

#241 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

20

YAŞINDA!



TIGER KNIGHT EMPIRE WAR

ROMA İMPARATORLUĞU TARİHTE İLK KEZ ÇİN HANEDANLARI İLE YÜZLEŞİYOR

Kısa sürede Steam'de en çok oynanan 100 oyun arasına girmeyi başaran ücretsiz savaş oyunu Tiger Knight: Empire War, 10 Şubat tarihinde yayınlanacak Roma İmparatorluğu güncellemesi ile birlikte yeni ekipmanlar, oyun modları ve hikayeler ekleyerek içeriğini zenginleştiriyor



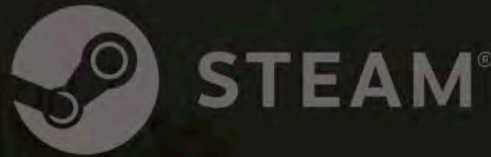
Takım arkadaşlarınızla birlikte kale kuşatmaları gerçekleştirin



16 kişilik teke tek savaşlarda hayatta kalmaya çalışın



Birliklerinizi geliştirin ve diğer birliklerle yüzleşin



ÜZERİNDEN ÜCRETSİZ İNDİRİN



©2012-2017 OASIS GAMES LIMITED. All rights reserved.
All trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



İyi ki doğdun **LEVEL!**

Vay be... 20 yıl... Koskoca 20 yıl hatta! (Abartısız.) Aylardır LEVEL'in 20. yaşıyla ilgili konuşuyoruz, çalışıyoruz ama o vakit gelene kadar da işin ciddiyetini anlayamamışız meğer...

Evet, LEVEL 20 yaşına bastı. Biz de bu önemli olayı tam 24 sayfalık bir dosya konusuyla kutladık. LEVEL'in 20 yılını anlattık, 20 yılda oyun dünyasında neler olduğuna bir bakış attık, önemli filmlere, dizilere değindik ve dosyayı güncel LEVEL ekibiyle kapattık. (Kanlı canlı birer insan olduğumuzun kanıtı ilerleyen sayfalarda!)

LEVEL'in bu her şeyden özel sayısını hediyelerle de doldurduk elbette. Point Blank, Warface, S.K.I.L.L., Son Korsan, Titan Siege Online, World of Tanks ve Mynet oyunlarında geçerli olan, hepsi birbirinden sağlam içeriğe sahip bir dolu kod hediyesi ekledik dergiye.

Bir başka hediyemiz de İthaki'den çıkan Alfred Bester'in ünlü bilimkurgu eseri Kaplan! Kaplan! ön okuması. Kitap hoşunuza giderse hemen kitapçınıza koşabilirsiniz zira Kaplan! Kaplan! raflardaki yerini aldı.

Ve belki de en çok hoşunuza gidecek olan, bu aya özel bir diğer hediyemiz posterler... Bu defa iki değil, tam dört tane poster ekledik dergiye. Hediyelerin yanında dergiyi de oyunlarla, dosya konularıyla doldurduk. PSVR'in çıkışını kutlamak adına denediğimiz PSVR oyunlarını 6 sayfada derledik, Horizon: Zero Dawn ve Persona 5 gibi merakla beklenen oyunlara büyük ilk bakışlar yaptık. Ertuğrul'a "Mass Effect" dedik, Andromeda dosya konusuyla dönüş yaptı, Kürşat'a Nintendo dedik, Switch'i uzun uzun anlattı... Ertekin Resident Evil 7'yi tüm detaylarıyla inceledi, ben de oturdum 2017'de beklediğimiz film ve dizileri uzun uzun sayfalara döktüm.

Diğer birçok bölümde de 20. yıla özel içerikler bulabileceğiniz bu özel LEVEL'i sizlere takdim etmekten gurur duyuyoruz. Biz hazırlarken çok zevk aldık, umarım siz de okurken bizim kadar keyif alırsınız.

Bir kez daha iyi ki doğdun LEVEL diyor ve LEVEL'in pastasındaki mumları üflüyoruz.
Nice 20 yıllara!

Not: Promo kodlarını son sayfada bulabilirsiniz.

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



İÇİNDEKİLER



26



30



76



82

LEVEL #241

- 03 Editörden
- 06 Takvim
- 08 Çabla Sorulara Yanıt Arıyor
- 10 Mavra Board
- 14 Kod Kullanım Rehberleri

20 Sekiz

İLK BAKIŞ

- 24 Astroneer
- 26 Horizon: Zero Dawn
- 30 Persona 5

DOSYA KONUSU

- 34 LEVEL'in 20 Yılı
- 60 PSVR Oyunları
- 68 Mass Effect: Andromeda

58 Role Playing Günlükleri

- 66 Neo'nun İzinde

İNCELEME

- 76 Resident Evil 7: Biohazard
- 82 Gravity Rush 2
- 84 Yakuza 0
- 86 Tales of Berseria
- 88 Urban Empire
- 89 Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue
- 90 War Thunder
- 92 Warhammer 40.000: Sanctus Reach
- 93 Rise & Shine
- 94 The Curious Expedition
- 96 Orwell
- 97 Siegecraft Commander
- 98 Motorsport Manager
- 99 Mobil incelemeler
- 101 Online

- 104 Sihirdar Postası
- 106 CS:GO
- 108 Hearthstone: Heroes of Warcraft

110 Astronot

112 Mercek Altında

- 115 Donanım
- 124 Market
- 127 Kültür & Sanat
- 136 Paralel Evren
- 137 Alt Evren
- 138 Otaku-chan!
- 140 Cosplay Republic
- 142 Köşe Yazıları
- 146 LEVEL 242

DXRACER®

2017 MODEL
YENİ SERİLER
STOKLARDA!

KOLTUĞUNU SEÇ ve
Harekete Geç!

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com'da



TAKVİM ŞUBAT

28 Şubat Horizon Zero Dawn

3 Şubat

Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS)

7 Şubat

Touhou Genso Wanderer (PS4, Vita)

Atelier Sophie:

The Alchemist of the Mysterious Book (PC)

9 Şubat

Nioh (PS4)

14 Şubat

For Honor (PS4, Xbox One, PC)

Sniper Elite 4 (PS4, Xbox One, PC)

Deformers (PS4, Xbox One, PC)

21 Şubat

Berserk and the Band of the Hawk

(PS4, PC, Vita)

Halo Wars 2 (Xbox One, PC)

Ys Origin (PS4, Vita)

24 Şubat

Lego Worlds (Xbox One, PS4, PC)

28 Şubat

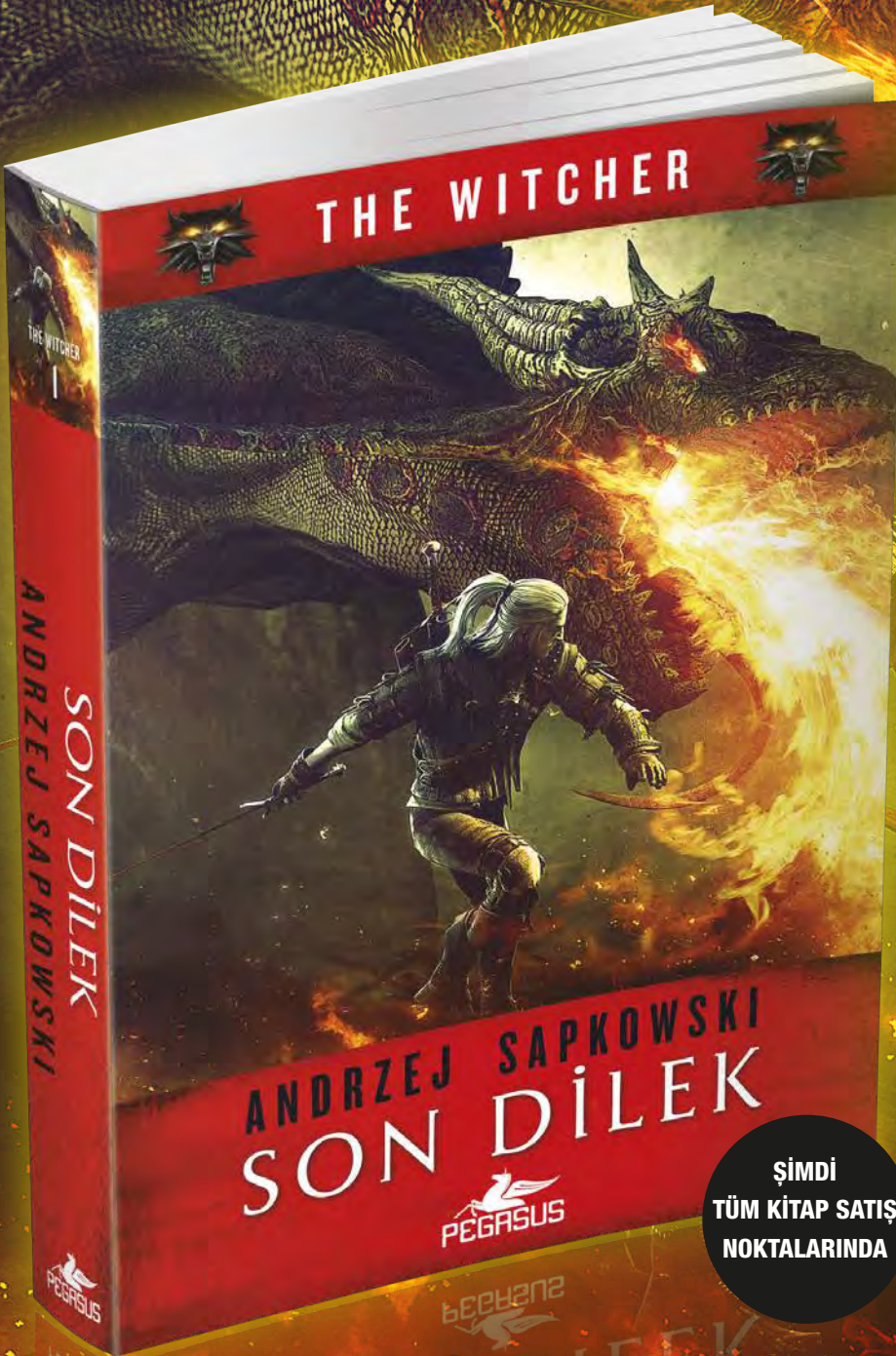
Horizon Zero Dawn (PS4)

Torment: Tides of Numenera

(PS4, Xbox One, PC)

Story of Seasons: Trio of Towns (3DS)

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
HIÇBİR 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

**ŞİMDİ
TÜM KİTAP SATIŞ
NOKTALARINDA**



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari

PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com

ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!



Meriç "Çabla" Bozkurt

Bundan 20 yıl sonra oyunlar nasıl olacak?

C: Olur da temyiz mercii ömür verirse, bundan 20 yıl sonra muhtemelen yine yeni çıkacak bir oyunu bekliyorum. Ya da yeni çıkmış olan bir oyundan bahsederken yakınlarım bana endişe içerisinde bakacak çünkü 60 yaşına merdiven dayamış bir kadının, çocuklarına oturup atkı örmesi, kendini ibadete vermesi filan beklenirken, oyunlardan bahsetmesi bir miktar garip karşılanacak. Oyunlar ise belki de oyuncuların daha aktif olduğu, koltukta oturmak yerine koşturup yürüyerek gerçekleştirdikleri bir faaliyete dönüşecek. Sokakta üzerine garip bir exo-skeleton giymiş, VR gözlüklerini takmış, elinde kılıç veya silah benzeri bir sopa ile koşturan insanlar görmek günlük hayatın son derece normal karşılanan bir aktivitesi olacak belki de... Ya da VR gözlüklerini takmamıza bile gerek

kalmayacak, etrafımızda 3 boyutlu hologram bir dünya canlanacak ve biz onun içinde ana karakteri oynayacağız. 20 yıl sonra ben nerede olurum bilinmez ama oyun dünyası çok acayip bir seviyeye gelmiş olacak.

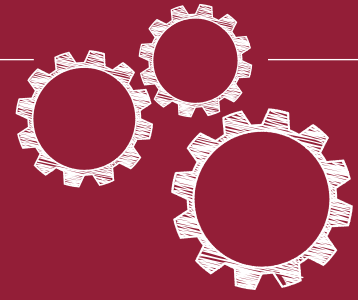
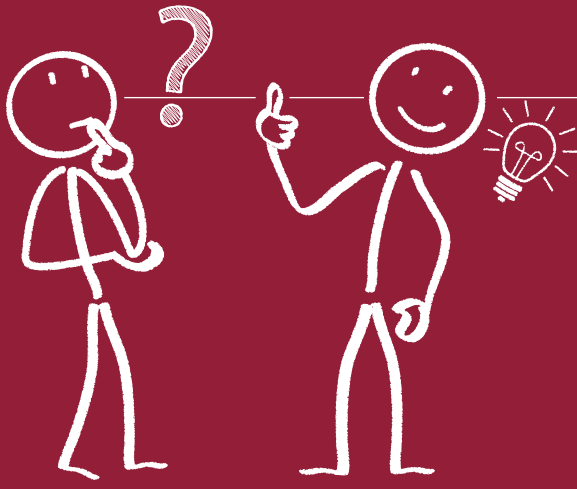


20 yıllık bir dergi olmak nasıl bir şey?

C: Oyunlarla tanışmamın 1998 yılında gerçekleştiğini düşünecek olursak, aslında 19 yıllık bir oyuncu olarak LEVEL ile hemen hemen aynı yaştayız (oyuncu yaşı olarak yani). Günümüzde internetin bu kadar yaygın olması ve kafamıza takılan her soruyu "Google'a sorma" kolaylığı varken basılı dergilerin önemi gün geçtikçe azalıyor denebilir. Bu kadar zamandır ayakta kalabilmek ne demek biliyor musunuz? İki neslin aynı dergiyi okuması demek, "annem-babam LEVEL okuyordu, ben de öyle başladım" demek, dergileri biriktirip koleksiyon yapmak demek... Üniversiteden mezun olduktan ve iş hayatına atıldıktan sonra bile, metroda, serviste işe gidip gelirken veya öğle arala-

nda keyifle seni "hayatın gerçekleri" adı verilen bu sahte Matrix dünyasından uzaklaştıran, çocukluğunun tozlu raflarında kaldığını düşündüğün hayal dünyasında (belki de önemli olan tek dünyada) gezmeni sağlayan bir dergi olabilmek demek. Bir şeyler okumaya zaman ayıramayan insanların yaşadığı bu zamanlarda ise işimiz daha zor. Ama ben okuyucularımızın desteği ve sevgisiyle bir 20 yıl daha bu güzel derginin ayakta kalacağını düşünüyorum.





Oyun oynarken yaşadığınız en garip anlar nelerdi?

C: Hiç unutmam, sene 2002, Stronghold'un başındayım, gecenin bir körü olmuş ama ben hala bit bit yok kale kur, yok Pig'in kalesini nasıl ele geçiririm şeklinde kaptırmışım, oyundan şöyle bir ses geldi: "It's very late sire, aren't you tired?" Önce ne duyduğumu tam idrak edemedim, birkaç saniye içinde cümleyi kafam Türkçe'ye çevirdi ve oyunun beni gecenin geç saatlerinde olduğumuz ve artık bir miktar oyun başından kalkıp dinlenmem gerektiği konusunda uyardığını anladım. Meğer oyunun içinde bunun gibi cümleler zaman zaman geçiyormuş. Yine 2 sene önceydi sanırım, Crusader Kings 2 oynuyorum. Arada Papa haçlı seferleri için asker ister o oyunda. Biz de birkaç bin İrlandalıyız takılıyoruz üç dört şehir. Neyse dedim 2000 küsur asker gönderdim bir yere. Sonra unuttum ben o askerleri orada, uygun bir gelin arıyorum veliahdıma. Bir süre sonra bir mesaj geldi, benim çılgın İrlandalı askerlerim İspanya'yı ele geçirmişti ve şimdi de elimde yaklaşık 40 tane toprakla kalakalmıştım. Farkına varmadan strateji oyunlarından birinde muhteşem bir başarıya imza atmıştım.



20 yılın eskitemediği RPG'ler nelerdir?

C: Sayıyorum sağ baştan, Baldur's Gate serisi, Neverwinter Nights serisi, Planescape Torment, Fallout serisi, Dragon Age serisi, Mass Effect serisi, Witcher serisi ve hatta World of Warcraft ve Elder Scrolls serisi. Bunlar 19 yıllık oyun hayatımın en güzel zamanlarını geçirmemi sağlayan nadide şaheserlerdir. Kimi insanlığın yüzlerce yıl sonrasını anlatır, kimi fantastik bir dünyada geçer ama hepsi bitirdiğinizde "Bir hafıza silici makine olsa da şu oyunu en baştan bir daha oynasam" dedirtir. Farklı alemleri anlatıyor olsa da bunların ortak yönü bence oyuncuya sundukları geniş dünya hissi ve içindeki bazen epik bazen de normal hayatta hepimizin yaşadığı zorluklara değinen anlara sahip olmasıdır. Şimdiye kadar RPG adı altında belki de binlerce oyun yapılmıştır ama bu saydıklarımın yeri her gerçek RPG severin gönlünde başkadır. Hikayeleri ezbere bilseniz de bir gün yine kurup oynarsınız. Önümüzdeki 20 yıl boyunca da bunlar gibi nice yeni ve özgün RPG oyunları yapılması dileğiyle...



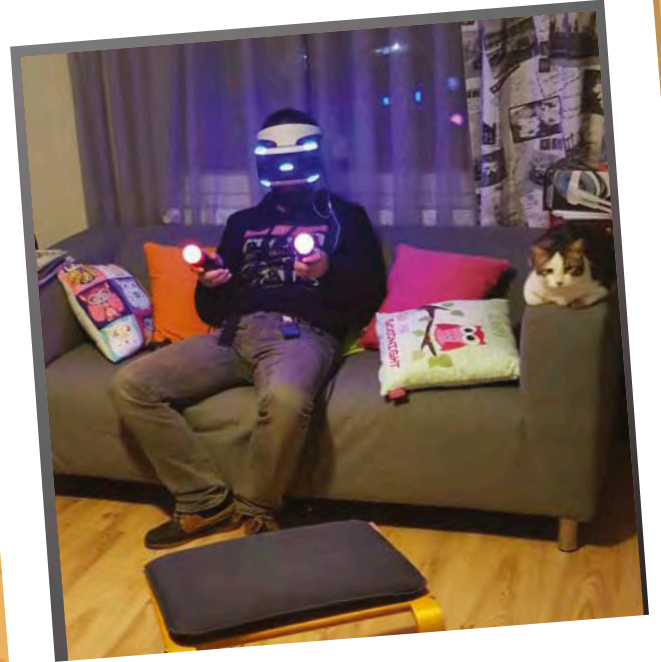
Mavra Board

Bu ay çok acayip bir şey oldu ve LEVEL tam 20 yaşına bastı. Bazılarımız, "oha" dedi, bazılarımız, "2'dir o 2" diye iddia etti ama gerçekte LEVEL, tam bir delikanlı olmuştur. (LEVEL'in cinsiyeti erkek.) 20 yıl boyunca neler oldu, neler bitti hepsini sayfalarca anlatan yazarlar bu ay resmen dağıldı. Meğer koskoca 20 yılı 20 sayfaya sığdırmak hiç de kolay değilmiş...

Ayın mektubu

Merhaba ben Burak. Şu an derginizin sadece 1 sayısını okudum; hangisiydi, he tamam, 233. sayısını okudum ve gerçekten bayıldım dergiye. Okuduktan sonra LEVEL ekibinde çalışanların adını da öğrendim yavaş yavaş; Emre, Tuna, Kürşad... Daha bir sürü vardır ama bilmiyorum diğerlerini. Şimdi size soracağım sorularım var, bir de dergiye sıkartırsanız bu yazıları sevinirim.

Sevgili Burak. Gördüğümüz kadarıyla LEVEL'in tam 8 ay önceki sayısını okumussun. Neden böyle oldu? Neden aradaki sayılar alınıp okunmadı? Burada evimize ekmeğe götürmeye çalışıyoruz, bu yaptığın iş midir? Peki tamam, bunu geçelim, Kürşad'ın isminin gerçekten de Kürşad olduğunu nasıl öğrendin? Onunla seyahat edip pasaportunu görmeden bu gerçeği kimse bilememektedir. Ve son sorum da şu: Sorular nerede, niye sorulmadı? "Hiç sorulmamış sorular" adlı çalışmanın yazarı sen misin? Sanmam. İyi günler diliyorum Burak, yine bekleriz.



Sanal dünyalar

PSVR'i evinde değerlendiren Tuna, bu ay o kaskı kafasından sıkartmadı. Elindeki PS Move'lar ile Maracas havası estiren Tuna'nın bu formdan sıkamadığı ve hayatını bu şekilde idame ettirdiği söylenmekte.

Survivor hız kesmiyor!

Ve elbette Survivor mevsimi başladı. Bir yanda İlhan Mansız, bir yanda Göz6 Erdi. Daha ne ister deli gönül? Yalnız fark ettik ki havuş Furkan'ın kondisyon biraz tırt, o çok dayanmaz. Erdi'ye de herkes bir iyi davranıyor, bir kol kanat geriyor... Neyse ki önceki dönemde Semih'e cephe alındığı gibi Erdi'ye kötü bir yaklaşımda bulunulmadı; şimdiki ortam daha iyi. Pardon? Evet LEVEL editörleri de Survivor izleyebilir, niye gözlerinizi deviriyorsunuz ki? Yaşasın Acun!



Yer gök LEVEL

okurlarımızdan Umut Uysal bize LEVEL arşivini şekip göndermiş —ki bu dergilerin her birinden çıkan posterleri sergilediği bir duvar fotoğrafı da yollamıştı. Dergileri muntazam dizisinden anladığımız üzere son derece düzenli bir arkadaşımız olan Umut'a selamlarımızı yolluyoruz; bizi takibe devam!

A little bit of Anarchy

Efendim PSVR geldi, hoş geldi de neden bir anda PS2 görüntüsüne döndük ki? 4K çözünürlükle mutluluk yaşadığımız şu çağda, böyle bir görsellik nedir? Üretirken ne düşündünüz? Ha Oculus, Vive daha mı iyi? Belki biraz ama yine de ortamdaki görsel çöküntü akıllara tek bir şeyi getiriyor: Firmalar daha iyisini zulada tutuyor! Herkes PSVR'ları, Vive'ları, oculus'ları nasıl olsa alacak; türlerinin ilk örnekleri. Eh, niye en iyisini şimdi piyasaya sürsünler ki, değil mi? Kapitalizm bu demek değil mi? Sanal gerçeklik sağı başlamış olabilir ama asıl heyecan PSVR 2 ve hatta 3'te kendini hissettirecek.

Oyunları farklı dille anlatıyoruz

Resident Evil 7

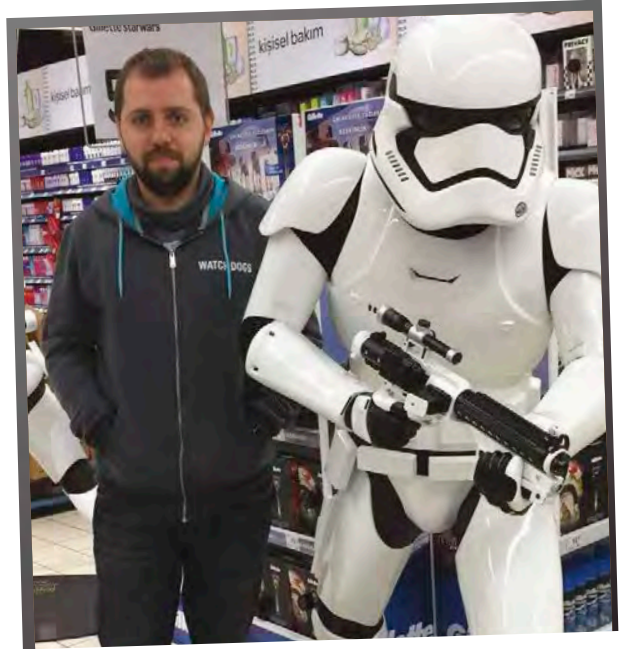
Gel ulan buraya deyip zombiye kafayı bir gömmüşüm; 2.80 yerde zombi. Şerefsiz evladı beni ısırma şalıştı lan daha ne olsun? Benim hanım da kayboldu gitti; zaten tepem atık... Ulan bak yerden kalkmaya şalışıyor hala.. Seni zombi gibi, şerefsiz!

Gravity Rush 2

Ay sonra oradan uşmasın mı bizim kız... Adı da Cat mi, kedi mi, kedi kız gibi bir şey ayol! Bir oraya uşuyor, bir buraya; dedim kız senin adın kedi değil kelebek olsaymış, ilahî! Uş uş böceği gibi bir şey sonuçta.

Yakuza 0

1988-Nen 12 tsuki, Kantō chihō no Kiryuu Kazama to Kansai chihō no Majima Gorō no futari no Yakuza no sekai kara no kanōsei no hikui sūji wa, iwayuru 'akichi' funsō no hidoi dekgoto ni totsuzen kakawatte iru koto ga totsuzen mitsukatta. Nihon zendo no kurai soshiki no tame no kenryoku tōsō no chūshindearu...



Rebel Emre

Geşen ay Emre en olmaması gereken yerde Storm Trooper'larla karşılaştı. Mankenlerin bu denli kaliteli olmasıyla onlardan birini alıp ofise getirmesini istedik ama muvaffak olamadı. Aslında yapabilirdi!


SAMSUNG Galaxy A


Çok şey için, bir **A** yeter.


16MP ön ve arka kamera, suya dayanıklı ve şık tasarım,
256GB'a kadar artırılabilir hafıza.

Yeni



 16MP ön kamera*

 Suya dayanıklı**

 Göz alıcı tasarım

Efsanevi selfie'ler ve unutulmaz fotoğraflar

Yeni A Serisi'nin daha yüksek çözünürlük sunan ve daha şık fotoğraflar çekmenizi sağlayan 16MP ön ve arka kamerası sayesinde, en güzel anlarınızı harika anılara dönüştürebilirsiniz.





Galaxy A7 Galaxy A5 Galaxy A3



Daha fazla hafıza daha fazla hatıra

Galaxy A'nızı, bir microSD kart*** ile takviye edebilir, hafızasını daha da artırabilirsiniz. 256GB'a kadar microSD kart desteği sunan Galaxy A sayesinde, çok sevdiğiniz fotoğraf ve videoları silmek zorunda kalmaz, telefonunuzda tutmaya devam edebilirsiniz.



Suya dayanıklı, şık tasarım**

Yeni A Serisi, en yağmurlu günde, üzerine su döküldüğünde, hatta onu suya düşürdüğünüzde bile sizi yarı yolda bırakmaz. Suya dayanıklı tasarımı sayesinde zor koşullarda bile size özgürlük sağlar. Üstelik şık tasarımı ve farklı renk seçenekleriyle tarzınızı tamamlar.



Görsel temsilidir.

*16MP ön ve arka kamera, A5 ve A7 modellerinde bulunmaktadır. **Cihazın suya dayanıklılığı, saf suda 1,5 metre derinliğe ve 30 dakikaya kadar yapılan IP68 testi sonucuna dayanır. Bu sınıflandırmaya rağmen, cihazın suya dayanıklılığı belirli koşullarda geçerlidir. ***Hafıza kartı ayrı satılmaktadır.

Herkese
30 TL
değerinde çeşitli
hediyeler!



POINT BLANK

PC'lerin en eğlenceli bedava online FPS'lerinden biri olan ve Nfinity Games tarafından yayımlanan Point Blank'ın, sadece Türkiye, Azerbaycan ve Ortadoğu'da 10 milyondan fazla oyuncusu bulunuyor. Dünya üzerinde ise 100 milyondan fazla kullanıcısı olan online bilgisayar oyunu ülkemizde en aktif turnuva organizasyonlarına sahip ücretsiz FPS (First Person Shooter) oyunu olma özelliğini de taşıyor.

Etkinlikler ile ilgili detaylı bilgi için Point Blank'ın resmi sitesi www.pointblank.com.tr'yi ziyaret edebilirsiniz. Henüz oyuna kaydolmadıysanız yine hiç bir ücret ödmeden bu adresten üyelik formunu doldurup oyunu indirip bu heyecana ortak olabilirsiniz. Bunun dışında tüm etkinliklerden ilk önce siz haberdar olmak istiyorsanız, Point Blank Türkiye Facebook sayfasını www.facebook.com/pointblanktr adresinden takip etmeye hemen başlayabilirsiniz.



Kod Kullanım Rehberi

Kodları yüklemek için www.pointblank.com.tr adresini ziyaret ediniz. Websitesine kendi hesabınız ile giriş yapınız. Solda "Kupon" kısayoluna tıklayarak, açılan sayfada kupon kodunuzu "Ekipman Kuponu" başlığı altına giriniz.

Kod İçeriği

Barrett M82A1
Aug A3 MSF
OA-93 MSF
Casus Rica (120HP)
Ajan Chou (120HP)
Tactilite T2 MSF
Kriss Vector SPD MSF

Remington ETA MSF
MSF Maskesi Def+++
HK417
SIG-Sauer MCX
Amok Kukri
Canlanma Süresi Kısıltma %100

Kodların kullanılabilmesi için oyuncunun web sitesi üzerinde önceden bir hesap oluşturmuş ve bu hesap ile oyuna en az 1 kez bağlanıp karakterini oluşturmuş olması gerekir.

Kodlar, ürün ve hesap bazında tek kullanımlıktır.

Bir oyuncu, aynı tür ürünü en fazla bir kez yükleyebilir.

Bir oyuncu, farklı türlerden ürünleri yükleyebilir.

Kullanılan kodlar, tekrar kullanılamaz.

Kod içeriğinde 1 Günlük / 7 Günlük / 30 Günlük karışık ürünler bulunmaktadır ve kodlar rastgele bir ödül içermektedir.

Kodların son kullanma tarihi 30 Nisan 2017'dir.

Herkese
25 €
değerinde çeşitli
hediyeler!



Bu sürpriz pakette aşağıdaki hediyeler sizin olacak. Türkiye forması, Türk bayrağı, tecrübe puanları ve dahası!

Son derece eğlenceli bir bedava online FPS oyunu olan S.K.I.L.L.'in başlıca dikkat çeken özellikleri şöyle sıralanıyor:

Unreal Engine 3 temelli görsellik

20'den fazla harita

10'dan fazla zorlu oyun modu

Klan gücü: Rütbe listesi ve daha fazlası

Silah ve özel birimlerde çok sayıda değişiklik

SL ortaklarıyla düzenlenen Cup ve liglerde heyecanlı karşılaşmalar

Müthiş para ödülleri: Sadece 2014'te toplam 50.000 doların üzerinde!

Harika oyun içi ödüllerde zorlu turnuvalar

ESL TV stüdyosunda canlı çevrimdışı finaller

Kod Kullanım Rehberi

Oyuna giriş yapın ve **Dükkan'a** girin. **Cash yükle**'ye tıklayın. Açılan sayfada **"Kuponu bozdur"**a tıklayın ve LEVEL ile birlikte verilen kodu **"Kupon kodu"** yazan boşluğa girin. Hediyeler hesabınıza tanımlanacaktır.

Her kod bir hesapta, bir kez kullanılabilir.
Kodların son kullanım tarihi 31.12.2018'dir.



DragonFly

GAMEFORCE

© 2013 Developed by Dragonfly GF Co., Ltd. Published by Gameforge 4D GmbH. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners.

Herkese
Mynet Ödeme
seçeneklerinde
geçerli
%20 indirim!



Çanak Okey

En eğlenceli ve en etkileşimli Facebook Okey oyunu olan Mynet Çanak Okey ile oyun oynarken arkadaşlarınızla rekabet eder, yeni arkadaşlar edinir ve onlarla özel sohbet edebilirsiniz.

Oyuna başlarken ihtiyacınız olan ücretsiz oyun puanı ile bir masaya oturup oyuna başlayabilir, kazandıkça daha rekabetçi masalarda yarışmaya devam edebilirsiniz.

Okey atarak ya da çifte biterek Çanak kırabilir ve çanaklarda biriken puanları da kazanabilirsiniz.

Mynet Çanak Okey'i oynamaya devam ettiğiniz her gün için bonus oyun puanı almaya devam edersiniz; böylece Çanak Okey deneyimini doyasıya yaşayabilirsiniz.

İstedikleriniz odayı seçip, belirleyeceğiniz özelliklerdeki masayı kurar, ister tek ister eşinizle oynayabilirsiniz.

Smeest

Mynet'in en sevilen ve en çok oynanan MMO oyunudur Smeest. Arkadaşlık

ve sosyal tabanlı bir ikinci yaşam oyunu. Tamamen ücretsiz üyelik ve oyun keyfini sunmaktadır. Web üzerinden oynanan oyunda farklı üyelik sistemlerini kullanarak (Mynet direkt üyelik, Facebook, Google+ ve diğerleri) hemen üye olarak avatarınızı oluşturabilirsiniz.

Drakensang Online

Bigpoint'in sevilen oyunlarından olan DrakenSang Online mynet ayrıcalığı ile oynama keyfini sunmakta. MMOHNS/RPG (Hack and Slash – Role Playing Game) severlerin yıllardır oynadığı bu oyunda sınıfını seçip hemen amansızlarla savaşa katılabilirsin.

Dark Orbit

Web tabanlı Uzay – Aksiyon oyunu olan Dark Orbit Bigpoint tarafından üretilmiş ve Mynet üzerinden yayınlanmaktadır. Dünya, Venüs ve Mars olarak tarafından birini seç ve galaksinin hakimiyetini sen kur!

Farmerama

Arkadaşlarınızla beraber oynayabileceğin

en heyecanlı çiftçilik oyunu. Bigpoint Games'in geliştiriciliği ve yine Mynet'in yayıncılığıyla sizleri bekliyor.

Desert Operations

Web tabanlı savaş oyunu olan Desert Operations savaş/strateji oyunları içerisinde Türkiye'de En Çok oynanan RTS oyunlarından biridir. Yüzlerce farklı saldırı sistemi, binlerce online oyuncu ile birliklerinizi en üst seviyeye getirmeye ne dersiniz?

War2 – Red Alert

Türkiye'nin En Yeni Web Tabanlı Strateji oyunu War2 – Red Alert. 3 Taraftan birini seçip, Dünya'nın yönetimini almak, arkadaşlarınızla birleşip kendi tarafınızı güçlendirebileceğiniz harika bir oyun.

ÇKO Oyunları

Türkiye'nin ilk ve en çok oynanan Okey, 101, Çanak Okey, Tavla, Batak, King, Türk Poker gibi oyunlarının bulunduğu sayfadır. Binlerce kişinin bulunduğu oyun odaları ve milyonların toplandığı bir masa başı oyun dünyası sizleri bekliyor. ■

Kodların geçerli olduğu oyunlar

Tüm ÇKO Oyunları (<http://oyun.mynet.com/cok-kisilik-oyunlar>)

- o Web Okey (oyun.mynet.com/okey)
- o Web Tavla (oyun.mynet.com/tavla)
- o Web Batak (oyun.mynet.com/batak)
- o Web 101 (oyun.mynet.com/101-34-51-okey)
- o Web King (oyun.mynet.com/king)
- o Web Çanak Okey (101.mynet.com)
- o Web Türk Poker (turkpoker.mynet.com)

MMO Oyunları (<http://oyun.mynet.com/mmo-oyunlari.asp>)

- o Smeest (Smeest) <http://smeest.mynet.com/>
- o Drakensang Online (Bigpoint) <http://drakensang.mynet.com/>
- o Dark Orbit (Bigpoint) <http://darkorbit.mynet.com/>
- o Farmerama (Bigpoint) <http://farmerama.mynet.com/>
- o Desert Operations (Looki) <http://desertoperations.mynet.com/>
- o War2 Red Alert (Salagame) <http://war2redalert.mynet.com/>

Kodlar nasıl yüklenir?

Sadece MMO oyunlarında Mynet Oyun seçeneğini seçtiğinizden emin olunuz.

Açılan Mynet'e ait satın alma ekranında, ödeme bilgilerinin altında yer alan "İndirim Kodları" yazan yere dergide verilen kodu girip indirimden yararlanabilirsiniz.

Çanak Okey için:

Facebook üzerinden oyuna bağlanın: <https://apps.facebook.com/canakokey> Sağ üstte yer alan bonus kasa simgesine tıklayın.

Açılan pencerede LEVEL için ayrılmış özel kod kullanım alanından kodunuzu girin ve hediyelerinizi alın.

Herkese Çanak
Okey'de
20.000 ML ve
1 Haftalık VIP
üyeligi!

Kodların son kullanma tarihi 1 Mart 2017 olup, her kod sadece tek bir alışveriş için geçerlidir. Kodların kullanımında çıkacak sorunlarda Mynet Müşteri Hizmetlerimizden (0212 328 15 15) ve gorus.oneri@mynet.com adreslerini kullanarak talebinizi belirtebilirsiniz.

Herkes
çeşitli
hediyeler!

WARFACE

Crytek farkı ve CryEngine'in gücünü arkasına alarak sizlere ulaşan piyasanın en popüler MMOFPS oyunlarından Warface, LEVEL'in 20.yılı şerefine okurlarımız için harika bir promo kod hazırladı.

Pay-to-Win mekaniğini tamamen reddeden ve oyunculara son derece zengin bir PvE ve PvP içeriği vadeden Warface, aynı zamanda FairFight anti-hile sistemiyle de oyun zevkinizi garanti altına alıyor. CryEngine 3 ile geliştirilen oyun, tüm rakiplerinden daha kuvvetli bir temel üzerinde yükseliyor ve sadece

refleksleriniz değil aynı zamanda kurduğunuz stratejilere de önem veren bir mekaniğe sahip. Tamamen Türkçe olan Warface, sürekli yenilenen içerikleri, yeni haritaları, yeni silahları ve etkinliklerinin yanında organize ettiği ödüllü aylık klan turnuvaları ve diğer dönemsel organizasyonları ile de sene boyunca devam edecek keyifli bir oyun deneyimi sunmakta. Tüm bu etkinlikleri kaçırmamak için Warface Türkiye ana sayfasını ziyaret etmeyi ve sosyal medya üzerinden de takibe almayı unutmayın. Kod içeriği ve kullanım rehberini sayfada bulabilirsiniz, savaş meydanlarında görüşmek üzere!

Warface'in Türkiye sunucusunu takip etmenin pek çok yolu var! Her sayfada ayrı içerikler, ayrı etkinlikler ve harika kampanyalar bulunuyor, takipte kalın!

Facebook: /warfacegameTR

Twitter: /warfaceTR

Youtube: /warfaceTürkiyeTV

Instagram: /warfacetr

Twitch: /crytekturkiye

Kod Kullanım Rehberi

1. Warface başlatıcısını açtıktan sonra üstte yer alan **"Warface Kodunu Gir"** yazan butona tıklayın.
2. Açılan penceredeki kutucuğa LEVEL Dergisi'yle birlikte verilen kodu girin.
3. **"Tamam"** tuşuna tıklayın. Yukarıda yazan içeriklerin hepsi hesabınıza tanımlanacaktır. İyi eğlenceler!

Kod İçeriği

- 7 günlük F2000 (Piyade silahı)
- 7 günlük Striker (Paramedik silahı)
- 7 günlük AY-552 (Mühendis silahı)
- 7 günlük R107 (Keskin nişancı sınıfı)
- 5 Jeton
- 7 Dirilme parası
- 7 günlük Türkiye bayraklı sis
- 4 günlük VIP

Kodların son kullanım tarihi 31 Temmuz 2017'dir.

Bir kullanıcı en fazla üç kod kullanabilir.

Kodlar oyunun Steam versiyonunda da geçerlidir.

Herkese
15 TL
değerinde
1500 elmas!



2,5 milyondan fazla kayıtlı kullanıcısı bulunan Son Korsan sektördeki 8. yılına hem iki boyutlu hem de üç boyutlu olarak devam ediyor. Korsanlık deneyiminizi daha büyüleyici hale getirmek ve sizlere daha atmosferik ve gerçekçi bir savaş deneyimi sunmak

için oyun görsel açıdan yenilenmiş durumda. Üç boyutlu grafiklerle donatılan Son Korsan dur durak bilmeden geliştirilmeye devam ediyor. Ancak aynı zamanda oyunun orijinal versiyonunu seven oyuncularını da üzmemek onlara istedikleri versiyonda oynayabilme alternatifini sunuyor. Hem iki boyutlu hem de üç boyutlu versiyonlar aynı sunucuya bağlı. Dolayısıyla

klasik Son Korsan'a alışkın olan ve yenilik istemeyen oyuncular iki boyutlu özgün oyuna devam edebilirken, diğer yandan yenilikçi ve 3d seven oyuncular aynı oyuna üç boyutlu versiyondan bağlanıp oynayabiliyor ve beraber savaşlara ve etkinliklere katılabiliyorlar. Osmanlı tarihi ve korsanlık temasıyla öne çıkan Son Korsan'daki bu köklü yenilik oyuna iki farklı açıdan bakmanızı sağlıyor.



Kod Kullanım Rehberi

Oyun içerisinde "Menü"ye tıklayın.
"Elmas Satın Al" yazısına tıklayın.

Açılan sayfada "Promo Kod" bölümüne aldığınız kodu girdiğinizde hediye elmaslarınız hesabınıza yüklenecektir.

Kodlar hesaplarda bir defa kullanılabilir.
Kodların son kullanım tarihi 1 Nisan 2017'dir.

TITAN SIEGE ONLINE

Grafikleri ve diğer bir çok gelişmiş özellikleri ile beraber bir çok MMORPG oyundan bir adım daha önde olan Titan Siege Online LEVEL Dergisinin 20. Yıla Özel Sayısında siz oyuncular ile buluşuyor! Şifacı, Savaşçı, Büyücü, Ruh Çağırıcı ve Katil sınıflarından sizin oynama tarzınıza en uygun karakteri seçin ve amansız mücadeleye ortak olun!

• Craft sistemi ile oyun içerisinde kendi eşyalarınızı üretin,

- PvP ve PvE ile diğer oyuncular ile mücadelelerinizi arttırın,
- Kale ve Deniz Savaşlarına katılarak klanınızın gücünü tüm oyunculara ispatlayın,
- Kara ve Uçan binekler ile tüm haritaları dolaşın,
- Pet (Evcil Hayvan) sistemi ile oyundaki yaratıklar ile mücadele edin ve kutularını toplamasını sağlayın,
- Başarımlar sistemi ile çeşitli özellikler elde edin,
- Totem ve NPC'leri işgal ederek vergi ya da bir çok spesifik özellikleri kazanın.

Kod Kullanım Rehberi

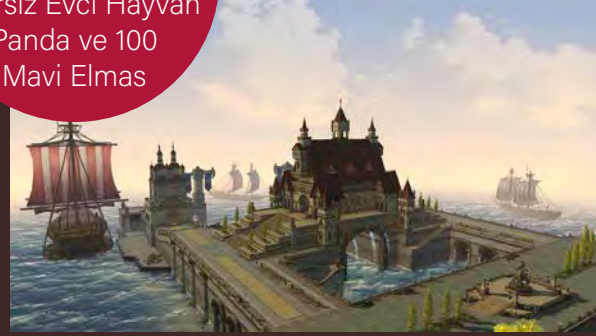
Oyun içerisinde, sağ üst menüde bulunan "Etkinlik Derecesine" tıklayın.
Açılan pencereden "Takas Paketi"ne tıklayın.

Açılan bölüme yer alan boşluğa Promo Kodu girin ve takas'a tıklayın.
Hediyeleriniz çantanıza gelecektir. Çantanızı kontrol etmek için "B" ye basınız.

Kodlar hesaplarda bir defa kullanılabilir.
Kodların son kullanım tarihi 1 Nisan 2017'dir.

Herkese
55 TL
değerinde 1 adet
Sınırsız Evcil Hayvan
Panda ve 100
Mavi Elmas

titansiegeonline.com





WORLD OF TANKS

Herkesine
11 €
değerinde çeşitli
hediyeler!

Piyasaya çıkışının beşinci yılında 120 milyondan fazla kayıtlı hesaba sahip olan ve yüzlerce tankı, onlarca haritası ile gelişmeye devam eden, kendi türünün en iyi ve en popüler MMO oyunu World of Tanks'i daha önce deneme fırsatınız olmadıysa harika bir teklifimiz var.

Wargaming, LEVEL'in 20.yılına özel olarak hazırladığı pakette 7 günlük Premium hesabın yanında 1000 Altın ve iki de ilave garaj slotu hediye ediyor sizler için. Premium süreniz boyunca oyundaki ilerlemenizi kayda değer seviyede hızlandırabilir, iki ilave garaj slotu ile World of

Tanks'in onlarca farklı tank hattından oluşan teknoloji ağacında farklı yönlere gidebilir ve 1000 altın ile de Premium sürenizi uzatabilir veya Tier III Premium tanklardan birisini satın alıp tam bir para basma makinesi gibi kullanabilirsiniz. ■

Kodunuzu nasıl alacaksınız?

1. İnternet tarayıcınızdan www.level.com.tr/haber/genel/level-kod-wg20.html adresine gidin (1 Şubat'tan itibaren ulaşılabilir olacaktır.)
2. İlgili sayfaya ulaşip gerekli bilgileri girdikten sonra davet kodunuza sahip olacaksınız.

Kod İçeriği

7 günlük Premium
1000 altın
2 ilave garaj slotu

Kod Kullanım Rehberi

1. Hesap Oluştur'u tıklayın: E-posta adresinizi, oyunda kullanmak istediğiniz ismi ve şifrenizi girin.
2. "Davet Kodunuz var mı?" etiketini tıklayın
3. Davet kodunuzu girin.
4. Ücretsiz Oyna'yı tıklayın.
5. World of Tanks kaydınızı tamamlayın, oyunu kurun ve çalıştırın. İyi eğlenceler!



Kodlar sadece yeni hesaplarda kullanılabilir, mevcut hesaplarda kullanılamaz. Dağıtılacak kod sayısı basılacak dergi sayısı ile sınırlıdır. Kodların son kullanım tarihi 1 Mart 2017'dir.

8

20 YIL

Bu ay LEVEL'in 20. yılı kutlanırken, yeni bölümümüz Sekiz'i de aynı temada tasarladık. 20 yıl içerisinde çıkmış olan, beğenilen ve Türkiye'de de popülerleşen sekiz farklı konuyu burada derledik. Bakın bakalım listede denemediğiniz, gözünüzden kaçmış olan bir şeyler var mı...



YAPIN

Snowboard ve Capoeira

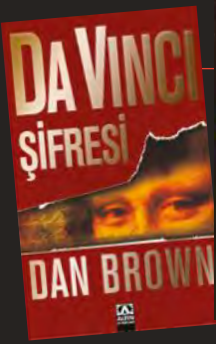
Bu iki spor dünyada çok daha uzun bir süre önce popülerite kazandı fakat ülkemizdeki gelişimleri biraz daha yavaş oldu. Kış aylarınızı değerlendirirken en eğlenceli yolu kuşkusuz ki Snowboard ve hayatınızın en iyi sporu olmaya aday olan Brezilya dövüş sanatı Capoeira'ya da bir kez başladıktan sonra asla vazgeçemeyeceksiniz. Her iki konunun da kursları, imkanları Türkiye'de artık rahatça bulunabilmekte.



İZLEYİN

The Matrix & Fight Club & The Lord of the Rings

Düşünün ki şu üç ismi yan yana yazarken bile heyecanlandım... Her filmi birer klasik olarak adlandırılacak Yüzüklerin Efendisi'ni izlememiş olduğunuzu düşünmesem de, bir ihtimal kaçırdıysanız, halen geç kalmış değilsiniz. Şayet ki The Matrix de efsanevi bir seri. Fight Club da resmen devrim niteliğinde bir yapım.



OKUYUN

Da Vinci Şifresi & Kral Katili Güncesi & Marslı

Konu kitap olduğunda çok daha büyük bir liste hazırlamak lazım ama "hangi kitabı okusam?" diye soruyorsanız, bu üç kitap da sizi mutlu edecektir. Müthiş bir gizem barındıran Da Vinci Şifresi'ni bir solukta okuyacaksınız. Marslı'nın filmini izlemediyseniz kitaptaki anlatım da çok hoşunuza gidecektir. Kral Katili Güncesi ise başlı başına bir efsane; lakin serinin son kitabı halen yazılmış değil...



DİNLEYİN

Dimmu Borgir - Abrahadabra

Elbette herkesin çok farklı müzik zevki var ve tabii ki buraya bin tane farklı albüm yazılabilir. Lakin 2010 senesinde çıkmasına rağmen bir klasik müzik eseri gibi eskimeyi bilmeyen Black Metal albümü Abrahadabra, tartışmasız Dimmu Borgir'in en iyi albümlerinden bir tanesi.

TAKİP EDİN

Game of Thrones & Modern Family & Westworld

Dizilerin akın akın üstümüze geldiği şu dönemde, takip etmeniz gereken iki önemli dizi var. Bir tanesi elbette artık fenomen haline gelmiş olan Game of Thrones. Birinci sezonu biten Westworld de bilim-kurgu fanatiklerini çok mutlu etmiş durumda. Gülmek eğlenmek adına da Modern Family'yi şiddetle öneririm.



OKUYUN

Hush & Baykuşlar Divanı & Injustice

Çizgi-roman konusu artık ülkemizde inanılmaz bir hale gelmiş durumda. Birçok farklı yayınevinden, birçok farklı çizgi-roman Türkçe olarak çıkmakta. Batman fanatikleri için Baykuşlar Divanı zaten muhteşem bir eser. Hush da aynı şekilde, okumadan geçilmemesi gereken bir hikaye. Injustice da bir çeşit "What if..." senaryosu sunuyor ve soluksuz okunuyor. Superman'in dünya hakimi olduğunu kolayına göremezsiniz...



OYNAYIN

GTA V & The Last of Us & Bioshock

Buraya da yazabileceğimiz tonla oyun var elbette ama şu yukarıdaki üçlüyü oynamadan geçtiyseniz, gerçekten çok şey kaçıyorsunuz demektir. The Last of Us için bir PS3 veya PS4 sahibi olmanız gerekiyor ama diğer iki oyunu tüm platformlarda bulabilirsiniz.



TOPLAYIN

Deadpool Figürleri

Ülkemizde artık kahraman figürleri de kolayca bulunabiliyor. Koleksiyon yapanlar zaten birçok kahramanın figürüne sahiptir ama bu kadar zamandır var olan figür konusunun en popüler ismi, filminin de gelmesiyle birlikte Deadpool olmadı da kim oldu...

İLK BAKIŞ

Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn
PlayStation'ın en popüler FPS oyunları olan Killzone serisinin yaratıcısı Guerrilla Games, bu defa açık dünya temelli ve potansiyeli çok yüksek bir aksiyon-rpg oyunu ile geri dönüyor.
Sayfa 26



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz

Yapım **System Era Softworks**
Dağıtım **System Era Softworks**
Tür **Hayatta kalma, Macera**
Platform **PC, Xbox One**
Web **astroneer.space**
Çıkış Tarihi **Belli değil**

Astroneer



Yabancı gezegenlerde çocuklar gibi coşmak

Survival oyunlarının ne kadar acımasız olduğunu biliyoruz. Yabancı bir mekanda, oradan oraya koşup hayatta kalmaya çalışırken ya suyumuz biter, ya yemek bulamayız, ya soğuktan ya da havasızlıktan mortingene bağlarız. İşte bu acımasızlık bazı yapımcıların dikkatini çekmiş olacak ki, gittikleri gezegende, kırlarda koşup dans eden mutlu astronotları oynadığımız acayip bir survival oyunu geliştirmişler.

Astroneer, “şeker” grafikli video oyunlar ekolünden bir survival oyunu. Tarz olarak olmasa bile prensipleri, potansiyeli ve sanat yönetimi anlamında çok yakından tanıdığımız ve çok konuştuğumuz başka bir oyunu andırıyor. Evet doğru bildiniz, No Man’s Sky’dan bahsediyoruz. Yanlış anlamayın, yapımcı System Era Softworks’ün böyle bir iddiası yok zira oyun basit pencereden bakıldığında bir sandbox oyunu ve en azın-

dan şimdilik bir hikaye örgüsü, senaryo veya benzeri bir şey barındırmıyor. Ayrıca tükenen oksijenimiz, enerjimiz, flora, doğal afetler ve fizik kuralları dışında bir düşmanımız da yok. Elimizde ışın kılıçları veya laser tabancalar ile koloni kurmaya çalıştığımız gezegeni korumaya da çalışmıyoruz. Peki oyun, survival türünün bir numaralı problemi olan “hedefsizlik” konusunda ne kadar sıkıntılı?

Bugün de ölmedim anne

Erken erişim aşamasındaki oyunda amacımız belli, düştüğümüz gezegende hayatta kalmak ve kendimize yeni bir uzay gemisi üretip uzaya çıkmak, bu sefer de diğer gezegenlere ulaşmak.

Gerçi, uzaya çıkmak için uzay gemisi üretmeye gerek yok. Elimizdeki araçlar sayesinde, yer şekillerini değiştirip uzaya çıkan bir merdiven hazırlayabiliriz. Yalnız bu dev merdivenin üst ucuna ulaştığınızda, gezegenin dönüş hızı nedeniyle orada zor duruyorsunuz, bu da oyunun fizik motorunun başarısını gösteriyor, orası da ayrı bir detay. Fizik motoru demişken şu konudan biraz daha bahsetmemiz gerekiyor, bulunduğumuz gezegen önemli ölçüde deforme olabiliyor ki bu da oyuncunun gezegeni istediği veya ihtiyacı ölçüsünde



PS4?

Şimdilik Steam ve Xbox One üzerinden erken erişimde olan Astroneer, erken erişim süreci sona erdiğinde PlayStation 4 oyuncularını da buluşacak.



şekillendirebilmesi demek. İlk başta keyifli bir detaymış gibi duran bu mekaniğin oyuna etkisi ise tahmin ettiğinizden daha fazla.

Astroneer, temel olarak başarılı bir survival oyunu. İçine düştüğünüz gezegenin zengin doğası içinde çok sayıda kaynak buluyor, madencilik yapabiliyorsunuz. Erken erişimde olduğu için oyunda henüz yapılabilecek çok fazla iş yok. Araştırma ağacı henüz çok dar. Oyuncular ancak sağa sola koşturup madencilik yapıyor ve üs kuruyorlar ama oyunun büyük bir gelişim potansiyeli olduğunu söylemek yanlış olmaz. Unreal Engine 4 ile tasarlanan, hayli başarılı grafiklere, ondan da daha başarılı bir renk paletine sahip olan oyunda gezegenler de oyuncuya her zaman dostça davranmıyor. Dev

fırtınalar, uçsuz bucaksız çukurlar, tehlikeli uçurumlar minik astronotlarımızın hayatını tehdit ediyor.

Dur bir mola ver

Astroneer'da öncelikli problemimiz oksijen ve bitkinlik seviyemiz. Ortalıkta dolaştıkça oksijen barımız giderek azalıyor ve bunun çözümünü de Ad1ft'teki gibi sağdan soldan minik oksijen tüpleri bulmak değil maalesef. Oksijen tükümüzdü doldurmak için üsse veya bunun için donatılmış araca geri dönmemiz gerekmektedir. Ne kadar hızlı hareket ederseniz oksijeniniz o kadar hızlı tüketiyor. Güç konusu ise biraz daha farklı, bunun tükenmesi için bir aleti kullanmanız veya efor sarf etmeniz gerekiyor, gücünüz kalmadığında da uzay giysisiz kendisini kapatıyor. Kısaca

oksijensizlik öldürüyor, bitkinlik ise hareketlerinizi yavaşlatıyor ve oksijen transferi için üsse zamanında geri dönmenizi engelleyip dolaylı yoldan öldürüyor.

Survival oyunlarına hayranlığınız varsa, Astroneer da takip listenizde olmalı. Bakalım oyun erken erişimden çıkınca bize hangi sürprizleri sunacak. İlk çıktığında, basit grafikleri ile bile çok etkileyici görünen Epyrion'un büyük bir değişim geçirip, etkileyici grafikleri ve zenginleşen oyun evreni ile dev bir yapıma dönüşmesi gibi, bazı erken erişim oyunları herkesi şaşırtabiliyor. Aynı şey Subnautica için de geçerli. İşte Astroneer'da da o potansiyeli hissediyorum.

■ Cem Şancı

Ortalıkta dolaştıkça oksijen barımız giderek azalıyor ve bunun çözümünü de Ad1ft'teki gibi sağdan soldan minik oksijen tüpleri bulmak değil maalesef



Konsept aşaması
Killzone 3 tamamlandıktan sonra, Guerrilla Games hemen yeni bir oyun için kolları sıvamış ve 40 farklı fikir arasında Horizon da varmış. En riskli seçenek olarak görülen Horizon yine de seçilmiş ve yapım sürecinde de oyun için 20 farklı hikaye yazılmış; ardından Fallout: New Vegas'ın yazarı John Gonzalez senarist koltuğuna oturtulmuş.

Yapım **Guerilla Games** Dağıtım **Sony Interactive Entertainment** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PS4**
Web guerrilla-games.com/play/horizon Çıkış Tarihi **1 Mart 2017**

HORIZON

ZERO DAWN



Dinozorlar robota, insanlar ilk çağ askerlerine dönüşür yurdumda

Geçen ayki PS Experience dosya konumuzda da şahit olduğunuz üzere Sony, büyük bir atılım içerisinde. Fanboy olmaktan çok uzak bir karakter olarak şunu söylemek zorundayım ki Microsoft, bu nesilde resmen Xbox'ı terk etti. Xbox 360 ile bir önceki neslin galibiydi Microsoft fakat şimdi konsola özel maalesef pek bir şey görememekteyiz.

Sony ise PS4'e özel oyunları bir bir dizmekte. Güçlendirilmiş PS4 Pro ile de bu yeni oyunların her birine destek veren firma, bu nesli kuşkusuz ki lider konumda bitirecek. Horizon Zero Dawn da bu atılımlardan bir tanesi ve iki E3'tür kendisini oyun arenasında görmekteyiz. Yapımını Killzone'un arkasındaki isim Guerilla Games'in üstlendiği Horizon, ilk aşamada mükemmel görselliğiyle dikkat çekiyor ve gamepad'i elinize aldıktan sonra oynanışın ne kadar iyi olduğunu görüyor, oyundan da bir daha

kopamıyorsunuz. En azından oyunun demo-sunu oynayabilen şanslı kişilerin düşünceleri bu şekilde.

Mekanize birlik

Aslında ilk bakışta oyunun havası Far Cry Primal'a bir hayli benziyor. Far Cry Primal direkt olarak bizi geçmişe götürmüştü, Horizon ise geleceğe götürüyor ama insanlık dünyayı terk ettiği için yine ortam antik çağlardan kalma gibi.

Horizon günümüzden tam 1000 yıl sonrasını konu almakta. Yıl 3017. Bir an 3017'ye ışınlandığımı düşündüm de çok acayip geldi... Dünya savaşlarını falan geçelim, şayet yıkım vs. olmayan bir ortam olsa 3017 nasıl olurdu acaba? En azından Mars'ta ciddi bir kolonileşme olurdu diye tahmin ediyorum. Kendi kendini çevirebilen uzay üsleri de yaşanabilir platformlar olarak hizmet verirdi bence. Her türlü biyoteknoloji de üretimde olduğun-



Dinozorlardan esinlenerek hazırlanan robotlar, aynı dinozorlar gibi tehlikeli uzuvlara da sahip. Misal bu arkadaşın kuyruğu pek de tekin gözüküyor.

Aloy, yayıyla her türlü işin üstesinden gelebiliyor. Bu kadar iyi bir okçu olmasını da kabilesinin savaş eğitimi borçlu.

Bu oyunda "headshot"ların ne kadar işe yarayacağını henüz bilmiyoruz ama şu devî kafasından vursanız ne olur diyor insan...

Eğitim süreci
Yapımcılar hoş bir karar vermiş durumda ve oyuna bir Tutorial, yani öğretici kısım koymayacaklar. Bu da demek oluyor ki her şeyi kendimiz keşfedeceğiz. Zaten Horizon'un dünyasını da ancak bu şekilde arşınlamak keyifli olurdu.

dan parası olanlar bir çeşit ölümsüzlüğe ulaşacaktır. Bir de beyin fonksiyonlarını makineye aktarmayı becermişlerse, zaten olay kopmuştur. Fakat Horizon'da hiç de böyle bir durum yok. İnsanlar dünyayı terk etmek zorunda kalmış zira bir çeşit makineleşme durumu olmuş ve robotlar dünyayı ele geçirmiş. Bunu da dünyadaki hayvanları kopyalayarak gerçekleştirmişler. Son derece tehlikeli olan bu robotlar elbette uygarlığı da tamamıyla bitirmiş, insanlar tekrar mağara hayatına dönmek zorunda kalmış. Doğa da bu arada kendini toparlamış, ortam hep çayır çimen... Yani iyi mi olmuş, kötü mü olmuş, tam idrak edemedim arkadaşlar. İnsanları bu dünyanın virüsü olarak düşünsek ortadaki tablo pek de kötü sayılmaz sanki?

Bir yay yeter bana

Ortamı biraz daha tasvir edeyim size... Alabildiğine yeşil ormanlarla kaplı ortamlarda artık canlı namına sadece insanlar yaşıyor. Tüm hayvanlar ise birer robota dönüşmüş. Hani Terminator'da makineler örümcek gibi cihazlar yaratıyordu ya işleri halledebilmek için, burada da sanki büyük bir robot beyin dünyadaki hayvanları kopyalamış. Etrafta

dinozor büyüklüğünde robotlar dolaşiyor, Diplodocus ile zürafa karışımı robotlar sakince yürüyor, kuşlara benzeyen robotlar uçuyor... Aslına bakarsanız daha çok dinozorlar taklit edilmiş gibi durmakta. Biz de işte elinde sopayla falan savaşmaya çalışan bir kızcağzın kontrolündeyiz. İsmimiz Aloy ve bir hayli dandik bir ada sahip olduğumuz çok net. Aloy, bu yaratıkların hakimiyetinde olan dünyada yaşamaya alışmış bir kabile üyesi. Dolayısıyla bizim olduğumuz yere çömmemize neden olacak olan robotları gördüğünde o paniklemiyor, aksine onları avlamak için hemen strateji geliştirmeye başlıyor. Oyundaki nihai amacımız açıklanmadığı için şu anda tek bildiğimiz robotların kötü





olduğu ve onlarla karşılaştığımızda temkinli olmamız gerektiği. Oyundaki her robot saldırgan değil. Hatta bunların bazılarını binek hayvanı olarak kullanmamıza da izin veriliyor. (Yine Far Cry Primal geldi aklıma...) Fakat bu iş öyle kolay değil... Gösterimdeki örnekte bir yaratığı binek olarak kullanmak için öncelikle onu, elimizdeki halatlarla bağlıyoruz. Daha doğrusu birkaç uzvunu sağlam birkaç yere bağlayınca robot kaçamayacak hale geliyor. Bundan sonra da ona yaklaşip elimizdeki, nereden bulduğumuzun belli olmadığı bir cihazla hack işlemini başlatıyoruz. Saldırganlığı tamamen ortadan kaybolan bu hayvanı da bölgede hızla seyahat etmek için kullanabiliyoruz.

