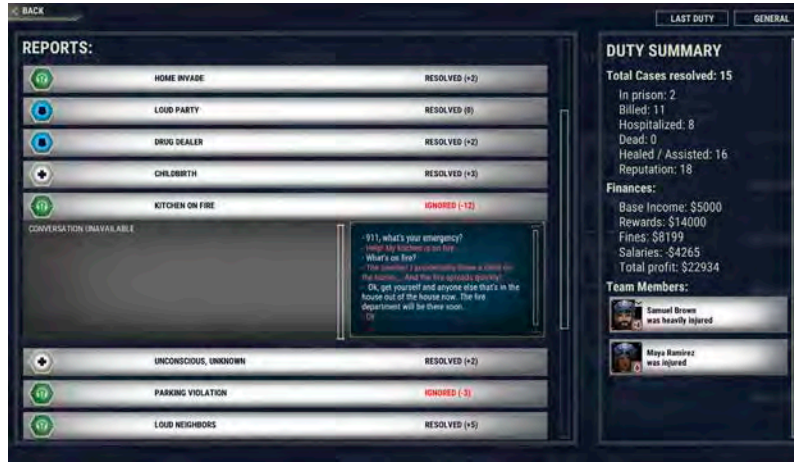
versitenin karanlık geçmişi de her adımda gün yüzüne çıkmaya başlar. Oyuna ilk başladığımda tüm odağımı vermiş olarak ilerlerken elbette bir şeylerin olmasını bekliyordum. Ekranın sağ tepesine enerji barı da koymuşlar; ben, beni gelecek kötü kalpli insanlar beklerken önüme kilitli kapılar, kutu bulmacaları, şalterleri doğru sırada kaldırıp indirme, labirentler, platform atlama gibi sevimli bulmacalar çıktı. Evet, Outlast gibi The Crow's Eye da ilerledikçe keşfet şeklinde. Her tarafa serpiştirilmiş dokümanlar, ses kayıtları ve psikopat bir adamın konuşmaları eşliğinde ilerliyoruz. Lakin Outlast'teki gerilim, takip ediliyor muyum, şu kapının ardında ne var olayı The Crow's Eye'da yok. Oyunda yaklaşık dokuz seviye var ve her seviyenin bulmacaları farklı. İlerleyen zamanlarda çakma bir "gravity gun" da elde edince bir ara harbiden Portal oynuyorum sandım. Tabii ki portallar yok ama kutuları doğru yerlerine yerleştirme, hoplama - zıplama gibi etmenler resmen Portal'dan alınmış gibi. Bir de ilerleyen bölümlerde uyuşturucu benzeri bir şırınga ile bir yetenek elde ediyoruz ve bununla kısa bir süreliğine zaman yavaşlıyor, karakterimiz hızlanıp daha yükseğe zıplayabiliyor. Açıkçası sağlık neden var anlamış değilim. Genelde siyah boşluğa düştüğümüzde canımız azalıyor ve hemen düştüğümüz yerden başlıyoruz. Amaç? Yani olsa ne olur olmasa ne olur. Ha, bir de iki - üç kere fırlayan solucan koymuşlar korkutmak

amacıyla fakat o da korkutmuyor. Can sıfırlandığında en son kayıttan başlıyoruz ki oyuncuya eziyet bildiğiniz. Canı ise "craft" yani iki nesneyi birleştirerek elde ettiğimiz bandajlar ile dolduruyoruz. Keza aynı şekilde her seviyede haritayı da craft yaparak elde ediyoruz. Müzik kutusu şeklindeki save noktaları ile de kayıt çekiyoruz. Oyun, başarılı grafikleri ve bahsettiğim ses kayıtları ile Bioshock'a benziyor. En iyi yanı ise müzikleri, şüphesiz. Müzikleri bakımından The Crow's Eye birçok kaliteli oyunu yanında sönük bırakır diyebiliriz. Fakat içerik? Maalesef gerilim beklentisi ile başlayan macera, bulmaca bulmacasına dönüşüyor ve sadece meraktan, sonunda ne olacak diye oynuyorsunuz... Neyse, bu yapımla gerilmeyi beklemeyin sakın. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Müzikler etkileyici
EKSİ Aşırı kolay bulmacalar, gerilim öğeleri çok eksik, hikaye zayıf





Yapım **Jutsu Games** Dağıtım **PlayWay S.A.** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC, Mac** Web **jutsugames.com/911**

911 Operator

“Gün içindeki onca asılsız ihbardan sonra pizza siparişi vermek için arayan kişi sabrımı taşırmıştı. Belki de ondan önce kedisi ağaca çıktığı için, kızıyla kavga ettiği için ya da cebindeki telefona sahip çıkamadığı için arayanlar olmasaydı sesindeki tedirginliği fark edebilirdim ve hayatını kurtarabilirdim.”

Bizleri acil yardım merkezi operatörü rolüne büründüren 911 Operator, oyuncuları hem eğlendirmeyi hem de hayat kurtaracak tecrübeler edinmelerini sağlamayı amaçlıyor. 911 operatörü olarak acil durum çağrılarına cevap vermemiz ve gerektiği takdirde polis, itfaiye ya da sağlık görevlilerini olay yerine yönlendirmemiz gerekiyor.

Acil yardım merkezindeki masamızda telefonlara cevap verirken öncelikle karşı tarafın adresini öğrenmeye özen göstermemiz, sonrasında da acil durumun ne olduğunu öğrenmemiz şeklinde bir iş yükümüz mevcut. Geçtiğimiz yıl ülkemizdeki acil durum çağrılarının %96'sında olduğu gibi, oyunda da bizleri bekleyen asılsız çağrılar yer alıyor. Bu çağrıların asılsız olduklarını anladıktan sonra vakit kaybetmeden yeni çağrılara cevap vermemiz gerekiyor. Asılsız çağrıların dışında basit acil durum talimatlarıyla çözülebilecek durumlarla da

karşılaşılabiliyoruz. Bu durumlarda vereceğimiz tavsiyeden emin olmamız gerekiyor, yoksa tenceresindeki yağ alev aldığı için arayan kişiye su dökmesini söylediğimizde alevin parlaması ve hasarın artması işten bile değil. Bu kişiye alevi ıslak havluyla boğarak söndürmeye çalışmasını söyleyebileceğimiz gibi önümüzdeki şehir haritasından olay yerine itfaiye ekiplerini de gönderebiliyoruz. Kapolei, Albuquerque, Chicago, San Francisco, New York ve Washington şehirlerinde geçen kariyer modunda, acil durumlara müdahale hızımız ve acil durum sonuçları şekline göre itibar kazanıyor ve diğer şehirlere geçmeye hak kazanıyoruz. Bununla birlikte oyunun serbest modunda dünya üzerindeki herhangi bir şehrin haritasını indirebiliyor ve macerayı büyütebiliyoruz.

Oyunda sadece polis, itfaiye ve sağlık ekiplerini olay yerine yönlendirmekle kalmıyor, bize ayrılan bütçeyle birlikte onları da yönetiyoruz. Bütçemizle ambulans helikopter olarak sağlığı söz konusu olduğunda daha hızlı hareket edebilir, polis memurlarına can yeleği olarak olası çatışmaları yara almadan atlatmalarını sağlayabilir ya da sürüş becerisi daha iyi olan bir itfaiye memurunu işe alarak olay yerine daha kısa sürede ulaşabiliriz. Ekipler olay yerine ne kadar hazırlıklı ve hızlı ulaşırsa ulaşsın, yayılmakta olan bir yangını iki kişiyle söndürmeye çalıştığımızda itfaiye memurlarının ya da beş kişilik silahlı bir terörist grubunu

üç kişiyle etkisiz hale getirmeye çalıştığımızda çalıştığımızda polis memurlarının yaralanarak birkaç gün iş görememesine ya da ölmesine neden olabiliyoruz. Dahası, günün sonunda verdiğimiz kararların sonuçları önümüze geldiğinde adres bilgisini öğrenmeden ekip göndereceğimizi söyleyerek telefonu kapattığımız bir acil durumda birilerinin hayatlarını kaybettiğini öğrenebiliyoruz.

Keşke okullarda ders olarak okutulsa diyeceğimiz 911 Operator, kısa süre sonunda tekrara düşebilecek oynanışını dert etmeyecek oyunculara oldukça farklı bir tecrübe ve onlarca acil durum bilgisi vadediyor.

■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI İstenilen şehirde oynanabilmesi, farklı durum senaryoları, onlarca acil yardım bilgisi öğrenmek
EKSİ Tekrar eden senaryolar, kısıtlı içeriğe rağmen ücretli eklentiler





Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

GetMeBro ★

Amansız yarış!

Bazı oyun türleri asla eskimiyor ve bu türlere üye olan oyunları da oyuncular başlıklarına basıyor. GetMeBro'nun da üyesi olduğu basit kontrollü platform oyunları da bu oyun türlerinden birisi. GetMeBro'nun iki modu bulunuyor. Bunlardan ilki, sonsuz haritada, türlü tehlikelere göğüs gererek, en kısa sürede, maksimum mesafeyi kat etmeye çalıştığımız tek kişilik mod. Diğer modda ise gerçek zamanlı olarak bir diğer

oyuncuya karşı mücadele ediyoruz. Rakibimizi mağlup etmek için doğru zamanlamayla yapılmış hamlelerin yanı sıra, çeşitli yeteneklerimizden de faydalanmamız gerekiyor. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere bu yetenekleri sınırsız bir şekilde kullanamıyoruz. Yetenekleri kullanmak için haritanın çeşitli noktalarına dağıtılmış olan mana toplarını toplamamız gerekiyor. GetMeBro türü sevenlerin kaçırması gereken bir yapım. ■ Puan: 8,0



Tür Strateji Platform IOS, Android Fiyat Ücretsiz

Yu-Gi-Oh! Duel Links

Eski günlerdeki gibi...

Yu-Gi-Oh'u özellikle benim neslimden bilmeyen yoktur. Çocukluğumda en sevdiğim animelerden birisiydi. Ayrıca oyunları da oldukça başarılıydı. Son dönemde sessizliğe bürünen seri, Yu-Gi-Oh Duel Links ile geri dönüyor. Yugi, Kaiba, Téa gibi ikonik karakterler ve ayrıca Blue-Eyes White Dragon, Dark Magician ve Red-Eyes Black Dragon gibi kartlar da oyunda yer alıyor. Oyuna Yami Yugi ve Seto Kaiba arasında bir seçim yaparak başlıyor olsak da ilerleyen zamanda istediğimiz şekilde kullandığımız karakteri değiştirebiliyoruz. Oyunda seslendirmelerin tamamının animeden alınma olduğunu da belirteyim. Bu noktaya kadar oyun oldukça keyifli gözüküyor olsa da eski Yu-Gi-Oh oyunlarının oldukça gerisinde kalıyor. Ayrıca piyasada Hearthstone gibi ciddi bir rakibi olduğunu da düşünürsek, oyunun şu anki popülerliğinin eskiye olan özlem sebebiyle olduğunu düşünüyorum...

■ Puan: 7,0



Tür MOBA Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Planet of Heroes ★

Yepyeni bir MOBA deneyimine hazır mısınız?

MOBA'ların son yılların kralı olduğunu söylememeye sanırım gerek yok. Bu başarıya bağlı olarak da oyun yapımcıları her platformda şansını yepyeni MOBA'larla deniyor. Mobil cihazlar için piyasaya çıkan en genç MOBA ise Planet of Heroes. Tek koridorda, üçer kişilik iki takımın mücadelesine ev sahipliği yapan oyunda, artık alıştığımız orman canavarları da bulunuyor. Oyunun bana sorarsanız en büyük eksiği karakter çeşitliliği. Oyunda şu an için yalnızca 10 adet karakter bulunduğu ve karakterleri açmak da bana sorarsanız oldukça zorlayıcı olduğu için, oyunlar genelde aynı takımların birbiri ile mücadelesi şeklinde geçiyor. Ayrıca oyunun diğer hemen hemen her mobil MOBA'da da olduğu gibi bazı kontrol sorunları bulunuyor. Bu eksiklerine rağmen piyasadaki pek çok mobil MOBA'dan daha başarılı olan Planet of Heroes'a en azından bir şans vermenizi öneririm. ■ Puan: 8,0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Truck Simulator: Open World
2. Dream League Soccer 2017
3. Retro Soccer: Arcade Football
4. Strike of Kings
5. Super Mario Run

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc.
3. Recontact: İstanbul
4. This War of Mine
5. Construction Simulator 2



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Super Mario Run
2. Subway Surfers
3. Dream League Soccer 2017
4. Candy Crush Saga
5. Clash Royale

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Blueprint 3D
2. Kingdom Rush Frontiers
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Survival Online GO



Tür **Aksiyon** Platform **iOS, Android** Fiyat **34,99TL**

Lords of the Fallen ★

Sıra mobil cihazlarda!

Lords of the Fallen yaklaşık üç sene önce yeni nesil konsolların RPG eksiğini gideren, çok özel bir yapımdı. Dark Souls serisi kadar olmasa da zorlayıcı denebilecek bir yapımda olan Lords of the Fallen, şimdi de şansını mobil cihazlarda deniyor. Ancak mobil oyun orijinal yapımda gibi bir RPG değil. Mobil oyunda amacımız sırasıyla karşılaştığımız rakiplerimizi alt etmek. Bunu yaparken doğru zamanlamayla, üstümüze gelen saldırıları savuşturmamız ve ardından rakiplerimize saldırmamız gerekiyor. Kağıt üstünde kolay olmasına karşın, ilerleyen bölümlerde yaptığınız hataların oldukça ağır sonuçlar yaratacağı yapımda, eşya seçimleri de oldukça önemli bir yere sahip. Oyun tarzınıza göre

çift eli kılıçla yüksek hasarlar verebilmeniz mümkün. Ancak bu aynı zamanda bir kalkan kullanamayacağınız ve buna bağlı olarak saldırılara karşı da savunmasız kalacağınız anlamına geliyor. Oyunda ayrıca çeşitli büyüler de bulunuyor. Doğru zamanlamayla kullanılan bir büyü, neredeyse kaybedilmiş bir karşılaşmanın seyrini değiştirebilecek kadar yüksek potansiyele sahip olduğunu da belirtiyim. Lords of the Fallen oldukça başarılı bir yapımda olsa da yüksek fiyatı akıllara "Gerçekten değer mi?" sorusunu da getiriyor. Bu konuda tek söyleyebileceğim, türü seviyorsanız çekinmeden oyunu alın. Aksi durumda indirim beklemeniz daha iyi olacaktır. ■ **Puan: 8,5**



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

Head Basketball ★

Head Soccer şekil değiştirirse!

Head Soccer'ı duymayan mobil oyuncu sanırım yoktur. Çıkışı üzerinden oldukça uzun bir zaman geçen yapımda, uzunca bir süre mobil oyun listelerinde başı çekmeyi başarmıştı. Geçtiğimiz aylarda ise Head Basketball aynı heyecanı parkeye taşıdı. Ne var ki oyunda bir takım sorunlar bulunuyordu ve bu yüzden incelemek istememiştim. Son güncellemeler ile neredeyse Head Soccer ayarına gelen yapımda es geçmek istemedim. Head Basketball, yazının girişinden ve adından da anlayabi-

leceğiniz üzere Head Soccer'ın basketbola uyarlanmış hali. Ancak ne yalan söyleyeyim Head Basketball, Head Soccer'a göre çok daha zorlayıcı bir oyun. Bunun en temel sebebi de, topu rakibinizin arkasına geçtiğinizde kolayca potaya atamıyor olmanız. Ayrıca oyunda Head Soccer'dan farklı olarak, rakibinizin canını gösteren bir bar bulunuyor ve rakibinize ne kadar daha vurursanız bir süreliğine bayılacağını görebiliyorsunuz. Ayrıca bu oyunda da karakterinize göre değişen çeşitli özel güçleriniz bulunuyor. Oyunun ilk başlarında rakibinizin süper güçlerini kullanarak yaptığı atışları karşılamak oldukça zor olsa da karakterinizi geliştirdikçe özel güçleri savuşturma şansınız epey artıyor. Head Basketball oldukça başarılı bir uyarlama. Tüm oyunculara şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Puan: 9,0**



Hearthstone

Hearthstone'un en son macerası Journey to Un'Goro bu ay içinde oyuncular ile buluşacak. Peki eklentiyle gelen Quest ve Adapt kartları ne anlama geliyor?

syf.86

ONLINE



Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Overwatch

Karşınızda yeni kahramanımız Orisa!

Her ne kadar oynayan herkes eşleştirme sisteminden dem vursa da Overwatch, hala bir çılgınlık gibi oynanmaya devam ediyor. Aksiyonun durmadığı oyun, her geçen gün içeriğini biraz daha geliştirmekte. Bu

defa karşımıza çıkan karakter, senaryoya göre 11 yaşındaki bir mühendis tarafından geliştirilen dört bacaklı bir robot. Orisa'ya merhaba deyin!

Peki Orisa'nın yetenekleri neler? Orisa'nın temel saldırı yeteneği Fusion Driver ve rakiplere uzaktan hasar veriyor. Bu yetenek ile sağ kolunu bir taret gibi kullanan Orisa'nın ateş ettiği sürede hareket hızı yavaşlıyor. Fortify yeteneği ise kısa süreliğine aldığı hasarı azaltırken, sersemletme saldırılarından da etkilenmemesini sağlıyor. Protective Barrier yeteneği ile Orisa yere bir cihaz bırakarak sabit bir alanda kalkan açıyor ve karşıdan gelen saldırıları engelliyor. Son olarak Orisa'nın son yeteneği Supercharger ve kullanıldığında yere bir cihaz bırakmasını sağlıyor. Bu cihaz,

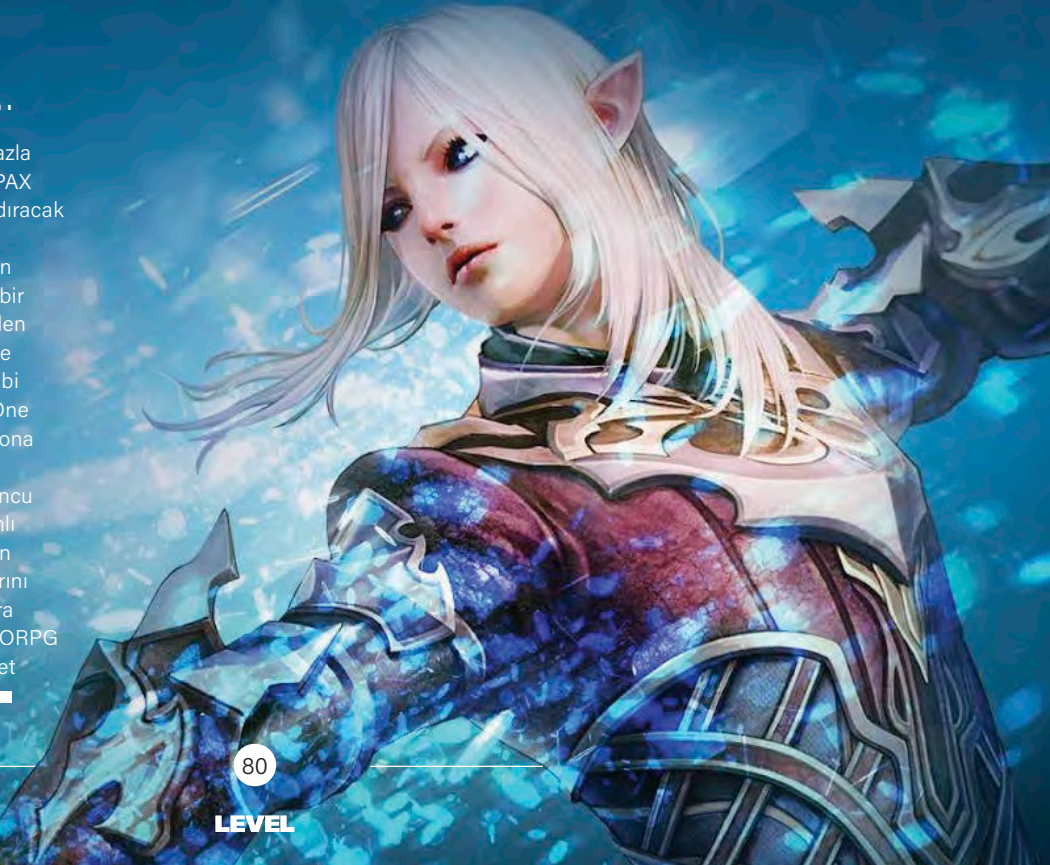
menzindeki dost karakterlere fazladan hasar verme yeteneği anlamına gelmekte. ■



TERA Online

Nihayet konsollara geliyor..

