

#253 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Şubat 2018 - 9,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

#553 İLK

METRO EXODUS

SİYAH 2018

AYRICA
Monster Hunter: World | Subnautica | God of War
Lost Sphear | Bridge Constructor: Portal | Darksiders III
Mega Man 11 | Warface: Battle Royale | They Are Billions

Herkese
**300 TL'LİK
PROMO
KODU**
Wrath of Dragon

METRO EXODUS

AYRICA



Muud'una göre özgürce müzik

Geniş Müzik
Arşivi

Reklamsız
Müzik



İlk Ay
Ücretsiz
Premium
Üyelik

Dijital Müzik Platformu
muud

App Store'dan
İndirin

Google Play
'DEN ALIN

HEMEN İNDİR

Premium üyeliğinizi 1 ay sonunda iptal etmezseniz; takip eden aylarda aylık 4,99 TL, 6 aydan sonra aylık 9,99 TL'den ücretlendirilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için: 444 1 444 ve muud.com.tr



20 NİSAN!

Oyunlar için "hype" yapacak bir ortamız kalmadı desek doğru olur. Şimdi söylemesi ayıp olacak ama elimizi sallayınca elli tane oyunla buluşabiliyoruz yaptığımız işten dolayı. Lakin bu bollüğün içerisinde yine de bir takım oyunları ciddi heyecanlarla bekliyor, keşke daha önce piyasaya çıksa diye gün sayıyoruz. Ne zaman çıkışlığını düne kadar bilmemişimiz God of War da bu gruptaydı ve 20 Nisan 2018'i duyduğumuz gibi sevinç naraları attık. Üstelik bu tarih, aylık periyotta yayın yapan mecralar için de son derece güzel bir vakit. (25'i olsaydı elimiz ayağımıza dolaşacaktı; dergi o vakitte çoktan baskında oluyor.)

God of War konusunu bir kenara bırakacak olursak, Metro: Exodus'u da bir sonraki aşamada hype trenine koyabiliriz. Metro'nun bu iddialı oyununu da o kadar çok merak ediyoruz ki kapağa taşımaktan kendimizi alamadık. Bu ay iki tane de dosya konusu hazırladık –ki ikisi de bir hayli içimize sindi. Bir tanesinde oyun dünyasının geçmişiyle, şimdiki durumu özetledik, bir diğerinde de oyun dünyasının en garip oyunlarını masaya yatırdık.

Her ne kadar ani bir erteleme ile bu ayın programından çıkışmış olsa da Ni No Kuni 2 olmadan da inceleme sayfalarını dolu dolu size sunmayı başardık. Monster Hunter: World, Subnautica, Lost Sphear, The Inpatient ve daha birçok oyunun incelemesi ilerleyen sayfalarда okunmayı bekliyor.

Posterler dışında bu sayıyla birlikte herkese NTTGame'in iddialı yeni mobil oyunu Wrath of Dragon promosyon kodu dağıtıyoruz. Oyuna 1-0 ileride başlamak için mutlaka bu kodları kullanın. (Kodlar sadece derginin basılı versiyonunda var; şu an dergiyi tabletinden, telefonundan okuyanlar "kodum nerede?" diye sormasın.)

Sizi LEVEL'ınızla baş başa bırakıyor, gelecek ay görüşmek üzere diye sözü bitiriyorum. Hoşçakalın!

Not 1: Yillardır bizimle birlikte olan derginin demirbaşlarından Ertekin, bu ay itibarıyla LEVEL'a veda ediyor. Şimdiye kadarki tüm emeği için kendisine çok teşekkür ediyoruz.

Not 2: Bu ay itibarıyla dergide cüzi bir fiyat artışına gitmemiz gerekti. Size dört poster sunmaya devam etmek için bu artışı mazur göreceğinizi düşünüyoruz. Kusurumuza bakmayın.

Tuna Sentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

PROMO KODU

Wrath of Dragon promo kodu için detaylar 14. sayfada...

LEVEL EKİBİ



Emre Öztinaz

PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınılaşmaya başladığ) mobil oyun geliştircisi. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldırın görsel yönüne. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr

@eoztinaz



Kürsat Zaman

PC/PS4/XONE

Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılmış organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayati boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkma. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

@kursatzaman

@kursatzaman



Cem Şancı

PC

LEVEL'in en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazlarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yediştiriyor. Mescilere üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıtı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyor.

@cem_sanci

@cemsanci



Ertuğrul Süngü

PC/X360

Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

/ertugrul.sungu

@ErtugrulSungu



Ertekin Bayındır Enes Özdemir

PC/PS4

Kendini bildi bileli oyun oynar, pis oynar, ölüme oynar. Özellikle epik oyunların hastasıdır. Korku oyunlarıyla da arası fena değildir ama aşırısından da uzak durur. (Net tırısıyor!) Arada bir dergiye gelip Resident Evil över, oyununu alır gider. Hem oynar, hem yazar. Yazar tarafı da LEVEL'la başlamıştır ve hala devam etmektedir.

ErTekK

ErtekK



PC

Atarı neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmuştu. Kendisi hala bir Lol'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşın süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

@Ghostshoot

@enesozdemir1907

LEVEL

#253 Şubat 2018

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürsat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Çantı Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
İlker Karas
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@dognburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkin
Finans Direktörü: Didem Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun Güven

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@dognburda.com

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

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 Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri Mat. Tel: 0 212 449 63 63

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 yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@dognburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@dognburda.com - www.dognburda.com

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



*the
dark
side
of
Japan*

Yeni MT-07'nin karanlık cazibesine direnemeyeceksiniz.

Sıvı soğutmalı 698cc 2-silindirli 75hp motorun gücünü ve çevikliğini hissedin. Daha iyi bir sürüş pozisyonu için yenilenen gövde tasarımı ve sportif ön çatal ayarları ile MT-07'yi test ederken heyecan duyacaksınız. Yeni nesil MT tarzı, keyifli bir sürüş deneyimi için yüksek performans ve olağanüstü yakıt verimliliği sunar.

Yeni MT-07; karanlık hiç bu kadar çekici olmamıştı.

www.yamaha-motor.com.tr



MY GARAGE
BUILDING BIKES TO BELIEVE IN

Download on the
App Store

GET IT ON
Google play

 **YAMAHA**
Rev's Your Heart

METRO

EXODUS

Karla kaplı bir dünyada güneşin
peşinden gitmeye hazır mısınız?

Sayfa
42

#253 İÇİNDEKİLER

03 Editörden

04 LEVEL Ekibi

08 Takvim

10 Küheyylan

12 Haberler

İLK BAKIŞ

18 Mega Man 11

22 God of War

24 Darksiders III

26 Fade to Silence

27 Tannenberg

28 The Council

29 They Are Billions

DOSYA KONUSU

32 Oyun Alışkanlıklar

42 Metro: Exodus

50 Kafası Çook Güzel Oyunlar

RPG Günlükleri

Big Boss

İNCELEME

58 Monster Hunter: World

62 Subnautica

64 The Inpatient

66 Street Fighter V: Arcade Edition

67 Finding Paradise

68 Bridge Constructor Portal

69 Life is Strange: Before The Storm Ep3:

Hell is Empty

70 Nine Parchments

72 Lost Sphear

73 Emily Wants to Play Too

74 Reigns: Her Majesty

76 Knowledge is Power

77 Shadowhand

78 Kopanito All-Stars Soccer

78 Two Worlds II:

Echoes of the Dark Past

79 Gorogoa

80 Real Farm

80 Fire Pro Wrestling World

82 Mobil incelemeler

85 Online

86 Warface: Battle Royale

87 War Thunder: La Resistance

88 PlayerUnknown's Battlegrounds

90 Sihirdar Postası

93 Donanım

96 Teknik Servis

99 Kültür & Sanat

100 Sekiz

102 Film, Kitap, Müzik

104 Çizgi Dünyalar

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazları

114 LEVEL 254

adore
mobilya®

DXRACER®

DXRacer Türkiye
Distribütörü



**Profesyonel Oyuncuların
1 Numaralı Tercihi**

DXRacer Oyuncu Koltukları, **sadece** adoremobilya.com'da



Şubat

2 Şubat

EA Sports UFC 3 (PS4, Xbox One)

6 Şubat

Shadow of the Colossus (PS4)

8 Şubat

Civilization VI: Rise and Fall (PC)

9 Şubat

Dragon Quest Builders (Switch)

13 Şubat

Dynasty Warriors 9 (PC, PS4, Xbox One)

Owlboy (Switch, PS4, Xbox One)

Radiant Historia: Perfect Chronology (3DS)

Kingdom Come: Deliverance
(PC, PS4, Xbox One)

Ortaçağ'da sıradan bir vatandaş olmak
hiç bu kadar çekici(!) olmamıştı...

15 Şubat

Secret of Mana (PC, PS4, Vita)

16 Şubat

Bayonetta 1 + 2 Collection (Switch)

Fe (PS4, Xbox One, Switch, PC)

20 Şubat

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

22 Şubat

Pac-Man Championship Edition 2 Plus (Switch)

27 Şubat

Payday 2 (Switch)

TAKVİM



DJI Copilot



Notebook olmadan yedekleyin...



Drone,
Kamera,
Aksiyon
Kamerası

Notebook olmadan
Sd ve Micro Sd kartınızın
icindekileri yedekleyin.



- Dahili bataryası ile 3 saat kulağızım.
 - Suya, toza ve dövmeye karşı dayanıklı.
 - USB' den bağlı cihazları şarj edebilme.



Daha fazla bilgi için lacie.com

MacOS™, WinOS™
iOS™ ve Android™
ile uyumlu



KÜHEYLAN

Bir konuya dikkat çekmek gerekirse, küresel ısınmaya birlikte ülkemizdeki kar yağışının azalmış olması bize yakında temiz su kaynaklarının tükenmesi olarak dönüş yapacak. Kar suyu mühîş bir su deposuken, şarılı şarılı yağan yağmur saklımak için onlarca baraj gerekiyor. Baraj yoksa, su rezervi de yok. Eh, kar da ayakta kalacak! Saygilar...

Geçen ay neler oldu neler...

- Kürsat'ın tansiyonu hem düştü, hem de çıktı gibi bir şeyler oldu. Bize bir takım rakamlar söyledi, baktık arası hiç açık değil, yat uyu değil, uyudu düzeldi.
- Emre baktı Blizzard yeni bir Warcraft oyunu hazırlamıyor, kendisini Unity'ye verdi, kendi oyununu tasarlamaya başladı.
- Tuna The Inpatient oynayayım derken akıl hastası oldu, emekliye ayrılacağını açıkladı.
- Ertekin anı bir kararla LEVEL macerasını sonlandıracığını bildirdi. Veda yazısı derginin sonlarında olmalı.
- Tolga, Tuna'yı Nintendo Switch almakтан geri döndürdü. Tuna yine de uzaktan da olsa Switch'e göz kirpmaya devam ettiğini belli etti.
- Ünlü YouTuber Logan Paul, Japonya'nın ünlü intihar ormanında bir ceset bulup bunu videosunda paylaşınca yuhalandı, taşlandı, YouTube projelerinden uzaklaştırıldı, bir şeyler oldu, biz neyse...
- Ve son olarak, LEVEL durdurulamaz yükselişine devam etti. Dergi birçok noktada bulunamadığı için okurlar isyan etti, herkes NII sitesine yönlendirildi. (LEVEL Dergisi diye arayın, son sayınızda kargo ücreti olmadan gelsin!)



Gonca Vuslateri'den
mesaj var



Okurlarımızdan bolca Instagram etiketi alıyoruz. İlk Gonca Vuslateri'nin bizi takip ettiğinden de pek haberimiz yoktu açıkçası, şaşırmadık dersek yalan olur. Sevgili Gonca'ya selamlarımızı ve teşekkürlerimizi iletiyor, Türkiye'deki diğer ünlü simalardan da benzer hareketler bekliyoruz.



Parkeler dolusu LEVEL

Türkiye'nin bir İlinden bize koleksiyonunu gönderen Salih Eren Birincioğlu, "2013'ten beri LEVEL alıyorum. Sadece 6-7 sayınızı kaçırıldım; o da genelde yaz ayları rehavetten dolayı. Derginizle babam sayesinde tanıştım, o günden beri de bırakmadım. Şimdi kocaman bir koleksiyonum olası, taşıması bile zor; hepsini kartonlarıyla özenli şekilde saklıyorum. Beraber nice senelere!" diyor. LEVEL'dan bolca selam Salih!

Küçük bir quiz...

1. Eğer bir oyunun kaynak kodlarını alıp tüm öğelerini ve senaryosunu değiştirdiğinizde yeni bir oyun mu yapmış olursunuz, yoksa aynı oyunu tekrarlamış mı?
 - A. Yeni oyun elbette.
 - B. Yeni oyun diyecek.
2. Her şeyi yapabilen bir varlık, kendisinin bile bitiremeyeceği zorlukta bir oyun hazırlayabilir mi?
 - A. Dark Souls gibi evet.
 - B. Tam aynısını diyecektim!
- C. Beyler oyuna gelmeyin, bu da ünlü bir paradokstan devşirme...

Son soru: Çoğu kişinin sizin sahip olduğunuzdan fazla oyuna sahip arkadaşı vardır.

- A. Olabilir, bana ne?
- B. Soruyu göremedim.
- C. Off, bu da bilimsel bir başka paradoks. Ne biçim test bu be!

Herkese saygılar, testi öyle ya da böyle geçtiniz.



Duvar kağıdı

Halil Talha Kandemir, dağınık yatağıyla birlikte duvarındaki poster koleksiyonunu bizimle paylaştı. Resmen bir duvar kağıdı gibi bulunduğu duvari şenlendiren posterlerimiz, ayarlasanız bu kadar lılyı sızmazdı. Yalnız God of War posteri biraz aşağıda mı kalmış, ne?



Bir cevap, bir tanım!

Oyunun kuralını değiştiriyoruz; bakalım aşağıdaki oyunun senaryosunu tahmin edebilecek misiniz?

1. The Inpatient

- A. Bir adam bir hastaneye gider ve buradaki kadınların aklını başından alır.
- B. Bir adam, iki hastaneye gider ve kadınların ilk hastanedeki aklılarını başından alır.
- C. Bir adam, bir hastaneye gider, her şey sarpa sarpa, hafızasını yırtıldığıne mi lanet etsin, ne yapsın bilemez...

2. Monster Hunter World

- A. Kocaman bir yaratığın, insanları evcilleştirme öyküsü.
- B. Ufacık bir adamın, bin bir çeşit yaratığı yakalama hikayesi.
- C. Ufak mı, kocaman mı olduğu göreceli olan bir varlığın, insanlar ve yaratıklar üzerine köy köy gezip söyleşi yaptığı, ufuk açan bir eser.

3. Street Fighter V: Arcade Edition

- A. Burdur Çeltikçi İlçesinde sokak dövüşü eğitimi alan delikanlıkların kıyasiya mücadelelesi.
- B. Atari salonunda çıkan büyük bir kavga turnuvası dönüşmesi.
- C. Ryu, Ken falan derken 1800'lardan beri süregelen bir oyunun son versiyonu.

Cevaplar mı? Gelecek sayıda!





Devlerin önünü kesmede ikinci sezon heyecanı!

Shingeki no Kyojin adıyla tanıdığımız ama Japonca bilmeyenlerin bu ismi hatırlaması zor olduğundan, Attack on Titan ismiyle hayatımızda yer eden ünlü anime serisi, 2016 yılında bir oyuna kuşmuştu ve kendisine dergimizde de yer vermiştık. Yıl 2018 olduğunda, animenin üçüncü sezonunu beklerken, oyunda ikinci perde yerini almak üzere: Attack on Titan 2 bir ay sonra PC, PS4, XONE ve Nintendo Switch için piyasaya çıkmış olacak. Enteresan bir biçimde PS Vita da es geçmemiş...

İçerinde Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert gibi ünlü isimler yanında, Oruo Bozad, Petra Rall, Gunther Schultz, Eld Gin ve Moblit gibi yan karakterlerin de bulunacağı 30'dan fazla ismi kontrol edebildiğimiz oyun, bizi animenin ikinci sezona buluşturmayı hedefliyor. Yani animedeki ünlü savaşlar, önemli sahneleri oyunda görecek

ve bunlarda rol sahibi olacağız. Hatta orangutan benzeri akıllı Titan'la da anime'de olmadığından daha çok etkileşime gelebileceğiz.

Oyun yine önceki Attack on Titan yapımı gibi bolca Titan avlamaya yönelik bizi. Karakterlerimiz ünlü 3D Manevra ekipmanlarıyla Titanlara saldıracak ve zayıf noktalarını bularak onları aşağı etmeye çalışacak.

Bölüm aralarında bir güzellik olsun diye bu defa oyuna Town Life adında bir kısım da ekleniyor. Burada NPC'lerle konuşmak mümkün olacak, ayrıca karakterimizi geliştirip ek görevler de alabileceğiz.

Attack on Titan'ın animesini izlememiş olanların pek keyif almayacağı yeni oyunuumuza hazırlanmak ve mükemmel de bir tecrübe yaşamak için, herkesi Attack on Titan'ın yayılanan iki sezonunu izlemeye davet ediyoruz!



NTT GAME

Herkese
300 TL'lik
Promo
Kodu!

WRATH OF DRAGON

Serüven başladı!

Başta Türkiye olmak üzere Avrupa ve Amerika'da online oyun yayıncılığı yapan NTT Game firması Knights of Dungeon'dan sonra 2. mobil oyunu Wrath of Dragon'ı oyun severlere sundu. Android ve iOS işletim sistemleri üzerinden oynanabilecek ARPG (Aksiyon Rol Yapma Oyunu) türündeki Wrath of Dragon hem Türkiye, hem de Avrupa'da aynı anda 4 Ocak tarihinde tam sürüm olarak yayınlanmaya başladı.

Sürükleyici ve Eğlenceli RPG Deneyimi

Asya versiyonunda 1.000.000 – 5.000.000 arası indirme sayısına ulaşan Wrath of Dragon'da amacımız savaşlardan elde edeceğimiz ekipmanları geliştirmek ve paralı askerlerimizin desteği ile diğer oyunculara karşı yapacağımız mücadelelerden galip çıkarak sıralamanın zirvesine ulaşmak. Bakıldığına hedef kolay gibi görünse de sıralamanın zirvesine giden yol oldukça çekişmeli ve heyecanlı olacak.

Wrath of Dragon içerik açısından oldukça geniş ve tatmin edici. Sizi oyunda tutacak ve aynı zamanda da eğlendirecek birçok sistem ve özellik bulunuyor. İşte bunlardan bazıları;

- * Klan Sistemi ve Klan Savaşları
- * Kale Savaşları
- * 4 Farklı PvE Modu

* 300'den fazla Paralı Asker
* 4 farklı zorluk modunda 168 Savaş Alanı
* Büyücü, Savaşçı, Suikastçı ve Okçu olmak üzere 4 Ana Karakter
* Essiz Beceri ve Kombo Sistemi
* Kahraman ve Ekipman Geliştirme Sistemi
* Detaylı Görev Sistemi
Yukarıda bahsettiğimiz içeriklerin bazıları Wrath of Dragon'in açılışında yer almıyor. Yapımcı firmaların bu içerikleri ilerleyen dönemde gerçekleştireceği çalışmalar ile oyuna ekleyeceği belirtildi.

Wrath of Dragon sunduğu içeriklerin yanı sıra sahip olduğu sistemsel bir özelliği ile de dikkat çekiyor. Diğer ARPG oyunlarının aksine, Wrath of Dragon'da diğer kullanıcılar ile Gerçek Zamanlı PvP yapabiliyorsunuz. Yani arenaya girdiğinizde karşınıza çıkan rakip bilgisayar tarafından değil, kullanıcı tarafından canlı olarak yönlendiriliyor olacak.

Knight Online Efsanesinin Mobil Versiyonu mu?

Sizlere oyun hakkında ek bir bilgi daha verelim; Wrath of Dragon'un yapımcısı, Türkiye'nin efsane MMORPG'si Knight Online'ın da yapımcılığını üstlenen MGame firması. Bakalım Wrath of Dragon'da abisi Knight Online gibi Türkiye'de bir efsane olabilecek mi? ♦

Kod rehberi

1. Wrath of Dragon'a ilk defa giriyorsanız ilk olarak eğitim bölümünü tamamlayın. Hali hazırda eğitim bölümünü tamamlaymışsanız bu maddeyi atlayabilirsiniz.

2. Ana ekranda sağ üstte bulunan butonlar arasındaki "Ayarlar" sekmesine tıklayın.

3. Karşınıza çıkan ekranda üst menüden "Müşteri Hizmetleri", sonrasında ise "Kod Kullan" butonuna tıklayın.

4. Açılan pencereye sahip olduğunuz 9 haneli Wrath of Dragon promosyon kodunu girin ve Tamam'a tıklayın. Girdiğiniz kod doğru ise "Eşya Posta Kutusuna Gönderildi" uyarısı karşınıza çıkacak.

5. Kodunuzu başarılı bir şekilde girdikten sonra yine ana ekrana dönün ve "Ayarlar" butonunun solunda bulunan "Mesaj Kutusu" ikonuna tıklayın. Bu kısımda ödülleriniz kategorilere ayrılmış durumda olacak. Her kategoriye giriş yaparak ödüllerinizi alabilirsiniz.

Kod İçeriği

- ♦ 500 Yakut
- ♦ 500 Kalp
- ♦ 500.000 Altın
- ♦ 50 Süpürme Bileti
- ♦ 100 Mavi Taş
- ♦ 1x 5-6 Yıldız Paralı Asker Kutusu

Kullanım koşulları

- ♦ Kodların Son Kullanım Tarihi 31 Aralık 2018'dir.
- ♦ Kodlar her hesapta sadece 1 kez kullanılabilir.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Daha çok Mısır, daha çok eğlence

Geçtiğimiz ayın 23'ünde AC Origins ilk DLC paketine kavuştu. The Hidden Ones adındaki bu paket ile birlikte AC Origins'in sonlandığı noktadan 10 yıl sonrasında gitmek, Romalıların ele geçirdiği yeni bir bölge olan Sinai'de maceradan maceraya koştuğ. Peki bundan sonra bizi neler bekliyor? Öncelikle takvimi 20 Şubat'a alıyoruz. Görüyorum ki Discovery Tour, bu tarihte tüm AC Origins sahiplerine bedava olarak sunulacak. İsminden de tahmin ettiğiniz üzere bu oyun modu,

daha önce Ubisoft'un açıkladığı "müze gezisi" modundan başkası değil. Eğitim odaklı Discovery Tour, özellikle Mısır'ın tarihini merak edenler için değişik bir tecrübe olacağa benzeyiyor. (Biz bir hayli merak ediyoruz!)

6 Mart tarihinde ise The Curse of the Pharaohs sahneye çıkıyor. Mısır mitolojisine odaklanacak olan bu DLC'de bolca firavun, bolca Mısır mitolojisinden fırlamış yaratık göreceğiz. Sinai'nın hemen güneyinde yer alan The Valley of the Kings bölgesinde geçecek olan The Curse of the

Pharaohs, The Hidden Ones DLC'siyle birlikte gelen 5 birimlik seviye artışı 10 birim daha artıracak. Yani karakterimizi 55. seviyeye kadar taşıyabileceğiz. (Oyunu alenen RPG haline getirdiler.) AC Origins'den vazgeçemeyenler için bu gayet güzel bir haber tabii. Bahsi geçen tüm bu DLC'ler oyunun Season Pass'ine dahil lakin tek tek de satın alabiliyorsunuz. Eğer yılın oyunu olarak seçtiğimiz AC Origins'i henüz denemediyseniz, oyunu denemek için bundan daha iyi bir zamanlama olamaz... ♦

HTC VIVE PRO

Sanal gerçekliğe güncelleme

Bizce sanal gerçeklik olayının "her eve girmesi" için henüz biraz daha vakit var. Zaten HTC de bu yeni ürününü tanıtmken, "VR hastaları" için hazırladığını gizlemiyor. Geçtiğimiz ay CES 2018'de açıklanan HTC

Vive Pro, her anlamda Vive'ı bir ileri aşamaya taşıyan bir sanal gerçeklik gözlüğü. Gözluğun tasarımını ve teknik özellikleri yenilenmiş durumda ve ek olarak da entegre kulaklıklarla birlikte geliyor.

