



YILIN OYUNLARI



18
www.pegi.info



OYUNU YAŞA

 PlayStation.VR

**24 OCAK'TA
TÜRKİYE'DE**





Hoşça kal 2016

Şu herkesin ortak takdiri olacaktır ki 2016 "biraz" berbat bir yıldır. Türkiye açısından -bana sorarsanız- tamamıyla büyük bir fiyaskoydu zaten ama dünyada olan biten de pek iç açıcı sayılmazdı. O yüzden de ivedilikle 2016'yı uğurluyor ve daha önce hissetmediğimiz kadar büyük bir umutla 2017'yi kucaklıyoruz.

2017'de bizi, yani oyuncularını oyun dünyası adına nelerin beklediğine bir önceki ay değinmiştik. Her ne kadar deprem yaratacak bir oyun göremeyeceğimizi düşünsek de yine de listede heyecan verici yapımlar var.

2017 aynı zamanda PSVR'in gelişim dönemi olarak geçeceği için de bolca sanal gerçeklik tecrübesi yaşayacağımızın işaretçisi. Elbette HTC Vive'ı, Oculus Rift'i görmezden gelmiyoruz fakat PSVR'in erişilebilirliği, Türkiye'de bulunması çok zor olan bu iki cihazın çok üzerinde. Dolayısıyla 2017'de bol bol VR oyunu oynayacağız, şimdiden haberiniz olsun. Bu ay dergide elbette -her yıl klasikleşmiş olan- Yılın Oyunları dosya konusunu başrole oturttuk. Hangi oyun, hangi türün birincisi oldu, kimler ikinci geldi, hepsini 14 sayfalık dosya konumuzda bulabilirsiniz.

Yıllar süren bekleyişin ardından aynı anda ofisimize düşen Final Fantasy XV ve The Last Guardian incelemeleri de bu ayın diğer önemli konularından.

Yılın ilk gününde zamanınızı daha fazla almadan yeni yılınızı kutluyor ve 2017'nin muhteşem bir yıl olmasını diliyorum.

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

LEVEL

2016'dan ne umduk ne bulduk ve 2017'den beklentiler noktasında ne söylersiniz?



Tuna Şentuna

En son gelen George Michael'ın ölüm haberiyle 2016'nın tam bir ölüm makinesi olduğundan emin oldum ve geri kalan gelişmeler yüzünden de hiç haz ettiğim bir yıl olmadı kendisi. 2017'nin tamamıyla diğer yönde ilerlemesini diliyorum. (Ölümler diriliyor?)



Emre Öztınaz

2016'da öyle muhteşem oyunlar bulamadım. Yine de hatırladığım birkaç cümleyi yazmak isterim; "Farming Simulator 2017 müthiş abi. En kârlı yatırım da domuzlar." - Kürşat
"Overwatch yılın oyunu olamaz." - Tuna
"Dev eğlendim!" - Ertuğrul



Kürşat Zaman

Seneler önce bir boya firmasının reklamı vardı, "milletçe çok zor bir kış geçirdik, içimiz dışımız karardı" diye. Öyle bir yıl oldu ki köprüyü boyamak bile tebessüm ettiremeyecek. Oyun dünyasında ise Emre "Blizzard da Blizzard" diye o kadar kafamızı ütüledi ki hangi oyun iyiydi, hangisi kötüydü net hatırlayamaz oldum.



Cem Şancı

2016 benim neredeyse oyun dünyasından umudu kestiğim yıl oldu. Oyun yapımcıları iyice iplerini kopardılar, kasalarını bir an önce doldurmak için henüz bitmemiş ve yıllarca da bitmeyecek oyunları erken erişimle piyasaya sürme furçası yüzünden, oyun yapımcılarından soğudum. 38 yıl önce erken erişime çıkan bir DayZ vardı mesela, o ne oldu, 2016'da tamamlandı mı, takip edemedim. 2017'den ise sadece State of Decay 2'yi bekliyorum, gerisini de koyverdim gitti.



Ertuğrul Süngü

Ben bu "Yeni yıl en süper olacak! Oh, yes!" kafasını hayatım boyunca anlamadım ve belli ki anlamayaçağım da. Bir 2000 yılını hatırlıyorum; 1999 yılında Voodoo 3 3000 AGP çıkmış, basmışız parayı... Sonra 2000 yılında bilgisayarlar ölecek dediler! Bak o yılbaşı gecesi Ultima'da PK kovalayan ben, Sanane sunucularında kalabalık bir güruhla "Acaba her şey gg mi?" diye beklemiştik. Sonra bir şey olmadı, biz de yolumuza devam ettik. Bu da böyle bir anımdır...

LEVEL

#240 Ocak 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

İlker Karaş

Merve Çay

Olca Karasoy

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersozlu

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

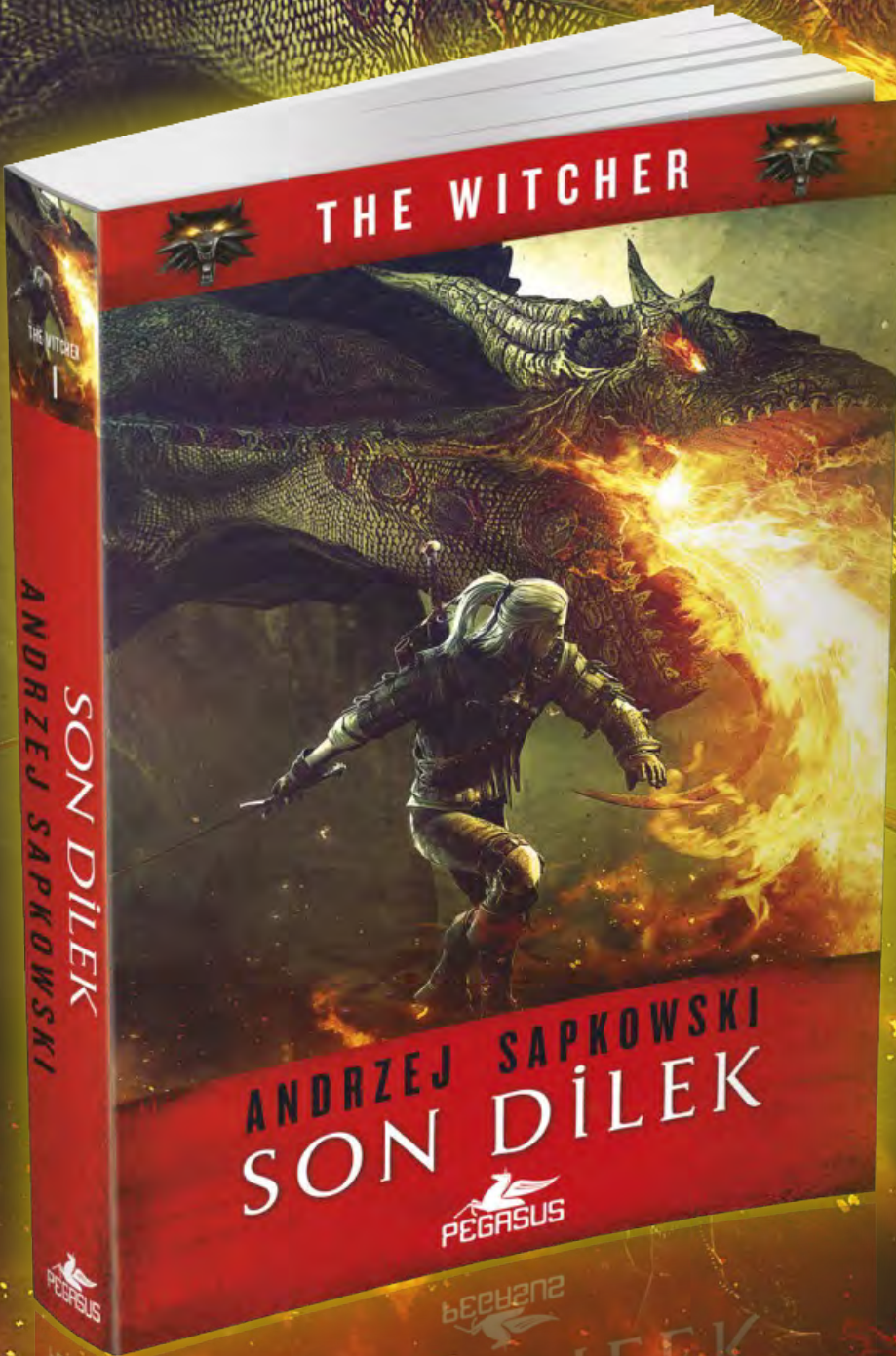
DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

EFSANE OYUNUN İLK KİTABI ARTIK TÜRKÇEDE



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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

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

—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari


PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



21



50



62



80

LEVEL #240

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Çabla Sorulara Yanıt Arıyor
- 10 Mavra Board
- 12 Haberler

14 Neo'nun İzinde

- 16 Röportaj (GIST - Meriç Eryürek)

İLK BAKIŞ

- 20 Resident Evil 7: Biohazard
- 21 Everspace
- 22 My Summer Car

24 Astronot

DOSYA KONUSU

- 26 PlayStation Experience 2016
- 34 Yılın Oyunları 2016

32 Mercek Altında

İNCELEME

- 50 Final Fantasy XV
- 56 The Last Guardian
- 60 Steep
- 62 Dead Rising 4
- 64 Space Hulk: Deathwing
- 66 Batman: The Telltale Series The Complete Season
- 68 Shadows of Kurgansk
- 70 Maize
- 71 Assassin's Creed: The Ezio Collection
- 72 Lara Croft GO
- 73 Shadow Tactics: Blades of the Shogun
- 74 Reconquest
- 75 Mobil incelemeler
- 77 Online
- 82 Sihirdar Vadisi
- 84 CS:GO

86 LEVEL Spor Departmanı

88 RPG

- 91 Donanım
- 98 Market
- 101 Kültür & Sanat
- 104 Paralel Evren
- 105 Alt Evren
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 241

TAKVİM OCAK



20 Ocak

Gravity Rush 2

10 Ocak

Hatsune Miku:
Project DIVA Future Tone (PS4)
Night in the Woods (PS4, PC, Mac, Linux)

15 Ocak

Road Redemption (PS4, Xbox One)

17 Ocak

2064: Read Only Memories (PS4)

20 Ocak

Gravity Rush 2 (PS4)
Urban Empire (PC)

24 Ocak

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter
Prologue (PS4)
Resident Evil 7: Biohazard (PS4, Xbox One, PC)
Tales of Berseria (PS4, PC)
Yakuza 0 (PS4)

30 Ocak

Disgaea 2 (PC)

31 Ocak

Constructor HD (PS4, Xbox One, PC)
Hitman: The Complete First Season
(PS4, Xbox One, PC)
Digimon World: Next Order (PS4)

ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!

"Oyunnarda saçma bulduğunuz ne gibi şeyler var?" Vol.2

C: Geçen ayki serzenişlerimden anlamışsınız-
dır bu sorunun devamı gelecek diye. Devam
ediyorum... Efendim RPG oyunlarında 1. seviye
bir karakter olarak başlıyoruz, tamam eyvallah
ama elimize neden bir adet sopa, 3 tane health
potion veriyorsunuz? Dünyayı daha sonradan
kurtaracağız, orası belli de kasabayı kurtaracak
olan kahramana böyle az malzeme verip arka-
sından el sallanır mı? Ayıp... FPS oyunlarında
beş kişilik grubun içindesin diyelim, güya diğer
NPC'ler sana yardımcı olacak, da neden en
zorlu görevlere hep bizim grubu gönderiyorlar?
Tamam hikayenin baş kahramanı benim ama
neden hep ben en öndeyim çavuş? Koskoca
orduda adam mı yok? Bir de online oyunların
bazılarındaki renk karmaşasına ve bazılarındaki

ölgün renklere gıcıgım arkadaş. Şunun bir ortası
yok mu? Tamam yeni mount çıkarmışsınız,
gördük ama halfling karakteri o kuşun üstüne
bindirmeyelim ya çok komik görünüyor. Ne
derdim varmış benim de arkadaş...



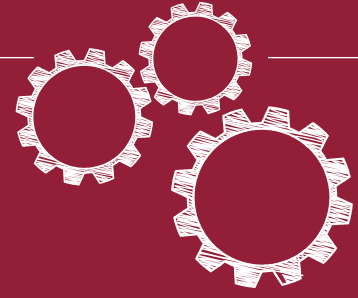
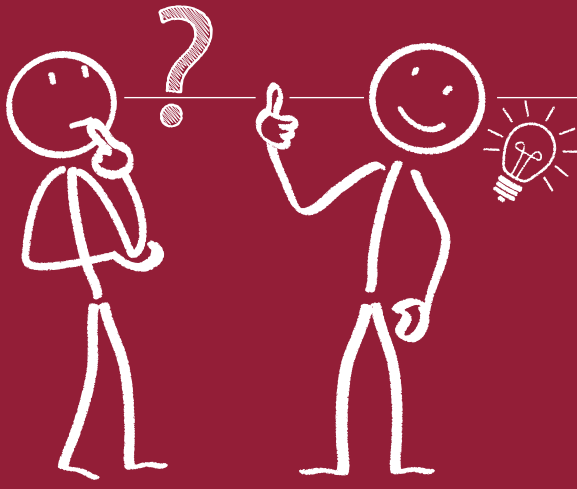
Meriç "Çabla" Bozkurt

2017'de en çok heyecanla beklenen oyunlar hangileri?

C: Arkadaş, benim beklediğim 3 tane oyun
var. Hatta bir tanesi Mart ayından önce çıksın
da oynayabileyim diye dua ediyorum; ya da
yaz aylarında çıksın o da olur. Ama Mart ayın-
da çıkmasın lütfen, çok önemli bir sebebi var
(Ben nedenini biliyorum! -Tuna). Evet Mass
Effect Andromeda'dan bahsediyorum. Serinin
üç oyununu da oynamış bir fan olarak bu
oyunu da sabırsızlıkla bekliyorum. Bu aralar
oyun içi videoları da tek tek yayınlamaya
başladılar, her defasında biraz daha heyecan-
lanıyorum. Diğer beklediğim oyun Divinity:
Original Sin 2. Steam'de bir Early Access
versiyonunu çıkardılar. Oynadım ve çok be-
ğendim. Divinity serisini de oynamış bir insan
olarak oyunun yeni hikayesi, yeni ırklar ve
karakter özelliklerini heyecanla bekliyorum.
Beklediğim diğer oyun ise Torment:Tides of
Numenera. Bu oyun geçtiğimiz sene piyasaya
çıkan bir RPG oyunu olan Pillars of Eternity

motorunu kullanıyor ve çok eski bir oyun
olan Planescape Torment'in mirasını devam
ettiriyor. Monte Cook'un yarattığı "Numenera"
evreninde geçen bir hikayesi var. Bunun da
Steam'de Early Access'i mevcut. Evet, iflah
olmaz bir RPG severim, kabul ediyorum...





Evde konsol mutlaka bulunmalı mı? Konsollarının avantajları ve dezavantajları nelerdir?

C: Bazı oyuncular konsol tercih eder bazıları da PC. Bazılarında her ikisi de bulunur. Oyun konsollarındaki oyunların grafik kalitesi ile PC oyunlarının kalitesi arasındaki fark çoğu zaman dağları aşsa da evde bir tane de konsol bulunmalı derim ben. Konsollar yurt dışında PC'ye göre daha ucuz olsa da durum Türkiye için tam tersi. Hele son zamanlarda dolardaki artıştan çok etkilendi oyun fiyatları

(gerçi bütün elektronik dünyası etkilendi). Bir tane konsol oyununa bir dolu para verince insanın içi de acımıyor değil yani. Konsolda oyun oynarken arkada çalışıp duran işletim sistemi programları, antimalware programları vs. olmadığından kesintisiz bir oyun oynama zevki oluyor. Sadece konsol için çıkan oyunları oynama gibi de bir ayrıcalık yaşıyorsunuz zaman zaman. Bir de konsolu alıp eve getirip

takıyorsunuz televizyona o kadar. (Sıkça çıkan güncellemeler de bezdirdi gayrı! -Tuna) Altı ayda bir hızla değişen PC teknolojisine ayak uydurmaya çalışmak gibi bir durum olmuyor. Tamam, zaman zaman konsolda da upgrade'ler yapabiliyorsunuz ama PC'deki kadar değil en azından. Sonuç olarak bu sorunun cevabı da yine ne tarz oyunlar sevdiğinizize gelip bağlıyor.



Eşlerin her ikisi de oyuncu olursa evde durumlar nasıl oluyor? ?

C: Ne güzel olur değil mi? İki aynı zevklere sahip insan birbirini sevmiş, bir araya gelmiş, bir yuva kurmuş. Fakat evde tek bilgisayar varsa durum sıkıntılı oluyor ne yalan söyleyeyim. Bizim evde hem bilgisayar, hem de konsol olduğundan ilk evlendiğimizde eşimle pek bir sıkıntı çekmedik. Fakat konsol oyunları bir yere kadar... Bir ara sıra ile oyun oynar hale gelmiştik. Şimdi tabii böyle bir durumda eşler arasındaki etkileşim de biraz farklı olabiliyor. Eşiniz size bir oyundan bahsederken kullandığı terimleri anlıyorsunuz. Sohbetleriniz daha renkli geçiyor. Zaman

zaman aynı online oyunu oynayıp eğlenmeli vakitler geçiriyorsunuz. Fakat bazen biriniz bir odada, diğeriniz bir başka odada oyun oynamaya dalmışken, bir anda beyninizden şöyle bir cümle geçebiliyor: "Bir dakika ya benim bir eşim vardı... Nerede o? Kaç saatir görmedim." Ya da aynı evdeyken teamspeak üzerinden konuşmak gibi durumlar oluşabiliyor. Dengeyi iyi tutturmak lazım tabii. Kim ne derse desin, insanın sevdiği bir şeyi paylaşabileceği biriyle hayatını birleştirmesi kadar güzel bir şey yok. Her oyuncuya gönlüne göre...



Mavra Board

Yani biz de istiyoruz şurada oyun oynayalım, neşeli olaylardan bahsedelim ama geçen ay yine korkunç bir ay oldu. Ha işin kötüsü 2017 adını verdiğimiz sene oluşumunda da pek bir şeyin değişeceğini sanmıyoruz. Eh, böyle bir atmosferin içinde de "Heyoooo, yepyeni oyunlarrrrr!" demek pek zor. Ya eskiden Uğur DüNDAR böcekli fırınları burnumuza sokardı, ne bileyim ekonomi kötü denilip dururdu, işte havalar çok soğuk, kar kış ülkeyi kilitleyecek denirdi, bunları dert ederdik. Şimdi nerede yürüsek de havaya uşmasak diyoruz. Pes! PES 2016!

Geçen ay tam olarak neler yaşandı?

- Emre tam 4 tane dergi birden yaptı ve kendisi kocaman bir dergi kapağına dönüştü. Yaptığı sayfaları üstüne yapıştırarak ofiste 12 tur attı -ki sayfaların altında giysi olmadığını da bildirmek isteriz.
- Kürşat GameX'e gitti, bize hiçbir şey anlatmadı. Ne yaşadığını bilmiyoruz.
- Kürşat daha sonra İsveç'e yönlendi. (Önce de gitmiş olabilir, programı yoğun.) Soğuşu orada öyle bir yedi ki ancak geçen hafta hasta oldu. Yediği soğuk kuluşkaya yattı diye düşünüyoruz.
- Tuna FFXV oynarken hem söylendi, hem de 45. saatinde hala oyunun başındaydı. FF serisiyle sağlıklı bir ilişkisi olduğu artık kanıtlandı.
- Yılın oyunlarını seçerken arbede yaşandı, tüm yazarlar birbirine girdi.



Emre's Creed

Assassin's Creed'in filminin gelişinden beridir Emre bu halde arkadaşlar. ofiste böyle, evde böyle, tuvalette böyle... Bir de gözlüklü versiyonu var ki bunun onu görmeniz iyice anlayacaksınız nasıl Emre Auditore da Firenze olduğunu.

2017!

"Yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl herkese kutlu olsun!" gibi bir şarkı vardı, çocuklar "yeni yıl" kelimesini art arda söylerken ağızları iğrenme ifadesine bürünürdü. Her neyse, bizim de elbette yeni yıl ile ilgili beklentilerimiz var. Mesela istiyoruz ki LEVEL 190 sayfa olsun, yazarken vefat edelim. Ya da yeniden disket dağıtalım. 1.44 MB veri saklayan disketlere neler neler sığdırabiliriz... Veya Emre 4 değil, 44 dergi yapsın. Kürşat saçını punk yapsın, Tuna ininden şıksın, biraz görünür olsun. (Kendisi gizli karakter gibi hala.) Bu şekil isteklerimiz yok değil. Var. Evet...



Kürşat oyuna geldi

Bildiğiniz gibi GameX vardı geçen ay ve ziyaret ettiğinizden emin olduğumuz bir biçimde de orada bir standımız bulunmaktaydı. Stant kurulumu gecenin ilerleyen saatlerine kadar sürünce de Kürşat bu hale geldi. Allah getirmesin...

oyunları yanlış anlatıyoruz

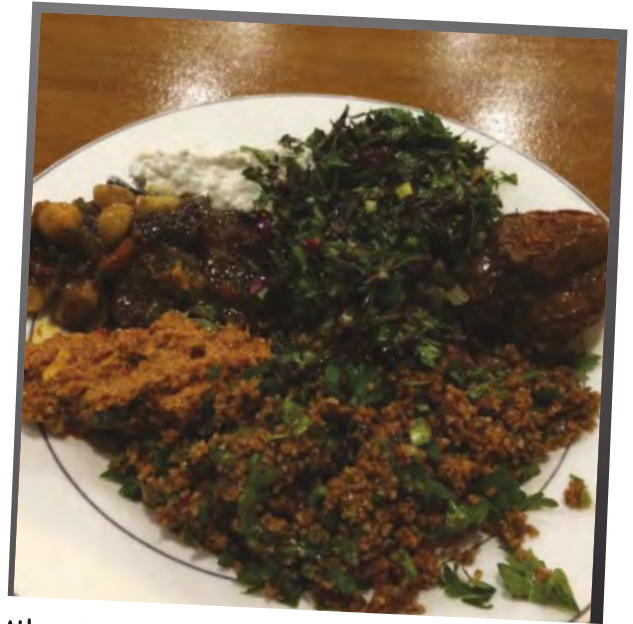
Steep: Snowboard'dan tutun da kayaya, oradan parasailing'e ve wingsuit'e kadar varan, eğlencenin doruklarına çıktığı, sizi adeta bir başka boyuta ışınlayacak muhteşem bir kış oyunu!

Final Fantasy XV: FF serisini bir değil, yüz adım öteye taşımış olan, yeniliklerini sayarak bitiremeyeceğimiz, herhangi bir oyundaki en fazla özgürlüğü taşıyan ve her tarafı iniş çıkışlarla dolu inanılmaz bir hikaye barındıran, tadına doyumlamaz bir eser.

Dead Rising 4: Şimdiye kadar gördüğümüz zombi oyunlarını unutun! Gerçek bir zombi istilasını, her türlü gerçekçi silah ve piyasada bulunabilecek muhteşem tekerlekli araçlarla savuşturma sırası sizde. Önceki Dead Rising oyunlarını solda sıfır bırakan, orijinal ötesi bir buluş!

Döviz!

Geçen ayın bir konusu da dolar, euro ve pound (Sterlin de diyorlar) para birimlerindeki artışlardı. Olayın ekonomik derinliği bizi ilgilendirmez ama biz oyuncuları nasıl etkileyecek, hemen anlatalım. Misal ekran kartı alacaksınız... GTX 1080, bu dolar artışından önce 2900 TL'ye bulunabiliyordu. Fakat sonra bir baktık, 3400 TL olmuş. Hoş mu? Değil... Örneğin bir Blizzard oyunu oynuyorsunuz. HoTS diyelim... Adam orada 9.99 €'ya bir tane karakteri kapatıyor, biz veriyoruz 36 TL. 10 birime, 36 birim... Veya daha vahim bir örnekle Rock Band'deki oyun işi alımları düşünelim. 1 pound'a alınan tek bir parçaya biz 4.5 TL vermek zorundayız artık. Düşünün ki yüzlerce parça sunuluyor ve biz 10 tane alsak 45 TL. Yuh! oyun parası resmen. Ama adam için 1 pound = 1 TL olduğundan, alıyor da alıyor... Ayrıca kazanılan birim de aynı; siz 50 TL harçlık alıyorsanız, o 50 pound alıyor. Siz 50'ye 10 şarkı alıyorsunuz, o 50... İşte sırf bunu düşünerek bile kur farkının hayatımızı nasıl yamulttuğunu anlayabilirsiniz. Saygılar.



Altın günü

Bu ne diye soracak olursanız, cevabı net: Kürşat bir "gün teyzesi"ne dönüştü ve artık hep kısır yiyip, bu şeyit tabaklar hazırlıyor kendine yemeklerde. Eğer ağızdan laf almak istiyorsanız ona böyle bir tabak hazırlamanız yeterli; dedikodu damarları açılıyor.

2017 için büyük planlar

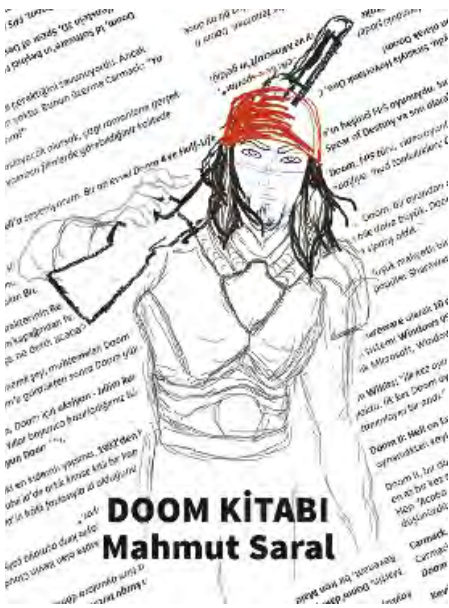
Blizzard **Overwatch**'a yeni yılda da sağlam bir destek sağlayacak

Bir F2P olarak planlanıp daha sonra AAA kalitesinde bir oyun fiyatına satılarak piyasaya çıkan (Niye bu konunun üstüne bastık şu an bilmiyoruz.) Overwatch, 2016 senesini bir hayli büyük bir ilgiyle tamamladı. Blizzard ilgiden ve satışlardan zaten memnun ve çıkarttığı oyunlara verdiği destekle de ünlenmiş bir firma. Eh, Overwatch da bundan geri kalacak değildi ve Blizzard'ın 2017 planlarında bir takım yeniliklerle yoluna devam edeceğini şimdiden gösterdi. Oyuna gelecek olan ilk yenilik sunucu tarayıcısı. Diğer FPS oyunlarından aşına oldu-

ğumuz gibi, burada da artık kendi oyununuzu kurup bunu genel veya özel olarak ayarlayarak oyuncularını oyununuza davet edebileceksiniz. (Şu anda sadece Battle.net arkadaşlarınızı çağırabiliyorsunuz.) Bir diğer yenilik de Oasis adındaki harita. Bu harita PTR'a (Oyunun test bölgesi,) geldi bile fakat çoğu oyuncu halen Oasis'te bir maç yapabilmemiş değil. Bu kontrol haritasının da 2017'nin hemen başlarında oyuna dahil edileceğini bildiriyor Blizzard. (Bu ay içi muhtemel.) Blizzard, Oasis dışında da haritalar üzerinde çalıştığını ve onların da bu yıl içerisinde görüciye

çıkacağını bildiriyor.

Elbette yeni karakterler de Blizzard'ın 2017 planlarında bulunmakta. Hatta bir tanesini bayağı detaylıca hazırlamış haldeler ve diğer hazırlık aşamasındaki karakterlere göre daha oturaklı bir karakter olduğunu da vurguluyorlar. Bir isim veya oynanış detayı vermektense kaçınıyor Blizzard. Aferin. Son olarak şu an sadece karakterlerimize birer tane emote ve sprey verebilmekteyiz. Blizzard bunu da değiştirmek için kolları sıvaşmış. 2017'de karakterimize tam dört tane sprey verebileceğiz. Duvarları boyamaya hazırlanın! ■



Aksiyon edebiyatı

Tüm zamanların en önemli oyun serilerinden **Doom**, Türkiye'de ilk kez kitap oluyor

Aylar önce LEVEL'da yeni Doom oyununun incelemesini yapan Doom fanatigi arkadaşımız Mahmut Saral, sonunda iyice işi ilerletip Doom'u bir kitap haline getirmeyi kafasına koydu ve hedefine de bir hayli yaklaşmış durumda. Doom serisi hakkında bir Türkçe kaynak olma amacı taşıyan kitap, geçmişten günümüze seriyle ilgili önemli detayları bir araya topluyor. "Doom nedir, etkileri ve başarıları nelerdir, sektöre ne gibi katkıları olmuştur?" Bu soruların ve daha fazlasının cevaplarını bu kitapta bulabileceksiniz. Ayrıca, John Carmack, John Romero ve Tom Hall gibi özel isimlerin özel yorumları da yine bu kitapta yer alıyor.

Kitabın ismi, basitçe "Doom Kitabı" olarak belirlendi. Oyun severlere yönelik 500 ya da 1000 adet olarak sınırlı sayıda basılacak olan kitap, kısa süre sonra kitapçılardan ve internet üzerinden temin edilebilecek. Türkiye'de daha önce bir video oyununa özel olarak hazırlanmış bu tip bir kitap bulunmuyor. Ayrıca, şimdiden "Doom Kitabını mutlaka alacağım" diyen 150'den fazla oyuncu var. Onların da isimleri, kitapta ki teşekkür bölümünde yer alacak. Böylelikle bu da Türkiye'de bir ilk olacak. Kitap hakkında daha fazla bilgiye ulaşmak ve kitapta yer alacak listeye adınızı yazdırmak için doomkitabiblogspot.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. ■



GameX 2016'da sektör ve oyuncular bir araya geldi!

Türkiye'nin en eski ve en büyük oyun fuarı GameX, bu sene de kapılarını Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nde açtı. 1-4 Aralık tarihleri arasında düzenlenen fuar, bu sene ilk defa ücretli olmasına ve korkunç hava şartlarına rağmen ziyaretçilerin akınına uğradı.

100 milyar dolara yaklaşan büyüklüğü ile dünyanın en önemli sektörlerinden biri haline gelen dijital oyun ve eğlence sektörünü bölgenin yükselen yıldızı Türkiye'de bir araya getiren GameX 2016 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı, 11'nci kez oyun tutkunlarıyla buluştu. Bu seneki GameX'e Medya Sponsoru olan LEVEL ve CHIP'in yanında

Vestel, Red Bull, Epin, Game Sultan, Xbox, Oyunder, Paralel Evren ve BKM Express gibi markalar katılım gösterirken gerek sahne gösterileri, gerekse Youtuber'ların katılımı büyük ilgi çekti.

Youtube, Twitch gibi video portallarında içerik üreten ünlüler de fuarın açıldığı günden sona erdiği güne kadar partner firmalarının standlarında boy gösterdiler ve hayranlarıyla buluştular. PC ve konsol oyunlarının yanında yarış simülasyonları, profesyonel e-spor oyuncuları ve takımları, oyuncu donanımları,

çok sayıda tanınmış Youtuber ve Twitch yayıncısı, cosplay yarışmaları, hediye ürünler, seminerler ve paneller de GameX 2016'nın etkinlikleri arasında yer aldı.

LEVEL olarak biz de okurlarımızla bir araya geldik ve PlayStation Türkiye'nin de desteğiyle bolca FIFA maçı yaptık, Uncharted 4: A Thief's End'i defalarca bitirdik, Kratos'un müthiş kudretine ilk kez görmüş gibi hayran kaldık. LEVEL'i takip etmek isteyen çok sayıda okurumuz da çok avantajlı kampanyalardan faydalanıp aboneliklerini başlattılar.

Bunun dışında PC ve konsol Oyunları, eşsiz simülasyon deneyimleri, profesyonel e-spor takımları ve oyuncuları, son teknoloji oyuncu ekipmanları, fenomen haline gelmiş Youtuber ve streamerlar, çarpıcı cosplay etkinlikleri, sayısız ödül ile hediye ürünler, seminerler, paneller ve atölye çalışmalarını da GameX 2016 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'nın etkinlikleri arasında yer aldı. Önümüzdeki yıl tekrar görüşmek üzere! ■



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Ridvan Potur

Sonradan dahil olduğu besin piramidinde-ki basamakları hızlıca tırmanan insanlar, av olduğu zamanları çoktan unutmıştu. Başlangıçta sadece hayatta kalmak için diğer türleri öldürürken, zamanla çıkarları doğrultusunda hem diğer türleri hem de kendi türünü doğanın daha önce şahit olmadığı bir hızda öldürmeye başlamıştı. Sayılamayacak kadar çok ölümün ve yok olan türün ardından sonunda doğanın da dengesi bozulmuş, insanlar her etkinin bir tepki yarattığını bildiği halde, doğanın yaşananlara herhangi bir cevap vereceğini tahmin edememişti. Kendi türünün kanına ve etine aç bir şekilde geri dönen ilk ölümlerle birlikte insanların bir şeyleri öldürmediği zamanlarda inşa ettikleri ve adına medeniyet dedikleri şey birden bire darmadağın olmuştu. Söylediklerimin saçma geldiğini düşünüyor olabilirsiniz, ancak

benim aksimi iddia edecek birini bulabileceğinizi sanmıyorum. Hayır herhangi birinin daha mantıklı bir açıklaması olamayacağından bahsetmiyorum, o mantıklı açıklamayı yapacak herhangi birinin kalmadığından bahsediyorum. Yaşananların üzerinden ne kadar zaman geçtiğini ya da bugünün günlerden hangisi olduğunu bilmiyorum ve bunun bir önemi olduğunu da düşünmüyorum. Bugünün pazartesi olmasını istemiyorum ve olmayacak, çünkü zamanın önemi olduğu günlerde de pazartesileri sevmezdim.

Evet pazartesileri sevmezdim!

Sabah bu düşünceler eşliğinde yattığım yerden kalktım ve bugünün cuma olduğunu karar verdim. Evim ya da uzun bir süredir ev olarak kullandığım bu yer, milyonlarca turist tarafından ziyaret edilen Büyük Kanyon'daki bir mağaradan başka bir şey değil. Ayaklarının altındaki kızıl toprakla aynı sertlikteki rahatsız bir uyku tulumu, son pişirdiğim köftelerin üzerinde kaldığı büyük bir ayaklı mangal, eskiden insanların değer vermediği şeylerle üzeri dolu katlanabilir bir masa, tamir etmeyi beceremediğim bozuk bir radyo ve onlarca boş konserve kutusu ev eşyalarının tamamını oluşturuyor. Unutmadan, evimin girişinde ben onları karşılayamadığımda "Fred" gibi dostlarıma hoş geldin diyen ayı kapıları da bulunuyor.

Fred'den bahsetmiş miydim?

Soğuk köftelerimle kahvaltı etmek için ayaklı mangalıma yöneldiğim anda, gövdesi ayı kapanında kaldığı halde benimle sohbet etmek için içeriye kadar yuvarlanan Fred'i fark ettim. Ona anladığı dilden birkaç espri patlattıktan sonra kahvaltımı etmiş ve hayatta kalmak için gerekli olan malzemeleri aramak için yola koyulmuşum. Biraz mermi ve birkaç köfte bulduktan sonra uzun zamandır duymadığım o sesleri, yaşıyanları, duydum. Fred ve onun ailesinden olmayan herhangi biriyle sosyalleşebilecek olmanın verdiği mutlulukla o seslerin kaynağı olan radyoya dikkat kesildim. Yanlış anlaşılmasın, Fred'le vakit geçirmeyi ben de en az onun kadar seviyorum, ama ilişkimizin canlılığı, ya da en azından birimizin canlılığı, için biraz birbirimizi özlememiz gerektiğini düşünüyorum. Ne kadar şanslıyım ki, radyo bozulmadan önce seslerin lunaparkın ilerisindeki güvenli bir bölgeden bahsettiğini duyabildim. Fred'in ve ailesinin Arizona'ya yerleşmesini engelleyebileceğini düşünen ordudan kalma birkaç güvenlik noktasını geçtikten, etraftaki arabaların kapılarını ve bagajlarını açtıktan, terk edilmiş binalardaki her bir çekmeceyi çektikten sonra; daha çok mermi, daha farklı silahlar, el bombaları ve donmuş bir sürü köfteye sahip oldum.



AYIN OYUNU Arktika.1

Kötü çalışma koşulları, elektrik kesintileri ve kısıtlı bütçesi ile Metro serisine imza atan 4A Games'in Oculus Rift'e özel duyurusu Arktika.1 de tıpkı Metro serisi gibi post apokaliptik bir gelecekte geçiyor. Büyük ve sessiz bir felaketin ardından gelen buzul çağında, yaşanabilir olan ekvatorial bölgelerin dışında da yaşamaya çalışan insanlar var oyunda. Eskiden Rusya olarak bilinen topraklarda geçen eski dünyanın teknolojilerini kullanarak hayatta kalmaya çalıştığımız oyunda çapulcular, yağmacılar ve ilginç yaratıklarla savaşmamız gerekecek. Metro serisinde kullanılan grafik motoru 4A Engine'nin yeni sürümünün kullanıldığı Arktika.1 bizlere sanal gerçeklikte görmeye

alışık olmadığımız bir görsellik sunacak gibi görünüyor. Oyunun videolarından en çok eleştirilen önceden belirlenmiş noktalara ışınlanma mekaniği değiştirildiği takdirde; hikâyesi, içeriği ve görselleriyle unutulmaz bir deneyim yaşatacağını söyleyebiliriz.



Bir lunapark vardı sanki?

Derken kendimi bir lunapark yerine eski bir madenin girişinde buldum. Fred pek hatırlamaz ama video oyunları da tam olarak böyle değil miydi? Ne zaman daha zorlu bir görev bizi beklese ekstradan sağlık paketi, silah, mermi ya da özellik verilir. Öğlenin sıcaklığında madene girmek için sabırsızlanmama rağmen, içerisinin zifiri karanlık olduğunu gördüğümde ürpermedim diyemem. Karanlıktan korktuğumdan değil de, ikimiz arasında karanlığı sevenin Fred olması beni geriyordu. Madende geçirdiğim bütün zaman boyunca bir lunaparkta gibi davranarak oldukça eğlendim. Karanlığı yeterli miktarda aydınlatmayan fenerimi ve bana sürekli sarılmaya çalışan Fred'i engellemek için kullandığım silahımı önüme tutmaktan kollarım ağrıdı. Bu karanlık madende sonsuza kadar hapsoldüğümü düşünmeye başladığımda mermileri tükenmiş silahlarımla gün ışığına yeniden kavuştum. Oldukça yorucu bir günün ardından biraz yalnızlığı dindirmek biraz da Fred'in muhabbetinden sıkıldığım için bunları yazıyorum. Dediğim gibi ne benden mantıklı açıklama yapacak biri ne de

bu yazdıklarımı okuyacak biri kalmadı. Benden başka kimsenin, güvenli olduğu söylenen bölge yolunda bu karanlık ve kalabalık madenden sağ kurtulduğunu düşünmüyorum.

Bir garip yazar!

Bu ayın hemen başında Steam'de çıkışını gerçekleştiren Arizona Sunshine'ı HTC Vive ile deneme fırsatı bulan yazar, hala kahramanın Fred ismini taktığı zombilerle dolu sıcak iklimin hüküm sürdüğü Arizona'da yaşadığını düşünmektedir. Ankara'nın kuru soğuşundan mı yoksa zombi salgınından daha gerçek felaketlerden mi kaçtığı bilinmemektedir. Bir sanal gerçeklik oyununa göre oldukça uzun sayılabilecek bir hikaye moduna ve güzel bir anlatıma sahip olan Arizona Sunshine, dalga dalga üzerimize gelen zombilerin hakkından tek başımıza ya da arkadaşlarımızla karşı koyabileceğimiz bir oyun modu da içeriyor. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde hayranları bulunan The Walking Dead serisini ya da daha da geriye gidersek George Romero'nun zombi filmlerini izlediyseniz, Arizona Sunshine sizlerin de sanal gerçekliğe inanmanızı sağlayacaktır. ■



VR her yerde!

Gün geçtikçe artan popülaritesiyle birlikte sanal gerçeklik kaskları eğlence programlarına da konuk olmaya başladı. goo.gl/dcuJtK adresinden ulaşabileceğiniz ilk videoda Amerikalı televizyon sunucusu Conan O'Brien'in YouTube'un sanal gerçeklik laboratuvarında önce Tilt Brush'ta çizim yeteneğine, sonra Job Simulator'da ofis haline ve son olarak da The Thrill of the Fight - VR Boxing'de ne kadar sıkı bir boksör olduğuna şahit oluyoruz. goo.gl/EpNfbk adresinden ulaşabileceğiniz ikinci videoda ise bu sefer bir başka Amerikalı televizyon sunucusu Jimmy Fallon'un Steve Higgins, Andrew Rannells ve Michael Che ile Tilt Brush kullanarak bir "bil bakalım ben ne çizdim" oyunu oynadığını görüyoruz. Amerika'nın en revaçta iki sohbet programında birden sanal gerçekliğin kendine yer bulması, bu teknolojinin kendini kabul ettirmeye başladığının göstergesi olarak görülebilir.

Arizona Sunshine,
dalga dalga üzerimize
gelen zombilerin
hakkından tek
başımıza ya da
arkadaşlarımızla
karşı koyabileceğimiz
bir oyun modu da
içeriyor

GIST

GAMING ISTANBUL

Meriç Eryürek ile merak edilenleri konuştuk...

Ülkemizde oyun sektörünün günden güne, önüne geçilemez bir şekilde büyüdüğü bir gerçek. Bir zamanlar çok küçük örnekte örneklerini gördüğümüzde bile içimizin kıpır kıpır olduğu oyun fuarlarının da sayısı ve kapsamı giderek genişliyor. Bu yıl ilk kez düzenlenen Gaming Istanbul 2016 da oldukça başarılı geçen ilk yılının ardından geri dönüyor ve 2-5 Şubat tarihlerinde İstanbul Kongre Merkezi'nde ziyaretçilerini bekleyecek. Biz de en çok merak edilen soruları GL Events - GIST Kurumsal Pazarlama ve İletişim Müdürü Meriç Eryürek'e ilettik, ortaya da keyifli bir sohbet çıktı.

İsterseniz ilk önce sizi tanıyalım, profesyonel iş hayatı dışında oyunların ne kadar içinde Meriç Eryürek?

Fena halde içinde. Hayatımda ilk oynadığım oyun eski arcade makinelerinde çıkan River Raid'di. O günden beri de oyun oynamadığım bir gün hatırlamıyorum. Oyunlar evrim geçirdikçe oyun zevkim de evrim geçirdi tabii. Galiba en büyük kırılma noktası benim için Ultima Online, sonra Everquest oldu. MMORPG türüne başladım ve bir daha bırakmadım. Çıkan her MMORPG'yi mutlaka alır, MMORPG'ye ara verince de PVP FPS oynarım. Benim için "oyun" demek artık online, competitive PVP demek. Bir MMO'da Nemrud veya Velketor nick'li birini görürseniz, o benim. Karşı taraftaysanız son gördüğünüz ben olurum, haberiniz olsun!

Türkiye'de bir oyun fuarı yapmak nereden aklınıza geldi?

Hikayesi var. Rift'te raid tank oynuyorum. PvE

oynuyorsam mutlaka tank oynarım. İşim bu. Direktörümüz Cevher de raid healer oynar. Regulos'un üçüncü fazındaydık sanırım. PVP oyuncusu olduğum için PvE bana biraz sıkıcı gelir. Rutini oynarken daldım. Ventrilo'da ekiple sohbet ediyorduk. Biri E3'ten yeni dönmüştü, heyecanla anlatıyordu. İkimizin de aklına aynı anda "Türkiye'de neden global bir oyun fuarı olmasın" sorusu geldi. Ben heyecanlanıp oyundan kalktım, ayaküstü beyin fırtınası yapmaya başladık. Ventrilo çılgın, kıyamet tabii. Regulos bizi yedi ama GIST'in de temeli atılmış oldu. Türkiye'nin oyun fuarı bir oyunda doğdu kısaca. Sonra "oyunculardan, oyuncular için bir fuar" dedik.

Geçen yılki fuar konusunda nasıl tepkiler aldınız, neler öğrendiniz? Özellikle B2B'ye yaklaşımınız ve Pitch & Match kullanımını son derece yenilikçiydi bizler açısından.

İlk tepki tabii "Türkiye'de olmaz bu işler" oldu. Neden olmasın? Dünya devi GL Events'i Türkiye'de bir oyun fuarı olacağına ikna etmişiz, nasıl olmaz? Gördüğümüz gibi, oluyormuş. Türkiye, Amerika, Avrupa ve Asya'daki firmalardan çok pozitif tepkiler aldık. Gördüğümüz kadarıyla yabancıların gözleri uzun süredir Türkiye'deydi, ama güvenecek bir marka, fuar arıyorlardı. İlgi-ri beklediğimiz üzerinde oldu. İlk yıl 600 yaban-

cı profesyonel ve basın misafir ettik. Bu yıl bini açacağız gibi görünüyor. Dünyaya Türkiye'nin ciddi bir pazar olduğunu ve bu pazarla GIST'te buluşabileceklerini, Pitch&Match'le randevularını aylar öncesinden alıp gelebileceklerini anlattık. Geldiler. Bu işin profesyonellere yönelik, B2B tarafı. Ziyaretçilere, oyunculara yönelik tarafı anlatmama gerek var mı bilemiyorum. Sosyal medya uzmanlarımız yansımaların %98 pozitif olduğunu söylüyor. Türkçesi, oyuncular bizi sevdi. Biz de onları sevdi. Çünkü ekibimizde herkes oyuncu. GIST 2016 sırasında hem profesyonel, hem de oyuncu olarak oradaydık. Tabii bazı ilginç tepkiler, "GIST kötü" demek zorunda bıraktığımız maksatlı, komik anketler filan da yapıldı ama, onların cevabını sektörün ileri gelenleri ve oyuncular verdi, biz gülümsedik.

Bu yıl GIST'te bizi neler bekliyor?

Kaç sayfanız var? :) Şu anda tüm markaları açıklayamam ama... Türkcell, GIST 2017'nin ef-sanevi sponsoru oldu. GNCTRKCLL, Gamecell, Bip ve Fizy ile geliyorlar. PlayStation, Netmarble, Nexon, Redbull, Aral Game, Hasbro, Overgame, Zocco's, ByNoGame, e-Pin, IGG, Gpay, Old Moustache Gameworks geliyorlar. Bunlar açıklayabildiklerim. Oyun severlere şu müjdeyi de vereyim. Bu büyük markalar, Türkiye'de hiç



görülmemiş büyüklükte etkinliklerle ve sürprizlerle geliyorlar GIST'e. Dört gün boyunca dünyayı konuşturacak bir etkinlik için hazırlanıyorlar. Aramızda kalacaksa size bir de dedikodu... Benim duymuş olmayın ama, dünyanın en büyük iki AAA firmasıyla son aşamaya geldik, açıkladığımızda gerçekten olay olacak. Ödüllü cosplay yarışması, ödüllü turnuvalar, e-spor karşılaşmaları, konser ve diğer etkinliklerimizi buraya sığdırmam gerçekten zor, Ocak ayı içinde duyuracağız.

Fuar yapmanın zorluklarından bahsedebilir misiniz?

Bunu direktörümüz Cevher'e, etkinlik müdürümüz Turgut'a ve satış müdürümüz Emre'ye sormalısınız doğrusu. Ben fuarın "yapım" kısmını sadece izliyorum. Benim işim dünyayı ve Türkiye'yi gezip GIST'i satmak ve Türkiye pazarını tanıtmak. Sonra işi onlara devredip bir sonraki ülkeye geçiyorum. Buzdağının asıl görünmeyen kısmını bu üçlü hallediyor. 14.000 metrekairelik bir kapalı alanın içinde dört gün geçirecek yüzlerce firmanın ve yaklaşık elli bin ziyaretçinin unutulmayacak bir deneyim yaşaması için her detayı tek tek, defalarca, 365 gün 24 saat yönettiğinizi düşünün. Kullandıkları Excel tablolarına bakınca yoruluyorum. Ne ara oyun oynuyorlar anlamak mümkün değil ama hepsi de sıkı oyuncu. Ben son fuarda dört günde dört kilo verdim, siz onların halini düşünün.

Türkiye'deki oyun piyasası hakkında ne düşünüyorsunuz?

Benim yerime dünya konuşuyor zaten. E3'ü fethediyoruz, globalde oyunlarımız listelerin tepesine yerleşiyor, zor şartlarda inanılmaz işler yapıyoruz. Bana kalırsa Türkiye'de çok yetenekli, işini çok iyi bilen, müthiş ekipler var. Eksiklerimiz de var. Oyun geliştirme sürecini yönetecek, "pipeline manager" dediğimiz insanlar az, sebebi de bunun biraz orta yaş üzeri, deneyim işi olması. Türk oyun sektörü genç, o yaş grubunda fazla insan yok. Pazarlama konusunda eksiklerimiz var, birlikte hareket etmeyi öğreniyoruz ama yavaşız. Bir de yazar ihtiyacımız var. Hikaye anlatıcılar. Oyun konseptini anlayan ve yazabilen insan az. Zor bir yazarlık. Deneyimden konuşuyorum, iki roman yazdım ve yayınladım, ama oyun yazarlığı bana gerçekten çok zor görünüyor. İşte bu yüzden, 1 Şubat'ta Bahçeşehir Üniversitesi'nde dü-



zenlediğimiz geliştirici konferansı GIST|DC'de bu yıl konularımız "Oyun Geliştirme Süreci Yönetimi", "Oyun Pazarlaması", ve "VR." Dünya oyun sektöründen pek çok başarılı ve ünlü isim Türk dinleyicilere deneyimlerini aktaracaklar. Geçtiğimiz yıl yaklaşık 300 dinleyicimiz vardı.

Geçtiğimiz yıl indie yapımcılara özel bir alan ayırmıştınız. Bu yıl için planlarınız neler?

Türkiye'den ve dünyadan yatırımcısı olmayan indie ekiplere ücretsiz yer veriyoruz. Tabii yerlerimiz sınırlı ama şimdilik 35 indie ekibine ücretsiz yer vermeyi planlıyoruz. Indie yapımcılar bu alanda hem ziyaretçi (B2C) hem de profesyonel katılımcılara (B2B) oyunlarını gösterecekler. Global yatırımcılarla indie takımlarını buluşturduğumuz bir de yatırımcı etkinliğimiz var, MediaDeals ile ortak düzenliyoruz. Berlin'deki Quo Vadis'in düzenleyicisi Aruba Events'le bir ortak çalışmamız da var. Bir Türk indie ekibini bu yıl Berlin'e yollayacağız. Indie alanımızın da bir hikayesi var. Geçtiğimiz yıl indie alanımıza No.70 Eye of Basir oyunuyla gelen Old Moustache Gameworks, bu yıl profesyonel standında ziyaretçilerimizle buluşacak. Büyük oyun firmalarıyla komşu olacak. Bence bu büyük bir başarı hikayesi. Her fırsatta söylüyorum.