F2P MMORPG oyunları arasında hala en fazla tercih edilen oyunlardan biri olan TERA, PAX East 2017'de konsol oyuncularını heyecanlandıracak haberlerle çıkageldi. 2011 yılında uzak doğu, ertesi sene ise batı dünyasında piyasaya çıkan TERA Online, şimdiye kadar oldukça başarılı bir performans sergiledi ve oyuncu sayısını günden güne artırıyor. En Masse Entertainment, PC'de ulaştığı bu başarıyı konsollara da taşıyacak gibi duruyor. Yapımcı, oyunun kontrollerini Xbox One ile PS4'e uygun hale getirmek ciddi bir revizyona sokacağını şimdiden duyurdu bile. En Masse Entertainment CEO'su Sam Kim, yeni bir oyuncu topluluğu kazanacakları için oldukça heyecanlı olduklarını ve konsol oyuncularının en iyi oyun tecrübesini yaşayabilmeleri için çok çalıştıklarını dile getirdi. Bu yıl içerisinde oyunun konsollara çıkması bekleniyor. Eğer siz de konsolda MMORPG deneyimi yaşamak isterseniz TERA'nın internet sitesi üzerinden kapalı betaya katılabilirsiniz. ■



The Elder Scrolls: Legends

The Fall of the Dark Brotherhood yolda...

Mart ayında beta testlerini bitirip resmi çıkışını gerçekleştiren Elder Scrolls: Legends, çıkışının üzerinden aşağı yukarı bir ay geçmesine rağmen, yeni bir güncellemeye merhaba diyor. Son zamanlarda popüler olan kart oyunu temasını The Elder Scrolls evreniyle harmanlayan oyunun ilk senaryo bazlı güncellemesi The Fall of the Dark Brotherhood

arayı fazla açmadan duyuruldu. Evet, yanlış duymadınız. Oblivion ve Skyrim'in popüler loncalarından biri olan Dark Brotherhood'u The Elder Scrolls Legends'da da göreceğiz. Bu paketle beraber oyuna 25 yeni görev ve 40 adet yeni kart eklenecek. Üstelik oyuncular görevleri tamamladıkça bu kartlara sahip olabilecek. Ayrıca Dark Brotherhood sayesinde

üç adet yeni Legendary kart kazanılmayı bekliyor. Bu arada oyun için yepyeni bir haber ise, oyunun yavaş yavaş mobil platformlara da çıkacak olması. Aslında iPad'e sahip olanlar oyunu cihazlarına şimdiden kurabilir. Bu ayın henüz belirsiz bir tarihinde ise Android tablet kullanıcıları The Elder Scrolls Legends'ı oynayabilecek. ■

Paragon

Kırbaçlı kahramana merhaba deyin!

Son dönemlerin en çok dikkat eden SMOBA oyunlarından Paragon'un yeni kahramanına selam verin. Wonder Woman vari kırbaç ile düşmanlarına kök söktüren yepyeni kahraman Yin, oldukça kullanışlı görünüyor. Peki Yin'in özel güçleri neler, kırbaçını nasıl kullanıyor? Yin'in ilk yeteneği Backlash, kahraman kırbaç ile vurduğunda önündeki düşmanlara hasar veriyor ve onları geri itiyor. Lash Kick yeteneği ise, Yin'in düşmanını kırbaç ile tutmasına ve kendisini düşmana doğru çekip kafasına bir darbe indirmesine olanak tanıyor. Kaçan düşmanları yakalamak için oldukça önemli bir yetenek olan Lash Kick, dost kahramana karşı kullanılarak kaçmaya da olanak tanıyor. Windborn yeteneği ise Yin'in kırbaçıyla yaptığı temel saldırıların daha uzak mesafeye ulaşmasını sağlıyor. Yin'in en güçlü yeteneği Quelling Gale ise, kahramanın etrafında fırtına vari bir alan oluşturup tozu

dumana katıyor. Hal böyleyken, uzaktaki düşmanların hareket hızı ve saldırı hızları da azalıyor. Kırbaçlı kahramanımız hasar potansiyeli oldukça yüksek bir karakter

olarak, taşıyıcı rollere oldukça uygun gibi duruyor. Yin ile kahraman sayısını 29'a çıkaran Paragon için bakalım daha nasıl kahramanlar göreceğiz? ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Herkese kucak dolusu selamlar efendim. Bildiğiniz gibi iki aydır sizlere oyun hakkında başarıya ulaşmanız için ipuçları sunuyorum. Geçtiğimiz aydan itibaren rollere değinmeye başlamıştım ve ormancı rolüne dair ipuçları vermiştim. Bu ay ise ormancımızı alalım ve alt koridora doğru sürpriz bir baskın yapalım. Ne dersiniz? Diyelim ki yaptığımız baskın gayet başarılı ve görevini yerine getirmenin verdiği gururla ormanımıza dönüyoruz; ancak belki de pek de aklımıza gelmeyen bir durum var. Eğer

bu baskında destek oyuncusu olmasa ne olurdu? Kaçmaya çalışan Vayne'i yerine mihlayıcı Morgana olmasaydı emin olun ki bu baskını o kadar da rahat yapamazdınız. Karşılaşmaların gizli kahramanları, destek rolüne değinmenin vakti geldi sanırım.

Fedakar ruhlar: Destekler

Kimisi rakibine Blitzcrank gibi "Gel sen bakayım buraya." der. Kimisi Zyra gibi, düşmanı dürtü dürtü yanına bile yaklaşmadan perişan eder. Kimisi Braum gibi "Benim

nişancıma vuracak sihirdar, anasının karnından doğmadı." diyerek kalkanını ortaya koyar. Kimisi ise Soraka gibi adeta canından can verir. League of Legends'in en önemli iki rolünden biri olarak kabul ettiğim fedakâr destek oyuncularına merhaba deyin.

Özellikle bizim sunucumuzda en az tercih edilen rollerden biri olsa da bir destek oyuncusu olmak kolay değildir ve gerçek manada fedakarlık ister. Bir destek oyuncusunun temel görevi bir kaleciyle aynıdır. Bir kaleci nasıl kalesini koruyup golü önleyorsa, destek oyuncusu da takım arkadaşlarını birer skor haline gelmekten korur. Avantajlı pozisyonlarda ise rakibin skora dönüşmesinde rol oynar. Yani destek rolü bir oyunun olmazsa olmazdır; başarıya ulaşan köprüyü inşa eder ve takım arkadaşları da o köprüden geçer. Bir nişancının işi, yanındaki destek rolü kötü bir gününde olduğunda çok daha zorlaşacaktır. Bu nedenle destek rolünü oynayan fedakar sihirdarların değerini bilelim arkadaşlar.

Destek rolü seçimi

Şampiyon havuzunuzu geniş tutmanız, seçim ve karşı seçimler için büyük önem arz eder. Unutmayın ki bir League of Legends karşılaşması, şampiyonlar



Sihirdar Vadisi'ne indiğinde değil, şampiyon seçim ekranında başlar. Yani oyunu kabul etme butonuna bastığınız andan itibaren mücadeleye hazır olmalı, her rol için seçim ve takım kompozisyonlarına göre yapılacak karşı seçimleri iyi okumak durumundasınız. Pekli destek rolü için seçim ve karşı seçimler nasıl olmalıdır?

Alt koridor, oyunun en dinamik ilerleyen koridorudur. Birçok maçta, alt koridorda minyonlar dahi gelmeden takaslar başlar. Alt koridorun erken safhasının en önemli adımı, olabildiğince koridorda kalmaktır. Elbette erken oyunda gelecek tek bir skor bile çok büyük avantaj sağlar ancak rakibi olabildiğince rahatsız etmek, takım merkezine dönmesini sağlamak, en iyi ihtimal ile bir baskın sonucu Sıçra'yı harcamasına sebep olmak oldukça önemlidir. Bu nedenle seçim ekranında koridorda en fazla kalabileceğinizi düşündüğünüz seçimlere odaklanmanız gerekir. Erken oyun için nişancınızla beraber dürtme kurgusuna dayalı bir oyun oynamaya karar verdiyseniz Zyra, Sona veya son zamanlarda bu rolde oldukça tercih edilen Malzahar gibi şampiyonlar etkili olabilir. Ancak daha pasif, defansif bir oyun tarzını benimseyeceksiniz, gelen baskınlarla karşı saldırı yapabilecek, iyileştirme özelliği olan bir destek rolü oynamanız da oldukça etkili olabilir. Soraka ve Nami gibi şampiyonlar da bu yönüyle ön plana çıkar. Özellikle Nami, kitle kontrol yeteneği sayesinde karşı saldırılarda büyük bir tehdit ortaya koymakta. Leona, Blitzcrank veya Tahm Kench gibi tank potansiyeline sahip destek rollerinde ise ormancınızla oldukça iyi anlaşmanız gerekmektedir. Zira karşınızda can yenileme özelliği olan bir destek oyuncusu bulunursa, ikiye iki mücadelelerde oyunu kazanmanız bir hayli zor olabilir.

Tüm bu parçalara birleştirildiğinde dürtme yeteneği olan şampiyonlar karşında, oyun tarzınıza bağlı olarak Leona veya Braum

gibi şampiyonlar işe yarayabilir. Bunun yanında tank özelliği olan bir destek rolünü karşıda görecekseniz, hem dürtme, hem iyileştirme, hem de kitle kontrol yeteneklerine sahip, Nami veya Sona gibi şampiyonlar iyi tercih olacaktır.

Görüşü sağlayın

Bir destek oyuncusun en önemli eşyalarından birisi Keşiftaşı'dır arkadaşlar. Çok klasik bir bilgi gibi gelebilir ancak harita görüşünün çok önemli olduğu League of Legends'da, takımına bu görüşü sağlama-sı gereken en önemli rol destek rolüdür. Totemler gerek koridor safhasında, gerek takım savaşlarında, gerekse harita görevlerini yaparken hem görüş sağlar, hem de ışınlan büyüsü kullanan oyuncular için birer ulaşım aracıdır.

Alt koridor safhasında totemlerinizi, nehir girişindeki çalya, nehirden ormana girebileceğiniz mavi takım tarafındaki çalya ve koridorda bulunan çalıların da her ikisine birden yerleştirmeniz büyük önem taşıyor. Elbette bu kadar çok totemi, ziynet, keşiftaşı ve kontrol totemleri aracılığı ile elde edeceğiz. Özellikle yeni sezon ile beraber kontrol toteminin oyuna gelmesi rakip totemleri bulmak için oldukça önemli bir durum ortaya çıkarıyor.

Erken koridor safhasının ardından ise element ejderlerini sürekli olarak gözlem altında tutmak oldukça önemlidir. Bunun için alt koridor tarafında, nehirden kırmızı takım ormanına çıkan iki yola, nehirdeki çalya ve mavi takımın ormanında hemen element ejderinin arkasında kalan çalıda görüş sağlamak önemlidir. Aynı şekilde Baron mücadelesinde de nehre giriş çıkışı her açıdan kontrol etmeniz büyük önem taşıyor.

Galibiyeti getiren golün asistini yap!

Takım savaşlarında destek rolü, kendi takım arkadaşlarının ölmelerini engellemekle



yükümlüdür. Bu nedenle Demir Solari'nin Broşu ve Kefaret gibi eşyaları rakipten daha erken tamamlamak savaşlarda büyük avantaj sağlar. Ayrıca Janna, Thresh ve Bard gibi kitle kontrolde güçlü şampiyonların her zaman takım savaşlarında benim için en iyi destek şampiyonları olduğunu söyleyebilirim. Zyra ve Sona gibi şampiyonlarsa kitle kontrol yeteneklerinin yanı sıra ciddi hasarlar vererek de etkili olabilir.

Bir maçın kaderini belirleyebilecek, takım savaşlarının en fedakârı ve nişancılardan gerçek koruyucu meleği destek rolünü küçümsemeyin arkadaşlar. Bu rolün var olması demek taktiksel çeşitliliğin, oynanıştaki çok yönlülüğün artması ve herhangi bir maçın herhangi bir anda tersine dönebilmesi demek. Destek rolü candır, çiğnerdir. Onların kıymetini bilelim.

■ Enes Özdemir

Şampiyonluk Ligi Sona erdi!

Koca bir sezonu geride bırakırken Super Massive adeta Şampiyonluk Ligi'ni domine etti desek yanlış olmaz. Mevsim finallerine katılmak için takımların mücadelesi tüm sezon sürdü. Nihayetinde ligi ilk iki sırada bitiren Super Massive ve Team AURORA direk olarak yarı finale katılmaya hak kazandı. Oyunfor.Crew, HWA, 1907 Fenerbahçe ve Galacticos ise yarı finale yükselmek için birbirleri ile mücadele edecek. Son olarak League of Legends ana sayfasında, yarı finallerin ardından gerçekleşecek olan Kış Mevsimi Finali'nin 22 Nisan'da Volkswagen Arena'da yapılacağı duyuruldu.



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO topluluğu her geçen gün genişlerken, oyuncuların "nasıl daha hızlı şekilde rütbe atlayabilirim?" dertleriyle de boğuşuyor. Bilindiği gibi Counter Strike'in en önemli özelliği bir takım oyunu olmasıdır. Yıllardan beri oyunun en çok öne çıkan özelliği ise oyunun taktiksel yönünün çok ağır basmasıydı. Bu taktiksel oynanış zaman içinde daha da geliştirildi ve strateji ile takım oyunu, maç kazanmak için adeta olmazsa olmaz hale geldi.

Biliyorsunuz ki ben de geçtiğimiz aydan itibaren nasıl daha iyi bir oyuncu hale gelebileceğimizi ele almaya başladım. Geçtiğimiz ay, özellikle yeni başlayan veya düşük rütbelerdeki oyuncuları ilgilendirebilecek bir rehber hazırlamıştım ki verdiğim öneriler doğrultusunda çalıştıysanız daha derine inmenin vakti geldi demektir. Geçtiğimiz ay belirttiğim gibi,

rekabetçi oyunlarda başarılı olmak için takım halinde oyuna girmeniz çok büyük önem taşıyor. Solo olarak veya eksik oyuncuyla girilen oyunlar, CS:GO'da başarıya giden yolun hayat damarlarından biri olan iletişim faktörünü sekteye uğratabiliyor. Her türlü iletişim açığı, oyunda sizi dezavantajlı konuma sokacak ve mağlubiyete bir adım daha yaklaşıyorsunuz. Bu nedenle tam bir takım halinde oyuna girmeniz ve takımın her üyesiyle sorunsuz iletişim kurmanız önemli. Takımı bir araya getirdikten sonra ise kimin hangi rolde oynaması gerektiğini belirlemek büyük önem arz ediyor. Bu ay ve

bir sonraki ay, oyundaki bu rolleri değinecek bu rollerin gerektirdiklerini ele alacağız. CS:GO'da oyun rolleri dinamikdir ve stratejiler çok çeşitlidir. Yani oyun gidişatına bağlı olarak oynamanız gereken rol değişebilir veya takımlar değiştiğinde yeni bir strateji izlemek zorunda kalabilirsiniz. Bu nedenle, her oyuncunun bir ana bir de yan rolde ustalaşması büyük önem taşıyor. Böylece taktik değişiklikleri uygulamak için verilen molalarda kimin nerede oynayacağını daha hızlı belirleyebilirsiniz. Gelelim hangi rolün, hangi görevleri olduğuna. Öncelikle bu rollere Terörist tarafından değineceğim.



The Entry Fragger

Hem pistollerde hem de makineli tüfeklerde, nişancılık yeteneği gerektiren rollerin başında The Entry Fragger gelir. Oyunun en önemli rollerinden biri olan bu Entry Fragger'lar takımın öncü kuvveti, bir nevi Charlie birliğidir. Hedeflenen bomba alanına girerken ilk baskını yapar. Basitçe, bir Entry Fraggerın görevi, hedeflenen alana girip alanı kontrol etmek ve en az bir skor almaktır. Bir skor aldıktan sonra Entry Fragger ölse dahi görevini layığıyla yerine getirmiş olur. Bu nedenle Entry Fragger oynayan oyuncu, haritanın her bir noktasını en iyi şekilde bilmeli, rush yaparken düzgün hedef ararak, düşmanın gösterdiği en küçük noktayı bile vurabilmelidir. Yani bir Entry Fragger oyuncusu, gözlem yeteneğinin yanında hedef almada da usta olmak zorundadır. Kısacası takımında ilk skoru alan ve bunun sonucunda ölsün veya hayatta kalsın, girdiği bölgedeki gerekli bilgiyi takımına ulaştıran Entry Fragger her takımın isteyeceği bir oyuncudur. Ancak hayatta kalan bir Entry Fragger rolünün gerektirdiğinden daha fazla yarar sağlar. Entry Fragger oyuncunuz istediği şekilde işini yapmadığında ve rush yapıp direkt öldüğünde bu rolü üstlenecek, gerekirse iki rolü aynı anda oynayacak ikinci bir Entry Fragger belirlenmesi önemlidir.