Vive'in sahip olduğu 2160X1200 piksel çözünürlük, Vive Pro ile birlikte %78 oranında artarak 2880X1600 piksele ulaşıyor. PPI degeri de 615 olarak güncellenmiş. (%37'lik bir artış da burada var.) Cihazın sahip olduğu 110 derecelik görüş açısı ise değişime benzemiyor. Gözluğun tasarımını da elden geçirilmiş ve artık daha konforlu bir kullanım sunuyor. Cihazın ön kısmındaki ağırlık odağı değişti, daha fazla ayar

ile gözluğun kafaniza uyumu artırılmış. Güncellenmiş PSVR'da da dikkat çeken entegre kulaklıkları olayı, Vive Pro'da bir adım daha ileriye taşınmış. Vive Pro'daki kulaklıklar entegre amfiye de sahip ve çok daha sağlam bir ses tecrübesi yaşayacak gibi gözükmek. Vive Pro'nun yanında HTC, hem Vive'da, hem de takipcisinde kullanılabilen Vive Kablosuz Adaptörü de duyurdu. Kablosuz bir VR keyfi gerçekten hayal gibi ama bakalım, kesinti olmadan VR tecrübesi yaşayabilecek miyiz? Vive'in Viveport arayüzü de Viveport VR ile değiştiriliyor. Bir havaalanını andıran görüntülemeyle daha fazla özelliğe ev sahipliği yapacak olan yeni arayüz, yapımcıların ürünlerine ufak demolar koymalarına da olanak tanıyacak. Tüm bu yeniliklerin ne zaman kullanıcılara sunulacağı ve fiyatlarının ne olacağı ise henüz belirlenmemiş değil. ♦



SON DAKİKA!

- ◆ Epic'in bedava oynanabilen 3D MOBA oyunu Paragon, her an kapanabilir. Birçok güncelleme ile oyunu geliştirdiklerini açıklayan Epic, bunlara rağmen bir türlü oyunun yayına laşmadığından şikayetçi.
- ◆ Nintendo, Nintendo Labo'yú duyurdu. Mukavva oyuncakları Switch'in ekranı ve gamepad'leriyle birlikte kullanmamıza olanak tanıyan bu icat hem pahalı, hem de kitlesi biraz şüpheli gözüktü bizlere. Yine de Japon halkı kesinlikle bayılacaktır.
- ◆ Aralık ayında çıkışması beklenen Shenmue 3 2018'e ertelemişti hatırlarsınız. Yu Suzuki'nın davetli olduğu bir etkinlikte de oyunun hazırlıklarının gayet iyi gittiği ve bir çıkış tarihi açıklanacağı belirtildi.
- ◆ Geçtiğimiz ay Witcher 3'ün yapımcılarının yeni oyunu, Cyberpunk 2077'den resmi Twitter hesabından *beep* şeklinde bir Twit paylaşıldı. Ardından firmaya yapılan görüşmelerden de oyunun E3 2018'de görücüye çıkabileceğü ihtimali doğdu.
- ◆ İki yıl önce fısı çekilen Fable'in yaratıcısı Lionhead Studios, Fable'in sonunu getirmiştir benzeri. Microsoft Forza Horizon'ın yapımcısı Playground'ı yeni bir Fable oyunu yapmak üzere görevlendirdi. Bakalım bu yeni Fable hakkında yakın zamanda bir bilgiye ulaşabilecek miyiz...
- ◆ Eğer halen Final Fantasy XV'i oynamadısanız, Royal Edition'ı beklemenizi tavsiye ederiz. Oyun'a gelen tüm DLC'lerin yanında Insomnia City Ruins'de yer alan yeni bir zindanı da içinde barındıracak olan Royal Edition, oyuna FPS kamerası ve Cape Caem ile Atlissia arasındaki Royal Vessel'ı kontrol etmemize de olanak tanıyacak. Oyun PC, PS4 ve XONE için hazırlanıyor; çıkış tarihi ise belirsiz.
- ◆ House of the Dead'i hatırlar mısınız? Bu oyunu atarı salonlarında oynamak büyük bir keyifli ve Sega, Scarlet Dawn takılarıyla yeni bir HoD'yi Japonya'daki atarı salonlarına getirmeyi planlıyor.
- ◆ Eğer Dark Souls'a doyamadısanız, gözünüz 25 Mayıs'ta olsun. Gelistirilmiş grafikleriyle Dark Souls Remastered, PC, PS4, XONE ve Switch için bu tarihte piyasada olacak.
- ◆ Eğer Assassin's Creed serisinin en iyi oyunlarından biri olan Black Flag'i beğendiyseniz ve devamı sayılan Rogue'u oynayacak fırsat bulmadısanız, oyunun Remastered halini Mart ayında PC, PS4 ve XONE için satın alabilirsiniz.
- ◆ Dynasty Warriors serisini oynayanların yakından tanıdığı Three Kingdoms çağrı, Total War serisiyle birlikte bir stratejiye dönüştür. Total War: Three Kingdoms bizi antik Çin'e götürürecek. Oyunun PC'de 2018 sonunda çıkışını bekleniyor.



TWO POINT HOSPITAL

Theme Hospital'ın ardından...

Zamanında –ki bahsettiğimiz 1997 yılı oluyor; biraz 20 yıl öncesi- Bullfrog adında bir oyun firması vardı. Bu yapımcının akıllarda kalan en eğlenceli oyularından biri de Theme Hospital'dan başkası değildi. Hem esprili, hem de simülasyon kısmı önem arz eden bir hastane kurma oyunuydu Theme Hospital ve o dönemde bu oyunu oynayanlar, kolayına anılarından uzaklaşmadı. Theme Hospital'in yaratıcılarından iki kişi, Mark Webley ve Gary Carr, bir süre önce İngiltere'de bağımsız bir oyun firması kurdu: Two Point Studios. Yapımcıların hummalı bir şekilde üzerinde çalışıkları oyun da Theme

Hospital'ın takipçisi Two Point Hospital'dan başkası değil...

Theme Hospital'ın şışen kafa sendromunun yerine, bu oyunda kafaları birer ampule dönüşen hastalar başrolde olacak. Burada da İngilizce bir kelime oyunu var: "Light-Headedness". Ayrıca ekran görüntülerinden gördüğümüz üzere hastalarımız daha da mistik hastalıklara yakalanabilecek. Mesela mumyaya dönüşmek gibi...

Yine eğlenceli ve esprili dolu bir oyun olacağının açıklanan Two Point Hospital, etrafta pek fazla göremediğimiz bir türde iyi bir ekleni olacağına benziyor. ♦

UBISOFT

GIST 2018'de Ubisoft rüzgarı esecek

U mayoruz ki dergiyi tam ayın 1'inde almışsınızdır çünkü büyük bir haberimiz var. 1-4 Şubat arasında İstanbul'da gerçekleştirilecek olan GIST 2018'de Ubisoft ünlü iki oyunu ve büyük bir turnuvayla yer almaya hazırlanıyor. (Şayet ki dergiyi ayın 5'inden sonra aldıysanız, her şey için geç kaldığınızı da bilin.)

Ubisoft GIST 2018'de Far Cry 5 ve The Crew 2 oyunlarını oyuncularla buluşturacak. Her iki oyun da oynanabilir olacak ve oyuncular bu iki büyük oyunu tecrübe etme şansı yakalayacak. Ayrıca LEVEL'in yılın oyunu olarak belirlediği Assassin's Creed Origins de yine oynanabilir olarak fuarın yer alacak. 3-4 Şubat tarihlerinde ise

ilk Türk Rainbow Six Siege turnuvası gerçekleştirileceği açıklandı. 18 yaşından büyük herkesin katılabileceği bu turnuvada sürpriz ödüller kazanma imkanı olacak ve kazanan takım, GIST 2018'in en iyi Rainbow Six Siege takımı olarak belirlenecek.

Ubisoft'un Türkiye'deki bir fuara böylesine büyük bir destek vermesi gayet güzel bir gelişme ve diğer firmaların da zaman içerisinde fuarın yerini alacağını tahmin ediyoruz. ♦



UBISOFT

GIST
GAMING İSTANBUL

DARKSIDERS III

War ve Death ile yaşadığımız maceraları unutamayanlar için şimdi
Fury ile tanışma zamanı...

Sayfa
24

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** megaman.capcom.com **Çıkış Tarihi** 2018

Mega Man 11 4 ★★★

30 yıllık bir efsane yeniden doğuyor...

Eski ve efsaneleşmiş oyunlar söz konusu olduğunda, rahatlıkla ilk beşe girebilecek olan Mega Man serisi, garip bir şekilde, özellikle ülkemizde bir Mario kadar bilinmez. Bunun birçok sebebi olabilir ama bizler tarafından yeterince benimsenmemesi, onun bir efsane olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bugüne kadar 50'den fazla oyunuyla birbirinden farklı platformlarda kendisini gösteren Mega Man serisi, 2018 yılı bitmeden 11. oyunu ile piyasada olmayı hedefliyor. Biz de sizleri seriden biraz uzak gördük, dedik ki durun, biraz Mega Man anatalım, firını ıstalım. Efendim Mega Man serisinin kökleri 1987 yılına kadar gidiyor. Japonya'da "Rokkuman" yani Rockman olarak da bilinen karakterimiz, Capcom tarafından Nintendo Entertainment

System (NES) için yaratılmış tatlış mı tatlış bir robotun hikâyесini anlatıyor. Fakat bu hikâyeler de kendi içerisinde farklı yönlerde doğru dağılıyor. Bunların en başında Classic Mega Man diyeceğimiz seri yer alıyor ki Mega Man 11 de bu serinin devamı olarak piyasaya çıkacak. Diğer tarafta Mega Man X, Mega Man Zero, Mega Man ZX gibi farklı dünyalar yer alıyorken, Mega Man Legends, Mega Man Battle Network ve Mega Man Star Force şeklinde sıralanan diğer dünyalar da bize göz kiriyor. Anlayacağınız, Mega Man dünyası o kadar büyük ki içerisinde kabul olmamak bir hayli zor. Oyunumuzun orijinal serisi olarak adlandırılabilceğimiz The Classic Mega Man serisi, 1987 ile 1997 yılları arasında numerik olarak

ilerleyen bir yapı sunarken, 1998 yılında tanıdığımız Mega Man & Bass, hikâyeyi farklı bir yere taşıdı. Aradan geçen sekiz yılın ardından ana seri ile ilgili hiçbir oyun çıkarmayıp, tamamen Mega Man X, Zero ve ZX hikâyесine gömülüen yapıp, ancak 2006 yılında Mega Man Powered Up ile ana hikaye dönüş yapmıştır. 2008 yılında üretilen Mega Man 9 ve 2010 yılında üretilen Mega Man 10 ile birlikte ana hikayeyi devam ettiren seri, 2012 yılında piyasaya çıkan Street Fighter X Mega Man oyunundan sonra resmen sessizliğe büründü. Pek tabii bu sessizliğin en büyük sebeplerinden birisi yaratıcı ekibine Keiji Inafune'nin de dahil olduğu, çok beklediğimiz, gerçek bir fiyaskoya dönüsmiş Mighty No. 9 macerasıdır.



Nitekim aradan geçen sekiz yılın ardından yola Mega Man 11 ile devam ediyoruz.

Mega Man kimdir?

Oyun için birçok seri üretilmiş olmasına rağmen bizi esas ilgilendiren her daim orijinal seri olmuştur. Bu seride Mega Man aslında Rock ismi verilen bir robottur. Dr. Light ve asistanı Dr. Wily tarafından üretilen yüzlerce robottan bir tanesidir. Fakat Dr. Wily'nin başka planları vardır.

Dr. Light'a ve bir noktada tüm dünyaya sırtını dönen Wily, korkunç bir hareket yaprak tüm robotları yeniden programlar. Bu esnada aralarından bir tanesi tüm bu korkunçluğa bir dur demek ister ve Wily'nin yarattığı yıkım ordusuna karşı tüm dünyayı savunacağına ilan eder. Böylece Rock isimli robot, Mega Man olarak anılmaya başlar.

Bugüne kadar üretilmiş tüm Mega Man oyunları kendisine has oyun içeriklerine, düşman birimlerine, farklı özelliklere sahip olmuş olsa da, günün sonunda "side-scrolling" bir oyun olmaktan ileriye gidemedi. Böyle söyleyince

kulağa kötü geliyormuş gibi durabilir ama bu tarzda oyun yapmanın da kendine has zorlukları vardır. Bu türde, ürettiği her yeni oyunda bir şeyler katmayı başaran Mega Man, bir noktada "side-scrolling" oyunlarının gelişimine büyük oranda yardımcı olmuştur. Mega Man her oyunda koluna takılı olan "Mega Buster" isimli silah ile düşmanlarını ortadan kaldırma-ya çalışır.

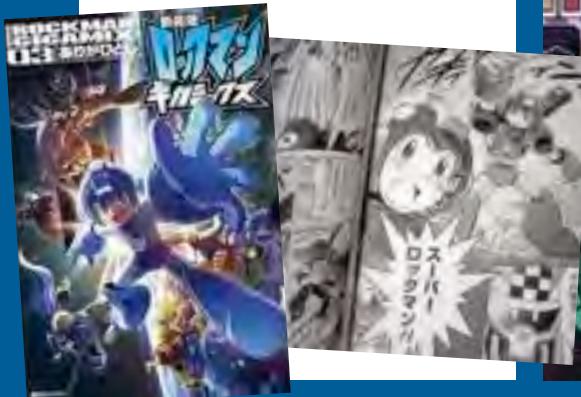
Düşmanlarla olduğu kadar çevre ile olan etkileşime de yardımcı olan Mega Buster, Mega Man karakteri ile özdeşmiş bir silahdır. Zaman içerisinde farklı silahların ve farklı silahlara karşı zayıflıkları olan düşmanların belirdiği oyunda, bugün bile bu mantığın birçok yerde kullanıldığını görüyoruz. Aradan geçen zaman içerisinde birçok Mega Man oyunu üretilmiş olsa da henüz seri herhangi bir sona ulaşmadı. Fakat diğer serilerle farklı bağlantıları olduğu gibi bu bağlantıların farklı şekillerde ana serise de etki edeceği düşünülüyor. Diğer taraftan Mega Man 11'in de seriyi "sona" ulaştıran oyun olması beklenmiyor.

İnsan Mega Man

Bugüne kadar hep insan formunda bir robot olarak resmedilen Mega Man, 1990 yılında yazılan bir romandaambaşka bir şekilde resmedildi. Worlds of Power roman serisi içerisinde meydana gelen bir olayda Dr Light, Mega Man'ı klonlamak isterken yanlışlıkla insana dönüştürmüştü. Bu dönüşüm sonucunda robot versiyonundan tamamen farklılık gösteren Mega Man, Mega Buster isimli robot silah kolu yerine, insanların kullandığı makineli tüfekler ile yoluna devam ediyordu. Fakat ilginç bir şekilde insana dönüşmüş olması E-drink olarak bilinen Enerji Tank'larını içmesini engellemiyor, aksine bu tüketilebilir maddeler kendisine güç vermeye devam ediyor.

Çizgi roman ve Manga

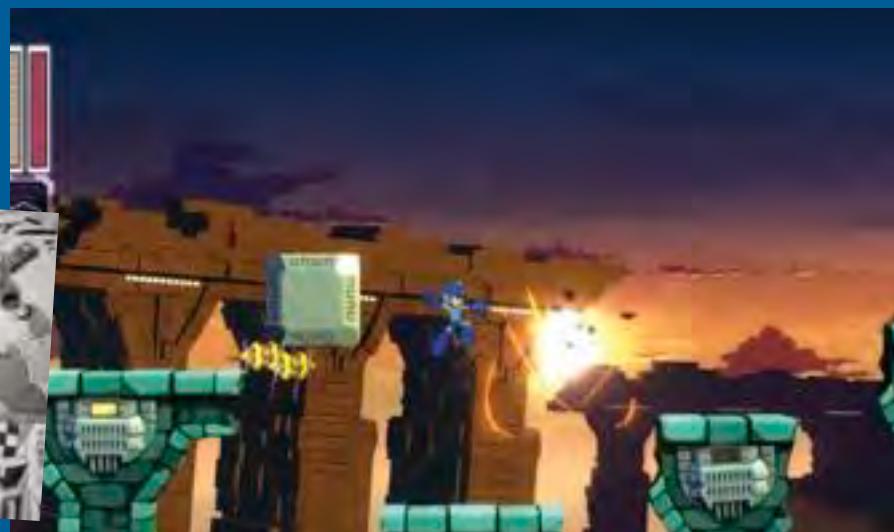
Mega Man gibi 30 yıllık geçmişe sahip bir yapımın, sadece dijital bir oyundan ibaret olacağını düşünmüyordunuz değil mi? Japonya'da birçok farklı Mega Man çizgi romanı ya da mangası bulmak mümkün. Hatta bu eserlerden bir kısmı Kuzey Amerika'da bile üretilmiş. Mega Man için üretilen ve en çok bilinen çizgi eserlerden Hitoshi Ariga sorumlu. Rockman Remix, Rockman Megamix ve Rockman Gigamix olarak isimlenen eserlerden The Megamix ismi bir süre sonra UDON Entertainment Corporation'un girişimleriyle Amerikan pazarında da boy göstermiş. Aynı firma, Shin Ogino tarafından yaratılan Mega Man ZX Mangasını da Amerika ile buluşturmuştu. Ayrıca Viz Media isimli bir diğer Amerikan firması da Ryo Takamisaki tarafından üretilen 13 sayılık MegaMan NT Warrior isimli eseri Japonya'dan kendi ülkesine kadar taşımıayı başarmıştır. Nitekim bu serinin ardından Mega Man Star Force 3 isimli bir diğer kısa hikâye yazan Takamisaki'nin eseri, hiçbir zaman Japonya dışına bir yerde basılmamıştır. Ayrıca 12 sayılık Rockman X, 15 sayılı klasik seri ve X adaptasyonu, Rockman Zero, Shooting Star Rockman ve daha birçok Manga, Japonya'dan başka bir ülkede piyasaya çıkmamıştır. Tüm bu seriler arasında şüphesiz en ilginci Dreamwave Productions ve Brezilyalı dağıtımcı Magnum Press'in klasik oyun serisi üzerine yaptıkları çizgi roman serisidir. İngilizce adıyla "New Adventures of Megaman" olarak piyasaya çıkan eser, 1996 ve 1997 yılları arasında Brezilya'da üretilmiş ve dağıtılmıştır. Fakat birçok farklı Mega Man dünyasının rastgele bir karışımı olmasından ve de Mega Man karakterlerinin cinsel yakınlaşmalarını içermesinden dolayı, serinin hayranları tarafından büyük ölçüde eleştirilmiştir.



Mega 11'den neler bekliyoruz?

4 Aralık 2017 tarihinde Capcom tarafından yapılan bir açıklama ile Mega Man 11'i resmen çıkacak oyunlar listemize eklemiş bulunuyoruz. Henüz kesin bir çıkış tarihi olmasa da 2018 yılında piyasada olması beklenen oyunumuz, bugüne kadar üretilmiş en "değişik" Mega Man olma potansiyeline sahip. Nasıl mı? Hemen yardımcı olayım. Temelde Mega Man yine Mega Man. (Harika bir açıklama yaptım, kabul edelim.) Yani demem o ki oyunumuz yine side-scrolling şeklinde üretilicek. 30. yıl kutlamaları çerçevesi içerisinde, gün yüzüne çıkacak oyunların bir arada bulunduğu videoda ilk oyun içi görüntülerine ulaşabildiğimiz Mega Man 11, öyle görünüyor ki "Cel-Shade" grafik teknolojisinden yararlanmıştır. 2.5D grafikler üzerinde hayat bulan yapım ne çok hızlı ne de çok yavaş. Bu da hem klasik Mega Man oyun modelini deneyim edenleri mutlu edecek, hem de seriyle yeni tanışanlar için oyunu tam anlamıyla oynanabilir kıracak. Gözlemediğimiz kadarı ile yine birçok farklı bölgede koşturalacağız. Yani hem arka plan, hem de içerisinde bulunduğu bölgeler birbirinden büyük

ölçüde farklılık gösterecek. Böylece oyunu sürekli bir düzlemede oynamaktan ziyade, farklı bölgelerde deneyim edebileceğiz. Side-Scrolling oyunların şüphesiz en can sıkıcı noktalarından birisi olan bölüm tasarımlarına da fazlaıyla değinileceği, şimdiden kadar verilen bilgiler arasında yer alıyor. Karakterimiz silahı vasıtıyla haritanın birçok farklı noktasıyla etkileşime geçebilecek. Yani her an her yerden bir şeyler çıkmasını bekleyebiliriz. Fakat bu video esnasındaki en büyük değişiklik, şüphesiz bugüne kadar tanıdığımız mavi kostümlü Mega Man'ın yanında, yeşil ve sarı tonlara bezenmiş, farklı bir "eli", yani silahı olan karakter modellemesi oldu. Daha önceki oyunlarda da farklı silahlar kullanan karakterimizin bu sefer, baştan aşağıya değişmiş olması bir hayli dikkat çekici. Bu değişimin sadece silahdan dolayı mı yoksa genel bir değişiklik mi olduğu hakkında ne yazık ki bir bilgi bulunmuyor. Fakat bir anlamda form değiştiren Mega Man, yeşil sarı formunda sadece yeni bir silaha değil, aynı zamanda daha güçlü bir zırha da kavuşuyor. Yeni silahı sayesinde gökyüzünden tuğlalar düşürebilen Mega Man, haritayı farklı şekilde kullanabi-





Mighty No.9 faciası

Malumunuz Kickstarter birçok oyun yapıcısını öünü açmış bir oluşumdur. Bugüne kadar birçok farklı sektörden insan, Kickstarter sayesinde hayallerini gerçeğe dönüştürdü. Bu hayallerin peşinden koşanlardan birisi de Mighty No.9 isimli Mega Man oyununun yapımı koltuğunda oturan Koji Imaeda ve Kinshi Ikegami'ydı. Kickstarter'a çıktıkları ikinci gün hedefledikleri paraya ulaşan ekip, öyle görünüyor ki bu paraya her şeyi dahil etmemişlerdi. Kısa süre içerisinde bu paranın sadece oyunun "geneli" için hesaplandığını beyan ettiler ve de yapımı eklenecek yeni bölümler, özel modlar ve farklı platformları destekleyecek port'lar için hedefi yüzde 400 artırdılar. İlk tepkiyi burada çekmeyi başaran yapımcılar, oyunun üretimi boyunca neredeyse hiçbir sözlerini tutmayı başaramadılar. İlk olarak Nisan 2015 yılında piyasada olacağı söylenen yapım, üç defa ertelenmeyi başararak, Haziran 2016'da Japonya ve Amerika, Temmuz 2016'da da Avrupa pazarına çıkmayı başardı. Defalarca oyunu içerisinde bulunan hatalar yüzünden ertelenen Mighty No.9, piyasaya çıktığı zaman da tam olarak hatalarından arınmış durumda değildi. Birçok oyuncu ve dergi eleştirmeni, hakkında olumsuz eleştirilerde bulundu ve bir anlamda serinin yüz karası olarak tarihteki yerini aldı.

liyor. Açıkcası böylesine önemli bir değişikliğin, yeni nesil oyunculara da fazlaıyla hitap edeceğini düşünmekteyim. Ezbere giden oyun modelinden ziyade, farklı bir silah ve bu silahın halihazırda olan oyun modelinden farklı şekilde çalışması, birçok değişikliği beraberinde getirecektir. Ayrıca silah değişimi için de çok daha kolay bir oyun içi mekanik sağlanmış. Analog tuşuna basarak açılabilen silah seçimi menüsü sayesinde çok daha hızlı bir şekilde silah değiştirebilecek ve bu sayedeambaşka kombolar yapabileceğiz. Yani analog tuşuna basmak suretiyle menü açıp, oradan da silah değiştirip komboya devam etmek ne kadar kolay olacak işte onu gerçekten merak ediyoruz.

