

#236 Türkiye'nin en çok satan oyu

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



NO MAN'S SKY™

SONSUZLUĞA VE ÖTESİNE!

msi®

VR
READY

MASAÜSTÜ PERFORMANSI KLİŞESİ YIKILDı

GERÇEKLİK ALGINI DEĞİŞTİR

EN YENİ GRAFİKLER İLE
%40'A VARAN PERFORMANS ARTIŞI

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



2399\$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!



There and Back Again

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

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

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

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

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



LEVEL

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

**Tuna Setsuna**

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

**Emre Öztinaz**

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

**Kürşat Zaman**

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

**Ertuğrul Süngü**

Saniyorum ben bölünmenin yaşadığı noktası - yım. No Man's Sky oyun çıkmadan önce vadettiği birçok şeyi yaptı. Fakat esas sorun, birçok oyuncu tarafından bu vaatlerin farklı şekilde anlaşılmasıydı diye düşünüyorum. Bu noktada kendi yanında yeterli ama olması gerektiğinden biraz daha zayıf diyebilirim.

**Ertekin Bayındır**

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

**LEVEL**

#236 Eylül 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

ICRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhün Sungurtekin

EDITÖRKürşat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna tsentuna@gmail.com**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Canttuş Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Olca Karasoy

Recep Baltış

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜSeren Urın surun@dorganburda.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 Özkaşaklı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urın

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış MüdürleriSevil Hoşman, shosman@dorganburda.comHatiçe Tarhan, htarhan@dorganburda.com**Ebru Elçi**ecli@dorganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirmilioğlu

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**FIPP** üyesidir.

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

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@dorganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@dorganburda.com - www.dorganburda.com

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



KADER MÜHÜRLERİ

ANADOLU'NUN MÜHÜRLERE
KAZINAN HİKAYESİ



www.kadermuhurleri.com

SOBEE
STUDIO D'OSSE

Türk Telekom



22



36



50



58

LEVEL #236

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

İLK BAKIŞ

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

26 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 Anime Oyunları
36 Gamescom 2016

34 Astronot

İNCELEME

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

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

TAKVİM EYLÜL

27 Eylül Forza Horizon 3

5 Eylül

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

6 Eylül

The Tomorrow Children (PS4)

8 Eylül

Steins;Gate (PC)

13 Eylül

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

14 Eylül

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

15 Eylül

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

20 Eylül

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

23 Eylül

Warhammer 40,000: Eternal Crusade (PC)

27 Eylül

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

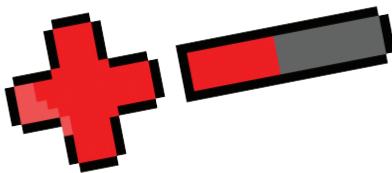
29 Eylül

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

SORGU & SUAL

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

S: Kendinizi hayatınızın oyun kahramanı olarak görüyor musunuz?



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

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

S: Peki oynadığınız oyun yeterince adil mi?

C: Bence değil... Adalet dediğimiz şey bence zaten yok ama oynadığımız oyunun adaletli bir oyun olduğunu da kimse söyleyemez. Herkes eşit şartlarda başlamıyor mesela oyuna. Bazıları direkt "God Mode" açık başlıyor Ian! Vursan ölmez yani, o derece... Hep "asıl hayatım değil" diye gördüğüm günlük rutinle- rim vaktimin çoğunu aldığı için (Öyle hayatlar

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





S: Hayatınız ne tarz bir oyun?

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

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



S: Son soru...

Oyunun müzikleri güzel mi bari?

C: Olmaz mı!? Resmen arkadaşa fon müziğiyle yaşıyorum. Bu zamana kadar o kadar güzel şarkıları bırtakımış ki kendimde, çoğu zaman beni ayakta tutan şey olmuşlar. Hani bazen oyun oynarken sizi çarpan bir müzik çıkış gelir ve hissiyatınız değişir ya, işte beni lanet rutinlerimden sıkıldığım anlarda ayağa kaldırın en kutsal şey müzik. Hani büyüğe falan inanmıyoruz ama müzik bence gerçek bir büyü. Oyun oynayan bir insan gerçekten müziğin kıymetini biliyor demektir. Hepimizi tır tıtreten, yeri geldiğinde gururdan tüylerimizi diken diken yapan müziklerle dolu oyunlar. Yani demek istedigim, oyun oynarken hissiyatı güçlenen bir insan, müziğin ne demek olduğunu biliyor. Batının, doğunun, uzak doğunun, dünyanın her yerine ait tınların hepsini duymuşsunuzdur. Nefreti nasıl bir tını anlatır, korkularınıza nasıl melodiler eşlik eder, mücadeleyi bırakmanızı haykiran bir nota ne anlatmak istiyordur size? Haydi o zaman, normal hayatlarına geri dönebilirsiniz. Gelecek ay tekrar burada buluşalım, devam ederiz muhabbeteye. Ben sevdim bu kafayı.



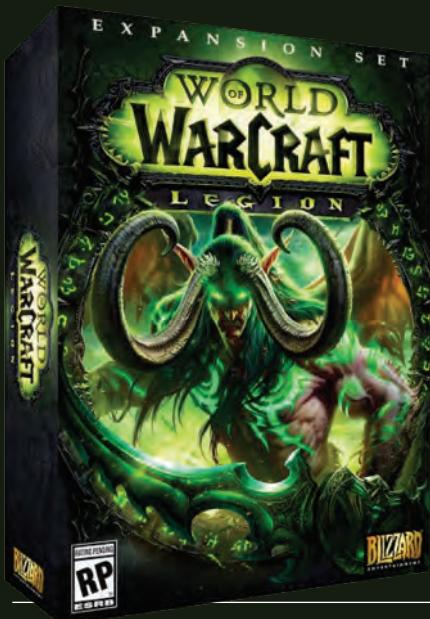


World of Warcraft: Legion

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

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

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



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

Ayrıca World of Warcraft: Legion'in normal versiyonun yanında, bu özel gecede satışa sunulan koleksiyon versiyonu da gece yarısı saatler 00:00'i gösterdiğinde Erenköy D&R'da sevenleri ile buluştu.

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

World of Warcraft: Legion ile ne gibi yenilikler getirdi?

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

Yeni Kahraman Sınıfı: Demon Hunter

Olağanüstü hareket yeteneğine ve cehennemden gelen yeni biçimlere dönüştürme becerilerine sahip olan bu yeni yakın dövüş kahraman sınıfı ile sizin de iblis ortaya çıkarın.

Yeni Özellik: Artifact Silahları

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

Yeni Kıt: The Broken Isles

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

Level 100'e Yükseltin

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

Yeni Özellik: Class Hall

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

Yeni PvP Honor Sistemi

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



Ankara sanal gerçekliğe doyacak!

Dark Zone VR keyfi için bulunmaz bir fırsat

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

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

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

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

Açıklanmadan satışa çıkan ilk konsol Karşınızda PS4 Slim...

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

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

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

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

PS4 Slim ve PS Neo hakkındaki tüm

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



Mavra Board

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

Geçen ay ne oldu?

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

1 cümleyle, 6 oyun

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

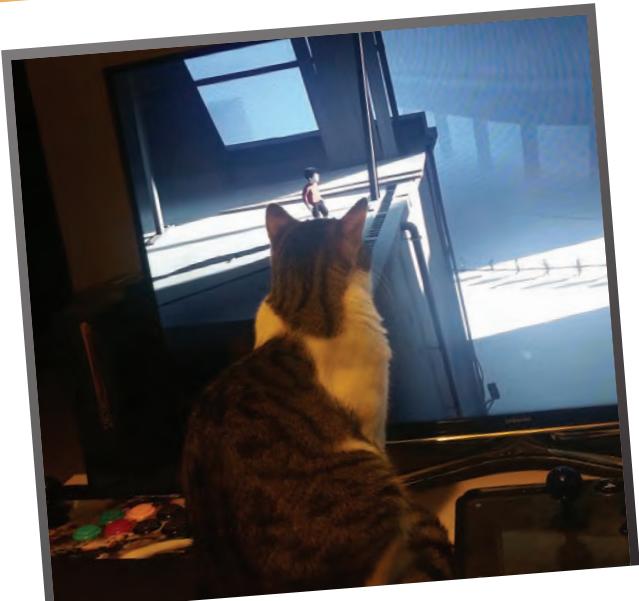
Uncharted 4: Ejinin gazabına uğramadan korsan hazinesi bulmaya çalışan bir adamın, ejî tarafından hisliğinin ortasında basılma hikayesi.

overwatch: Tracer'in poposyla gelen hype.

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

Inside: Tüm renkler seninle birlikte gitti, sonbaharda kaldım.

I Am Setsuna: "Tuna senin oyununu yapmışlar."



Adeta oyunun içinde...

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



Han duvarları

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

İntihar Timi!

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

No Man's Sky tam olarak nedir?

NMS olarak kısaltılabilen bu oyun, bağımsız bir yapımlar olarak ortaya sıkmış, arada fazlasıyla hype'a maruz kaldığı için fiyat anlamında AAA kalitesinde bir oyuna dönüsmüş, işeriginde trilyonlarca gezegen barındıran ama bu gezegenlerin bomboş olmasına asap bozan, materyal toplarken bunları yanınızda taşıyamadığınız için sınırlarınızı hoplatan, kısa bir süre sonra da "Eee, bu ne abi?" diyerek pess ettiğen sahane bir denemedir. Biliyoruz ki No Man's Sky 2 gerçek oyun olacak...

Mini Boss

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



Tatil + LEVEL = Keyif patlaması!

ozan Ceren adlı arkadaşımız deniz kenarındaki bu fotoğrafıyla dikkatleri üzerinde toplaymayı başardı. Bunun en önemli nedeni, denizin hemen yanında bu dergiyi nereden bulduğu olmuştu sünkü fotoğraf bize ulaştığında dergi ya sıkılmış ya, sıkılmamıştı bile! (o denli hızlı kendisi.) Göründüğü üzere LEVEL'in tadı her yerde, bir başka...

Oyuncunun Sandığı

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



God Of War Kratos Maquette

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

www.pow.com.tr



Batman Chess Set (Dark Knight Vs. Joker)

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

www.dreamersfigure.com



The Amazing Spider-Man Premium Format Figure

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



Star Wars Paspas

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



Starcraft Protoss Pylon USB Charger

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



Assassin's Creed Çanta

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



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

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

HoloLens kadar pahalı ve iddialı bir kask "Meta 2"

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

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

Gözlerimizi takip edecek bir kask "FOVE VR"

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

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

Tamamen özgür ve hacklenebilir bir kask "Razer OSVR"

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



AYIN OYUNU *Vanishing Realms: Rite of Steel*

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

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



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

Oculus Rift'e ve HTC Vive'a rakip kablosuz bir kask "Sulon Q"

Mart ayında San Francisco'daki Oyun Geliştiricileri

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



Üniversitelerde sanal gerçeklik!

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



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



Mercek Altında

Oyunlar ve Rekabet

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

Rekabetin Doğası

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

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



Rekabetçi Oyun (Competitive Game) Nedir?

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

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





Rekabetçi Oyunlar Neden Bu Kadar Sevildi?

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

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

Ne Oynasak?

Rekabetçi oyunlar konusunda -eSpor'un da başını çeken- Counter Strike, League of Legends, Starcraft gibi demirbaşlar mevcut. Ancak artık bu oyunlardan sıkıldınız size öneremeyeceğim bazı oyunlar tabii ki mevcut.

Bunlardan ilk üçüncü kişi açısı ile oynadığımız Smite. Smite, farklı tarzıyla aslında bakarsanız diğer MOBA'lardan epey ayrılıyor. Ayrıca konsollar üzerinden

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



Nereye Gidiyoruz?

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



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



ESL Gaming

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

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



NE O
KADAR CİDDİ

NE O
KADAR SULU

NE O?

Neotempo.com

Haber ve başka başka şeyler

İLK BAKIŞ



We Happy Few

We Happy Few
Geçmişte yap-
tıkları kötülüğü
unutmak için ken-
disini kimyasallara
emanet etmiş, bir
kasaba dolusu
kafası dumanlı
insanın arasında
hayatta kalma
sanatı.
Sayfa 22



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz



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

We Happy Few

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

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

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



Distopya!

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



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

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

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

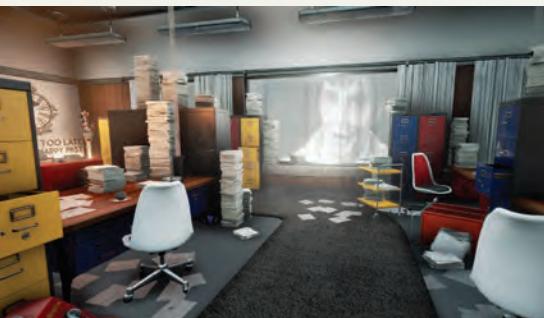
Hayatta kalma konusu

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

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

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

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



Maia



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

Gerçekten de beterin beteri vardır sevgili okur. Bugüne şükretmeli ama her zaman yarın ne olacağını da merak etmeli. Her şeyin çalışmaya, alın teriyle elde edildiği bu dünyada, her daim halimize şükretmek lazımdır. Gerçekten de şu anda yaşadığımız hayatları değil de çok daha farklı, zorlu ve alışmadık bir hayatı deneyim ediyor olabilirdik. Paralel bir evrende, bilinmeyen bir gezene giden ilk koloniciler olmak hiç de zayıf bir ihtiyal değil. (Uuu paralel evren; en sevdigim!)

Efendim Maia 2013 yılından beri aramızda ve sürekli kendisini güncelliyor. Halen erken erişimde olmasına rağmen, geçtiğimiz aylar içerisinde yapılan dev yama ile resmen bir oyuna dönüştü diyebilirim. Maia kulağa güzel gelen bir isim ama o aynı zamanda insanların son bir umut olarak adım attıkları bir gezegen. Tamamen uydurma bir ismi olsa da bizim için

Zorluk zirvede

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



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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü



msi



OYUNDA GÜÇ SENDE

VR READY
TEK TUŞLA VR



GAMING DESKTOP PC

Aegis X

INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCİLER İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ MSI® AEGIS



OYUNCU GRAFİKLERİ

**GAME
BOOST**

Game Boost

Super RAID 4

Super RAID 4

Silent Storm Cooling 2 Pro

Silent storm cooling 2 Pro

Intel Inside®. Intel İşlemciler ile Olağanüstü Performans.

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



SATIŞ NOKTASI

Vatan
COMPUTER

Vatan Bilgisayar
www.vatanbilgisayar.com

www.msi.com

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

En sevdiğim RPG Günlükleri okurlarına selamlar. Nasılsınız? İyisiniz umarım. Küresel isimmanın zirve yaptığı bir yaz döngüsünü daha geride bırakıyoruz. (Bırakmadılar.) Eylül ayı ile birlikte hayatlar yeniden eski temposuna dönüyor. Toz pembe rüyalar bitiyor. Bu arada üniversite hayatına adım atma şansına erişenlere dev tebrik! Kazanamayan ya da istediği yeri tutturamayanlara da hem sabır, hem de daha çok çalışma gücü diliyorum. Umarım sizler de önmüzdeki yıl dileğiniz okullara girme şansını yakalayabilirsiniz.



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

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





be kat daha fazla büydü ve gerçekten daha da büydü. Şimdiye kadımda ülkemiz ilk Türkçe fasikül yayını olan Vamp bulunuyor.

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

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

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



Ne Okudum

Star Wars Special: C-3PO: The Phantom Limb

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

Ne Dinledim

Blink 182: California
Özellikle 90'lı yılların sonunda dev bir çıkış yapan ve New School Punk ekolünde müzik yapan Blink 182, uzun zamandır etrafta gözükmemiştir. Meğer adamlar reenkarne olmak için gün sayıyorlar. California isimli albümleri ile Haziran başında kendisini gösteren ekib, resmen civikı çıkartılmış bir müzik türü, harika bir albümle yeniden canlandırmayı başarmış. Özellikle çıkış şarkıları olan "Bored to Death" grubu harika şekilde yansıtmayı başarıyor.

Ne İzledim

Stranger Things
İlk sezonu sekiz bölüm olarak yayımlanan seri, esrarengiz bir şekilde kaybolan bir çocuğun ardından, peşi sıra gelen olayları harika bir kurgu ile anlatıyor. Harika oyunculuk, farklı bir gerilim ve sürekli merakın zirve yaptığı dizi, gerçekten izlenmeyi hak ediyor. Özellikle sezon finaliyle beni benden aldı diyebilirim.



みんなで楽しみね!

Japonya'dan çıktılar, yakında aramızdalar!