Dolunay

Horizon Zero Dawn, tamamiyle bir açık dünya oyunu. Hatta öyle ki oyunda yüklem ekranı bile görmeyeceğimiz söyleniyor. Ana görevlerimiz her zamanki gibi mevcut ve buna NPC'lerden alabileceğimiz yan görevler ekleniyor. (FC Primal? Veya dünyadaki bütün açık dünya oyunları?) Oyunun demosunda, NPC'lerle olan diyaloglarımız o kadar, ama



Aloy'un FOCUS Scan adındaki yeteneği, düşmanlarının çeşitli zayıflıklarını ortaya çıkartıyor.

o kadar kötüydü ki... Animasyon ekibi tüm eforu robotların gerçekçi hareketlerine harcamış, gerisini ise salmış, gitmiş. Eğer mimikler bu kadar kötü bir şekilde final oyuna taşınırsa bilin ki asıl android olanlar bizim kabile.

Açık dünyada robot avlamanın dışında neler yapabileceğimize dair henüz bir bilgi yok. Fakat şunu biliyoruz ki oyunda bir çeşit gece gündüz geçişi olacak. (FC Primal?) Geceleri ışıklandırılmış robotları daha iyi göreceğiz ama daha tehlikeli bir hale mi gelecekler, bunu ancak zaman gösterecek.

Biraz titanyum, biraz plütonyum...

Çeşit çeşit robot var karşımızda, ne güzel. Bunları birer tehdit olarak görmeyi bıraktığımız anda da kendileri birer malzeme deposuna dönüşüyor. Evet, oyundaki her türlü robottan bir takım parçalar elde edebileceğiz. Bunları yaparak da Crafting yeteneğimizi (FC Primal...) geliştirecek, bu yeteneğimiz geliştikçe de daha farklı silahlar ve tuzaklar üretebileceğiz.

Aloy belki sıradan bir kabilenin üyesi ve teknolojiye de uzak ama robotlara karşı savaşmada kendine has yöntemler geliştirmiş. Örneğin birçok tuzak kurabiliyor. Robotları bir süre etkisiz hale getiren de var, patlamalarını neden olanı da... Tuzaklar gibi çeşitli bombalar da üretebiliyor Aloy. Farklı malzemelerle farklı bombalar üretebileceğini de söylememe gerek yok sanırım...

Aloy'un birincil silahıysa sahip olduğu yay gibi gözükmekte. Yayına son derece hakim bir görüntü çizen Aloy, düşmanlarını yenmek için farklı taktikler izleyebiliyor. Şöyle ki robotları zırhlı kısımlarından avlamaya çalıştığımızda başarısızlık da beraberinde geliyor. Fakat eklem yerleri öyle mi... Başarılı birkaç ok darbesiyle robotların hareket ka-



Sürü halinde dolaşan robotlara karşı daha da dikkatli olmanız gerekecek.

biliyetlerini kısıtlayıp onları kolay birer ava dönüştürebileceksiniz.

Düşmanlarınıza karşı dümdüz, Rambo taktiği uygulamak da mümkün, gizlenerek düşmanlarınızı şaşırtmak da. Sanıyoruz ki oyunun ilerleyen kısımlarında, belli robotları tek hamlede bile indirebileceğiz; şayet ki bizi fark etmedilerse...

Gerçekle yüz yüze

Guerilla Games'i oynanış veya senaryo açısından takdir etmek için erken ama görsellikte yakaladıkları başarıdan ötürü şimdiden bir kutlamayı hak ediyorlar. Özellikle robotların tasarımları ve animasyonları o kadar iyi gözüküyor ki Horizon bu anlamda çitayı direkt olarak yükseltmiş olacak. Eskiden gerçeğe yakın ormanlar, çalı çırpı görünce heyecanlanırdık; gelişen teknoloji yüzünden bu durum biraz sıradanlaştı ama bilmelisiniz ki Horizon'da bu doğa örtüsü konusu da çok sağlam gözüküyor. Kısacası oyun diyor ki, "Beni 4K çözünürlükte, PS4 Pro'da oyna, gözlerin bayram etsin." Eh, onu kıramayacağım.

Sadece bir ay sonra piyasada olacak olan Horizon için sabırsızlığımız son noktada. Derin bir nefes alıp kendimizi sakinleştiriyor ve önümüze bakıyoruz... ■ **Tuna Şentuna**



Günlük iş

Persona 5, öyle günde 1 saat oynayarak içine girebileceğiniz bir oyun olmayacak. Özellikle evinden çıkmayan Japon halkı için tasarlandığından, bizim de büyük tatillerde oynamamız gerekeceğe benziyor yoksa hikayeyi unutmamız bile işten değil.

Persona 5

Mistik bir telefon uygulamasıyla açılan boyut kapısı

Yıllardan 1800. Ben PSOne'da Persona oynuyorum; dedim bu ne? Shin Megami Tensesi falan bir şeyler diyorlar... Japonya'dan fırlamış oyunlara alışık mıyım? Elbette. Fakat Persona... Okul hayatı ile garip yaratıkların birbirine karışmasına hazır olmadığımından Persona'nın o dönemde hakkını veremedim, itiraf ediyorum. İkinci oyuna da elbette temkinli yaklaştım fakat bir baktım serinin ardı arkası kesilmiyor, önüme üçüncü oyun düştü. Onu daha bir istekle oynadım, fena da bir ilerleme kaydetmedim. Lakin Persona 3 de bir yere kadardı; sonuçta Japon olan ben değıldim! Ve her şey Persona 4 ile değışti... Bende değıl, tüm dünyada. JRPG kralı olarak ilan edilen Persona 4'ü bir de Golden versiyonu takip etmedi mi? İşte bu Golden versiyonuyla JRPG'lere aşına olup da Persona oynamamış bir Allah'ın kulu kalmadı. Oyun PS Vita'ya da çıkınca, herkes yanında bir adet Persona 4 Golden ile dolaşmaya başladı, garip zamanlardı...

Persona 4'ün böylesine büyük bir patırtı koparmasından ötürü de elbette yeni bir Persona'nın geleceğini biliyorduk lakin Persona 5'i de beklemiyorduk... Bu kadar özenilmiş, bu kadar her yönden tatmin edici gözüken bir Persona'yı salyalar saçarak beklemek dışında yapacak bir şeyimiz yok arkadaşlar; hem şurada Nisan'a ne kaldı...

Sadece yardım etmek istedim

Başroldeki kahramanımız isimsiz bir genç. (Her anime'de olduğu gibi burada da liseli gençler ana rollerde.) Bir gün, saldırıya uğrayan bir kadını kurtarmak üzere yardıma koşuyor fakat bir yanlış anlaşılma sonucunda suçlu kendisi oluyor, bu yüzden de okuldan uzaklaştırılıyor. Gelecek okul yılını Tokyo'da geçirmesi gereken kahramanımız Shujin Lisesi'ne kayıt oluyor ve arkadaşı Sojiro Sakura'nın evinde kalmaya başlıyor. Kısa bir süre sonra ise kendini Velvet Room adındaki zamanın ötesinde bir boyutta buluyor. Burada Igor tarafından zihninin temizlenmesi gerektiğini öğreniyor ve cep telefonuna gizemli bir uygulama yüklenerek evine yollanıyor. Okul başladıktan bir süre sonra ise The Palace adındaki bölgeyle tanışıyor kahramanımız. Ve öğreniyor ki The Palace, Japon gençliğinin stresli ve bozuk zihinlerinin bir dışavurumu ve bu bölge, zamanla çok daha büyük bir tehlikenin tohumlarına ev sahipliği yapmakta... Anime ve manga takipçileri zaten Japon

gençliğinin garip sorunlarının her yapımda işlendiğini bilir. Persona 5 de bu kurgudan eksik kalmamış ama boş bir problem yumağı yerine, gençlerin sorunları başka bir boyuttaki karanlık bir bölgeye dönüştürülmüş.

Bir dakika, mesaj geldi...

Persona'yı özel yapan nedir diye soracaksınız kuşkusuz ve buna yanıtım elbette var. Her ne kadar anime-manga tayfasına çok daha çekici gelecek olan Persona 5, inanılmaz derin bir oyun olacak. Derin dediğim hikaye anlatımı olarak değil; içerik anlamında. Persona 4 de zaten bu özelliğiyle ünlenmişti ve Persona 5'in de mirası devam ettireceğinden kuşkuumuz yok. Önceki kısımda bahsettiğimiz kahramanı-

Başroldeki kahramanımız isimsiz bir genç. Bir gün, saldırıya uğrayan bir kadını kurtarmak üzere yardıma koşuyor fakat bir yanlış anlaşılma sonucunda suçlu kendisi oluyor



Demek Japon okullarında böyle pantolonlar moda...



Phantom Thieves
Kahramanımız ve ekibi kendilerine Phantom Thieves diyor ve Atlus, oyuna Phantom Thieves Alliance Network adında bir multiplayer kısmı eklemiştir. Bu sayede diğer oyuncularla mesajlaşmak ve bazı savaşlarda ufak yardımlar almak, zindanlarda mahsur kalmaktan kurtulmak mümkün olacaktır.

mız, oyunda günlük bir yaşam sürecektir. Uyanacak, okula gidecek, okul arasında ve sonrasında aktivitelere katılacak, gece de zindanlarda dolanacak. Bu bahsettiğim oyun bölümlerinin her birinde de bolca yapılacak iş olacaktır. Diyelim ki derse geldiniz... Burada dersi dinlemek bir aktivite olacaktır. Öğretmen sorular soracak, onlara cevap vermeniz gerekebilecektir. Bu sırada telefonunuza mesajlar düşecektir. Arkadaşlarınızdan, mistik kedinizden gelebilecek sorulara yanıtlar vermeniz istenecektir. Okuldan çıkıp birkaç dükkana, yemek yemek için bir yerlere uğrayacaksınız. Burada yine diyaloglar oluşacak, etkileşime geçeceksiniz. Bir arkadaşınızla buluşacak, onun dertlerini dinleyeceksiniz. Bu belki bir yan görev dönüşecek, belki sadece bir sohbet olarak kalacak... Ve tüm bunların "Cooperation" sisteminin birer parçası olduğunu anlayacağız. Evet, Persona'nın özel olmasını sağlayan en büyük konu bu. (Önceden Social Link

SOL Derste çok sıkılırsanız telefonunuzu açıp arkadaşlarınıza mesaj atabileceksiniz.
ALT Tokyo metrosunun fantastik kalabalığı oyunda da kendine bir yer edinmiştir.



olarak biliyorduk.) Oyunda kurduğunuz tüm ilişkiler size yetenek, yeteneklerinize gelen güçlendirmeler ve Persona özellikleri olarak dönüş yapıyor.

Hişşt, sessiz ol!

Sakin geçen gündüzleri, cep telefonu uygulamamızla ulaşabileceğimiz zindanlar takip edeceğiz. Oyunda iki tip zindan bulunacağı açıklanmıştır. Bunlar da hikayeye dayalı zindanlar ve Memento adındaki, rastgele oluşan zindanlar. Senaryonun akışında karşımıza çıkacak olan zindanların daha komplike ve daha kafa yorucu zindanlar olacağı açıklanıyor. Burada



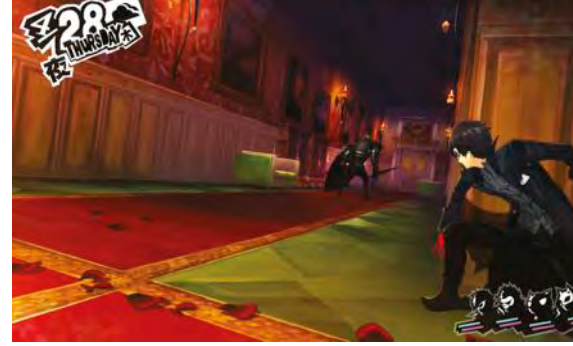
Persona nedir?

Oyuna adını veren Persona konusuna bu ayrı bölümde değinelim istedim. Bildiğiniz gibi oyundaki karakterlerimizin sıradan gençler olduklarından, karanlık bir boyuttaki yaratıklarla mücadele etmek için biraz mistik güce ihtiyaç duymaktalar ve bunlar da Persona'lardan başkası değil.

Persona'lar oyun boyunca farklı şekillerde karşınıza çıkacak olan güçler ve onları savaşlarda yardımcı olarak kullanabileceksiniz. Persona'lar karakterinizi arka plana atıp kendileri savaşın göbeğine oturmayacak; aksine seçtiğiniz Persona size yetenekleriyle katkıda bulu-

nacak. Persona'ları genel olarak savaşlarda, düşmanlarımızı ikna ederek edineceğimiz gibi gözükmemekte. Dilersek bu Persona'ları Velvet Room'a uğrayarak diğer Persona'larımızla birleştirebileceğiz ve böylece daha güçlü Persona'lar kazanacağız. Şayet ki elimizde fazla Persona varsa, bunları Hanging işlemiyle tecrübe puanına dönüştürebilecek veya elektrikli sandalyeye gönderip çeşitli aksesuarlara dönüşmelerini sağlayabileceğiz. Bir Persona'yı hızla geliştirmek içinse onu Solitary Confinement adındaki hücre hapsine yollamamız mümkün olacaktır. Bu Persona burada gelişmek için belirtilen gün kadar durmak zorunda kalacak.

Kahramanımız sadece yanlış anlaşılmış
bir genç; hapiste yeri yok!



düşman yerleşimleri, bölüm tasarımları daha özel ve bulmacalarla da uğraşmamız istenecek.

Memento zindanlarıysa NPC görevlerini halletme ve "grind" adı verdiğimiz, "Tecrübe puanı kasma" işini üstlenen bölgeler olacak. Zindanlarda bir "Alertness" durumu da olacak. Bu da zindanlarda gizliliği ön plana çıkartmamızı isteyen bir konu olarak açıklanıyor. Eğer her düşmana bodoslama dalarsak bir noktadan sonra zindanın güvenliği artacak ve nihayetinde görevimizi tamamlayamadan zindandan kapı dışarı edileceğiz. Savaş durumunda ise bizi artık çoğu oyunun terk ettiği ama stratejik derinliği yüksek olan sıra tabanlı bir dövüş sistemi bekliyor. Burada karakterler sıraları geldiğinde yakın dövüş veya menzilli silahlarıyla saldırabilecek, defans için gard alabilecek veya Persona güçlerini kullanabilecek. Eğer bir düşmanın zayıf noktasını bulursak onu sersemletebilecek ve ardından da tüm ekip arkadaşlarımızla

birlikte sersemlemiş olan düşmana tekme tokat girişebileceğiz. (Bu önceki oyunda da vardı; oynayanlar hatırlar.)

Resmen bir şov

Herkesin Persona 5'i büyük bir hevesle bekliyor oluşunun bir nedeni de oyunun muhteşem sanat yönetmenliği. Herhangi bir visual novel'dan daha artistik arayüz tasarımlarına ev sahipliği yapan Persona 5'in tüm ara sahneleri, ara sahne geçişleri, menü animasyonları inanılmaz bir güzellikte. Ara sahnelerdeki anime görselleriyle de güçlenen bu tarz, oyun içi grafiklerle de birleşince bakmaya doymayacağınız bir grafik kalitesi ortaya çıkıyor. Atlus her anlamda oyunun görselliğine çok büyük bir

özen göstermiş ve Japonya'da şu anda bunun ekmeğini yemekle meşgul. (Oyun 15 Eylül 2016'da Japonya'da piyasaya çıktı ve 500 bin gibi büyük bir satışa ulaştı.) Türkiye'nin "Otaku" camiasının heyecanla beklediği Persona 5, JRPG'lere bulaşmamış olan ama şurada okuduklarından ve gördüklerinden sonra heyecan duyan herkesin denemesi gereken, büyük bir yapım. Evet, oyunu incelemiş gibi davranıyorum zira Japonya incelemelerinden alınının aklıyla çıkmış durumda. Persona 5'i şimdiden sağlam PS4 RPG'leri arasında koyabiliriz... ■ Tuna Şentuna





20 YILDIR SÜREN MACERA

Tam olarak, "Söze nasıl başlasak..." denilecek türden bir olayla karşı karşıyayız. Düşünün ki öyle bir çağdayız ki herhangi bir konunun "sürekli" olması artık neredeyse sadece şansa bağlı. Büyük umutlarla, büyük heveslerle başlanan birçok iş, birçok planın aniden sonlanabildiği, istikrarın görülemediği bir dönem...

Peki ya LEVEL?

O kadar uzun bir süredir var olan bir olgu ki LEVEL, resmen "nesilden nesle" sözcüğünün karşılığı haline geldi.

Nasıl oldu, nasıl oluyor?

Bunu biz de kendimize o kadar çok sorduk ki... 20 yıl önce ben daha üniversitede bile değilken, Türkçe ve yabancı yayınlarda oyunların ekran görüntülerine bakarken 20 yıl sonrasını hiç düşünmemiştim. LEVEL'in bir parçası olmak bile tam bir ütopyaydı.

Fakat belki de mucizevi bir şekilde LEVEL, bu ay itibarıyla tam 20 yaşına basmış oldu. Koskoca 20 yıl! 486'lar, Pentium'lardan, 4-8 MB belleklerden 8 çekirdekli işlemcilere, 16 GB belleklere geldik. Saklama ünitelerimizde Megabyte'lar yeterli olurken, şimdi Terabyte'lara sığamıyoruz. Oyun dediğimiz şey bir CD'de yer alan verilerden oluşurken, şimdi tek tuşla bilgisayarımızın sabit diskinde inebilen ve parayla bile satın almamıza gerek olmayan kavramlara dönüştü.

Ve bu değişimden elbette yayıncılık da nasibini aldı.

20 yıl önce dünyanın en geçerli mecrasıydı oyun dergileri. Bir oyunu almadan önce mutlaka o dergideki incelemeler okunur. alındıktan sonra da tam çözümler, rehberler veya hileler için yine oyun dergilerine başvurulurdu. "Oyun yazarları" her oyuncu tarafından bilinir, onlara ulaşmak için mektuplar yazılır, umutla cevap beklenirdi.

Elbette dönem değişecekti. İnternetin hayatımıza girmesi ile, erişim kolaylığından ötürü yayıncılık da bir ölçüde internete taşındı. İnternet hızlarındaki artışla birlikte ise yazılı içerik, görsel, hareketli, video içeriklere dönüşmeye başladı. Lakin değişmeyecek bir kavramı unutmamak da gerekmekte: Tecrübe.

LEVEL tam 20 yıllık tecrübe ile 20. yaşını kutluyor bu ay. LEVEL, oyunculuğu en derin noktasında yakalıyor, işliyor, tecrübe ile yoğurup size sunuyor. Başka yerlerde parça parça bulabileceğiniz bilgileri size bir bütün olarak sunuyor. Tecrübeli yazarlar, tüm bilgi donanımlarıyla sizi bir oyun incelemesiyle değil, bir oyun serüveniyle buluşturuyor. Bir oyuncunun hobisinin sadece oyunlar olmadığını biliyor LEVEL ve oyuncuların diğer zevklerine hitap edecek içeriği de her ay sizler için derliyor.

LEVEL 20 yıldır size "kaliteyi" sunuyordu ve bu, böyle devam edecek.

Bu zamana kadar bizle olan, bizi destekleyen ve yanımızda olan herkese teşekkürler.

Doğum günün kutlu olsun LEVEL; dünya yaşlandı ama sen hala gençsin...

Tuna Şentuna



2000'li yıllarda, LEVEL test ekibinin üyeleri...

en iyi FPS'lerinden biri olan Hexen 2 de vardı. 1998 yılında sayfa sayısını iyiden iyiye arttırıp ikiye katlayan LEVEL, bu dönemde CD vermeyi ve bunu da 2 adede yükseltmeyi bir standart haline getirdi. CD'lerden bir tanesi oyunlarla, diğeri ise müzikler ve filmlerle doluydu...

Görev değişimi

Dediğim gibi size derginin her sayısını anlat-sam, tüm dergiyi büyük bir ansiklopedi olarak yayımlamamız gerekirdi. Onun yerine size LEVEL'in kilometre taşlarından bahsetmeyi hedefliyorum.

Bu kilometre taşlarından en önemlilerinden bir tanesi, Gökhan'un Genel Yayın Yönetmenliğine yükselip Yazı İşleri Müdürü görevini Sinan Akkol'a devretmesidir. Sinan Akkol için "LEVEL'a kendini adanmış" sözü kesinlikle yanlış olmayacaktır. Yıllarca LEVEL'i kendi evi gibi görüp onu her zaman bir adım ileriye taşımak için çabalamış olan, artık her oyuncu tarafından tanınan Sinan Akkol, yıllarca LEVEL'in yönetiminden sorumlu oldu.

2000'li yıllarda (Artık tarihler biraz yuvarlak olacak, emin olun 17 yıl önce için içinde bulunanlar bile kronolojiyi net hatırlamıyor.) PC Gamer'ın nalları dikmesinden sonra, şu anda sizin de çok iyi bildiğiniz birçok yazar LEVEL'a katıldı ve hatta yıllarca derginin kemik kadrosunu oluşturdu. Sinan Akkol yine bağırlıydı elbette. Artık ekipte hem Yayın Koordinatörü rolünde olan, hem de donanım bölümünden sorumlu Tuğbek Ölek de bulunmaktaydı. Yazı işlerinin önemli isimleriyse M. Berker Güngör, Serpil Ulutürk ve Burak Akmenek olarak listelenmekteydi. Derginin sempatik ikilisi Gökhan Habiboğlu ve Batu Hergünel'in kardeş olduklarını düşündük bir süre. Şu anda profesör bile olmuş olması muhtemel olan Güven

Çatak da derginin önemli isimlerindendi. Elbette halen derginin bir parçası olan, ünlü "edebiyat eserimiz" Cem Şancı da dergide bulunmaktaydı.

Her ne kadar PC oyunculuğunu her zaman ön planda tutmuş olsa da konsol piyasasını da es geçmeyen LEVEL, içeriğine Play adında özel bir bölüm de eklemişti. Burada konsol oyunlarının haberleri, incelemeler yer almaktaydı ve bölümün sorumluluğu da o dönemki rakibim Emin Barış'tan başkasında değildi. (Rakibim diyorum çünkü ben de benzer bir konsol sorumluluğunu GamePro'da yürütmekteydim.)

2000'lerin başında başlayıp uzunca bir vakit devam eden süreç, LEVEL'in tam anlamıyla yükseliş dönemi olarak özetlenebilir. Türkiye'deki oyuncuların resmen ortak buluşma noktası olmuştu LEVEL ve piyasada en fazla söz sahibi olan yayındı.

Ekip genişliyor

Yıllardan 2001. Hatta 2001 sonu, 2002 bile diyebiliriz. GamePro'nun kapanmasından sonra GamePro ekibi de çil yavrusu gibi dağılmıştı ve dikkat çeken isimler, LEVEL tarafından oltaıyla yakalandı. Bunlardan bir tanesi, yine LEVEL'in en önemli isimlerinden biri olan Fırat Akyıldız'dı. Şimdi Fırat birebir arkadaşım (O da ne demekse...) olduğu için kendisine burada istediğimi diyebileceğim. (Diğer isimler konusundaki resmiyetim dikkatinizden kaçmamıştır.) N'aber Fırat? Fırat dergiye adım attıktan sonra hemen bir takım sorumlulukları oldu ama bunları şu an hatırlayamıyorum. Lakin anında Yazı İşleri'nin bir parçası olmuştu zira GamePro'nun son dönemlerinde de dergiyi kendisi üstlenmişti. Fırat'a geri döneceğiz ama şimdi 2003'ün

Sadece basılı olmak yetmez

LEVEL elbette her zaman bir dergi olarak ön plandaydı ama gelişen teknoloji ve farklı yayın olanaklarına olan ilgisinden dolayı da farklı işlerde de bulunmadı değil.

Öncelikle, internet siteleri iyiden iyiye yayılmaya başladığında level.com.tr adresinde LEVEL'in websitesi yayına girdi. Elbette dergi ön planda olduğundan burada yoğun bir içerik yoktu ama siteye eklenen Forum özelliğiyle tüm LEVEL okurları bir mecrada buluşmuştu.

Websitesinin yanında, LEVEL televizyon yayıncılığına da bulaştı. Hot TV'de yayımlanan Hot LEVEL, haftada üç gün yayımlanmaktaydı ve dönemi için çok büyük bir başarıydı. Hot LEVEL daha sonra Sky TV ekranlarına, Next-LEVEL adıyla ışınlandı. Bu defa kadro daha farklıydı ve Sinan Akkol kamera karşısındaydı. Next-LEVEL macerası da pek uzun süreli olmadı ve LEVEL'in TV ekranlarındaki macerası bu programla birlikte sonlandı.

Yayın yönetmenliği Fırat Akyıldız'dayken, derginin DVD'sinde yer almak üzere bir video içerik çalışması da yer aldı. LE-VID adındaki videolardan Eray Ant sorumluydu ve oyun tanıtımları yerine, LEVEL ofisinden görüntüler ve LEVEL editörlerinin oyun oynama halleri videoların içeriğini oluşturmuştu.



Şefik uzunca bir süre oyunlarla sorun yaşadı ve galiba yaşamaya da devam ediyor.



Ocak ayına gelirim. Bu soğuk kış ayında, Sinan'dan bana bir mail mi geldi, beni telefonla mı aradı hatırlayamıyorum, sözlerinde "Gelecek sayı için şu oyunları yazmanı istiyorum." gibi bir buyurganlık vardı. O kadar direkt bir konuşmaydı ki düşünme şansım bile olmadan kendimi LEVEL'in serbest yazar kadrosunda bulmuştum. Hem çok heyecanlıyım, hem de şaşkındım ama hakim olduğum bir konu olduğundan da zorlanmadan istediği yazıları hazırladım, kendisine sundum. 2003 yılı itibarıyla ben de artık Emin'in yanında derginin konsol oyunlarından sorumlu olmuştum –ki her zaman son model bir PC sahibi olduğumun da bilinip bilinmediğinden halen emin değilim. (Yıllar boyunca bir tane bile PC oyunu yazmadım, "konsolcu" olarak anıldım.) Tam Emin Console Master olarak görev yaparken, birkaç ay içinde askere gitmesi gerektiği ortaya çıktı, ben de kendimi bir anda Konsol Ustası olarak buldum. (Alıp Türkçe'ye çevirmişiz, çok yaratıcıymış.) Emin askerdeyken tüm konsol departmanının sorumluluğu bana kaldı (Abartıyor.) ama sonra Emin geri döndü. Buradaki ilerleyişi çok iyi hatırlamıyorum fakat sanırım Emin artık başka işlerle uğraştığından benim LEVEL'daki pozisyonumda çok büyük bir oynama olmadı ve konsol kısmıyla geçireceğim yıllar resmi olarak başlamış oldu.

Büyük ayrılık

2000'lerin başından başlayarak bazı ayrılıklar, bazı değişimler olsa da çok da farklı bir yere

Evet, tam bir sene önce baştan aşağı yeniledik yılların LEVEL'ini. Adeta bir seviye daha atlattık eskimeyen dergiye.

sapmamış olan LEVEL, 2007'nin Eylül ayında bir çeşit Ragnarok yaşadı. Çok kısa bir süre içerisinde derginin yayıncısı olan Vogel kapandı, portföyündeki tüm dergiler de LEVEL'in şu anki yayıncısı Doğan Burda'ya geçti. Bu değişim sırasında da LEVEL, tarihindeki en büyük ekip değişikliğini yaşadı. Sinan Akkol'un öncülüğünde, LEVEL'da yıllardır var olan birçok yazar bir başka dergi kurmak için LEVEL'dan ayrıldı, LEVEL'in Yayın Yönetmeni de Fırat Akyıldız oldu. Fırat'ın LEVEL'i değiştirme, baştan aşağı yenileme ve LEVEL tarihinde görülmemiş bir yükselişe geçirme süreci de böyle başladı. LEVEL'in 2007'nin Ekim ayında çıkan 129. sayısı, yepyeni bir ekibe ev sahipliği yapıyordu. Her ne kadar her şey ani geliştiği için LEVEL'in tasarımı ve hali hazırda sahip olduğu bölümler bir anda farklı isimlerin sorumluluğuna geçmiş olsa da her şey bir sonraki sayıda toparlanacaktı. Tamamıyla yenilenmiş bir tasarım ve yeni bir dergi boyutu ile piyasaya çıkan Kasım 2007 sayısında, kadroda Cem Şancı, Elif Akça, Furkan Faruk Akıncı, Ali Aksöz, Ali Güngör, Burak Akmenek, Ümit Öncel, Hasan Başaran, Ömür İklim Demir ve Şefik Akkoç gibi ünlü isimler yer almaktaydı. Derginin son sayfasını da Cenk & Erdem, Müebbet Muhabbet ile taçlandırıyor. Aralık 2007 sayısı ise LEVEL'in tam sürüm

O sırada, başka dergiler

LEVEL'in 20 yılı boyunca elbette Türkiye'de başka dergiler de boy gösterdi. LEVEL'dan önce etrafta neredeyse "fanzin" olarak tabir edebileceğimiz dergiler vardı. Benim yetişemediğim 64'ler adlı dergi, oyun dergiciliğinde önemli bir yer oluşturmaktaydı. LEVEL ile aynı dönem piyasada tam olarak hangi dergiler vardı, tam olarak hatırlayamasam da Game Show, LEVEL yüzünden bir hayli zorlu zamanlar geçirmişti. LEVEL'in verdiği CD'ler yüzünden Game Show da bir süre sonra içeriğine CD eklemek durumunda kalmıştı. LEVEL'la çakişip

çakişmediğinden emin olmasam da PC Oyun adlı dergi de Türkiye'de önemli bir yerdedi. (Her ne kadar şimdi bakınca bayağı kötü bir dergi olduğunu görsek de...) PC Oyun da daha sonra CD Oyun'a dönüşmüştü. LEVEL'la paralel yürüyen PC Gamer ve GamePro da piyasada bayağı büyük bir etki bırakmıştı. Kısa bir süre yayımlanan Official PlayStation Magazine'in Türkçe versiyonunu daha sonra yine Vogel'in üstlendiği Resmi PS2 Dergisi izlemişti. Bu büyük savaşta ise LEVEL hayatta kalarak oyuncuların vazgeçilmezi olduğunu bir kez daha kanıtladı.



ofiste bu ay



Doktorlar bölümünde Cenk & Erdem, okur mektuplarını komik bir dille cevaplıyordu.



oyun geleneğini başlattığı ay oldu. Hali hazırda verdiği demo DVD'sine ek olarak bir de tam sürüm oyun eklenmişti dergiye ve bu adet uzunca bir süre devam etti. Elif Akça dergiden ayrıldı, Şefik Akkoç yazı işleri pozisyonuna geçti, Şefik YouTube fenomeni oldu, yerini Kürşat Zaman'a devretti, grafik işleri Zeynep'ten Emre Öztınaz'a geçti, o geldi, bu gitti derken, Fırat tam 8 yıl boyunca LEVEL'in yayın yönetmenliğini yaptıktan sonra, Aralık 2015'te farklı işlerle uğraşmak için dergiden ayrıldı, yerini de bendenize devretti. "Değişim her zaman güzeldir." sözüyle yola çıkan LEVEL, şu anda bir kez daha yenilenmiş tasarımı ve kendini dergiye adanmış olan kadrosuyla, başlangıçtaki LEVEL'dan her anlamda bir hayli farklı olarak yoluna devam etmekte. Evet, tam bir sene önce baştan aşağı yeniledik yılların LEVEL'ını. Adeta bir seviye daha atlattık eskimeyen dergiye. Bir oyun dergisiyle ilgili aksayan yönlerin tümüne parmak basarak, kendimizi geliştirerek tekrar düzenlenmiş olarak hazırladık her köşesini. Her ay keyifle okunabilecek yepyeni bölümlerle donattığımız LEVEL, işinin ustası isimlerin katkılarıyla Kültür & Sanat bölümüyle de bir adım öteye gitti. Şu anda derginin kadrosunda Kürşat Zaman ve Emre Öztınaz başta olmak üzere, Cem Şancı, Ertuğrul Süngü, Ertekin Bayındır, Enes Özdemir, İlker Karaş ve eşi Ceyda Doğan Karaş, VR ustası Ahmet Ridvan Potur, spordan

sorumlu LEVEL bakanı Tolga Yüksel, yarı-Japon Merve Çay, yeni transferlerimiz Rafet Kaan Moral, Olca Karasoy ile Cantuğ Şahiner, Erman Utku Erciyas, Ege Tülek, Simay Ersözlü ve elbette donanım ustası Recep Baltaş bulunmakta. (Zaten tüm ekibi dosya konumuzun son sayfalarında da yakından tanıyacaksınız.) Şunu da bilmelisiniz ki ekibin her üyesi, büyük fedakarlıklarla ve büyük bir sevgiyle bu işi yapıyor. Ve şunu bilmelisiniz ki LEVEL yayıncılık anlayışını bozmadan ve kendini yenileyerek yoluna devam etmeyi sürdürecektir. Evet artık bilgiye erişim şekli değişmiş olabilir, evet artık ulaşılabilirlik ön planda ama LEVEL'ı LEVEL yapan değerler kaybolmadığı sürece de siz okurlarımızın bizi tercih edeceğinizi de biliyoruz. Biz ekip olarak LEVEL'ı seviyoruz, sonuna kadar benimsiyoruz ve bu duyguyu size de verebildiğimize inanıyoruz. Herkese LEVEL dolu yıllar, doğum günümüz kutlu olsun... ■ **Tuna Şentuna**

Not: 20 yılı anlatmak kolay değil; elbette dergide emeği geçen herkesten bahsedemedik. Burada ismi geçmeyen ama herkesin emeğinin farkında olduğu tüm LEVEL kahramanlarına da selam olsun. Siz olmasaydınız, LEVEL da bugünlere gelemezdi...

Bunlar da oldu...

LEVEL'in en büyük satış başarılarından biri, dergiyi alan herkese Crysis'i bedava olarak dağıttığı sayıydı. Oyunun Türk yapımı olması ve Türkçe desteği taşınmasıyla birlikte dergi resmen yok sattı.

2009'un Temmuz ayında LEVEL ile birlikte Online Oyun Dergisi verilmeye başlandı. 32 sayfalık bu dergide, döneminde iyice parlamaya başlayan F2P online oyunlar ağırlıklıydı. 5 yıl kadar yayın hayatına davet eden OOD, oyuncuları online oyunların Türkiye dağıtıcılarıyla da buluşturdu.

Derginin 200. sayısında, o döneme kadar dergide emeği geçmiş birçok yazarın dergiye ilgili düşünceleri yer almaktaydı. Kendi oyun dergisini çıkartırken bile LEVEL'a samimi bir yazı yazan Sinan Akkol dikkat çekmişti. Bu sayıda aynı zamanda 199 sayının PDF arşivi de yer almaktaydı.

Nisan 2008'le başlayıp 3 sayı boyunca süren bir kapak fenomeni yaşandı, LEVEL resmen hat trick yaptı. Nisan sayısında kapağa hangi oyunu koyacağını bilemeyen LEVEL editörleri, bu ay StarCraft II ve Fallout 3'ü iki farklı kapak olarak tasarladı ve LEVEL iki farklı kapakla çıktı. Bir sonraki ay ise kapakta GTA IV vardı ve bu defa dört farklı GTA IV karakteri, LEVEL'in dört farklı kapağını süslüyordu. Age of Conan'ın kapakta olduğu ay ise kapak çizimini ünlü çizer sadeceKaan üstlenmişti. Haziran 2008 sayısı belki de bu vesileyle LEVEL'in en özel kapağı oldu...

Yine Fırat Akyıldız'ın yayın yönetmeni olduğu dönemde, okur mektuplarına yer verilen bölümde Rezervuar Köpekleri teması işlenmiş ve gelen sorulara LEVEL editörleri, filmdeki farklı karakterlerin isimleriyle cevap vermişti.



20 Yılın Büyük Oyunları

Bu sayıyı hazırlarken hepimiz eski LEVEL sayılarını uzun uzun okuduk galiba. Artık yirmi yıllık koca bir arşiv haline gelmiş onlarca sayıya göz atarken de şunu fark ettim, yirmi yıl önce bir oyunun kutusunu veya görselini gördüğümüzde duyduğumuz heyecan, bugün yeni bir oyun duyurulduğunda hissettiklerimiz ile kıyaslayınca çok daha baskın çıkıyordu. Sadece ben böyle hissediyordum diyemem, çevreme baktığımda da benzer bir durum görüyorum, üç dünya savaşı görmüş gibi vakur bir merakla karşılıyoruz yeni gelecek oyunların haberlerini. Onca tanıtım, video ve basın bültenleri bile yirmi sene öncesinin kapak görseli veya dergi incelemesi kadar "hype" yaratamıyor artık bünyemizde.

Yirmi yıl önce bir oyunun kutusunu veya görselini gördüğümüzde duyduğumuz heyecan, bugün yeni bir oyun duyurulduğunda hissettiklerimiz ile kıyaslayınca çok daha baskın çıkıyordu

Peki, biz farklıydık da oyun sektörü nasıldı?

Elbette 90'lı yılların ikinci yarısında, M.Berker Güngör tarafından LEVEL'in ilk sayısı hazırlanırken şimdiki oyuncu alışkanlıkları geçerli değildi. Quake ortalığı yıkıp geçmişti ancak FPS halen baskın tür değildi mesela, Outlaws adında muhteşem bir Western oyunu gelmiş ve damağımızda öyle bir tat bırakmıştı ki, belki de aynı etkiyi verememekten korkan yapımcılar halen daha iyisini getiremediler önümüze. Oyuncular tarafından en fazla rağbet gören türler ise simülasyonlar, macera oyunları ve dolaylı olarak simülasyon başlığı altına alabileceğimiz uzay temalı oyunlardı. Bir örnek vereyim, LEVEL'in üçüncü sayısının (3/97) kapağında kendi döneminin en iyi simülasyon oyunlarından biri vardı: Hind. Çok üstün körü bir yorum olabilir ama bizim dönemimizde bu oyunu oynayan insanların sayısı, bugün Battlefield 4 oynamamış insanlar kadardı en fazla, o kadar azdı yahu, ciddiym. LEVEL'in ilk dönemi de bu alışkanlıklar neticesinde şekillendi; 2D'den 3D'ye geçiş dönemine (Göz dağlıyordu ilk 3D grafikler), Fallout ve Diablo'dan başlayarak RPG oyunlarının giderek popülerleşmesine, bir zamanlar onlarca saatimizi harcadığımız macera oyunlarının da hikayelerimizi ve anılarımızı alıp biraz daha öteye gitmesine hep birlikte tanık olduk. Günümüzde demosu

yayınlanan oyunları parmakla gösterebiliyoruz mesela, o zamanlar ise demosu olmayan bir oyun yok gibiydi, üstelik bir CD'ye yirmi civarında demo sığabildiğinden dergilerin yanında verilen bu tür promosyonlar altın çağlarını yaşadı. Demo diskler öylesine popülerleşmişti ki kartona iliştirilmiş bilgisayar dergileri ile tanıştık. 64'ler, Gameshow ve LEVEL'in varlığı ve yönlendirmesi ile şekillenen oyun zevklerimiz hakkında sayfalar dolusu konuşabiliriz sanırım. İnternet diye bir şeyin olmadığı dönemde çok şeyler öğrendiğimiz efsanevi yazarlardan, sevdiğimiz bir oyun hakkında kötü bir eleştiri duyunca sinirimizin tepeye fırladığı ilk fanboyluk günlerimizden, geçemediğimiz bir yer için dergilere





Medal of Honor

mektup yazdığımız ya da disket içinde Word dosyası gönderdiğimiz (İnanmayacaksınız, halen telefon edip soranlar oluyor!), M.Berker Güngör'ün deyimiyle "yaşam dediğimiz şeyin hayat bilgisi kitabında anlatıldığı kadar sakın ve dingin olduğu" günlerden.

Ama isterseniz gelin, bu süreçte bizi en fazla hangi oyunlar etkilemiş, onlardan bahsedelim biraz da...

RPG yükseliyor

Elbette bilgisayar oyunları söz konusu olduğunda RPG türü aksakallı sayılabilir zira tarihi çok daha eskilere gittiği gibi, popülerliğinin zirve yaptığı günleri de görmüştü. 90'ların ortasındaki 3D furyasından nasibini alıp kendi içine kapanan türün (Ki bu dönemde de Daggerfall gibi müstesna RPG oyunları gördük.) yükselişe geçmesi ise aslında birbirine çok da denk yönlerden gitmeyen iki oyun ile, yani Blizzard'ın Diablo'su ve Black



Half-Life 2

Isle Studios'un müstesna eseri Fallout ile oldu. Öncelikle Diablo bugün Blizzard'ın ustalıklı sakladığı ve kimseye bahsetmediği o formülü aynen taşıyordu. Ne kadar önyargılı olursanız olun, sizi avucunun içine alması ve size hükmetmesi için beş dakikanızı ayırıp oynamanız yeterliydi. Öğrenmesi son derece kolay mekanikler, kullanıcı dostu bir arabirim ve keyifli oynanış ile birleşince, bir silah daha, bir eşya daha derken insanlar başından sadece su içmek için kalkar olmuştu. Diğer taraftan Diablo çok kaliteli bir aksiyon filmiyse, Fallout da ince ince örülmüş bir Christopher Nolan filmi gibiydi. Black Isle Studios kendi dönemi için bile grafiksel anlamda iddialı olmayan oyuna müthiş bir hikaye, yedi ana yetenekten oluşan devrimsel S.P.E.C.I.A.L ve başlarda şüpheyle yaklaştığımız ancak kısa sürede bağımlısı olduğumuz sıra tabanlı bir dövüş sistemini de ekledikten sonra bombayı kucağımıza bırakmıştı. Bugün telefonumuzun arka planını bile işgal eden Vault Boy ile o günlerde tanıştık işte. RPG türü bir kere coşmuştu coşmasına da, Black Isle'in sıradaki bombaları olan Baldur's Gate ve Icewind Dale'e hiç hazırlıklı değildik. AD&D 2nd Edition kurallarına göre hazırlanan ve onlarca saat sürecek, defalarca başarısızlığa uğrayacağınız, unutulmaz bir hikaye sunan yapım, ikinci oyunu ile beraber halen RPG türünün en iyi, yeri doldurulamamış yapımlarından



birisi olarak gösteriliyor. Daha önce hiç gitmediğimiz diyarlara unutulmaz, bir o kadar da dramatik bir yolculuk yaptığımız Planescape Torment ise bir türlü gelmeyen devam oyunu ile içimizde ukde, damağımızda ise unutulmaz bir tat olarak kaldı. Bethesda da boş durmadı elbette, Aksiyon-RPG türünü ince ince işlediği The Elder Scrolls III: Morrowind ile çok büyük başarı elde etti ki çoğu takipçisine göre serinin en iyisi halen bu oyundur.

FPS'ler sahnedeki!

Size şuracıkta Wolfenstein'dan itibaren popüler olmuş çok sayıda FPS oyunu sayabilirim, ancak hikaye anlatımını ön plana koyup türü "rail shooter" kafasından çıkartan oyun elbette Valve'in Half-Life'i oldu. Bu oyunun incelemesini LEVEL'da gördüğüm ilk günü dün gibi hatırlıyorum mesela; topukların pantolonumun arka ceplerine vura vura koşup oyunu edinmiş, ardından da -ne kadar alışılmadık bir şeyse artık- on beş dakika süren giriş videosu ile karşılaşılıp sıkıntılı fenalık geçirmiştim. Hikayenin geri kalanı ise daha önce görmediğimiz bir şeydi, bugün Half-Life 3'ün neden bu kadar beklendiğinin kısa özeti gibiydi. Bu oyunun temelinde geliştirilen Counter Strike da bugün profesyonel oyunculuk denen şeyin doğmasına ön ayak oldu bilindiği gibi, ama bu başka bir yazının konusu.



Fallout



Battlefield 1942

Sonra bir sabah erken saatlerde uyanıp, hep birlikte Omaha Beach'e çıktık. Bundan sonraki birkaç sene boyunca ise hiçbir şey aynı olmadı. Öyle ki İkinci Dünya Savaşı temalı FPS furçası nihayet durulana kadar bu tip oyunların pazardaki payı, günümüzde sakallı ve güneş gözlüklü erkeklerin sakalsız ve güneş gözlüksüz olanlara oranı ile eşdeğeri. Her ne kadar Medal of Honor arkasına da, ilk kez Battlefield 1942 ile tanıştığımız bir diğer seri için bu durum geçerli değildi. Counter-Strike'ı saymazsak hallice ilk online deneyimimiz olan BF1942, dev haritalarda uçak, gemi, tank ve uçaksavar gibi savaş makinalarını kullanmamıza izin veren bir oyundu. Biz oyuncular, böyle bir imkan bulunca ne yapacağımızı şaşırıp uçak sırasında bekleyen arkadaşlarımızı vurmak veya 6-7 kişilik filikaya tek başımıza atlayıp karaya



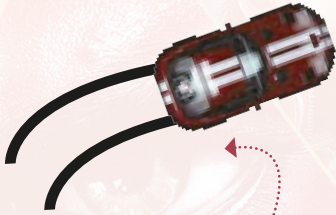
GTA: San Andreas

çıkarak gibi saçmalıkların içinde bulduğumuz da en keyifli, en hatırlanabilir online deneyimlerimizin bazılarını yaşadık Battlefield 1942 ile, yalan yok. Hayal kırıklığı da eğlence ile doğru orantılıydı tabii, suya düştükten sonra dakikalar boyunca karaya yüzmeye çalışıp, bunu başaramadan savaşın bitmesi veya kuma ayak basar basmaz kafamızda tank mermisinin patlamasının yaşattığı acıyı kim unutabilir?

Cesur Açık Dünya!!!

GTA III ile başlayacağız elbette ama önce biraz daha eskiye gidelim. Prison Architect benzeri tepeden kamerayla oynanan ilk iki GTA oyununu oynayanlar için GTA III, seneler sonra doktor olarak karşınıza çıkan komşunun aptal çocuğu gibiydi. Bir gün birisi yapacaksa da bunu yapan GTA olmamalıydı,

öyle düşünmüştük ama işte, sonucu görüyorsunuz. GTA III ile hayatımıza giren "takıl kafana göre, harita senin, dünya sana güzel" mekaniği kısa sürede pek çok oyun tarafından taklit edildi, günümüzde ise neredeyse olmazsa olmazlarına girdi. FPS'ler söz konusu olduğunda bu özgürlüğün adı Crytek tarafından geliştirilen Far Cry'di mesela. Rockstar ise GTA III ve GTA: Vice City ile özenle geliştirdiği açık dünya mekaniğini GTA: San Andreas'ta öyle bir hale getirdi ki, aylarca başka oyun oynamadık. Aradan geçen 12 seneye rağmen halen oynanabilirliği son derece yüksek bir oyun olan San Andreas, kendi zamanı için ütopya olarak görebileceğimiz seviyede bir özgürlük sunuyordu oyunculara. Saç traşını mı istersiniz, giyim kuşam mı? Peki bileği hassas bir silahşör



GTA ile ilk tanıştığımızda vaziyet buydu!



The Witcher



mü olmak isterdiniz yoksa baltayı çatal kaşık gibi kullanan, vurduğu yeri güzelleştiren bir gumba mı? GTA: San Andreas, o sıralarda istediğimiz her şeyi verebilecek, buna gücü yetebilen tek oyun gibi geliyordu ve galiba öyleydi de.

Bugün GTA serisinin son üyesi de muhteşem, tek başına gündem yaratabilen bir oyun ama daha önce ne demiştik, bu oyunu da üç dünya savaşı görmüş gibi karşıladık ve hayret etmeyi bırakıp tüketmeye koyulduk. İşte bu yüzden Rockstar'ın bu kadar yükselen beklentileri karşılamak konusunda ne kadar muhteşem bir iş çıkarttığını düşünmeden edemiyor insan.

The Witcher serisinin muhteşem üçüncü oyununu ise -çok yeni olsa da- bu kısmın bitişinde anmadan olmaz. Sadece grafik, hikaye anlatımı ve tadına doyum olmaz açık dünya oynanışı ile değil, CD Projekt Red'in okullarda ders olarak okutulacak müşteri ilişkileri yaklaşımı ile de yerini bu sayfalara kazınmayı başarmış bir oyun The Witcher III, belki de Ertuğrul'un tabiriyle "Sadece 2015'in değil, sonraki birkaç senenin de en iyi oyunu."

Hikaye yoksa at çöpe!

Bu başlık bir dönemin yükselişi veya sahnedeki çekilmesiyle alakalı değil zira hikaye tarafı güçlü oyunlar fi tarihinden beri oyun dünyasında yer alıyordu. Ana akım oyunların bunu benimsemesi de fazla gecikmedi. Resident Evil'in bizi ortasına attığı hayatta kalma hikayelerini, Wesker'a olan öfkemizi,

artık akraba olduğumuz oyun karakterlerini nasıl unutabiliriz ki? Peki ya sadece oyun dünyasının değil, tüm yazılı metinler tarihin en ağıdalı senaryolarından birisine sahip olan, her türlü duyguyu uçlarda yaşadığımız Metal Gear Solid serisi? Peki ya yeryüzünde hayatta kalabileceğine bir an bile inanmadığı ütopyasını büyük bir kararlılıkla denizin dibinde inşa eden Andrew Ryan'ı anlatan Bioshock?

Bugün saydığımız tüm bu oyunlar başarılı mekaniklerinden daha da fazla aklımıza kazınmış hikayeleri ile hatırlanıyorlar ve yakın zamanda da bu değişmeyecek.

Ve son olarak, World of Warcraft!

İlk birkaç ayın ardından World of Warcraft'ı terk edip bir daha geri dönmemiş biri olarak bile bu gerçeği kabul etmek

zorundayım. MMORPG denen tür bu kadar popüler olduysa, bunda tavan döneminde aylık ödeme yapan 15 milyondan fazla oyuncuya sahip olan World of Warcraft'ın büyük payı var. Diğer taraftan WoW öyle baskındı ki, rakiplerini onu taklit eden onlarca oyun çıkartmak, orijinal fikirlerden uzaklaşmak ve bir süre denedikten sonra da dükkanı kapatıp gitmek zorunda bıraktı. Aradan geçen on küsur senenin ardından Legion ile gördük ki, World of Warcraft yakın zamanda gündemimizden silinmeyecek. Aksini beklemeyin, üzülersünüz. ■ Kürşat Zaman



Illidan Stormrage'i tanımayan yoktur herhalde. Bi Kürşat bilmiyormuş kendisini. - Emre

YİRMİ YILDA BUNLARI İZLEDİK!

Şöyle bir bakıyorum da, oyun alışkanlıklarımıza kıyasla film zevklerimiz çok değişmedi galiba. Aradan geçen yirmi senede eşek kadar herifler olmamıza rağmen halen

benzer şeylere gülüyor, benzer şeylere üzülüyor ve benzer hikayelerden hoşlanıyoruz. Değişmeyen bir diğer şey ise, defalarca seyrettiğimiz film serilerini halen büyük bir

keyifle, tekrar tekrar izlemeye devam ediyor olmamız. Gelin bakalım, son yirmi senede en fazla vaktimizi çalan filmler ve diziler hangileriydi, kısaca hatırlayalım.

FİLMLER

THE MATRIX TRILOGY

Yönetmen: Lana Wachowski / Lilly Wachowski **Çekim Yılı:** 1999 – 2003

Hadi itiraf edelim, bizim nesle dahil çok az kişi bu filmi ilk izlediğinde tam anlamıyla hazmedebilmişti, sonraki senelerde kendisini nasıl hatırlayacağımız konusunda ise hemen hiçbir fikrimiz yoktu. Neo'nun kendisini fark etme, hayatına yabancılaşma ve yaklaşan savaştaki rolünü kanıksamasının hikayesi hiç de "kullanıcı dostu" sayılmazdı ve başlarda filmin konuşulmasını sağlayan şey de muhteşem dövüş sahneleri ve daha sonraları Max Payne'e esin kaynağı olan "Bullet time" efektleri oldu. Gerçek bir fenomen haline gelen, 2003 yılı içinde peşi sıra gösterime giren Matrix: Reloaded ve Matrix: Revolutions ile sonuçlanan hikaye Wachowski'lerin kariyerlerinin de doruk noktasıydı.



BATMAN: THE DARK KNIGHT TRILOGY

Yönetmen: Christopher Nolan **Çekim Yılı:** 2005 – 2012

Şu yazıyı yazarken bile Nolan'ın dehasına karşı önümü iliklemek geliyor içimden. Laf değil, Batman gibi Tim Burton tarafından ince ince işlenmiş, sinema tarihinin en iyi süper kahraman filmlerinden birini alıp "sıradan" göstermek her babayığının harcı değildir. Bize gelince, Batman Begins ile başlayan yeni seriyi öyle beğenmiştik ki, hemen ardından gelen ve birbirinden muhteşem diyaloglarını kelimesi kelimesine hatırladığımız The Dark Knight'ı görünce ne diyeceğimizi, ne konuşacağımızı şaşır-dık. Ve tabii üçüncü film, kapanışı öyle muhteşem yapmıştı ki Nolan kendisinden beklenmeyen bir şey yapsın ve seriyi devam ettirmenin bir yolunu bulsun istedik.



HARRY POTTER FİMLERİ

Yönetmen: Chris Columbus, Alfonso Cuaron, Mike Newell, David Yates **Çekim Yılı:** 2001 – 2011

J.K. Rowling'in şimdye kadar 500 milyondan fazla adet satılmış yedi kitaplık serisinin, kitaplar kadar olmasa da muhteşem film serisini buraya alması olmazdı. On senelik bir zaman aralığına yayılmış sekiz filmle karşımıza çıkan Harry Potter serisi iyi/kötü karakterleri ile belleğimize öyle yerleşti ki zaman içinde son derece iyi bir oyuncu haline gelen (Bkz. Swiss Army Man) Daniel Radcliffe'i başka bir rolde gördüğümüzde ciddiye alamaz olduk. Dört farklı yönetmen ile çalışmasına rağmen çizgisini korumayı başaran seri, kimi zaman masal tadında, kimi zaman ise değme gerilim filmlerine taş çıkartacak atmosferi ile tüm zamanların en fazla hasılat yapan ikinci film serisi olmayı başardı.



THE LORD OF THE RINGS TRILOGY

Yönetmen: Peter Jackson **Çekim Yılı:** 2001 – 2003

J.R.R. Tolkien'in bu hikayesi Türkiye'de film den önce tanındıysa en büyük paylardan birisi Gameshow'un efsanevi yazarı Murat Adanç (MAC)'a aittir. İlk defa kendisinin Macbeth köşesinde duyduğumuz seri zaman içinde kitapları, filmleri, müzikleri ve oyunlarıyla hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline geldi. Gel gelelim, üç adet üçer saatlik film bile kitapların muhteşem derinliğini tam olarak beyaz perde'ye yansıtmayı başaramamış, çok sevdiğimiz bazı detaylar (Bombadil!) eksik kalmıştı. Yine de filmler sayesinde yerini sağlamaştıran seri Lord of the Rings Online gibi son derece başarılı bir MMORPG, Shadow of the Mordor gibi muhteşem bir aksiyon oyununa ve Hobbit gibi harika bir prequel'e kavuştu zaman içinde. Dergiyi bitirsek de baştan izlese...



STAR WARS: EPISODE 1-3

Yönetmen: George Lucas **Çekim Yılı:** 1999 – 2005

Burada yer vermek zorundaysak da hepimizin bildiği gibi "prequel trilogy" berbat bir açılış yapıtlarında. The Phantom Menace, hem yaklaşımdan bambaşka bir yerdedi ve Darth Maul gibi müthiş bir karakter ile Qui-Gon Jinn gibi Star Wars aleminin en arada-derede kalmış, en "karanlık" jedi'lerinden birisinin varlığı bile filmi kurtaramamıştı. Anakin'in hikayesi neyse ki başladığı gibi gitmedi; sonraki iki film boyunca tanık olduğumuz trajedi, hiç kimse tarafından güvenilmeyen, ustası Obi-Wan tarafından bile "göz ucuyla" izlenen bu parlak çocuğun her nefeste biraz daha, biraz daha karanlık tarafa kayarak nihayetinde Darth Vader'a dönüşmesine tanık olmak muhteşem bir deneyimdi.



SAVING PRIVATE RYAN

Yönetmen: Steven Spielberg **Çekim Yılı:** 1998

Hiç elimizi korkak alıştırmadan söyleyelim; 2000'lerin başındaki İkinci Dünya Savaşı oyunu bollağının en önemli nedenlerinden birisi, bu filmin açılışındaki Normandiya Çıkartması sahnesini muhteşem bir şekilde uyarlayan Medal of Honor: Allied Assault'dur. Diğer taraftan Tom Hanks'ın muhteşem oyunculuğu ile hatırladığımız bu film bizi savaş atmosferine sokmakla kalmamış, nefesimizi kesmiş, Er Ryan'a küfürler ettirmiş ve nihayetinde de mezarlık sahnesiyle hüngür hüngür ağlatmayı başarmıştı. Eğer savaş filmlerini seviyorsanız, üç saatin ne kadar hızlı geçtiğini anlamıyordunuz bile. Tom Hanks'ı daha sonra The Pacific dizisinin yapımcılığı koltuğunda gördük ama bu yapım ne Saving Private Ryan'ın tadını verdi ne de Band of Brothers'ın boşluğunu doldurabilirdi, unutuldu gitti.



DİZİLER

LOST

Yayınlanma Tarihi: 2004 – 2010

Bölüm Sayısı: 118

Lost belki yabancı dizi izleme alışkanlığını kazandıran değil ama bir sonraki bölümü deliler gibi beklememize yol açan ilk yapımdı, bu yüzden yeri de muhabbeti de çok ayırdır. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir çılgınlık haline gelen, sosyal medyanın yaygınlaşması ile birlikte de bir fenomene dönüşen yapım, "ötekiler" ortaya çıktığında biraz duraklasa da nefesimizi kesmeye devam etti ve hayli tartışmalı, çoğu kişiye göre ise fiyasko bir sonla yayın hayatına veda etti. İlk bölümünden itibaren ne büyük bir keyifle izlediğimi hatırlıyorum da, bu keyfi tekrar yaşamak için neler vermezdim. Lafım size diziyi bir türlü izleme şansını bulamamış arkadaşlar, bir dakika bile düşünmeyin. 118 bölüm sürecek harika bir macera sizleri bekliyor.



HOUSE M.D.

Yayınlanma Tarihi: 2004 – 2012

Bölüm Sayısı: 177

Hugh Laurie'nin manipülatif, huysuz, kurallara aldırmaz ve her zaman kendi kafasının dikine giden deli/dahi bir doktoru (Greg House) canlandırdığı dizi, yayınlandığı dönem içinde ödüllere doymazken, hemen her sezonunda en fazla izlenenler arasında yer aldı. Greg House karakteri ise başlı başına bir fenomene dönüştü. Laf değil, beyinde kısa süre içinde ölümüne neden olacak bir mermi taşıyan hastasını kurtarmak için MR cihazına sokması gereken, bunun bir sorun yaratıp yaratmayacağını görmek için de hapse girmeyi göze alıp, kaçırdığı bir kadavranın kafasına kurşun sıkıp MR cihazına sokan, neticede milyon dolarlık hasara neden olan bir doktor düşünün. Sonra da gidip diziyi izlemeye başlayın, inanın pişman olma ihtimaliniz sıfır.



GAME OF THRONES

Yayınlanma Tarihi: 2011 – Devam ediyor

Bölüm Sayısı: 60+

George R.R. Martin'in tüm dünyada 60 milyon adetten fazla satış yapan kitabından uyarlanan Game of Thrones, son dönemin en fazla izlenen, en fazla konuşulan ve en yüksek bütçeli dizilerinden birisi. Westeros'un acımasız krallıklarında geçen; kılıcın, kanın, şiddetin, entrikanın ve ihanetin eksik olmadığı (Daha beylik bir tanım yapamazdık herhalde...) Game of Thrones, şimdiye kadar bizleri defalarca şaşırttı, dehşete düşürdü ve bir sonraki bölümü merakla bekleyen, spoiler makinesi yaratıklar haline dönüştürdü. Nihayet altıncı sezonunu geride bırakan dizi bu yılın ortalarına doğru yedi bölümlük yeni sezonu ile ekranlarda olacak.



BREAKING BAD

Yayınlanma Tarihi: 2008 – 2013

Bölüm Sayısı: 62

Önünde yaşayacak sadece birkaç ayının kaldığını öğrenen, doğru düzgün bir birikim yapamamış, ailesini zor durumda bırakmamak için de her şeyi yapabilecek çok yetenekli bir kimya öğretmeni, kalan kısıtlı zamanında para kazanmak için en kolay yolun çok kaliteli meth üretimi olduğunu düşünürse ne olur? Bu andan itibaren eski öğrencisi ve ortağı Jesse Pinkman ile birlikte müthiş bir takım haline gelen, "Meth öyle yapılmaz böyle yapılır!" dersi veren Walter White'in hayatı hiç de beklediğimiz gibi gelişmemişti. Bryan Cranston'a pek çok ödül kazandıran ve özellikle de "I am the one who knocks" sahnesiyle zirveye çıkan White/Heisenberg rolü, gelmiş geçmiş en iyi yazılmış ve oynanmış dizi karakterlerinden birisi olarak tarihe geçti.