Korkunçluğa karşı savaş devam ediyor

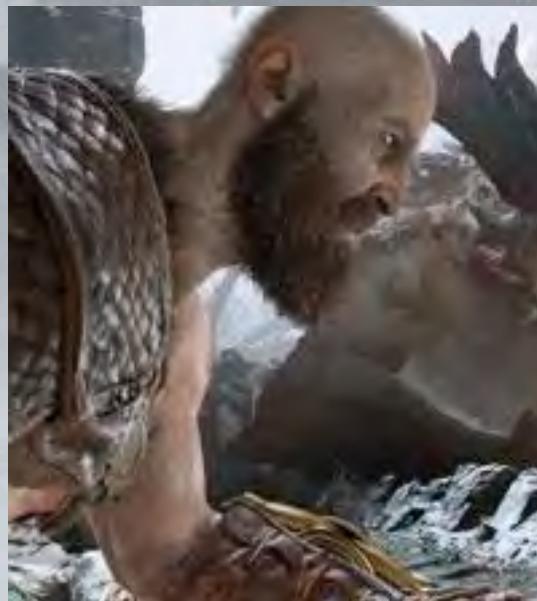
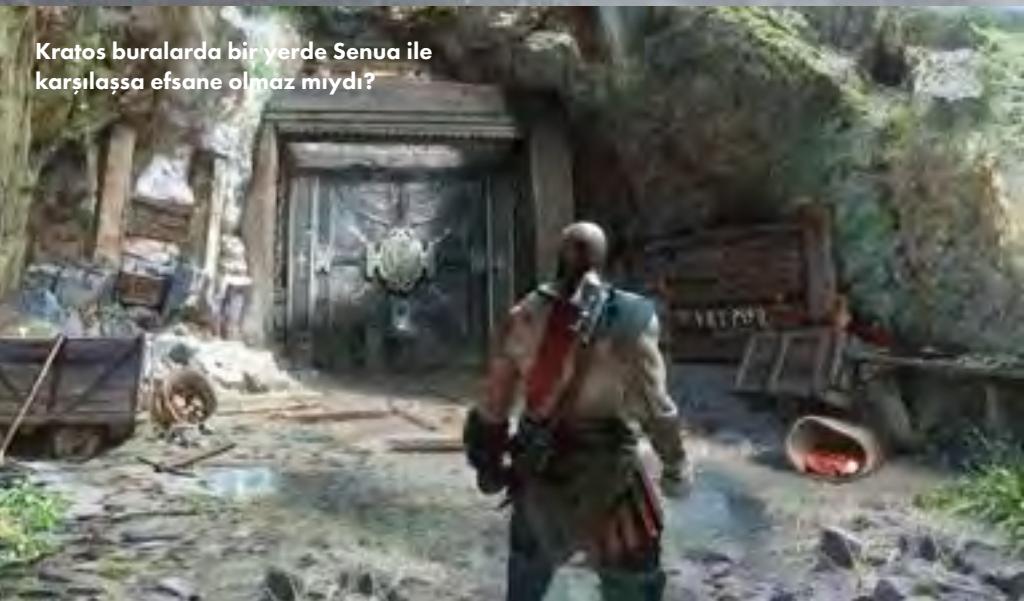
Capcom, serinin 30. yılı olması vesilesiyle Mega Man serisine olabildiğince sadık kalmağa özen göstermiş gibi duruyor. Misal, artık efsaneleşmiş olan Dr. Wily robot ordusuyla birlikte tekrardan sahne alıyor. Daha önceki oyunlara benzer şekilde birbirinden farklı Robot Master'lar ile karşılaşacağız. Bu robot efendilerini yok ettiğimiz takdirde de farklı silahlara ve güçlere kavuşacağız. Konu hakkında sizan bilgiler arasında oyunda toplamda sekiz adet Robot Master olacağı yer alıyor. Dilediğimiz sırayla kapılarını çalabileceğimiz bu zorlu düşmanların detaylarıysa halen gizliliğini sürdürüyor. Bize karşı gelen yaratıklar arasındaysa daha önceden tanıdıklarımızın yanı sıra bolca yeni düşman birimi de göreceğiz. Videoyu izleyenlerin de fark edeceği üzere düşmanlarımız pek bir tatlı ama bunun bir nedeni var. Kendilerini tasarılayan Yuji Ishihara'nın "Düşman birimlerini bilerek ve isteyerek tatlı yapım ki onları her gördüğünüzde yüzünüzde bir gülümseme olsun!" şeklindeki açıklaması sanıyorum durumu açıklamaya yetiyor. Mega Man yapısı gereği eğlenceli ama ister istemez de zorlayıcı bir ismidir. Fakat yapımı firma şimdiden oyuna Newcomer, Casual, Normal ve Expert olmak üzere dört farklı

zorluk seviyesi eklemiş bile. Anlayacağınız her türden oyuncunun bu oyunda şansı olacak. Oyunun genel yapısında baktığımız zamansa koştur, zıpla ve tüm bunları yaparken düşmanlar seni öldürmeden sen onları öldür gibi bir mekanik bulunuyor. Fakat gördüğümüz kadar ile karakterimize yeni hareket opsiyonları da sunulmuş. Misal, yerde kayarak ilerleyebilmek bunlardan bir tanesi. Ayrıca kamera açısından da bazı değişiklikler olacak gibi duruyor. Gözlemediğimiz kadarı ile Mega Man 11'de kamera açısı biraz daha geri alınıp görülebilen harita genişliği artırılmış ve sanki biraz daha yukarı bir açıya konumlandırılmış. Böylece oyuncunun oyuna hakim olması kolaylaşacak.

Mega Man şüphesiz oyun dünyasının en önemli isimlerinden birisi ve Mega Man 11 ile birlikte uzun süredir uzak kaldığı tahtına yeniden oturabilecek gibi duruyor. 30 yıldır piyasada olması, kendisine has bir dünyası ve side-scrolling oyun modeline kattığı yenilikler ile kesinlikle yeni oyunuyla da dikkatleri üzerine çekmeyi başaracaktır. Nintendo Switch, PS4, Xbox One ve de PC platformları için üretilceği kesinleşen yapım, bakalım ne zaman piyasaya çıkmış olacak. ♦ Ertuğrul Süngü



Kratos buralarda bir yerde Senua ile karşılaşsa efsane olmaz mıydı?



Yapım Sony Santa Monica Studios **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Web** godofwar.playstation.com **Çıkış Tarihi** 20 Nisan 2018

God of War

5



"Atreus! Dinle beni. Bugün tanrıların kökünü kazıyacağız!"

PS4'ün en fazla beklenen oyunu My Little Pony Redux'in hemen ardından gelen God of War... Düşünsenize herkes işi gücü bırakmış My Little Pony bekliyormuş; dünya öyle bir yer haline gelmiş! Resmen Black Mirror bölümü! Ünlem!

Neyse ki böyle bir durum yok. PS4'te yerlerde yuvarlanarak beklediğimiz gerçekten iki oyun var; bir tanesi The Last of Us Part II, diğeri de God of War.

Bayağı bir süre önce kapağımıza taşındığımız yeni GoW, bildiğiniz üzere sadece PS4 için geliştiriliyor ve önceki GoW oyunlarıyla da artık neredeyse hiçbir alakası kalmamış durumda. Önceki GoW oyunlarında Yunan mitolojisini yerle bir ettik, peşine düşenek Yunan tanrısı kalmadı. Kratos'un emekliye ayrıldığını düşünüyor-duk ki bir baktık oğlu olmuş, taşı tarağı toplayıp artık Finlandiya mı, Norveç mi, işte o kuzey Viking taraflarına taşınmış. Eh, orada da rahat duracak değil herhalde, alıyor eline baltasını, başlıyor kuzey tanrıları'nın peşine düşmeye. Yanında da oğlu Atreus... İlginç değil mi? Bir hayli... (Deli işte, kendi kendine sorup cevaplıyor.)

20 Nisan!

Yeni GoW oyunumuz bayağı bir süre önce açıklanmıştı lakin bir türlü bir çıkış tarihine

ulaşamıyorduk. Sony geçen ayın sonlarında bombayı patlattı, 20 Nisan 2018 tarihini tüm dünya insanlarına duyurdu. (Düşünsenize, ileride Mars'ta yaşam başladığında oyun çıkışlarında şöyle ibareler olacak: Dünya: 20 Nisan 2088, Mars: 20 Nisan 2089; ancak bir yılda gidiyor oyun.)

Oyunda radikal değişiklikler olduğunu da artık sağır sultan bile duyduğuna göre, oynanışındaki değişikliği bir özetle gecebiliriz. Şöyle ki Kratos'un artık kocaman bir sakalı var ve bu sakalında çeşit çeşit ninja yıldızları saklayabiliyor. Yani saklasa iyi olurdu...

Önceki oyunlarda Kratos'u ünlü zincirli bıçaklarını savururken görmüşük ama artık böyle, Arcade tarzı bir oynanış pek söz konusu değil.

Yeni GoW'da aksiyon gene bir hayli iyi ve yoğun fakat Kratos'u döne döne yaratıkları keserken daha az göreceğiz. Yeni Kratos, yeni bir silaha sahip ve bu baltayla (Adı da Leviathan) ilgili bolca espri yapıldı bile. (Koçtaş'tan satın alınmış gibi...)

Oyunun yapım aşamalarının ilk başlarında, bu baltayı attıktan sonra onu saplandıgı yerden alması gerekiyormuş kahramanımızın lakin yapım ekibinden birisi, çok şahane bir fikirmış gibi, "Abi balta büyülü olduğundan, bir tuşa basınca Kratos onu geri çağırınsın!" diye öneride bulunmuş, herkes de aşırı beğenip kabul etmiş.

Türkçe!

Tabii böyle başlık atınca büyük bir heyecan oldu lakin Türkçe konusu, oyunda Türkçe altıayı olmasına sınırlı. Aslında tam bir seslendirme de oyuna çok yakışırıda Kratos'u kim hakkıyla seslendirebilirdi, o konuda da seçim yapmak pek kolay değildi...



Oyunun yapım aşamalarının ilk başlarında, bu baltayı attıktan sonra onu saplandıgı yerden alması gerekiyormuş kahramanımızın lakin yapım ekibinden birisi, çok şahane bir fikirmış gibi, "Abi balta büyülü olduğundan, bir tuşa basınca Kratos onu geri çağırınsın!" diye öneride bulunmuş, herkes de aşırı beğenip kabul etmiş.

Yani nedir; Kratos baltasını atıyor, sonra da çağırabiliyor. Yayımlanan fragmanlardan ve açıklanan diğer bilgilerden öğrendiğimiz kadariyla da Kratos bu baltayla farklı farklı özel saldırılar da yapabilecek. Sanki zincirli bıçakları varmış gibi dönerek saldırılacak, aparkat vuruşu gibi düşmanlarını havaya uçuracak, edecek. Yine de balta çok "balta" bir silah, alışmak için halen kendimi zorluyorum.

En güçlü kim?

Kratos hakkında merak ettiğiniz en önemli sorulardan biri halen bir tanrı olup olmadığı ve ölümsüzlüğünü barındırıp barındırmadığı olmalı. (Bir de sakalını nasıl düzelttiği olabilir...) Evet, Kratos halen bir tanrı ve halen ölümsüz. Öyle güçlerini kaybetmiş ama kazanmaya çalışıyor geyiği yok, endişelenmemiyin.

Atreus'la ilgili olan bitense şu: Atreus oyun boyunca peşimizden ayrılmayacak. (Belki bazı bölümlerde bir yerlere gider.) Atreus'un ölmesi mümkün olmayacak ama saçma hareketler yapıp ayağınıza da dolaşmayacak. Hatta çoğu zaman gerçekten anlamlı hareketler yaparak sizin sempatinizi kazanacağı da söylüyor yapımcılar. Atreus'un her hareketini yönlendirmek mümkün olmayacak fakat bir tuşa basarak ondan yardım talep edebileceğiz. Hatta Atreus oyun boyunca daha da güçlenip, daha farklı özellikler kazanarak bize daha da fazla yardımcı olacak. (Ne çok "daha" dedim!) Atreus'la ilgili son bilgi: Atreus da bir yarı-tanrı!



"Atreus, oğlum... Annen hakkında bilmen gereken bir şey var... Annen aslında bir insan değildi ve şu an bana çok kızgın."

Yüzmek mi, kayıkla seyahat mi...

Şöyledir bir şey olmuş, yapımcıların başı arkadaşımız oyunu bolca su konulsun demiş, sular eklenmiş. Akabinde Kratos ve Atreus'un bu suları nasıl aşacağı konusu konuşulmaya başlanmıştır. Sevgili Barlog (Yapımcıların yapımcısı), "Kratos eskiden yüzebiliyordu, şimdi de yüzsün!" diye bir öneri atmış ortaya ama Atreus'un tüm bu aşamalarda onu takip etmesi gerektiği programcıların suratlarının düşmesine neden olunca Barlog geri adım atmış, "O zaman kayığa binsinler" demiş. God of War'un geleceği bölgenin %30'u kadar bir alan, sularla kaplı ve bunları aşarken de AC Origins'de yaptığımız gibi, kıyıya gelip bir kayığa atlayıp vereceğiz. Farklı kayıklar olacak ve bunlardan bolca bulunacak, fellik fellik kayak peşine düşmeyeceğiz.

Kayıklarla yaptığımız seyahatler pek de kısa sürmeyecek. Bu sırada Atreus ile muhabbet



edecek, hikayeye ve baba-oğul ilişkisine dair birçok diyalogla baş başa kalacağız. Bu anların sıkıcı olup olmayacağı hakkında da bir bilgimiz yok ama şüphelerimiz var...

Sayılı gün hızlı geçer

Bakalım başka neler açıklanmış... Oyunda bir mini harita olacağı belirtiliyor ve dilersek gitmemiz gereken yeri bu haritada işaretleyebileceğiz. Yan görevler de oyunda yer alacak ve bu sayede 25-30 saatlik bir oyun süresinin olacağını bahsediliyor.

Nihayetinde God of War'u şimdiden beğendiğim bile söyleyebilirim. Oynanışla ilgili şüphelerim vardı ama fragmanlarda gördüklerim, açıklanan bilgiler sonrasında bunlar da bir hayli azaldı. Şimdi tek yapmamız gereken 20 Nisan için gün saymak.

Şurada ne kaldı ki zaten...

◆ Tuna SENTUNA



Jörmungandr ona sunulan kelleyi onaylıyor.



Darksiders III



Mahşerin dört atlısı hatırladığımızdan biraz farklı gibi!

Vigil Games'in yapımcılığındaki ilk Darksiders oyunu 2010 yılında piyasaya çıkmış ve bizleri mahşerin dört atlısından ilkiyle, War (Savaş) ile tanıştırmıştı. Dünyaya kıyametin erken gelmesi ve kıyameti bitirerek dünyadaki bildiğimiz yaşamı yok eden Armageddon Savaşı'nın erken yaşanması, Charred Council'ın gözlerini War'a dikmesine sebep olmuştu. İyi ya da kötü herhangi bir göksel gücün aşırı büyüterek evrendeki düzen ve dengeyi bozmasını engellemek için kurulan bu konsey, War'un kan dökme arzusunun görev bilincinin önüne geçtiğine karar vermiş, bu sebeple konsey tarafından tutnak edilerek yargılanan War suçlu bulunmuş ve kendisinin yok edilmesine karar verilmiştir. Konseyle son bir antlaşma yapmayı başaran War, öncesinde güçlerinin birçoğundan ve atından mahrum bırakılmış, sonrasında kılıcı Chaoeater ile birlikte

kıyametin hüküm sürdüğü dünyaya adını temizlemek ve erken kıyametin arkasında kimin olduğunu bulmak için gönderilmişti. Vigil Games'in yapımcılığındaki serinin ikinci oyunu Darksiders II ise 2012 yılında piyasaya çıkmış ve bizleri War'un abisi Death (Ölüm) ile tanıştırmıştı. War'un tutnak edildiği ve yargılanlığı sürece bizleri geri götürüren ikinci oyun, Death'in kardeşinin suçsuz olduğunu kanıtlamak için çıraklısı yolculuğu anlatıyordu. İlk oyundaki saf güç ve kılıç kullanan War'dan, ikinci oyundaki büyü ve orak kullanan Death'e geçiş oynanış olarak oldukça başarılıydı.

Derken bir şeyler ters gitti

Ne olduysa, bizler heyecanla serinin üçüncü oyununu beklerken oldu. Önce indie geliştiriciler ile Ubisoft ve EA gibi devler arasındaki kocaman boşluğu ustaca dolduran THQ'nun ifası, ardından Vigil

Games'in kapanması ve nihayet Nordic Games'in serinin haklarını satın alması derken aradan uzun bir zaman ve iki tane de "remastered" yapılmış geçti. Neyse ki, seri üstündeki kıyamet toprağını geçtiğimiz yıl attı ve Darksiders III duyuruldu. Eski Vigil Games çalışanları tarafından kurulan Gunfire Games'in yapımcılığındaki oyun güvenli ellerde diyebiliriz. Savaş, Ölüm, Kitlik ve Salgın olarak bildiğimiz dört atlının, serinin üçüncü oyunun duyurusuyla birlikte değiştğini görüyoruz. Darksiders III'te mahşerin dört atlısından kız kardeşi, yani Fury'yi (Fury) kontrol edeceğiz. Kuru kafa motifleriyle dolu metal zırhı ve kırmızı saçlarıyla birlikte Fury, War ve Death'in olduğu bir aile resminde hiç sıyrılmayacaktır.

Öfke ile tanışın

Günümüzdeki birçok oyunun aksine

Joe Madureira

Çok sayıda çizgi eserin üzerine Darksiders'in da yaratıcısı olan bu başarılı şahsiyet, karşımıza en son Battle Chasers'ın bilgisayar oyunu Battle Chasers: Nightwar ile çıktı. Uzun süredir Darksiders çizgi romanı ve film adaptasyonu konusunda ise henüz ses yok ama Darksiders III'ün piyasaya çıkışmasını ardından bir hareketlenme beklemiyor değiliz.





Horizon: Zero Dawn'daki Aloy gibi kendini saldırlılarından koruyabilecek bir zırha sahip olan Fury, Death gibi büyü yeteneklerine ve bir de kırbaç sahibi. Dahası, oyunun duyurusundan önce sizmasına neden olan Amazon sayfasına göre Fury, büyü yeteneklerini kullanarak çeşitli formlar arasında geçiş yapabilecek. Her bir form da kendine özgü yeni silahlara, hareketlere ve yeteneklere sahip olacak. İkinci oyunla oyuna eklenen rol yapma ögelerinin en azından karakter gelişiminde önemli bir yer tutacağını söyleyebiliriz. War'un tutusak edildiği ve Death'in kardeşinin adını temizlemek için yolculuğa çıktığı zamana geri döneceğimiz hikâyede, Fury de konsey tarafından yedi ölümcül günahın peşine gönderiliyor.

Buna göre kiyamet esnasında tutuldukları hapishaneden kaçmayı başaran günahlar dünyaya giderek fiziksel olarak bir bedene kavuşurlar. Oyunun yapımcıları her bir günahın kendine özgü bir bedeni olacağını ve kendisine özgü bir ortamda yaşayacağını söylüyor. Oyunun yayınlanan tek oynanış videosunda gördüğümüz Sloth (Miskinlik) da bu söylemi doğruluyor.

Devam edelim. Kiyametin ele geçirdiği dünyada doğa şehirleri yutarak yemyeşil bir örtü getirmiş, ancak Sloth'un bulunduğu yere yaklaşıkça yeşillik yerini bataklık ve çamurla, canlılar da yerlerini böceklerle bırakıyor. Altı bacağı, iğneli kocaman kuyruğu ve kanatlarıyla devasa yeşil bir böcek olarak vücut bulan Sloth, taş tahtında diğer böcekler tarafından taşınarak hareket ediyor.

Diğer günahların da bu şekilde oldukça farklı vücutları ve yaşam alanları bulunacağını varsayırsak oyun dünyasının oldukça renkli ve çeşitli olacağını söyleyebiliriz. Diğer oyunlardaki gibi çizgisel bir hikâye anlatımı barındıracak oyun, onların aksine açık bir dünya sunacak.

Ne kadar iyi olabilir?

Oyun dünyasında bir yerden diğer bir yere gidemediğimizde bunun üçüncü bir kişi tarafından hazırlanan bir bulmaca değil de çevrenin şartlarından dolayı kaynaklandığını düşünmemiz için uğraşlıyormuş. Bu sayede oyunun ilerleyisi yapay bulmacaları çözmekle değil de çevreye adapte olma-ızla sağlanacak gibi duruyor.

Oyunun dünyasının devasa tek bir zindan gibi hissettirmesini istediklerini söyleyen yapımcılar, gerek eski oyunlardan yaratıklarla gerek yeni yaratıklarla bu dünyayı dolduracakları. Ayrıca, eski oyunların aksine yaratıklar bir yerde bize bize saldırılacak için aniden var olmak yerine, oranın bir parçası olarak bulunacakmış.

Şimdilik bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar oyun için videosu bulunan Darksiders III, vadettiğini yerine getirir ve güzel bir hikâye örgüsü ile gelirse bizleri hem Hack & Slash'e doyurur hem de serinin son atlığı olan Strife'ı (Kavga) sabırsızlıkla beklememizi sağlar. ♦ **Ahmet Rıdvan Potur**





Yapım Black Forest Games **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web fadetosilence.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Fade to Silence 3 ★★

Karla kaplı bir gelecekte hem doğaya, hem de bilinmeye karşı bir mücadele...

Sanıyorum hayatı kalma oyunları son beş yılda hayatımıza fena halde ele geçirdi. Onlarca farklı firmaların ürettiği, temelde aynı ama detayda farklı olan bu tarzdaki oyunlar, en sonunda PUBG gibi bir Battle Royal futurasına muazzam bir zemin hazırladı. Üretilen oyunlar arasında çok fazla erken erişimde yapım bulunuyordu ve ne hikmetse birçoğu uzun süre bu pozisyonda kaldı, bir kısmı da resmen piyasaya çıktıktan sonra yüzüne bakılmaz oldu. İşte Fade to Silence da tüm bu korkutucu başlıklara sahip bir oyun. Yani hem bir hayatı kalma oyunu, hem de erken erişimde. Yani piyasaya çıktığında ne gibi bir şeyle karşılaşacağımızdan korkuyoruz. Neyse efendim, benim kuruntularımı bir kenara bırakalım da birazcık oyunu minciyalayalım.

Karakterimizin adı Ash. Kendisi bir anlamda ölmüş ama bir o kadar da hayatı. Zaten işin ilginç yanı da bu... Ayağa kalktığı andan itibaren karşısında tamamen buzlarla kaplanmış bir dünya buluyor. Daha öncesine dair bir anısı var mı, işte bunu hep birlikte öğreneceğiz. THQ Nordic tarafından üretilen yapım şu anda erken erişimde ama resmedilen dünya ve oyun yapısı ile kısa sürede dikkatleri

üzerine çekmeyi başarmış bulunuyor. Ash ile içerisinde daldığımız dünya tam anlamıyla Post Apokaliptik bir yapı sunuyor. Etrafın tamamen karlarla kaplı olması da beraberinde farklı bir huzur ve korkuya da getirmiştir. Anlayacağınız, Fade to Silence atmosfer konusunda kesinlikle iddialı bir yapıp. Genel hatlarıyla yeterli diye-boleceğimiz bir grafik teknolojisine sahip olan oyunda görsel olarak en çok can sıkıcı nokta, bazı animasyonlardaki kesiklikler. Ayrıca savaşlar ve vuruş hissisi da birazcık yavan diyebilirim. Peki, bu oyunda ne yapıyoruz? Aslında yapmamız gerekenleri üç ana maddede sıralayabilirim. Bunlardan ilk, hayatı kalmak. Birçok "survival" temali oyunda olduğu gibi karnımız açıyor, enerjimiz azalıyor ve düşmanlarla yüzleşmek durumda kalıyoruz. Tüm bunlardan farklı olarak bir de çetin hava şartlarına karşı mücadele etmek zorundayız. Bir anda çıkan kar fırtınalarına karşı en yakın siğınağa girmemiz ve fırtına geçinceye kadar beklememiz gerekiyor. Giderek düşen vücut sıcaklığımızı artırmak için bir de kamp ateşine ihtiyacımız var. Eh, ateş için de oduna ihtiyaç var, odun için de ağaç. E ağaç neyle keseceğiz? Balta! Peki, balta

var mı? Yok. O zaman iş başına... Fade to Silence, devasa bir haritaya sahip, açık dünya konseptini benimsemış bir yapıp. Oyunun henüz başında sadece bir meşale ile kendimizi savunmaya çalışıyoruzken, yeterince araştırma yaptıktan sonra uretibileceğimiz eşyalar için farklı hammaddelere ulaşabiliyoruz. Özellikle baltayı ürettiğinden sonra oyun resmen başlıyor diyebilirim. Akabinde ürettiğimiz yay ve oklar ile de hayatımız bir hayli kolaylaşıyor. Bu kolaylıkların başında "Spitter" isimli, bazen uzak mesafeden atış yapan, bazen de üzerimize koşup kendisini imha eden düşmanı, daha yaklaşmadan ortadan kaldırıbmak geliyor. Fade to Silence'da birçok farklı korkunç düşman barınıyor. Erken erişimde çalışma çıkan arasında Spitter, Ripper, Hellvine ve Crusher bulunuyor. Her biri için farklı stratejiler geliştirmek gerekiyor ama günün sonunda önemli olan sahip olduğumuz enerjiyi nasıl kullandığımız.

Fade to Silence kesinlikle beklenmemi hak edecek tarzda bir oyun. Tam anlamıyla piyasaya çıkmadan nasıl bir oyuna dönüşeceğini bilmek pek tabii imkânsız ama tünelin sonu aydınlichkeit gözüköyü. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Tannenberg

4



"Tek bir kısa koşu ile sonraki sipere geçip düşman tahkimatını ele geçirebilirsek bombardımanın sonu gelebilirdi. Fakat savaşın sonu ne zaman gelecek, henüz bileyemiyorum."