Türkiye'de bir Gamescom veya E3 seviyesine yaklaşabilmek ne kadar gerçekçi bir hedef sizce?

Türkiye 79 milyon nüfusa sahip. İstanbul 20 milyon. Oyuncu nüfusumuz 30.8 milyon olarak açıklandı. Eksiklerimiz yok, fazlamız var. Neden olmasın? Asırlardır Türkiye'nin "Avrupa ve Asya arasındaki köprü" olduğunu söylüyoruz. Neden Avrupa ve Asya arasındaki oyun köprüsü de olmasın? Olmaması için hiçbir sebep yok, hatta olması mecburi, çünkü oyunlar kültür ürünleri ve kültürlerden besleniyorlar. Türkiye kültürünün oyun dünyasına katacağı büyük bir zenginlik var. Artı, Türkiye ve Ortadoğu oyun



pazarlarının yıllık büyüme oranı %29 civarında. Bu elbette dünyanın dikkatini çekiyor. Bence gerçekçi bir hedef ama biraz da endüstrinin birbirine destek olmasıyla mümkün. Biz Türkler beraber çalışınca çok sağlam bir ekibiz.

GIST'i oyuncular açısından özel yapan faktörler neler, bu kadar pozitif tepkiyi neye bağlıyorsunuz?

GIST'i oyuncular yarattı. Fikrini, ismini, logosunu, sloganını oyuncular buldu. GIST'in her noktasında oyuncuların emeği var. Gitmek istediğimiz fuarı yarattık. Türkiye'nin gerçek bir oyun fuarı, içinde oyun olan ve oyuncuların geldiği bir oyun fuarı olsun istedik. "Oyunla ilgili herşey olmalı" dedik. Masaüstü FRP'ler, cosplay, kart oyunları, kaçış oyunu, çocuklar için oyun parkları... GIST ismi de oradan geliyor zaten. İlk sloganımız "The GIST of everything gaming" olarak seçilmişti. "Oyunla ilgili her şey." Bence GIST'i özel yapan bu. Oyuncular, içinde oyun ve oyuncuları olan gerçek bir oyun fuarı.

LEVEL'a bir son söz: Hayatımda ilk yaptığım iş .NET'te oyun incelemeleri yazmaktı. Sonra uzun yıllar, sade bir oyuncu olarak sizlerin ve oyun medyasının yazdıklarınızı okudum. Büyüdü bir iş. Bir gün okuduğum bu sayfalarda ismimin basılacağını tahmin edemedim. Bir oyuncudan, teşekkürler.

Bu keyifli sohbet ve düşünceleriniz için biz de size teşekkür ederiz. ■



Auto SHOW

Ocak sayısı bayilerde



SÜRÜŞ İZLENİMİ: Ford Ranger, Citroen C3, Dacia Duster EDC, Suzuki Vitara, Hyundai Elantra, Ford Kuga; **KARŞILAŞTIRMA:** Audi TT RS ve Chevrolet Corvette Stingray, Honda NSX ve Nissan GT-R; **SERVİS:** Kayak taşıyıcıları; **TEKNOLOJİ:** Far sistemleri; **KULLANILMIŞ:** TÜV Raporu



www.autoshow.com.tr

Otomobil dünyasının en güncel, anlık haberleri
ise sosyal medyada yine Auto SHOW'da



* [/AutoSHOWDergisi](https://www.facebook.com/AutoSHOWDergisi)



* [/AutoShowdergi](https://twitter.com/AutoShowdergi)



* [/autoshowdergi](https://www.instagram.com/autoshowdergi)

* Telefonunuza QR Code okuyucuları, Appstore (iOS) ve Play Store (Android) mağazalarından ücretsiz olarak indirebilirsiniz.



İLK BAKIŞ

Everspace

Everspace

Earth & Beyond bilinmeze doğru gitti gideli uzun süredir görmediğimiz kadar potansiyelli, müthiş grafikli ve üstüne üstlük aksiyon dolu bir oyun.

Sayfa 21



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Korku** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.residentevil.net

Resident Evil 7 Beginning Hour

Serinin ilk oyunundan bu yana alışık olduğumuz yapıyı terk eden sevgili göz ağrımız, bu sefer daha ürkünç, daha tiksiniç, daha kasvetli ve bir o kadar da lezzetli bir tarzla karşımıza yeniden çıkmaya hazırlanıyor. Sonumuz hayırlı olsun...

LEVEL'in Resident Evil şube sorumlusu olduğum doğrudur. Yeni bir Resident Evil başlığı çıkageldiği zaman Kürşat'ın aklına ilk ben geliyorum. Bu büyük bir şey, gerçekten. Ama şöyle bir gerçek var ki Resident Evil 7'nin ilk görücüye çıktığı E3 2016'da, gösteriyi canlı izlerken karşılaştığım o korkunç oyunun son perdesindeki "Resident Evil VII" başlığını görünce, aklıma direkt olarak şu geldi: "Bir dakika, oyun çıkınca Kürşat bunu bana gönderecek!"

Resident Evil serisini bu kadar sevmemin ve bu oyundan bu kadar kaçmamın sebebini merak etmişsinizdir. İlginç bir ikilem bu. Korku oyunlarını seviyorum ama oynayamıyo-

rum. Aşırı gerilime gelemiyorum. Genelde oynayanları seyretmeyi ve her korkunç sahnede ağız dolusu küfür etmeyi tercih ediyorum. Şimdiye kadarki tüm Resident Evil oyunları, bir korku teması olmaktan kısmen uzaktı. Görmeye alışık olduğumuz zombiler ve eciş bücüş yaratıklardan ne diye korkalım ki, değil mi? Ama bu oyun... Bu oyun bambaşka arkadaş!

Bildiğiniz gibi, E3 2016'nın hemen ardından oyunun bir demosu yayınlandı PS4 için. Bu demo zaman içerisinde sürekli güncellendi ve şu anki halini aldı, adı da Beginning Hour olarak kaldı. Ocak 2017 içerisinde de bütün haliyle karşımıza çıkacak. Bu kısa ama boyutuna göre oldukça dolu olan demo, sonunda PC platformu için de görücüye çıktı. Yani an itibarıyla bu kısa ve iğrenç (!) serüvenin tadına PC oyuncuları da bakabilecek.

Resident Evil 7 demosunun PC çıkışı, aynı zamanda Kürşat'a yakalanmama da sebep oldu. Neymiş efendim, dergide şu ana kadar hiçbir ilk bakışı yer almamış... "Yer almayıversin canım, çok mu lazımdı sanki!" diyemedim ve demoyu paşa paşa indirip, ıkına sıkıla, öle dirile, gerile gerile bitirdim. Büyük bir cesaretle başladım, tüm cesa-

retim 5 dakika sürdü. Gerisini de tahmin edersiniz artık. Kısaca oyunun, daha doğrusu demonun hikayesinden bahsedeyim. Bir grup çılgın genç (Bu gençlerden biri de biziz.) 3 yıl önce terk edilmiş bir çiftlik evini araştırmaya giderler. Amaçları ise başlarından geçenleri kayıt altına almaktır. Daha ilk dakikalarda, aynı benim gibi cesaretlerini kaybederek geri dönmek isterler ama artık iş işten geçmiştir. Oyunun kahramanı (Kahramandan çok bir zavallı aslında.) olarak yarı baygın bir halde uyanıp o evden kaçmamız lazım ama işte, bu hiç de kolay değil. İğrenç bir ortam, karanlık, kasvet, her kapının arkasından, her köşe başından birinin çıkabileceği düşüncesi... Bir yandan bunlarla uğraşırken, bir yandan da çıkış yolunu bulmaya çalışıyoruz. Evet, olayın özeti bu. Bu arada, bu kısa serüvende karşınıza çıkacak gizemleri çözerseniz, bir eşya (Ne olduğunu söylemeyeceğim, sürprizi kaçmasın.) bulacaksınız ve bu eşyayı oyunun tam sürümünde kullanabileceksiniz, haberiniz olsun. Gelecek ay, muhtemelen oyunun tam sürümüyle yeniden karşınıza olacağım. (Lanet olsun!) O zamana kadar, hoşça kalın.

■ **Ertekin Bayındır**



Everspace

Uzay dediğin loot dolu olur...

Yıllar önce -ki bugün bakınca 14 yıl önce olduğunu görüyorum- Earth & Beyond isminde bir MMORPG vardı. Modern MMORPG'lerin ilk örneklerinden olan Earth & Beyond'u LEVEL ve CHIP ofisindeki editörler çok iyi hatırlar çünkü oturup uzun uzun oynardık. Oyunun en güzel özelliklerinden biri, oyuncunun sayısız lootla karşılaşması ve ardından bu lootlar üzerinden detaylı bir craft sistemiyle oyun içi nesnelere üretebilmesiydi.

Everspace'i ekranımda ilk gördüğümde, Earth & Beyond'u düşünmeden edemedim. Açıkçası oyun hem görünüş hem de oynanış olarak benziyor. Elbette Everspace bir aksiyon oyunu ve E&B gibi, yetenek butonlarına basıp gemimizin düşman gemilerine ateş açmasını beklemiyoruz. Aksine, son derece hızlı bir aksiyonun içine giriyoruz ancak mantık, oyunun kafasının işleyişi E&B ile aynı.

Peki bundan size ne?

Uzayda ses duyulmaz elbette ama ateş ettiğinizde ve düşmanınızı patlattığınızda gayet doyurucu ses efektleriyle karşılaşıyorsunuz

Abi biz 15 sene önce hayatta bile değildik, bize ne Earth & Beyond'dan dediğinizi duyar gibiyim, siz de haklısınız. Ama sonuçta E&B oyun tarihindeki önemli bir kilometre taşıdır ki, gördüğünüz gibi 15 sene sonraki bir oyuna bile ilham kaynağı olabiliyor. O yüzden bu detayları bilmenizin zararı olmaz.

Everspace'e gelirse, henüz erken erişimde olan oyun daha şimdiden son derece iyi gözüküyor. Aksiyona doymadığımız, her seferinde yepyeni bir evren ve yeni sistemlerle karşılaştığınız oyun, defalarca yeniden oynamak isteyebileceğiniz, keşfetmeye doymadığınız bir yapım haline dönüşmüş. Oyunun mantığı basit. Geminizle sektörler arasında dolaşıyorsunuz. Her sektörde düşmanlar ve keşfedebileceğiniz lootlar sizi bekliyor. Oyundaki amacınız ise yine basit. Olabildiğince uzun zaman hayatta kalmak. Bu sırada geminizi geliştiriyorsunuz, yeni yetenekler kazanıyorsunuz, oyun akıyor gidiyor. Everspace aynı zamanda başarılı görsel yapısı ve etkileyici sesleriyle de oyuncuları memnun bırakıyor. Uzayda ses duyulmaz elbette ama ateş ettiğinizde ve düşmanınızı patlattığınızda gayet doyurucu ses efektleriyle karşılaşıyorsunuz. Erken erişim sürecinde olmasına rağmen oyun gayet güzel olmuş ve eğer ilerleyen dönemde oyunu bozmazlar da bu şekilde, başarılı biçimde piyasaya çıkarsa, önemli bir hit olacağını tahmin edebiliriz. ■ Cem Şancı

Earth & Beyond

Efsanevi Westwood tarafından geliştirilen ve 2001-2004 yılında aktif olan bilim kurgu MMORPG'si. Electronic Arts'ın 2003 yılı sonlarında Westwood'u kapatmasıyla maalesef Earth & Beyond için de tehlike çanları çalmaya başlamıştı, beklendiği gibi de oldu. Aradan bir sene bile geçmeden, yüz binlerce oyuncusu ile birlikte, Westwood'un geliştirdiği son oyun olarak tarihe karıştı.





Yapım Amistech Games Dağıtım Amistech Games Tür Simülasyon Platform PC Web www.amistech.com/msc Çıkış Tarihi Belli değil

My Summer Car

Chris McCandless'in döküntü Datsun'unu neden bu kadar çok sevdiğini merak edenler için...

Finlandiyalı bağımsız geliştirici Amistech Games, bu yılın en eğlenceli ve en şaşırtıcı simülasyon oyunu olan My Summer Car'ı 24 Ekim'de erken erişime açtı. "Benim Yaz Arabam" anlamına gelen oyun 1995 yılının Finlandiya kırsalında, Peräjärvi isimli kasaba ve çevresinde geçiyor. Ehliyetimizi oluşturarak başladığımız oyundaki yol arkadaşımız ise sıfırdan, hatta motorunun en ufak ayrıntısına kadar bile özenle toplamamız gereken ve yaz festivali yarışlarına katılacağımız Datsun 100A adlı Nissan üretimi (Oyundaki adıyla Satsuma) tek kapılı araba.

Burada önemle belirtelim, My Summer Car'da daha önce başka bir oyunda görmediğimiz bazı detaylar var, bunların en önemlisi de oyunun aynı zamanda bir "mekanik simü-

lasyonu" olması. Motorun en ince ayrıntısı bile düşünülmüş ve tüm parçaları gerçek işlevleriyle oyuna aktarılmış. Herhangi bir parça bozuk veya eksik olduğunda motor çalışmayabiliyor veya o parça yanlış takılırsa araba bozulabiliyor, alev alabiliyor ve neticede elde direksiyon yolda koşar halde bulabiliyorsunuz kendinizi. Yeni parçaları da oyunda bulunan kitapçıktan seçip sipariş verebiliyorsunuz, ancak onları kasaba yakınlarındaki tamir dükkanına gidip teslim almanız da gerekiyor. Oyunda tek amacımız da bu arabayı toplamak değil.

Oyun öyle ilginç özelliklerle donatılmış ki şaşırılmak mümkün değil! Mesela ihtiyacımızı görebileceğimiz bir evimiz var ve bunu yaparken de oyunu kaydedebiliriz! Evimizin

odaları var, ışıkları yanıyor, televizyonumuz var, mutfakta acıktığımızda yemek yiyebileceğimiz bir dolabımız, susadığımızda susuzluğumuzu giderebildiğimiz bir musluğumuz, kirlenince duş alabileceğimiz bir banyomuz, kapıya teslim yakacak sipariş edebildiğiniz (Bildüğünüz odun, traktörle geliyor), vidanjör hizmetlerini çağırabildiğiniz ve hatta para kazanmak için iş alabileceğimiz bir telefonunuz var. Bu kazandığımız para ile de marketten gerekli gündelik ihtiyaçlarımızı satın aldığımız çalgın bir simülasyon oyunu My Summer Car.

Araçlar öyle hazırlanmış ki o sürüş fizikleri, o vites değişimi ve motoru çalıştırma efekti başka oyunda yok sanki. Belirtelim, sıfırdan toplamasak da gezebileceğimiz başka arabalar var. Araçlar lisanssız fakat gerçek modellere göre (Trabant gibi) hazırlanmışlar. Göldeki iskelede bekleyen motorlu kayığı da unutmayalım! O kadar özgün bir oyun olmuş ki fiyatı 24 TL değil 124 TL bile olsa simülasyon tutkunlarının harcadıkları paraya değeceğini düşünüyorum. Kesinlikle hak ediyor ve son zamanlarda çıkan tüm simülasyon yapımlarından daha fazla keyif veriyor. Heyecan yaratıyor, oynatıyor, sevindiriyor. Gerçek hayatında ne yapıyorsanız bu oyunda bulabilmeniz mümkün.

My Summer Car'da gece-gündüz döngüsü ve hava şartları da bulunuyor. Oyunun grafikleri çok çok iyi olmasa da geçişler çok güzel ve kullanılan renk paleti ve kaplamalar da Finlandiya atmosferini hissettirmeyi başarıyor. O kadar özellik varken grafikler aklınıza bile gelmeyecek, emin olabilirsiniz! Erken erişim aşamasında gelen sık güncellemeler de tatmin ediyor. Sonuç olarak potansiyel muazzam ve oyunun tam sürümü nasıl olacak çok merak ediyoruz, alın, oynayın! ■ **Hasan Elmas Öfke** (www.simulasyonturk.com)



DXRACER[®]



Oyuna
YENİ KOLTUKLAR
Katılıyor!



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

2017'ye hoş geldik. Yeni bir yıl, yeni bir macera bizi bekliyor. Geçen yıl bu sayfalarda, 2016'da bizi bekleyen bilimkurgu eserlerini özetlediğim günleri hala hatırlıyorum. O yazıda not ettiğim bilku eserlerinin birçoğu da bizi hayal kırıklığına uğratmadı. Sadece No Man's Sky konusu biraz sürünce mede kaldı ama eksiklerini hızla gidermeye başlayan No Man's Sky, yeni güncellemelerle oyuncularını heyecanlandırmaya devam edecek gibi görünüyor.

Peki 2017'de bizi neler bekliyor? Yapımların detaylarına, künyelerine hiç girmeyeceğim, çünkü bunları zaten herkes biliyor ama bu yapımların bilimkurgu dünyası için ne anlam ifade ettiğini, neden önemli olduğunu anlatmaya çalışacağım.

Blade Runner 2049

İlk Blade Runner filmi, Harrison Ford'un gençlik yıllarında çektiği ve çok da ilgi göreceği düşünülmemeyen bir tür "sanat filmi" olarak ortaya çıkmıştı. Ancak film, cyborg'ların insanların içine karıştığı karan-

lık bir geleceği resmetmesiyle kısa sürede kült filme dönüştü. Bugün bile oturup heyecanla izleyebilirsiniz. 30 yıl sonra ise filmin devamını nihayet görebileceğiz. Filmin öyküsünün, insan ve robot yaşamlarının birlikteliğine dair bu kez daha güçlü bir düşünsel alt yapı ile oluşturulduğunu umut ediyorum çünkü 30 yıl boyunca tam bir bilimkurgu olan cyborg'lar bugün artık

gerçek olmak için gün sayıyorlar. Elbette 50-100 yıl içinde yapay zeka sahibi insan benzeri robotlarla insanlar arasında aşk yaşanması da sürpriz olmayacak. İşte bu filmin, tüm bu sorulara karşı ilginç cevaplar ortaya koymasını bekliyoruz. Bakalım karşımıza çiğ bir ergen aksiyonu mu çıkacak yoksa dolu dolu bir filmle mi karşılaşacağız?



Blade Runner 2049



Life

Uzayda sayısız çalışmalar yapıyoruz, Mars'a adam indirmeyi konuşuyoruz, göktaşlarını toplayıp madencilik yapmak için harekete geçtik. Peki bu sırada uzaylı bir yaşam bulsak ne olacak? Elbette yürüyüp konuşan uzaylılardan değil, kayaların, kumların arasına sıkışmış mikrobik hayattan bahsediyoruz. İşte Life bu detayı işliyor. Biraz Hollywood klişeleri ve korku aksiyonu da göreceğiz ama ilginç bir film olacağını tahmin ediyorum.

Attraction

Uzaylılarla karşılaşan insanların varlıklarını ve geçmişlerini sorgulamaya başladığımız bu film Rus yapımı... Hollywood'un sormaya çekindiği pek çok sorunun bu filmde karşımıza çıkacağını düşünüyorum ancak film fazla cesursa, bazı ülkelere girmesine bile izin verilmeyebilir. Siz yine de uyanık olun, filmi bulup izlemeyi ihmal etmeyin. 2017'de en çok beklediğim filmlerin başında bu geliyor. Umarım hayal kırıklığı yaratan içi boş bir aksiyon filmine dönüşmez.



Cyberpunk 2077

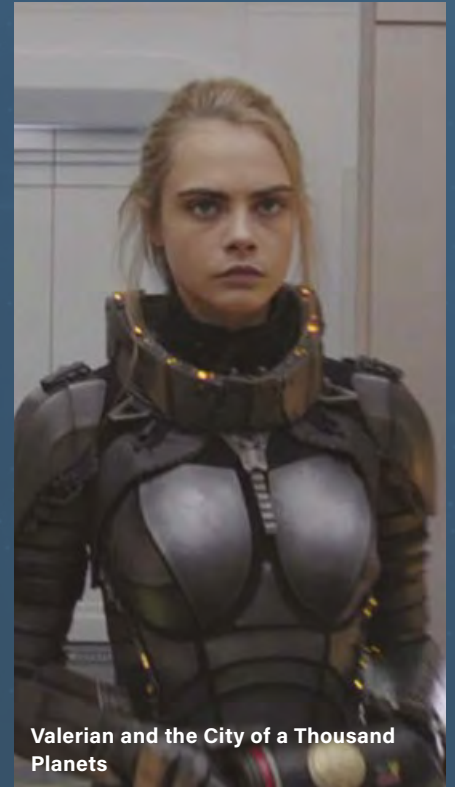
Valerian and the City of a Thousand Planets

Luc Besson'un, zaman yolculuğu temalı bilimkurgu filmi, alıştığımız Luc Besson filmleri gibi, bolca görsel efektlerle zenginleşmiş etkileyici bir bilku olacak ancak başroldeki oyuncuların 17-18 yaşındaki ergenler olması nedeniyle, yine balon gibi şişmiş bir aksiyon filmiyle karşılaşacağımıza eminim. Umarım biz yanıltır ve bilimkurgu adına zihinlerimizi zorlayan sorular soran bir film olur.

Cyberpunk 2077

The Witcher serisinin yapımcısı CD Projekt'in geliştirdiği bilimkurgu RPG Cyberpunk 2077 için şimdilik ortada etkileyici bir fragmandan fazla bir şey yok ama

oyunun bu yıl piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Oyunun arkasındaki ekip The Witcher ile rüştünü fazlasıyla ispatlamış, mükemmelliği düstur edinmiş, öykü anlatmayı çok seven bir grup olunca ve biraz da yaptıkları fragman fena halde Blade Runner'ı anımsattığı için bilku severler bu oyunu merakla bekliyor. Büyük ihtimalle çok derin, çok geniş içerikli, bilku dünyasına yeni bakış açıları kazandıracak, acayip bir oyun olacak. Merakla bekliyoruz. ■



Valerian and the City of a Thousand Planets



 PlayStation®

EXPERIENCE 2016

SONY'DEN GÖVDE GÖSTERİSİ!

Gamescom, E3, Paris Games Week ve Tokyo Game Show gibi dev fuarların yanında, Sony, Blizzard ve Electronic Arts gibi firmalar tüm spot ışıklarının kendilerine çevrildiği, orta ölçekte etkinliklere yöneltiler bir süredir. Tıpkı Blizzcon ve EA Play gibi, PlayStation Experience da bu strateji dahilinde hayat bulmuş bir etkinlik. Açık konuşalım, bu seneki o kadar başarılıydı ki dergi planını değiştirerek yer verme gereği hissettik.

Bu seneki PlayStation Experience'ın elbette en önemli sürprizi, beklediğimizden erken duyurulan The Last of Us: Part II oldu. Dört dakikalık fragmanı ekrana yapışık vaziyette izlerken her bir karesini inceledik, bir ipucu, bir açıklama bulmaya çalıştık.

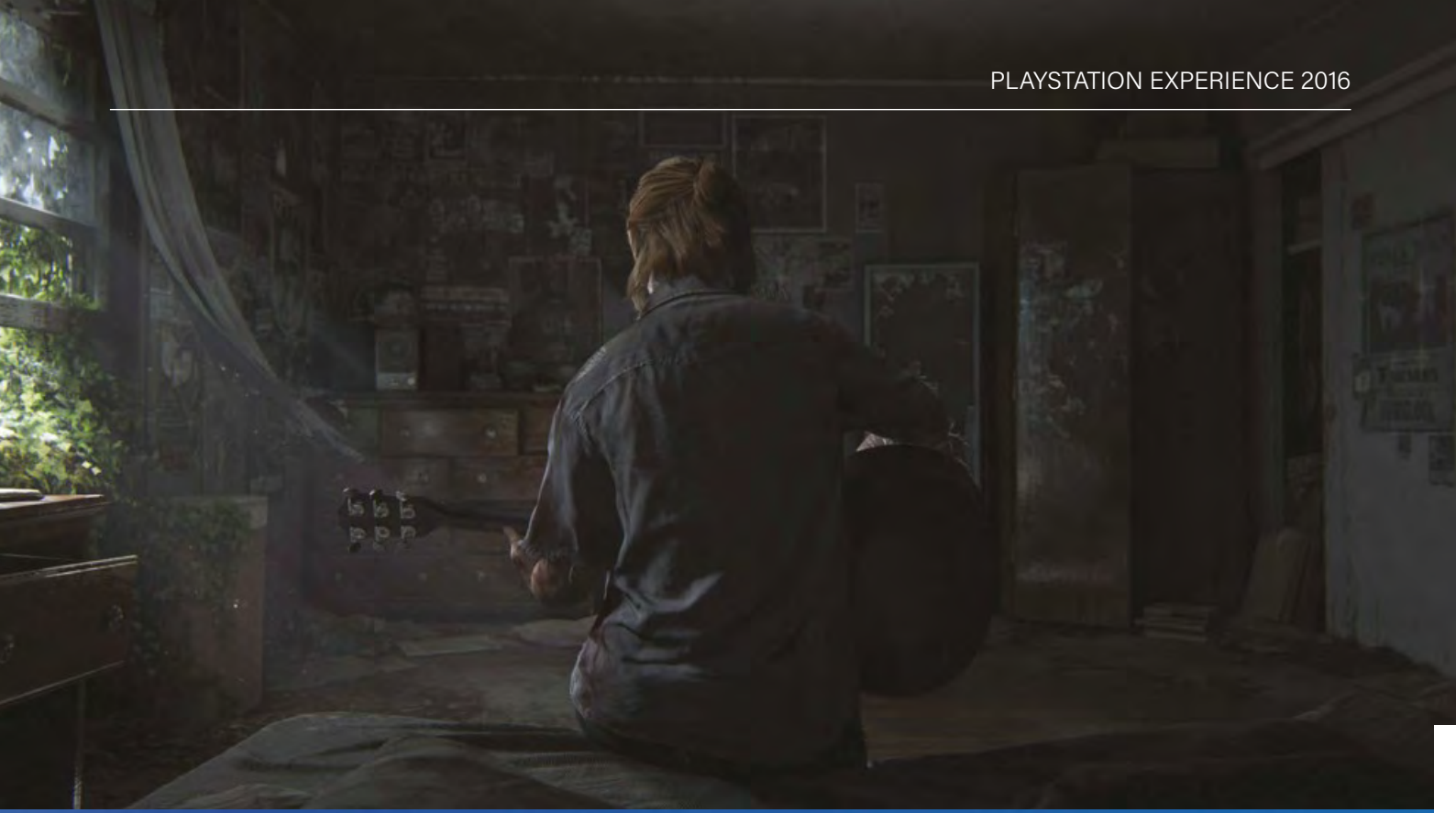
Ayrıca o kadar da beklenmedik olmayan Uncharted'ın hikaye eklentisi The Lost Legacy de etkinliğin ağır topları arasındaydı. Yeni oyuncular kadar eski konsolcular da ihya oldu denebilir zira 15-16 sene önce onlarca saatimizi yemiş Crash Bandicoot ve Wipeout'un tamamen yenilenmiş sürümleriyle önümüzdeki sene içinde buluşacağımız kesinleşti. Bugünün oyuncularına ne kadar çekici gelecekler, bugünden bir şey söylemek zor ancak kendi muhabbetlerini yaratacakları kesin.

PlayStation Experience'a sadece Sony oyunları değil, diğer firmalardan da ciddi katılımlar söz konusuydu, bunlardan bazılarını ilk kez gördük, Absolver gibi diğerlerini ise "nasıl daha önce bu oyunun potansi-

yelini fark edemedik?" diye diye, yeniden keşfetmiş kadar olduk.

Neticede, Blizzcon'dan sonra bu dergide bir firmanın kendisine özgü etkinliğini okuyabileceğiniz ilk yazı oluyor PlayStation Experience 2016, ya da nasıl diyorsunuz, PSX.

Sizi oyunlarla baş başa bırakmadan önce bir konuda anlaşalım: "PSX" dediğiniz şey, bizim nesil, yani dinazorlar için ilk PlayStation konsolunun kısaltılmışı adıdır arkadaşlar. Bu yüzden 2014 yılından beri düzenlenen ve Sony'nin PlayStation oyunlarını tanıttığı PlayStation Experience'ın kısaca "PSX" olarak adlandırılmasından da ziyadesiyle rahatsız, nokta. (Oh, üstümüzden bir yük kalktı.)



YAPIM NAUGHTY DOG DAĞITIM SIE TÜR AKSİYON PLATFORM PS4 ÇIKIŞ TARİHİ BELLİ DEĞİL

THE LAST OF US PART II

"TÜM BUNLAR SONA ERDİĞİNDE SANA GİTAR ÇALMAYI ÖĞRETECEĞİM."

Cordyceps enfeksiyonunun insanlığı neredeyse tüketmek üzere olduğu o korkunç günlerden birinde Ellie'ye bunu söylemişti Joel. PlayStation Experience'in bizlere sunduğu en büyük sürpriz de şüphesiz The Last of Us'ın devam oyunu oldu ve çoğu oyuncu oyunun ilk fragmanında Ellie'yi gitarını tıngırdatırken gördüğünde bu sözleri hatırladı.

Peki, Naughty Dog'un The Last of Us'ı duyduğu ilk günleri hatırlıyor musunuz? Konsept başımızı döndürmesine döndürmüştü ama ortalama bir oyuncuya en sevmediği oyun anlarını sorsanız, en az bir tane "birisine göz kulak olması gereken" bölümden bahsetmesi hayli kuvvetli bir ihtimaldi. Kısaca Naughty Dog daha önce hiç almadığı kadar büyük bir risk almış, hatta Uncharted serisi ile kazandığı popülarite üzerine de ciddi bir kumar oynamıştı aslında. Oyuna başladığımızda ise tüm bu endişeler uçtu gitti, son on yılın en akılda kalıcı hikayelerinden biri, hadi şöyle diyelim, en dokunaklı yol arkadaşlıklarından birine tanıklık ettik ve daha oyunu bitirir bitirmez, -finalin buna açık kapı bırakıp bırakmadığı tartışılır- daha çay demlemeden yeni oyun hakkında muhabbetler döndürmeye başladık. Gerek Naughty Dog'un

bu konudaki isteksiz demeçleri, gerekse Uncharted 4'e gelmesini beklediğimiz yeni hikaye eklentisi sebebiyle The Last of Us: Part II'nin bu kadar erken duyurulmasını da beklemiyorduk açıkçası. PlayStation Experience 2016 sırasında yayınlanan 4 dakikalık fragman gösterdi ki iki oyun arasında on seneye yakın bir zaman geçmiş, dünya hatırladığımız kadar berbat durumda ve haliyle Ellie de 20'li yaşlara yelken açmış. Olay örgüsü konusunda elimizde pek bir şey olmasa da Ellie'nin ilk oyuna göre daha fazla ön planda olacağını ve hatta hikayenin onun üzerinden ilerleyeceğini biliyoruz. Joel'in buradaki rolü konusunda da spekülasyonlar söz konusu. Joel'in fragmandaki varlığının onun hayaleti olduğu ve Ellie'nin çaldığı şarkıdaki hüznün ve öfkesinin sebebinin de Joel'in kaybını işaret ettiğini söyleyenler bile oldu. Her ne kadar oyunun direktörü Neil Druckmann yeni hikayede "nefret" olgusunun oldukça önemli yer tutacağını söylediye de Joel'i seviyor ve bu ihtimali düşünmemeyi tercih ediyoruz. Direktör demişken, şimdiki kadar Naughty Dog'un en önemli eserle-

rini beraber yazan ve bu yüzden birbirlerine "evli gibiyiz!" diye takılan Bruce Straley ve Neil Druckmann bu oyunda ayrılıyor, bunun sebebi de The Last of Us ve Uncharted 4 gibi iki projenin ardından hayli yorulan Straley'nin biraz dinlenmek istemesi. Neil Druckmann böylece projenin başına geçerken kendisine sevdiğimiz dizi Westworld'ün metin yazarlığını da yapan Halley Gross eşlik edecek. Her ne kadar LEVEL Editörlerinin ileriye dönük en fazla beklediği oyun olsa da, 2017 yılı içinde The Last of Us: Part II'yi konsollarımızda görmeyi beklemiyoruz. Yine de Naughty Dog bu, her şeye hazırlıklı olmak gerek. ■





YAPIM **NAUGHTY DOG** DAĞITIM **SIE** TÜR **AKSİYON** PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **BELLİ DEĞİL**

UNCHARTED THE LOST LEGACY

CHLOE FRAZER "ESKİ SEVGİLİDEN BİR ŞEY OLMAZ" DİYENLERE İNAT GERİ DÖNÜYOR.

Uncharted'ın kısa zaman içinde yeni bir tek kişilik senaryoya kavuşması bekleniyordu ancak Naughty Dog, Uncharted: The Lost Legacy'nin başlı başına bir oyun olduğunu ve oynamak için de Uncharted 4'e ihtiyacınız olmayacağını açıkladı. Bu noktada akla gelen bir soruyu da yanıtlamadan geçmediler, bu yan hikaye The Last of Us: Left Behind'dan daha uzun olacak. Oyundaki ana karakterimiz ise Uncharted 2: Among Thieves'ta Nathan'ın kız arkadaşı olarak hatırladığımız ve çoğumuzun çok

sevdiği Chloe Frazer olacak ki bu harika bir haber, zira Chloe son derece popüler bir oyunu bile tek başına taşıyabilecek kadar iyi yazılmış bir karakterdi. Ayrıca kendisine Uncharted 4: A Thief's End'ten bildiğimiz ve hayli sert bir paralı asker olan Nadine Ross eşlik edecek. Eşlik edecek noktasi da aslında biraz karışık zira ne Chloe ne de Nadine anlaşması en kolay tipler değiller, bu yüzden hikaye ilerledikçe bu ikilinin kimyasının nasıl gelişeceğini izlemek ilginç olacak.

PSX sırasında yayınlanan 9 dakikalık video, savaşın yakıp yıktığı ve insanların derme çatma evlerde yaşam savaşı verdiği, muhtemelen orta doğu'da bulunan bir kasabada geçiyor ve gizlilik mekanikleri de gözümüze gözümüze sokulmakta. Neticede Chloe ve Nadine, Hindistan'ın sarp dağlarında geçecek olan hikaye boyunca beraber çalışarak, uzun zaman önce kaybolmuş ve bir efsaneye dönüşmüş artifact'ın gizemini ortaya çıkartacaklar. Oyunun çıkış tarihi henüz belirsiz. ■

YAPIM **VICARIOUS VISIONS** DAĞITIM **SIE / ACTIVISION** TÜR **PLATFORM** PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

YAKIN GEÇMİŞİN EFSANESİ CRASH BANDICOOT İLE YENİDEN BULUŞUYORUZ...

Dün gibi hatırlıyorum, lise sona ermiş ve üniversite için hazırlandığım vakitler. Bolca vaktim olacağını düşündüğüm bir zamanda ise PsOne'im bozuluyor. Derken dersler ağır basıyor ve bir türlü tamir

ettiremediğim konsol da kutusunda hayata dönmeyi bekliyor, aylarca. Sınava giderken de trafik olduğunu ve elektrik direklerinde bir meşrubat firmasının promosyon olarak Crash Team Racing'i verdiğini gördüğümü hatırlıyorum. O gün demiştim ki, sinava yetişebilirim eğer oynadığım ilk oyun bu olacak. Öyle de oldu zaten, açıkçası Crash Bandicoot serisinin üç oyununu Crash Team Racing'in başında onlarca saat geçirdikten sonra -ve araya Crash Bash sıkıştırdıktan sonra- deneyim edebildim. 16 sene geçti ve nihayet serinin ilk üç oyunu olan Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back ve Crash Bandicoot: Warped tamamen yenilendi ve Crash Bandicoot N. Sane Trilogy adı altında bizlerle

buluşmaya hazırlanıyor.

Vaktiyle Naughty Dog'ın ilk eserlerinden olan bu yapıyı yaşı izin vermeyenler bile Uncharted 4'ün daha en başında -Nathan oynarken eşlik ederek- deneyim ettiklerinden, direkt konuya girelim. Skylanders: Superchargers ile tanıdığımız Vicarious Visions tarafından geliştirilen oyun grafiksel anlamda da hayli yol kat etmiş ve "remastered" tabirini sonuna kadar da hak ediyor. Şunu da söylemem gerekiyor, istediği kadar elden geçirilmiş olsun Crash Bandicoot platform mekanikleri itibarıyla demode bir oyun. Lakin içinizi ferah tutun, 15 sene önce de öyleydi ve bu bütün oyunları defalarca bitirmemize engel olmamıştı. ■





YAPIM **CLEVER BEANS / EPOS** DAĞITIM **SIE** TÜR **YARIŞ** PLATFORM **PS4**
ÇIKIŞ TARİHİ **31 TEMMUZ 2017**

WIPEOUT OMEGA COLLECTION

GÖRÜP GÖREBİLECEĞİNİZ EN HIZLI YARIŞ OYUNU
KÜLLERİNDEN DOĞUYOR.

Aslında PlayStation Experience 2016'nın en büyük sürprizlerinden biriydi Wipeout zira 1995-2012 yılları arasında yarış oyunlarının hız rekorunu(!) elinde tutan serinin, yapımcısı Psygnosis'in kapatılmasının ardından tarihe karıştığını düşünüyorduk. Origamiyi andıran tasarımlara sahip olan, ses hızına yakın hızlara ulaşabilen ve bilinen 118 elementin hiçbirinden yapılmadığından hasara karşı da oldukça dayanıklı olan bu gemiler, "oynaması kolay,

ustalaşması zor" olarak tabir edebileceğimiz fiziklere sahipti ve muhteşem bir arcade yarış deneyimi sunuyordu. Bu defa direksiyonda Psygnosis değil, ufak tefek bir stüdyo olan Clever Beans var ve önümüzdeki yaz Wipeout HD, Wipeout HD Fury ve Wipeout 2048'i yepyeni grafikleri ve çoklu oyuncu desteği ile beraber PlayStation 4'te göreceğiz. Oyunun PlayStation 4 Pro için 4K çözünürlük desteğine sahip olacağına da belirtelim. ■



YAPIM **SIE JAPAN STUDIO** DAĞITIM **SIE**
TÜR **AKSIYON** PLATFORM **PS4**
ÇIKIŞ TARİHİ **2017'NİN SON ÇEYREĞİ**

KNACK 2

HAYAL KIRIKLIĞI YARATAN İLK
OYUNDAN SONRA, NEDEN?

Tuna'nın geçtiğimiz yılın hayal kırıklıklarından ReCore'u incelerken kurduğu bir cümle vardı, tam olarak böyle olmayabilir ancak "yapımcıları köhne TPS mekaniklerini 2016'ya taşıdıkları için tebrik ederim" diye. 2013 yılında çıktığında oldukça ilgi çeken ancak PS4 tarihinin en kötü platform oyunlarından biri olmayı başaran Knack de aynı dersten muzdarip işte. Güzel grafikler ve etkileyici sunumun altında yatan mekanikler günümüz oyuncularını cezbetmekten uzak, oyun da olağanüstü sıkıcı olunca tüm oyun basını Knack'in üzerine çullanmıştı. Hal böyleyken serinin devam oyununun duyurulması uzun süredir gördüğümüz en beklenmedik işlerden biriydi. Bakalım PS4'ün yaratıcılarından Mark Cerny'nin direktör, God of War serisinin metin yazarı Marianna Krawczyk'in de yazar koltuğunda oturması oyunu kurtarabilecek mi? ■

YAPIM **CAPCOM** DAĞITIM **CAPCOM** TÜR **DÖVÜŞ** PLATFORM **PC, PS4, XBOX ONE** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

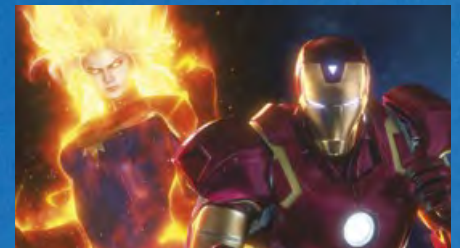
STREET FIGHTER V OYNAMAKTAN SIKILANLAR EKCRAN BAŞINA!

Marvel vs. Capcom serisinin altıncı ana oyunu da PSX'te duyurulan oyunlar arasındaydı ancak açık konuşmak gerekirse fuardan önceki sızıntıların fos çıkmasına, yani Guardians of the Galaxy içeriklerinin –henüz– açıklanmamış olmasına biraz bozulduk. Serinin uzun zamandır beklenen yeni oyunu Unreal Engine 4 ile tasarlanıyor ve eski oyunlara göre bazı farklılıklara sahip olacak. Buna göre 2v2 maçlar yerinde duruyor ancak artık saldırı yaparken diğer karakterden yardım istemeyeceğiz, bunun yerine

dövüşün herhangi bir anında karakterler arasında geçiş yapılabilecek ki buna bazı komboların ortası da dahil. Şimdiye kadar açıklanan karakterler arasında Captain America, Captain



Marvel, Iron Man, Mega Man X, Ryu ve Morrigan bulunuyor. Oyunun 2017 yılı içinde piyasaya çıkmasını ve yılın en iyi dövüş oyunlarından birisi olmasını bekliyoruz. ■



YAPIM **PROJECT ACES** DAĞITIM **BANDAI NAMCO** TÜR **AKSİYON**
PLATFORM **PS4, PSVR** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

ACE COMBAT 7

UZUN SOLUKLU SERİ NİHAyet YENİ NESİL
KONSOLLARA AYAK BASIYOR.

Ace Combat serisi PSOne günlerinden biri hava savaşları deyince aklı gelen ilk oyunlardan biri. Özellikle ikinci ve üçüncü oyunlarını beşer kez falan bitirdiğimiz seri, aksiyon düzeyi, onlarca uçak seçeneği, başarılı grafikleri ve rahat kontrolleri ile çitayı daima yüksek tuttu, ta ki serinin PS3'e gelen free to play oyunu Ace Combat: Infinity'ye kadar. Neyse ki cebinizden para harcamadan bir şey yap-

manın neredeyse imkansız olduğu bu oyunun ardından seri köklerine dönüyor ve yirminci yılını şimdiye kadar yapılmış en etkileyici ve üzerinde en fazla zaman harcanmış Ace Combat oyunu ile kutlamaya hazırlanıyor. Unreal Engine 4 ile geliştirilen, onlarca uçak seçeneğine ve PSVR desteğine sahip olacak olan oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ise henüz belirsiz. ■



YAPIM **SLOCLAP** DAĞITIM **DEVOLVER DIGITAL** TÜR **AKSİYON**
PLATFORM **PC, PS4, XBOX ONE** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

ABSOLVER

İLK DÜŞÜNDÜĞÜMÜZDEN ÇOK DAHA POTANSİYELLİ...

Absolver aslında ilk defa E3 öncesinde duyurulan ve Watch Dogs üzerinde çalışmış geliştiriciler tarafından kurulan Sloclap firmasının bizlere sunduğu bir oyun. Bununla birlikte oyun gerçek potansiyelini PSX 2016 sırasında yapılan sunumla gösterdi diyebiliriz. Absolver'da yüzünde bizi ölümden, açlıktan ve susuzluktan koruyan gizemli bir maske ile uyanan ve "prospect" tabir edilen bir savaşçıyı canlandırıyoruz.

Multiplayer ağırlıklı olarak tasarlanan oyunda, haritada dolaştıkça bizim gibi diğer "prospect"ler ile karşılaşırız ve bu noktada devreye oyunun en önemli tarafı, yani For Honor benzeri dövüş mekanikleri giriyor. Doğru zamanda doğru yere hareket etmek ve silahımızla bitirici hamleyi karşı taraftan önce yapmak zorundayız, üstelik oyunda farklı dövüş stilleri ve teknikler de bulunacak. ■

YAPIM **FRIEND & FOE** DAĞITIM **FRIEND & FOE** TÜR **ADVENTURE** PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

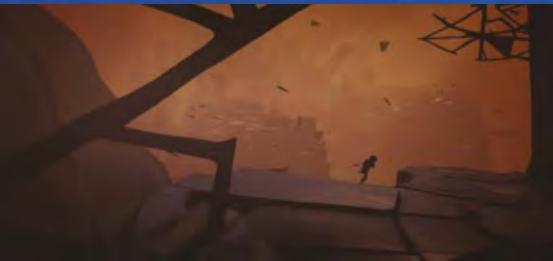
VANE

KÖR EDİCİ RÜZGARA KARŞI, BİR NEFES, BİR ADIM DAHA...

2012 yılında piyasaya sürülen Journey, son yıllarda karşılaştığımız en müstesna yapımlardan biriydi. Tek kelime bile metin

içermemesine rağmen bizi muhteşem bir maceraya çıkartmış, kısa oyun süresi ile de tadını damağımızda bırakmıştı. Vane'de de bilinmeyen, göze de pek tekin gelmeyen bir dünyadayız ve keşfederek, parçaları bir araya getirerek ilerleyip tüm bu olan bitenler ile alakalı sorulara yanıt aramaya çalışıyoruz. Bunu yaparken de vaktimiz kısıtlı zira korkunç bir fırtına yolumuzun üzerinde ve giderek de yaklaşmakta. Daha ilk görüntüde içimizin ısındığı bu indie yapım önümüzdeki yıl içinde piyasada olacak ve beklentilerimiz de gayet yüksek. Özellikle

de atmosferik etkili macera oyunlarını seviyorsanız şimdiden listenize alabilirsiniz, umuyoruz degecektir de. ■



KISA KISA

PLAYSTATION EXPERIENCE 2016 ELBETTE SADECE BU KADARLA SINIRLI DEĞİLDİ. DAHA ÖNCEDEN DUYURULMUŞ VEYA İLK KEZ DUYURULAN BAŞKA PEK ÇOK OYUN DA ETKİNLİKTE KENDİSİNE YER BULDU. ARALARINDA EN FAZLA DİKKATİMİZİ ÇEKENLERİN DE İSMİNİ ANMADAN GEÇEMEDİK.

DREADNOUGHT

YAPIM **YAGER** DAĞITIM **GREY BOX** TÜR **SİMÜLASYON**
PLATFORM **PC, PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

Deep Island 2 konusunda Deep Silver'in beklediği performansı gösteremeyip kendi yoluna giden firma, World of Warships'in uzay gemili versiyonu olarak adlandırabileceğimiz ve 29 Nisan tarihinden beri PC'de kapalı beta aşamasında yer alan oyunları ile hayli ses getireceği benziyor. PlayStation'da free to play tipinde fazla sayıda oyun

olmadığından mütevellit hayli ilgi çekeceğini tahmin ediyoruz (PC'de denedik, oyun güzel!) ■



YAKUZA 6

YAPIM **SEGA** DAĞITIM **SEGA** TÜR **AKSİYON**
PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **2018**

Japonya'da geçtiğimiz günlerde satışa sunulan yapım için bir hayli beklememiz gerekecek gibi gözüküyor. Serinin bir önceki oyunun sahip olduğu açık dünya oynanışını alıp harika grafikler ve hayli doyurucu dövüş fizikleri ile bir seviye yukarı taşımaya amaçlayan yapımda, ana karakter Kazuma Kiryu da geri dönüyor.

Beklentimiz yüksek zira oyun Japonya'da neredeyse tam puan almayı başardı. ■



NIER: AUTOMATA

YAPIM **PLATINUM GAMES** DAĞITIM **SQUARE ENIX** TÜR **JRPG**
PLATFORM **PC, PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **7 MART 2017**

Nier: Automata, batıda bizim beklediğimizden çok daha önce piyasaya sunulacak. Oyunun yapımcı koltuğunda bu aralar bir taraftan Scalebound ile uğraşan Platinum Games bulunmakta ancak Taro Yoko halen proje direktörü ve bu durum da oyun için bir artı. Kısaca ilk oyunu beğendiyseniz genel yaklaşım anlamında büyük

değişiklikler beklemiyoruz ki şimdiye kadar gördüklerimiz de bunu doğrular nitelikte. ■



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

YAPIM **GIANT SPARROW** DAĞITIM **SIE** TÜR **ADVENTURE**
PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **BELLİ DEĞİL**

PlayStation'a özel olarak piyasaya sürülen ve çok da beğenilmeyen The Unfinished Swan'un yapımcısı, bu kez daha iddialı bir oyunla geri dönüyor. Macera türündeki oyunda 17 yaşındaki Edith Finch'in lanetli ailesinin gizemlerini ortaya çıkartmaya çalışacak, zaman boyunca yolculuk edecek ve neden aileden geriye sadece bizim kaldığımızın

yanıtlarını arayacağız. Giant Sparrow bu defa başaracak gibi, öyle umuyoruz. ■



PYRE

YAPIM **SUPERGIANT** DAĞITIM **SUPERGIANT** TÜR **RPG**
PLATFORM **PC, PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **2017**

Bastion ve Transistor gibi son derece kaliteli iki oyuna imza atan Supergiant Games, yeni oyunları Pyre ile de hayli iddialı gözüküyor. Oyunun el çizimi gibi gözükten grafikleri tek kelimeyle muhteşem ve firma yerinde rahat durmayıp DOTA ve Rocket League'i tek potada eriten bir mekanik yerleştirmiş oyuna. Bakalım kaybetmek

ve bunun üstesinden gelmek noktasında elimizden ne kadarı gelecek? ■

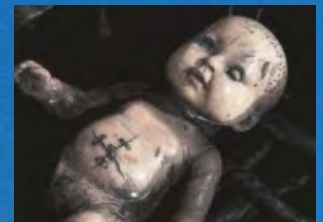


DEATH STRANDING

YAPIM **KOJIMA PRODUCTIONS** DAĞITIM **SIE** TÜR **AKSİYON**
PLATFORM **PS4** ÇIKIŞ TARİHİ **BELLİ DEĞİL**

Ve elbette Kojima'nın en son gözdesi Death Stranding. Yayınlanan son fragman, sinek gibi uçan P47 Thunderbolt'lara bakılacak olursa İkinci Dünya Savaşı yıllarında ve alternatif bir gerçeklikte geçiyor. Bu da elbette oyunun üzerindeki soru işaretlerini azaltmak bir tarafa, artmasına yol açmakta. Bu arada oyunun Horizon: Zero Dawn'da da kullanılan Decima grafik motorunu

kullanacağını da belirtelim. Bunun üzerine daha çok konuşacağız, şimdilik kısa kesip bekleyelim bakalım. ■





Mercek Altında

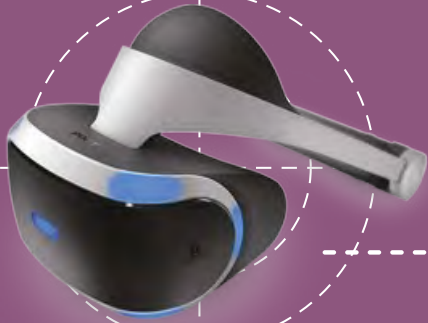
2017'de bizi neler bekliyor?

Teknolojideki hızlı gelişim, kaçınılmaz bir biçimde oyun sektörünü de etkiliyor. Buna bağlı olarak da yeni konsollar ve oyun teknolojileri hayatımıza girmeye devam ediyor. Peki 2017'den oyunlar ve konsollar adına beklentilerimiz ne yönde olmalı? Gelin birlikte bakalım.