Support

Bir Entry Fragger oyuncusunun başarılı olmasını sağlayan bir diğer unsur ve tüm takım için önemli bir rol olan support, rakibin oyununu bozmaya çalışır. Yani bir alana girerken, Entry Fragger oyuncusunun arkasından sis bombası veya flash bombası atan oyuncu support rolünü oynamaktadır. Bu nedenle bir support oyuncusu, bir alana girerken bombalarını nereye atacağını, nerede sektireceğini ve rakibin görüşünü nasıl

kısıtlayacağını iyi bilmelidir. Bir support oyuncusuysanız nereye bomba attığınızda hangi alanın görüşünü kapatacağınızı gösteren antrenman haritalarında bol bol eğitim yapmayı ihmal etmeyin.

Bir support oyuncusu Entry Fragger'ın ardından rush alanına giren ilk oyuncudur. Bu nedenle Entry Fragger ölsün veya ölmesin onun verdiği bilgiye göre hareket etmesi önemlidir. Diyelim ki A alanına gireceksiniz. Entry Fragger alana giriyor, bir oyuncuyu indiriyor ancak ikinci bir oyuncu daha alanı koruyor ve Entry Fragger oyuncumuzu indirip saklanıyor. Bu durumda alana girmeniz, rakip bir kişi eksik olduğu için en mantıklı seçim. Ancak baskını doğru yapmazsanız kazandığınız avantaj da kaybolur. Böyle bir durumda Entry Fragger oyuncusunun verdiği bilgi doğrultusunda, support oyuncusu rakibin saklandığı noktaya yanıcı bomba atarak onu ortaya çıkartabilir. Arkadan gelen AWP oyuncusu veya direkt olarak support oyuncusu da açığa çıkan bu düşmanı indirerek alanı temizleyebilir. Bu noktadan sonra bombayı kurmak ve savunma pozisyonuna geçmek önemlidir. Bir başka ayda bu konuya da değineceğim.

Lurker

Lurking, gizlenmek veya pusuya yatmak anlamlarında kullanılabilir. Yani takımınızdaki Lurker oyuncusu da düşmanı gafil avlayan, beklemediği anda vuran oyunculardır. Bir Lurker oyuncusu, bir suikastçı gibi daima sessiz ilerler, oyunun başında acelesi yoktur ve kendini gizleyecek güzel bir nokta bulmalıdır. Ancak Lurker'ın rolünü layıkıyla yapabilmesi için takımın kalanına da büyük rol düşer. Takım düşmanı öyle noktalara çekmelidir ki Lurker da arkalarından dolaşım onları tek tek indirebilsin. Aslında Lurker, oynaması eğlenceli ancak



bir o kadar da zor bir sınıftır. En zayıf ayak sesinin bile nerede geldiğini anlamak ve sürekli sessiz hareket etmek Lurker için çok önemlidir. Yani hem herkesin varlığını sezebilmeli hem de kendi varlığını hissettirmemelidir.

Bu ay yalnızca bu üç oyun rolüne değinmiş olsam da bir daha ki ay AWP'er ve Rifler rollerine değineceğim. Aynı zamanda beş kişilik bu oyunun altıncı rolü olan IGL yani In Game Leader'in de sahip olması gereken özellikleri yazacağım. Ancak oyundaki tüm rolleri teorik olarak bilseniz dahi, pratikte uygulamanın zaman aldığını ve antrenmana vakit ayırdığınız sürece her gün daha iyi olacağınızı unutmayın. Bu ay da CS:GO'nun sonunu getirdik efendim. Bir daha ki aya kadar esen kalın! ■ Enes Özdemir



Dignitas Kadın Takımını Duyurdu!

E-spor arenaslarında henüz kadın ligleri yaygınlaşmış değil ne yazık ki. Ancak kadın e-sporcuları da teşvik etmek ve kadın liglerini geliştirmek için yapılan atımlar da yok değil. Team Dignitas bu konuda öncü oldu ve kadın CS:GO takımını tanıttı. Takımın üyeleri ise şöyle: Emmale "emuhleet" Garrido, Amanda "rain" Smith, Carolyn "artStar" Noquez, Catherine "Cath" Leroux, Mounira "Goosebree-der" Dobie.

Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!



Ayın Kart Arkalığı

Journey to Un'Goro için ön sipariş verenlere hediye edilecek kart arkalığı.

Merhaba sevgili dostlar. Bu ayki köşemizde elimizden geldiğince Journey to Un'Goro'dan bahsetmeye çalıştık ama bu yazıyı yazdığımız tarihte detaylı bir bilgiye sahip olamadığımız için yazılarımız biraz kısır kaldı. Önümüzdeki ay tüm kartlar açıklandığında sizler için bol bol kart incelemesi yapacağız ve gelecek meta üzerine tahminlerde bulunmaya çalışacağız. RNG ile kalın!

Hearthstone Global Games

Bir çoğunuzun sosyal medya üzerinden Hearthstone gruplarında gördüğünüz Global Games'e de değinelim dedik. Global Games, isminden de anlaşılabilir gibi, dünya çapında gerçekleşecek bir Hearthstone turnuvası. Peki nedir bu Global Games?

Global Games, Blizzard tarafından düzenlenen 48 ülkenin en iyi oyuncularının

katılımlarıyla gerçekleşecek olan bir Hearthstone turnuvası. Ve alışılmışın aksine, oyuncular sizlerin oylarınızla belirleniyor! Siz bu satırları okurken maalesef oylama bitmiş hatta açıklanmış olacak ancak sistem çok basit; her ülke için Blizzard tarafından belirlenen 9 oyuncu ülkesini temsil etmek için Battle.net üzerinden aday olacak ve destekçilerinden oy toplamaya çalışacak. 9 oyuncudan 1'i yıl boyunca Blizzard onaylı turnuvalardan topladığı HTC puanı ile direkt katılacak. Geriye kalan 8 oyuncudan 2'si ise sizlerin oylarıyla seçilecek. Ayrıca oy kullandığınız takdirde Blizzard size teşekkür babında 1 adet Whispers of the Old Gods paketi hediye edecek. Şu an Türkiye'deki 9 aday sırasıyla; ThunderUP (direkt katılıyor), Kaan "Fujitora" Çekli, Emir "Cobra" Zengin, Alparslan "Woven" Kılıç, Onay "RoL" Kartal, Orkun "Posthum" Azak, Cankut "StahpItBlizz"

Mart ayının en iyi 5 destesi

- 1- Pirate Warrior
- 2- Aggro Rogue
- 3- Midrange Shaman
- 4- Jade Druid
- 5- Renolock

İşsever, Barış "Ulquiomaru" Görgülü, Berk "berserkci" Elçi.

Ödül havuzu 300,000\$ olan bu büyük turnuvayı hangi ülke kazanacak merakla bekliyoruz.

Kim bu Ben Brode?

Ben Brode, Blizzard'ın Hearthstone kolu olan Team 5'in bir üyesi ve Hearthstone oyun direktörü. 2002 yılında pizza kuryeliği yaparken bir arkadaşı sayesinde girdiği Blizzard'da önce Warcraft oyunlarında çalışıp daha sonra Hearthstone'a geçmişti. Kalın sesi ve gülüşüyle tanıdığımız bu kişiyi bu kadar tanınan yapan nedir? 2016 Kasım ayına kadar Team 5'te tasarımcı olarak bulunan Ben Brode o tarihte oyun direktörlüğüne yükseldi. Fakat kendisinin bu kadar popüler olmasının sebebi Twitter ve Reddit'te fazlasıyla aktif olması. Oyuncularla kartları ve oyunu tartışan Ben Brode, topluluk tarafından da gayet seviliyor gibi gözüküyor. Kısa bir süre önce çıkan Journey to Un'Goro fragmanında alıştığımız aksine bir şarkı bulunmaması üzerine Reddit'te açılan bir gönderi ile kullanıcılar bu hatayı telafi etmesi için Ben Brode'dan şarkı söylemesini istedi. Rap ve beatbox yapmayı çok seven Ben Brode, Un'Goro: The Journey isimli bir video ile topluluğun bu isteğini

yerine getirdi. Akabinde birçok remiksi yapılan şarkı Ben Brode'un topluluk ile ne kadar yakın bir ilişkide olduğunu kanıtlar nitelikte. Oyunu daha da çok sevmemize sebep olan Ben Brode, ilerleyen zamanlarda bizler için neler yapacak sabırsızlıkla bekliyoruz.

Un'Goro'ya Yolculuk!

Journey to Un'Goro eklenti paketi duyurulduğunda fragman niteliğinde birkaç tane kart yayınlanmıştı. Bu kartlar, eklenti paketi ile gelecek olan yeni Quest ve Adapt özelliklerini barındırıyordu. Oyunu canlandırarak, metayı değiştirecek bu özellikler nedir yakından bakalım.

Quest Kartları

Çoğu oyuncunun hayalini kurduğu Legendary spell'ler gerçek oldu!

Quest kartları oyunun ilk kartları arasında gelecek ve Legendary kart oldukları için destede yalnızca 1 adet bulunabilecek. Kartı oynadığınız anda Quest etkinleştirecek ve hero portrenizin yanında yer alacak. Quest'i tamamlamanız halinde kartta yazan ödülün sahibi olacaksınız.

Örneğin; Awaken the Makers adlı Priest Quest kartının görevi 7 adet Deathrattle özelliği olan asker oynamak. Görevi yerine getirdiğiniz zaman Amara, Warden of Hope adlı kartı elinize ekleyecek.

Adapt Kartları

Adapt, dinazor çağı konseptine birebir uyum sağlayan ve minyonlarınıza belirli özellikler kazandırdığınız yeni bir kart özelliği. Adapt kullanılırken, 10 farklı asker özelliği içerisinden rastgele 3 özellik Discover'dan aşına olduğumuz şekilde ekranda beliriyor ve



aralarından bir tanesini seçiyorsunuz. Bu özellikler; Taunt, Divine Shield, Windfury, Poisonous, +3 Attack, Can't be targeted by spells or hero powers, Deathrattle: Summon two 1/1 plants, +1/+1 ve Stealth until your next turn. ■

HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin
Batuhan "Izrutah" Üstüner
Kemal Ata "Just0n3" Koç
Kaya "KayFunk" Güzel
Çağrı "Footpad" Öztürk
Can "Ukio" Topsaç
facebook.com/hsturkiyepage

Ayın Kartı

Mart ayı içerisinde açıklanmış bize göre en iyi Journey to Un'Goro kartı. Pirate Warrior, 2. turda Patches the Pirate kartını kurban ederek 3/4'lük bir askere sahip olabilir. Eğer bu kart metaya girerse 4 ay içerisinde "nerf" yer.



BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

EVE DÖNÜŞ!



Drillili, drillili...

- Bu ses...

Drillili, drillili...

- Benim telefonum böyle çalıyor ki...

DRİLİLİ, DRİLİLİ!

- Ses yükseldi. Biraz da mekanik gibi...

Oğlum lan, telefon değil, benim!

- Patron? Sesiniz çok derinden ve bir şekilde de 5+ geliyor?

Evet kendime 5+ ses sistemi bağlattım, deli gibi müzik çala çala geziyorum. İstek parçan var mı?

- Aaa! Hmm... Tarkan'ın Cuppa Cu-

LAN! İki dakika atlama sazan gibi!

- "Sazan gibi" benzetmesi halen kullanılıyor mu?

Oğlum, yavrucum, ses nereden geliyor diye soracağına, her şey normalmiş gibi konuşuyorsun benimle.

- Oraya gelecektim, evet... Sesinizi nasıl duyuyorum üstat?

Üstat mı? 2 yıl ortada yoktук diye hemen saçma sapan kelimeler öğrenmişsin. Bir gün lazım olur diye her tarafa hoparlörler yerleştirdim. Gözükmesin diye de ufacak yaptırıttım hepsini; nano-hoparlörler adeta. Çok heyecan verici değil mi?!

- 2 yıl içerisinde iyice manyaklaşmışsınız, onu anladım ben. Hem insan dinleyici, kamera takar, siz hoparlör taktırıyorsunuz, o da bir garip...

Senin tipini görüp sesini duyup da napayım oğlum? Ben yokken kim bilir ne tip pis sapıklıklar içindesin orada zati?!

- Patron kalbimi kırıyorsunuz.

Sus, sana para ödüyorum. Her şeyi yaparım.

- Bir dakika... Ben ofiste değilim ki?! Evdeyim? Yo, hayır...

Bravo. 2 yıllık siesta sana bir hayli yaramış. Nerede olman gerektiğini biliyorsun ama evdesin; sana evde otur diye mi para ödüyorum?!

- Fakat evimi böceklerinle doldurmanız...

Onlara böcek diyemezsin. Onlar benim nano-kulaklarım.

- Ses çıkartan kulaklar... Tamam patron, ofise geçiyorum ben.

***Yarım saat sonra**

- Patron geldim ben.

...

- Patron, neredesiniz? Zaten ofis dediğimiz oluşum el bezinden hallice büyük. Nereye saklandınız?

Hoş geldin oğlum. Geç, otur bakalım.

- Haydaa, sesiniz yine uzaktan geliyor. Yoksa...

Evet, yine beni nano-kulaklarımdan duyuyorsun.

- Yine kulak diyorsunuz. Mutant mı bu kulaklar?

Bak, yine konudan uzaklaştın. Evet, ofiste değilim...

- Yo, yo...

Rap söylemeye başlarsan ağzına Eminem'le vururum.

- Burada değilseniz, o zaman...

EVET!

- Patron, ne kadar beni cehennemim son halkasında gibi hissettirmiş olsanız da sizi severdim.

Ölmüş olmanız ama benimle halen iletişimde olmanız, beni gerçekten sevdiğinizi gös-

Allah'im sana geliyorum. Bu gerizekaly çocuktan kurtar beni lütfen!

- Zaten öbür dünyada değil misiniz? Ne garip bir istek...

Evladım! Değilim orada! Başka yerdeyim!

- Cehennem?

Hayır.

- Cennet olamaz. Arafta mı kaldınız yoksa? Hii, düşman başına.

Ah teyzem ya... 2 yıl boyunca evde "günlere" katılırsan böyle olur.

- Patron, ölmediyseniz niye bana net bir cevap

vermiyorsunuz?

Ölünce illa bulmacalı mı konuşmam lazım?

- Bulmacalı mı... Gazete eki gibi konuştuğunuz şimdi de.

Yavrucum, bir tanecik gerizekaly evladım, bir bak bakayım etrafına, neredesin...

- Aaa! Burası ofis değilmiş ya?

Evet. Bir şekilde evime sızmak istediğini biliyordum ve otomatik olarak ayakların seni buraya getirdi. Oğlum ne istiyorsun benden, evime niye giriyorsun?

- Açıklayabilirim. Fakat önce siz de bana nerede olduğunuzu söylemelisiniz.

Nerede olduğumu çok iyi biliyorsun.

- Hayır patron, bilmiyorum. Saatlerdir söylemiyorsunuz, en ufak bir fikrim yok.

İyi düşün, geçmişe git...

- Annem bana börek yapmış...

Evet, güzel. Devam et düşünmeye.

- Yeni bir oyuncak istemişim ama babam onu almamış.

O kadar geçmişe değil lan! Yeni bir börek hayal et!

- Patatesli! Az önce yiyordum...

Aferin. Şimdi çevreni düşün. Kimler var?

- Kimse yok. Annem teyzeme gitmişti. Babamı zaten biliyorsunuz... Yalnızdım.

Daha dikkatli bak!

- Böreğin kızarmış desenini surata benzettim ama kime benzediğini çıkartamadım.

Ya sabır... Yanında ben vardım aptal çocuğum!

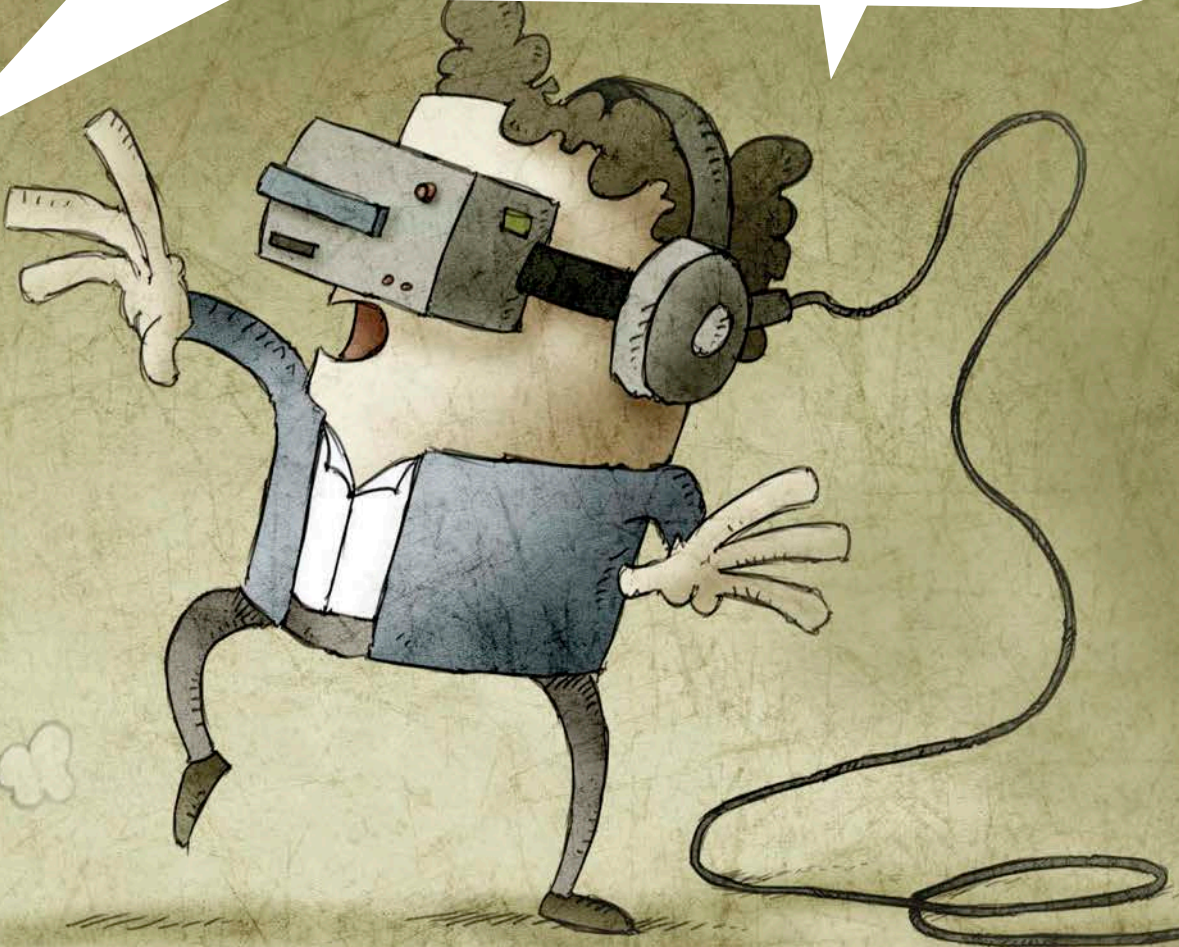
- AAAAA! Peki şimdi neredesiniz?