Ufak bir firma tarafından geliştirilen Verdun, 2015 yılında sessiz sedasız oyun piyasasındaki yerini almış, oyunun Birinci Dünya Savaşı'ndaki meşhur Verdun Savaşı'nı konu alması, gerçekçi çatışma altyapısı ve döneme özgü ekipmanların gerçekçi modellemeleri, oyuncuların bir hayli hoşuna gitmişti.

M2H ve Blackmill Games tarafından geliştirilen Tannenberg, bir nevi Verdun için hazırlanmış ek paket görevi görüyor. Tannenberg'i oynamak için Verdun'a ihtiyacınızın olmaması ise büyük bir artı. Yapımcılar baştan aşağı yeni bir oyun tasarlamış desem, yalan olmaz. Yapımcılar Birinci Dünya Savaşı'nın acımasız atmosferinde bizleri bu sefer doğu cephesine, yani Doğu Prusya sınırlarına getiriyor. Alman ve Rus birlüklerinin karşılaştığı Tannenberg, savaş tarihinde de önemli bir yere sahip.

Tannenberg'in üç farklı modu bulunuyor. Aralarında en fazla Maneuver modunda vakit geçirdim. 64 kişiye kadar destek veren, devasa haritalara sahip bu maddaki amaç, düşman birlüklerinin bölgelerini ele geçirmek. Bölgeler ne kadar uzun süre elde tutulursa, karşı tarafın erzak puanı düşmeye başlıyor. Her bölgenin kendine has özelliklerini de yok değil. Bazı bölgeler daha fazla puana sahipken, bazı bölgelerde bombardıman ya da keşif uçağı gibi önemli taktik birimleri var.

Bombardıman seçeneğinin fazlasıyla can yakıcı olduğunu belirtmem gereklidir. Düşman tara-

findan ele geçirilmiş önemli bir bölge üzerine yapacağınız bombardımanla, rakiplerinizin esemesini bile ortadan kaldırabilirsiniz. Keşif uçağı ise düşmanların nerede konumlandığını tüm takım arkadaşlarınıza belirli bir süre boyunca gösteriyor.

Diğer iki mod ise biraz daha yetenek gerektiriyor. Team Deathmatch olarak adlandırılacakım Attrition Warfare modunda, iki ordu karşı karşıya gelerek en fazla skoru elde etmeye çalışıyor. Rifle Deathmatch ise herkesin birbirine karşı olduğu bir mod. Bu modun önemi ise kazacağınız kariyer puanlarıyla, oyundaki ekipmanlarınızı ve aksesuarlarınızı geliştirebiliyorsunuz.

Silah ve ekipmanlar, bu oyunda biraz kısıtlı. Dört farklı ordu için hazırlanmış birbirinden farklı silahlar var fakat çeşitlilik namına çok fazla içerik yok. Örneğin her oyuncu, Maneuver moduna girerken bir takım ve sınıf seçmek durumunda. Sınıfların oyundaki görevleri ve ekipmanları farklı ama hiç kimse birbirinden daha üstün silahlara sahip değil. Öte yandan Tannenberg, erken erişim

sürecinde oyuncu sıkıntısı yaşıyor. Avrupa serverları genellikle boş oluyor. Oyunun açık beta sürecinden olsa gerek, 64 kişilik harita ya girdiğinizde düşmanların %80'i botlardan oluşuyor. Botların da yapay zekalarının pek iyi olduğu söylenemez. Açık alanda patates gibi durduklarında, bot avlamaya başlamak ilk basta keyifli gözükse de rekabet unsuru ortadan kaldırıyor.

Son olarak oyunun grafiklerine de selam çakıp bu doğu cephesinden artık çıkmaya hazırlanıyorum. Unity grafik motoruyla geliştirildiği için grafikler pek de iyi değil. Işıklandırma ve çevre kaplamaları bazen göz acıtıyor. Görsellik namına pek bir iddiası ne yazık ki yok.

Tannenberg, piyasadaki Birinci Dünya Savaşı oyunları için hazırlanmış şahane bir alternatif. Büyük haritaları ve başarılı modellemeleriyle kendinizi rahatça kaptırabilirsiniz. Eh, Battlefield 1 gibi bir gerçeğe rakip olamaz ama fiyat olarak düşünüldüğünde Birinci Dünya Savaşı açlığını doyuracak cinsten.

◆ Özay Şen





Yapım Big Bad Wolf **Dağıtım** Focus Home **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** focus-home.com/games/the-council **Çıkış Tarihi** 2018 İlk Çeyrek

The Council

3



"Her şeyi görmeli, her şeyi duymalı ve ardından her şeyi unutmalısın."

- Napoleon Bonaparte

Oyunların böülümler halinde olmasını sevmiyorum. Tam oyuna alıştıyorsun bölüm bitiyor ve araya iki ay girince ister istemez soğuyorsun. Tüm böülümlerin olmasını beklemek de ayrı zor. The Walking Dead veya Life is Strange gibi oyunları çok severim lakin böülümler halinde oyun furyasını körkuledikleri için de çok kızıyorum! Karşımızda maalesef yine böülümler halinde çıkması planlanan bir oyun var: The Council. Eh, tek teselli oyunun şimdiden ağızımın suyunu akıtmış!

Yapımcı Big Bad Wolf, The Council oyunu ile bizlere eşsiz bir deneyim sunacakmış. Bu sefer vereceğimiz kararlar o kadar hayatı olacakmış ki şimdije kadar yaptığımız seçimler devede kulak kalacakmış! Yani anlaşılan senaryo bir hayli detaylı olacak. Olayların başlangıç noktası 1793. Karakterimiz aynı zamanda gizli bir

topluluğun üyesi olan Louis de Richet. Kahramanımız, gizemli Lord Mortimer tarafından İngiltere yakınlarındaki özel adasına davet edilir. Tabii tek çağrılan Louis değildir. Davete icabet edenler arasında George Washington ve Napoleon Bonaparte gibi bir hayli tanındık isimler de vardır! Üstelik söylenenlere göre Louis'in annesi bu adada kaybolmuştur ve davet edilen herkesin sakladığı bir sırrı vardır! The Council'in senaryosu, eğer okuduysanız sizlere de Agatha Christie'nin On Küçük Zenci romanını hatırlatıyor olabilir. Romanda yine bir ada, davetliler ve sırlar söz konusuydu. Karakterler teker teker ölmeye başlıyorlardı. Oyun zaten bu benzerlikten dolayı dikkatimi epey bir çekti. The Council'de ölüm olaya ne kadar dahil henüz bilmiyoruz ama Louis de Richet olarak en büyük kozumuz diğer insanlar üzerindeki bilgi-

miz, dolayısıyla hakimiyetimiz olacak. "Sosyal Etki Sistemi" adı verilen yeni bir oyun sistemi ile gerekliginde karşımızdakinden bilgi koparacak, ona yalan söyleyecek, hatta manipüle edeceğiz. İster diyaloglarla laf yaparak işinizi halledin, isterseniz yakalanma riskini göze alarak detektiflik oynayın, seçim sizin. Her başarılı etkileşimle ödüllendirilirken başarısızlık halinde planlarınızı yeniden dizayn etmek zorunda kalacağınız. Bu oyunda "game over" diye bir olay yok ve yapacağınız seçimler oyunun sonuna kadar yakamızı bırakmayacak. Gerek psikolojik gerekse fiziksel etmenlerin hem bizim karakterimiz hem de diğer karakterlerin üzerindeki etkisi çok büyük olacak. Oyunun grafiklerine baktığımızda türüne göre gayet yeterli olduğunu görüyoruz. En azından bir macera oyunu için oldukça iyi gözüküyorlar. Karakterlerin yüzleri ise sanki biraz uzun. Sürekli aklına Arkham Serisi'ndeki Joker geliyor. Özellikle yayınlanan fragmandaki beyaz suratlı teyzeye bakarsanız ne demek istediğimi anlaysınız.

The Council'in ilk bölümünün adı "The Mad Ones" ve çıkış tarihinin 2018'in ilk çeyreği olduğu yönünde bir bilgi var. Oyun toplamda beş bölümden oluşacak ve böülümler ne sıklıkla yayınlanacak hep beraber göreceğiz. Bu gizemli macera benim dikkatimi çekmeyi başardı. Eğer Big Bad Wolf vaatlerini gerçekleştirebilirse 2018'in en iyi macera oyunu karşımızda olabilir. Oyunun kötü olacağını sanmıyorum. En azından bir Life is Strange seviyesinde olacaktır lakin daha fazlasını istemek hakkımız! Sonucu hep beraber bekleyip göreceğiz. ♦ **Olca Karasoy**



They Are Billions

4



Eski usul RTS tanımı, zombilerin istilası altında!

Bu yazda bir değişiklik yapıp, bir RTS bulduğumda "ah nerede o eski RTS'ler" serzenişinde bulunmayacağım. Bizim gibi gençliği full RTS oynayarak, bolluk döneminde geçmiş oyuncular için çok kırı bir dönemdediz. Varsa yoksa MOBA çırıp duruyor son 3-4 yıldır. Neyse ki arada Commandos benzeri, Age of Empires benzeri yapımlar çıkıyor, bizler de mutlu oluyoruz.

Gel gelelim They Are Billions da bir RTS. Hani cidden sapına kadar RTS fakat bir farkla. İçinde zombi istilası var. Şimdi bu tabiri ilk duydugumda "nasıl ya?" demiştim ben de. "Zombiler taş toplayıp bina yapıp bana mı saldırıyor?" diye de düşünmedim değil. Lakin kazın ayağı öyle degilmiş. Siz Steampunk bir evrende zombilerin sağдан soldan çıkışıldığı bir ortamda direnmeye çalışıyorsunuz. Adeta bir Crimsonland ile C&C Red Alert kırmazı bu yapım. Kulağa çok çılgın bir birleşim gibi geliyor. Oynayınca da bir sarsılıyorsunuz zaten. Oyunda değişik bir zorluk seviyesi yaklaşımı var. Alışılmış zorluk seviyelerinin ötesinde zombi akınının yoğunluğunu ve dayanacağınız gün seviyesini belirliyorsunuz ve bundan sonra heyecan başlıyor. İlk dakikalarda size çok bir yük bindirmiyor oyun. Klasik ev dikip steampunk köylüsü basıyorsunuz. Sonra materyal toplayıp yavaş yavaş savunma hatları kurmaya, asker üretip kule dikmeye ve olası zombi istilasına karşı savunma yapmaya hazırlanıyorsunuz.

O istila yavaş yavaş başladığında ise iyice gerginlik kaplıyor oynayanı. Sağdan, solda, üstten alttan her yerden gelmeye başlıyorlar. Köylülere musallat olunca evden eve yayılıyorlar ve sayıları bir anda yüzleri bulabiliyor. Hızla mikro taktik yapıp elemeye başlamanız gerek zombileri yoksa ana binaya kadar dayanıp oyunu kaybetmenize sebep oluyorlar. Sayet daha ilk oyunda böyle kaybettim ben. Sonrasında duvar çekmeye, kapı yapmaya, kule dikip okçu ve tüfekli asker dikmeye başladım. İlerleyen zamanda sınırlara balista falan koyarak bu arkadaşları daha köye yaklaşmadan imha etmek gibi seçenekler ağır bastı. Teknoloji ağacı bilindik RTS, hiç yabancılık

çekmiyorsunuz, okuya okuya bina diktiğim oldu "aa bunu yapınca bu oluyormuş" diyerek. Ağaç toplayarak başladığınız basit savunma binalarından taş binalara oradan daha güçlü birimlere doğru evriliyorsunuz. Oyunun başında kullandığınız ok atan Ranger'dan alev kusan birimlere, elektrik veren kulelere (bu çok tanındık geldi!) doğru çılgın bir savunma hattı kuruyorsunuz. Sonra ne mi oluyor? Bi akın geliyor ve dümdüz ediyor zombiler sizi. Oynaması gerçekten çok keyifli ve hirs yaratır bir yapıda. Sırf "beni bir oyun ne kadar sinir edebilir?" sorusuna cevap aramak için bile satın alabilirsiniz. ♦ İlker Karış



EFSANENİ YAZ!

DÜNYANIN KONUŞTUĞU OYUNU
TÜRKÇE OYNA

1-4 ŞUBAT'TA
GAMING İSTANBUL'DA
BULUŞUYORUZ!

İSTANBUL KONGRE MERKEZİ



#efsaneniyaz



tr.playblackdesert.com

THE IMMORPG
BLACK DESERT

OYUN DÜNYASI



DÜNYA

1 1958 yılında fizikçi William Higinbotham, bilimsel icatların sergisini daha hareketli bir hale getirmek için farkında olmadan ilk video oyununu tasarladı. Analog bir bilgisayarda, yaklaşık 10 cm'lik bir ekranda fuar ziyaretçileri-

ne sunduğu Tennis for Two adlı ufak oyun, o dönemde inanılmaz bir ilgiyle karşılanmıştı. Pong benzeri bu oyunda bir oyuncu topu karşı tarafa atıyor, diğer oyuncu da bunu karşılamaya çalışıyordu. Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda

gerçekleşen bu etkinlik, bir sonraki yıl tekrarlandı ve bu defa oyunun yeni bir versiyonu ziyaretçilere sunulmuştu. Artık oyunda Dünya yer çekiminin yanında, Ay ve Jüpiter'in farklı yer çekimi özellikleri de bulunuyordu. William Higinbotham, yine

NYASININ



BUGÜNÜ

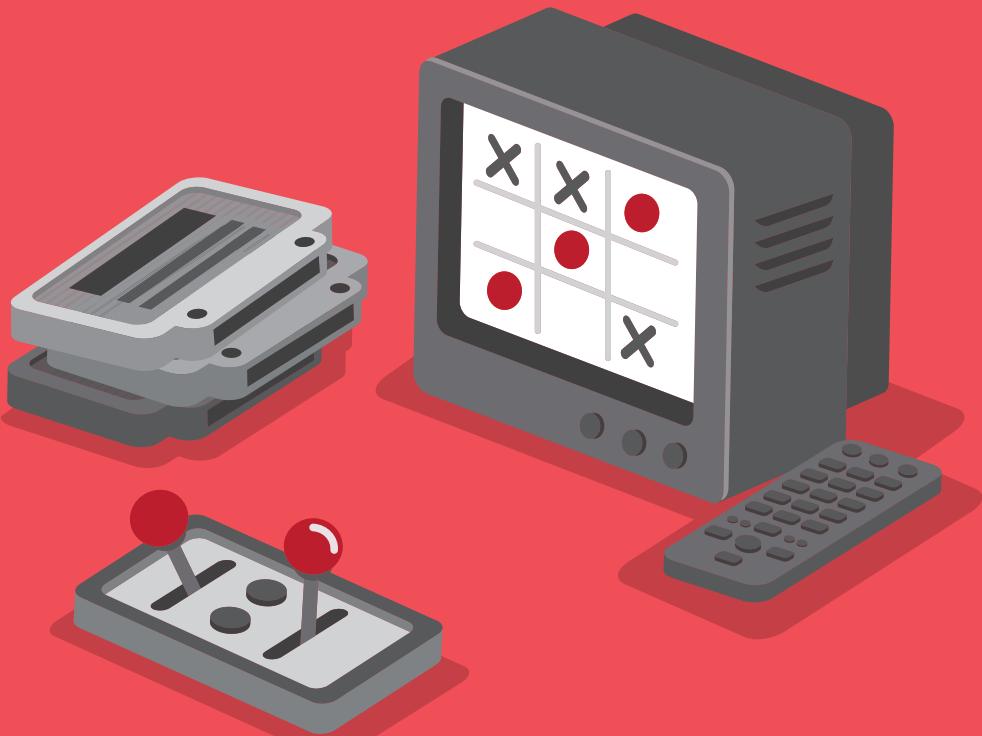
farkında olmadan bir oyunun ikincisini de hazırlamış oldu.

Tennis for Two iki yıl sonra emekliye ayrıldı ve "video oyunu" adından bir 5 yıl kadar bahsedilmedi. 1964'te ilk video oyunu patentini alındı, 1970'lerin başında da ilk video oyunu sistemleri kullanıcılarla sunuldu.

Video oyunları, birkaç çizgiden oluşan grafiklerden ve basit oynanış mekaniklerinden günümüze kadar ulaştı. Binlerce oyun, onlarca oyun sistemi gördük şimdije kadar. Tabii bu dönemde oyuncuların oyun alışkanlıklarları, oyunlara ulaşım şekilleri ve oyunlara bakışları da değişim gösterdi. 10 yıl önce

oyunlara yaklaşımız bile şimdikinden bir hayli farklı kaldı.

25 yılı aşkın süredir oyunlarla içli dışlı birinin bakış açısından oyun dünyasının dününü ve bugününe dinlemek isterseniz, kurulun koltuğunuza ve olan biteni bir de benden dinleyin; neredeydik, nereye gidiyoruz... **Tuna Şentuna**



COMMODORE 64, AMSTRAD, ATARI, AMIGA...

Olayları kendi tecrübelerime dayanarak anlatacağımdan, sizi Atari 2600 dönemine de götürmeyeceğim tabii. Lakin ev bilgisayarı konusunda bir hayli erken giriş yaptığımı tahmin ediyorum zira ilk bilgisayaram yeşil tonlarına sahip bir Amstrad olmuştu.

Amstrad ve Commodore dönemi, 1980-1990 yıllarına damga vurmuştu. Benim bu sistemlerle tanışmam ise 1988'i bulmaktı.

İlginc bir şekilde annem bilgisayarlarla yakın bir ilgide olduğunu, evde bir adet Amstrad bilgisayar bulunmaktaydı. Dijital dünyanın farkındalığına vardığında da bu yeşil ekranlı Amstrad, bana çok efsane bir teknoloji olarak gözükmüştü.

O dönemde Amstrad'dan daha popüler olan bir başka cihaz, Commodore neredeyse her eve girmiştir. Biz de alakasız bir şekilde bir yılbaşı çekilişinden bu bilgisayarı kazanmıştık ama babam daha eve sokmakтан onu satmıştır.

Amstrad ve Commodore oyunlarına ulaşmak için tek yapmamız gereken bilgisayarcılara gidip "oyun çektirtmekti". Commodore, kasetlerle çalışıyordu, Amstrad'insa disketleri vardı -ki şu an bu ikisi de antika haline gelmiş durumda.

Oyunlar elbette küçük, tam Arcade tadında, çoğu son derece uyduruk yapımlardan oluşmaktadır. Commodore'un takipçisi Amiga, aslında ben oyunların farkındalığına geçtiğimde zaten ortalıktaydım. Lakin Amiga daha pahaliydi ve ona ulaşmak pek de kolay değildi. Ben de bir Amiga sahibi olamadan ve Amiga da pek fazla varlığına devam edemeden PC'ler liderliği eline aldı.

Benim hatırladığım ilk PC Sistemleri 286-386 ve 486 adında işlemcilere sahip türlerden oluşuyordu. 486'yı Pentium takip etti ve sonra da işin ucu kaçıtı zaten.

PC döneminin en başlarında oyun dünyası gerçekten çok keyifliydi. Bolca piksel grafikli oyunla o kadar farklı dünyalara uğradık ki. Her çıkan oyun yepyeni geliyor, her oyunun ikincisi, bir öncekine kıyasla çok daha fazla şey vaat ediyordu. PC döneminin başlarında da yine bilgisayarcılara gidip oyunları disketlere çektirttiyorlardı ve CD'lerin yayılmasıyla bu iş CD satın almaya döndü. Tabii ortamda yasal tek bir emare bile yoktu; Türkiye'de orijinal oyun satışı diye bir durum söz konusu olmadığından her türlü oyun kopyaydı. Konsol kısmında da Türkiye ilk

Önce SEGA Master System ile tanıştı. Ben ise Master System II ile adım attım konsol dünyasına. Nintendo bir türlü Türkiye'ye gelmek bilmedi ama aslında Super Nintendo o sıralar dünyayı kasıp kavuruyordu. PC'ler için bir tane bile orijinal oyun bulmak mümkün değilken, Master System için birçok oyun geliyordu ve fiyatları da makuldu. PC'ye kıyasla her anlamda daha renkli ve eğlenceli oyunlara sahip SEGA'yı PlayStation takip etti ve Türkiye, PS ile birlikte konsol sistemlerinin aslında ne kadar da anlamlı olduğunu anlamış oldu.

Bu dönemde oyunlarla ilgilenmekten çok yeni çıkan sistemleri, bilgisayar parçalarını konuşuyorduk. Bilgisayara 2 MB daha fazla bellek yüklersek Mortal Kombat'ı çalıştıracaktı, PS'a bir aparat takarak televizyon izleyebilecektik, 3D ekran kartı olmadan yeni oyunların hiçbirini tecrübe edemeyecektik vs. Bilgi almak için tek yol bazı dergiler ve ilahi bir güç gibi gördüğümüz bilgisayarcılar olduğu için de ortada bolca söylenti ve bunların getirdiği heyecanlar vardı. Zaten ögrenciyiz, paramız da yok, her türlü yenisilik hem heyecan yaratıyor, hem de babamiza daha sevimli gözükmem için çabalamamıza neden oluyordu...

4K ÇÖZÜNLÜK YOK MU?

GEÇ...

Bir önceki sayfada okuduğunuz "yeni sistem" durumu artık tamamıyla rafa kalkmış durumda bana sorarsanız. Teknoloji artık radikal değişiklikler getirecek bir seviyede değil; daha doğrusu gelişim biraz yavaşladığı için eski dönemin uçurumlar yaratınan gelişmelerinden bahsedemiyoruz.

Türkiye'de oyunculuk durumu aslında gayet iyi bir seviyede. İstediğimiz oyun sistemine ulaşmak çok kolay. Sony, Microsoft yasal olarak Türkiye'de bulunmakta ve yeni ürünler de dünyanın diğer ülkeleriyle aynı anda ülkemize ulaşıyor. Nintendو ise bir dönem Türkiye'ye geldi, fazla durmadan gitti. Keşke Switch döneminin de yakalayabilseydik; Wii'den çok daha heyecan verici bir dönem olacaktı...

PC sistemlerinde de eski radikal gereksinimle- re rastlamak çok mümkün değil artık. Eskiden belirli bir bellek miktarına veya bir ekran kartına sahip değilseniz, bazı oyunları katıyan oynayamırdınız. Şimdiye nadiren kaç belleğe sahipsiniz, işlemciniz ne kadar güçlü diye araştırmaya giriyorsunuz. Belirleyici en büyük etken ekran kartı ve eskiye oranla çok daha fazla seçenek olduğundan ve oyunlarındaki grafik ayarları da fazlasıyla modifiye edilebildiğinden, belirli bir seviyenin üzerinde bir ekran kartına sahip olduktan sonra yıllarca bilgisayarınızda bir parça değiştirmeden durumu idare edebiliyorsunuz.

Konsollarda da benzer bir durum söz konusu. PS4 ve Xbox One büyük heyecan yarattı ve güzel birer de konsol olarak yerlerini aldılar. Peki PS4 Pro ve Xbox One X için aynlarını söylemek mümkün mü? Sadece biraz daha

güçlü olan ve 4K çözünürlük, HDR gibi deteklerle gelen bu ara konsollar, eski dönemin heyecanını yaratmaktan çok uzaktalar. Söyle de bir durum söz konusu; yarın PS5, Xbox Two açıklansa, bu konsolların bize vaat edecekleri de heyecan yaratmaktan uzak olacaktır. PC'lerin desteklediği grafikler ve oynanış özellikleri artık belirleyici etken ve konsollar da PC'leri takip ediyor. Eh, bu neslin konsollarının kabiliyetlerinin de PC'lerinkinden aşağı yanık kalmadığını düşünürsek, bizi gerçekten heyecanlandıracak bir teknoloji için daha beklememiz gerekiği gerçeği ortaya çıkıyor.

Sanal gerçeklik tecrübesi de ilk açıklandığında rüya gibi bir geleceği tasvir ediyordu. Her ne kadar PC'ye bağlı sistemler, Oculus Rift ve HTC Vive daha iyi birer görsellik sunsa da

PSVR'in da içinde bulunduğu sanal gerçeklik cihazları beklenen patlamayı yaratmadı. Açıkçası bu sistemler ilk açıklandığında artık her eve bir tane de sanal gerçeklik aparatı gireceğini düşünüyordum lakin kullanım zorluğu ve görselliğin geride kalması yüzünden VR için de bir sonraki nesli beklememiz gerekiyor diye düşünüyorum.

Eskiye kıyasla bir hayli ileriye giden ve oyun kavramını tüm insanlığa bulaştıran en önemli konuya mobil oyunculuk oldu. Sega ve Nintendo'nun öncülüğünü yaptığı ve daha sonra Sony'nin de kendi sistemleriyle gelişirdiği el oyun konsollarının yerini tabletler ve telefonlar aldı. Oyun yapmanın artık geçmişe kıyasla daha da kolaylaşmasıyla da milyon çeşit mobil oyun, herkesin kolaylıkla oynayabileceği bir şekilde cep telefonu olan herkese ulaşmış oldu. Hatırlıyorum da ilk Game Boy'a sahip olduğumda ve insanlar beni otobüste, bir yerde bu aletle oynarken gördüğünde nasıl şaşıriyorlardı...