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

Persona 5

Yapım Atlus **Dağıtım** Atlus **Tür** J-RPG
Platform PS3, PS4 **Çıkış Tarihi** 14 Şubat 2017
 Bahsedeceğim ilk oyun, 2017'nin başında çıkacak olan Persona serisinin beşinci oyunu. Persona aslında animedenden uyarlanan bir oyun serisi değil. Persona serisinin ilk iki oyunu 1996 ve 1999 yıllarında Playstation için çıkışmış olmasına karşın asıl patlamayı 2006 ve 2008 yıllarında Playstation 2 için çıkan üçüncü ve dördüncü oyun yapmıştır. Atlus'un yapımcılığını üstlendiği oyun serileri çok sevildiği için anime uyarlamaları da ekranlarda boy göstermiştir. Anime tarzı çizimlerle çok sevilen İsmi kendimizin verdiği lisesi bir genci canlandırdığımız oyunda sınıf arkadaşlarımızla beraber geceleri canavar avlıyor, gündüzleri ise okula gidiyorduk. Sira tabanlı dövüş sisteminin yanında Persona'nın en belirgin özelliği kullandığı canavarlar (Personalar) ve sosyalleşme sistemi. Jack Frost, Pixie, Pyro Jack gibi sevimli personaların yanında Loki, Cerberus, Archangel gibi ürkütücü personalara karşı mücadele veriyoruz. Size ilginç bir bilgi vereyim: Atlus'un başına Shin Megami Tensei eklediği her oyunda İsmi persona diye geçmese de aynı canavarlar bulunmaktadır. Örneğin Persona serisinde Jack Frost'a karşı savaşırken bir başka seride onu yönetebiliyorsunuz. Persona'ya geri dönecek olursak; en fazla öne çıkan özelliği, sosyalleşme adı altında karakterimizin diğer karakterlerle yaptığı etkileşimler. Karakterimiz okula gidiyor, ders çalışıyor, spor yapıyor ve arkadaşları ile aktiviteler gerçekleştiriyor. Böylece karakterimizin çevresi ve dolayısıyla personası



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

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

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

Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

Yapım Level-5 Dağıtım Bandai Namco

Tür J-RPG **Platform** PS4

Çıkış Tarihi Belli değil

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

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

Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven

Yapım CyberConnect2 **Dağıtım** Bandai Namco
Tür Dövüş **Platform** PS3, PS4

Çıkış Tarihi Piyasada

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



Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven

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

**Sword Art Online:
Hollow Realization**

Yapım Aquria **Dağıtım** Bandai Namco

Tür J-RPG **Platform** PS4

Çıkış Tarihi 2016'nın 4. çeyreği

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



Sword Art Online: Hollow Realization

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

**Attack on Titan:
Wings of Freedom**

Yapım Omega Force **Dağıtım** Koei Tecmo
Tür Aksiyon **Platform** PC, PS3, PS4, XONE
Çıkış Tarihi 26 Ağustos 2016

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

En çok satan ve en çok sevilen anime oyunları nelerdir?

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

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

Valkyria Chronicles

Yapım Sega **Dağıtım** Sega
Tür RPG, FPS **Platform** PC, PS3, PS4

Çıkış Tarihi Piyasada

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

Attack on Titan: Wings of Freedom



Valkyria Chronicles

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

rılıp vur ve ilerle şeklinde gösterilmesi. Artık Azure Revolution çıkışında ak mı kara mı hep birelikte göreceğiz.

New Danganronpa V3: Everyone's New Semester of Killing

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

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

Berserk

Yapım Omega Force **Dağıtım** Koei Tecmo **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, PS4

Çıkış Tarihi Eylül 2016

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



Berserk



New Danganronpa V3: Everyone's New Semester of Killing

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

One Piece: Burning Blood

Yapım Spike Chunsoft **Dağıtım** Bandai Namco

Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi Piyasada

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

Digimon Story: Cyber Sleuth

Yapım Media. Vision **Dağıtım** Bandai Namco

Tür J-RPG Platform PS4 **Çıkış Tarihi** Piyasada

Pokemon ile aynı dönemlerde ekrana

Digimon Story: Cyber Sleuth



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

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

■ Olca Karasoy

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

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





ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

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

Bu sıralar bu soruya kafayı taktım.

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

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

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

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

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

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



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

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

500 sene önceki bir yazar, kendini zorlaştırdı. 500 sene sonra teknoloji ilerleyecektir, insanlar uçacak diyebiliyorlardı... Peki biz ne diyeceğiz? İnsanlar işinlanacak mı? Evet, işinlanacaklar. Bu kesin ama 500 seneden önce gerçekleşeceğine de eminiz çünkü şimdiden ışık partiküllerini işinlamayı başardılar. Zamanda yolculuk? O da mümkün olacak çünkü şimdiden atom parçalarını zamanda yolculuk ettirdiler.

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

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





gamescom

Fuarın kazanarı Türkiye oldu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Oyundaki sınıflar birbirinden keskin çizgilerle ayrılıyor...



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

For Honor

Uzun süredir beklenen yapımlar arasın- da bulunan For Honor, bir anlamda Ubisoft'un en büyük silahı. Günümüzde fazlasıyla popüler olan, MOBA tarzı oyunlara farklı bir yaklaşımda bulunan For Honor, kendisini gösterdiği günden beri büyük bir kitlenin takibi altında. Biz de günün sonunda nasıl bir oyun ile karşılaşacağımızı heyecanla bekliyoruz ki Gamescom etkinliğinde birçok sorumuza yanıt bulduk.

Öncelikle genel geçer bilgilerden bahsedelim. Ubisoft'un yaptığı açıklamalara ve artık bir anlamda kesinleşen bilgilere göre oyunda Knights, Samurai ve de Vikings olmak üzere üç farklı fraksiyonu deneyim edebileceğiz. Sizin de videolarda görebileceği üzere her ırk, dönemine göre tasarlanmış ve muazzam bir şekilde detaylandırılmış. Her ırkın dört farklı sınıfı bulunacak. Vanguard'lar hem saldırı, hem de savunma konusunda eşit

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

GamesCom'da oynanabilen multiplayer

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

■ Ertuğrul Süngü





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

Dropzone

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

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

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

sahip. 1v1 veya 2v2 olarak, belirli haritalarda birbirimize karşı mücadele ettiğimiz oyun da, farklı sınıflardan olan üç tane savaşçı robottu seçiyor ve karşı takımı veya karşısındaki oyuncuya (Kürsat!) kapışıyoruz. Ama rakibin robotlarını indirmek değil, çeşitli bölgelerde duran mob'ları öldürerek ele geçireceğimiz "Core"ları ortadaki alana taşımak. Tabii herkes aynı şeyi yapmaya çalıştığından mutlaka belirli noktalarda karşılaşılıyor ve burada bir mücadele oluyor.

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

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

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

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

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

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





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

Warhammer 40K: Dawn of War III

Gamescom'da basının davet edildiği yerlerdeki ortam şöyle arkadaşlar: En fazla 20, en az 4 kişi bir takım salonlara davet ediliyorsunuz ve içerisinde bir şeyler oluyor. Bazen bir video açıp bizi fragman izlemeye bırakıyorlar, bazen bu fragman dönerken yapımcılar yorum yaparak oyunu anlatıyor, genellikle de oyunu bir süre denememize izin veriliyor. Ve çoğu yerde bu oyun deneme süreleri pek de uzun olmuyor. Dawn of War III'te ise zamanın nasıl geçtiğini resmen anlamadık! Derhal bir görevin başına oturtulduğumuz oyunda, amacımız çeşitli noktaları ele geçirmekti ve elimizin altında da Space Marine'ler vardı. (Oyun RTS, yani gerçek zamanlı strateji bu arada, bilmeyen varsa şu an öğrendi.) Görevi de öyle seçmişler ki Hero'lar da var, üs kurma da, kaynak toplama da, savunma da, saldırısı da... İş böyle olunca bir baktım bayağı bayağı kaptırılmış oyuna... Önce elbette oyunu idrak etmeye çalıştık. Hero mantığına biraz yabancı kalmışım, ilk başta elimdeki üç kahramanı algılayamadım.

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

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



Ve gerekli upgrade'leri yaptığınızda Orbital Beam'i kullanma şansını da yakalayabiliyorsunuz. Etrafta dolaşan yapımcılar Orbital Beam konusunda o kadar heyecanlıydı ki, "Abi şuna bas, şimdi Orbital Beam'i seç, heh şurayı vur," diye yanımıza gelip durdular. Meğer o ölümcul işin kontrol de edilebiliyormuş, "Abi tıkla, işini hareket ettir, ehe." diye peşimizi bırakmadılar. Orbital Beam'den soğukdu! (Yok yok; çok etkileyici bir silahmış gerçektan.) Açıkçası Dawn of War III çok orijinal bir RTS olmayacağı, onu şimdiden anlayabileceğiz fakat acayip eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olacağını da öngörmemek imkansız. RTS fanatikleri şimdiden bu oyunu markaja alsın derim. ■ Tuna Şentuna





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

Watch Dogs 2

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

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

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

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

ça onu yakalayabiliyorsunuz. Kimse doğru düzgün nişan alamazken de yakın dövüşte ustalaşarak herkese yoyo benzeri silahımla saldırdım, kimse ayağa kalkamadı! İlk Watch Dogs oyununda da multiplayer bence bayağı bir eğlenceliydi. Yeni oyunda da eğlenceli modlar olacak gibi duruyor ama şu da gözümden kaçmış değil: Watch Dogs 2 resmen ilk oyunun biraz farklılaştırılmış hali. Eğer önceki oyunda çok uzun zaman geçirdiyseniz, burada fazla yenilik bulacağınızı sanmıyorum... ■ **Tuna Şentuna**

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

Steep

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

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



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

South Park: The Fractured but Whole

G0'ların ikinci yarısından itibaren dış kaynaklı eğlence programları ve TV serileri anlamında ciddi değişiklikler yaşandı, malum. Pokemon ve yaşı biraz daha büyük olanlar için de South Park'in popülerliği alıp başını giderken ben bu değişimde ne şekilde direndiysem artık, bu ikiyle arama 8 şeritli bir otoyol koymayı başardım. South Park ile ilişkim de çocukluk arkadaşlarımından birine benzeyen Chef, her bölümün sonunda ölen, doğal seleksiyonun

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

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

■ Kürsat Zaman

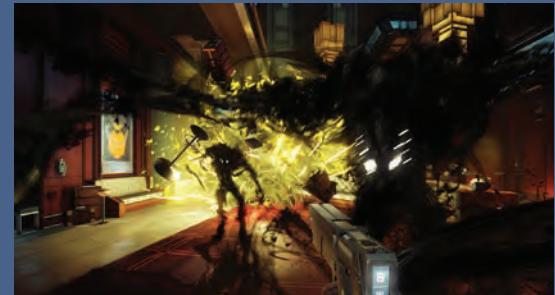
Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2017

Prey

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

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

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





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

Little Nightmares

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

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

çalışıyor. Biz de masa altlarına gizlenerek ondan kurtulmaya çalışıyoruz.

Herhangi bir silah veya nesneye sahip olacağımız gibi durmuyor oyunun geneli. Varsa yoksa gizlenip, bir takım engelleri aşmaya uğraşacağız. Fakat kötü anlamda söylediğimi sanmayı bunu; oyunun atmosferi o kadar sağlam gözüküyor ki herkesin alıp oynayacağı türden bir oyun olacak bu. Bakalım oyun süresini iyi ayarlayabilecek mi yapımcılar; bu tip oyunların da böyle bir sıkıntısı oluyor. ■ Tuna Şentuna

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

Mafia III

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

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



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

Metal Gear Survive

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

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

Battlefield 1

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



Yine Kürşat'la birlikte denedigimiz oyunda, dünyadaki oyun basınından birçok oyun-cuyla buluşuk ve sanıyorum ki 32 kişilik bir maç söz konusuydu. Bir taraf Osmanlı İmparatorluğu'yu, diğer taraf da Ingilizler. Allah Allah nidalarıyla savaşa atıldıktan kısa bir süre sonra hemen ölü elbette. Nedeni basit, PC yerine Xbox One'da oynuyorduk oyunu! Gamepad'le FPS Kürşat ve benim için de bir kabusken yine de mücadeleye devam ettik. Kah sınıfı değiştirdip tetikçi oldum, kah Support olup arkadaşlarına yardım etmeye çalıştım. Ve fark ettim ki dünya oyun basını benden de kötü, kimse bir şey yapamıyor, görevleri bile takip etmiyor. Dedim eğer bir tank, bir uçak bulursam ben etrafı dağıtırı. Ve şansıma top atabilen bir tanka bindim, olaylar tamamıyla değişti. Herkesi tek tek indiriyorum da indiriyordum. Öyle böyle

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



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

Titanfall 2

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

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

■ Tuna Şentuna



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

Call of Duty: Infinite Warfare

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

etrafi araştırap karanlık ortamlarda korkarak ilerliyorduk. Olay savaşmaya geldiğindeyse yine o alışındıktı CoD savaşlarından daha farklı bir atmosfer vardı. Olayın uzaya taşınması farklı bir yöne mi çekmişti oyunu, tam anlayamadık. Emin olduğumuz bir şey varsa oyunun gerçekten inanılmaz gözüküğü oldu. Özellikle insan yüzü modelleme-

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



GAMESCOM'DA BAŞKA NELER OLDU?

Tekken 7'yi denedik ve serinin yapımcısı Harada-san bize herhangi bir insan gibi tanıtıldı, niye öyle olduğunu anlayamadık. Fakat Tekken 7 muhteşem olmuş, onu bilmelisiniz... Dishonored 2 bir fragman eşliğinde gösterildi. Oyunu oynattırmadılar, hiç hoşumuza gitmedi. Zaten gösterilenleri biliyorduk! Her oyununu oynayıp bitirdiğimiz halde Bioshock Collection tanıtımına da uğradık. Meğer tanıtım değil, oyunu deneme imkanı varmış. Bioshock da öyle iki dakikada oynanacak oyun değil, pek bir şey anlamadan gerisini geri meki terk ettik.

Kürsat ile birbirimizi çokça kaybettik ama kolayca bulduk.

Türkiye standında tanıdık yüz görmekten su-

numları kaçıyorlardı. Tüm Türk oyun sektörü oradaydı resmen...

PlayStation VR'ı deneme şansı yakaladık ama Sony'nin standında değil, EA'in Battlefront tanıtımında. Battlefront'ta X-Wing'e binerek savaştığımız bir görev PS VR'in bir hayli başarılı bir ürün olduğunu kanıtladı. Injustice 2'ye Harley Quinn ve Deadshot'un eklendiğini gördük, hoşumuza gitti.

Nosulus Rift adındaki bir aleti South Park: The Fractured But Whole'da deneyen oyun medyası korkunç bir sürprizle karşılaştı. Oyunda gaz çikaran biri olduğu anda bu koku burnunuza da geliyordu. Offf! Fuarın cephesine asılan posterlerden biri Half-Life 3 oldu. Bu elbette bir kandırmacaydı

ama yine de heyecan yarattı.

Tam bir yıl boyunca erkek olduğunu düşündürerek yazıştığım bir oyun yapımcısıyla tanıştım ve aslında bir kadın olduğunu gördüm, şoka girdim.

Devasa bir salona yayılmış olan ürün satışı alanında ruhumuzu satmaya karar verdik ama kabul edilmedi. Gerçek bir cenneti fakat her şeyin Euro etiketi taşıması cepleri yakyordu. Black Desert Online standına bir hevesle gidip oyunun bir kez daha Türkiye için şuna düşündürmediğini öğrendik, yıkıldı. Fuarın her kısmını tam olarak gezebildiğimizi düşünmesek de yine de her şey çok keyifliydi. Ekim'de Tokyo Game Show'a da gideriz artık...

KARE KARE GAMESCOM

Fuarı fotoğraflarla özetleyelim dedik...

Henüz BF1 oynayamadığı için somurtan bir adet Kürşat



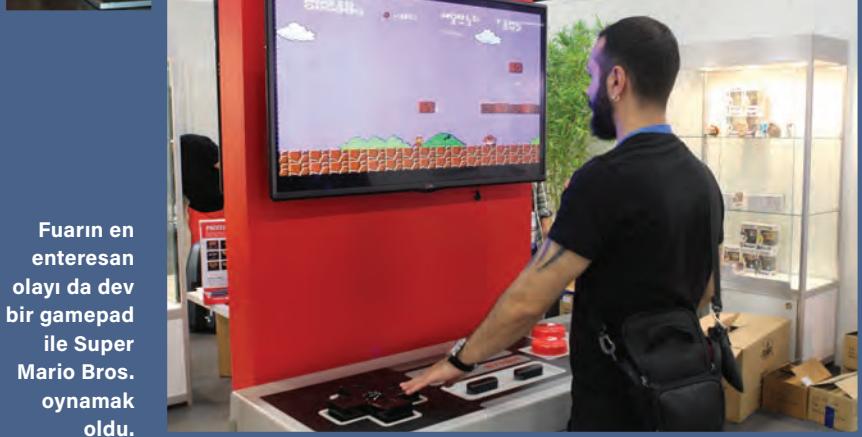
Blizzard'in dükkanı hinc hinc doluydu; biz de bir şeyler almadan çıkmadık.



En başarılı stantlardan biri de Mafia III'ündiydi.



Size göre solumdaki kız ne kadar mutluysa sağımdaki de bir o kadar beni sevmemis... Ruhsuz!



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



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

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



Bazı firmalar kostümlü şovu iyi kotarmıştı.



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



Dropzone standında sürekli bir takım aktiviteler vardı.

İLETİŞİM ARTIK ONDAN SORULUYOR: MARK ZUCKERBERG

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

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



SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

Deus Ex

Mankind Divided

Deus Ex: Mankind Divided

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

Sayfa 58

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

NO MAN'S SKY™

KAŞİF RUHLARA TESELLİ İKRAMİYESİ

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

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

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

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

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



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

Hello Games, bu teknigi geliştirdip daha güzel görsellerle süsleyerek, No Man's Sky'ı oluşturmuş. Ancak oyun piyasaya çıktıığında kıymet kopmuş çünkü çoğu oyuncu, yapımcının vadettiği çoğu detayı oyunda yer almadığını savunuyordu. Oyunda multiplayer özelliğinin olmaması da tüm oyuncuların kitleler halinde oyuna "0" puan vermesine bahane oldu.