Nintendo Switch

Son yıllarda Nintendo'nun ciddi bir gerileme dönemine girdiği, hatta Pokemon GO ve Super Mario Run'ın da buna çare olamadığı bir gerçek. Ancak Nintendo kesinlikle yılmış değil ve konsol piyasasına bomba gibi dönmeye hazırlanıyor. Bu dönüş vesile olacak konsol ise, "Nintendo Switch". Standart bir ev konsolu olmanın yanında, bir el konsolu gibi hareket halindeyken de kullanım olanağı sağlayan Nintendo Switch, kesinlikle eşi benzeri görülmemiş bir konsol. Evde televizyona bağlayıp, bir gamepad aracılığıyla

kullandığımız konsol, evi terk ederken adeta bir tablete dönüşüyor. İstersek konsol üzerindeki küçük kontrol cihazlarını söküp, hareket halindeyken bile yanımızdaki arkadaşlarımızla çok oyunculu olarak oyunumuza aralıksız devam edebiliyoruz. Henüz cihazın donanımı, fiyatı ya da çıkış oyunları hakkında bilgi sahibi olmasak da, Nintendo'nun 12 Ocak'daki konferans ile tüm sis perdesini aralayacağını umuyorum. Ayrıca, cihazın planlanan piyasaya sürülme tarihinin Mart 2017 olduğunu da belirteyim.



PlayStation VR

Playstation VR'ın piyasaya sürülüşünün üstünden pek de uzun sayılabilecek bir süre geçmedi. Buna bağlı olarak da, PS VR'ın şu anki durumu ya da geleceği ile ilgili karar vermek için henüz erken olduğu kanaatindeyim. Ne var ki, gelecek sene bu zamanlarda aynı şeyleri düşünüyor olacağımızı sanmıyorum. Bu süreçte de aslına bakarsanız her şey Sony'nin elinde. Cihaza ge-

rekli destek, doğru oyunlarla sağlanırsa PS VR'ın "global" anlamda başarılı olmaması için hiçbir sebep yok. Cihazın Türkiye'de başarılı olması içinse makul bir fiyatla piyasaya sürülmesi şart ki zaten fiyatının bir konsol fiyatından pahalı olmaması hedeflenmekte, bu da iyiye işaret. Sonuçta hiçbirimiz Ace Combat 7 ve Gran Turismo Sports'u VR ile deneyimleme şansını kaçırmak istemeyiz.



PlayStation PRO

Elimizdeki neslin çok çabuk tüketilmesi-nin ardından ilk hamle geçtiğimiz sene "Playstation Pro" ile Sony'den gelmişti. 4K görüntü kalitesi, PS4'e göre daha kaliteli grafikler ve daha yüksek FPS değerleri vadeden konsol geçtiğimiz Kasım'da raflardaki yerini almıştı. Açıkçası bu hamlenin ne denli başarılı olduğu konusunda derin şüphelerim var. Eşitlik adına çok

oyunculu oyunlarda FPS artışı sunmayan PS Pro, ayrıca çeşitli 4K bağlantı sorunlarını da beraberinde getiriyor. Konsolun sorunları tam anlamıyla giderilmediği ve gücünü tam olarak yansıtan oyunlar piyasaya sürülmediği sürece PS Pro'yu başarılı bir konsol olarak adlandırmak kesinlikle yanlış. Eğer olur da Sony doğru hamleleri yaparsa, işte o zaman 2017 Sony'nin senesi olacaktır.



Project Scorpio

Kabul etmeliyiz ki Microsoft yeni nesile oldukça kötü bir giriş yapmış olsa da, güncellemeler, geri uyumluluk ve Xbox One S ile yarışa tekrardan ortak oldu. Şimdiyse Project Scorpio ile işi bir adım öteye taşımaya hazırlanıyor. PS Pro gibi şu anki neslin bir parçası olacak olan Project Scorpio, Xbox One oyunları ve aksesuarları ile tam uyumluluğa sahip olacak. Microsoft'un "Gelmış geçmiş en güçlü konsol!" olarak tanıttığı Scorpio'nun fiyatı

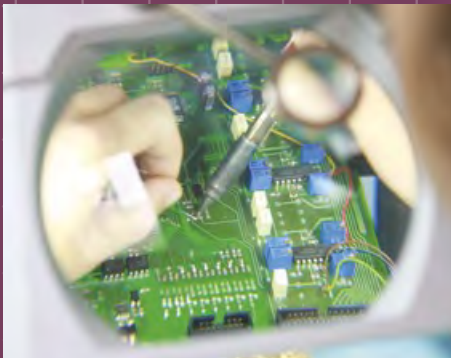
ve donanımı hala sır gibi saklanıyor olsa da, analistler konsolun fiyatının 500\$ civarında olacağını ön görüyor. Aralarındaki zaman farkını da hesaba katarsak, Project Scorpio'nun PS Pro'dan daha güçlü ve başarılı olması olağan sonuç olacaktır. Buna karşılık Sony'nin hamlesinin ne olacağını merak ediyor olmakla beraber korkmuyor da değilim. Bence her sene yeni bir konsol almaya henüz hazır değiliz...



Ne Alsak ki?

2017, konsollar adına inanılmaz bir sene olacak gibi gözüküyor. İşin kötü tarafıysa, piyasaya sürülecek olan tüm konsolların fiyatlarının ülkemizde 1.500-2.000TL bandında olacak olması. Bu sebeple muhtemelen bu cihazlardan yalnızca birini satın alabileceğiz, belki de elimizdeki eski konsollarımızla idare etmekten

başka şansımız kalmayacak ve ara nesil pas geçmek zorunda kalacağız. Dünya çapındaysa yazıda bahsettiğim tüm cihazların oldukça ciddi bir şansa sahip olduğunu düşünüyorum olsam da, şahsi favorim, ara nesilden çok adeta yeni nesil olmaya hazırlanan Project Scorpio.



Diğer Gelişmeler

Oyun dünyası için 2017 yılı hayli agresif geçecek gibi gözüküyor olsa da, oyun sektörünün içerisinde bulunduğu bu durum diğer pek çok sektör için neredeyse vasat sayılabilecek bir konumda. Diğer gelişmeye açık ve üzerinde yatırımlar yapılan alanlardan favorimse kesinlikle yapay zeka. Özellikle geçtiğimiz sene içerisinde, günümüzün en önemli insanların birisi olan Elon Musk'ın da destek-

lediği OpenAI'nin Gym ve Universe'ü aktif hale getirmesi açıkçası oldukça heyecan verici. Yapay zekanın kendi kendini geliştirebilmesi fikrini temel alan bu projeler, bu amaç için çeşitli oyunları kullanıyor. Kaba şekilde, yapay zekanın oyuncunun verdiği tepkileri öğrenerek, ona uygun olarak kendini şekillendirmesini temel alan projenin şimdiden başarılı uygulamaları bulunuyor.





YILIN OYUNLARI

LEVEL 2016'nın en iyi oyunlarını iftiharla sunar! Gelin bakalım LEVEL editörleri hummalı bir çalışma sonucu hangi oyunları zirveye taşıdı...

Merak ediyorsanız, olay şöyle gelişiyor. Sene içinde çıkan oyunları oturup önce listeliyoruz. Sonra "bunlar olmamış" dediklerimizi eliyoruz, elimizde daha rafine bir liste oluyor. Ardından o listeyi tüm dergi yazarlarıyla birlikte değerlendiriyoruz. Emre diyor, "Overwatch yılın oyunu olmazsa önce dergiyi, sonra kendimi keserim.", Kürşat, "Farming Simulator'daki buğdaylarım çok değerli, seçimim buğdaydan yana" şeklinde cevap vererek ne kadar kendini oyuna kaptırdığını belli ediyor, Tuna, "Abi Final Fantasy sonuçta..." gibi anlamsız bir açıklamada bulunuyor ve işin içine kadronun geri kalanı da eklenince ortam karışıyor. Ve fakat bu sene de yılın oyunları konusundan alnımızın akiyla çıkmayı başardık. Zorlu bir seçim maratonundan sonra (Siyasi bir söylem gibi oldu bu da.) bu yıl çıkmış olan, her türün en iyi oyununu belirledik, bunlara ek olarak elbette yılın oyununu seçmekten de geri kalmadık.

Aslına bakarsanız bu yıl işimiz bir başka anlamda da zordu. Oyunları listelemeye başladığımızda fark ettik ki otomatik olarak, "İşte budur!" diyebileceğimiz oyunların sayısı pek azdı. Şimdi yine geçmişe özlüm konuşması gibi olacak fakat önceki yıllarda, gerçekten anında öne çıkan oyunlar daha fazlaydı. 2016 içerisinde bizi gerçekten heyecanlandırmış ve aklımıza kazınmış olan oyunların sayısında bir düşüş olduğunu gördük. Burada bir şekilde bir piyasa eleştirisine de gidebiliriz ama o başka bir dosya konusunun işi. Yalnız geçen ayki "2017 oyunları" dosyasından da fark ettiğiniz üzere, işimiz 2017'de de pek kolay gibi gözüküyor. Haydi hayırlısı diyelim... Bu bağlamda da size listemizi artık açıklayabiliriz. En iyi oyun... diye burada her şeyi yazarmışız. Elbette öyle olmayacak, siz sayfaları çevirdikçe seçimlerimizi ve en yakın adayı görebileceksiniz. Hepinize keyifli okumalar ve yeni yılınız kutlu olsun! ■

Her başlık için ikinci gelen oyunu "2" başlıklı kutularda görebilirsiniz.



EN İYİ İNDİRİLEBİLİR İÇERİK

THE WITCHER III BLOOD AND WINE

2

DYING LIGHT: THE FOLLOWING

The Witcher III'ün eklenti paketi resmen tam bir oyun olduğundan mütevellit, ortada bir yarış bile olamadı ama ikinciliği yine de Dying Light'a yeni bir nefes getiren The Following aldı. Dying Light'i hala favorilerinde tutanlara ilaç gibi gelen bu eklentiye satın almayı ihmal etmeyin.

Birisi bana "Tek kişilik oyun ne oynayayım abi?" diye sorduğu zaman cevabım; "The Witcher III oyna ama konsolda değil, PC'de. Yoksa yazık edersin oyuna." şeklinde oluyor. The Witcher III gerçekten de zamanın ötesinde bir oyun olduğunu bize bir defa daha hatırlatmayı başardı. Eklentileri olmadan bile birçok oyun firmasının ancak hayalinde görebileceği detaylarla karşımıza çıkan The Witcher III, piyasaya çıktıktan bir süre sonra Hearts of Stone ve akabinde, 31 Mayıs 2016'da Blood and Wine isimli eklenti paketine kavuştu. Oyuncular olarak zaten muhteşem olan bir yapımın nasıl daha fazla geliştirilebileceğini resmen bu iki eklenti ile öğrenmiş olduk.

Blood and Wine bizi orijinal oyunun karanlığından alıp, yemyeşil bir diyara götürdü. Eklentiye başladığımız andan itibaren resmen kendisine

bağlandığımız senaryo ilerleyişi, bizi bizden almaya yetti. Yaratılan yeni karakterler, oyuna olan etkileri, Vampir temasının senaryoya işlenişi ve bunu yaparken günümüz parlak Vampirlerinden uzak durulması, yeni silahlar ve yetmezmiş gibi üzerinde çalışabileceğimiz bir toprak! Blood and Wine o kadar farklı yerlerden vurdu ki neye uğradığımızı şaşırarak! ■ Ertuğrul



EN İYİ OYUN FİLMİ

WARCRAFT

İKİ DÜNYANIN İLK KARŞILAŞMASI

Yıllarca bekledik durduk. Bugünün geleceğini bilircesine bekledik hatta. Çünkü bu kadar geniş kapsamlı bir senaryoya ait oyunun, filmi de olmalıydı elbette. Uzun bekleyiş sona ermiş ve tarih Haziran ayını gösterdiğinde gösterime girmişti Warcraft. Kimilerine göre tüm zamanların en iyi oyun filmi olmayı başardı, kimileriye yerden yere vurdu. Filmin yaptığı bir hata var ki o da Warcraft evrenine uzak olanlara hikayeyi yeterince anlatamıyor

2

ASSASSIN'S CREED

Uzun süredir beklediğimiz ve bizi Assassin's Creed evreninin daha önce ziyaret etmediğimiz bölgelerine götürmeyi vadeden yapım, hiç de fena sayılmaz.

oluşuydu. Nasıl ki Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği filminin giriş bölümünde yaklaşık 10 dakika hikaye anlatılıyorsa ve bilmemiz gerekenler veriliyorsa, aynı Warcraft'ta da olmalıydı. Öte yandan yıllarca Warcraft ve World of Warcraft'ı oynamış biri olarak filme aktarılan detayları gerçekten çok beğendim. Özellikle de Orc modellemeleri, Stormwind'in filme birebir aktarılmış olması ve tabii ki Dalaran şehri muazzamdı. Kısacası Warcraft, özellikle de oyuncular için mutlaka izlenmesi gereken filmlerden biri. Filmin bitişine bakacak olursak ikincisinin geleceği çok net olarak planlanmış ancak şimdilik yapıldığına dair de bir açıklama bulunmuyor. Şu aşamada sadece ikinci filmin gelmesini umut edebiliriz. En nihayetince Thrall'ı da görmek isteriz, değil mi? :) ■ Emre



EN İYİ VR BATMAN ARKHAM VR

Küçük Bruce bir anda en çok sevdiği iki şeyi kaybetmenin şokunu atlatamamışken o kelimeleri duyar: "Kahraman olmaya çalıştığında böyle olur". Sanal gerçeklik yılı olarak adlandırdığımız bu yılın "En İyi VR" ödülüne layık görülen Batman: Arkham VR oldukça kısa oyun süresine rağmen, sanal gerçekliğin vadettiklerini bizlere gösterebilen en iyi yapımlardan biriydi. Arkham serisindeki o karanlık atmosferin korunmuş olduğu oyunda, bu kez ellerimizi suç mahallinde kirlittik. Oyunda, dostlarımızın başlarının belada olduğunu öğrenmemizle birlikte zırhımızı kuşanıyor, maskemizi takıyor ve aynanın karşımıza gelmesini bekliyoruz. Tam da ne kadar karizma olduğumuzu düşünürken, PlayStation VR'a özel olan bu yapımda hareket edemediğimizi olduğumuz yerde dona kaldığımızı fark ediyoruz. Neyse ki, yapımcıların önceden planladığı hareket noktaları bizi hikayenin içinde tutmaya yetiyor. Dahası, yeri geldiğinde Batcave'de yaptığımız analizler, yeri geldiğinde suç mahalline giderek holografik



olarak yeniden canlandırdığımız olaylar, yeri geldiğinde morgda yaptığımız otopsi derken oyunun oldukça çeşitli ortamlar ve cihazlar sunduğunu görüyoruz. Oyuncuyu özgür bırakmaması ve kısa olması dışında oldukça başarılı bir sanal gerçeklik deneyimi sunan yapıımı bu ayın sonunda PlayStation VR'a sahip olacak şanslı oyunculara tavsiye ediyoruz.

■ **Rıdvan**

2 ELITE: DANGEROUS

VR sistemleri henüz ülkemizde yaygınlaşmadı ama bir tanesine sahipseniz ve uzay simülasyonlarından da hoşlanıyorsanız, Elite: Dangerous'ın sizi bir gemi kokpitine nasıl sağlamca yerleştirdiğini hayranlıkla tecrübe edeceksiniz.

EN İYİ ERKEN ERİŞİM

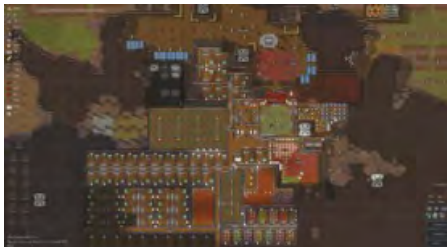
RIMWORLD

Bir oyun seçerken belki de en zorlandığımız kategorilerden birisidir "En İyi Erken Erişim"; çünkü zordur. Neye göre en iyi? Zaten erken erişimde olan bir oyun nasıl diğerlerine göre daha iyi olabilir? Fakat devreye giren RimWorld ile bir anda işler değişti. Uzun süredir yapım aşamasında olan oyun, ilk olarak "şirin" görüntüsü ve karakter animasyonları ile bizi kendisine âşık etti. Gerisi mi? Gerisi iplik söküğü gibi geldi dersek yeridir... Düşülen bir gezegende hayatta kalma çabasını yaşa-

dığımız oyunda, kısa sürede kendimizi kocaman bir kaosun içerisinde bulduk. Bir yandan toplanacak kaynaklar, diğer yandan yapılabilecek birbirinden farklı eşya, diğer bir yandan da birbirleri ile geçinmekte zorlanan kolonicilerimiz... Farklı bir gezegende hayatta kalmayı zorlaştıran birçok faktörün oyunda kendisine yer bulması, RimWorld'ü kısa sürede görüldüğünden daha önemli bir oyun haline getirmeyi başardı. Özellikle geliştirilen yapay zekâ o kadar iddialı

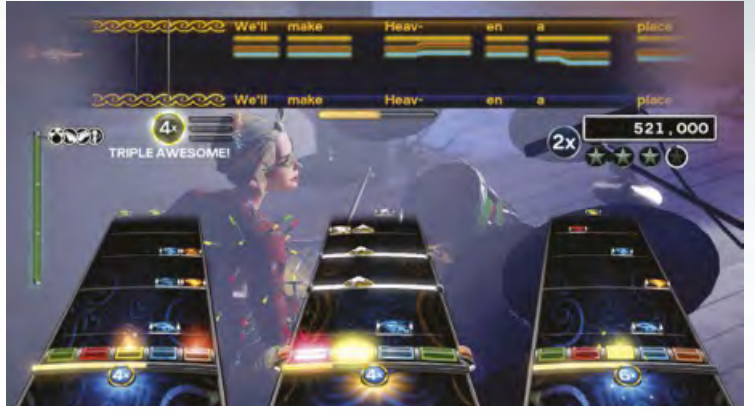
ki eğer deneyim etmediyseniz çok şey kaçıırıyorsunuz. Bir diğer fark yaratan özellikle yapay zekânın sunduğu Storyteller mekânı. Oyunu bir stratejiden çıkarıp, tam anlamıyla drama, komedi ve trajedinin bir kısmını olarak ekrana yansıtan bu güzide mekanik, sanıyoruz birçok yapımcıyı kışkırtmaya yetiyordu. Hemen her türlü ince detayı gözler önüne sermeyi başaran RimWorld, ödülünü fazlasıyla hak ediyor.

■ **Ertuğrul**



2 BATTLEITE

Erken erişime düştüğü gibi herkesin hücum ettiği ve bir anda ünlenen Battleite, klasik MOBA formülünün bir kısmını alıp sadece kahramanların dövüşüne odaklanmayla, son derece iyi bir çıkış yaptı. Oyunun tam bir oyun gibi görünmesi de cabasıydı...



EN İYİ MÜZİK ROCK BAND RIVALS

Kaç sene öncesi artık hatırlamıyorum ama müzik oyunlarının patlama yaşadığı dönemde şu unvanı kime vereceğimizi pek bilemezdik. Guitar Hero'lar, Rock Band'ler, DJ Hero'lar, dans oyunları almış başını gidiyordu. Şimdiyse AAA kalitesinde müzik oyunu kalmadı; sadece kendini müziğe adanmış olan Harmonix, Rock Band ile devam etmeye uğraşiyor.

Rock Band 4 ile tekrar plastik enstrümanları evlerimize sokan Harmonix, yeni yeni Rock Band oyunları yayımlamak yerine aynı oyun üzerine DLC'lerle destek verme yoluna gitmiş durumda. Eskiden olsa da derhal bir

müzik paketi görürdük fakat bu defa farklı bir çalışma yaptı firma ve bu bağlamda da oyuna yeni şarkılar getirmek yerine iki farklı oyun modu ekledi.

Multiplayer kısmı için gelen Rivals, 10 kişilik klanların birbiriyle mücadelesini konu ediyordu, Rockudrama ise birçok video ve içerikle birlikte uzun bir Rock yolculuğuna çıkmamızı sağladı. Bu sağlam eklentiler ile birlikte de Rock Band 4, bir paket olarak bir hayli güçlenmiş oldu.

Aslına bakarsanız Rivals olmasa, burada mücadele sonucunda birinci olmuş olan daha farklı bir müzik oyunu da görebilirdiniz lakin

Rivals, Rock Band kalitesini aynen devam ettirdiği için birinciliği rahatça göğüsledi. Türkiye'de kolayına bulamayacağınız Rock Band 4'e eğer hali hazırda sahipseniz, Rivals'ı da almanız tavsiyedir. ■ Tuna

2 THE METRONOMICON

Beklenmedik bir şekilde iyi çıkan The Metronomicon, sağlam müzikleriyle dikkat çekiyor. Oynanışta da ritmi tutturarak, bir RPG teması içerisinde düşmanlara karşı savaşıyoruz. Müzik, RPG ve aksiyon... Bir müzik oyunu daha ne kadar iyi olabilir?

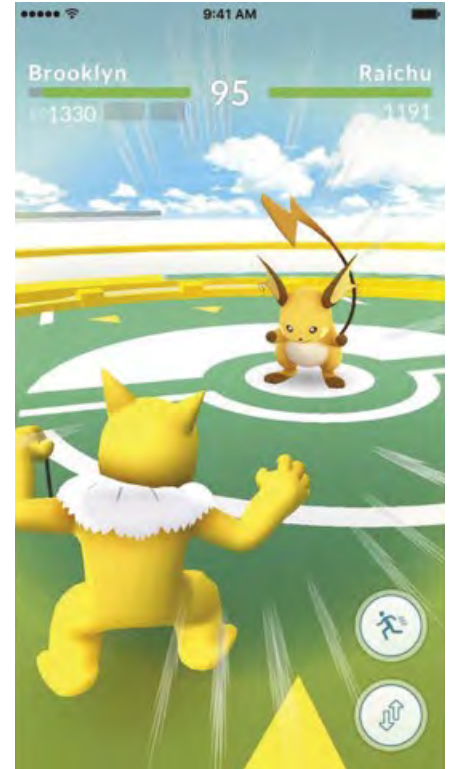
EN İYİ MOBİL POKEMON GO

2016 Temmuz'unda öyle bir oyun piyasaya sürüldü ki, milyonlarca insan bir anda sokağa döküldü ve her gün kilometrelerce yürüdü. Haritadaki konumları sebebiyle bazı kafeler altın günlerini yaşadı. Powerbank satışları da aynı dönemde tavan yaptı. Yoğurdun kaymağını ise Nintendo yedi. Borsada tarihindeki en yüksek değere ulaşan firma bile bu başarıyı beklemiyordu belki de. Tahmin edebileceğiniz üzere tüm bunlara sebep olan oyun, Pokemon GO'ydu. Sokaklarda dolaşarak çeşitli Pokemonlar yakaladığımız ve diğer oyuncularla GYM'leri elde etmek için amansız bir mücadeleye giriştiğimiz yapım, kimimize çocukluk kimimizse üniversite yıllarını hatırlatıyordu ve bu özelliğiyle her yaşta oyuncuya hitap etmeyi başarmıştı. Ne var ki, bir süre

sonra ne yenilikçi oyun yapısı; ne de Pokemon markası fayda etmez oldu ve Pokemon GO, oyuncularının büyük bir kısmını kaybetti. Sonradan oyuna çeşitli güncellemeler gelmiş olsa da, bu güncellemeler oyunu bırakanları geri getirmeye yetmedi. Son dönemdeki tüm bu olumsuzluklara rağmen, en iyi çıkış yapan mobil oyunu olarak adını tarihe altın harflerle yazdıran, daha da önemlisi bir oyunun neleri başarabileceğini kanıtlayan Pokemon GO, yılın mobil oyunu olmayı da sonuna kadar hak ediyor. ■ Tolga

2 XCOM: ENEMY WITHIN

XCOM'un stratejik derinliğini mobil platformlarda görebileceğimizi düşündük ama bu kadar iyi olmasını da bekliyor değildik. Her anlamda strateji meraklılarını mutlu edecek bir yapıda olan Enemy Within, yaklaşık 30 TL'lik bir ücretle satın alınabiliyor.



EN İYİ DÖVÜŞ

STREET FIGHTER V

Ya ne olacaktı?" dediğini duyar gibiyim zira biz de öyle dedik. Sanki 2016'da tonla dövüş oyunu çıkmış da, Street Fighter V'in rakibi olacak... Peh! King of Fighter XIV bile bir hamle yapamadı SFV'in karşısında.

Aslına bakarsanız SFV'in çıkışı biraz problemliydi. Capcom oyunu tam bir turnuva mantığında satışa sunduğundan, oyunun hikaye modu ve arcade kısmı eksikti; Capcom nedense konsol oyuncularının tek kişi takılabildiğini unutmuştu ve sadece multiplayer kısmına odaklanmıştı. Neyse ki bu ayıbını kapattı ve SFV'i tam bir oyun haline getirdi.

Yılların bozamadığı mükemmel oynanış mekaniklerinden SFV de yararlanmakta. Bunun üzerine görsellik ve yeni, herkesin genel olarak beğendiği karakterler de eklenince, olay bir dövüş festivaline dönüşmekte.

Ve fakat ülkemizde bir türlü gelişemeyen dövüş oyunu topluluğu yüzünden SFV, "bir başka SF" olarak bilinmekten de öteye geçemiyor gibi geliyor. Şurada "LoL 2" çıkırsa ülkenin altı üstüne gelir ama dövüş oyunları bırakın benzer etkiyi, herhangi bir yaprak bile kıpırdatmıyor. Fakat taktiksel boyutu ve yetenek arayışı büyük olan dövüş türüne girme niyetindeyseniz, SFV'i listenin başına alabilirsiniz. ■ Tuna

2

BLAZBLUE CENTRAL FICTION

Turnuva oyunları arasında yer alabilmesiyle ikinciliği hak eden BlazBlue'nun son eklentisi, özellikle BlazBlue fanatiklerini mutlu edecek türde yenilikler içeriyor ama seriye ilk defa adım atacaklar için de tüm özellikleri içeriğinde barındırıyor. Arc System Works'ün dövüş oyunları kaçırılmaz...



EN İYİ REMAKE

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION

Skyrim'in bir efsane olduğu konusunda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum. Special Edition'in neden bu yılın en iyi remastered'ı olduğuna gelecek olursak, bu konuda biraz detaya inmek gerekiyor. Öncelikle, oyunun PC kulvarına herhangi bir yenilik getirmediğini baştan söyleyelim. Neden? Çünkü halihazırda Skyrim için yapılmış, oyunun grafiklerini güncelleyen modlar, Special Edition'dan daha kaliteli. Konuya yeni konsollar tarafından baktığımızdaysa bir anda bulunmaz bir nimet oluveriyor Skyrim. Bir önceki nesil konsollarda da vardı Skyrim, biliyorsunuz ama performans

sorunları nedeniyle kimse elini bile sürmemişti. Dolayısıyla bu büyük efsaneyi konsolda oynama keyfinden mahrum kalmıştık. Haliyle Special Edition için heyecanlanan kesim, konsol oyuncuları oldu. İlk etapta birkaç teknik problemle karşılaşmış olsak da kısa zamanda bu problemler de giderildi. Tüm bunlar, The Elder Scrolls V: Skyrim'i bu yılın en iyi remastered'ı konumuna getiriyor. PC oyuncularının şu an bu duruma dudak bükmelerini de anlayabiliyorum ama emin olun, PC'sinin yanında bir tane de yeni konsolu olanlar, Skyrim efsanesini çoktan bu platfor-

ma taşımışlardır bile. En azından ben öyle yaptım ve şu an halimden çok memnunum.

■ Ertekin

2

DAY OF THE TENTACLE: SPECIAL EDITION

PC olarak 386'ları, 486'ları bilen neslin ayıla bayıla oynadığı bir adventure oyunu olan Day of the Tentacle'in yeniden, görsel departmanda tamamıyla günümüze uyarlanmış bir şekilde piyasaya çıkması muhteşem bir olaydı.



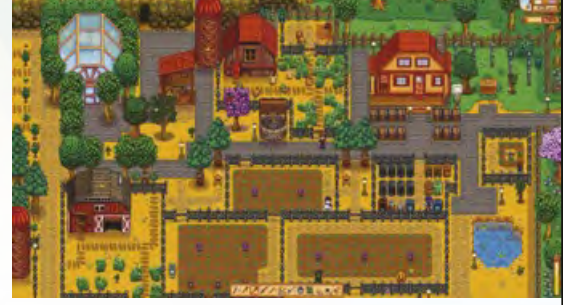
EN İYİ BAĞIMSIZ

STARDEW VALLEY

Bizim dergi yazarlarının en sevdiği firmalardan biridir Chucklefish Games. Basit ama ince ince işlenmiş oyunları bulup, destekleyip, bizlere sunmak konusunda da üzerlerine yoktur. Firmanın bu seneki en büyük keşfi ise Eric Barone tarafından geliştirilen ve yirmi sene öncesinde uzak doğu'yu kasıp kavurmuş Harvest Moon'u fena halde anımsatan Stardew



Valley oldu. Retro olmasına rağmen çok güzel gözüken stilize grafikleri, müthiş derin ama bir o kadar da kolay öğrenilebilir yapısı ve oyunu bir çiftçilik simülasyonu olmaktan çıkartıp bir yaşam simülasyonu olarak tanımlanabilmesini sağlayan oyun mekanikleri ile, iki ay içinde bir milyondan fazla kopya satmayı da başardı. Bunu yaparken de en kolay yoldan gitti denemez aslında zira Harvest Moon tüm başarısına rağmen batıda istediği rakamlara ulaşamamış, oynayan mutlu azınlıkların dost sohbetlerinde "böyleydi işte" diye iç çeke çeke anlattığı keyifli bir anıdan başkası değildi bizler için. Eh aradan yirmi seneden fazla zaman geçmiş, oyuncuların alışkanlıkları değişmişti ve bizler de halen Backstreet Boys veya Slayer dinlemiyorduk neticede. Neyse ki Eric Barone, Harvest Moon'u kısıtlayan, bir noktada çakılmasına yol açan ne varsa



üzerine çalışmış ve biz oyuncuların güncel alışkanlıklarını da görmezden gelmeden, mükemmele yakın bir eser çıkartmış ortaya. Kısaca, ilk bakışta içiniz ısındıysa seveceksiniz, çok düşünmeyin. ■ Kürşat

2

ABZÜ

Özellikle dalmayı sevenleri delirtecek kadar güzel olan bir adventure oyunu Abzû ve yılın sürprizi bile olabilir. PS4'ten sonra XONE için de piyasaya çıkan bu oyunu, yılın kazananını gözetmeden satın alabilirsiniz. Emin olun oyunun görselliği ve atmosferi sizi sarıp sarmalayacak.

EN İYİ PLATFORM

INSIDE

Bugün bunu söylemek garip gelebilir ancak bir zamanlar platform oyunları türü olarak büyük yapımcıların tekelindeydi. Yeni bir Rayman, yeni bir Mario veya yeni bir Crash Bandicoot oyunu gelene kadar bekler, genelde bir öncekinden çok farklı olmayan bir deneyim yaşadıkdan sonra sessizce dağılırdık.

Bunu değiştiren ve indie yapımcıların da şahane platform oyunlarına imza atabileceklerini kanıtlayan ise Playdead'ın ilk oyunu Limbo olmuştu. İlginç grafikleri, isminin yol açtığı spekülasyon ve belirsiz konusu öyle bir merak uyandırmıştı ki beş milyondan fazla satış yapmayı başardı. Fir-

manın ikinci oyunu INSIDE da tam olarak aynı yolu takip etti denilebilir rahatlıkla. Limbo'yu oynayanlara çok tanıdık gelebilecek oyun yapısı, distopya üzerine kurulu ancak biraz daha renkli teması ve biraz da olsa kolaylaştırılmış olması ile INSIDE, kesinlikle Limbo'nun üzerine koymayı başaramamış, bu türün çitasını biraz daha yukarıya kaldıran bir yapımdır. Üstelik tıpkı Journey ve Limbo gibi hikaye konusunda hiçbir şey anlatmadan, yorumu size bırakarak başarıyor bunu. Eğer bu türü seviyorsanız zaten oynadığınızı tahmin ediyorum, halen oynamamış olanlar ise eminim ki INSIDE'ı denediklerinde oyunu bitirmeden başından kalkmak istemeyecektir. ■ Kürşat

2

UNRAVEL

Ubisoft'un yepyeni bir isimle piyasaya çıkmış olması çok sevindirici oldu ve Unravel, platform oyunlarının bağımsız oyunlardan oluştuğu şu dönemde herkesi çok mutlu etti. Rakibi INSIDE olmasa, birinciliği de rahatlıkla göğüslerdi, emin olabilirsiniz.



EN İYİ MULTIPLAYER WOW LEGION

S on zamanlarda çıkmış olup, üzerinden aylar geçmesine rağmen hala deliler gibi oynadığım bu eklenti paketinin tarihi geçtiği su götürmez bir gerçek. Legion'ı bu kadar iyi yapan şeyse elbette sunulan içerik. Yapılmayı bekleyen binlerce görev,

haftalık olarak öldürülmesi gereken onlarca hatta yüzlerce boss ve tabii ki sürekli olarak güçlendirilmeyi bekleyen artifact silahları bunlardan sadece birkaçı. Üstüne üstlük bugüne kadarki en hızlı ve en kapsamlı güncellemeleri alması da cabası. Şöyle ki; oyun henüz çıkmışken eklenen Return to Karazhan zindanı ve Trial of Valor raidi, güncellemelerin ne denli büyük olduğunun ve olacağına kanıtı adeta. Legion ile birlikte tamamen baştan yaratılan PvP sistemi sayesinde "Gear'ım tamam daha da battleground'a girmem." gibi bir cümle duyamaz olduk. Zira oyunda hem prestij rütbeleri bulunması hem de PvP'ye özel yetenekleri aktif etmek adına kendimizi bol bol PvP yapıyorken bulduk. Yenilenen animasyonları ve geliştirilen

grafikleri sayesinde de bu oyunun 12 yıllık bir yapım olduğunu söylemek gerçekten güç. Kısacası Legion hem PvE hem PvP severleri oldukça mutlu eden, birçok eski oyuncusunu geri döndürmeyi ve hatta oyunda tutmayı başaran, uzun soluklu olacak bir eklenti paketi ve bu ödülü sonuna kadar hak ediyor. ■ Emre



2 **OVERWATCH**

Şüphesiz ki online oyun konusunu en iyi kotaran firmalardan biri Blizzard. Eğlenceli oynanışı, müthiş optimizasyonu ve farklı yeteneklere sahip onlarca kahraman... Görünen o ki, Overwatch'u daha uzun yıllar oynayacağız...

EN İYİ SURVIVAL THE SOLUS PROJECT

S urvival kavramı bundan seneler önce Resident Evil demektir bizim için, bugün bu tanımın bu kadar değişmesi de çok şaşırtıcı. Evet, günümüzün hayatta kalma oyunları bambaşka bir şeye dönüştü ve sayıları o kadar arttı ki yılın oyunlarında kendi bölümlerinin olması gerektiğine karar verdik. Bu noktada türe bir eleştiri getirerek başlayalım; hayatta kalma oyunlarının sayıları fazla olsa da büyük bir kısmı henüz erken erişim aşamasını geride bırakamamış, ya The Long Dark gibi yerinde sayan ya da DayZ gibi yapımcısı paralar ile birlikte kaçıp gitmiş(!) yapımlar. Bu noktada erken erişim aşamasını

sadece 4 ay gibi bir sürede bitiren ve bizleri alıp kaza sonucu düşüğümüz, yaşayan her organizmanın sizi öldürmeye ant içmiş düşman bir gezegenin ortasına bırakan The Solus Project, diğerlerinin arasından rahatça sıyrılmayı başardı. Genel anlamda sorunsuz yapısı, başarılı crafting mekanikleri, mantıklı zorluğu, Unreal Engine IV ile geliştirilmiş harika grafikleri ve nihayet zombi veya vahşi yerliler temasından sıyrılabilmiş hikayesi sebebiyle The Solus Project hemen her oyuncunun deneyim etmekten keyif duyacağı bir yapım. Üstelik bu hayatta kalma savaşındaki düş-

manlarınız da türlü sürprizlere gebe, bizden söylemesi. ■ Kürşat

2 **THE FLAME IN THE FLOOD**

Bu oyun o kadar iyidi ki "indie" lafını duyunca arkasını dönüp uzaklara doğru koşan Emre'ye bile kendisini oynattı arkadaşlar. Arabirimi sıkıntılı olsa da el çizimi grafikleri ve başarılı altyapısı ile The Flame in the Flood beğeninizi kazanacak.



EN İYİ ADVENTURE

FIREWATCH

Süper kahraman olmaktan çok uzak bir kişilikli Henry. Gençlik dönemlerini çoktan geride bırakmış, hayatın karşısına çıkarttığı onca engelin üstesinden gelememiş ve bu durumla bildiği tek şekilde (içerek) baş etmeye çalıştıktan sonra da sırtına çantasını alıp Wyoming ormanlarından aldığı iş teklifini değerlendirmek üzere (biraz da kendi içine doğru) yolculuğa çıkmış sıradan biriydi aslında. Wyoming'de günler

geçip gitmekte, birbirinden güzel güneşleri birbiri ardına batırmakta ve telsiz üzerinden de meslektaşları Delilah ile sohbeti ilerletmekteyken, bu sakinliği bozan bir şeylerin farkına vardığında kendimizi sadece beş saat sürecek ancak kesinlikle yılın en akılda kalıcı maceralarından birisinin ortasında bulmuştuk. Şimdi düşünüyorum da, Firewatch çok güzel işlenmiş bir oyundu. Öyle ki başlarda canımı sıkan o çizgisellik bile çok yakışıyordu oyuna. Hala bilgisayarımın masaüstünü bu oyundan aldığım ekran görüntülerinden birisi süslemekte, daha ne diyebilirim ki? Hem bir şey söyleyeyim mi? İlk fragmanını gördüğüm gün Firewatch'u yılın oyunlarında yazacağımı hissetmişim ben. Campo Santo'ya uzun ömür diliyorum zira tıpkı Telltale'in yaptığı gibi kendisine yol açan, torunlarımıza efsane olarak anlatabileceğimiz bir firmanın doğuşuna tanıklık etmiş olabiliriz. ■ Kürşat



2

THE LAST GUARDIAN

Yıllar boyu, özellikle ICO ve Shadow of the Colossus fanatikleri tarafından beklenen The Last Guardian nihayet 2016'nın son ayında piyasaya çıktı ve tüm adventure meraklılarının ilgisini de üzerine çekti. Kısa olması ve tam olarak bekleneni vermemesiyle de ikinciliğe oturdu.

EN İYİ RPG

TYRANNY

Oyun üretmek kesinlikle zordur ama öyle görünüyor ki konu RPG olduğu zaman işler iyice zorlaşıyor. Bir kere RPG deyip geçmekle olmaz. CRPG mi, yoksa JRPG mi? Belki de ARPG'lerden bahsediyoruzdur; kim bilir... RPG, her türlü oyuncuya ulaşmak için zaman içerisinde o kadar çok kurcalandı ki RPG'yi RPG yapan temel mekanikten her geçen gün uzaklaştık. Tabii masa üstünde FRP oynayan bir jenerasyon, onun aslında ne olduğunu asla unutmadı. Yakın zamanda Obsidian sayesinde ilk olarak Pillars of Eternity ile küllerinden doğan CRPG modeli, bu sefer de Tyranny olarak karşımıza çıktı. Peki hangi diyara ait olduğu bilinmeyen, piyasada kitapları

olmayan bir oyun nasıl olur da böylesine çekici olur? Tabii ki daha çok hikaye ile! Tyranny'e adımımızı attığımızdan beri içinden çıkamadık yahu! Tam da klasik RPG oyuncularının aradığı mekaniklerle yaratılmış olan oyunda, karakterimizi en ince detayına kadar yaratıp, bambaşka bir maceranın içerisine atıldık. Karşımıza çıkan dünya o kadar büyüktü ki halen bir o yana bir bu yana koşturuyoruz. CRPG'lerin temelinde olan diyaloglar ve arka plan bilgisi konusunda muhteşem bir iş çıkaran Obsidian'ı buradan bir defa daha tebrik ediyor, oyunun içeriğinde yer alan bu kadar çok yazıyı kim ya da kimler yazdıysa

da ayrıca ellerinden, gözlerinden, artık neresi uygunsu öpüyoruz. Sayelerinde uzun yıllardır aç kaldığımız bir CRPG oynayabildik! ■ Ertuğrul

2

FINAL FANTASY XV

FFXV'in ikinciliği göğüslemiş olması, bir başka konunun da işaretçisi: Demek ki bu yıl doğru düzgün RPG çıkmamış. FFXV elbette kötü bir oyun değil ama ne RPG'cileri, ne de FF fanatiklerini mutlu edebilecek derecede iyi bir yapım. Hep birlikte FFXVII Remake'i bekliyoruz.



EN İYİ STRATEJİ + EN İYİ PC

CIVILIZATION VI

Bilgisayar oyunları, bugün bile geçmişten gelen birçok oyunun devamı niteliğindedir. Özellikle 90'lı yıllardan itibaren üretilen birçok oyun, bugün aynı isimle aramızda olmasa da birçok farklı kesitini kendisine ilke edinmiş yapımlar olarak karşımıza çıkarlar. Yine de öyle isimler vardır ki uzun süredir bizimledir. İşte bu yapımlardan birisi de Civilization serisi. 4X Strateji denildiği zaman akla ilk gelen oyun olması, zaten onun bu ödülleri neden aldığı için en net belirtisi. Yine de Civilization dönem

dönem kendisinden bekleneni verememiş bir seridir, tutkunları ondan çok şey bekler ve ona yabancı olanlar kendisiyle asla muhatap olmaz... Fakat Civilization VI ile öyle iddialı değişiklikler yapıldı ki hem oyun kendisini daha farklı bir hale getirdi, hem de türe yabancı oyunculara da hitap etmeyi başardı. Eskiden olan ve harika şekilde çalışan mekanikleri, büyük bir risk alıp değiştirmek ve sonucunda hüsranla karşılaşmamak zordur. Milletlerin ve karakterlerin kendile-

rine has özelliklerinden, yenilenen oyun içi animasyonlara kadar Civilization VI hemen her noktada en iyi Strateji ve en iyi PC oyunu olmayı hak ediyor. Baksanıza, CIV II'den kalan herkes burada! ■ Ertuğrul

EN İYİ STRATEJİ

2

XCOM 2

Strateji oyunlarının zorlukla bulunduğu şu dönemde, XCOM gibi bir cevherin devam oyununun gelmesi yüreklerle süzülüyor. Her anlamda tüm strateji meraklılarını mutlu edebilecek olan XCOM 2, elbette XCOM fanatikleri tarafından daha da büyük bir heyecanla karşılandı.

EN İYİ PC

RISE OF THE TOMB RAIDER

PC'ye özel çok oyun çıkıyor elbette fakat AAA kalitesinde bir oyun uyarlanınca da oylar ona gidiyor. Kaldı ki Rise of the Tomb Raider çok sağlam bir oyundu. Konsolda oynamadıysanız, PC'nizin masaüstüne güzel bir ikonla yerleşmeye aday; bizce değerlendirmelisiniz.



EN İYİ YARIŞ + EN İYİ XBOX ONE

FORZA HORIZON 3

Microsoft Games'in Xbox One ve Windows 10'u çapraz platformlar olarak kullanma kararı o kadar önemliydi ki henüz bu kararın önemini tam olarak ibrak edememiş bile olabiliriz. Bu sayede Forza, Gears of War ve Halo gibi yapımlar PC oyuncularına sunulduğunda bunun bir takım sonuçları olacağı aşıkardı ve bunların ilki de Forza Horizon 3'ün PC'nin bugüne

dek gördüğü en iyi yarış oyunu olabileceğini dosta düşmana ilan etmesi oldu. Yüzlerce farklı araç, son derece büyük, en uzak köşelerine kadar inci gibi işlenmiş bir harita, yüzlerce saat sürecek bir deneyim vadeden onlarca farklı oyun modu ve sürekli yenilenen içerikleri ile Forza Horizon 3, hayal ettiğimizden bile daha güzeldi. Ben hala fotoğraf modu gibi daha önce onlarca kez gördüğümüz

bir özelliğin bizi nasıl saatlerce başında tutabildiğini anlamaya çalışıyorum mesela. Yine, haritada gizli bir garajı bulduktan sonra senelerdir içinde yatan paslı sanat eserini çekiciye yükleyip restore etmek ne kadar güzel bir fikirdir öyle? Umuyorum Microsoft Games'in yükselttiği kalite diğer yarış oyunlarına örnek olur da bir süreliğine gözümüzün önünden kaybolup, çok daha iddialı yapımlar olarak geri dönerler. Bu yazıyı da bitirdikten sonra izinle oyuna geri dönüyor ve sıradaki Rival'ımın peşine düşüyorum arkadaşlar, adiyö! ■ Kürşat

EN İYİ YARIŞ

2

F1 2016

Eskiden olsa burada Burnout'lar da olurdu, ralli oyunları da, NFS'ler de, Gran Turismo'lar da... Fakat 2016 yarış oyunları açısından çok kötü bir performans sergiledi. Forza tüm oyları toplayınca da geriye yılların değişmezi olan ve bu sene kendisini toparlayan F1 kaldı.

EN İYİ XBOX ONE

GEARS OF WAR 4

Forza Horizon 3'ün ortalığı dağıtmasıyla ikinciliğe oturan Gears of War 4, hiç de fena bir oyun değil. Hatta şöyle söyleyelim, eğer sadece XONE sahibiyse, direkt olarak bu oyunu almalısınız. Hatta GeoW oyunlarının hiçbirini oynamadıysanız bile...



EN İYİ SPOR

FIFA 17

Eğri oturup doğru konuşalım. FIFA, en iyi spor oyunu olmasını ülkemizdeki futbol popülaritesine borçlu. Yazarlarımızın büyük bölümü (Ben de dahil olmak üzere) futbol deyince şöyle bir duruyoruz. Yoksa burada NBA 2K17'yi görüyor olabilirdik. Neyse madem el birliğiyle oy vererek birinci seçtik artlarından bahsedelim, değil mi... :) Yalan yok, bu sene eklenen yolculuk modu oldukça

keyifliydi. Alex Hunter isimli futbolcuyla alt yapıdan aldık, yetiştirdik Premier Lig'de iyi yerlere getirdik. Bu zaman zarfında da oldukça eğlendik. Bu modun tek eksi yanı hikayenin son derece çizgisel olması. Gidişata pek de müdahale etmek mümkün değil. FIFA'nın attığı diğer olumlu adım ise oyunun motorunu değiştirmek oldu. Battlefield'dan hatırlayacağımız Frostbite oyun motoru sayesinde grafikler, animasyonlar ve stat gibi çevre birimleri (Bilgisayar mı topluyoruz?) oldukça kaliteli bir hal aldı. Oyuncu suratları serinin bir önceki oyununa göre artık daha az plastik görünüyor. Ancak bana sorarsanız hala PES kalitesini yakalayabilmiş değil. FIFA'yı bu denli popüler yapan modlardan biri de elbette Ultimate Team. Her ne kadar bu sene Ultimate Team'de çok da fazla bir yenilik söz konusu olmasa da sistemin temellerinin sağlam olması ve son derece keyifli bir mod olması FIFA'yı bir numaraya taşımaya yetiyor.

■ Emre



2 **NBA 2K17**

Müthiş MyGM deneyimi, "işte böyle olmalı" dedirten MyCareer modu, kusursuz oynanış mekanikleri ve kullanıcı içeriklerine izin vermesi ile NBA 2K17 yüzlerce saatinizi yiyecek.

EN İYİ SHOOTER

BATTLEFIELD 1

Rakiplerinin arasından sıyrılması şans değil, Battlefield 1 ciddi anlamda FPS arenasında bir bomba etkisi yarattı. Elbette bunda pazarlama stratejilerinin önemi de büyük ama Battlefield 4'ün devamı olabilecek ve modern dünyayı konu alabilecek bir kurgu yerine, EA olayı savaşların savaşı, 1. Dünya Savaşı'na taşımayı seçti ve ortaya otantik, bir yandan da aksiyon dolu bir FPS çıkmış oldu.

Bizi 1. Dünya Savaşı cephelerine götürüp çeşitli milletlerin askerlerinin rolüne oturttu BF1. Bir İtalyan olup zırhımız ve makineli tüfeğimizle de savaştık, "Çanakkale geçilmez" in ne demek olduğunu İngilizlere anlattık. Senaryo kısmını tamam-

ladıktan sonra da elbette derhal multiplayer'a atladık zira oyunun asıl eğlencesi multiplayer kısmındaydı. Açıkçası şu dönemde kaliteli bir multiplayer heyecanı anlamında BF1'den iyisini bulmanız pek kolay değil. Dengeyi iyi bir şekilde tutturmuş olan EA, dönemin silahları ve savaş araçlarıyla ortaya farklı bir multiplayer mücadelesi de çıkartmış durumda. Daha yavaş işleyen silahlar ve manuel kontrole daha fazla dayanan araçlarla, savaş alanındaki başarınız artık daha da bir sizin yeteneğinizle orantılı durumda.

EA'nın her sene yeni bir BF oyunu piyasaya sürmeyeceklerini planladıklarını söylemeleriyle

de BF1'i daha uzunca bir süre oynayacağız gibi duruyor. Dolayısıyla hiçbir şey için geç kalmadınız; hatta şu an BF1'i denemek için en iyi zaman bile olabilir! ■ Tuna

2 **DOOM**

Doom'un bu kadar iyi olmasını gerçekten kimse beklemiyordu. Oyun o kadar eğlenceliydi ki bir kez başına oturan, kolayına kalkamadı. Görsel anlamda da son derece iyi olan Doom, devam oyunuyla geri döndüğünde muhteşem bir ilgiyle karşılanacak, aha buraya yazıyoruz.



YILIN OYUNU / EN İYİ AKSİYON OYUNU / EN İYİ PS4 OYUNU

UNCHARTED 4

A THIEF'S END

Su su götürmez bir gerçek ki Sony oyun alanında muhteşem bir atılım içerisinde. Bu muhteşemliğin baş sırasında yer alan Uncharted 4'ü de üç kategoride birden birinci seçmekten başka şansımız yoktu elbette...