Oğlum, senin 1300'lerden kalma evinin tuvaletinde kapalı kaldım; bir gün lazım olur diye yerleştirdiğim nano-kulaklarımdan da sana seslendim ama sen ileri derece andon olduğun için şehrin öbür tarafına gittin. Gel çıkar beni buradan, yoksa fayansları yiyeceğim!

- Sol köşeden üçüncü sıradakilerin tadı çok güzel değil.

Denedin değil mi? Gel çıkar beni, gelecek aya süper bir oyun yapmamız lazım, herkes özledi biz!

- Yettim patron!





SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 90

AY: NİSAN

YIL: 2017

YAZAR: KÜRŞAT ZAMAN

04

VIP
STANDARD

NO : 0000000000



FIFA, PES, FM, NBA 2K gibi seriler, uzun yıllar süren gelişimin ardından oyun keyfi anlamında mükemmele ulaştıysa da işler her zaman bu şekilde yürümüyordu ve neredeyse tüm gençliğimiz spor oyunlarındaki ufak tefek açıkları bulup bundan avantaj sağlamakla geçti.



Talihsiz goller yedik...

Bugün izlediğiniz Hollywood filmlerindeki tekinsiz sokaklar, puslu hava ve kriminal görünüşlü tipler bizim gençliğimizin Atari salonlarının genel atmosferiydi arkadaşlar. Evet, puslu hava dahil. Bu güzide ortamların son senelerindeki en popüler oyunlarından birisi de Super Sidekicks 2 idi. Grafikleriyle aklımızı başımızdan alan, hayli de paramızı yiyen bu oyun -bugün baktığımızda- fena halde vasat mekaniklere ve aldığınız keyfin içine limon sıkacak (Salatada limon

sevmem.) bazı denge problemlerine sahipti. Bunların en önemlisi ise oyunda atılan gollerin %70'ini oluşturan; topu taç çizgisine paralel sürdürdükten sonra aut çizgisine gelmeden yukarıya doğru 90 derecelik bir açı çizip, ardından koşma tuşuna basıp, kalecinin içinden geçtikten sonra (Bacak arasından değil!) topu boş kaleye bırakmaktı. Her seferinde işe yarayan bu glitch'e nasıl sinir olduysam, bunu yapan arkadaşlarımla ilişkiyi kesmiştim, yalan değil.

Basketbolun temeli ikili oyunlar

Basketbol tarihinin en komple ikilisi John Stockton ve Karl Malone'un Utah Jazz'li seneler boyunca elit bir takım olarak tutan müthiş uyumları, büyük oranda basketbolun en eski ve en iyi bilinen oyununa dayanıyordu: Pick & Roll. Bir rakip koçun "Herkes bu ikisinin hangi oyunu oynayacağını bilir ve önlemini alır, yine de John Stockton her defasında topu oradan geçirmeyi başarır" olarak tanımladığı bu oyun, günümüz basketbolunda hiç olmadığı kadar ön planda artık. NBA 2K17 söz ko-

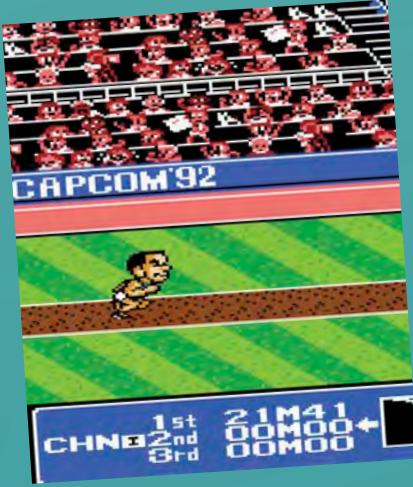
nusu olduğunda da ikili oyunlar sizin skora gitmek yolundaki en büyük yardımcınız olacak. Chris Paul ile oyunu sete yerleştirin, L1 tuşuna basıp Blake Griffin veya DeAndre Jordan'ı perdeye çağırın ve içeri devrilen uzuna topu aktarın. Bu basit oyun %70 ihtimalle rakibin poster olduğu, muhteşem bir smaçla sona erecek. Ayrıca bir diğer not; sakın olun ve daima topu dolaştırıp boş adamı bulun, 2K17'de el üstü şut sokmak her zamankinden daha zor ve boş şutu aramanız şart.



Forvetim gol atamıyor, yetiş Uvbevtu Kavlus

FIFA 99'u hepimiz çılğınlar gibi oynadıysak da futbol oyunlarına sınıf atlattırarak seri Winning Eleven'dır, baştan anlaşalım. Oyuncuların teknik kapasiteye kavuştuğu, boy ve hava hakimiyeti gibi detayların ilk kez bizlerle buluştuğu bu seri, 2000'lerin başındaki PsOne partilerimizin vazgeçilmez üyesiydi ve Brezilya da en popüler takımdı. Güçlü kadrosu ve Ronaldo sebebiyle değil, Roberto Carlos denilen beyhude yüzünden. Bir adam düşünün, hem oyundaki en hızlı ve teknik isimler

arasında, hem pas yeteneği iyi hem de vurduğu topun dikişlerini atıracak kadar kuvvetli. İşte, oyuncular da elde böyle bir veri varken Roberto Carlos'u sol beke hapsedmenin gereksiz bir naiflik olacağını çok çabuk anladı ve onu alıp oyunda parladığı yere, yani Ronaldo'nun yanında sağ forvete yerleştirdiler. Sonrası ise tüm futbol oyunları tarihinin -rakipler için- en keyifsiz dominasyonlarından birisine dönüştü ve nesilden nesile aktararak halen anlatılıyor.



Chinese Bias!

Günümüzün en başarılı bazı oyun yapımcıları eski SSCB topraklarından çıktığından ötürü Rus tanklarının, silahlarının veya odunlarının daha kuvvetli olarak modellendiği yönünde, efsane gibi sürüp giden bir inanış yerleşti bildiğiniz gibi. Bu, herhangi bir kanıtı olmayan bir geyik malzemesi olsa da seneler önce buna benzer bir şeye rastlayıp "nasıl olur?" dediğimi hatırlıyorum. Efendim, bahsettiğim oyun NES'in ve belki de tüm oyun tarihinin en iyi olimpiik oyunu olan Gold Medal Challenge. Bu oyunda tam bir olimpiyat formatı vardı ve siz sırayla 100 metre koşu, uzun atlama, cirit atma, halter gibi dalları geride bırakırken, arka planda da günlere yayılmış bir maraton mücadelesi sürüp

giderdi. Beklentimizin aksine ülkelerin birbirine herhangi bir üstünlüğü yoktu, her şey tuşa ne kadar hızlı bastığınıza bakıyordu, en azından ilk günlerde öyle sanıyorduk ki günün birinde Ayça ülke olarak Çin'i seçti. Efendim, bu arkadaşlar her sporda diğerleri kadar iyi olmakla kalmıyor, maratonda herkesten daha zor yoruluyor ve ciddi bir avantaj elde ediyordu. Ayrıca diğer tüm ülkeler halterde maksimum 202kg ağırlığı, o da güç bela kaldırılabiliyor, Çinli sporcu 205kg'yu tuttuğu gibi kaldırıyordu başının üstüne. O gün Ayça kazandı, oyunun yapıldığı 1992 yılında Çin'de müthiş bir doping endüstrisinin olduğunu ise seneler sonra okuduk, yüzümüzde bir tebesüm belirdi (Capcom bir Çin firması değildir.)

Otuz yaşında tayt giyen adamlar

Bisiklet ile ilişkim bir çapraz bağ sakatlığının ardından sekteye uğramış olduğundan ben o keyfi yaşamadım gönüllümce, neyse ki Pro Cycling Manager var. Her sene ufak tefek değişiklikler ile yeniden piyasaya sürülmesi üzerine fenalık geçirip artık gerdide yer vereme kararı aldığımız bu güzel seri, özellikle de Pcmdaily'nin müthiş modları ile inanılmaz derin, yüzlerce saatini yiyecek, hayli ciddi emek isteyen bir simülasyona dönüşüyor. Turdan tura değişen rotalarda önce takımınızı, sonra da yarışacak ekibi seçtiğiniz bu oyunda başarıya ulaşmak son derece güç. Diğer taraftan eğe rolleri doğru dağıttıysanız oyuna düz etaplarda başlamanızı ve etabın bitimine 15-16km kaldığında da sprinterinizin pelotonun ön tarafından çok fazla kopmamasına dikkat

etmenizi öneririm. Bunu başarabilirseniz de FL'si 70'in üzerinde olan bir karakter ile agresif bir ritim tutturup kaçış grubu oluşturabilir ve böylece pelotonun da hızını artırmayı deneyebilirsiniz. Kaçış grubunuz mümkün olduğunca hızını koruyup nihayet yakalandığında, takımınızın geri kalanı ile orada tutunmayı da başarabilirseniz, sprinter'inizin yarışı kazanmak için ciddi bir şansı var demektir. Yine de inanın anlatması yapmaktan daha kolay.



Pazardan toplanan rüya takım

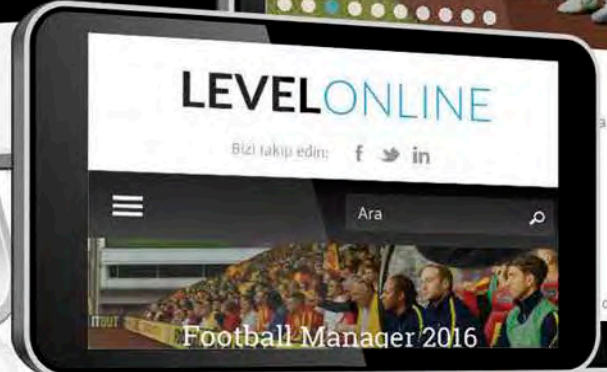
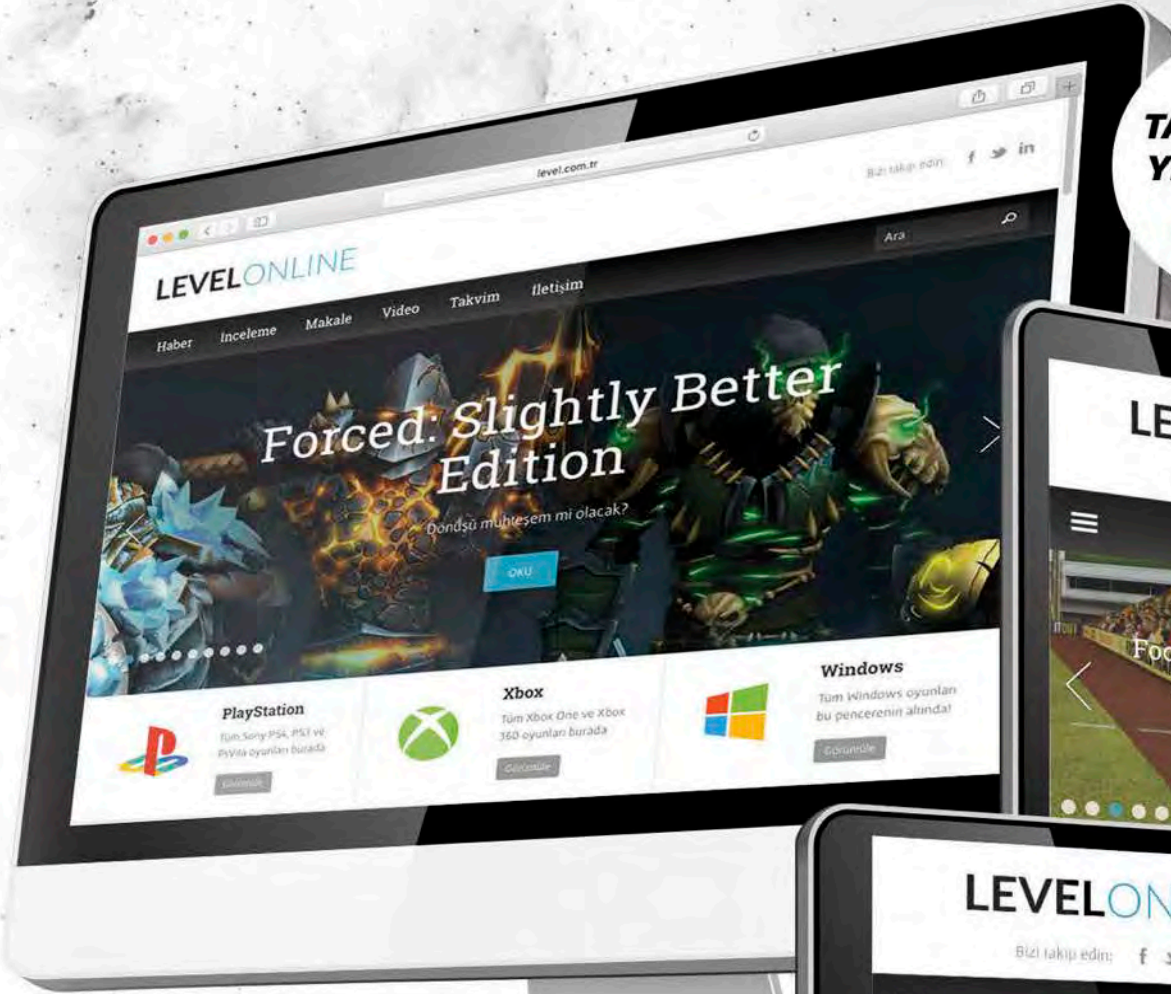
Maxim Tsigalko, Sergey Nikiforenko, To Madeira, Taribo West, Kennedy Bakircioğlu, Isaaq Okoronkwo. Toplamda bir Fiat Uno parasına takımınıza katabileceğiniz bu arkadaşlar, Denizlispor'dan Liverpool'a kadar tüm takımları sekiz-on seviye yukarı taşıyabilecek potansiyele sahipti. Gerçek hayatta bu başarılarını yanına yaklaşılamamış da olsalar, CM01-02'de bunlar emekli olana kadar 10 Şampiyonlar Ligi Kupası kaldırmak işten bile değildi. Durum rekabet açısından o kadar sıkıntı vericiydi ki oyunun başında geçirdiğim son dönemlerinde hiçbirini kadroma dahil etmeyip yeni heyecanlar peşinde koştum, kaçan her golde de Tsigalko'yu andım. Football Manager serisi hala çok iyi bir oyun ancak böyle hikayeleri yok, kimi zaman eskisi ile yenisi arasındaki farkları bile söylemek zorlanıyoruz. Zaten futbol da çok değişti ve çirkinleşti, ya da bana öyle geliyor, bilmiyorum.



LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

MSI GT73VR 7RF Titan Pro

Güç kelimesini masaüstü bilgisayar ile özdeşleştiren oyuncuların kafasını karıştıracak derecede performanslı bir arzu nesnesi.

syf.94



DONANIM

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



MSI GT73VR 7RF Titan Pro ★

Masaüstü PC'lerin yerini alma iddiasında...

MSI'nin zaten halihazırda masaüstü PC performansında çalışan dizüstü bilgisayarları var, biliyorsunuz. Bu noktada yalnızca oyun performansını göz önünde bulundurmuyoruz. Güçlü donanım bileşenleriyle hemen her işi yapabileceğiniz MSI laptop'ları, elbette konu oyun olunca da ilk akla gelen cihazlardan oluyor. MSI dizüstü bilgisayarlarıyla artık kalıplaşmış bir görünüme sahip desek yanlış olmayız. Kaslı yapısı ve siyah ile kırmızı renkleri bir arada sunan MSI, Titan Pro'da da aynı yapıyı ele alıyor. Fırçalanmış gövdesi ile oyuncuların gözüne hoş gelen Titan Pro, çok sağlam görünüyor. Bunu özellikle hemen arkasında yer alan havalandırma mazgallarıyla gösteren laptop, bu mazgallarının altında Cooler Boost TITAN ultra soğutma sistemini bulunduruyor. Bu soğutma sistemini de klavye üzerinde bir tuşla sizin yönetiminize bırakan MSI, böylece fanların RPM'lerini yüzde 30 oranında arttırabilme imkanı sunuyor. Böylece laptop, en ağır oyun ve video render işlemlerinde serin kalmayı başarıyor. Titan Pro'nun belki de en can alıcı noktasını ekranı oluşturuyor. 17.3 inç boyutunda 4K görüntü sağlayan ekran, 120Hz tazeleme oranına sahip. Böylece güçlü bir masaüstü PC'yi 120Hz'lik ekranla birleştirme düşüncesini mobil platforma başarılı şekilde yansıtmış olan MSI, oyuncuların istediği aciklığı karşılarına

getirebiliyor. 120Hz'in ne gibi bir avantajı var dersanız, şu iki kelime yeterince açık olacaktır: Aciklık ve yumuşaklık. Elbette böylesi bir ekranda iyi bir oyun deneyimi için bir diğer önem kazanan bileşen ise görüntü bağdaştırıcısı. Bu laptop'ta da NVIDIA'nın şu an en üst düzey platformu olan GTX 1080 kullanılmış. 8 GB GDDR5X belleklerden güç alan GTX 1080, bu sayede masaüstü PC oyun deneyimini laptop'a taşıyabiliyor. Az sonra aldığımız benchmark ve oyun test sonuçlarından bahsedeceğiz, ancak oraya kadar sistemin geri kalanını tanıyalım. Titan Pro'da Intel Core i7-7820HK işlemci bulunuyor. 2.90 GHz frekansında çalışan bu işlemci, böylece üst segmentin ihtiyacını karşılayabiliyor. Tam 64 GB kapasitesinde DDR4-2400 RAM belleklerin kullanıldığı laptop'ta, 512 GB kapasitesinde SSD ve 1 TB kapasitesinde HDD yer alıyor. Bunlarla birlikte kapasite ve performans noktasında sıkıntı yok. Bir önce incelediğimiz modelde Freedos yer alırken, elimizdeki Titan Pro'da Windows 10 kurulu olarak geliyor. Titan Pro'da The Division ve GTA V oynadık. Az önce aldığımız benchmark skorları ne kadar etkileyici olsa da, Titan Pro özellikle oyun performansıyla üzerine koymayı başardı. Hem The Division'da hem GTA V'te en zorlu ayarlarda bile 60 FPS'yi aşan Titan Pro, özellikle bugüne kadar incelediğimiz laptop'lar

arasında en güçlülerden biri olmayı başarıyor. 4K'ya kadar çözünürlük olanağı tanıması ve 120Hz'lik görüntüyle birlikte oyunların tüm detaylarını görebilmeniz mümkün. MSI GT73VR 7RF Titan Pro, şu an masaüstü bilgisayar mı yoksa dizüstü bilgisayar mı diye soran kullanıcıları şaşırtacak cinsten bir platform oluyor. 4K ekranı ve ötesinde 120Hz görüntü üretebilmesi onu rakiplerinden ayırırken yüksek performans göstermesi mobil oyuncular için büyük bir artı. Elbette bunun bir fiyat karşılığı da var. Şu an MSI GT73VR 7RF Titan Pro'yu piyasada 17 bin gibi yüksek bir fiyata bulabiliyorsunuz. Bu noktada seçim her zaman olduğu gibi yine sizin. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 120Hz ekran, güçlü performans, klavye, soğutma sistemi
EKSİ Yüksek fiyat, kısa batarya kablosu





ADATA XPG Dazzle DDR4

Görüntüsü kadar performansıyla da iddialı.