THE WALKING DEAD

Yayınlanma Tarihi: 2010 – Devam ediyor

Bölüm Sayısı: 115+

Stephen King'in eserlerini sinemaya en iyi çeviren yönetmen olarak tanıdığımız ve Shawshank Redemption, Green Mile, The Mist gibi muhteşem uyarlamalara imza atan Frank Darabont'un televizyonlara taşıdığı The Walking Dead, aslında insanların zombi görmekten bıktığı, fenalık geçirdiği bir dönemde piyasaya çıktı. Şaka değil, ilk duyduğumda "öf!" demiş ve uzun süre de bu dizinin yüzüne bakmamıştım. Dizinin en büyük başarısı da burada yatıyordu aslında, "zombiler ile alakalı bir dizi en fazla ne kadar iyi olabilir?" şeklindeki ön yargılarımızı alan, sonra da buruşturup uzağa savuran The Walking Dead yedinci sezonuna girdi ve izleyici kitlesi de halen artmaya devam ediyor. Konseptin çekişliliği tartışılabilir ancak eldeki malzemeyi bundan daha iyi işleyen pek fazla yapım görmedik.



FRIENDS

Yayınlanma Tarihi: 1994 - 2004

Bölüm Sayısı: 236

Son zamanların geyiği ile başlayalım; Friends bugüne dek televizyonların gördüğü en iyi sitcom'dur, nokta! NBC tarafından yaratılan, Manhattan'da geçen ve daha sonraları adını ezberleyeceğimiz Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlack, David Schwimmer ve Matthew Perry gibi isimlerden oluşan, adeta rüya gibi bir kadroya sahip Friends'in yeri asla dolmadı, hiçbir yapım bizi onun kadar güldürmeyi de başaramadı. Chandler Bing gibi doğuştan garip, müthiş bir karakter de cabası. Şu yazıyı yazarken bile Youtube'da açık merdiven sahnesini izlemekten alamıyorum kendimi yahu. Eğer komedi dizilerini seviyorsanız Friends'i kaçırmamanızı öneriyorum, tıpkı daha sonra yayınlanan ve bu listeye girmeyi hak eden How I Met Your Mother ve Coupling gibi.



NEREDEN NEREYE...

Oyun dünyası söz konusu olunca bir konudaki eğilimlerin yüz sene içindeki değişiminden söz etmek mümkün olmuyor elbette. LEVEL'in piyasaya çıkışından bugüne dek geçen yirmi yıl öyle bir döneme denk geldi ki, süre olarak tüm oyun tarihinin üçte ikisini, önem açısından ise çok daha fazlasını ifade ettiğini söylemek mümkün. Bugün otuzlu yaşlarını geride bırakmış olanların hatırlayacağı üzere, 90'ların ortasında -internet kayıp bir ırkın gizli silahı gibi bir şey olduğundan- herhangi bir oyun hakkında bilgi alabilmek için başvurabileceğimiz kaynakların sayısı da hayli sınırlıydı. Bu dönem tam da C64 ve SNES gibi sistemlerin geride kalmaya ve PC'lerin kaslı oyun makinaları olarak evrilmeye başladığı zamanlardı ve biz pek çok şeyi deneme yanılma yöntemiyle bulmak zorunda kaldık. Bu yeni ve güçlü oyuncağımızı aklımızı bamızımızdan almış, Amiga 500, SNES ve C64'e

her taktığımız oyunun çalıştığı dönemleri unuttuvermiştik. Artık hayatımızda "sistem gereksinimleri" diye bir gerçek vardı ve oyunun bilgisayarımızda çalışıp çalışmayacağı bile kesin olmadığından (Disket sayısı çoksa muhtemelen iyidir diye düz mantık kurduk yıllarca.) yeni döneme adapte olmaya çalıştık. Rüzgarın tam ortasında... İki boyuttan üç boyuta geçiş süreci, 1950-60'ların estetik harikası otomobillerinden, 1970'lerin baltayla şekillendirilmiş otomobillerine geçiş süreci gibiydi. 2D oyunlar sanat yönetimi ve nitelik anlamında zirve yapmıştı ama diğer taraftan da yeni dönemi temsil eden, cüzdanlarımıza göz diken üç boyutu oyunlar da baş vermeye başlamıştı. Nereden bakarsak bakalım sıkıntılı bir süreçti ve oynadığım ilk 3D oyunlardan biri de şimdilerde serinin en silik üyesi olarak hatırladığım Mech Warrior 2 idi. Oyun, alışık olmayan gözlerime o kadar garip gözüküyordu ki "böyle olacaksa

uzak dursun, gelmesin 3D" diye düşündüğümü hatırlıyorum. Bu dönemle birlikte hayatımıza 3D hızlandırıcı ekran kartları, başlardaki uyumsuzluk problemleriyle ESS ses kartlarımızı ebedi suskunluğa sevk eden DirectX, CD-Rom ve elbette WASD + mouse'un muhteşem uyumu gibi kavramlar girdi. WASD, mouse ve 3D'nin gücü birleştiğinde bu madeni en güzel işleyen de elbette daha önce Doom gibi bir efsaneye imza atmış John Carmack ve id Software oldu (Quake ile elbette). Ardından bir tavernada tabakların birbiri ardına kırılması gibi, diğer yapımcılar da bu akımı (FPS) takip etti ve oyun alışkanlıklarımız sonsuza dek değişti. 64'ler ve Gameshow ile başlayan süreçte LEVEL'in sahneye çıkması da bu dönemde oldu. Şimdi isterseniz teybi biraz geriye saralım ve o günlerde aklımızı çalmaya çalışan platformlar nelerdi, kısaca hatırlayalım.



PLAYSTATION (PSX)

PC'lerin oyunlara susamış bedenlerimizi ihya ettiği dönemlerde de piyasada konsollar vardı lakin PlayStation kendisini göstere kadar hiçbir gerçek bir tehdit oluşturamadı. Benim kendimi balık tutmaya verdiğim ve gelecek planlarımı da buna göre kurduğum muhteşem bir yazın sonunda (1995), CD sürücüsü, 2MB RAM'i ve 33Mhz gücündeki işlemcisiyle piyasaya çıkan konsol, kısa bir tökezleme döneminin ardından 1500 oyunluk muhteşem bir arşive kavuştu ve üretimi sona erdiğinde 102 milyondan fazla satış gerçekleştirmişti. PlayStation, daha sonra Microsoft'un da kendisine katılacağı konsol akımını ateşleyen cihazdı ve hikayenin geri kalanını hepimiz biliyoruz.

SEGA SATURN

Aslında 90'ların ilk yarısında tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de son derece güçlüydü, öyle ki hemen her arkadaşımın evinde bir Sega Mega Drive veya Sega Mega Drive II bulunuyordu diye hatırlıyorum. Ben o sıralarda C64'ten 386DX bilgisayarına yeni terfi etmişim ve Sega Saturn de en büyük rakibi olması beklenen PlayStation'dan aylar önce piyasaya çıktığında aklımızı başımızdan almıştı. 28 Mhz hızında bir çift Hitachi SH-2 işlemciye sahip olan bu model maalesef ilk senesinde PlayStation'ın yarısı kadar satabildi ve bu fark giderek açıldı. Saturn'ün üretimi sona erdiğinde sadece 600 oyunu vardı ve toplam satışları da 10 milyonun biraz altındaydı.



NINTENDO 64

Nintendo'nun önceki konsolları olan NES ve SNES'in ülkemizdeki ömrü dünyanın geri kalanının çoğundan daha uzun oldu aslında. Bu ürünler Micro Genius adıyla 90'ların sonunda bile ülkemizde kapış kapış satılmaya devam ediyordu. Diğer taraftan Nintendo 64 bu kadar şanslı değildi ve bu cihaza yüz sürmek ülkemizde çok az sayıda oyuncuya nasip oldu. 93.75Mhz gücündeki 64-bit işlemcisi ile piyasaya çıktığında adeta devrim yaratan, Golden Eye 007 ve The Legend of Zelda: Ocarina of Time gibi oyunlarla kendi dönemi için grafiksel bir şölen vadeden konsol, yedi yıllık üretim süresinin sonunda 33 milyona yakın satış rakamına ulaşmayı başardı. Oyun çeşitliliği açısından ise maalesef rakiplerinin çok gerisinde kalmıştı zira yedi yılda N64 için üretilen oyun sayısı sadece 388'di.



PC VE PENTIUM MMX İŞLEMCİLERİ

Pentium 166 MMX, ne Pentium adını taşıyan ilk işlemciydi, ne de MMX olarak adlandırılan işlemcilerin en güçlüsüydü. Diğer taraftan oldukça uygun bir maliyetle kendi dönemi için harika bir performans artışı getiren bu bileşim inanılmaz başarılı oldu ve bu noktadan sonra da "upgrade" çılgınlığı aldı başını gitti. Windows 95, DirectX ve Pentium MMX'e üç boyutlu grafik hızlandırıcıları ve 16-bit ses kartlarını da dahil edersek, günümüzün oyun bilgisayarlarına benzeyen şeylerin ilk defa o dönemde ortaya çıktığını söylemek mümkün. Bugün pek çok insan halen Need for Speed 2'nin bilgisayarda çalıştığı o ilk günün eşsiz tadını hatırlıyor. PC için rüzgarın karşıdan estiği dönemler de oldu ancak bugün "pc oyuncusu" diye bir kavram varsa bu dönemin katkısı yadsınmaz.



SINIRIN İKİ UCUNDA...

3DFX VOODOO 5 6000 VS. NVIDIA GEFORCE TITAN X

LEVEL'in ilk sayısından bugüne oyuncuların pek çok alışkanlığı değişse de oyununun arzu nesnesi asla değişmedi; elbette ekran kartlarından bahsediyoruz. 1997 yılında üç boyutlu hızlandırıcılar yeni yeni yayılmaya başlamıştı ve burada "ekran

kartları" tabirini kullanmaktan özellikle kaçındığımızı da fark etmişsinizdir. Bunlar, ekran görüntü biriminin öğelerinden biriydi ve Voodoo 2 gibi bir üç boyutlu hızlandırıcı aldığınızda VGA kablosu üzerinden bir 2D karta bağlamanız da gerekmekteydi. 3dfx aynı yöntemi

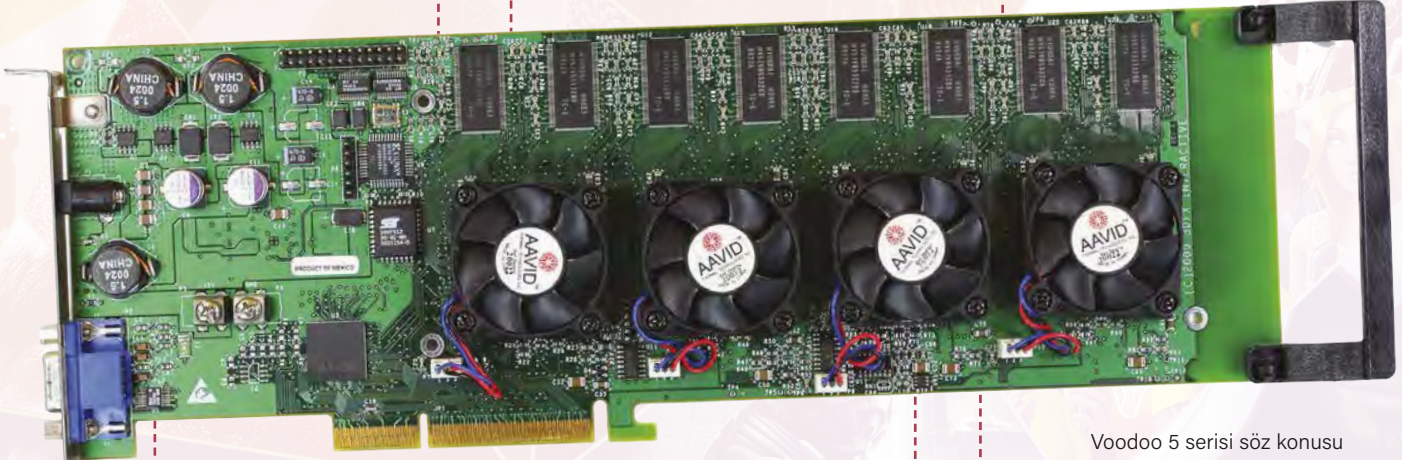
Voodoo 3 serisi kartlarında da tercih ederken, daha düşük performanslı Banshee modeli ile de 2D/3D entegre bir çözüm sunmaktaydı. Biz de kendi döneminin en "acayip" firması olan 3dfx'in en "acayip" kartını aldık, günümüzün en muhteşem ekran kartı ile karşılaştırdık.

3DFX VOODOO 5 6000

Bu ürünü seçmemizin nedeni oyunculara yönelik tasarlanan en "aşırı" cihazlardan birisi olması. Hemen belirtelim, Voodoo 5 6000 asla resmi olarak piyasaya sürülmedi ve insanlara ulaşan 1000 civarında test modelinin de çok azı günümüze ulaşabildi.

Ürün dört adet 166mhz hızında VSA-100 işlemciye sahipti ve o kadar büyüktü ki fırıncı küreği olarak kullanmak bile mümkündü. Aynı zamanda 128MB'lık hafızaya sahip ilk ekran kartı olduğunu da hatırlatalım.

Voodoo 5 6000, AGP bağlantısının sağlayabileceğinden daha fazla elektriğe ihtiyaç duyduğundan (+100W) harici bir AC adaptör ile beraber gelmekteydi.



Ürünün ne kadar verimsiz, pahalı (600\$) ve kullanışsız olduğu bir tarafa, güç açısından bakıldığında kendi zamanının en güçlü kartları olan GeForce 2 Ultra ve Radeon 7500'den daha hızlıydı.

Firmanın 2D/3D entegre çipli kartlar piyasayı ele geçirirken seyirci kalması ve kendi yoluna gitmesi, 3dfx'in 2002 yılındaki iflasının en önemli sebeplerinden birisi olarak gösterilir. Voodoo 4 serisi de düşük performansı ve yüksek fiyatıyla bu tabuta bir çivi daha çakmıştı maalesef.

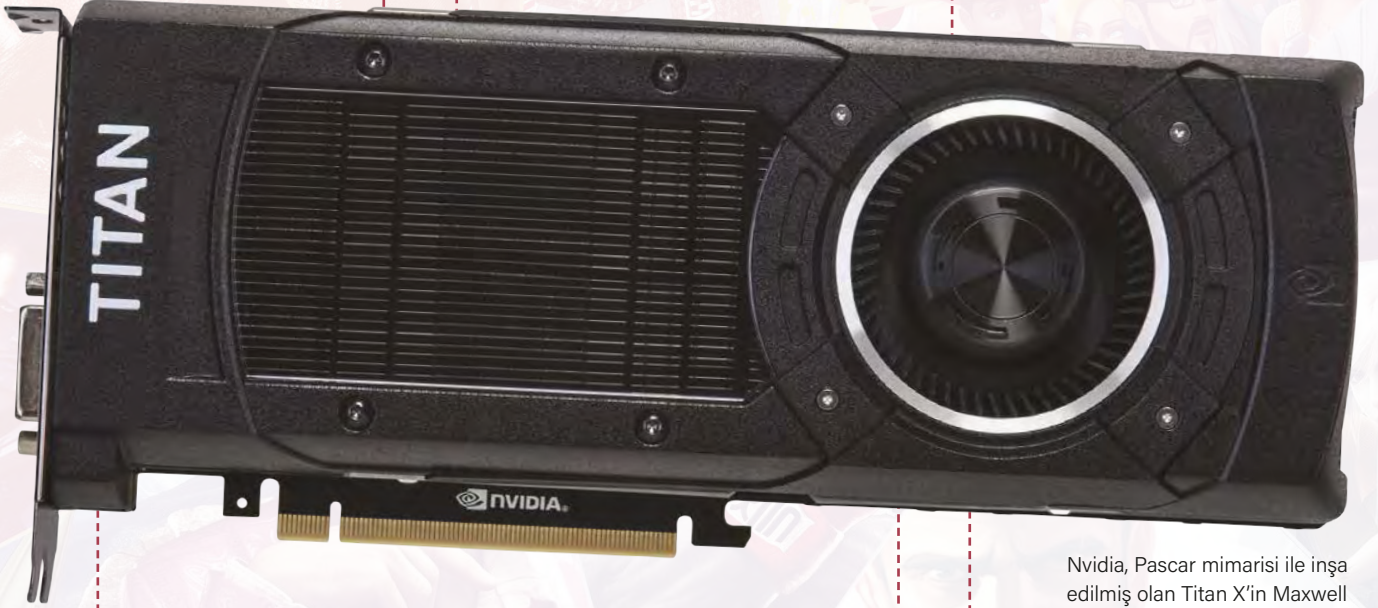
Voodoo 5 serisi söz konusu olduğunda hepsi 6000 kadar şanssız değildi elbette. Voodoo 5 6000'in dört yerine iki işlem birimi ile güçlendirilmiş bir alt modeli olan Voodoo 5 5500 piyasaya çıkmayı başardı ve maalesef tarihin fiyat/performans oranı en berbat kartlarından birisi oldu. Ürün GeForce 2 GTS'den daha pahalı olmasına rağmen performans açısından zayıf kalıyordu.

NVIDIA GEFORCE TITAN X

Belki her iki kart da kendi döneminin en iyisi ancak Nvidia'nın ortaya çıkarttığı Titan X, hangi çerçeveden bakarsanız bakın diğerinden çok daha iyi bir kart. Gelmiş geçmiş en güçlü ekran kartına sahip olmanın bedeli ise tam 1200\$!

Ürün 12GB GDDR5X RAM'e, 384-bit hafıza veri yoluna ve 1.5Ghz'de çalışan 3584 adet CUDA çekirdeğine sahip. Yükleme durumundaki güç tüketimi ise tam 250W. Bu yüzden sistem bileşenlerinize de bağlı olmak üzere minimum 600W güç kaynağı önerilmekte.

16nm Pascal mimarisi ile üretilen kartta tam 12 milyar adet transistor bulunmaktadır. İşlemci gücü ise tam 11 teraflop! Bu rakamın muhteşemliğini anlatmak için doğru kelimeleri bulmak bile zor zira GTX 1080 ile aradaki fark %20'nin üzerinde.



Kart hiç de ufak sayılmaz ve harici güç soketine de ihtiyaç duyduğunu düşünürseniz, sığdırmak için Tower serisi bir kasaya ihtiyacınız var demektir. Aynı zamanda bu kasanın oldukça da iyi havalandırılmış olması öneriliyor.

Titan X piyasada bir süreliğine bulabileceğiniz en güçlü, en muhteşem grafik kartı ve herhangi bir oyunda sıkıntı yaşamamanız için sistemi kurarken Recep Baltaş'ın deyiimiyle "bakkal amcadan yardım almış olmanız" gerekiyor.

Nvidia, Pascal mimarisi ile inşa edilmiş olan Titan X'in Maxwell mimarisi ile inşa edilmiş bir önceki Titan X'ten %60 hızlı ve sadece 200\$ pahalı olduğunu iddia etmişti. Yeni Pascal Titan X oyunlarda test edildiğinde Nvidia'nın iddialarının doğru olduğu ortaya çıktı. Özellikle de Doom'da fark %70'in üzerine çıkıyordu.

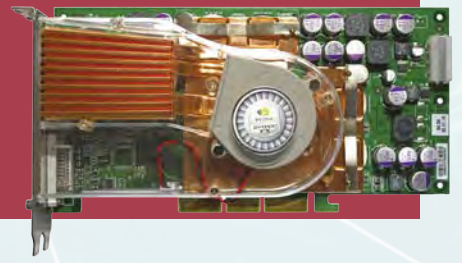
Kutular önemli

3dfx'e hiç bulaşmadıysanız bile muhteşem kutu tasarımlarını hatırlıyor olmalısınız. Günümüzde firmalar oldukça basmakalıp tasarımlar ile karşımıza çıkıyor olduklarından, Voodoo serisinin her bir üyesinin ve hatta Diamond Viper ekran kartlarının birbirinden güzel sunumlarını anmadan edemedik. Ne demiştik, kutular önemliydi. Bu yüzden de internet'in yaygın olmadığı ve bilgisayar dergilerinin de karşılaştırmalı testlere yeni yeni başladığı o dönemlerde bilgisayarınıza kafanız karışık bir halde gittiyseniz, Nvidia TNT2 ve ATI Rage 128 yerine Voodoo 3 alıp çıkmanız neredeyse kaçınılmazdı. Seneler sonra dönüp bakınca 3dfx'in son senelerinde yaptığı tek doğru şey de buymuş gibi geliyor, ne kadar üzücü.



Elektrik süpürgesi

İlk kez 2003 yılında oyuncular ile buluşan Nvidia GeForce FX 5800 Ultra, çıktığı gün serinin en hızlı ve en pahalı kartıydı. Hayli dikkat çekici tasarıma ve uzun süre rekabetçi kalmasını sağlayacak bir performansa sahip olan bu ürünü hatırlamamızı sağlayan şey ise akıllara zarar gürültüsünden başka bir şey değil. "Komşuyu uyandırır" diye tabir edilebilecek, Bruce Dickinson'ı kışkırttıktan çatlatacak bir çalışma sesi olan bu kart yük altındayken odada kimsenin uyuyamayacağına garanti veriyoruz. Merak ettiğinizin farkındayız, neyse ki Youtube üzerinde bulmanız hayli kısa sürecek.



OYUNLARDAKİ VE OYUN ALIŞKANLIKLARINDAKİ DEĞİŞİMLER

Kolay değil, tam 20 yıldan bahsediyorum. 20 yıl önce doğan arkadaşlar 20 yaşında şu an; bizim için olacak iş değil! Dergide de 20 yıl öncesinden bahsettiğimizde herkesin aklına Mario'dur, Sonic'tir, Pac-Man'dir, böyle örnekler geldi. Emre'ye, "20 yıl önce Diablo oynuyorduk." dediğimde o da biraz şaşırıyor çünkü sanıyorum ki biz, 10 yıl öncesini 1990'lar sanan, büyümeyi reddeden bir neslin üyeleriyiz.

Sene 1997...

20 yıl öncesi aslında çok da karanlık değil oyunlar açısından. Yani oyunların ilk çıkış noktalarındaki Pong'lardan, Pac-Man'lerden bahsederken bana büyük bir kasvet çöküyor; bence ortam hiç de güzel değildi.

1997'de ise örnek olarak ne varmış, C&C Red Alert, Master of Orion 2, Diablo, Daggerfall... Hepsi birbirinden iyi oyunlar değil de ne?

O dönemde elbette oyun oynama alışkanlıklarımızda bir "teklik" durumu da yok değildi. Herkes kendi evinde, bilgisayarının, konsolunun başında (PSOne hükümdarlık sürmekteydi.) takılıyor, yardım almak istediğinde oyun dergilerine veya yeni yeni şekillenen & gelişen internet sitelerine başvuruyordu. Bilgisayarlar Pentium'lara dönüşmüştü ama minimum sistem gereksinimlerinde halen 486'lar yer almaktaydı. Neyse ki disketlere veda etmiştik ve hatta oyunlar, birkaç CD'de bile sunulur hale gelmişti.

Tabii bu "tek başına oynama" geleneğini de den insanlar da yok değildi. Mesela Diablo'yu online olarak oynayan ilk Türk oyuncularından olduğumdan eminim zira kafasında bilgisayar yerine daktilo kavramı bulunan ebeveynlere "internetin varlığını" anlatmak hiç de kolay değildi. Diablo gibi bir oyunu da telefon çevirerek bağlanılan internet ile oynamak apayrı bir keyifti.

İnternette oyun oynamadan önceyse

internet kafelerin de sağladığı "LAN" oyunları meşhurdur. Yani nedir, birçok bilgisayarı aynı ağa bağlamak ve oyunları ağ üzerinden oynamak. Quake, bu işin en önemli isimlerinden biriydi. Hatta düşük sistemlerde, hız sağlamak adına oyunun tüm grafik ayarları kısıldı.

LAN partilerinin en büyük oyunuysa 2000 yılında bir Half-Life modu olarak ortaya çıkan Counter-Strike oldu -ki ben de oyunun büyük fanatığıydım. Yine Türkiye'deki ilk kablolu internet sahiplerinden biri olarak Counter-Strike'i yaprak.net sunucularında bolca oynamışlığım vardır. Bu LAN konusu uzunca bir dönem ortamın multiplayer sağlayıcısı olarak hizmet gördü. Halen de turnuvalar veya antrenmanlar için oyuncular internet kafelerin yolunu tutmakta.

PlayStation da ne?

Bilgisayar konusuna geri döneceğiz ama biraz da konsol arenasında neler oldu, ona bakalım... Türkiye dışında, konsol piyasası her zaman çok hareketliydi. Nintendo Entertainment System ve Sega Master System döneminden başlayan bu konu, ülkemizin konuları geriden takip etmesiyle bize ancak PlayStation ile uğradı.

Şu anda PSOne olarak bilinen ilk PlayStation 1994 yılında çıkmıştı ve PS2'nin 2000 yılındaki çıkışıyla birlikte evler iyiden iyiye konsollarla dolmaya başladı. Bu sırada Microsoft da bir atılım yaparak Xbox'ı piyasaya sürdü.

Konsol oyuncularının oyun alışkanlıkları ise PC'cilerden biraz daha farklıydı. Bunun



©YourJalePaper : yeah, i know
Nasirah : ne ya denit
pta : ek la ille a sniping rifle new

PSOne veya o dönemki adıyla PSX, Sony'nin konsol arenasındaki ilk cihazıydı ve çok kişi bilmez, bu alet neredeyse bir Nintendo konsolu olacaktı.





en büyük nedeni "konsol" adı verilen cihazların menşenin Japonya olmasıydı. Haliyle de konsollara üretilen oyunların en iyileri ve en çok reklamı yapılanı Uzak Doğu oyunları oluyordu. Beni örnek alalım; her ne kadar PC'de de bolca oyun oynuyordiysem de bir dönem yeterli güncellemeleri yapmadığım için oyunları PSOne'da oynamaya başladım ve RPG'nin tanımını bir anda benim için Final Fantasy oldu. PC oyuncuları Tekken'i duymamışken ben Tekken 3 oynuyordum, gizlilik oyunları bilinmezken Metal Gear Solid ile mukavva kutuyu kafama geçirmiştim.

Bu da şu demek oluyor ki PS2'nin ortalarındaki dönemine kadar konsol oyuncuları biraz Japonya'ya kaydı. PS2'de de Amerika ve Avrupa yapımı oyunların bolca var olmasıyla birlikte de PC ve konsol oyuncuları aynı ortamda buluşmayı başardı.

İnternet çağı

Tek kişilik oyunlarda kendi halinde takılan,

adventure oyunlarında saatler harcayan, FPS'lerin hikaye kısmıyla daha fazla ilgilenen oyuncular, internet alt yapısındaki gelişmeler ve ADSL'in ülkeye girip yayılmasıyla birlikte kendilerini bir anda diğer oyuncuların arasında buldu.

Dediğim gibi FPS oyunları iyiden iyiye internet üzerinden oynanır hale gelmişti. Bunu, "MMO" adındaki oyunlar takip etti. Massive Multiplayer Online açılımlına sahip olan ve Devasa Online Oyunlar olarak çevirebileceğimiz türün öncülerinden biri de elbette ki World of Warcraft oldu. Blizzard'ın

2004 yılında piyasaya sürdüğü WoW, aylık abonelik isteyen ve hali hazırda tanınmış olan Warcraft evrenini oyunculara açan, inanılmaz bir yapımdı.

WoW'un bayağı bir ilgi görmesinin ardından piyasaya birçok abonelik gerektiren MMORPG oyunu çıktı. Guild Wars da en az WoW kadar ilgi çekti ve City of Heroes ile oyuncular devasa bir dünyada süper kahraman olmanın ne demek olduğunu tattı.

Bu oyunların ortak özelliği resmen bir bağıllık istemeleriydi. Oyunda ilerlemek için saatlerinizi, günlerinizi harcamanız gerekiyordu fakat oyunlar o kadar başarılı kurgulanmıştı ki bunu zaten hayatınızın birincil amacı gibi görüyordunuz.

Bedava mı? Hemen geliyorum!

MMORPG'lerin oyuncuları ekran başına kilitlediği bilim adamları tarafından onaylandıktan ve abonelik sisteminin yorucu olduğu anlaşıldıktan sonra, Uzak Doğu'dan "bedava MMO"

oyunu fikri geldi. Bu vakte kadar da "kaliteli" olarak nitelendirilebilecek büyük oyunları bedava bulmak imkansızdı. 2000'lerin sonuna kadar böyle bir kavram oyunculara ütopya olarak gelmekteydi. (Oyunları kıranlar dışında!)

Online olarak bedava oynanabilen oyunlar oyunculuğu tamamıyla değiştirdi diyebiliriz. Abonelik isteyen oyunlar bir bir ortadan kaybolurken, kaybolmayanlar da mecburi olarak bedava sisteme geçmek durumunda kaldı. Bahsettiğim "bağıllık" konusu, "bağımlılığa" dönüşüyordu bu oyunlarda ve daha fazla başarı, daha fazla güç derken oyuncular bedava oyunların, paralı kısımlarında bulmaya başladı kendilerini. Oyunlar sizi asla para vermeye zorlamıyordu ama para verdiğiniz takdirde bir adım önde oluyor, oyundan daha fazla keyif alıyordunuz. "Mikro ödeme" adındaki bu sistem o kadar fazla tuttu ki büyük firmaların yıllarca üstünde uğraşarak piyasaya sürdüğü oyunlardan etiketleri karı solda sıfır bırakmaya başladı.

MMO oyunlarındaki bedava dönemi elbette mobil oyunlara da sıçradı. Akıllı telefonlarla birlikte zaten artık hepimizin de aşına olduğu bir mobil oyun furyası başladı ve çoğu mobil oyuna da bedava sahip olmak mümkün. İşin özünde oyuncular 20 yılda kendilerine yeni yollar buldu, 20 yıl öncesinin oyunculuğu da sürdü. 20 yıl öncesiyile şimdiki oyunculuk arasındaki en büyük fark ise internet oyunculuğu ve mobil oyunların müthiş yaygınlaşması olarak özetlenebilir. (Yerim daraldı, hızla özetlemem lazım!) Bir yandan da öyle bir devirdemiz ki herkesin zevkine göre bir oyun bulmak mümkün; her ne kadar eskiler yeni oyunculuğu pek takdir etmese de...

■ Tuna Şentuna



20 YILDA TÜRKİYE'DEKİ OYUNCULUĞUN EVRİMİ

Özetle konuya girmek gerekirse, Türkiye'de bir üretici oyun sektörü olmadığı için Türkiye'deki oyunculuk da direkt olarak dışarıya bağımlı bir yapı taşıdı ve halen de taşımakta. Örnek olarak Japonya'ya gittim, gördüm, buradaki halk tamamıyla kendi kültürünün oyunlarını benimsemiş bir durumda. League of Legends mı? Bulamazsınız. CS:GO? Elbette birileri oynuyordur ama onları görmek zor... Bunu kötü anlamda söylemedim elbette; sadece kafanızda bir tablo oluşması açısından örneklendirdim.

Biraz ondan, biraz bundan...

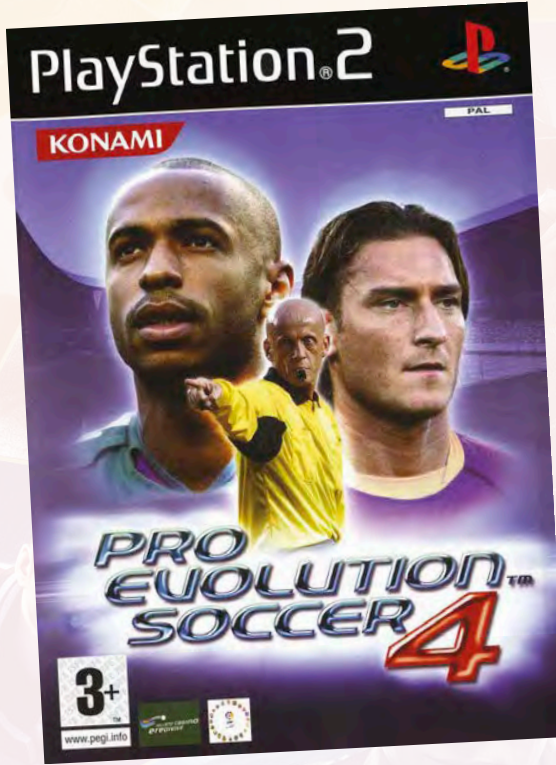
Türkiye elbette öncelikli olarak bilgisayar oyunculuğunu benimsedi. İki sayfa önce bahsettiğim üzere konsollar ülkemizde popülaritesini daha geç yakaladığından, her evde bir bilgisayar bulunmakta ve bunda yoğun bir şekilde oyun oynanmaktaydı.

Oyuncular dünyadaki tüm oyunları Türkiye'den de rahatça takip edebiliyordu; maşallah bu konuda hiç geri kalmadık. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte, aynı dünyada olduğu gibi Türkiye'de de online oyunculuk gelişmeye başladı ama yine de internet hızlarının adam gibi bir kıvama gelmesi yavaş olduğundan, bu konuda biraz geri kalmayı da ihmal etmedik. İnternet kafe kültürüyle bir dönemin fenomeni. İnternet kafede oyun oynamayan birisi kalmamıştı o dönem ve özellikle liseli gençliğin en büyük eğlencesi bu kafelere gidip bir-iki el "CS atmaktı". Bedava online oyunları da herhalde en büyük sevinçle Türkiye karşılamıştır. Döviz kurlarının paramızı deşersizleştirmesinden ötürü oyun abonelikleri zorlamakta, orijinal oyunları almak da bütçemizi sarsmaktaydı. Bu nedenle de Knight Online'lar, Metin2'ler oyuncuların favorileri arasına girdi. Konsol konusu PSONe döneminde ülkede biraz durağandı. PS2 ile birlikte yine büyük bir yaygınlık yoktu fakat PS3 ile herkesin evine bir konsol girmiş oldu. Bundaki en büyük etkenlerden bir tanesi de Pro Evolution Soccer, yani kısaca PES olarak bildiğimiz futbol sansasyondur. Dönemimizde PS kafelerin var olmasının nedeni olan PES, birçok oyuncunun evine bir tane de konsol çekmesinin nedeni olmuştur ve

bu sayede PS3, Türkiye'nin en iyi satan konsolu olmayı da başarmıştır. (PS4 geçti gerçi şu sıra.)

Şunun kırığı geldi mi?

Oyun kavramı Commodore ile birlikte ülkemize giriş yaptıysa, bilin ki o vakitten beri "kırık oyun" dediğimiz konu da Türkiye'nin bir gerçeği olmuştur. Oyunların disketlere sığıdığı dönemde bilgisayarlar "disket çekme merkezi" olarak adlandırılmaktaydı ve bunlar daha sonra CD'cilere dönüşmüştü. Resmi bir dağıtım firması yok; internetten oyun indirmek diye bir şey de yok 20 yıl önce; eh, oyunları nasıl edineceğiz? İşte bu yüzden kopya oyun mevzusu Türkiye'de o kadar gelişti ki ülkeye giriş yapan yüksek kalite kopya oyunların önü kesilemeyince, devlet bir dönem bu oyunlara bandrol basıp işi resmileştirme yoluna bile gitti. Konsollarda da benzer bir durum söz konusuydu. Hele PSONe'in ne olduğu daha anlayamamış bile, PSONe oyunlarının kopyaları tüm oyun mağazalarını süslüyordu. PS2 de hızla kırıldı ve onun oyunları da kolayca bulunabildi. PS3'te ise bu konunun önü kesildi ve konsoldaki kopya mevzusu zora girdi. Her ne kadar "harddisk'e oyun atma" gibi bir metot bulundaysa da PS3'ün online olanaklarının kaybolmasına neden olan bu yöntem çok da tercih edilmedi.



"Bir el PES atalım, sonra şey yaparız..." sözüyle kaç kişi o "şeyi" yapamamıştır...





Oyun yapımcılığı

Bakin tam yamacımda LEVEL'in 2. sayısı var. İncelemelerde de İstanbul Efsaneleri yer almakta. O sıra Detektif Fırtına da çıkmış... Anlayacağınız Türkler, oyun yapımcılığını seven ve benimseyen bir millet.

Lakin Türkiye uzunca bir süre "fakir" olarak adlandırılabilir bir ülkedydi. Dolayısıyla oyun yapımına ayıracak para, yapacak yatırım resmen bulunamıyordu. Oyun yapmaya hevesli arkadaşlar kendi imkanlarıyla, beğendikleri oyun türlerine uygun yapımlar ortaya koymaya çalışıyorlardı.

Türkiye'deki ilk büyük oyun denemesi Ceidot firmasının Ceiron adlı oyunuyla ortaya çıktı. "Dünya'da hit olacak bir oyun hazırlıyoruz." sözlerini benimsedikleri için kocaman bir ekip ve büyük hayallerle yola çıkmışlardı. Tabii AAA kalitesinde bir oyun hazırlamak kolay iş değil, sanıyorum ki işler tam istedikleri gibi yürümedi ve Ceidot küçüldü, Ceiron basitleşerek Hükümran Senfoni adını aldı.

Ceidot başka birkaç oyunla online arenada var olmaya devam etti fakat 4 yıl kadar önce stüdyo kapanmak zorunda kaldı.

Tam bir "Türkiye firması" olarak nitelendirilebileceğimizi düşünmemesem de firmanın kurucuları üç Türk kardeş olduğundan, Türkiye'nin gururu Crytek de ülkemizde oyun yapmanın ne demek olduğunu bize göstermiş oldu.

Evet, AAA kalitesinde oyun yapmak ve bunu muhteşem bir oyun motoruyla taçlandırmak Crytek'in işiydi ve Türk yapımcıların da, "Hmm, demek bu iş böyle oluyormuş" demesini sağladı. Tabii Crytek Almanya'da konuşlanmakta ve işinin ehli çalışanlarla hareket etmekteydi; Türkiye ile karşılaştırmak çok doğru değil ama Crysis gerçeğini de Türkiye başlığı altında işlemem olmaz.

Türkiye'de oyun yapımcılığı hiçbir zaman tam bir iş modeline oturtulamadı aslına bakarsanız. Her ne kadar ODTÜ Atom güzel bir atılım olsa da dünya ile boy ölçüşecek pek az yapımlar Türkiye'den çıkabildi. Bağımsız oyunların tüm dünyada yaygınlaşması ve mobil oyunların yükselişi ile birlikteyse artık ciddi anlamda bir Türk oyunu bolluğu var. Bir de buna bedava online oyunların Türkiye yayıncıları, Türkçe destekle eklenince, Türkiye'nin oyunlar açısından tam bir bolluk yaşadığını söyleyebiliriz.

Bugün

Türk oyuncularının profilini çizmek gerekirse, artık evlerdeki konsolların artışı yadsınmaz bir gerçek. Lakin bedava online oyunlara olan ilgi de gerçekten devasa bir ölçüde. Özellikle League of Legends gibi bir gerçek var ki daha uzunca bir süre LoL efsanesi sürececek gibi duruyor. Bunlarla birlikte

akıllı telefonların herkesin elinde olmasıyla birlikte büyük bir mobil oyunculuk da söz konusu. Hayatında konsol veya bilgisayarda oyun oynamamış insanlar artık telefonlarda bolca oyun oynayabiliyor. Türkiye'de de bu konu bir hayli revaçta. ■ Tuna Şentuna



LEVEL TAYFASI

TUNA ŐENTUNA

LEVEL'in "yangından ilk kurtarılacaklar listesi"nin bařında gelen Tuna, LEVEL'da hicri takvime gre 7 Őevval 1424'den beri bulunmaktadır. Son derece yavař ykseliřini nnden asla ekilmeyi bilmeyen arkadaşlarına borçludur ama řu anda keyfi yerindedir. Tuna bolca oyun oynar, izgi-roman okur, Japonya'ya karřı sempati, evde ise 2 adet kedi besler.



EMRE ZTINAZ

İřte bir bařka dinazor arkadaşımız... (Yařı kemale erdi.) řu dergideki her trl grafik ğeden sorumlu olan Emre, zaman zaman dergiye yazılarıyla da katkı saęlamakta. Emre tm Blizzard oyunlarıyla ili dıřlıdır, EA ve Ubisoft oyunlarının da biroęuna karřı mthiř bir ilgi duyar, boř vakitlerinde de mobil oyunlar yapar. ok ynl olmak byle bir řey!



KRŐAT ZAMAN

KrŐat'ı tanıdığımızdan beri saęları uzundu. Bir sre sonra kestirdi, sonra yine uzadı. Bu bir. İkininci KrŐat bir eřit 1. ve 2. Dnya Savařı eseridir. Bu dnemlere ok ilgi duyduęundan World of Tanks'te bst dikilmiřtir. LEVEL'in her trl iřine kořan KrŐat'ın herkes -ama herkesle- arkadaş olması da řphe eken bir durumdur. (Kesin ajan!)

CEM ŞANCI

LEVEL'la birlikte kol kola ilerleyen, yine en eskilerden olan Cem Ağabeyimiz, ona "Cem Ağabey" dediğimizi duysa bizle bolca dalga geçecek bir karakterdir. Sayısız kitap yazmıştır Cem ve bu sayede de dergideki herhalde en edebi kişi o olmaktadır. Bilim-kurguya karşı olan sonsuz ilgisi takdire şayandır.



ERTUĞRUL SÜNGÜ

"Tüm yaşlılar da bizdeymiş, maşallah" dedirten Ertuğrul'u, içinde "RPG" geçen herhangi bir ögenin yanında bulabilirsiniz. RPG buluşmaları, çizgi-roman hadiseleri, film gösterimleri gibi ortamlarda anında boy gösteren Ertuğrul, dergimizin de RPG üstadı olarak anılmaktadır. Kendisi dergi yazarlığı dışında da yaklaşık 12bin farklı işle de uğraşmakta; o kadar zamanı nasıl buluyor biz de bilmiyoruz...

ERTEKİN BAYINDIR

Tam 11 yıl önce, 2006 yılında LEVEL'a adım atan Ertekin'in gerçek yaşını burada söylemeyeceğiz. "Senior" klasmanında dergiye katkı sağlayan Ertekin Ağabeyimiz, LEVEL dışında başka işlerle de meşgul olan, ekibin bir diğer önemli ismi.





ENES ÖZDEMİR

LEVEL'a LEVEL'in eki, Online Oyun Dergisi ile adım atan Enes, kısa sürede başarı basamaklarını ardı arkasına... Elbette böyle klasik bir söylemde bulunmayacağız ama Enes gerçekten başarılı bir arkadaşımız. Dergide oyun incelemelerinden tutun da LoL ve CS:GO bölümlerine kadar, birçok alanda iyi işlere imza atıyor, savaş sanatlarına karşı da büyük bir ilgisi var. (Ona karşı dikkatli olun!)



İLKER KARDEŞ

"Acil mi? Burada bütün işler acildir." mottosuyla yola çıkan İlker, aslında 2008 yılında LEVEL'da yazmaya başladı fakat sonra ortadan kayboldu. Geçtiğimiz aylarda ise dergiye son hız dönüş yapan İlker için "oyun gurusu" desek yalan olmaz. Efendim? Eşi mi? Evet, onu da yakından tanıyorsunuz...



CEYDA DOĞAN KARDEŞ

O bir Cosplay'ci. O bir oyun delisi. O bir Doctor Who manyağı. O daha birçok şey ama en temelinde bir "CepEjleri." LEVEL'in Cosplay sayfalarını renklendiren Ceyda'nın da İlker gibi bir mottosu yok değil. "Yalvarma, kazan. Ancak böyle başarılı olabilirsin." diyor Ceyda ve doğru söylediğinden bir dakika bile şüphe etmiyorsunuz. (Yalvarırsanız ağzınıza vurur.)



TOLGA YÜKSEL

Tolga da LEVEL'a Online Oyun Dergisi'nden transfer edilmiştir ve o vakitten beri derginin birçok alanında söz sahibidir. Spor ondan sorulur, detaylı konuları o inceler Mercek Altında bölümünde... Mobil oyunlarda da o uzmandır. Eh, bize de onu takdir etmek düşer. (Tolga aynı zamanda okçulukla da ilgileniyor, çok uzağında durmayın. (Yakınında durursanız vuramaz.))



MERVE ÇAY

Otaku-chan'ın sahibi Merve'yle nasıl tanıştık, dergide nasıl yazmaya başladı, bunu hatırlamasak da (Dergiye sızmış!) kendisinin anime yazıları son derece büyük bir hevesle okunmakta. (Anket sonuçlarına güvenimiz tam.) Merve-chan ganbatte ne!



AHMET RIDVAN POTUR

Meğer Ahmet de tam dört yıldır bizimleymiş; zaman ne kadar da hızlı geçiyor... Neo'nun izinden gide gide bir sanal gerçeklik gözlüğüne dönüşen Ahmet, "Ekip bölümü için fotoğraf lazım" dediğimizde bize en muhteşem fotoğrafları da yollamış kişidir. Bilgisayar mühendisi olarak mezun olmasına ramak kalan Ahmet, belki oyun yapar da dergide inceleriz diyoruz...



OLCA KARASOY

Anime üstüne tez yazan kaç kişi gördünüz? İşte bir tanesini biz kaptık, LEVEL ekibine ekledik! Anime ve manga ilgisinin yanında oyunlarla da haşır neşir olan yeni transferlerimizden Olca, vaktinde muhabirlik bile yapmıştır. (Gazetecilik mezunu olduğundan mütevellit.)



RAFET KAAAN MORAL

Bir başka yeni yazarımız Rafet Kaan'ın hangi ismini kullandığı tam olarak bilinmemekle beraber, dergide yaptığı işlerle ismini (Acaba hangisini?) okurlara çoktan duyurmuş durumda. Çoğu yazarımız gibi o da anime ve oyunlarla iç içe ve hatta anime-inceleme.com adresinin de sahibi.



RECEP BALTAŞ

Uzunca bir süre "DVD'den sabit diske" sıfatıyla anılan Recep, 10 yıla yakın bir süredir derginin donanım işleriyle meşgul olmakta. Recep, Technopat.net'te de teknolojiyle içli dışlı bir hale gelmiş durumda ve sanıyoruz ki kuramayacağı, kurtaramayacağı teknolojik bir cihaz yok. Ülke dışına seyahatleriyle de ünlenen Recep'i Teknik Servis kısmında görebilirsiniz.



ERMAN UTKU ERCİYAS

LEVEL'in modern zamanlarının "en geç teslim edilen inceleme yazısı" rekorunu açık ara elinde tutan Utku, en son geçtiğimiz günlerde "Andromedaaaaa!" diye bağırıp uzaklara doğru koşarken görüldü. Ayrıca kendisi taze baba, Minik Onur Mert'e ve Erciyas ailesine ömür boyu sihat diliyoruz!



CANTUĞ ŞAHİNER

Yanlış hatırlamıyorsak Cantuğ dergiyi eleştirmek için bir e-posta atmıştı ve ardından kendini yazar koltuğunda buldu. O vakitten beridir de dergide oyun incelemeleri yapan Cantuğ, şu anda rahatsızlığı nedeniyle yazılarına kısa bir ara vermiş durumda. Geçmiş olsun diyor ve onu tekrar aramıza bekliyoruz!



EGE TÜLEK

Derginin "garip oyunlar" kısmından sorumlu olan Ege'yi her türlü enteresan yapımın arkasında görebilirsiniz. Gerçek hayatta da enteresan bir kişilik olduğunu düşünüyoruz lakin dergide kendisiyle yüz yüze tanışan var mı henüz emin değiliz. (Daha da gizemli oldu!)



ERCAN UĞURLU

CHIP Test Merkezi'nden herkese merhaba! Ekibin ekran kartlarına fısıldayan, inceleme ürününü 23 kat yukarıdan hissedebilen güzide üyesi Ercan, bu sıralar aklını Youtube fenomeni olmakla bozdu, ne desek dinletemedik... Tüm bu sürecin ibret verici sonucunu fotoğrafta görüyorsunuz.

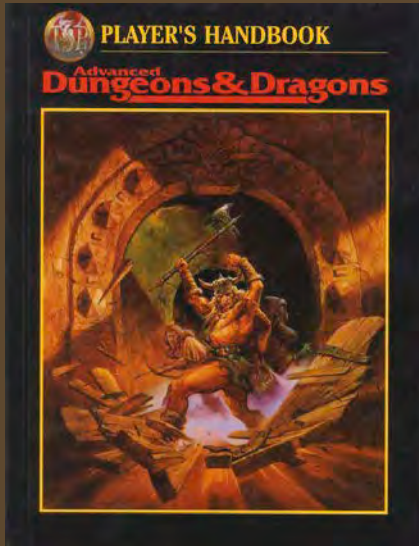
ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

En sevdiğim RPG okuru, selamlar. Bildiğiniz üzere uzun süredir RPG Günlükleri ile karşınızdayım. Bir dönemler RPG dünyaları hakkında elden geldiğince konuyu abartmadan detaylı bilgiler verdim. Ejderha Mızrağın- dan, Unutulmuş Diyarlara, Ravenloft'tan diğer farklı dünyalara kadar birçok konu hakkında atıp tuttum. Yeri geldi FRP nedir, nasıl oynan- malıdır deyip, birkaç sayıya ancak sığan dosya konuları yazdım. Yetmedi, unutulup gitmiş olan ve belki de halen en iyi RPG sistemi olan

SAGA hakkında sayfalarca tanıtım yaptım. Son bir iki yıldaysa yüzümü daha ziyade ülkemizde olan olaylara çevirdim. Eskinden yılda sadece birkaç tane olan röportajlar, artık sayfanın ana formatına dönüştü. Ülkemizde olan yenilikleri yakalamak adına sanıyorum doğru bir karar verdim. Verdim ama işte tüm bunlar sadece son sekiz yılda olanlardan ibaret. Aslında RPG gibi bir başlık, öyle kısaca anlatılacak, bir iki dünya ve sistemle sonuçlanabilecek bir şey değil. Bunu zaten hepimiz biliyorsunuz. RPG koskoca bir başlık ve her gün farklı şekillerde gelişmeye devam ediyor. İlk defa ortaya çıktığı 1974 yılından beri geçen sürede acaba kaç tane alt başlığa kavuştu? İlk olarak sadece kalem ve kâğıtla deneyim edilen masa üstü RPG'ler, zamanla birçok farklı fantastik ve bilim kurgu roman ile gide- rek daha da dikkat çekici bir hal aldılar. Bugün Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarların yarattığı dünyalar, binlerce oyuna konu oluyor. Hoş, özellikle 90'lı ve 2000'li yılların başına damgasını vuran bu yapımlara olan ilgi bugün eskisi kadar değil ama olsun, bu da farklı bir gelişme. Tabii hâlihazırda olan RPG sistem- lerinin romanları kullanması kadar, önceden yazılmış roman ya da senaryoların da sonra- dan bir sisteme adapte olduklarını biliyoruz. Özellikle vakti zamanında Alternity sistemi altında StarCraft için üretilmiş olan özel kutu, bugün halen keyifle deneyim edilebilen bir

yapı sunmaktadır. Yine de masa üstü RPG oyunları hemen her dönem kendisini yeniledi. 20 yıl önce ile bugün tartıştığımız yapılar kimi zaman benzeşiyor olsa da bir noktada çok farklı noktalara doğru ilerliyor. İlk üretilen Dungeons & Dragon'u ele alalım. Ülkemizde az miktarda insanın deneyim edebildiği bu sistem, gerçekten hantal bir yapı sunuyordu. Fakat daha önce denenmemiş bir konsepti hayata geçirdiği için öyle görünüyor ki işini gayet iyi yapmıştı. Esas dikkat çekense AD&D 2nd Edition olarak piyasaya sürülen oyundu. İşte bu oyun sayesinde tüm dünya RPG ile tanıştı diyebiliriz. 2000 yılında üretilen 3rd Edition ve onu takip eden 3.5 Edition her ne kadar önceki sistemleri büyük oranda geliştirmiş olsalar da, 2nd Edition ile 80'lerin sonu 90'ların başında o kadar çok masa üstü oyun ortaya koyuldu ki dijital dünya bu sistemi kısa sürede benimsedi. Bundan 20 yıl kadar önce Final Fantasy VII gibi efsane oyunları deneyim ediyorken, oyun camiası sadece bir yıl sonra, akabinde adını CRPG dünyasına altın harflerle yazdıracak Baldur's Gate isimli oyunla karşılaştı. Özellikle 2000 yılında çıkan ikinci oyunuyla hemen her türlü oyun eleştirmeninden tama yakın not alan Baldur's Gate 2, bugün Enhanced Edition'ı ile yeni nesil bilgisayarlarda halen deneyim edilebilmekte. Tabii buradaki en önemli nokta, masa





üstünde bulunan ve tamamen fiziksel zarla oynanan bir sistemin, bilgisayar ortamına aktarılmasıydı. D20 System olarak bilinen belirleyici zarrın 20'lik zar olduğu ve birçok irili ufaklı detaya sahip olan sistemin, dijital ortama aktarılması, gerçekten oyun tarihi için büyük bir dönüm noktasıydı. Sistemden harici olarak ortaya çıkartılan senaryo akışı da tam da masa üstünde RPG oynayanların aradığı tarzdaydı. Diyaloglara casabası... Aradan geçen yıllar içerisinde nihayet 3rd Edition kural sistemi ile üretilen Neverwinter Nights'a kavuştuk. Farklı bir grafik yaklaşımı ile karışımıza çıkan oyun, her ne yaptıysa Baldur's Gate II'nin gölgesinde kaldı. Aslına bakılacak olursa bugüne kadar üretilen birçok CRPG, bir şekilde Baldur's Gate II'nin önünden bile geçemedi... Nitekim geçen yıllar içerisinde RPG türü, diğer oyun türlerinin de içerisinde kendisine yer buldu. Bugün birçok türdeki oyun, esasen RPG'lerin beraberinde getirdiği karakter geliştirme, verilen kararlara göre değişen oyun sonları, genel oyun mekaniğindeki ince noktalar gibi birçok farklı temayı kullanıyor. RPG dünyasının etrafında yarattığı bu etki sadece farklı türleri etkilemekle kalmadı, kendisini de baştan aşağıya değiştirdi. Özellikle Dragon Age 2 ile konsollarda da bir şekilde var olmak isteyen RPG, günün sonunda kendisini bugün ARPG, yani Action RPG olarak buldu. Aksiyonun tavan yaptığı ama bir yanda da senaryo, diyalog ve genel atmosfer itibarıyla olabildiğince klasik RPG'lere bağlı kalmaya çalışan oyun modeli, birçok farklı oyun severin dikkatini çekmeyi başardı. Yine de 2010'lu yıllarda CRPG hasreti giderek arttı. Her ne kadar arada üretilen Mass Effect serisi büyük bir açığı doyursa da yeterli olmadı. Bu sefer devreye Obsidian Entertainment girdi ve 2015 yılında Pillars of Eternity adında bir oyun üretti. Birçok açıdan Baldur's Gate II'yi yeniden hatırlamamıza imkân sunan yapım, yeniden CRPG dünyası-

na bir hareket kattı. Bugün, son olarak Kasım 2016'da üretilmiş olan Tyranny isimli oyun ile piyasada olan CRPG türü, öyle görünüyor ki nesiller değişse de hep var olmaya devam edecek. Evet, bu çok iddialı bir söylem oldu ama tıpkı moda sektöründe olduğu gibi bazı şeyler bir noktadan sonra eskiye dönüyor. Kimileri için hasret, kimileri için kalitenin ta kendisi. Sizin için hangisi bilmiyorum ama RPG çerçevesi içerisindeki her türlü etkileşim bir şekilde özüne dönüyor ve her daim de dönecek gibi duruyor. Fakat bu dönüşümün birçok farklı açısı söz konusu. Özellikle ülkemizde yirmi yıl önce kurulan Sihir Cafe ile başlayan, 2000'li yıllarda Saklıkent Cafe ile devam eden FRP kültürü, 2005 ile 2011 arasında Üniversitelerin Bilimkurgu ve Fantastik Edebiyat kulüpleriyle yaşamaya devam ederken, 2011 yılında açılan Pegasus Oyuncak, tıpkı ilk üretilen CRPG'lerde olduğu gibi kafe kültürünün yeniden doğmasını sağladı. Bu noktada Magic the Gathering ve Warhammer gibi oyunların uzun yıllardır deneyim eden insanların katkısını es geçmemek lazım. Düşünsenize, kafe kültürü ile başlayan bir oluşum, aradan geçen 20 yılın ardından yine benzeri bir şekilde vücut buluyor ve bu kültüre katkı sağlayan insanların liderliğinde büyüyor, gelişiyor. Bu esnada birçok insan bir araya gelip KONTAKT gibi devasa organizasyonlara el atıyor. Maskeli balolar Cosplay'e dönüştüyor. Sadece Beşiktaş ve Kadıköy'de, o da DivX formatında bulunabilen animeler, bugün Full HD olarak seyredilebiliyor, hatta Türkçeye çevriliyor. Hele hele dilimize çevrilen Türkçe çizgi romanlar herhalde altın çağ çarpı ikiyi yaşıyor... Gördüğümüz gibi 20 yıllık süreç içerisinde RPG dünyasında büyük bir değişiklik yaşanmış. Kimler gelmiş, kimler geçmiş ama RPG her daim özüne sahip çıkmayı başarmış. Bakalım önümüzdeki yıllarda ne gibi bir RPG dünyası işleyişi ile karşılaşacağız. Heyecan dorukta! ■



Ne Okudum

Görme Biçimleri

Geride bıraktığımız Ocak ayının başında vefat eden John Berger tarafından

yazılmış olan, muazzam bir eseri okudum. Sanata bakış açısı ile dikkat çeken ve de sanat eleştirmenliği ile ilgi odağı olmayı başarmış olan Berger, aynı zamanda senaryo ve belgesel yazarlığı da yaptı. Yazdığı birçok roman dilimize çevrilmiş olsa da ilk olarak "Görme Biçimleri" isimli kitabını okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Özellikle oyunlar hakkında akademik çalışma yapanlar, Berger'in fikirlerinden ziyadesiyle etkilenenecektir.

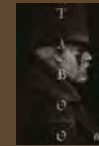


Ne Dinledim

Hedningarna

Vikings dizisini takip edenler zaten Wardruna adına aşinadırlar. Benzeri tarzda

müzik bulmak zor gibi düşünebilirsiniz ama Hedningarna, her ne kadar Wardruna kadar olmasa da kendisine özel bir Viking Folk ezgisine sahip. 1987 yılında kurulan grup, bugüne kadar geçen sürede on adet albüme imza attı. Biraz elektronik biraz da elektrogitar ile süslenen İskandinav melodileri, hemen her tarzda dinleyicinin kulağına hitap edecektir. Benzeri gruplara göre ritmin biraz daha hızlı ama ruhun hep Kuzeyde yaşamasına imkan sunan bir grup.



Ne İzledim

Taboo

İlk bölümü 7 Ocak 2017'de yayınlanmış olan dizi, farklı ve yoğun bir hikâyeyi

anlatıyor. Siz bu satırları okurken ben de ancak üçüncü bölümünü izleyebilmişim. Nitekim bu üç bölüm bile diziyi tavsiye etmeye yetti. Dram olarak sıyrılmadıkları dizide, fazlasıyla Doğu Hindistan Şirketiyle haşır neşir oluyoruz. Koloni dönemi Hindistan'ı açısından büyük önem taşıyan bu şirket aracılığı ile ortaya çıkanlar ve pek tabii ana karakterimizin başına gelenler kesinlikle görmeye değer. 1814 yılı İngiltere'sinde geçen dizi, sekiz bölümlük bir seri olacak. Umarım finali de giriş gibi olur.

VE PLAYSTATION VR SAHNEDE!

Bundan aylar ve hatta yıllar önce deneyimlediğim ilk Oculus Rift prototipi beni o kadar çok etkilemişti ki o dönemden beri sanal gerçekliğin "yeni nesil eğlence" olacağını düşünüyorum. Oculus'un ardından HTC Vive sahneye çıktı ve kronolojiyi tam hatırlamasam da, bir ara Sony'den Morpheus kod adlı PSVR söylentileri gelmeye başladı.

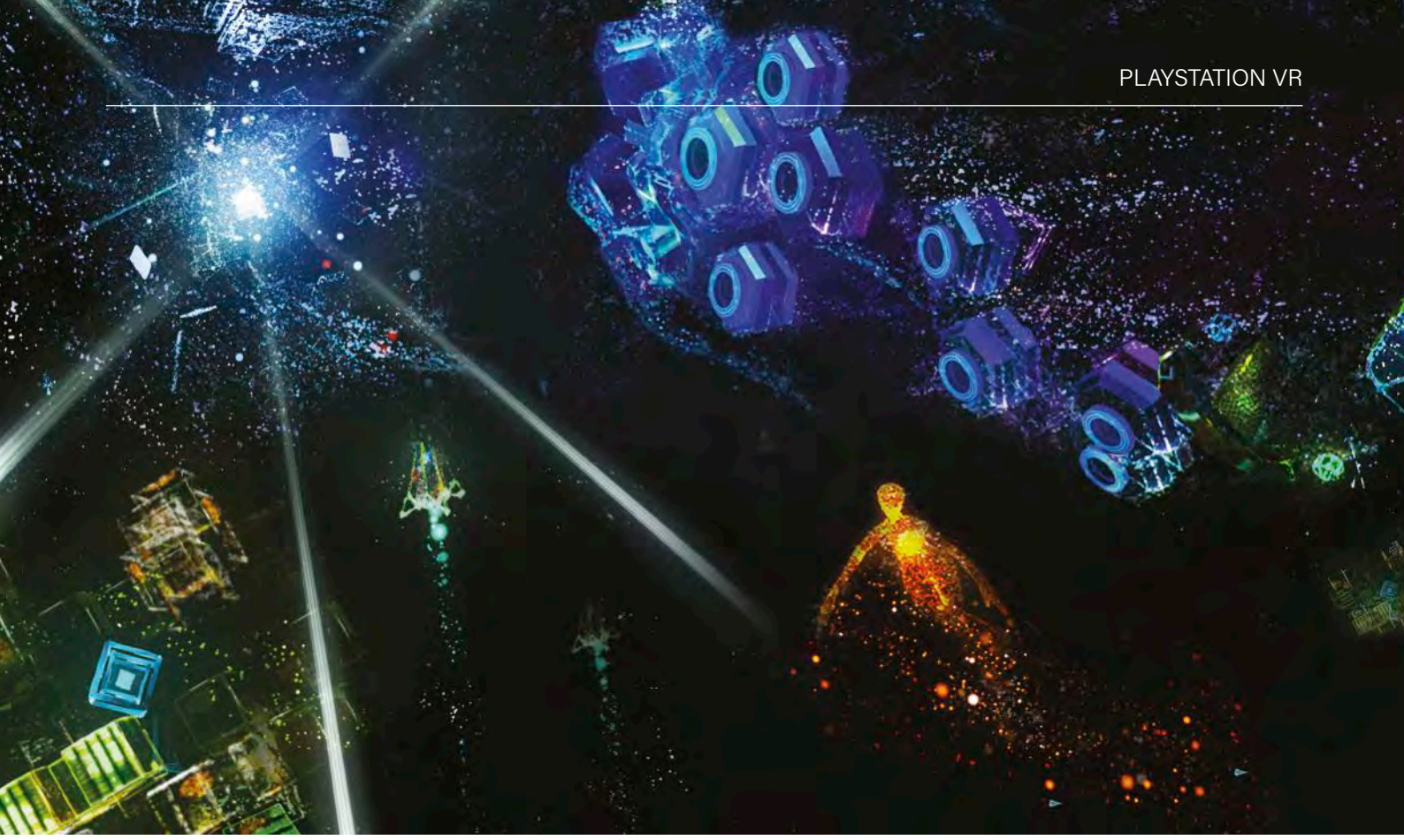
Oculus ve HTC'den farklı olarak Sony'nin sanal gerçeklik projesi bir kademe daha ileride heyecan vericiydi zira ulaşılabilirlik anlamında diğer tüm sanal gerçeklik cihazlarına fark atacaktı. Bir kere son model bir bilgisayara ihtiyacınız olmayacaktı. Oyunları tanıtmak için uğraşmayacaktınız. Ülkemizde bulunması bir hayli güç olan diğer sanal gerçeklik cihazlarıyla karşılaştırıldığında Sony dağıtımıcılığı söz konusu olacaktı ve bu da bizi tek bir şeye yöneltti: Çıkış tarihi. PSVR çıktığı gibi onu satın alabilecek ve anında deneyimleyebilecektik –ki 24 Ocak'ta (Biz daha önce ulaştık tabii.) tüm Türkiye PSVR'a ulaşabildi.