Dolayısıyla internetteki oyuncu skorları kısa



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

Tohumuna para saymak

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

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

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



No Man's Sky'ın rakipleri



Elite: Dangerous

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



Eve Online

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



X3

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

Hayatta kalma, keşif, ticaret, savaş

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

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

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



ise bu oyunlardan alışığımız türde bir "yaşayan evren"e sahip değil. Oyundaki güneş sistemleri bile tam anlamıyla alışığımız, dairesel güneş sistemleri değil. Oyunda güneşe ulaşabilmeniz mümkün değil. Gezegenler ise güneşin etrafında dönmüyor. Sadece bir uzay haritası üzerine yerleştirilmiş durumda, sabit duruyorlar. Oyuncular da gezegenden gezegene koşutuyor. Ancak tüm bunlar oyunun "kötü" olduğu anlamına gelmiyor. Bunları oyunun "tarzı" olarak kabul etmek gerekiyor. Örnek verelim, uzay istasyonuna iniyorsunuz, çevreniz bomboş... Hiçbir şekilde uzay istasyonuna girerken, içinde uzay gemisi ile karşılaşmadığınız sunuz. Ancak siz uzay istasyonuna indikten birkaç dakika sonra o istasyona yeni uzay gemileri gelmeye başlıyor. Bu da oyunun yapısından kaynaklanıyor. Siz aslında o uzay istasyonuna ulaşmadığınız sürece

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



Gerçek ve oyun!

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

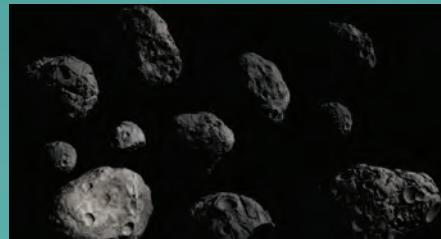
etkilerini ön görmeden Elite: Dangerous'u oynamanız çok zordur. Hatta bir adım öteye giderek, oyunda eğer kanundan kaçan azılı bir korsan olmaya kalkışacaksınız, oyunun tüm yardımcı protokollerini kapatarak uzayda geminizi manuel olarak kullanmak, fizik kurallarını kanundan kaçmak için avantajınıza çevirmek

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



Yer çekimi

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



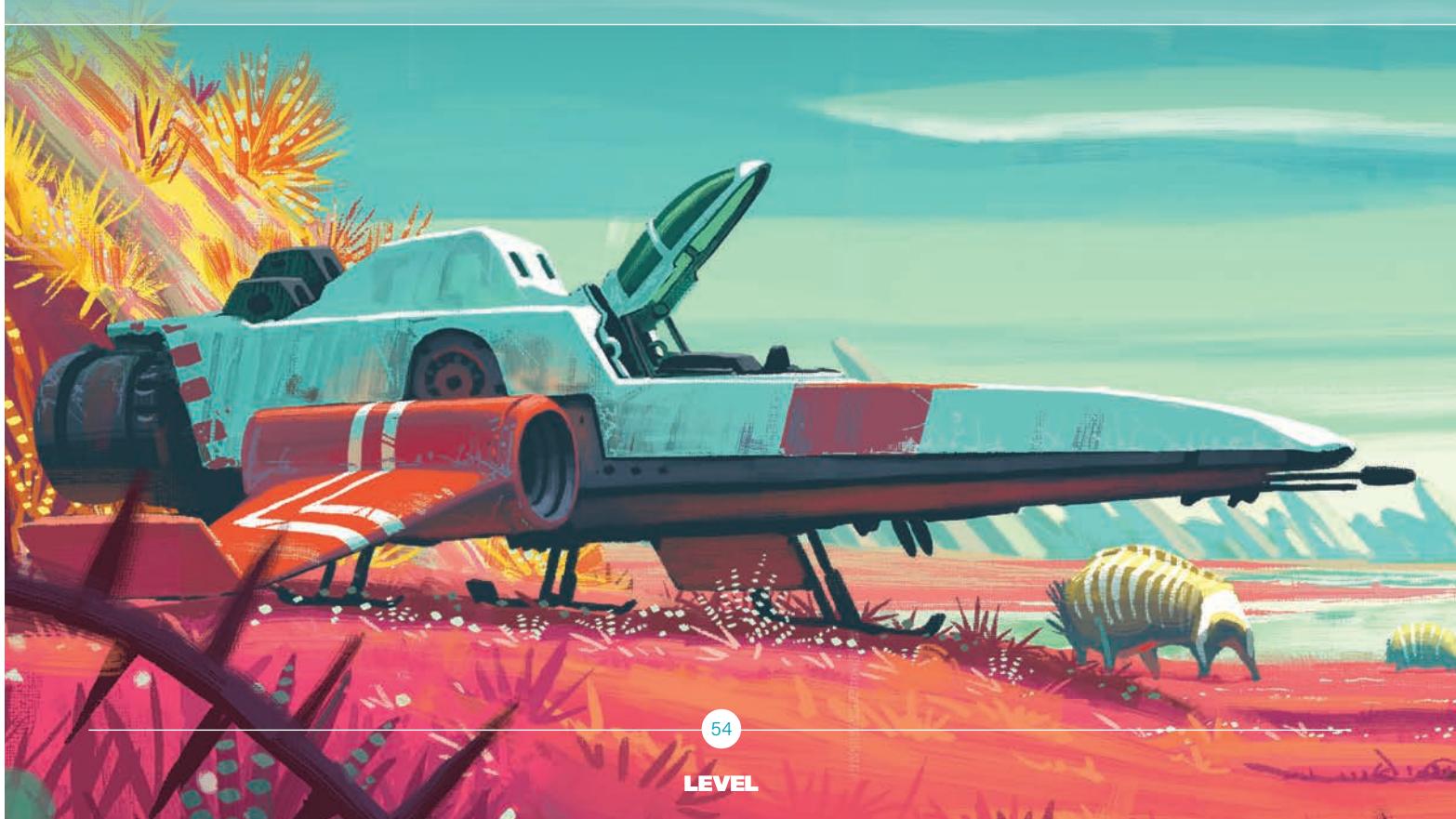
Asteroid kuşakları

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



Atmosfere giriş ve çıkış

Gerçek hayatı bir atmosfere girmeye niyetliyseñiz, size bir iyi bir kötü haberimiz var ama şimdí iyi haberi boş verelim. Asıl mesele kötü haber. Atmosfere belli bir açıyla girmezseniz, duvara çarpmış tenis topu gibi sekip uzaya geri sıçrarsınız ama tabi kocaman uzay gemisiyle ve binlerce kilometre hızla çarptığınız için muhtemelen parçalanıp öleceksiniz. NMS'de ise istediğiniz her gezegenin istedığınız her açıyla girip çıkalıbilir, çıkip girebilir, tekrar çıkip tekrar girebilir, girip girip çıkabilirsiniz. Çok da kasmayın, sonuça bir oyun bu. Girin çıkin, kafaya takmayın.





görüntüsü altında yok oluyorlar. Oysa alıştığımız o eski "yaşayan evrenlerde" bu gemilerin her biri oyunun başından sonuna kadar varlıklarını sürdürürler ve onları cehennemin dibine kadar takip edebiliyorsunuz. Örneğin Elite: Dangerous'ta bir NPC uzay gemisi gördüğünüzde, bu gemi başka sisteme de atlasa yok olmuyor ve oyuncu NPC geminin hyperdrive bulutunu analiz edip nereye gittiğini keşfettiğinde, aynı sisteme atlayıp gemiyi bulabiliyor. Ya da o sistemde başka bir oyuncu arkadaşı bulunuyorsa, geminin/pilotun adını ona verdiğiinde, arkadaşı da o NPC gemiyi bulabiliyor. Vurgulamak istedigim detayı görebiliyorsunuz umarım. Alıştığımız yaşayın evren tanımında NPC'ler evrende buhar olup uçmazken, No Man's Sky "mış gibi" yapan bir sonsuz evren yaratıyor. Bu da sorunların temelini oluşturuyor.

NPC'ler buhar olup uçtuğu için oyunda gerçek bir ekonomi bulunmuyor. Alıp satmak, ticaret yapmak malların arz-talebini değiştirmiyor. Oyunda karşımıza çıkan dev ticaret filoları aslında sadece onlara saldırıp korsanlık yapmak isteyen oyuncular için oraya yerleştirilmiş dekorlardan

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

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

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



No Man's Sky'ın çok acayip tarihi

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

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

Peki bu oyunun neresi güzel?

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

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



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

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

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

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

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

Oyundan nasıl keyif alacağınız ise size kılıyor. Oyun içinde görevler yok, senaryo yok, öykü yok. Oyuncunun kendine öykü yaratması, kendine kurgu yaratması gerekiyor. Örneğin bazı oyuncular, yeni uzay gemileri bulmak için kendilerini gezegenleri keşfetmeye adıyorlar. Ya da diğerleri, yeni blueprint'ler aramak için gezegenlerde bir oraya bir buraya koşutuyor. Yeni materyaller aramak için evrenin bir ucundan diğerine dolasıp kaçıfçilik oynamak da mümkün. Neysse ki her yeni gezegen, yeni bir macera anlamına geliyor ve gezegenler bir süre sonra kendini tekrar eden bir yapıya bürünyormuş gibi görünse de her yeni gezegende yeni keşfler yapmak mümkün oluyor.

Oyunun etkileyici kısmı ise burada başlıyor, ne kadar uzun oynarsanız oynayan gezegenlerde sizi neyin beklediğine tam olarak emin olamıyorsunuz. Elbette her gezegende baktığınız her yerde yeni bir keşif yapamıyorsunuz ama yeterince aradığınızda belki bir ruin, belki yeni bir materyal, belki düşmüş bir gemi, belki çok acayıp bir yaratıkla karşı-



İkinci Görüş

Tuna Şentuna



Olayların nasıl geliştiğini hemen anlatıyorum.

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

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

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

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

Sıfır mı?

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

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



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

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

İlk hafta •••••

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

İlk ay •••••

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Gezegenlerde kaynak topluyoruz

%40 Gezegenlerde keşifler yapıyoruz

%10 Uzayda sağa sola sola ciuv ciuv lazer sıklıyoruz



ARTI

18 kentilyon yıldız sistemi

Keşif ve hayatı kalma formatı

Başarılı grafik tarzı

Başarılı ses efektleri

EKSİ

Ticaret ve savaş alanında zayıf

Yapaylık hissi veren evren

Kendisini tekrarlıyor

SON KARAR

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



İNCELEME

Hackleme

Hack işlemi Deus

Ex: Mankind

Divided'in kalbinde yer alıyor. Fakat gelişmiş Augment'lerimiz sayesinde illa ki cihazın dibine gidip hacklemeye çalışmak zorunda değiliz. Artık uzak mesafeden hackleme gibi bir opsiyon da söz konusu.



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

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Robotlar bizi ele geçirdi; hem de kendi çabalarımızla!

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

Karanlık bir dünya

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

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

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

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

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

Teknolojik insan olmak

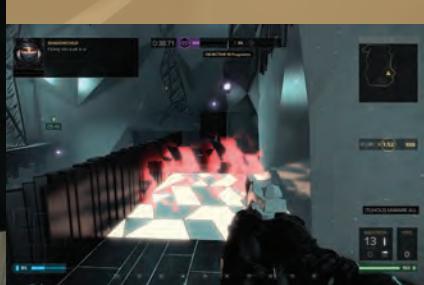
Vaclav Koller isimli, yer altında çalışan Augment uzmanı karakterle karşılaşıcaya kadar, teknoloji hakkında çok bir bilgimiz olmuyor. Nitekim kendisinin yanında geçirdigimiz



Çizgi roman deyip geçme!

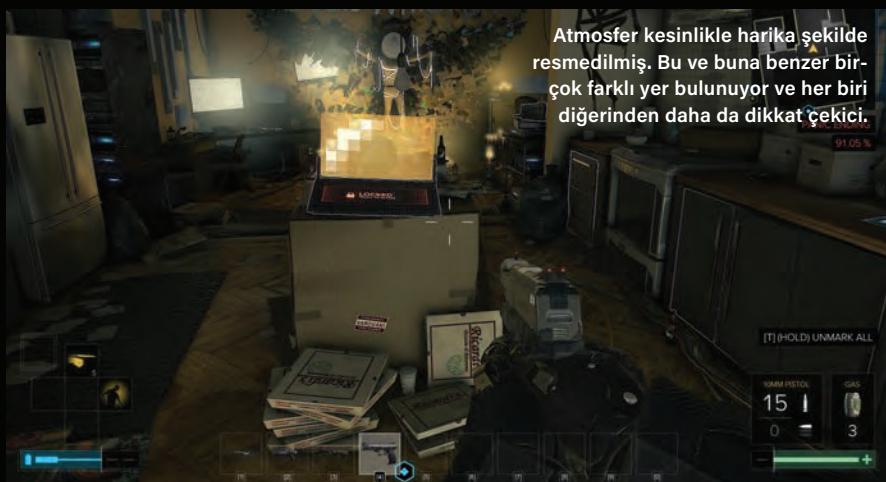
Çizgi roman sektörü sadece Süper Kahramanlardan oluşmuyor. Özellikle son beş yılda, oyular hakkında birçok çizgi roman serisi yayımlanıyor. İçin güzel tarafı, bu çizgi romanların oyunlarla birçok noktada kesişmesi ve oyunlarla bulunamayacak bilgiler içermesi. Deus Ex Universe: Children's Crusade isimli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





Breach Mode

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



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

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

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

Her türlü silah işi yapılır

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

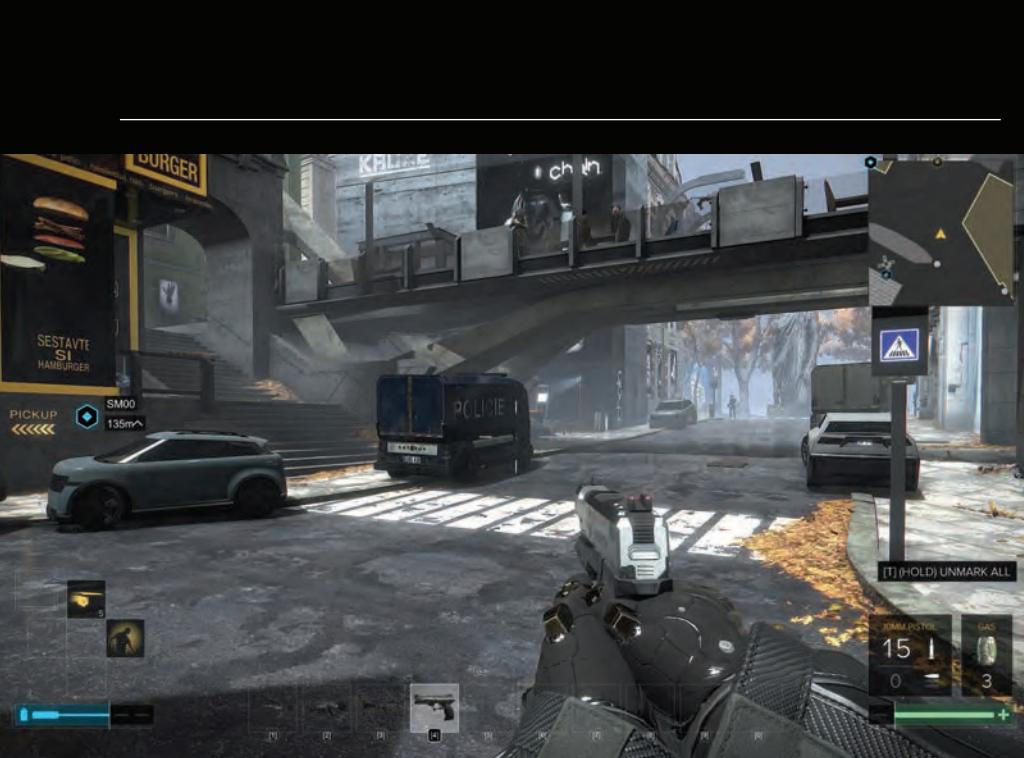




OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

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



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

olarak bir diğer silahı anlamına getiyor. Gelelim bazı eksikliklere. Öncelikle grafiklerde büyük bir gelişme yaşamış olsa da kesinlikle günümüz için fazla donuk kalmış. Yani detaylı tasarımlar olduğuna katılıyorum ama ultra ayarlarında "En az 4GB ekran kartı lazımdır kardeş" uyarısı veren bir oyundan, çok daha ince detaylar beklerim. Bakın The Witcher 3 bu konuda ne kadar da muazzam işler ortaya çıkardı... Bir de ilginç bir şekilde bazı NPC'lerin konuşmasında senkronizasyon bozukluğu var. O kadar çok gözüm takıldı ki anlatamam. Ayrıca birbirinden ilginç pek çok bug ile karşılaşlığımı da söylemeden geçemeyeceğim. Hele yakın menzilden yapılan saldırılar için koyulan o animasyonlar, resmen ölümsüzlüğümüzün ilanı olmuş. Tam düşman saldırıyor, hop yakın saldırı, e noldu? Hem arkadan saldırandan zarar almıyorum, hem de karşısındaki adamı boğazlıyorum. Bir de acayıp noktalarda düşmana yakın saldırı yapılabiliyor. Biraz aşağı bir noktanın, yukarıda gezen düşmanı çötkön diye kündeye alabiliyoruz. Böyle olunca hem karakterimiz üst kata taşınmış oluyor, hem de düşman neye uğradığını şaşırıyor. Ha bir de çevre çok boş. Evet, büyük ve geniş alanlar var ama o kadar bir yere sıkıştırılmış gibi duruyor ki nefes almakta güçlük çekti. Ayrıca etrafa olan biten hiçbir şey yok. Herkes yapımcıların bıraktığı gibi bir noktada duruyor. Anlayacağıınız şehirler yaşamıyor.

Geçiyorum özetlere... Deus Ex: Mankind Divided kesinlikle kötü bir oyun değil ama bir şekilde ilk oyunun başarısının gölgésinde kalmaya devam eden bir isim. Evet, çok güzel detaylar bulunuyor ama içerisinde bulunduğu yarış ortamına kıyasla hala çok geride. Keşke aynı atmosferi, Mass Effect mekaniklerine benzer bir şekilde yaşatabilselermiş.