Özellikle oyuncular tarafından tercih edilen masaüstü bilgisayar platformları, kuşkusuz konu oyun olunca bir hayli renkli şekillerde karşımıza çıkıyor. Hemen söze RAM'lerin ilgi çekici tasarımıyla başlamak gerek. XPG Dazzle DDR4 RAM, elimizdeki ikili kit halinde bulunuyor. Anakart üzerinde fazla yükselti oluşturmayan RAM'ler, kendine has pasif soğutma sistemine ve LED ışıklandırmaya sahip. Kırmızı renkli yüzeyini parlatan LED'lerle kaplı olan RAM, bu sayede özellikle pleksi kaplı kasalarda oldukça güzel görünecektir diye düşünüyoruz. Elimizdeki modeliyle toplamda 16 GB'lık kapasiteye sahip olan ADATA XPG Dazzle DDR4, 8'er GB'tan ikili set halinde bulunuyor. Elbette piyasada farklı kapasite seçeneklerini görmeniz mümkün. 2800 MHz'de çalışan kit, hız aşırımlar için de uygun yapıda, ancak burada çok fazla yol katedemiyorsunuz, onu da söyleyelim. DDR4'lerin performansın yanında bir diğer önemli özellikleri de düşük güç tüketimi sağlamaları. ADATA XPG Dazzle da bu profile uyuyor ve kit 1.2V güç çekiyor. Elbette RAM'e hız aşırımla uygulayarak 1.45V'lara çıkabiliyorsunuz.

İlk olarak Sandra Memory Bandwidth'te değerlendirdiğimiz ADATA XPG Dazzle, burada en iyi zamanlamada DDR-2666 MHz'de 33 puan toplarken, 2133 MHz'de bize 27 puan gösterdi. Bu da sınıfı için gayet ideal olduğunu gösteriyor.

ADATA XPG Dazzle'in fiyatı ise 557 TL civarında. Bu anlamda benzer modellerle yakın bir fiyatta olduğunu söyleyebiliriz, öte yandan aynı kapasiteli bazı modellerden de daha ucuz fiyatta bulunuyor. Bu bağlamda ADATA XPG Dazzle DDR4'ün fiyat/performans çizgisinde iyi bir yerde durduğunuz düşünüyoruz.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Performans, LED ışıklandırma yapı, Uygun fiyat
EKSİ Overclock performansı çok iyi değil

87



ASUS PB287Q

Oyuncular için biçilmiş kaftan

Bilgisayar dünyasındaki tüm üreticiler en üst modellerini oyuncular için tasarlar. Oyuncular da kaliteden ve performanstan ödün vermek istemezler çünkü bunun bedelinin ağır olacağını bilirler. Oyuncu monitörü pazarında önemli bir yere sahip olan Asus da oyuncular için ürettiği özel ürünlerle epey popüler. Nitekim PB287Q monitör de bunlardan biri. Temelde oyuncular için tasarlanmış olsa da bilgisayar destekli tasarım, video ve fotoğraf işleme gibi görselliğin önemli olduğu alanlarda farkını ortaya koyan 28 inç'lik WLED monitör, 4K (3840x2160) çözünürlük ve inç başına 157 piksel sunuyor. 1 ms (griden griye) tepki süresi ve 60 Hz yenileme hızı ile, çözünürlük avantajına hareketli sahnelerdeki performansını da ekleyen 28 inç'lik Asus PB287Q'nun UHD çözünürlüğü aynı anda yapabildiğiniz işlerin sayısını da artırıyor. Yüksekliğini ve açısını kolayca kendinize göre ayarlayabildiğiniz monitörün ekran yüzeyi parlama önleyici özel bir kaplamaya sahip. Bu sayede keskinlikten feragat etmeden arkanızdan gelen ışığın keyfinizi kaçırmaması engellenmiş.

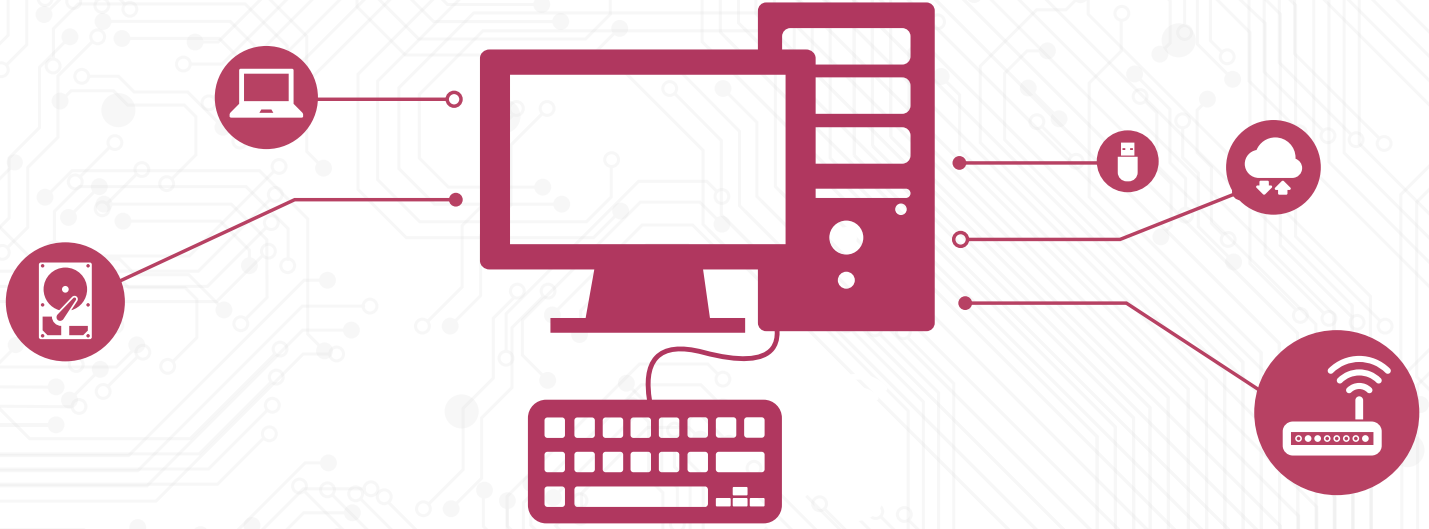
Asus PB287Q, oyuncular için olduğu kadar tasarım, video ve fotoğraf konularıyla ilgili kullanıcılar için de iyi bir çözüm. 4K çözünürlüğünde olması ve yansımaz ve net görüntü sunması onu başarılı monitörler arasına konumlandırıyor. Özellikle hem oyun hem iş için bir monitör arıyorsanız, mutlaka yakından değerlendirmenizde fayda var. Temelde oyuncular için tasarlanmış olsa da bilgisayar destekli tasarım, video ve fotoğraf işleme gibi görselliğin önemli olduğu alanlarda çalışan kullanıcılar için de uygun. Asus PB287Q'nun fiyatı ise 3000 TL dolaylarında.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek çözünürlükte iyi performans, ergonomik tasarım, hem iş hem oyun için uygun
EKSİ Tasarımı oyunculara hitap etmiyor

85



Teknik Servis

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

S: Intel i5 2410M işlemci, AMD Radeon 6300 1 GB ekran kartı, artı Intel HD 300 Grohst ekran kartı 10 GB RAM var. Sizce bu sistemle Call of Duty Ghosts, Black Ops 3 ve 2 oynayabilir miyim? Egemen Şişko

C: Öncelikle Intel'in "HD 300 Grohst" model bir GPU'su yok. İkincisi, böyle bir kart olsa bile ve bu karta 10 GB sistem belleği verseniz bile bu bir şeyi değiştirmez. Zira ekran kartında en önemli bileşen grafik işlemcidir. Grafik işlemci güçlü değilse isterseniz 64 GB bellek ayırın ekran kartınıza, olduğunuz yerde saymaya devam edersiniz. Zira verileri işleyecek olan GPU'nun kendisidir. VRAM, yani ekran kartı belleği burada sadece anlık veri depolama görevi görür. Tabii ki bu belleğin hızlı olması (GDDR5X, HBM2) önemlidir lakin çözünürlüğünüz 1080p'nin üstünde değilse 4 GB'ın üstünde olmasının genelde size bir faydası yoktur. Gelelim diğer ekran kartınız olan HD 6300'e. Bu kartın da soldan ikinci rakamı 3. Bu da giriş seviyesi demek. Bu durumda dizüstü bilgisayarınızla yeni nesil

Call of Duty oyunlarını oynayabileceğinizi söylemek mümkün değil.

S: Ben şehir dışında okumak istiyorum. Bir oyuncu dizüstü bilgisayar almak istiyorum. GTA V High ayarlarda kasmadan oynatsa yeter. Bütçem 4500 TL olabilir. Furkan Marley

C: 4500 TL bütçe ile Kaby Lake işlemcili ve Pascal GPU'lu dizüstü bilgisayarlara bakabilirsiniz. GTX 1050 ekran kartlı dizüstü bilgisayarlar alabilirsiniz.

S: Beni uzun yıllar götürecek, her oyunu full grafiklerde açacak bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Özellikleri ise şöyle MSI Z270A Gaming M7, Intel Core i7 7700K, Cooler Master Nepton 280L sıvı soğutma, G.Skill Trident Z 2x8 GB RAM, ekran kartı MSI GTX 1080, sabit disk Seagate Barracuda 2TB, Samsung 850 EVO 500 GB SSD, kasa ise Cooler Master HAF935. Bir de bu sisteme uygun bir güç kaynağı önerebilir misiniz? 700W yeterli olur mu? İsa Baran Önçirak

C: 700 Watt bu sistem için fazlasıyla yeterli. Hatta 600 Watt bile kullanılabilir. 80 Plus Gold sertifikalı PSU'lara bakabilirsiniz. Corsair SF600 buna güzel bir örnek. Öte yandan uzun vadeli bir sistem için Kaby Lake yerine Ryzen platformuna bakabilirsiniz. Her ne kadar Ryzen'in tek çekirdek performansı Haswell ile eşdeğer olsa da iş çok çekirdeğe geldiğinde Kaby Lake platformunda dört çekirdek ile sınırlısınız. Ryzen'da ise sekiz çekirdekli işlemciler var ve uzun vadede daha çok çekirdekli modellerin gelmesi söz konusu. Çoğun oyunun artık DirectX 12 ve Vulkan ile çoklu çekirdeği kullanmaya başladığını hesaba katarsak AM4 platformunu uzun vadeli kullanım için mutlaka göz önünde bulundurmalısınız.

S: 2 aylık takipçinizim fakat sıkı bir takipçi olma yolunda ilerliyorum. Yeni bir PC toplamak istiyorum. Sizin de fikirlerinizi almak niyetim. Kasa: NZXT H440 Razer Edition satın aldım tavsiyeniz nedir? Ana kart: Asrock X99 Taichi mi yoksa sizin tavsiyeniz MSI Z170A Gaming M5 mi?

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

Aralarında çok fark var mıdır?

İşlemci: Intel Core i7 6700K düşünüyorum fakat Skylake ve Kaby Lake arasında farkı tam anlayamadım. Hangisini tavsiye edersiniz? Sizin tavsiyenize bütçem el vermiyor. RAM: Corsair CMK16GX-4M2B3200C16 mi yoksa sizin tavsiyeniz HyperX Predator 16 GB mi? Ekran kartı: ASUS GTX 1080 ROG benim de ilgimi çeken fakat anlayamadığım mesela aynı ekran kartını Zotac da yapmış bunların arasında bir fark var mı? SSD: Uygun bir şey tavsiye edebilir misiniz 300-400 TL'lik? Monitör: ASUS MG248Q mi yoksa ASUS VG278HV mi? Buğra Ercan Öztürk

C: Z170 ile X99 arasında devasa bir fark var. Z170, Skylake mimarili. X99 ise Broadwell-E mimarili işlemcileri destekliyor. Soket yapılarından PCI Express hatlarına kadar devasa farklar var. Eğer amacın dört çekirdeğin limitlerine takılmayan bir sistem ise ve bunun için cebini yakmak istemiyorsan AMD'nin yeni

14nm Ryzen işlemcili AM4 platformuna bakabilirsin. Ayrıca uzun vadede de daha karlı olursun zira AMD, Intel gibi sürekli soket değiştirmiyor. AM4 platformu-



nu da DDR5 ve PCI Express 4.0 çıkana kadar korumayı düşünüyorum. Ekran kartı konusunda GTX 1080 TI alabilir ya da yakında tanıtılacak olan VEGA mimarisini de bekleyebilirsin. SSD olarak ise Samsung 960 EVO önerebiliriz, M.2 yuvasından takılan ve yüksek performans sunan. Böyle bir sisteme monitör olarak en az 1400p bir monitör almak gerek tabii.

S: Bu aralar aklıma bir bilgisayar toplama işi girdi ve bende kendime bir liste yaptım. MSI B150 Gaming M3 anakart, Kingston HyperX Fury Black 8 GB, WD 3.5" Caviar Blue 2 TB 5400 RPM, Curcial MX 300 275 GB SDD, Intel Core i5 6500 ya da 6600 hangisini önerirseniz. Birde güç kaynağı olarak Cooler Master RS600G 80 Bronze, MSI RX 480 Gaming X 8GB ekran kartı. Benim sorum ise bu sistem birbirine olur mu? Değişmesi gereken parçalar varsa önerebilir misin? Güç kaynağı bu sistem için uygun mu? Emircan FIDAN

C: 600W PSU bu sistem için fazlasıyla yeterli. Lakin mimari biraz eski kalıyor. B150 yerine B250 alıp Kaby Lake sistem toplayabilirsin. Ya da bu ay piyasaya

çıkacak olan Ryzen 5 serisi işlemcilerle çok daha uygun fiyata daha uzun ömürlü bir sistem toplamın mümkün. Üstelik B150 ve 6500 ya da 6600 işlemci kullandığında işlemciye overclock yapamazsın. Oysa ki AM4 platformundaki bütün işlemcilerin çarpan kilidi açık ve kolayca hız aşırma yapabiliyorsun. Orta sınıf B350 yonga setinde bile bu mümkün. Ayrıca 6500 ya da 6600 fiyatına 6 çekirdekli bir Ryzen 5 işlemci alabileceksin.

S: Ben yeni bir PC alacağım. PC'nin adı Toshiba Satellite L50. Özellikleri 8GB DDR3L RAM, i5 2.8 GHz G200U işlemci, 2 GB paylaşımsız ekran kartı, 1 TB disk. Ekran kartı chipset GT930M. Sence bu PC GTA 5, Watch Dogs 2 gibi oyunları yüksekte kaldırır mı? Ya da bu PC ile iyi bir şekilde oyun oynanabilir mi? Yiğit Yurttaş

C: GT 930M giriş seviyesi bir GPU. Bu GPU'nu GTA 5 gibi üst seviye oyunları 768p çözünürlükte dahi yüksek ayarda kaldırmaması zor olabilir. Oynatır mı? Tabii ki oynatır ama yüksek bir performans beklemem lazım. Ayrıca almayı düşündüğün bilgisayar bir oyun bilgisayarı değil. Bu yüzden uzun vadede ısınma sorunu da yaşayabileceğini şimdiden belirteyim.



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Horizon Zero Dawn

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

Yapım Guerrilla Games
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Şubat 2017
PS4



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PS4

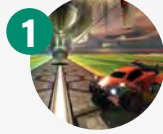


Ghost Recon Wildlands

Far Cry serisini beğendiyseniz kendinizi evinizde hissedeceğiniz bu yapım, bazı eksikliklerine rağmen onlarca saat sürecek bir eğlence vadediyor.

Yapım Ubisoft Paris
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2017
PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015
PC PS4 XONE MAC



RimWorld

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

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2
PC MAC LINUX



Stardew Valley

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

Yapım Concerned Ape
Dağıtım Chucklefish
Çıkış Tarihi Şubat 2016
PC, PS4, XONE, SWITCH, MAC

FPS



Battlefield 1

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi Ekim 2016
PC PS4 XONE



CoD: Infinite Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC PS4 XONE

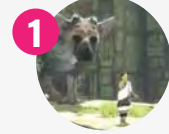


Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC PS4 XONE

Macera



The Last Guardian

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

Yapım SIE Japan Studio
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Aralık 2016
PS4



No Man's Sky

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

Yapım Hello Games
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4



Silence

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

Yapım Daedalic Ent.
Dağıtım Daedalic Ent.
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC MAC



AYIN OYUNU **MART**

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Dergi içerisinde bizi en fazla birbirimize düşüren yapımlardan birisi olan GRW, Tuna'yı birbirinden garip bugları ve eksikleriyle terletmesine rağmen keyifli oynanışı, sizi oturduğunuz koltuktan alıp Bolivya'nın ortasına bırakacak atmosferi ve en önemlisi de ödediğiniz paranın hakkını alabileceğiniz içeriği ve uzun oyun süresi ile az farkla bu ayın oyunu!

75

Online



WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecektir eğlence vad ediyor. Sakın kaçırmayın!

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



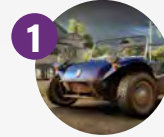
Civilization VI

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Ekim 2016

PC

Yarış



Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiği olmayan, muhteşem bir oyun...

Yapım Playground Games
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2016

PC XONE



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Torment: Tides of Numenera

Neredeyse 20 sene önce hayatımıza girip adını kalplerimize kazıyan Planescape: Torment'in izinden giden, onun gibi muhteşem bir CRPG!