Önceki sayıda PSVR'ı donanım bölümümüze konuk ettiğimiz için teknik özellikleri atlıyoruz lakin şunu bilmelisiniz ki kaskın kafanıza oturuş şekli ve hassasiyeti son derece iyi bir seviyede. 3 saat boyunca oynadığım bir oyunda zerre rahatsızlık duymadım örneğin.

Şunu da bilmelisiniz ki cihazın çalışabilmesi için bir PS Camera'sına ihtiyacınız var. Bunu da odayı iyi görecektir bir yerde konumlandırmanız gerekiyor. Ayrıca PSVR'dan tam anlamıyla keyif almak için iki adet de PS Move kontrol cihazı almanızı şiddetle tavsiye

ediyorum. Böylece –destekleyen- oyunları gerçek anlamda hissedebiliyorsunuz. Şimdi gelin, elimize ulaşan PSVR oyunlarıyla birlikte bir yolculuğa çıkalım. Her oyunu buraya sığdıramadığımız için bir çeşit "PSVR Bölüm 2" de hazırlayabiliriz, haberiniz olsun...





YAPIM MONSTARS DAĞITIM ENHANCE GAMES TÜR MÜZİK / AKSİYON

REZ INFINITE

Zamanın eskitemediği oyunlar vardır ve bunların bir kısmını ezbere sayabilirsiniz. Pek azınızın bunların arasına Rez'i dahil edeceğini düşünüyorum zira Rez, konsol piyasasının bu kadar gelişkin olmadığı bir dönemde piyasaya çıkmış bir oyundu. Hatta bir Dreamcast oyunuydu diyeyim, siz anlayın... Daha sonra PS2'ye de uyarlanan oyun, elektronik müziğin aslında tanınan ama popüler kültürde çok yer bulamamış ünlülerine ait parçalarla bezenmişti ve dönemi için harika bir oyundu.

Yapımcılar Rez'in sanal gerçekliğe de son derece uygun olduğunu anlamış olacak ki orijinal oyunu allayıp bullayıp, yeni bir bölüm ve birkaç yeni özelliklerle birlikte karşımıza çıkartmış durumda ve peşinen söyleyeyim, bu oyun PSVR için yapılmış! Rez'de olay şu arkadaşlar: Bir bilgisayar ağında ilerleyen, bir çeşit varlığı kontrol ediyoruz. Bu varlık tren rayları üzerinde ilerlercesine, otomatik olarak hareket ediyor ve bize de önümüze çıkan engellere hedef alıp ateş etmek kalıyor. Hatta 8 taneye kadar hedef seçip tek seferde, güdümlü füze atarışçasına bir hareket uyguluyoruz. Amaç rakiplerimiz bize saldırmadan önce onları yok etmek, saldırıyı

gerçekleştirdilerse bize doğru gelen mermileri vurmak. (Mermi diye basitleştirdim ama daha farklı bir şeyler geliyor üstümüze.) Fakat olay oynanıştan çok, oyunun arka planındaki müzikle yaptığımız hareketlerin uyumu ve her bölgeyi aştığımızda müziğin daha da bir coşkuyla hızlanması. Q Entertainment'tan tanıdığımız Tetsuya Mizuguchi'nin hayal gücünü konuşturduğu bir ortam söz konusu ve bu, ünlü elektronik müzik yapımcılarının eserleriyle birleşince ortaya Tron-vari görüntüler çıkıyor.

Her yok ettiğimiz düşmandan bir şey çıkmasa da bazılarında mavi, bazılarında da kırmızı güçlendiriciler düşüyor. Mavi olanlar bir sonraki seviyeye (Bunu bir çeşit sağlık puanı güçlenmesi gibi düşünebilirsiniz.) evrimleşmemizi sağlıyor, kırmızı olanlar da Overdrive gücü sağlıyor. Overdrive da ekrandaki tüm düşmanlara kısa bir süre boyunca hasar vermenizi sağlayan, önemli bir özellik.

Ken Ishii, Keichi Sugiyama, Joujouka, Oval gibi elektro-

nik müzik sanatçılarının katkı sağladığı oyunun VR versiyonuna özel olarak AreaX adında bir bölge bulunuyor. Burada karakterimizi biraz daha özgürce kullanabiliyoruz ve Rez 2 diye bir oyun yapılsa, neye benzeyeceğini de buradan görüyoruz. PSVR olmadan da oynanabilen Rez Infinite kesinlikle PSVR aldığımızda satın almanız gereken bir müzik şöleni. Tabii elektronik müzikten köşe bucak kaçırırsanız Rez Infinite sizi eğlendireceğine üzebilir bile. Ama yine de denemeden geçmeyin!





YAPIM **SUPERMASSIVE GAMES** DAĞITIM **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** TÜR **KORKU / AKSİYON**

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

PSVR ile birlikte gelen demo diskinde de kendine yer bulmuş olan Until Dawn, daha önce PS4'te oynadığımız korku oyunundan bir hayli farklı bir yapım. Orada bir çeşit macera yaşıyorduk, burada ise bir korku parkında, hiç de tekin olmayan bir maden vagonunda ilerliyoruz. Ortak nokta ise iki oyunda da amacımız hayatta kalmak! Rush of Blood aslında bir PSVR oyunu olarak son derece iyi bir iş başarıyor. Hem size luna-park heyecanı yaşıyor, hem korkutuyor, hem

de atış yeteneğinizi sorguluyor. Her bölümde amacımız parkta, raylar üzerinde ilerlerken karşımıza çıkan engellerden kafamızı sağ sola kaçırıp sakınmak ve önümüze çıkan, korku filminden fırlamış gibi görünen düşmanları bize ulaşmadan vurmaktır. Bunun dışında da her bölümde, pek de kolay görünmeyen yerlere gizlenmiş oyuncak bebek benzeri cisimleri vurabiliyoruz. Böylece bölüm sonunda, "Şu kadar collectible buldunuz" diye bir uyarı geliyor.

Çok zor bir oyun olmasa da kolay bir oyun da sayılmaz Rush of Blood. PSVR sahibi olmak için yeterli içeriğe de sahip değil bana sorarsanız fakat eğer PSVR almayı kafaya koyduysanız, yanında bu oyunu da almanızı tavsiye ederim. Lakin korku oyunları size göre değilse burada da bolca korkacağınızı bildireyim. Frère Jacques, frère Jacques, Dormez-vous? Dormez-vous? Sonnez les matines! Sonnez les matines! Ding, dang, dong. Ding, dang, dong... (Burada yerinizden fırlayacaksınız.)

YAPIM **SONY INTERACTIVE ENT.** DAĞITIM **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** TÜR **KARIŞIK TÜRLER**

PLAYSTATION VR WORLDS

Sony'nin iç üretimi olan PS VR Worlds de yine demo diskinde bulunabilecek bir oyun. Buradaki diğer oyunların aksine içeriğinde birbirinden tamamiyle farklı oyunlar barındırıyor ve bu yüzden de aslında bir çeşit, "Mutlaka alınması gereken" oyuna dönüşüyor. PS VR Worlds'ün içindeki beş oyun sırasıyla Ocean Descent, VR Luge, Danger Ball, Scavengers Odyssey ve The London Heist. Ocean Descent PSVR'a giriş için son derece

iyi bir tecrübe zira burada bir kafes içerisinde okyanusunun dibine doğru bir yolculuk yapıyorsunuz ve tek yapmanız gereken çevrenize bakmak, okyanusu tecrübe etmek. Bu oyunun ikinci kısmında da bir köpekbalığı durumu var ama onu da anlatmayayım, heyecanı kaçırmayın.

VR Luge biraz dandik olmuş açıkçası. Amaç üstüne uzandığımız kayak benzeri bir aletle trafiğin ortasında ilerlemek. Çarptığımız arabalar zamanımızdan yiyor ve tüm oyunu kafamızı sağa sola çevirerek ilerletiyoruz. Danger Ball da kafamızla oynadığımız bir oyun. Bu da Pong'un üç boyutlu hali aslına bakarsanız; top bize doğru geldiğinde kafamızla onu karşıya yolluyor ve sayı yapmaya çalışıyoruz.

Bir uzaylının kontrolünde olduğumuz ve göktaşlarının arasında koştuğumuz Scavengers Odyssey herhalde en fazla hareket özgürlüğümüz olan PS VR Worlds oyunu

ama oynanış pek çekici değil. Hatta sıkıcı bile buldum.

The London Heist ise tek başına bir oyun olsa PSVR aldirtacak kadar iyi bir oyun olmuş, resmen hayran kaldım. PSVR'ın tüm özelliklerini test etmenize de olanak tanıyan oyunda hem aksiyon, hem macera, hem PS Move kontrolleri en üst seviyede. Kısa olan hikayesi bile sürükleyici, size öyle söyleyeyim. PS VR Worlds sırf The London Heist için bile alınır...



YAPIM **CRYTEK** DAĞITIM **CRYTEK** TÜR **MACERA**

ROBINSON: THE JOURNEY

Far Cry ve daha da iyisi, Crysis ile tanıdığımız, Yerli kardeşlerin ünlü firması Crytek'in teknolojiyle olan yakınlığını artık bilmeyen kalmadı. Haliyle VR dünyasında da boy göstermelerine şaşırılmak lazım. PSVR için geliştirdikleri Robison: The Journey de sizi bir hayli farklı bir döneme götürüyor. Sürekli araştırma yapmamızı isteyen, yavaş ilerleyen bir oyun Robinson. İçinde bulunduğumuz bölgede bize HIGS ve Laika adındaki T-Rex yavrusu yardımcı oluyor ve amacımız da diğer HIGS robotlarını bulmak. Bölgelere ayrılmış olan oyunun her bölgesinde farklı birer işi yerine getirmeye çalışıyoruz. Hepsini anlatmayacağım ama örneğin bir yerde, tam ilerlerken aşağıdan dinazorlar bize doğru atlıyor ve yerimizde irkiliyoruz. Biraz ilerledikten sonra da tırmanmamız gereken uzun bir yol önümüze çıkıyor. Burayı aşınca da bir bölgeyi halletmiş oluyoruz.

Sahip olduğumuz, "nesneleri uzaktan kontrol edebilme" özelliği sayesinde birçok nesneyi elimizdeki enteresan aletle kaldırıp bir yerlere koyabiliyoruz. Bu da oyunda birçok ufak bulmacayı çözmemizde faydalı oluyor.

Oyunda hareket hassasiyetine yönelik iki farklı kontrol mekanizması bulunuyor. Ya dönüşleri sıradan bir FPS oyunundaki gibi yapıyoruz, ya da dönüşleri daha yavaş ayarlayıp olası bir "motion sickness" durumundan kurtuluyoruz.

Her ne kadar kahramanımızın elindeki cihaz tam bir PS Move kontrol cihazı gibi gözükse de oyun, ilginç bir şekilde PS Move'u desteklemiyor. Neredeyse her bölümün PS Move'a son derece uygun olduğunu da düşünürsek

bu durumun "planda olmayan nedenlerden" ötürü oyuna eklenemediğini düşünmekteyiz. Yavaş oyun yapısıyla çok kişiye hitap etmesi güç olan oyunu PSVR'a adım atmak için denenebilecek bir oyun olarak düşünebilirsiniz.

YAPIM **GUERRILLA GAMES** DAĞITIM **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** TÜR **AKSİYON**

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

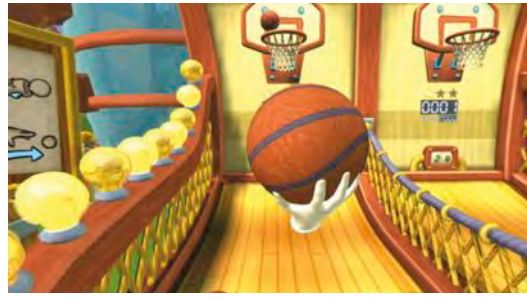
Yıllar önce Japonya'daki bir Arcade salonunda, bir mecha'nın içindeymişsiniz izlenimi yaratan bir oyun denemiştiniz. Bu aletin içine girince sizi çevreleyen kocaman ekranlarla VR hissi yaratılıyordu ve kollar, pedallarla bir mecha savaşının içine düşüyordunuz. RIGS de aynen bu alet gibi, evinizdeki koltuğun konforunda sizi bir mecha pilotuna dönüştürüyor. Üç farklı oyun modunda, tam 24 adet, RIGS adı verilmiş robotla mücadele edeceğiniz oyun, PSVR için geliştirilmiş en eğlen-

celi oyunlardan bir tanesi bana sorarsanız. (Ve motion sickness'a en kısa yoldan ulaşmanızı da sağlayabilir zira oyun çok hareketli.) Oyunda üç farklı oyun modu bulunuyor. Team Takedown, Endzone ve Power Slam. Tam bir deathmatch mücadelesi olan Team Takedown'da amaç karşı tarafın robotlarını bir bir vurmak ve diğer takımdan yüksek skor yapmak. (Oyunlar 3v3 oynanıyor bu arada.) Endzone ise bir çeşit Capture the Flag modu. Oyun alanının ortasında beliren topu ele

geçirip karşı takımın bölgesine götürmeye uğraşıyor ve bu arada bolca vuruluyorsunuz. Elbette pas vermek de serbest; dolayısıyla takım oyunu da işin içine giriyor. Power Slam'de ise basketboldan esinlenilen bir oynanış söz konusu. Daha güçlü bir moda geçtiğiniz Overdrive moduna geçtikten sonra oyun alanının ortasındaki halkadan kendinizi bırakmanız gerekiyor; evet, aynı basket atar gibi...

Mecha'larınıza kozmetik güncellemeler de yapabileceğiniz RIGS, çok hızlı oynanan bir oyun ve çevrenizde olan biteni de iyi gözlemlemenizi gerektiriyor. Haliyle de kafanızı sürekli çevirmeniz gerekiyor. "Benim midem almaz" diyorsanız, RIGS sizin oyununuz değil ama bu iyi bir oyun olduğu gerçeğini de değiştirmemekte.





YAPIM **CAT DADDY GAMES** DAĞITIM **2K GAMES** TÜR **AİLE OYUNU**

CARNIVAL GAMES VR

İlk defa bir oyunun türünü "aile oyunu" olarak belirlememize neden olan Carnival Games VR, normalde TV ekranına bakıp da oynamayı reddedeceğiniz birçok farklı oyunu içinde barındıran, eğlenceli bir paket. Hani lunaparklarda hediye kazanmak için çubuklara halka atarız, topla labut deviririz,

kötü, plastik mermiler atan tüfeklerle hedefleri vurmaya çalışırız ya; işte Carnival Games VR tüm bu oyunları PSVR ile deneyimlemenize olanak tanıyor. Oyuna bir amaç eklemek adına yapımcılar her bölgeyi ve her bölgedeki, her oyunu kullanıcılar açmamış ve böylece bir oyunu bolca

oynayıp bilet biriktirmeniz gerekiyor. Daha sonra bu biletlerle ya yeni oyun alanlarını açıyorsunuz, ya da koleksiyon bölümüne ekleyeceğiniz farklı hediyeler satın alıyorsunuz. Her anlamda tam bir parti oyunu olarak nitelendirilebilecek Carnival Games VR, yine PSVR'a giriş oyunlarından.

YAPIM **SONY SANTA MONICA** DAĞITIM **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** TÜR **KORKU**

HERE THEY LIE

Outlast'çiler burada mı? Buyurun bu oyun sizin olsun, ben daha fazla oynayamaya-çağım... Hali hazırda zaten korku oyunlarını TV ekranında oynayamazken bir anda bir kor-



ku bataklığının ortasına düştüm Here They Lie sayesinde. Neyse ki oyunun görsel kalitesi o kadar kötü ki oyunun etkisi pek uzun sürmedi. Yıkık bir şehrin sokaklarında yapayalnız dolaştığınız, adımlarınızı ihtiyatla atmanıza neden olan bir korku oyunu Here They Lie. Oyun boyunca sizi yerinizden hoplatacak anlar da oluyor, usul usul gereken anlar da. Spoiler vermek istemediğim için tam olarak neyin peşinde olduğumuzu söylemeyeyim fakat sesini duyduğunuz anda stratejinizi belirlemenize neden olan bir yaratık söz konusu. Fakat dediğim gibi oyunun görsel kalitesi çok düşük geldi bana.

(Hem pikseller kafam kadar, hem de bulanık.) Denediğim tüm PSVR oyunları arasında en kötüsü belki de... Şunu 1080p çözünürlükte oynasak herhalde altımıza ederdik...



YAPIM **D3T** DAĞITIM **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** TÜR **SHOOT'EM UP**

SUPER STARDUST ULTRA VR

Bu oyunu zaten biliyorsunuz. Hatta 30 yıl öncesinden... Konsollara Super takısıyla geldikten sonra yeniden popülerite kazanan Stardust, şimdi de sanal gerçeklik ortamına konuk oluyor ama bu oyunun ne kadar VR oyunu olduğunu da tartışmaya açmamız lazım.

Super Stardust Ultra VR'da, daha önceki Stardust oyunlarında ne yapıyorsak aynıısını bir kez daha yapıyoruz. Tek bir farkla: Invasion Zone adlı VR kısmında her şey bu defa gözümüzün önünde, kokpit görüntüsünde oluyor. Evet, aynı bir FPS gibi gezegene saldıran uzaylıları yerdeki aracınızla vurmaya çalışıyorsunuz. Bu da bir

yere kadar eğlenceli oluyor ve yeniden, standart Stardust mücadelesine geri dönüyorsunuz. Bu da demek oluyor ki daha önce Super Stardust'ı başka platformlarda oynadıysanız burada sizi bekleyen pek bir yenilik yok.

Tabii bu, oyunun eğlenceli olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Göktaşlarını ve peşinden gelen uzaylıları vurmaya, farklı güçlendirmelerle ilerlemek ve git gide zorlaşan oyunda skor mücadelesine girmek yine zevkli. Açıkçası Super Stardust Ultra VR, PSVR oyunu olarak düşünülürken alınması gereken bir oyun değil ama daha önce bu oyuna hiç bulaşmadıysanız tercih edebilirsiniz



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Ridvan Potur

Sanal gerçekliğin 1800'lerdeki stereoskopik resimlerle başlayan tarihinde 1997 yılına kadar; ilk uçuş simülatörü "Link Trainer"ı, tek kişilik sinema kabini "Sensorama"yı, sanal gerçeklik kasklarının atası "Telesphere"ı, prototip aşamasını geçemeyen "Sega VR"ı ve beklentilerin uzağında kalan "Nintendo Virtual Boy"u gördük. Peki, LEVEL'in ilk sayısının okuyucularımızla buluştuğu bu tarihten itibaren sanal gerçeklik dünyasında neler oldu?

1997 - Philips Scuba VR

Üflemeleriyle meşhur kartuşlarla çalışan konsollardan biri olan Jaguar, Atari'nin donanımsal olarak son umutlarından biriydi. Çıkışından iki yıl sonra Jaguar CD adında bir eklentiyle konsola CD okuma özelliği eklenmiş ve Nintendo'nun Virtual Boy'una karşı bir sanal gerçeklik kaskı geliştirilmeye başlanmıştır. Jaguar VR HMD adındaki bu sanal gerçeklik kaskından, biri kırmızı diğeri mavi olmak üzere iki farklı prototipinin üretilmesinin ardından vazgeçilmiştir. Sega Saturn'ün ve Sony PlayStation'ın çıkışıyla birlikte Atari'nin de umutları boşa çıkmıştır. Jaguar VR HMD'nin teknolojisinin Philips tarafından satın alınması ve geliştirilmesiyle Scuba VR öncüsünün aksine oyuncularla buluşmuştu. Tüplü dalış yapanların maske

ve tüplerine ismiyle atıfta bulunan Scuba VR, o dönemin meraklılarının sanal gerçeklikle buluşmasını sağlamıştı.

1999 - The Matrix

Wachowski kardeşler tarafından yazılan ve yönetilen bilim kurgu üçlemesinin ilk filmi Matrix, insanların sanal bir gerçeklikte yaşadıkları bir distopyayı ele alıyor. Matrix olarak adlandırılan bu sanal gerçeklik, insan nüfusunu kontrol altında tutmayı, bunu yaparken de bedenlerinin ürettiği enerjiyi kullanmayı

amaçlayan makineler tarafından yaratılır. Gerçek dünyada yaşamadıklarından tamamen habersiz olan insanlar için gerçeklik bedenlerinin makinelere bağlı olduğu zihinlerinde yaratılan elektrik sinyallerinden ibarettir. Neo isimdeki bir bilgisayar programcısı tarafından keşfedilen bu gerçek, zamanla diğer rüyadan, sanal gerçeklikten, uyanıklarla birlikte bir isyana dönüşür. Hala izlenmiş olanlar için okulların da tatil olduğu bu günlerde bir şans vermelerini tavsiye



Oculus Rift



ediyoruz. Unutmadan o kadar isyanın üstüne kırmızı hâpı seçmemek olmaz!

2003 - Second Life

1999 yılında Philip Rosedale tarafından kurulan Linden Lab, başlangıçta bilgisayar kullanıcılarının daha önce hiç tecrübe etmedikleri 360 derecelik sanal bir gerçeklikle tanışmalarını sağlayacak bir donanım geliştirmeye odaklandı. "The Rig" olarak tanıtılan prototip ağır çelik bir mekanizma ile birkaç bilgisayar ekranının birleşiminden oluşan, kullanıcıların omuzlarına takabilecekleri bir üründü. Gerek hantal yapısı gerek hareket imkanlarını kısıtlaması nedeniyle son kullanıcı versiyonunu üretilemedi. Bunun ardından şirket başlangıçtaki hedeflerini yazılım tabanlı bir sistemle kullanıcılara sunmak için, insanlara sanal bir yaşam vadettikleri 3 boyutlu sanal dünyayı Second Life'ı geliştirdi.

2007 - Google Street View

Stanford Üniversitesi'nde Google destekli bir araştırma projesi olarak ortaya çıkan Street View, 6 yıllık bir geliştirme sürecinin ardından 2007'de tamamen Google çatısı altına girdi. Başlangıçta

Amerika'daki birkaç şehrin caddelerinde panoramik görüntüler sunan bu teknoloji, zamanla dünyanın birçok yerinde caddelerin, sokakların, bina içlerinin, kırsal alanların ve turistik mekanların panoramik görüntülerini de sunmaya başladı. Stereoskopik 3 boyutlu görüntüler de sunmaya başlamasıyla birlikte birçok kullanıcı için kartondan sanal gerçeklik kasklarıyla birlikte sanal gerçeklik ve sanal turizmin öğrenildiği yer oldu. Geçtiğimiz günlerde Google'ın Daydream platformuna özel güncellemesiyle birlikte tam olarak sanal gerçekliğe uyumlu hale geldiğini hatırlatmakta fayda var.

2012 - Oculus Rift

Palmer Luckey tarafından üretilen ilk Oculus Rift prototipi, bir başka sanal gerçeklik kaskının kabuğunu kullanıyordu. Ancak, sunduğu 90 derecelik görüş açısı daha önce satışa sunulmuş hiçbir cihazda bulunmadığından dikkatleri üzerine çekmeyi

başardı. 2012 yılındaki Kickstarter kampanyasıyla kullanıcıların haberdar olduğu cihaz, bu kampanyadan 2.5 milyon dolarlık bağış topladı. Sonrasında 2 milyar dolara Facebook'a satılması sanal gerçekliğin geleceğine dair bizlere ipuçları veriyordu. Üç farklı prototipin ve iki farklı geliştirici sürümünün ardından geçtiğimiz yıl kullanıcılarla buluştu. Henüz ülkemizde satışa sunulmayan Oculus Rift'in 599 dolarlık bir satış fiyatı bulunuyor.

2014 - PlayStation VR

Kullanıcıların karşısına ilk olarak bir konferans sırasında Project Morpheus olarak çıkan ve ismiyle Matrix'deki Morpheus karakterine atıfta bulunan bu sanal gerçeklik kaskı, Sony konsollarına özel olarak duyuruldu. 50 milyonun üzerindeki PlayStation 4 kullanıcısı için yüksek kalite sanal gerçeklikle tanışmanın en hesaplı yolu olan PlayStation VR'ın ülkemizde 1699 liradan satılıyor. Önceden sahip olunan PlayStation Camera'ları ve PS Move cihazlarını destekleyen ekosistem, geniş oyun kütüphanesiyle ilgi çekiyor.

2015 - HTC Vive

HTC ile bilgisayar oyunculuğunun en büyük kalesi Valve'in ortaklığında geliştirilen HTC Vive sanal gerçekliğe farklı bir boyut kattı. Kask takibi yapan diğer sanal gerçeklik kasklarının aksine, HTC Vive takip istasyonları sayesinde 4.6x4.6 metrelik bir alanı gerçek dünyaya aktarabiliyor. Kullanıcıya sanal dünyada gerçek dünyadaki gibi gezme, etrafı keşfetme ve cisimlerle etkileşime girme fırsatı sunan bu yenilik sanal gerçekliğin Matrix'e en çok yaklaştığı an olarak dikkat çekiyor. Ülkemizde henüz bulunmayan 799 dolarlık satış fiyatına sahip olan HTC Vive'in, Oculus Rift gibi ülkemizde ne zaman satışa sunulacağı bilinmiyor.



Yapım **BioWare**

Dağıtım **Electronic Arts**

Tür **RPG**

Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

Web www.masseffect.com

Çıkış Tarihi **21 Mart 2017**

MASS EFFECT ANDROMEDA

Dünyamız yok oluyor! Yabancı bir güç, tüm insanoğlunu tarihin tozlu sayfalarına gömmek için geliyor! Tek umudumuzsa galaksinin ötesine gidecek bir grup insandan başka bir şey değil!

RPG türü bambaşka bir yapı sunar. Başlangıçta sadece fantastik ve bilim kurgu severlere hitap ediyormuş gibi gözükken bu tür, zamanla diğer tüm oyun modellerinin içerisinde kendisine yer buldu. Tabii türden ziyade, beraberinde getirdiği mekanikler esas dikkat çeken noktayı oluşturuyordu. Seviye atlama, karakter geliştirme, farklı şekilde hesaplanan savaşlar, zırh ve silah üretme gibi birbirinden farklı birçok mekanığı üzerinde taşıyan RPG'ler, bugün oyun dünyasının can damarlarından. Fakat gelişim ve değişim kaçınılmaz bir gerçektir. Ne yaparsanız yapın, bu dünyada değişime engel olmak mümkün değildir. Her değişim de gelişim anlamına gelmez. Bunun en iyi örneğini bugün CRPG

olarak andığımız yapımlardan, ARPG, yani bol aksiyonlu RPG modeline geçişte görüyoruz. Kendisini RPG olarak tanımlayan ama bir o kadar da aksiyonla dolu olan bu yapımlar, özellikle 2000'li yılların sonuna doğru tür için sancılı bir dönem yaşanmasına sebep oldu. Klasik RPG severler bu geçişten en çok etkilenen kesim oldu. Diğer taraftan yeni jenerasyon için RPG ile tanışma fırsatı ortaya çıktı. Nitekim aksiyona bulanmış bu yeni oyunlar o kadar farklıydı ki bir şekilde ne eski, ne de yeni oyuncuların dikkatini çekebildi. Derken BioWare'in 2007 yılında ürettiği Mass Effect isimli oyunu hem PC, hem de konsol dünyasına öyle bir giriş yaptı ki hemen her türlü RPG sever kendisini bu oyunun başında buldu.

TPS kamera açısına sahip olmasına rağmen, sadece RPG mekaniklerini değil, hemen her türlü RPG öğesini bünyesinde barındırmayı başaran yapımlar, tüm dünyada büyük yankı uyandırdı. Fakat 2010 yılında Unreal Engine 3'ün birçok nimetinden yararlanarak üretilen Mass Effect 2, hem ilk oyunu gölgede bıraktı, hem de yepyeni bir RPG türünün önünü açtı. Yazılan senaryo o kadar etkileyici ve karakterler o kadar özenliydi ki Mass Effect 2'nin başına oturan oyuncular resmen monitöre yapıştı. Farklı oyun sonları, muazzam atmosfer ve birbirinden farklı oynanış biçimiyle RPG camiasının uzun süredir aradığını son kullanıcıya sunmayı başardı. Tüm bu kaliteli yapımların ardından üretilen Mass

Yeni bir ırk Andromeda ile yeni bir ırka daha merhaba diyoruz. Kett olarak isimlendirilen bu yeni organik ırk, kemikten bir zırh ile kuşatılmış durumda. Verilen bilgilere göre Andromeda Galaksisindeki esas kötüler oluyor kendileri. Kültürel olarak askeri bir yapıya sahip olan ırk, öyle görünüyor ki birçok sorunun kaynağı olacak.





Effect 3, ne yazık ki ikinci oyunun gölgesinde kalmış, özellikle oyun sonunda ortaya çıkan "tıkanmadan" dolayı eleştiri oklarının hedefi haline gelmişti. Her ne kadar BioWare'ın yeni bir güncelleme ile oyun sonuna dair sıkıntıları bir nebze de olsa ortadan kaldırmış olmasına rağmen, üçüncü oyun "yetersiz" bir yapımla olarak akıllarda yer etti.

Yeni bir başlangıç

İyi bir ivme yakalayan ve büyük bir oyuncu kitlesinin sesi olmayı başaran Mass Effect'in üçüncü oyundan sonra iyi bir çıkışa ihtiyacı vardı. İlk olarak Casey Hudson'un 2012 yılında Twitter üzerinden duyurduğu yeni oyunun, 2014 yılında gerçekleştirilen E3 fuarı esnasında isminin Mass Effect 4 olmayacağına altı çizildi. Bu bir anlamda ana senaryonun son bulunduğu ve yeni bir maceraya başlanacağına da en önemli belirtisiydi. Nitekim öyle de oldu ve artık Mass Effect: Andromeda ile karşı karşıyayız. Bambaşka bir galaksi, bambaşka bir hikâye ve birbirinden farklı karakterlerin yer aldığı bir asclara...

Yeni hikâyemiz aslında önceki serinin var olduğu bir noktadan, geleceğe doğru geliyor.

Bildiğiniz üzere insanlar, içerisinde var olduğumuz Samanyolu Galaksisi üzerine Reaper'lar tarafından gelen bir saldırı olduğunu biliyorlardı. Hem daha uzak galaksilere ulaşmak, hem de bu tehditte karşı farklı bir opsiyon bulmak için bir grup insan, Andromeda Galaksisine doğru uzun bir uçuş yaptı. Tabii buradaki uçuş kelimesine çok takılmamak lazım zira çok uzaktaki bu galaksiye ulaşmak için, yola çıkan keşif ekibimiz uzun bir uykuya yattı: 600 yıl kadar. Evet, bu da demek oluyor ki Andromeda orijinal hikâyeden uzun bir süre sonrasını konu alıyor.

Bu uzun yolculuğu yapan ekibin ismi Andromeda Initiative. Jien Garson tarafından kurulan ekip, içerisinde İnsan, Asari, Turian ve Salarian'lardan oluşan farklı ırklara ev sahipliği yapıyor. Bu özel ekibin tek bir amacı var, o da Samanyolu galaksisinin ötesinde yeni bir uygarlık kurmak. Farklı ırkların bir arada olduğu bu güzide ekip, pek tabii oyuncu için de birçok farklılık anlamına geliyor. Anlayacağınız oyun içerisinde birbirinden farklı ırkları deneyim etme fırsatımız olacak ki zaten Mass Effect gibi zengin bir ırk yelpazesine sahip bir oyundan da aksi beklenmezdi. Tabii hikâye

farklılaştığı için karakterlerde de büyük farklılıklar ortaya çıkması kaçınılmaz. Pek sevdiğimiz Commander Shepard şimdilik bizden 600 yıl kadar geride, bambaşka işler peşinde koşuyor olsa da Andromeda Initiative ekibi olarak yeni bir uygarlık kurma çabamız bir noktada en az Galaksiyi korumak kadar önemli. Bu görev için The Ryder Twins olarak bilinen kardeşlerden birisini seçerek oyuna başlayacağız. Yapılan açıklamalara göre hangi karakteri seçersek seçelim, diğeri senaryonun ana karakterine dönüşecek. Bu açıklamadaki "ana karaktere dönüşme" mekaniği ne şekilde oyunda kendisini gösterecek gerçekten merak ediyorum zira Mass Effect gibi bir oyunda seçeneklerin bol olması ve karakterlerin de beklenmedik şekilde hareket edebilmesi gerektiğini düşünüyorum. Bu sebepten tek bir karakterin üzerinden ilerleyen senaryo akışı kesinlikle ilerleyişe zarar verecektir. Ha, bu karakteri taklacı güvercin gibi oyuna yedirebilirlerse işte o zaman Mass Effect 2 tadını alabiliriz gibi geldi. Ryder ikizleri bildiği kadarı ile Commander Shepard'dan daha genç, en azından maceranın başında.

Loyalty görevleri

Bu ismi okuyanlar sanıyorum kendisini Mass Effect 2 deneyimi esnasında oradan oraya koşuyorken yaşadığı anılarda buldu. Evet, ikinci oyunda karşımıza çıkan ve ne hikmetse büyük beğeni taşımalarına rağmen üçüncü oyunda bulunmayan Loyalty görevleri, Andromeda ile yeniden sahne alacak. Fakat öyle görüyor ki ana senaryoya olan etkileri ikinci oyundakine kıyasla yok denecek kadar az olacak.





Ayrıca iki kardeşin de hiçbir savaş deneyimi yok. Sadece bir miktar savaş ve hayatta kalma eğitimi almışlar, hepsi bu. Bu da demek oluyor ki karakterimizi gerçekten sıfırdan yaratmaya başlayacağız. Açıklanan karakterlerden bir diğeri de Alec Ryder. Hemen anlatacağınız üzere ikizlerin babası oluyor ve görücüye çıkan Andromeda fragmanlarında sıkça bizlere el sallıyor. Bilinen son karakterse az önce de adını andığım Jien Garson. Kendisi Andromeda Initiative'in kurucusu. Her ne kadar hakkında çokça bilgi paylaşılmamış olsa da genelde bu tarz ekiplerin kurucusunun altından hep bir bit yeniği çıkar. Aha da buraya yazıyorum; bu adam kesin acayip işler yapacak ve bizi sürekli şaşırtacak.

Bu kadar RPG dedik, e o zaman sağlam bir hikâyenin yanında, en az o hikâye kadar kaliteli bir diyalog sistemi olması da gerekiyor. Diyalog modeli elbette hem bu tarzdaki oyunlar hem de genel oyun modeli açısından bir hayli önem arz ediyor. Diyalog sistemi önceki oyunları deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere neredeyse tüm oyunu sırtlıyordu. Özellikle ikinci oyun ile birlikte hayatımıza giren "Interrupts" yani araya girmeler, ayrıca bir anlamda karakterimizin tavrını yansıtan Paragon ve Renegade başlıkları, oyuna muazzam bir derinlik katmıştı. Nitekim bilindiği kadarı ile Paragon ve Renegade'i Andromeda'da göremeyeceğiz. Fakat Interrupt mekaniği tıpkı eskiden olduğu gibi konuşmaların seyrini bir anda değiştirmek için yanı başımızda

olacak. Ayrıca konuşmalar önceki oyunlarda olduğu gibi senaryonun ilerleyişine direkt etki edebilecek. Diyalog yoğunluğunun ne miktarda olacağı ya da konuşarak ne gibi işler başarabileceğimizi ise ancak oyun piyasaya çıktığı zaman göreceğiz. Bakalım konuşarak ne gibi işler başarabiliyoruz?

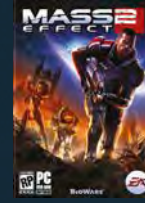
Yeni oyun ile birlikte daha önce görülmemiş büyüklükte bir Mass Effect haritası deneyim edeceğiz. Yapılan açıklamalara göre gezip görülebilecek birçok farklı gezegen bulunacak. Yetmezmiş gibi her gezegen de kendi doğasına sahip olacak. (Bu vaatler insana yakın zamanda çıkan bir oyunu hatırlatıyor, değil mi?) İçerisine daldığımız gezegenler o kadar büyük olacak ki üzerlerinden araç ile geçmek zorunda kalacağız. Peki, nasıl mı? Tabii ki Nomad ND1 ile! Eskiden Mako olarak bildiğimiz bu güzide araç, birazcık değişmiş ve birazcık da gelişmiş şekilde yeniden karşımıza çıkıyor. Önceki modeli olan M29 Grizzly'ye göre daha ufak ve daha farklı bir amaca hizmet edecek olan araç, üzerine indığımız birçok gezegende en yakın dostumuz olacak. Sadece hızlı hareket kabiliyeti sunmayan yeni afacan kara cihazımız, aynı zamanda üzerinde bulunan 155mm'lik "mass accelerator cannon" ve de makineli tüfeği ile düşmanlarımızın korkulu rüyası olacak. Bilindiği kadarı ile aracın zırhı yüksek yerlerden düşüşlere, zorlu yüzey koşullarına, aşırı sıcak ve soğuğa karşı dayanıklı olacak. Sahip olduğu süspansiyon sistemi sayesinde hemen her türlü yüzeyde rahatlıkla ilerleyebilecek. Bu noktada aracın oyuncu tarafından ne kadar rahat kontrol edilip edilemeyeceğini görmeden bu vaatlere hemen inanmamak gerekiyor. Umuyorum kontrolü rahat ve kullanması eğlenceli bir araç olur. Varsın zemine çok iyi tutunmasın ama yeter ki rahat şekilde kontrol edilebilsin! Aracın civarda bulunan mayınları ve benzeri korkunçlukları algılayabilen sistemi sayesinde onunla hayatta kalmak bir nebze olsun daha kolay olacağı benziyor.



Mass Effect

2007 yılında ilk olarak Xbox 360 için, akabinde de PC ve PS4 platformları için üretilen oyun, Commander Shepard isimli karakterin, Samanyolu

Galaksisine saldıran Reaper isimli ırka karşı mücadelesini konu alıyordu. İlk oyun bir anlamda üçlemeye giriş niteliğindedi. Sıkı bir olay örgüsünün ortasında bırakılan oyuncu, yaptığı araştırmalar sonucunda Dünyaya karşı olan tehdidi tam anlamıyla çözüyor, Reaper'ların nihai amacını anlıyordu. Oyunun sunduğu TPS kamera açısı ile yoğunlaşmış RPG mekanikleri kısa sürede dikkat çekmesine yol açmış, kaliteli hikaye örgüsü sayesinde büyük övgü toplamıştı.



Mass Effect 2

İlk oyundan üç yıl sonra, yani 2010 yılında üretilen oyun, an itibarıyla serinin en iyi oyunu olarak anılır. İlk oyundan tanıdığımız Commander Shepard

ile yolculuğa bir anlamda kaldığı yerden devam ederiz. Orijinal oyundan sadece birkaç hafta sonrasını konu alan yapımda, SSV Normandy isimli gemimiz bilinmeyen bir güç tarafından saldırıya uğrar ve macera başlar. İkinci oyun şimdiye kadar üretilmiş en iyi RPG senaryolarından birisine sahipti. Geliştirilen diyalog mekanikleri de oyunu "gerçekçi bir film" havasına sokmayı başardı. Ayrıca savaş mekanikleri üzerinde yapılan yenilikler de birçok açıdan oyunun gelişmesine ön ayak oldu.



Mass Effect 3

2012 yılında üretilen ve an itibarıyla ana serinin sonuncu oyunu olan Mass Effect 3, özellikle sonu konusunda birçok eleştirinin hedefi olmuş bir yapımdır. Daha önceki oyunlarda da olduğu gibi, ana karakter koltuğunda Commander Shepard olmaktaydı ve ikinci oyundan altı ay sonrasını anlatan senaryo, ilk oyundan beri süregelen maceranın sonunu anlatıyordu. Her ne kadar oyunun sonu için sonradan özel bir güncelleme çıkarılmış olsa da kullanıcılar tarafından serinin zayıf oyunlardan birisi olarak anılır. Yine de ikinci oyundan sonra yenilediği savaş sistemi ve siper mekanikleri ile kesinlikle iyi iş çıkarmıştır. Multiplayer konusunda attığı adımlarsa, Andromeda için önemli bir ön çalışma oldu diyebiliriz.



Sınıf ayrımcılığına son

Mass Effect bugüne kadar RPG oyunlarının artık klasiği haline gelmiş olan belirli sınıf sistemleri üzerinden karakter yaratmamıza imkân sunuyordu. Bu sayede farklı karakterlerle, farklı oyun deneyimleri yaşayabiliyorduk. Nitekim klasik sınıf sistemi Andromeda ile geçmişte kalıyor! Artık seçtiğimiz karakteri sahip olduğu yetenek ağaçları üzerinden, bizzat kendimiz oluşturacağız. Özellikle kendisine güvenen RPG yapımlarının kullandığı ve beceremediği zaman tüm oyunun açık ara çöpe dönüştüğü bu sistem, BioWare'in kendisine ne kadar güvendiğinin en net göstergesi. Farklı yetenek ağaçlarına sahip olan karakterimizi, bildiği kadarı ile combat, tech ve biotic özellikleri altında geliştirebileceğiz. Hatırlayacağınız üzere Commander Shepard iki farklı özellik kategorisinden fazlasını kullanamıyordu. Her ne kadar ana karakterimiz yetenek konusunda bir hayli geliştirilebilir olsa da ekibimizde bulunan yancılar ana karakterimiz kadar detaylı şekilde geliştirilemeyecek. Diğer karakterler üzerinde ne gibi ayarlamalar yapılabileceği pek tabii en çok dikkat çeken noktalardan birisini oluşturuyor. Henüz bir açıklama gelmemiş olmasına rağmen, en az kendi karakterimiz kadar özellik, silah ve oyun stili kombinasyonu yapabilme potansiyeli, kesinlikle oyun deneyimine zevk katacak-

tır. Bugüne kadar geçen sürede dört farklı takım arkadaşımız hakkında bilgi alabildik. Bunlardan ilki Liam isimdeki erkek bir insan. Ayrıca kod adı Peebee olan bir Asari, Veta isimli Turian bir hanım ve Drack isimli Krogan bir beyefendi de diğer yoldaşlarımız olacak. Yavaş yavaş kendisini gösteren takım arkadaşlarımız, her daim olduğu gibi oyunun gidişatına büyük etki edecek ve dönüşü olmayan bir senaryoda bizlerle birlikte kulaç atacak. Genel olarak bilinen sınıflar olmayacak ama oyuncular kazandıkları yetenek puanlarını harcadıkça, yeni profiller açabilecekler. Misal, combat ve biotic konusuna eğilen bir karakter, Vanguard profilini açabilecek. Açılan her profil, oyuncunun yarattığı karaktere uygun bir bonus sağlayacak. Açılabilir olan altı profil de malumunuz, Mass Effect oyunlarındaki klasik sınıf isimleri ile anılacak. Combat, biotic ve de tech güçlerinin hepsi konusunda kendisini geliştirebilen oyunculara, yedinci profil olan Explorer olarak adlandırılacak. Gelelim işin romantizm kısmına. Bilen bilir, Mass Effect serisi arkadaşlıktan düşmanlığa, nefretten cinselliğe kadar uzanan bir yolda ilerler. İlk defa ortaya çıktığında büyük yankı uyandıran oyun içi cinsel yakınlaşmalar, bugün birçok oyun tarafından kullanılıyor. Tıpkı bizim gibi diğer karakterlerin de duyguları olduğunu oyuncuya hatırlatan ve sevginin fiziksel boyuta doğru gidebileceğini gösteren romantizm teması, kesinlikle Mass Effect serilerinin en önemli noktalarından birisini oluşturuyor. Her ne kadar önceki oyunlarda her türlü duygusal yakınlaşma tek bir sona doğru ilerliyor gibi duruyorsa da Andromeda ile romantizmin sonuçlandığı farklı ilişkiler söz konusu olacak. Farklı seviyelerde yaşanabilecek olan romantizm ile herhangi bir NPC ile sadece "çıkabilecek," ilişkimizi gayri resmi şekilde yaşayabileceğiz. Herhangi bir cinselliğe yer vermeden, tıpkı Mass Effect 3'te Garrus ile şişelere ateş ettiğimiz gibi günü-

SOLDA Andromeda galaksisi daha önce görmediğimiz kadar geniş bir oyun evreni vad ediyor. ALTTA Mako geri döndü!



yaşayıp, birlikte eğlenebileceğiz. Duygusal birlikteliğin oyunun hikâyesindeki yerini iyi anlayan ve oyuna çok şey kattığını gören BioWare, Andromeda ile NPC'lerin duyguları üzerinde de çalışmış. Bazı NPC'ler duygusal yakınlaşmaya daha yakın olacağı gibi, bazıları da mümkün mertebe fiziksel yakınlaşmayı tercih edecek. Benzeri şekilde, NPC'lerle olan yakınlaşma da karakterden karaktere farklılık gösterecek. Kimileri ile kısa sürede panpa moduna girebilecekken, kimilerine ulaşmamız çok daha uzun sürecek. Birden fazla karakterle romantik bir paylaşım yaşayabileceğimizin altını çizen yapımcı ekip, bu karakterlerin konuya olan farklı tepkilerine de hazır olmamız gerektiğinin altını çizdi. Anlayacağınız gemide şenlik var!

Oyun modeli

Andromeda çıkmadan önce hakkında çok konuşulan ve merak edilen multiplayer konusunda da bazı açıklamalar yapıldı. Özellikle tek kişilik ve multiplayer oyun modunun birbirine etki edebileceği yönündeki iddialar, yapımcı Mike Gamble tarafından doğrulanmış bulunuyor. Gamble'in açıklamalarına göre "Strike Team" ismi verilen sistem sayesinde, oyuncular tek kişilik senaryo ve multiplayer arasında gidip gelebilecekler. Bu sistem sayesinde oyuncular Helios'ta neler olduğu hakkında birçok bilgiyi elde edebilecek. Bildiğiniz üzere Mass Effect 3'te bulunan wave-survival multiplayer modu, oyunun sonunu direk olarak etkileyebiliyordu. Fakat tüm



İnsanlığın son umudu; keşif ekibimiz.



oyuncuların deneyim edemediği ve kimilerinin de etmek istemediği multiplayer modu ana hikâye üzerindeki bu gücü, büyük sıkıntılara yol açmıştı. Fakat Gamble'in açıklamalarına göre Strike Team'in sunduğu "meta-story" kısmını herhangi bir şekilde online olmadan deneyim etmek mümkün olacak. Konu hakkında sınırlı bilgimiz olsa da Mass Effect 3 ve Dragon Age: Inquisition'dan yola çıkarak, dört kişilik bir multiplayer deneyiminin ufukta olduğunu söyleyebiliriz. Multiplayer konusunda ortaya çıkan önemli detayların başındaysa her oyuncunun Prestige olarak tanıtılan yeni bir yetenek puanı türü kazanacak olması geliyor. Her oyuncu hem geleneksel XP puanı, hem de Prestige puanı kazanacak. Multiplayer oyun modu deneyim ettikçe kazanılan Prestige, direk karakteri geliştirmek yerine, karakterle özdeşleşen bir yapıyı güçlendirmek için kullanılacak. Misal tank oynamak gibi... Tek kişilik oyunda da bulunan Jetpack, multiplayerda da kullanılabilir ki bu da farklı tarzda haritalar ile karşılaşacağımızın garantisi anlamına geliyor. Global timer'a sahip olan özelliklerimiz de artık kişiselle dönüşmüş durumda. Yani ne eklersek onu biçeriz. Blind card paketleri

de yeniden aramıza katılan eski dostlardan. Oyun içi para ile satın alınabilen paketler sayesinde bolca alım satım işine gireceğe benziyoruz. Bakalım bu para işleri oyuna ne şekilde yansiyacak. Şimdiden birçok oyuncu "pay to win" endişesi içerisinde ki sanıyorum ziyadesiyle haklılar. Son zamanlarda üretilen Gears of War 4 ve Uncharted 4: A Thief's End gibi oyunlarda iyice yakından tanınan bu para ver, ürünü al mantığı umarım Andromeda'yı bir anda dibe sürüklemes.

Gelsin artık!

Mass Effect: Andromeda özellikle birinci ve ikinci oyunu severleri hedef almış gibi gözüküyor. Yayımlanan oyun içi videolara baktığımızda Forstbite 3 grafik motorunun ne kadar kaliteli kullanıldığına şahit oluyoruz. Karakter modellerinden çevredeki detaylara kadar uzanan, kelimenin tam anlamıyla muazzam görüntüler söz konusu. Atmosferi olduğundan kat be kat daha da kaliteli kılan grafik optimizasyonları, özellikle oyunu 4K deneyim edenlerin dudağını uçuklatacağa benziyor. Ayrıca kullanılan TPS kamera açısı gerçekten kaliteli ve sanki sadece Mass Effect'e özelmış gibi bir his yaratıyor. Yani bu kamera açısı insanı bir anlamda "Mass Effect oynuyor-muş" gibi öylece oyunun kalbine yerleştiriyor. Grafikler iyi güzel hoş dedik ama tek olay görünüş ile bitmiyor. Silah ve tech güçleri için yapılandırılmış olan animasyonlar da cabası! Farklı güçler sayesinde karakterimizi hem bir TPS, hem de bir RPG oyunu karakteri gibi hareket ettirebiliyor olmak uzun süredir aradığımız deneyimi yaşamamıza ön ayak olacak gibi duruyor. Özetlemek gerekirse Mass Effect: Andromeda

hakkında büyük umutlar besliyoruz. Oyunun ilk çıkış videosundan son yayımlanan oyun içi görüntülerine kadar geline yolda, gerçekten kaliteli bir oyunla karşılaşacağımızı hissettik. Ana senaryonun bir anlamda rafa kaldırılması ve bambaşka bir hikâye örgüsüne dalıyor olmasa cabası. Sanki Mass Effect 3, Star Wars: Episode VII'ydü ve Andromeda da Rogue One olacak gibi bir his var içimde. Yenilenen grafik motoru oyunu başlı başına farklı hale getirmeyi başarmış gibi duruyor. 4K desteğiyle özellikle yüksek grafik kalitesini konsolda da yaşatmayı başaracak. Atmosferin derinliği sadece yayımlanan videolardan bile okunabiliyor. Yine de değiştirilen sınıf sistemi ve eklenmeye çalışan multiplayer mekanikleri büyük soru işaretleri uyandırıyor. Hoş, Mass Effect 2'yi yapan bir firmadan, üçüncü oyunda yaşananlardan sonra sağlam bir yapı beklemek pek de hayal gibi durmuyor. Beklenti zirvede olduğu için Andromeda piyasaya çıktığı zaman sert eleştirilerin hedefi olmaya çok açık bir oyun ama umarım yıllar sonra aradığımız oyunu deneyim edebiliriz. Umarım BioWare bizi unutulmayacak bir maceranın ortasına bırakır. ■ Ertuğrul Süngü



2017'NİN İLK SAYISI ÇIKTI!

İnternette benzerini bulamayacağınız, geleceğe yön veren teknoloji makaleleri ile bilgisayar ve mobil cihaz kullanan herkesin tüm sorularına cevap verecek.



TAM
144
SAYFA!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!



İNCELEME

Resident Evil 7

Resident Evil 7

Capcom'un Resident Evil serisinin onuncu ana oyunu, size dehşeti birinci şahıs kamerasından yaşatmak için geldi.
Sayfa 76



Yapım **CAPCOM** Dağıtım **CAPCOM** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **residentevil7.com**

Resident Evil 7: Biohazard



Gözden ırak, bataklık ortasında bir malikane... Bu malikanede yaşayan bir aile...
3 yıl önce kaybolmaya başlamış insanlar... Mia... Neredesin?

Öncelikle hoş geldiniz... Sizi böyle karşılamam gerekiyor; çünkü size de uyarı, uzun bir süre birlikte olacağız. An itibarıyla 6 sayfalık bir birlikteliğimiz olacak, rakam vermek gerekirse. Yani diyorum ki temel ihtiyaçlarınızı karşılayın, çayınızı kahvenizi de yanınıza alın ki ara vermeden sonuna kadar gidelim. Konumuz da zaten hayli sıcak bir konu: Resident Evil 7, nam-ı diğer Biohazard. Oyunun dikkatime takılan ilk enteresan detayı, daha burada başlıyor aslında. Hazır lafı açılmışken şunun bir kabasını alalım... Şimdiye kadar Biohazard, serinin Japon sürümlerinin bir adıydı. Yani Japonya'da Biohazard, Japonya dışında da Resident Evil olarak biliniyordu. Bu sefer her iki isim bir araya getirilmiş ve tam haliyle Resident Evil 7: Biohazard olarak bütünleşmiş.

Dikkate değer mi? Tartışılır ama işte, söylenmemiş olmasın maksat. Geçen ayı bir hatırlayalım. Oyunun E3'teki tanıtımından itibaren parça parça güncellenen RE7 demosu son halini alınca, Kürşat fırsatı kaçırmadı ve bana bir ilk bakış yazısı iteleiyverdi. Bu yazının benim kucağıma düşeceği zaten belliydi ama geçen ayki ilk bakış, değişik bir sürpriz oldu benim için. Ayrıca o sayede, oyunun bizzat kendisinde başıma neler geleceğine bir ön hazırlık yapmış oldum, iyi oldu. Ona göre de önlemimi aldım. Tam doğum gününe gelen tarihte, hazır şirketten izni de koparmışken, doğduğum günü de bahane ederek eşi dostu çağırdım eve. Hatta bu öyle bir organizasyon oldu ki aslında herkes bu toplantının asıl amacının RE7 olduğunu biliyordu. Ben bunu tek başıma

oynayamazdım, yardım gerekiyordu. O yüzden beni kırmadılar, yardımına yetiştiler sağ olsunlar. Özellikle Ozan'a, dekor olduğu sonradan ortaya çıkan bilardo toplarını deliğe sokmak için verdiği uğraştan dolayı teşekkürü bir borç bilirim. (Trophy de alamadık yahu...) Bu arada, onuncu ana oyuna kadar gelmiş şaka maka... Serinin bütün oyunlarını – daha doğrusu ana oyunlarını diyelim – oynamış ve çok sevmiş biri olarak (RE6'yı bu listeden çıkarmalıyız aslında.) serinin yeni dönüm noktasını bizzat tecrübe etmek, bu yıla nasipmiş. İlk oyunun tarihi 1996; buradan hesapla çok dolu bir mazi ediyor haliyle. Burada öğrenci yurdu televizyon salonlarında sabahlanmış anılar var, PlayStation'la ilk karşılaşmamın kahramanı olan RE2 gibi



VR desteği Resident Evil 7'nin gerilim dozunu birkaç seviye yukarı taşıdı.

bir dev var, var da var... Uzun hikaye yani. Bu tecrübeyle sabit kalarak diyebilirim ki bu son oyun, seriyi köklerinden uzaklaştıracağı söylentisini asılsız bırakarak, hatta serinin köklerine dönüş iddiasını kanıtlayarak, tarzını bir basamak daha ileriye taşıyan, yepyeni bir Resident Evil tecrübesine dönüşmüş. Kusurları yok değil ama oyunun geneli, bu kusurları bir çırpıda affettirecek kadar kuvvetli. RE serisi için çok başarılı bir dönüm noktası duruyor şu an karşımızda. Hatta konuya misafir olarak dahil olan VR teknolojisi de var parantez içinde ki işin o tarafını bana hiç sormayın, çarpıntı yapıyor zira oyunun VR tarafında ekranda feci bir

tearing mevcut ve hem grafikler hem de genel geçer oyun deneyimi olarak VR'siz halinin yanına yaklaşamıyor...

Biraz cesaret...

Eh, o zaman yavaş yavaş başlayalım... Nereden başlayalım? Hikayeden başlayalım da adet yerini bulsun. Yıl 2014... Dulvey, Louisiana'daki bir bataklıkta ortasına oturmuş metruk bir malikanede, Baker House adını verdikleri malikanede yaşayan Baker ailesi, tuhaf bir şekilde ortadan kaybolur. Herkes oranın terk edildiğini düşünürken, bir yandan da Baker House'un adı, halk arasında Dulvey Hounted House'a

dönüşür. Geçen 3 yıl içerisinde başka insanların da kayıplara karıştığı haberleri yayılır. Baker House, artık lanetli bir yerdir. Ethan adında bir adamcağızın rolünü üstleniyoruz bu sefer. (Bu arada, hikayenin daha en başında bile çok ağır bir spoiler olduğu için derin detaylara giremeyeceğim, o konuda bir anlaşalım önce.) Ethan kardeşimiz, üç yıl önce ortadan kaybolan sevgili karısı Mia'dan umudu çoktan kesmiştir; ancak ondan gelen bir mesaj, hala yaşadığını ortaya çıkarmıştır. Mia'dan gelen, mutlu, mesut, öpücüklerle dolu bir video izliyoruz önce. Hemen ardından, madalyonun asıl yüzünü ortaya çıkaran başka bir video daha çıkıyor karşımıza. Ethan'ın da bildiğini düşündüğüm bir konuda uyarıyor Mia bizi. "Uzak dur, sakın beni aramaya gelme!" demek istese de bir anda kendimizi orada, o gidilmeyesi yerde buluyoruz. Sonrasında başıma gelenler o kadar sert ki hala etkisinden kurtulabilmiş değilim. Zor bir süreçti gerçekten. Huzursuz, gergin, sıkıntılı...



Oyunun bambaşka bir RE'ye zorlanmamış olması beni gerçekten çok mutlu etti

Baker Family

**Jack Baker**

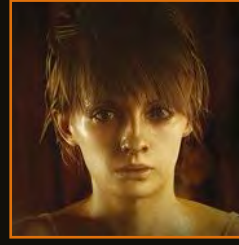
Jack abimiz, Baker ailesinin reisi oluyor haliyle. Spoiler olmasın diye yine derin detaylara inemiyorum ama Jack kardeşimiz de virüsten nasibini almış bir vatandaş. Bulaştığı insanlara kontrol dışı bir öfke veren bu virüs, Jack Baker'ı karşımıza önce elinde bir kürekle çıkarıyor, sonra da...

**Marguerite Baker**

Jack'ın karısı, yani evin annesi oluyor kendisi. Tıpına baksanız, orta çağdan kalma bir cadıyı andırıyor. Baker ailesinin 2014 yılındaki kayboluşunun ardından, evin adının lanetliye çıkmasında epey payı var Marguerite'nin. Onu evin etrafında, elinde bir gaz lambasıyla dolaşırken görenler olmuş...

**Lucas Baker**

Ailenin biricik oğlu Lucas, belki de serinin en gizemli karakteridir. Artık spoiler olmadığını varsayarak (RE7 demosunu savunma olarak kullanıyorum.) babası tarafından kesilen elinin olduğu sahneyi, belki de RE7 serisini ilerleyen yıllarda hatırlatacak bir sahne olarak bir kenara not alabiliriz.

**Zoe Baker**

Baker ailesinin ikinci çocuğu Zoe Baker. Hakında anlatacak çok şey var ama lanet olsun ki sürekli spoiler duvarları çıkıyor karşıma. Yani onun hakkında şu an ne söylesem, direkt spoiler olacak. O yüzden kendisini alkışlarla sahenin dışına alıyoruz. Görüşürüz Zoe!

**Camille Baker**

Yine spoiler duvarlarıyla çevrili bir aile bireyi daha. Camille hakkında da hiçbir şey söylemeyeceğim, hatta fotoğrafını görmeyiz bile sakıncalı. Ama siz yine de Eveline adını bir kenarda tutun, o yeterli şimdilik.

Serinin dönüm noktası dediğimiz yeni tarzdan bahsedelim biraz da... İşin içinde VR teknolojisinin de olması nedeniyle birincil görüş açısıyla, gamer diliyle "First Person" yapısında oynuyoruz bu korkunç senaryoyu. Tabii VR şart değil, normal bir şekilde de oynayabiliyorsunuz ama görünen o ki VR teknolojisi, oyunun atmosferine artı katmak yerine şu bug'lı haliyle darbe vuruyor. (Ama ben o kulvara hiç giremedim, kimse kusura bakmasın.) Hareketler, olayların ilerleyişi ağır aksak ve bu, sürekli bir gerilim haline yol açıyor.