■ Ertuğrul Süngü

İlk hafta •••••

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

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

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



ARTI

Cyberpunk teması
iyi işlenen senaryo
Farklı durumlar için farklı çözümler bulabilmek

EKSİ

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

SON KARAR

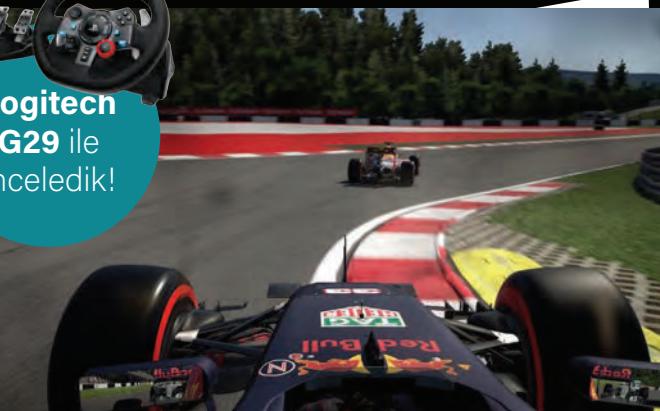
Deus Ex: Mankind Divided yaz aylarının oyun kıllığında atlanmayacak bir yapıp olmuş. Tüm sorunlarına rağmen hayli uzun sürecek bir eğlence vadediyor.



İNCELEME



Logitech
G29 ile
İnceledik!



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

F1 2016



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

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

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

Geoff Crammond
Senelerdir
Microprose'un
Grand Prix serisinin
üzerine çıkabilemiş
bir F1 oyunu görememişti, yakın zamanda umudumuz
da yoktu açıksası.
F1 2016 bu koltuğa
ciddi şekilde aday.

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

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

kiyor. Bu şekilde yarışabilmek hiç ama hiç kolay değil.

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

Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Geliştirilen fizikler ve oyun modları, antrenman mantığı güzel işlenmiş, grafikler gayet güzel

EKSİ Multiplayer çok keyifsiz ve yavan, yapay zeka halen kötü





msi®

**VR
READY**



SERT DİNA, SESSİZ KAL

GeForce® GTX 10 Serisi



Rakipsiz Soğutma



Çift Sıra Bilyalı Rulmanlı Fanlar



Renkli LED Işıklandırma



Tek Tıklamıyla VR İçin Hazır

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

Batman: The Telltale Series Episode 1

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

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

sebebiyle kaç puan kırması gerektiğini bileyen halde karşınızdayım.

Oyun daha önceki Telltale oyunlarında da kullanılan Telltale Tool ile tasarlanmış ve el çizimi / cel-shaded karışımı grafiklerini aynen koruyor, öyle gözle görülür bir gelişme yok, açık konuşmak gerekirse. Diğer taraftan oyunun aksiyon kısımları da yağ gibi akıyor ancak ne olduysa sahneler arası geçişler ve hikâyeyi anlatan durağan videolar sırasında oluyor ve aldiğiniz fps değerleri yer yer 5-10 civarına kadar düşüyor. Maalesef denedigim yöntemlerin hiç biri ve arada çıkan yama da bu soruna çare olabilmemiş değil.

Telltale Games bu oyunda yine kendine özgü bir yöntem kullanmış ve sahne sahne hem Bruce Wayne hem de Batman'ın kontrolünü veriyor bizlere. Oyunun başında da vurguladığı üzere diğer Batman oyunlarına prensip olarak bağlı olmakla birlikte, tamamen yeniden yorumlanmış ve nasıl gelişeceğini de sizin oyun içindeki yanıtlarınız, tercihleriniz ve isteklerinize bağlı. Tipki KOTOR serisinde olduğu gibi, bir sevgi yumurçağı olmak veya şehrin çıkışlarını her şeyin üzerinde gören acımasız ve umursamaz bir Batman olmak elinizde.

Diğer taraftan oyunun en büyük olayı Crowd Play özelliği ve biz henüz bunu deneyemedik. Aktifleştiğinde en fazla 2000 kişilik odalar'a alınacak, oyunu beraberce oynamaya başlayacak ve bir moderatör de hikâyeyi bu insanların o anda verdiği kararların ağırlığına göre yönetmek durumunda kalacak. Ben bunun ciddi anlamda sinema sektöründe de

değerlendirilebileceğini düşünüyorum ki San Diego Comic Con'da 500 kişiyle başarılı bir deneme gerçekleştirdi bile Batman: The Telltale Series.

Oyunun hikâyesi üzerinde çok durmak istemiyorum ama herhangi bir Batman oyunundan beklediğiniz ölçüde aksiyon bulacağınızı, hatta bu aksiyonun bir Telltale oyununda gördüklerinizin çok üstünde olduğunu garanti edebilirim. Catwoman ve bir grup paralı askerle savaşıp, çalınmaya çalışılan bir harddisk'i kurtarak başlayan macera sizi Gotham'ın karışık yatac ve dikey ilişkilerinin içine sürükleyecektir. Sıkıntıları var ancak seride gayet güzel bir giriş olmuş, Batman ve Telltale oyunlarını ayrı ayrı seviyorsanız bence satın aldınız bile. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Crowd Play özelliği, çok daha "tercihlere bağlı" bir Batman'ı oynamak

EKSİ Müthiş performans sorunları, giriş hikâyesi biraz bayat





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



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

This Is The Police

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

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

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

Ekibimizi suç mahalline gönderirken dikkat

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

sayısını arttırmanız gerekebiliyor. Elbette ikisini birden yapmanız oldukça zor çünkü polise alabileceğiniz kişiler aşağı yukarı belli olduğundan bu istekleri yerine getirmeye çalışırken kan kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca bunları yapsanız da yapmasanız da hikâye pek değişmiyor, o yüzden fazla stresse girmeinyin ve mafya görevleri dışında isteklerle tek tek ilgilenin derim.

Eksikleri olmasına rağmen en azından yaşataceği bu farklı deneyim için mutlaka alınır denenebilir. Aldığınıza degecek bir oyun ancak çok daha fazlası olabileceği gerçeği hayal kırıklığı yaratıyor. ■ **Cantú Şahiner**

KARAR

ARTI Güzel grafikler ve müzikler, seçimler insanı zorluyor

EKSİ Dedektifler işe yaramıyor, seçimlerin oyuna etkisi zayıf





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

Overcooked

Domateslerin doğranması gerekiyordu ancak ocakta bıraklığım köftenin neden olduğu yangını henüz söndürememiş ve kirli tabakları yıkamayı bitirememiştüm. Derken yetiştirmem gereken siparişlere bir yenisini daha ekledi ve zamanımın dolmaya başladığını hatırlatan tik tak sesini duymaya başladım.

Soğan Kralı'nın bütün cabasına rağmen Soğan Krallığı'nda işler hiç iyi gitmiyor. Spaghetti ve köftenin vücut bulmuş hali, hayır uçan spaghetti canavarı değil, "The Ever Peckish", krallığın topraklarında aç bir şekilde ulyanmıştı. Kralın baş aşçıları ne kadar çok çalışırlarsa çalışsınlar, bu korkunç yaratık doymak bilmiyordu.

Sonunda Soğan Kralı tek çözümün zamanda geriye giderek, baş aşçılarının mutfaktaki yeteneklerini geliştirmeleri için onlara zaman kazandırmak olduğuna karar verdi. Bu sayede korkunç yaratık geldiğinde aşçılar hazırlıksız yakalanmayacaklardı.

Oldukça ilginç bir dünyanın ev sahipliği yaptığı Overcooked, yerel çoklu oyuncu deneyimine

dayanan ve yarattığı kaosla eğlendiren bir oyun olarak gözle çarpıyor. Zamana karşı yarıştığımız oyunda, bize verilen dört dakikada olabildiğince çok yemek hazırlamaya çalışıyoruz. Hazırlanmak istenen yemek ister domates çorbası ister hamburger olsun temelde aynı adımları takip ediyoruz. Bu adımlar malzemeleri doğramak, malzemeleri pişirmek, hazır hale gelen malzemeleri tabağa koymak ve yemeği servis etmekten oluşuyor.

Oyunu tek başına deneyimlemek istedigimizde iki aşçının kontrolünü alıyoruz. Tek tuşla iki aşçı arasında geçiş yapabileceğimiz gibi, aynı anda iki aşçıyı da kontrol etmek mümkün. İki aşacıyı birden tek başına kontrol ederken doğru hamlelerle siparişleri yetiştirmeye çalıştığımızda oyunun StarCraft benzeri bir mikro yönetim gerektirdiğini fark ediyoruz. Tek başına deneyimlemek istemezsek eğer, Overcooked mutfaktaki kaosu dört oyuncuya/aşçıya kadar büyütüyor. Oyun esnasında kazandığımız puanlar oyuncu sayısına göre oranlanarak kolay başarıların önüne geçiriliyor. Tasarımında "Bushnell Kanunu"nu yani "öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" mottosunu temel alan Overcooked'un zorluğu, birbirinden farklı bölüm tasarımlarından geliyor. İnsanların içinden geçtiği açık hava mutfağından, dalgaların etkisiyle yer değiştiren tezgâhıyla

gemi mutfağına ve yan yana hareket eden, birbirine bakan tarafları açık iki kamyon kurulan mutfaktan, lavaların üzerinde hareket eden adalardan oluşan diğer bir mutfağa kadar birçok farklı bölüm bulunuyor. Bu bölümleri tamamlamak oyunun sonlarına kadar oldukça kolay olsa da üç yıldızı birden kazanmak zorluycu olabiliyor.

Kendi kendinize, arkadaşlarınızla ya da ailinizle güzel vakit geçirmek istiyor ve bunu dışarinın sıcakından saklandığınız kapalı bir alanda yapmak istiyorsanız Overcooked tam size göre olabilir. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Sevimli grafikler, başarılı bölüm tasarımları, basit oyun yapısı

EKSİ Aşçıları ayırt etmenin zorluğu, çevrimiçi oynanamıyor olması



Yapım Giant Squid Dağıtım 505 Games Tür Macera Platform PC, PS4 Web www.Abzügame.com Dijital Dağıtıcı Playstore

Abzû



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

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

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

beraber okyanusun altında unutulmaz bir maceraya başlıyorsunuz.

Abzû'dan bekleyeceğiniz gibi, oynanış oldukça sade ve basit. Yaptığınız tek şey, okyanus içerisinde yüzerek, bulunduğu yerden bir sonraki yere doğru ilerlemek. Bunu yaparken, görsel bir şölen ve dirlendirici müzikleri bir kenara bırakırsak eğer, bize eşlik eden, kumdan bulup çırkırdığımız küçük sarı robotlarımız da var. Bunlar yanınızda yüzdüğü gibi aynı zamanda karşılaşlığımız zorluklarda ve bulmacalarda bize yardım ederek oyunda ilerlememizi sağlıyor. Oyun içerisinde bulmaca var dedim diye akliniza kafa patlatacağınız bulmacalar gelmesin. Çünkü bunun yerine -oynanışı baltalamamak adına- basit ve çok kafa yormayacağınız bulmacalar serpiştirilmiş etrafa. Yazılı sonlandırmadan itiraf etmem gereken bir şey var. Notlarına baktım, oyunu tekrar tekrar düşündüm ama bir türlü oyuna dair bir kusur bulamadım. Hani neredeyse oyunun eksilerine "tek kusuru, kusursuz olması" yazacağım utanmayıp. Tamam, yalan söyledim. Kamera açları yer yer zorluk çıkarttı. Ama birlikte o kadar güzel zaman geçirdik ki, bunu söyleyerek yeni dostumu küstürmek istemedim. Ayrıca oyunda duygusal olarak –nedense- beni üzен bir sahne vardı. Belki de o tarz bir sahne olmasını hiç beklemediğimden, beni gerçekten etkilemeyi başardı.

Henüz tanışmış olmamıza rağmen, çok iyi



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

KARAR

ARTI Muhteşem görseller, dirlendirici müzikler, oyun sanat eseri gibi.

EKSI Kamera açları, oyun süresi çok kısa!

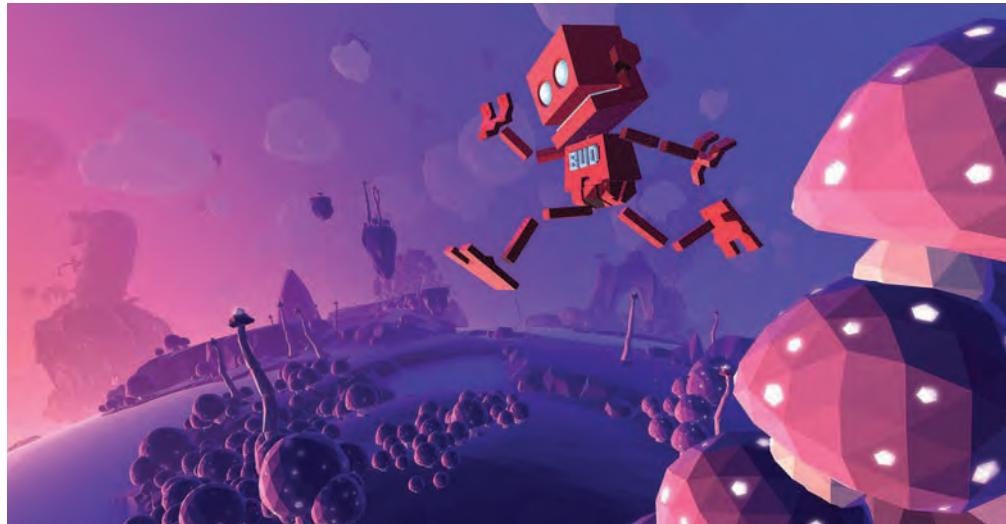
96

Huzur

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

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





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

Grow Up!

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

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

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

narak yapışa yapışa bir yerlere uzun uzadıya tırmamak.

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

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

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

KARAR

ARTI Daha büyük dünya, eğlenceli oyun mekanikleri, dolu dolu bir içerik

EKSİ Kamera, kontrol sorunları, ilk oyunun üstüne çok bir yenilik yok



Yapım Santa Monica, Plastic Studios Dağıtım Sony Computer Entertainment Tür Platform PS4 Web sms.playstation.com/bound

Bound

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

Nerden başlasam bilemedim ki... Şöyleden yapalım, anladığım kadarını anlatayım, benden günah gitsin. Bound, PS4'e özel bir oyundur ve E3 2016'da tanıtılmış ki benim dikkatimi bile çekmemiş anlaşılan. Kürşat'ın oyunu inceleme teklifinin arkasından merak edip şöyle bir göz attığında ise rengarenk bir dünya ve bir platform oyunu gördüm. Böyle oyunlar ilgimi çeken için de aldım incelemeyi. Ama işte her şey göründüğü gibi olmuyor diye boş demiyoruz. Bound, benim beklediğimden çok farklı bir dünyadan enteresan bir kafasını yaşıyor. Çok zorladım kendimi o kafaya sokabilmek için ama olmadı... Bound, hakikaten rengarenk ve hakikaten bir platform oyunu. Buraya kadar sıkıntı yok. Oyunun hemen başında enteresan bir hikâyeyin başlangıcına tanık oluyoruz ki bu hikâyeyin oyunun kendisine neresinden bağlanacağından da emin değilim henüz. Hamile bir kadını sahilde kısa bir yürüyüşe çıkarıyoruz. Sonrasında kadın kumlara bırakıyor kendini, olduğu yere çoküp elindeki kitabı açıyor. Sonra bir alacakaranlık kuşağı... Ve gözünüzü bir açıyzınız, ortalık rengarenk parçalardan

oluşan garip bir yer halini almış. Bir kız çocuğu çarpıyor gözünüze. Görüntüsü, daha doğrusu kafasının iki yanındaki kanat şekillerinden dolayı "Thor'un kız kardeşimi bu la?" diye vicik bir esprî geçiyor sizinden. Mavi bir elbise giyiyor ve yüzünün olması gereken yerde fanus gibi bir şey var. Annesi çıkışıyor bir anda ortalığı ve kızına diyor ki: "Canavar krallığı ele geçirdi prenses, krallığımı kurtarman lazım!" Haydaaaa... Az önce sahildeydi, kitap okuyorduk. Ne krallığı, ne prensesi? Sahildeki ablamızın okuduğu kitabı oynuyor yani anlayacağınız. Prensesimiz (Adını bilmiyorum, hiç bahsi de geçmedi. Sanırım adı yok...) bir balerin. Kendisini kontrol etmeye başladığınız an, öyle olduğunu anlıyorsunuz zaten. Zarif hareketler, balerin zıplayışı, hiç hareket ettirmeseni bile kendi kendine yaptığı esneme hareketleri falan... Yanık bir ekran kartından fırlamış gibi görünen rengarenk parçacıkların arasından yolunuzu bulmayı çalışıyzınız. Ucuz platform hileleri, oradan oraya zıplamak, kırmızı düğmelere

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

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

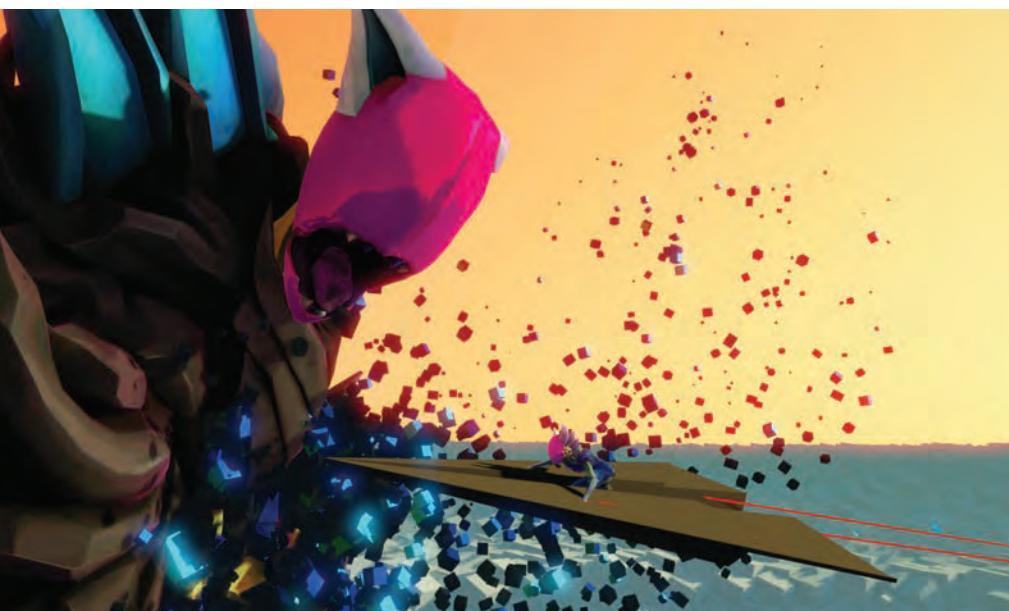
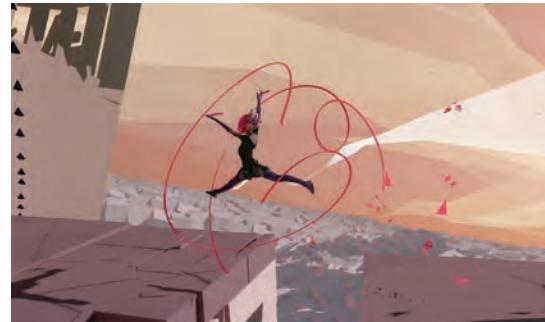
■ Ertekin Bayındır

KARAR

ARTI Renkli, enteresan dünya, ortamı kurtaran prenses ve zarif hareketleri

EKSİ Tekdüze ve boş kalmış oyun yapısı, oynanışı çileye dönüştüren platform öğeleri

45



Fabric

Yakın uzak mıdır, yoksa uzak hemen yanımızda mıdır?