Yapım inXile Entertainment
Dağıtım Techland
Çıkış Tarihi Mart 2017

PC PS4 XONE MAC

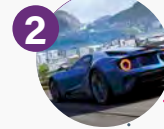


Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE

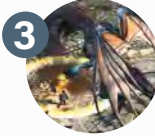


Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



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



Halo Wars 2

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

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

PC XONE



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 30 Nisan 2017 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





KÜLTÜR & SANAT

Logan

*İlk görüntüleri yayınlandığında aklınıza The Last of Us gelmiş miydi?
Öyle olsa da olmasa da Logan kalbinizi çalacak, garanti veriyoruz.*

syf.103



Depeche Mode Spirit

Bir kültür sanat köşesinden daha merhaba okur, her şey yolundadır umarım? Mart aslında fena bir ay olmadı bizim için. Ghost Recon Wildlands çıktı falan. O süreçte yine güzel albümler teşrif etti. Onlardan belki de en çok beklenen ve heyecan yaratanı da Depeche Mode'un Spirit albümü oldu. Bir Depeche Mode dinleyicisi olarak yıllardır her albümde farklı farklı tatlar yakaladığımı söyleyebilirim. Özellikle Ultra ve Exciter albümleri muazzam diyebileceğim kadar güzel şarkılarla doluydu. Playing the Angel ve Sounds of the Universe albümleri ise o kadar dikkatimi çekememişti. 2013'te çıkan Delta Machine ise bambaşka yerden yakaladı beni. "Müziği de onlar gibi yaşıyor" demiştim bu albüm hakkında fikrimi soran bir arkadaşıma. 1980'den günümüze uzanan bir keyiftir Depeche Mode. Çayla ayrı, kahveyle ayrı, başka başka sıvı içeceklerle ayrı keyif verir. Günün her saati başka hislere kapılabilirsiniz. Bu albüm de bu duyguları taşıyor. Günün herhangi bir saati gözlerinizi kapatıp Spirit dinlemeye başlayın, sizi daha iyi hissettirecektir. ■ İlker Kardeş



Laura Cox Band Hard Blues Shot

Güzel bir öğle yemeğinin üzerine ne iyi gider? Tabii ki sigara değil! Çok oldu sigarayı bırakalı ama bir çayınızı alırım. Öte yandan soruma gelecek olursak, tabii ki taş gibi bir Hard Rock albümü iyi gider! Her ay irili ufaklı mutlaka denk geldiğim yeni albümler oluyordu. Bu defa konuğumuz 2008'de Youtube semalarına intikal eden Laura Cox ablamız oluyor. Öyle bir intikal ki, şu an cayır cayır Hard Rock yapan ablamızın ilk videoları arasında bir Offspring cover'ı bile var. Müzik sen nelere kadirsin diyoruz böyle durumlarda. Ya da su yolunu bulur da diyebiliriz. İyi ki Laura'cığımız Hard Rock'ı kendine odak seçmiş. Albüme şöyle bir bakıyoruz, AC-DC, ZZ-Top, Dire Straits tınıları kulağımızı hatun sesiyle birleşik olarak yıkıyor. Özellikle albümün açılış şarkısı olan ve albüme de ismini veren Hard Blues Shot fevkalade bir ritme sahip. Hemen sizi parmak şıklatma ve kafayı 30 derece eğimle sola doğru sallamaya yeltendiriyor. Özellikle gitar tonlamasına ayrı eriyip bittiğini söyleyebilirim. Hiç beklemediğim bir anda favorilerim arasında yer eden bu ablamıza siz de bir göz atın. ■ İlker Kardeş



Eclipse Monumentum

Bu ay Hard Rock ağırlıklı gidiyoruz. Kendilerine Melodic Hard Rock diyen Eclipse grubunun Monumentum albümü bir diğer konuğumuz. Dedikleri gibi cidden ritimleri oldukça melodik ve hemen elinize kulağınıza dolanıyor. Özellikle riffleri havalı ve iddialı (Bu ne böyle be, Elidor reklamı gibi oldu, ne biçim tanımlama bu? -iç ses). Vokalin öyle bir gırtlaklı var ki, o bağırdıkça siz de bağırarak istiyorsunuz. Kitleleri peşinden sürüklüyor. Aman dikkat. Albüme bakacak olursak, daha ilk şarkıdan bu albüm de bizi harekete geçirmeyi başarıyor. İkinci şarkı zaten Allahlık... Vokal bağırtıyor, biz bağırtıyoruz. Sonra hoş şeyler olmuyor. Hurt ile Jaded arasındaki fark sanıyorum hepimizde kapağı kapatılmamış kanalizasyon deliğine düşme etkisi yaratacaktır. Albümün orta yerinde kocaman bir boşluk yaratmışlar. En sevdiğim şarkısı ise Night Comes Crawling oldu. Hard Rock olsun canımı yesin cidden. Bu sevdaya gönül veren adamlardan ve kadınlardan kötü iş çıkmıyor. Hele ki bu arkadaşların da kuzeyli olduğunu düşünürsek, yürü admin, kuzeye göçüyoruz! ■ İlker Kardeş



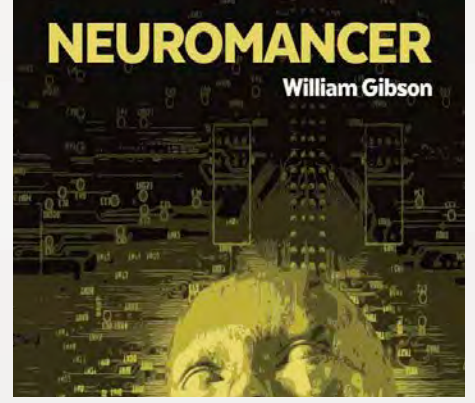
Logan

Valla sizi bilmem ama, ben süper kahraman filmlerinin -özellikle çocukları falan da kapsamaya başlayan formatı ile birlikte- iyice sulu, iğrenç, efendime söyleyeyim böyle kiraz yiyip üzerine su içmişsiniz de sonrasında mide ve bağırsaklar cırlı cırlı olmuştusunuza bir hale döndüğünü düşünüyordum uzunca süredir. Oramı buramı yırtıp "Yeter be!" dememe ramak kalan şu buhran döneminde X-Men: Days of Future Past'ı izlemiş, OHA falan deyip mest olmuşum. Buydu abi süper kahraman filmi dediğin aslında. Öyle uçana kaçana kafa atmak değil, daha bir dokusu olan içerikti istediğimiz. Bu filmde sonra yine elim yanlışlıkla bardağa çarpıp suyu masaya dökmüşçesine diğerleri de çıkageldi. Neyse ki Logan ile karşılaştık. Nereden baksan gece karanlığında parlayan kedi gözü gibi film olmuş Logan. Temiz bir 8 veririm, hatta 10 veririm 8 al üstü kalsın derim. O derece iyi yani benim gözümde. Sizi doyuracak hikaye akışına, heyecana, entrikaya, aksiyona falan ne lazımsa sahip. Öyle abuk espriler de yok. Efendi gibi gülüyorsunuz yeri ve zamanı gelince. İzleyiniz. ■ İlker Karaş



Biz Size Döneriz

1987 doğumlu, son derece genç bir yönetmen olan ve şimdiye dek Mezuniyet, Mihrez: Cin Padişahı ve Alamet-i Kiyamet gibi atmosferi daha ağır filmleriyle tanıdığımız Doğa Can Anafarta'nın yeni filmi, şimdiye kadar bizi alıştırdığı her şeyden farklı, daha renkli ve dinamik bir yapım. 31 Mart tarihinde vizyona giren ve kadrosunda Hande Soral, Çağlar Ertuğrul, Bestem Özdemir, Fırat Albayram, Tarık Ündüz, Tuğçe Kurşunoğlu, Ceyda Kasabalı, Osman Alkaş, Haldun Boysan, Murat Ekenve Yetkin Dikinciler gibi isimlerin bulunduğu 'Biz Size Döneriz', komedi, aşk ve dramı birbirine harmanlayarak izleyiciye eğlenceli ve romantik bir gençlik filmi vadediyor. Film, üniversiteden yeni mezun olmuş altı yakın arkadaşın İstanbul'a taşınarak iş bulma ve hayatlarındaki en ciddi başlangıçlar için ilk adımlarını atma hikayesini anlatıyor. Yeni mezun her gencin iş görüşmelerinde yaşadıklarını başarılı tespitlerle anlatan film, bu dönemde yaşanan aşkları, gençlik heyecanlarını, ihanetleri de işin içine katarak, gençlerin kendilerini bulma hikayesini izleyen herkesin empati yapabileceği bir şekilde sinemaseverlerin beğenisine sunuyor. ■



Neuromancer William Gibson

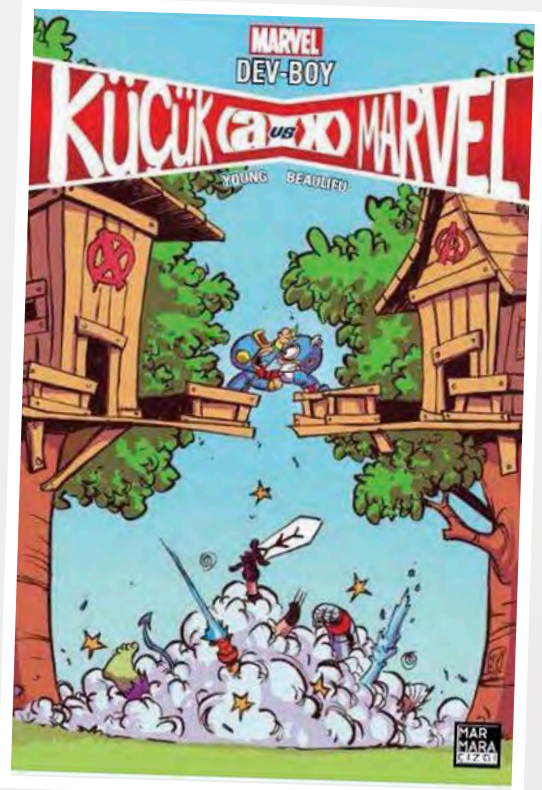
Yolunuz Cyberpunk ile kesiştiğinde mutlaka William Gibson ismini duyarsınız. Geçmişte özellikle sahaflardan toparlanan bir yazar haline gelen saygıdeğer isim, kitaplarının yayınlandığı 1984 yılından günümüze toplamda 6.5 milyon üzerinde satış rakamına erişmiştir. Birbirinden garip ve pis işlere bulaşan bir hacker'ın başından geçenleri konu alan Neuromancer filmi, özellikle Matrix'i izlemiş ve hala bu kitabı okumamış kişilere ivedilikle önerilir. Matrix çok tuttu diye bir dönem Matrix Avcısı ismiyle yayınlandığını sahaflarda görebilirsiniz ama ben gün itibarıyla 6.45 Yayınları tarafından yeni baskısı yapılmış olanını öneririm sizlere. Özellikle çeviri hataları olan eski basımdan ziyade yenisini oldukça da cüzi bir fiyatla alabilirsiniz. Hatta bu kitabın dahil olduğu Sprawl Üçlemesi'ni doğrudan almanız daha iyi bir hareket olur. Mona Lisa: Aşırı Yükleme ve Kont Sıfır da bu pakete dahil. Sonrasında Cyberpunk için yine ilk bakacağınız yazar William Gibson olacaktır. Sahaf sahaf dolaşarak kitaplarını toplayacaksınız, adım gibi eminim! ■ İlker Karaş

PARALEL EVRLN

Herkese merhaba! Artık soğumaktan yavaş yavaş vazgeçen havanın bize verdiği yetkiye dayanarak, bu ayı yeni çıkan birkaç Türkçe çizgi romana ayırdık, buyursunlar; İnceleyeceğimiz ilk çizgi roman, Marmara Çizgi'den çıkan Captain America'nın Ölümü Cilt 1. Bu ciltte Captain America'yla ilgili, daha doğrusu İç Savaş hikâyesiyle ilgili büyük bir yanılgı da düzeliyor: İç Savaş cildinde Captain America ölmez. Ölmez de ne olur kısmı macerayı hâlâ okumayanlar için spoiler olacağından, merak edenleri İç Savaş cildini okumaya davet ediyoruz, yıl oldu 2017, okuyun artık bizce. :) Adı sayesinde içeriğinin ne olduğu konusunda şüpheye yer bırakmayan Captain America'nın Ölümü, toplamda 3 cilt süren

bir hikâye ve bol bol konuk yıldız barındırıyor. Tony Stark, Black Widow, Sharon Carter, Bucky Barnes, Falcon, Alexander Lukin, Red Skull, Doctor Faustus ve daha nicelerinin şöyle bir görünüp kaybonsalar bile yer aldıkları bu hikâye, Captain America'yı yakın dönemde Amerika'ya ve tüm Dünya'ya yeniden sevdiren Ed Brubaker'ın elinden çıkma. Özellikle günümüz çizgi romanlarında eksikliğini aşırı derecede hissettiğimiz kaliteli ve derin hikâye boşluğunu fazlasıyla dolduran bu cilt, Steve Epting'in çoğunlukla karanlık ama harika çizimleriyle de göz kamaştırıyor. Bol bol şaşıracağınız ve duygulanacağınız bu cildi herkese, özellikle de Iron Man severlere tavsiye ediyoruz. İnceleyeceğimiz ikinci çizgi roman ise tüm dükkan ekibi olarak bayıldığımız Skottie Young'ın, yine Marmara Çizgi'den çıkan Dev Boy Küçük Marvel'ı. Oldukça kalın bir fasikül halinde çıkan bu çizgi romanda, Avengers ve X-Men'in varyant kapak halleri Secret Wars'u fırsat bilip yine birbirlerine giriyor. Kahkahalarla okuyacağımız ve fiyat olarak da oldukça uygun bu çizgi romanı kesinlikle herkese tavsiye ediyoruz.

Geçtiğimiz ayı boş geçirmeyen bir diğer yayınevi ise Çizgi Düşler. Kendileri Injustice Dördüncü Yıl Cilt 2 ve Coffin Hill'i de arşivlerimize kazandırdılar. Injustice hakkında çok bir şey anlatmaya gerek yoktur herhalde. Özellikle LEVEL dergisi okurlarının aynı isimli oyundan tanıdığı bu seri, oyunun çok tutmasından üstüne bir köken hikâyesi olarak başladı ve hızlı bir şekilde devam ediyor. Batman ve Superman'in savaşına dahil olan Olimpos tanrılarının yarattığı kargaşanın sonucunun ne olduğunu ve çoğunlukla pek ciddiye alınmayan Plastic Man'in, isteseydi atom mühendisi bile olabileceğini de yine bu ciltte göreceğiz. Coffin Hill ise Vertigo'dan çıkan ve üç cilt sürecek, büyüçülükle süslü ilginç bir hikâye. Süper güçlü taytlıları sevmeyenler ya da sıkılanlar için ilaç niteliğinde



diyebileceğimiz bu ciltte, baş karakterimiz Eve Coffin'in alkolün su gibi aktığı bir gecede yaptıklarının hayatını nasıl etkilediğini zevkle okuyoruz. Yukarıda bahsi geçen bütün çizgi romanları ve daha fazlasını, İngilizce cilt ve fasikülleri, fasikül kutularını ve koruma kaplarını dükkanımızda sürekli olarak bulabileceğimizi, dükkan size uzaksa ya da üşeniyorsanız www.parelelevrencr.com adresini de aynı verimlilikle kullanabileceğinizi de tekrar hatırlatalım. Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere, hoşça kalın! ■

www.parelelevrencr.com

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



Alt Evren

Çizgi roman temelli karakterlerin karşımıza çıktığı meca sayısını arttıkça, bunların farklı karakterizasyonlarını aynı anda görmeye de yavaş yavaş alışmaya başlıyoruz. Hatta, "farklı" olmayı bırakın, birbirinden oldukça "zıt" şirket politikalarının, aynı şirket içinde kullanılmaya başlandığını bile görüyoruz. Sinema - dizi - çizgi roman evrenlerini birbirinden tamamen ayrı tutan DC Comics, bu konuda ilginç örneklerle ev sahipliği yapacak gibi gözüküyor. Bir sinema evreni projesinin maddi getirilerine Marvel'dan biraz daha "geç uyanan" firma, şu anda henüz tam anlamıyla oluşmuş bir beyazperde evrenine sahip değil. Ancak bundan bir iki sene sonra, sinemada izlediğimiz Flash, televizyonda gördüğümüz Flash ve çizgi romanlarda okuduğumuz Flash arasında net bir şekilde ayırım yapabileceğimiz gibi gözüküyor.

Marvel'ın Iron Man, Thor, Captain America ve Avengers gibi filmlerle sinema evreninin temelini attığı yıllarda, sinema kolunu büyük ölçüde Nolan'ın Dark Knight Üçlemesi ile sınırlı tutan DC Comics, günümüzde bu projeye de alakalı olduğunu söyleyebileceğimiz iki ayrı şirket politikası izliyor. Birincisi, Nolan'ın filmlerinin kalitesine karşın, DC Comics çok daha sürdürülebilir ve karlı bir proje olan "sinema evreni" konusunda geç kaldığının bilincinde. Marvel'ın teker teker filmler çekerek, acele etmeyerek oluşturduğu sinema evrenine yetişebilmek için, DC oldukça hızlı hareket etmeye çalışıyor. Öyle ki, Iron Man, Captain America ve Thor'dan oluşan üç büyük Avengers üyesi MCU kapsamında çekilen altıncı filmde bir arada gözükürken, Justice League'in üç büyük üyesi Batman, Superman ve Wonder Woman, DCEU kapsamındaki ikinci filmde karşımıza çıkmış durumda. Marvel, Avengers'tan önce tam beş "solo" film çekmişken, DC tarafında yalnızca bir "solo" film, Man of Steel var. kincisi, DC Comics bu filmleri belli bir raklaşım etrafında çekmeye çalışıyor. Hem

Nolan'ın Batman'deki başarısını bu konuyla değerlendirdikleri, hem de daha "hafif" ve "eğlencelik" filmler olarak görülen Marvel filmlerinden kendilerini ayıran bir nokta yaratmaya çalıştıkları için, DC Comics filmleri daha karamsar, daha karanlık, daha ciddi bir atmosfer içinde kurguluyor. Dünyanın belki de en "ideal" süper kahraman figürü olan Superman'in, henüz ilk filmde birini öldürmesi, bunun en iyi örneği. Benim ilginç bulduğum durum da aslında bununla alakalı. Rebirth sürecinin ön plandaki DC serilerine baktığımızda, biraz da bu projenin "köklere dönme" temalı mesajı altında, çok daha farklı bir atmosferle karşılaşılıyor. Aquaman, Flash, Superman, Wonder Woman gibi serilerde, çok daha idealize, iyimser, her koşulda en iyisini, en doğrusunu yapmaya çalışan, neredeyse Altın Çağ dönemini hatırlatan figürler görüyoruz. Bu genelleme elbette DC'nin tüm serilerini (hatta, bu karakterlerin gözüktüğü tüm serileri bile!) kapsamıyor - ancak, örneğin, Aquaman'e baktığımızda, Atlantis ile Amerika arasındaki savaş bitirmek için her şeyi yapan, Atlantis'in kralı olmasına rağmen sürekli teslim olan, kimse zarar görmesin diye sessiz sedasız hapse atılmayı göze alan, tek başına bir orduyla mücadele ederken hala kimsenin zarar görmemesi için yavaş yumruklar atan, kusursuz bir adam görüyoruz. Ancak, gördüğümüz Aquaman oyuncu seçimi, bu karakterizasyonun sinema evreninde karşımıza çıkmayacağını adeta kanıtlar nitelikte. DC'nin özellikle sinema ve televizyon evrenlerinde aynı anda gözükken karakterleri kurtarmak için, bütün evrenlerinin birbirinden bağımsız olduğunu ifade ettiği doğru. Ama çizgi roman endüstrisinin genel kuralları, bu mecradan daha popüler olan eserlerin sonunda bunları da etkilediğini gösteriyor. Bu idealize karakterizasyonlara, filmler çıkmaya başladıktan sonra neler olacak, bunu gerçekten merakla bekliyorum. ■



f /AltEvren

Last Exile

•• Otaku-Chan! ••

Bilimkurgunun çılgın fantezisi: **Steampunk**

Bilimkurgu sokakları ve semaları buharla kapladığında, çarkları ve dişlileriyle devasa makineler ortaya çıktığında, steampunk'ın var olmamış geçmişlerde süren hikâyelerinde bulmuşuz demektir kendimizi. Yazılan alternatif geçmişlerden birinde, buhar ve makinelerin kendi potansiyellerini gerçekleştirdikleri bir sanayi devrimi içindeyizdir. Ne Einstein bilim dünyasını kuantum fiziğiyle tanıştırmıştır ne de elektronik ve bilişim teknolojileri gelişmiş, cyberpunk'ın paranoyası insanların aklını almıştır.