TAM ZAMANINDA ZİPLAMAZSAN, GAME OVER

Aşıl büyük konuya geldik: Oyunlardaki oynanış mekanikleri... Size şöyle bir özet geçeyim; eskiden olay bir seyleri vurmak ve bir seylerin üzerinden atlamaktan ibaretti. Şimdi böyle söyleyince günümüzün oyunlarında da benzer durumlar olduğu belirtilebilir ancak eski dönemin oyunlarında çeşitliliğe gitmek pek zordu. Bunun en büyük nedeni de 3D oyunların üretilememesinden kaynaklanmaktadır.

Platform oyunları ve artık esası okunmayan shoot'em up'lar lider konumdaydı. Super Mario Bros. tarzı o kadar çok oyun çıkyordu ki... PC'lerin 386-486 ve Pentium dönenlerinin başına denk gelen kisimlarda adventure oyunları da revaçtáydi. Monkey Island, Simon the Sorcerer, Day of the Tentacle, Gabriel Knight, Myst... Adventure oyunları bize hem İngilizce öğretti, hem de Walkthrough ne demekmiş, Türkçe oyun dergilerindeki tam çözümler olmasa nasıl yarı yolda kalacağız, bunların habercisi oldu. Evet, o dönemde internet yok, bir oyunda takıldığınız ya arkadaşlarınızdan medet umuyorsunuz, ya da dergilerden. Hatta dergilerin mektup köşelerine bolca, "Oyunun şurasında takıldım, nasıl geçeceğim?" diye soru yollayıp bir sonraki aya cevabını beklerdik. Internet yavaş yavaş evlere girdiğinde de Türkçe kaynak zor bulur, Gamefaqs gibi sitelerde walkthrough peşinde koşardık.

O dönemde yine dergilerde ve internet sitelerinde bolca görülebilecek "Hile sayfaları" da bir hayli popülerdi. Her oyunda işleri kolaylaştıracak hileler yer alındı ve bunlar için çeşitli şifreler girer, belirli yerlerde, belirli tuş kombinasyonlarıyla bir şeyler yapar ve o hileleri aktive ederdi. Bizi hile kullanmaya iten en büyük faktör de oyunların zorluk seviye-

leriydi. Bir de teknoloji yetmedi diye midir bilinmez, oyun kaydı yapmanın eksikliği... Düşünün ki bir oyunun başına oturuyorsunuz, sonuna kadar gitmezseniz ve yarı yolda oyunu bırakırsanız, tekrar her şeye en baştan başlıyorsunuz! Bazı oyunlar bu durumu, bölümleri geçtiğinizde size bir şifre verecek çözmeye çalışmıştır; böylece oyunun başında o şifreyi girerek, ilgili bölüme geçebiliyordunuz. Elbette kayıt etmenize izin veren oyunlar da vardı ama her oyunda bunu görmek olası değildi. Oyunların zorluk seviyeleri de affetmeye bir seviyedeydi. Tekrar tekrar oynamadığınız sürece ustalaşamıyor ve oyunun sonuna ulaşamıyordunuz.

İnternetin yaygınlaşmasından önce, arkadaşlarınızla oyun oynamanın tek yolu, destekleyen oyunlarda aynı eki-

rani ikiye veya dörde bölgerek karşılkı oynamaktı. O dönem ekranlar da küçük, herkes iyice küçük bir alana bakarak oyununu oynardi ama çok da eğlenirdik ilginç bir şekilde. Co-op oyunlarının sayısı bir hayli fazlaydı; hele ki Final Fight tarzı beat'em up tarzı oyunlar...

Dövüş oyunları da karşılıklı müsabaka imkanı sunduğundan uzunca bir süre popülerliğini yitirmeden. Street Fighter'in en dandik versiyonunda bile sabahlara kadar maç yapardık, bir dakika bile sıkılmazdık. Çünkü sıkılınca daha iyi bir şansımız yoktu...

Eski dönemin en popüler olaylarından bir başkası da film oyunlarıydı. Her türlü fantastik kurguya sahip

filmin bir de video oyunu yapılrı ve bunların %90'ı son derece dandik olurdu. "Film oyunu o sonuçta..." diye bir tabir vardı, her film oyununun kötü olmasından kaynaklanan...



OYUNU BİTİRMEM SADECE ÜÇ SAATİMİ ALDI!

Eğerimizde tek başımıza oyun oynadığımız, "Atari salonlarına" gidip daha gelişmiş grafiklerle, daha eğlenceli oyunları oynadığımız dönemlerden, internet kafelere gidip CS oynadığımız, MOBA'larda estiğimiz, MMORPG'lerde ömrümüzü harcadığımız bir döneme geçtik.

Günümüzün oyun dünyasını tanımlamak gerekirse en büyük farklılık sosyallik olarak özetlenebilir. Artık tek kişilik bir oyun oynasak bile diğer oyuncularla iletişim halinde olabiliyoruz. Çok kişili oyunlar ise dönemin değişmez lideri olmuş durumda. Bundaki önemli etkenlerden bir tanesi de eskiden mümkün olmayan, bedava oyuncuların yükselişi. Geçmişte bir oyunun bedava olması imkansızı yakından şimdi birbirinden kaliteli oyollar bedavaya yayılmıştır ve bunların çoğu da çok kişili oyular. Haliyle de oyuncular bu fırsatları değerlendirdiyor.

Çok kişili oyunlar, oyuncuların müsabaka hırsını da körükliyor. Tek başımıza oynadığımız platform oyunlarında en büyük rakibimiz

bölüm sonu canavarıydı ama artık maçlarda galip olmak ve maçın en iyi oyuncusu olmak, turnuvalarda, liglerde üst sıralara oturmak birincil hedefimiz olmuş durumda.

3D grafiklerin oyunların değişmezliği olmasıyla birlikte, geçmişe kıyasla oyun türlerindeki çeşitlilik de arttı. FPS'ler ana akım oyun türü oldu, yarış oyunlarında hayalimizde gördüğümüz araçları en gerçekçi halde görme imkanına kavuştu, bol efektli aksiyon oyunlarında kendimizi kaybetmeyeceyiz. Oyunlardaki gerçekçiliğin artması, mekaniklerin gelişmesiyle birlikte nedense oyunlarda bir kolaylaşma da oldu. Her adımızda oyunun kayıt etmesi, bölümleri neredeyse hiç ölümeden kolayca geçebilmemiz oyuncuların tek kişilik kısımlarında çok daha az zaman harcamamızına neden olmaktadır. Eski dönemin normal zorluk seviyesindeki oyular da artık "Zor oyun" olarak lanse ediliyor. Dark Souls, Bloodborne, Cuphead gibi affetmeyecek oyular, yeni bir oyun türünün oluşmasına neden olmuş durumda.

Oyun dünyasının günümüzde doğru olan yolculuğunda, daha önce hayal gibi gözüken birçok oyun apartı da hayatımıza girdi. Guitar Hero ile başlayan oyuncak müzik enstrümanları, Rock Band ile farklı bir boyuta ulaşmış örneklerin, Xbox'ın Kinect'i sunmasıyla, herkes evde kendini dans ederken buldu ama bu eğlence de Microsoft'un Kinect desteğini yavaştan konsollarından çekmesiyle son bulacağı benziyor.

Bu senedir değişmeyen en büyük konuya yine bir cihazı, bir ekran'a bağlayıp oyuncularla baş başa kalmamız... Evet, sanal gerçeklik cihazları daha önce de bahsettiğim gibi piyasada ama bunlar bile şu anda tek başına birer oyun sistemi olarak çalışmıyor. Şayet ki çalışsa bile büyük oyun deneyimleri sunmak için daha çok geliştirilmeleri gerekmektedir. Her ne kadar olduğumuz yerde koşmamızı sağlayan Virtuix Omni ve VR gözlüğü kombinasyonları gösterilse de halen bir ekran, ona bağlı bir PC veya konsol ve elimizde bir gamepad ile baş başayız; aynı Atari 2600 dönemindeki gibi...





O OYUNU HİÇ DUYMAMAMIŞTIM...

Biraz da oyunların pazarlama kısmına değinelim. Eski zamanlarda bolca oyun dergisi vardı piyasada. Bu dergilerde oyunlar çıkmadan önce haberler yayımlanır, ilk bakışlar yapılrırdı elbette lakin bunun bir ölçüsü vardı. Çok da geçmişe gitmeye de gerek yok; God of War'un çıkışı örneğin, tam bir sürprizdi. Bir anda tüm oyun mecralarından inanılmaz yüksek puanlar alan bu oyun hakkında Sony resmen ser verip sır vermemiştir fakat oyun o kadar kaliteliydi ki, kalitesiyle satmayı bilmisti. Bir de Sony'nin yeni God of War'una bakalım.. Resmen oyun bir pazarlama şaheseri olarak adlandırılabilir ve bu durum, oyunun getireceği heyecanı da biraz kırıyor ne yalan söyleyeyim.

Eski zamanlarda bir oyun piyasaya çıktıığında, o oyunla ilgili görüp görebileceğiniz o diskte yer alanlardan başkası değildi. Şifrelerle açılan gizli bölümler olabilirdi, oyunu bitirdikten sonra ulaşılabilen yeni modlar bulunurdu ama daha fazlası yoktu. Hele ki o oyuna zar zar sahip olduysanız, suyunu çıkarana kadar oynamak isterdiniz ve çok değer verirdiniz. Oyunlar disktekinden ibaret dedik ya; firmaların bize sonradan sunduğu oyun kodlarıyla oyunda güçlenmemimize imkan da yoktu, mikro

ödemeler de. Bir oyuna dışarıdan müdahale etmek ancak hile yapmaktan ibaretti.

Hem oyun konsollarında, hem de oyunlarda bir güncelleme durumunda rastlayamazdin. Düşünün ki şimdi bir oyun alıp eve gelirsunuz, devasa boyutlarda yamalar, güncellemeler olmadan oyun çalışmayı reddediyor. Eskiden bir oyunun içinde bir hata, bir eksik varsa, o ebediyete kadar o diskte dururdu.

Türkiye'de kopya oyun sektörü çok gelişmemiş olsa, oyun bulmanın zorluğu hakkında uzun uzun yazılar yazabilirdik. Bu kopya durumu sayesinde tüm oyunlar fazlasıyla ulaşılabilir olmuştu vaktinde ama halen orijinal oyun getirmeye çalışan birkaç bilgisayarcıda da aradığınız oyunu bulmak neredeyse imkansızdı. Göstermelik bir takım orijinal oyunlar gelir, aylarca, yıllarca o rafta dururdu. Zaten bilgisayarcılar bunları dekor olarak kullanıyordu.

Eski dönemin dikkat çeken bir başka özelliği de büyük oyun firmalarının o kadar büyük olmamaları ve oyunlar arasında da uçurumlar bulunmamasıydı.

Bağımsız oyun diyeBILECEĞİMİZ oyunlar piyasayı kasıp kavuruyordu bir dönem fakat daha sonra, bilgisayarlar ve konsollar güçlenip oyun yapma işi biraz daha zorlaşınca şirketler büyümeden oyunlar da kolayına piyasaya çıkamaz olmuştu.

Bazı dinazor arkadaşlardan duyarısınız, "Eski dönem daha iyiydi.." diye. Bu aslında kocaman bir yalan. Tamam bir Monkey Island o dönemin en büyük adventure olayıydı ama geçtiğimiz yıllarda Heavy Rain'den aldığı keyfi de kolayına unutmam mümkün değil. Oyunların basitliği güzeldi, hostu fakat şimdi de bağımsız oyunların yükselişiyle o oyunların çok daha iyi hallerini tecrübe edebiliyoruz. Eski dönemin zorlukları da beterdi arkadaşlar. Disketler korkunç birer teknolojiydi. CD'ler desen, çizilse çalışmaz, bir süre geçtiğinde nedense bozulur, kaybolur...

PC'lerde jumper ayarları yapılır, teknoloji saniyelik değiştiğinden aldiğiniz ekran kartını o ana karta takamaz, sürekli bellek yükseltmeye çalışmaktan cüzdanınız boşalır, yavaş internet hızı ve pahali abonelikler yüzünden bir türlü yüzünüz gülmeydi. Geçmiş güzeldi ama gelecek de hiç fena değil!





ŞABLON OYUNLARA MERHABA!

Günümüzde oyun piyasası artık dünyanın kabullendiği bir gerçek. Nasıl eskiden sadece oyuna ilgilenenlerin ve genellikle çocukların odağında olan bir olguysa, şimdi herkes iyi ya da kötü bir video oyunu oynuyor; kah telefonunda, kah evinde televizyonda, kah bilgisayarında...

Video oyunlarının bir müsabaka sporuna dönüşmüş olması da günümüzün en büyük olaylarından biri. E-spor adında bir terim oluştu ve büyüyerek devam ediyor. Bir futbol kadar ünlenir mi bilinmez, şu anki haliyle bile milyonlarca liralık bir sektörde dönüşmüş durumda.

Oyunların pazarlanması konusu büyük şirketlerin ayakta kalmak için bazı formülleri izleme gereksinimleriye belki de bugünden en can sıkıcı konularından. Oyun firmalarının perspektifinden de bakmak lazım; o devasa oyunları üretmek için yüzlerce çalışana ihtiyaç duyuluyor ve hem şirketin kar etmesi, hem de çalışanların ücretleri derken hızla ve popüler oyunlar üretilmesi gerekiyor. Bu da yayıncı şirketleri, "tutmuş formülli" tekrarlamaya itiyor. Call of Duty'ler, Assassin's Creed'ler yanlışlıkla monotonlaşmıyor;

firmalar da bunun farkında ama altın yumurtlayan kazı kolayına rafa kaldırıyorlar. Biz ise oyuncular olarak birbirine benzeyen bu oyunları yadırıyor, yerden yere vuruyoruz. Fakat git gide zenginleşen biz değil, onlar oluyor... (En azından maddi olarak.) Bir oyunun piyasaya çıkmadan önceki tanıtım serüveni de geçmişe oranla inanılmaz harketli. Her dakika reklam, her dakika bilgiler, görüntüler... YouTube gibi mecralar artık oyunların tanıtımında vazgeçilmez bir ortam. Fragmanlar da orada, oynanış videoları da... Ve elbette YouTuber'lar da!

Oyun oynarken kenara kafalarını koyup dakikalarca ekranda olan biteni monoton bir şekilde anlatan arkadaşlara karşıım, bunu böyle bilin. Lakin oyun anlatmanın, video çekmenin bu kadar kolaylaşması da muhteşem bir gelişme. Her şey bu kadar kolaylaşmışken de YouTuber'lardan yaraticılık beklemek, biraz produksyon yapmalarını istemek de şımarıklık olmayacağı.

Günümüzde genel anlamda oyunların geldiği nokta, teknolojik anlamda gerçekten çok iyi bir seviyede. Rüya gibi oyunlarla buluşuyoruz her dakika fakat dediğim gibi

tekrar etme konusu biraz can sıkabiliyor. Her oyuna mutlaka DLC'lerin, yani ek içeriklerin hazırlanması ve bunların parayla satılması da artık alışındık bir durum. Eskiden tüm DLC'leri de içinde olan oyunlar çıktı, şimdi oyunun yarısını tam oyun diye piyasaya sürüp geriye kalanını ek paketler halinde sunmak moda ve düzeyeceğe de benzemiyor. Bir de buna EA'ın Battlefront II ile birlikte patlattığı "loot box" saçılığı eklendi... Loot box dediğiniz hazine sandığı olayı, oyunda ilerlemenizde rol oynamıyorsa gayet güzel bir eklenti ama normalde oyunu aldığımız gibi ulaşmamız gereken içeriği bize şans ve günlerce oyunu oynamaya zorluğuya birlikte verince konsept çöküyor. Amma velakin, gelecek hiç de kötü gözükmüyor. Özellikle bağımsız oyunların patlama yapmasıyla birlikte birbirine benzeyen büyük oyunlara mecbur durumda da değiliz. Oyunları almamızı müthiş bir şekilde kolaylaştıran dijital platformlar da birer mucize gibi ama bunların nasıl bir kolaylık olduğunu, bu ortamın ortasına doğanlar da kolayına anlayamayacaktır. Bir oyun CD'niz çizildi diye o oyunu çöpe atıp yenisini asla bulamayacağınızı bileyemezsiniz; zaten bilmeyin de, hiç gerek yok...

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

En sevdiğim RPG okurları, hepinize buz gibi bir selam. Kış yok, kar yok derken size bu satırları en hızlı StarCraft mikromla bile isnayan parmaklarımı yazıyorum. Efendim bu ay da bambaşka bir konuk ile karşınızdayım. Bildiğiniz üzere uzun süredir çizgi romanlar ile haşır neşirim. Bu işin okumak ile bitmediğini de sanıyorum hepiniz biliyorsunuz. Çizgi roman bir noktada hayal gücünden koleksiyonerlige kadar uzanabiliyor ki 2010'da ülkemizin girdiği yeni çizgi roman dönemi ile birçok okuyucu, aynı zamanda koleksiyonerlige de soyundu. Pek tabii "Ben koleksiyonerim!" demek pek yeterli olmuyor. Bu işin birçok ince detayı ve basamağı söz konusu... Ben de bu konu hakkında uzun süredir hummalı bir çalışma içerisinde bulunan ve niyet resmi bir şirket açmayı başaran Metehan İgneci'yi sayfa-

larımıza konuk ettim. Gelin bakalım bu işin perde arkasında neler varmış.

**Ertuğrul Süngü: Metehan selamlar.
Nasilsın, iyi misin? Bize biraz kendinden bahseder misin?**

Metehan İgneci: Selam Ertuğrul. Önce-likle beni konuk ettiğin için sana ve LEVEL dergisine çok teşekkür ederim. Şu sıralar PhD'nin resmi olarak kurulması nedeniyle biraz yoğunuz ama her şey yolunda gidiyor. Çizgi roman kariyerim dışında İşletme/Pazarlama üzerine doktora yapıyor ve bir yandan da tezimi yazıyorum.

E.S: Öncelikle çizgi roman merakın nereden başladı, bize biraz bu maceranın başlangıcını anlatır misin?

M.i: Çizgi roman maceram aslında çok küçük yaşılda, ana akım süper-kahraman eksenli Amerikan çizgi romanlarının çoğalmasına rastlıyor. Aslına bakamın lise döneminden kalan Tintin sayıları bu dünyaya ilk adımım diyebilirim ama resmi olarak ilk aldığım çizgi roman Türkçe Batman Knightfall (Şövalyenin Düşüsü olarak çevrildi sanıyorum) setiydi. Bu hikâyede Batman'ın çok zor durumlarda kalması, spoiler vermek istemem ama bir şekilde belki de yenilmez ya da zarar görmez olan bir karakterin o durumlara düşmesi benim için büyülüyordu. Aslına bakarsan o çizgi roman hala bana hayat için rehber niteliğindedir.

E.S: Peki, sence koleksiyoner kime nedir? Özellikle ülkemizde birçok insan bir şekilde çizgi roman koleksiyonerim diyor. Sence kime, ne şekilde

koleksiyoner diyebiliriz?

M.i: Sözlük anlamına bakarsak; koleksiyoncu bir şeyleri özellikle hobi olarak toplayan kimse. Birne çizgi roman koleksiyoncu diyebilme için öncelikle elindeki sayıların dünyanın neresinde olursa olsun, diğer çizgi roman koleksiyonerleri için de bir anlam ifade etmesi gerekiyor. "Ben çizgi roman koleksiyoniyim" diyen birinin herhangi bir Amerikalının da ilgisini çekebilecek, gördüğünde "ben bunu kaçırmışım" diye ufak bir kıskançlık yaşayabileceği şeyleri toplaması gerek. Bir Pazar sabahı uyenip "bugün çok koleksiyonerim, sanırım tamam" diyebildiğiniz bir şey değil aslında koleksiyoner olmak. Hep bir sonraki hedef var. Hem de gelecekteki aile üyelerinize de kendinizden bir iz bırakırsınız. Her şeyden öte açıkçası hafta sonları AVM gezmenin hobi olarak görüldüğü bir toplumda bence bu tarz şeyler çok ama çok değerli.

E.S: Tüm bu "PhD" işi nasıl başladı? Şuna ne gibi ürünler getiriyorsunuz?

M.i: PhD'nin temelleri iki sene önce elimdeki bazı sayıları satmak için Facebook gruplarına üye olmamla başladı. Bir eksikliği fark ettiğe ve üzerine gitti. Türkiye'de koleksiyonluk sayıları toplamak isteyen çizgi roman meraklılarının sayısı beklediğinizden çok daha. Ben zamanında aradıklarımı bulmakta güçlük çektiğim için buna bir cevap olmak istedim. Biz PhD olarak yüzde 90 yerel çizgi roman dükkânlarında olmayan, özel ürünlerini getirmeye çalışıyoruz. İmzali sayılar, Türkiye'de ilk olarak CGC, CBCS gibi şirketler tarafından puanlandırılmış koleksiyonluk işler var. Limitli varyantlar da ürün gamımızda mevcut. İmzalı





art printler, orijinal çizimler ve çizgi roman sayfaları, koleksiyonluk setler ve eski sayıları da getiriyoruz.

E.S: Esas merak ettiğim, insanların tepkileri ne şekilde oldu? Malum CGC ayarındaki ürünler hem aranan, hem de her an alınamayan ürün kategorisine giriyor.

M.i: İlgiilenenler mutlaka biliyorlur CGC'li bir çizgi romanın fiyatı hele bir de imzalıysa oldukça yüksek. Sayının kendi özelliklerine göre bu miktar daha da artabiliyor. Kesin olarak bildiğim bir şey var ki ilk başlarda neden insanların bir sayıya 100 dolardan fazla ödemek istedikini anlayamadılar. İlk CGC satış başlığını açtığımızda gelen tepkiler nefes kesiciydi. Çünkü CGC tarafından puanlanmış bir çizgi roman sadece Amerikalıların alabildiği, bizim ulaşamayacağımız şeyler olarak düşünülmüş. En nihayetinde durum çok farklı bir yere geldi. Herkes artık hedefi ve beğenisi dâhilinde olan koleksiyonluk sayıları yakalamaya çalışıyor. Ben bu konuda oldukça fazla sorumluluk hissediyorum. Koleksiyonerlik aslında bir eğitim işi. Jedi - Padawan ilişkisine bile benzıyor diyebiliriz. Bu bağlamda da beni bu işte en çok tatmin eden şey, birinin PhD'den beklediği kargasunu açtıktan sonra yaşadığı tatmin. Bende olmayan bir çizgi romanı kontrol etmek için açtığında ben bile heyecanlanıyorum!

E.S: Malum, ülkemizdeki Amerikan çizgi romanına olan ilgi resmen zirvede. Bunun birçok sebebi var. Peki, sence nereye kadar gidecek? 2010'dan beri artan bu ilgi, yeni bir çita belirlemiş olabilir mi yoksa zamanla ilgi alaka azalarak biter mi?

M.i: Amerikan ana akım çizgi romanlarına

olan ilgi kısa vadede bitmeyecektir. Sinemalarda artık neredeyse senede beş - altı adet çizgi roman filmi正在上映. Amerika ve Avrupa'da herhangi bir Comic-Con inanılmaz katılımcı sayılarına ulaşıyor. Toplumun her kesiminden ilgi çekiyor. Türkçe çevrilen çizgi romanlar da oldukça önemli. Artık en azından dil yetersizliği sebebiyle konudan uzak durmaya çalışan insanlar da neredeyse her önemli hikâyeyi Türkçe okuyabiliyorlar. Eskiden "erkek egemen" olarak görülen çizgi roman sektörünün artık kadın okuyucuları da kendine çeker bilmesi de oldukça önemli. Özellikle Türk toplumunda bunu görebilmek çok mutlu edici bir gelişme.

E.S: Ve her daim olduğu gibi, senin eklemek istedigin bir şeyler var mı?

M.i: En önemli şey herkesin çizgi romanı ne sebeple alırsa olsun keyif alması. Bol çizgi romanlı günler diliyorum.



Ne Okudum? Queer Game Studies

"Game Studies" yani oyun çalışmaları alan her gün giderek büyüyor, gelişiyor. Bir noktada oyun sosyolojisi üzerine şekillenen bu alanda, 2017 içerisinde birçok farklı yayın gördük. Fakat Queer Game Studies isimli kitabı kadar dikkat çeken bir başka yayın olmadığından, Bonnie Ruberg ve Adrienne Shaw'un editörlüğünü yaptığı kitapta, oyun dünyasına Queer'in nasıl kullanıldığı, daha doğrusu Queer bir şekilde oyuncuların nasıl okunabileceğine dair birçok makale bulunuyor. Farklı dallardan yazarların bir araya gelerek oluşturduğu kitabı, oyun çalışmaları için mihenk taşı niteliğinde.