Fabric bu soruları önce sormamızı sağlıyor, hemen ardından da bizi çözüme ışınıyor.

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

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

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

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

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

ilerleyen bölümlerde kafayı tam randimanla çalıştmak gerekiyor.

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

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

Gelecek

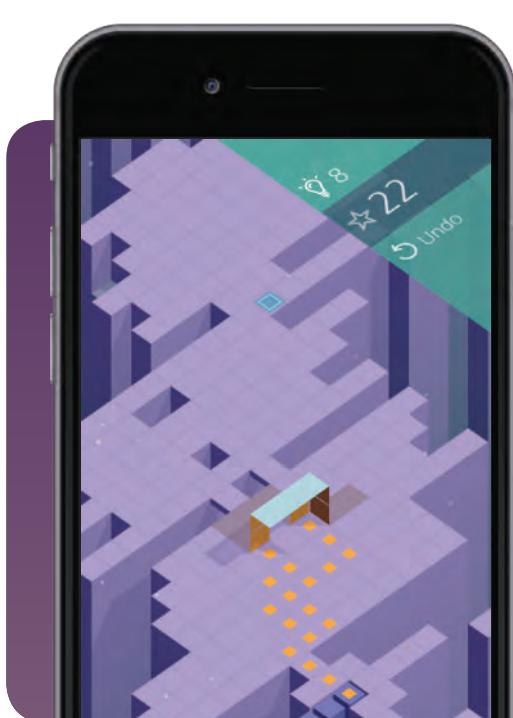
Yapımcılar ilerleyen zamanlarda Fabric'i güncelleyeceklerini belirtiyor. Bu güncellemeler arasında yeni bölümler, olası VR desteği, Level Editörünü (Bu ben oluyorum.) oyunculara açma (Halka sunulacağım.) olanağı ve başka yenilikler bulunuyor.

KARAR

ARTI Bölüm tasarımları çok iyi, oyun süresi tatmin edici

EKSİ Hikayeyle süslenseydi güzel olabilirdi





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

Outfolded

Rahatlatıcı mı?

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

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



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

Drop It

Tetris evrim geçirirse!

Tetris'in gelmiş geçmiş en önemli oyunlardan birisi olduğu sürece gerçek bir gerçek. Hatta o denli başarılı bir oyun ki, kendinden sonra gelen oyunlara da ilham kaynağı olmayı başardı. Drop It'in de ilham kaynağı kesinlikle Tetris. Drop It'te çeşitli renklerde gelen küpleri doğru şekillerde dizerek gruplamaya ve birleştirmemeye çalışıyoruz. Birleşen küplerle Tetris'in akiline ekranınızdan yok oluyor. Bunun yerine 2048'e benzer şekilde yeni bir renge büreniyor. Siz de bu yeni renkteki küp ile birlikte, küplerden kurtulma çabانıza kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Drop It açıkçası Tetris ve 2048 birleşimi bir yapımla dikkat çekiyor. Bence birbirinden uzak bu iki oyunu aynı potada eritmekte de başarılı oluyor. Türe sevenlere şiddetle tavsiye ederim. ■ Puan: 7,0



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

Red Bull Air Race 2

Yarışmak için pistler yetmediğinde...

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





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat 7,99 TL



Ionic Wars

İmkansız Savunma...

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

ğer kapılara ulaşmadan ortadan kaldırılmaya çalışıyor. Ancak bu parçalar çeşitli renklerde oluyor ve bir parçaya daha çok hasar vermek için aynı renkteki kuleleri kullanmanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse: yeşil renkte bir parçadan kurtulmak için yeşil bir kuleye ihtiyacınız var. Diğer renkteki kulelerle bu parçacıkları ortadan kaldırmanız neredeysse imkansız. Kuleleriniz yanında oyun bize bazı yetenekler de veriyor. Parçalardan kolay yoldan kurtulmanız sağlayıp yetenekleri ise her bölümde yalnızca bir kez kullanabiliyorsunuz. Ionic Wars bana sorarsanız ortalamayı geçmemen bir yapım. Fiyatını da düşünürseniz, mesafeli davranışlarınızda fayda var. ■ Puan: 6,0



Tür Adventure Platform iOS, Android Fiyat 7,99 TL

Bulb Boy

Korkma sırası telefonlarda!

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

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



ONLINE

Gloria Victis

Gloria Victis
MMORPG'lerin
daha iyi günleri
oldu ancak henüz
hiçbir şey için geç
değil. En azından
Gloria Victis
yapımcıları böyle
umuyor.
Sayfa 77

Online

Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!

Battlegrounds

PlayerUnknown'un ilk oyunu!

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

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



War Thunder

Gemiler geliyor!

Gaijin tarafından geliştirilen ve 2012 yılının Kasım ayında Alfa testlerine başladıkten sonra 2013 yılı Ağustos ayında oyunculara sunulan War Thunder, uçaklar ile başladığı serüvenine daha sonra tankları da eklemiştir hatırlayacağınız gibi. Üstelik bu iki disiplini aynı oyun içinde bizlere sunmakla da kalmadı, başlarda "nasıl olacak yahu?" diye sorsak da bir yolunu bulup, aynı savaş içine dahil etmeye başardı. Şimdi Gaijin'in önünde bir mücadele daha var, denizavaşları. Her War Thunder oyucusunun iyi bildiği üzere, gemiler aslında bot olarak ilk günden beri savaşa dahil. Direkt olarak bir etkileri olmasa da "Victory Points" kazanmak için onları batırmanız gerekiyor ve bunu yaparken de uçaksavar atışlarıyla delik deşik olmanız isten bile değil, özellikle de hedefte bir kruvazör varsa.

War Thunder'ın "Knights of the Sea" eklentisi ise yüzen savaş araçlarını oyuna kullanılabılır olarak ekliyor ve bunu yaparken de daha önce tanklarda tercih ettiği yöntemi tekrarlayacak gibi gözüküyor. Başlarda bu testlere iştirak edebilmek için fiyatı 24-31\$ arasında değişen Starter Pack'lerden birisini almanız gerekecek. Bir süre sonra da gemiler herkesin kullanımına, bu kez ücretsiz olarak açılacak. ■





Duelyst

İki yeni güncelleme!

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

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

paketler ile de kazanabileceksiniz. Bu paketleri de türüne göre farklı fiyatlarla satılan anahtarlar ile açabileceksiniz. 1.69 güncellemesi ise bir önceki güncellemeye göre çok da farklı özellikler sunmadı. Yeni duygusal ifadelerinin yanında, oyun menüsünde canlı yayın bölümünü dâhil oldu. Buradan hem yayıncıları izleyebilecek hem de yayın yapabileceksiniz. 1.69 güncellemesi ile gelen en önemli özellik ise üç farklı codex bölümü oldu. ■



Neverwinter

Guild Alliance şimdi konsollarda!

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

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



ESL

Dota 2 oyuncularına müjde!

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

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

Go4LoL Temmuz ayı finali

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

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

Taiwan Excellence Gaming Cup Başlıyor

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

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

■ Sercan Gürvardar



ONLINE



Yapım Bethesda, Dire Wolf Digital Dağıtım Bethesda Tur Kart oyunu

Platform PC Web legends.bethesda.net Çıkış Tarihi Belli değil

The Elder Scrolls Legends

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

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

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

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

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

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



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

Gloria Victis

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

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

ateşli/buzlu büyüler at", buradan "devasa büyülükteki alev saçan ejderi doğra" gibi fantastik öğeleri kullanmak yerine daha fiziksel savaşlara dayanan bir oyun yapısına sahip. Ancak yapımcılar büyünün daha çok o dönemin inanışlarına göre şekillenen bir yapıda olduğunu söylüyor. Yine de ben oynadığım süre boyunca hiçbir büyüz izine denk gelemedim.

Açık dünya PvP'yi de barındıran yapımda, konu fiziksel savaşlar olunca iş biraz da el becerisine bakıyor. Mount & Blade izlerinin yer yer görülebildiği oyunda, doğru ok atmak, kılıcı, mızrağı veya baltayı doğru yerden savurmak oldukça önemli. Savaş siteminde bir önemli konu da stamina sistemi. Her türlü silah savurmanız, koşmanız ve ziplamanız bellİ oranda stamina yiyor ve stamina'nız bittiğinde hareketleriniz büyük oranda yavaşlıyor veya saldırı yapamıyorsunuz. Bu nedenle savaşırken gözünüzün stamina bar'ında olması önemli. Oyunda oldukça küçük görevler bulunuyor ve oyun sizin daha çok keşfetmeye, toplamaya crafting etmeye ve savaşmaya yönlediriyor. Gloria Victis özellikle crafting bakımından çokça seçenek sunuyor. Crafting yaparak pek çok silah ve zırh üretebiliyor veya bu ürünleri üretebileceğiniz materyalle-re sahip olabiliyorsunuz. Sağlığınıza ve stamina'niza etki edecek çeşitli yiyecekler hazırlayabiliyor, bunlarla ilgili en temel materyalleri ise oyun haritasından topla-

yabiliyorsunuz. Hem kestiginiz düşmanların üzerinden hem de bir madeni kazarak veya bir ağaç keserek gerekli materyalleri toplamak mümkün.

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





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

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

Yeni Şampiyon Kled Sahalara İndi!

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

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

TBF Şampiyonu Değişmedi!

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





Secondbest, Scarlet ve Glandal ise yorum masasında yorumları ile maçları ve sezonu analiz etti. TBF müthiş bir orkestra eşliğinde açılış yaptı. Açılmış şovunda, sahnede harika bir elektro gitar ve keman şovu yapıldı. Bu inanılmaz şovun bitisi ile beraber takımlar sahaya çıktı ve salonda kopan inanılmaz alkış ve tezahürat buna eşlik etti. On binlerce oyuncu ve taraftar destekledikleri takımlara moral verdi.

Gerekli teknik altyapılar ayarlandıktan sonra ise büyük heyecan başladı ve TBF'nin ilk şampiyon seçim ekranı salonun dört bir yanından görülebilecek şekilde hazırlanan dev ekranlara yansıtıldı. İlk şampiyon seçim ekranında Dark Passage tarafından banlanan şampiyonlar Bard, Reksai ve Shen olurken, SuperMassive ise Hecarim, Braum ve Aurelion Sol'u yasaklıdı. İlk maçta her iki takım da oldukça tedbirli başlıdı. Ormancılar birbirini temkinli şekilde kovaladı. Ancak DP'nin ormancısı Xerxe'nin Gragas ile bu alanda Stomaged'in Elise'ine bir miktar üstünlük kurduğunu söylemem gereklidir. Orta koridorda ise Naru'nun Cassiopeia'sı ile Caps'in Malzahar'ı arasındaki mücadele erken oyun esnasında Naru lehine gelişse de SUP'un sevilen orta koridor oyuncusu ilerleyen safhalarla telafisi olmayan hatalar yaptı. İlk kan Fabfabulous'un Teundle ile agresif oyunu sayesinde gelse de kule altı girişimi ile bunu deneyen Fab, arkadan bastırın Gragas'ın kurbanı oldu ve ilk kanın hemen ardından kill'lerde 1-1 lik eşitlik oldu. Bu dakikadan sonra her iki takım da temkinli oynamaya devam etti. Oyunun bir bölümünde SUP iyi hareketlerle ilk oyunu eline alsa da bu durum, Naru'nun hatalı işlenmesi ile gelen hatalar zinciri ve

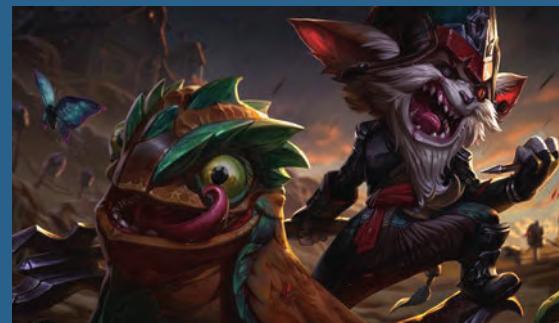
DP'nin SUOP'un baron girişimi esnasında baskından önde çıkışlarıyla son buldu. Bu dakikadan sonra oyunu eline alan DP 40. dakikada bir anda rakibin nexus'u saldıarak ilk oyunu aldı.

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

En değerli oyuncu Caps!

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

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





Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

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

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

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

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

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

Space Soldiers ROG 2016 Şampiyonu!

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





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

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

şampiyonu oldu.

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

Dünya Şampiyonası Başladı!

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

■ Enes Özdemir

Profesyonel Arenalarda Bir Ban Daha!

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



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

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

"Tokat gibi çarparım!" -Auriel
Mesela nedir, Malfurion, Lili, Lt. Morales, Tassadar gibi Support kahramanları mana odaklı bir destek sunar. Bunun dışında kalan en yeni karakterimiz Kharazim, sevgiliniz ilk yetenek doğrultusunda savaşarak da destek verebilmektedir. Auriel ise tamamıyla savaşın içinde bulundukça işe yaranan bir karakter zira mana kullanıyor ve sadece

savaşıkça doldurduğu enerji barıyla destek sağlayabiliyor.

Auriel'in Ray of Heaven yeteneği tek iyileştirme hareketi, diğerlerinin tümü saldırısı ve kontrol odaklı. Sacred Sweep ile geniş bir alana hasar verebiliyor, Detainment Strike ile de düşman kahramanları kendinden uzaga itip bir yerle temas ettirirse orada bir kaç saniyeliğinde sersemletip bırakabiliyor. Heroic yeteneklerinden Resurrect bir hayatı kullanılı; hele ki maça ilerleyen kışıklarında yeniden hayatı dönme zamanı uzadığında... Resurrect ile dost bir kahramanı yarı sağlam ile hayatı döndürebiliyorsunuz. (20. seviyede bunu tam sağlığı döndürmek ve o kahramana kaçabilmesi için hız sağlamak da olası.) Crystal Aegis ise yine takımınızdaki bir kahramanı Stasis konumuna sokup iki saniye sonra çevreye zarar vererek savaşmaya devam ettirmenize yarır. Benim tercihim ise hep Resurrect oldu. Karakteri Sacred Sweep odaklı geliştirmek hiç de fena bir seçim değil zira bu harkete gelen özellikler, saldırının iyiden iyiye

İndirimler
Eğer oyunun sıkı bir takipçisiyseñiz, artık kostüm, binek değişimine de gitmek isteyecaksınız. Tabii 10'luく fiyatlarıyla bunlar biraz pahalı gelebiliyor bize. Siz de benim gibi yapıp indirimleri takip edin ve ekstralıları yarı fiyattan alın.



işlevsel olmasını sağlıyor. Hele 1. seviyedeki %50'lik hızı almayı ihmal etmemek lazım. Detainment Strike'ı kullanmak için firsat yaratmak zor olduğundan bu yöne sapmayı çok doğru bulmadım lakin denemekten zarar gelmez; bakın bakalım o yönde karakteri geliştirirince kullanabiliyor musunuz...

Auriel bir hayli kullanışlı bir karakter fakat onu ağır bir iyileştirici olarak asla düşünmemek lazım. Lt. Morales değer olarak iyileştirmede 100 ise, Auriel ancak 50 olabilir. Auriel'i daha çok saldırı ve kontrol odaklı bir support olarak düşünmenizi tavsiye ediyorum. 15.000 altın vermeye de değilmez; fiyatının düşmesini bekleyin. (Ben direkt aldım tabii aç gibi.)