Dünyaya hâlâ fizik ve matematiğin her şeyi açıkladığı düşünülerek deterministlik bir bakış açısıyla bakılırken sınırsız hayaller kurulur. Ne de olsa aydınlanmanın ardından çılgın bilim adamları bir anlamda da büyücü gibi görülmektedir. İmkânsız

diye bir şey yoktur anlayacağınız.

1980'lerde ortaya çıkan cyberpunk'a paralel ilerleyen ve gelecekte çok geçmişe gözlerini dikmiş yazarların öncülüğünde ortaya çıktı bu tür. Bilindiği kadarıyla K. W. Jeter'in cyberpunk'a nazire yaparcasına dahil olduğu gruba steampunklar demesiy-le bir isme sahip oldu. Bu yazarlar içinde Stephen Baxter, Tim Powers ve James Blaylock da var.

Jeter'in Morlock Night kitabı türün öncüsü kabul ediliyor. H. G. Wells'in Zaman Makinesi kitabının bir devamı niteliğinde. Makineyi ele geçiren Morlockların Viktoryen dönem İngiltere'sinde nasıl dehşet saçtığını anlatıyor.

Morlock Night'ta olduğu gibi steampunk'ın bu hayal dünyasını yaratırken ebeveyni olarak gördüğü pek çok yazar var elbette. Yazdıkları gotik, bilimsel roman ve sömürgecilik döneminin keşif öyküleriyle günümüzün en sevilen yazarları arasındaki Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Jules Verne, H. G. Wells, Sir Arthur Conan Doyle bunlardan bazıları.

Daha dumanı üstündeki bu türün şimdiden alt türleri bile oluştu. Klasik steampunk'a Viktoryen, gelecekte geçene Gelecekçi, başka dünyada geçene Fantezi, Vahşi Batı'da geçene Western steampunk deniyor. Bunlara retro fütüristik estetiğiyle

Steamboy

Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo'nun alternatif bir 19. yüzyılda geçen bu animesi müthiş aksiyonla, çok ilginç icatlarla dolu. Buhar devriminin tam ortasında İngiltere'deki ilk büyük endüstri fuarı zamanına götürüyor bizi Otomo. Genç mucit Ray Steam'in hayatı, büyükbabasından gelen "Buhar Topu" yüzünden ölüm kalım savaşına dönüyor. Ray, modern teknolojiyi değiştirebilecek bu güçlü cihaz ile kaçıyor kaçmasına ama gizemli O'Hara Vakfı'nın görevlileri peşini bırakmıyor. Eğer Buhar Topu onların ellerine geçerse, tüm Avrupa'yı karanlık bir gelecek bekliyor.



Metropolis

Howl'un Yürüyen Şatosu ve Gökteki Kale

Miyazaki'nin de steampunk'ı sevdiğini söylemek yersiz olmaz. Zaten filmlerinin çoğunun alternatif tarihlerde ya da dünyalarda geçtiğini düşününce... Ama iki filmi bunu bariz ortaya koyuyor. Howl'un Yürüyen Şatosu ve Gökteki Kale. Laputa: Gökteki Kale Gulliver'in Maceraları'ndaki uçan kale Laputa'dan alıyor adını. Uçan gemiler, adalar derken Sheeta ve Pazu'nun keyifli maceralarına tanık oluyoruz. Howl'un Yürüyen Şatosu ise eski bir Avrupa'da büyüyle buhar teknolojilerinin birleştiği bir döneme götürüyor bizi.



Dieselpunk'ı da ekleyebiliriz. Türün pek sevdiği ve sık sık denk geldiğimiz bir diğer özelliğine de ben karakter çorbası yapmak diyorum. Alan Moore'un The League of Extraordinary Gentleman'ı bunun çok iyi bir örneği. Dr. Jekyll, Dorian Gray, Tom Sawyer, Captain Nemo gibi edebiyattaki pek çok ünlü karakterin bir araya geldiği hikâyeler bunlar. Elbette bu sevilen türün animelerde de yığınla örneği var. Hem anlatılan hikâyeyle hem de görsel estetiğin taşınması yoluyla. Mesela **Escaflowne**'de bildiğimiz teknolojinin bulunmadığı ama mechaların hüküm sürdüğü başka bir dünyaya adım atıyor kızımız ve Geleceği steampunk'ın örneklerinden biri haline geliyor bu anime.

Battle Angel Alita bir cyberpunk öyküsü olmakla beraber, görsel estetiğini steampunk öğeler üzerine kuruyor.

Metropolis, Fritz Lang'ın 1927 yılında



Samurai 7

çıkan müthiş sessiz filminden feyz alıyor. Manganın tanrısı sayılan Tezuka'nın elinden çıkan bu manga Rintarou'nun rengarenk ve vurucu görseelliğiyle Retro bir gelecek şehri çiziyor gözlerimizin önünde.

Samurai 7, ne Amerika'da ne İngiltere'de geçiyor. Akira Kurosawa'nın 1954 tarihli klasığı Yed Samuray filmindeki hikâyeyi alan Gonzo, bu hikâyeye robotları ve büyüü dahil ederek feodal dönemde Japonya'da geçen ilginç bir anime yaratmış oluyor.

Şimdi büyü ne alaka diyen olabilir özellikle de bilimkurgu türü içinde ele alırken steampunk'ı. Steampunk'ın geçmiş düşleri o dönem insanın her bilimsel yeniliğe bir yandan da büyü gibi baktığı, iki gerçekliği aynı anda yaşadığı bir dönem sonuçta. Geçmişe giden bilimkurgu-

nun büyüyle, fanteziyle de uğraşması, melez türler ortaya çıkarması gotik edebiyat geleneğinden faydalandığı da düşünülünce çok normal. China Meville çok yapar bunu mesela.

Türkiye'de zamanında MTV'de yayınlanan Last Exile da en iyi steampunk örneklerinden biri. Hatta dieselpunk alt türü içine ele almak daha doğru bile olabilir.

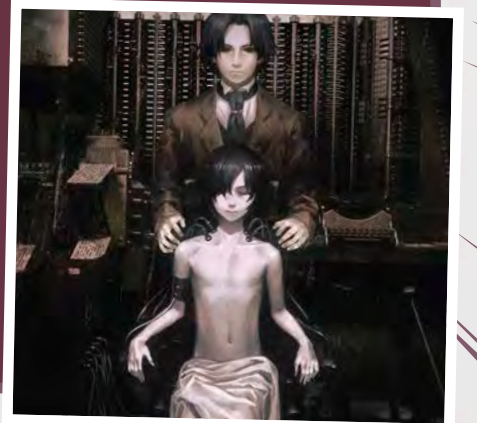
Kino no Tabi: The Beautiful World benim çok sevdiğim ama pek öne çıkamamış serilerden biri. Kino motosikleti Hermes'le farklı bir dünyayı dolaşiyor. Gittiği şehirler eski, modern ya da kıyamet sonrası şehirler olabiliyor. İnsanlığa değinen çok önemli bir seriyken bu kadar az bilinmesi gerçekten üzücü.

Son olarak da Evangelion'un ünlü yönetmeni Hideaki Anno'nun elinden çıkma **Fushigi no Umi no Nadia**'dan (Nadia: Secret of Blue Water) bahsedelim biraz. Eski bir seri olsa da Jules Verne'in eskimeyen Denizler Altında Yirmi Bin Fersah'ından beslenen, genç mucit Jean Ratliques ile Kaptan Nemo'nun Atlantis döneminin gücünü geri getirmeye çalışan kötü Gargoyle'a karşı mücadelesini anlatan ve 1889'da geçen bir seri. Başta Miyazaki'nin yönetmesi düşünülen bu serinin usta yönetmeni ne kadar etkilediğini daha sonra çektiği Gökteki Kale'de gördük. Sadece bu sebeple bile izlenir. ■ **Merve Çay**

Shisha no Teikoku (Empire of the Corpses)

Project Itoh'un eserinden uyarlanan bu anime benim karakter çorbası dediğim özelliğe sahip. Alternatif bir 19. yüzyılda Victor Frankenstein'in teorilerinden yola çıkarak ölülerin canlandırıldığı dünyada, Charles Babbage difference engine'i yani ilk mekanik bilgisayarı da çalıştırılmış. Bu anlamda hem bilişim teknolojisini hem de buhar teknolojisini bir araya getiriyor. Benzer bir örnek William Gibson'la Bruce Sterling'in birlikte yazdığı The Difference Engine kitabında da var. İşte böylesi bir dünyada John Watson geri getirilen ölülerde neden ruh olmadığını araştırır ve biricik arkadaşı Friday'nin (evet bildiğimiz Robinson'un Cuma'sından alıyor adını) ruhunu geri getirebilmek için uğraşırken İngiliz Hükümeti tarafından tutuklanıyor. Hükümetin adamı M (evet doğru bildiniz, James Bond'daki M) Viktor Frankenstein'in notlarının bulunması için

Watson'ı tutuyor. Watson ve Friday, bu yolculuklarında Aleksey Karamazov'la, Frederick Burnaby'yle, Hadaly Lilith ve Edison'la karşılaşılıyorlar. Görsel anlamda müthiş bir film olduğunu söyleyelim. Senaryosunun sonlara doğru giderek anlaşılabilir hale geldiğine inansam da kesinlikle izlenesi yeni filmlerden biri.





• Cosplay Republic •

Cosplayerın da Kartivizi Olur

Bu ayki konu başlığı oldukça tuhaf; kartvizit. Neden bir cosplayerın kartviziti olsun ki, değil mi? Hani hobiydi bu? İşte eğlence falan, takılıyorduk? Eee ne oldu şimdi? Ne mi oldu; size kocaman bir fırsat sunuldu. İş hayatına ne zaman adım atacağınızı bilemezsiniz. Bu yazımı okuyanlardan bazıları öğrenci, bazıları evde boş boş takılıyor, bazıları evli, bazıları ise geleceğe dair planlar yapmaya



devam ediyor veya aktif bir işe sahip. Kısacası çeşit çeşit ve renkli kişiliklere sahip insanlarıdır. En önemlisi cosplay isimli ortak bir hobinin var. Kabul, belki de daha önce cosplay ile ilgili hiç yazı okumadınız veya LEVEL'i aylar sonra ilk defa alıyorsunuz. Bir baktınız hatunun biri cosplay, kartvizit falan bir şeyler yazmış ama olaydan uzaksınız. O zaman internetin nimetlerinden yararlanın, sonra bu yazıya geri dönün diyerek kaldığımız yerden devam ediyoruz. Cosplayer olarak birçok etkinlikte yer alırsınız. Kimisinde sadece fotoğraf çekilip yok olur, kimisinde arkadaşlarımızla sosyalleşir ve günün sonunda mutlu oluruz. Ancak bu etkinliklerde bilmediğiniz önemli bir detay var; herkesi tanımanız imkansızdır. Her ne kadar yakın arkadaşınız olduğunu düşünseniz bile kimi zaman o insanın farklı işlerde de yer aldığını bilemezsiniz. Çünkü ortak hobiniz olan cosplay dışında çok muhabbet etmemişsinizdir veya belki de onun

hayatını merak edecek zamanınız olmamıştır. İşte tam bu noktada kartvizit hayatı kurtaran şeylerden biri. Kartvizitin olayı, çeşitli bağlantılarınızı birçok kişiye ulaştırmak. Tabii iş anlamında, ancak unutmayın ki hepimiz sosyal medya kullanan bireyler değiliz. Kimimiz sadece telefonla hayatını sürdürebiliyor. Ya da Facebook değil de Twitter kullanıyor, hatta belki de sadece Instagram ile arkadaşlarına ulaşanlar var. İşte bu noktada yeni tanıştığınız veya belki de gelecekte tekrar görüşmeyi düşündüğünüz kişilere kartvizit vermek, bir anlamda sadece iş değil aynı zamanda farklı bağlantılarını da öğrenmek anlamına geliyor. Sosyalleşmenin veya gelecekte tekrar görüşme umudunun yanında, çeşitli fotoğraflara da kartınızı vermek, işin farklı boyutu. Kim bilir, belki de bir video projesi veya farklı bir kostümü tekrar fotoğraflamak isteyen fotoğrafçı,



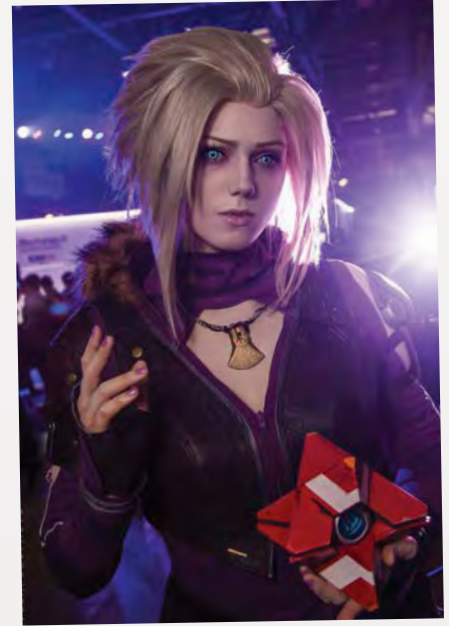
Hayat sürprizlerle doludur; nereden, ne zaman, ne çıkacağı belli olmaz

kartınızı verdiğiniz için ilk size ulaşacak. Profesyonel fotoğrafçıların çoğu sadece Facebook değil, mail bilgilerine de ihtiyaç duyar. Sonuçta "iş başka, arkadaşlık başka". Bir bakmışsınız profesyonel insanlarla, daha profesyonel kostümler yapmaya ve giymeye başlamışsınız. Cosplay, önü açık bir hobidir. İş amaçlı aksiyon almak isterseniz, nasıl profesyonel olunması gerektiğini bilmelisiniz. Konuşmanızdan tutun duruşunuza, kostüm detayınızdan tutun iş deneyiminize kadar hemen hemen birçok detay cosplayde önemlidir ancak unutmayın, iş anlamında olaylar biraz daha kafa bulandırıcıdır. İşin ucunda para olan her şeyin sonucunun iyi olması beklenir, bu nedenden adımlarınızı dikkatli atmanız önemlidir. Kartvizit düşüncesi başta aklınıza "acaba boşa mı zaman harcıyorum? Egoist sanmasınlar beni? Yoksa saçma bir fikir miydi?" düşüncelerini getirebilir. Bunların tamamını ve bütün soru işaretlerini bir kenara bırakın.



Cosplayerliği sürekli yapmak istiyorsanız ve belki de kimi zaman farklı insanlarla görüşmek, profesyonel cosplayer, fotoğrafçı, kurgucu insanlarla tanışmak istiyorsanız; o kartvizit çıkartılacak.