Ne dinledim? Silent Opera



Genelde bu kadar yeni gruptan bahsetmem ama Silent Opera hakkında konuşulması gereken bir ekip. 2007 yılında kurulan İtalyan grup, kelimenin tam anlamıyla Senfonik Metal yapıyor. İlk olarak 2008 yılında bir demo albüm ile kendisini gösteren Slient Opera, 2011 yılında Immortal Beauty isimli yeni albümü ile karşımıza çıktı. Guruba ismini de veren ve Opera tarafı bir hayli ağır basan parçalar, sert/keskin gitar rifferi ile hemen her türden senfonik metal dinleyicisine hitap etmeyi başaracaktır.

Ne izledim? Star Wars: The Last Jedi



Ana serinin sekizinci filmi olarak üretilen The Last Jedi, sanıyorum başta Mark Hamill olmak üzere, birçok Star Wars hayranı tarafından pek de beğenilmedi. Luke Skywalker'ın yeniden karşımıza çıktığı ve özellikle beşinci filmi anımsatan sahneleri ile dikkat çeken film, Star Wars hayranlarını resmen ortadan ikiye böldü. Komedî unsurları, daha önce olma ihtimali verilmeyen bazı önemli hareketler ve beklenmeyen birçok farklı detay ile birlikte Star Wars serisine kesinlikle farklı bir yaklaşımla geldi. Bildiğiniz Star Wars filmlerinden biraz daha farklı bir film ile karşılaşacığınızın garantisini verebilirim.

Yapım 4A Games **Dağıtım** Deep Silver **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.metrothegame.com **Çıkış Tarihi** 2018'in son çeyreği

METRO EXODUS

KARLARLA KAPLI BİR KARANLIK...

İkinci Dünya Savaşı'nda Japonya'nın Hiroşima ve Nagazaki bölgelerine atılan nükleer bombalar sonucunda ortaya çıkan yıkım, bugün halen üzerinde konuşulan bir konudur. Bu bombaların gücü o kadar yüksekti ki bu felaketi takip eden soğuk savaş döneminde, tüm olay kim kime Nükleer bomba atacak boyutuna gelmişti. Pek tabii bu bombanın gerçek etkileri çok daha sonra fark edilecekti.

Japonya'ya atılan nükleer bomba sonrası görüntüler ve bugün bile bölgede birçok bitkinin yetişmemesi, saniyorum konu hakkında yeterli miktarda fikir verecektir. Soğuk savaşın beraberinde getirdiği o yıkım korkusuya çok bambaşka bir durumdu.

Bunların en başında potansiyel bir "füzeleşmenin" sonucunda ortaya çıkacak yeni dünya düzeni yer alıyordu. Yani nükleer savaşla tahrif olup gitmiş bir dünyada hayatı kalmanın nasıl bir şey olacağı...

Aslında durum sadece nükleer ile de sınırlı değil. Bugüne kadar birçok yazar, dev bir felaket sonrası dünyası üzerine birçok eser ortaya çıkarmıştır. Bunlardan bir tanesi de Rus yazar Dmitry Glukhovsky'dir. Metro 2033 isimli romanı ile 2005 yılında Rusya'da kendisini gösteren yazar, takip eden yıllar içerisinde Metro 2034 ve Metro 2035 isimli romanlarını da yayımladı. Romanlardan bir hayli etkilenen 4A Games isimli bir firmaya bu güzide romanı, dijital dünyaya taşıma kararı aldı. 2010 yılında PC platformu için üretilen Metro 2033, birçok eleştirmenden olumlu yorumlar aldı. Bu oyunu, 2013 yılında devam yapımı Metro: Last Light takip etti.

Sıradasa Metro: Exodus bulunuyor.







Kitaptan oyuna

Metro serisinin şüphesiz en önemli özelliklerinin başında, çok başarılı bir kitap uyarlaması olması yer alıyor. Herhangi bir uyarlama zaten başlı başına zor bir işken, bir romanın oyun yaratmak gerçekten çok zorlayıcı olsa gerek.

Serinin isminden de anlaşılır geleceğü üzere, bu oyunda Metro içerisinde bolca vakit geçiriyoruz. Dünyanın başına gelen dev bir felaketin ardından, hayatı kalan insanlar metrolarda yaşamak zorunda kalıyorlar. Bu da beraberinde kocaman bir karanlığı getiriyor. Sürekli bir hayatı kalma çabası, sürekli bir belirsizlik ve bizi yemek için elinden geleni yapan yaratıklar... Tüm bu maceranın arasında bir yandan yeryüzüne çıkarak "gerçeklerle" yüzleşmek, bir yandan da yaratıklardan çok insanlardan korkar hale gelmek sanıyorum Metro 2033'ün en dikkat çeken özelliklerindendi. İkinci oyunu ile çitayı biraz daha yukarı taşıyan yapımcı ekip, bu sefer daha farklı düşmanlar, silahlar ve en önemlisi devasa bir harita ile karşıma-

za çıkmayı başarmıştı. Etraftaki parçaları toplayarak sürekli bir şeyler ürettiğimiz yapımda, hayatı kalmaya çalışma ve yalnızlık temaları muazzam şekilde işlenmişti. Şimdi de sırada Metro: Exodus var. Kendisi hakkında etrafta çok da fazla bilgi olmasa da sizin için fantastik bir bilgi avına çıktım ve elimde avucumda ne varsa ortaya döküyorum.

Bugüne kadar piyasaya çıkan iki Metro oyunu da kitaplar ile paralellik gösteren bir hikâye yapısına sahipti. Fakat Exodus ile bu durum tamamen ortadan kalkıyor ve ilk defa kitapların bittiği yerden devam eden, daha önce yazılmamış bir hikâye anlatımı devreye giriyor. Yazar Dmitry Glukhovsky tipki daha önceki oyunlarda da olduğu gibi senaryo ekibiyle birlikte ter dökmüş ve hep beraber seriyi bir adım daha ileri taşımayı hedefliyorlar. Açıktası bu bile Exodus için heyecanlanmak için başlı başına yeterli bir sebep gibi duruyor. İşi daha da güzel kılan, Artyom isimli karakterimizin son kitapta kaldığı yerden alınıp, dijital bir dünyada

yeniden ve yepyeni bir senaryo içerisinde hayat bulması.

Hikâye içerisinde dikkat çeken başlıklardan bir tanesi şüphesiz Artyom ve Anna'nın kullanacakları, bir hayli modifiye edilmiş Aurora isimli tren. Bu trenin de Trans-Sibirya ekspresinden esinlenildiğine dair çok iddialı bir his taşımaktayım sevgili okur. Zaten para olsun, ilk iş Trans-Sibirya ekspresine acağım... Neyse efendim biz konumuza geri dönelim... Bu tren macerası esnasında iki ana karakterimiz olacağını biliyoruz ve eğer bu senaryo kitabı devam niteliğindeyse, o zaman karakterlerimizin karı koca olarak karşımıza çıkacağına şüpheniz olmasın diyebilirim.

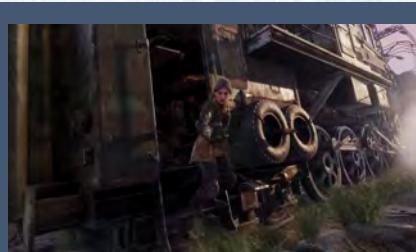
Ciftizim metrodan kaçmayı başarmış, Moskova'nın dışına, Vladivostok'a doğru ilerleme başlamıştır. (Bu arada oyun da Moskova'da geçecek, en azından şimdilik öyle gözükmektedir.) Yeni mekan demek, pek tabii tüm çevrenin değişmesi anlamına geliyor. Bu değişikliklerin başındaysa, Universe of Metro 2033 isimli kitap serisinden edindiğim bilgilere dayanarak, temiz hava yer alıyor. Eğer yeni oyun ile birlikte Vladivostok'ta zaman geçireceksek, gaz maskelerini bir kenara bırakabilirsiniz en sevdığım okuyan insanlar! Aslında yayınlanan videolara da bakacaksak, önceki oyunlardakinden çok daha açık ve temiz bir hava resmedildiğini de net bir şekilde görebiliyoruz.

Metro dünyası

Hava demişken, grafiklerden bahsetmezsek sanıyorum olmaz. Malumunuz grafik teknolojileri genel anlamda uçmuş durumda. Fakat tüm bu ileri teknoloji hareketlerine rağmen halen birçok oyun bu başlıkta sorun yaşıyor. Öncelikle bu zaman kadar gördüklerimize bakalım... Baktık da; harika! Şaka bir yana Metro: Exodus, yayınlanan oyun içi görüntülerde harika bir grafik tek-

MULTIPLAYER

Metro serisini deneyim edenlerin çok iyi bildikleri üzere, bu oyunun olayı tek kişilik oyun deneyimi midir. Senaryo üzerine büyük ölçüde kafa patlatan ekip, olabildiğince kitap ile paralellik gösteren bir oyun deneyimi sunmayı hedefler. Fakat ikinci oyunda bu hedeften bir anlıgına da olsa şaşırı, multiplayer konusuna eğilen ekip, kısa sürede bu hamleden vazgeçmiş, yine tek kişilik oyun moduna yoğunlaşmışlardır. Yeni oyunla birlikteye gözler yine multiplayer ile ilgili yenilikleri arar hale geldi ama öyle görünüyor ki Exodus da olabildiğince ana senaryo üzerine yoğunlaşacak. Fakat açık harita modeli üzerinden deneyim edilecek olduğu için, eş



zamanlı co-op görev yapma mekanığının oyuna eklenmemesi için de hiçbir sebep göremiyorum. Ayrıca post apokaliptik bir dünyada, farklı multiplayer oyun modları deneyim edebilmek de harika olurdu. Bakalım, belki de kitapların baskısından kurtulan Exodus ile birlikte yepyeni bir Metro dönemi başlar ve seri multiplayer mod'lara kavuşur; belli mi olur?



nolojisine sahip gibi duruyor. 4A Games'den Jon Bloch'a göre Exodüs grafik anlamında bugüne kadar üretilmiş en iddialı Metro oyunu olacak. Bilindiği üzere bundan önceki yapımlar 4A Engine üzerine kurulmuştu. Öyle görünüyor ki yeni oyunumuz da bu grafik motoru ile hayatı merhaba demiş. Fakat aradan geçen zaman içerisinde 4A Engine grafik motoru da büyük ölçüde yenilenmiş. Yenilenen grafik motorunun en iddialı özelliklerinden birisiyle piyasadaki birçok oyun platformunu destekliyor olması. Doğru bildiniz, Exodüs sadece PC değil, aynı zamanda konsollar için de üretilicek. Grafik teknolojisine geri dönen olursak, aslında oyun atmosferinin ne kadar da incelikle işlenebileceğine ışık tuttuğunu görüyoruz. En yakındakinden en uzaktakine kadar hemen hemen her bir detayı harika bir şekilde ekrana yansıtmayı başlayan 4A Engine, aynı zamanda genel hatlarıyla açık ve kapalı alan hislerini de olabildiğince gerçekçi bir şekilde yansıtabilecek. Sadece görsellikle kalmayan Exodüs, dinamik hava koşullarını ve de gündüz - gece döngüsünü gerçek zamanlı şekilde oyuna aktarabilecek. Bu değişikliklerin oyuna, bize ve düşmanlarımıza genel olarak ne şekilde etki edeceğini hakkındaki herhangi bir bilgi bulunmuyor. Bu noktada tek bildiğimiz, yapımcı ekibin olabildiğince S.T.A.L.K.E.R. dünyasına yakın bir çizgide ilerlemek istediklerine dair açıklamaları. Buradan yola çıkarak biraz da Exodüs'un haritasından bahsedebiliriz. İlk iki oyunda, metro hatları içerisinde çok fazla zaman geçirdiyorduk. Belki ikinci oyunda dış dünya haritaları biraz daha büyük hale getirildi ama oyunun geneline baktığımız zaman büyük olayların ve hikaye akışının bir şekilde metro hatları üzerinden yapıldığına şahit olduk. Exodüs ile bu mantık büyük ölçüde ortadan kalkacağa benziyor zira artık devasa bir harita için geri sayına geçmiş bulunuyoruz. Bloch tarafından yapılan bir açıklamaya göre, halen metro hatları bizi ana hikayeye bağla-



maya devam edecek ama dileyen oyuncular ucu bucagi görülmeyen kocaman bir harita üzerinde, farklı etkileşimlerde bulunabilecekler. Öyle görünüyor ki sandbox mantığını bir şekilde bünyesinde barındıracak olan Exodüs, dileyen oyunculara ana senaryo odaklı bir deneyim, dileyenlere de daha denyesel bir yapı sunabilecek. Yani bir noktada karşımıza çıkan tüm görevler ana senaryolar ile kesişeciken, bazı farklı yollarda da çok daha ilginç görevler ile karşılaşabileceğiz. Harita konusundaki en büyük gizemse nasıl ya da kaç tane farklı harita modelinin oyuna ekleneceği. Bir tane büyük sandbox harita mı yoksa birçok farklı büyük haritanın bir araya gelmesi ile oluşan devasa bir alan mı?

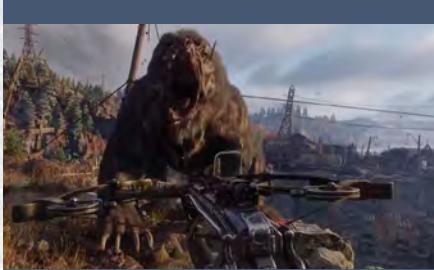
Ölmeden lütfen

Hayatta kalmak şüphesiz Metro oyunlarının kesişme noktasını oluşturuyor. Exodüs ile bu durumda bir değişiklik olmayacağı. Eh, konu hayatta kalmak olduğu zaman ister istemez bazı silahlara ihtiyaç duyuyoruz. Birçok FPS yapımda olduğu gibi, Metro serisinde de artık klasikleşmiş birçok silah söz konusu. Daha önceki yapımlarda birbirinden farklı silaha ev sahipliği yapan seri, yeni oyunda da bu gelenekten vazgeçmeyecek gibi gözükyor. Her ne kadar çok fazla miktarda silahın oyundaki varlığı kesinleşmemiş olsa da Shotgun, Revolver, Crossbow ve Artyom'un bıçağı olarak sıralanan dört silahın yeri hazır diyebiliriz. Last Light'daki parça toplama mantığının bu oyunda da bulunacağını düşünürsek, yepeneli bir silah "customization" sistemi ile karşılaşmayı bekliyor olmamız sanıyorum çok da abartı kaçmaz zira videolarda kendisini gösteren düşman birliklerine karşı farklı modifikasyonlarda silah kullanmamız gerekecek gibi duruyor. Günün sonunda bu bir hayatı kalma mücadelesi ve düşmanlarımız da "Aa elinde ne kadar da korkunç bir silah var,



TRANS SİBİRİYA DEMİRYOLU

Oyunumuzda kullanacağımız Aurora isimli tren ve tren yolunun, tam da bu noktadan çıktığını düşünüyoruz. Yapımcı ekip bugüne kadar birçok sinyal vermiş olsa da halen aynı yerden bahsedildiğine dair resmi bir açıklama gelmedi ama Trans Sibirya Demiryolunun Ruslar için ne kadar önemli olduğunu iyi anlamak gereklidir. Özellikle Pasifik kıyılarına büyük hasret çeken Rusların, bu bölgedeki Vladivostok şehrinin kurulması ile bu kıyada bir şehirleri olmuştu. Fakat bu noktaya kadar bir ulaşım olmadığından, Moskova'dan Vladivostok'a kadar uzanan Trans Sibirya Demiryolu ağı kurulmuştur. İnşası 1891 yılında başlayan demiryolu, 1916 yılında tamamlanmıştır. Moskova'dan en uzak noktadaki durağa kadar olan mesafe tam tâmina 9289 km'dir. Günümüzde halen aktif olarak çalışan demir yolu ve tren, özellikle turistik amaçlar için sıkılıkla kullanılmaktadır.



MUTANTLAR

Metro'nun en zorlu dakikalarını pek tabii mutant arkadaşlarla olan karşılaşmalar yaşıyor. Bugüne kadar birbirinden farklı onlara mutant ile karşılaştığımız Metro oyunlarında oyuncuya her an tefkide beklemeye programlayan bu güzide arkadaşlar, yeni oyuna birlikte de aramızda olacaklar. Şu ana kadar iki adet düşman birimi kesinlik kazandı. Bunlardan ilki The Demon. Devasa bir yaratık olan The Demon, Metro'da yaşayanlar tarafından civarda gezen en tehlikeli ve ölümcül düşmanlardan birisi olarak görülmektedir. İnsan bünyesini tek bir hamlesiyle gökyüzüne fırlatabilecek güçe sahip olan bu korkunç arkadaşa karşı koymak bir hayli zor olacak. Bilinen ikinci düşman birimi ise Watchman. Bu afacan düşman birimi, korkunç pençeleri ve sivri dişleri ile insanlara korku salmakta ustası. Post Apokaliptik Moskova'nın en bilinen ve en fazla rastlanan düşman birimi olan Watchman, hemen hemen her noktada kendisini gösterebilme kabiliyetine sahiptir. Tek başına dolaşan bir Watchman pek korkulacak bir düşman değilken, birden fazla olması durumunda ziyadesiyle can sıkıcı olabilir. En önemli özellikleriyse kısa sürede etraflarına arkadaşlarını çağırabilmeleri olacak. Bakalım bu arkadaşlarla nasıl baş edeceğiz...

ben buna hiç bulaşmayayım" demeyecek en sevdigim okur.

Düzenli olarak peşimizden kaçacak olan düşman birlikleri, yapımcı ekipin gelen bir açıklamaya göre daha önce olmadığı kadar yüksek bir yapay zekâya sahip olacak. Özellikle Metro 2033'deki düşman yapay zekâsını hatırlayanların iyi bileceği üzere, kimi zaman kendilerini kolay bir şekilde alt edebiliyorlardı. (Yani mühimmat olduğu zamanlarda.) Fakat bu durum Exodus ile büyük oranda değişecektir. Öncelikle düşman ile karşı karşıya gelindiğinden sonraki süreçteki çatışmalar, çok daha dinamik olacak. Yani düşman barzo gibi üzerimize saldırılacak yerine, farklı stratejiler peşinde koşacak. Ayrıca haritada bulundukları yerin farkında olup, geniş araziler üzerinde farklı rotalarda gezecek, alanın genişliğine göre farklı şekillerde saldırılarda bulunacaklar. Bu konuda bir adım daha atmayı planlayan



yapımcı ekip, harita üzerinde gezen düşmanların tamamen rastlantısal olarak karşımıza çıkacağını, bir oyuncunun harita deneyiminin bir diğerinden çok daha farklı olduğunu net bir şekilde dile getirdi.

Geniş bir oyun haritası üzerinde hayatı kalmaya çalışmak şüphesiz zorlu bir deneyim olacak. Bu noktada en çok merak edilen konuların başında bahsi geçen bu geniş harita üzerinde yerleşim birimi bulunup bulunmayacağı yer alıyor. Bildiğiniz üzere, özellikle Post Apokaliptik temali oyunlarda, harita üzerinde birden fazla yerleşim yeri ve bu yerlere hakim olan farklı fraksiyonlar bulunur. Bu duruma verebilecek en iyi örnek şüphesiz Fallout 4'deki fraksiyonlar olacaktır. Birbirinden farklı ilkeleri olan bu fraksiyonların oyuna olan etkileriyle şüphesiz çok büyük olacaktır. Her ne kadar yapımcı firmadan bu başlık için kesin bir bilgi gelmemiş olsa da en azından "Etrafındızda dost canlısı topluluklar olacak." açıklaması sayesinde bir nebze olsa da heyecanlanmadım dersem yalan söylemiş olurum. Açıkçası Metro serisinin en büyük eksikliklerinden bir tanesinin harita üzerindeki farklı fraksiyon ve bu fraksiyonların oyuna olan etkileri olduğunu düşünüyorum. Oyuna bu yönde eklenecek olası bir yenilik ile bambaşa bir Metro deneyimi yaşayacağımız su götürmez bir gerçek.

Sonuç

Şöyle bir toparlamak gereklirse, gördüklerimiz ve bildiklerimizden yola çıkararak, kesinlikle üst seviye grafiklere sahip bir yapımla karşılaşacağımızı söyleyebilirim. Eğer yayınlanan oyun içi grafikler seviyesinde, devasa haritaya sahip bir oyuncu ile karşımıza çıkalırsa, bence görsel anlamda fazlasıyla

yeterli olacaktır. Fakat unutmamak gereklidir, bu önceden yayınlanan videolar her daim son kullanıcının deneyim edeceğini biraz daha "ileri seviye" grafiklere sahip oluyorlar. Bunun da birçok sebebi var ama şimdilik yeri burası değil. Dediğim gibi, gösterdikleri kadar gelse yeter. Hava, gündüz - gece gibi döngülerin ne derece oyuna etki edeceğini bence önemli başlıklar arasında yer alıyor. Gece çıkan düşmanlar, düşen görüş seviyesi ya da daha zor hareket etme gibi basit fikirlerden, çok daha karmaşık ve değişik fikirlere kadar uzanan yapılar söz konusu olabilir. Buradan da genel olarak Exodus'un oyunculara "hayatta kalma" hissini ne kadar yaşatabileceğini merakla bekliyoruz. Şüphesiz oyuna yeni silahlar eklenecektir ama oyuna ne şekilde etki edeceklerini bilemediğimiz pek bir şey söylemek mümkün değil. Tek bildiğimiz silah modifikasyonunun tam da Post Apokaliptik dünya konseptine "cuk" diye oturuyor olması. Ne gibi modifikasyonlar olacağıysa tam bir sırr, tam bir muamma. Tüm bu hayatı kalma çabası içerisinde karşımıza çıkacak olan daha kaliteli yapay zekâ ise sanıyorum.

Exodus'un en önemli gelişmelerinden birisi olacak. Diğer taraftan, bir nevi hareket halindeki üssümüz olacak gibi duran trenimizin oyuna etkileri de merak konusu.

Tabii daha da önemli civardaki diğer üsler ve fraksiyonlar... Anlayacağınız yazar Dmitry Glukhovsky'ü da arkasına alan yapımcı ekip, Metro: Exodus ile seriyi birkaç adım ileriye taşımayı hedefliyor. Eğer bugüne kadar ortaya çıkan bilgiler tam anlamıyla hayatı geçirilirse, 2018 yılının en iddialı FPS yapımlarından birisi ile karşı karşıya kalacağız demektir. O vakite kadar esen kalın efendim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

Kesin bilgi, yayalım

Yapımcı ekiple yapılan bir röportaj esnasında ortaya çıkan bir bilgiye göre, Exodus, önceki oyunun "Redemption" olarak bilinen sonunu baz alacak. Bu da demek oluyor ki Artyom ve bir grup karakter, metrodan kaçmayı başarıyor ve bambaşa bir yolculuğa koyuluyorlar.



ortaya çıkan bilgiler tam anlamıyla hayatı geçirilirse, 2018 yılının en iddialı FPS yapımlarından birisi ile karşı karşıya kalacağız demektir. O vakite kadar esen kalın efendim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

"Eğer bugüne kadar ortaya çıkan bilgiler tam anlamıyla hayatı geçirilirse, **2018 yılının en iddialı FPS yapımlarından birisi** ile karşı karşıya kalacağınız demektir"



BIG BOSS



SANA YAP DEDİM!