Ejderha efsanesi

Dragon Shire oyundaki en çok mücadele gerektiren savaş alanlarından bir tanesi. Burada amaç, kuzey ve güneyde yer alan iki tane Shrine aktif hale geldiğinde buraları tutmak ve ortada kullanıma hazır hale gelen ejderha savaşçıyı ele geçirmek. Ejderha ancak iki shrine da mavi mavi yanarken ele geçirilebiliyor; bu yüzden shrine'ları da boş bırakmamak gerekiyor.

Takımların ikisinin de iyi olduğu maçlarda bu shrine kapma muhabbetinin 11, 12. seviyeye kadar uzadığını görmüşlüğüm var. O kadar sürede birkaç fort indirilebilecekken resmen uzayıp giden bir köşe kapmaca oluyor ama bayağı da zevkli geçiyor maç. Ejderhayı kaptığınızda da yapmamanız

gerekenleri söyleyeyim önce: Bu ejderha tamıyla düşman yapılarını yıkmaya amaçlı kullanılmalı. O yüzden, özellikle warrior sınıfının bir üyesi olan bir karaktere saldırmak, support'la uğraşmak, etraftaki minion'lara balta sallamak kesinlikle yanlış. Siz direkt tower'lara, fort'lara yönelmelisiniz. Tabii arada can sıkıcı ve az sağlığı sahip bir Assassin bulursanız da onu pataklamakta sakınca yok.

Bir oyuncu ejderhayı kaptığında ona eşlik etmek de farz olarak kabul edilir. (Dramatize edeyim.) Yalnız başına ilerleyen bir ejderhayı, tüm rakip takım kısa sürede indirebiliyor. Onun işe yaraması için yanında ilerleyin zira büyük ihtimalle takımınız toplanıp bir başka lane'deki fort'u indirecek kadar organize olamayacaktır. Ejderha size karşı kullanıldığında da işi gücü bırakıp onu durdurmanız gerekiyor. Dur şurada biraz minion keseyim falan derseniz benden "noob'u yersiniz valla, acıcam!"

Bununla birlikte bu ayki Heroes of the Storm turunu da tamamladık. Hepinize iyi oyunlar!

■ Tuna Şentuna



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



SPOR DEPARTMANI



06

VIP
STANDARD

LEVEL

AY: EYLÜL

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 84

YIL: 2016

NO : 0000000000



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



Oynanış

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

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

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



Oyun Modları

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

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



Karar

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

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

FIFA 17 PES 2017



Lisanslar

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

EA'in Gamescom Sürprizi

EA'in Gamescom'un ilk gününde yaptığı sunum kesinlikle görülmeye değerdi. Özellikle FIFA ile ilgili olan bölüm bence epey başarılıydı. Youtuber Spencer Owen ve Twitch yayınıncı Edwin Castro'nun sunduğu şova ayrıca, oyuna müziksiler ile destek olan Zedd ve en önemli, oyuncunun kapak yıldızı Marco Reus da katıldı. Açıkçası şovun en güzel bölümde Reus sahneye geldikten sonra başladı. Zedd ve Spencer Owen'ın, Marco Reus ve Edwin Castro'ya karşı oynadığı maç kesinlikle görülmeye değerdi. Dürüst olayım, Reus'un oyunda pek başarılı olmasını beklemiyordum. Beklentilerimin aksine Reus ortalamanın epey üstünde bir FIFA oyuncusu çıktı. Gerçek bunu Castro'nun "Kapak yıldızı olduğunu nerede öğrendin?" sorusuna, "Evde arkadaşlarla FIFA oynarken haber geldi.." şeklinde cevap verdiğiinde anlamam gerekiirdi...



BU AY DERGİDE

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

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

EYLÜL 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 9,00 TL

KİŞİSEL VERİLERİNİZ TEHLİKEDE!

Mobil uygulama izinlerini kısıtlayın!

- Uygulama izinleri nasıl değiştirilir?
- Gereksiz izinler isteyen en sinsi uygulamalar!

WINDOWS 10 ANNIVERSARY UPDATE HAKKINDA HER ŞEY!

MICROSOFT ALTERNATİFLERİ

IKİSİ BİRARADA DİZÜSTÜ TESTİ | POPÜLER MÜZİK SERVİSLERİ TESTİ

En yeni 12 hibrit dizüstü Spotify hala lider mi?

► En iyi ücret online office paketleri

Download DOSYA İNDİRİRKEN KİME GÜVENMELİ? En güvenilir yazılım kütüphaneleri hangileri?

Kod: 000111-09-01
M-7713009410103

UZAKTAN PC TAMİRİ

Bilgisayar sorunlarını artık

EYLÜL SAYISINI KAÇIRMAYIN!



DONANIM



Razer Naga HEX V2

**Razer Naga
HEX V2**

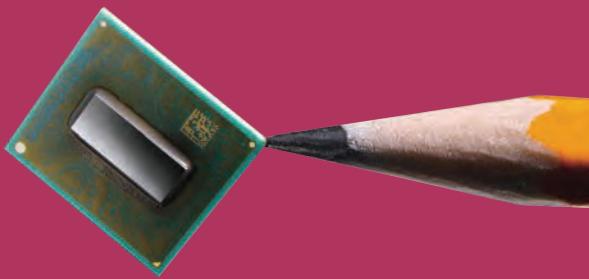
Ay sonunda
yaşanan World of
Warcraft:
Legion çılgınlığı
na MMORPG'ler
ve MOBA'lar için
tasarlanmış yeni bir
mouse ile katılmaya
ne dersiniz?

Sayfa 91

Altın 9,5 - 10 puan

Gümüş 8,5 - 9,4 puan

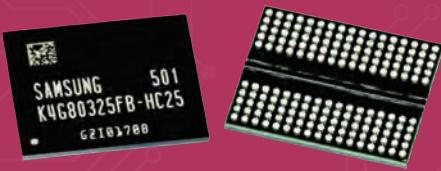
Bronz 7,5 - 8,4



Kim demiş Atom öldü diye?

Küçük enişte güçlenerek dönüyor.

2009 yılında Apple'ın CEO'su Tim Cook tarafından "çöp" olarak adlandırılan ve çöpe atılması gereği söylenen Atom işlemciler, Intel'in bu konudaki israrcı tutumuyla önmüzdeki yıllarda adını daha da duyurmaya devam edecek. Intel'in Broxton kod adıyla anılan yeni Atom T5500 ve 5700 yonga setleri, beraberinde 9'uncu nesil dahili grafik işlemcileri getiriyor. Bir süre önce akıllı telefon ve tablet tarafında Atom işlemcileriyle başarısız olduğunu itiraf eden Intel, anlaşılan o ki geleceğe umutla bakıyor. Zira Intel Geliştirici Forumu'nda ortaya çıkan Broxton kod adlı Atom T5500 ve T5700 işlemcileri bunu gösteriyor. 6 ila 12 watt güç tüketimine ihtiyaç duyacak olan işlemciler, özellikle 4K'yi hedefliyor. Halihazırda Skylake mimarisinin 9'uncu nesil (Gen9) GPU'larıyla donatılan Atom T5500 ve T5700 işlemcileri, bu sayede 4K Display port ve 60 Hz tazeleme hızında HDMI desteğini de getirecek. ■



DDR5 Ram'ler yolda!

Eyyah, yine mi anakart değiştireceğiz?

Donanım uzmanları her ne kadar şu an mevcut DDR4'lerin 9'uncu nesil DRAM olacağına inansalar da açıklanan yeni bilgiler DDR5'lerin yolda olduğunu gösteriyor. DDR5 özellikleri bu yıl içinde açıklanacak ve yeni DRAM'lerin 2020 yılında dağıtıma başlanması öngörülüyor. Intel Geliştirici Forumu'nda (IDF) açıklanan bilgilere göre DDR5 RAM'ler 2020 yılında kullanıcılarla buluşacak. Kullanıcılar için daha fazla PC performansı sunacak olması bir yana, öte yandan dizüstü bilgisayarlarda da daha fazla pil ömrü odaklı olacak olmasına daha az güç tüketimine ihtiyaç olacağı söyleniyor. Özellikle günümüzde yavaş yavaş ağırlığını koymaya başlayan sanal gerçeklik uygulamalarının daha hızlı ve daha yoğun bellek ihtiyacını karşılayacak olan DDR5 RAM'ler, sanal gerçeklik uygulamalarının halihazırda DDR4'lerin imkanlarından fazla bant genişliğini bizlere sunacak. DDR5 RAM'lerden ilk etapta sunucular yararlanacak. Onu takiben de 12 ila 18 ay arasında bir süre içinde DDR5'leri masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda görmeye başlayabileceğiz. ■



Firefox'u yanınızda taşıyın

Üstelik tüm ayarlarıyla birlikte!

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



Quick Charge nedir?

Pil sorununu çözen mucize mercek altında

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



AMD Radeon RX 480

Uygun fiyata VR çözümü!

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

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

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

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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Fiyat/performans, 1080p'de harika performans, uygun fiyatlı VR Ready çözümü, DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b desteği

EKSI Yük altında sesli çalışıyor, isnını olmuyor

91



Xbox One S ⚡

Daha sık, daha fit!

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

Xbox One S'in bir ara model olarak en önemli argümanı elbette boyutlar ve tasarım alanında. Yeni Xbox One S, selefine göre %60 zayıflamış durumda ve adaptörü de cihazın içine alınmış. Bununla birlikte ülkemizde satışa sunulan ve dünya genelinde stokları giderek azalan beyaz versiyonu da gayet sık gözüküyor.

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

Ürün sık görünen kasasının altında da

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

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

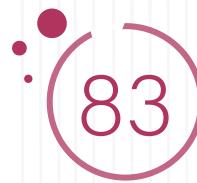
Microsoft'un Kinect'i "oteye itme" kararı gereği eski Kinect donanımınızı Xbox One S'te kullanabilmek için bir de adaptör satın almanız gerekecek, ayrıca cihaz artık dik olarak da güvenli şekilde kullanılabilir ve hatta 2TB'lık modelde bunun için kutunun içinden aparat da çıkıyor. 1TB ve 500GB modellerinde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

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

KARAR

ARTI Şık tasarım, adaptör kasa içerisine alınmış, 4K ve HDR video desteği

EKSİ Yeterince farklı değil, oyunlarda doğal 4K desteği yok





Razer Blackwidow X Chroma

Klavye'de Formula 1 teknolojisi!

Belki Razer Blackwidow X Chroma'nın direkt olarak F1 ile bir alakası yok, fakat oyuncu klavyeleri söz konusu olduğunda "besin zincirinin" en tepesine rahatlıkla yerleştiğini ve günümüzde mümkün olan teknoloji düzeyini mümkün olduğunda kullandığını da söylemek gerekiyor. Gürültülü olmaları sebebiyle sadece oyunculara hitap eden ve muhteşem bir tepki süresine sahip olan mekanik klavyelerin en iddialı olanlarından biri olan Blackwidow X, 16.8 milyon renk destekleyen Chroma teknolojisini kullanmakta ve herhangi bir tuşa bastığınızda diğer tuşlara da yayılan, ışıklı bir "patlama" efekti de dahil olmak üzere, Razer Synapse ile dilediğiniz gibi programlayabileceğiniz çok sayıda mod'a sahip.

Blackwidow X Chroma, kardeşi Blackwidow Chroma kadar parlak bir aydınlatmaya sahip değil ve en önemlisi de, Chroma'nın en solunda bulunan makro tuşları bu üzerinde bulunmuyor. Oyuncu gözüyle bakıldığından bu büyük bir eksiklik değil, aksine diğer klavyede ESC tuşu yerine sürekli olarak bu tuşlara bastığımız düşünülürse artı bile denilebilir. Ayrıca üst tabaka metalden üretilmiş durumda ve bu ağırlık konusunda negatif bir durum yaratса bile biz çok beğendik. Ayrıca tuşlar da Chroma modeline göre yükseltilmiş durumda.

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

KARAR

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

93



Razer Naga HEX V2

MOBA oyuncularına özel!

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

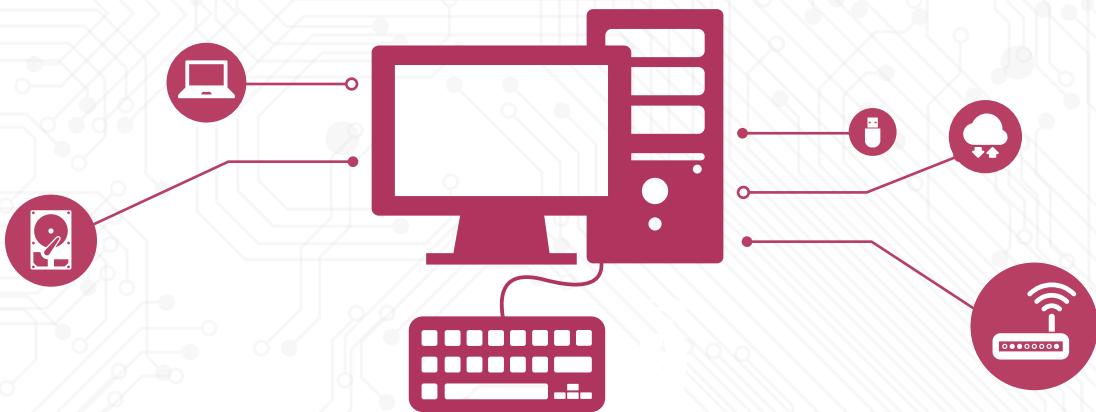
Razer Naga HEX V2, Naga Chroma'ya göre biraz daha farklı bir amaca hizmet ettiğinden, tasarımını da buna özel olarak elden geçirilmiş bir ürün ve Team SKT'nin de tasarım konusunda görüşü hazırlanarak üretilmiş. HEX'in sol yanında MOBA oyunlarına özel olarak konumlandırılmış yedi adet, daire biçiminde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

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

KARAR

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

90



Teknik Servis

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

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

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

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

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

daha az ısınıyor olması uzun vadede oyun performansını çok etkileyecektir.

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

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

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

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

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

S: Yakın zamanda Overwatch adlı oyunu alacağım. Oyunu PS4 platformuna alacaktım ancak arkadaşımın oyunu PC'ye alması beni kararsız bıraktı. HP marka ENVY dv7 model bir laptop kullanıyorum, özellikler söyle: Intel

Core i7-3630QM 2,40 GHz CPU, GeForce GT630M ekran kartı, 16 GB RAM. Oyunun sistem gerekliliklerine bakıldığımda böyle bir sistemin 60 FPS için yeterli olacağı yazıyor. Ancak bu bilgisayarda CS:GO'yı 1080p çözünürlükte 20 dakikalık bir oyun süresinden sonra bilgisayar aşırı derecede isınıyor ve 60 FPS'den 30 FPS'nin altına düşüyor. Sizce bu bilgisayarda 30 FPS'nin altına düşmeden 1080p'de oynayabilir miyim? Doruk Aytar

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

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

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

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

S: Bu sene liseden mezun oldum ve seneye



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

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

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

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

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



biraz. 2300'e MSI CX62 laptop'u gördüm. Sizce nasıldır oyun oynamak için? (2000TL'ye kadar düşeni var sanırım bu modelin.) Bunun dışında ASUS'un X550JX XX171D'sini gördüm. 2600'e fena değil gibi duruyor. Ancak 2660 buna vereceği 2800'e Monster Abra A5 V6 var 2800'e. Bu model nasıldır sizce? Kasa kalitesi kötü ve genelde Monster sorun çeken bir marka diyorlar. Ama bu fiyata Skylake işlemcili i7 ve 950m GDDR5 ekran kartlı bir laptop yok yani. Daha önceki sorularda MSI'nın GL62'sini önerdiğiniz gördüm. Biraz daha pahalı aynı özelliklere sahip olanı. Siz bu karşılaştırma konusunda ne düşünüyorsunuz? 2800'den yukarı imkânım yok. Kalitesi Monster'a göre çok daha iyi gibi. Garanti için burada bir firmaya götürebilir miyim? Oynayacağım oyunlar: Skyrim (grafiklerin güzelleşmesi için modlamayı düşünüyorum), Overwatch, Witcher 3, ACIV, Mirror's Edge vb. tarzda oyunlar. Hakan

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

Öte yandan Abra A5 V6 modelini test etmediğimizden bir şey diyemeyiz.

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarısızlığı bu kadar normalleştirmemiştir. Adım başı ölçügünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



RimWorld

Bu defa bir hapishane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatı kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza değer.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2

PC MAC LINUX

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE

Macera



No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapılmak üzere kesinlikle oynaması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıktı. Bu durum sizin üzmeniye büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC

CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Abzû

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

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4

AYIN OYNU **AĞUSTOS**

No Man's Sky

(80)



Tanıtıldığı günün ertesinde herkesin diline düşen, muhabbetlerin ana teması haline gelen oyun aslında tam olarak beklenimizi karşıladı denemez. Ancak kendi kendimize büyütüğümüz beklenimizden sorumlu da Hello Games değil. Ayın en mükemmel oyunu olmasa da, ayın oyunu her şeye rağmen No Man's Sky.

Online



Heroes of the Storm

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CD Projekt RED
Dağıtım CD Projekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



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

Strateji



Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleştirilen yapıp uzun süredir açlığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Hearts of Iron IV

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

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC

Yarış



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Trackmania Turbo

"Göktenden zembille indikten" sonra loop'tan loop'a uçtuğunuza muhteşem bir arcade yarış deneyimi sunan oyun, 200'den fazla bölümyle sizin esir edecek.