Kartvizit, insanların kafasında "iş" yapısını oluşturur. Karşınızdakinin ciddi bir birey olduğunu düşünürsünüz. Eh, aslında genelde de öyledir. Ayrıca sadece siz değil, yurtdışındaki birçok cosplayerın kartviziti var. Diğer cosplayerlarla iletişimde kalmak, onları unutmamak için kartvizitlerini birbirlerine vermekten çekinmiyorlar. Her ne kadar sosyal medya da kullansanız, unutmayın herkes sizin gibi değil. Takip ettiğiniz cosplayer, belki de sosyal medya değil sadece email kullanıyor. Ayrıca sadece iş değil, arkadaşlık olarak da düşünebilirsiniz. Kartını aldığınız cosplayerın hangi kostümlere sahip olduğunu, satış yapıp yapmadığını ve daha birçok detayını "bilgi veya site vermişse" kartında görmeniz mümkün. Böylece kalabalık ortamda "kostüm kiriliyor musun?" gibi bazılarının rahatsız olabileceği soruları sormak zorunda kalmazsınız. Kimi cosplayerlar, bu tarz sorulardan rahatsız olurlar. Aslında bu durum biraz kişiseldir. Kostüm satıyor musun? O peruğu kiralayabilir miyim? Vs vs vs. Bu tarz soruları genelde yazılı ortamda yapmak daha kolay ve profesyonelcedir. Belki siz arkadaşça davranmaya çalışırken, ilk defa karşılaştığınız cosplayer, bu tarz sorulardan rahatsız olabilir. Böyle durumlarda empati kurmak çok önemlidir. Kabul, tuhaf bir takıntı ancak insan insana benzemez, öyle değil mi? Gelelim kartvizit kararınız kesinleşmişse dizayn kısmına. Bu konuda yardım alabileceğiniz çok fazla internet sitesi var. Tasarım olarak "moo.com" adresini ziyaret edebilir ve kafanızdakini az çok ortaya çıkartabilirsiniz. İlk yapmanız gereken; kendinize ait bir logonuz varsa, bunu kenarda yüksek çözünürlüklü olarak tutmaktır. Kartvizitlerinizin her birini farklı yapabilirsiniz. Mesela ön kısmına iletişim bilgilerinizi, arka kısmına beğendiğiniz bir kostümün boydan



görselini ekleyebilirsiniz. Böylece "cosplayer" damgasını kolay kolay üzerinizden atmazsınız. Kartvizite unvanınızı (Yazar, cosplayer, fotoğrafçı vb.), kullanıyorsanız sosyal medya bilgilerinizi, tekrar kullanıyorsanız mail adresiniz veya blog sayfanızı ekleyebilirsiniz. Bunlara ek olarak telefon bilgilerinizi de kartınıza ekleyebilirsiniz ancak bunu tavsiye etmiyorum. Kartınızın çok fazla yazı içermediğinden ve olabildiğince sade olduğundan emin olun. Tüm bilgilerinizi paylaşmak yerine, en çok kullandığınız, aktif bilgilerinizi kartınıza eklemek daha önemlidir. Sürprizlere açık olun, kartınız sayesinde cosplayerlık sizin için profesyonel bir hobiye, belki de ilgilendiğiniz başka bir işten size fırsat doğacak. Hayat sürprizlerle doludur; nereden, ne zaman, ne çıkacağı belli olmaz canlarım. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

 /cepejderi





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Wildlands ve Andromeda

Mart ayı, merakla beklediğimiz iki oyunun piyasaya çıkışına şahitlik etti. Ghost Recon Wildlands ve Mass Effect: Andromeda, tüm oyun dünyası gibi benim de merakla beklediğim iki oyundu. Wildlands'i betasından itibaren, Andromeda'yı çıktığı andan itibaren oynamaya başladım. Açıkçası oyunlardan keyif de aldım, oyun medyasında aldıkları yüksek notları hak ettiklerine de eminim ama iki oyun da beklentilerimi karşılamakta yetersiz kaldılar ve yine hayal kırıklığı yarattılar. İki oyun da çok geniş oyun alanları sunuyor olmalarına rağmen, oyunlardaki etkileşim çok kısıtlı kalmış ve iki oyunda da loot ve envanter sistemi yine 5 yaşındaki küçük çocukları mutlu etmek için tasarlanmış, tırışkadan sistemler olarak oyunun tadını bozmuş. Diyeceksiniz ki, abi sen de hiçbir şeyi beğenmiyorsun ama maalesef gençler, 15 sene önce bile çok daha gelişmiş loot ve envanter sistemleri gördüğümüz için, bugün karşımıza çıkan, basite kaçmış sistemleri beğenemiyorum. Ubisoft'un önceki Tom Clancy oyunu olan The

Division, bir MMORPG olduğu için, oyundaki düşman karakterlerin üzerinden bolca loot düşüyor ve biz de bu nesnelere karakterimizi şekillendirebiliyorduk. Wildlands ise, son derece geniş bir oyun haritası içinde geçiyor olmasına rağmen, oyunda düşmanlarımızın üzerinden sadece standart silahlar düşüyor ve onları da denemek adına kullanıp bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Bastığımız askeri üslerden çalınan donanımlar elde etmek mümkünken, sadece erzak, yakıt ve ilaç kutularına GPS takipçisi takip, puan topluyoruz. Silah/envanter sistemi ise gerçekten acı veriyor. Oyunda onlarca farklı silah var ancak siz bunları görev yaptıkça açılıyorsunuz... Bir kez açılan silahı ise listeden seçerek, oyunda istediğiniz bir anda kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Yani teorik olarak, oyunda cebinizde 100 tane silah taşıyorsunuz, çatışmanın ortasında istediğinizi seçip değiştirebiliyorsunuz. Ne yazık ki, bugünün "baba bana oyun satın al" diyen küçük oyuncular bu tür detayları seviyorlar ve artık hiçbir oyun

yapımcısı oturup detaylı, gerçekçi bir loot sistemi, envanter mekanizması geliştirmiyor. Oysa 12 sene önce piyasaya çıkmış olan Boiling Point: Road to Hell isimli bir oyun vardır. Oyunu, bugünkü Wildlands'a çok benzetebilirsiniz. Orta Amerika'da geçen, açık dünya formatlı oyunda kahramanımız, çok geniş bir haritada, kızını kaçıran mafya örgütünün peşinden koşuyordu. Bu sırada bölgedeki diğer fraksiyonlarla iş birliği yapıyor, hükümet veya mafya üslerini gizlice basmak zorunda kalıyor, ortalığı fena dağıtıyordu. Oyun boyunca, düşmanlarından elde ettiği ganimetleri topluyor, silahları istifliyor, kimisini satıyor ve kendine kaynak yaratıyor, kimisini kendi kullanabiliyordu. 12 sene önce yapılan oyunda yüzlerce silah, yüzlerce aksesuar, onlarca farklı çeşit mermi, el bombası, bıçak, zırh, kask, dürbün, elektronik cihazlar oyunda efektif olarak bulunabiliyorsa, bugün de bulunabilir. Ama olmuyor. Andromeda ise kendi çapında farklı bir kategori sayılabilir ama ben Mass Effect'i her zaman, Fallout 3 ve 4'deki (Ya da Skyrim'deki gibi), haritada serbestçe dolaşabileceğimiz ve binlerce farklı nesneyle etkileşebileceğimiz bir oyun olarak görmek istiyorum, o da olmuyor. Haliyle Mass Effect serisi her zaman, düz bir çizgide ilerleyip, karşımıza çıkan sorunları çözerek hikayeyi ilerlettiğimiz bir oyun olarak kalıyor. Gerçi bu sistemi, Star Wars'un Knights of the Old Republic oyunundan aldılar ve Mass Effect'e uyarladılar ama dünya artık çok değişti, açık dünya diye bir gerçek var. Fallout 3 ve 4 ile karşımıza çıkan, yüzlerce, binlerce nesneyle etkileşebileceğimiz yeni imkanlar var. Hiç olmazsa birisi artık Stalker serisindeki oyun sistemini ve oyuncu özgürlüğünü taklit etsin. Bu kadar güzel oyunları, bu kadar sınırlanarak oynamak zorunda mıyız yahu? ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🌐 kursatzaman

NBA 2K17 bir menajerlik oyunu mu?

NBA Live serisiyle ilk tanıştığımız günlerden beri basketbol oyunları konusunda hayli şanslı olduk, malum. Diğer taraftan "futbol" söz konusu olduğunda, FIFA ve Winning Eleven/PES serilerinin yanında oyunun yeşil sahalardan dışındaki kısmına da odaklandığımız CM/FM serisi; maçları kenardan seyredip, sahada oynayan oyuncuların bir araya getirilmesi, galibiyete gidilen yolda en büyük yardımcınız olacak olan takım kimyasının oluşturulması ve sahada oynanan oyunun detayları üzerine kafa yormayı daha çok seven oyunculara sunulan mükemmel bir seçenek olarak duruyordu. Basketbol ise bilgisayar oyunları tarafından, en azından bu yönüyle biraz hor görüldü. Seneler ve seneler boyunca taktikler üzerine kafa yorabildiğimiz, yönettiğimiz takımın bütçesiyle, teknik

kadrosuyla, mali durumuyla ve takımın mental taraflarıyla meşgul olabildiğimiz bir menajerlik oyunu aradık, elimize geçenler ise küçük bütçeler ile yapılmış, ciddi denge sorunları yaşayan ve oyunun herhangi bir boyutu üzerinde arzu ettiğimiz kadar derinlik sunamayan nafia çabalar oldu. Tıpkı son yıllardaki futbol oyunları gibi, NBA 2K serisi de oyunun kariyer moduna eklediği küçük yönetimsel detaylar ile bu açlığı biraz giderdi, seneler geçtikçe biz hiç hissettirmeden bu tarafını güçlendirdiğini ise ya fark etmedik, ya da bu minik değişikliklere alıştığımızdan, çok üstünde durmadık. NBA 2K17 için Milano'da yapılan basın sunumunda Visual Concepts'in yöneticisi Rob Jones ile bir röportaj yapmış ve kendisine tıpkı FM gibi, basketbolun menajerlik tara-

fına odaklanan bir oyun düşünüp düşünmediklerini sormuştum, kendisi de 2K17'nin bu öğeleri fazlasıyla kullanacak şekilde geliştirilmiş bir oyun olacağını, birazdan sunumda göreceğimiz de çok hoşumuza gideceğini söylemişti.

İtiraf edeyim, başında geçirdiğim yüz küsur saatten sonra bile 2K17'nin bu yönünün hakkını vermem, tamamen menajerlik üzerine kurulmuş ve hayli de iyi notlar almış bir oyun plan Pro Basketball Manager 2017'ı denedikten sonra oldu. Oyun, kurulabilen taktikler, takımın idari tarafındaki detaylar, maç içerisindeki ve normal sezondaki detaylar dahil hiçbir konuda NBA 2K17'nin eline su dökemiyordu ve ben bu noktaya kadar 2K17'nin derinliğinin hakkını, gerektiği kadar vermediğimi fark etmiştim.

Her sene kadroların yenilenmesi ile temcit pilavı gibi önümüze sunulmalarını artık kanıksadığımız spor oyunlarını sadece "yeniden satın alınabilir" hale getirmekle kalmayıp, yüzlerce saat oynayan bizlere bile hissettirmeden adım adım derinleştiren ve küçük çeşniler olarak eklediği oyun modlarını alıp, sırf bu yönle odaklanan diğer yapımları gölgede bırakacak kadar geliştiren 2K/Visual Concepts kesinlikle övgüyü hak ediyor. Laf değil; takım seçmek ve transferler yapmak yanında, birbirinden farklı hedeflere ve karakterlere sahip yönetim kurullarına, farklı yeteneklerde yardımcı antrenör ve yöneticilere, günden güne güncellenerek draft edilmeyi bekleyen yeni sezonun çaylaklarına, her takımın (klasikler dahil) oyun setlerine, gelir-gider dengelerine, yeni takımları lige dahil edebilme, hatta ve hatta takımı başka şehre taşıma olanağına kadar şimdiye kadar ancak futbol menajerlik oyunlarında alıştığımız detayları bize sunup geliştirmeye devam eden bir oyun var karşımızda, daha ne isteyebiliriz ki? ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Geçmiş ve gelecek

Yazılarımı takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, ülkemizde ve de genel anlamıyla İstanbul topraklarında, FRP Cafe'lerin 2005 yılına kadar yaşadığı altın çağ, akabinde yerini üniversite etkinliklerine bırakmıştı. İngilizce dilyle "Convention" olarak anılan bu toplantılar, özellikle KONTAKT etkinliğine kadar geçen sürede camianın buluşma noktalarını oluşturdular. Nitekim 2010 ile 2015 yılları arasında birçok üniversite etkinliği gerçekleştirilmiş olsa da bir türlü 2006 ile 2010 arasındaki kadar yüksek katılımlı ve ardı ardına devasa etkinlikler gerçekleştirilen bir dönemi yaşamadık. Fakat öyle görünüyor ki 2016 yılı ile birlikte üniversite kulüplerinde yine büyük bir hareketlenme olmaya başladı. Hatta yeni yıl ile birlikte birçok üniversite kulübünün sadece RPG değil, birçok farklı başlık altında etkinlikler düzenlediğine şahit oluyorum. Fakat etkinliklerin içerikleri belirli bir noktaya kadar aynı olsa da, katılımcıların profili büyük oranda farklılık göstermekte.

18-19 Mart tarihlerinde gerçekleştirilen YıldızCON, konu hakkındaki düşüncelerimi birçok anlamda doğrular nitelikteydi. Sadece Cumartesi günü 450'den fazla katılımcıya ev sahipliği yapan mekanda, Role Yapma Oyunları, LARP, Board Game, Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh!, Hazine Avı, farklı dijital platformlarda deneyim edilebilen oyunlar ve de Cosplay etkinlikleri yer aldı. Fakat bazı etkinlikler diğerlerine göre açık ara üstündü. Misal, Magic the Gathering oyuncularını kısa sürede kendi aralarında farklı oyunlar deneyim ettikleri gibi, bir yandan da Repack draft yaptılar. Diğer taraftan oyun alanında birbirinden farklı çok sayıda board game deneyim edildi. Genelde hızlı tüketilen oyunlara yönelim olduğu da bir diğer dikkatimi çeken noktaydı. Nitekim dijital oyun tarafıyla çok az insan ilgilendi. Evet, kurulan Xbox One'ın başı hep doluydu ama kimse bu platformda oyun oynamak için

birbirini ezmedi. Dijital oyun deneyim edenler de genelde eski türdeki emülasyon oyunlarına yöneldi. En ilginç -ama artık fazlasıyla alıştığımız- şey ise rol yapma oyunlarına olan ilgideki düşüş oldu. Malumunuz bu Convention'ların bir noktada olma sebebi -en azından ülkemizdeki tüketim şekli- RPG ve LARP oyunlar. Fakat ilginç bir şekilde her şeyi başlatan yapı, giderek dışlanır hale gelmiş durumda. Tabii bu noktada değinilmesi gereken çok fazla başlık bulunuyor ama gördüğüm kadarıyla sorunların başında, yeni jenerasyon oyuncuların "kaliteli" bir RPG oyunu deneyim edememesi yer alıyor. Ara sıra konuştuğum birçok oyuncu, hem oyun yöneticilerinden, hem de oyunu tam anlamıyla deneyim edemediklerinden şikâyet ediyorlar. Aslında eleştiri yapmak kolay ama bir şekilde bu ve benzeri sorunlara çözüm bulmak zor. Açıkçası, akademik hayatımda da deneyim ettiğim üzere, sorunun genel hatlarıyla "okumamaktan" kaynaklan-

dığını düşünüyorum. Bugünün gençleri, ne hikmetse ya okumayı sevmiyor ya da kısacık metinler bile binlerce sayfalık hukuk kitapları gibi algılanıyor. (Ah bir Roma Hukuku olsa da okusak! Çok severim!) Anlayacağınız; bugün alt kültürün ülkemizdeki yerine gelmesinde ön ayak olan RPG'nin bir noktada takılıp kalmasının en büyük sebebinin giderek azalan okuma alışkanlığı olduğunu düşünmekteyim. Evet, bunda değişen zamanın ve teknolojinin de büyük bir payı var ama günün sonunda bu kitaplar dijital olarak da okunabiliyor değil mi? Acaba bu "okumama" durumu nereye kadar gidecek? Acaba başka nelerin zamanla piyasadan kaybolmasına sebep olacak? Kim bilir ne kadar kaliteli yapımlar bu sebepten ötürü sadece fikir olarak kalıp, bir şekilde piyasaya çıkamadan yok olup gidiyor... Umuyorum kısa sürede bu yapı değişir ve daha çok okuyan bir dünyaya kavuşuruz. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

İfadesizlik

Yıllar önce, yeni bir FIFA'nın (Kim bilir kaç yılının FIFA'sıydı...) ön inceleme yazısını yazarken gözüme bir detay takılmıştı. Oyunlar görsel olarak giderek yükselirken, futbolcuların yüzlerindeki ifadesizliğe takılmıştım. Hani bir futbolcu gol atınca sevinir, sert bir harekete maruz kaldığında acı çeker, yanlış bir hakem kararına kızar... Bu ifadeleri yansıtan detayların hala olmayışından dem vurmuştum. O günden sonra oynadığım tüm oyunlarda dikkat ettim bu detaya. Ve o günden bu güne kadar bu anlamda inanılmaz bir yükseliş olduğunu söyleyebilirim. Özellikle Uncharted veya The Last of Us gibi Naughty Dog oyunlarında görüyorum bu detayı. O yüz ifadeleri o kadar başarılı yapılmış ki karakterlerin duygularını açıkça yüzlerinden okuyabiliyorsunuz. Onlarla birlikte sevinip, onlarla birlikte üzülüyorsunuz ve hatta sinirlenip adrenalin seviyenizin

yükselmesine şaşırabiliyorsunuz. Mesela Uncharted serisinin Türkçe dublaj kalitesinin tavan noktasında olmasını ben direkt buna bağlıyorum. Yine Heavy Rain ve Beyond Two Souls gibi başlıklarda da var bu güzellik. Evladını kaybeden bir babanın yüzündeki o acıyı çok net hatırlıyorum mesela. Hatta ve hatta Rockstar'ın direkt olarak yüz ifadelerine odaklandığı L.A. Noire gibi bir oyun bile geldi, geçti bu piyasadan. Demek istediğim şu ki yüz ifadeleri, artık AAA oyunlar için olmazsa olmaz hale geldi. Ama bu büyük olayı nasıl olduysa atlayan bir oyun çıktı piyasaya bu ay: Mass Effect: Andromeda. Öncelikle şunu söylemem gerekir, Mass Effect serisinin sadece ikinci oyununu, suyunu çıkarana kadar oynadım. Yani serinin geneli hakkında çok bir fikir sahibi değilim. Andromeda'yı da öyle yana yakıla bekleliyordum zaten ama oyunun EA Access'e çıkış

tarihinden itibaren dillere dolanan, karakterlerin yüzlerindeki ifadesizliği eleştiren videoları görünce "Yok artık!" demeden edemedim. Mass Effect: Andromeda, bu anlamda o kadar kötü görünüyor ki sırf bu yüzden birçok oyuncunun tercih listesinden çıkacaktır. Bioware'in gerçekten çok ama çok yanlış bir iş yaptığı ortada. Bunun sebebi konusunda atıp tutmak doğru olmaz ama oyunun bu tarafla ilgilenen kişi veya ekibin ne kadar baştan savma bir anlayışa sahip olduğu, oyun oynayan kesimin ne kadar dikkatli birer tüketici olduğu konusunda hiçbir fikir sahibi olmadıkları ortada. Ben Horizon Zero Dawn'da Aloy'un o "dışlanmışlık" hissini yüzünden okurken ve iliklerime kadar hissederken, Andromeda'daki karakterlerin cansız birer manken gibi ortalıkta dolanmasını, bir patlamaya sırtarak tepki vermelerini yemem, kimse yemez, kusura bakmasınlar. ■



Persona 5

Biliyoruz, Japonya'dan gelen ilk inceleme puanları sizin de gözlerinizin fal taşı gibi açılmasına sebep oldu. Persona'nın muhteşem dönüşü için gün sayıyoruz artık.

msi®



EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



GS63VR Stealth Pro

PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU

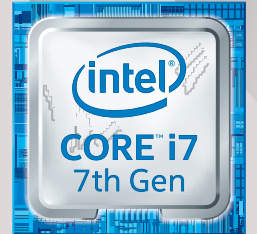


EN YENİ 7. NESİL
INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCI İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

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

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

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI



hepsiburada.com



incehesap.com



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.

YENİ KIA PICANTO. ONDA HER HAYALİNE YER VAR.

Büyüyen iç hacmi, artan konforu ve segmentinin en geniş bagaj kapasitesiyle yeni KIA Picanto şimdi Türkiye'de.



ALL-NEW
picanto



The Power to Surprise



CELİKMOTOR

5 YIL MEVA
150 BİN KM
GARANTİ



/kiaturkiye blog.kia.com.tr

Birleşik yakıt tüketimi 5,4 L/100 km, CO₂ emisyonu 124 g/km'dir. KIA binek aracınız, 2 yıl ya da 60.000 km yasal garanti altında olup anahtar teslim tarihinden itibaren, toplamda 5 yıl ya da 150.000 km boyunca KIA Özel Garanti Onarım Güvencesi ile güvence altına alınmaktadır. Görseldeki araç ile satışa sunulan araç arasında farklılık bulunabilir. Ayrıntılı bilgi için kia.com.tr