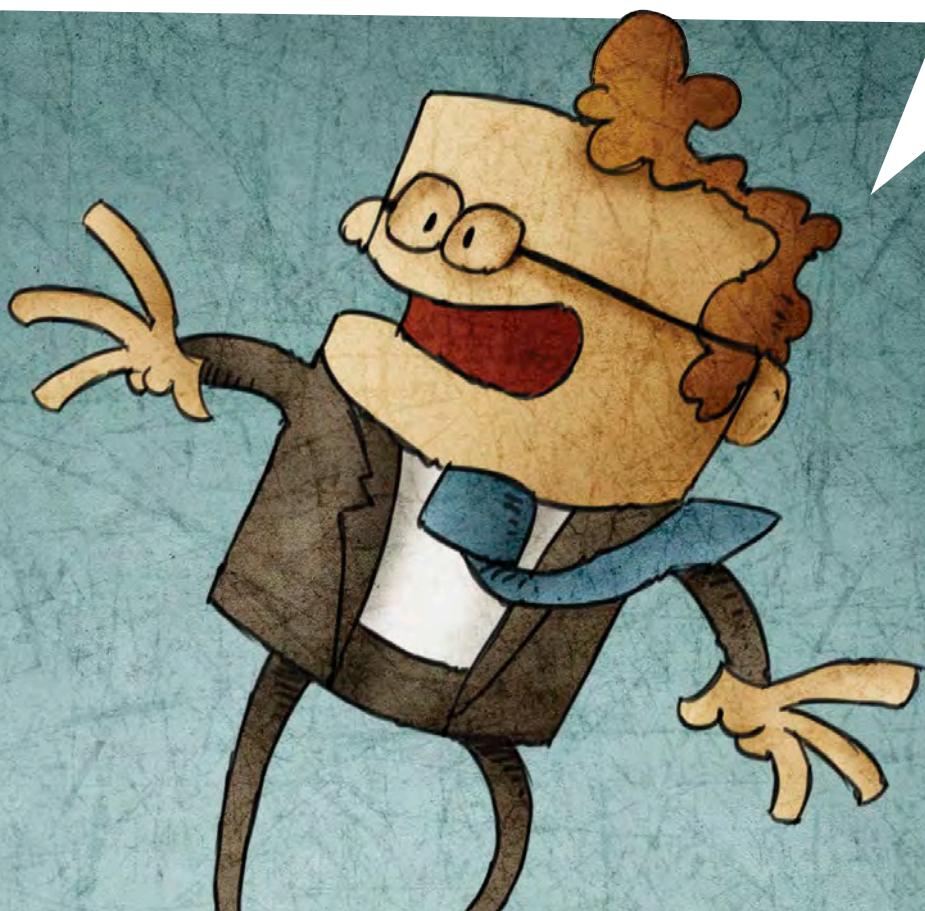
AHVEF

- Ve karanlık çöktüğünde-
- Patron?
- Gündahkarlar bebr-i ecel'le tanışacak...
- Cenab-i rabbül-alemin...
- Oğlum sana ne oluyor; ben yeni oyunumuza kendimi havaya sokuyordum.
- Ben de günahlarım affedilsin diye yaradına signiyordum.
- Aferin. Ne kadar suç işlediysen artık!
- Yok patron, bir iki dergiye baktım zamanında, o kadar.
- Lan! Edebini takın! Gel süper oyun yapacağ, korku-distopya karışık. İçinde Osmanlı esintileri de olacak!
- Yine geçen ay çıkan oyunları oynamamışınız anlaşılan...
- Bu seni ilgilendirmez. Şimdi bu yeni oyunu hem sanal gereklilik gözlükleri için-
- Sanal ne?
- Sanal var ya oğlum, VirtuAI Realite.
- A'yı da kalın okudunuz...
- Oğlum sanal işte lan!
- O kısmını anladığımı varsayıyalım da, gerisi nedir?
- Gereksinim. Sandallık artık bir gereksinim olduğundan, sanal gereklilik deniyor. Senin haberin yok galiba?
- Neden buradayım ben...
- Onu bilenem. İşte o gözlüklerde uyarlayacağız. Konu çok acayip ama bak kaç gündür bunu düşünüyorum.
- Kaç gündür?
- İşte dün gece aklıma geldi ama yeterli bir süre. Sıradan bir akıl hastanesi gerilimi yapacağımıza, yıkılmış bir dünyada, yaşamın son derece zorlaştığı bir yerdeki bir akıl hastanesini konu edeceğiz. Üstelik bu hastane Osmanlı zamanında çok kötü olayların olduğu, çok eski bir hastane...
- Fona korku dolu bir müzik koyasım geldi.
- Onu da yapacağız, her şey sırasıyla. Şimdi bizim adamımız, sene 2191'de bu hastaneyeye düşmüş olsun. 2191 senesi koy oraya.

- Cyberpunk 2077'nin kaynak kodlarını çalmışım, onları ekliyorum.
- Aferin, böyle pratik ol. Tabii sene 2291 olduğunu için tonla savaş olmuş, modern dünya diye bir şey kalmamış. Millet su bulacağım diye birbirini yiyor.
- 100 sene ileri gittik bir anda, olur. Peki bizim Kahraman neden akıl hastanesinde?
- Oğlum beni dinlemiyor musun? Su yok su! Susuzluktan kafayı yemiş işte, hastaneyeye kapatmışlar.
- Direkt vursalar mı? Sene sonuçta 2298.
- Lan 2498 diye insanlık da mı kalmamış?! Kariştırma konuyu şimdı. Bizim adam akıl hastanesinde, su bulamadığı için de şizofreni bağlamış, kendisini bir bardak portakal suyu sanıyor.
- Efendim?
- Evet. Oyunun hemen başında bu adam uykusuzluk probleminden şikayetçi olsun, oyuncuya oyuna yavaşça isındıralım. Uyanmadığı her dakika daha da güçsüz düşsin ve uyanıkken kabuslar görmeye başlasın. Kabus koy oraya bir tane.
- Torrent'ten kabus paketi indireyim bari.
- Aferin, böyle pratik ol V2.0. Kabuslarda oynanı bir anda değişecek ve süper bir FPS olacak! Bolca mahlukat ile mücadele edecek, bölüm sonunda da bir seçim yapması gerekecek: Ahsen-i mahlukat veya eşref-i mahlukattan biriyle savaşacak.
- Patron, I can't follow.
- Ne diyorsun evlad-i mahlukat! Ne güzel oyun anlatıyorum sana...
- Hayır, en son adam uyuyamıyordu, nereden Ahsen'e geldi konu?
- Ahsen'i sen nereden tanıyorsun lan?
- Mahlukattı hanı?
- LAN! Eski karıma ne diyorsun sen?!

- Ahsen, yanı en güzel, aşırı güzel anlamında diyorum.
- Evet öyleydi! Seni mahvederim!
- Tamam patron oyuna dönelim... Kabusta yaratıkları yendik, sonra ne oldu?

- Şimdi sene 2592 olduğundan, Ay da Dünya'dan uzaklaşmış, dünyanın dönüş hızı yavaşlamış. Dolayısıyla geceler gündüzler de şaşmış iyice. Uykusuzluk da büyük problem.
- Gerçekten sene işini muhteşem bağıladınız.
- Evet, muhteşemim. Oyuncu eğer bu uykusuzluk problemini çözemezse, Game Over. Neden? Çünkü şu Dark Sails gibi zor bir oyun düşünüyorum!
- Aynen, Dark Sails. Peki bu uykusuzluğun nedenni bulmak için oyuncu ne yapacak?
- Elbette hastanede dolasıp birileriyle konuşacak; hastalarla, hemşirelerle etkileşime geçip sorunun kaynağını bulmaya uğraşacak.
- Bu doktorların işi değil mi?
- Al sana plot twist! Oyunun ilerisinde öğreneceğiz ki doktorlar Ehrimen'e tayıyor! Dolayısıyla hastalara yardım etmiyorlar, aksine onların ruhlarını İlah-i şer'e sunuyorlar!
- Tamam patron sakin, kalbiniz yerinden fırlayacak. Uykusuzluk probleminin çözümünü de benim mi uydurmamı isteyeceksiniz?
- Hayır, onu düşündürüm. Kahramanımız doktorlara, hemşirelere sorular soracak da soracak ama aldığı tavsiyeler onu bir yere götürmeyecek. Oyuncu uyanık olmasa da süresi dolacak, dar-ul-ceza ile tanışacak.
- Ölecek diyebilirdiniz... Neymiş adamın derdi patron ya, çatladi herkes!
- Herkes mi? Canlı mı yayınlıyorsun lan bunları?
- Yok patron, dergi falan hanı...
- Yine anlamsız bir dergi benzetmesi. Neyse, bizim adam aslında niye uyuyamadığını biliyor ama bunun tavsiyesini bir başka akıl hastasından alacak...
- Evet, neymiş derdi?
- Meğer bizim adam yatıp uyursa döküleceğinden korkuyormuş.
- Ve çözümü de...
- Bardağ'a kapak takmak, yani bir şapka bulduktan sonra oyuncu ilk uykusunu çekecek! Nefis değil mi?
- Netice-i müthiş!





KAFASI ÇOOOK GÜZEL OYUNLAR

Tüm zamanların gelmiş geçmiş en "Arkadaş siz bu oyunları yaparken ne yaşadınız?" dedirten oyunlarını şöyle bir sıraya dizelim dedik...

Dijital oyun sektörünü kastederek konuşuyorum; bu oyun dünyasının sınırları yok. RPG'sidir, MMORPG'sidir, FPS'sidir derken gerçekten herkesin zevkine hitap edecek bir oyun bulunmakta. Oyun sevmeyen insan bile bence sadece kendine göre bir oyunu keşfetmemiş insandır (Bu insanlar için birkaç saniyelik bir saygı durusu -fazlasına gerek yok-). Oyun dünyası adeta içine girmekte tereeddüt ettiğin, girdin mi de bir daha çıkmadığın, sonu bilinmeyen bir kara delik. Belki bu kara deliğin sonunda 64 bit Umpa Lumpaların şarkısı söyleyerek avokadolu aşure yaptıkları bir evren vardır, bilmiyorum. Henüz o noktaya

ben de gelmedim ama bu ay gerçekten çok yaklaştım. Evet, bu ay sizlerle oyun dünyasının deep web'ine giriyoruz. Bu oyunları art arda oynamaya ya da incelemeye kalktığınızda varoluş sancıları çekmeye başlayıp hayatın amacını sorguluyorsunuz, laf değil. İnsan ırkının 6 milyon yıllık gelişimi bunun için miydi? Nereye gidiyoruz? Bir kişinin bu tip oyunlar yaratıbmlesi için ne yaşamış olması lazım? Benim ne yaşamış olmam lazım ki hala bu oyunu oynamaya devam ediyorum? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi? Her neyse... Bu ay ilk kez incelemek için oyunları açarken "Bu sefer karşıma ne çıkacak

acaba?" diye korkuya bekledim. Hepsini bekletmelerimin çok üstünde olacak şekilde acayıptı. Douglas Adams'ı hikaye yazmayı bırakıp seyyar kokoreççi olmaya ikna edebilecek o kadar çok oyun gördüm ki, hangisini yazıya ekleyip hangisini eklemeyeceğimi seçmek bile yeterince zordu. Çünkü hepsi için hem söyleyecek çok şeyim hem de söyleyecek hiçbir şeyim yoktu. En sonunda en çok ilgimi çeken bazı oyunları derlemeyi başardım. Şimdi sizinle birkaç kafası güzel oyuna göz atalım da iyice beynimiz bulansın.

15 South Park: The Fractured But Whole

Tabii ki 2017'nin en çok ses getiren troll oyunu olduğu için The Fractured But Whole'yu listenin başına koymuyorum. Aslında oynayanlarınız bilirler, South Park'ın tüm oyunları birbirinden absürttür ama bizzat oynamış olduğum için şimdilik sadece bunu ele alıyorum. Oyunda South Park evrenindeki 'yeni çocuğuz' ve Cartman'ın önderliğinde bir çeşit süper kahraman oyunu oynuyoruz. Kendi süper gücümüzü seçerek liderimizin ve diğer süper kahraman arkadaşlarımıza verdiği görevleri yerine getiriyoruz. Buraya kadar her şey normal görünüyordu ta ki süper gücümüz 'osurmak' olduğunu keşfetmede kadar. Oyun boyunca osurarak adam dövdüm ve bir yerden sonra bu gayet normal gelmeye başladı. Çünkü oyun ilerledikçe olaylar öylesine absürdeşiyor ki sorgulamayı bırakıyorsunuz. Tam olarak ne kadar çocukların hayal gücü, ne kadar gerçek anlayamıyzınız. İşin içine bir de South Park'ın kendine özgü esprileri girince oyun bayağı garip bir hal alıyor. "Ehehe, abi çok saçma ya, ehehe. Dur, biraz daha oynayayım bakalım ne olacak," diye hikayenin içinde ilerliyorsunuz zaten.

Açıkçası ben oyunu bayağı beğenmiştim. Oynamak isteyenler PS4 için edinebilirler. Ne bileyim, gidip komşuların tuvallerini falan kullanın oyunda. Nitelikim bizim karakterin bu konuda sınırsız bir kaynağı var gibi görünüyor.

14 Fart Simulator 2018

South Park ve osurmak falan demişken bu oyundan bahsetmezsem olmazdı. Gerçekten adını duyuncu ilk yaptığım "Ama neden?" diye sormak oldu. Nedeni konusunda hala en ufacık fikrim yok ama adamlar bunu da yapmışlar. Oyunda bozuk süt içmiş kuru fasulye sevdalısı (bunu ben uydurdum tabii ki) karakterimiz AVM'de insanların suratlarına osurarak puan topluyor. 64 bit görselliğindeki oyunda birden fazla mod bulunuyor. Polislerden kaçıp yeterli puanı topladığımızda farklı versiyonlara geçiş yapıyoruz. Osurarak uçuyoruz, düşmanlarıyla gaz çıkararak savaşan bir çeşit John Wick oluyoruz, zombilerle mücadele ediyoruz vs. Sonuç olarak bizim çürümüş bağırsaklarımızın gücüyle oyunda puan toplayıp bölmeleri geçiyoruz.



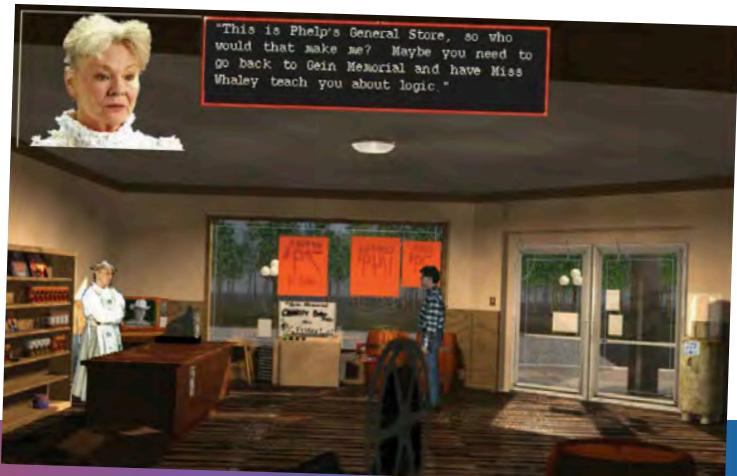


13 100ft Robot Golf

Golfün kodaman, iki delik arasını yürümek yerine elektrikli aracına atlayıp Chris Rea mirıldanarak huzur içinde yol alan insanların sporu olduğunu düşünüyorsunuz değil mi? Gözüklen o ki yapımcı No Goblin de ya golf sporunun yete-rince "sosyetik olmadığını" düşündü, ya da Seattle'daki stüdyo bir hayli duman altı. Her iki durumda da Golf gibi durağan bir spora 30 metrelilik mechatları ve 10 metre uzunluğundaki golf sopalarını dahil etmek oldukça absürt bir fikir gibi gözüküyor. Golf bildiğiniz golf ama hayli light bir yorumyla beraber bu oyuncunun ana temasını oluşturuyor. Bu gizide sporu fazla medeni bulanlar için de mechatlar devreye giriyor ve bir binek otomobil büyülüüğündeki golf topunu adadan adaya, kitadan kitaya, Ay'dan Dünya'ya falan göndermeye çalışıyorsunuz. Sıkıldığınız noktada da mechanizmın yumrukları devreye giriyor ve bu esnada önungüzde ne varsa (gökdelenler dahil, evet) yıkıp geçmeniz mümkün. Evet bu garip oyun piyasaya gerçekten çıktı ve çok da beğenildi. Eğer golf izlemekten (yani oynamadığımızı fark ediyorum!) hoşlanmıyorsanız kesssinlikle doğru yerdesiniz.

12 Harvester

Gerçekten bu oyun gördüğüm en kötü grafiklerden birine sahip. Eski falan demeyin bana, resmen kör olursunuz. Bu hissi en son 2014 yapımı Slender – The Gaze of Horror'da yaşamıştım. Adamlar iki boyutlu görsellerle üç boyutlu FPS oyunu yapmışlar. Minecraft'in Slenderman haritaları bile daha kaliteli duruyor da neye. Gerçek insan görsellerinin kullanılıp etrafın dijital ortamda tasarılandığı ve bu insanların Photoshop'la bile değil sanki Paint'le yerleştirildiği Harvester'in aslında ilginç bir hikayesi var. Karakterimiz bir sabah uyandığında sadece dün ne yediğini değil, kim olduğunu bile unutmuştur. Biz felsefi olarak değil de gerçekten kim olduğumuzu sorgularken ev ahalisi bize Steve diye seslenmektedir. Sonuç olarak Starbucks'ta sıra bekleyen Selin olmadığımdan emin olup bir evi ve ailesi olan Steve olduğumuzu anlıyoruz. Gerçi ailemizde bir gariplik vardır, ve iyice kafamız karışır. Bu arada oyun tıklayarak ilerlemeli bir oyuncu ve tıklayarak ilerleyip bir de dışarıyı keşfeye çıkarır. Bu arada anlıyoruz ki sadece ev ahalisi değil kasabada insanlar cümleten garip kafalar yaşamaktadır. Sonuç olarak bir yandan ne olduğunu anlamaya çalışırken bir yandan da bu korkutucu atmosferde çeşitli aksiyonlar yaşıyoruz. Retro için ölürum diyenleri söyle alalım.



11 Goat Simulator

"Bu hayatı her şeyi yaptım, her türlü şeyi deneyimledim. Artık huzur içinde ölebilirim," diyen kişiyi ölüm döşeğinden kaldırıp "Dur, bir de keçi olmayı deneyimle!" demek için yapılmış bir oyun sanırım bu. Başka mantıklı

bir açıklaması yok herhalde diye düşünüyorum. Çünkü oyunda bildiğiniz keciyiz. Otların içinde saftırık saftırık dolaşan dili dışarda çırın bir keçiyeşen şehrin içine dalıp bir çeşit "keçi firarda" senaryosuna şahit



oluyoruz. Yani, yanlarına gittiğimizde korkup havası sönmüş lastik top gibi baygınlık geçiren insanlar mı anlatsam, benim baba tarafım kurbağa herhalde diye düşündüren uzun dilimizle bir şeyleri tutup gezmemizi mi anlatsam, satanık keçi kulesini mi anlatsam bilmiyorum ama oyunda bayağı garip şeylerle karşılaşıyoruzsunuz. Yani oyun size sadece bir keçi olmayı değil, bir keçi olarak yaşabilecek (ve yaşanamayacak) maksimum saçma olayları da sunuyor.

Oyunda keçinin garip hallerinin beni çok güldürmesi dışında manzaralar çok hoşuma gitti. Bu kadar basit grafiklerle yapılmış bir oyunda tepelere çıktıktan ucu bucağı olmayan bir şehir manzarası görmek beni şaşırttı. Bu açıdan yapımcıları takdir etsem de neden keçi ya? Bir de neden insanlar benden hayatlarında hiç keçi görmemiş gibi korkuyorlar? Keçiyim ben ya ne yapabilirim size? Oturun iki sohbet edelim, ot mot verin bana, sevin azıcık ya.

10

Brütal Legend

Tim Schafer tarafından geliştirilen Brütal Legend, her yerinden buram buram heavy metal fışkıran bir oyun. Öyle ki baştan aşağı heavy metal kültürüne bir saygı duruşu yapmak için yapılmış bile diyebiliriz. İçinde Jack Black, Ozzy Osbourne, Lemmy ve Lita Ford gibi isimleri görüp çıldırtırken bir yandan da müthiş müzik ve gitar sololarıyla headbang yapmak isteyebilirsiniz, belki de, bilmiyorum.

Her neyse, oyunda Eddie Riggs isimli, bir metal grubunun gitaristini canlandırıyor ki bu isim hemen anladığınız gibi Iron

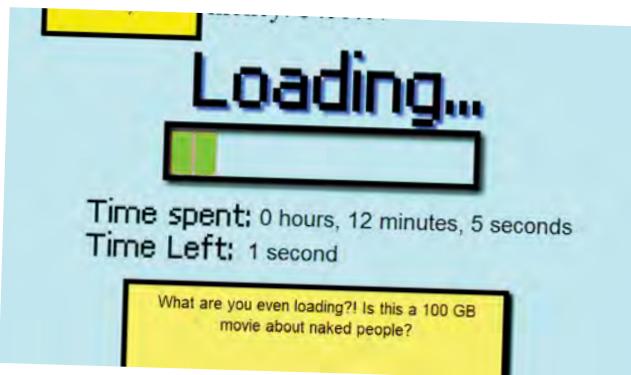
Maiden'a gönderme içeriyor. Metal müzik kliplerini animsatın cehennemvari bir dünyada dolaşip headbang yapıp gitar çalarak düşmanlarınızı öldürüyoruz. Müthiş sert bir oyun, müthiş sert bir karakter ve müthiş sert hissediyoruz. Çok havalı bir arabayla yolculuk edip kaportacılık yapan Ossy Osbourne abimize arabamızı modifiye ettiriyoruz. Daha ne diyeyim? Bu oyunu oynarsanız kesinlikle sonrasında ya Guitar Hero oynayacınız ya da uzun zamandır dinlemediğiniz favori metal albümlerini dinleyesiniz gelecek.



g

Loading Screen Simulator

Gerçek hayatı bir şeylerin yüklenmesini beklediğimiz yetmediği için bir de simülasyonunu yapmışlar. Bence yapımcılar biraz taşlama yapmışlar hayatımıza ama biz işsiz olduğumuz için bunu da oynuyoruz tabii ki. Çünkü neden olmasın? Oyunda Windows 98 ekranına benzer bir ekran ve bir yüklemeye çubuğu var ve kanser edecek kadar yavaş. Hatta bir an yüklenmiyor mu acaba diyorsunuz. Bir butona tıklayarak para üretip ekranınıza yeni toollar satın alabiliyorsunuz. Ne kadar beklediğinizi gösteren (dolayısıyla ne kadar salak olduğunu hissettiğen) bir zaman çubuğu ve asla zamanı doğru tahmin edemeyen bir "tahmini yükleme süresi" ekleyebiliyorsunuz. Şimdi internet sağlayıcıları nispeten geliştiği için pek o tarz bir sorun kalmadı ama bundan birkaç sene önce o 5 dakika deyip 5 saat bekleten yükleme sürelerini çok görüyorduk. Yani bu simülasyon bana biraz tüplü ekran dönemlerinde nasıl cinnet geçirdiğimi hatırlattı. Bunun dışında hayatıma ne kattı, hala düşünüyorum.



7

The Stanley Parable

Fight Club ya da Dirk Gently gibi senaryoları bilirsınız; gerçekten inanılmaz sıkıcı bir hayata sahip, vasisiz bir karakter kendini ansızın çok ilginç oyların merkezinde buluverir. Half-Life 2 modu olarak dünyaya gelip ardından bağımsız bir oyun olan The Stanley Parable'da da benzer bir durum söz konusu. Tipik bir beyaz yakalı olan Stanley, tüm gününü bilgisayar başında, kendisine verilen komutları tuşlayarak geçirmektedir. Bir gün bilgisayarına garip komutlar gelmeye başlar ve ne olduğunu anlayamayan karakterimiz harekete geçer.

Harekete geçer dediysen birden Batman'e dönüşüp dünyayı kurtarmaz, gezinip sağa sola bakınır sadece. Bir de devreye giren anlatıcımız var ki eğer Portal'ın yapay zekası GLaDOS'u seviyorsanız buna bayılacaksınız. İsterseniz anlatıcının size verdiği yönnergeleri takip ederek güzelce oyunu bitirebilirsiniz ya da onun inadına dediklerinin zittini da yapabilirsiniz. Zaten anlatıcı bey size öyle güzel laf sokuyor, öyle güzel dalga geçiyor ki bir yerden sonra uyuz olup başınıza buyruk hareket etmemeniz mümkün değil. Anlatıcının ise yaptığıınız

her şeye uygun bir yorumu var; hatta yapmadıklarınıza da. Yorumları genellikle o kadar komik ki sır ne diyeceğini merak ettiğiniz için her seferinde farklı şeyler deniyorsunuz. Eylemleriniz doğrultusunda ise birbirinden farklı 15 sona ulaşabiliyorsunuz. Oyunda hiçbir aksiyon veya anlamlı bir olay örgüsü yok. Tüm alternatif sonlara ulaşmanız birkaç saat sürüyor ve her seferinde baştan başlamamanızı sağlayan şey anlatıcının sizin aşırı güldürmesi oluyor.