Ortamı geren sadece bu değil tabii ki, daha çok şey var. Hatta şöyle toparlayabiliriz bu konuyu, gerilimi yine sadece sandık odalarında (Klasik!) düşüren, bunun dışında sürekli ortamı gergin tutan bir atmosferin içindeydim diyebilirim. Korkunç bir atmosfer, çok korkunç... Bildiğiniz gibi değil, öyle böyle değil! Oyunun bambaşka bir RE'ye zorlanmamış olması beni gerçekten çok mutlu etti. Seriyi hatırlanır kılan klasik mekanikler, bu yeni tarzın içine adeta

Serinin kaçınıcı oyunu?
Oyunun adında 7 rakamı geçse de aslında ana seri olarak kabul edilen oyunlar göz önüne alındığında onuncu oyun RE7. Yan oyunları da dahil ettiğimizde ise mobil dışarıda tutsanız bile sayı yirminin üzerine çıkıyor.





gömülmüş, çok da güzel olmuş. Hatta yine sadece RE serisini oynamış olanlara yapılan ince göndermeler de var ki bunlar da çok lezzetli. İlk oyundan itibaren seriyi özgün yapan, neredeyse tüm mekanikler kullanılmış. Hikaye sizi yine büyük bir malikane haritasının içine atıyor. Her kadın haritasını bir şekilde bularak bu büyük labirentten kurtulmanız bekleniyor. Malikanenin her kapısı hemen açılmıyor, tahmin edersiniz. Özel anahtarlarla kilitlenmiş kapılar yine işin içinde. Sizi oradan oraya koşturan mekan bulmacaları da olmazsa olmazlar arasında tabii. Hani bilirsiniz: "Sigorta kutusundaki bir sigorta eksik, o yüzden çıkış kapımı açacak kapı düğmesinin çalışması için bir sigortaya ihtiyacım var. Onu bulayım da geleyim madem!" tarzı şeyler. Ama işte ortam bu sefer hiç olmadığı kadar gerilimli olduğu için, bu bir yerden bir yere gitmelerde çok büyük sıkıntılar yaşanabiliyor.

Silahlar, mühimmatlar...

RE7'nin "kullanılabilir" listesini biraz daha eşeşek iyi olacak. Serinin adeti olduğu üzere, silahların mermi sayısı konusunda yine sıkıntı büyük. Yani silahları haldır huldur kullanmamak gerekiyor ama çoğu zaman da mecbur kaldığınız için, en azından isabetli atışlar konusunda kendinizi geliştirmeniz şart. Hatta dolaştığınız yerlerdeki her yeri kurcalamanız da gerekiyor; çünkü mermi ve sağlık mühimmatlarını da bir yandan toplamak lazım. Sağlık mühimmatları konusunda yine klasik yapı

korunmuş. Yine o şifalı otları kullanıyoruz sağlıklı kalmak için. Ama tabii otları direkt yemiyoruz at gibi, onları bir çeşit kimyasal sıvıyla birleştirip ilaç haline getirmemiz gerekiyor. Bu kimyasallar, ayrıca daha güçlü silah mermileri yapmak için de kullanılabilir. Biraz kimyasal, biraz barut, oldu mu sana daha güçlü bir mermi! Anlayacağınız, küçük bir "crafting" sistemi de katılmış ortama. Mermi demişken, oyunda silah çeşitliliği minimum seviyede tutulmuş ki bu da aslında gerilimi yukarı taşıyan bir detay bence. Hâlihazırda bir bıçağınız olacak elinizde ki bunu epey fonksiyonel kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında bir adet tabanca ve bir de pompalı tüfek görebildim ben şu ana kadar. Yani işleyiş basit: Zorunda kalmadıkça kurşun sıkma, mümkün olduğunca bıçağınızı kullan, sıkıştırsan tabancanı kullan, baktın olmuyor, yapıştır pompalıyı! Bu arada, bu pompalı tüfeğin alınışı da ilk RE'ye bir göndermedir, o oyunu oynayanlara tekrar göz kırpmış olalım böylece. Bunlar haricinde farklı silahlar da var, yok değil ama bunlar sadece boss savaşlarına, yani sevgili Baker ailesinin müdavimlerine karşı, özel olarak tasarlanmış silahlar. Onlardan

bahsetmeyeyim de siz kendiniz görün, daha iyi olur. Evet evet, böylesi daha iyi... Başlangıçta küçük bir çantamız var yine - ki sonradan büyüyor bu, merak etmeyin - ve dolayısıyla eşya taşıma alanımız oldukça sınırlı. Bu çerçevede yine bir RE klasiği olan sandıklar devreye giriyor. Malikanenin çeşitli noktalarına yerleştirilmiş, birbiriyle bir şekilde bağlantılı olan o "cloud" sandıklar yine bizimle. Bu sandıklara sık sık uğrayarak en azından kısa vadede kullanmayacağınız eşyalarınızı depolamak zorundasınız. Hatta yine bu noktalarda, serinin bir ikonu haline gelmiş olan daktoloların, yani kayıt noktalarının yerini küçük kasetçalar almış görünüyor. Ama merak etmeyin, bu sefer oyununuzu kaydetmek için ayrıca bir kaset aramak zorunda değilsiniz. Herhangi bir şekilde öldüğünüz zaman da yakın bir autosave noktasından başlıyorsunuz zaten, yani bu konuda da biraz insafli davranmış bu sefer CAPCOM.

Korkunç bir ev derken?

Ben oyunu PS4'te oynadım ve açıkçası FPS konusunda sıkıntı yaşayacağımı düşünüyordum. Ama RE7 yüzümü kara çıkardı ve ideal bir FPS oranıyla karşıma çıktı. Gayet akıcı bir görsel kalite söz ko-



Birinci şahıs kamerasından macera oyunu gibi görünüyor, değil mi?

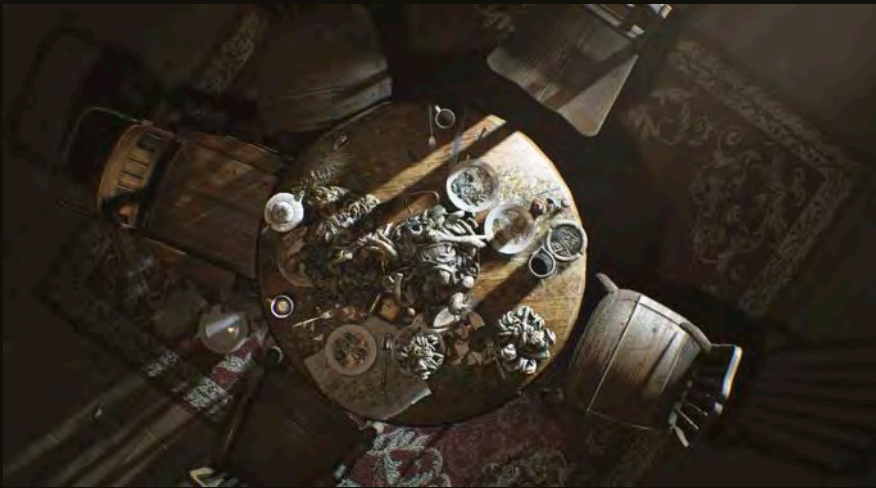


nusu. Kaliteyi tabii Baker House'un o ince çalışılmış detayları da destekliyor. Yanlış bilmiyorsam oyunun grafik motoru da kendine özel. Bu sayede olsa gerek, çok ince ve sanatsal çalışabilmiş CAPCOM. Tüyleri diken diken bir atmosfer var her yerde. Çoğu zaman karanlık, en iyi ihtimalle loş bir ışık veya bir el feneri aydınlatıyor ortamı. Animasyonlar efsane ki zaten her dakika kan gövdeyi götürdüğü için, diken üstünde oturmanızı gerektirecek bir ton detayla karşılaşıyorsunuz. Kollar bacaklar havada uçuşuyor yani, ona göre... Hikayenin bazı kısımlarında karşınıza

video kasetler çıkacak. Bu kasetleri bir video çalar bulup izlerseniz, hikayenin "flashback" dediğimiz sahnelerini de görmüş olacaksınız. Hatta bu sahneleri sadece izlemiyorsunuz, bizzat oynuyorsunuz. Zamanında neler olmuş, neler bitmiş, buralarda neler yaşanmış, bunların cevapları video kasetlerinde saklı. İşin beni rahatsız eden kısmı, eğer videodaki senaryoda ölürseniz, başarısız olmuş oluyorsunuz. Yani bu noktada küçük bir mantık sıkıntısı var. Video kardeşim bu, nasıl izleyip başarısız oluyorum ki? Normalde öldüğünüz zaman karşınıza "YOU

ARE DEAD!" ibaresi çıkarken, videoda öldüğünüz zaman "YOU ARE FAILED!" ibaresiyle karşılanıyorsunuz. Yani olayı biraz yontmaya çalışmışlar ama yok, yememiş; en azından ben yemedim. Ayrıca videolara geçiş ve videolardan dönüş sahneleri arasında çok büyük yüklem süreleriyle karşılaştım. Yani gidip bir kahve yapıp gelecek kadar uzun süreler bunlar, abartmıyorum. Gerçi bu bekleme sürelerini avantajınıza kullanıp biraz gerginliği üzerinizden atabilirsiniz, faydası olabilir yani.

Şimdi... Hikayenin derin detaylarına girmeyeceğimi söyledim ama bahsetmem gereken bazı karakterler var, üzgünüm. Yine spoiler çerçevesinden uzak kalmaya çalışarak bu karakterlerden bahsetmem lazım. Şimdiye kadar anladığım kadarıyla, yine bir çeşit virüs söz konusu. Sevimli (!) malikanemizin ev sahipleri, bu virüsü kullanarak kendi deyimleriyle bir "aile" kurmanın peşindeler. Oraya adım atan herkesi ailenin bir üyesi olarak aralarına katmak istiyorlar. Yani niyetleri çok samimi ama kullandıkları yöntemler biraz tuhaf işte. O bahsi geçen, oyunun daha en başındaki ağır spoiler'ın hemen arkasından (Yahu burası da amma anlatılmaz bir yer!) ailenin babası karşıladı beni. Elinde büyükçe bir kürek, suratında donuk bir ifade, ağzında sempatik





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Her korku oyununda olduğu gibi RE7'de de bir şekilde cesaretinizi toplamayı gerekecek ama oyunun ilk 1 saati, buna müsaade etmeyecek, üzgünüm.

İlk hafta ●●●●●

RE7'nin ilk bir saati size ne yaşattıysa, 1 hafta sonra da aynı şeyi yaşayacaksınız bence. Yani o atmosfere alışmak gerçekten çok zor. Hele bir VR kullanıyorsanız...

İlk ay ●●●●●

Yazıda unuttum söylemeyi ama oyunun farklı sonlara sahip olduğunu da ekleyelim buraya. Böylece 1 ayın sonunda, hikayenin başka bir sonunu görmek isteyebilirsiniz. Yeniden oynanır yani...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%99 Korkuyoruz

%1 Sandık odalarında rahatlıyoruz



ARTI

- + Görsel detaylar muhteşem
- + Sağlam bir hikaye, gerilimi sürekli zirvede tutan atmosfer
- + VR desteği

EKSİ

- Bazı ufak tefek mantık hataları
- VR sürümü şu an tearing sebebiyle göz dağılıyor

SON KARAR

Uzun zamandır gerilim oyunlarından uzak durmayı tercih ederken, RE7 ile birlikte kanım tekrar kabardı. Gerçi bunda RE serisinin benim gözümde ayrı bir yeri olmasının da payı var ama neyse. Yok arkadaş, korkuyorum diye ben bu hikayeden mahrum kalamam. Olmaz yani...



cümleler, epey bir seviştik kendisiyle. Biz öldürüyoruz, o diriliyor, biz öldürüyoruz, o diriliyor... En son boss olarak çıktı karşımıza ve aldık hesabını neyse ki.

Ev sahiplerimiz karşımıza sırayla çıkıyorlar ve boss sahnesine kadar sürekli ölüp ölüp diriliyorlar. Yani ortalıkta dolaşırken her an bir yerden karşınıza çıkabilirler, dikkatli olun. Aslında bu detay her ne kadar gerilim dozajını artırıyor olsa da "ölmeyen düşman" modeli beni rahatsız etti. Ölüp tekrar dirilenleri hiç sevmem oynadığım oyunlarda. Belli başlı sahnelerde karşıma tekrar çıksın, eyvallah ama bir yere kadar be kardeşim. Kafasına şarjör boşalttık ölmedi, yaktık ölmedi, patlattık ölmedi, kendi ağzına silah dayayıp sıktı, yine ölmedi... Hadi abicim, hadi ya! Ama sonunda öldü, yani ölmüştür herhalde. (Ölmüş müdür?) Derken ailenin bir diğer sevecen üyesine, sevgili annemize geldi sıra ve bu böyle devam etti... Bu sevimli aileyi

daha yakından tanımak isterseniz, hepsini bir araya getirdiğim "Karakter Analizi" sayfasına bir göz atın derim.

Sona doğru yaklaşırken, gerçekten enfes bir Resident Evil oyunu karşı karşıya-yız demem gerekiyor. Tekrar altını çizmek gerekirse, serinin dönüm noktası olan bu oyun, gerçekten yepyeni, harika bir kalıba oturmuş. Ve tekrar hatırlamak gerekirse, bu oyunun tadı -sorunları çözüldükten sonra- VR'la çıkar arkadaş. Ama ben normal haliyle gördüklerimi ilk olarak VR'da görseydim, muhtemelen şu an hep beraber cenaze namazımdaydık. Tercihinin ne yönde olur, bilemiyorum ama eğer korku / gerilim tarzını seviyorsanız, RE7 atlanmaması gereken bir başlık, mutlaka oynamalısınız. Benden şimdilik bu kadar ama olur da ileride oyuna bir ek paket çıkar veya başka bir bahane olursa, tekrar karşınıza çıkarım. Görüşmek üzere, iyi eğlenceler... ■ **Ertekin Bayındır**



Gravity Rush 2

"Yukarı doğru düşme"nin ne demek olduğunu öğrenmeniz için sizi buraya alalım

Bu ay PSVR manyaklığının arasına sıkıştır-dığım yegane oyun Gravity Rush 2 oldu diye direkt bir giriş yapmak istiyorum zira daha yazmam gereken çok sayfa var! Peki pişman oldum mu? Oldum diyemem. Olmadım da diyemiyorum...

Açıkçası Gravity Rush 2'nin çok daha iyi bir oyun olmasını bekliyordum zira PS Vita döneminde oyun beni bir hayli etkilemişti. Belki o dönem için farklı gelmişti, belki ilk Gravity Rush daha eğlenceliydi, şu an emin değilim ama PS4 için piyasaya sürülmüş olan yeni oyunumuz biraz geride kalmış gibi geldi bana. Bunu da girer girmez söyledim ki incelemenin geri kalanında neler olacağını şimdiden kestirebilin.

Kat ve Raven

Şayet ki ilk oyunu oynadıysanız, GR2'deki karakterleri de otomatik olarak tanıyacaksınız. Eğer önceki oyuna bulaşmadıysanız da size biraz bilgi vereyim. Oyunumuzun kahramanı Kat adında bir kız. Kat'ın bir de Dusty adında, "evren" desenli bir

kedisi var. Tekiri bilirdik de tüm yıldızları postuna resmetmiş bir kedi bayağı enteresan. Kat'ın macerası çok da hızlı başlamıyor oyunda. Öğreniyoruz ki önceki oyunun sonunda olanlar neticesinde Kat bir başka bölgede bulmuş kendini ve bir çeşit hava birliğinde işçi olarak çalışıyor. Kedisi Dusty kaybolduğu için de meşhur güçlerinden mahrum kalmış durumda; nerede Yerçekimi Kraliçesi, nerede kutu taşıyan Kat... Neyse ki kısa süre sonra Dusty geliyor ve Kat güçlerine kavuşuyor. O güçler ki oyunu özel yapan... Kat'ın temel gücü uçabilmeyi andıran bir çeşit yerçekimi kontrolü. Bir noktadan diğerine uçmak yerine, Kat havalanıyor ve noktaya doğru "düşüyor". Şöyle hayal edin; bir anlığına yerçekimi ortadan kalksın, siz de havada süzölmeye başlayın ve sonra sağınızdaki duvar yer çekimi olan düzlem olsun ve yerçekimi geri geldiğinde oraya doğru düşün. İşte Kat de kendini havalandırdıktan sonra seçtiğiniz noktaya R1 tuşuna bir kez basarak süzölüyor. L1'e bastığınızdaysa tekrar normal yerçekimine dönüyor ve yeryüzü neredeyse, oraya gerçekten düşüyorsunuz.

Devasa bir kent

Kat'ın gücünü anladık, cebe koyduk. Peki bu süzölme gücünü nasıl kullanacağız? Daha doğrusu nerede kullansak iyi? Yapımcılar ilk oyuna kıyasla çok daha büyük bir oyun alanı kurmuş ve şöyle söyleyeyim, oyunun hemen başlarındaki hava birliğinde

geçirdiğiniz o saçma dakikaların devamında kocaman bir sürpriz sizi karşılıyor. Hekseville adındaki şehir, ilk aşamada insanlarla dolu ama kısıtlı bir alan gibi gözüküyor. Lakin görevleri yaptıkça fark ediyorsunuz ki bu "hava adası" aslında büyük bir adalar topluluğun bir parçası. Bölgelere ayrılmış olan şehir dört kattan oluşuyor –ki bunu fark ettiğimde gerçekten şaşırdım.

Metrelerce aşağıdaki hava köyü, fakirlerin yaşadığı, bir çeşit gecekondu bölgesi. Bunun bir üst bölgesi ise oyunun en renkli ve dolu kısmını oluşturuyor. Daha üstte zenginlerin yaşadığı ve her adada resmen bir veya iki villanın olduğu adalar topluluğu yer alıyor ve en üst noktada ise güvenlik kuvvetlerinin yer aldığı, kocaman bir savaş gemisi bulunmakta –ki buraya oyunun belirli bir noktasına gelene kadar ulaşamıyorsunuz. (Yaklaşınca top atışıyla indiriyorlar.)

Bu basamaklar teoride anladığınıza inanıyorum ama pratikte, her katman arası 400-500



Hazinelere
Online oyun etkileşimi yaratmak için yapımcılar oyuncuların hazineler önünde fotoğraf çekip bunları paylaşmasını istemekte. Bir oyuncunun çektiği fotoğrafa bakarak hazinenin yerini bulmaya çalışıyor ve bulduğunuzda bir miktar kristal kazanıyorsunuz. Daha sonra o bölgede başka bir fotoğraf çekip diğer oyuncuların bulması için uzaya bırakmak da serbest.



Çevrenizdekileri havaya kaldırıp fırlatmak... Daha ne ister deli gönül?





metre gibi bir boşluğa sahip. Dolayısıyla en tepeden geçekundu mahallesine inmek istediğinizde bilin ki bayağı bir düşmelisiniz. Neyse ki oyun burada bir güzellik yapmış ve ışınlanma noktaları yerleştirmiş çeşitli bölgelere. Bunlar sayesinde katmanlar ve bölgeler arasında hızlı ulaşım olanağı oluyor.

Uçan tekme!

Önceki oyunda olduğu gibi burada da "gölge" adı verilen yaratıklar ve zenginleri koruyan polis kuvvetleri düşmanımız. Gölge yaratıkları yine mor renkte parlayan zayıf noktalara sahip ve bu noktalara tekme tokat girişince, yaratıkları da öldürmüş oluyor-sunuz. Düşman askerlerinin üstesinden gelmekse daha kolay; tek uçan tekmede ya da yerçekimini kontrol edip onları kaldırıp attığınızda ortadan kayboluyorlar. İlk oyundaki aksiyon fırtınası ise bu defa -oyunun büyük bir bölümünde- kısılmış durumda. Beni de oyunda en çok rahatsız eden bu oldu. Düşün ki şahane bir gücümüz var. Düşünün ki bambaşka bir dünyadayız ve yaratıcılık namına yapımcıları kısıtlayan hiçbir şey yok. Fakat böylesine büyük olanaklara sahipken, sevgili Sony Japan Studio bizi gizlilik içeren görevlere,



Boss kıvamındaki düşmanları yenmek için zayıf noktalarına saldırmanız gerekiyor.

fotoğraf çekmeye, yol sormaya iten garip bir RPG-vari ortama sürüklemiş. Ha bunlar da olsun, olmasın demiyorum ama ana konu aksiyon olmalıyken fotoğraf çekme peşinde koşmak bir hayli saçma geldi bana. (Bu fotoğraf mevzusu da iyiden iyiye moda oldu oyunlarda ha!) Dolayısıyla oyunun "yavaş" hali bir süre sonra insanı çok fena halde sıkabiliyor. Ana görevler de, yan görevler de bundan nasibini almış durumda üstelik.

Kristal mi o?

Tüm görevleri birer bahane haline getirebilecek bir "kristal peşinde koşma" durumu vardır Gravity Rush'ta ve ikinci oyunda da bu sürüyor. Şöyle ki oyunda yeteneklerimizi geliştirmek için bolca kristal toplamamız gerekiyor ve bunları görevleri bitirdikçe kazanamıyoruz. (Kazanabiliyoruz diyeceğimi sandınız, değil mi?) Kristal kazanmak için ya maden görevlerini yapacaksınız, ya da Hekseville'in "altını üstüne" getireceksiniz. Burada alt-üst konusunu gerçek anlamda söylüyorum zira yerçekimine karşı koyabildiğimiz için bir adanın tüm yüzeyleri oyun bölgesi haline geliyor. Yapımcılar da değerli kristallerin birçoğunu adaların altına yerleştirdiğinden, havada süzülürken her şeyi bırakıp bu kristallerin bulunduğu yerlere yollanıyorsunuz. Kristalleri topladıktan sonra da Kat'in gelişiminde tam altı farklı alanda bu kristalleri harcayabiliyorsunuz. (Dövüş yeteneğini geliştirme, daha az enerji gereksinimi vb.) Görsel açıdan gayet iyi gözükün oyun maalesef oynanış olarak sınıfta kalmış durumda. Bir kendini bulamamış halde oyun ve bunu da biraz fazla hissettiriyor. Oyunu almayın demiyorum ama fiyatı düşüğünde alırsanız kendinizi daha iyi hissedersiniz. ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Oyun mekanikleri çok iyi, anime tadında görsellik, yaratıcılıkla dolu atmosfer.
EKSİ Senaryo biraz sıkıcı ilerliyor, görevlerde monotonluk var.





Yapım **Sega** Dağıtım **Sega** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PS4, PS3** Web yakuza.sega.com/yakuza0

Yakuza 0 ★

Efsanenin devamını beklerken öncesine gitmeye ne dersiniz?

2006 yılının son günleriydi. Yani tam on yıl önce... Yakuza adında bir PlayStation 2 oyunu geçmişti elimime. Kapağında sırtı dönük bir adam ve adamın sırtında kocaman bir ejderha dövmesi vardı. O adam Kazuma Kiryu'ydü ve PS2'ye takıp oynamaya başladığımda en favori oyun karakterlerimden birisi olacağını tahmin bile etmiyordum. Kojima'nın senaryoları ile yarışabilecek, entrikalarla süslü bir hikaye, GTA benzeri şehirde serbest dolaşım, akıcı ve zevkli yumruk yumruğa dövüşler, yan görevler, mini oyunlar ve otuz saatin üzerindeki oynama süresi ile bambaşka bir deneyim sunuyordu Yakuza. Derken günümüze kadar ikincisi, üçüncüsü, dördüncüsü, beşincisi; batıda maalesef hiç çıkmayan samuraylısı ve garip bir zombi oyunu bizlere merhaba dedi. Kazuma Kiryu her oyunda biraz daha yaşlansa da formundan bir şey kaybetmiyordu. Geçtiğimiz Aralık ayında çıkan Yakuza 6 için biz batılılar maalesef 2018'i beklemek zorundayız, diğer taraftan Japonya çıkışından iki sene sonra nihayet Yakuza 0'a kavuştuk ve Kazuma Kiryu ile ilk PS4 deneyimimizi yaşadık.

Eski dostluklar

Yakuza 0'da olaylar bu sefer geçmişte geçiyor. Sene 1988'dir ve beşinci oyunda ellili yaşlarının başında olduğunu tahmin ettiğim Kazuma, bu sefer yirmili yaşlarının başında bir delikanlıdır. O ve yetimhane-den çocukluk arkadaşı Akira Nishikiyama (Kısaca Nishiki, kendisi on sene önce oynadığım ilk oyunun ana kötü adamıdır ve onu görünce duygulanmadım desem yalan olur.) ile beraber Tojo Klanı'nın önde gelen ailelerinden Dojima'lar için çalışan iki yeni yetme yakuzadır. Kiryu, oyunun başında tefeciye borcu olan bir adamı fena hırpalar ve borcu karşılığında sahibine ulaştırır. Lakin birkaç saat sonra Kiryu'nun hırpaladığı adamın öldüğü haberi televizyonlarda yer bulur ve elbette olay Kiryu'nun üzerine kalır. Üstelik Kiryu'nun adamı dövdüğü yer ve adamın öldüğü yer Dojima ailesinin önde gelen isimlerinin göz koyduğu özel bir arsadır. Orada bir adam ölünce doğal olarak tüm gözler arsaya çevrilmiş ve işler zorlaşmıştır. Osaka'da ise genç bir Goro Majima çıkıyor karşımıza. Yıllar önceki bir hadiseden

dolayı aileden atılan Majima bir gece kulübü işletmektedir. Fakat her ne kadar işleri iyi gitse de Tojo Klanı tarafından sürekli gözetim altında tutulan bir kukla olduğunun da farkındadır. Derken klandan Majima'ya kendisini affettirebileceği bir teklif yapılır. Eğer Majima bir suikastı başarı ile gerçekleştirirse aileye geri dönebilecektir. Elbette Majima teklifi kabul eder fakat hedef bir kızdır, üstelik de kördür. Durum böyle olunca Majima kızı öldürmek yerine onu korumaya ve neler olup bittiğini anlamaya karar verir. Görüldüğü üzere Yakuza 0'da iki adet oynanabilen karakter var ve ilk bakışta hikayeleri bağımsız gibi gözükse de emin olun bir yerden sonra Kiryu'nun ve Majima'nın yolları kesişecek. Kesişmekle de kalmayacak olaylar dallanıp budaklanacak, işin içinden iş çıkacak ve neler olacak neler! Anlayacağımız hikaye bakımından tam bir Yakuza oyunu yine bizlerle.

Uzun bir aradan sonra Kiryu ile Kamurocho sokaklarına dönmek yine güzeldi. Oyun aslında 2015 yapımı ve o yüzden grafikleri ilk çıktığı yıla göre değerlendirmemiz daha doğru olur. Gerçi Yakuza serisi söz konusu



olduğunda Japonların batı dünyasına neden genelde iki sene taktığı da ayrı bir konu. Oyunun bir de batıya gelmeyen bir PS3 versiyonu var. Bizler için sadece PS4'ü uygun görmüşler ki 2017'deyiz artık, normaldir. Açık konuşmak gerekirse oyunun grafikleri PS3'te oynadığım Yakuza 5'ten çok da farklı değil. Belki bir seviye, hadi iki seviye daha iyi olsun. Bu husus daha çok önemsiz karakterlerde ön planda. Kamurocho sokaklarındaki ve ana karakterlerin yüzlerindeki detaylar şahane. Şöyle diyeyim; oyunda düz suratlı ve kimi zaman köşeli hatlara sahip karakterler de mevcut, çocukken geçirdiği çiçek hastalığı gibi, siville izi gibi yüzündeki izleri bile seçilebilen harika mimikli karakterler de. Tıpkı The Last Guardian'da olduğu gibi değişik bir detay seviyesi söz konusu.

Shinjuku manzarası

Kamurocho sokakları her oyunda olduğu gibi capcanlı. Etrafta gezinen ve çarptığınızda arkanızdan söven halk, girilebilen envai çeşit dükkan ve oynanabilen mini oyunlar. Yakuza 0'da oyuna girmeden isterseniz evde arkadaşlarınızla isterseniz de online olarak dart, bowling, bilardo gibi oyunlar oynayabilmeniz mümkün. Elbette oyun içerisinde

karaoke ve Sega adlı atari salonlarında oynayabileceğiniz oyunlar da her zamanki gibi karşımıza çıkıyor. Ayrıca tekrar belirteyim; oyunda 1988 yılındayız ve cep telefonu, ince televizyonlar gibi teknolojik aletler henüz ortada yok. Onun yerine cebimizde PDA'mız ile birbirimizi dürüyor ve rakamlarla haber salıyoruz. Neyse ki rakamların ne anlama geldiğini biliyor Kiryu.

Yakuza serilerin can damarı olan dövüşler ise bu sefer biraz daha farklı, daha doğrusu geliştirilmiş olarak çıkıyor karşımıza. Öncelikle karakterlerimizin iki adet dövüş tekniği arasında gidip gelebiliyoruz. Örneğin Kiryu ile sert darbeler atabileceğimiz "brawling" ile daha çok refleksler üzerine kurulu "rush" arasında istediğimiz zaman seçim yapabiliyoruz. En büyük değişiklik ise karakter geliştirme ekranında. Artık deneyim puanları ile değil para ile yeni geliştirmeler alıyoruz. Eskiden sadece marketlerden falan alışveriş yaparken kullandığımız paranın önemi artık çok daha büyük. Artık rakiplerimiz dövüşler esnasında yaptığımız hamlelere göre para düşürüyor ve kazandığımız bu paralar ile yetenekler satın alıyoruz. "Ability Tree" yani yetenek ağacına benzetebileceğim yeni bir sistem ile de karakterlerimizin iki dövüş

stili için yeni yetenekler, daha fazla sağlık, daha çabuk dolan "heat bar" gibi özellikler satın alabilmek mümkün. Heat bar demişken, bu çubuk dolduğunda yapacağımız estetik hamleler daha fazla para getiriyor. Sonuç olarak oyunda paranızın çok büyük bir bölümünü yetenek almada kullanacaksınız ve ilk yetenekler ucuzken giderek ateş pahasına varacak derecede zamlanıyorlar. Bu arada, Mr. Shakedown adlı karakterlere dikkat edin. Bu iri herifler sokaklarda dolaşırken ansızın karşınıza çıkabiliyor ortalama bir düşmandan daha kuvvetliler. Eğer onlara yenilirsanız tüm paranıza güle güle diyebilirsiniz. Kazuma Kiryu'nun o "tok" sesini yeniden duymak ve Yakuza dünyasına bir kez daha adım atmak harika bir deneyimdi. Benim açımdan Sega'nın Yakuza serisi oyun dünyasının -en azından batıda- gölgede kalmış efsanelerinden ve yine bana göre PlayStation'un artık ekran yüzü bile sayılabilecek Kiryu'nun maceralarını her PS sahibinin oynaması gerekiyor. Yakuza 0'a gelecek olursam; Yakuza serisinde bir tek üçüncü oyunun hikayesini biraz zayıf bulmuştum ve Yakuza 0'ın da diğer yapımlar gibi güçlü bir Yakuza oyunu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

■ Rafet Kaan Moral



KARAR

ARTI Detaylı bir dünya ve yapılabilecek envai çeşit şey, başarılı hikaye anlatımı, dövüş sistemi ve getirdiği yenilikler
EKSİ Serinin ciddiyetine uymayan çocuksu anlar

90

İNCELEME

Uzun ince bir yol
Tales of Berseria,
1995 yılında yola
çıkan Tales ana
serisinin -sıkı
durun- 16. oyunu
olma unvanına
sahip.



Yapım **Bandai Namco Studios** Dağıtım **Bandai Namco Entertainment** Tür **JRPG** Platform **PC, PS4, PS3** Web www.talesofgame.com

Tales of Berseria

Tales serisinin son Halkası JRPG'yi kemiklerimize işliyor!

Batıda bazı örnekleri hariç çok fazla popüler olmasa da JRPG türü Japonya pazarında çok önemli bir yere sahip. Final Fantasy serisini hepimiz biliyoruz ama doğuda o kadar fazla sayıda popüler JRPG var ki, birçoğunu İngilizceye uyarlanmadığı için bizler bilmiyoruz bile. Bir de Tales serisi var tabii ki. 1995 yılında Tales of Phantasia ile başlayan seri, tıpkı Final Fantasy serisi gibi istikrarını bozmadan sevenlerinin karşısına çıkmaya devam ediyor. Evet, bir FF kadar popüler değil belki ama başta Japonya olmak üzere konu JRPG olunca önde gelen mihenk taşlarından olduğu da

inkar edilemez. Her türlü konsola uyarlanan, cep telefonlarında yer edinen, anime serileri yapılan bir seriden bahsediyoruz sonuçta. Bu uzun serüvenin "şimdilik" son halkası ise Tales of Berseria.

Tıpkı FF oyunları gibi Tales serileri de birbirlerinden bağımsız yapımlar. Zaten doğrudan bağlantılı olunca aynı ismin sonuna "2" ibaresi geliyor. (Bkz. Tales of Xillia 2) Elbette geçtiği evrenler arasında minik de olsa bağlantılar oluyor veya göndermeler yapılıyor lakin Tales of Berseria'da durum çok az da olsa farklı. Evet, Tales of Berseria'nın kendi orijinal hikayesi ve karakterleri var ama yapılan açıklamaya göre Berseria'nın sonu, bir önceki yapımla olan Tales of Zestiria'nın başlangıcını oluşturuyormuş. Yani bir nevi resmi olmayan bir prequel.

Sondan bir önce

Tales of Berseria'da olaylar Kutsal Midgand İmparatorluğu'nda geçiyor. Hikaye de şöyle; günün birinde kızıl bir ay göğe yükselir ve sonradan "Daemonblight" (İblis Yıkımı) adı verilecek olan korkunç bir hadise meydana gelir. Velvet ve küçük kardeşi Laphicet'in yaşadığı köy de şeytan yıkımından nasibini alır ve köy halkının

büyük çoğunluğu akıl ile mantıktan yoksun, önüne gelenlere saldıran daemonlara dönüşür. Velvet ve Laphicet'i, abları Celica'nın kocası Artorius kurtarır lakin hamile Celica bu kıyımdan maalesef sağ çıkamaz. Bu vahim olaydan sonra aradan yedi sene geçer. Velvet artık genç bir kız olmuştur ve Laphicet de "narın" bir delikanlı. Artorius ile beraber yeni köylerinde mutlu mesut yaşamaktadırlar. Derken kızıl ay geri döner ve tüm köy daemonna dönüşür, Velvet yedi sene önceki kabusu yeniden yaşar. Doğal olarak Velvet, kardeşi Laphicet ve Artorius'u aramaya koyulur. Bu arada, Artorius, daemonlara karşı savaşan güçlü bir savaşçıdır. Velvet ikisini de bulur ama gözlerine inanamaz çünkü Artorius bir ayin gerçekleştirmekte ve Laphicet'i kurban etmektedir. Artorius tarafından Velvet de kurban edilmek ister lakin Velvet kolay lokma değildir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi iblis yıkımı Velvet'in kolunu ele geçirir ve onu bir nevi yarı daemonna dönüştürür. Derken olaylar yaşanır da yaşanır ve Velvet kendisini özel bir hapishanede bulur. Aradan üç sene geçer ve Velvet'in aklında tek bir düşünce vardır: Kardeşinin intikamını almak. Artorius ise Ab-





bey adında savaşçılardan oluşan kutsal bir birlik kurmuş ve halk tarafından "kurtarıcı" gözüyle görülmektedir.

Tales of Berseria görüldüğü üzere "kötülük dünyayı ele geçirdi, bir araya gelip kurtaralım, prensesle evlenelim" tarzı standart bir hikaye değil. Berseria, türdeşlerinden farklı olarak bir intikam hikayesi. Elbette oyunda ilerledikçe hikaye yan senaryolara kavuşuyor ve birçok bilinmezlik var. Örneğin Artorius gerçekten kurtarıcı mı yoksa işin içinde başka bir şey mi var? Neden kurban etme gereksinimi duydu? Ve en önemlisi de ana karakterimiz Velvet daemon güçlere sahip olduğu için kötü karakter. En azından öyle olması gerekiyor, değil mi? Artorius iyi kalpli kurtarıcı ve Velvet ise canavar.

Kontrol karmaşası

Animelere taş çıkartan bir açılıştan sonra kontrolleri ele aldığımızda bir alıştırmaya bölümü karşılıyor bizi. Oyunun dövüş sistemi gerçek zamanlı. Yani dövüş başlıyor ve rakiplerinize tekme tokat dalıyorsunuz. Elbette bu o kadar da kolay değil. Açık açık söyleyeyim; oyun size ne nedir, ne işe yarar gösteriyor ama deneme yanılma yapmadan, kafanız karışmadan olayı kavramak gerçekten zor. "Artes" adı verilen dövüş tarzları ile çeşitli kombinasyonlar elde edebiliyorsunuz. Nasıl desem; önce tekme, sonra yumruk, sonra da sersemletici yumruk gibi. Gamepad'ın her tuşuna farklı bir vuruş stili de ekleyebiliyorsunuz. Düşman ateşe karşı zayıfsa önce ateş büyülü



bir yumruk atabilir, ardından sersemletebilirsiniz. Şimdi okurken bile biraz karışık geldiğinin farkındayım ama kısa bir süre sonra olayı çözüyorsunuz. Tabi bu hareketlerin her biri SG (soul gauge) denilen puanlar tüketiyor. Yani sürekli güçlü saldırılar yapmaya çalışırsanız SG'niz çabuk tükenir ve saldırı yapamaz hale gelebilirsiniz. SG'niz tükendiğinizde yapabileceğiniz en iyi şey korunmak çünkü korununca SG daha çabuk doluyor. Korunmanın yanında tam isabet kombolar da SG'yi çabuk dolduruyor. Bu yüzden kombolarınızı ayarlarken en güçlü saldırılardan ziyade düşmanlara karşı hangisi efektif olur, ona odaklanın.

Düşmanla etkileşime geçtiğinizde sınırları çizgilerle belirtilen arenalarda dövüşüyorsunuz. Partinize karakterler eklendikçe dövüşebileceğiniz karakter sayısı da artıyor. Bu arada, önemsiz dövüşlerden çizgi dışına çıkarak kaçabilmeniz mümkün. Boss diye tabir edilen düşmanlara karşı ise ya istiklal ya ölüm! Partimize dönecek olursak; dört kişi ile beraber arenada mücadele ediyoruz ve geri kalanlar yedeğe çekiliyor. Yedeğe çekilenleri de tıpkı bir basketbol maçı gibi dilediğimiz zaman bir karakterimizle değiştirebi-

liyoruz. Velvet dışında emrimize sunulan birçok karakter var. Büyük yönü güçlü olan veya uzun mesafeden iyi olan. Karşılaşacağınız düşmana göre karakterinizi seçerek o düşmana uygun kombolarla rakibinizi daha rahat alt edebilirsiniz. Ve elbette düşmanları bir bir yok etmekte deneyim puanı kazanarak level atlıyoruz. Karakterler güçleniyor ve yeni silahlar edinebiliyoruz. Silahların dışında da Berseria serisinde karakterleri çeşitli mini oyunlar (örneğin avlanma) sayesinde kazanılan puanlarla farklı elbiseler satın alıp giydirebiliyorsunuz. Peki, Tales of Berseria'nın kötü yanları neler? Aslında öyle "işte burası olmamış" diyebileceğim bir yer yok. Bazı mini oyunlar eğlenceli sayılmaz ve yan senaryolar gereğinden fazla uzayabiliyor, bazı karakterler gıcık edebiliyor. Bunun dışında oyunun zevkini düşüren bir an yaşamadım. Dövüş sistemini çözerken biraz sinirlenmiş olabilirim, o kadar. Bir de grafikler biraz daha net olabilirmiş. Demek istediğim grafikler kötü değil. Hatta şahane gölgelendirmeler var lakin her şey çok iç içe geçmiş gibi ve haritaya bakmadan yolu bile göstermez güç. Çok fazla "civil civil" olduğundan mi diyeyim artık, özellikle ormanlık alanlarda renk kargaşası hakim. Oynamaya problem mi? Elbette hayır. ■ **Olca Karasoy**



KARAR

ARTI Hikaye anlatımı, gölgelendirmeler, karakter gelişimi ve dövüşler
EKSİ SG olayı ve komboları anlamak zaman alıyor, bazı gereksiz yan görevler

84



Yapım **Reborn Games** Dağıtım **Kalypso Media Digital** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC, PS4, Mac** Web **kalypsomedia.com/en/games/urbanempire**

Urban Empire

Şehir hayatı bizi bozmasın Feridun abi?

Bugüne kadar türlü türlü şehir kurma oyunları oynadık. Kaynak sağlama ve kurma oyunlarını da gördük, belli bir kaynağın kontrol edilerek ilerletildiği oyunları da. "Günümüzde hala bu tip oyunların çıkmasının belli bir sebebi var mı?" diye soruyordum yakın zamanda kendime. Neticede ben oyunun metası gereği bazı mekaniklerin artık kesin olarak uygulamada çözüldüğünü ve bu türdeki çoğu oyunun birbiri ile aşağı yukarı aynı zevki verdiğini düşünen, piyasaya çıkmış çoğu Tycoon'u da tüketmiş biriyim. Daha iyi grafikler ve yenilenmiş oyun deneyiminin ötesine ne geçebilir diye düşünürken pat diye kendimi Urban Empire incelerken buldum. Kalypso'nun stilistik çizgilerini üzerinde barındıran yapım, bizlere insanlık tarihinin son 200 yılında söz sahibi olma imkanı veriyor. Bundan kastımız Empire Earth ya da Age of Empire değil, daha çok daha minimalistik bir deneyimden ibaret. Beş farklı çağda farklı ailelerin seçilmiş bireyleri olarak, bizden beklenen hedefleri

gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Yazıldığı gibi kolay gözükmeyen bir süreç bu, baştan söyleyeyim. Oyuna başladığımız 1700'lerden günümüze uzanan yolculukta teknoloji, bilim, sanat gibi konularda gelişimler gösteriyoruz. Bu gelişimlerle birlikte yeni konutlar ve alanlar açılıyor. Oyuna bir ailenin ferdi olarak başlıyoruz, başladığımız ailenin getirileri ve götürüleri var. Kimi aile daha iyi yatırımcı ve girişimcilik özellikleri taşıırken, bir başkası militarist bir kafa ile sorun çözme seven bir yapıya sahip. Özellikle oyuna başladıktan sonra fark ettiğiniz bir durum da şu, idare ettiğiniz bölgenizin bir meclisi var. Sahipsiz topraklardan bir semt yaratmak istediğinizde bu alanı önce belirliyor, daha sonra da meclisin onayına sunuyorsunuz. Yaklaşık bir takvim yılı süren bu süreçte partileri ikna etme turları atıyor, meclis kulislerinde pervane oluyorsunuz. Her şey halkınızın refahı için diye de konuşabilirsiniz, ya da parti liderlerine kaba saba cümleler de kurabilirsiniz. Bu tamamen sizin tutumunuza bağlı. Oyunun güzel yanı da burada başlıyor. Bir hastane dikmek için bile meclisi toparlamak diğer oyunlara göre alışılmadık dışında bir durum gibi gözüküyor ve yadırgayabilirsiniz. Fakat oyuna muazzam bir haz katmış. Ben tren garına ikna edemedim, halkım mağdur oldu, suçlu muhalefete attım. Ciddiyim yahu, kabul etmediler tren garı projemi... Ha, yeteri kadar param olsaydı basardım parayı, o bölgeyi kendim imar ederdim. Bunu da yapabiliyorsunuz. Şehir hayatı, yarattığınız alanlarla birlikte

şekilleniyor. Burjuva ve köylü sınıfına göre ister manuel isterseniz de otomatik olarak şekilleniyor oyun. Halkın dengeli olarak iş sahibi olması, konut oranının belli oranda olması gibi konular oldukça önemli. Malum; konutlardan, özel alanlardan ve sanayi bölgelerinden vergi toplayacaksınız. Halkın mutlu olması gerek. Urban Empire, grafik olarak gözüme oldukça hoş gözüktü. Kolay bir oynanışa da sahip. Tutorial'lar sayesinde çabucak öğrenip heyecanına ortak oluyorsunuz oyunun. Arayüz bakımından bazı hataları mevcut, bazen ekranlar kilitlenebiliyor. İlerleyen güncellemeler ile onları da aşacaklarına inanıyorum. Müzikleri ve yarattığı atmosfer ile evin içinde küçük bir belediye başkanı edasıyla gezmenize olanak veren Urban Empire'in tycoon meraklılarının oldukça ilgisini çekeceğine eminim. ■ İlker Karaş

KARAR

ARTI Gündelik hayatın derdini tasasını unutturuyor, ikna mekaniği renk katmış **EKSİ** Yükleme süreleri kanser edebiliyor, optimizasyon sorunlu

70

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

Çorbanın içinden çık çıkabilirsen...

Nereden başlasam ki şimdi yazmaya? Kingdom Hearts benim gördüğüm hem en başarılı hem de en sinir bozucu serilerden birisi. Final Fantasy ve Disney evrenini birleştireni gerçekten tebrik etmek lazım. Öte yandan gelin de şu serinin suyunu çıkaralım, hikaye içinde hikaye üretelim, envaiçeşit yan oyun üretelim ve üstelik bunları farklı konsollarda çıkaralım diyenin de...

Kingdom Hearts gerçekten takip edilmesi çok zor bir oyun. Ben ömrümdede bu kadar karmaşık bir hikaye anlatımı hakikaten görmedim. Yanlış saymadıysam Kingdom Hearts ve Kingdom Hearts 2 ana oyunları haricinde dokuz tane daha Kingdom oyunu var, hepsi de birbirleriyle bağlantılı. Mesela Kingdom Hearts 2'ye başlamadan önce Chain of Memories'i oynamadıysanız hayırlı işler. Şu an yazısını yazdığım 2.8'in içinde bulunan A Fragmentary Passage'ı da

çıkacak olan üçüncü oyuna zemin hazırlıyor mesela. Demem o ki, hem farklı konsollarda (browser oyunu bile var!) çıkar, hem hepsini oynamamızı bekle hem de senaryoyu takip etmemizi. Neyse ki yapımcılar çok iyi kalpli de işte 1.5 Remix olsun, 2.5, 2.8 adı altında topladıkları oyunları bize yutturuyorlar! Bizler de ne yapalım işte, olaydan geri kalmayalım diye alıp oynuyoruz...

2.8 Final Chapter Prologue adlı karışımımız da diğer remixler, HD'ler gibi içerisinde üç adet Kingdom Hearts oyunu barındırıyor. Bunlardan ilki 2012 yılında Nintendo DS için çıkan Dream Drop Distance. Zaman dilimi olarak Kingdom Hearts 2 ve Kingdom Hearts Coded oyunlardan sonrasını ele alıyor. Heartless'ı Ansem ve Nobody'si Xenmas (bunlara kesinlikle girmiyorum çünkü çıkamam!) yenildikten sonra Master Xehanort'un geri dönüşünü bekleyen Yen Sid (tersten okuyun!) Sora ve Riku'yu buna hazırlamaktadır. PS4 için hazırlanan HD sürümünde kontroller elbette buna göre yeniden dizayn edilmiş. Benim oynadığım kadari ile gayet rahattılar ve ana serilerin kontrollerine çok yakınlardı.

İkinci oyunun adı 0.2: Birth By Sleep – A Fragmentary Passage. İsmi oyundan uzun olan bu yapımda orijinal Kingdom Hearts 1'den on yıl öncesini konu alan PSP oyunu (daha sonra 2.5 Remix'te) Birth By Sleep'in kısa bir devam oyunu ve Kingdom Hearts 3'e

de zemin hazırlıyor. Ayrıca Kingdom Hearts 3'ün de hazırlandığı Unreal Engine 4 motorunu kullanan yapımda, bu bakımdan üçüncü oyunun aperiati niteliğinde.

Son içerik ise bir oyun değil, sinematik görüntülerden oluşan Kingdom Hearts X Back Cover. iOS ve Android oyunu olan X'in öncesini anlatan Back Cover'da serinin en geçmişine, ilk oyunun yüz yıl öncesinde yaşanan Keyblade Savaşı'ndan bile öncesine gidiyoruz. Elbette neyi anlattığını bilmek için X'i de bilmek şart... Sinematik içerik bizlere Unreal 4'ün gücünü iyice gösteriyor ki Kingdom Hearts 3 gerçekten görsel olarak şahane olacak.

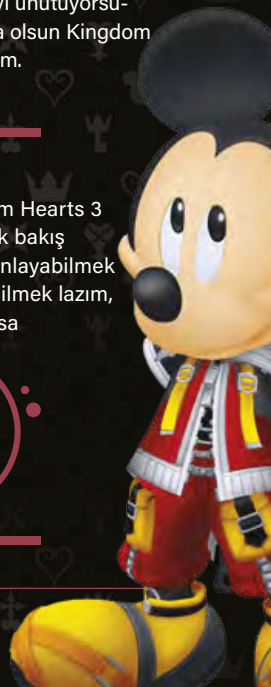
Kingdom Hearts serisine aslında çok kıızıyorum. Bir oyun nasıl olur da bu kadar dağıtılır anlamış değilim. Gelgelelim her Kingdom Hearts oyununa girerken çalan Dearly Beloved ve Simple and Clean adlı parçalar yok mu? Her duyduğumda içim adeta eriyor ve iyi ki Kingdom Hearts var diyorum. İşte müziğin önemi bu olsa gerek ki Kingdom Hearts bu yönden bir efsane. Belki serinin biraz fazla üzerine gittim ama amacım kötülemek değil sadece çok sevdiğim için küçük bir serzenişte bulunmaktı. Evet, oyunlarını da hikayesini de takip etmesi zor fakat içine bir daldınız mı, Sora, Donald, Goofy, Mickey, Aqua, Terra, Ventus ve daha nice karakterleri ile masalsı içeriğine daldığınızda her şeyi unutuyorsunuz. Dolayısıyla her ne olursa olsun Kingdom Hearts 3'ü merakla bekliyorum.

■ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Müzikler, Kingdom Hearts 3 grafiklerine tadımlık bakış
EKSİ Kompleks içeriği anlayabilmek için diğer yapımları da bilmek lazım, oyun süresi kısa

74





Yapım **Gaijin Entertainment** Dağıtım **Gaijin Entertainment** Tür **Simülasyon** Platform **PC, PS4, Mac** Web **www.warthunder.com**

War Thunder

Demir kuşların ve metal kaplanların içindeki isimsiz kahramanların hikayesini dinlemeye hazır mısınız?

Dramatik bir giriş oldu evet, bu giriş bulana kadar 6 tane Sabaton şarkısı parçaladım açıkçası. 2013 yılının sonlarından beri oynadığım War Thunder için ihtişamlı bir giriş yapmam şarttı zira. Özellikle savaş tarihi ile alakalı çok fazla kitap karıştıran biri olarak War Thunder ile ilk karşılaştığımda oyun henüz Beta sürecindeydi ve sadece uçaklar üzerinden oynamak mümkündü. O zamanlarda da oldukça yoğun bir oyuncu kitlesi vardı. Oyunun arcade ile simülasyon arasında gidip gelen, seçimli bir yapısının olması da benim gibi oyuncuları mutlu ediyordu. Dünya Savaşları ile içli dışlı olmanın getirdiği olarak önümüze konan uçak modelleri, modifikasyonları, savaş mekanizmaları gibi türlü türlü incik boncuk da aklımı başımdan almaya yetmişti. Küçük yaşlarda uçak maketleri ile zamanını geçiren benim için tarih müzelerinde bile göremeyeceğim çoğu şeyi önüme dijital

olarak sunmaları, ansiklopedi kıvamında içerik olması muazzam bir durumdu. Yıllar sonra Kürşat ile lafladığımızda bile -onun da maketler ve benimle paralel olarak savaş tarihi meraklısı olduğunu öğrenmem ile- konu dönüp dolaşıp War Thunder'a geliyordu. Dijital ortamın Red Baron'ları olup çıkmamızı sağlayan War Thunder, zaman içerisinde portföyüne tankları da ekledi. Hem de ne eklemek... 2. Dünya Savaşı'ndan Kore savaşına kadar uzanan dönemde ortaya çıkmış tankları belli periyotlarla ülkeler bazında ekleyen Gaijin, oyuncular için çok ciddi bir çalışmaya imza atıyordu. Oyunun free to play olması da ayrı bir çığgınlıktı.

İkisi bir arada

Piyasada free to play çığgınlığı olan bir dönemde usul usul yerini kapan, oyunculara da kallavi bir içerik sunan Gaijin, World of

Tanks ile birlikte piyasanın ciddi anlamda ilacı oldu. Düşünün, MMO görmekten kasma noktasına gelen biri (Şekil 1-a BEN!) olarak oynayacak kaliteli bir oyun buluyorsunuz. Bu oyun hem free to play -neredeyse dibine kadar ücretsiz- oluyor, hem de Premium tank ve uçaklar size bariz avantajlar getirmiyor. Kendinizi psikoloğun koltuğuna yatmış, hayatınızdaki boşluğu anlatırken o boşluğu bir adet 88'lik King Tiger namlusunun gelip tıkadığını hissediyorsunuz. War Thunder ile tanışmak tam anlamıyla böyle bir şeydi. Ve yaklaşık 3.5 yıldır da (Steam'in saydığına göre 130 saat, benim hesaplarıma göre 200 saat civarı.) bir uçuş süresi elde ettim. Sonra bir gün Kürşat bana "War Thunder incelemesi yazar mısın?" dedi. O an bir kez daha şok oldum. 3 yıldır oynadığım oyun tam manasıyla betadan çıkmıştı ve gelişmeye de devam edecekti. İnsan sorgulamadan edemiyor, 3

yıldır zaten neredeyse sorunsuzca oynadığım bir oyun nasıl betada olur? Ve nasıl betadan çıkar? Bu Rus'ları bazen anlamak gerçekten imkansız diyebiliyoruz.

Yapım şu an için uçaklar (Warbirds teriminden yola çıkarak kazayla kuşlar dersem sakın yanlış anlamayın.) ve tanklardan oluşan iki bölümde karşımıza çıkıyor. Yakında da gemiler ile bizleri karşılayacaklar. Fakat öyle uçak ve tank diye kabaca itham etmek hata olur. Çünkü bu oyun bize tarih kitaplarında anlatılanın çok fazlasını sunuyor. Örneğin Stuka ile nasıl bombardıman yapacağınızı bilmezseniz, saldırı esnasında sizi zevkten kudurtan siren sesi anlamını yitiriyor. Ona boşuna Dive Bomber demiyorlar. Düşmanınızın üzerinden yüksek irtifada uçup, burnu aşağı eğip dalışınızı yapıp, 90 derecede onu haritadan sileceğinize inandığınızda bombanızı bırakıp tekrar 90 derecelik açıp ile geliş yönünüze geri dönmeniz gerekiyor. Aynı şekilde avcı uçakları da çok hızlı ve hafif, aynı zamanda da kırılğanlar. Peki, uçan kale'yi hatırlıyor musunuz? Neden uçan kale dediklerini peki biliyor musunuz? B-17'ler her köşesinde bulunan 50 kalibrelik makinalı tüfekler nedeniyle Flying Fortress ("Uçan Kale") olarak adlandırılmışlardır. B-17, avcı ve önleyici uçakların saldırılarından kendini koruyacak bir kale gibi tasarlanmıştır. Ağır ve hantaldır, fakat bıraktığı bombalar ocak söndüren cinstendir.

Tailgunner'in yalnızlığı

Az önce size iki farklı ağaca ait iki farklı uçaktan bahsettim. Avcı, ağır avcı, hafif avcı, taarruz, hava savunma gibi uçaklar için literatüre geçmiş (referans alınabilecek) kategorilerde ayrılmış birimlere sahip War Thunder. Aynı durum tanklar için de geçerli. Hafif tanklar, uçaksavarlar, tekerlekli toplar, tank avcıları gibi referans kategoriler ile oynadığımız oyun, teknik detaylar söz konusu olduğunda interaktif bir ansiklopedi kıvamında.

Tüm bu detaylar oyunun içerisine o kadar güzel yedirilmiş ki, savaş alanı "gerçekten" savaş alanı olarak canlanıyor. Arcade de oynasanız, simülasyon da oynasanız rolünüzü oynamanız size başarıyı getiriyor. Sadece siz değil, takımınızın da sizle birlikte nüans içinde olması gerekli. Ağır bombardıman uçağı olarak ön saflarda bomba sallamak istediğinizde



sağınızdan solunuzdan geçen iki avcıya yem olmanız içten bile değil. Oyunun en keyifli anlarından biri de kuyruğunuza yapışan uçaklardan kurtulmaya ya da kuyruğuna yapıştığınız düşmanınızı alt etmeye çalıştığınız it dalaşın anları diyebilirim. Hele ki kokpit kamerasından oynuyorsanız keyiften eliniz ayağınız titreyebilir. O an hiçbir şey umrunuzda olmuyor, tek odağınız kuyruktaki düşman ya da kuyruğuna yapıştığınız uçak oluyor. Rakibin manevrasını tahmin etme, ateş etme aralıkları ile namluyu fazla ısıtmama, yeni mermi şeridini takmak için yeterli zamanı yakalama, rakibin manevrasından kurtulma ve saniyeler içinde geçen it dalaşının bir ömür gibi gelmesi. Bu dediklerimi görsel olarak görmek isterseniz Arturo Pratt'in Sabaton – Aces in Exile animasyon klibini izleyebilirsiniz. Kelimelerin kifayetsiz kaldığı anlardan birindeyiz.

Uçaklardan bahsettikten sonra biraz da konserve kutusu Sherman ailesi ve paletleri altında dünyaya ölüm kusan Panzer ve Tiger'lardan bahsedelim. Böyle bir terimi niye kullandım, Amerikan filmlerinde Avrupa kıtasına barış getiren Sherman'lardan neden konserve kutusu diye bahsettim açalım. Fury filmi niye çoğunuz izlemişsinizdir. Bir Tiger kaç Sherman'a bedel gözlerimizle gördük. Özellikle Erwin Aders adlı çılgın bir mühendisin 88mm'lik uçaksavarı söküp tanka monte etmesi ile başlayan süreçten sonra (ki bundan önce de Sherman'ların çok başarılı olduğu söylenemez, çoğu amerikan askerinin "bizi konserve kutuları ile savaşa yolluyorsunuz" yakarışına da denk gelebilirsiniz.) Sherman'lar sahada tutunamaz hal almıştı. Savaşın kaderini hızlı tanklar ile değiştirebileceğini düşünen İngiliz ve Amerikan komutanları, Alman mekaniğinin karşısında pek duramasa da bu tankları ürettiler, hem de Tiger'ların başa çıkamayacağı kadar yüksek adetlerle. Neticede Band of Brothers izleyenler bilirler, tuğlaları yıkıp olduğu yerden hareket eden bir Tiger, psikolojik olarak bütün askerlerin

uykularını kaçırabilir.

Bu korkuyu da savaş alanında yaşıyorsunuz. İngiltere, Almanya, Rusya, Amerika Birleşik Devletleri ve Japonya ile hem hava kuvvetlerinde hem de kara kuvvetlerinde birimler açabiliyorsunuz. Kara kuvvetlerinde de uçaklarda olduğu gibi ilerleyeceğinize, uzmanlaşacağınıza dalı iyi seçmeniz gerekiyor. Tank avcılarının ayrı, ağır tankların ayrı rolü var savaş alanında. Mürettebatınız uçaklarda olduğu gibi deneyim ve rütbe kazanıyor. Aynı şekilde tankınızı da modifiye edebiliyorsunuz. Daha hızlı bir motor, daha çabuk nişan alan taret, yanıcı mermilere karşı yangın söndürücü gibi kitler mevcut. Yoğun aksiyon arasında saniyeler içinde karar verip bunları uygulamanız gerekiyor. Rakibin tankına göre mermi seçimi de büyük önem taşıyor. Aynı şekilde düşmanınızı tanı mottosu burada da önemli rol üstleniyor. Karşınızda bir Tiger var ise onun zırhının neresi zayıf iyi bilmeniz gerek. İlk atışta alamadığınız bir rakibiniz için rakibin atış alanını bozacak manevralar hayatta kalmanızı sağlayacaktır. Özetle War Thunder çok keyifli bir oyun, size böyle sayfalarca anlatabilirim, Free to Play olmasından da mütevellit indirip oynamaktan çekinmeyin. ■ İlker Karaş

KARAR

ARTI Dolu dolu f2p içeriği, harika hasar mekanikleri, başarılı grafikler
EKSİ Tüm içerikleri açmanız yıllar sürebilir, simülasyon server'ı pek kalabalık değil



★ Warhammer 40.000 Sanctus Reach

Warhammer dünyasının karanlığında, kendi bildiğin yolda korkusuzca yürümeye hazır mısın? Tek yapman gereken sonu gelmeyen bu savaşta kendini göstermek!