Uncharted serisi uzun yıllardır PlayStation konsollarında yer alıyor ama oyunun yükselişi ikinci oyunla birlikte gerçekleşti. Hatta üçüncü oyun, oyunu ileri taşımak yerine ikinci oyunun bir uzantısı oldu. Detaya ve işine ne kadar özen gösterdiğini belli eden yapımcı Naughty Dog, seriyi "bir başka Uncharted oyunu" dedirtecek şekilde devam ettirmek yerine, PS4 için baştan aşağı özenilerek yaratılmış bir oyunla sonuçlandırmayı seçti. Ortaya çıkan dördüncü oyun da başına oturan herkesi kendine hayran bırakacak bir yapım oldu. Henry Avery'nin kayıp hazinesinin peşinden

gittiğimiz oyunda, serinin kahramanı Nathan Drake'i evli olarak görmüştük. Eşinden gizli bir şekilde, yıllardır kayıp olan ağabeyi ile hazinenin peşine düşen Nathan, hazinenin peşinde sadece iki kardeşin olmadığını da kısa sürede keşfediyor ve elbette işin içine Nathan'ın eşi Elena ve Sully de karışıyordu. Bizi bir çeşit açık dünya konseptiyle de buluşturan Uncharted 4, araç kullanma ve aracı ağaca bağlayıp yamaçları aşma gibi enteresan oyun mekanikleri de içermekteydi.

Elbette Uncharted'ı Uncharted yapan her türlü öge, en iyi şekliyle oyunda yer alıyordu. Hikaye anlatımı zaten başlı başına mükemmel. Buna eğlenceli ve zaman zaman zorluk seviyesi en iyi oyuncuları bile zorlayan oynanış da eklenince, ortaya kafanızı çeviremeden izlediğiniz bir aksiyon filmi çıkmış oldu. Aksiyon filminden de iyi zira direkt olarak başrolde siz varsınız!

Senaryo kısmı oyunun ana silahı fakat Naughty Dog multiplayer fanatiklerini de geçmiyordu oyunda. Oyundaki multiplayer heyecanı, karakterlere farklı güçler de verebilme ve olayı fantastik bir boyuta taşımanızı da sağlıyordu. Hatta hala sağlıyor çünkü Naughty Dog oyunu DLC'lerle süslemeyi sürdürüyor. Uncharted 4'ün ülkemiz açısından da önemli bir yeri var çünkü oyundaki her şey, tamamıyla Türkçe. Seslendirmeler, metinler, menü öğeleri... Özellikle Türkçe seslendirmeye şapka çıkartmak lazım; şu anda bile Nathan'ın sesi kafamda yankılanıyor.

Her anlamda "tam" ve "doyurucu" bir oyun olmasıyla, bitirdikten aylar sonra aklınıza sahneler gelmesini sağlmasıyla, içerdiği detay seviyesi ve kurgusuyla Uncharted 4 yılın oyunu olma unvanını yakalıyor ve üstüne "En İyi Aksiyon" ile "En İyi PS4" oyunu ödülleri de ekliyor. Bir PS4 sahibi olmanızı sağlayacak kadar iyi olan Uncharted 4'ü eğer halen oynamadıysanız, şu an yapmanız gereken tek şey bu oyunu satın almak, daha ötesi yok...

■ Tuna



YILIN OYUNU

2

OVERWATCH

Kuşkusuz ki çok iyi gazlandı Overwatch ve çok da eğlenceli bir oynanışa sahip. Blizzard sayesinde uzun yıllar boyunca da aramızda olacak. Eh, haliyle yılın oyunu olarak bolca oy almasına şaşırmadık ama yılın oyunu olabilmek için biraz daha orijinal olmalıydı.

EN İYİ AKSİYON

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Her ne kadar bir hayal kırıklığı olarak görsek de iş aksiyon olunca, The Division'daki aksiyonu da kolayına bulamayız. Etrafınız düşmanlar tarafından çevrildiğinde ve 15. şarjörünüzü boşalttığınızı anladığınızda, kendinizi gerçek bir kaos içinde buluyorsunuz.

EN İYİ PS4

THE LAST GUARDIAN

Son dakikada piyasaya çıkmasıyla PS4 sahiplerinin favori listesine oturan The Last Guardian, PS4'e özel oyunlar arasında da sağlam bir yere oturdu. Yalnız dikkat edin, bu oyunu sevmek için farklı adventure oyunlarından gerçekten hoşlanmalısınız.

EN ÇOK BEKLENEN YAPIM

2016 birçok oyunun çıkışını gördü ama bir yandan da firmaların oyun açıklamalarına da sahne oldu. Geçtiğimiz ay gerçekleşen PS Experience 2016'da Sony bombaları ardı ardına patlatarak (Bkz. PS Experience 2016 dosya konusu) bizleri sarstı ve derginin ortak kararı da burada açıklanan bir oyun oldu: The Last of Us 2. PS3'ün (Ve Remastered versiyonuyla PS4'ün) en iyi

aksiyon/macera oyunlarından biri olan The Last of Us'in devamının geleceğini aslında pek düşünmüyorduk ama oyun o kadar iyiydi ki devamı gelmesi ayıp olurdu. The Last of Us Part II Ellie'yi iyiden iyiye ön plana taşıyacak gibi gözüküyor ve sağlam bir hikaye de beraberinde geliyor. PS4 sahibi olmak için artık tam anlamıyla bir sebebiniz var! ■



SOSYAL MEDYA FENOMENİ

Bizim en çok beklenen oyunlar listemiz elbette uzundu ama 2016'da çok ilginç bir olay daha gerçekleşti. EA'nın Instagram hesabını takip ediyorsanız siz de fark etmişsinizdir ki EA burada ne paylaşırsa, altına "internet troll'leri" tek bir şey yazıyor: Skate 4. (Hatta bu konu aramızda da konuşmak istemediğimiz konuları sonlandırmak için bir anahtar kelime haline geldi.) EA Star Wars

Battlefront'la ilgili yeni bir şey mi paylaştı, altında yüzlerce kişiden tek bir kelime: Skate 4. EA yeni bir oyun mu duyuracak? Tek bir seçenek var, Skate 4. Olay öyle saçma bir hale gelmiş durumda ki herhangi bir EA paylaşımının altında anlamlı bir yoruma rast gelinmiyor. Skate 4 dışında... Korkumuz şu ki Skate 4 duyurulduktan sonra yorumcular Skate 5'e mi geçecek? ■

AH BE NE YAPTIŒ?

Hayal kırıklıklarımız da yok değil maalesef... 2016 bazı oyunları büyüttü, süsledi, sonra ortaya çıkan yapımı biraz oynayıp kenara attık. Bunların elbette ki başını No Man's Sky çekiyor. Bir oyun ancak bu kadar büyütülebilirdi ve bu kadar boş olabiliirdi. Her ne kadar Hello Games oyunu adam etmek için çabalayıp dursa da artık iş işten geçmişe benziyor. Bu listeye The Division'ı da eklemek mümkün. Herkesin hücum ettiği oyun kısa bir süre sonra amaçsızlık ve dengesizlikler yüzünden terk edilmiş kasabaya döndü. Listenin bir başka elemanı da Final Fantasy XV. Bu kadar uzun süre üstünde çalışıldıktan sonra bu kadar sığ kalmış bir JRPG ortaya çıkabiliirdi... Hele ki oyunun ikinci yarısından sonraki kısmı... Ah Square Enix, ah... ■





DUVARLA KARŞILAŞMA 3 SANİYE, 2 SANİYE, 1...

Yılın çığırnlığı olarak adlandırabileceğimiz tek bir konu var ve o da mobil platformları sallayan Pokemon GO! Çıktığı saniye herkesin yollara düşmesine neden olan Pokemon GO, uzun sayılabilecek bir süre boyunca insanların sokaklarda Pokemon avlama-

sına neden oldu. Lakin bu süre bittiği gibi de oyun unutuldu. Bir dönem kimse telefonuna bakacağım derken önüne bakmazken, artık insanları daha bir çevresiyle alakalı görebilmekteyiz. Burada da içerik yetersizliği başrolde gibi gözüküyor. ■

HER EVE LAZIM

PS Experience 2016'ya birlikte de ortaya çıktığı üzere PS4, artık her evde bulunması gereken bir konsola dönüşmüş durumda ve açık ara konsol dünyasının da kazananı. Sony oyun desteğini o kadar iyi sağlamış durumda ki PS4'e özel oyunların her biri, birer klasik olmaya aday gibi gözüküyor. PS4'ün bu yükselişine Slim

ve Pro modellerinin eşlik etmesi ve 24 Ocak itibarıyla PSVR'in da eklenecek olması, Türkiye pazarında da PS4'ün kaçınılmaz birinciliğini desteklemekte. The Last of Us Part II, God of War, Horizon: Zero Dawn, Death Stranding ve Detroit: Become Human'ı oynamadan nasıl yaşanabilir ki? ■



2016'DA NELER OLDU?

EA üyelikle oyun oynayabileceğiniz Origin Access'i hizmete sundu.

Blizzard Entertainment ve Sonic the Hedgehog 25. yaşlarını kutladı.

Oyun fragmanlarıyla ünlenmiş olan GameTrailers sitesi 14 yıl sonra kapandı.

Pokemon, Resident Evil ve Tomb Raider da 20. yaşlarını kutladı.

Microsoft Xbox 360 konsolunun üretiminin durduğunu açıkladı.

Black & White ve Fable serilerinin yaratıcısı Lionhead Studios, Microsoft tarafından kapatıldı.

EA ilk defa EA Play adında bir fuar düzenledi, yeni yapımlarını oyuncularla buluşturdu.

Microsoft Xbox Play Anywhere sistemini açıkladı; Windows 10 ile XONE sistemlerinin karşılıklı oyun imkanına kavuştuğunu bildirdi. (Bir sisteme alınan oyun, diğer sistem için de satın alınmış sayılıyor ayrıca.)

Sleeping Dogs'un yapımcısı United Front Games kapandı, Sleeping Dogs 2'nin hazırlık aşamasında olduğu öğrenildi.

SCE mobil oyunlar geliştirmek adına ForwardWorks adında bir firma kurdu.

Clash of Clans'ın yapımcısı Supercell, 8,6 milyar dolara Tencent'e satıldı.

2016 konsollar ve VR sistemlerinin çıkışına da sahne oldu. HTC Vive, Oculus Rift ve PSVR'in çıkış yapmasının yanında, PS4 Slim, PS4 Pro ve Xbox One S de 2016'da piyasaya çıktı.

Doom beklenmedik derecede iyi bir oyun olarak çıkış yaptı.

Titanfall 2'nin senaryo modu herkesi kendine hayran bıraktı.

Nintendo enteresan yeni konsol denemesini görücüye çıkarttı. Nintendo Switch'in tutup tutmayacağını öğrenmek için gözler 2017'ye çevrildi.

Kürşat Farming Simulator 2017 oynarken kendini kaybetti, uzun süre haber alınmadı.

Emre herkese ve her şeye söylendi, bir ara Whatsapp grubumuzu bile terk etti.

Tuna ilk defa Gamescom'a gitti, hiç görmemiş gibi davrandı, rezil oldu.

Güle güle
2016!

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde

İNCELEME



Steep

Steep

Ubisoft için oldukça cesur bir hamle sayılabilecek olan açık dünya ekstrem sporlar oyunu, gerçekten de amaçsızlığın ortasında çırpınıyor mu?

Sayfa 60

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

Gece

Sabah 6'da güneş açan ve akşam 6'da batma eğilimi gösteren bir gündüz-gece döngüsü bulunuyor oyunda. Şayet ki gece dolaşmayı seçerseniz, normalde göremeyeceğiniz "daemon" adındaki yaratıklarla karşılaşmak zorunda olduğunuzu bilin.



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür RPG Platform PS4, Xbox One Web www.finalfantasyxv.com

Final Fantasy XV

Efsane serinin son basamağında herkese hitap edecek bir şeyler var...

Her yeni çıkan Final Fantasy (FF) oyununda, eski FF oyunlarını bir kez daha yad etmek ne güzeldir değil mi? Sizi çok oyalamadan geçmiş şöyle bir anlatayım istiyorum zira FF serisinin bendeki yeri ayırdır.

Square Enix Squaresoft olduğu zamanlarda son bir umut olarak piyasaya sürdükleri ilk FF, muhteşem bir oyun olmasa da JRPG arenasında bayağı beğenilmişti. Ardından ikinci oyun geldi, üçüncü dördüncü derken hikayeler değişiyor ama dönem daha iyi grafik kalitesine izin vermediğinden, pikselleri kafam kadar olan bir görsellikte seri ilerliyordu. Ara sahnelerle bezenmeye ve sanat yönetmenliği gelişerek ilerlemeyi sürdüren seri, ilk PlayStation'la birlikte acayip bir yöne saptı zira PSOne'in gücünü rahatça kullanabilen yedinci bir FF piyasaya sürüldü, tüm dünya alt üst oldu. Dönemi için gerçekten muazzam bir RPG olan FFXVII öylesine büyük bir sükse yaptı ki bildiğiniz veya şu an duyacağınız üzere bir Remake'i de yapım aşamasında. Dünyayı Cloud ve Sephiroth ile tanıştıran FFXVII'nin ardından, sekizinci oyun Squall'ı ve yine muhteşem bir macerayı beraberinde getirdi. Dokuzuncu oyunla birlikte geriye düşmeye başlayan seri, PS2'nin çıkmasıyla birlikte, gelişmiş grafikler içeren FFX ile yeniden ilgi çektii

fakat bir FFXVII başarısı artık gözlemlenemiyordu. FFX-2 de gerçekten iyi bir FF oyunu oldu, FFXI ise bir MMORPG olarak piyasaya çıktı. Savaş sistemini daha aktif bir hale getiren FFXII PS2'deki son FF oyunu oldu ve ardından, PS3 için FFXIII hazırlanmaya başladı.

FFXIII, Fabula Nova Crystallis teması etrafında hazırlanan üç farklı oyunu içeriyordu aslında. FFXIII ana oyundu, FF Agito XIII mobil bir oyun olacaktı ve FF Versus XIII de farklı bir kristal temalı hikaye içerecekti. FFXIII piyasaya çıktı, ardından Agito ismini Type-0'ya çevirdi ve Versus XIII'ten uzunca bir süre haber alınmadı. Bu süre o kadar çok uzadı ki oyunun iptal edildiğini düşünmeye başladık. Meğer Square Enix'in farklı planları varmış...

Lucis işgal altında

Şunu peşinen bilmelisiniz; FFXV'e adım atmadan önce bu sayfalardaki bir kutuda yer alan anime ve filmi izlemeniz ŞART. Bunları yaptığınız takdirde, oyuna sanki tanıdığınız arkadaşlarınızla buluşuyormuş gibi bir havada başlıyorsunuz. Noctis kimdir, Prompto lisedeyken nasıl bir tipti, Gladio'nun hikayesi nedir, Ignis ne yapar, hepsini öğrenmiş bir biçimde oyuna dalıyorsunuz.

Bu adımları atladıktan sonra Lucis prensi

olan Noctis'in içinde bulunduğu durumu daha iyi anlıyorsunuz. Nasıl bir durum mu bu? Şöyle ki Noctis ülke dışındayken Lucis, neredeyse tüm dünyayla kavgalı olan Nifleheim tarafından işgal ediliyor. Lucis'in işgal edilme nedeniyse, zamanında her millette birer tane bulunan güçlü kristali ele geçirmek. Lucis bu kristal sayesinde aşılabilir bir kalkana sahip fakat Nifleheim işgali başlatırken ilk önce bu kristali etkisiz hale getiriyor.

Noctis çocukluk arkadaşı Lunafreya ile (Lunafreya da bir çeşit medyum.) evlenmek için ülkeye dönerken işgali haber alıyor ve Altissia adındaki şehre girmeden ölü olarak bildirildiğini öğreniyor. Bu arada başka olaylar da oluyor ama onları spoiler vermemek adına şimdi dile getirmeyeyim.

Oyuna başladığımız anda da Noctis'in çocukluk arkadaşları Gladio, Ignis ve Prompto ile baş başa kalıyoruz. İşgale karşı son derece duyarsız kalan bir halkın arasında başladığımız macera, bolca yan görev ve ek işle birlikte upuzun bir RPG heyecanına dönüşür.

Beklemeye zaman yok

FF serisinin takipçileri bilirler ki FF oyunları çok uzun bir süre boyunca "sıra tabanlı" savaş sistemini benimsedi. FFXII ve ardından



Ben olsaydım...

Summon'ları karakterin kontrolüne bırakırdım, sayılarını daha fazla yapardım, bazılarının bulunmaları için zorlu görevler eklerdim.

Oyuna adam gibi bir dönem teması seçerdim. Steam punk'tan mı esinlenirdim, barok dönemden mi, bunların karışımından mı bilmiyorum ama şu arada kalmışlığa göz yummazdım.

Karakterler üzerinde çok daha fazla özgürlük yaratırdım; isteyen, istediği karakteri, istediği şekle sokabilirdim.

Büyüleri tüplere tıkmaz, yetenek ağacında gerçek birer yetenek olarak bırakırdım.

Savaşlardaki karambolü engellemek adına yakın dövüşü bu kadar önemli hale getirmez, menzilli saldırıları da ön plana çıkartırdım.

Her karakterin hobisini sabit yapmazdım. Örneğin balık tutmaktan hep nefret ettim, o yüzden oyundaki tüm balık tutma işlerini bir kenara itmek zorunda kaldım.

Silah ve aksesuar dışında, karakterlerin kıyafetlerini de adam gibi değiştirebilmelerini sağlardım, bolca kıyafet görevi eklerdim.

Oyun haritasına daha fazla heyecan verici öğe eklerdim.

Senaryoyu bu kadar sıradan yapmaz, daha sürükleyici bir hale gelmesi için uğraşırdım.

FFXIII ile birlikte iyiden iyiye hızlanan savaşlar, FFXV'te tamamiyle gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Bu oyun keyfinizin ikide bir bölünmemesi adına atılmış güzel bir adım fakat bazı problemleri de beraberinde getirmemiş değil.

Durum şöyle: Açık dünya konseptindeki oyunda, dağda bayırda koşarken ya ortalıkta dolanan bazı yaratıklara yaklaştığınızda, ya da tamamiyle rastgele bir biçimde ekranda tehlike ibaresi beliriyor. Buradan anlıyorsunuz ki eğer o noktadan uzamazsanız, bir takım yaratıklarla çarpışmak zorundasınız. Savaş başladığındaysa, ekibinizde o an kim varsa (Genelde üç arkadaşınız da oluyor.) savaşa başlıyor. Aynı bir Devil May Cry oyunu gibi, bolca kılıç dövüşünün gerçekleştiği bu savaşta hedefe kilitlenip tek bir tuşa basarak art arda kılıç saldırıları yapıyorsunuz. Ekibinizdeki diğer elemanlar da otomatik olarak savaşıyor ve ancak sahip oldukları birer tane yeteneği kullanmalarını emredebiliyorsunuz. Örneğin bir savaşta karşınıza altı tane yaratık çıktı diyelim. Biz de dört kişiyiz, etti on. On kişinin birbirine girdiği

bir savaş senaryosunda, kimin, neye vurduğu belli olmamaktadır elbette. İşte bu noktada da diyorsunuz ki nerede o eski FF oyunlarındaki savaş stratejileri, nerede buradaki kaos.

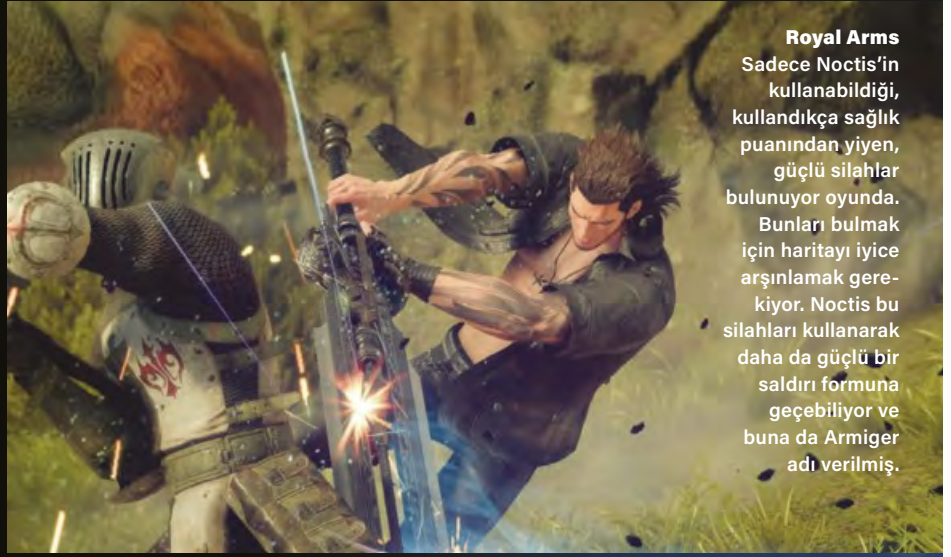
Noctis dışındaki karakterler yanlarında iki silah ve en fazla da üç tane aksesuar taşıyabiliyor. Noctis ise dört farklı silah taşıyarak bunları savaş sırasında değişmeli olarak kullanabiliyor.

Büyü olayıysa şöyle "geçiştilmiş"; Fire, Ice ve Lightning elementleri temel alınarak büyüleri ikisizler hazırlayabiliyoruz. Deney tüpüne istediğimiz miktarda element koyuyor ve dilersek üstünü farklı sağlık ikisizleri veya etraftan bulduğumuz eşyalarla, yaratık parçalarıyla tamamlayabiliyoruz. Mesela %50'sini ateş ile doldurduğumuz bir tüpün üzerine başka maddeler ekleyerek o büyü'nün hem ateş hasar vermesini, hem de düşmanları zehirlemesini sağlayabiliyorsunuz. Zehir yerine anında ölüm,





düşmanı bir süre olduğu yerde durdurma vb. özellikler de eklenebiliyor. Size şimdi bu durumdaki yavanlığı anlatabilirim. FFXVII'de tamamiyle özgür olmamızla başlayan maratonda, Square Enix yavaştan yavaştan karakter geliştirme özelliklerini düzeltmeye başladı. Eskiden bir karakteri, oyunda bulunabilecek tüm büyüleri kullanabilen bir büyücüye dönüştürebilirken şimdi deney tüpleriyle saçma sapan öğeler olarak kullanıyoruz. Eskiden büyü seçenekleri de o kadar fazlaydı ki... Death, Ultima, Holy, Esuna, Flare, Reflect gibi büyülerden, üç temel elemente düşmüş durumdayız. Vaktinde bir FF oyunu oynadıktan sonra Star Ocean'a geçince, yeterince kontrolüm olmadığı için oyundan soğumuşken, şimdi neye tamah etmek zorundayız, gerçekten inanılmaz. Bu rezilliğin devamı da elbette Summon'lara yansıyor. Size şöyle söyleyeyim, bir FF oyununu FF yapan summon'lardan başkası değildi. Sırf o animasyonları izlemek, o summon'ların savaş alanındaki faydasını görebilmek için çeşit çeşit, zor bulunan summon'ın peşinden koşardık. Hatta FFXVII'de Knights of the Round Table vardı ki onu alabilmek için gerçekten



Royal Arms
Sadece Noctis'in kullanabildiği, kullandıkça sağlık puanından yiyen, güçlü silahlar bulunuyor oyunda. Bunları bulmak için haritayı iyice arşınlamak gerekiyor. Noctis bu silahları kullanarak daha da güçlü bir saldırı formuna geçebiliyor ve buna da Armiger adı verilmiş.

büyük bir uğraş veriyordunuz. Büyük gardiyanlar olarak adlandırabileceğimiz summon'lar, FFXV'te az sayıda bulunuyor ve daha da kötüsü bunları gönlünüz istediği gibi kullanamıyorsunuz. İlk summon'ımız Titan oluyor ve onu Ramuh takip ediyor. Leviathan, Shiva derken liste biraz daha uzuyor fakat oralarda bir yerde duruyor. FFXV'de yer alan summon'ların gücünü sorgulamaya gerek yok ama fiyasko bir kararlar, summon'ların savaşta yer alışı şekilleri "rastgele" olarak ayarlanmış. Evet; diyelim ki Titan summon'unı aldınız... Titan'ın ne zaman lütfedip savaş alanına bir kaya fırlatacağı tamamiyle rastlantısal olarak gerçekleşiyor. Genelde Noctis yeri

öptüğünde ortaya çıkıyor ama o da kesin değil. Anlayacağınız savaş stratejisi konusunda FFXV yerlerde. Artık bir çeşit hack'n slash ile karşı karşıyayız...

Onun arabası var...

FF oyunlarında açık dünyayı dolaşmanın çeşitli yolları vardı. Chocobo'lar temel bineğimizdi, yerde giden araçlar ve hava gemileri de listedeydi. FFXV'te ise temel taşıma aracımız Regalia adındaki araba. Bu araba ancak yollarda gidebiliyor (Çayır çimene sapmaya olanak yok.) ve dilererseniz aracı siz kullanıyorsunuz, dilererseniz de direksiyonu Ignis'e veriyorsunuz. Araba kullanmak istemediğinizde, eğer

Biraz anime, biraz film

Çok iyi bir pazarlama stratejisi planlamış Square Enix. FFXV bir FFXVII gibi birinci dakikadan dikkat çeken karakterlere ev sahipliği yapmadığı için, Square Enix bizi FFXV dünyasıyla ve karakterleriyle tanıştırmak için iki farklı yapıma daha hazırlamış durumda. Bunlardan bir tanesi Brotherhood: FFXV adındaki kısa anime serisi. Beş bölümlük seri internete bedava olarak yayımlandı. Her ne kadar içeriğinde ağzınızı açık bırakacak bir aksiyon veya hikaye öğesi olmasa da karakterleri tanımak için iyi bir fırsat. Brotherhood'dan daha havalı olan ve üzerinde büyük bir emek harcandığı belli olan, geçen ay LEVEL'in Kültür & Sanat kısmında da tanıtımını yaptığımız Kingsglaive: FFXV ise aksiyon dolu bir animasyon film. Square Enix ekibinin dijital animasyon konusunda ne kadar yetenekli olduğunu kanıtlayan Kingsglaive, ülkemizde sinemalarda da kısa

bir süre oynadı ve şu anda Blu-Ray ve DVD olarak da satışta. Şayet ki FFXV'in -ülkemizde bulunmayan- özel sürümünü alırsanız, Kingsglaive'e de sahip olabiliyorsunuz. Kingsglaive Noctis'in macerası başlamadan önce, Lucis'in işgalini konu alıyor ve başrolde de Nyx adında yetenekli bir savaşçı var. Bu filmi FFXV'ten bağımsız olarak da izlemenizi tavsiye ediyorum.



Noctis'in saçları oyun boyunca bozulmuyor.

Hobiler

Karakterlerinizin her birinin birer hobisi var: Noctis balıkçılığı seviyor, Ignis yemek yapmayı, Gladio doğada gezmeyi ve Prompto da fotoğraf çekmeyi. Ignis'inkiler dışındakilerin oyuna direkt bir etkisi yok, siz kendinizi mutfağa verin.

gitmek istediğiniz nokta bir "hızlı varış" noktasıysa, 10 Gil (Oyundaki para birimi.) ödeyerek o noktaya direkt ulaşıyorsunuz -ki bunu sıklıkla tercih edeceğinizi bilin. Regalia dışında elbette Chocobo'lar da oyunda bulunuyor ve oyunda en iyi ayarlanmış konu belki de Chocobo'lar olmuş. Bu kuşları Chocobo kiralama noktalarından, günlük 50 Gil ödeyerek alıyorsunuz ve dilediğiniz zaman çağırıp binebiliyorsunuz. Chocobo'lar -başlarda- çok da hızlı olmasa da iyi bir binek olarak iş görüyor ve ne kadar çok Chocobo üzerinde seyahat ederseniz, Chocobo'larınız da o kadar hızlı seviye atlayıp geliyor. Chocobo'larınızın rengini değiştirmek ve onları yarışlara sokup madalya kazanmak da Chocobo'larla ilgili diğer, hoş detayları oluşturmakta.

Nasıl bir ortama denk geldik?

Hikayesi, gizlilikleri ve savaş sistemi önemli olan FF oyunlarının bir diğer güzelliği de mekan tasarımları olmuştur her zaman. FFXVIII, FFXIX, FFX ve FFX-2 bu konuda bayağı sağlamdır mesela. FFXV'e dönüp baktığımızdaysa tam bir sefalet görmekteyiz. Bir mimar olarak gördüklerim beni mahvetti zaten ama kimsenin buradaki "tema eksikliği"ni görmezden geleceğini sanmıyorum. FFXV'in dünyası zarafetten, mimari tasarımdan ve yaratıcılıktan çok uzakta. Şöyle söyleyeyim, oyunun başından itibaren birçok Outpost'a uğruyor ve kasabadan bozma ufak yerleşkelerin içinde bulunuyorsunuz. Bunların hepsi de post apokaliptik

bir dünyadan geriye kalanlarla, zevksizliğin birleşiminden oluşuyor. Amerikan kültüründen devşirme Diner'lar var örneğin, bu kadar mı kötü olurlar... Ağaçların, derenin, taşın olmadığı her yer bana çok sıkıcı ve özensiz geldi. Püh size! Bu arada kalmış tasarım kararları karakterlerde de görülüyor. Hayır, ana karakterler değil ama sokakta yürüyenler o kadar saçma sapan tipler ki... Gece olunca bacaklarına çöp poşeti bağlamış gibi dolanan kadınlar, gündüz San Francisco yerine yanlışlıkla Lucis'e gelmiş gibi gözükken garip tipler... Yok, olmamış.

Canavar avı

Gelelim görevlerimize... Elbette, her RPG'de olduğu gibi burada da bir yandan ana senaryo akıyor, bir yandan da yan görevlerle uğraşıyoruz. Yan görevleri etraftaki NPC'ler de verebiliyor, restoranlara uğrayıp kasiyerdan de alabiliyoruz. Buradaki görevlere de "Hunt" adı verilmiş ve amaç,





belirtilen noktaya gidip normalden daha da kuvvetli olan yaratıkları öldürmek. Bu yaratıklar yalnız da olabiliyor, grup halinde de karşınıza çıkabiliyor. Seviyeniz aynı olsa bile size bayağı bir zorluk çıkartabilecek olan yaratıklara bulaşmadan önce bir yerlerde yemek yiyip bonus kazanmanızı tavsiye ediyorum. (Kamp kurup yemek yapmak veya diner'larda yemek yemek size çeşitli bonuslar olarak geri dönüyor.) Hunt görevlerini tamamlamak size bolca para ve irili ufaklı eşyalar olarak geri dönüyor. Hunt rütbeniz arttıkça da daha zorlu düşmanlarla karşılaşabiliyorsunuz. Square Enix, çok sık olmasa da oyuna bazı rastgele olaylar da eklemiş. Bunun en güzel örneği karakterleriniz arasındaki ufak iş paylaşımları. Örneğin bir yerde kamp kuruyorsunuz, Ignis size diyor ki yarın sabah bana yemek yapmamda yardımcı olabilir misin? Veya Prompto sizden fotoğraf çekmesinde yardım istiyor. Bunları yaptığınız taktirde de fena sayılmayacak bir boyutta AP kazanıyorsunuz.

Ve geldik AP olayına.... Ascension adındaki yetenek ağacında farklı kategoriler bulunuyor ve görevlerden, savaşlardan, seviye atlayarak kazandığımız Ability Point'leri burada harcayabiliyoruz. Çoğu yetenek Noctis üzerinde yoğunlaşıyor diyebiliriz ama grubun tümüne etki eden de bolca yetenek görmek mümkün. Çoğu gelişmiş yetenek de astronomik AP puanları istediğinden, oyun boyunca AP kazanmanızı kolaylaştıracak ne varsa önden onları ayarlamanızı öneriyorum. (Kamplardan, araba kullanmaktan, Chocobo seyahatlerinden AP kazanmak gibi...)

Lucis'e veda

İncelemeleri yaparken iki farklı şekilde düşünürüz: Bu oyun hakkında ben ne düşünüyorum, bu oyunu insanlar nasıl karşılayacaktır? FFXV hakkındaki kişisel yorumum, FF hayranlarının hayal kırıklığına uğrayacağı yönünde. Lakin oyun bir şekilde de kendini oynatıyor... Daha ne oluyordum demeden oyun vaktine baktığımda 12. saate ulaşmıştım. Yabancıların "accessible" olarak adlandırdığı bu durum FFXV'in kolayca oynanabildiğini göstermekte. Lakin benim gibi derinlerde bir şeyler arayanlar, "Ben olsaydım" kutusunu okuyarak aslında ne beklediğimi anlayabilirler.

Bu vesileyle de gözümü FFXVII Remake'e dikmiş bulunuyorum. Square Enix'in nasıl kararlar vereceğini bilmiyorum ama Remake derken oyunu yine basitleştirme yoluna giderlerse bu defa aşırı derecede üzülüp Square Enix'e güle güle demeyi planlıyorum. Sen FFXVII Remake'i güzel yap, ben o vakte kadar FFXV ile oyalanırım, olur mu Square? Teşekkürler... ■ **Tuna Şentuna**

İşte karşınızda gece yaratıklarından Iron Giant!



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Herhangi başka bir oyunun ilk bir saatinin bu kadar sıkıcı olabileceğini düşünmezdim. Hele ki Kingsglaive'i izlemediyseniz neler olup bittiğini hiç anlayamıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Oyuna bir kez alıştıktan ve görevleri bir bir almaya başladıktan sonra resmen kendinizi bir MMORPG'deki gibi kaybediyorsunuz.

İlk ay ●●●●●

Senaryoyu tamamladıktan sonra gerçekte FF hayranları ve Dark Souls gibi zor oyunları sevenler için zorlu düşmanlar serpiştiriliyor FFXV dünyasına. Artık onların peşine düşebilirsiniz...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Araba veya Chocobo ile seyahat ediyoruz
%40 Karambol savaşlarda bulunuyoruz
%20 Kamp kurup otel arıyoruz



ARTI

Dengeli oynanış sayesinde sıkılmadan oynuyorsunuz
Görsellik bayağı iyi

EKSİ

Summon'ların hali içler acısı
Karakter gelişimi zayıf
Senaryo daha heyecanlı olabilirdi

SON KARAR

FF dünyasına tamamıyla yabancı olanların bile oynayıp zevk alabileceği FFXV, benim gibi FFXVII vaktinden buralara gelmiş olanların beklentilerini karşılayacak düzeyde değil maalesef. Puanımı da ona göre verdim; yeni FF oyuncularını üstüne 5-6 puan daha ekleyebilir.



The Last Guardian ★

Bir kıvılcım düşer önce, büyür yavaş yavaş...

Gözlerinizin içine bakıyor Trico. Tam karşınızda, boynundan zincirlenmiş, sırtında mızrak yaraları, o hep biraz yaşlı gibi duran gözlerinde hem öfke hem de korkuyla. Hayatınız boyunca size "insan yiyen canavar" olarak anlattıkları yaratık tam karşınızda işte, o mağaraya nasıl geldiğinizin bile önemini kaybettiği bir anda, yaralı ve ürkek halde. Ayağa kalkıyoruz; biraz kediye, biraz kartala, biraz da köpeğe benzeyen bu tüylü, dev yaratığa doğru, bir nefes, bir adım daha...

Canavarla buluşma

The Last Guardian, diğer oyunları incelerken kullandığımız argümanlar ile değerlendirilebilecek bir oyun değil. Eğer hikayesi ve Trico,

yüksek bütçeli oyunları için söyleyebilmek hayli güç.

The Last Guardian, tüm o grafikler, oynanış mekanikleri, fizikler veya teknik mükemmellik gibi detaylarla değerlendirilebilecek bir oyun değil. Bu oyun, öncelikle Trico'nun hikayesi. Göz göze geldiğiniz dev, tüylü arkadaşınızın ne yapmak istediğini anlayıp harekete geçmesinin yarattığı sevinç hissinin; siz incecik bir yamacın kenarından yürürken "buradan düşsem bile beni kurtaracaktır" duygusunun; yaralarını tedavi ederken tıpkı bir kedi gibi başını eğip uykuya daldığı dakikaların; siz nehrin karşı kıyısında onu beklerken, o sudan hoşlanmadığı için bir türlü yerinden kımlıdamadığında kendi kendinize "of Trico,

Özgürlüğe kaçış

Oyunda isimsiz bir çocuk olarak, bir mağarada uyanıyoruz ve gövdemizde de ne zaman edindiğimizi bilmediğimiz dövme var. Daha önce de bahsettik ya, Trico da tam karşımızda ve yaralı. Trico oldukça büyük boyutlarda, birden fazla hayvanın birleşiminden oluşmuş izlenimi veren vahşi bir hayvan öncelikle. Yaralı olduğundan dolayı da başlarda hayli ürkek ve bir o kadar da agresif tavırlara sahip. Kahramanımızın Trico'nun üzerine tırmanarak vücuduna saplanmış mızrakları çekip çıkartması ve ona yiyecek bir şeyler bulduktan sonra da tasmaını çıkartıp onu serbest bırakması ile yolculuğumuz başlıyor. Oyunumuz basit puzzle öğeleri de içeren bir platform oyunu gibi görünse de bu şekilde adlandırıp geçmek, başlı başına haksızlık olacaktır.

Trico ile başlarda yapabileceğiniz şeyler onu sevmek, beslemek ve üstüne çıkıp ilerlemek ile sınırlı, çok kısa süre sonra ise onunla etkileşim kurmaya başlıyorsunuz. Bu ne demek? Zıplayarak çıkamayacağınız bir bölüme geldiniz diyelim, Trico'ya bir ıslık öttürüyorsunuz ve yanınıza gelip size bakıyor, siz de çıkmak istediğiniz yere doğru ilerliyor ve o bölüme bakıyorsunuz. Trico meraklanıyor ve o da aynı yere bakmaya başlıyor. Sonra da sizi ya ağızıyla usulca tutarak oraya çıkartıyor, ya da siz Trico'ya tırmanıyorsunuz ve o da yüksek bölümün kenarında durarak

The Last Guardian, tüm o grafikler, oynanış mekanikleri, fizikler veya teknik mükemmellik gibi detaylarla değerlendirilebilecek bir oyun değil

ile bağ kurabilirseniz, hayatınız boyunca yaşadığınız en muhteşem deneyimlerden biri olabileceği gibi, türü sevmiyorsanız veya bu olağan dışı, olmayacak arkadaşlık çok ilginizi çekmediyse, arkanızı dönüp kaçmak isteyeceğiniz bir tecrübeye de dönüşebilir. Her iki durumda da oyun kendisini seneler sonra bile hatırlatacaktır. Bunu çağımızın

of!" diye söylendiğiniz anların hikayesi The Last Guardian. Tıpkı yağmurlu bir günde yarılyken bulduğunuz minik kedi sizi ısırduğunda onu eğitir gibi, yoluna girmesi zaman alacak ancak harcadığınız çabaya da fazlasıyla değer, yıllarca unutamayacağınız, özgürlüğe ve hatta kader birliğine uzanan bir yol arkadaşlığının hikayesi.



oraya inmenizi sağlıyor. Bunların çok kolay olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz, özellikle bağıınız henüz zayıfken yani oyunun başlarında Trico'nun hareketleri gayet ağır ve tepkileri yavaş. Dostumuz öyle güzel modellenmiş ki rüzgarda savrulan tüyleri, inanılmaz akıcı hareketleri ve yüzüne baktığınızda direkt olarak hissedebileceğiniz duygu halleri ile kısa sürede sanal bir arkadaştan biraz daha fazlasını ifade etmeye başlıyor sizler için.

Bu noktada oyunun duygusunun geri plana ittiği tüm o aksayan taraflardan da söz etmek gerekiyor.

Yaşayan fosil

Tolstoy'un çok beğendiğim bir sözü var; "eğer insan yaşamına akliselimin hükmettiğini kabul edersek hayatın tüm olasılıkları imha olur" diye. İşte, yukarıda saydığımız tüm bu duyguları çıkartıp The Last Guardian'ı mekanikleri üzerinden değerlendirecek elde ne kalıyor, bir de ona bakalım.

Oyun bazı yönlerden "yaşayan fosil" olarak değerlendirilebilecek bir teknik altyapıya sahip. Aklınıza genel bir durum gelmesin, aksine oyunun belli yönleri, özellikle de ekranda Trico'nun olduğu anlar teknik açıdan son derece etkileyici. Derken, bir mağaradan çıkıyor ve dokuların ile ışık efektlerinin PS3 kalitesinde modellendiğini görüyor, özellikle tek başımıza olduğumuz

ve bir yere tırmandığımız anlarda animasyonların da primitifliğine tanık oluyorsunuz. Bütün oyun boyunca da böyle devam ediyor, eğer merak ederseniz. Oyun teknik dehanın, muhteşem sanat yönetiminin ve yedi sene süren ertelemelerin yarattığı teknik problem ve eskimişliklerin sonsuz bir çelişkisi içinde ilerliyor. Grafikler genel pencereden bakıldığında "Trico hariç" zamanın çok gerisinde, ayrıca bölüm tasarımları da özellikle ilk bölümlerde gayet sıradan ve sıkıcı. Kontroller ve kamera en önemli sorunlar zira verdiğiniz her bir komut net bir şekilde gecikmeli olarak iletiliyor ve kamera da bir yerlere takılıp kalmak veya duvarların içine girmek konusunda bir hayli yetenekli. Ayrıca oyun hem PS4 hem de PS4 Pro'da performans problemleri yaşıyor ve FPS nadiren 20'nin üzerine çıkıyor. Kısaca genDESIGN yedi senelik gecikmenin oyunun genel bütünlüğüne olumsuz etki yapmasını engelleyememiş gibi gözüküyor, "geç olsun güç olmasın" diyebilmek isterdik ancak durum tam olarak bu. Oyunun duygusal işlenişi tüm bu teknik detayları geriye atıyor olsa

Trico da ne?

Aslında tıpkı görüntüsü gibi, birden fazla anlama geliyor Trico ismi. Uzaktan bakıldığında bir Griffon'u andıran Trico ya da Japonca haliyle Toriko; tutuklu kişi (toriko), kuş yavrusu (torino ko) ve kuş ile kedi kelimelerinden (tori / neko) türetilmiş.





"Kaç tane var bunlardan?" dediğinizi duyar gibiyiz.

da bu oyunu kusurlu bir şaheser olmaktan kurtarmıyor.

Yukarı, daha yukarı

Ico ve Shadow of the Colossus ile kıyaslandığında Famito Ueda'nın yeni eseri bazı farklılıklara sahip olsa da, genel pencereden bakıldığında aynı naif yaklaşım ve hikaye anlatımı devam etmekte. Farklılıkların başında ise haritaların eskisine göre daha "düzenli" veya "çizgisel" olması gösterilebilir, hangi tabiri kullanmam gerektiğine inanırım ki emin olamadım. Ico'da saatlerce gideceğim yeri aradığımı veya Shadow of the Colossus'un daha henüz başında başı kesik tavuk gibi dolaşım ilk Colossus'umu aradığım anları hatırladım da, The Last Guardian'ın bu durumları elimine edip oyun deneyimini daha "yoğun" kılması beni fena halde memnun etti.

Oyunda aksiyon, daha doğrusu savaş sahneleri de mevcut ancak neticede naif, çelimsiz bir çocuk olduğumuzdan zırlı ve gözünü kara düşmanlar ile herhangi bir mücadeleye girmemiz söz konusu değil. Savaşlara dışarıdan bir göz olarak dahil olabiliyor, beladan uzak durmaya çalışıyor (Yakalayabiliyorlar!)



ve başımız derde girdiğinde de bir köşede Trico'nun teşrif etmesini bekliyoruz. Mağaraları aşım dereleri geçerek, kulelere tırmanarak ve bir yerlerden düşmemeye çalışarak geçirdiğimiz maceramız ilerledikçe tüylü dostumuz ile olan muhabbetimiz de geliyor ve yeni komutlar verebilmeye başlıyoruz. Bunların arasında kuyruğundan yaptığı yıldırım saldırısı veya patilerini hissimla yere vurabilmesi gibi bazı yetenekler de var. Oyunun en büyük başarısı ise şu; Trico'nun her zor anınızda yakınlarda olması ne kadar

güven veriyor olursa olsun ve onun sizi anlayıp dinlediğini ne kadar hissediyor olursanız olun, ona emir veremediğinizi net bir şekilde hissediyorsunuz. Trico kendi iradesine sahip ve bir şeyi yapmak istemediğinde, yapmıyor. Bazen sizi dinliyor, ne yapmak istediğinizi anlıyor ve... Öylece duruyor... Daha oyunun en başlarından bir örnek vereyim; yolculuğumuz henüz başlamışken, mağaradan geçip ufak bir uçurumun kıyısından aşağı iniyoruz, sağ tarafta da küçük bir mağara var ve içinden Trico için

UEDA'NIN ÜÇ ATLISI!



Ico

Hiçbir zaman ana akım tarafından takdir edilen bir oyun olmadı ve sadece 700 bin adet satıldı. Öyle ki oyun gerçek değerini yıllar sonra, PS3 için port edildiğinde buldu bile denilebilir. Dört yıllık bir geliştirme süresinin sonunda piyasaya çıkan Ico, köylüler tarafından boynuzlarıyla doğduğu için lanetlenip, kapatıldığı şatoda tanrılara kurban edileceği günü bekleyen Ico'nun, şatoda bulunduğu bir arkadaşın yardımıyla oradan kaçma hikayesini anlatıyordu.



Shadow of the Colossus

Mono adlı bir kıza hayata döndürebilmek için 16 adet Colossus'u bulup öldürmesi gereken Wander'ın macerasına ortak olduk bu kez. Oyun Ico'ya göre

daha fazla aksiyon içeriyordu ve firma çevre grafiklerine odaklanmak yerine oynanışa ve hikaye anlatımına odaklanmıştı. Yine Ico'nun aksine Shadow of the Colossus için müthiş bir pazarlama kampanyası yürütüldü ve oyun çıktığı gün PS2'nin en büyük klasikleri arasına adını yazdırmıştı bile.



The Last Guardian

PS3 için duyurulduğunda kıyameti kopartan The Last Guardian, yapımcısı Team ICO'nun 2011 yılında kapatılmasının ardından bir ölüm sessizliğine bürünmüştü ve açıkçası bir noktada bu oyunu oynayabileceğimize olan inancımızı da kaybetmiştik. Ardından yine Famito Ueda tarafından kurulan ve yine Sony'nin kanatları altında faaliyet gösteren genDESIGN çıkageldi ve oyun 2015 yılında yeni görüntüleriyle boy gösterdi. Sonrasını biliyorsunuz.



üç fiçı yiyeceği bulup dışarı çıkartıyoruz. Trico bunu görüyor, bizi duyuyor ancak suya inmek konusunda o kadar isteksiz ki yiyecek fiçılarını umursamıyor bile. Ne zaman ki uğraşmaktan sıkılıp "öf" diye kendi yolunuzu kendimiz aramaya karar veriyor ve fiçıları da sinirlenip suya bırakıyoruz, ziyafetin tehlikeye girdiğini gören bizimki cumburlop diye suya atlamaya karar veriyor!

Kimler oynamalı?

The Last Guardian ucuz bir oyun değil, şu inceleme yazısını yazdığım sıralarda PS Store'daki satış fiyatı 189 TL idi ve oyunun



herkese hitap ettiğini de düşünmediğimden bu konuda bir şeyler yazmak zorunda hissettim kendimi. Öncelikle son bir sene içinde genellikle FPS türleri ile vakit geçiriyorsanız ve macera oyunlarından pek keyif almıyorsanız, The Last Guardian'ın sizin için çok can sıkıcı bir deneyim olacağını tahmin ediyorum. Diğer taraftan hikaye anlatımına önem veriyor ve macera oyunlarını seviyorsanız bir dakika bile düşünmenize gerek yok. The Last Guardian oyun süresiyle ifade edilemeyecek çok güzel duygular bırakacaktır sizde. Ueda'nın önceki oyunlarını sevenler ise zaten oyunu satın aldı bile, bundan çok eminim.

The Last Guardian, mantığınızdan çok duygularınıza hitap ediyor arkadaşlar, bu yüzden genel geçer mükemmellik tanımlarının bu oyunda bir etkisi yok. Neticede karşımızda muhteşem bir macera oyunu, ondan da önce naif, hiç olmayacak, acayip bir arkadaşlık hikayesi var.

Başka hangi oyunda eşlik ettiğiniz karakter "Buradan düşerse zarar görür mü?" diye endişelenip, bu ihtimali eleyecek başka planlar yaptınız ki? ■ **Kürşat Zaman**



Trico kahramanımıza uçuş izni vermemiş.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Oyunun başlarında bize ne olduğu sorularıyla ilgilenmekten çok Trico'ya alışmaya çalışıyoruz aslında. Alışmamız gereken hayli mekanik söz konusu ve oyunun bu bölümleri bir nevi oyun içine yedirilmiş tutorial işlevi görüyor.

İlk hafta ●●●●●

Oyunun uzunluğu becerinize bağlı olarak 6-18 saat arasında değişiyor ki ben bu süreyi tam ortalayacağınızı düşündüğümde, oyunu çoktan bitirmiş olacağınızı tahmin ediyorum. Ancak hikayeyi baştan almak ve daha hızlı bir maceraya atılmak da isteyebilirsiniz.

İlk ay ●●●●●

Oyunun bildiği gibi herhangi bir çoklu oyuncu modu olmadığı gibi, farklı karakter seçenekleri, farklı senaryoları veya oyun içindeki davranışlarımız ve cevaplarımız ile şekillenen farklı sonları yok. Bu sürenin sonunda oyunu çoktan arşivinize kaldırmış olacaksınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Trico ile birbirimizin arkasını topluyoruz
%35 "Ben buradan nasıl çıkarım?" diyor ve Trico'ya anlatmaya çalışıyoruz.
%15 Feci kamera kontrolleri ve bug'ları görmezden geliyoruz.



ARTI

Trico'nun bizzat kendisi, dokunaklı hikaye, mükemmel yapay zeka

EKSİ

Grafikler oldukça eski kalıyor, oyunda pek çok bug mevcut, performans problemleri

SON KARAR

İlk duyurulduğundan yana çok zaman geçmiş ve bu süreç oyuna teknik problemler olarak yansımış olsa da The Last Guardian yılın en başarılı oyunlarından biri, özellikle de adventure oyunlarını sevenler için bulunmaz nimet. Bitirdiğinizde yüzünüzde bir gülümseme olacağından çok eminiz.





Yapım **Ubisoft Ancey** Dağıtım **Ubisoft Tür Spor** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **steep.ubisoft.com**

Steep

Eğer kar yağarken sıcak çikolata içmeyi seviyorsanız, bu oyunu da seveceksiniz.

Ubisoft'un ekstrem spor sevenlere hitap eden yeni oyunu Steep'i konsola takmamla rahmetli Tony Hawk's Pro Skater'in aklıma gelmesi bir oldu. Yıllardır bir sürü oyun oynadım, onun gibi aksiyon içeren bir oyun daha hafızamda yer etmedi diyebilirim.

Oyun yüklendikten sonra, karlı dağlarla münasebetimizin başladığı ekranda büyük bir heyecan ile ilerlemeye başladım. Basit gibi duran fakat aksiyon halindeyken kontrollere hakim olmanın ciddi efor gerektirdiği bir oyun Steep. Oyun içinde Paragliding, Snowboard, Skiing ya da Wingsuit ile hedeflerimize ulaşmaya çalışıyoruz. Bazen de yürüyerek bir noktadan ötekine doğru gitmemiz gerekebiliyor. Harita üzerindeki belli görevleri yerine getirme üzerine odaklanmış bir yapım olan Steep, bize özgür bir alan sunuyor. Eğitim bölümü ile birlikte kayak nasıl yapılır gibi konuların inceliklerini öğreniyoruz. Sonrasında işin şov kısmı başlıyor. Bildiğiniz gibi

snowboard gibi konularda estetik hareketler oldukça ön plandadır. Puan toplama üzerine kurulu görevlerde elbette şovmenliğimizi de göstermemiz gerekiyor, neticede zamana karşı en iyisi olmanın yanında estetik bir kayakçı da olmamız gerek.