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



DiRT Rally

Codemasters'in 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 kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 30 Eylül 2016 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal subesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışacak ilk sayıdan itibaren
uygulanacaktır.
Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

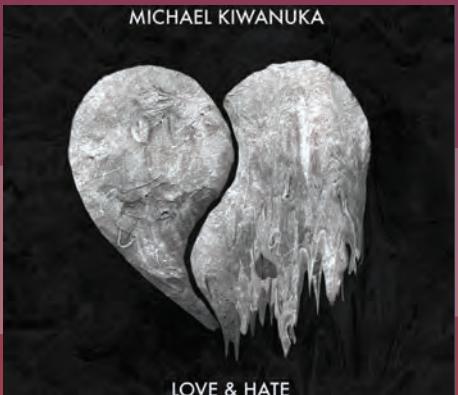
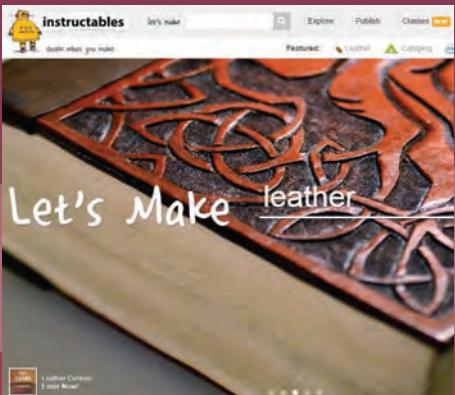


KÜLTÜR & SANAT



Cosplay

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



www.instructables.com

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



Michael Kiwanuka Love & Hate

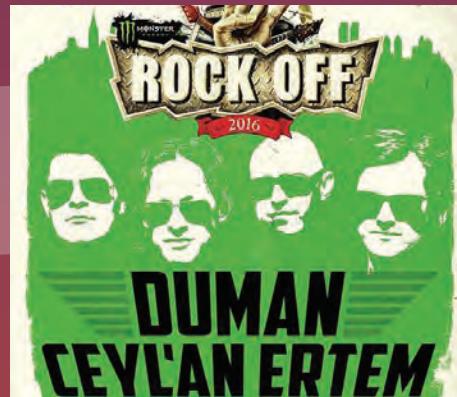
Ouv! Ne oldu sana ya? Bu da ne? dediğinizi duyar gibiyim. Evet bu ay çok farklı müzik albümleri ile karşınızdayım. Şöyledir Spotify’ı taradım Soul müziğe dair piyasada yeni nelerin olduğuna bakarken Michael Kiwanuka’nın yeni albümü Love & Hate’ın oldukça hoşuma gittiğini anladım. Soul’un ruhu dinlendiren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



Billy Talent Afraid of Heights

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





Suicide Squad

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



Ghostbusters

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



Rock Off 2016

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



PARALEL EVREN

Herkese merhaba! Köşemizin bu ayki konuğu; ülkemizde Suicide Squad: Gerçek Kötüler adıyla vizyona giren "Suicide Squad: Worst. Heroes. Ever." filmi. Öncelikle Suicide Squad hakkında biraz bilgi verelim:

DC Comics ilk Suicide Squad'ı kurduğunda ekibin amacı ve üyeleri, yapı itibariyle günümüzdeki üyelere benzese de tamamen farklıydı. Bu durum çok normal çünkü ilk Suicide Squad'ın karşımıza çıktığı sayı olan The Brave and The Bold #25'in yayınlanma yılı 1959. Suicide Squad, çizgi romanlarda ve son zamanlarda filmlerde sıkılıkla işlenen "kötü adamları hapse atıyorsunuz tekrar tekrar kaçıyorlar, neden bu kadarla yetinirsiniz?" sorusuna bir cevap gibi adeta. İdam mahkûmlarının ABD Hükümeti adına olağanüstü olaylara müdahale etmeleri amacıyla oluşturulan ekip, hükümet tarafından

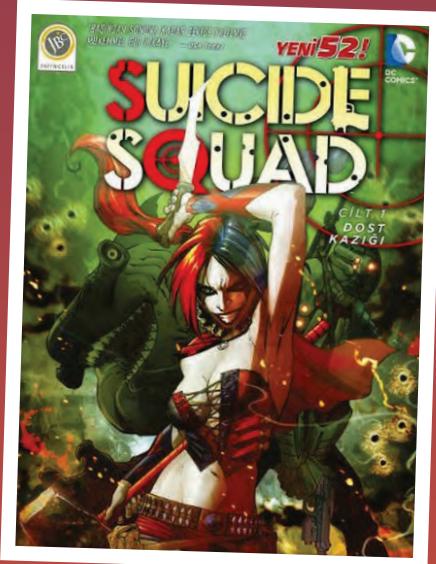
dan tamamen gözden çıkarılabilir olarak görülür ve mahkûmlara çıkacakları görev karşılığında "imtiyazlar" verilir. Dolayısıyla bu mahkûmlar bazen gereklidir.

Değişen ekip üyelerine rağmen temel özellikleri hiç değiştirmeyen Suicide Squad'ın sevenleri hep olmuştur ama esas başarısını 2011 yılında bütün DC Evreni'ni içeren New 52 kapsamında yaptığı söylemek yanlış olmaz. DC'nin son birkaç yıldakı en sevilen karakterlerinden olan Harley Quinn'ın ekibe katıldığı zaman da işte bu döneme denk gelir.

Filme geri dönecek olursak, henüz izleyenleriniz olması ihtimaline karşılık "spoiler" vermeden kısaca bir özeti geçelim, Bilindiği üzere çekimleri tamamlanmasına rağmen Batman v Superman'in aldığı eleştiriler sebebiyle yeniden toplanan yapıp ekibi, "daha komik" sahneler çekip filme eklemiştir ve sonuç merakla bekleniyordu. Hatta ünlü film eleştiri sitesi Rotten Tomatoes, BvS'den sonra bu filme de düşük puan verdiği için change.org'da sitenin kapatılması için kampanya başlatıldı, bir Reddit kullanıcısı ise Joker'in filmde fragmanlarda olduğu kadar çok görünmemesi üzerine yapımcı firma olan Warner Bros'a dava açacağını söyledi.

Film vizyona girene kadar çıkan fragmlarda en çok göze batan karakter olan Harley Quinn (Margot Robbie), karakterin yapısı itibarıyle filmdeki komedi unsurlarında başı çekiyor. Will Smith'in de Deadshot karakterine oldukça başarılı şekilde hayat verdiğini belirtmek gereklidir. Harley ve Deadshot, ekibin diğer üyeleri olan Boomerang (Jai Courtney), Killer Croc (Adewale Akinnuoye-Agbaje) ve Diablo (Jay Hernandez), yanlarına hükümet desteği olarak Rick Flag (Joel Kinnaman) ve Katana'yı (Karen Fukuhara) da alıp bu filmin baş kötüsü Enchantress (Cara Delevigne) ve kardeşi Incubus'la (Alain Chanoine)mücadele ediyor.

Ekibin üyelerinin köken hikâyelerine de yer veren ve Jared Leto'nun Joker'inin de sık-



ılıkla göründüğü yapımda, Ben Affleck'in Batman'ı ve Ezra Miller'in Flash'ını da kısa da olsa görme imkânınız olacak. Adam Beach'in canlandırdığı Slipknot karakterini de izleyeceksiniz ama maalesef pek uzun süreyle değil. Yapım aşamasında bazı kararların son anda değiştiği açıkça belli olsa da, Özellikle Harley Quinn ve Joker sahnelerinin, ikili arasındaki ilişkiye başarıyla islediğini ve filmin müziklerini çok beğendiğimizi de eklememiz gereklidir. Henüz izlememiş olanlara bu filmi mutlaka görmelerini tavsiye ediyoruz.

Ayrıca DC'nin Rebirth olayıyla #1'den başladığı Suicide Squad Rebirth'ü ve Jbc Yayıncılık'tan çıkan Suicide Squad Yeni 52: Dost Kazığı cildini dükkanınızda ve internet sitemizde bulabileceğinizi ve bu serilere abone olabileceğinizi de hatırlatmak isteriz.

Önümüzdeki ay yeniden görüşmek üzere! ■





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

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

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



bilecek bir hikâye kurgusu.

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

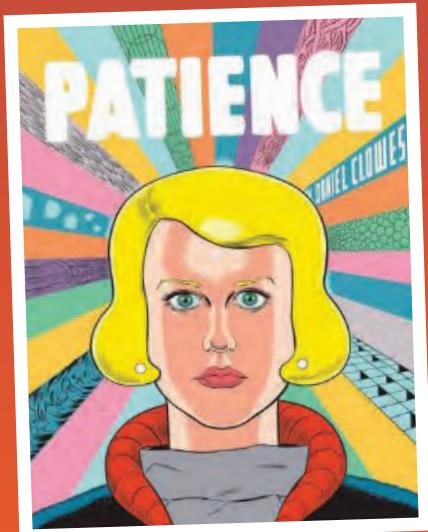
Zaman yolculuğu, bana kalırsa bir yazarın kullanabileceğini en tehlikeli unsurlardan bir tanesi. Hem, amiyane bir tabirle, "suyu çıktı" denecek kadar çok hikâyede yer olması, hem ne kadar dikkatli olursanız olun bir takım mantık hatalarının neredeyse kaçınılmaz olması, hem de bu hikâye kurgusu içinde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

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

hikâyeyin anlatılmasını sağlıyor.

Çizgi romanın, benim için daha ilgi çekici olan kısmı, görselliği ve Clowes'un yaratmayı başardığı görsel anlatı. Biraz yayinevi Fantagraphics'in yayın formatı konusundaki serbest tutumundan da kaynaklanan bu görsellik, Clowes'un geniş sayfalarda geniş paneller, canlı renkler ve neredeyse psikedelik bir atmosfer yaratabilmesini ve hikâyeyi bu görsellik üzerinden aktarabilmesini mümkün kılıyor. Bu durum, zaman yolculüğünün farklı dönemleri resmetmeye yaranın bir unsur olması ile birleşince, ortaya takip etmesi son derece keyifli bir eser çıkarıyor.

Daniel Clowes'un Patience grafik romanının 2016'nın en önemli çizgi roman olaylarından bir tanesi olduğunu söylemek mümkün. Pek çok ödül kazanan ve Amerikan bağımsız çizgi romanları içinde neredeyse bir efsane statüsünde olan Clowes'un eseri, Amerika'da yayımlanmasından çok kısa süre sonra Türkiye'de Karakarga Yayınları tarafından basılmış durumda - bu nedenle, özellikle bağımsız çizgi roman severlerin bu eseri kaçırılmak için hiçbir bahanesi olmadığı rahatlıkla söylenebilir. ■



/AltEvren



Otaku-Chan!

İzlenesi 50 Anime Filmi

Geçen ay, ülkenin içinde olduğu durumlara Grağmen büyük bir emek ve özveriyle gerçekleşen Geek Festival Avrasya'daydı. Manganime Türkiye'den Burak N. Aydın ile GFA'nın tek anime altkültür etkinliğinde Miyazaki Usta'ya bir saygı duruşunda bulunduk. Usta'nın **Prenses Mononoke**, **Ruhların Kaçışı**, **Rüzgârlı Vadî** gibi önemli filmlerinden bahsederken etkinliğe katılanlarla da sohbet etme imkânını kaçırmadık.

İlgincit, dünyada anime dendigiden en önemli ve en ünlü isimlerden biri olan Miyazaki'nın ancak bir ya da iki filmi izlenmiş. Sezon animelerinde ön plana çıkan seriler kaçırılmasa da konu filmlere gelince -özellikle de vizyona gireli söyle on seneyi falan aştysa- izleyici bulmak pek kolay değil anlaşılan. Otaku-chan köşesine başlayalı beri sezon animelerinden kaçırılmaması gerekenleri, geçen senein önemli serilerini ve klasiklerini yazdık darduk. Eksik kalmasın yaz sezonundan da çok kısa bahsedelim:

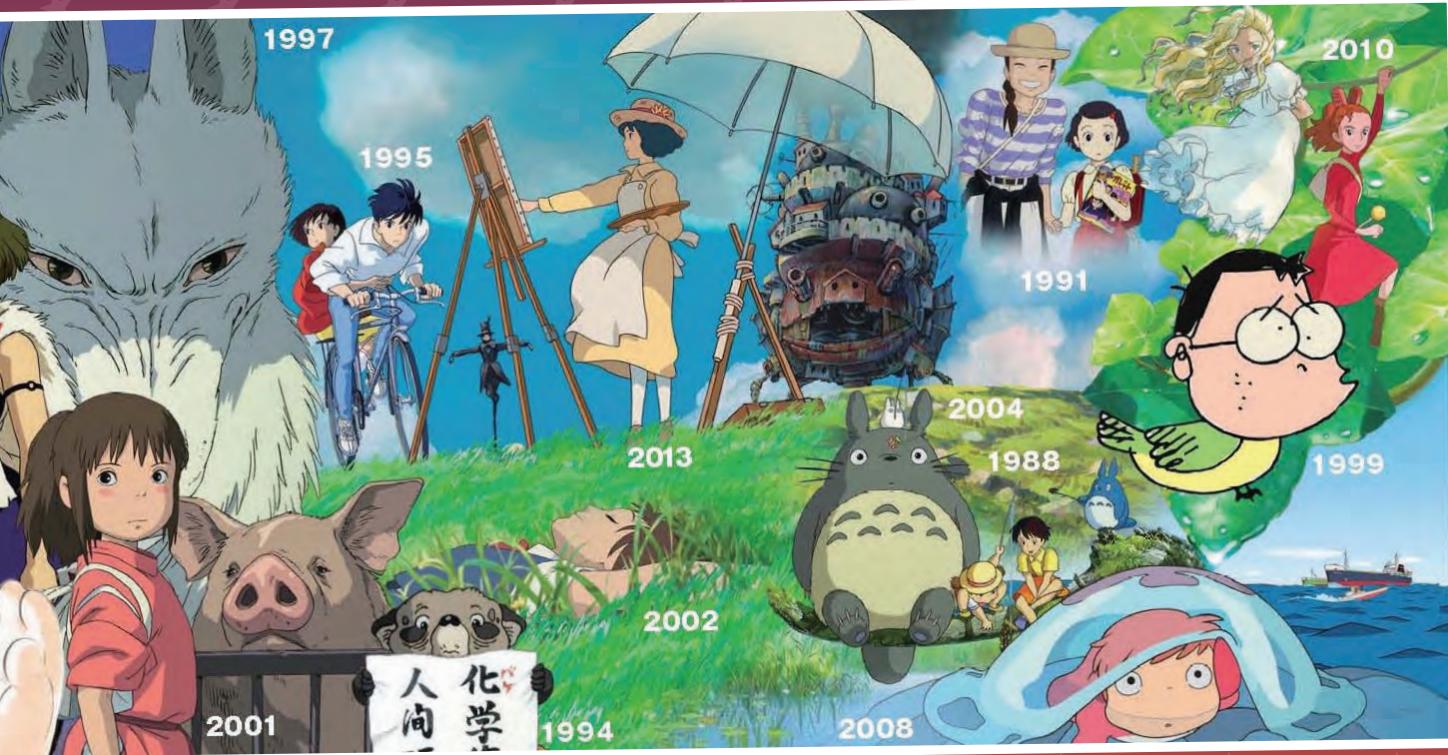
Berserk, **Shokugeki no Souma**, **Danganronpa 3**, **D. Gray Man** gibi bir nevi devam serileri dikkati haliyle çekti. **ReLife**, **Orange**, **91 Days** ve **Mob Psycho** da sezonun kendini gösteren animeri. Fakat bu ayki konumuz kesinlikle

izlenmesi gereken 50 anime film. Temmuzda, Satoshi Kon özel sayımızda, **Perfect Blue**, **Sennen Joyu** (Millennium Actress), **Paprika** ve **Tokyo Godfathers** filmlerinden bahsetmiş, yönetmeni bol bol övmüştük. Satoshi Kon akıl sınırlarını aşip doğrudan yüreğinize hitap eden bir yönetmendi. Abartı gibi gelebilir ama sinemadaki karşılığı için Alfred Hitchcock örnek gösteriliyor.

Bir diğer önemli isim yazının başında da geçtiği gibi Hayao Miyazaki. Miyazaki Usta, Japon animasyonunu dünyaya tanıtan hatta **Ruhların Kaçışı** filmiyle bir de Akademi Ödülüyle taçlandıran büyük biri. **Komşum Totoro** ve **Küçük Deniz Kızı Ponyo**'yla daha çok çocuklara hitap ediyor gibi görünmesine sakın kanmayın. Filmleri her yaştan insana farklı hisler tattırıyor. Doğa ve teknoloji, geleneksel ve yeni gibi bilindik çatışmalara bambaşka yönlerden bakıyor. Çevrenizde anime izlemesini istediğiniz insanlara karşı kullanabileceğiniz en iyi silah. Hem görselliğindeki renk kullanımı, hem insana dair güzel yönleri ortaya çıkarır, biraz da ders veren ama en müthiş kendini keşfetme öykülerini anlatan yönetmendir kendisi. **Rüzgârlı**

Vadi, **Prenses Mononoke**, **Gökteki Kale**, **Küçük Cadı Kiki**, **Kırmızı Kanatlar**, **Yürüyen Şato**, **Ruhların Kaçışı** ve **Rüzgâr Yükseliyor** diğer filmleri. Sözüme inanın hepsi de izlenmesi gereken hatta ülkemizde DVD satışı da olan filmler.

Gelelim Isao Takahata'ya. Kendisi Hayao Miyazaki'nin Ghibli Stüdyosu'ndan ekurisi olur. **Ateşböceğilerinin Mezarı** filmiyle ikinci Dünya Savaşı'ndaki iki çocuğun yaşadıklarını anlatırken bizi ağlamaktan helak eder. Ünlü sinema eleştirmeni Roger Ebert bu animeyi en etkileyici savaş filmlerinden biri sayar. **Dün Gibi** filmiyle kendi çocukluğunu hatırlayan Taeko karakterinin şimdiki hayatında büyük değişikliklere imza atmasını izleriz. Takahata'nın bir drama ustası olduğu, Rotten Tomatoes'un da %100 verdiği bir anime olduğu da hesaba katılırsa kaçırılmaması gereken bir film daha. **Pom Poko** filmiyle doğa konusuna da eğilir ünlü yönetmen. Miyazaki'nin "çok şey öğrendim" dediği Takahata konu drama olunca tüm bekłentilerimizi karşılar. Yakın zamanda vizyona giren **Kaguya Hime no Monogatari** (The Tale of Princess Kaguya) ise Japon masallarından gelme hikâyesi ve



farklı görselliğiyle yine eleştirmenlerden tam not alan bir film.