Yeni bir Warhammer yazımızdan daha merhaba sevgili okuyan bünye. Bildiğiniz üzere son zamanlarda bol miktarda Warhammer oyunu ile karşılaştık. Özellikle Total War: Warhammer oyunu ile hem Total War serisini, hem de Warhammer Fantasy başlığını hak ettiği noktaya getirmeyi başaran yapım, bugün halen en çok oynanan strateji başlıklarından birisi durumunda. 40K cephesini de es geçmeyen Games Workshop farklı türdeki birçok oyunu severlere ulaştırdı. Her ne kadar 40K yapımlarını olabildiğince FPS türüne adapte etmeye çalışan yapımcılar, ne hikmetse masa üstü oyun modeli şeklinde üretilen yapımlarda daha fazla başarı elde ettiler. Pek tabii bu başarı, oyunun esasen masa üstünde oynanmasından kaynaklanıyordu. Warhammer 40.000: Sanctus Reach o bildiğimiz sevdiğimiz karanlık 40K dünyasını beğenimize sunuyor. Tam bir sıra tabanlı strateji olan yapımda, oyuna alışmak için ilk önce tutorial oynamak şart. Biraz alıştıktan sonra içerisine daldığımız yapımda, Stormclaw ve de Hour of the Wolf isimli iki farklı Space Wolf senaryosunu deneyim edebiliyoruz. Konu senaryo olduğu zaman WH40K: SR'in birçok 40K oyununda olduğu gibi oyuncuyu anında kendisine bağladığını görüyoruz. Stormclaw ile 20 bölüm, Hour of the Wolf ile 25 bölüm ve her iki senaryo için de bolca skirmish oyun modeli mevcut. Kitapları

okuyan ya da konuya hâkim olanların yakından tanıdığı Krom Dragongaze, Ragnar Blackmane gibi karakterleri kontrol etmek, oyuna kesinlikle bambaşka bir hava katmış. Düşman tarafına baktığımızdaysa Warhammer evreninin en eğlenceli ırkı olan Ork'lar ile karşılaşıyoruz. Her ne kadar senaryolarını deneyim edemesek de skirmish oyun modelinde kendileriyle oynayabilmek mümkün. Oyunumuz sıra tabanlı bir strateji. Yani her karakterin yürüebileceği "kareler" bulunuyor. Hareket etmek ve ateş etmek ayrı ayrı aksiyon puanı yiyor. Pek tabii her silahın farklı hasar gücü mevcut ve bu durum üniteden üniteye göre de değişiklik gösteriyor. 40K evrenindeki envai çeşitli silah ve zırhlı böyle bir strateji oyununda deneyim etmek gerçekten mükemmel. Hemen her türlü silahın çalışma prensibi ve verdiği zarar da masa üstü 40K modeline ziyadesiyle benziyor. Misal, Plasma Gun ile bir zırhlıya ateş etmekle, bir birime ateş etmek arasında büyük fark var zira sıkılan mermi miktarı kadar birime zarar vermek mümkün. Plasma gibi güçlü bir silahı kalabalık gruptaki tek bir kişiye harcamaktansa dev bir zırhlıya sıkılmak on kat daha efektif oluyor... Harita üzerinde bulunan hemen her türlü yüzey şekli, farklı savunma noktaları sağlıyor. Aynı zamanda bazı noktalara yürümek normalden çok daha zor. Bu sebepten sadece

yüzey şekillerini kullanarak bile muazzam fark yaratan stratejiler yaratmak mümkün. Karşıma çıkan görevlerse genelde farklılık gösteriyor. Sürekli bir yere saldırmaktansa, tıpkı masa üstü oyun modelinde olduğu gibi belirli stratejik noktaları elde tutmak gibi daha farklı ve zorlayıcı görevler söz konusu.

Özetlemek gerekirse 1GB'lık, ufak bir oyun için, çok detaylı bir 40K oyunu deneyimine hazır olun. Özellikle masa üstü 40K oyun deneyimine sahip sıra tabanlı strateji sevenlerin kısa sürede kendisine bağlanacağına eminim. Tek sorun, sadece Space Wolf ırkını deneyim etmek ve malum animasyonların bir hayli limitli olması. Umarım kısa sürede daha fazla ırk ile oyunu geliştirmeyi başarırlar. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Harika Warhammer 40K atmosferi, detaylı birim ve silahlar, farklı stratejilere imkân sunan haritalar
EKSİ Sadece Space Wolf senaryosu var, sıra tabanlı strateji sevmeyenlere hitap etmemesi

(80)





Yapım **Super Mega Team** Dağıtım **Adult Swim Games** Tür **Aksiyon, Shooter** Platform **PC, Xbox One** Web supermegateam.com/our-games/rise-shine

Rise & Shine

Vahşet, sevimlilik, farklı ama tanıdık yüzler.

A slında aksiyon ve shooter içerikli oyunlar pek tarzım değildir. Lakin Rise & Shine'in sevimli çizimlerini görünce dayanamadım ve bu oyunu ben inceleyeceğim dedim. Gelgelelim kitabı kılıfına göre yargılamamak lazımmış. Oyun, Gameearth adında bir gezegende geçiyor. Adından az çok tahmin edebilirsiniz. Bu gezegen oyun karakterlerinin yaşamını sürdürdüğü bir yer. Fakat Gameearth büyük bir tehlike altında çünkü uzaylı güçler tarafından yakıp yıkılmak istenmekte.

Karakterimiz ise sevimli mi sevimli Rise adındaki küçük oğlan. Rise, istila sırasında yaşanan hengamelerin sonucunda Brink adındaki (Kendisi Zelda oyunlarındaki Link olur.) efsanevi savaşçıdan Shine adındaki konuşabilen silahı teslim alır. Ölüm döşeğindeki Brink, Rise'dan silahı krala götürmesini ister. Peki, kral kimdir? Tabii ki çakma Mario'dan başkası değildir. :) Yapımda Gears of War karakterlerine benzeyen istilacılar, oyunun başında çıkan Flappy Bird, Mario'nun prensesinin heykeli, Duck Hunt'taki gıcık köpek, zombi gumbalar gibi birçok ünlü oyun karakterinin "alternatif" halleri mevcut. Konumuza geri dönecek olursak; koskoca Gameearth'ün kaderi minik



bir çocuğun yüreğine bağlıdır ve o çocuğun geleceği de bizim elimizdedir. Metal Slug dersem herhalde Rise & Shine'in az çok neye benzediğini kestirebilirsiniz. Aynı tarz oynanış, araç kullanımı, reflekslerinizi geliştiren irili ufaklı düşmanlar bu oyunda da sizleri bekliyor. Metal Slug'dan farklı olarak Rise ile istediğiniz kadar ölebilirsiniz çünkü Shine'in yeteneği sayesinde Rise istediğiniz kadar canlanabiliyor. Ayrıca Metal Slug gibi saf bir shooter olmanın yanında, araya minik bulmacalar da serpiştirilmiş. Bunları genelde Shine'in oyun ilerledikçe kazandığı farklı yetenekler sayesinde çözüyoruz.

Süre olarak Rise & Shine kısa bir oyun ve bir oturuşta da bitirebilmek mümkün. Lakin benim gibi bu türe biraz da olsa alerjiniz varsa oyunun süresi uzayıp sonunda işaret parmağınız acı içinde kalabilir. Evet, ateş edeceğim diye farenin sol tuşuna basmaktan bitap düştüm ve düşmanlar öldür öldür bitmediği için de farenin sağ kaldığına şükrediyorum. Beni etkileyen ve bu yazıyı yazmama vesile olan grafikler ise oyunun en beğendiğim yönü. 2D grafikler sevimli olduğu gibi bir o kadar da kan içeriyor. Zaten beni de etkileyen bu oldu. Herhalde sevimli grafiklerine tav oldum sanmadınız, değil mi? Kopan uzuvlar, dağılan beyinler, dökülen bağırsaklar ve bolca kan, Rise & Shine'in en etkileyici tarafı. Çoğu nostaljik oyun karakterlerinin karşımıza çaresiz bir şekilde ve çoğu zaman ölü olarak çıkması da oyun evrenine farklı bir boyut katıyor. Düşünsenize; Zelda serisinin kahramanı, oyun dünyasının ikonlarından olan Link ölüver-

yor... Bitti, yolun sonu. Ara sahneler ise çizgi roman sayfaları şeklinde bizlere sunuluyor. Baloncuklu diyaloglarda konuşma yok ama müzikler gaza getirmeye yetiyor. Rise & Shine çizimleri ve akıcı oynanışı ile genel olarak başarılı bir oyun. Hikaye aslında sade ve işleniş bakımından oyunda ciddi bir hava hakim. Diğer taraftan bazı anlarda komik olmaya çalışılmış ki bu yola hiç girilmesi daha doğru olurmuş zira yapılan espriler tek kelimeyle bayat. Bir de yapım gerçekten zor. Bazı yerleri defalarca oynamak zorunda kaldım ki sabırlı bir insan da değildir. Şimdi siz sanacaksınız ki tarzım değil diye zorlandım, bu yüzden böyle diyorum. Ben de diyorum ki kesinlikle böyle bir durum söz konusu değil, sadece bu tarz yapımları fazla tercih etmiyorum. Yoksa ben de bilirim ateş etmesini, merak etmeyin. :) ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Harika çizimler, rahat ve akıcı oynanabilirlik, oyun karakterlerine yapılan göndermeler

EKSİ Hikaye namına fazla bir şey yok, çok kısa ve zorlayıcı





Yapım **Maschinen-Mensch** Dağıtım **Maschinen-Mensch** Tür **Macera, Simülasyon, Strateji** Platform **PC, Mac** Web **curious-expedition.com**

The Curious Expedition

Richard Francis Burton, H.P.Lovecraft, Nikola Tesla ve nicesi ile devr-i alem.

Spec Ops: The Line ve Dead Island 2'nin yapımında çalışmış Riad Djemili ve Johannes Kristmann tarafından geliştirilen The Curious Expedition, 19'uncu yüzyılda geçen sıra tabanlı bir keşif oyunu olarak tanımlanıyor.

Yirmiye yakın tarihsel kişilikten birini seçerek başladığımız oyunda, her karakterin başlangıçta kendine özel ekipmanları ve ekip elemanları bulunmakta. Bir misyoneri en yakın yerli köyüne götürmek ya da benzeri bir görevle birlikte de yolculuğumuza başlıyoruz. Her bir yolculukta hedefimiz sahip olduğumuz ekipmanları en idareli şekilde kullanarak, yabancı olduğumuz topraklardaki altın tapınağa ulaşmaktan ibaret. Bu yolculuklar boyunca kontrol altında tutmamız gereken tek değişken ise "Sanity" yani akıl sağlığı olarak göze çarpıyor.

Altıgenlere bölünmüş ve keşfedilmeyi bekleyen haritada bir altıgenden diğerine gitmek belli bir akıl sağlığı puanı gerektiriyor. Eğer hareket etmeye çalıştığımız altıgendeki araziye uyum sağlamamızı sağlayacak ekipmanlara sahip değilsek, yolculuk hem gün olarak uzun sürüyor hem de daha çok akıl sağlığı puanı harcıyoruz. Bu yüzden ormanlardan geçerken palaya, bataklıklardan geçerken

halata, tepelerden geçerken tırmanma ekipmanına ve çölden geçerken suya sahip olduğumuzdan emin olmamız gerekiyor. Farklı özelliklere sahip asker, aşçı, kertenkele adam, şaman ve yaratık gibi elemanlarla kurabileceğimiz beş kişilik ekibimiz, yol boyunca aldığımız kararlardan etkilendiği gibi kendilerine özgü hikâyelerine de dahil olmamızı sağlıyor. Köle kampından satın alarak ekibimize kattığımız yerli, kendi köyüne geldiğimiz zaman serbest bırakılmak isteyebiliyor, piromanyak aşçımız yemekleri pişiren eğlenmek için çıkardığı yangınla bizleri yakabiliyor ya da cinsiyetçi askerimizle karşı cinsten ekip üyeleri kavgaya tutuşabiliyor. Bu gibi durumlarda verdiğimiz kararlar da ekip üyelerinin bizlere karşı olan bağlılığını etkiliyor. Yeni dünyanın zenginliklerini taşımak için kullanabileceğimiz eşek, bizon, deve ya da chasmosaurus gibi hayvanların yanı sıra, düşmanlarımızı alt etmek için kullanabileceğimiz köpek, sırtlan, goril ya da beyaz kaplan gibi hayvanlar da bulunuyor. Yeni dünyada ziyaret ettiğimiz tapınak, türbe, mezar gibi her yerleşke bir risk ve ödül ilişkisi barındırmakta. Bir yerleri yağmalayarak Indiana Jones filmlerinden gördüğümüz tuzaklara ya da lanetlere maruz kalabilece-

ğimiz gibi, yerlilerle aramızın açılmasına ve peşimize düşmelerine de sebep olabiliyoruz. Fakat aldığımız riskin karşılığında ünümüze ün katacak eserler bulabiliyor, ceplerimizi dolduracak parçalara sahip olabiliyor ya da insan üstü güçler kazanabiliyoruz da.

"Roguelike" yapısı ve yöntemsel üretilen dünyaları sayesinde her bir maceranın tamamen yeni bir deneyim sunduğu The Curious Expedition bütün maceracıları bekliyor! ■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI Tarihsel kişilikler, merak uyandıran oyun yapısı, eğlenceli karşılaşmalar
EKSİ Grup yönetimindeki eksiklikler, tekrar eden görevler, sınırlı oyun süresi



msi®

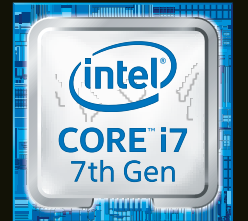


EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR

GE72 7RE Apache Pro

EN YENİ 7. NESİL INTEL CORE™ i7
İŞLEMCİ İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMCİ	WINDOWS 10 HOME	
GEFORCE® GTX 1050 Ti EKRAM KARTI	NAHIMIC VR	
ALÜMİNYUM ALAŞIM KASA	120HZ / 5MS OYUNCU EKRANI (opsiyonel)	
COOLER BOOST 4	DYNAUDIO	RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE
INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI





Yapım **Osmotic Studios** Dağıtım **Surprise Attack** Tür **Macera** Platform **PC, Mac** Web **orwellgame.com**

Orwell

Yer, özgürlük meydanı. Bir bomba patlıyor. Masum insanlar yaralanıyor, hayatlarını kaybediyor. Haber kanalları olayı manşet olarak ilk sayfalarına taşıyor. Bir sonraki sayfalarında ise ülkenin hiç olmadığı kadar güvende olduğunu söyleyen politikacılar var.

Meydanın adı 'özgürlük'. Kendisi ise 7/24 'güvenlik' kameraları ile gözetleniyor. Sadece bu meydan değil, sokaklar, caddeler, işyerleri, alışveriş merkezleri yani kısacası her yer gözetim altında. İnsanların bireysel hayatları da tabii ki bu izlenmeye dahil. Telefon konuşmaları, sosyal medyadaki herhangi bir yorum, kredi kartıyla yapılan bir alışveriş... Sistem bunların hepsine kolaylıkla ulaşılabilir ve yeri geldiğinde kişinin aleyhine bir delil olarak kullanılabilir. Tabii, bunların tamamı yine insanlar ve onların güvenliği için.

Bu sefer gözetleyen, insanların özel hayatlarını kurcalayan, onların 'gerekli' veya 'gereksiz' bilgilerini sisteme giren, onları etiketleyen ve sadece bir dosyadan ibaret haline getiren siz olacaksınız

Sadece paranoyanın değil iç savaşların, uyuşturucu baronlarının, hastalıkların, şiddetin kol gezdiği bir dünya... İnsanları korumak yerine onları işsiz bırakan, fişleyen, hayatlarını kısıtlayan ve güç sahibi zenginler tarafından konulan yasalar. Kadınların nasıl yaşaması gerektiğine karar veren erkekler. Yeni düzen bu, alışın. Şimdiye kadar yazılanlar içinizi karartmasın. Bunlar tamamen oyun olan Orwell'in kurduğu dünyada olan şeyler. Bizim dünyamız ve hayatlarımız ile herhangi bir alakası yok. Evet, oyunun adı bariz bir şekilde ismi 1984'ün yazarı George Orwell'den geliyor. Hayır, beklenildiği üzere bu oyunda büyük birader tarafından izlenen siz değilsiniz. Aksine bu sefer gözetleyen, insanların özel hayatlarını kurcalayan, onların 'gerekli' veya 'gereksiz' bilgilerini sisteme giren, onları etiketleyen ve sadece bir dosyadan ibaret haline getiren siz olacaksınız.

Yazı tabanlı olan oyun, oyuncuyu Orwell isimli gözetleme sisteminin başına oturtuyor. Burada internetteki sıradan haber kaynaklarından tutun da, insanların telefonlarındaki özel mesajlarına kadar her şeye ulaşım mevcut. Bulduğunuz ve önemli olduğunu düşündüğünüz bilgileri sisteme yani Orwell'e

yüklemeniz gerek. İlk göreviniz ve nihai amacınız ise yazının başında bahsettiğim özgürlük meydanındaki saldırıyı kimin düzenlediğini bulmak. Kısacası 'gerçek' olanı ortaya çıkarmak. Tabii bunu yaparken göreceksiniz ki gerçek oldukça göreceli, yönlendirilebilen ve hatta satın alınabilen bir şey. Oyunun dünyasında gerçekler her zaman doğrularla örtüşmeyebilir. Peki, siz bütün bu karmaşa içerisinde kendi doğrularınıza tutunabilecek misiniz? ■ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI İnsanı gerçeklerle yüzleşmeye iten, okumaya ve düşünmeye dayalı sıra dışı bir oyun

EKSİ İnsanı gerçeklerle yüzleşmeye iten, okumaya ve düşünmeye dayalı sıra dışı bir oyun (!)

91



İşte bu noktada nerede, ne yaptığını gerçekten çok iyi bilmek lazım.



Yapım **Blowfish Studios** Dağıtım **Blowfish Studios** Tür **Aksiyon, Strateji** Platform **PC** Web **siegecraftcommander.com**

Siegecraft Commander

Bugüne kadar oynadığınız gerçek zamanlı stratejileri bir kenara bırakın. Gelin sizinle hiç deneyim etmediğiniz bir oyun oynayalım. Hem de sağa sola kuleler fırlatarak!

Strateji oyunları uzun süredir oyun dünyasının baş aktörlerinden. Hemen her yıl farklı ve yeni strateji oyunları üretiliyor olsa da geçmişten gelen serilerin yeni oyunları her zaman bir adım öne çıkar bildiği gibi. Pek tabii burada yılların verdiği bir tecrübe farkı var. Nitekim Siegecraft Commander o kadar şahsına münhasır bir yapım olarak tasarlanmış ki oyuncu olarak kısa sürede kendisine bağlanmamı sağladı. Peki, bu bağlılık ne kadar sürdü? İşte ben de tam ondan bahsedecektim...

Efendim Siegecraft Commander'daki amaç, düşmandan evvel onun Keep'ini yok etmek. Her iki taraf da haritanın bir noktasında kendi Keep'leri ile oyuna başlıyor ve buradan yola çıkarak yeni binalar yaratıyor. Binaları yaratma işlemi birazcık ilginç. Her binanın bir sonraki uzantısına geçmek için bir anlamda top atışı yapıyoruz. Önce kurmak istediğimiz binayı seçiyor, sonra yönünü belirliyor ve ne kadar uzağa atacağımıza göre bir güç belirliyoruz. Fırlatılan bina eğer kuruluma müsait bir noktaya düşmüyorsa anında yıkılıyor. Eğer kurulabilir bir noktaysa, kurulduğu yer ve başladığı nokta arasında uzun bir set çekiliyor. Pek tabii aynı setin üzerinden başka bir bina uzantısı geçirmek mümkün olmuyor. Bu belirli bir güçle, belirli bir noktaya bina fırlatma mekaniği, oyunun hem en eğlenceli, hem de en sinir bozucu noktasını oluşturuyor.

Farklı binaların olmasının en önemli amacı, kendi alt başlıklarına sahip olmaları... Misal, Armory binasını kurduktan sonra, buraya bağlı olan dört farklı bina üretebiliyoruz; aksi halde bu binalara ulaşmanın mümkün değil. Ayrıca savunma binalarına ulaşmak için de farklı binalarla işe koyulmak gerekiyor. Oyuna bir RTS dedik ama bazı noktalarda farklı bir koridor oyunumuş gibi de davranabiliyor. Özellikle Barracks binasını ürettikten sonra bina başına en fazla beş adet olabilen askerlerin önüne gelen düşmana saldırması, bir an "Ben ne oynuyorum?" dememe yetti. Yerdeki ve havadaki birimlere karşı farklı binalar kurma gerekliliği ise cabası. İşin güzel kısmı, dileyenlerin oyunu RTS şeklinde, daha hızlı ve canlı, dileyenlerin de multiplayer altında sıra tabanlı şekilde deneyim edebilmesi. Ayrıca yerel hot-seat ya da internet üzerinden oynanabilen farklı multiplayer modlarının olması oyuna bambaşka bir tat katmış. Ayrıca multiplayer deneyim ederken farklı oyun kuralları, harita ve düşman belirlemek mümkün. Oyunun genel olarak en güzel noktası, sınırsız kaynağa sahip olup, doğru ve fark yaratan şekilde binalar kurabilmenin stratejik önemine yapılan detaylı vurgu. Ayrıca iş savaşa geldiği zaman atmaya başladığımız TNT'lerin yönünü ve mesafesini ayarlamak kesinlikle çok eğlenceli. Siegecraft Commander kesinlikle farklı bir fikirle çıkageldi, kabul ediyorum ama halen

çok eksiği mevcut. Bina sayısının kesinlikle artırılması gerekiyor ama şu anda bile üst üste çıkan binaların neden olduğu karman çorman haritalar o zaman nasıl bir hal alır, düşünmek bile istemiyorum. Ayrıca belirli noktaların yok olmasıyla ona bağlı diğer binaların da yok olması büyük bir dert. Çok taktikselmiş gibi gözükse de bu yapı, oyunun kısa sürede bitmesine yol açabiliyor. Yani birisi yeterince gelişip, rakibi bir kere geriye doğru itmeyi başarır kısa sürede kazanan taraf oluyor. Ayrıca etrafta gezen mob'lar oyunun genel hızına göre çok yavaş. Anlayacağınız Siegecraft Commander eğlenceli bir yapım ama detaylara girdikçe ondan uzaklaşmaya başlamak kaçınılmaz bir son.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli ve farklı oyun yapısı, kısa sürede kendisine bağlaması
EKSİ Dengesiz oyun modeli, derinlikten yoksun tek kişilik modlar





Yapım **Playsport Games** Dağıtım **Sega** Tür **Simülasyon** Platform **PC, Mac, iOS, Android** Web **www.motorsportmanager.com**

Motorsport Manager

"Felipe, Fernando is faster than you"

Bu sene emekliliğini açıkladıktan sonra Ani bir kararla bundan vazgeçen Felipe Massa'nın kariyerini kısaca özetledikten sonra konuya dönelim. Evet, maalesef onca potansiyeline rağmen F1 temalı menajerlik oyunları konusunda çok fazla seçeneğimiz yok. Durum o kadar acı ki halen F1 için çıkmış en iyi menajerlik oyunu Microprose üretimi Grand Prix World, piyasaya çıkış tarihi ise 1999! Bu tarihten önce ve sonra da pek çok firma bu türe yatırım yapmayı denediyse de bunların hemen tamamı insanları hem oyunlardan hem de motorsporlarından nefret ettirmek için yapılmışa benzeyen, en basit prensipleri bile hakkıyla yerine getiremeyen acınası yapımlardı. Derken Christian West tarafından geliştirilen mobil oyun Motorsport Manager geldi. Oyun belki derinlikten yoksundu ve bir motorsporları tutkununu kısa sürede soğutacak bazı mantık hataları içermekteydi ancak harika sunumu, grafikleri ve en önemlisi de bağlayıcılığı ile kısa sürede müthiş indirme rakamları yakaladı. Sega oyundaki potansiyelin kokusunu almış olacak ki Motorsport Manager'ı bünyesine kattı ve oyunu bir F1 otomobilini bozup yeniden yapar gibi, en ince parçalarına kadar ayırıp elden geçirdikten sonra yeniden bir araya getirmiş. Kariyer moduna girdiğimizde ilk olarak karakterimizi yaratıyor ve yarışmak istediğimiz seriyi seçiyoruz. Bu seriler prensipte F1, Formula Nippon ve F3'ten oluşuyor ve ardından takım seçme ekranına geliyoruz. Tıpkı futbol oyunlarındaki gibi, takımların belli bir potansiyeli, bütçesi ve gerçek hayattaki isimlerden türetilme pilotları var (Bottas olmuş Koppinen). Şundan da bahsetmem gerek, oyunda hayatımda gördüğüm en irrite

edici Tutorial sekansı mevcut. Yer kısıtlı, devam ediyorum. Oyunda iki yarış pilotumuz yanında bir de test pilotumuz var ve tıpkı futbolcu avına çıkar gibi pilot avına çıkabiliyoruz ancak bu kısım detaylı bir arama modülünden yoksun olduğundan bir wonderkid'e denk geliyorsanız da bu şansa oluyor maalesef. Parça geliştirme kısmı oyunun en önemli tarafı. Bir tesisiniz var ve diyelim ki fren sistemlerinizi geliştirmek istediniz. Burada size birkaç seçenek sunuluyor; daha kuvvetli ama daha dayanıksız bir fren sistemi mi geliştirmek istiyorsunuz, yoksa mevcut fren sisteminin güvenilirliğini mi artırmak istiyorsunuz size kalmış. Bir kez geliştirdikten sonra ise hangi araca takmak istediğinize karar veriyorsunuz ve diğer pilotunuz yeni parçayı ona vermediğiniz için dünyaya küsüyorsunuz! En güzeli de bunlar oyuna direkt olarak etki ediyor; yeni geliştirdiğiniz motor patlamaya çok meyilli ve üzerinde çalışıp güvenilirliğini artırmamız da zaman alıyor. Bu arada yaptığınız değişiklikler aracın tasarımını üzerinde maalesef bir etki yaratmıyor, sıra dışı bir şeyler tasarlarım diye düşünüyorsanız haberler kötü. Yarış sırasında pilotlarınızın stiline müdahale edebiliyorsunuz; sırasını korumasını söylemek, finişte tek parça gel demek veya önündeki pilotu geçmeye çalışmasını söylemek mümkün. Aynı zamanda yakıt durumuna göre (F1'de pitte yakıt ikmali yasak) motorun ekonomi modunda olmasını da tercih edebilirsiniz. Pilotun agresif olmasını istediğinizde bu elbette lastiklerin aşınma oranı üzerinde direkt etki yapıyor ve aynı zamanda pilotun hata yapma oranını yükseltiyor, ayrıca takım emirleri de oyunda

mevcut. Fazladan pit yapmak tüm yarışınızı mahvedebileceğinden stratejiyi doğru kurmak çok ama çok önemli. Gerçekte olduğu gibi bir hafta sonu boyunca kullanabileceğiniz lastiklerin bir sayısı var ve ilk antrenmanlarda Super Soft lastikleri hoayatça kullanırsanız çok üzülürsünüz. Diğer taraftan kamera özellikle Doha gibi pistlerde bazen aracı görmenizi engelliyor, maalesef sabitlemek için 2D kameraya geçiş yapmak zorundasınız. Neticede Motorsport Manager'ın PC sürümünü ben eksiklerine rağmen başarılı buldum. Yine de gelişime yatırım yaparak "sezonlar boyunca sürecek bir dynasty" yaratmak, sonraki sezonları da etkileyen mühendislik çalışmalarını yapmak veya aracın tasarımını tamamen değiştirmek isteyen Colin Chapman'lar için oyunun derinliği yeterli değil. Motorsporları ile alakası olan herkesin denemesi gerektiğini düşünüyorum, beklentileri çok da yükseltmeden. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Esir eden oynanış, öğrenmesi kolay, her değişim pist üzerine etki ediyor
EKSİ Karmaşık gelişim menüsü, derinlikten yoksun, bazı mantık hataları





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Web www.starwarsforcearena.com Fiyat Ücretsiz

Star Wars: Force Arena ★

Belki de dünya üzerindeki en önemli sinema markası olan Star Wars, şimdi de mobil cihazlarımızda!

Star Wars 70'lerden günümüze her zaman popüler olmayı başarmış bir marka. Ne var ki, 2005 yılında vizyona giren "Revenge of the Sith"ten sonra aynı zamanda serinin de yaratıcısı olan George Lucas uzunca bir süre köşesine çekilmiş, bu sürecin sonundaysa, "Ben artık yaşlandım ve LucasFilm'i satma kararı aldım!" diyerek karşımıza çıkmıştı. Bunun üzerine firma ve haliyle Star Wars markası Disney'e satılmıştı. Disney de radikal bir kararla her sene yeni bir Star Wars filmi çekme kararı almış ve geçtiğimiz sene "The Force Awakens", bu seneye "Rogue One" ile Star Wars beyaz perdeye dönüş yapmıştı. Bu hızlı geri dönüşle tekrar ivmelenen marka, şimdi de şansını "Star Wars: Force Arena" ile mobil oyun sektöründe deniyor. Star Wars: Force Arena aslına bakarsanız yapım sürecinde pek de risk alınmamış,

sevdiğimiz mekanikler üzerine kurulmuş bir yapım. Şöyle ki; oyun hepimizin yakından tanıdığı Clash Royale ile aynı dinamiklere sahip. İki koridordan oluşan haritamız üzerinde rakibimizin savunmasını ve güç çekirdeğini yok etmeye çalışıyoruz. Oyunun Clash Royale'den ayrılan en önemli kısmıysa -Star Wars karakterlerini saymazsak-, çeşitli kartlar kullanarak savaş alanına çıkartığımız birliklerimizin yanında, bir de komutana sahip olmamız. Han Solo, Princess Leia, Darth Vader gibi ünlü Star Wars karakterleri olan bu komutanların her birinin, biri pasif, biri aktif olmak üzere iki yeteneği bulunuyor. Örnek vermek gerekirse, Princess Leia'nın pasif yeteneği tüm birliklerine %7 hareket hızı avantajı, aktif yeteneği ise 3 adet Rebel Honor Guard çağırabilmesini sağlıyor. Eğer rakip oyunca tarafından komutanımız öldürülürse

de, komutanımız tekrar doğana kadar yeni birlikleri savaş alanına süremiyoruz. Buna bağlı olarak da rakip ciddi avantaj sağlıyor. Ayrıca her ölüşümüzde doğmak için beklememiz gereken sürenin arttığını da belirtiyim. Oyunda alışıldık bir sıralama sistemi kullanılıyor. Her kazandığımız oyun bize artı puan olarak geri dönüyor ve belirli puanlarda rütbemiz yükseliyor. Ayrıca rütbemize göre, kazandığımız paketlerden çıkan kartlar da farklılık gösteriyor.

Hemen yazının başında da belirttiğim üzere Star Wars: Force Arena hiç ama hiç risk almayan bir yapım. Zaten halihazırda başarılı olmuş olan bir mekaniğin üzerine ufak değişiklikler ve Star Wars karakterleri ekleyen Star Wars: Force Arena, yenilikçi olmamasına karşı, son derece başarılı bir yapım olarak dikkat çekiyor. ■



KARAR

ARTI Onlarca Star Wars karakteri, eğlenceli oyun yapısı, muhteşem görsellik

EKSİ Yenilikçi bir oynanış güzel olabilirdi.

85



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Bounce Classic
2. Special Forces Group 2
3. Sniper 3D: Assassin
4. Candy Crush Saga
5. Truck Simulator 2017

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

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



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

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

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Wild Blood
2. Need for Speed: Most Wanted
3. Hitman: Sniper
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Kingdom Rush Origins



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

Truck Simulator 2017

Kamyon Arkası Yazınızı Hazırlayın! ★

Ülke halkı olarak hemen hepimizin iş makinelerine karşı zaafı var. Nerede bir iş makinesi görsük durup izliyoruz ve pek çoğumuz o koca makineleri kullanmak istiyor. Ancak tabii ki öyle bir şansımız olmuyor ve hevesimizi almak adına dalıyoruz oyunlara. Truck Simulator 2017 de bu konuda en büyük yardımcılarımızdan biri olmaya aday. Euro Truck Simulator'ın basitleştirilmiş mobil ver-

siyonu olarak tanımlanabilecek oyunda, trafik kurallarına uyarak bir noktadan diğerine belirli bir zamanda yük taşımaya çalışıyoruz. Oyun grafikler ve kontroller konusunda oldukça başarılı olsa da, tırı park etmek ve verilen sürede görevleri tamamlamak oldukça zorlayıcı. 8 farklı markanın tırlarını içerisinde barındıran Truck Simulator 2017, türü seviyorsanız tam size göre. ■ **Puan: 8,0**



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

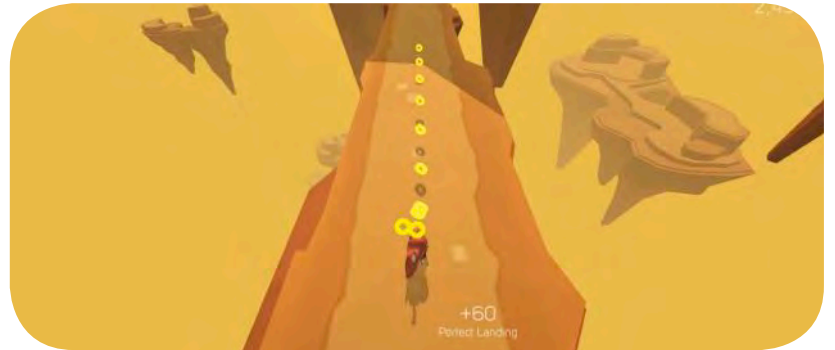
Sky Dancer ★

Sonsuz Koşu!

A çıkçası geçen ayki Super Mario Run faciasından sonra harıl harıl yeni bir platform oyunu aramaya başladım ve Sky Dancer imdadıma yetişti. Devamlı ileriye doğru koşan bir karakteri yönettiğimiz oyunda amacımız aşağıya düşmeden ve engellere takılmadan olabildiğince uzağa gitmek. Ne var ki, bu pek de kolay olmuyor. Çünkü üzerinde bulunduğumuz platform pek de uzun sayılmaz ve sonuna geldiği-

mizde yeni bir platforma atlamamız gerekiyor. Fakat yeni atladığımız platform tam önümüzde olmuyor ve karakterimizi buna uygun şekilde sağa, sola hareket ettiriyoruz. Ayrıca tüm bunlar olurken oyunun bize verdiği görevleri yapmamız gerekiyor. Grafikleri ve konseptiyle adeta beni büyüleyen Sky Dancer benim için ayın oyunu olmayı başarıyor. Şiddetle tavsiye ediyorum.

■ **Puan: 9,0**



ONLINE



Hearthstone Mean Streets of Gadgetzan

Hearthstone Mean Streets of Gadgetzan

Hearthstone'un yeni hikayesi sizleri Gadgetzan'a götürürken yeni desteleri ile de uzun saatler boyunca başından kalkamayacağınız bir oyun deneyimi vadediyor.
Sayfa 108

Wolfteam'e iki yeni robot karakter!

Ruslan ve Kyle ile tanışın. Yeni Wolfteam yamasıyla oyuna eklenecek olan bu iki karakter, daha önce görmediğiniz bazı özellikler oyuna eklendi. Joygame'in sürekli olarak yenilediği ve

güncellediği Wolfteam'e Ruslan Ionov ve Kyle Worker adında iki yeni robot karakter eklendi. Üstelik şimdi sıkı durum; bu karakterlerin kurdu tam 260 yaşam puanına sahip!

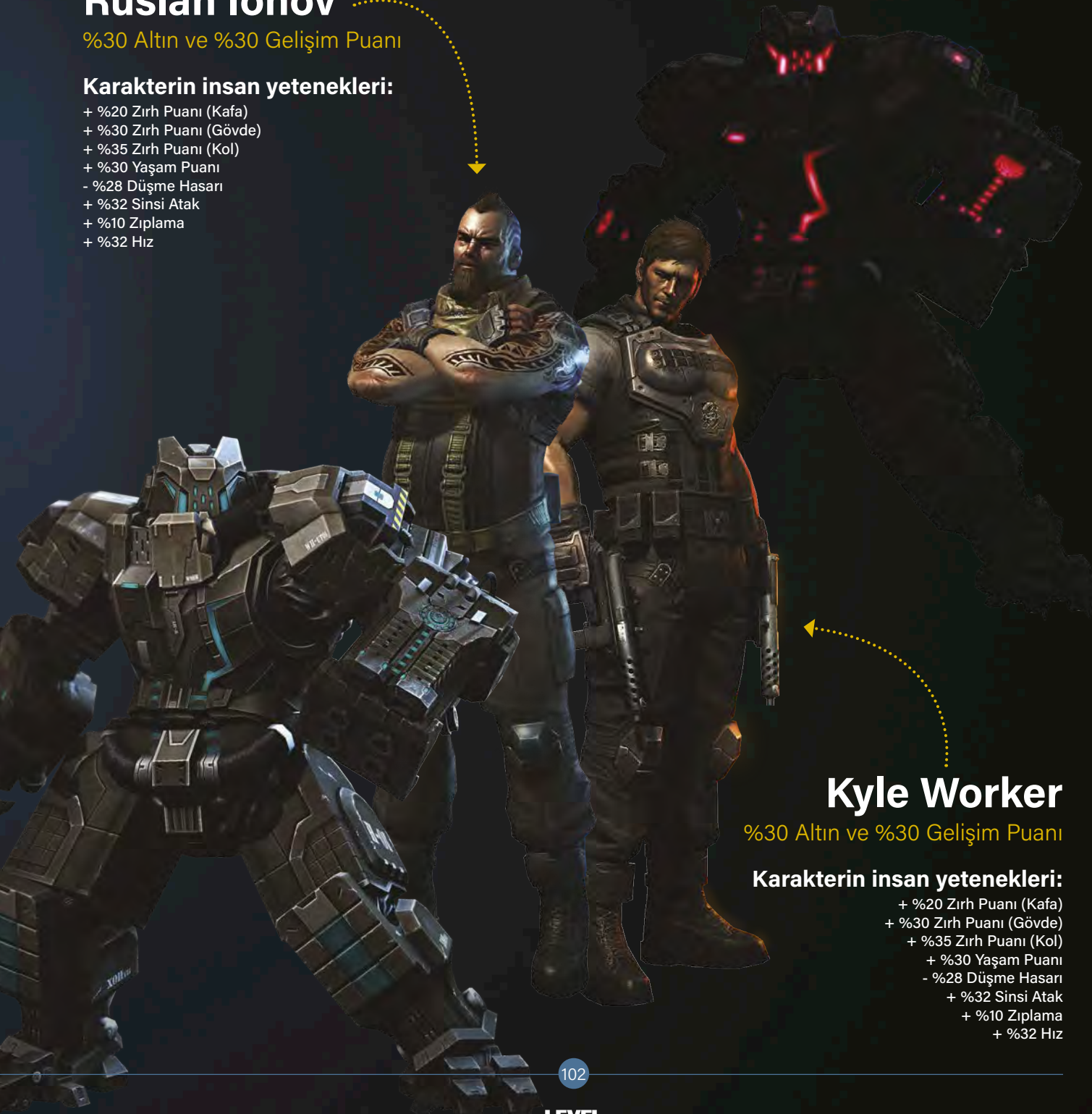
Aynı zamanda Ruslan ve Kyle'in diğer kurtlarda olmayan başka özellikleri de var. Ruslan gerektiğinde ekstra kalkan basarken Kyle rakiplerini bir araya toplayabiliyor.

Ruslan Ionov

%30 Altın ve %30 Gelişim Puanı

Karakterin insan yetenekleri:

- + %20 Zırh Puanı (Kafa)
- + %30 Zırh Puanı (Gövde)
- + %35 Zırh Puanı (Kol)
- + %30 Yaşam Puanı
- %28 Düşme Hasarı
- + %32 Sinsi Atak
- + %10 Zıplama
- + %32 Hız



Kyle Worker

%30 Altın ve %30 Gelişim Puanı

Karakterin insan yetenekleri:

- + %20 Zırh Puanı (Kafa)
- + %30 Zırh Puanı (Gövde)
- + %35 Zırh Puanı (Kol)
- + %30 Yaşam Puanı
- %28 Düşme Hasarı
- + %32 Sinsi Atak
- + %10 Zıplama
- + %32 Hız



Yapım NetDragon Websoft Holdings Limited Dağıtım Oasis Games Tür MMO, Aksiyon Platform PC Web tk-en.oasgames.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Tiger Knight: Empire War

Yiğidin harman olduğu savaş meydanlarına merhaba deyin!

Ortaçağ teması oyun dünyasında her daim sevilen bir konsept olmuştur. Bugüne kadar Ortaçağ konsepti içeren pek çok RPG veya aksiyon oyunu oynadım ancak tüm bu oyunlar fantastik öğeler içeriyordu ve çok az oyun Ortaçağ dönemine gerçekçi yaklaşıyordu. Tiger Knight: Empire War bu anlamda tam da aranan türden bir oyun. NetDragon'un yapımcılığını üstlendiği oyunun yayıncılığını ise Oasis Games yapıyor. Tiger Knight: Empire War'un bu türünü ayrılan yönlerinden biri hiç şüphesiz Ortaçağ Avrupa'sından çok, dönemin Çin imparatorluklarını temel alması. PvP tabanlı takım savaşlarına dayanan oyun oldukça rekabetçi bir yapıyı oyunculara sunuyor. Tiger Knight halihazırda Steam'de erken erişimde ve denemesi tamamen ücretsiz.

Tiger Knight: Empire War'da temel olarak birliğinizi kuruyor ve birliğinizi beraber rakip birliği meydan savaşında alt etmeye çalışıyor, aynı anda birden fazla birliği kontrol edebiliyor ve takımınızdaki diğer oyuncuların birlikleri ile bir araya geldiğinizde bir orduya dönüşebiliyorsunuz. Tabii oluşturduğunuz karakter birliğin komutanı oluyor. Oyunun başında oynayacağınız öğretici bir tutorial bölümünden sonra karakter yaratma ekranına geliyorsunuz. Bu ekran oyun erken erişimde olmasına rağmen oldukça zengin bir içerik sunuyor. Karakterinizi oluşturduktan sonra ise ana menüye geliyorsunuz. Oluşturduğunuz karakteri ekipman yönün-

den geliştirmeniz, savaş alanında daha etkili olmanız için oldukça önemli. Bunu ise gerek marketteki eşya alarak gerekse birliklerinizin kullandığı eşyalar ile sağlayabiliyorsunuz. Daha iyi birlikler demek savaş alanında daha iyi direnç göstermeniz anlamına gelecektir. Ayrıca bu birliklerin başına kiraladığınız komutanları atayabiliyorsunuz. Böylece savaş alanında hem daha güçlü bir adamınız hem de birliği yönetecek ikinci bir lider oluyor. Tiger Knight: Empire War'un temel olarak size bir meydan savaşının aksiyonunu sağladığı çok doğru. Ancak oyun aynı zamanda bir strateji oyunu. Birliklerinizle takımınızdaki diğer oyuncuların birlikleri arasında koordinasyonu sağlamanız, saldıracağınız yeri ve geri çekileceğiniz yer bilmeniz çok büyük önem arz ediyor. Bunun içinde ordunuzu kontrole edebileceğiniz komutlar bulunuyor. Adamlarınıza saldırıyı serbest bırakabiliyor veya sabretmelerini söyleyebiliyorsunuz.

Tiger Knight: Empire War, fantastik dünyadan uzak, gerçekçi savaş yapısıyla oyunculara oldukça eğlenceli bir deneyim sunuyor

Ayrıca onlardan belirli bir bölgeyi korumalarını da isteyebiliyorsunuz. Oyunda çeşitli modlar bulunuyor ve stratejiniz buna göre şekillenebiliyor. Conquest modunda rakip komutanı alt ettiğinizde oyunu kazanıyorsunuz. Siege modunda ise saldıran taraf bir şehri fethetmeye çalışırken savunan taraf şehri korumaya çalışıyor. Duel modunda rakipten öldürdüğünüz her askerin puan değeri bir karşılığı var ve hedeflenen puana ilk ulaşan kazanıyor. Son olarak Epic War modu ise çeşitli zorluklarda PvE oyun oynamanızı sağlıyor. Tiger Knight: Empire War, fantastik dünyadan uzak, gerçekçi savaş yapısıyla oyunculara oldukça eğlenceli bir deneyim sunuyor. Savaşı daha yakından hissetmek isteyenler için de bulunmaz bir fırsat doğuruyor. Oyunu Steam'den hemen deneyebilir ve yiğitliğinizi meydanlarda sergileyebilirsiniz.

■ Enes Özdemir



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Herkese merhaba sevgili Sihirdarlar! Adalet Meydanları'nda yedinci sezon tüm hızıyla devam ederken gelen 7.1 yamasında oyun içi dengelemeler adına bir nerf dalgası çevremizi sardı. Burada tüm şampiyonlara değinmek için elbette tüm sayfaları yamanın detaylarına ayırmamız gerekiyor. Ancak ben gelen bu güncelleme ile nişancı rolünün biraz daha rahatlayacak olması konusundan bahsedeceğim sadece. Özellikle son zamanlarda ormanın büyük bir yükselişe geçmiş olması, nişancıların oyundaki rolünü hayli zora sokmuştu. Nişancı oynarken takım savaşına girdiğinizde, bir anlık dikkatsizlik geri dönülmez bir hata yapmanıza olanak tanıyabiliyordu. Ancak bundan böyle nişancıların biraz daha rahat oynamaya başlayacağını, 7.1

yamasında Kalista, Lucian ve Draven gibi şampiyonların güçlendirilmesinden ve Camille, Lee Sin ve Shyvana gibi şampiyonların bazı zayıflatma etkilerine maruz kalmasından görebiliyoruz. 7.1 yaması ile oyunda zayıflatma etkisine maruz kalan tek rol orman değil. Aynı zamanda bazı anlarda orman olarak tercih edilen; ancak daha çok üst koridorda gördüğümüz şampiyonlar Poppy ve Kennen'e de bazı zayıflama etkileri işlendi. Böylece özellikle profesyonel arenalarda yavaş yavaş meta belirlenmeye başladı.

7.1 yamasını daha detaylı ele almayı tabii ki isterdim. Ancak bu aydan itibaren yamalardan ve e-spor faaliyetlerinden biraz kısarak Adalet Meydanları'nda size rehber olabilecek bilgiler vermeye çalışacağım. League of Legends'da nasıl daha iyi bir oyuncu olurum? Zafer ekranıyla daha çok karşılaşabilmek için neler yapmalıyım? Üst aşama ve kümelere nasıl çıkabilirim? Tüm bu sorunlarda size yardımcı olacak bir rehber arıyorsanız, doğru yerdesiniz sayın sihirdarlar. Bu ay sizlere biraz giriş seviyesinde bilgi vereceğim. Ayrıca bu ayki yazının Adalet Meydanları'na ilk kez adım atacak olanlar veya adım atmaya düşünenler için, anlattıklarımı dikkat edildiği sürece faydalı olacağını düşünüyorum.

Önümüzdeki aylarda ise çok daha derin konulara girecek, hangi oyun rollerinde neler yapmanız gerektiğine değineceğim.

Pür Dikkat Oyna

League of Legends ilk saniyeden son saniyeye kadar devam eden ve dinlenme fırsatının pek de olmadığı, rekabetçi bir yapım. Oyuna başladığınız andan itibaren rakibe dikkat etmeli ve olabildiğince onu rahatsız etmelisiniz. Orman ve destek rolü dışında bir rol oynuyorsanız minyonlara son vuruşu gerçekleştirmek konusunda dikkatli olmalısınız. Kendi minyonlarınızın rakip minyonlara vurduğu hasarı hesaplayıp son vuruşu yapmalı ve olabildiğince fazla altın kazanmalısınız. Tabii bunu yaparken rakibi dürterek onun sizin minyonlarınıza son vuruşu yapmasını engellemelisiniz. Ha, unutmamışken, tüm bunları yaparken diğer koridorlardan veya rakip ormancıdan gelecek baskınlara karşı her zaman uyanık olmalısınız. İşte tam da bu yüzden oyun boyu dikkatinizi kaybetmemeli son saniyeye kadar odaklanmalısınız. Şunu unutmayın ki League of Legends tek kişilik bir oyun değil ve hem takımınızda hem de rakibinizde elinden geleni en iyi şekilde vermeye çalışan oyuncular





olacak. Böyle bir oyunda dikkatinizi farklı yönlere kaydırır ve oyunu ciddiye almazsanız bu oyunculara büyük bir haksızlık etmiş olursunuz. Şunu göreceksiniz ki dikkatinizi tam olarak toparlayıp oyuna odaklandığınızda maç sonu istatistik oranlarınız kazansanız da kaybetmeniz de öncekinden çok daha iyi olacak.

Rolünü Seç

Öncelikle iyi bir sihirدار olabilmek için her rolde oynayabilmek oldukça önemli. Tabii ki yeteneğiniz olan role odaklanmanız oyun içi gelişiminiz açısından sizin için çok daha iyi olacaktır. Ancak özellikle Dereceli oyunlarda "otomatik doldur" özelliğinin aktif olması nedeniyle beklemediğiniz bir rolü oynamak zorunda kalabilirsiniz. Böyle durumlara hazırlıklı olmak adına, en azından her rolün genel olarak nasıl oynanacağını bilmeniz, temel mekaniklerine hakim olmanız gerekiyor. Tüm rolleri öğrenmekle zaman kaybetmek istemiyorsanız bile asıl rolünüzün yanına iki oyun rolü daha eklediğiniz takdirde işiniz ciddi manada kolaylaşacak.

Yeni başlayan oyunculara genelde destek rolü önerilse de bana kalırsa bu rol oynaması en zor rollerden biridir. İyi bir destek oyuncusu olmadan takım savaşlarında

dezavantajlı konuma düşmeniz an meselesi olabilir. Ancak yetenekleriniz destek rolüne uygun da olabilir elbette. Bu sebeple eğer yeni başlayan bir oyuncusanız her rolü en az bir kere denemeniz ve bundan sonra seçiminizi yapmanız daha doğru olacaktır. Yeteneğinizin olduğu veya oynarken eğlendiğiniz bir rol her zaman sizi bir adım öne taşıyacaktır.

Şampiyonunu Tanı

Yeterince dikkatli oynasanız ve oynadığınız rolün gerekliliklerini bilerseniz bile dikkat etmeniz gereken çok önemli bir nokta daha bulunuyor. Oynadığınız şampiyonu iyi tanımanız oldukça önemli. Şampiyonunuzun güçlü ve zayıf yönlerini bilmeniz, Adalet Meydanları'nda başarıya ulaşmanız için size avantaj sağlayacak. Şampiyon mekaniklerine hakim olmanız, şampiyon yeteneklerinin aktif ve pasif özelliklerinin size ne gibi avantajlar sağlayacağını bilmeniz gerekiyor. Ayrıca şampiyonunuzun hangi durumlarda dezavantajlı duruma düşebileceğini iyi kavramanız lazım. Böylece gereksiz ve yüksek riskli takaslardan uzak durarak, rakibe skor vermekten kaçınırsınız. Ayrıca tanıdığınız bir şampiyon karşınıza geldiğinde ne yapmanız gerektiğini çok daha iyi biliyor olacaksınız.

Daima Kazanma Şansın Var

Pes etmek rekabetçi her oyunda yapılan en büyük hatadır. Türkiye sunucusunun kapalı betasından bu yana League of Legends oynuyorum ve en umutsuz anlardan birçok oyunun döndüğünü gördüm. Nexus kuleleriniz olmasa bile, Nexus ayakta durduğu sürece mücadeleden vazgeçemeyin. Pek çok durum oyunu döndürmenize ve karşılaşmaya ortak olmanıza sebebiyet verebilir. Bu tür durumlarda rakip rehavete kapı-

labilir. Bu durum akıllı bir oyun ile rüzgarı tersine çevirmek için en büyük şansınızdır. Ayrıca soğukkanlı hareket ederseniz, rakip eşya bakımından sizden üstün olsa bile, iyi bir takım oyunuyla takım savaşından galibiyetle çıkabilirsiniz. Bu tür durumlarda kazanılan tek bir takım savaşı bile maçı çevirmenize olanak sağlayabilir.

Her Zaman Kendini Geliştir

Zafer veya Bozgun aldığınız maçlarda gösterdiğiniz performansı incelemeniz hayli faydalıdır. Özellikle bozgun aldığınız maçlarda nerede hata yaptığınızı araştırmalısınız zira yeni istemci ile beraber gelen oyun tekrarı özelliği sayesinde, artık çok daha detaylı incelemeler yapabiliyoruz. Ancak Adalet meydanlarında daha iyi olmak istiyorsanız bilmeniz gereken en önemli nokta oyunla ilgili her şeyi bilmediğiniz. Oyun tekrarını dahi izleseniz yaptığınız bir hatayı gözden kaçırabilir veya doğru yaptığınızı düşündüğünüz yanlışları atlayabilirsiniz. Bu nedenle özellikle kendi rolünde uzman oyuncuların oyunlarını izlemeniz, emin olun ki sizi oldukça geliştirecektir. Bilmediğiniz yeni taktikler öğrenebilir ve bu taktikleri farklı varyasyonlarla çeşitlendirebilirsiniz. Eh, bu aylık tavsiyelerim sanırım yeterli olmuştur. Bir sonraki ay oyun rollerine değinecek ve gezgin ormanlarımız için tavsiyeler vereceğim. Sonrakı aya kadar hoşça kalın! ■ **Enes Özdemir**

Zaun'un Belası: Warwick

LoL dünyasının en eski karakterlerinden biri olan Warwick'in tasarımına ve yeteneklerine yenilik gelmesi gerektiği açık ortadaydı. Riot da bu duruma el atarak Warwick'i bir güzel elden geçirdi. Yeni Warwick'in hareket kabiliyeti öncekine göre çok daha yüksek olacak ve bu nedenle eminim ki ormanın en önemli şampiyonlarından biri haline gelecek. Henüz yeni Warwick'in, Adalet Meydanları'nda ne zaman boy göstereceğini bilmesek de bir ormancı olarak yeni Warwick'i denemek için sabırsızlanıyorum. Eğer siz de yeni Warwick'i merak ediyorsanız LoL ana sayfasından şampiyonun yeni özelliklerini görebilirsiniz.



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Dust'in tozlu yollarından herkese selamlar. Bu ay içinde de yine espor arenaları hız kesmedi. Ancak bu ay ülkemizi heyecanlandıran çok önemli gelişmeler de yaşandı. Space Soldiers ve Dark Passage ta Çin'e kadar yolculuk ederek, WESG 2016 şampiyonasında mücadele edip bizi gururlandırdılar. Her iki takım da gruplarından çıkmayı başardı. Dark Passage çeyrek finalde Virtus.Pro ile oynadığı maç kıl payı kaybetse de oldukça heyecanlandıran bir mücadele örneği sergiledi. Space Soldiers ise bu başarıyı bir adım öne daha taşıdı. Yarı finalde EnVyUs'a ardından,

üçüncülük maçında Virtus.Pro'ya yenilmiş olsalar da çok daha büyük başarıların uzak olmadığını bize gösterdiler. Turnuva şampiyonu ise Kinguin'i mağlup eden EnVyUs takımı oldu.

Dark Passage ve Space Soldiers'ın Çin'den dönmelerinin üzerinden bir hafta bile geçmeden bu iki takım arasında Türkiye Şampiyonluğu için final oynandı. Space Soldiers karşılaşmayı 2-0 ile geçerek bir kez daha şampiyon oldu.

Bu gelişmeler üzerine Space Soldiers'ı bu sayfalara taşımamak elbette büyük bir hata olurdu. Takımın koçu Can Polat Yıldırım

beni kırmadı ve Çin'den dönüşünün hemen ardından bir etkinliğe daha katılmış bile olsa, yorgun argın bu röportajı kabul etti. Hem kendisine hem de röportajda emeği olan Burak Akar'a çok teşekkür ederim.

Enes Özdemir: Çin'e gidiş sebebinizle başlayalım. WESG 2016 Şampiyonası'na katıldınız ve ülkemizi Dark Passage ile beraber çok güzel temsil ettiniz. Turnuvanın takım için nasıl geçtiğini genel itibarıyla değerlendirir misiniz?

Can Polat Yıldırım: Önce Türkiye elemesini, daha sonra Dubai'de yapılan bölgesel elemeyi kazanıp Çin'e gitmeye hak kazandık. Turnuva bizim için iyi geçti diyebiliriz, dördüncü olarak bitirdik. Yarı final maçında EnVyUs gibi güçlü ve tecrübeli bir takıma karşı oynadık. Yapmış olduğumuz birkaç hatayı yapmamayı başarsaydık final oynamamız kaçınılmazdı.

EÖ: Türk oyun dünyasında Space Soldiers ismini bilmeyen pek fazla insan kalmadı. Bu başarıyı nasıl elde ettiniz? Space Soldiers dününden bugüne nasıl geldi?

CY: Space Soldiers sadece bir e-spor kulübü değil aynı zamanda bir eğitim merkezi ve her şeyden öte bir ailedir. Bünyemizde bulunan her oyuncu bizim için çok değerli. Doğru takım kimyası, disiplin, düzenli çalışma, Space Soldiers üst yönetiminin



desteği ve inancı bugünlere gelmemizde en büyük etken. Yolun daha başındayız ve daha iyi işler yapmak, Space Soldiers'ı bir dünya takımı haline getirmek öncelikli hedefimiz.

EÖ: Bundan sonra kısa veya uzun vadede hedefleriniz neler?

CY: Space Soldiers'ın öncelikli hedefi Major bir turnuvaya hak kazanmak ve orada başarımızı daha yüksek seviyelere taşımak. Oyuncuların gerek oyun performanslarını, gerek motivasyonlarını maksimum seviyeye ulaştırmak ve bu doğrultuda antrenman programlarımızı geliştirerek, yavaş ancak emin adımlarla başarıya ulaşmak önceliğimiz durumunda.

EÖ: Takım içindeki arkadaşlık ortamı nasıl? Antrenmandan sonra hadi gidelim internet kafede iki el 1.6 oynayalım gibi geayikler dönüyor mu?

CY: Daha önce de belirttiğim gibi takım kimyası her şeyden önce geliyor. Gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki hepsi takım arkadaşından ziyade birer kardeşler. Takım içerisinde ikili ilişkiler çok önemli. Takım kimyası bu yüzden on planda olmalı, ortak paydada buluşabilen ve kimyaları uyuşabilen insanları bir araya getirebilmeniz, hem oyun içinde hem de oyun dışında iyi ilişkiler içerisinde olmalarına yardımcı bir unsur.

EÖ: CS:GO'nun gelişimini nasıl değerlendiriyorsunuz? Oynanış bakımından eksik bulduğunuz, geliştirilmesi gereken öğeler olduğunu düşünüyor musunuz?

CY: Sektör olarak baktığımızda gelişimi inanılmaz ve daha da gelişecek. Ancak teknik açıdan değerlendirmek gerekirse, oyun hala eksik. Mevcut oyunda kullanılan oyun motorunun sorunlu olduğu oyunun çıktığı günden beri tartışılan bir konu. Hitboxlar, Hit registration'lar bu problemlere en iyi örnekler olur sanırım. Keşke eski Source Engine'i oyuna yeniden katabilseler.

EÖ: Peki Türkiye'nin e-spor alanında daha iyi seviyelere gelmesi için, hem kulüp hem



de oyuncular bazında yapılması gereken atılımlar olduğunu düşünüyor musunuz?

CY: Tabii, öncelikle kulüplerin bilinçlenmesi gerektiğini düşünüyorum. E-spor oyuncuları diğer sporlardaki gibi bir akademi veya altyapı sürecinden geçerek profesyonel olmuyorlar. Dolayısıyla önünüze olmuş hali çıkıyor ve onun üzerinde pek bir değişiklik yapma şansınız yok. Kurulan ve kurulacak olan akademilerin önemi çok büyük. Burada bünyenize katacağınız gençleri takım/kulüp değerleri ile yetiştirmemiz gerekiyor. Sporcunun önemi ve ahlaki bu akademilerde aşılmalı ve geçiş süreçleri çok iyi değerlendirilmeli. Örnek E-sporcular yetiştirmemiz ve bunu gelecek nesillere aktarabilmemiz ülkemiz E-sporunun gelişimi için çok önemli. Bununla birlikte bir federasyonun oluşturulması gerekmektedir.

EÖ: Peki CS:GO'da e-sporcu olmak isteyen gençlere ne öneriyorsunuz?

CY: Bunu CS:GO diye ayırmak istemiyorum. E-sporcu olmak karanlık bir odada 24/7 oyun oynamak değildir. Eğitim ve öğretim çok önemli. Eğitimlerini hiç bir şekilde aksatmamaları, oyunda başarılı olmak istedikleri kadar, dersleri ve eğitimlerinde de başarılı olmaları çok önemli. Kısacası bu ikisi birlikte olmak zorunda.

E-sporada Gelişmek Rüya Değil

E-spor adına ülkemizde nice yetenekler mevcut. Space Soldiers ve Dark Passage gibi takımlar bunu her fırsatta elde ettikleri başarılar ile bizlere gösteriyorlar. Milli takım bazında dünya şampiyonu olduğumuz bir alanda kulüp bazında hala istediğimiz seviyede olmasak bile çok daha iyi bir konuma gelebileceğimizi artık biliyoruz. Ancak bunun için hem oyuncu topluluğunun hem de kulüplerin daha bilinçlenmesi gerektiği konusunda birçok insan hem fikir. Bu

alandaki bir gelişim yaşandığı ortada ancak bu gelişimin hızı tartışılabilir. Bu ay da CS:GO sayfalarından sonuna geldik. Bir sonraki ayı şimdiden heyecanla beklemelisiniz zira Mart ayından itibaren sizlere CS:GO'da daha iyi oynayabilmeniz için ipuçları vermeye başlayacağım. Dust'ın sıcaklığı beni hayli bunalıttı, bir sonraki ay Inferno'da görüşmek üzere efendim.

■ Enes Özdemir

Dreamhack Masters, 15 Şubat'ta Başlıyor!

Las Vegas'ta düzenlenecek olan Dreamhack Masters finalleri 15-19 Şubat arasında oynanacak. Bilindiği gibi Renegades, Misfits ve compLexity elemeleri geçerek turnuvaya katılmaya hak kazandılar. Turnuva'da yer alan diğer takımlar ise Virtus.Pro, Astralis, SK, Fnatic, mousesports, FaZe Clan, NiP, Optic Gaming, Gambit, NaVi, NORTH, TyLoo ve Cloud9 olacak.



Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...

Ayın Destesi
Bize göre bu ayın destesi Aggro Shaman. Mean Streets of Gadgetzan ile gelen Patches the Pirate ve Shaman sınıfının ani hasarları ile Aggro Shaman'ın zirveyi zorlamasına yardım ediyor

Merhaba sevgili dostlar. Haziran ayında ara verdiğimiz Hearthstone köşemize geri döndük. Geçtiğimiz Aralık ayında oyuna Mean Streets of Gadgetzan ek paketi geldi. Bu yüzden bu ay köşemizdeki ana odağımız Mean Streets of Gadgetzan. Elimizden geldiğince sizlere MSOG ek paketiyle listeleri zorlayan desteler ve kartlar hakkında bilgi vermeye çalıştık. Keyifli okumalar. I'm in charge now!

Mean Streets of Gadgetzan sonrası zirveyi zorlayan desteler

Pirate Warrior

Pirate Warrior güçlü bir açılış için Pirate sinerjisini kullanan agresif bir deste. WotOG eklenti paketiyle Warrior sınıfına Pirate kartları gelmiş ama efektif olarak kullanılamamıştı. Bu durumu Mean Streets of Gadgetzan ile oyuna eklenen Patches the Pirate ve Small-Time Buccaneer değişt-

tirmeyi başardı ve zirveyi zorladı. Oyunun ilk anlarında muhteşem tempo yakalayan bu iki kart oyunu erken safhalarda bitirmeyi hedefliyor. Bu iki Pirate kartına ek olarak Warrior sınıfının mevcut büyüleri ve silahları da bu duruma katkıda bulunuyor. Her destenin olduğu gibi bu destenin de bazı dezavantajları var. Yüksek can değeri olan tauntlar, heal kartları ve Reno Jackson, Pirate Warrior destesini rahatlıkla durduruyor ve oyundan düşürüyor. Hiç bıkmadan sürekli aynı şeyleri tekrar eder ve şanslı olursanız bu deste sizi rahatlıkla üst sıralara taşıyabilir.