"Açık dünya dağ oyunu" diye tabir edebileceğim yapımda, oynadıkça başarımlar ve puanlar kazanıyorsunuz. Aynı Assassin's Creed'in shop kısmında olduğu gibi özel kıyafetler, araç gereçleri bu puanlarla açabiliyorsunuz. Başarımlarda cidden ekstrem şeyler istenebiliyor. Oyunun doğası ekstrem spor olunca yapımı bu konuda elini hiç korkak alıştırmamış.

Oyunun açık dünya yapısı sayesinde dağın istediğiniz yerine tırmanıp, kendinizi oradan aşağı bırakabiliyorsunuz. Dağ bitince donmuş bir göle geliyorsunuz ki oraya geldiğimde yaşadığım korkuyu anlatamam. "kırlır mı acaba?" "çatırtı mı

geldi oradan?" gibi soruları kendime sormaktan gerildim resmen. Sonra da hemen helikopter ile bıraktım kendimi yukarı. Lükse bak, helikopter. Evet oyun içinde bazı yerlere ulaşımı helikopter ile sağlamanız mümkün. Ayrıca başarı kazanıldıkça sponsor desteği artıyor ve kariyerinizi geliştirmeye başlıyorsunuz.

Oyunun fizik motoru hasbelkader bazen sıkıntılı hesaplamalar yapıyor. Bazen sorunsuz geçtiğim ağaç kütüklerinin bazen içinden geçtiğim oldu mesela. "NASI YA Bİ DAKİKA?!?!!" diye şaşırıldığım da sonraki kütük engele çarptığım da çok oldu... Müzikler ve sesler ise sizi direkt olarak moda sokuyor. Oyuna başlamadan 20 dakika kadar evvel camı açıp odayı havalandırırsanız, sizi o dağda kayıyormuşçasına titretecektir Steep. Genel olarak baktığımızda Steep bizlere muhteşem, efsane bir oyun deneyimi sunmuyor. Türünün hastaları için alıp, arada bir oynanacak yapım diyebiliriz. Bu türü sevmeyenlere ise muhtemelen sıkıcı gelecektir. ■ İlker Karış

KARAR

ARTI Bu türü sevenler için nimet gibi, mod çeşitliliği
EKSİ Bir süre sonra monotonlaşıyor



PS4

The Last Guardian™

SON MUHAFIZ

TÜRKÇE

ALTYAZILI



Mount & Blade WARBAND

TÜRKÇE

ALTYAZILI



Dead Rising 4

Yıllar sonra biz aynı AVM'ye döndüğümüzde ancak yeni dükkanlar görürüz. Frank West ise çeşit çeşit yeni zombiyle bir araya geliyor...

//Aman yarabbi yine mi zombiler?" dediğiniz duyar gibi değilim, alenen duydum. Evet yine zombiler! The Walking Dead bir TV dizisi olarak hayatına son vermiyorsa, oyun sektörü de zombileri terk edecek değil. Zaten Days Gone geliyor daha; hiç heveslenmeyin bu akım bitecek diye...

2006 yılında aramıza katılan Dead Rising'in 2017 versiyonunda ise elbette başrol zombilerde ve onlardan bu rolü çalmak isteyen ünlü gazetecimiz ve zombi katilimiz Frank West de kontrolümüzde. İlk oyunun geçtiği Kolorado kenti Willamette'te yeniden bir zombi salgını ol-

Toplayıcılık
Oyunda o kadar fazla toplanacak şey var ki... Capcom bunları da iyi gizlemiş; dolayısıyla oyunu tüm "collectible"ları bulup bitirmek neredeyse imkansız. Sırf Frank'in kıyafetlerinin peşinden koşmak bile bambaşka bir mücadele gerektiriyor.

duğunu keşfeden Frank West, soluğu burada alıyor ve kaderiyle de baş başa kalıyor...

Noel arifesi

Meğer Willamette Memorial Mall tam da Noel vakti açılmamış mı? Daha müşterilerini bile kabul edemeden salgın başlamamış mı? Tüm kent zombiye dönüşmemiş mi? Hepsini olmuş arkadaşlar, boşuna Wikipedia'ya girmeyin. Bu vesileyle de oyunun genelinde bir Noel havası esiyor. Oyun menülerinde Noel müzikleri çalıyor, AVM ve mağazalar Noel temasıyla süslenmiş vs. Ortamın güzel gözüküp gözükmediğine de karar veremiyoruz zira AVM'ye adım attığımız andan itibaren gözümüz sadece çeşit çeşit zombiyi ve toplanacak bir türlü eşyayı seçiyor.

Size peşinen dördüncü oyunda neler var ve neler yok, bunları anlatmak isterim. Şunu da ivedilikle bilmelisiniz ki DR4, artık çok daha kolay bir oyun. Benim gibi hayatta kalma oyunlarından uzak duran kişilerdeneniz hele, DR4'e bayılacaksınız. Oyunun zorluk seviyesinin bir hayli düşmüş olmasının en büyük nedeni, artık Frank West'in neredeyse bir ölümsüze dönmüş olması. Artık bir sağlık barına sahip olan Frank, etrafta kolayca bulunabilecek yiyecekler, ilaçlar ve sağlık

paketleriyle anında iyileşebiliyor. Bir de "sağlığı zamanla yenile" yeteneğine puan basarsanız, sizden iyisi yok. Tabii buna ek olarak zombilerin artık çok daha az hasar veriyor olması da önemli. Eskiden iki zombiye yakalandık mı öldürdük; şimdiyse aralarından güler geçiyoruz. Zorluğun düşmüş olmasındaki bir başka etken de zamana dayalı görevlerin ortadan kalkmış olması. Çoğunlukla zombiye dönüşmemiş olan kişileri kurtarmaya çalıştığımız görevlerde artık bir zaman kısıtlaması yok ve onları kurtardığımızda güvenli bir yere taşımak zorunda da değiliz. Her şey artık daha otomatik.

Bir başka zorluk düşüşüyle ilgili konu, artık Frank'in bomba, yakın dövüş ve menzilli silahları üç farklı bölümde değerlendirebilmesi. Yani tek hamleyle bomba atmak, ardından hedef alıp seçili silahınızla ateş etmek ve yakınınıza gelen bir zombinin kafasını balyozla ezmek artık hızlıca gerçekleştirilebiliyor ve bu da –bence- çok iyi verilmiş bir karar. Tüm bu kolaylaşmaya Exo Suit'imiz de eklenince işler hepten Frank'in lehine işlemeye başlıyor. Belirli bir süre kullanabildiğiniz Exo Suit'inizle kocaman silahları, tabelaları ve direkleri rahatça taşıyabiliyor ve önünüze geleni çim biçme makinesiyle dolandır gibi yok edebiliyorsunuz. Exo Suit'inizin enerjisi bittiğinde de belirli noktalardan şarj etmeniz gerekiyor.





Peki bu bisikleti elektrikli testereyle birleştiresem?

Dead Rising'in en orijinal yönlerinden biri farklı farklı eşyayı birleştirerek enteresan silahlara kavuşmaktır. Bu furya elbette DR4'te de devam ediyor. Hali hazırda bir AVM'nin içinde bulunduğumuzdan ötürü de bolca eşyayla karşılaşyoruz ama durun, bir başka konuya atlıyoruz.

Evet, oyuna bir AVM'de başlıyoruz fakat bir süre sonra kentin başka bölgelerini, dışarısını da gezme imkanımız oluyor. Buralar da elbette zombi istilası altında ama açık alanda olduğumuz için araç kullanmanın ve savaş makineleriyle zombi kesmenin çok daha eğlenceli olduğunu söyleyebilirim.

Silah konusuna dönecek olursak, yine silahların birleştirme işlemi için şemalar bulmamız gerekmektedir. Pek de kolay bulunamayan şemaları ele geçirdiğinizde de, normal silahlardan daha çok işe yarayan, enteresan cihazlar geliştirebiliyorsunuz. İşin güzel tarafı da artık malzemelerden birine sahipseniz ve diğeri yerde duruyorsa, bunu olduğunuz yerde, o diğer malzemeyi envanterinize eklemenin

bile gerçekleştirebilmeniz. (Capcom oyunu hızlandırmak adına bayağı bir konuya el atmış ve bence hiç de fena yapmamış.)

Silah mevzusunu aynen araçlar için de değerlendirebiliyorsunuz elbette. Zaten oyundaki en saçma araç bile (Çocuk bisikleti misal.) zombilere zarar verebilmekte. Bir de bunları silahlandırdığınızda, gerçek birer ölüm makinesi yaratmış oluyorsunuz.

Poz ver bakalım

Fotoğraf çekme mevzusu da geri dönüş yapmış durumda. Eh, sonuçta Frank bir gazeteci... Birçok zombiyi aynı kareye sıkıştırmak, canlı ve cansız zombileri aynı karede yakalamak, işin içinde aksiyon olması, farklı zombiler barındırması hep birer "kaliteli fotoğraf" ögesi. Çektiğiniz fotoğrafın kalitesine göre, anında bir değerlendirme yapılıyor ve buna göre tecrübe puanı (Prestige Point) ve para kazanabiliyorsunuz. Fotoğraflarda yüksek kaliteyi yakalamak da çok kolay olduğundan, kısa sürede tüm fotoğraf görevlerini tamamlayacağınızı bilmelisiniz. Fotoğraf makinemiz bir başka ufak işe daha yayıyor ve o da Batman'in detektiflik hikayeleri gibi,

SOLDA Bu silahla tek bir zombiyi işaretleyip çevredekilerin havaya uçmasını sağlayabilirsiniz.
ALTTA İç organları duruyor mu diye bakıyoruz, normal bir işlem...



ipucu toplamak. Oyunun bazı bölümlerinde bizden ipucu toplamamız isteniyor ve fotoğraf makinemizin farklı modlarını (Gece görüşü, spectrum analizi vs.) da kullanarak bu ipuçlarına ulaşabiliyoruz. Bazı yerlerde engelleri aşmak için de fotoğraf makinemizi kullanabiliyoruz ama bu işlerin tümü, oyunun çok küçük bir bölümünü oluşturuyor.

Elbette oyunun bir multiplayer kısmı da var fakat buna uğramak ister misiniz, emin değilim. 4 kişiye kadar anlaşmalı olarak bazı bölümleri oynamanıza izin veren multiplayer kısmı, sizi farklı silahlarla oyuna başlayan karakterlerle buluşturuyor. Ana oyundaki gibi etrafı gezerek silahlarınızı geliştiriyor ve diğer oyuncularla bir skor mücadelesine giriyorsunuz. Silahların yerlerini bilmediğinizde hızla öldüğünüz bu modu ancak ve ancak oyunu tamamladıktan sonra denemenizi tavsiye ederim zira oyuna alışmamış kişilerin başarısız olma oranı çok daha yüksek. Diyeceğim şu ki DR4 ne çok iyi bir oyun, ne de bir gerileme. Oyun resmen olduğu yerde saymış durumda. Tüm DR oyunlarını oynadıysanız ve çok da beğenmiş değilseniz, bu oyunu bir kenara bırakabilirsiniz. Hiç DR oyunu oynamamış olanlarsa burada olan biteni çok daha büyük bir heyecanla karşılayacaktır. ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Bolca silah ve bolca araç, oynanış eğlenceli
EKSİ Eski DR'cilere kolay gelecektir, yan görevler neredeyse yok gibi, Boss savaşları pek kötü

73



Normal selfie: Maksimum 100 beğeni.
Zombiyle selfie: 500.000 beğeni.
(Ölüm qeyf.)



Yapım **Stream On Studio** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.spacehulk-deathwing.com

Space Hulk: Deathwing ★

Dev, demir zırlı insanlar! Her biri işinin ehli. Görevleri, İmparatora hizmet etmek. Bu uğurda yapmayacakları şey yok. Peki, sen kardeşlerinle birlikte bu savaşa hazır mısın?

Artık Warhammer denildiği zaman herkesin gözünde bir şeyler canlandığına eminim. O yüzden klasik Warhammer tanıtımlarımla sizi boğmayacağım. Fakat bir noktanın altını da çizmeden geçmek istemiyorum. Warhammer 40K ya da Fantasy, sadece minyatür oyunlarıyla değil, kutulu masa üstü oyunlarıyla da dikkat çeken, farklı bir ürün yelpazesine

Hackleme
Oyun içerisinde birçok kapıyı kırarak açabildiğimiz gibi, hackleyerek de açmamız mümkün. Fakat hack işlemi sadece kapılarla sınırlı değil. Cıvarda bulunan taretleri de hacklemek mümkün. Bu sayede düşmanları gafil avlayabiliyor, muazzam zararlar verebiliyoruz.

sahiptir. Geçen zaman içerisinde birçok masa üstü Warhammer oyunu, PC platformuna taşındı. Space Hulk bu konuya verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi. İsminden fark ettiyseniz Deathwing de aslında bir Space Hulk modeli. Sadece daha hızlı ve daha canlı. Klasik Space Hulk oyun modelinde olan dar koridorlar ve karanlık konsepti bu oyunda da mevcut fakat bu sefer sıra tabanlı bir oyun yerine, tam teşekküllü bir FPS ile karşı karşıyayız. Nasıl mı? İşte o konuda herkesin farklı bir fikri olacaktır...

Kardeşler takımı

Space Hulk: Deathwing'de de Warhammer 40K dünyasının belki de en güçlü piyade birliği olan Terminator sınıfına ait bir karakteri kontrol ediyoruz. Atmosfer hemen her türlü 40K oyununda olduğu gibi ziyadesiyle kasvetli ve boğucu. Bir dirhem aydınlık bile yok! Genel olarak atmosfer oyuncuyu baskı altına alacak şekilde tasarlanmış ki zaten daha farklı düşünülemezdi. Etrafta gördüğünüz

hemen her türlü merdiven ve geçit, sadece düşmanlarımız olan Tyranid'in kullanımı için tasarlanmış. Bir Terminator olarak zaten merdivenden tırmanmak, dar alanlardan geçmek ya da zıplayıp hoplamak ne yazık ki pek mümkün değil. Bu sebepten haritayı okurken olabildiğince düşman odaklı bakmakta fayda var. Günün sonunda haritayı bizden çok onlar kullanıyor... Terminator dedik. Evet, bu arkadaşlar fantastik derece güçlüler. Kuşandıkları zırhları sayesinde normalden çok daha güçlü bir korumaya sahipler. Ayrıca genel geçer askerlerin taşıyamayacakları bazı silahları da oyuncak gibi kullanabildikleri doğrudur. Deathwing'de tek başımıza değiliz. Tek kişilik senaryo boyunca yanımızda iki "Brother"ımız daha oluyor. Space tuşu aracılığı ile de kendilerine belirli komutlar verebiliyoruz. Follow, Defend, Move to gibi komutların yanı sıra, şu karaktere "HP" bas gibi komutlar da bulunuyor. Bölümlere başlarken, karakterlerimizin ne gibi silahlarla oyuna dalacağını belirlememiz



SOLDA Oyunda çeşit çeşit Tyranid böcüğü görmek mümkün.
ALTTA Zoom özelliği ile düşmanlarımızı yaydıkları ısılardan görmek büyük fark yaratıyor



mümkün. Ağır silah taşıyan bir karakter, yakın dövüşte uzman bir karakter, yanında bolca "HP" barındıran bir karakter... Aslında oyunda bulunan silahlar ve kullanım alanları o kadar geniş ki gerçekten nasıl bir parti ile yola çıkacağınızı anlamak için oyunu bir iki kere deneyim etmeniz şart. Yanımızda gezen ekip yapay zekâ açısından hiç de fena değil. Düşmanları benden hızlı fark ettikleri su götürmez bir gerçek. Özellikle aniden arkadan gelen saldırılara karşı acayip bir reaksiyonları var. Sayelerinde çok savaş kazandığım doğrudur.

Bol süt, bol kaymak

Interface ekranı beni oyuna olması gerekenden bir adım fazla yaklaştırdı diyebilirim. Sağ tarafta zırhımızın durumunu açıklayan bir görüntü bulunuyor. Aynı şekilde "stamina" depomuzu da buradan görebiliyoruz. Zırhımız o kadar ağır ki koşarak çarptığımız düşman birimleri anında yok oluyor. Ayrıca bir elde silah, diğerinde yakın mesafe silahı ile kelimenin tam anlamıyla "korkunç" bir kimliğe bürünebiliyoruz. HP kiti haricinde hiçbir şekilde tam anlamıyla iyileşemiyoruz. Civarda bulunan birçok obje kırılabilir.



Bunların en başında duvarlar yer alıyor. Hatta oyunda bulunmayı bekleyen birçok "relic" bazı kırılabilir duvarların arkasında bulunuyor... Karakterimiz de zamanla seviye atlayabiliyor. Command başlığı üzerinden "Squad"ımızı, "Devotion" ile karakterimizi güçlendirebiliyoruz, "Psychic" başlığı ile de hem halihazırda olan güçlerimizi daha da iyi hale getirebiliyoruz, hem de yeni güçlere kavuşabiliyoruz. Her seviyede üç yetenek puanı hakkımız oluyor ancak yetenekleri açmak için inanın çok fazla seviye atlamak gerekiyor. Tüm bu güçlerimizin karşındaysa sonu gelmek bilmeyen Tyranid ekibi bulunuyor. Bir anlamda böcük diyebileceğimiz bu fazla gelişmiş ekip, Warhammer dünyasının artık simgeleşen ırklarından birisidir. Seriyi seven birçok insanın ortak görüşüne göre Tyranid en nihayetinde tüm galaksiyi ele geçirebilecek seviyede bir güç ve akla sahip. (Buradaki akıl pek tabii göreceli.) İçerisine daldığımız haritalarda, düzenli olarak farklı görevler peşinde koşuyoruz ve biz hareket ettikçe Tyranid daha da kalabalık olarak üzerimize çullanıyor. Bu noktada Deathwing'e devasa bir "horde mode" olarak bakmak mümkün. Her an saldırılabilecek yüzlerce böcüğe karşı kısa sürede en iyi şekilde savunma hattı kurmak ve net şekilde müdahale etmek... Tabii bu oyunu esas güzel yapan tek kişilik oyun modundan ziyade sunduğu multiplayer deneyimi. Toplamda dört kişilik takımlar halinde dokuz farklı haritada oradan oraya koşturmak acayip keyifli. Assault, Heavy Weapon, Tactical Speciality, Librarian ve de Apothecary gibi sınıflardan birisini seçebildiğimiz multiplayer mod'da, tam da masaüstü Space Hulk'un sunmaya çalıştığı deneyimi gerçek zamanlı bir şekilde yaşıyoruz. Etrafı kolaçan etmek, her an düş-

mana karşı hazır olmak ve birçok farklı strateji ile haritaları tamamlamak...

Space Hulk: Deathwing birçok açıdan hem Warhammer, hem de Space Hulk kutu oyununu sevenleri tatmin edecek kalitede. Fakat bu isimlere vakıf değilseniz, farklı noktalarda sorunlar yaşayacağınız da aşikâr. Karakterlerin zıplayamıyor olması, FPS türü oyun oynayanların başlı başına sorun yaşayacağı bir nokta olacaktır. Ayrıca bitmeyen mermiye sahip olmak da konseptte hâkim olmayanlara kötü görünecek bir özellik. Animasyonlar canlı olsa da grafik optimizasyonları keşke daha kaliteli olsaydı. Benzeri bir durum fizik motoru için de geçerli. Özellikle Vermintide'ı deneyim edip de "Ah ulan bunun 40K versiyonu olsa!" diyenlerin hemen deneyim etmesi gereken bir oyun Deathwing. Sanıyorum zaten Warhammer severler çoktan oyunu yalayıp yutmuşlardır ama bu evrene uzak olanları da bekliyoruz. Deathwing gerçekten her türlü FPS severin deneyim etmesi gereken, şahsına münhasır bir oyun olmuş. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Warhammer 40K atmosferi, masa üstü oyuna sadık kalan detaylar
EKSİ Bir noktadan sonra klostrifobi yaratması, yetersiz animasyonlar, fizik motoru daha iyi olabilirdi





Yapım **Telltale Games** Dağıtım **Telltale Games** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web telltale.com/series/batman

Batman The Telltale Series

The Complete Season

"Ben İntikamım! Ben Geceyim! Ben Batman'im!"

Telltale Games, bölümler halinde çıkardığı macera oyunları ile son yıllarda popüler bir isim haline geldi. Firmanın The Walking Dead serisi ile başlayan yükselişi, The Wolf Among Us, Tales From the Borderlands gibi yapımlarla perçinlendi. Hatta Minecraft'a bile hikaye uydurmayı başardılar. Aslında Telltale'in oyun piyasasına faydası olduğu gibi zararı da yok değil. Faydası var çünkü iyi senaryolar sunuyor; yapılan etkileşimlerle hikayenin bir parçası oluyorsunuz. Zararı ise esas macera oyunlarını adeta bitirmiş olması. Telltale Games, Point&Click dediğimiz, zaten zor ayakta duran türü iyice geri plana atarak etkileşimli bir senaryo, bölümler halinde

Quick Time Event
Telltale'in Batman'i aksiyon beklentisi fazla olanlara hayal kırıklığı yaşatabilir. Bir de, eşyanın doğası gereği süzülerek tek-mele yerini E'ye Bas'a bırakmış durumda.

çıkaran sezonlar ve quick time eventler koydu yerine. Şu ana kadar da işler iyi gidiyordu çünkü çıkardığı yapımlar gerçekten de başarılıydı. Gelgelelim Batman serisi ile Telltale Games sanki güç kaybetmeye başlamış gibi.

Telltale Games ilk falsoyu serinin birinci bölümü yayınladığında verdi. Modaya uyum sağlamalı ki oyunun PC sürümündeki ciddi performans kayıpları hayranlarına "sen de mi Telltale" dedirtirmeyi başardı. Neyse ki sonradan çıkan yamalar ile performans sorunları büyük ölçüde giderildi fakat kalabalık ortamlarda ara sıra yaşanan FPS düşüşleri ve uzun süren ekran geçişlerinin maalesef önü alınmadı. Diğer bir garip olay ise oyun içerisindeki televizyonların görüntü vermemesi!? Bende ve birkaç kişide daha görülen bu olayda, Arkham Tımarhanesi'ndeki bir vatandaşın izlediği "karıncaların filmi" hariç karakterler hep boş bir televizyona bakıyordu. Dolayısıyla Telltale'in Batman serisi maça 1-0 yenik başladı.

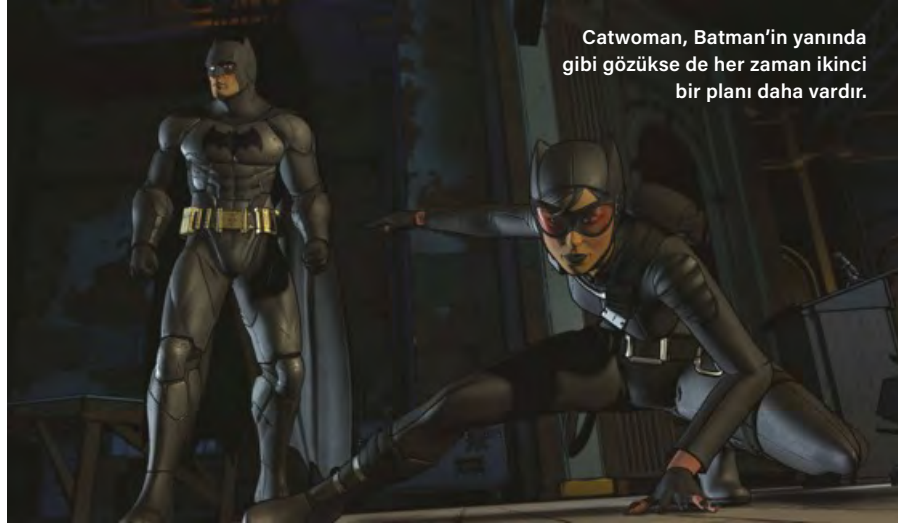
Peki, Telltale bizlere Batman ile ne anlatıyor? Sonuçta Batman bol aksiyon içerikli bir yapım ve Telltale yapımları daha çok hikaye anlatan (Tell Tale - anlaşılacağı gibi:) oyunlar. Aslında bu yapım bir Batman oyunu olmaktan ziyade bir Bruce Wayne

oyunu. İlk bölümü sıcak bir Ağustos gününde ve son bölümü 13 Aralık'ta çıkan yapımda olaylar Rocksteady'nin oyunu gibi Batman'e yoğunlaşmaktan ziyade, Bay Wayne üzerine kurulu. Yapım, bir avuç paralı askerin belediye binasının kasasını soyması ile başlıyor. Doğal olarak Batman ansızın ortaya çıkıyor ve onunla beraber bizler de oyuna hızlı bir giriş yapıyoruz. Hızlı giriş derken elbette e'ye bas, q'ya bas gibi klasik quick time eventlerden bahsediyorum. Derken sevgili Catwoman da işe dahil olur çünkü o da belediye kasasının içindeki harddiskin peşindedir. Batman ile Catwoman'a "okkalı bir kroşe" indirdikten sonra kedicik kaçmayı başarır ama peşinde olduğu harddisk Batman'de kalır. Akabinde sahne değişir ve Bay Wayne olarak Wayne Konağı'nda, Belediye Başkanlığı için yarışan Bölge Savcısı Harvey Dent'in kampanyası adına verilen kokteyle buluruz kendimizi. Elbette kokteyl de sakın geçmez çünkü davetsiz bir misafir ansızın çıkagelir: Yer altı dünyasının patronu Carmine Falcone. Akabinde olaylar gelişir de gelişir ve hem Batman için hem de Bruce Wayne için zor bir macera başlar.

Zaman dilimi olarak serinin Batman'in ilk yıllarına denk geldiğini söyleyebilirim zira Batman yeni yeni tanınmaya başlamıştı, Har-

vey Dent ise hala bölge savcısıdır ve James "Jim" Gordon henüz Teğmen Gordon'dur. Beş bölüm boyunca Alfred, Catwoman, Harvey gibi karakterlerin yanında Oswald "Penguin" Cobblepot, Vicki Vale, Victor Zsasz ve... Evet, sesinizi duyar gibiyim; Joker karakteri karşımıza çıkıyor. Lakin bu Joker bildiğimiz Joker'lerden değil. Daha bir "karizmatik" ve deliliğin sınırlarına ulaşmamış gibi. Bruce Wayne ise bana sürekli Gotham dizisindeki genç Bruce'u hatırlattı. Toy zamanında oluşu ve tıpkı dizide genç David Mazouz'un hayat verdiği Bruce gibi etrafa "bön bön" bakması bende bu çağırışı yapmış olsa gerek. Seslendirmecisi Troy Baker da (hemen her oyun ve animede var bu arkadaş) işini dört dörtlük yaparak karaktere derinlik kazandırmasını bilmiş. Bu arada, Gordon alıştığımız Gordon ama keşke sürekli yanındaki polislerle Batman'in bulunduğu olay mahalline varırken "ateş etmeyin!" diye bağırmasaymış. Aynı sahne tekrar tekrar karşınıza çıktığında ister istemez dikkatinizi çekiyor.

Seri içerik olarak geniş bir hikaye yelpazesine sahip. Bruce ile Oswald'ın çocukluk arkadaşı olmalarından düşman olmalarına uzanan yolculuk, Harvey'in Two-Face olmuş dönemi gibi. Ayrıca fazla spoiler vermek istemiyorum ama Bruce'un babası Thomas Wayne'in "kötü adam" olarak oyunda lanse edilmesi farklı ve ilgi çekici olmuş. Yani Telltale'in Batman oyununda Bruce, bu sefer babasının oğlu değil. Hikaye kısmına geri dönecek olursak; dediğim gibi yelpaze geniş. Geniş ama açıklığı boş. Thomas Wayne neden kötülerle iş birliği yapmış? Harvey geçmişinde ne gibi bir olay yaşamış da terapi görmüş? Oswald'ın lakabı niye Penguin? Olay çok ama deyim yerindeyse her simitten bir kere ısırılıp bırakılmış. Telltale oyunlarından alıştığımız üzere



Catwoman, Batman'in yanında gibi gözükse de her zaman ikinci bir planı daha vardır.

oyuna yön veren yine bizleriz. Gerek Batman gerekse Bruce ile vereceğimiz kararlar doğrultusunda ana hikaye pek etkilenmese de hikayede izlenen yol bir hayli değişiyor. Örneğin Harvey'i Two-Face olarak görüp görmemek tamamen yapacağınız seçimlere bağlı. Selina Kyle ile romantik bir ilişki yaşayabilir, hayatlar kurtarabilir veya feda edebilirsiniz. Hepsini nasıl bir Bruce/Batman olmak istediğinize bağlı. Ya Batman olarak ne yapıyoruz? Arkham serisinde olmasa da aksiyonlu sahnelerde kara şövalye yine ortalığı kasıp kavuruyor. Elbette tercihlerinize göre az veya çok kavrurma elinizde. Quick time eventli bolca vurdu kırdın yanında Batman'in dedektiflik yeteneklerinden de her bölüm en az bir kere faydalanıyoruz. Bir olay mahallinde Batman ile önce her yeri inceledikten sonra iki nesneyi birleştirerek ne olmuş olabileceğine açıklık getiriyoruz. Örneğin, yerde ölü bir adam ve duvarda kan var. Bu iki öğeyi birleştirerek adamın kafasının duvara çarparak öldüğüne dair kanaat getiriyoruz. Bunun dışında Arkham serisindeki gibi yüksek

teknolojik aletlerle takılacağınızı sanmayın. Ha, Batman takılıyor ama o esnada siz herhangi bir müdahalede bulunamıyorsunuz. Telltale Games'in Batman serisi teknik olarak sancılı bir yapımdır. Bunun dışında içerik olarak da en iyi yapıyı olduğunu söylemem zor. Evet, en sevdiğim süper kahraman Batman var ama onun bile Telltale'in yarattığı eser karşısında gücü bir yere kadar yetiyor. Oyunda ikinci sezon için açık kapı bırakılmış. Benim ikinci sezondan beklentim elbette teknik açıdan sorunsuz bir yapımla beraber daha derli toplu bir senaryo. Fazla karakter tanıtacağım diye dağılacağına az ama öz bir kadro denenebilir. Lakin ikinci sezon için birazcık beklememiz gerekecek çünkü sırada Walking Dead'in üçüncü sezonu var ve DC'den sonra Telltale gözünü Marvel'a kestirmiş durumda, Guardians of the Galaxy serisi Telltale'in elinden geçip 2017'de bizimle olacak. ■ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Telltale Games'e has çizimler, hikayeye etki eden kararlar verebilmek, çizgi romanlardan ziyade kendi hikayesini takip etmesi
EKSİ Performans düşüşleri, hikaye geniş ama yüzeysel, dedektiflik namına yapacak pek bir şey yok



İnsanların 24" bir monitör almak için para biriktirdiği şu dönemde, bu kadar çok ekran... Zenginlik budur.

Shadows of Kurgansk

Alevlerden meydana gelmiş anomalileri sopayla dövmek için mi teptik bunca yolu?

Erken erişim oyunlarının bazen suistimal noktasına kadar ulaşabilen serüvenlerini defalarca inceledik, konuştuk. Bu açıdan bakınca Temmuz ayı içinde erken erişim aşamasına geçen ve sadece beş ayın ardından piyasaya çıkmayı başarabilmiş Shadows of Kurgansk'ı alkışlamalı mı yoksa hemen hemen hiçbir yenilik getirmediği için eleştirmeli miyiz sizce? Kendi adıma 3 yıldır erken erişimde olan ancak verdiği tüm sözleri tutup üzerine eklemeye devam eden The Forest gibi oyunları tercih ederim, yalan yok. Peki arkasına Gaijin'in gücünü alan Shadows of Kurgansk ne kadar kayda değer bir hayatta kalma deneyimi sunuyor, gelin inceleyelim. Öncelikle Shadows of Kurgansk bir hayatta kalma oyununun klasik mekaniklerine sahip. Helikopterimizin düşmesiyle kendimizi içinde bulduğumuz macerada çalı çırpı, konserve kutusu ve su şişesi gibi öteberinin tamamı bizim hayatta kalmak ve bir sonraki günü görmek için ihtiyacımız olan enstrümanlar. Crafting olayı dökümandan yoksun olsa da erken erişim günlerine göre gelişim gösteren az sayıda modülden biri. İlk günlere nazaran hem crafting seçenekleri artmış hem de mesela bir barınak yapmak için neye ihtiyacımız olduğu ve onları nasıl üretebileceğimiz konusu biraz daha anlaşılabilir hale gelmiş.

Oyunda dikkat etmeniz gereken şeyler sağlık durumunuz (HP), açlık, ruh sağlığınız ve elbette sırt çantanızın ağırlığı. Çevreden bulduğunuz meyveler ve avladığınız hayvanlardan elde ettiğiniz etlerin de belli bir bozulma süresi mevcut ve eğer bunları ateşte tütsülerseniz bu süreyi uzatmanız mümkün ki fena halde öneriyorum. Oyun sadece 300 MB civarında bir indirme boyutuna sahip ve grafikler ile haritayı gördüğünüzde de korktuğunuz başınıza geliyor. Oyun grafiksel anlamda göz doldurmadığı gibi modellemeler, animasyonlar ve kaplamalar da on sene öncesini hatırlatmakta, özellikle blur efekti öyle yoğun kullanılmış ki bana kıymanın ucuzluğunu saklamak için baharata boğan işletmeleri hatırlattı. Daha kötüsü ise oyun hiç de iddia ettiği gibi "kocaman" haritalara sahip değil, aksine bir hayatta kalma oyununda gördüğüm en ufak haritalardan bazılarına ev sahipliği yaptığını söyleyebilirim. Oyunu diğer hayatta kalma oyunlarından ayıran şey ise haritalarda bazı anomalilerin bulunması. Bu anomalilerin bazıları elektrik akımı, bazıları ise alev şeklinde tezahür etmekte ve aralarında en zararsızları da akıl sağlığınızı kısa sürede bozuyor. Bu noktada alev şeklindeki anomalileri hala sopayla

dövebiliyor olmamız adeta günümü şenlendirdi çünkü bunun erken erişime özgü bir saçmalık olduğunu düşünüyordum, yanılmışım. Oyunun standart hayatta kalma modu yanında bir de hikaye modu bulunduğunu ancak bu modun metinlerinin bazı wattpad fenomeni eserlerden bile daha kötü ve özensiz olduğunu da itiraf etmek zorundayım. Oyunda fizikler ve vuruş hissiyatının yerinde de yeller esmekte ancak en azından oyun sizi bazı yerlerde gerebiliyor. Özellikle de gece karardığında ateşin başında değilseniz, karakteriniz aklını kaybettikçe daralır bilgisayarın başından kalkmanız ve önce ışıkları sonra da pencereyi açıp bir hava alma ihtiyacı hissetmeniz çok olası. Shadows of Kurgansk 24 TL'lik bir fiyat etiketine sahip ki bu fiyata The Forest'ı alabileceğinizi düşünürsek, oyunu oynamanız için çok bir sebep olduğunu düşünmüyorum. ■ **Kürşat Zaman**

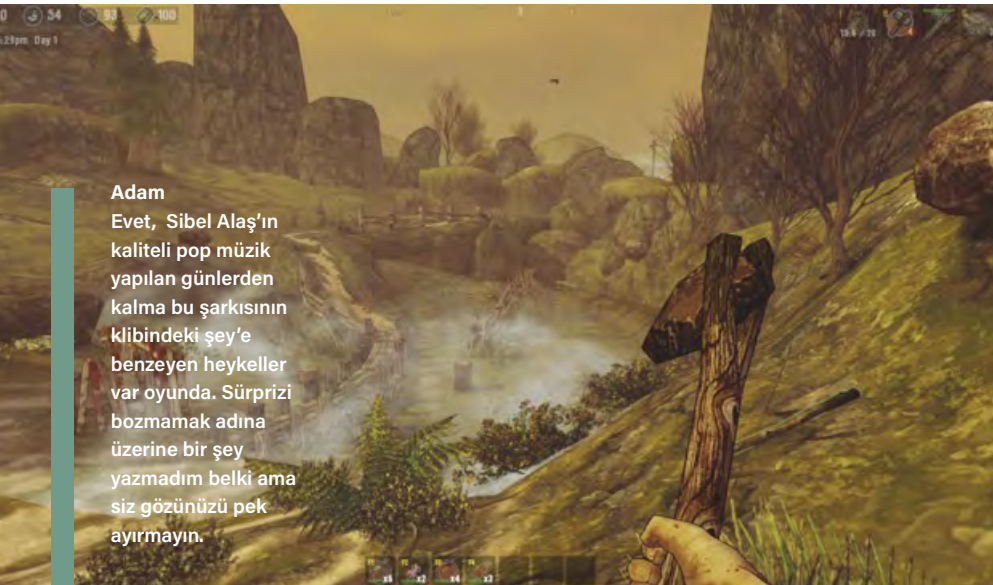
KARAR

ARTI Düzenlenmiş crafting menüsü, başarılı gerilim öğeleri
EKSİ Grafikler, hikaye modu feci, haritalar çok küçük

57

Adam

Evet, Sibel Alaş'ın kaliteli pop müzik yapılan günlerden kalma bu şarkısının klibindeki şey'e benzeyen heykeller var oyunda. Sürprizi bozmamak adına üzerine bir şey yazmadım belki ama siz gözünüzü pek ayırmayın.



2-5 ŞUBAT / İstanbul Kongre Merkezi

OYUNCULAR VE KITALAR BULUŞUYOR

DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI

GIST

GAMING İSTANBUL 2017



BİLETLER GAMING İSTANBUL,
ByNoGame SAYFASINDA VE
OVER GAME MAĞAZASINDA!

GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
1 ŞUBAT 2017 - BAĞÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

Oyun Pazarlama
Oyun Geliştirme Süreci Yönetimi
Sanal Gerçeklik



GIST SEMİNERLERİ
2-4 ŞUBAT 2017 - B2B ALANI

Oyun Sektörü ve Hukuk
Türkiye'de Indie Olmak
Oyunlar ve Devlet Destekleri
Oyun Kariyerinize Başlangıç: Eğitim
Türkiye'de İnkübasyon Merkezleri
Monetizasyon
Türkiye'de VR
E-spor



COSPLAY YARIŞMASI
8.500 TL Ödül Havuzu

INDIE OYUNLAR



EĞİTİM ALANI



TURNUVALAR



EĞLENCE ALANI



ÇOCUK PARKI



ALIŞVERİŞ ALANI



www.gamingistanbul.com

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) DENETİMİNDE DÜZENLENMEKTEDİR.



Yapım **Finish Line Games** Dağıtım **Finish Line Games** Tür **Macera** Platform **PC** Web www.maizethegame.com

Maize

Mısır... Alabildiğince mısır... Lezzetli, tatlı mısır... Garip mısır... Konuşan(?) mısır...

Evet, mısır... Tıpkı adı gibi oyunumuz mısır dolu. Tek sözle mısır işte. Finish Line Games'in ilk oyun denemesi bizlere garip, ama gerçekten garip bir oyun sunuyor. Mısır sunuyor! Gördüğünüz üzere mısıra takmış durumdayım ve mısır takıntımından kurtulabilirim mısır dolu olan mısır temalı ve mısır adlı bu "değişik" oyuna bir şeyler yazmaya çalışacağım. (Ehem, mısır!)

Mısır bir kenara bırakacak (Bu defa ciddiym.) olursak; Maize ne iyi bir oyun ne de kötü bir oyun. Maize'i sadece biraz önce de kullandığım "değişik" kelimesiyle tanımlayabilirim. Beyaz bir ışık, duyduğumuz garip sesler ve en sonunda birisinin "wake up" demesiyle oyuna başlıyoruz. Karakterimiz kafasını kaldırmaz mısır tarlasında olduğumuzu görüyor ve tam üç mısır koçanının koşar adam bizden uzaklaştığına tanıklık ediyoruz. Kontrolleri ele aldığımızda da kocaman bir mısır tarlasında olduğumuzu ve çevrede yaşayan -en azından insan- kimsenin olmadığını fark ediyoruz. Biraz gezindikten sonra anlıyoruz ki bu mısır çiftliğinin altında bir laboratuvar var ve iki bilim adamı, Amerikan hükümeti için "duygusal" mısır yaratmayı

amaçlamış. Neticede duygusalı mı bilemem ama iki bilim adamının konuşabilen mısırlar yaratmış oldukları ortadadır. Karakterimiz ise kimdir belli değildir ve neler olmuş bitmiş araştırmak, biz kimiz sorusuna cevap aramak başlıca görevimizdir. Bir de yürüyen ve Rus aksanıyla konuşan mekanik ayıcık Vladdy var ki, o da ayrı bir mesele.

Maize'in değişik konsepti dışında ne yazık ki bizlere vadettiği bir şey yok. Yapım, birbirinden farkı olmayan keşif ve doğru nesneyi doğru yerde kullanma havuzundan taşan oyunlardan bir tanesi. Çiftlik ve laboratuvar temalı bir mekan, yalnız bir karakter, etrafa serpiştirilmiş notlar ile sağlanmaya çalışılan arka plan hikayesi, bolca eşya ve kilitle kapılar. Bu konsept eminim size bir yerden tanıdık gelmiştir. Maize için biraz mizahi – gırgır yönüne ağırlık verdiği için birkaç ekstradan puanı kapmış durumda. Müzik kullanımı ve diyaloglar ile seslendirmeleri de fena olmayınca, en azından bir incelenmeyi hak ediyor. İsterseniz modası asla geçmeyecek olan "WASD" kombinasyonu ile, isterseniz de gamepad ile oynanabilen Maize grafiksel olarak kahverengi tonlamalara hakim. Daha oyuna başlar başlamaz tepenizde yükselen mısır tarlası ve kahverengi – yeşil – sarı renkler ise ortama hoş bir kava atıyor. Öyle ki müziklerle birleşince sanki seksenlerdeymişsiniz gibi bir hisse kapılıyorsunuz. Bazı anlarda ise (Genellikle yeni bir ortama girerken.) kaplamaların geç yüklendiği gözümünden kaçmadı.

Oyundaki bulmacalar doğru eşyayı doğru yerde kullanmak üzerine kurulu ki mantıklı olmamakla beraber genellikle de absürtler. Yani bir evin elektrikliğini getirmek için tırnak makası gereki-

yorsa mantık konusundaki beklentilerinizi de bir kenara bırakmanızda fayda var diye düşünüyorum. Maize'in en güçlü yönü ise şüphesiz espri anlayışı. Mısır koçanlarının diyalogları, dans partileri, oyunun ilk başında "Q tuşuna basma", "Q tuşuna basmana gerek yok", "Ne kadar basarsan bas Q tuşu bir işine yaramayacak" gibi doğrudan şahsınıza yapılan göndermeler tebesüm ettiriyor. Gelgelelim Maize'in bir yürüme simülatorü oluşu, arka plan hikayesini anlayacağım diye etrafa milyonlarca not bırakılmış olması, bulmacaların bir müddet sonra basit oldukları için ilgi çekmemeye başlaması da oyunun diğer gerçekleri.

Maize komik bir oyun. Küçük sürprizlerle dolu sonuyla da bir şans hak ediyor. Öte yandan ise Maize sıradan bir yürüme... Pardon, macera oyunu. Farklılık, espritüel bir anlatım ve değişkenlik istiyorsanız, Maize favori oyunlarınız arasına bile girebilir. Yahut "ben bununla neden zamanımı harcadım?" da diyebilirsiniz. Neyse, ben bir mısır patlatayım... ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Garip içeriği, kocaman konuşan bir mısır tarlası, müzikler ve seslendirmeler
EKSİ Bulmacalar basit, oyun hayli durağan, okunacak çok fazla not var



Assassin's Creed The Ezio Collection ★

Eğri oturup doğru konuşalım, Assassin's Creed serisi Ezio gibi bir karakteri hala yakalayamadı. Ezio'nun olduğu oyunların haricinde Ubisoft'a söylenmediğim bir oyun yok. Syndicate de dahil... Ama şu koleksiyon var ya, tadından yenmez...

En son Syndicate'i bitirip gözümün önünden uzaklaştırmak için alelacele sildikten ve Ubisoft'a bir ağız dolusu söylendikten sonra şöyle bir düşündüm, acaba haksızlık mı ediyorum diye... Sonra ne tesadüftür ki Ezio Collection ulaştı elime ve istemsizce, şöyle bir tiksinierek baktım kargo paketinden çıkan şeye. Sonra da kendimi tokatlayıp (İnanmayın böyle şeylere.) attım kendimi Desmond ve Ezio'nun hikayesine. Daha önce oynadığım oyunlar olduğu ve dolayısıyla konuya hakim olduğum için her üç oyunun görsel tarafını incelemem yeterli olacaktı. Öyle de oldu, ama...

'Ama'sı şu, az önce de bahsi geçtiği gibi, koca bir Assassin's Creed serisine ait açık ara en iyi 3 oyundan bahsediyoruz. Ubisoft da beklentinin farkında olarak bu üçlemeyi güzel bir paket yapmış, görsel tarafını biraz cilalamış, yüzüne bakılır hale getirmiş, kısacası ısıtmış ve tekrar önümüze koymuş. Her remastered oyunda olduğu gibi, bu üçlemede de şanslı olan taraf, daha önce bu üç şaheseri oynamamış taraf olacak. Oynayanlar da bence bu üçlemeyi bir

şekilde edinsinler, zira hepiniz biliyorsunuz ki Desmond ve Ezio'nun hikayesinin bambaşka bir tadı var.

Deminden beri gevezelik ediyorum ama koleksiyonun içinde hangi oyunlar olduğunu söylemedim bile. Efendim, bu güzide üçlememizde Assassin's Creed 2, AC: Brotherhood ve AC: Revelations yer alıyor. Birbirinin devamı olan öyküde Desmond'ın günümüzdeki hikayesini, Ezio'nun (Ezio Auditore da Firenze) da 1474 - 1514 yılları arasında geçen hikayesini oynuyoruz. Ama ne hikaye...

Her şey bir yana dursun, tekrar altını çizmek istiyorum, bu üçlemeden sonraki hiçbir oyunda dikişin tutmadığını ayan beyan gösteriyor karşımızda duran oyunlar. Hatta daha da derine inmek gerekirse, oyun olması gerektiği son hale zaten AC: Revelations ile gelmişken, sonraki süreçte yer alan hemen hemen her oyun, birer bug cenneti haline dönüştü. (Bunların arasından AC: Black Flag'i çıkarıyorum çünkü o benim gözümde Assassin's Creed serisinden bağımsız bir oyun.) Ubisoft eğer maddiyatı bir kenara koyup her sene bir oyun çıkarmaya çalışmasaydı ve şu an serinin bilmem kaçınıcı oyununu değil de dördüncü oyununu bekliyor olsaydık, efsane kaldığı yerden devam ediyor olacaktı.

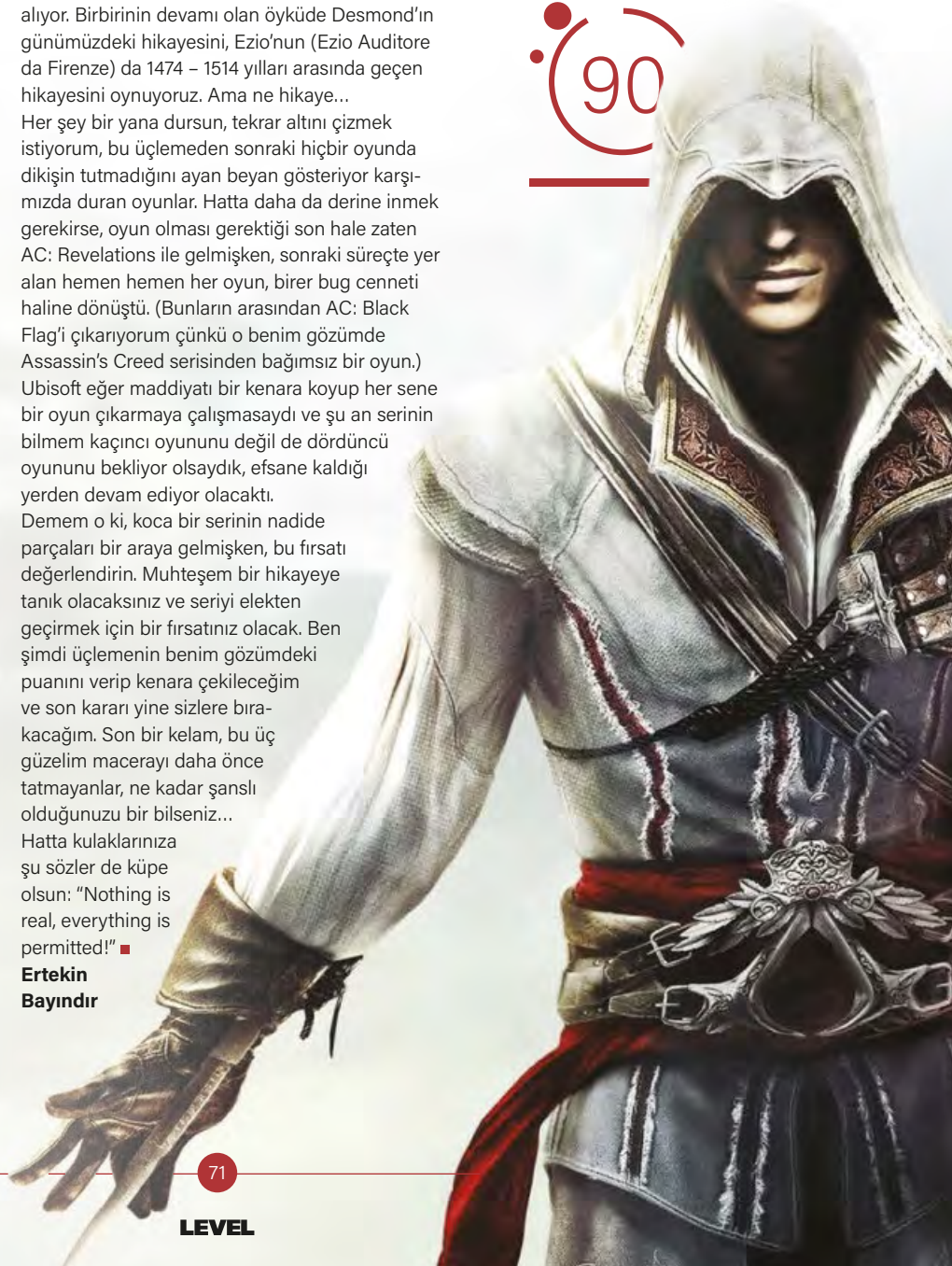
Demem o ki, koca bir serinin nadide parçaları bir araya gelmişken, bu fırsatı değerlendirin. Muhteşem bir hikayeye tanık olacaksınız ve seriyi elekten geçirmek için bir fırsatınız olacak. Ben şimdi üçlemenin benim gözümdeki puanını verip kenara çekileceğim ve son kararı yine sizlere bırakacağım. Son bir kelam, bu üç güzelim macerayı daha önce tatmayanlar, ne kadar şanslı olduğunuzu bir bilerseniz...