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

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

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

Yoshiaki Kawajiri **Ninja Scroll** ile aksiyon arayanlar için birebir. Özellikle Basilisk’i sevenler bu serinin köklerinin **Ninja Scroll**’a dayandığını unutmamalı. Daha önce bu filmden uzun uzun bahsettiğimden yönetmenin diğer önemli filmi **Wicked City** ve **Vampire Hunter D: Bloodlust**’ı gözüm kapalı öneriyorum. İlginç bir nokta da yönetmenin 2007 yılında vizyona giren İskoçyalı anime filminin çok beğenilmesi. İzlemek isteyenler için **Highlander: The Search for Vengeance**. Böyle kallavi isimlerden sonra biraz da gençlere yer tanyalım. Miyazaki’nin tahtına en azından görselliğiyle aday gösterdiğim Makoto Shinkai genç ve gelecek vaat eden yönetmenlerden biri. Genellikle bilimkurgu ağırlıklı ilk filmlerinden sonra romantik dramalara ağırlık veren Shinkai insanın yalnızlığı-

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

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

Ve listemize giren son filmler: **Hotarubi no Mori** e kirk beş dakikalık, romantizmin dibine veren, yanınızda mendil kutusu hazır bulundurmanızı salık verdiğim müthiş bir film.

Stranger: Mukou Hadan Ninja Scroll gibi aksiyon arayanlar için. Yakın zamanda vizyona giren **Shisha no Teikoku** (The Empire of Corpses) korku ve gerilim peşindekilere.

Tekkon Kinkreet ayırsız görselliği, stilize dövüşleriyle müthiş. Ve son olarak **Colorful**, **Haibana Renmei** serisini sevenleri memnun edecek bir drama.

Şöyledir saydım da elliyi aşmamışız. Siz bunları izlerken atladığım diğer önemli filmleri ikinci bir listeye yüze tamamlarız. Şimdi deneyimli seyirler.

Not: Söylemezsem çatlarırm. Sonunda **Naruto**’da Kakashi’nin yüzünü gördük. Kyaa * * ■ Merve Çay



• Cosplay Republic •

Cosplay'de Peruk İşinin İncelikleri #2

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

Basit peruk stilleri

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

Yüzünüzü peruga uygun hale getirmek için kesebilirsiniz

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

Kabarmış perugo şekillendirmekten korkmayın

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

Perugo kendi stilinizi ekleyebilirsiniz

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

Kıvırcık ve dalgası peruk işi

Perüğünüzü kıvırcık hale getirmenin belli taktikleri vardır ve inanılmaz kolaydır. Eğer

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

Perugo takma işlemi

Eğer perugo direkt kafaniza taktığınızda taşıntı ve terlemeniz varsa, size güzel bir



Peruk takmadan önce kafaniza peruk başlığı veya çorap geçirin.

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

Peruğunuza doğru şekilde saklamak çok önemlidir

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



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

En uygun peruklar nereden satın alınır?

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



**Charlie Parra del Riego -
Ceyda Doğan Karaş**

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

/cepejderi



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Her oyuna sahip olmak zorunda mıyız?

No Man's Sky'in piyasaya çıkması sebebiyle yaşanan tartışmalar bana eski günleri anımsattı. Oyunun incelemesi sırasında bu konuya değinmeye çalıştım ama incelemenin yerinden çok calmamak için meselenin asıl tartışmasını bu köşeye taşımak istedim. 80'lerde ve 90'larda video oyun sektörü, büyük çabalarla oyunlar yapan geliştiricilerden oluşuyordu ve zaten oyunların bütün dünyada korsan olarak dağıtılması nedeniyle, kayda değer bir kazanç elde edemeyen oyun sektöründe ayda dört beş yeni oyunu ancak görebiliyorduk. Bunların arasında da sevip, oynayabileceğimiz oyunların çıkması büyük şanstı. Dolayısıyla, bir oyun elimize geçince, beğeneceğimiz, seveceğimiz bir detayı arar, onunla vakit geçirmek, eğlencem için kendime bahane bulmaya çalıştık.

90'lardan sonra video oyunları ile tanışan nesil içinse, video oyunlarının her ay yağmur gibi yağması çok olağan bir durum. Bolluk içine doğan bu neslin, video oyunlarını üç beş dakika inceleyip sonra bir kenara atması ve yeni

bir oyuna geçip bu kez onun için 3-5 dakika harcaması ve onu da bir kenara atması artık çok sıradan bir alışkanlık.

Bu seçicilik bir yandan oyun endüstrisi için önemli bir rekabet oluşturuyor. Geliştiriciler oyunlarının tercih edilmesi için daha çok çaba göstermek zorunda kalıyor ve bu da oyun sektörünü geliştiriyor. Sürekli daha iyi oyunlar, daha güzel oyunlar görebiliyoruz. Öte yandan bu tavırın geniş kabul görmesi, video oyunlarını seven gençlerin, video oyunlarının keyfine yeterince varamamasına yol açıyor.

Bir video oyunu da bir film ya da kitap gibidir. İlk sayfasına bakıp kenara attığınızda, kitabın içindeki harika öyküyü kaçırmırsınız. Ya da bir filme girip ilk dakikalarını beğenmeyeince çıktıığınızda, filmin ilerleyen dakikalarında karşınıza çıkacak güzel sahneleri kaçırmış olursunuz. Elbette, her ay yüzlerce hatta binlerce oyunun karşımıza çıktığı bir sistemde, her oyuna saatler harcamak, hangi oyunun neresinden güzel bir detay çıkacağını merak edip

oyunlara ekstra zamanlar ayırmak mümkün değil. O yüzden, doğru oyunu seçmek önem kazanıyor. LEVEL olarak bu noktada oyunculara çok değerli bir hizmet sunarken, ayrıca oyun severlerin bilinc kazanmasına da önem gösteriyoruz.

Bu yeni dünyada her oyuna sahip olmak, her oyunu denemek gibi tutkularдан vazgeçmek gerekiyor. Bazen seveceğiniz ama çok da zaman harcamak istemeyeceğiniz oyunları hiç dönüp bakmadan reddetmeniz gerekiyor ki, bu sayede gerçekten keyif alacağınız oyunlar daha çok zamanınız ve enerjiniz kalısın. Reklamını, videolarını, tanıtımlarını görüp hayran kaldığınız bir oyunu satın almak için acele etmeden önce, onu daha yakından incelemenizi, hakkında yazdıklarımızı okumanızı, oynayan arkadaşlarınızdan yorumlarını almanızı tavsiye ediyorum. Böylece daha mutlu, daha doygun, daha huzurlu bir oyuncu olacaksınız. Bu yeni video oyunları üzerinde, oyuncuların mutlu olabilmesi için başka bir çare göremiyorum. ■





Yer Etkisi Kürsat Zaman

[✉ kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr) [🐦 kursatzaman](https://twitter.com/kursatzaman)

“O kadar bağırtırsan patlar tabii.”

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

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

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

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

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

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

Ya işte böyle, sonra Dark Souls söyle zor, Bloodborne söyle zor demeyin bana.

F1 2016 incelememi okuduysanız oyunu son derece beğendiğimi görmüşsunuzdur, diğer taraftan bu oyun ortalama bir simülasyon tutkunu tarafından bir ay kadar sonra bilgisayardan kaldırılacak ve bir daha da yüzüne bakılmayacak. Bu yüzden iyi bir oyun yapmakla bitmiyor, onu mod desteği vererek yaşatmak da gerekiyor diyor ve bunu konuya da sonraki aya bırakıyorum. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Nasıl tüketiyoruz?

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

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

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

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

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

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





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Güçlü Hayaller

Hayal gücü dediğimiz şey, herkeste var olan ama çoğu zaman kaçtığı, korktuğu; çok azımızın da bizzat içinde yaşadığı, keyif aldığı, gerçekliğin buna ettiği yerde sığındığı bir yerdir. Bize öğretilmiş korkular, ondan uzak durmamızı öğütler. Orada yaşama-nın herhangi bir faydasının olmayacağı düşündür çünkü siğ beyinler. Ama düşünün ve sorgulayan biri için orası tam anlamlı bir cennettir. Orada korkular da vardır ama yüzleşebileceğiniz korkulardır onlar. Çünkü orası size aittir, bilinciniz ki o korkuları yaratan da sizsinizdir ve size dayatılan korkuların orada yeri yoktur.

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

şeylere katlanmak zorunda kalmazsınız orada. Siz nasıl seviyorsanız, nasıl istiyorsanız, her şey söyle olur.

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

bile üstesinden gelmenize imkân tanır. Konuyu tekrar başa saracak olursak, belki sadece eğlenmek, boş vaktinizi "öldürmek" olarak gördüğünüz oyunların içinde neleri yeşertiğinin farkında misiniz? Hayal gücünüzün siz normal, hatta sıradan bir insandan ne derece farklı bir yere taşdığını fark ediyor musunuz? Dünya üzerinde hayata geçmiş tüm güzelliklerin, hayal gücü tavan yapmış insanların birer hediyesi olduğunu da farkındayızdır umarım? Ayrıca, hiçbir şeye sahip olmadığını düşündüğünüz o sıkıntılı anlarda, siz tekrar ayağa kaldırın da hayal gücünüzle yarattığınız o muhteşem dünya olduğunu da biliyorsunuz değil mi? Hatta onu sizden kimsenin alamayacağını, çalamayacağını... Bana inanmıyorsanız, Oscar Wilde'a kulak verin: "Sıradan zenginlik çalınabilir belki, ama ruhunuzda barındırdığınız zenginlikleri asla sizden çalamazlar."

Hayallerine sahip çıkan tüm insanlara: Yüreğinize sağlık... ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



FARKLI TELLERDEN, FARKLI SORULAR

Sonunda bilgisayarımın başına oturdum ve yazmaya karar verd- Bir saniye, yazar olan ben değilim. Yalnızca 1-2 şey sormayı planlıyordum. Oo, çok yanlış giriş oldu. Neyse idare edersiniz diye umuyorum... Senelerdir derginizin takipçi gibiym. Sanırım tam takipçi sayılmam. Birazdan değineceğim konuya beraber belki gerçek takipçi olabilirim. Ama önce girişini bitirmem lazım. Giriş yazmalar falan ben baya derginin yazarlarından havasına girdim sanırım. Girişini bitiriyorum arkadaş, bu böyle olmayacağı!

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

olmaz; istedigin gibi, gönlünden nasıl geçiyorsa öyle olmalı!

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

Soruma gelirsek, yakın gelecekte bu türde piyasayı kasıp kavurur diyebeceğiniz oyun geliyor mu? Gözden kaçırılmış olabileceğim yine bu tarz bir oyun var mıdır acaba?

Açıkçası o tipte, PC'de başka oyun var mı bilemedim ama

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

2. Hotline Miami 3 gelir mi, bilginiz veya tahmininiz var mı? (Giriş ve ilk sorudan sonra çok kısa kaldı buraları paranteze saçımlayarak dolduruyım.)

Gelebilir belki de millet sıkıldı o oyundan artık. Bence gelmesin.

3. Çok uzatmadan, sizleri de merak ettirmeden girişte değiştirdim neden düzenli takipçiniz olamadığım konusuna geleyim. Ben düzenli olarak şehir değiştiren bir insanım ve bu sebeple son 5-6 yıldır düzüstü bilgisayar kullanmak zorunda kalmıyorum. Şimdi bilgisayarı yeni aldığım zamanlar piyasadaki çoğu oyunu iyi kötü oynatabiliyor. Ben de o şartlar altında





derginizi alıyorum, çıkan oyunları takip ediyorum.

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

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

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

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

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

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

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

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

PES ve FIFA kavgası bayağı bir süre önce son bulmadı mı Çağan ya; ben mi yanlış şey yapıyorum? FIFA kazandı, konu kapandı. Biz de kapatalım bu bahsi, tekrar alevlenmesin. (Hazır kurtulmuşuz!)
Galiba bittim. Soracakları, söyleyeceklerim bu kadar. Cevap bekliyorum, hayır'ı kesinlikle kabul etmiyor - Öhm, yani rica ediyorum. Başarılarınızın da devamını dileyeyim, biraz resmi bitireyim. Görüşmek üzere...
Cevap verdik, yayılmıştık, bir de ayın mektubu seçtiğim Çağan; daha ne ister bir insan? Görüşürüz, kendine dikkat et. (Bu da tehdit gibi oldu giderayak...)

Çağan ÇAMLIBEL

MAHMUT KOŞ, DOOM SORUSU VAR

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

Peki neydi o oyunu güzel kılan? Neydi o oyunu 1993'ten beri özel kılan şey? Neden Doom'a benzer bir oyun bulamıyorum? (Bence sorun bende.) İnsanların, "senaryo" konusuna daha

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

Sevgiler, saygılar...

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

Ferit DEMİR

TUNA ABİ'ME

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

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

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

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

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





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



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

2. Abi ben bir Fallout ve Doom hayranıym fakat PS4'te hangisini alacağımı bir türlü karar veremedim. Hangisini almamışım?

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

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

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

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

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

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

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

Kuzey KORKUT

DC FANATİĞİ GELDİ HAANIİMM...

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

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

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

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

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

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

İnternetten biraz baktım, karakterleri özelleştirebileceğimiz. Sizin bu oyundan beklenenleriniz neler?

Benim çok bir bekletim yok zira ilk Injustice üzerine çok da fazla bir geliştirme olamayacak. İlk oyunu da yeterince oynadığım için bir doyuma ulaşım, açılığım geçti. Sevenler elbette ilgilenmel...

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

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

Bu ay biraz sorular keset olduğu için sorularım bu kadardı. Bu son günlerde anca yetistiğim mektubu yayımlarsan çok mutlu olur bunu karne hediyesi sayar ve seneye, TEOG'a moral kaynaklarından biri olarak sayarırm.

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

Burak ORUK

TÜRKİYE'DE OYUN SEKTÖRÜ

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

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

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

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

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





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

Okur İncelemesi

Stardew Valley

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

Gelin oyunun mekaniklerine biraz göz atalım. Oyun alışagelmemiş olduğumuz JPRG kamera açısı ve oynayış şekliy-

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

Oyunun sosyal ilişki kısmasına geldiğimizde ise biraz daha alışılmışın dışına çıkyoruz. Her gün kasabaya inip insanlara hediye verip ve görevlerini yapıp onlarla olan ilişkilerinizi geliştirmeyi sunuyor.

Biriyle ilişkiniz her 2 kalp arttığında bir ara sahne izliyorsunuz. Genelde bu sahne size soru soruyor ve vereceğiniz cevabı göre ilişki artıyor veya azalıyor. İlişkiler bekarlarla 8 kalp, evlilerle 10 kalbe kadar çıkıyor. Bekar olanlarla ilişkınızı 8 yaptığınızda evlenerek 10 yapabiliyorsunuz. Evlendiğiniz kişi evinize taşınıyor. Ayrıca size yemek yapma

gibi ufak numaraları da var. Doğum gününde de hediye vermek bir kaç kat daha fazla ilişki geliştiriyor. O kadar oyunun güzelliklerinden bahsettim. Birazda kötü huylarını anatalım. Oyun kendini açıklama konusunda biraz zayıf kalmış. Ben oyunda ne yapacağımı öğrenmek için 3 kere kayıt değiştirdim ve bayağı wiki'de dolaştım. Ayrıca 1 aydaki gün sayısını bazı bitkileri 2 kere yetiştirmek için yetmiyor bile... Zorluk olarak biraz dengesiz. Bazı şeyler aşırı kolayken bazı şeyler gereğinden daha zor. Ama müzikleri haaaaarika!

Özetlemek gerekirse ben sabah akşam CS, LoL oynamaktan bıktım, GTA V sarmıyor biraz kafa dağıtmaya ve şehir hayatından uzaklaşmaya ihtiyacım var diyorsanız, 24 TL gibi makul bir ücretle oyunu Steam'den alabilirsiniz; kuruşuna kadar hak ediyor... ■



KARAR

ARTI Günümüz RPG'lerinden iyi manada çok farklı, fiyatı çok uygun, mükemmel müzikler

EKSİ Kendini açıklamıyor, zorluk bazı yerlerde biraz dengesiz



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

Ayın Kazananı
Tunahan MELEK





ReCore

#237

1 Ekim'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

ReCore

Joule yüzyıllar
süren uykusun-
dan uyandır-
ında çevreye
bakındı ve
düşündü; bir
şeyler daha
ne kadar ters
gidebilirdi?

BİR TIM BURTON FILMİ

BAYAN PEREGRINE'İN TUHAF ÇOCUKLARI

GİZEMLİ BİR ADA.

TERK EDİLMİŞ
BİR YETİMHANE.

OLDUKÇA TUHAF
FOTOĞRAFLARDAN OLUŞAN
BİR KOLEKSİYON.

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

Fotoğraflar ve metin birbirini
tamamlayarak unutulmaz
bir hikâye yaratıyor.”

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



Ön okuma



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

[f /ithakiyayin](#) [/ithakiyayinlari](#) [/ithakiyayinlari](#)

Genel Dağıtım PUNTO

adore[®]
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü



Profesyonel oyuncuların tercihi

DXRACER

sadece adoremobilya.com'da