Renolock

Renolock, erken kart avantajı elde etmek için Life Tap kullanan klasik Handlock'un bir varyantı. Destenin ana özelliği 30 farklı karttan oluşması ve böylelikle Reno Jackson'ı istediğiniz zaman rahatça oynatabilmeniz. MSOG ile birlikte gelen Dirty



Rat, rakibinizin oyuna yön veren Battlecry efektli kartlarını yere indirmenize olanak sağlıyor. Dirty Rat, Brann Bronzebeard ile beraber kullanılıp ardından Mind Control Tech atıldığında rakibinizi intihara sürükleyebiliyor. Agresif desteleri durdurabilen fakat diğer kontrol desteleriyle karşı karşıya geldiğinde zorlanabilen bu deste, ikinci sırada yerini alıyor. (Yazar tavsiyesi: Kullanacağınız Renolock destesinde mutlaka Leeroy Jenkins kombosunu bulundurun.)

Jade Druid

Oyuna yeni gelen Jade Golem sinerjili kartların en etkili olduğu sınıf olan Druid, oyun başında midrange, oyun sonunda kontrol rolü üstlenmesiyle metadaki en popüler desteler arasında yer aldı. Jade Golemleminizin seviyelerini artırmaya çalıştığınız bu destede ki kilit rolü üstlenen kart Jade Idol. "Choose One" etkilerinden biri olan "Bu kartın 3 kopyasını destene karıştır" özelliği oyunda sonsuz Jade Golem çağırmanıza olanak sağlıyor. Ünlü Hearthstone oyuncular bu durumdan 'Snowball Effect' yani kartopu etkisi diye söz ediyorlar. Bu kombo yüzünden maalesef metadaki çoğu agresif desteye göre yavaş kalıyor. Kart çekmenin çok önemli olduğu destede kilit rol oynayan Gadgetzan Auctioneer, Jade Idol ile birleştirdiğinizde hem kart çekip hem de sahaya Jade Golem indirmenize yardımcı oluyor. Oynaması keyifli ve bir o kadar da yavaş olan bu deste listemizde 3. numara da yerini alıyor.

Not: Metanın MSOG sonrası bu kadar şekillenmesinin sebebi olan bu deste eski kontrol destelerini saf dışı bırakıp yeni agresif destelerin çıkmasına yardımcı oldu ve hepimizin kanser olmasını sağladı.

MSOG'nin en çok dikkat çeken 3 kartı

1.Dirty Rat: Hepimizin oyununa en az bir defada olsa gelmiş olan eğlenceli ama bir o kadar da kanser kart. Kartın özelliği ise oynadığınız zaman rakibinizin elinde bulunan bir minyonu masaya indirmesidir. Bazen Ysera gibi güçlü minyonları

çağırsa da şanslı oyuncular Reno Jackson düşürüp bir Reno destesini anında etkisiz hale getirebiliyorlar. Can ve saldırı açısından manasına göre hiç de fena olmayan bu taunt kartı şu an en çok kullanılan kart pozisyonunda.

2.Kun the Forgotten King: Şüphesiz MSOG ek paketinin en iyi legendarylerinden olan bu kart, attığınız zaman 10 armor kazanmanızı ya da 10 mana kristali kazanmanızı sağlıyor. Oyunun gidişatını değiştirebilecek bir kart olmakla beraber eğer Aviana ile kullanılırsa oyunu direk kazanmanızı sağlıyor.

3.Patches the Pirate: Mean Streets of Gadgetzan oyuna eklendiğinden beri çiğ gibi büyümekte olan agresif destelerinin vazgeçilmez olan bu kart, siz bir Pirate kartını masaya sürdüğünüzde otomatik olarak masaya iniyor. Hem oyun başında tempo kazanmak için hem de rakibi dürtmek için kullanışlı olan bu kart, 1/1 olmasına rağmen çok can sıkıyor. I'm in charge now!

MSOG ile Hearthstone'da yeni bir dönem başlıyor

"Team 5" şu ana kadar çıkardığı tüm genişleme ve macera paketlerinde Warcraft'ın hikâye bütünlüğüne tamamen sadık kalmıştı fakat MSOG ile bu tabuyu tamamen olmasa da kırdı ve hatta oyundan "Heroes of Warcraft" ibaresini kaldırdı. Örneğin Gadgetzan, World of Warcraft'ta ufak bir ticari sahil kasabasıyken, Mean Streets of Gadgetzan'da kozmopolit ve sokaklarında çetelerin kol gezdiği bir şehir olarak karışımıza çıkıyor.

Diablo serisi 20 yaşında

Geçtiğimiz ay Diablo'nun 20. yılı için özel gelen Tavern Brawl'da The Dark Wanderer'in üç secretını aktif edebilen oyuncular Diablo 2'nin gizli seviyesi Cow Level bölümüne gönderme olan The Cow King ile karşı karşıya gelebiliyordu. Diablo temalı kart arkılığı kazandıran ve Easter Egg barındıran bu Tavern Brawl, tam Blizzard'a yakışacak tarzdaydı. ■

HS Türkiye Ekibi

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

Ocak ayının en iyi 5 destesi

- 1- Aggro Shaman
- 2- Pirate Warrior
- 3- Renolock
- 4- Jade Druid
- 5- Reno Mage



Ayın Kart Arkılığı Şubat ayının sonunda oyunculara Kabal ailesine özel olan "The Kabal" kart arkılığı verilecek.

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

2017'de hangi bilim kurgu oyunları ile karşılaşış da etkileneceğiz diye merak edenler için, daha önce altını çizme imkanı bulamadığım birkaç oyuna ve önemli detaylara değinmek istiyorum.

Mart'tan itibaren, önemli bilim kurgu oyunları elimize ulaşmaya başlayacak. Bunların arasında özellikle senaryoları ile öne çıkacak oyunları gözümüzden kaçırmayalım. Mass Effect: Andromeda, Detroit, Star Citizen, Lone Echo, Prey ve bonus olarak da Infinity: Battlescape'e zaman ayırıp detaylıca incelemek istiyorum zira bu oyunların aksiyonu, çatışması, macerası yanında önemli senaryoları da olduğunu fark edeceksiniz.

Senaryolar oyunlarda her zaman önemlidir ama bilim kurgu oyunlarında senaryo çok daha etkileyici bir detaydır zira olağanüstü bir ön çalışma ve yaratıcılık kabiliyeti gerektirir. Ne demek istediğimi hızlıca anlatayım, lafımın altı boş kalmasın.

Orta Çağ fantezilerini konu edinmiş oyunlarda senaristler / yapımcılar, bilki oyunu yapımcıları kadar zorlanmazlar çünkü pek

çok detay zaten bellidir. Silahlar, kılıç, ok, bıçak, büyü... Yapılar, mimari tasarımlar belli. Kaleler, burçlar, ahşap kapılar, ahşap eşyalar, Orta Çağ dönemine ait tasarımlar... Çok da küçümseyip güzel oyunlara ayıp etmek istemiyorum ama bir Orta Çağ oyununda, kalelerin, kılıçların, okların, şö-

valyelerin üzerine biraz diyalog eklersiniz, olmadı oradan şeytan geldi, buradan melek çıktı, büyücü geldi abrakadabra yaptı gökyüzünden alev topları düştü falan derken, hop oyun bitiverir zaten.

Ne yazık ki, bilim kurgu öykülerini oluşturmak bu kadar kolay değildir. Hiç



Detroit



var olmamış bir evreni, sıfırdan yaratmak zorundasınız. Mimari tasarımından, üzerinde yattığınız yatağa, su içtiğiniz bardağa, şehirde dolaşan NPC'lerin giysilerine kadar her incecik detayı, çok zorlayıcı bir yaratım süreci sonunda oluşturursunuz. Bu yüzden, güzel bir senaryoya sahip olacağını belli eden bir bilku oyunu burnunun ucunu gösterince, oturup heyecanla beklemeye başlıyoruz. O oyunda sağa sola ateş eden kahramanları yönetmek, etrafa mermi yağdırmak, bilgisayar önünde FPS oyunu oynama hevesi ile değil, oyun için yaratılmış o evrene, o detaylara, o senaryoya şahit olma heyecanı ile beklentiye gireriz.

İşte, Mass Effect: Andromeda, Detroit, Star Citizen, Lone Echo ve Prey bu tür yoğun bir emeğin ürünü olacağı için dikkat çekecek.

Mass Effect'i ele alırsak, çok etkileyici bir senaryo ile karşılaşacağımız aşikar. Yeni bir galaksidede Dünya gezegeninin kaderi için oradan oraya koşturacak kahramanlar için değme sinema filmlerini katlayıp gömecek bir senaryo ve konsept çalışması yapıldığı belli.

Öte yandan, PS4 için piyasaya çıkacak Detroit yapay zekalı robotların sosyal hayatın içine girmesi hakkında çok önemli bir senaryoya sahip olacak gibi görünüyor. Şimdiden çok etkileyici ön videolarla

oyun severlerin zihnini karıştırmayı başaran Detroit'in, oyun severlere eşsiz bir bilku ziyafeti çekeceğini düşünüyorum. 15 yıl önce oyun konsollarında oyun oynamamak yönünde prensip kararı almış olmama şu anda üzülmediğümü bile söyleyebilirim.

Star Citizen'ı zaten artık bilmeyen kalmadı. Oyun bir simülasyon olmasının yanında, çok sayıda görevde, çok etkileyici öyküler barındıracak gibi görünüyor. Bu MMO türündeki oyunda her görev, farklı bir bilku macerası olarak karşımıza çıkacak. Oyun evreni zaten başlı başına bir sanat eseri olarak tarihe geçecek gibi görünüyor.

Lone Echo ve Prey de, yine senaryoları ile dikkat çekecek ve 2017'de zihnimizi sarsacak oyunlar olarak dikkatimizi çekecek. Eğer The Witcher'in yapımcısı CD Projekt Red, Cyberpunk 2077'yi bitirmeyi başarabilirse, 2017 bilim kurgu adına efsanevi bir yıl olabilir.

Elbette, güzel Orta Çağ temalı oyunları da yine oynayacağız ama bu not ettiğim etkileyici bilku oyunlarına da zaman ayırmak üzere hazırlık yapalım derim. ■

Lone Echo



Prey



Mercek Altında 20 Yılın Ardından

LEVEL olarak hayatlarınızın bir parçası olma çabamızın ilk günlerinin üzerinden an itibariyle 20 yıl geçmiş durumda. Bu süreçte, binlerce oyun, onlarca konsol, yüzlerce kontrolcü eskittik. Peki bu süreçte gerçekten neler değişti, nasıl bu noktaya geldik? Oyunculüğün son 20 yılına hoş geldiniz.

İnternet

LEVEL yayın hayatına başladığında İnternet öyle kolay ulaşılabilir, yaygın bir şey değildi. Bizim "çoklu oyuncu" tabirinden anladığımız da ağ üzerinden cross kablo ile birbirimize bağlanıp, daha sonraları "LAN Party" diye afili bir isim buldukları minik etkinliklerden ibaretti. 90'lı yıllar sona ererken internet kafelerin yaygınlaşmasıyla memlekette mIRC'e girmemiş hiçbir vatandaş kalmadı, yine o sıralarda ağ üzerinden sekiz kişi Age of Empires II oynamayı keşfettik ve bu talihsiz gelişme proje

grubumuzun topluca okulu altı ay uzatmasına neden oldu. Aldığı beddualardan Ensemble Studios kapandı sonraları, laf değil. ADSL ile tanışmamız değil ama evlere bağlatabilmemiz ise ancak 2003 yılında oldu. O sıralarda dizi izlemek gibi zevklerimiz olmadığından biz de oturduk, saatlerce BF 1942 oynadık; ping diye bir şey varmış mesela, onu da sonradan öğrendik. Hızımız giderek arttı, bağlantı sorunlarımız ve ülkemize özgü yüksek ping rakamlarımız ise yerinde saydı.



Kontrolcüler

Konsollarla birlikte, oyuncunun oyunu hissetmesini sağlayan kontrolcüler de değişti. Özellikle son yirmi yılda bu değişiklikler tavan yaptı. Sony ve birinci nesil PlayStation da bu değişimde başı çaktı. İlk olarak SNES kontrolcüsüne benzer bir şekilde, yalnızca üzerinde tuşlar bulunan PlayStation Controller ile piyasaya çıkan konsol, sonradan Sony Flight Stick olarak da anılan, PlayStation Analog Joystick'e ev sahipliği yaptı. Ne var ki, Playstation Analog Joystick pek ilgi

görmedi ve Sony önce hepimizin bildiği Dual Analog Controller'ı, ardındansa titreşim özelliğine sahip olan Dualshock'ı piyasaya sürdü. Gelişen teknoloji ile kablolarından kurtulan, üzerine hoparlör eklenen kontrolcü sonunda bugünkü Dualshock 4 haline geldi. Tabii gelişmeler bununla da sınırlı kalmadı. Kişiselleştirme özellikleri ve paddle adı verilen ek tuşları sayesinde Xbox Elite Controller olayı bambaşka bir boyuta taşıdı ve zirveye oturmayı başardı.





Oyunlar

Bu süreçte çıkan tüm konsolların hedefi en başarılı grafiklerle, en iyi oyunları oynatmak olarak göze çarptı. Öyle ki, her nesilde inanılmaz farklılıklar oluşmaya başladı. Bunun en önemli kanıtı da bana sorarsanız yıllardır devam eden seriler. Özellikle Fallout, Grand Theft Auto ve The Elder Scrolls bu serilerden dikkat çekici olanları. Mesela GTA serisi üzerinden gidersek; serinin ilk oyununun piyasa çıkışı da tam olarak 1997 yılına denk geliyor.

O dönem için oynanışı ile övgü toplamış olsa da, grafiksel olarak o dönem için bile vasat bir oyundu GTA. Ne var ki, takvimler 2001'i gösterdiğinde GTA 3 inanılmaz sansasyonel bir çıkış yaptı. Aynı sene pek çok organizasyon tarafından yılın oyunu da seçilen yapıma adeta seriyi başka bir noktaya taşıdı. 2013'de piyasaya sürülen GTA V ise hala popülerliğini koruyor ve pek çoklarımız için son dönemde piyasaya sürülen belki de en iyi oyun.

Oyunları Edinme Şeklimiz

Son yıllarda oyunculuk konusunda her şeyde olduğu gibi oyunları edinme şeklimiz de oldukça değişti. Bundan yirmi yıl öncesine gittiğimizde oyunları CD şeklinde fiziksel olarak alırdık -daha öncesinde bir de floppy disk dönemi var ki, bu günlerde ütöpik olarak bile değerlendirilebilir-. Zamanla CD'lerin boyutları yetmez oldu ve imdadımıza DVD yetişti. Ancak teknoloji o denli hızlı ilerliyor ve oyun boyutları öylesine hızlı artıyordu ki, DVD'nin de ömrü uzun olmadı ve

yerini, HD-DVD, Blu-Ray ikilisine bıraktı. En azından fiziksel olarak satılan oyunlar için. Öyle ki, son senelerde adeta fiziksel olarak oyun alan kimseler kalmadı. Hemen herkes internet üzerinden oyun alıyor ve eskiden raflar dolusu olan oyunlar artık dijital bir kütüphanede depolanıyor. Bir koleksiyon delisi olarak hala "kutulu" oyun almaya elimden geldiğince devam ediyor olsam da, dijital oyunların rahatlığı ve fiyatları onları zirveye taşımayı başarıyor.

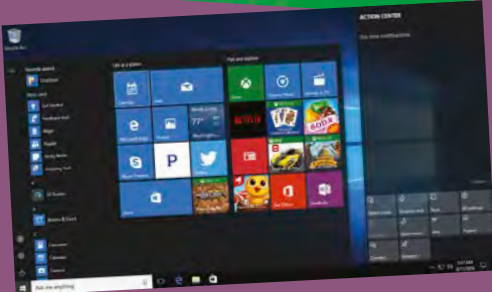


+

Önlenemez Yükseliş

240P'den 4K'ya kadar yükselen çözünürlükler olsun, o senelerde ancak bilim kurgu yapımlarda görebildiğimiz VR olsun, son yirmi yılda tartışmasız bir şekilde oyun sektörü çok farklı bir noktaya ulaştı. Bunun yanında oyuncular ve oyunlara yaklaşım şekli de oldukça değişti. Bundan yirmi sene önce, çoğu oyuncu yalnızca eğlenmek için oyun oynuyordu. Şimdilerdeyse hemen her oyunu çok oyunculu bir şekilde diğer oyun-

culara karşı oynamak mümkün oluyor. Hatta çok oyunculu olmayan oyunlar mücadeleye adeta 1-0 geride başlıyor. Bununla birlikte de oyuncular arasındaki rekabet bambaşka bir boyuta taşındı ve E-Spor hayatımıza girdi. Açık konuşmak gerekirse, geçtiğimiz yirmi senedeki değişimlerin "inanılmaz" olduğunu düşünüyorsanız bence sıkı durun. Çünkü önümüzdeki yirmi sene, öncekinden çok daha eğlenceli olacak.



BU 20 HARİKA YENİLİK, DAHA İYİ BİR DÜNYANIN ANAHTARI OLACAK

- ▶ Kendilerini Uzay arařtırmaları için feda eden kahramanlar
 - ▶ Gezegenimizin sırlarını arařtıran altı okyanus kařıfı
- ▶ Vücdun elektriđini kullanarak kopan uzuvları yenilemek
- ▶ IBM'in süper bilgisayar Watson, insanlıđın hizmetinde

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

DONANIM



HP Omen X

HP Omen X

Sadece tasarımıyla değil, olağandışı gücüyle de oyuncuların yeni arzu nesnesi olan Omen X bu ay inceleme sayfalarımıza konuk oluyor.

Sayfa 120



Nintendo Switch

Konsol devi sahaya geri dönüyor!

Nintendo, 2015 yılı Mart ayında Japon mobil oyun geliştiricisi DeNA ile ortaklığını açıkladığında sadece mobil oyunlardan değil, sıradaki ev konsolu planlarından da bahsetmişti. NX kod adıyla çağrılan ve uzun süre de bu isimle andığımız konsolun neye benzeyebileceğine dair ilk sızıntılar da aynı yılın sonbahar aylarında geldi. Buna göre NX'in yenilikçi, kendi pazarında liderliğe oynayacak teknik özellikler içeren, hem taşınabilir hem de evde kullanılabilecek bir cihaz olması planlanıyordu. Hemen ardından

da bu söylentilerden hareketle cihazın PlayStation 4 ve Xbox One'a rakip, hatta onlardan daha güçlü olabileceği yönünde fikirler ortaya atıldı.

Aynı dönemdeki spekülasyonlar NX'in 2016'nın ikinci çeyreğinde piyasaya çıkmasının planlandığı yönünde olsa da bu gerçekleşmedi, aksine Nintendo cihazın görünümü ve teknik özellikleri konusunda ağzını son derece sıkı tuttu. Umutlarımızı E3 konferansına saklamıştık ki NX'in "erkenden gösterilmesinin rakipler tarafından kopyalanmasına yol açabileceği"

gereğesiyle fuarda boy göstermeyeceği ve Mart 2017'de piyasaya çıkmasının planlandığı açıklandı. Peki ama Nintendo ne kadar radikal bir cihaz tasarlamıştı? Merakımız günden güne arttı ve nihayet Nintendo'nun yeni konsolu Ekim ayı içerisinde kendisini gösterdi.

NX değil Switch

Uzunca bir tanıtım videosu ile basına gösterilen yeni konsol tam da beklendiği gibi yenilikçi, hatta devrimsel bir cihazdı. Nintendo'nun son yılları finansal açıdan



kayıpla kapatmasının ardından kendilerinden beklenen büyük hamle gelmiş, tüm oyun sektörünün dikkati de bu "garip" cihaza çevrilmişti ki cihazın piyasaya çıkış tarihi de 3 Mart 2017 olarak duyuruldu. Nintendo Switch tek kelimeyle "melez" bir konsol. Prensipinde bir ev konsolu zira cihaz TV istasyonu aracılığı ile televizyona bağlanabiliyor ve tıpkı standart bir konsol gibi kullanılabilir. Cihazın Joy-Con adı verilen kontrolörleri de plastik bir "aparata" ile birleştirildiğinde Xbox veya PS4 kontrolörü gibi "ele gelen", ergonomik bir gamepad haline dönüşüyor.

Teknik detaylar

Switch'i farklı yapan şey ise dock'tan ayrıldıktan sonra tıpkı bir Wii U veya PS Vita gibi bir el konsoluna dönüşmesi. Joy-Con'lar Switch'in 6.2 inçlik, 1280x720p görüntü verebilen dokunmatik ekranı ile

birleşiyor ve 4310mAh kapasiteli batarya ile tek şarjda 2.5 ile 6.5 saat arasında kesintisiz oyun deneyimi sunuyor, en azından iddialar bu yönde.

Nintendo Switch'in bu taşınabilir formu 297 gram ağırlığında (Ps Vita 219 gram) ve 3.5mm ses çıkışına sahip. Aynı zamanda cihazın USB-C portundan şarj edildiğini de belirtelim. 32GB'lık dahili Flash hafıza ile satılacak olan modelin depolama alanı gerektiğinde microSDXC hafıza kartı yardımıyla 2 TB'a kadar yükseltilebiliyor. Bu kart kullanıldığında Switch sadece oyunun kayıt dosyalarını dahili depolama alanında tutuyor ve gerisini hafıza kartına yüklüyor. Switch en azından ilk başlarda harici harddiskleri desteklemeyecek ancak Nintendo bu desteği daha sonraki sistem güncellemeleri ile eklemeyi düşünüyor.

Modelin teknik kapasitesine gelirsek, bu konu biraz buğulu zira Nintendo bu konuda



Splatoon 2

Nintendo'nun artık baston kullanmaya başlayan Mario ve Zelda'sının yanına aranan taze kan bu oyun işte! Tam bir renk cümbüşü olan bu TPS, tek kişilik senaryosunun yanında çok sevilen 4v4 multiplayer maçların da dahil olduğu pek çok mod içerecek. Nintendo Switch için duyurulan konsola özel oyunların en önemlisi olan Splatoon 2, 4.5 milyondan fazla satılan ilk oyunun başarısını yakalayabilecek mi, hep birlikte göreceğiz.



Xenoblade Chronicles 2

Nintendo Switch için duyurulan ikinci oyun ise Splatoon'un tam aksine finansal açıdan tam bir felakete dönüşmesi beklenen ancak ilginç bir şekilde batıdaki satışları Japonya'nın çok üstüne çıkan Xenoblade Chronicles'in devam oyunu. 1998 yılında Xenogears ile start alan serinin dokuzuncu oyunu olacak olan Xenoblade Chronicles 2 açık dünya teması üzerine kurulmuş bir RPG oyunu olacak. Çoklu oyuncu moduna sahip olmayacak olan yapımın üçüncü çeyrekte piyasada olması bekleniyor.

çok fazla bir detay paylaşmış değil. Tek bildiğimiz cihazın Nvidia Tegra serisi bir dahili çip üzerinde yükseleceği ve bu çipin -firmanın iddiasına göre- en iyi performans gösteren GeForce ekran kartları ile aynı temeli paylaştığı. Bunun dışında herhangi bir değer, rakam veya kıyaslama paylaşılmış değil ve fikir yürütebilmek için elimizdeki tek veri Nvidia Switch için açıklanmış olan oyunlar.

Oyunlar

Elbette böyle bir konsol tanıttığınızda gözler de önce donanım özelliklerine, hemen sonra da oyuna dönüyor ve açık konuşayım, benim en büyük korkum Nintendo'nun klasik çizgisini koruyup bizleri Mario, Zelda ve Splatoon'un devam oyunlarına mahkum etmesiydi. Neyse ki Nintendo bu konuda hayli ileri bir adım attı ve şimdilik açıklanan oyunların listesi

22 Poster 50 Sticker

SUBAT 2017 - FİYATI 07 - NO:2

heyvair!

hediyeye test

kerem bürsin dönüşü muhteşem oldu

bella ve aşkları

tolga saritaş bu çocuk çok kötü

Shawn mendes yeni şarkısı hazır

exo durma, dans etmeye başla!

tatilde oturmak yok eğlenmek var!

kylie jenner sır kütüğü

vlogger Danla Bilic'ten sevgililer günü makyajı

Hediye TEST KİTABI

40 SÜPER TEST

heygirl

Dikkat çeken yanın ne?

Aşkı 12'den vurdun mu?

saçların nasıl olmalı? burcunun özelliklerini tanıyor musun? İpler kimin elinde?

TABU Bu kelimeleri kullanmak yasak!

22 POSTER
12 K-POP
10 ÜNLÜ



ŞUBAT SAYISINI KAÇIRMA



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGI

50 STICKER



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

HP OMEN X

Uzun süredir gördüğümüz en radikal oyun canavarı

Oyuncuların, özel tasarıma sahip kasalara olan ilgisi bir hayli büyük. OMEN X de bu ilgiyi karşılayabilecek ölçüde muazzam bir tasarıma sahip. Küp tasarımını odağına alan HP, bu küpü 45 derecelik açıyla sunarak, hem görünümüyle estetik hem erişilebilirliğiyle esnek bir PC'ye imza atmış OMEN X'te.

OMEN X'e önden baktığımızda dört adet elmas biçiminde bölme görüyoruz. Özel ışıklandırma sistemiyle de renklenen bu odacıklar, kapıyı araladığımızda içeriğinde 3 farklı odaya misafir ediyor bizleri. Güzel bir kablolama yönetimi sağlayan kasa, içini araladığımızda güzel görüldüğü gibi, etkili bir soğutma sistemi için de ideal. Ayrıca OMEN X'in dışardan görüntüsü de fazlasıyla etkileyici. Ön yüzde ışıklandırma LED'leri kullanan OMEN X, buradaki LED'leri dilediğiniz gibi özelleştirebilmeniz de olanak tanıyor. Bu ışıkları OMEN Control adında bir yazılım üzerinden istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. İster tüm alanı aynı renkle renklendirebilir, ister bölme bölme farklı renklerle süsleyebilirsiniz. OMEN X, tüm donanım parçalarına kolay erişim sağlıyor demiştik. Ayrıca her ne kadar kasa dışı özelleştirmeye uygun olsa da, iç yüzde de özelleştirme şansına sahipsiniz. OMEN X'te sıvı soğutma sistemi kullanılıyor. Halihazırda 1 adet soğutma radyatörü bulunduran OMEN X, yan tarafta iki boş hazne daha sunuyor. Dilerseniz 2 adet daha 120 mm'lik soğutma radyatörü ekleyerek, soğutma sistemini

3 adede kadar çıkartabilirsiniz. Bu da az sonra OMEN X'in teknik detaylarında bahsedeceğimiz önemli bir seçenek için imkan tanıyor bizlere. OMEN X, özel kasasıyla olduğu kadar üst düzey donanım bileşenleriyle de bir o kadar konuşulması gereken bir masaüstü bilgisayar. Bunu, kapağını araladığınızda görüyorsunuz. Farklı teknik kadroya sahip seçenekleriyle raflarda yer alan OMEN X, elimizdeki versiyonunda 2 adet NVIDIA GeForce GTX 1080 ekran kartı bulunduruyor. Founders Edition olarak tercih edilen bu ekran kartlarına, AMD tarafından da bir alternatif sunulmuş elbette. OMEN X'in kalbinde, Intel Core i7-6700K işlemci yer alıyor. 4 GHz frekansında çalışan işlemci, overclock yeteneklerine sahip kullanıcılar için daha yüksek hızlara erişebiliyor. İşlemcinin hemen üzerinde ise, yine OMEN logolu bir sıvı soğutma pompası görüyoruz. Intel Core i7-6700K'da 64 GB'a kadar DDR4 RAM desteği mevcut. 1866 ila 2133 MHz frekanslarında çalışan RAM'lere yer verebileceğiniz PC, elimizde 32 GB kapasitesinde 2133 MHz frekansında çalışan DDR4 RAM'lerle bulunuyor. Toplamda 1300W'lık bir güç kaynağından beslenen OMEN X'in depolama alanlarına baktığımızda, 2 adet 3 TB kapasiteli ve 7200 RPM değerine sahip Seagate sabit disk görüyoruz. Elbette SSD de bilgisayarda sunulmamış. Samsung'un 512 GB'lık M.2 SSD'si de anakart üzerinde kendine yer buluyor. Sonuç adımına geldiğimizde, OMEN X'in tüm

detaylarıyla özel bir masaüstü platformu olduğunu söylememiz elbette mümkün. Tasarımından teknik altyapısına ve bunu sunuş şekline kadar pek çok adımda başarılı bir masaüstü bilgisayara imza atan HP'yi de ayrıca kutlamak gerekiyor. Tabii ki her güzel şey gibi, OMEN X'in de yüksek bir bedeli var. HP OMEN X'i şu an piyasada 18 bin - 19 bin civarı bir fiyatla bulabiliyorsunuz. Evet, fiyatı yüksek. Ancak içeriğinde yer alan malzemeleri ayrı ayrı fiyatlandırırsanız da benzer bir rakamı görüyor, hatta günümüzde yükselen kurla beraber belki daha yüksek bir sonuca erişebilirsiniz. Elbette OMEN X'in herkese hitap etmediği bir gerçek. Ancak fiyatını da hak ediyor.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Benzersiz ve özelleştirilebilir tasarım, sessiz ve serin, üst düzey performans, VR'a uygun
EKSİ Geniş yer kaplıyor

94



Defender Forsage Sport ★

Fiyat performans konusunda iddialı

En çok satılan oyun türlerinden birisi olmamasına rağmen, en kemik kitleye sahip oyun türü ne desek, muhtemelen simülasyonlar cevabını alırız. Yaş ortalaması ve alım gücü yüksek bir kesime hitap eden simülasyonların en önemli bileşenlerinden biri de elbette direksiyon setleri. Bu konuda özellikle ülkemizde çok sayıda seçenek bulmak çok mümkün değil ve giriş seviyesi ile Logitech G29 arasında da çok ciddi bir fiyat farkı söz konusu. Bu noktada Defender'ın ülkemizde piyasaya sürdüğü Forsage Sport modeli bir fiyat/performans ürünü ve piyasadaki bu boşluğa, yani orta seviyeye hitap etmekte. Ürününüz ilk bakışta F1 tipi araçlar için tasarlandığını hemen belli ediyor. Direksiyon simidi tasarımı "simit" şeklinde değil de open-wheel serileri gibi tasarlanmış. Bu noktada şöyle bir sıkıntı söz konusu, Forsage Sport sadece PC ve PS3'ü desteklemekte, yani bir Xbox One veya PS4'te direksiyonu kullanabilmeniz mümkün değil. Ürünün montajı hayli kolay, alttan mungeneler ile masaya sıkıştırılan direksiyon buna ek olarak derinlik anlamında sabitlenebiliyor ve bu da force feedback sebebiyle masanızın çılginlar gibi sallanmasının önüne geçen bir detay.

270x160mm ebatlarındaki direksiyon özellikle ralli oyunları için çok uygun değil ve biraz ufak açıkçası. Dönüş açısı ise Euro Truck Simulator 2 oynamadığınız sürece yeterli bir değer olan 250 derecede sabitlenmiş durumda.

Piyasada 450 TL civarına bulunabilen Defender Forsage Sport, bu açıdan büyük bir boşluğu doldurmaya aday. Logitech'in Driving Force GT modelinin fiyatının bunun çok daha üstünde olduğunu düşünürsek de piyasada tutunma şansı hayli yüksek bir ürün. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Fiyat performans oranı başarılı, rahat pedal seti,
EKSİ Yeni nesil konsolları desteklemiyor, bazı uyumluluk problemleri



Samsung Gear S3 ★

Gear ailesinin en başarılı üyesi

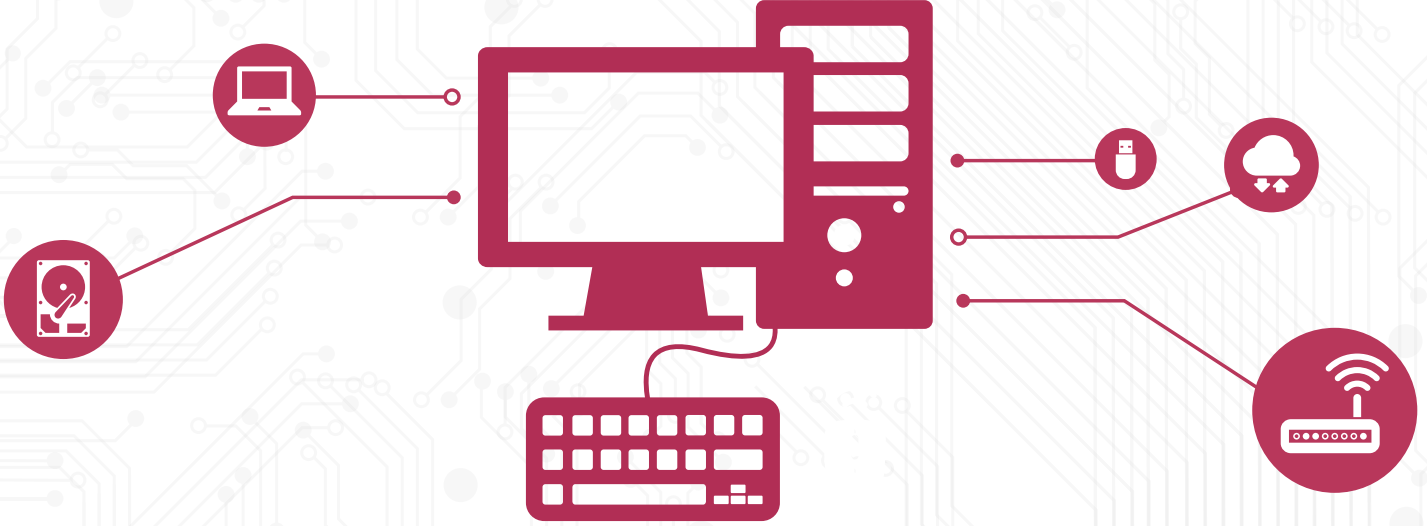
Samsung, akıllı saat işini ciddiye alıyor, iyi bir şekilde de yerine getiriyor. Samsung'un bu alanda attığı adımların ve Gear S3'le gelinen noktanın gayet başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Gear S3, Gear S2'ye nispeten daha büyük ekran ve daha geniş bir kasa yapısıyla geliyor. Saatin çevresindeki döner bezel yine korunmuş ve eskisine nazaran daha keyifli bir kullanım sunuyor.

En önemli fark, kuşkusuz Gear S3'te Always On özelliğine yer verilmesi. Yani dilerseniz saatin ekranını sürekli açık olarak ayarlayabiliyorsunuz. Bu da saati kontrol etmek için kolunuzu sallamanıza gerek kalmayacağı anlamına geliyor. Yapılması gereken bir hamleydi, Samsung'un bunu atlamış olması sevindirici. Saatin ekranı 1.3 inç boyutunda. Gear S2'yle aynı çözünürlüğü (360x360) sunan saat, 278 ppi piksel yoğunluğuna sahip. Super AMOLED ekran gerçekten de güzel görünüyor. Çift çekirdekli Exynos 7270 işlemciyi kullanan saat, 768 MB RAM sahibi. Bu miktar selef modelde 512 MB seviyesindeydi. Saatin depolama kapasitesi yine 4 GB olarak karşımıza çıkıyor. Bu depolama alanı saat için yeterli. Gear S3, suya karşı korumalı yapıda. 1.5 metreye kadar derinlikte 30 dakikaya kadar suya karşı direnç gösterebilen saat, IP68 sertifikasının sahibi. Kullandığımız süre boyunca edindiğimiz izlenimler neticesinde net olarak Gear S3'ü gönül rahatlığıyla satın alabileceğinizi söyleyebiliriz. iPhone kullanıcıları için gelen iOS desteğiyle birlikte bir sorun kalmamış durumda. Böylece Samsung, daha geniş bir kitleye ürünün ulaştırabilecek gibi görünüyor. Samsung Gear S3'ün fiyatı ise şu an piyasada 1299 TL olarak belirlenmiş durumda. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI iOS desteği, su koruması, her zaman açık ekran, güçlü pil ömrü
EKSİ Büyük gelebilir, S Voice geliştirilmeli, su koruması 1.5m ile sınırlı





Teknik Servis

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

S: Beni uzun ömürlü bir şekilde götürmesi için 6000 TL'lik bir PC toplayacağım. Monitöre 1500 TL bütçe ayırdık. Amacım 4 yıl sonrada yeni çıkan oyunları 30 FPS High kaldırabilecek bi PC. Aklimda i7 6700 var. Türkiye'de yaşamadığım için

buradaki fiyatlar biraz daha pahalı. i7 6700 1600 TL, GTX 1070 de 2350 TL. Anakart ve monitör tavsiyeniz ne olur böyle bir sistem için? Bir de RAM'ların markası önemli midir? Mert Yakup Baykan

DDR4 bir sistemde 3000 MHz bellekler alınabilir, tabi eğer bütçe varsa. Yoksa 2400 MHz de yeterlidir

C: Öncelikle i7 6700 yerine Kaby Lake i7 7700 almak daha mantıklı olacaktır. Anakart olarak da Z270 yonga setli bir anakart tercih edilmeli. GTX 1070 güzel tercih. Bellekte markadan ziyade frekans ve gecikme süresi önemli. DDR4 bir sistemde 3000 MHz bellekler alınabilir, tabi eğer bütçe varsa. Yoksa 2400 MHz de yeterlidir. Monitör olarak ise 144 Hz veya 165 Hz Gsync destekli modellere bakılmalı.

S: Yakın zamanda bir oyun bilgisayarı toplayacağım. Uzun süre araştırdıktan sonra şöyle bir şey toplamaya karar verdim: Core i5-6500, MSI B150M Bazooka, Corsair Vengeance 2x8GB RAM, Asus Strix RX480 8GB, Seagate Barracuda 2TB HDD, Corsair Le Force 120GB SSD, Zalman Z9 Neo Kasa, 600W 80+ Bronze PSU. Sizce mantıklı olmuş mu? Değiştirmem gereken bir şey var mı? RX

480 yerine GTX 1060 tercih etmeli miyim? PC ileriye dönük olacağı için RX 480 seçtim. DX12'de daha iyi performans veriyor diye ama yine de emin olamadım. Güney Kutlutürk

C: Mimari Skylake yerine Kaby Lake yapılabilir. Bu durumda işlemci Core i5 7500, anakart da B250 yonga seti ile güncellenebilir. Kalan parçaların değişmesine gerek yok. RX 480 DirectX 12 performansı iyi bir kart ve değiştirmeye gerek yok. Sürücü desteği de gayet iyi duruma geldi AMD'nin.

S: Ben oyun için sistem topladım (bazı parçalar ikinci el) fakat iyi mi değil mi kararsız kaldım. Sistemim şu şekilde: İntel Skylake i5 6600K, MSI Z170I Pro Gaming AC, 8 GB Curcial Balistix 2666 MHZ RAM, EVGA GTX 1060 6GB FTW+, Samsung 750 Evo 250 GB

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

SSD, Seagate Barracuda 2 TB HDD, EVGA GQ 750W Bronz 80+ PSU Modüler, Corsair H100i V2 240mm Sıvı Soğutma, NZXT Mantı Mini Tower Pencere Kasa. Sizce iyi mi yoksa şu parça yerine şu parça daha uyumlu/iyi olurdu dediğiniz Tavsiyeniz var mı? Bekircan

C: Gördüğüm kadarı ile Mini-ITX bir PC toplamayı amaçlıyorsunuz. Bileşenler güzel lakin bazı dengesizlikler mevcut. Örneğin 8 GB bellek bu sistem için bazı oyunlarda yetersiz kalabilir. Bellek miktarı 16 GB olmalı. Bunun yanında mimariyi Kaby Lake olarak güncellemekte fayda var. 7600K işlemci ve Z270 anakart daha iyi bir birleşim olacaktır. Ayrıca 750 Watt da gereksiz derecede fazla. 500W bir PSU bu sisteme fazlası ile yetiyor.

S: NBA 2K16, NBA 2K17, GTA 5 gibi oyunları rahatlıkla oynayabileceğim yüksek özellikleri olan fakat fiyatı en fazla 3.500 olabilecek laptop önerebilir



minizin? Fakat bu söylediğim oyunları en iyi şekilde oynamak istiyorum. Hüsnü Can Çelikten

C: Türk Lirası'nın son dönemde yaşadığı değer kaybından dolayı 3500 TL'ye GTX 950M ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar alabilirsiniz. Bu da istediğiniz oyunları oynatır fakat 1080p çözünürlük için yetersiz kalabilir. Bütçenizi 4000 TL'ye çekip GTX 960M ekran kartlı modellere yönelmenizde fayda var.

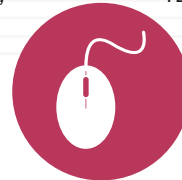
S: Ben ekran kartı alacağım da sizce HD5670 iyi midir? Crysis oynayacağım. Erdem Çelik

C: HD 5670 hem eski nesil hem de zamanında orta sınıf bir ekran kartı. HD 5000 serisi ayrıca AMD'nin yakında sürücü desteğini kesmesi söz konusu kartlarından biri. Bu karttan sonra HD 6000, HD 7000, HD 8000, Rx 200, Rx 300 ve son olarak da Rx 400 serisi çıktı. Yani almayı düşündüğün ekran kartı 6 nesil eski. Bu bağlamda Rx 460 alman daha mantıklı olacaktır. Bütçen

yeterse tabii ki Rx 470 veya 480 de alabilirsin. Ya da firmanın 2017'nin ilk yarısında duyuracağı ileri teknoloji HBM2 bellekli Vega ekran kartlarını da bekleyebilirsiniz. Daha da beklersen Navi çıkacak ama onu bekleme artık. Kök salabilirsin.

S: Sormak istediğim soru HDR monitörler hakkında. Bu iki kelimeyi yakın zamanda yan yana piyasada görmek mümkün olacak mı? Malum piyasada yeni çıkan ya da çıkacak konsollarda HDR desteği de bulunmakta artık. Oyunlarda TV kullanamayıp monitör seçimleri yapanlar için HDR monitörleri piyasada bulma olanağımız olacak mı, beklemekte fayda var mı bu sıralar ekran almadan önce? Eğer konu hakkında bilginiz varsa da hangi markalar buna öncülük edip çıkacak yakın zamanda? Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Harun Aydın

C: HDR monitörler 2017'de piyasada olacak. Eğer alacağınız monitöre 1000 TL üstünde bir bütçe ayırıyorsanız HDR monitörleri bekleyebilirsiniz. Bütçeniz daha yüksek ise OLED monitörleri dahi bekleyebilirsiniz. Zira 1ms tepki süresine sahip modeller duyuruldu bile.



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon

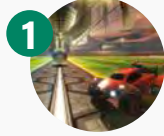


Watch Dogs 2

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

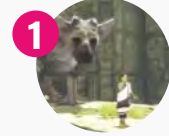


Battlefield 1

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 degecek.

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



Resident Evil 7: Biohazard

Resident Evil'in en son oyunu daha önce hiç olmadığı kadar vahşet, kan ve gerilim içeren, serinin adına layık bir yapım olmuş, kaçırmayın.

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi Ocak 2017
PC PS4 XONE



Stardew Valley

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

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



Rainbow Six: Siege

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

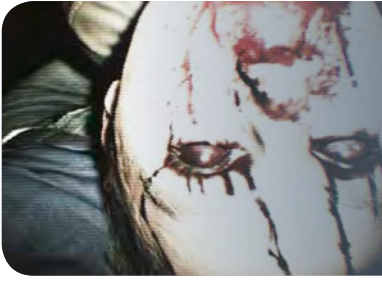
Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC PS4 XONE



Silence

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

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



AYIN OYUNU **OCAK**

Resident Evil 7: Biohazard

Yirmiden fazla oyundan, farklı oyun modellerinden ve türlü hayal kırıklıklarından sonra Resident Evil 7: Biohazard nihayet isminin ağırlığını kaldırabilen bir oyun olmuş. Üstelik bunu daha önce deneyim etmediğimiz birinci şahıs kamerasından başarabilmesi de dikkat çekici.

90

Online



WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecektir. 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



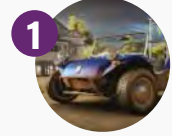
Civilization VI

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 ekşiği 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 müddet şablona yerleştiren yapım uzun süredir açılığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



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 28 Şubat 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

BEN AFFLECK

ANNA KENDRICK

J.K. SIMMONS

JON BERNTHAL

THE ACCOUNTANT

CALCULATE YOUR CHOICES.

OCTOBER 14



#TheAccountant
Facebook.com/TheAccountantMovie

The Accountant

Bir muhasebecinin hayatı ne kadar ilginç olabilir diye aklımızdan geçmiştir muhakkak. Ben Affleck'in son filmi bu ve bunun gibi pek çok önyargıyı yıkmak için beyaz perde'de

Sayfa 129



Powerwolf

Blessed & Possessed (Deluxe Edition)

Bazı sabahlar güne başlamak için sihirli bir değnek ile ittirilmeniz gerekir. Günün ağırlığı kafanıza çökmüşken Powerwolf açmak tam anlamıyla bu işe yarıyor. Güçlü ritmik bir sound ile sizi günün bütün saçmalıklarına hazırlıyor bu ekip. Albümlerinde ortak noktası baterinin itiş gücü olarak tanımlanabilecek grup, Almanya'nın bağrından kopup gelmiş ve Power Metal'e gönül vermiş. 2003'ten günümüze Latince ile haşır neşir biçimde Paganizm ve çeşitli diğer mistik öğelerle süslediği şarkıları ile hayatımıza mutluluk katıyor. Power Metal konusunda Sabaton'dan sonra ritmini en çok sevdiğim grup diyebilirim. Bir anda sizi alıp götürüyor, nerede olduğunuzu ve ne yaptığınızı unutuyorsunuz. Bu albümle tanıştığım iki şarkı aklımda hemen yer etti. Biri Army of the Night, diğeri ise Armata Strigoï. Gitarın kirli tonunun muhteşemliği hakkında tanımlama bulamıyorum zaten o ayrı, asıl mevzu şarkının iniş çıkışları ile birlikte kendimi "Olca sahaya, 3'lü çektir kartala" diyen kalabalık bir taraftar grubunun içinde gibi hissettim. Hele ki bu albümün Deluxe Edition'ını dinleyip cover'lara ölüp bittiğimdiki halimi açıklayamıyorum bile. Tarif edebileceğim kelimelerim bitti, dinleyin siz. Pişman olursanız size çay ismarlarım.

■ İlker Karaş



Crossbones

WWIII

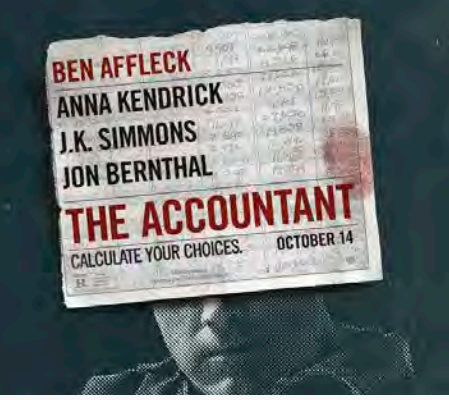
İğnç bir şekilde bu güne kadar hiç denk gelmediğim bir grup Crossbones. Ocak ayında WWIII albümünü çıkartmışlar, ben de rastgele denk geldim açıkçası (WW harfleri yan yana gelince kan çekmiştir, bunlar hep kozmos – Kürşat). İlgimi çekti, sonra dedim ki ben bunu benim gibi metalkafalarla bu sayfada paylaşayım. 96'dan beri müzik yapan bir grubu, hele ki Heavy / Thrash odağında üreten bu ekibi nasıl bilmiyorum olabilirim? Bir tek ben bilmiyorsam da benim utancım olsun. Albümün ilk şarkısı I'm God ile bir Pantera tadı almadım desem yalan olur. Belki de bu yüzden muazzam bir havayla dinledim albümü. Tonaj olarak gitar tonunu çok sevdim. Schizo şarkısının gitar tonajı bana nendense Metallica – Whiskey in the Jar'ın kir pas içinde bir gitarla çalınanı gibi hissettirdi. Karmaşık duygular içerisinde beni sürükleyen albüm, sizi raydan çıkarma konusunda hayli temkinli. Bu ne demek diyeceksiniz şimdi. Bazı şarkılar vardır, sizi çılgınca kopartmaya hazırlar (Pantera – Walk). Bazıları da bam diye suratınıza vurur bunu (Pantera – Fucking Hostile). Bu grup bize öyle bir akış sunuyor ki, sizi o kontrollü çıldırma noktasında tutuyor. Daha fazlasını istiyorsunuz ama o metronom artmıyor! ■ İlker Karaş



Xandria

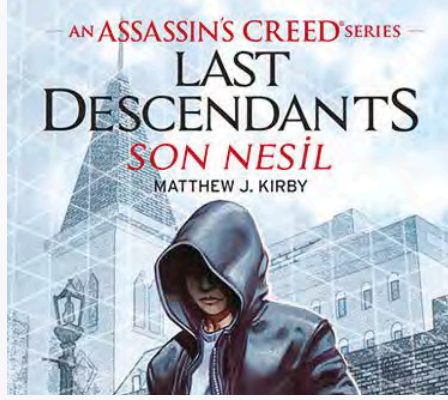
Theater Of Dimensions

En son ne zaman kahvenizi koyup epik şarkıların dünyasına adım attınız? Ben en son ne zaman Nightwish dinlediğimi açıkçası tam hatırlayamadım bile. Tarja Turunen hayranı biri olarak Within Temptation – Paradise şarkısını dönüp dolaşıp yılda 20 kere falan dinlerim. Unutup unutup dinlerim. Özellikle gitar çaldığım gençlik yıllarımda (Yazar buradan 6-7 yıl önceden bahsediyor.) ritim gitaristliğini yaptığım grubumda bolca gotik metal, senfonik metal kafasına yürüyorduk. O dönem bolca Xandria da dinledik, Nightwish de hatta Kamelot da. Sonrasında koptu tabi bağlar. Öyle sedef gibi sesi olan bir vokalist abla bulamadığımız için vitesi geçmeyen kamyon sesli erkek metalci vokaller bulduk ettik. Xandria ile o dönemlerden bir aşinalığım var. Son albümlerini de dinlemeye başladığımda hiçbir şey değişmemiş dedim. Yine kaçan otobüse yetişmeye çalışan riff'lerle birlikte özlenen lezzet kulaklarımızda doluyor. Adeta çarşaf gibi deniz hissiyatı veren vokalin bünyemizdeki etkisi bu tarzı seviyorsanız sizi mutlu edecektir. Her albümde favori bi şarkı yakalarım lakin bu albümde hangisi daha favorim seçemedim. Gerçekten keyifli bütün şarkılar, yapmayın böyle albümler. Editör seçemiyor kangren oluyor sonra arkadaş... ■ İlker Karaş



The Accountant

Çok fazla film izleyen biri değilim. Savaş filmleri olmadıkça çoğu filmi izlemem için kendime bir bahane ararım (750 tane savaş filmi izledim de, utanma! - Kürşat). Bu bağlamda "bir muhasebecinin hikayesi ne kadar değişik olabilir ki?" sorusu ile başladığım film seansının "vay anam vay serhat, neler dönmüş ya" modunda bitmesi beni oldukça şaşırttı diyebilirim. 2016 yapımı The Accountant işte böyle bir film. Ben Affleck'i görünce gerilmedim desem yalan olur. Sevmiyorum bu arkadaşı. Gone Girl filmindeki gibi bir performans ile mi gelecek karşıma diye bekledim ön yargı olarak. Yalan yok orada dünya yansa haberi olmayacak muazzam direksiyon boşluğuna sahip bir arkadaşı canlandırmıştı. Tipine de uyuyor aslında ya neyse. Konumuz gereği Christian Wolff dahiyane bir matematik bilgisine sahiptir. Bazı insanlar vardır, siz 5 ile 8273498374'ün çarpımını sorarsınız, o da size sanki evinin adresini sormuşsunuz gibi cevap verir. Bay Wolff da öyle biri. Bu arkadaşın keskin zekası tehlikeli suç örgütlerinin kara para aklama olayları ile kesişiyor. Cidden öyle anlatılacak gibi değil, iki cümle daha konuşsam kesin bir noktada patlayacak spoiler! IMDB 7.6/10 diyor susuyorum. ■ İlker Karaş



Assassin's Creed Son Nesil

Bir oyunun kitabını okuyorsanız, o kitaptan çok büyük şeyler beklememiz alacağınız keyfi artırır. Oyunların sinema filmleri gibi düşünebiliriz bu konuyu. Nihayetinde bazen yapımın içindeki gizli kalmış yerler bazen de hiç belli olmayan konular anlatılır bu kitaplarda. Assassin's Creed serisini sıkı takip eden biri olarak, yakın zamanda piyasaya çıkmış serinin yeni kitabı Son Nesil de bizlere AC serisinin heyecanını yaşatmaya yetiyor. Konu akışı olarak Owen'ın başından geçenlere ortak olduğumuz bir hikaye işleniyor. "Babasının ölümünden sonra Owen'ın hayatı bir daha eskisi gibi olmadı. Onun işlemediği bir suçtan hüküm giymesi ve ailesinden uzakta, hapsede duvarları ardında yaşama veda ettiği, Owen'ın katlanabileceğinden çok fazlaydı." diyor kitabın tanıtım metinlerinde kısaca. Kitabın çevirimi de tanıdık olunca kitap üzerine onunla muhabbet etme fırsatı yakaladım. Dostum Ege Sağın'a kitap hakkındaki düşüncelerini sorduğumda bana samimiyetle şöyle cevap verdi: "AC oyunlarında hikaye çok yavaş ilerlediği için özellikle III ve sonrasında, çok sıkılıyordum. Kitabı okurken tamamen AC evreninde, cennet parçalarıyla falan alakalı olaylar geçtiği için filler olmadan, oyunlarda aldığımızdan çok daha fazla keyif aldım." Oyunun hikaye kısımlarını seven ama oyunların düşen kalitesinden rahatsız olanlar falan kitapları okumayı düşünmeli bence. Arşivinize katacak keyifli bir kitap arıyorsanız bu aralar bu kitaba göz atabilirsiniz. ■ İlker Karaş



Air Crash Investigations

İlker bu ay sayfanın formatını unutup bir sütun eksik yazı gönderince fırsatı kaçırmadım, bu güzide seriden burada bahsedeyim dedim. İlk defa 2002 yılında yayınlanan ve günümüzde 150. bölümünü geride bırakan Air Crash Investigations, her biri trajedi ile sonuçlansa da kendilerinden sonraki kazaların engellenmesinde büyük rol oynayan uçak kazalarına bir bakış atıyor. Kazanın oluşumu, neden böyle bir trajedi yaşandığı ile alakalı ilk tahminler, bazen yıllarca süren araştırmalar ve nihayetinde kaza kırım raporu detaylarını hayli gelişmiş efektler ile ekranlara taşıyan program, ülkemizde de NG üzerinden Türkçe olarak takip edilebiliyor. Şunu da belirtmiş olalım, birkaç bölüm izleyip de müptelası olduktan sonra uçaktan duyduğunuz her sese, her çatlağa ve her sarsıntıya verdiğiniz tepkiler değişecek, bu yüzden önerimiz şu; eğer uçağa binmek sizin için rahatsız edici bir eylemse bu programdan uzak durun. Zira statik portların üzerinde unutulan ufak bir koli bantının veya uçağın periyodik bakımında kullanılan bir numara büyük vidaların nasıl bir felakete yol açabildiğini gördüğünüzde hava taşımacılığının sonsuza kadar soğuyabilirsiniz. Diğer okuyucularımıza ise ilk bölümden itibaren izlemelerini öneriyorum. ■ Kürşat Zaman



BEYAZ PERDEDE 2017 YILI!

Yıl oldu 2017... Eh, hayat da sırf oyunlardan oluşmuyor. Bolca Marvel, bolca DC filmi vizyona giriyor ve üstüne birkaç sürpriz yapım da tuz biber oluyor. Bu sene hangi filmler için sinemanın yolunu tutacaksınız, gelin birlikte bakalım.

Logan ●●●●

Yönetmen: James Mangold | **Senaryo:** Michael Green, Scott Frank

Oyuncular: Hugh Jackman, Boyd Holbrook, Patrick Stewart | **Gösterim tarihi:** 3 Mart 2017

Şimdi Old Man Logan'da ne oluyordu; kahramanlar ortada kalmamıştı, dünyayı da kötü adamlar paylaşmıştı. Logan'ın fragmanında ise ne diyor, mutant'lar artık yok... Belki de Wanda Maximoff'un parmağı olan olay mı gerçekleşti? (Spoiler olmasın diye detay vermeyelim.)

Tam olarak ne olduğunu bilmiyorum ama şu konuda hem fikiriz ki Hugh Jackman'ı son bir kez daha Wolverine rolünde görmek herkesi

mutlu edecek. Filmin daha bir gerçeğe oturan, dünyayı kurtaran birçok süper kahramanın bir araya gelmesinden farklı bir atmosferi olması da filmi çekici kılıyor. Dikkatli gözler ise filmin Leon: The Professional ve The Last of Us ile benzerliğini rahatlıkla çıkartabilir zira filmde, X-23 kod adlı bir deneğin küçüklüğü ve Logan'la olan ilişkisi söz konusu olacak. Çizgi-roman okurları ise X-23'ü zaten yakından tanıyor...



Ghost in the Shell ●●●●

Yönetmen: Rupert Sanders | **Senaryo:** Jonathan Herman, Jamie Moss

Oyuncular: Scarlett Johansson, Michael Wincott, Michael Pitt | **Gösterim tarihi:** 31 Mart 2017

Anime izleyicilerini ikiye ayırırsak, bunlar yıllanmış olup zaten anime dünyasına girdiklerinde GitS ortalıkta olduğu için izleyenler ve çok sıkı animeci oldukları için GitS'i eskimiş olsa bile izlemiş olanlar olarak karşımıza çıkacaktır. Tam bir kült olan GitS'in beyaz perdeye Hollywood tarafından taşınması bir hayli iyi şekilleniyor.

Bir cyborg olan kahramanımızı Scarlett

Johansson'dan başkası canlandırmıyor. Section 9 adındaki özel timin kontrolündeki kahramanımız, Hanka Robotics'i durdurmayı kendine rol edinmiş olan bir grubu durdurmak üzere yola çıkıyor. Bundan sonrası da zaten tadına doyumlanmayan bir aksiyon olarak karşımıza çıkacak. GitS -anime sevin veya sevmeyin- her şekilde izlenecek bir film, şimdiden haberiniz olsun...

Guardians of the Galaxy Vol. 2 ●●●●

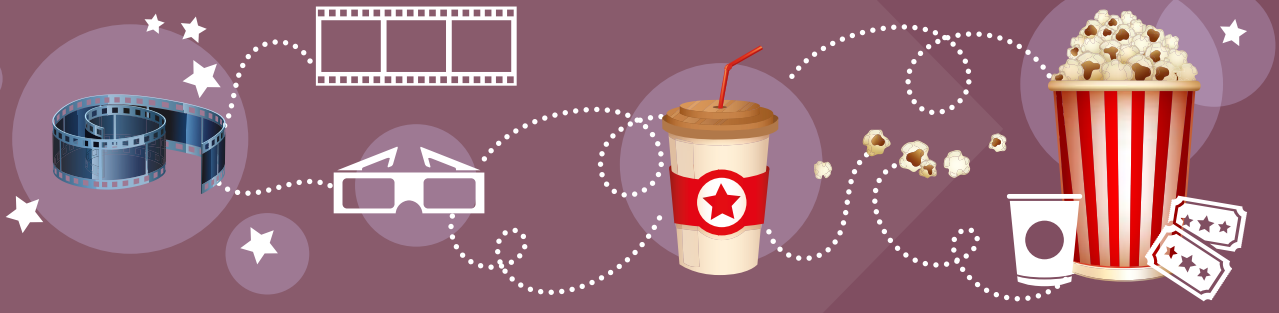
Yönetmen: James Gunn | **Senaryo:** James Gunn, Dan Abnett

Oyuncular: Chris Pratt, Karen Gillan, Zoe Saldana | **Gösterim tarihi:** 5 Mayıs 2017

Evet, herkes bu filmin fragmanını izledi ve herkes Baby Groot'un hayranı oldu. Film biletiyle birlikte minik bir Groot figürü hediye etseler, bilin ki film bitene kadar seanslar asla boşalmaz... Marvel evrenini genişletmeye devam edecek olan Guardians of the Galaxy'nin ikinci bölümünde yine ilk filmde yer alan kahramanlarımız başrole oturacak. Peter Quill, Gamora, Drax, Rocket Raccoon; tüm ekip aynen burada. Peter Quill'in geçmişini ve ailesini araştırmaya

çıkan ekibin başına elbette daha büyük olaylar gelecek ve Marvel evreninden tanıdığımız diğer kahramanlar ve görmediğimiz kötüler de ekrana gelecek. (Heyecanlıyız!) Şayet ki ilk filmi izlemediyseniz veya GotG ekibiyle daha önce tanışmadıysanız da hiçbir şey için geç kalmış değilsiniz; hemen filmi izleyin, Telltale'in oyununu beklemeye başlayın, bir şeyler yapın! (Dipnot: Baby Groot'u Vin Diesel seslendiriyor.)