Hatta kulaklarınıza şu sözler de küpe olsun: "Nothing is real, everything is permitted!" ■

Ertekin Bayındır

KARAR

ARTI Yenilenmiş grafikler, Üç oyunda birleşmiş muhteşem hikaye
EKSİ Seriyi daha önce bitirenler için şart değil





Yapım Square Enix Montreal Dağıtım Square Enix Tür Puzzle, Platform Platform PC, PS4, Vita, Android, iOS Web www.laracraftgo.com

Lara Croft GO

Basit ve bağımlılık yapan bir GO oyunu daha!

2014 yılında Square Enix, Hitman Go adında bir oyunla bizlere merhaba demişti. Aksiyondan arınmış ve sadece bulmacalardan oluşan içeriği, oyun tahtası misali görüntüsüyle Ajan 47'yi bambaşka bir çehrede karşımıza çıkartmıştı. En güzeli de yediden yetmişe herkes keyifli saatler geçirmişti Hitman Go ile. Tabii Square Enix için de yeni bir seri doğmuş, yeni bir gelir kapısı açılmıştı. Tomb Raider serisinden devşirilen Lara Croft GO da ikinci GO oyunu olma unvanı ile, mobil platformlardan sonra PS4 (Vita ile çapraz platform özelliğine sahip) ve Steam üzerinden de türün takipçilerine sunuldu. Lara Croft GO ile selevi Hitman GO arasındaki en büyük fark şüphesiz görsel sunumu. Hitman GO sanki tahta bir zemin üzerinde piyonlara benzer karakterlerle oynanırken Lara Croft GO

GO!
Lara Croft GO,
Square Enix'in
GO serisinin ikinci
oyunu. İlki Hitman
GO ve üçüncüsü
de şimdilik sadece
Android ve iOS için
çıkan Deus Ex GO!

bildiğiniz oyun gibi olmuş. Bununla demek istediğim; basitlikten ziyade Lara kendi detaylı mekanlarına, rengarenk ambiyansına, yaratıklarına vs. sahip. Olaylar bir oyun tahtası üzerinde değil, tam tersine Tomb Raider'a has o dünyada olup bitiyor.

Hikaye olarak yapım herhangi bir şey vadetmiyor. Amacımız Lara ile gizemli yerleri, balta girmemiş ormanları ve tehlikeli suları araştırıp hazineleri kapmak. Bunları da elbette "GO" tarzı yapıyor ve noktalarla birleştirilen patikalarda bölüm bölüm ilerlemeye çalışıyoruz. İlk bölümler tahmin edeceğinize üzere alıştırma bölümleri. Dümdüz yolda ilerlemek ile başlayan serüven, her bölümde bir basamak daha zorlaşıyor. Önce tuzaklar karşımıza çıkıyor, sonra ölümcül mekanizmalar, sonra düşmanlar derken bölümleri bitirme süreleri uzayıp gidiyor. Tıpkı Hitman GO'da olduğu gibi, her bölümün ilk bakışta görülmeyen belirli bir stratejisi var. Arka arkaya iki düşman mı var? Arkaların-dan dolanıp düşmana gözükmeden bitirici hamlemizi yapmalıyız. Ölümcül tuzak mı var? Doğru anı bekleyerek, doğru hareket kombinasyonları ile Lara'yı ilerletip önümüzdeki engelleri aşabiliyoruz. Eğer ki baktınız çözümü bulamıyorsunuz; menüdeki yardım sistemiyle izleyebileceğiniz yol sizlere sunuluyor. Lakin benim tavsiyem uzun da sürse, yardım almadan bölümleri geçmeyi deneyin. Sonuçta oyunun amacı bu, değil mi? Düşmanın önündeki noktaya veya bir tuzağa yakalandığınızda doğal olarak Lara ölüyor ve bölümün uzunluğuna göre ya en baştan ya da "checkpoint" olarak adlandırabileceğim noktalardan şansımızı yeniden deniyoruz. Lara Croft GO'da silahlar da kullanımımıza sunulmuş durumda. Örneğin bazı bölümlerde mızraklar karşımıza çıkıyor ve bu mızraklarla düşmanımızı uzaktan (Aynı hizada olmak koşulu ile.)

alt edebiliyoruz. Tabii bunu doğru düşman üzerinde kullanmamız gerekiyor. Aksi halde oyun tikanır ve "retry" tuşu ile başa döneriz. Etrafa saçılmış hazineleri de gözden kaçırmaya çalışın. Bu hazineler sayesinde -eğer bölümlerde hepsini toplayabilirsiniz- Lara için yeni elbiseler açabilmeniz mümkün. Lara Croft GO, özellikle de görselleri ile bir hayli bağımlılık yapan bir yapım. "Bir bölüm daha oynayayım, bu son" derken bir anda saatlerinizi harcayabilirsiniz. Diğer taraftan ise tıpkı Hitman GO gibi bir kez geçilen bölümü yeniden oynamanız için herhangi bir sebep yok. Özellikle uzun ve zorlayıcı bir bölümü hayli kafa patlatarak geçtikten sonra, insanın canı o bölümde hazine kalmış olsa bile geri dönüp tekrarlamak istemiyor. Yani oyunu tekrar değeri yok diyebiliriz.

Lara Croft GO, iç gıdıklayıcı bir hikaye sunmasa da, bir bölümü geçtikten sonra bir daha yüzüne bakmak istemeseniz dahi oynadıkça oynamak isteyeceğiniz bir yapım. Bir de PS4'te HD görüntülerle oynayınca ister istemez başından kalkamıyorsunuz.

■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Dikkat çekici grafikler, zorlayıcı bulmacalar, Tomb Raider evreni
EKSİ Hikaye yönü zayıf, tekrar değeri yok

87



Yapım **Mimimi Productions** Dağıtım **Daedalic Entertainment** Tür **Aksiyon, Strateji** Platform **PC, PS4, Xbox One, Mac** Web **www.shadow-tactics.com**

Shadow Tactics Blades of the Shogun

Geceleri ekran başında hırs yaparak bitirmeye çalıştığınız oyunlar serisine bir yenisi eklendi! ★

Yaşı 30'lara yaklaşmış ya da aşmış oyuncular arasında sık sık geçmişteki klasikleşmiş oyunların konusu açılır. Kimi Half-Life çok iyiydi der, ötekisi Fifa 99 en iyi Fifa oyunuydu diye ekler. Ortak bir nokta vardır, Commandos her oyuncunun sinirini zıplatan zorlukta ve bir o kadar da keyifli bir oyundur! Yıllar içinde Robin Hood çıktı, Desperados çıktı, hatta başka benzer oyunlar da piyasaya çıktı. Ama hiç biri Commandos'un klasını zedeleyemedi. Böyle olmasının da en önemli sebebi, karakterlerin çok samimi bir yapısının olması ve İkinci Dünya Savaşı'nın bizlere verdiği hissiyattı. "Yessööğğ" dediğiniz an Commandos bilen birinin yüzünde anlamsız bir gülümseme oluşur arkadaşlar, deneyin isterseniz?

Gelelim misafirimiz Shadow Tactics'e. 2-3 arkadaşımın "al bak sen seversin, Commandos'un Japonlusu" diyerek tarafıma önerdiği bu oyunu bana incelemek için yolunu yapmaya çalışan çok sevgili Kürşat, "SABATON - Shiroyama dinleyerek oynarsın" diyerek son darbeyi



indirdi. Ansızın yediğim bu pusu karşısında hiçbir şey yapamadım. Bu oyunun genel mantığı da bu aslında. Haritada belli bir noktada sizin kontrolünüze verilen farklı yeteneklerdeki gencolarla, belli bir görevi, düşmanlarınızı pusuya düşürerek başarıyla tamamlamak. Bu anlatımın literatürdeki karşılığı taktik bazlı gizlilik oyunu oluyor. Karakterler aynı Commandos ve diğer oyunlarda olduğu gibi farklı uzmanlıklara sahip bireyler. Takuma bu kadronun keskin nişancısı. Yaşlı başlı bir amcaya göre oldukça başarılı bir el göz koordinasyonuna sahip diyebiliriz. Mugen isimli gözü kara arkadaşımız düşmanlara en önde saldırmayı seven yapıda ve ensesi kalın, kaslı bir arkadaş. Büyük objeleri hareket ettirmek konusunda da bu arkadaş bize yardımcı oluyor. Ayrıca aynı anda birden fazla düşmana da zarar verebiliyor. Aiko grubun ajanı. Düşmanları baştan çıkartarak sessizce suikast yapabiliyor. Yuki ekibin çılgın ufaklığı. Hızlı ve etkili saldırı tekniklerinin yanı sıra kapan kurup ansızın dikkat dağıtabiliyor. Bütün bunların yanında grubumuzun bütün yükünü sırtlayan Hayato, belki de bu ekibin görünmez kahramanı. Gizlenmek, tırmanmak, ninja yıldızı ile suikast yapma konusunda pek becerikli. Karakterleri anlattıktan sonra gelelim oyunun akışına. Haritanın en ücra köşesinde görev başlıyorsunuz. Sessiz ve derinden ilerlemeden önce bir haritayı açıp nerede olduğunuza bakıyor ve konum itibarıyla bulunduğunuz bölgedeki zincirin en zayıf halkasını belirliyorsunuz. Bazen 4-5 dk boyunca rakibin alanda nasıl dolaştığını, nereden geçtiğini izleyip, doğru hamle için doğru zamanı yakalama aşamasında plan yapmanız

gerekebiliyor. Bu da bu tip oyunların en güzel kısmı zaten. Her karakter her hamleyi yapmadığı için duruma uygun şekilde hareket geçmeniz gerekiyor. Mesela Mugen çatılara tırmanmıyor -kocaman adam çok normal- ama daha hafif ve esnek olan Hayato hopbidi diyerek çatıdan rakibin üzerine atlayabiliyor bile. Yıllar sonra bu oyuna yüksek puan verme noktasında çekinmeden basıp geçeceğim, çünkü bu satırları siz okuduktan sonra "bu nasıl bir oyunmuş" dediğinizde Steam'de indirebileceğiniz bir demosu bulunuyor oyunun. Günümüzde çoğu firmanın pek girişmediği bu oyardan ötürü kendilerini alkışlıyor ve Shadow Tactics'i 2016'nın en keyifli, gözü kapalı alınabilecek oyunlarından biri ilan ediyorum!

■ İlker Karas

KARAR

ARTI Nadir gelen bir türde nadide bir yapı, demosu var!

EKSİ İlk yükleme ekranında biraz (!) fazla bekliyor, zorluk düzeyi çok yüksek





Goliath Tanklar gerçekten girdiği yeri gül bahçesine çeviriyor

Yapım **StormCube Games** Dağıtım **StormCube Games** Tür **Strateji Platform PC** Web www.stormcube-games.com/reconquest

Reconquest

Strateji denildiği zaman aklınıza ilk olarak RTS türü mü geliyor? Peki, RTS ismini duyduğunuzda şöyle bir 90'lı yılların ortasına ışınlanıyor musunuz? Eğer cevaplarınız "evet" ise, hoş geldiniz...

RTS türü şüphesiz en çok tüketilen strateji başlıklarındandır. Konuyla hiç alakası olmayan oyuncuların bile rahatlıkla deneyim edebildiği, animasyonlara fazlasıyla önem verilen bu tür, aynı zamanda modern bilgisayar oyunlarının en eski yapılarından birisini oluşturur. Ben artık dinazor diyebileceğim çoğu oyuncu gibi RTS türü ile bu dönemde tanıştım. Tabii ki ilk olarak Dune II ile açtım gözlerimi, akabinde yine Westwood Studios tarafından yapılan Command & Conquer ile yoğruldu. Derken Command & Conquer: Red Alert serisi başladı. Aynı dönemde ortaya çıkan StarCraft ise RTS oyunculuğuna baştan sona değiştirecekti...

Aslında Reconquest tam da geçmişte RTS'ye yön veren bir noktaya, farklı bir geri dönüş mahiyetinde. Reconquest ufak boyutta bir oyun. Bu sebepten herhangi bir giriş videosuna sahip değil. Hemen her türlü bilgi daha eski ekol diyebileceğim, çizgi roman formatında ekranlara yansıyor. Özellikle senaryo modunda bunu fazlasıyla görebiliyoruz. Oyunda iki fraksiyon

bulunuyor; United Cities ve de Clan of the Outlaws. Senaryo olarak Üçüncü Dünya Savaşı'nı arkada bırakmış olan bir dünyada, devasa bir radyasyon birikintisinin şafağını deneyim ediyoruz. United Cities bu radyasyondan kaçan ve yer altında koloni kuran, zamanla şehirlere evrilen ve nihayetinde birleşen farklı ulus devletlere verilen isim. Clan of the Outlaws ise yeryüzünde bir şekilde yaşamayı sürdürebilmiş ve aynı zamanda oyunun ana kaynağı olan "Shale Gas" ile hayatını birleştirmiş bir ekip. Tabii oyunun sunumuna göre United Cities iyi, Outlaws tarafıysa kötü rolünü üstlenmiş bulunuyor. (Tabii bence bu da göreceli bir kavram.) Oyunda klasik kaynak topla, üret ve saldır mekaniği çalışıyor. Animasyon konusunda hiç de fena bir iş çıkartılmadığının da altını çizmek isterim. Her ne kadar piyade birliklerinin yürüyüşleri komik gözüküyor olsa da tank ve uçan birimlerin mekanikleri ziyadesiyle kaliteli... Fakat Reconquest'i farklı yapan çok daha kritik bir nokta var... Bu oyun Command & Conquer'in neredeyse tıpkısının aynısı! Kullanıcı ara yüzünün sağ tarafında bulunan panel ile bina ve asker üretimi yapabiliyoruz. Tıpkı C&C'de olduğu gibi bir Construction Yard'ımız var. İlk yapmamız gereken şey enerji, akabinde Barracks ve sonrasında da Refinery... Üretim menüsünün üst kısmında bulunan bina, savunma binası, kara aracı ve uçan araç sekmeleri bile aynı. Hatta ürünlerin kabaca fiyatları bile C&C serilerindeki benzer şekilde ayarlanmış. Bir tarafta, Desert Fox, Jackal ve Monster tankları varken, diğer tarafta çok daha tanidik

olan Tank, Heavy Tank ve de Goliath Tankları bulunuyor. Yapılan stratejiler hemen hemen aynı... Aradaki en büyük fark, Reconquest'in post apokaliptik bir dünyada geçmesi ve tabii o klasik C&C videolarına sahip olmaması. Fiyatına göre kesinlikle eğlenceli bir RTS olsa da bina yapılabilecek yerin oyunun henüz başında belirli sınırlarla çizilmiş olması, para akışının gidişata göre olan oransızlığı, saldırı için düşmana tıklayınca birimlerimizin aynı zamanda o noktaya doğru ilerlemeye çalışması oyunu birçok anlamda C&C'den uzaklaştırdığı gibi, biraz da fason hale getiriyor. Bakalım bu eskiyi yâd ettiren oyun, yakın zamanda kendisini geliştirip benim gibi klasik RTS tutkunlarını kendisine bağlayabilecek mi?

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Klasik RTS öğelerini taşıyor olması, eğlenceli ve hızlı oyun yapısı, kısa sürede öğrenilebilmesi

EKSİ Bazı yapay zekâ sorunları, harita yapılarındaki dengesizlik, sorunlu oyun içi ekonomifarklı değil





Tür Platform Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Super Mario Run

Heyecanla beklenen an geldi!

Merakla beklenen Super Mario Run, geçtiğimiz ay itibariyle piyasaya sürüldü. F2S (Free to Start) olan yapımı iki farklı moda değerlendirmekte fayda var. İlki, telefonlara uyarlanmış klasik Super Mario. Ancak, bu moda yalnızca 1. Dünya'yı ücretsiz olarak oynayabiliyoruz. Oyunun tamamını oynamak içinse, 26.99TL'lik bir ödeme yapmamız gerekiyor. İkinci modsa, diğer oyuncular ile mücadele ettiğimiz, prensesin kaçırılmasıyla yı-

kılmış olan şehri baştan şekillendirdiğimiz mod. Bu mod kağıt üstünde ücretsiz olsa da, diğer oyuncularla oynamak için bilete ihtiyaç duyuyoruz ve bu biletleri yalnızca 6 saatte bir girilebilen, tamamen şansa dayalı olan bir mini bölümden kazanabiliyoruz. Super Mario Run, telefonlar için tasarlanmış, oldukça başarılı kontrollere ve yapıya sahip olsa da, yüksek fiyatıyla sınıfta kalıyor. ■ Puan: 5,0



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Angry Birds Blast

Sinirli kuşlar geri dönüyor!

Angry Birds kesinlikle tartışmaya açık bir marka değil. Oyun sektörünün ötesinde, sinema, hediyeleşme, giyim gibi pek çok sektörde de kendini ispat etmeyi başaran kuşlar, yepyeni oyunuyla özüne yani telefonlarımıza geri dönüyor. Bunu da, Candy Crush Saga ile popülerliği yeniden tavan yapan, Bejeweled tarzı bir bulmaca oyunu ile yapıyorlar. Oyundaki amacımız, türdeki diğer oyunlara benzer şekilde, aynı renkteki balonları yan yana getirerek patlatmak. Bunu yaparken bize, belirli türdeki kuşları kurtarmak ya da domuzlardan kurtulmak gibi çeşitli görevler de veriliyor. Şimdilik 200'ün üzerinde bölüm bulunan oyun, canın bittiğinde ödeme yap ya da bekle sistemini temel alıyor. Eğer türü seviyorsanız kaçırmayın derim. ■ Puan: 7,0



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gods and Glory

Ordunuz hazır mı?

Oyun dünyasında zamanla değişen çeşitli trendler olsa da, asla değişmeyen ve her zaman bir oyuncu kitlesine sahip türler de yok değil. Özellikle şehir yaratıp yönetme ve bu sırada diğer oyuncuların şehirlerine saldırma temelli strateji oyunları uzun yıllardır popülerler. Gods and Glory de bu türün son halkalarından. Oyundaki amacımız tahmin edebileceğiniz üzere en güçlü, hatta yenilmez şehre ve orduya sahip olmak. Bunu yapmak içinse, stratejinize uygun şekilde sırayla çeşitli güçlendirmeleri yapmanız gerekiyor. Bunun yanında, diğer oyuncularla savaşırken savaş stratejilerinizin de oldukça önemli. Hangi birliğin önde ya da arkada duracağına sizin karar vermeniz gerekiyor. Gods and Glory türe ciddi yenilikler getirmiyor olsa da, türü sevenler için oldukça başarılı bir alternatif. ■ Puan: 8,0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Super Mario Run
2. Truck Simulator 2017
3. Angry Birds Blast
4. Sniper 3D Assassin
5. Trial Xtreme 4

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Assassin's Creed: Identity
2. Osmanlı Devri
3. Hitman: Sniper
4. Mini Metro 4
5. LIMBO



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Clash of Clans
3. Candy Crush Saga
4. Hill Climb Racing
5. FIFA Mobile

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Temple Run: OZ
3. Need for Speed: Most Wanted
4. True Skate
5. Riptide GP: Renegade



Tür **Strateji** Platform **iOS, Android** Fiyat **2.69TL**

Mini Metro ★

Metroyu baştan yaratmaya ne dersiniz?

Günümüzde şehirler büyümeye ve kalabalıklaşmaya devam ediyor. Bu kalabalık da her gün hedefleri doğrultusunda bir yerden, diğerine yolculuk ediyor. Bu yolculuklarda da en önemli toplu taşıma aracı olarak metro hemen göze çarpıyor. Tabii ki yoğunlukla kimse metroların çalışma şekli ya da kalabalığı sebebiyle mutlu olmuyor. Peki rolleri değiştirsek ve sizden gelişen bir metro ağını baştan yaratmanız istense başarılı olabilir miydiniz? Eğer ki cevabınız evetse, sizi Mini Metro oynamaya davet ediyorum. Oyundaki amacımız tam da az önce belirtti-

ğim gibi baştan bir metro sistemi yaratmak. Bunu da rastgele yerlerde değil, metrosuyla ünlü şehirlerde yapıyoruz. Oyunda yeni bir hat açmak, hatları uzatmak, tren ya da vagon sayısını arttırmak tamamen bizim elimizde. Tabii ki bazı sınırlamalara uyarak. Tahmin edebileceğiniz üzere şehirimiz yeni yeni büyümeye başladı ve sınırsızca para harcama şansımız yok. Bu yüzden belirli yolcu sayılarına ulaşınca çeşitli tercihler yapmak zorunda kalıyoruz. Oldukça keyifli zaman geçirmenizi sağlayacak Mini Metro'yu kesinlikle es geçmeyin. ■ Puan: 9,0



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

Heroes of Dragon Age ★

Dragon Age evreni artık cepte!

Dragon Age serisi özellikle taktiksel oynanışı sebebiyle oldukça başarılı olmuştur. Hikaye ve evren konusundaysa bence rakiplerinin bir adım gerisindedir. EA böyle düşünmüyor olacak ki, Dragon Age evrenini ve karakterlerini merkeze oturtan Heroes of Dragon Age ile karşımıza çıkıyor. Hem PVE hem de PVP modu bulunan oyunda, savaşlar tur tabanlı olarak gerçekleşiyor. Ancak, savaş sırasında oyuna müdahale edemiyorsunuz. Bunun yerine, rakibinize önceden göz atıp, ona uygun bir takımla

karşısına çıkmanız gerekiyor. Bunun da bazı incelikleri bulunuyor. Mesela, tek karaktere saldırı yapan rakiplere karşı, ön sıralara yüksek canı olan, tank olarak tanımlanabilecek karakterler, arka sıralaraysa canı düşük ama yüksek hasarlar çıkartabilen karakterler koymak verimli olabiliyor. Alan hasarı olan rakiplere karşıysa tüm karakterleriniz hem can, hem de saldırı yönünden güçlü olmaları önemli. Oyunda yeni karakterleri, çeşitli paketlerle elde edebiliyoruz. Paketler hem nakit ödemeler yaparak, hem de oyun içinde kazanılan parayla alınabiliyor. Ancak ne şekilde aldığınız, tahmin edebileceğiniz üzere, çıkacak olan karakterin iyi olma ihtimalini doğrudan etkiliyor. Heroes of Dragon Age türünde başarılı bir yapım olsa da, Pay-to-Win yapısı beni oldukça rahatsız etti. Bu benim için sorun değil diyorsanız, Heroes of Dragon Age'i kaçırmayın derim. ■ Puan: 8,0



ONLINE

Gwent

The Witcher Card Game

**Gwent
The Witcher Card
Game**

Geçtiğimiz yılın -ve hatta bazı yazarlarımıza göre önümüzdeki birkaç yılın da- en iyi oyunu olan The Witcher'in senaryosunda tanıştığımız Gwent, nihayet başı başına bir oyun haline geliyor.

Sayfa 80

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!



Battleborn

Overwatch'un rakibine kış güncellemesi!

Oynanış bakımından eğlenceli bir yapı sunsa da Battleborn ilk başta gördüğü yoğun ilgiyi devam ettiremedi. Battleborn'un oyuncu kaybının belki de en önemli nedeni oyunun orijinallikten uzak olmasıydı. Buna rağmen yapımcılar Battleborn'dan vazgeçmiyor ve oyuncuları geri döndürecek pek çok atılım gerçekleştiriyorlar. Kış güncellemesi ile Battleborn yeni yılı pek çok yenilik ile karşılayacak. Bu güncel-

leme ile beraber oyunun giriş bölümünü oynadıktan sonra oyunun temel 25 karakteri açılacak. Bunun yanında karakter açma başarımları da yeni kostümler ile oyuncularını ödüllendiriyor. Kış güncellemesi ile gelen yenilikler arayüzde de bir rahatlama yaşıyor. Artık karakter seçim ekranında karakterler Attackers, Defenders ve Support olarak ayrılacak. Bunun yanında ekipman ve kostüm seçimi çok daha kullanışlı hale ge-

liyor. Tüm bunların yanında memnun olmadığınız bir karakteri bırakabiliyor ve yenisini seçebiliyorsunuz. Ayrıca rakip takımın hangi karakteri seçtiğini gösteren bir yeteneğe de sahip olabiliyorsunuz. Son olarak oyuna eklenen en önemli özelliklerden biri olabilecek Draft modu, karakter seçim ekranında stratejik seçimler ve yasaklamaların yapılabildiği bir oyun yapısı sunuyor. ■

Lord of the Rings Online

LOTRO ve DDO el değiştirdi!

Uzun yıllardır MMORPG piyasasının önemli oyunları arasında yer alan Lord of the Rings Online ve Dungeon & Dragons Online bildiğiniz gibi Turbine himayesindeydi. Ancak geçtiğimiz ay Turbine her iki oyunun da bundan böyle Daybreak çatısı altında yayınlanacağını duyurdu.

Peki Turbine, çok uzun yıllardır kendi çatısı altında geliştirilen ve yayınlanan bu iki köklü

oyunu neden bıraktı? Bunun nedeni elbette Turbine'in yavaş yavaş işten çıkarmalara başlayıp, firmanın Warner Bros. himayesine girmesi. Gerçi bu anlaşma sırasında LOTRO ve DDO'nun eskisi gibi yayınlanmaya devam edeceği söylenmiş olsa da görüldüğü gibi sonuç pek de öyle olmadı. Her ne kadar oyununu yayıncılığını Everquest, DC Universe Online, H1Z1 ve Planetside 2 gibi önemli MMO'ların

yayıncılığını yapmakta olan Daybreak Games üstlense de, oyunun yapımcılığı Turbine'dan ayrıldıktan sonra kurulan Standing Stone Games isimli bağımsız bir firmaya gitmiş durumda. Elbette bu firmanın çalışanları daha önce bu iki oyunda çalışmış olan ve Turbine'dan ayrılan insanlardan kurulu. Bakalım, bundan sonra bu iki köklü oyunun geleceği nasıl şekillenecek. ■



Fiesta Online

Lost Kingdom güncellemesi yedi yeni harita getiriyor!

Anime görselli oyunların artık eskisi kadar popüler olmadığı bir gerçek. Bunun yanında, hala bu tür MMORPG'leri oynayan oyuncu sayısının azımsanmayacak miktarda olduğu da bir gerçek. Yakında onuncu yılını kutlayacak olan Fiesta Online da anime görselleri sahip MMORPG'ler içerisinde en köklü ve sevilen isimlerden biri.

Bugüne kadar onlarca genişleme ve güncelleme yayınlayan yapımın son güncellemesi Lost Kingdom, bir kez daha oyun dünyasını genişletiyor. Halihazırda yayında olan bu güncelleme, aslında bir güncelleme dizisi

olacak ve ilerleyen dönemlerde bunun devamı şeklinde yeni güncellemeler gelecek. Lost Kingdom güncellemesinin oyuna getirdiği en önemli içerik yedi yeni haritayı oyuna ekliyor olması. Bu haritalardan bir tanesi 120. seviye ve üçer tanesi 125. seviye ve 130. seviyeler arasında değişiyor. Elbette haritalar ile beraber 150'den fazla yeni görev, yeni silah ve zırh tasarımları, yeni kolye, yüzük ve küpe setleri, yeni düşmanlar ve yeni boss'lar da oyuna eklendi. Lost Kingdom'ın daha ilk parçasından bu kadar çok içeriği gördüysek, ilerleyen zamanlarda neler görebileceğimizi siz hayal edin. ■

Duelyst

Rise of the Bloodborn'un yepyeni kart seti!

Kart oyunlarının popülerleşmesinden bu yana orijinal bir oynanış modeli ile karşımıza çıkmayı başaran yapımçı firma sayısı oldukça az. Counterplay Games'in ise Duelyst ile bu işte son derece başarılı olduğunu düşünüyoruz. Temel olarak bir kart oyununu bize sunan yapımçı firma, bu oyun yapısını sıra tabanlı strateji öğeleriyle zenginleştiriyor. Nisan 2016'da piyasaya çıkan yapım, Ağustos ayındaki "Denizens of Shim'Zar" isimli ilk genişlemesinden dört ay sonra ikinci genişleme paketi "Rise of the Bloodborn" ile kart koleksiyonunu hayli güçlendirdi.

Rise of the Bloodborn oyuna tam 39 yeni kartı eklemiş durumda. Bu kartlara sahip olmak için güncelleme ile beraber gelen orb'lara da sahip olmanız gerekiyor. Her bir orb'u oyundan kazanacağınız 300 altına veya 2.99\$'a satın alabilirsiniz. Bu orb'ların her biri, üç farklı kartın üçer kopyasını içerecek. Bu kartları herhangi bir şekilde craft edemeyecek olsak da bu kart setinden üç tanesini birleştirerek prizmatik versiyonlarını elde edebileceğiz. Son olarak yukarıda bahsettiğim gibi, her bir orb'u tek tek alabileceğiniz gibi 19.99\$'lık fiyattan tüm bir kart setine de sahip olabilirsiniz. ■





GWENT The Witcher Card Game

Yepyeni bir kart oyununa hazır mısınız?

2015 yılının en iyi oyunu olan The Witcher III'ü iyi yapan özelliklerden birisi olan Gwent, artık başlı başına bir isim! Kart oyunu ve The Witcher sevenleri bir araya getirmeyi hedefleyen yapımı, kapalı beta testinde sizler için inceledik!

The Witcher III şüphesiz sadece 2015 yılının değil, 2016 yılının da en iyi oyunudur. Yazılarımı takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, takip eden yılda bile ondan daha iyisinin çıkmayacağını öngördüğümü zaten biliyorlardı. Hatta yazımda da Gwent isimli oyuna büyük bir yer vermiştim... İşte Witcher III o kadar iyi bir oyun ki hem bugün halen zirvede, hem de geçen yıl The Witcher III içinde yeşeren ufak bir oyun, bugün başlı başına bir yapıma dönüştü. Bazılarına bu Half Life'in içinden çıkan Counter Strike gibi gelebilir ama bu durum çok daha farklı sevgili okur. Her şeyin en ince detayına kadar düşünüldüğü bir oyunun ilk meyesinden bahsediyoruz...

Kart oyunları

Malumunuz Blizzard'ın ürettiği Hearthstone

isimli oyun ile birlikte daha önce hayatında pişti bile oynamamış bir jenerasyon, kart oyunu oynar hale geldi. Pek tabii Hearthstone'un başansı, Blizzard'ın her daim olduğu gibi piyasayı çok iyi okumasından kaynaklanıyordu ama bu bambaşka bir konu... Kart oyunu yapmak zordur; hem de bayağı bir zor. O yüzden Hearthstone da dahil olmak üzere hemen her türlü oyun bir şekilde Magic the Gathering'in izini takip eder ve günün sonunda onun gölgesinde kalmaya mahkum bir hayat sürer. Fakat Gwent o kadar nadide bir oyun ki tıpkı The Witcher III gibi farklılık yaratmayı başaran ender yapılardan. Gwent'te de tıpkı birçok kart oyununda olduğu gibi bir deste edinmeniz gerekiyor. Fakat diğer oyunlara nazaran bu oyunda destemize çok daha az müdahale ediyoruz. Oyundan da çok iyi tanıdığımız Monster, Northern Realms, Scoia'tael, Skellige ve beta aşamasında henüz açık olmayan Nifgaard olmak üzere beş farklı fraksiyon bulunuyor. Her fraksiyonun kendisine özel bir oyun modeli var. Yani farklı özelliklere sahip kartlarla, bambaşka bir oyun deneyimi yaşatıyorlar. Fraksiyonlara özel olarak masada bulunan Leader kartlarıysa bir noktada

en büyük bonusu sunuyor.

Her oyuncu başlangıçta on adet kart çekiyor. Dileyenler açılış elindeki üç kartı değiştirebiliyor. Buradaki mantık, olabildiğince yüksek rakama ya da etkiye sahip kartları elde tutmak. Oyunda; Melee, Ranged ve de Siege olmak üzere üç farklı sıra mevcut. Her tur elimizdeki kartları ilgili sıraya koyuyor ve turu rakibe veriyoruz. İkinci tur başlarken de iki kart ve eğer oyun üçüncü tura kalırsa bir kart daha çekerek devam ediyoruz. Bu sebepten elde kart tutmak birçok kart oyununda olduğu gibi büyük önem arz ediyor. Yani ana hesap az kartla çok iş yapmak. Eğer ilk tur rakip sizden çok kart harcaayıp toplam rakamda önünüze geçerse, bırakın ilk turu kazansın. Böylece ikinci ve üçüncü tur kuvvetle muhtemel lehinize olacaktır. Oyunun ana mekaniği gayet sade ve kısa sürede alışılabilir cinsten. Bu sayede oyuncuyu yormadan kendisine bağlayabiliyor. Tabii Magic the Gathering ve Hearthstone gibi aksiyonlu olmaması bir dezavantaj ama mekanik açısından kesinlikle çok iddialı. Özellikle kart oyunlarıyla haşır neşir olan oyuncuların Gwent'i beğeneceğine eminim. Ben bu satırları yazarken oyunumuz henüz kapalı beta aşamasındaydı ama The Witcher III'ün içerisindeki mekaniklerinin bu kadar değişmiş olması bile şimdiden beni etkilemeyi başardı. Gwent eminim piyasaya çıktığı zaman çok kaliteli bir oyun olacaktır. Hoş, bir Hearthstone kadar oyuncu toplamayacaktır ama zaten toplamaz da biraz da biz bize kalalım değil mi?

■ Ertuğrul Süngü





Yapım **Crazy Rocks Studios** Dağıtım **Crazy Rocks Studios** Tür **Dövüş** Platform **PC** Web **streetwarriorsonline.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Street Warriors Online

En güzel sokak dövüşü, online ortamda olandır.

Sokak dövüşleri ile ilgili bugüne kadar onlarca oyun oynadım. Her ne kadar bu durum son birkaç yıl için pek de geçerli olmasa da, Urban Champion'dan Final Fight'a kadar birçok oyuna günlerimi, haftalarımı verdim. Modern dönemde bu tür oyunların popülaritesi azaldı. Aslında geçtiğimiz aylarda Sleeping Dogs'un yapımcısı United Front Games, sokak çeteleri ve dövüşleri ile ilgili SMASH + GRAB adında hoş bir oyun çıkarmıştı. Oyunu kısa süre oynadıktan sonra beğensem de yapımcı firmanın, beklenmeyen bir şekilde yaşadığı

iflas sonucu oyunun sunucuları kapandı. Benzer bir yapım ise bu defa bağımsız bir yapımcıdan, Crazy Rocks Studios'dan geldi. Sokak savaşlarını bir düelloya dönüştüren Street Warriors Online, eğlenceli bir yapı sunuyor olsa da elbette bazı eksikleri bulunuyor.

Street Warriors Online (SWO), oluşturduğunuz karakter ile çeşitli oyun modlarında rakiplerinizi karşı dövüşmenizi sağlıyor. Öncelikle bu oyun modlarına bakalım. Oyunda Skirmish, Conquest ve Capture the Bag olmak üzere toplamda üç ayrı oyun modu bulunuyor. Capture the Bag ve Conquest modunda yalnızca 8v8 savaşlara izin verilirken, Skirmish modu 2v2 ve 4v4 savaşlara da izin veriyor. Skirmish modunda ring, stadyum ve benzeri arenalara giriyorsunuz, amacınız takımınızla beraber rakibin tüm oyuncularını alaşağı etmek. Bu şekilde beş raunt oynanıyor ve en az üç raunt kazanan oyunu da kazanmış sayılıyor. 8v8 oynanan Capture the Bag modu ise haritanın ortasındaki çantayı kaparak kendi üssünüze götürmeniz gereken bir mücadeledir. Ancak burada alternatif yollar yerine tek bir yol bulunduğu için bu mücadele taktiksel olarak kısıtlı seçenekler sunuyor. Ayrıca 8v8 bir oyun için dar kalan bu harita üzerinde çantayı kimin kapattığını belirlemek de oldukça zor. Bazen aniden maçı bittiğine tanık oluyor ve şaşırıveriyorsunuz. Yine 8v8 olarak oynanan Conquest modunda ise yapmanız gereken şey düşman bölgelerine giderek buraları sprey boya ile ele geçirmek. Tabii yukarıda bahsettiğim tüm görevleri ya-

parken en önemli nokta rakip takım ile dövüşmek. Bunun için çeşitli yumruk ve tekme kombolarının yanı sıra, çevredeki eşyaları da kullanabiliyorsunuz. Bir sopa ile düşmanın kafasını yarmaya çalışabiliyor veya koca bir varil kalabalık düşman gruplarının üzerine fırlatabiliyorsunuz mesela. Her bir yumruk ve tekmenizi atarken aradaki mesafeyi iyi hesaplamazsanız da hamleniz boşa gidebiliyor. Dövüş sistemi birçok konuda başarılı olsa da özellikle yumruk ve tekmeleri karşılamak veya kaçınmak konusunda biraz zayıf kalabiliyor.

Dövüş stilinizi belirlemek için oyunun başında ana karakterinizi seçiyorsunuz. Oyunun başlangıcında üç farklı karakter bulunuyor. Bunlardan ilki Swarmer, oldukça çevik ve çabuk enerji yenileyebiliyor, buna rağmen en kırılğan sınıf. Diğer bir sınıf ise Slugger. Bu sınıf tamamen dengeli istatistiklere sahip. Bruiser ise yavaş hareket etse de yüksek sağlık puanına ve hasara sahip. Bunun dışında oyunun premium versiyonunu satın alıp oynadığınızda beş yeni karakteri daha açabiliyorsunuz.

Biraz hantal bir dövüş sistemi olması ve çağın gerisindeki grafikler ne yazık ki oyun zevkini biraz baltalıyor. Ayrıca bazı mekanlar hiç de sokak dövüşü hissi vermiyor ve sunucularda oyuncu sayısı fazla olmadığı için de maç bulmak zaman zaman zorlaşabiliyor. Yine de Street Warriors Online'ın şu anda gördüğü ilgiden daha fazlasını hak ettiğini söyleyebilirim. Oyunu Steam üzerinden tamamen ücretsiz oynayabildiğinizi de hatırlatmak isterim. ■ **Enes Özdemir**



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

League of Legends ve biz sihirdarlar adına oldukça yoğun olan bir ayı daha geride bıraktık. Vadiye gelen kış, yeni istemciye alışma süreci ve All-Star maçları derken bu ayın da nasıl geçtiğini anlayamadım doğrusu. Bu ay sadece bunları mı yaşadık sandınız? Sezon Öncesi Dönem'in ardından yeni sezon nihayet başladı! Eminim birçoğunuz yerleştirme maçlarınızı oynamışsınızdır bile! Geçtiğimiz ay 6.22 yaması ile yeni sezo-

nun temel çizgilerini belirleyen Riot, daha sonra yayınladığı 6.23 ve 6.24 yamalarıyla da sezonun başlangıcını belirleyecek son rötuşları yaptı. Elbette daha pek çok yama göreceğiz ama yakın tarihte 6.22 kadar geniş bir güncelleme beklemek hayalperestlik olacaktır diye düşünüyorum. Durun, durun! Hala bitmedi yahu. Bir süredir beklediğimiz, çizgi romanını okuduğumuzda hayli heyecanlandığımız, yeni şampiyonumuz Camille de nihayet görücüye çıktı.

2016'dan All-Star geçti!

Worlds finallerinin ardından yeni sezonu beklerken boş kalmadık elbette. Dünya yıldızlarını bir kez daha, bu kez All-Star 2016 etkinliğinde izleme fırsatı yakaladık. Üstelik bu sefer rekabetten daha ziyade işin eğlencesine odaklandık. 4 gün süren etkinlikte bolca eğlendik, bolca güldük. Geride kalan dostluk manzaraları ise kendi adıma en çok hoşuma giden anlar oldu.

All-Star 2016 ile farklı bölgelerin en iyi oyuncularından oluşan takımların birbirleriyle olan mücadelesini izlemenin yanı sıra, 1v1 modları da büyük heyecan yarattı. Özellikle 1v1 modunda ilk elemelerde Faker, Bengi ve Bjergsen gibi isimlerin elenmesi dikkat çekti. 1v1'de finale çıkan ilk isim Uzi oldu ve bu noktaya gelene kadar Madlife, Optimus, Levi ve Xpeke gibi önemli engelleri aştı. Uzi'nin finalde karşısına gelen isim ise Maple oldu. O da Bengi, QTV, Mata, Smeb gibi önemli oyuncuları katlederek finale hak kazandı. Toplamda üç karşılaşmadan ikisini kazanan oyuncunun, birinciliğe erişeceği final maçı ise oldukça eğlenceliydi. İlk maçta Uzi, Kalista'yı seçerken, Maple ise Kennen'i seçti. Uzunca bir süre karşılıklı dürtmeler ile geçen oyun, Kalista'nın mekaniklerini ani bir şekilde kullanarak 100 minyon skoruna ulaşan Uzi'nin





galibiyeti ile sonuçlandı. İkinci karşılaşmaya gelindiğinde Uzi, Lucian seçimini yaptı. Maçı uzatma planları kuran Maple ise Varus seçti. Ancak Uzi, bu karşılaşmada çalları da iyi kullanarak Lucian ile Maple'in Varus'unu katletmeyi başardı. Böylece 1v1 şampiyonu Uzi oldu. 2016 All-Star eminim tüm Sihirdarlar için eğlenceli bir etkinlik oldu. Yeni sezon öncesi taraftarların gazı bir nebze alınırken, oyuncular da geçtiğimiz sezonun stresini iyice atarak yeni sezona daha iyi başlama fırsatı buldular.

Çelik Gölge vadiye indi!

Bir süredir çıkan haberleri ile bizi hayli merakta bırakan ve Piltover sokaklarında kendi adalet anlayışını uygulayan Cemile, ay pardon, Camille, nihayet Sihirdar Vadisi üzerinde oynanabilir oldu. Camille şu anda oyuncular arasında, özellikle orman ve solo rollerinde tercih ediliyor. Her iki rolde oldukça iyi işler çıkarabilen yeni şampiyonumuz, inanılmaz bir hareket kabiliyetine ve tank özelliğine sahip. Camille'in pasif yeteneği, düşmana yapılan her normal saldırıdan sonra kendisine bir kalkan kazandırıyor. Bu kalkan düşmanın yetenek gücü kullanımına ve saldırı gücü kullanımına göre değişkenlik gösteriyor. Camille'in Q yeteneği ise rakiplerin canlarını eritmek için biçilmiş bir kaftan. Q yeteneği kullanıldığında Camille bir sonraki saldırısın-

da ilave hasar veriyor. Bunun yanında yetenek kullanıldığında kısa bir süre için tekrar aktif hale geliyor ve kullanılabilir oluyor. Bu fırsatı kaçırmayıp düşmana ikinci darbeyi vurduğunuzda gerçek hasar vurarak rakibin can miktarını büyük oranda azaltabiliyorsunuz. Camille'in W yeteneği ise hareket halinde kullanılabilir ve orta mesafeli bir alana vurulan darbe ile rakibi yavaşlatıyor. Bunun yanında, yeteneğin iyileştirme gücünün var olması Camille'in erken oyunda, hem ormanda hem de koridorda daha fazla kalmasını sağlıyor. Şampiyonumuzun E yeteneği yani Kanca atışı ise Camille'in hareket kabiliyetini artıran en önemli unsur. Bu yetenek ile Camille, duvarlara attığı bir kanca ile rakiplerin üzerine sekebiliyor. E,W ve Q yeteneklerinin kombo halinde kullanımı da rakip şampiyonları her an gafil avlayabiliyor. Camille'in nihai yeteneği Hextech Ültimatomu'u ise yakaladığı şampiyonu altıgen şeklinde bir alana hapsetmesini sağlıyor. Bu sırada şampiyonumuz diğer rakip şampiyonları altıgenin dışına bir anda fırlatabilse de, yakalanan şampiyon dışında herkes bu alanın içine daha sonra girebilir veya çıkabilir. Camille şimdiden, dereceli oyunlarda, sihirdarların karşısında oynamaktan çekindiği bir şampiyon oldu.

Vadiye çığ düştü!

Yanlış duymadınız arkadaşlar! Sihirdar Vadisi üzerine büyük bir çığ düştü ve pek çok Poro karlar altında kaldı. Freljord'lu uzman arama kurtarma ekipleri Poro'ları kurtarmaya çalışırken, Poro Kralı, bu duruma olan öfkesini Sonsuz Uçurum'da terör estirerek gösteriyor. Sihirdarlar ise Poro kralına kurabiyeler vererek onu sakinleştirmeye çalışıyorlar. Ancak bazen Poro Kralı, verilen kurabiyeler nedeniyle çok daha fazla öfkeleniyor ve Alev Ejderi'nden öğrenmişçesine ağızdan ateş püskürüyor. Sözün özü Vadi'ye kış geldi arkadaşlar. 10 Ocak tarihine kadar normal oyunlarda

Yanlış duymadınız arkadaşlar! Sihirdar Vadisi üzerine büyük bir çığ düştü ve pek çok Poro karlar altında kaldı.

Sihirdar Vadisi'ni karlarla örtülü olarak görebileceksiniz. Ayrıca Poro Kralı Efsanesi de Kış etkinliklerinde oynanabilir olacak. Geçen seneye oranla çok daha eğlenceli bir yapıda olan bu oyun modu, yeni yılı coşkulu bir şekilde karşılamamızı sağlayacak. Son olarak 2017 sezonuna 6.24 yaması ile giriş yaptığımızı hatırlatmak isterim. Bu yama ile Suikastçı Güncellemesi'nde yer alan pek çok suikastçı için küçük düzenlemelerin yapıldığını gördük. Bunun dışında ise 6.23 ve 6.24 yamaları ile orman rolünün yavaşça yükselişine tanık oluyoruz. 6.23 ile Shyvana ciddi bir bakımdan geçerken, 6.24 ile Fiddlesticks'in güçlendiğini gördük. Kim bilir, belki de ilerleyen dönemde orman rolünün çok daha önem kazandığı bir meta ile karşılaşırız.

Yoğun bir ayı ve akabinde yoğun bir yılı geride bıraktık efendim. Sihirdar Vadisi'nde, yeni sezonda çok daha heyecanlı anlar yaşayabileceğimizi düşünmekle beraber, Şampiyonluk Ligi'nde yine hop oturup hop kalkacağız. Şimdiden yeni yılınızda bol zaferli, bol beşte beşli, mutlu, neşeli anlar geçirmeniz dileğiyle! ■

Galatasaray Esports Şampiyonluk Ligi'nde

Beşiktaş ve Fenerbahçe'nin ardından Galatasaray da nihayet e-spor dünyasına katıldı. Lolespor.com'dan yapılan açıklamaya göre Victorious Ace'in haklarını devralarak Şampiyonluk Ligi'ne katılan Galatasaray Esports, henüz herhangi bir kadro açıklaması yapmamış olsa da çok yakında bu açıklamanın da geleceğine inanıyorum. Avrupa'nın önemli kulüplerinden sonra, nihayet ülkemizde de e-spor alanında atılım gerçekleştiren köklü kulüplerimizin, Şampiyonluk Ligi'ne renk katacağı açık.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO organizasyonlarının gitgide popülerleştiği şu günlerde hangi organizasyonu takip edeceğimizi adeta şaşırılmış durumdayız. Artık takımlar her ay farklı organizasyonların turnuvalarında oynuyorlar. Neticede 2016 biterken E-spor açısından oldukça yoğun bir ayı daha geride bıraktık. Özellikle 2017'de bu durumun çok daha yoğun yaşanacağına inanıyorum. Diğer taraftan ELEAGUE ve ECS'de şampiyonlar belli oldu. Oyun dünyası açısından ise CS:GO'nun genel işleyişinin devam ettiğini söyleyebilirim. Basit

birkaç güncellemenin dışında oyun dünyası adına bizi heyecandıran bir gelişme olduğunu söylemem mümkün değil. Yaban Ateşi Operasyonundan bu yana yeni bir görev paketi de göremedik. Umarım Valve, yeni yıldan sonra bizi çok bekletmez.

ELEAGUE şampiyonu Optic Gaming oldu!

Yakında CS:GO dışında farklı oyunlarda da önemli organizasyonlar gerçekleştirmesi beklenen ELEAGUE, ikinci sezonu da nokta-

ladı. Kasım ayında grup elemeleri tamamlanan organizasyon Aralık ayında çeyrek final, yarı final ve final karşılaşmalarıyla devam ederek yeni bir sezonu tamamladı. Çeyrek final karşılaşmalarından itibaren ELEAGUE'de neler olmuş şöyle bir bakalım isterseniz. Best-of-three formatıyla oynanan çeyrek final karşılaşmalarında ilk maç Dignitas ile SK Gaming arasında gerçekleşti. EnVyUs ve Fnatic gibi önemli isimleri mağlup eden Dignitas'ın, turnuvanın favorilerinden SK Gaming karşısında neler yapacağı merak konusuydu. İlk karşılaşmada SK Gaming rakibine sert bir darbe indirdi ve Dust2'de 16-6'lık skor ile ilk maçı kazandı. İkinci maçta ise Dignitas rakibine aynı sertlikte karşılık vererek, Mirage'da 16-4'lük bir galibiyet aldı. Yarı finale çıkacak ismi belirleyen ve Overpass'de oynanan üçüncü maç ise hayli heyecanlı geçti. Karşılaşmanın sonucunda SK Gaming 16-14'lük galibiyet ile yarı finale çıktı. Çeyrek finalde ikinci karşılaşma, Astralis ile Ninjas in Pyjamas arasındaydı. Cobblestone'da oynanan ilk maçta NiP 16-13'lük bir galibiyet aldı ve taraftarlarını heyecandırdı. Ancak daha Astralis gerçekleştirdiği çıkış ile önce Train'de daha sonra da Overpass'de, sırasıyla 16-2 ve 16-10'luk galibiyetler ile rakibini devirmeyi bildi. Böylece yarı finale çıkan ilk iki takım belirlendi ve çeyrek finallerin ilk günü son buldu.





Çeyrek finallerin ikinci gününde oynanan ilk maç Mousesports ile Optic Gaming arasındaydı. Optic Gaming, işini şansa bırakmayarak son dönemlerde yavaş yavaş daha güçlü olmaya başlayan Mousesports'u, önce Train'de 16-7 ve daha sonra Cache'de 16-11 yenerek üçüncü maça gerek olmadan yarı finale yükselen üçüncü takım oldu. Yarı finalin son üyesini belirleyecek karşılaşma ise Virtus Pro ile Faze Clan arasındaydı. Nuke haritasında oynanan ilk maçta 16-4'lük skor ile avantaj yakalayan Virtus Pro, bu avantajını koruyamadı. Faze Clan son iki maçta önce Overpass'de 16-10 ve daha sonra Cache'de 16-11'lik galibiyetler alarak adını yarı finale yazdırdı.