Wonder Woman ●●●●●

Yönetmen: Patty Jenkins | **Senaryo:** Allan Heinberg, Geoff Johns
Oyuncular: Gal Gadot, Robin Wright, Chris Pine | **Gösterim tarihi:** 2 Haziran 2017

Elbette renkler ve zevkler tartışılmaz ama Wonder Woman bana her zaman çok dandik gelmiştir. Hem karakter özellikleri uyduruktur, hem kıyafeti, hem güçleri... Diyeceksiniz ki "O zaman niye ekledin listeye bu filmi?" Dediğim gibi benim düşüncelerim her zaman en doğrusu değildir ve Wonder Woman'ı sevenler olduğundan eminim. (Egosuz hayat...)
 Wonder Woman adındaki kahramanımız

aslında Diana adındaki bir Amazon prensesi. Filmde de bir Amerikalı askerin topraklarına düşmesiyle bir yolculuğa çıkacak Diana ve filmin bir kısmında süper güçleri de olmayacak diye anlıyoruz. Daha sonra tasarım harikası (!) doğru söyleten kemendi ve iteleme uçuşa gücüyle kendinin bir Justice League kahramanı olduğunu kanıtlamaya çalışacak. Sevenleri elbette kaçırmayın bu filmi ama ben izleyemeyeceğim, sorry.



Spider-Man Homecoming ●●●●●

Yönetmen: Jon Watts | **Senaryo:** Jonathan Goldstein, John Francis Daley
Oyuncular: Tom Holland, Donald Glover, Marisa Tomei
Gösterim tarihi: 7 Temmuz 2017

Sürekli başa saran Örümcek-Adam hikayesi bir kez daha başrolde farklı bir oyuncu ile seyircilerle buluşmaya hazırlanıyor. Hali hazırda Captain America: Civil War'da görücüye çıkan yeni örümçemiz, yeni filmde -NEYSE KI- bir kez daha Ben Amca'sının ölümüne şahit olmayacak. Git gide gençleşen ve Tony Stark'ın da gözünün olduğu belli olan May Yenge (Hala?) ile yaşamını sürdüren Peter Parker (Bu kim diye sorduysanız sayfayı kapatın ve kendinizi çini sanatına falan adayın.), Vulture, yani Akbaba'nın Manhattan'ı tehdit etmesiyle ilgilenecek, bir şeyler olacak.

Yahu onun yerine gidin de şu Superior Spider-Man serisini filmleştirin, dizi yapın. Her filmde bir süper kahraman, bir kötü adama karşı... Yeminle biz bıktık, siz bıkmadınız senaristler. Dağın; konu Örümcek-Adam olmasa hepinizi tokatlardım!



Dunkirk ●●●●●

Yönetmen: Christopher Nolan | **Senaryo:** Christopher Nolan
Oyuncular: Tom Hardy, Cillian Murphy, Mark Rylance
Gösterim tarihi: 21 Temmuz 2017

Bu film için niye heyecanlı olduğumuzun yanıtı Yönetmen ve Senaryo kısımlarındaki isimde yatıyor: Christopher Nolan. Adam ne yapsa iyi olduğundan, Dunkirk'ün de kötü olabileceğini asla düşünmüyoruz ve aksine, filmle ilgili bir hayli heyecanlıyız.

Bizi 2. Dünya Savaşı'nın tam ortasına götüren Nolan, bu yapımda Belçikalı, İngiliz ve Fransız askerlerinin kurtarılma operasyonunu anlatacak. Almanlar tarafından kuşatma altında olan bir Fransız bölgesi, Dunkirk'ten çıkmaya çalışan askerler nasıl zorluklarla karşılaşacak, neler olacak, bunların hepsini filmi izlerken analiz edip -büyük ihtimalle- olanlara hayran kalacağız. Yayımlanan fragmanıya büyük sükse yapan Dunkirk'ü kesinlikle takip edin ve yayımlanacak olan yeni fragmanları da heyecanla bekleyin.

Valerian and the City of a Thousand Planets

Yönetmen: Luc Besson | **Senaryo:** Pierre Christin, Jean-Claude Mézières
Oyuncular: Cara Delevingne, Ethan Hawke, Dane DeHaan | **Gösterim tarihi:** 21 Temmuz 2017

Buyurun size bir başka 21 Temmuz filmi daha... Tavsiyem önce Dunkirk'e girin, öbür gün de Valerian'a. (İkisi aynı gün olursa filmlerin etkisi bozulur.) Aslına bakarsanız bu film için heyecanlıyız fakat bir ihtimal patlak olması da olası. Şimdilik yayımlananlar iç açıcı lakin Jupiter Ascending'in fragmanları da hiç fena değildi, film nasıl çıktı sonra...

Valerian ve Laureline adındaki iki özel ajanı başrole koyan film, bu ikilinin bir görev için

Star Wars'un karmakarışık ırklarla dolu olan bölgelerinin bir benzeri olan Alpha şehrine gitmesini konu ediyor. Alpha geleceğin New York'u gibi bir yer ve elbette iyisiyle, kötüsüyle, her türde varlığı içinde barındırıyor. İşte bunlardan bazıları da insanları pek sevmiyor ve olaylar gelişiyor.

Luc Besson'un "hayalimin yapımı" olarak nitelendirdiği bu filmin, aslında bir çizgi-roman'dan uyarlama olduğunu da belirtelim.



Blade Runner 2049

Yönetmen: Denis Villeneuve | **Senaryo:** Hampton Fancher, Michael Green
Oyuncular: Ana de Armas, Ryan Gosling, Jared Leto, Harrison Ford
Gösterim tarihi: 6 Ekim 2017

Benden biraz daha yaşlı büyük olan bilimkurgu fanatiklerinin favorisi olan Blade Runner, yepyeni bir senaryo, yepyeni bir hikaye (Aynı şeyi söylüyorum.) ve eski atmosferiyle muhteşem bir dönüş yapmaya hazırlanıyor.

Bir Valerian bilimkurgusu beklememeniz lazım burada. Blade Runner 2049 daha karanlık, daha kişisel, daha dokunaklı bir hikaye sunacak ve başrolde de Polis me-

mur K (Officer K) rolündeki Ryan Gosling bulunacak. Yeni bir "blade runner" olan polis memurumuz kaosa sürüklenmekte olan halkı buna iten gizli şeyi bulmak için harekete geçecek ve bu sırada, 30 yıldır kayıp olan eski blade runner, Rick Deckard'ı da arayacak. Rick Deckard'ı da Harrison Ford oynadığı için filmde büyük ihtimalle öleceğini düşünüyoruz. (Yaşasın Star Wars spoiler'ı!)

Thor: Ragnarok

Yönetmen: Taika Waititi | **Senaryo:** Craig Kyle, Christopher Yost
Oyuncular: Benedict Cumberbatch, Cate Blanchett, Idris Elba, Chris Hemsworth
Gösterim tarihi: 3 Kasım 2017

Ve Thor geri dönüyor! Şaka şaka, dönüş diyemeyiz zira kendisi bu defa gayet Asgard'da takılacak gibi duruyor. Olay şu ki Hela (WC değil.), Asgard'ı felakete sürüklüyor. (Hela aslında farklı bir Loki'nin kızı ve Odin onu Ölüm Tanrıçası olarak atfetmiş.) Hela ortalığı karıştırırken de Thor, alakasız bir yerde hapsolmuş durumda. Ragnarok Asgard'ı vurmadan oraya yetişmeli ve Hela'yı durdurmalı!

Bu filmde iki heyecan verici öge var ve bunlardan bir tanesi Thor'un Asgard'a döndüğünde Hulk ile dövüşmesinin gerektiği. Bir diğeri de Dr. Strange'in olaya dahil olması. Büyük ihtimalle Loki ile savaştıkları olan Dr. Strange'i bir kez daha çok seveceğimizden eminim.

Thor: Ragnarok kesinlikle heyecan verici bir yapım. Asgard diyarı, Loki, Hela, Dr. Strange derken kopup gideceğiz.





Justice League

Yönetmen: Zack Snyder | **Senaryo:** Chris Terrio, Zack Snyder

Oyuncular: Amy Adams, Ben Affleck, Gal Gadot, Henry Cavill **Gösterim tarihi:** 17 Kasım 2017

DC'nin Avengers'ına Justice League denir. Biraz geriden geliyor olsa da durumu toparlama adına iyi bir hareket olan Justice League filmi de koşarak izleyeceğimizden adınız gibi emin olabilirsiniz.

Batman'ın Wonder Woman ile kafa kafaya verip dünyayı tehdit eden yeni büyük bir güce karşı ekip toplamasını konu edecek olan Justice League, The Flash, Aquaman

ve Cyborg'u bir araya getirecek. Superman de elbette filmde yer alacak ama sanki o olaya sonradan dahil olacakmış gibi bir hava estiriliyor.

Aquaman'ın her şekilde ön plana çıktığı Justice League, serinin ilk filmi olacak olmasından ötürü biraz fazla klişeye sahip olacaktır lakin bu kadar çok DC süper kahramanını bir arada göreceğimiz için de mutluymuz.



Star Wars: Episode VIII

Yönetmen: Johnson | **Senaryo:** Rian Johnson, George Lucas

Oyuncular: Mark Hamill, Tom Hardy, Daisy Ridley | **Gösterim tarihi:** 15 Aralık 2017

Yine şahsi fikrimi söyleyeyim, bence Force Awakens iyi bir film değildi. Tamamıyla SW fanatiklerini mutlu etmek için yapılmış olan, sağlamsı ama yaratıcılıktan uzak bir yapımdı. Fakat umudum da yok değil. (A New Hope.) Belki gelecek olan iki filmle birlikte bir bütün olarak durum toparlanır ve SW evrenine yakışır yepyeni bir üçleme kazanmış oluruz.

4-5-6, 1-2-3, 7 ve 3.5 (Rogue One) olarak ilerleyen seriye sekizinci bölüm olarak

gelecek olan yeni film, yine Rey'i başrole oturtacağına benziyor. Bu defa elbette Luke Skywalker'ın yardımlarını da alacak ve Fin ve Poe ile macerasına devam edecek. Bir söylentiye göre heybetli bir Stormtrooper'ın rolünde olacak olan Tom Hardy'yi de filmde göreceğiz.

Kuşkusuz ki bu filme de gitmek için gün sayacağız ama önceki filme göre biraz daha orijinallik bekleminin de sakıncası yok sanırım...

DİKKAT ÇEKEN DİĞER FİLMLER

John Wick: Chapter 2

Gösterim tarihi: 10 Şubat 2017

Keanu Reeves'i başrole oturtan ilk John Wick tek kelimeyle inanılmaz bir film. Hem kimse bir şey beklemediği için ters köşe yaptı, hem de dövüş ve çatışma koreografileri inanılmaz başarılıydı. Bu nedenledir ki ikinci filmi dört gözle bekliyoruz zira John Wick'in bu defa kaç yüz kişiyi tek başına haklayacağını merak etmekteyiz.

The Fate of the Furious

Gösterim tarihi: 14 Nisan 2017

Kardeşim dediği kişinin aralarından ayrılmasıyla iyiden iyiye kafayı sıyrınan Toretto (Vin Diesel), yeni filmde ekibine sırtını dönüyor. (Gibi yaptığından eminiz tabii.) Bu vesileyle de ekibin diğer ünlü kişileriyle savaşmaya başlıyor Toretto ve ortaya farklı bir aksiyon çıkıyor. Biraz zorlama bir film gibi dursa da yine de bu filmi de izleyeceğiz.

Alien: Covenant

Gösterim tarihi: 19 Mayıs 2017

Galaksinin bir ucundaki bir gezegene gitmek üzere yola çıkan Covenant adındaki gemi, bu bilinmeyen bölgelerin aslında gözük-tüğünden daha karanlık olduğunu anlıyor. Neden? Çünkü orada Alien'lar var, kaçın! Prometheus'u izlediyse sentetik robot David'i de hatırlayacaksınız; işte Covenant ekibi bu arkadaşlı buluyor ve... Alien'lar geliyor, kaçın!

The Mummy

Gösterim tarihi: 9 Haziran 2017

İlk Mumya gerçekten muazzam bir film, sonrakiler biraz daha sönüktü ve sonlara doğru işin iyice suyu çıktı. Mumya'yı diriltme yolculuğunda Tom Cruise'u başrole koyan yapımcılar, bu sefer Mumya rolünde de dışı bir seçim yapmışlar. Her ne kadar çok umutlu olmasak da evde izlenebilecek bir yapım olacaktır yeni Mumya.

War for the Planet of the Apes

Gösterim tarihi: 14 Temmuz 2017

Caesar'ın hikayesi nihayet finale bağlanıyor. Bir maymundan yavaş yavaş insana doğru ilerleyen ve bilinçlenen Caesar, en son bıraktığımızda kendisine yeni bir halk kurmuştu. Yeni filmde de bu maymun komünü ve insan ordusu arasında son bir savaş gerçekleşecek. Kazanan kim olursa olsun, siviller ölmesin!

EVDE 2017 KEYFİ!

Filmleri bitirdik, geldik 2017 yılında evde, televizyonumuzda hangi yapıları takip edeceğimize... Şunu bilmelisiniz ki birçok dizi zaten yeni sezonlarıyla devam ediyor. Biz ise burada yeni başlayacak olanlara bir göz atacağız...

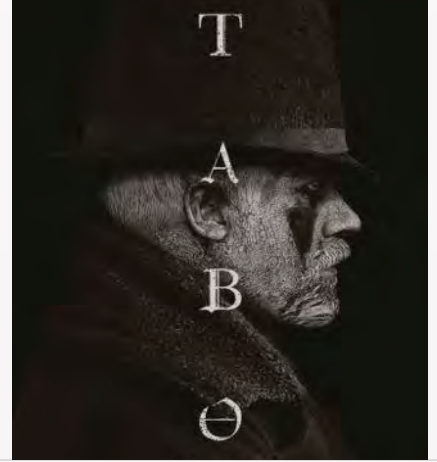
Taboo

Yapımcı: Chips Hardy, Tom Hardy | **Oyuncular:** Tom Hardy, Leo Bill, Oona Chaplin
Vizyon tarihi: 10 Ocak 2017

İngiltere'yi seviyor musunuz? Peki 1800'lü yılları? Karanlık bir atmosfer ister misiniz? Biraz da Tom Hardy olsa başrolde? Beğenirsiniz? Tamamdır... O zaman buyurun size Assassin's Creed: Syndicate özlü bir dizi: Taboo.

Tom Hardy'nin babası tarafından (Adamın adı da Chips, iyi mi...) yazılan Taboo, James Keziah Delaney'nin (Tom Hardy) 10 yıl sonra Afrika'dan İngiltere'ye dönüp

babasının mirasıyla karşılaşmasıyla başlıyor. İngiltere ile Amerika arasında tehlikeli bir oyuna giren Delaney, Doğu Hindistan Şirketi'ne (East Indian Company) savaş açıyor. Bunları tam olarak neden yaptığını bilmiyoruz ama sürükleyici bir hikaye ile baş başa gibiyiz. Bir mini seri olarak yayımlanacak olan Taboo... Bir dakika! 10 Ocak geçti bile? E haydi, ne duruyorsunuz?!



Powerless

Yapımcı: Ben Queen | **Oyuncular:** Vanessa Hudgens, Atlin Mitchell, Danny Pudi
Vizyon tarihi: 2 Şubat 2017

Milyon tane süper kahraman filmi, dizisi izledik. Bunların neredeyse hepsinde şehirler baştan sona yıkıldı. Şurada evin süpürgeliği kırılma dertleniyorken o kadar hasarı kim tamir ediyor, hiç düşündünüz mü? Ben Queen sizin yerinize düşünmüş ve 30 dakikalık bir komedi dizisi ortaya çıkartmış. Powerless DC evreninde geçiyor ve Emily Locke'un Wayne Şirketler Grubu'nda AR-GE Yöneticisi rolünde bulunarak süper

kahramanların açtığı hasarlara koşmasını konu ediyor. Elbette bir ekibi var ve ekibindeki herkes de birbirinden enteresan karakterler...

Açıkçası onca süper kahraman dizisi ve filmi varken olayları normal insanların gözünden alan bir yapımın, hem de komedi formatında ekrana gelecek olması bir hayli heyecan verici. Umalım da gerçekten komik bir dizi olsun...

Legion

Yapımcı: Noah Hawley | **Oyuncular:** Dan Stevens, Mackenzie Gray, Scott Lawrence
Vizyon tarihi: 8 Şubat 2017

Bilmeniz gereken ilk konu: Legion bir isim. Kahramanımız David Haller'in X-Men ismi. Ne? X-Men mi? (Şu an çok heyecanlısınız.) Durun daha bitmedi; Legion kimin oğlu söyleyeyim mi? Charles Xavier'ın! Evet, ünlü profesörün oğluna dizi çekiyorlar. Herkesin kafasından geçenleri okuya okuya oğlunun da problemlili olmasına neden olmuşa benziyor Xavier zira David, birçok güce sahip olmasına rağmen bunların

her birinden kafasındaki farklı kişiliklerin sorumlu olması gibi bir dertle de uğraşıyor. Kısacası David, bir şizofren. Güçlü bir şizofren!

Tamamıyla fantastik bir hikayeye sahip olmasıyla bir hayli ilginç duran Legion'da David'in nelerle uğraşacağını henüz bilmiyoruz lakin hastanede tanıştığı bir kıza aşk hikayesine tanık olacağımız açıklanmış durumda. Bakalım muratlarına erecekler mi?





Iron Fist

Yapımcı: Scott Buck | **Oyuncular:** Jessica Henwick, Finn Jones, Jessica Stroup
Vizyon tarihi: 17 Mart 2017

Bir Netflix yapımı olarak ekranlarla buluşacak olan Iron Fist'in başrol oyuncusunu zaten tanıyorsunuz; Finn Jones Game of Thrones'un Loras Tyrell'i. Buradaysa kendisi, dövüş sanatlarında uzman ve Iron Fist adlı mistik güce sahip olan Iron Fist'ten başkası değil.

Normal adı Daniel Rand olan Iron Fist, hikayeye göre uzun bir aradan sonra New

York'a dönüyor ve kötülerle savaşmaya başlıyor... Heyecanlanan? Yok? Haklısınız. Zaten ben de henüz bu dizinin neye benzeyeceğini çok kestiremedim. Kaldı ki çizgi-romanlarda da Iron Fist pek eğlenceli bir karakter değildi. Diziden de çok beklentim yok bu bağlamda fakat Marvel falan derken belki biraz eğleniriz, kim bilir...



American Gods

Yapımcı: Bryan Fuller, Michael Green
Oyuncular: Demore Barnes, Gillian Anderson, Yvonne Strainopoulos
Vizyon tarihi: Nisan 2017

Neil Gaiman ile tanışmış olanlar el kaldırsın. Şayet ki birkaç romanını okuduysanız, Sandman'i şöyle ucundan tuttuysanız, bilirsiniz ki Neil Gaiman'ın hayal dünyası tek kelimeyle uçsuz bucaksızdır. American Gods da Neil Gaiman'ın en iddialı eserlerinden bir tanesi ve Nisan ayında bir TV dizisi olarak ekranlara gelmesi planlanıyor.

Başrolde eski bir suçlu olan Shadow bulunuyor. Shadow'un tek isteği, eşiyle birlikte sakin bir hayat yaşamak lakin bu olmuyor ve eşi bir kazada vefat ediyor. Onun cenazesine gitmek isterken uçakta Mr. Wednesday ile tanışıyor Shadow ve kısa sohbetleri sonucunda anlıyor ki Mr. Wednesday kendisi hakkında biraz fazla şey biliyor...

Tanrıların insanların arasına karıştığı, son derece fantastik bir hikayeye sahip olan American Gods'ı ipe çekmekteyiz.



Star Trek: Discovery

Yapımcı: Bryan Fuller, Alex Kurtzman
Oyuncular: Doug Jones, Sonequa Martin-Green, Anthony Rapp
Vizyon tarihi: 17 Mayıs 2017

Benim de daha pek ufak olduğum dönemlerdeki Star Trek furyası artık her ne kadar filmlerle devam ediyor olsa da Star Trek'in seveni halen var. Bunu fark eden yapımcılar da Star Trek'i bir kez daha TV dizisi olarak ekrana getirmeyi tercih etmiş durumda. Eski Star Trek dizisinden 10 yıl öncesini konu alan ve yeni filmlerdeki zaman dilimiyle hiçbir alakası olmayacak olan Star Trek: Discovery, USS Discovery ekibinin başından geçenleri ekrana getirecek. Eski Star Trek dizisinde geçen büyük bir olay söz konusu olacak ve nihayetinde, gelişmiş görsel efektler ile yepyeni bir Star Trek heyecanı yaşayacağız. Ya da yaşamaya çalışacağız, erkenden karar vermeyelim...

PARALEL EVRLN

Herkes merhaba! Yeni yılın ilk ayını da geride bıraktık. İçinde bulunduğumuz Şubat ayının ise bir özelliği var, ev sahibimiz LEVEL dergisinin doğduğu ay olması! LEVEL Dergisi tam 20 yaşında! Bizim gibi 30 yaşını devirmiş geekler için oldukça nostaljik anlara sebep olan bir haber bu zira Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter gibi efsanevi -ve dürüst olmak gerekirse halen arada bir açıp oynadığımız- bir oyunun çıktığını öğrendiğimiz dergidir LEVEL. Nice senelere! LEVEL'in 20. Yaşı sebebiyle biz de çizgi roman dünyasında LEVEL'la yaşıt, iz bırakmış çizgi romanlara şöyle bir bakalım dedik. Bundan tam 20 yıl öncesinde, yani 1997 yılında Marvel Comics kanadında iki önemli serinin doğuşu var. Herkesin sevgilisi geveze paralı asker Deadpool, ilk olarak New Mutants #98'de (1991) görünmüş olsa da kendisine ait ilk aylık sayı 1997'de çıkmış ve fiyatı da şu anda 300\$ civarında. Bir de Thunderbolts kendi serisine kavuşmuş. Ekip ilk olarak Hulk #449'da görünmüş ve hemen aynı yıl kendi serisi çıkmış. DC Comics ise Marvel'a oranla çok daha ha-

reketli bir yıl geçirmiş. Batman filmlerinin en göz kanatanı, insanın Batman sevgisini gözden geçirmesine sebep olan Batman & Robin filminin çizgi romanı çıkmış. Bunun yanı sıra Batman bir sürü crossover yapmış, farklı şirketlerin kahramanlarıyla maceralara atılmış. Bu çizgi romanların isimleri de şöyle; Spider-Man & Batman, Daredevil and Batman, Batman/Aliens. Bu mini serilerin hepsi 1997 yılında çıkmış. Batman'in solo hikâyelerinden bu sene içinde çıkanlar ise şu şekilde; öncelikle Batman Long Halloween hikâyesinin ilk sayısı çıkmış. Marvel Renkler serisini de yapan Jeph Loeb ve Tim Sale ikilisinin ilk işlerinden olan Long Halloween'ı, halen okumamış olanlar kesinlikle tavsiye ediyoruz.

1996 yılında 4 fasikül olarak yayınlanan Kingdom Come hikâyesi de 1997 yılında ilk kez cilt haline getirilmiş. Günümüzdeki fiyatı 100\$ civarı olan oldukça değerli bu hikâyenin ilk toplaması Alex Ross çizimleriyle de özellikle göz kamaştırıyor. Ayrıca Grant Morrison'ın yazdığı JLA'nın birinci

sayısı da bu yıl içinde yayınlanmış.

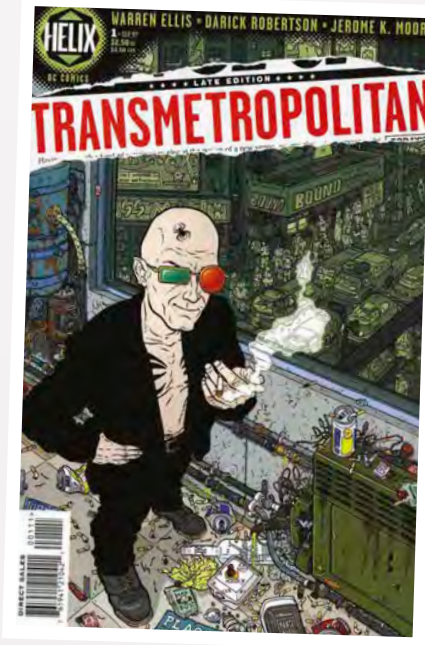
Vertigo Comics göze batan sadece bir seri yayınlamış ama hepimizi kalbimizden vurmuş; Transmetropolitan serisinin ilk sayısı da 1997 yılında çıkmış.

Image Comics kanadında ise 1998'de düzenli yayınlanmaya başlayan Danger Girl serisinin 0. sayısının çıktığını görüyoruz. Ayrıca efsanevi rock grubu Kiss'in resmi çizgi romanı Kiss Psycho Circus bu yıl içinde yayınlanmış. Dark Horse ise bu yıl içinde başka başka Star Wars çizgi romanları da yayınlamasına rağmen 1998'de başlayan aylık ana serisinin 0. Sayısını 1997 yılında çıkarmış.

20 yıl öncesinden dikkat çeken çizgi roman dünyası gelişmeleri bu şekilde. Ev sahibimiz LEVEL Dergisi'nin 20. Yaşını tekrar kutluyoruz! Ve her zamanki gibi, gerek bilgi almak, gerek sohbet etmek için sizleri ister dükkânımıza ister sosyal medya adreslerimize bekliyoruz. Paralel Evren'den bu aylık da bu kadar. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■

www.parelelevrencr.com

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



AltEvren

EVEL dergisinin yirminci yılını kutladığımızı bu sayı için, yine Türkiye’den bir dergi, Yabani hakkında bir şeyler yazmanın hoş olacağını düşündüm.

Henüz sekiz sayısı yayınlanmış olsa da, Yabani’nin ülkemizde çizgi romana yeni bir hareketlilik getirmiş olduğu tartışılmaz. Bunun için, daha önceden Seyfettin Efendi’nin yaratıcısı olarak tanıdığımız Devrim Kunter önderliğindeki projenin şimdiden pek çok açıdan başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Önce genel bilgileri verelim. Aylık olarak yayınlanan dergi, ağırlıklı olarak “bilim-kurgu, fantastik ve korku” türlerine yer veriyor ve her sayıda sekiz – dokuz kadar eser yayınlanıyor. Bu oran aydan aya değişiklik gösterse de, genellikle bu eserlerin yarısı çizgi roman, yarısı da iki – üç sayfalık kısa hikayeler oluyor. Bu eserleri de kendi içlerinde ikiye ayırmak mümkün – dergideki çalışmaların bazıları belli aralıklarla devam edecek projeler olarak kurgulanırken, bazıları da tek sayıda olup bitiyor. Mesela Devrim Kunter’in yazıp

çizdiği “Kralına İsyan”, derginin ilk sayısından beri devam eden bir çizgi roman olarak örnek gösterilebilir.

Alt Evren okuyucuları ve tanıdıklarımla Yabani hakkında sohbet ederken genellikle iki soru alıyorum. Zaman zaman birbirleriyle eş anlamlı olarak sorulan bu sorular, aslında oldukça basit şekilde soruluyor: Yabani iyi mi, kötü mü? Alınmaya değer mi, değmez mi? İkinci sorunun cevabının çok bariz olduğunu düşünüyorum. Yabani kısa, uygun fiyatlı, profesyonel ve kesinlikle kendini okutmayı başaran bir dergi ve bence Türkiye’de çizgi romanla ilgilenen herhangi bir okuyucu için, alınmamasına neden olacak herhangi bir eksikliği yok.

İçeriğin “iyi” veya “kötü” olması ise apayrı -ve çok daha karmaşık kelimelerle tartışılması gereken- bir konu. Bu soruya net bir cevap arayanlar için; Yabani’nin her sayısının pek çok kısa çizgi roman ve hikayeden oluştuğunu ve bunların farklı türlere ait olduğunu söylemem sanırım söylenebilecek en doğru şey.

Çok sayıda sanatçı ve çok sayıda eser içeren tüm çalışmalar gibi, Yabani kapsamındaki hikayelerin kalitesi de değişebiliyor ve bu hikayelerden bağımsız olarak, bir okuyucu olarak sizin hoşunuza gidecek çalışmalar kişiden kişiye büyük farklılık gösteriyor.

Objektif bir konu olarak, Yabani’nin son sayılarında eskisine göre daha başarılı çalışmalar gördüğümü söyleyebilirim. Böyle bir dergi projesinin en büyük sınırlaması, eser başına düşen sayfa sayısının sanatçılar için çok kısıtlayıcı olması. Devam eden projeler, yani her sayıda farklı bir bölümünü okuduğumuz çalışmalar bu sınırlamadan biraz daha az etkileniyor – ancak tek sayıda tamamlanan çizgi romanların, bu zor durumu bir şekilde aşması gerekiyor. Bunun bana göre en iyi yollarından bir tanesi, klasik anlamda “olaylar” anlatan



hikayelerdense, belli fikirleri, anlatım yöntemlerini ve çizgi roman için yeni görsel anlatı üsluplarını kullanmak. İlk sayılarda daha kısıtlı olarak gördüğümüz bu yaklaşım, son üç – dört sayıdır en az bir çizgi romanda karşımıza çıkıyor ve bana göre bu tarz hikayeler Yabani kapsamında yayınlanan en güçlü hikayeler arasında yer alıyor.

Tüm bunların ötesinde, Yabani’nin Türkiye’de çizgi roman üretmekle ilgilenen insanlar için inanılmaz bir mecra olduğunu da altını çizmek gerekiyor. Her sayının başında yer alan giriş yazılarında da vurguladıkları gibi, bu derginin amacı yeni çizgi romancılara eserlerini sergileyebilecekleri bir yayın yaratmak. Bu açıdan düşünüldüğünde, Yabani’nin ilerleyen sayılarda daha da orijinal, yaratıcı ve “faydalı” bir dergi olacağı da bir gerçek. ■



5 Centimeters per Second

.. Otaku-Chan! ..

Şubat Ayında Biraz Kalbimizi Isıtmak İçin

Bu ay LEVEL'in yirminci yılı, ben de buraya yazmaya başlayalı tam bir yıl oldu. Girdiğim kutlama havasının rahatlığıyla yaklaşan 14 Şubat sevgililer günü yalnızlığını biraz olsun alacak, insanın içini ısıtacak serilerden bahsetmek istiyorum. Normalde daha karma bir liste yapsam da okuyanların hepsi erkek değil ya... İşte en sevdiğim shoujolar, önceliği türün klasikleşmiş örneklerine verelim:

Clannad ve Clannad After Story: Ailecek izlenebilecek bir seri. Ben ilk izlediğimde ağlamaktan gözleri şişirmiştım. Ana karakterimiz biraz leyla ve saf bir kız ama kendini sevdiriyor. İlk aşkın ve aile bağlarının önemi üzerine. Sevgililer gününde yalnızsanız tehlike arz eder. Bunu beğenirseniz Air ve Kobato'ya da bakın derim.



Bokura ga ita

Bokura ga ita: Shoujo'ların en önemli örneklerinden biri. Klişe dediğimiz şeyleri -utangaç kız ve popüler oğlan gibi- bol bol barındırıyor ama bunu kötü anlamda söylemiyorum tabii ki. Animesi lise döneminde geçiyor mangasından devam edebilir ve hikâyenin nasıl sonuçlandığını görebilirsiniz. Ayrıca o kadar çok live action uyarlaması yapıldı ki...

Kareishi kanojo no jijou: Karekano Evangelion'un yönetmeni Hideaki Anno'nun elinden çıkma müthiş bir romantik komedi. Erkeklerin de büyük keyif alabileceğini düşündüğüm bir seri. Bütçe kısıtları olmasa animasyonu çok daha iyi olabilirdi bu yüzden notu da pek yüksek değildir hani. Yine de hikâyesi içten içe dışardan gözüktüğümüz insanlar olmadığımızı ve kendini birine

açabilmenin, kendin olabilmenin zor ama ne kadar önemli olduğunu anlatır. Hideaki Anno gerçekten güzel bir iş çıkarmıştır da burada. Yine devamı mangasından takip edilebilir. Arada kararan atmosferiyle shoujo klasikleri içinde rahatlıkla sayılabileceğimiz bir seri.

Hana yori dango: Yani o kadar klasikleşmiş bir seri ki ne desem bilemiyorum. 1996'da çıkmıştı animesi. Pek çok kez live action'a uyarlandı. Ters harem diyebileceğimiz bir seri. Japonya'nın en çok satan shoujo mangasıydı. Fakir kızımızın zenginlerin gittiği bir okulda okumasını ve kendi fikirlerinden ödün vermeden, onların zenginliklerine kapılmadan ayakları üstünde durmaya çalışmasını anlatıyor. Eh elbette işin içinde aşk da var.

Fruits Basket: Souma ailesinin laneti ne zaman karşı cins tarafından biri sarılsa hayvana dönüşmeleri. Ama öksüz ve yetim bir kız olan Tooru bu laneti kırabilir. Manganın tamamı uyarlanmadığından hâlâ ikinci sezonu bekleniyor ama şu anki haliyle bile tatmin edici bir seri.

Klasik nedir?

Geçenlerde bir arkadaşım Death Note'ta kullanılan fikrin pek çok kez başka yerlerde de kullanıldığını, bu yüzden niye insanların bu animeyi çok sevdiğini anlamadığını söyledi. Tepkimi tahmin edebilirsiniz. İnsanlar hikâye anlatmaya-yazmaya başladığından beri kim bilir neler neler anlatıldı ama temelinde aynı fikir var diye anlatılan hikâyenin kopyaymış gibi, bir nevi hiç gibi görülmesine de çok karşıyım. Bu Yüzüklerin Efendisi'ndeki güzelim hikâyeyi yok sayıp "kartallarla niye Mordor'a gitmiyorlar abi" demek gibi yani önemli pek çok şeyi görmezden gelmek gibi bir şey. Kitaplarda ve sinemada olduğu gibi anime ve mangalarda da hikâye aynı temelde ilerlese de bir hikâyeyi iyi ya da klasik yapan sadece ne anlattığından ibaret değil. Katılan olur olmaz, bana göre sinemada klasik denen filmlerin hepsi kendinden sonra gelenleri etkilemiş, döneminden

bağımsız olarak her zaman izlenebilmiş ve hatta tekrar tekrar izlenmiş filmler. Pek zamana bağlayamıyorum bunu. Yani ancak eskirse klasik olabilir demek bana pek doğru gelmiyor. 120 yıl önce başlayan sinema macerası kendinden çok daha eski edebiyat ya da güzel sanatlara göre kendi klasiklerini çıkarabiliyorsa görece daha yeni olan animelerin de klasikleri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Ama gidip de ilk anime örneklerini klasik diye de gösteremezsiniz sadece eski diye. Akira, Ghost in the Shell, Nausicaa, Perfect Blue gibi filmler hiç de eski sayılmaz ama hem kendinden sonra gelen animeleri hem de sinemayı etkilemiş filmler. Aynı şekilde Wicked City, Ninja Scroll da bunların içinde. Gundam, Death Note gibi seriler de anime klasikleri içinde sayabilmemiz için gereken her özelliğe sahip.



Nodame Cantabile

çok iyi biliyor. Shoujo'ların boy's love dediğimiz alt bölümü içinde yer alan bu seriyi hangi kıza izletsem boy's love manyağı oluyor. Öyle güzel ki... Dört-beş defa izlemiştir iki seriyi de. Bu ay tekrar izleyeceğim bir seri varsa o da bu ikisidir.

Gelelim daha yeni shoujo'lara.

Kimi ni todoke: Tahminen shoujolar içinde en sevimli erkek karakterlerden birine sahip seri dışlanan bir kızın lisede yaşadıklarını insanın için ısıtan bir biçimde anlatıyor.

Skip Beat: En sevdiğim shoujo. Kyaaaa. Her halde âşık olduğum tek anime karakteri olabilir Ren-sama. Amerika'da çıkması için kickstarter projesi bile yapıldı. Mangası devam ediyor ve ikinci sezonu dört gözle bekliyoruz. Aşka küsen güçlü kadın karakteriyle mükemmel.

Ouran Koukou Host Club: Yine ters harem serilerinden biri. Biraz da gender bender var, kızımız oğlan gibi giyinmek durumunda kalıyor yani. Seri ilerledikçe karakterlerin gelişmesine şahit olduğumuzdan bu seri çok beğenilen seriler içinde.

Special A: Pek çok shoujo animesi gibi lisede geçen Special A çizimleriyle oldukça farklı. Oldukça rekabetçi ve pek de gönül işleriyle arası olmayan kızımızın değişimine tanık oluyoruz.

Kaichou wa Maid-sama!: En ünlü shoujo animelerden biri. Zengin ve kibirli oğlanımız çalışkan bir erkek Fatma olan sınıf başkanına tutuluyor. Kızlar keyifli bir 14 Şubat için birebir.

Lovely Complex: Bu seri bilindik shoujo

kişilerini tam tersinden uyguladığı için pek sevildi. Uzun kıza kısa oğlanın arkadaşlığı, toplumun standartlarını da eleştiriyor elbette. Müzikleri de pek güzeldi bu serinin.

Akatsuki no Yona: Daha önce burada yazmıştım bu animeyi. Tarihsel fantastik bir macera ama shoujo'luluğu insanın kalbini hızlandıracak kadar iyi. Gerçi shoujo diye bunu izlemeyenlere söylüyorum, çok şey kaçırıyorsunuz. Tek kelimeyle müthiş! Mangası da devam ediyor.

Ao Haru Ride: İlk aşkınızı unutabilir misiniz? İşte bu seri bu soruya cevap arıyor. Çok satan aynı isimli mangadan uyarlanmıştı. Görşelliği de çok iyidir. Israrla tavsiye edilir.

Sekaiichi Hatsukoi ve Junjou Romantica: İşte bu mangaka kadınların kalbini fethetmeyi



Junjou Romantica

Ookami to koushinryou: Spice and Wolf light novel uyarlaması bir anime. Müzikleri müthiştir. Öyküsü romandan uyarlandığı için sürükleyici karakterleri göz dolduruyor. Kurt tanrısı Holo ile tüccar Kraft'ın giderek gelişen hikâyesini izliyoruz. Ailecek izlenebilecek olgun bir iş.

Nodame Cantabile: Bu ay Güney Kore dizi uyarlamasını seyredip animesine tekrar döndüğüm müthiş bir klasik müzik ve romantizm serisi. Müzik okulunda geçen, insanın içini ısıtan bir arkadaşlık ve aşk hikâyesi. Bunu beğenen ve biraz daha Clannad benzeri bir şey izlemek isteyenlere Your Lie in April'i de önerelim. Aman Tanrım, yerim kalmamış. Anohana ve Honey and Clover, Nana ve Toradora'nın ismini geçirmeden bitirmeyelim. Hotarubi Mori e ve 5 cm per second ise bonus olsun, bu ikisi seri değil çünkü. İki filmi de izlemeyeniz çok şey kaçırdınız. ■ **Merve Çay**

Sizin de bu konudaki fikirlerinizi merak ediyorum. Sizin klasik olarak gördüğünüz animeler neler mesela bana merve@manganimetr.com maili üzerinden fikirlerinizi söylemenizi çok isterim. Hatta nasıl yazılar okumak istediğinizi de öğrenmek çok hoşuma gider.



• Cosplay Republic •

Tüm Cosplayer'ların çok iyi anladığı 23 şey

Herkes liste yapar da biz yapamaz mıyız? Bal gibi yaparız arkadaş! İşte karşınızda biricik cosplayer arkadaşlarımızın çok iyi anlayacağı 23 tatlı detay...

1. Cosplayin malzemelerini satın almaktan çok, detaylı fotoğraflarında zaman harcamak: Aslında kafanızdaki plan bellidir ve malzemelerin de ne olduğunu biliyorsunuzdur. Ancak bir türlü satın alamazsınız çünkü paranıza dikkat etmelisiniz. Yanlış malzemenin elinizde kalacağını düşünür ve bu yüzden cosplay'ini yapacağınız karakterin detaylı "zibilyon" tane görseline bakıp, emin olmak istersiniz.

2. Şimdiye kadar hemen hemen yapılmış her renk ipliğe sahip olmak ancak asla



3. Çok fazla cosplay fikri ancak kostümleri giyecek az etkinliğin olması: Ne zaman bir etkinlik duyurulsun, plan yapmaya başlıyorsunuz. Aynı anda birkaç arkadaşınız sizi cosplay grubuna davet eder ve bir bakmışsınız, etkinliğe 5 tane cosplay planı yapmışsınız.

4. Cosplay malzemeleri satan internet sitelerinin indirim kuponlarını aylarca saklamak: Ülkemizdeki dolar faaliyetlerini düşünürsek, peruk, lens ve takma kirpik konusunda çeşitli indirimler yapan yığınla internet sitesi var. Bunları çoğunu hemen kullanmazsınız, muhtemelen aylar sonraki etkinliğe saklar ve gelişlerini garantilersiniz.

5. Sizden çok alakasız ve belki de rolüne bürünemeyeceğiniz bir karakterin cosplayini yapmak: Oyun tarihinin en karizmatik karakterinin cosplay'ini yaptınız. Ancak siz, dünyanın en neşeli insanınız. Ortaya çok güzel sahneler çıkıyor.

6. Kışın, bir yaz cosplay'i yapmak: Eh, dondunuz? Eve artık burun çekerek gidersiniz.

7. Yazın, bir kış cosplay'i yapmak: Beyaz tenliyseniz zaten yandınız. Hele ki zırh giyiyorsanız ve içinin dolması gerekiyorsa, vay halinize. Makyajınız zaten akıp gider, o eyeliner falan, of of..

8. Kostümünü yaptığınız bir karakterle, kitle sayesinde sevilir ve fazla özdeşleşirsiniz. Bundan hoşlandığınız için o karakterin bir yığın farklı kıyafetli cosplayini yaparsınız: Cosplayini yaptığınız bir karaktere o kadar benzemişsinizdir ki sizi takip edenler veya görenler, hayranlıklarını her seferinde dillendirirler. Durum böyle olunca o karakterin çeşitli fanart'larına bakar, farklı versiyonlarının cosplay'lerini yapmaya başlıyorsunuz.

9. Yıllardır yapılan cosplay planları ve bir türlü başlayacak zaman bulamamak: Birkaç yıl önce muhtemelen yapacağınız bir karakterin cosplay'inin planını yaptınız. Sosyal medyada paylaştınız ve diğer cosplayer arkadaşlarınızdan fikir de aldınız. Ancak o da ne, yakın zamanda bir etkinlik duyuruldu ve arkadaş grubunuz, size çok yakışacağını



düşündüğü bir karakteri önerdi. Eh, siz de beğendiniz... Aradan zaman geçti, yine bir etkinlik ve bir başka etkinlik daha derken, geçen yıl görüp de beğendiğiniz kostüm yalan oldu.

10. Bir önceki kostümden kalan kumaş parçaları ve malzemelerle, yeni cosplay yapmaya çalışmak: Cosplay demek, küçük parçaları bile değerlendirmek demektir. Çeşitli kumaş parçalarını atmaz ve onları bir kenara ayırırsınız. Kabul, bazılarının sadece poşete tıkayıp bırakır ancak o kumaşın varlığından her zaman haberdardır. İhtiyacınız olan malzemeleri bulmak için biraz evinizi didiklemeniz yeterlidir.

11. Yapacağınız cosplay'in masrafını hafife almak: Bazı kostümler basit görünür ancak malzemeleri gereksiz pahalıdır. Ayakkabı veya eldiven gibi yapamayacağınızı düşündüğünüz malzemeler, maddi olarak en çok can yakan parçalardır. Ayakkabı kaplama vb. çözümler bulmak kolay ancak o da ekstra kumaş masrafı ve zaman kaybı demek.

12. Kostümünü giymeden önce mutlaka tuvalet ihtiyacınızı karşılayın: Birçok cosplay, kolay giyilebilen veya giyilince, bir şekilde hasar almadan üzerinizden çıkabilen kostümlerden ibaret değildir. Rahat kostüm konusu tartışılır ancak benden size tavsiye, kostümünüzü giymeden tuvalet ihtiyacınızı mutlaka karşılayın, yemek yemeyi veya su içmeyi unutmayın. Sonuçlarının can yaktığını benim kadar iyi biliyorsunuz.

13. Çok amaçlı peruk satın alma: Özellikle at kuyruğu peruğu veya iki taraftan ayrılabilen uzun peruklar çok kullanışlıdır. Bunlara ponytail wig veya pigtail wig denir. Kuyruklar çıktığında elinizde genelde oldukça başarılı kısa bir peruk kalır.

14. Gideceğiniz etkinlikten bir gün önce hem de akşam saatlerinde dikiş iğnenizin kırılması: İğne de neymiş. Sıcak silikon tabancanızdaki son silikon parçasının kay-

bolması, ipliğimizin bitmesi, yapıştırıcınızın kalmaması veya belki de ütülenmesi gereken bir kostüm ise evinizde elektrik olmaması gibi zibilyon tane bahane. Neden? Çünkü kostümünüzün tamirini veya küçük detayları son dakikaya bıraktınız.

15. Sonunda diktiğiniz kostümün kol uzunlukları eşit oldu.

16. Cosplay'de kullandığınız bazı teknik ve araştırmalar, kişisel hayatınızı da kolaylaştırır.

17. Etkinlikte ihtiyacınız olabileceğini düşüneceğiniz her şeyi alınız ama o da ne, gerçek kıyafetlerinizi unuttunuz.

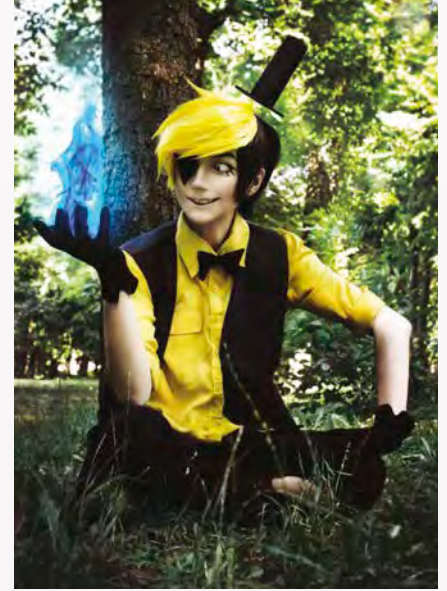
18. Kostümlü halinizle araba kullanma hissi: Çok güzel değil mi?

19. Popüler olmayan bir karakterin cosplay'ini yaptınız ve biri sizi tanıdı! Yaşadığınız mutluluk anı inanılmazdır.

20. Sıradan kıyafetler satın almak için dışarı çıktığınızda "ben bundan bir şey yaparım ki" diyerek, cosplay'de kullanabileceğiniz şeyler satın alırsınız.

21. Cosplay'de "yapılacaklar" listenizden bir tanesini bile yaptığınızda, ayaklarınızın

Kostümlerin tamirini mutlaka son dakikaya bırakırsınız.



yerden kesilme hissi, üzerinizden kalkan yük ve yaşadığınız mutluluk.

22. Kostümünüzün etkinlik veya yarışma için sahneye çıktığınızda aniden parçalanabileceği korkusu: Zırhları iple mi sağlamlaştırsanız, yoksa kemer mi kullanırsınız? Ya da en iyisi tayta yapıştırın gitsin. Aha silikon tutmamış! En iyisi yürümeyin, olduğunuz yerde kalın.

23. Her şeyi bir kenara bırakırsak: Dünya'da belki de hiçbir şeyi değişmeyeceğiniz müthiş, destekleyici, çılgınca bir grup cosplay'le ilgilenen arkadaşınızın olması ve bazılarıyla ömür boyu dost kalacağınızın düşüncesi.

■ Ceyda Doğan Karaş

[/cepejeder](#)





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Oyunlarınızı bir de ertesi yıl deneyin

Bu ay ilginç bir deney yaptım. Biliyor-sunuz, daha önce piyasaya yeni çıkan oyunların sürekli bug'larla dolu olmasından ve bir tür "kopya koruma yöntemi" olarak, kasten bug'lı olarak piyasaya çıkartılmasından bahsetmiş ve zaman içinde, güncellemelerle oyunun kendisini düzelttiğini defalarca anlatmıştık. Hatta bunun oyun endüstrisi için bir tür finansman yöntemine dönüştüğünü de yine burada anlatıp sık sık şikayet ettiğimizi hatırlarsınız. Öyle ki, oyunu hazırlayan firma, henüz bitirmeden oyunu piyasaya sürüp satışı yapıyor, gelen parayla cebini doldurup sonra rahat rahat çıkarttığı güncellemelerle oyununu tamamlamaya devam ediyor.

Bir oyun dergisinde yazdığınızda, pek çok oyunu çıktığı ilk dönemde incelemek durumunda kalıyorsunuz ki, piyasadaki durum hakkında bilginiz güncel olsun. Ancak geçmiş birkaç yıl içinde bu alışkanlığımızın

bize kabusu yaşattığını da fark ettim. Çünkü, endüstrinin bu yeni alışkanlığı nedeniyle, elimize çoğu oyun ya çöp halinde geliyor ya da asıl değerini bulmamış şekilde bizi oynamaya mecbur bırakıyordu.

Bu sorundan şikayet eden biri olarak bu ay, dönüp eski oyunlara baktım. Steam hesabımda yüzlerce oyun birikmiş durumda, çoğu da birkaç saatlik denemeden sonra makineden silinmiş oyunlar. Bunların bazıları da çıkmasını merakla beklediğim, oynamak istediğim oyunlardı. Mesela Galactic Civilization III'e yeterince zaman ayırmama rağmen, oyunun güncellemelerle zenginleşmesine uzaktan şahit olmak zorunda kalmıştım.

The Division'u LEVEL'da pek çok kişi uzun saatler boyunca oynamıştı. Ben de 20-25 saatimi oyuna vermiştim ama ilk çıkış dönemindeki sorunlar malum. No Man's Sky'ı hiç dile getirmiyorum bile.

Tüm bu oyunlara bir sene sonra yeniden

bakma şansım oldu. Galactic Civilization III, çok sayıda güncellemeler ve bug fix'ler sayesinde, çok daha keyifli bir oyuna dönüşmüş. The Division'ı tanımakta zorlandığımı kabul etmem lazım. No Man's Sky ise altı ay içinde, yepyeni bir oyuna dönüşmüş. Üs kurmak ve uzayda ana gemiye sahip olmak, oyuna başka bir tat katmış. Dolayısıyla, oyun endüstrisi oyunları eksik olarak çıkardıkça, oyuncuların da artık yavaş yavaş, oyunları geç satın almak yoluna gideceğini düşünüyorum, ben de öyle yapmaya başladım, zira oyun ilk piyasaya çıktığı anda hem yüksek fiyatlı hem de sorunluymuşken giderek daha fazla oyuncu, bir sene sonra, sorunlar giderilmiş ve indirimler yapılmışken oyunlara sahip olmayı tercih edecek. Umarım oyun endüstrisi bu büyük sorunu önceden görüp önlemini alır aksi halde çok sayıda yapımcının iflas etmesi de işten bile değil. ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

Bir gün daha bitti, gitti...

Gameshow'un yanılmıyorsa XvT kapaklı sayısındaki Macbeth yazısını bu cümle ile bitirmiştik MAC, "Bir gün daha bitti, gitti. Değeri bilinmemiş diğerlerinin arasına" diye. O yiten günün üzerinden neredeyse yirmi sene geçti ve aynı günlerde yayın hayatına başlamış olan LEVEL'in yirminci sayısı için bir köşe yazmak, düşündükçe biraz daha biraz daha garip hissettiriyor. Yirmi sene. Belki dünya o zamanlarda da çok sorunsuz, çok sıkıntısız bir döneminde değildi ama insanların "bir şeylerin elbet daha iyi olacağına dair" umudu vardı ve sadece bu bile çok şeyi çekilir kılıyordu, sanırım.

Bizler, yani oyuncular ise henüz farkında olmasak da muhteşem bir dönemi yaşıyoruz, açık konuşmak gerekirse. Mesela Lucas Arts'ın macera oyunları henüz 2-3 yaşındaydı ve daha iyilerinin geleceği kesin gibiydi. 2D yavaş yavaş geride kalıyor, baltayla şekil-

lendirilmiş üç boyutlu grafikler hayatımıza giriyordu. Sensible Soccer halen arkadaş toplantılarının en eğlenceli muhabbetiydi ve internet ile henüz tanışmamıştık, günlerimiz bu kadar kısa değildi.

64'ler kapandıktan sonra piyasada tek bir oyun dergisinin bile bulunmadığı dönemleri yaşamış biri olarak, Gameshow'un son dönemleri ile LEVEL'in ilk dönemlerinin çakışmasına tanık olmak bile büyük keyifti. İletişimin şimdiki gibi olmadığı o dönemlerde dergilere asla ulaşmadığından emin olduğumuz mektuplar yazdık, hatta tarihin en berbat tam çözümlerinden birisi için günlerce uğraşıp diskete çektikten sonra dergiye göndermişliğimiz bile var. Şimdi hatırladım da, umuyorum kimse okumamıştır, o kadar berbattı.

Dünya geçen yirmi senede başka bir tarafa doğru gitti, oyun dünyası da bu değişimden

nasibini aldı. Bambaşka alışkanlıklarımız, bambaşka beklentilerimiz var artık. LEVEL ise geçen yirmi senenin ardından hala genç ve hala umutlu, ilk günkü gibi. Bugün LEVEL'in Editörü olarak şu sayıya tanıklık etmek, dahası okurlara ulaşması için çaba gösteren onca insandan biri olmak bile benim için bir çocukluk hayalinin gerçekleşmesi demek.

LEVEL'a gelen onca mail'daki "Bir oyun dergisinde nasıl çalışabilirim?" sorusunun cevabını da bu yüzden rahatlıkla verebilirim sanırım, sevdiğiniz şey neyse onu yapmaya devam edin arkadaşlar. Bunun üzerine konuşun, düşünün, yazın. Holstee'nin manifestosunda dedikleri gibi, aradığınız her neyse, sevdiğiniz şeyleri yapmaya devam ettiğiniz takdirde sizi bir yerde bekliyor olacak.

Nice yirmi senelere. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 [ErtugrulSungu](https://www.twitter.com/ErtugrulSungu)

Öyle bir geçer zaman ki

Uzun süredir buradayım gibi hissediyorum. Sanki onlarca yılı geride bırakmışım. Sanki başından beri buradaymışım gibi. Oysa ki LEVEL dergisinde yazmaya başlayalı sadece sekiz yıl olmuş. Bazılarınıza sekiz yıl çok uzunmuş gibi gelebilir, biliyorum ama benim için sadece göz açıp kapanıncaya kadar geçen bir süre gibiydi. İşin daha da garibi hep buradaymışım gibi hissetmem. Sanki ilk sayısından beri yazıyorum bu dergide... Aslında bu çok da ilginç bir durum değil zira 1997 yılında piyasaya çıkan ilk LEVEL sayısını gazete bayinin raflarından alışıma gayet iyi hatırlıyorum. İncecik bir dergiydi. Tabii o zamanlar için böyle bir derginin piyasada olması bile büyük lütuftu. Daha önce 64ler dergisi ve akabinde Gameshow ile yetişen bir neslin mensubu olarak, LEVEL gibi bir dergiye kavuşmak, bambaşka bir heyecandı. İlk sayısını aldığım günden bu zaman kadar geçen sü-

rede, bazı dönemler hariç, bir sonraki sayısını heyecanla bekledim. İnternetin henüz olmadığı, cep telefonu fikrinin bile ülkenin çok az bir kesimi tarafından bilindiği bir dönemde, güneş gibi doğmuştu tepeme. Pek tabii dergi demek yazar demekti. Bir manada önce dergiyi, sonra yazarları tüketir ama dergiyi bir defa okuduktan sonra onu dergi ismi için değil yazarları için alır olmuştum. Döneminde M. Berker Güngör'ün liderliğinde piyasaya çıkan LEVEL, hem ele aldığı oyunlar, hem de yazım tarzı ile bende büyük bir yer tutmuştu. M.Berker Güngör'e buradan da selamlarımı göndermek istiyorum; muazzam yazılardı be abi! Akabinde dergiye katılan Sinan, Serpil ve Tuğбек gibi isimlerle kısa sürede kendimi ta Antalya'da, kocaman bir ailede gibi hissettim. İşte benim ilk uzaktan erişimim, ilk MMO dünyam sanıyorum buydu. Sektör geliştikçe, dergi de gelişti, dergi geliştikçe yeni yazarlar-

la tanıştık. Bir dönemler olmayan bir sektör ortaya çıktı. İnsanlar heyecanla oyun yazarı olmak istedi ve yeni dünya ile birlikte bugün "oyun editörü" denilen şey ortaya çıktı. Sanıyorum tüm bu değişimin merkezinde LEVEL ve ona bağlı güzel insanlar olmasaydı, işler bugünkünden çok daha farklı olurdu. Birçoğunuzun daha evvelki yazılarımdan da bildiği üzere LEVEL dergisinde yazmaya başlamam, ne şans, ne kaderdir ki M.Berker Güngör'ün kardeşi olan ve an itibarıyla Technopat.net'te muazzam işler yapan Ali Güngör ile tanışmamla başladı; hem de METUCON 2008 tren yolculuğu esnasında! Nereden nereye yahu! Sanki dün gibi konuşmuşuz, hesaplamışız her şeyi. Fakat iyi ki de konuşmuşuz! Dergiye girdiğim günden beri dergiciliğin ne olduğunu birinciden görme fırsatı yakaladım. Uzun süre oyun dergiciliğine dışardan bakanların, ben içerideyken bizler hakkında ne düşündüğünü gördüm. Sonra, sonra harika işler yaptık. Sektöre inat, mutsuzluğa inat, huzursuzluğa inat, her türlü sıkıntılı yönetime inat, LEVEL'i her ay, her hafta, her gün hatta akla gelen anlık yeni fikirlerle geliştirdik, değiştirdik. Bugün karşınızda duran LEVEL, bir zamanlar elini taşın altına koymayı göze almış insanların eseridir. Bizlerse zaten yükseltilmiş olan bu taşı, daha ne kadar kaldırabiliriz diye uğraşan bir ekibiz. İyi ki kurmuşsunuz LEVEL'i. İyi ki uğraşmışsınız. İyi ki başınıza gelen zorlukları okuyucularla paylaşmışsınız ki sıra bize geldiği zaman ne yapabileceğimize hakkında bir fikrimiz olmuş. Kim bilirdi LEVEL'in 20. Yılına kutlayacağını? Fakat oldu! Bugünlere kadar gelebilmemizde emeği geçen herkese çok teşekkür ederim. Yazarı ve okuru ile bu koca aile olmasa, hiçbir yere gidemezdik... Umarım daha nice yeni yılları birlikte kutlarız. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Kamera Arkası

Oyunların yapım aşamasını anlatan "making of" videolarını izler misiniz, bilmiyorum. O videolar, bir çırpıda oynayıp bitirdiğimiz ve çoğunu bir kenara attığımız oyunların nasıl bir süreçten geçerek bizimle buluştuğunu en sade haliyle anlatır. Özellikle kalite çıtası yüksek oyunların kamera arkası videolarını izlerseniz, o şaheserlerin nasıl ince elenip sık dokunduğunu, yeni doğmuş bir bebek gibi üzerlerine nasıl titrendiğini, her anının, her karesinin, hemen hemen her şeyinin hassas dokunuşlarla nasıl işlendiğini görürsünüz.

Bu videoların bende uyandırdığı başka şeyler de var. Hayatım boyunca "üretmek" adına giriştiğim çok iş oldu. Ve bunları kimi zaman obsesif derecesinde bağırma bastım. Her zaman mükemmel olmaları için ter döktüm. Çoğu zaman imkanlar ve koşulların karşıma çıkardığı zorluklarla mücadele etmekten

sıkılarak yaptığım şeyden soğumam ve sonunda onu terk etmemle sonuçlandı. Dünyaya geliş amacını keşfetmenin çok zor olduğu bir ortamda, daha doğrusu bir "ülkede" yaşıyor olmanın beraberinde getirdiği ağır yük, her zaman suçlu oldu gözümde. İşte bu kamera arkası videolarını izlerken, bahanelerin bir insanın hayatına ne çok zarar verebildiğini fark ediyorum. Oradaki karakterler hayatlarının anlamlarını yaşıyorlar. Hepimizin yaşadığı veya yaşayacağı sorunlar onlarda da var ama vazgeçmiyorlar. Doğru yolda olduklarına o kadar eminler ki bunu yüzlerinden rahatça okuyabiliyorsunuz. Ne istediklerini ve bu doğrultuda ne yapmaları gerektiğini çok iyi biliyorlar. Ve bu muhteşem görüntünün ortaya çıkardığı sonuç da tabii ki o oynamaya doyamadığınız oyunlar oluyor. Az önce yine bir "making of" videosu

izledim ve beni düşünmeye iten şey, yine bu anlattıklarına bağlandı. An itibarıyla hayattan ne beklediğimi, ne istediğimi fark ettim. Sürekli ondan beklemek, ondan almak yerine, ona neler verebileceğimi düşünmeye başladım. Ve beni bu yolda engelleyen, onun için çabalayacak zaman bırakmayan her şeyi yolun dışına itmek, o yersiz bahaneleri, söylenmeleri de arkamda bırakmak istiyorum artık. Bunu başardıktan sonra bir gün geri dönüp baktığımda, bu satırları tekrar okuyup, yüzüme içten bir gülümsemenin yerleşmesini hayal ediyorum şu anda. Yapmam gereken çok şey var, farkındayım. Yoluma çıkacak bir ordu engel olacak yine, bunun da farkındayım. Ama bunlar hayatın birer gerçeği, onu anlamlı kılan şeyler. Her yıkılıştan sonra "Her zaman bir umut vardır!" diyeceğim ve karşıma çıkacak her aşılmaz sorunda "Her zaman başka bir yol vardır!" diyeceğim. Tıpkı o kahraman gibi... ■





#242

NEXT LEVEL

1 Mart'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

Promo Kodları

Kodların kullanım rehberleri 14-19. sayfalar arasındadır.

LEVEL

#241 Şubat 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

Merve Çay

Olca Karasoy

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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 Güven

REKLAM

Grup Başkan: 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 Kırımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

msi®

NVIDIA
GEFORCE
GTX

OYUNA KARDEŞ GELDİ!

GAMING X

GTX 1050
GTX 1050 Ti



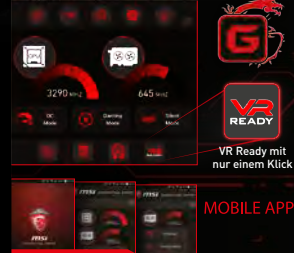
GTX 1060
GTX 1070
GTX 1080



Rakipsiz Soğutma



Renkli LED Işıklandırma



Tek Tıklamayla VR İçin Hazır



AOC

M I C H A E L F A S S B E N D E R

ASSASSIN'S CREED

SADECE SINEMALARDA