Yarı final karşılaşmaları Astralis-SK Gaming ve Optic Gaming-Faze Clan arasında gerçekleşti. Astralis ve SK Gaming arasında geçen ilk yarı final maçı 2-0'lık Astralis galibiyeti ile sona erdi. Astralis ilk maçı Overpass'de 16-11 ve ikinci maçı Train'de 16-12'lik skorlarla kazanarak finalde yarışacak ilk takım oldu. Final'de Astralis'in rakibini belirleyecek olan maç olan Optic Gaming- Faze Clan maçı da uzun sürmedi. Optic Gaming Train'de oynanan ilk karşılaşmada 16-3 ve Overpass'de oynanan ikinci karşılaşmada 16-12'lik galibiyet alarak finalde Astralis'in rakibi oldu.

Optic-Astralis arasındaki final karşılaşmasında oynanan ilk maç, turnuvarın en çok oynanan haritalarından biri olan Train'de gerçekleşti ve Astralis'in 16-9'luk galibiyeti ile son buldu. Optic Gaming oyuncuları bu mağlubiyetten hiç etkilenmeden yoluna devam etti ve ikinci maçta, CobbleStone haritasında rakiplerini 16-6 yenmeyi başararak skoru eşitlediler. Şampiyonu belirleyecek olan maç ise

Overpass haritasında oynandı. NAF-FLY'in da oldukça etkili oynadığı maçta Optic Gaming, 16-11 kazandı ve ELEAGUE'in ikinci sezonunda şampiyonluğa ulaştı.

Bu ay, ELEAGUE ile alakalı olarak söylemek istediğim son bir duyuru daha olacak. Son zamanların popüler organizasyonu, 22-29 Ocak arasında Atlanta'da Major bir turnuva düzenliyor. Zaten bu durum ELEAGUE'in hangi seviyeye geldiğini gösteriyor. Bu turnuvarın katılımcıları; Virtus Pro, Team Liquid, Fnatic, SK Gaming, Astralis, Optic, Na'vi, Faze, EnVyUs, Flipside, Mousesports, G2 Esports, Gambit ve Dignitas gibi büyük takımlar olacak. Bu takımlara ek olarak PGL'den gelerek Atlanta'da mücadele etmek için yarışacak olan HellRaisers ve GODSENT'i de izleyeceğiz.

Astralis rövanşı ECS'de aldı!

ELEAGUE'in tamamlanmasının ardından ELEAGUE'e benzer bir şekilde major olma yolunda ilerleyen Esports Championship Series organizasyonu da ikinci sezonunu tamamladı. Uzun bir maratonun ardından finale kalan isimler yine Optic ve Astralis oldu. Bu bağlamda SK Gaming'in geçtiğimiz yılı domine ettiğini düşünürsek, 2016'nın



sonunda bir anda ciddi bir düşüş yaşamış olması gözlerden kaçmıyor. Böylece Astralis dünya sıralamasında ilk sıradaki yerini de sağlamlaştırdı.

Astralis ve Optic Gaming arasındaki final karşılaşması adeta ELEAGUE'in rövanşı niteliğindedir. İlk maç Overpass haritasında oynandı. Bu maçı 16-6'lık galibiyet ile rahat bir şekilde kazanan Astralis ikinci maça avantaj ile çıktı. Train haritasında da 16-11'lik skor ile kazanan Astralis ELEAGUE'in rövanşını alarak ECS'in ikinci sezonunda turnuvarın şampiyonu oldu. ■

Eldiven kasası CS:GO'da!

Bildiğiniz gibi bir süre önce oyuna grafikler eklendi ve CS:GO pazarında ürün çeşitliliği arttırdı. Bundan sonra neler eklenebileceğine dair tahminler ortaya atılırken, Valve ilk aklı gelen eşya olan eldivenleri de oyuna eklemekte gecikmedi. Eldiven kasası ve yepyeni topluluk yapımı silah modellemeleri de oyundaki yerini aldı. Yalnız bu kasaya göz attığımda eldivenlerden çok yeni çift Baretta modellemesine aşık olduğumu söyleyebilirim. Aynı güncelleme ile gelen bir başka yenilik ise müzikler ile ilgili oldu. Oyuna yeni müzik seti eklendi. Son olarak ise 13 Aralık'ta gelen güncelleme ile CT takımında SAS'in görünümü düzenlendi ve çok daha iyi bir hale getirildi. Valve gelecek için neler yapmayı planlıyor bilmiyorum. Ancak CS:GO'ya özellikle görsel anlamda yavaş yavaş tekrar şekil vermeye uğraşılıyor gibi. Bekleyip göreceğiz.



SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 86

AY: OCAK

YIL: 2017

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

01

VIP
STANDARD

NO : 0000000000



Her yılbaşı benim için yepyeni bir yapılacaklar listesi anlamına gelir. Ancak bu yapılacaklar listesini yalnızca bir görev listesi gibi düşünmemek gerek. Spor etkinlikleri de bu listede oldukça önemli bir yer kaplar. Eğer benim gibi bir listeye sahipseniz, size spor etkinlikleri konusunda önemli tavsiyelerim olacak. ■ ■ ■



Futbol

Futbol konusunda tek rakamla biten seneler genellikle daha yavan geçer ve 2017 de böyle bir sene. Afrika Uluslar Kupası ve Konfederasyon Kupası dışında A Milli Takımlar düzeyinde herhangi bir büyük turnuva bulunmuyor. Bunun yanında alt yaş gruplarında Dünya Kupası ve Avrupa Şampiyonası dikkat

çeken etkinlikler konumunda. Beni en çok heyecanlandıran etkinlikse, Kadınlar Avrupa Futbol Şampiyonası. Ülkemizde çok izleyicisi olmasa da, seyir açısından oldukça keyifli olan bu etkinliği liste başı yapmanızı öneririm. Ayrıca, Şampiyonlar Ligi finalinin 3 Haziran tarihinde, Cardiff'te yapılacağını da hatırlatayım.

Basketbol

Basketbol kesinlikle beni bu sene en çok heyecanlandıran spor branşı konumunda. Bunun sebebiyse Euroleague Final-Four'unun 19-21 Mayıs tarihlerinde, İstanbul Sinan Erdem Spor Salonu'nda gerçekleşecek olması. Avrupa basketbolunun en önemli dört karşılaşmasına ev sahipliği yapacak olan Sinan Erdem'de umarım bir de şampiyonluk kutlaması yaparız. Milli takımlar düzeyindeyse, hem erkekler; hem de kadınlarda

oldukça hareketli bir sene bizleri bekliyor. Erkeklerde, Afrika, Amerika, Asya Şampiyonalarının yanında, ev sahibi ülkelerden biri olduğumuz Avrupa Basketbol Şampiyonası da bu sene gerçekleşecek. Kadınlardaysa, Afrika ve Avrupa şampiyonaları en dikkat çekici etkinlikler. Ayrıca, ciddi bir NBA takipçisi olmasam da, her sene beni üç gün boyunca uykusuz bırakan NBA All-Star etkinliği 17-19 Şubat tarihlerinde, New Orleans'ta gerçekleşecek.



Voleybol

Voleybol bu sene diğer branşlara göre kısmen daha sakın geçecek gibi gözüküyor. Yıllık düzenlenen etkinlikler dışında kayda değer bir etkinlik maalesef bulunmuyor. Bu senenin benim açımdan en ilgi çekici etkinliğiyse kesinlikle World Grand Prix olacak. Hem kadınlar; hem de erkeklerde düzenlenen etkinliği, lig sistemindeki yıllık

bir Dünya Şampiyonası gibi düşünmek mümkün. Ülkemizin de bir parçası olacağı şampiyona, 7 Haziran - 6 Ağustos tarihleri arasında gerçekleşecek. Bunun yanında, yıllık olarak düzenlenen ve ülkemiz takımlarının da ciddi anlamda iddialı olduğu CEV kupalarını da unutmamakta fayda var.



Atletizm ve Cimnastik

Atletizm adına tek rakamla biten seneler kesinlikle -olimpiyatların düzenlendiği, 4'ün katı olan seneler kadar olmasa da- keyiflidir. Bu senelerde, Dünya Atletizm ve Dünya Para-Atletizm Şampiyonaları düzenlenir. Bu sene de İngiltere'de düzenlenecek olan bu etkinliklerden ilki 14-23 Temmuz tarihlerinde düzenlenecek olan Dünya Para-Atletizm Şampiyonası. Onun hemen ardından, 4-13 Ağustos tarihlerinceyse, Dünya Atletizm Şampiyonası düzenlenecek. Bu iki büyük etkinliğin yanında yıllık olarak düzenlenen Diamond League de takvimdeki yerini koruyor. Kısacası, bir Olimpiyat senesi olmasa da, 2017 yılı atletizm adına doyurucu geçecek diyebiliriz. Cimnastikte ise çeşitli tarihlerde pek çok şampiyona takvimde yerini alıyor. Özellikle 2-8 Ekim tarihlerinde Montreal'de gerçekleşecek olan Artistik Cimnastik Dünya Kupasını bir yerlere not almanızı öneririm.

Diğer Branşlar ve Seçenekler

Tabii ki etkinliklerin düzenleneceği spor dalları bunlarla kısıtlı değil. Diğer sporlardaki benim için liste başı olan etkinlik 10 Şubat - 5 Mart tarihleri arasında, Bakü'de gerçekleşecek olan Kadınlar Satranç Dünya Şampiyonası. Onun ardından, her sene yapılan etkinlikler olsalar da, Tenis Grand Slam'leri ve motorsporları geliyor. Ne var ki, bu etkinliklerin çoğu benzer tarihlerde yapılıyor ve günlük yaşantımızı da hesaba katınca, tercihler yapmak zorunda kalıyoruz. Açıkçası bu noktada doğrudan yardımcı olabileceğimi sanmıyorum. Yine de benim önerim

birinci sıraya Euroleague Final-Four'unu ve Eurobasket'i yerinde izlemeyi almanız yönünde olacak.



Nereden İzleyeceğiz?

Bu takvimdeki en sıkıntılı nokta kesinlikle bu etkinliklerin pek çoğunu izlemenin pek de kolay olmaması. Zaten Eurobasket, Euroleague Final-Four ve Volleyball World Grand Prix dışında ülkemizde düzenlenecek olan "ana akım" bir spor etkinliği bulunmuyor. Televizyonlarımız da maalesef bu konuda pek yeterli sayılmazlar. Eğer büyük bir etkinliğin, önemli bir müsabakasını izlemeyecekseniz muhtemelen yayın yapan bir kanal bulamayacaksınız. Elde de bu şartlar altında yalnızca internet kalıyor. İnternette de tüm etkinliklere ayrı ayrı ödeme yapıp satın almak cüzdanlarımızı epey zorlayacağı için önerim, etkinliğin yayın haklarına sahip olan kanalların internet sitelerini araştırmanız yönünde. Eğer o kanallar da internet üzerinden yayın yapmıyorsa, canlı olarak bu etkinlikleri izleme şansımız kalmıyor.



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

İnsanlar selam. Malumunuz birçok mecrada olduğu gibi, konu alt kültür olduğu zaman verdiğim haberlerin geneli İstanbul bazlı oluyor. Eh, bu kadar insan bir arada yaşayınca ne yazık ki birçok yeniliğin ve haberin bu şehirden çıkması kaçınılmaz. Nitekim bu seferki haberim İzmir'den! Ülkemizdeki alt kültür camiası ile yakın ilişki içerisinde olanlar, eminim Kule Sakinleri isimli güzide dernekten haberdardır. Uzun yıllardır alt kültür hakkında birçok çalışma yapan dernek, uzun çabalar sonucunda yeni mekânına kavuştu; hem de kocaman ve sınırsız bir mekân! Ben de her daim olduğu gibi kimin kolundan tutabiliyordum yapıştım, ardı ardına soru sordum. Misal; bu sefer elime Yakup Çakmak geçti. Bakın bakalım kendisiyle neler konuşmuşuz...

Ertuğrul Süngü: Yakup selamlar. Öncelikle hayırlı olsun. Malum ben konuya fazlasıyla hakimim. İşi mekân boyutunda değerlendirmeden önce birazcık dernekten konuşalım isterim. Nedir, ne değildir bu Kule Sakinleri? Yenir mi içilir mi?

Yakup Çakmak: Kule Sakinleri -resmî ismi ile Kule Sakinleri Rol Yapma ve Strateji Oyunları Derneği-, rol yapma, minyatür ve kart oyunu oynayan, fantezi ve bilimkurgu edebiyatına düşkün bir takım insanların bir araya gelmiş hali diyebilirim aslında. Kuruluşumuz 2008 yazına dayanıyor, 2013 senesinde de dernekleşmemizi tamamladık.

Tam olarak ne oynanıyor dersenez, kart oyunu olarak Magic the Gathering ve Yu-Gi-Oh!, minyatür oyunu olarak Warhammer Fantasy Battles (9th Age ve Age of Sigmar), X-Wing (Tabii siz boardgame olarak da sayabilirsiniz) ve Flames of War en çok oynanan oyunlar. Onun dışında Warhammer 40.000, Infinity ve Warmachine/Hordes oynayan da yok değil. Rol yapma oyunlarından da Pathfinder (Society de dahil tabii bunlara), World of Darkness, Warhammer Fantasy Roleplay ve benim son dönemde gazına geldiğim d20 Modern oynanmakta.

Dernek deyince aklınızda fena halde resmi bir şey oluşmasını istemem. Aslında bahsettiğim şey, aynı şeylerden keyif alan kişilerin bir arada bulunup beraber oyunlar oynadığı,

eğlendiği bir mekân. Bir nevi geek cenneti...

E.S: Dernek olarak alt kültür konusunda nasıl bir rol oynuyorsunuz? Hedef nedir? Ne gibi organizasyonlar peşindediniz? En önemlisi, nasıl bir kitleye hitap ediyorsunuz?

Y.Ç: Kule olarak en büyük hedefimiz, İzmir'de hedef kitemizde olan herkese ulaşmak, birbirleriyle kaynaşmalarını, eğlenmelerini ve üretmelerini sağlamak. Bu vizyonumuzu hayata geçirdiğimiz en önemli etkinliğimiz, bu sene 14.sünü düzenleyeceğimiz İzmirCon. Geçen yılki İzmirCon'da ülkenin her yanından yaklaşık 2.500 kişiyi ağırladık. Kitemiz, cosplay yapan arkadaşlardan FRP oynayanlara, minyatür oyuncularına ve e-sporculara uzanıyor. Bunun haricinde İzmir'deki tüm üniversite bilimkurgu/fantezi toplulukları ve e-spor kulüpleri ile yakın ilişki içindeyiz. Pek çoğu aynı zamanda Kule üyesi de olan arkadaşlarımızın etkinlik düzenlemesine yardımcı oluyoruz.

E.S: Geçelim işin dükkân kısmına. Nereden çıktı bu mekân fikri? Eski dernek odasından buraya uzanan macerayı kısaca öğrenebilir miyiz?

Y.Ç: Dükkân konusu biraz çetrefilli, üyelerimiz ve sürekli ziyaretçilerimiz bilir; düzenli olarak etkinlik düzenleyip, insanların ihtiyaç-





ları dahilinde İstanbul Pegasus Oyuncak'tan sürekli sipariş veriyorduk ancak kitle büyümeye devam ettikçe bir dükkân fikri sürekli ön planda olmaya başladı. İnsanlar geçerken bir şeyler satın almak istiyordu ya da akşam habersiz bile uğrasalar açık bir yer bulmak istiyorlardı ancak dernek bunu bize sağlamıyordu; yıllardır bir dükkânımızın olmasına dair bir sürü plan yapsak da bir türlü hayata geçirememiştik. Son zamanlarda üye sayımızın oldukça artması sebebiyle bir önceki mekânımıza sığamayıp yeni mekân aramaya başladığımızda bu konuyu tekrar düşünmeye karar verdik ve mekân arayışlarımızı buna göre yürüttük.

İşin kilit noktası, dernek mekânı ve dükkânın birbiriyle fiziksel olarak yakın olması ve oluşan bu sinerji ile hedef kitlemiz için bir çekim noktası yaratmaktır. Tabii ki, tüm bunların rahatça ulaşılabilir bir lokasyonda olmasını da istiyorduk. Biraz şans, biraz azim ve bolca harcama ile bunu gerçekleştirdiğimizi düşünüyorum. Yeri gelmişken adresimizi de vereyim: 1662 sokak No:54 Alaybey, Karşıyaka. Bekleriz...

E.S: Mekâna gelenleri tam olarak ne bekliyor? Nasıl bir yerden bahsediyoruz? Sana göre bu mekân derneğin büyümesinde nasıl bir rol oynayacak?

Y.Ç: Kule'nin temel olarak iki bölümü var: Dernek ve dükkân. Dernek kısmına gelen arkadaşlar içeri ilk girdiklerinde minyatür savaş oyunları oynayan arkadaşları görecekler. Ellerine duruma göre çay ya da kahve tutuşturulduktan sonra üst katta kart oyunları, FRP ya da board game oynayan ya da sadece bir köşede oturup kitabını okuyan arkadaşları bulabilirler. Tabii şunu söylemek lazım dernek kısmı -özel bir etkinlik olmadığı sürece- sadece üyelere açık. Bu nedenle herkesten ricam, Kule Sakinleri Facebook grubuna üye olup, bu etkinlikleri takip

etmeleri. Dükkân kısmı ise yılın her günü açık. Bekleriz demiş miydik?

E.S: Kule Sakinleri olarak bu noktadan sonra ne yapmayı hedefliyorsunuz? Bize biraz gelecek hedeflerinden bahsedebilir misiniz?

Y.Ç: Kule Sakinleri olarak hala hedef kitlemizin tamamına ulaşabildiğimizi düşünmüyoruz. Öncelikli hedefimiz, İzmir'de hala kendimizi duyuramadığımız, bünyemize katamadığımız arkadaşları kendimize çekmek. Bir başka hedef olarak, en büyük etkinliğimiz olan İzmirCon'u her seferinde bir öncekinden daha iyi ve daha doyurucu yapmaya uğraşmak. Tabii ki, Türkiye'nin durumunu ve daha önce bu yola çıkan pek çok dükkânın sonunu da göz önünde bulundurarak dükkânı batırmamak da öncelikli hedeflerimiz arasında. Her şey çok iyi olursa, yakınlara bir yere bir cafe/bar açma planına sıcak bakmıyor değiliz ya da belki Eskişehir gibi öğrenci bakımından kalabalık ancak oturmuş kulüpleri olmayan bir şehre ufaktan göz kırpalabiliriz.

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

Y.Ç: Bize yer ve zaman ayırdığınız için teşekkürler. İzmir'deki arkadaşları zaten bekliyoruz; ancak İzmirli olmayan arkadaşlarla da, yolları bu tarafa düşerse tanışmak isteriz. En olmadı, 29-30 Nisan 2017'de İzmirCon'a bekliyoruz. ■



Ne Okudum

The Mathematics of Games

Hangi türde oyun oynuyorsanız oynayın, arka planda

her daim çalışan bir mekanik vardır. Bu mekanik de pek tabii matematiksel bir sistem üzerindedir. John D. Beasley'in bu güzide kitabı, biraz eski olmasına rağmen oyun matematiği ile ilgili hemen her türlü bilgiyi içermektedir. Kartlardan zarlara kadar uzanan farklı araçların matematiksel etkileri hakkında bilgi edinmeyi düşünüyorsanız, bu kitabı bakmadan geçmeyin derim.



Ne Dinledim

Melvins

Konu distortion olduğu zaman en sevdiğim türlerin başında açık

ara Grunge gelir. Bu türde müzik yapan az grup olmasına rağmen, günün sonunda farklı isimlerle karşılaşmak işten bile değil. Melvins isimli grup, Amerika'da 1983 yılında kurulmuş ve bugün halen müzik yapmaya devam bir Grunge / Sludge Metal grubu. Grubun kurucusu olan Buzz Osborne ile birlikte anılan ekip, bu güne kadar 24 farklı albüm çıkarmış bulunuyor. Size tavsiyemse, Houdini albümünden Honey Bucket'i dinlemeniz.



Ne İzledim

Dirk Gently's Holistic Detective Agency

İngiliz komedisi sever misiniz?

Cevap hayırsa bu diziyi pek bulaşmayın derim. Tam olarak İngiliz komedisi olmasa bile esprilerin arkasındaki kafa aynı. Yüzüklerin Efendisi Serisinden hepimizin tanıdığı Elijah Wood'un başrolde oynadığı dizide, gerçekten fantastik bir anlatım söz konusu. Bir otel odasında gerçekleşen cinayetle başlayan olayların, devamında pek de hesaplamadığınız şeyler olduğunu göreceksiniz.

ŞİMDİ KEŞFE ÇIKMANIN TAM ZAMANI!

- ▶ Karanlıklar Diyarının Korkunç Hayvanları
- ▶ Deniz Diplerinin Mühendislik Harikası Makineleri
 - ▶ Çin Malı Yaşam
- ▶ Erik Verlinde'nin Kuramı Karanlık Madde Yok Diyor

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



SADECE
5,00
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

DONANIM



Sony Kablosuz Stereo Kulaklık 2.0

Sony Kablosuz Stereo Kulaklık 2.0

Hazır PlayStation
VR'ın Türkiye'de
satışa sunulma günü
yaklaşırken, kendisini
kanıtlamış bir ürünün
en son versiyonunu
da incelemeyi
yapamadık.
Sayfa 95



Asus VivoBook Pro N552VW ★

Oyuncuların da ilgisini çekecek kadar donanımlı bir model...

Asus'un VivoBook ailesinde pek çok dizüstü bilgisayar bulunuyor. Bunlardan biri de yeni elimize ulaşan VivoBook Pro N552VW. Bu model tam boyutlu bir dizüstü bilgisayar. Tam boyutludan kastımız, 15.6 inç ekran ve ona bağlı olarak geniş klavyeye sahip olması, öte yandan katlanabilir veya hafif bir model olmamasına işaret ediyor. Laptop'ın 15.6 inç boyutunda ve mat malzemeyle kaplanmış bir ekranı bulunuyor. Ekranın mat malzeme olması, yansımalarla kurtulacağınız anlamına geliyor. VivoBook Pro N552VW, ince bir model değil. 30 mm'lik kalınlıkta olan laptop, ayrıca ağırlığıyla da 2.5 kilogram civarında. Alüminyum malzemeye sahip iç ve dış yapısıyla şık durmaya çalışan laptop, güzel görünse de son zamanlarda karşılaştığımız laptop modelleri yanında çok şık durmuyor. Ayrıca optik sürücüyü de bu modelde görmek mümkün. VivoBook Pro N552VW'nun önemli noktalarından biri de kuşkusuz hoparlörleri oluşturuyor. Hoparlörleri IcePower Bang&Olufsen ile hayat bulan laptop, güzel ses veriyor. Laptop'ta işlemci olarak Intel Core i7 yer alıyor. Geçtiğimiz senenin üçüncü çeyreğinde üreticilere sunulan i7-6700HQ işlemciden güç alan laptop, 2.60

GHz taban frekansta çalışıyor. 4 çekirdekli yapıda olmasıyla performanslı çalışan işlemci, hız gerektiğinde 3.50 GHz'e kadar vites arttırabiliyor. İşlemciyle beraber gelen Intel HD Graphics 530 grafik birimini de gördüğümüz laptop'ta bununla yetinilmemiş. Yanına ayrıca NVIDIA GeForce GTX 960M da konumlandırılmış. Bununla gelen grafik performansına az sonra değineceğiz. VivoBook Pro'da RAM olarak 8 GB DDR4 tercih edilmiş. Laptop'ın ayrıca 16 GB RAM farklı modeli bulunduğunu da söyleyelim. Dilerseniz bu güncellemeyi siz de yapabilirsiniz. 128 GB SSD'nin yanı sıra 1 TB kapasitesinde HDD'nin de yer aldığı laptop, böylece gerek performans gerek geniş depolama kapasitesinin sahibi. Son olarak cihazda 802.11ac Wi-Fi yeteneğinin bulunduğunu da söyleyelim. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain'de orta / üst seviye grafik ayarları karışımında aldığımız sonuç 60FPS'yi bulabiliyor. Yer yer 50 FPS'ye kadar ise gerileme görüyoruz. Yine bu dönemin önemli oyunlarından XCOM 2'de de değerlendirme şansı bulduğumuz laptop, oyunun önerilen grafik ayarı High'da bize 29 FPS sonuç verdi. Grafik ayarlarını biraz daha orta seviyeye çekerseniz bu oyunda 50 FPS'ye değin ulaşmak mümkün olabiliyor. Asus VivoBook Pro'nun

elimizdeki N552VW modeli, dengeli bir model. İster oyun için kullanın ister ofis bilgisayarını yapın, sizi kendisinden memnun bırakacak. Ancak elbette eksikleri de var, onlardan da az önce size bahsettik. Bu bağlamda sonuç olarak ondan daha iyi modeller elbette piyasada mevcut, fakat değerlendirme aşamasında bu modeli de atlamamanızı tavsiye ederiz. Peki, VivoBook Pro'nun fiyatı nedir? Şu an bu dizüstü bilgisayarını piyasada 5000 TL fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek performans, full HD oyun yeteneği, hoparlörler, SSD + HDD
EKSİ Ağır ve kalın, zayıf pil ömrü

79

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



PlayStation VR

Oyun oynama alışkanlıklarınızı değiştirmek için geliyor...

2016 senesini VR yılı olarak adlandırdığımız mümkün olduğunu daha önce de yazmıştık. Gerçekten de otuz senelik bir hayal olan Sanal Gerçeklik, nihayet maliyet etkin bir çözüm olmak için gerekli teknoloji alt yapısına kavuştu ve birbirlerine rakip VR çözümleri de ardı ardına piyasaya sürüldü. Bunlardan PS VR'ı diğer önde gelen çözümler olan Oculus Rift ve HTC Vive'dan biraz daha farklı bir yere koymak mümkün zira arkasına Sony'nin sınırsız imkanlarını alarak geliştirilen sanal gerçeklik gözlüğü, rakiplerinin sahip olmadığı bir oyun ve yazılım desteğine sahip.

PS VR'ın en büyük avantajlarından birisi de dünya üzerinde bu cihazı ek bir masraf yapmadan çalıştırmaya hazır 30 milyon adet PS4 bulunması. Tak & kullan desteğiyle tasarlanmış olan PSVR, eğer PS kamerasına da sahipseniz, rakiplerine göre oldukça uygun bir başlangıç fiyatına sahip. Sony Türkiye ile yaptığımız görüşmelerde de ülkemizde 24 Ocak tarihinde piyasaya çıkacak olan ürünün fiyatının "bir konsol fiyatından daha pahalı olmamasının" hedeflendiğini de müjdeleyebiliriz.

Tasarım olarak fazlasıyla TRON serisini hatırlatan PS VR'ın ilk başta hayli karmaşık görünürken ancak kullanması hayli kolay bir yapıya var. Cihazı "giydikten" sonra arka kısmından başınıza göre ayarlıyor ve ön kısımdaki hareketli yüzeyi de yine bir tekerlek yardımıyla

ayarlayıp, tam olarak başınıza oturabiliyorsunuz. Ayrıca cihazın gözlükle de kolaylıkla giyilebildiğini belirtelim, aslında gözlük kullanan biriyse bu zorunlu zira 1.25 miyop ancak her gün gözlük kullanmayan biriyim ve gözlüksüz olarak istediğim netliği elde edemedim. PS VR'da 5.7 inçlik bir OLED panel kullanılmış ve bu ekranın çözünürlüğü de 960 x 1.080 piksel. HTC Vive ve Oculus Rift'te bu değer her göz için 1.080 x 1.200 piksel olduğunu düşünürsek ürün biraz geride gibi gözüküyor ancak optimizasyon klasik PS4'te her oyunu çalıştıracak şekilde yapıldığından bu zorunlu bir tercih denilebilir. Diğer cihazın üzerinde bir harici işlem ünitesi de mevcut, bu sayede denediğimiz hiçbir oyunda en ufak bir takılma yaşamadık. PS VR manipülasyon konusunda da son derece başarılı. Bana herhangi bir hareket hastalığı durumu yaşatmayan ancak yine de saat başı kısa molalar ile kullanılması önerilen cihazda Until Dawn - Rush of Blood oyununu uzunca deneme şansımız oldu ve oyunun videolarını önceden izlediğimizden, lunapark treni sahnesinin Tatilya'daki Sinerama benzeri bir etki yaratmayacağını düşünüyorduk. Ancak koltukta sabit otururken denememize rağmen, tren bir yükseklikten aşağı doğru hızlandığında içimizde bir şeylerin gıdıklandığını dehşet içinde fark ettik ki bu muhteşem bir şey! Bu arada ürünü daha önce Gamescom'da da deneyim ettiğimden şunu söyleyebiliriz,

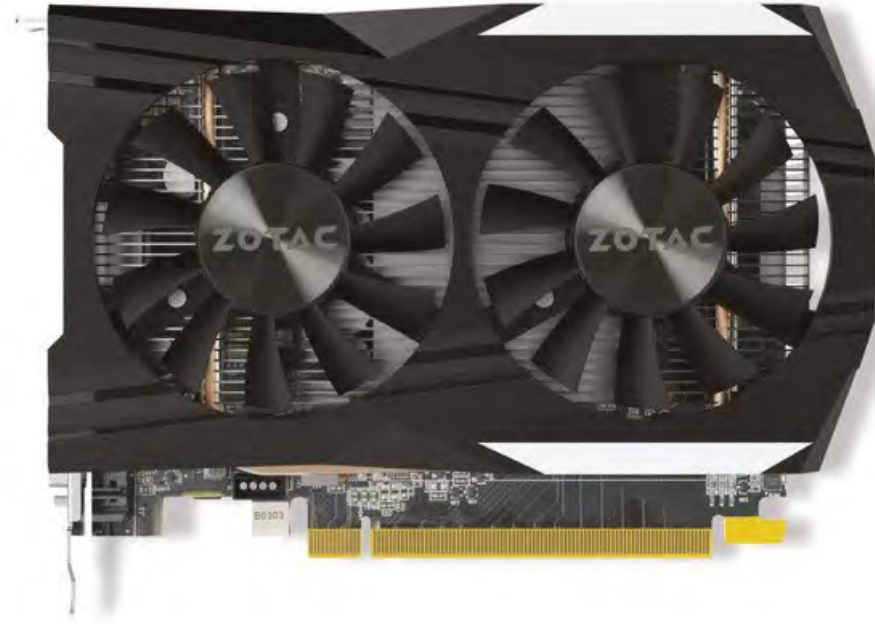
aydınlık bir ortamda ne kadar iyi oturtursanız oturtun gözlüğün kenarlarından bir miktar ışık sızıyor, eksiksiz deneyim için loş bir ortam ve bir kablosuz kulaklık kullanılmasını öneriyoruz bu yüzden. Ayrıca PS VR'da Netflix dizileri de izlenebiliyor ve bu da cihazı bir multimedya aygıtına dönüştürüyor. Gözümüze çarpan bir olumsuzluk ise Youtube üzerinden yüksek çözünürlüklü videoları izleyemiyor olmak. Sonuç olarak PS VR, görüntü kalitesi anlamında olmasa bile tüm veriler göz önüne alındığında en "komple" sanal gerçeklik çözümü ve eğer VR kalıcı olacaksa, bunda en büyük pay Sony'ye ait olacak. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI En kolay ulaşılabilir VR çözümü, oyun desteği, başarılı performans

EKSİ Aydınlık ortamda ışık sızabiliyor

93



Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC

Oyuncunun yeni nesil, giriş seviyesi ekran kartı!

GTX 1080, 1070 ve 1060'ın ardından her ne kadar serinin taban noktasında olsa da, gerek mimarisi gerek güç bağlantısı gerektirmemesi ve düşük güç tüketimine ihtiyaç duymasıyla önemli ekran kartlarından biri olmayı başaran GeForce GTX 1050 Ti, elimizdeki modeliyle Zotac yorumuyla bulunuyor. GeForce GTX 1050 Ti OC olarak karşımıza çıkan bu kart, özellikle düşük profilli tasarımıyla anakart üzerinde kendine rahatlıkla yer buluyor. Çift fanlı tasarımı gözetken Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC, bağlantıları arasındaysa bize HDMI 2.0b, DisplayPort 1.4 ve DVI portlarını sunuyor. Arka yüzde ise plaka bulunmuyor. Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC, 14nm üretim sürecini temel alıyor. 768 Cuda çekirdeğinin sahibi olan ekran kartı, 128-bit bellek veriyoluna ve 4GB bellek kapasitesine sahip. 1392 MHz taban, 1506 MHz tavan frekansıyla, referans tasarıma kıyasla fark getiren kart, 75W temel güç tüketimiyle de dikkat topluyor. Üzerinde bir güç girişi gerektirmemesi ve düşük güç harcamasıyla oyunculara, sistemlerini değiştirmeden güncel oyunlarda iyi performans almalarını amaçlayan 1050 Ti

OC, Full HD ve 2K çözünürlükler için güzel sonuçlar veriyor. DirectX 12'nin yanı sıra Nvidia G-Sync'i de destekleyen kart, sanal gerçeklik içinse uygun değil. Eğer NVIDIA tarafında sanal gerçeklik için bir kart arıyorsanız, o halde en azından GTX 1060'ı tercih etmeniz gerekiyor. Küçük fanlarıyla sessiz çalışan kartın sıcaklık ve güç ölçümlerine baktığımızda, güzel sonuçlar görüyoruz. Fiş soketinden yaptığımız güç ölçümüne göre, 1050 Ti OC'nin takılı olduğu test sistemimiz toplamda 190 watt güç tüketirken, bu değer sistem boştayken 89 watt'a kadar geriliyor. Kartın ısısına baktığımızda ise 25 derece ila 52 derece arasında değiştiğini görüyoruz. DOOM'da 65 FPS sonucuna ulaşan kart, minimumdaysa 50 FPS'ye kadar geriliyor. 2K çözünürlükte ise 45 FPS sonuç alan Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC, yine bu senaryoda 35 FPS'ye kadar gerileyebiliyor. Full HD senaryoda tüm detaylar açıkken, 2K senaryoda ayarları orta seviyeye çektiğimizi de bu noktada söyleyelim. Toparlayacak olursak Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC watt başına performans konusuna başarılı bir kart olarak karşımıza çıkıyor. Düşük

profili, serin ve sessiz çalışması, düşük güç tüketmesi ve özellikle Full HD çözünürlükte günümüz oyunlarında iyi bir grafik sergilemesi, onu rahatlıkla alınabilir kartlar arasına konumlandırıyor. Eğer sisteminiz üzerinde güncelleme yapmadan oyun performansını arttırmak istiyorsanız, Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC sizin için iyi bir tercih olabilir.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Düşük profil, düşük güç tüketimi, sessiz ve yeterli fan, mükemmel 1080p performansı
EKSİ Arka plaka yok, VR için uygun değil, SLI yok

84



Plantronics ★ RIG 515HD Lava

Hafifliğe ve tasarıma önem veren oyuncular için...

Plantronics ülkemizde genellikle müzik tutkunları ve oyunculara özel modelleri ile bilinen bir firma, diğer taraftan geçmiş ve uzmanlık alanları çok daha eskilere ve ofis ürünlerine kadar uzanıyor. Daha önce test ettiğimiz RIG 500E modeline hayli benzeyen yeni ürünümüz ise RIG 515HD.

Ürün ilk bakışta RIG 500E'den tek (deri) kulak yastık seti ile gelmesi, sadece USB arabirimine sahip olması ve kırımı renklerin ağırlıkta olduğu, yine çok başarılı görüntüsü ile ayrılmakta. Ürünle beraber gelen deri kulak yastıkları muhteşem bir noise-reduction performansına sahip ve bu da oyuncuların oyuna odaklanmasına yardım ediyor, ayrıca dışarıya da ses vermiyor. 40mW'lık çıkış gücüne sahip olan hoparlörler de hem oyunda, hem de müzik dinlerken son derece başarılı bir performans göstermekte. Bununla birlikte kulaklık sadece 200 gram ağırlığında ve o kadar rahat ki, başınızda bir kulaklık olduğunu unutabilirsiniz bile. Son derece hafif bir malzeme yapılmamasına rağmen malzeme kalitesi başarılı ve yapısal olarak da oldukça esnek, ufak tefek kazalardan etkilenmesi hayli güç. Kablo üstünden bir ses kontrolü sunulmamasına rağmen, 7.1 Dolby Surround özelliğini tek tuşa dokunarak kapatmanız da mümkün.

RIG 500E, 7.1 kanal destekli bir kulaklık seti olduğundan üst seviye oyuncular için gayet ideal bir ürün. Elbette sabit bir mikrofon da bizlere sunuyor ki oldukça esnek yapıda, kullanımını da hayli rahat. RIG 515HD'nin fiyatı ise 350 TL civarında. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Hafif ve modüler yapı, müzik dinlerken de başarılı, noise-reduction performansı

EKSİ Sadece USB arabirimi ile geliyor



Sony Kablosuz ★ Stereo Kulaklık 2.0

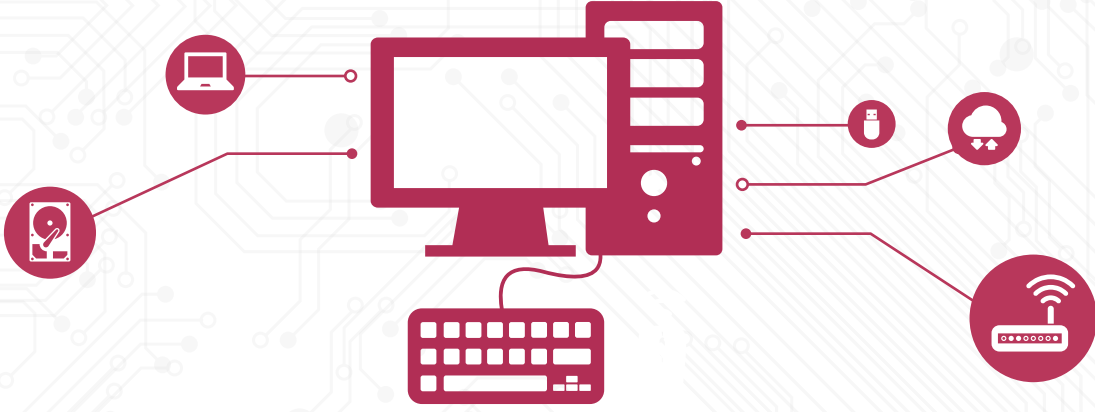
Sony'den oyun zevkinizi katlayacak bir ürün.

Konsolların bilgisayarlara olan avantajları malumunuz, Sony'nin Kablosuz Stereo Kulaklık 2.0 modeli de PS4, PS3 ve PsVi-ta için kablosuz olarak kullanılabilmesi, şık ve rahat tasarımı ve kişiselleştirilebilme özellikleri ile bu eğlenceyi yukarı çekmeyi vadediyor. Öncelikle ürünün yeni olmadığının altını çizelim, yaklaşık iki sene önce piyasaya sürülen ürün, ilk başlarda siyah dış yüzey ve "PlayStation mavisi" renklerde deri ve yumuşak bir iç kaplama ile sunulmaktayken, son günlerde beyaz versiyonuna da kavuştu. Bununla birlikte bu ay incelemesini okuduğunuz PSVR'ın 24 Ocak tarihinde ülkemizde piyasaya çıkacak olması ve eksiksiz bir deneyim için kablosuz bir kulaklığınızın olmasının önerilmesi, Kablosuz Stereo Kulaklık 2.0'yi incelemek için bahane oldu bizler adına. Öncelikle ürün son derece minimalist ve hoş bir tasarıma sahip, PSVR ile yaptığımız denemeler de dahil olmak üzere son derece rahat ve uzun periyotlarda yorgunluk vermeyen bir yapıda. Ürünün şarj süresi konusunda daha önce çok olumlu şeyler duyduysak da test ettiğimizde gördük ki, ortalama seviyelerde diyebileceğimiz bir dayanıma sahip. Ayrıca kulaklıklar katlanıyor ve zarar görmemesi için de beraberinde gelen küçük bir kılıfa rahatlıkla yerleştirilebiliyor. Kulaklık eğer PS4 veya PS3'te kullanıyorsanız VSS desteğine sahip, diğer taraftan PC'ye bağladığınızda bundan maalesef faydalanamıyorsunuz. Kulaklık üzerinde VSS'i açıp kapatan düğmenin dışında açma kapama düğmesi üzerinde de VSS seçenekleri mevcut. Bunlardan 1'i seçtiğinizde klasik ayarlar ile VSS'i deneyim ederken, 2'yi seçtiğinizde konsoldaki kişiselleştirilmiş ayarlara ulaşabiliyorsunuz. 359 TL civarında satın alınabilen ürünü özellikle de PSVR satın almayı düşünenler için şiddetle öneriyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Konsollarda VSS desteği, başarılı tasarım ve ses performansı
EKSİ PC'lerde kişiselleştirme ve VSS yok, batarya ömrü pek uzun değil





Teknik Servis

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

S: Asus ROG GL752VL ve Lenovo Y700 arasında kaldım. Aslında Asus kafama daha çok yatmıştı ancak Asus'un ısınma, ani FPS düşüş vb. sorunları var yazıldığını okudum bazı forumlarda. Sizce bu ne kadar doğru ve 2 bilgisayardan hangisini tercih etmeliyim? Eğer ASUS ise vereceğim paraya değer mi? Çünkü aynı zamanda mühendislik okuyorum, uzun süre götürmesi gerekiyor. Merih Çakır

C: GL752VL'de 965M mevcut. Bu, bir önceki mimari. Tavsiyemiz GTX 1060 ekran kartlı dizüstü bilgisayarlar yönelmeniz olacaktır. Zira daha yüksek performans, daha düşük güç tüketimi ve daha az ısınma Pascal GPU ile elde ettiğimiz özellikler arasında. Y700 de benzer şekilde eski mimarili. Öte yandan GTX 1060 ekran kartlı dizüstü bilgisayarlar bütçenizi aşarsa AMD Rx 460/470/480 veya NVIDIA GTX 1050 ekran kartlı dizüstü bilgisayarları bekleyin.

Bazı oyunlar için 8 GB sistem belleği yetersiz kalabiliyor. Bu durumda 16 GB bellek daha iyi ve uzun vadeli bir yatırım olacaktır

S: 5000 TL'ye bir PC topladım. Özellikleri şöyle: Anakart MSI B150 Pro, ekran kartı MSI GTX1060 GAMING X 3GB, işlemci Intel Core i7 6700 Soket 1151, RAM Kingston 8 GB HyperX Fury Black DDR4, kasa Cooler Master RC-K282, SSD Samsung 250 GB 750 EVO, monitör Asus 21.5" VP228TE. Bu PC'ye sabit disk güç kaynağı ve fan önerisinde bulunur musunuz? Ya da değiştirmem gereken bir şey var mı? GTA 5'i High-Very High civarında oynamak istiyorum. Kuzey Baran ŞEN

C: Öncelikle ilk tavsiyem bellek miktarını artırmamız yönünde olacaktır. Bazı oyunlar için 8 GB sistem belleği yetersiz kalabiliyor. Bu durumda 16 GB bellek daha iyi ve uzun vadeli bir yatırım olacaktır. Sabit Disk olarak Western Digital Black önerebiliriz. Güç kaynağı olarak da en az 80 Plus Bronze sertifikalı, 500W bir PSU yeterli olacaktır. Fan konusunda ise Hyper 212'ye bakabilirsiniz.

S: Şubat tatilinde bir bilgisayar alacağım ama laptop mu yoksa masa üstümü alacağımı bilmiyorum. Masaüstü alacak olursam 2500 TL'ye her şeyi dahil ve bugünkü oyunları da 55-60 FPS arasında oynatan bir bilgisayarın yanında 1000 TL'ye işlemci-RAM-anakart-ekran kartı lazım. Laptop alacak olursam da ne önerirsiniz? Okan Buran

C: Nasıl bir bütçe ayarlaması yaptığını anlamak güç. 3500 TL dersek bu bütçe ile masaüstü PC toplaman daha uygun olacaktır. Öte yandan şehir dışında üniversitede okuyanlar için en ideal tercih dizüstü bilgisayar olacaktır.

S: Bende Lenovo G570 Intel i5 24010M, AMD Radeon 6300 HD 1 GB, 10GB DDR3 bilgisayar var. RAM takviyesi yaptım. Sizce bu beni ne kadar idare eder? Egemen Şişko

C: Radeon 6300 ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar söz konusu oyunlar olduğunda 720p bile olsa yetersiz kalacaktır. Bu bağlamda bu bilgisayar halihazırda çoğu oyunlar için yetersiz kalmakta. RAM eklemenin bu PC'de devasa bir kazanım yaratacağı söylenemez.

S: Elimde 4000 TL 4*4=16 GB RAM, bozuk olduğunu düşündüğüm 500 GB HDD ve gene bozuk olduğunu düşündüğüm 240 Watt bir güç ünitesi var. Ben de sahip olduğum 4000 TL ile mümkünse 16 GB RAM'li, i5 6500 veya i5 4000HQ arası, GTX 1060'lı ve 144 Hz monitörlü bir Gaming PC toplamak istiyorum. Ama eğer 4000 TL'yi aşarsa bu sistem 144 Hz'lik monitörü gözden çıkarabilirim. Nasıl olsa eski 60 Hz'lik monitörüm var. Mert Yakup Baykan

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
İŞLEMCİ	Intel Core i3-6100	Intel Core i5-6500	Intel Core i7-6850K
İŞLEMCİ 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

C: Elindeki RAM'ler DDR3, 500 GB sabit diskler bozuk olmasa bile ömürlerini doldurdu ve güç kaynağın 240 Watt eğil 240 Volt. Bu durumda 4000 TL paran var ve bir PC toplamak istiyorsun. Biz bu satırları yazarken 1 ABD doları 3.44 Türk Lirasına eşit idi. Sen dergiyi okurken bu rakam 3.50 TL'ye denk gelecek. Bu durumda 144 Hz monitörü unutmamda fayda var. 4000 TL'ye i5 6400 işlemcili ve GTX 1060 6 GB ekran kartlı bir PC toplayabilirsin.

S: Yazın PC toplamak istiyorum. Ekran kartı: MSI GeForce GTX 1060 4 GB. İşlemci: Intel Core i5 6500, RAM 16 GB. Aklımda bunlar var ama iyi mi yaptım bilmiyorum. Amacım piyasadaki oyunları rahatlıkla oynamak. Bilgilendirirseniz sevinirim. Toplam 3.5K'yı geçmeyecek şekilde (yazdıklarım ve monitör dahil) eksik kalanları tamamlayabilir misiniz? Yalın Adem

C: Türk Lirası'nın yaşadığı değer kaybı dolayısı ile şu anda GTX 1060 ekran kartlı bir masaüstü bilgisayarını monitör dahil 3500 TL'ye alabilmek artık mümkün değil. 4000 TL'ye ise böyle bir PC'yi SSD dahil toplayabilmek mümkün. B150 anakart, 16 GB bellek, GTX 1060'ın 6 GB



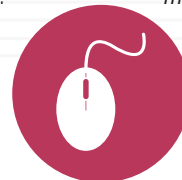
sürümünü, 120 GB SSD, 1 TB Sabit Disk, 500 Watt PSU ve Corsair 100R kasa ile böyle bir PC toplanabilir.

S: CS:GO'da kasmadan 60-120 FPS arası video çekmem için nasıl bir PC dizdirmeliyim? Ve bu bana kaç paatlar? Beyaz Zenger

C: Skylake mimarili bir PC toplayabilirsiniz. İ5 işlemci, GTX 1050 Ti ekran kartı ve 16 GB RAM ile sadece CS:GO değil günümüz AAA oyunlarını rahatlıkla oynayabilirsiniz.

S: Paranın sorun olmadığını hayal ettiğimde aklıma gelen en iyi oyun bilgisayarı şöyle: Asus Rampage V Edition 10 X99, i7 6900K, Asus ROG Strix GTX 1080 (x2 SLI), Corsair 32GB (2X16GB) DOMINATOR Platinum DDR4 3200Mhz, Samsung 960 PRO 2TB (x3), Corsair Obsidian 900D kasa, Cooler Master NEPTON 240 MM sıvı soğutma sistemi, Thermaltake SMART DIGITAL 80+ GOLD 750W PSU. Sorumsa PSU ile ilgili. 750 Watt PSU bu sisteme yeterli olur mu? Olmazsa hangi PSU uygun olur? Monitör olarak ASUS 27" PG279Q düşünüyorum. Tolga Timur

C: PSU olarak Corsair HX850i alınabilir. USB bağlantısını anakarta yaptığınızda Corsair Link ile



PC'nin güç tüketimini dahi izleyebilirsiniz. Bunun dışındaki bileşenler güzel lakin anakarta üç adet 960 PRO takamazsınız. Anakartın sadece bir adet M.2 ve bir adet de U.2 yuvası var. Bu bağlamda en fazla iki adet M.2 SSD takabilirsiniz ki bunlardan birisi dönüştürücü ile olmak zorunda. Sıvı soğutmaya da Cooler Master MasterLiquid Pro 240 ile değiştirmenizi öneririm.

S: GTX 1080 ile SLI yapmak istiyorum fakat bazı oyunlarda bildiğiniz üzere SLI çalışmıyor. Bu durumda sadece oyundaki performans mı düşüyor yoksa otomatik olarak tek ekran kartı mı çalışıyor? Mürşit Furkan Ergül.

C: Bu oyundan oyuna değişiyor. Adım adım gidecek olursak GTX 1080 SLI yaptığınızda karşılaştığınız ilk soruna bakalım: işlemci darboğazı. GTX 10 serisi günümüzün en son nesil işlemcilerini dahi zorlayacak bir performansa sahip. Bu durumda GTX 1080 SLI sistem için X99 platformu şu anda en iyi seçenek gibi. Sonrasında sizin de bahsettiğiniz performans sorunu var. SLI bazı oyunlarda tam iki katı performans veriyor lakin bazı oyunlarda hiçbir fark olmuyor. Bazı oyunlarda ise SLI'n devrede olması performansı bile düşürebiliyor. Bu tür oyunları açmadan önce SLI'ı devre dışı bırakabilirsiniz.

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon

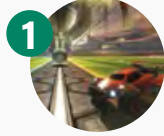


Watch Dogs 2

Havada uçan kuşu hacklemenin keyfine varabileceğiniz kaç oyun var ki şurada? Watch Dogs 2, her açıdan ilk oyunun üzerine çıkmayı başarmış bir yapım.

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

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

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

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



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



RimWorld

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

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



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



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 SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4



Gears of War 4

Xbox'ın efsanevi oyun serisi PC'ye gelirken Marcus Fenix de bayrağı oğlu JD'ye devrediyor, üstelik muhtemelen serinin en iyi oyunu ile beraber.

Yapım The Coalition
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Ekim 2016
PC XONE



SteamWorld Heist

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

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC, PS4, XONE, 3DS, WiiU, iOS



Rainbow Six: Siege

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

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



Silence

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

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

AYIN OYUNU **ARALIK**

The Last Guardian

Uzun yıllardır beklediğimiz oyun, uzun zamandır özlediğimiz kadar dokunaklı bir maceraya sürükledi bizleri. Oyunun daha hemen başında Trico'ya alışmaya çalışırken aklınıza kedinizi getirebilecek kaç tane yapım var ki? Diyebileceğimiz o ki ICO'yu seviyorsanız, bu oyunu daha da çok seveceksiniz.

86

Online



WoW: Legion

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



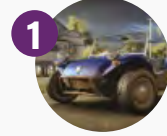
Civilization VI

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Ekim 2016

PC

Yarış

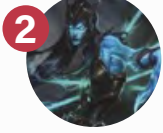


Forza Horizon 3

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

Yapım Playground Games
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2016

PC XONE



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC

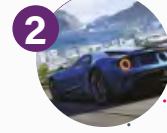


Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığı-mız şablona yerleştiren yapım uzun süredir açlığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE

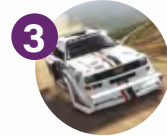


XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 31 Ocak 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



Assassin's Creed

Assasins's Creed

Tüm beklentimiz
filmin yeni bir
Prince of Persia
olmamasıydı, çok
şey de istemedik
sanki? Bakalım
beklentilerimizi
karşılatabildi mi?
Sayfa 103



Dark Tranquillity Atoma

Metal müzik sevmeye başladığım dönemlerde Projector albümleri ile tanışmıştım. Yıl 1999 civarı. Öyle bir havası vardı ki DT'nin, sizi alıp götürüyordu. Uzun araştırmalar ile The Gallery albümüne ulaşmıştım ve hala derim ki, DT'nin en iyi albümü budur. Daha giriş şarkısı Punish My Heaven ile dinleyicisini Beşiktaş - Maslak minibüsü gibi sarsar bu albüm. Hele bir Lethe vardır ki metal dinlemeyen kız arkadaşınıza dinletirsiniz, "aşkım ne güzel aşk şarkısı di mi?" lafı daha ağzında bitmeden ayrılık çanları çalar içinizde. Gelelim albümümüze, DT deyince akla bukle bukle sarı saçları ile Mikael Stanne gelir. Allah zeval vermesin boru gibi sesiyle yıllardır DT'nin can damarı oldu. Bu albümde de yine yükü sırtlayarak DT ruhunu kulaklara fısıldıyor. İlk şarkı tonaj olarak "ya bu arkadaşlar Melodic Death Metal'den mi sapmış?" dedirtiyor azılı dinleyicilerine. Azılı diyorum çünkü DT dinleyen birine benzer bir müziği zor beğendirirsiniz, kendimden biliyorum. Ama mevzu Atoma'dan sonra kopuyor. Albüme de ismini veren şarkı ile resmen alçak uçuşa geçiyorsunuz. Bu albümde favorim Forward Momentum oldu. ■



Testament Brotherhood Of The Snake

Müzikal anlamda bazı gruplar, haliyle de bazı vokaller vardır. "Nerede olsa o sesi tanırım" diyecek kadar kendinizden emin olarak dinler, o albümler üzerine yorum yaparsınız. Testament da öyle bir grup. Nasıl ki U.D.O. farkını far görmüş tavşan gibi kilitlenerek algılayabilecek insan varsa (Abartmıyorum, öyle bir vokal ben daha görmedim.), Testament sound'u da kendine has dinamikleri olan enteresan güçlü bir yapıdadır. Thrash metal grupları söz konusu olduğunda da mihenk taşlarından birisidir. Brotherhood of The Snake albümü de daha ilk şarkıdan itibaren kulaklara dolan o insanlık dışı girişle bir kez daha merhaba diyor dinleyenlerine. Albüm birbirinden güzel, çatır çatır 10 şarkıdan oluşuyor. Vokalde Chuck Billy, gitarlarda Alex Skolnick ve Eric Peterson, Bass gitarda Steve DiGiorgio, bateride ise Gene Hoglan mevcut. Albümde favori şarkım da 2 numara, yani The Pale King oldu. Favoriyi seçene kadar oldukça zorlandığımı belirtmemde fayda var. Trafikte kesinlikle dinlenmesini öneriyorum, bir anda kendinizi trafik kurallarını esnetirken bulabilirsiniz. O kadar gaz bir albüm olmuş. ■



Afili Lügat

Bu ay kitap önerisi konusunda çok düşündüm. Özlü söz konusunda muazzam derecede takıntılı bir arşivci olarak piyasaya düşmüş neredeyse tüm söz kitaplarına da sahibimdir. Bunlar arasında Domingo Yayınları'ndan çıkmış Afili Lügat'ın yeri ise çok başkadır. Şimdi özlü söz nedir ve neden böyle bir kitap lazım olur, onu bir açalım isteriz. Bazen kafanız atar, sigortalınızı yenileme vakti gelir. Elde çay / kahve koltuğa yamulmuş, hayatınızı düzene sokmak adına motivasyon sözleri ararsınız. İşte o durumlarda "Başarıya götüren yollar" gibi isimlere sahip, "piston aşağı indi" etkisi yaratacak kitaplara, sözlere, hikayelere ihtiyaç duyarsınız. Bu kitapta da dünya çapında önemli vasıflarda bulunurken ağzından çıkan bıçak gibi sözlerle konuları özetlemiş insanların sözleri mevcut. Mesela zat-ı muhterem Henry Mitchell "Ödüller hakkında bilinmesi gereken tek şey, Mozart'ın onlardan hiç kazanmamış olduğudur." demiş. Çok doğru söylemiş. Bir şeyleri başarmak için illa birinin gelip size kupa vermesine gerek yoktur. Ama bunu anlamamız için illa birinin gelip bunu söylemesi gerekiyorsa Afili Lügat bu işi fazlasıyla yapıyor. ■



Assassin's Creed The Movie

Dünyanın merakla beklediği filmin özel gösterimine Kanyon'da katıldık. Şahsen sıkı bir AC fanı olarak kendimi dizginlemeyi başardım filme kadar. Yapım bize zaman olarak ilk oyun ile 2. oyun arasında geçen bir hikaye sürecini anlatıyor. Wiki sayfasında da belirtildiği gibi, serinin bahsedilmeyen tarafını ve kendi evrenini genişletecek bir adım olarak severlerinin karşısına çıkıyor. En çok duyduğum şikayetler arasında "Bir Altair görseydik" ve "Ezio'ya odaklansalardı keşke" var. Yapımın bulunduğu nokta gereği ana odak, asla daha önceden gösterilmiş ve süreci tamamlanmış karakterlerin üzerine gelemezdi. Çok doğru bir tercih. Yepyeni kitapların, oyunların, belki de webisode'ların yolunu yapıyor bu film bize. Genel hatları ile 10 üzerinden 7 veririm acımadan. Yeni Animus tasarımı sayesinde Subject ile bağ, fantastik bir görsel şölen kıvamında sunulmuş izleyiciye. Kafalarda soru işaretleri yok değil tabii ki. Örneğin Subject'ler nasıl ve neden sosyal bir ortam yaratılmış? Bir diğer soru, Abstergo yapısı bu güne kadar karşımıza Industries olarak çıktı (Watch Dogs maillerinde Entertainment olarak da gördük) ancak şu an bir Foundation olayı var. Bu gibi soruların cevaplarını ilerleyen içeriklerde bulacağız gibi. Benden geçer not alıyor bu yapım! ■



Rogue One A Star Wars Story

Bir film deneyimini spoiler vermeden okuyucu ile paylaşmak, deveye hendek atlatırken havada soru sorup cevap istemek gibi bir durumdur bizler için (Star Wars söz konusu olduğunda hassas olduğumdan bu yazıyı -belki spoiler vardır diye- başkasına tashih ettirmek istedim, yalan yok - Kürşat). Tahmin edeceğimiz gibi bir Star Wars hayranı olarak biletleri satışa çıkar çıkmaz alıp, filmin gösterime gireceği günü beklemeye başladım ben de. İtinayla ilk fragman hariç diğer fragmanlarını izlemekten köşe bucak kaçındığım bir yapımdı Rogue One: A Star Wars Story. The Force Awakens sağ olsun, bünyemde, su bulunmayan çölde şelale göreceğim bir hype durumu yaratmıştı. Temkinliydim artık. Ciddin inat ettim, direndim ve filme kadar en ufak bir şey izlemedim. Bütün bu orucumun da sonucunu aldım film çıktığında. Rogue One, Gareth Edwards'ın yönetiminde, Revenge of The Sith ile A New Hope arasında geçen mevzuları çok iyi bir şekilde sinema perdesine taşımış. Şahsen 40 yıl düşünsem "ya o planlar nasıl çalınmış acaba, bunun filmi olur

mu" diye aklıma gelmezdi. Bu konu o kadar güzel işlenmiş ki genel hatları ile, filmde sanki Vietnam Savaşı izliyormuşsunuz hissi oluşuyor. Belki de palmiyelerin etkisidir, emin olamadım. Aksiyon olarak da gayet kararında bir yapım. Kurgu ve senaryo işleyişi ise oldukça başarılı. Karakterler de bu defa daha ayakları yere basan tipler. Hele ki filmin içinde göreceğiniz bir asi yapılanması var ki alın elinden Blaster'ları, verin Ak-47'yi, C&C Generals'ın Angry Mob'larına dönüşürler. O derece başarılı karakterize edilmiş bu isyankar tipler. Özenle yaratılmış, ilmek ilmek işlenmiş, detaylara boğulmuşlar resmen. Ayrıca The Force Awakens ile zihinlerimize kazınan "yeni" dokusu da bu film ile "eski" olarak değişiyor, ta ki filmin renk paletine, efektlere, detaylara kadar. Spoiler vermeden bu kadar gelebildiğime hayret ediyorum diyebilirim, tek kelimeyle izlenesi ve arşivlik bir yapım olmuş Rogue One: A Star Wars Story. Filmin sonunda konunun A New Hope'a bağlandığı yerlerde gözyaşı ve haykırma hissine boğulacağınızdan şüphem yok. İyi seyirler. ■

PARALEL EVRLN

Herkes merhaba! Bu ay 1-4 Aralık tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nde düzenlenen ve hem cosplay hem de oyun fuarı olan GameX 2016'daydık. Bizim için oldukça ilginç bir deneyim oldu. İsterseniz öncelikle fuarın bizim açımızdan bir değerlendirmesini yapalım.

Fuara ilgi yoğunu. Oyun araç gereçleri firmaları, bilgisayar parçaları firmaları, ev sahibimiz LEVEL Dergisi ve bizim standımızla birlikte oldukça renkli bir ortam vardı. Bizim gibi "youtuber" kavramına yabancı insanlar için bu arkadaşlarımıza gösterilen yoğun ilgi hem ilginç hem de eğlenceliydi. Genç oyuncuların bu arkadaşlarımızla fotoğraf çektirmek ve konuşmak için oluşturdukları sıraları ve gümbürtüyü kenardan da olsa izlemek de oldukça keyifliydi. Bundan çok kısa bir süre öncesine kadar hep özendiğimiz bir kavram olan "Türk yapımı oyun" eksikliğini yavaş yavaş yok olmaya başladığını da mutlulukla gözlemledik. Çoğunluğunun konusu savaş olsa da katılımcıların oyunun atmosferini deneyimlemeleri için kurulan stantlarda yoğun

konsantrasyonla oyunları oynaması, bizi oyun sektörümüzün geleceği adına umutlandırdı.

Açıkçası biraz soru işaretleriyle katıldığımız bu fuarda standımıza gösterilen yoğun ilgiden de oldukça memnun kaldık. Başta oyunların artbookları (Oyunların yapımı sırasında çizilen eskizleri, karakter tasarımlarını vb. içeren kitaplar.) ve filmi-dizisi olan çizgi romanlar kapış kapış gitti. Biz de hem yeni dostlar edindik hem de bu arkadaşlarımıza ilgi alanları doğrultusunda okuyabilecekleri başka çizgi romanlar tavsiye ettik. Katılımcılar dört güne dört ayrı cosplay yapan arkadaşımız Funda ile birlikte bol bol fotoğraf çektirdiler, başta Guardians of the Galaxy'den dans eden Groot kumbarası olmak üzere, belli başlı yan ürünleri adeta silip süpürdüler. Guardians of the Galaxy'den bahsetmişken, çok yakında bu serinin çizgi romanlarını Türkçe okuyabileceğinizin müjdesini de verelim. Türk çizgi roman piyasası ise özellikle bu yılın başından beri yaşadığı hareketliliği sürdürdü ve Marvel'ın geçen seneki en büyük olayı Secret Wars, DC'nin en sevi-



len karakterlerinden Green Arrow, Örümcek Adam'ın azılı düşmanlarından Venom'un köken hikâyesi, yine Marvel'ın filmlerinde de bol bol üstünde durduğu Infinity Gauntlet, Jeff Lemire'in bol ödüllü serisi Essex County, Fransız çizgi romanının mihenk taşlarından Enki Bilal'in Bugünün Efsaneleri Üçlemesi gibi yepyeni çizgi romanları artık Türkçe okuyabileceksiniz.

Bu ay Türk çizgi romancılığı adına güzel bir gelişme daha yaşandı. Özellikle Marvel ve DC'ye yaptığı enfes çizimler sayesinde adı Dünya çapında bilinen, Batman Rebirth #1 Paralel Evren varyantımızın da çizeri gururumuz Yıldırım Çınar'ın yeni eskiz kitabı çıktı. Dükkânımızdan ve internet sitemizden bu harika eskiz kitabının yanı sıra, başta Türkçe ve İngilizce çizgi romanları, çizgi roman posterlerini, anahtarlık ve biblo gibi yan ürünlerini de her zamanki satın alabilirsiniz.

Ayrıca hepinize de sakın, mutlu, huzurlu ve bol çizgi roman dolu bir 2017 yılı diliyoruz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere, hoşça kalın! ■

www.paralelevrencr.com

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



AltEvren

DC Comics'in tüm yayınlarını sıfırdan başlatan Rebirth kapsamında, Justice League üyelerinin kendi dergilerinde ne gibi değişikliklere uğradığını önceki aylarda zaten yazmıştım. Bu yazıda eksik olan önemli JL karakterlerinden bir tanesi Cyborg'du.

Her ne kadar Cyborg'u dışarıda bırakmamın temel sebebi her şeyi tek sayfaya sığdıramamam olsa da, sanırım – pek çok çizgi roman okuru gibi – ben de henüz bu karakterin Justice League denilince aklımıza gelmesi gereken karakterlerden bir tanesi olduğu gerçeğine alışmadım. Aslında 1980'li yıllarda yaratılan ve Teen Titans serisi ile kayda değer bir popülarite kazanan Cyborg, Justice League'e New 52 sürecinde "katıldı". Üstelik, bu süper kahraman takımlarında sık sık gördüğümüz "yeni üye" mantığıyla da açıklanabilen bir durum değildi. Zira Cyborg, takıma sonradan katılan bir üye olarak resmedilmemiş, doğrudan New 52 Evreni'ndeki JL takımının kurucularından biri haline getirilmişti. 2011 yılından beri DC Comics'in yayınladığı bütün önemli hikayelerde kayda değer rol oynayan Cyborg, Rebirth kapsamında da yeni bir serisiyle karşımıza çıktı.

Benim bu yazıyı yazdığım tarihte henüz altı sayısı bulunan Cyborg, John Semper Jr. tarafından yazılıyor. Semper Jr.'ın yeni serinin merkezine yerleştirdiği konu, hayatta kalabilmesi için büyük ölçüde bir makineye dönüştürülen Vic Stone'un, ne kadar makine, ne kadar insan olduğu sorusuyla ilgili.

Vic Stone, serinin zaman zaman bilim kurgu açısından kayda değer hale gelmesine yol açan sorular soruyor



Bu sorunun yarattığı psikolojik buhranlarla uğraşan Vic Stone, serinin zaman zaman bilim kurgu açısından kayda değer hale gelmesine yol açan sorular soruyor - örneğin birinci sayıda, bir süper kahraman çizgi romanından bekleyeceğiniz çok az şey var: Hikayenin kurgusu, dışarıda sakın bir gün geçirip canlı müzik dinleyerek, hala "hayatta" olduğunu hissetmeye çalışan bir insan üzerine kuruludur.

Tabii bu durum ilk sayının sonundaki sahneye epey değişiyor. Daha sonraki sayılarda Cyborg'un psikolojisi üzerine gidilmeye devam edilse de, tüm elektronik cihazları kontrol edebilen Killgore, Variant (Hayır, Lady Cyborg değil!), bir kabus içinde Justice League ile savaşmak gibi unsurlar seriyi klasik bir süper kahraman çizgi romanına fazlasıyla yaklaştırıyor.

Bu açıdan, seriyi son yılların Batwoman, Vision, Hawkeye gibi serileriyle kıyaslamak lazım. Ama yine de, hikayenin



gidişatı içinde sorulan "içsel" sorularla, "güçlü mega robotlara" karşı verilen savaş arasındaki denge sağlanırsa, Cyborg'un kaliteli bir seri olmaması için ortada bir sebep yok.

Bana kalırsa, New 52 içinde kullanılmayan Titans takımı Rebirth ile geri getirildikten sonra, hala JL'nin bir üyesi olarak kullanılan Cyborg'un, bu takımın Superman, Batman, Wonder Woman, Flash gibi karakterleriyle benzer bir düzeye gelmesi için iyi bir seriye, kendisiyle özdeşleşecek hikayelere ihtiyacı var.

Evren içinde "Justice League denilince akla gelmesi gereken" karakterlerden biri olarak kurgulanmaya çalışılan bir figürün, bu sıralamada, örneğin, Rebirth'te bir serisi bile olmayan Martian Manhunter'ın önüne geçmesi için akılda kalacak, kendisini tanımlayacak hikayelere konu olması şart. Rebirth kapsamındaki serinin, bu tarz hikayelere ev sahipliği yapıp yapmayacağını, ilerleyen sayılarda hep birlikte göreceğiz. ■



•• Otaku-Chan! ••

Gözlerimiz Yollarda Kaldı: 2017'de neler yok ki!

A nimelerde bu sene fırtınalar kopacak. Shingeki no Kyojin (Titana Saldırı), One Punch Man, Evangelion 3.0+1.0, Steins;Gate 0, Code Geass: Fukkatsu no Lelouch ve daha neler neler bekliyor bizi... Code Geass'ın onuncu senesi şerefine yapılan duyurudan anlaşılın üçüncü bir sezonun geldiği. Fukkatsu no Lelouch, Hangyaku no Lelouch R2'nin bir devamı olacak ve Zero Requiem'in birkaç sene sonrasında geçecek. Kaç bölüm olacağı bilinmiyor ama böyle önemli bir serinin devamı insanın kanını kaynatmaya yetiyor da artıyor bile. Bir diğer güzel haber, Shingeki no Kyojin'le alakalı. Artık sabrımız taşmak üzereydi, 2016'da bekliyorduk, ertelendi durdu. Ama baharda ikinci sezonumuza kavuşuyoruz. Gerçi serinin ilk sezonunun ve filmlerin yönetmeni değişti ama hikâyesi dışında görselliğiyle insanları bu kadar etkilemiş bir seride çok fazla değişiklik olacağını sanmıyorum. İkinci sezon müjdelilerinden devam edelim, One Punch Man'ın de hem mobil oyunu hem de yeni sezonu eylülde duyurulmuştu.

Kaç bölüm olacağını yine bilemesek de ilk sezonun 12 bölüm kadar sürmesini affettirirler umarım. Ta 2015'te duyurulan ama bir türlü kavuşamadığımız diğer seri de Steins;Gate 0. Söylenen, serinin beta dünyasında geçeceği. Code Geass gibi bir klasiğe tekrar kavuşacak olmanın heyecanı içindeyim. Ama elbette ki beni en çok heyecanlandıran, delisi olduğum Evangelion'un dört bölümlük yeni film serisinin sonucusunun bu sene vizyona girmesi. Üçüncü film çıkmalı kaç sene oldu yahu. 27 Eylül tarihi verildi ama ne zaman izleyebiliriz bilinmez. Her ne kadar orijinal serinin yerini tutamasa ve bir yerden sonra filmler hikâyede başını alıp gitse de; sonuçta Evangelion... Bu sene bol bol devam filmi de izleyeceğiz. Benim beklidiklerim arasında ilk sırada, Fate/Stay'in visual novel'inin en sevilen route'larından biri olan Heaven'ın ilk filmi var. Heaven's Feel üç filmlik bir seri olacak. Elbette No Game No Life'in devam filmiyle Sword Art Online: Ordinal Scale de geliyor. SAO'nun bu filmi daha çok Kirito ve

2016'nın En İyi Serisi

Geçen ayki yazıda hızlıca 2016'yı gözden geçirmiştik. Şimdi de senenin en iyisini seçmeli. Kızmayın ama gönlümde bambaşka yerlere oturttuğum, birini ötekinin önüne koyamadığım için size iki seri seçtim. Geçen senenin en iyisi bizi zamanda bir geçmişe bir geleceğe götüren, sürükleyici ve girift hikâyesi, gerçekçi ve oturmuş karakterleriyle Boku dake ga inai machi (Erased) ve fantastik dünyasında yine zaman algımızla oynayan ve bir anlamda bir önceki sezondan selefi Erased'i andıran ama gerektiğinde eğlenceli, gerektiğinde gözleri doldurarak insanda bambaşka duygular uyandıran Re: Zero. İki seri de hem görselliğinin güzelliği hem müthiş hikâyelerini uzatmadan derli toplu anlatmasıyla seneye damgasını vurdu.



Asuna'nın arasındaki ilişkiye odaklanacak ama yeni karakterlerle de tanışacağız. Bu film hikâyedeki yedinci kitaptan Mother's Rosario arc'ıyla devam edip Alicization arc'ına bağlayacakmış. Bir nevi seride kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Kuroshitsuji (Black Butler) ve Book of Circus'tan sonra (kızmayın ama mangadan çok başka yerlere gittiği için ikinci sezonu görmeyden geleceğim.) Book of Atlantic filmiyle Ciel ve Sebastian'a da kavuşuyoruz bu sene.

Ve elbette Monogatari serisi

Kizumonogatari'nin üçüncüsüyle devam ediyor. Bu seriye hiç başlamadıysanız sırf müthiş görseiliği için bile Bakemonogatari'yi tek başına bile olsa izleyin derim. Hele bir giriş sekansı vardır ki, müzikleriyle falan aman aman...

Unutmadan Ao no Exorcist de sonunda ikinci sezonuna kavuşuyor. En azından bu devam serisi için çok beklememiz gerekmeyecek, kış sezonunda başlıyor.

Ne zaman başlayacağı bilinmese de hevesle beklediğim diğer seriler Uchouten Kazoku 2, Kekkaï Sensen ve Full Metal Panic! IV. Sonunda kavuşacağız...

Gözlerimiz yollarda kalmıştı

Elbette ne düşüneceğimi bilemediğim, pek arada kaldığım özel bir anime film var: Godzilla!!! İlk defa anime filmi yapılacak. Hem Hollywood uyarlamaları hem de Japonya'da devam eden filmler olsun bir türlü rahat bırakmıyorlar Godzilla'yı, kim bilir bu sefer bombalar çıkacak. Yönetmen koltuğunda Detective Conan'dan bildiğimiz Shizuno Kobun ve Ajin'den Seshita Hiroyuki var. Afişten de anlaşılıyor gibi bol bol da CGI. Beni asıl şaşırtan Mahou Shoujo Madoka Magica'yla büyülmü kız türünde çığır açan, Psycho Pass'le hüsrana uğratmayan ama yeri gelince de berbat projelere girişen; karakterlerini acımadan öldürdüğü için "kasap" (Urobutcher) lakabını almış Urobuchi Gen'in senaryoyu yazacak olması. Bekleyip göreceğiz.

Gelelim 2017 Kış Sezonuna

Kış sezonunda gibi bekleyen pek çok anime

var. Hangi birini izleyeceğimi bilemiyorum. KonoSuba'nın ikinci sezonu pek çoğumuzu mutlu etti. Hem komik hem de bazı anime kalıplarıyla dalga geçtiği için keyifli bir seyirlik olacağı kesin.

Kuzu no Honkai oldukça ilginç bir manga serisi ve bayadır da animesi bekleniyordu. Eğer romantik serileri seviyorsanız bu hiç de tahmin ettiğiniz gibi bir seri değil. Oldukça karanlık, insanın içindeki boşluğu doldurmak için yaptıklarını, yaşadığı yalnızlığı gerçekten oldukça detaylı karakterlerle çok iyi anlatıyor. Çocuksu değil daha yetişkin işi bir romantizm arayanlar için birebir olacaktır.

Elbette Gintama! Yani Gintama'yı da tanıtımama gerek yok herhalde...

Güzel haberlerden biri de, Little Witch Academia'nın serisinin başlayacak olması. Yirmi altı dakikalık ödüllü ilk filmin ardından Kickstarter projesiyle istenenin çok üstünde para toplayan Stüdyo Trigger Mahoujūka no Parade'ı yani 53 dakikalık ikinci anime filmi yapabilmişti. Hikâyesi de Stüdyo Trigger'a ait olan LWA'nın tv serisinin kaç bölüm olacağıysa bilinmiyor maalesef.

İlginç gözükken bir diğer seri Saga of Tanya the Evil - Youjo Senki. Bol kanlı ve savaş dolu geçecek bir seriye benziyor. Light Novel'ı kendi fan kitlesini yaratmıştı. PV videosu da oldukça karanlık, romanı okumasam da dedikleri gibi hikâye iyi uyarlanırsa ilgi çekecek bir seriye benziyor.

Devam serilerinden kesinlikle izlenmesi gerekenler de elbette Yowamushi Pedal'ın üçüncü sezonu ve Showa Genroku Rakugo'nun ikinci sezonu.

Mangasını pek sevdiğim ama OVA'ları çok yavaş çıkan Mahoutsukai no Yome (The Ancient Magus's Bride) de devam edecek umarım. İlk bölümü hiçbir şey bilmeden izleyince pek mana veremiyor insan ama en azından yeri gelmişken mangasını önerebilirim. ■ Merve Çay



Stüdyo Ghibli Versiyon 2

Ghibli'den ayrılan yapımcı Yoshiaki Nishimura kendi stüdyosunu kurdu: Stüdyo Ponoc. İlk uzun metraj filmleri de Mary Stewart'ın The Little Broomstick (Küçük Süpürge Sapı) kitabının uyarlaması olacak. Pek çok eski Ghibli çalışanının projede yer alması ve özellikle yönetmenin hem Marnie Oradayken hem de Aşırırcılar filmlerinin yönetmeni Hiromasa Yonebayashi olması elbette insanda Ghibli v2 hissiyatı yaratıyor.

Ghibli'nin pek de gençleri ön plana çıkarmadığı düşünülürse oradan ayrılanların yeni bir şirket kurması; hele de yeni filmlerini Ghibli artık uzun metraj animelere ara verdiğini söylemesinin ardından çıkarması pek şaşırtıcı değil.

Eh, Miyazaki'nin de Ghibli Müzesi için kısa filmler yapmaya devam ederken bir projesini uzun metraja çevirmek istediğini ve hem Ghibli'nin hem de Miyazaki'nin ilerde izleyicilerle buluşabilecek bir proje üzerinde çalıştığını da ekleyelim de sizi iyice heveslendirelim.





• Cosplay Republic •

Başarisiz olduğunuzda nasıl kazanırsınız?

Uzun süre üzerinde çalıştığınız bir işin sonucunda, ucunda ödül olan yarışmaya katılıyorsunuz ve sonuç? Kaybediyorsunuz. Sizden daha iyisi yoktu değil mi? Craft'ınız mükemmeldi, rolünüze iyi çalışmıştınız, en büyük kuleyi siz yapmışsınız vb. İşte burada biraz durup, düşünmeye başlıyorsunuz. Sakinleşip, elinize favori sıcak içeceğinizi alıyor ve yazının kalanını okuyarak, özgüveninizi geri kazanıyorsunuz.

Başlamadan önce kendinizi farklı bir hikayede düşünün. Çok uzun süredir lise veya üniversite sınavına çalışıyorsunuz. Çok çalıştınız ve kazanacağınızdan, istediğiniz bölüme gideceğinizden eminsiniz. Ancak ne kadar kendinizden emin olsanız da puanınız yetersiz kaldı. Okulunuzun en zekisi bile olsanız, her zaman kaybetme olasılığınızı düşünmelisiniz. Hiçkimse mükemmel değildir. Ayrıca kaybettikçe ve istediğiniz şeyden uzaklaştıkça, daha çok hırslanır ve çok çalışmaya başlıyorsunuz; ta ki istediğinizi alana kadar. İşte bir insanı yaşama teşvik eden etmenlerden biri de budur. Yemek yemek, su içmekten fazlası olan hobilerimize de ihtiyaç duyarız. Zamanla, araştırdıkça, istediğimizi nasıl elde edeceğimizi öğrenirsiniz.

İşte "kaybetmekten kazanmak" bu şekilde başlar. İlk temeli attınız, şimdi gelişme kısmı. Cosplay'de kaybetmekten kazanma kısmı birçoğunuzu zorlar. Başarılı olduğunuzu bilmenize rağmen, bir şeyler sizi geri plana atar. Belki insanlar sizi sevmeyizler, yanlış yargılarla karşılaşabilirsiniz veya yeterince iyi olduğunuzu kanıtlayamazsınız. Çoğaltılabilecek yüzlerce bahaneyi buraya yazabilirim. Öncelikle kabul edin, eninde sonunda kaybedeceksiniz. Nerede olduğu önemli değil. Özellikle cosplay konusunda, bazen o ödülü alamazsınız ya da almazsınız. Farz edelim ki yarışmayı kazanacaksınız çünkü gerçekten o ödülü istiyorsunuz ve çok çalıştınız. Size benden tatlı bir uyarı; "kibir" bu evrendeki en iyi dramatik zamanlamadır.

Kaybetmek acıtır

Haklısınız. Bir şeyi çok ama çok fazla istediğinizde ve yolunuza taş koyduğunda canınız yanar. Hayatın amacını sorgularsınız, diğer bir deyişle her şey, herkes size pislikmiş gibi gelir. Bu durumda en iyi ilacı size sunayım; zaman. Zaman, duvarları yumruklamak yerine, size çiçeklerin üzerinde yuvarlanmayı öğretir. Hoş, kimi kandi-

riyorum? Sinirlendiğimizde, yumruk atmaya hepimiz tercih ederiz. Ödüllendirmeye izin verilen süre ise ödülün boyutuyla ilgilidir. Bir yerlerde mutlaka sizden daha seksi, güzel, yakışıklı, akıllı birileri olacaktır. Hiçbir kar tanesi birbirine benzemez. "Onlarda ne var da bende yok?" Bu soruya dikkat edin.



Cosplay'de arařtırmak ve yeni Őeyler öğrenmek de güzeldir. Sonuçta hobinizle ilgileniyorsunuz.



olmalıdır. Facebook'un mevcut paylaşım algoritmaları farklı işliyor; bu nedenle, hayat kurtarıcı bir ameliyatın anahtarı olmadıkça, "beğeni" kovalamak oldukça anlamsızdır. Eğer bu işte yeterince iyi değilseniz diğeri dener-siniz. Ayrıca, yanlış zamanda paylaşım yapma durumları gibi çeşitli detayları göz önünde bulundurmalısınız. Kazanamamak normal bir şeydir, ancak bu durum sürekli devam ederse, moraliniz gittikçe düşecektir. Kişisel gelişim olmadan, olduğunuz yerde saymaya devam edersiniz. Araştırmaya ve okumaya devam edin. Ayrıca cosplay'de araştırmak ve yeni şeyler öğren-mek de güzeldir. Sonuçta hobinizle ilgileniyor-sunuz.

En sağlıklı yarışma, kendinizle kapışmaktır

Geliştiginizle ilgili fotoğraflar çekin, ilk cosplayinizle şimdikiyi kıyaslayın. Çalışmanızı belgeleyin ve sonra onlara bakıp altı ay, bir yıl, iki yıl içinde ne kadar ilerlediğinizi görebilirsiniz. Eski kostümlere baktığınızda hayal kırıklığına uğramayın, şimdi daha iyi, daha hızlı nasıl yapacağınızı bildiğinizi gerçeğini bilin ve oyunun tadını çıkarın. İnceceğiniz bitti mi? Tazeleyin ve kendini-zi şımartmaya devam edin. Bir sonraki ay görüşürüz canlar. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ **Ceyda Doğan Karas**

 /cepejderi

Başkalarını örnek almak önemlidir ancak her şeyi kıyaslamak iyi bir şey değildir. Kıyaslamak, kendinize amaç edinmenizi sağlar. Ancak abartmamak önemli, sonuçta her şeyin ilacı zaman. Ciddi düşünelim, cosplay yarışmasını kaybetmek Dünya'nın sonu değil. Ayrıca kaybetmek, hobinizi bırakmak anlamına da gelmez. Sadece bu seferlik yeterince iyi değilsinizdir. Ayrıca kıskanmak da iyi bir şeydir. Ancak bu duyguyu pozitifte çevirmelisiniz. Yetenekli olduğunuzu düşündüğünüz insanlara soru sormaktan korkmayın. Bir bakmışsınız gerçekten samimi cevaplar almışsınız ve yeni arkadaş edinmişsiniz. Kafanızda yer alan "onlar kazandı çünkü..." sesini susturun. Tabii kazandığınızda, kazanmayı amaç edinmiş diğeri yarışmacı cosplayerları da unutmayın. Sevinmeyi abartıp, onların hislerini kırmamak önemli. Geri bildirim çok önemli bir detaydır. Araştırın, yapın; deneme - yanılma yöntemi mükemmeldir. Ne kadar acı verirse versin, denemekten vazgeçmeyin. Bir bakmışsınız onuncu dersinizde beklediğiniz geri bildirim almışsınız. Dürüst olacağım, süreç oldukça sancılı olacaktır. Alacağınız komik geri bildirimlerden bazıları; "Kumaş kenarı düz

değil ve en üst dikişinizdeki iplik kumaşınızla eşleşmiyor. Dikişte berbatsın, yapma. Çok dar giymişsin, göbek çıkmış." Falan filan. Bu geri bildirimler, acı verici şekilde yararlıdır. Sizi büyütür ve zamanla bu tarz söylemleri dikkate almamayı öğrenirsiniz. Bu da ayrıca geri bildirimlere göre kendinizi geliştirmenizi sağlar. Tabii uygun dille yapılan eleştirilere her zaman açık olmalısınız. Birilerini yargılamak subjektif bir davranıştır. Savaşmak için doğru zamanı ve yeri düşünmelisiniz. Bazen durum, savaşmayı gerektirir ve kimi zaman ayağa kalkıp "yeter" demek istersiniz. Ancak bundan önce iyice düşünmelisiniz ve hatta sinirliyseniz, sakinleşmeyi bekleyip, ardından seçenekleri düşünerek "yeter" demeyi deneyebilirsiniz. Yani savaşmak için doğru kanıtları masaya yatırmalısınız. Diğeri acı verici gerçek; bazen kendimiz için mantıksız hedefler belirleriz ve bu da bizi kaybetmeye götüren yoldur. 7 ay sonraki etkinliğe en iyi kostümümü yapıp yarışmayı kazanacağım demek, önümüzdeki haftaki etkinliğe en iyi kostümümü hazırlayacağım demekten daha gerçekçidir. Yahu, hiç mi hayatınız yok? Uyumak, yemek veya sosyalleşmek falan hani. Ayrıca Facebook beğenileri, genelde sizin için yalandan ibaret





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Pokemon GO bir oyun mu, değil mi?

Yeni nesil oyun severler video oyunlarıyla tanıştıkça, video oyun endüstrisi de yeni yeni icatlar çıkarıyor. 6 aydır Pokemon GO konusundaki gelişmeleri takip ediyorum, oyunun ilk andaki gazı alınmış olsa da gençlerin hala oyunu ellerinden düşüremediğini görüyorum. Ancak ne var ki, Pokemon GO aslında tam anlamıyla bir oyun değil, daha çok bir "reklam pazarlama aracı" olarak hizmet veren mobil bir uygulama. Peki bu ne demek? Mobil uygulama pazarının kullanıcılara reklam göstererek ayakta durduğunu biliyorsunuzdur. Dolayısıyla çoğu uygulama insanları sadece meşgul edip, uygulamaya bağlı tutarak, uygulamada geçirdikleri süreyi uzatmaya çalışıyorlar ve bu sayede daha fazla reklam alıp köşeyi dönüyorlar. Haliyle, oyuncularını uygulamada daha fazla zaman geçirmeye teşvik etmek için, hedeflerine kolay ulaşamamaları, hep yeni bir umutla

oyuna devam etmeleri gerekiyor. Kaynak toplamalı, köy kurmalı, kale kurmalı yeni nesil "online strateji" oyunlarında da oyuncuları bu amaçlar sürekli daha fazla zaman harcayacakları upgrade'ler yapmak zorunda bırakmıyorlar mı? Pokemon GO da buna benzer bir pazarlama aracı olarak kullanılıyor. Restoranlar, mağazalar, kafeler, AVM'ler, daha fazla müşteriyi kendilerine çekebilmek için Pokemon avlanacak mekan olarak kendilerini kayıt ediyorlar ve oyuncular da buralara yönlendirilmiş oluyor. Siz aslında oyun oynadığınızı sanıp elinizde telefonla bütün şehri dolaşırken, oyun yapımcısı ve çevredeki mağazalar, sizin yorulup bir soğuk kahve içmek istemenizden para kazanmak için tetikte bekliyorlar. Dahası gezip dolaştığınız yerlere dair veriler kaydedildiğinden daha sonra size reklam gösterecek firmalar bu verileri kullanıyor. "Şişli'de şu

bölgede oturan insanlara özel bir reklam göstermek istiyorum," diyen firmaya sizin verileriniz satılıyor ve web'de dolaşırken bir bakmışsınız ki, oturduğunuz Şişli semtinde yeni açılan kafenin reklamı web sayfalarında yanıp duruyor. Oyunlar, yapımcılar, tabii ki para kazan-sın. Bunun için reklam almak gerekiyorsa reklamını da alsınlar ama şu da önemli... Yapımcılar oyunculara daha çok reklam gösterebilmek için onları sağa sola zıplata hoplata hemen zamanlarını, hem enerjilerini çalışıyorlar, kasten ve isteyerek oyunun oynanışını zorlaştırıp insanları oyunda daha fazla zaman geçirmeye zorluyorlar. Elbette, oyuncuya saygılı pek çok online oyun da var, onların da hakkını yemeyelim ama siz de hakkınızı yedirtmeyin ve size saygı göstermeyen oyunlara çok da şe' yapmayın. ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

Tren kullanmanın neresi heyecanlı?

Türkiye'de pek yaygın olmasa da dünyada "railfan" olarak adlandırılan bir kitle var. Tıpkı ülkemizde yerleşmemiş, hatta bir dönem yasaklanmış olan uçak fotoğrafçılığı, yani spotter'lık gibi; hobi olarak demiryolu, trenler ve tren vagonları gibi şeyleri ilgi alanlarının merkezine koyan, bunların maketlerini yapan, ilgili forumlarda varlık gösteren (Ülkemizde en yaygın kitlesi sanıyorum Wowturkey'de.) ve bizimle ilgili olan tarafı, Trainz veya Railworks (Train Simulator) gibi oyunlarda binlerce saat harcayan insanlar kabaca bu kapsama giriyor. Çok uzun süredir simülasyonlara ilgi duyan biri olarak benim Train Simulator tecrübem henüz oldukça amatör seviyede denilebilir. Bunun sebebi de salt önyargıdan, yani Flight Simulator gibi diğer platformlara kıyasla daha kolay olduğunu (Belki de bir noktada amaçsız ve keyifsiz bir deneyim beklemekten.) düşünmemden kaynaklanıyordu, sanırım.

Ancak bir şeyi "simüle etmek" dediğimiz şey, türü ne olursa olsun kendi özgü zorluklar içeriyor ve ben bunu ilk Railworks oyunu ile net bir şekilde deneyim ederek öğrendiğimi düşünüyorum. Makinistlerin sinyallere göre hareket etmek, hız sınırlarını kontrol etmek ve buna göre aksiyon almak, zamanında durmak ve zamanında kalkmak gibi oldukça yoğun bir iş yükleri var ve tüm bunlar tıpkı NASCAR'ın Avrupa'da "kase gibi pistte dönüp duran otomobiller" olarak görülmesi gibi, biraz hor görülüyor aslında. Örnek vermek gerekirse, Train Simulator'ın en popüler rotalarından olan Munich-Garmisch'te bir elektrikli yolcu treni yönetmek istediğinizi düşünelim. Kariyer modunda başladığınızda, size belli zorlukları olan görevler öneriliyor ve basitçe trene varış ve trene kalkış saatleriniz belirtilmiş durumda. Burada trenin hızını ayarlama konusunda yaptığımız ufak bir hata ya "hız ihlali" yapmanız, ya da istasyona geç kalmanız

ile sonuçlanıyor ve sonraki 10-12 durak boyunca bunu düzeltemeyebiliyorsunuz. Yavaş kalmanız hız sınırlarını zorlayıp daha fazla ceza almanıza, hızlı olmanız da trenin hızını ayarlamaya çalışırken momentumu kaybetmenize yol açabiliyor. Görevin sonu da hezimetle bitiyor. Bunu anlatmamın sebebi şu, ben Flight Simulator gibi kompleks olduğu bilinen bir platformda bile Train Simulator'da olduğum kadar arka arkaya başarısız olmadım. İki platformda da hata marjının çok dar olduğunu biliyoruz ancak başarısızlık dediğimiz şeyi belirleyen kurallar da bir o kadar sert. Tüm bu zorluğuna rağmen -çok geçirebilirsiniz- bu oyun için çıkan 100 kadar DLC var, toplam değerleri de 4000\$ civarında. Demem o ki, en azından başlangıç olarak, bundle'larda falan Train Simulator görürseniz, direkt olarak edinin arkadaşlar. Bu kadar insan yanılıyor olamaz. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Oyunlarda özgürlük

Özgürlük nedir? Cesur Yüreğin son sahnesinde William Wallace'ın ölüm pahasına haykırdığı "özgürlük" bugün neyi ifade ediyor? Bu tarzda soruların cevabı, sanırım her geçen on yıllık periyotta biraz daha değişiyor. Orta çağlarda akıllara kazılan özgürlük ile bugün konuştuğumuz özgürlüğün ne kadar ortak noktası olduğunu sorgular durumdayım... Tabii özgürlük kelime anlamı olarak ziyadesiyle anlaşılabilir ve birçok yere uygulanabilir bir kavram. Özellikle bilgisayar oyunlarında özgürlük denildiği zaman akla bambaşka bir yapı

geliyor. Bildiğiniz üzere bir dönemler bilgisayar oyunları sadece bir noktada başlayıp, yapımcıların yarattığı dünya üzerindeki diğer bir noktaya kadar giden, kendi içerisinde özgür yapımlardı. Buradaki "özgürlük" oyunun son kullanıcıya sunduğundan ziyade, bilgisayarların sunduğu dijital bir yapıdan başka bir şey değildi. Yani bir anlamda dijital oyunlar, insanı farklı bir şekilde özgürleştiriyordu. Fakat bu kavram zaman içerisinde değişti, gelişti... Artık birçoklarının adını duyduğu Grand Theft Auto, nam-ı diyar GTA serisinin üçüncü oyunu ile birlikte

"free-roam" yani sonu gelmeyen bir harita içerisinde bulduk kendimizi. Hemen her türlü araç ile etkileşime geçmek, oyunun ana senaryosundan bağımsız şekilde hareket edebilmek, her türlü işe bulaşabilmek 90'lı yıllardaki oyunların ürettiği özgürlük kavramından kesinlikle çok daha başka bir noktaya geçiş yapmamızı sağladı. GTA III'den bugüne kadar geçen süredeyse bu "özgürlük" sürekli genişledi. Teknolojinin elverdiği kadar genişleyen bu özgürlük alanı, öyle görünüyor ki önümüzdeki yıllarda çok daha büyüyecek. Peki, tüm bu büyüme esnasında oyuncu olarak bizler ne kadar özgürleşiyoruz? Bu noktada aklım Max Horkheimer ve de özellikle Theodor Adorno'nun üzerinde konuştuğu Kültür Endüstrisi kavramına gidiyor. Kültür Endüstrisi temek olarak kültürü bir endüstri olarak ele alır. Ayrıca kültür ürünleri de bu açıdan bakıldığı zaman farklı "meta"lar haline gelmiştir. Bu noktada yapılan vurgu, kapitalizm'in ve endüstri toplumunun kendisini hemen her düzeyde yeniden ürettiğini vurgular. Anlayacağınız bu yapı, halihazırda olan ekonomik ve toplumsal yapıyı yeniden yorumlar ve bir anlamda yeniden değerlendirir. İşte tam da bu noktada biz oyuncuların gerçekten ne kadar özgür olduğunu düşünmeden edemiyorum. Günün sonunda ne oyunların günlük hayatlarımızda yarattığı alan, ne de oyun içerisinde sunduğu sonsuzluk denizi, bizi kültür endüstrisinin içinden sıyırmaya yetmiyor. Her ne yaparsak yapalım, oyuncu olarak ne kadar marjinal olduğumuzu düşünürsek düşünelim, aslında üzerimize ağırlarını örmüş olan bir yapının ufak parçalarından başka bir şey değiliz. Günün sonunda ihtiyaç, hiçbir şekilde tatmin edilemez. Tatminse rasyonel bir sondur. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Çöplük...

Geçen ay sevdiğim oyunları bir araya getirip, oyun oynama zevkimin yarasını sarmaya çalıştığım bahsetmişim. Aslında konu tam olarak böyle değildi ama aşağı yukarı böyle bir şey işte. Oyun oynamaktan sıkılmaya başlamamın sebebini keşfetmiş oldum böylece. Hakikaten, insan bir şeyi – hatta en çok keyif aldığı hobisini bile – iş olsun diye yapmaya başladığı andan itibaren kendini o şeyden uzaklaştırıyor. Daha da kötüsü, farkında olmadan kurunun yanında yaş da yanıyor. Çağın vebası olan tüketme manyaklığına kurban giden oyunlarınızı düşünsenize bir? Büyük bir çöp yığınının arasında kaybolmuş, oynamaya doymadığınız ama çöprü eşelemekten vakit de ayıramadığınız oyunlarınızı düşünün bir? Eski veya yeni, hiç fark etmez... Oyun oynamaya başladığınız andan itibaren hayatınızda iz bırakan tüm oyunları hatırlamaya çalışın. Fark edeceksiniz ki onlara sadece kısmen vakit ayırabilmişsiniz. Birçoğunu oynayıp bir kenara atmışsınız. Büyük bir çöp yığınının içinde kaybolmaya mahkum bırakmışsınız. Sebebi de ne biliyor musunuz? "Madem satın aldım, oynamalıyım!" sorunsalı... Yani iş yine dönüp dolaşıp çağımızın bir diğer hastalığına, maddi saplantıya dönüşüyor. Para verilen şey kıymetlidir, alınırsa kullanılmalıdır, pahalı olan iyidir, ucuz olan kötüdür vs. Halbuki farkında olmadan en büyük keyfinizi kendi kendinize satılığa çıkarıyorsunuz; hatta çıkarıyoruz. Kendimi neden parantezin dışına koyuyorsam... İşte ben o çöplüğü yavaş yavaş elekten geçirmeye başladım. Hala büyük bir yığın var temizlenmesi gereken ama onlar da temizlenecek zamanla. Steam listemdeki oyunlarımı elden geçirdim, geriye bir avuç oyun kaldı. PS4 tarafına baktım, yine oynamayacağım oyunları ayırdım bir kenara. Hatta onları da belki seveni vardır diye eşe dosta dağıtmaya başladım. Watch Dogs gitti, Shadow of Mordor gitti, Need for Speed gitti... Gerçi o tarafa öyle

dağıtılacak kadar büyük bir nüfus yok, hatta oynanacakların sayısı daha fazla ama bir kenarda duran, belki bir, en fazla iki kere elimi sürdüğüm oyunlar gözümün önünden kaldırıyorum ki kaldırdım da sayılır.

Elimde kalanlarla ne mi yapacağım? Hepsini tekrar tekrar, zorluk seviyelerini bir üste çıkara çıkara, hakkını vere vere oynayacağım. Ve bu

gidişati bu şekilde kontrol altında tutmaya çalışacağım zira o kadar tuhaf bir zamanda yaşıyoruz ki hayatımızı zamanın akışına bırakmak artık çok tehlikeli. İlerleyen zamanlarda geriye dönüp baktığınızda kaybettiğinize üzülme istemiyorsanız, an itibarıyla hayatınızı, sevdiğinizinizi, kısacası hayatınızı şöyle bir elekten geçirmeniz lazım. Benden söylemesi... ■



NEXT LEVEL



LVL 20

Dile kolay,
241. Sayımızla
beraber yirmi
seneyi geride
birakıyoruz,
söyleyince bile
tuhaf geliyor.
Diyeceğimiz o
ki gözünüz ve
kulağınız bizde
olsun! :)

#241

1 Şubat'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

HIZLI OLU!

YAŞAMAK İÇİN FAZLA ŞANSIN OLMAYABİLİR...



IKG-330
Gaming Combo Set

Oyun tutkunlarına özel olarak dizayn edilmiş INCA combo set sağlam, **konforlu tasarımı** ile ellerinizi yormayacak oyun oynamanın sınırsız zevkine varacaksınız. Gaming Combo sete özel tasarlanmış Gaming Mouse **şekilli kavrama yerleri** ile üretilmiş, maksimum düzeyde **kullanım rahatlığı** sağlar. Her parmağınızı rahatlıkla kullanabileceğiniz şekilde dizayn edilen tasarımı ile hem ihtiyaçlarınızı karşılayacak, hem de oyun oynamanın zevkine varacaksınız.



www.incatech.net

İlanda bulunan ürün özelliklerini uyarında bulunmaksızın değiştirebilir. Doğacak olan teknik değişikliklerden sorumlu değildir. Ürün bu süreçte değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

inca[®]
Always the Best Quality



HP, Windows 10 Pro ürününü önerir.

Windows 10 Pro iş demektir.

HP ELITE SLICE Modüler Bir Başyapıt



Yepyeni bir masaüstü deneyimi

HP Elite Slice şu ana kadarki en küçük masaüstü. İnanılmaz bir mühendislik ve çarpıcı küçük boyutlu tasarımı ile çalışma alanınızın merkezi olmak için yaratıldı.



Üstün çok yönlülük

Bu PC, işinizin ihtiyaçlarına uygun olarak, işbirliği için iletişim merkezi, multi-medya oynatıcısı veya kablosuz şarj istasyonu olarak yapılandırılabilir.¹



Güvenli, güçlü, kurumsal performans

Intel® Core™ i-serisi işlemci², Intel® vPro™³ ve Dinamik Korunmalı HP Sure Start dahil Elite sınıfı güvenlik özellikleriyle iş dünyası kendi eşiyile tanıştı.

penta

www.penta.com.tr

arena
TÜRKİYE'NİN TEKNOLOJİ SAĞLAYICISI

www.arena.com.tr

INDEX
"KURUMSAL ÇÖZÜMLER"

www.index.com.tr



keep reinventing