8

Everything

İşte 2017'nin en iyilerinden, gerçekten müthiş kafaların ürünü bir simülasyon. Simülasyon oyunları girdabına düşüğümüzde gördük ki tır şoföründen keçiye kadar her şey olabiliyoruz. Ama "Du' bakalım kesin olmadığımız bir şeyler kalmıştır, onları da olalım," diyorsanız O'Reilly bunu diyeceğinizi önceden tahmin edip her şeyin simülasyonunu geliştirmiştir. Grafikleri basic düzeyde kalan oyunda tek bir atomdan kozmosun kendisine kadar gönlümüz istedigince her şey olabiliyoruz. Mesela tilki olup diğer tilkilerle iletişim kurabiliyoruz (gerçekleriyle değil, oyundakilerle). Yalnız söyle bir şey var ki bu etraftaki canlılar biraz garip geziniyorlar, yürümüyorlar da yuvarlanıyorlar. Neden çözemedim ama bir tepede burnunun üzerinde kalmış, sonradan yuvarlanaya yuvarlanına inen fil beni çok güldürdü. Sonra hemen fil oldum tabi. Sonuçta filler ziplayamaz ama kim demiş yuvarlanamaz diye? Bilye gibi-done done dolaştım çayırlarda. Sağda solda çali çıraklıyla konuştım. Hatta tatmin olmadım, bir de çali oldum. "Bir ağaçın bilgisine tam olarak ulaşabilmek için ağaç olman lazım; ama ağaç olamazsan," diyen bir felsefe hocam vardı. Bir an önce kendisine gidip "Ağaç oldum!" diye haykırıyorum var. Şimdi onlar düşünsün!



6 What Remains of Edith Finch

Kafası güzel oyunlar dedim diye hepsi hunharca güldüren oyunlar olacak değil. Nitekim Edith'ciğimizin hikayesi aslında bayağı acıklı (Kızı hemen sahiplendim). Oyun aslında bir oyundan ziyade hepsini birer birer deneyimlediğiniz birden fazla hikaye niteliği taşıyor. 18 yaşında olan Edith kızımız, evimde oturup biraz keyif yapayım demiyor, kalkıp ailesinin orman içindeki eski evine gidiyor. Korku filmleri sağ olsun biz böyle evler gördükçe ödümüz kopuyor ama neyse ki bu evde wendigolar ya da testereli katiller yok. Aslında oyun boyunca yaptığımız şey insanların emeklilik hayallerini süsleyen evde odaları dolaşip o odaların sahiplerinin başına gelenleri keşfetmek. Oyunu ilginçleştiren kısım burası: Odalarda çoğu çocuk yaşıta olmuş olan karakterlerin günlüklerini okuyarak onlara neler olduğunu öğreniyoruz. Her günükte de hikayeyi karakterin kendisi olarak deneyimliyoruz ama bunu da oyunun genel konseptinin dışına çıkararak yapıyoruz. Anlatamadım şu an, benim de kafam karıştı ama şöyle söyleyeyim; mesela bir günlüğü okuyunca adeta çizgi roman içinde gibi olayları yaşıyoruz, bir başkasında TPS kamerasından bir köpek balığını yönetiyoruz, gibi. Üstelik olaylar da bir garip; çocukların biri kedi oluyor, biri kuş oluyor, biri mahzende yaşıyor bilmem ne. Ancak hikayelerin hepsinin acıklı bir noktası var. Sonuçta bu insanlar artık Edith'in hayatında bulunmuyorlar. Hiçbir aksiyonu, heyecanı, anlaşılır bir amacı olmayan What Remains of Edith Finch, nasıl desem, insanın içinde garip bir his bırakıyor.



5 The Flock

Eş zamansız, multiplayer bir FPS oyunu. Oyun esasında biraz post-apokaliptik bir bilim kurgu evrenine sahip. Siz oyunda Flock denilen garip yaratıklarınız ve amacınız Artifact'i bularak nispeten daha insansı bir şeye dönüşmek. Tam insan olamasanız da buna da şükür diyerek yaşamınıza devam edebilirsiniz ancak diğer Flock'ların da amacı Artifact'i sizden almaya çalışmak. Sonuç olarak Artifact'in mi var derdin var. Diğer oyunculardan hunharca kaçman gereklidir. Oyun ile ilgili bana "Bu oyun sektöründekiler neler yaşıyor böyle?" diye sorduran şey ise oyuncun kendini imha edecek olması. Yani oyundaki tüm online oyuncular öldüğünde oyun bir daha açılmayacak. Oyunun başlangıç oyuncularının sayısının 215 milyon 358 bin 979 olduğu söyleniyor ve aktif oyuncu sayısına bakılırsa ortalama 40 yıl içerisinde tüm oyuncular ölüp oyunun kapanacak. Oyun içinde ölmüşinden mi bahsediliyor yoksa gerçekten mi ölmeleri gerekecek bilmiyorum ama sonuç olarak bu oyunun sonu başından belli. Bu arada bunun sebebi olarak da oyuncuların her türlü oyundan bir süre sonra sıkıldıklarını ve oyunların oynanmayıp unutuldugunu gösteriyorlar. Eh bu oyun özelinde bile doğru sayılır, boşuna 20 vermedik incelerken!



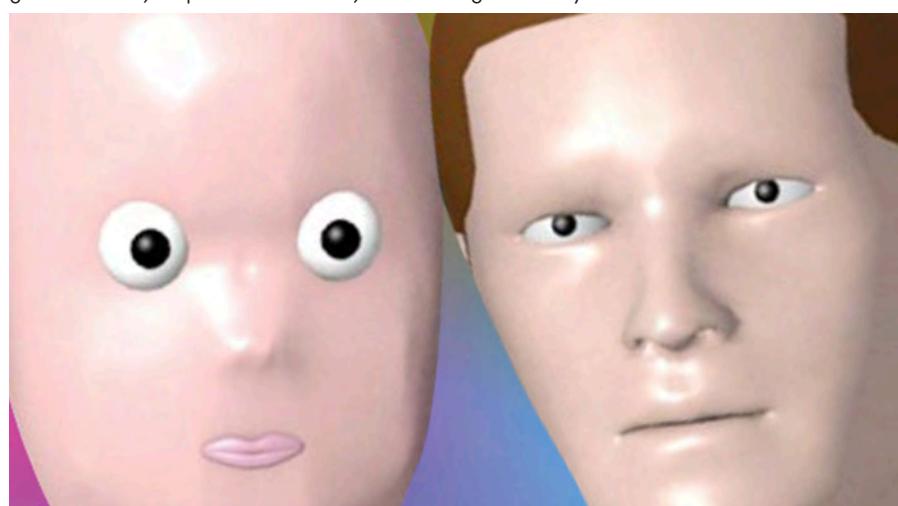
4 Who's Your Daddy?

Küçük bir çocuğu olanlar bilirler, ga-yet masum gözüken evimizde çocukların içen bir sürü tehlikeli şey vardır ve bu nedenle dikkatli olmalyız. Hatta çocukların evin içinde özgürce dolaşmaya başlayan ebeveynler sırf bu yüzden bazı şeylerin yerlerini değiştirmek zorunda kalırlar. Yayıncılar ve Youtuber'lar tarafından bayağı ilgi gören "Who's Your Daddy?" insana bu konuda bir bilinçlenme sağlayan bir oyun; ama bunu bu şekilde mi yapmalıyızdır arkadaşım?

İki kişilik oynanan oyunda bir kişi bebek, bir kişi ise baba oluyor ve bebeğiyle evde tek kalan babanın amacı onun başına bir şey gelmesini engellemek. Bebeği oynayan kişinin amacı ise "ÖLMEK." Ya bayağı, eğer bebeğin kontrolü sizdeyse saçma sapan yollarla ölmeye çalışırsınız -ki genelde ölüyorsunuz da- ve babanız sizi sizden korumaya çalışıyor. Bir insanın en büyük düşmanı

kendisidir diye boşuna dememişler; bırakın emeklemeyi resmen sürüne sürüne örümcek gibi etrafı koşturup babanızdan kaçarak

ölmeye çalışıyoysunuz. Haklı olarak bazı tartışmalara(!) yol açmış olsa da beni en çok güldüren oynlardan biri oldu.



3 Seaman

Cidden bu oyunu neden hayatı geçirdiklerini ve hayatı geçirirken kafalarında ne olduğunu çok merak ediyorum. Korku oyunu bile olmayan bu oyun beni Outlast'ten daha çok dehşete düşürdü, diyeşim de anlayın. Seaman'de, akvaryum içinde aşırı çırkin bir çeşit balık adam yetiştiriyoruz. Suratsız bir adamın yüzüne sahip olan balıklarımızı besliyor, günde ortalama iki kez onlarla ilgilenip sohbet ediyoruz. Birden fazla kez akvaryumda balık yetiştirmeye oyunu oynadım ama böylesini görmedim ki görmem de mümkün değil zaten. Resmen uyuz ve çırkin bir balık adam devamlı olarak bizi tersliyor ve biz onu yetiştiriyoruz.

Oyunun kutusunda ayrıca mikrofonlu bir gamepad de var ve mikrofonu sayesinde balık adamlımızla iletişim kurabiliyoruz. Gerçek o sadece keyfi yerinde olduğunda bizimle konuşuyor orası ayrı. Öyle saatlerce başında oturup vakit ölübüreceğiniz bir oyundur değil. Size devamlı olarak hayatı da her şeyin zaman ve sabır gerektirdiğini hatırlatıp beklemeni söylüyor. Siz de bekliyorsunuz ki acıksın, büyüsün falan.

Kelebek adınız da var. Bu adamı da besliyorsunuz, o larva üretiyor ve bu larvalarla balık adamları besliyorsunuz. Balık adamlarınızdan biri modundayken sohbet ediyorsunuz ve adeta bir psikanaliz uzmanı gibi size kendinizi sorgulatacak felsefi sohbetler yapıyor.

Ne bileyim, bence çok itici balıklar ama belki sabırla oynandığında Rick and Morty'deki Rick'i sevdigimiz gibi bu balıkları da sevebiliriz.



2 Getting Over It With Bennett Foddy

Bennett Foddy tarafından yapılan ve keşke yapılmaması dedirten, müthiş zor kontrolleriyle insanı aynı anda hem kanser hem verem hem de sinir hastası yapan bir platform oyunu. Üstelik o kadar popüler ki halen Steam'in en çok satanlar listesinin üst sıralarında yer almaktadır. Nedir bu oyuncuların acı çekme meraklı diye merak eden varsa alın size araştırma konusu.

Oyunda vücutumuzun yarısı kazanın içinde, elimizde bir balyozla oyuncu boyunca ilerlemeye çalışıyoruz. Oyunun kontrolleri zor olduğu için ilerlemek öyle kolay değil ve öldüğünüzde sıfırdan başlıyorsunuz. Oldukça sabırı ya da hırsı bir insan değilseniz oyuna sinirlenip bilgisayar ekranını parçalayan adam videosunu bizzat deneyimleyebilirsiniz. Bununla birlikte oynayan birini izlemesi çok eğlenceli. Oyunun hem saçma konsepti aşırı eğlenceli hem de ilerlemeye çalışan oyuncunun mücadelelerini izlemek ayrı güldürüyor.

1 Japan World Cup 3

İşte zirvenin sahibi, açık farkla. Bu Japonların bir aralar alınlara donut şeklinde silikon yapıştırma gibi bir modaları vardı. O zaman demşitem ne acayıp insanlar diye ve ara ara bu hislerimi pekiştiren şeyler oldusaya da Japan World Cup'tan sonra düşüncelerim kesinleşti. Biz de ilginç bir milletiz ama Japonlar bizi bu konuda bir tek aşmışlar.

Japan World Cup 3 aslında bir çeşit at

yarışı videosu. Siz onu izleyip arkadaşlarınızla kimin birinci geleceğine dair bahis oynayabiliyorsunuz. Peki neden gerçek at yarışı değil de bu?

Çünkü bundaki atlar bir acayıp, biri bale yaparak gidiyor, biri Truva atı gibi bir şey zaten, birinin robot atı var... Uzun bir atın üzerinde dans eden bikini kadınlar görüyoruz mesela. Bir at yarışı maksimum ne kadar saçma olabilirse o kadar saçma

olmuş anlayacağınız.

Oyunu almak yerine YouTube üzerinden videolarını da izleyebilirsiniz. Zaten olay izleyip, daha da saçmalayamazlar herhalde derken daha da saçmaladıklarını görmek. Bu arada benim favori sahnem yarışçılarından biri olan Yeti'nin Truva atına atlayıp jokeyi de kirbaç olarak kullanmasıydı. O sahneden sonra hayattan bir beklenim kalmadı.



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

99 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI***



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

**ZİNCİR
EDEME**

Sayfa
62

★ **Altın** 9,0 - 10 puan
◆ **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
◆ **Bronz** 7,0 - 7,9

SUBNAUTICA

Hayatta kalma mücadelesini denizler altına taşıyan
oyun nihayet piyasada!





Palico'lar

İlk andan itibaren bağ kuracağınız bu petimiz kimi düşmanlara karşı hayli faydalı olabiliyor. Kendisinin zırhını ve silahlarını geliştirmeyi ihmal etmeyin.



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PS4, XONE
Web www.monsterhunterworld.com **Türkiye Dağıtıcı** Aral

MONSTER HUNTER WORLD

Capcom canavar avlama işini sanat haline getirirse...

Her şey çok tanındı. Tıpkı Horizon: Zero Dawn hakkında "iyi olacaktır ama o kadar" diye düşünüp oyunda geçen ilk birkaç saatimin ardından keyiften havada takla atacak hale geldiğim o günlerdeki gibi. İlk oyunu dışında hiçbirini etrafıca oynamadığım, üzerine dönen muhabbetlere kulak kabartmakla yetindiğim Monster Hunter serisinin son oyunu da böyle işte, beklediğim kadar iyi, beklememişim kadar mükemmel. Capcom'un Monster Hunter serisi gözlerini ilk defa PS2'de açtığından oyunda hayli vakit geçirmiş ve açık konuşuyam, öyle ölüp bitecek bir şey bulamamışım. Sonraki oyunlarıyla beraber kendi kitesini yaratın, dört ana yapının yanında çok sayıda yan oyuna da kavuşan serinin yeni oyunu duyurulduğunda da öyle pek etkilendim diyemem. Derken oyun piyasaya çıktı, incelemesi başıma kaldı ve ben tepetaklak oldum, elbette olumlu anlamda.

Çıtayı yükseltmek budur!

Oyunda bir avcıyı yönetiyoruz ve sizi hayli detaylı bir karakter yaratma ekranı karşılıyor. Buradan cinsiyetimizi, şekil şemalimizi ve taşımak istediğimiz zırhı seçtiğinden sonra bize yardımcı olacak petimiz Palico'nun görüntüsünü değiştirebiliyoruz. Evet, ben de sizler gibi Palico'mun görüntüsünü kendi kedime benzettim, ismini de elbette. Oyunda bir avcıyız demistik. Oyuna bir sinematikle başlıyoruz, bizi görev yapacağızımız yere götürün gemi ise bir anda sarsılıyor ve bir yere tutunup nefeslendiğimizde fark ediyoruz ki okyanusun ortasında beliren ada benzeri bir şeye takılıp kalmışız. Bu ada sandığımız şeyin Zorah Magdaros adlı kadim bir canavar olduğunu ise dehşetle fark

ediyoruz ve kendisi on yılda bir gerçekleşen kadim canavar göçünü icra etmekte. Biz de onu alaşağı etmek için kurulmuş Beşinci Filo'da görevliyiz ve istikametimiz de New World.

Monster Hunter: World, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir Aksiyon/RPG oyunu ve basitçe dinozor türevleriyle başlayıp kadim beyhudelere kadar uzanan çok sayıda canavarı avlayarak yolumuzu bulduğumuz bir temayı işliyor. Oyun açık dünya öğelerine sahip ancak bu sadece o sırada bulunduğu bölgeye geçerli. Açıklamak gerekirse, oyunda Ancient Forest'tan tutun da Rotted Vale'e kadar uzanan farklı bölgeler var ve bunlar tek bir harita üzerinde bulunmuyor. Oyun dünyası bu bölgelere bölünmüş durumda ve biz önce bunlardan birisine "bırakıyoruz". Bu noktadan sonrasında ise tamamen özgürsünüz. Elbette görevi tamamlamak için belli şartlar var, bunlar da efendime söyleyeyim "3 defadan fazla haklanma" ve "45 dakika içinde kampa dön" benzeri, kimi zaman sizi hayatı dara sokan şeyler.

Monster Hunter: World pek çok oyunun aksine sizi silah konusunda serbest bırakıyor. Sonradan silah bulmakla uğraşmak yerine 14 silahdan birisini seçip direkt olarak oyuna başlayabiliyorsunuz. Burada kendinize uyan silahı seçmeniz önemli zira benim gibi "Monster Hunter dedığının sırtında Buster Sword" olur diye düşünüp oyun stilinize uyman bir silah seçerseniz tepinip durursunuz, benden söylemesi. Bu silahların her birisini düşmanlardan ve haritalardan elde ettığınız materyaller ile geliştirebiliyorsunuz. İlk başlarda bu crafting olayı hayatı hızlı ilerlese de sonrasında gerekli materyalleri bulmak zorlaşıyor ve kendinizi haritalarda

Slinger

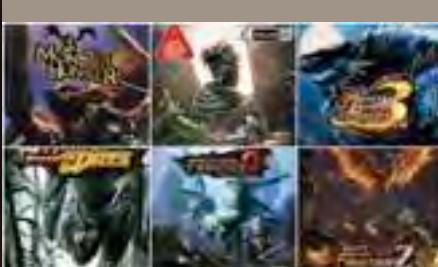
Bu sapanlar ile kimi zaman taş atıp canavarların dikkatini başka bir yöne çekebilir, kimi zaman ise patlayıcı mühimmatlar ile başka maceralar peşinde koşabilirsiniz.



aynı bölgeleri arşınlarken buluyorsunuz.

Leylegin sırtında görevde gitmek

Tabii ona uçan bir sürüngenin sırtında bırakıyoruz demek daha doğru. Oyunun başlarında muhteşem güzellikteki üssümüz Astera'da ilk görevimizi alıyoruz ve hazırlıklarımızı tamamladıktan sonra Ancient Forest adındaki muazzam ormana götürülüyoruz. Buradaki görev yeterince basit çünkü bizden istenen şey 45 dakika içinde 7 adet Jagra kesmemiz. Jagra'lar sürüler halinde dolaşıyor ve bu durumdayken tehlikeli olsalar bile aralarından birisinin öldüğünü gördüklerinde tabanları yağıyorlar. Burada Buster Sword

**Bit pazarına nur yağıdı!**

Monster Hunter serisi belki de en büyük övgüyü sıradan bir oyun olarak yola çıkıp su noktaya ulaşmasıyla hak ediyor. Öyle ki 2002 yılında PlayStation 2'ye çıkan ilk oyunla Monster Hunter: World arasına toplam 5 ana oyun ve çok sayıda yan oyun südüren Capcom, özellikle son yıllarda çitayı her seferinde biraz daha yukarı taşımayı başardı. Monster Hunter serisi satış anlamında da yapımcısının yüzünü güldürdü ve geçtiğimiz yılın sonundaki rakamlara göre toplamda 40 milyonun üzerinde satış rakamına ulaştı. Bu ay içinde konsollara çıkan, sonbaharda ise PC'ye çıkacak olan oyunun şimdije kadarki en geniş platform temeline sahip olduğu düşünürse, Capcom çok daha fazlası için avuçlarını kasımaya başlamış olmalı.



gibi rüzgariyla dinozor yılan bir silahınız varsa bir darbede birden fazlasını bile öldürmeniz olası. Haliyle oyunun en kritik mekanığı olan "kaçınma" mekanlığını iyice deneyim edebilmek için sonraki görevi beklemeniz ve otobur ama tehlikeli bir tür olan Kestodon ile karşılaşmanız gerekiyor. Bu tür oyunda neyle karşı karşıya olduğunuzu anlayacağınız ilk canavar ve biraz dikkatsiz olursanız görevi tehlkiye atacak derecede canınızı yakabilir.

Oyunun en önemli mekaniklerinden birisi de serinin yeni tanıtıtiği Scoutfiles. Bu mekanikte büyük canavarlarla karşılaşmadan önce onların izlerini takip ediyor, bıraktığı kalıntıları toplayıp ve hakkında bilgi sahibi oluyoruz. Benim eskiden hatırladığım araştırma mekanığı biraz Forza serisinde Drivatar peşinde koşduğumuz bölümleri hatırlatıyordu mesela. Canavarlar belli bir bölgede random olarak karşımıza çıkıyor ve fazlaıyla kısıtlı scriptlere göre hareket etdiyorum izlenimi veriyordu. O zamandan beri kullanılan bu araştırma mekanığının yerini alan Scoutfiles ise bulduğunuz her bir izin ardından size canavarın yeri hakkında daha fazla şey söyleyen bir mekanik. Çok da iyi işliyor çünkü oyundaki her bir canavar tamamen farklı davranışlara, farklı önceliklere ve farklı beslenme tercihlerine sahip. Haliyle tam "oyun tekrara döner mi?" diye düşündüğünüz sırada siz o psikoloji-kurtarıp David Attenborough gibi "çalışıklara fisildayan adam" moduna sokuyor.

Teknik zarafetin böylesi

Bu cümleyi başka bir oyun için de kurduğumu hatırlıyorum ama umurumda değil. Oyunun grafiklerini, Astera'nın mimarisini ve gün döngüsündeki muhteşemliği gördüğüm anda aklıma gelen ilk kelime bu oldu, zaraftet. Oyunda ziyaret ettigimiz her bölge "yaşıyor" ve buna hayat döngüsü de dahil. Her canavarın menüsü belli, siz bir otoburun peşinden koşarken türlü mahlukat çevrede cirit atıyor ve onları sadece silahlarınızla değil üzerlerine bir şey yuvarlayarak, başka bir etoburun üzerine sürerek veya bir zehirli çi-

çeğin etki alanına sokarak da öldürrebiliyor-sunuz. Monster Hunter: World belki bir Dark Souls değil ancak hasar almanın çok kolay olduğu bir oyun. Ufak bir hatada 7-8 tane Kestodon'un ortasında kalabilir ve toparlanmadan bu dünyadan göçüp gidebilirsiniz. Bu yüzden çevreden topladığınız bitkiler ile yaptığınız ilaçların ve sağlık kitlerinin önemi çok fazla. Bunları doğru yerde kullanmanız da her zamankinden fazla önemlidir.

Ayrıca oyunda bir de mount mekanığı var ki ben tamamen şans eseri öğrendim. Evet, hem bazı uçan sürüngenler hem de bazı kara canlılarının sırtına atlayıp savaşçı kendi lehine çevirecek bir mücadele içine girebilirsiniz ve bunu yapmak için de çoğu zaman doğru pozisyondayken yapılacak standart bir saldırısı yeterli oluyor ve bu andan itibaren kamera değişip hızla tuşlara basmanız gerektiren bir şeyle bürünyor. Bu da rakibi alt etmemizi kolaylaşırma anlamında çok ciddi öneme sahip.

Beraberce canavara girişmek!

Oyun hemen anlayabileceğiniz gibi aslında co-op oynansın diye tasarlanmış. Özellikle daha dişli canavarlar ile karşılaşığınız

Bu oyunda düşmanlar sadece karadan gelmiyor.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Bu oyun öyle "yavaş yavaş seveceğiniz" yapımlardan değil, Monster Hunter: World daha ilk dakikalardan siz kendisine aşık edecek

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun, ana görevleri ve yan hikayeleri ile birlikte onlarca saat sürecek bir deneyim vadediyor. Eğer günde 15 saat oynayıp tüketmediyseniz hala buradasınız demektir.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Çoğu oyuncu oyundaki tüm materyalleri ve yan görevleri bitirmemiş olacaktır. Bitirenler için ise bu deneyimi arkadaş sohbetlerine taşıma zamanı.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Önce kaçış hamlesi yapıp sonra kritik vuruyoruz.

%20 Oyunun dünyasındaki detaylar arasında kayboluyoruz

%20 Bir sonraki ölümçül avımızın bıraktığı izleri takip ediyoruz



ARTI

Muhteşem grafikler, inanılmaz detaylı oyun dünyası, keyifli dövüş mekanikleri, uzun oynanış süresi

EKSİ

Ufak tefek kamera ve grafik sorunları

SON KARAR

Son oyuncularıyla kendisine edindiği kemik kitleyi kızdırmadan genel kaliteyi bu kadar yukarı çıkartabilen bir ekibe ancak saygı duyulur. Monster Hunter: World bu yılın ilk hoş sürprizi.

93



anlarda yanınızda bir kişinin eksikliğini net olarak hissediyorsunuz çünkü hem o canavarın ölümcül saldırısından kaçınmak hem de o toparlanmadan önce saldırısı yapabilmek hayli güç. Elbette her canavarın zayıf noktaları var ancak bunu öğrenseniz bile bu zayıflığın üzerine oynamak o kadar da kolay değil. Bir arkadaşınız (veya tanımadığınız herhangi bir kişi) ile kurulacak sağlıklı bir kulaklık/mikrofon iletişimini bu sebeple oyundan aldığıınız zevki katlayacaktır. Büyülece bir kişi canavarı üzerine çekerken diğerleri birbirine ardına kritik hasar verici saldırırlarda bulunabilir. Ben kısıtlı co-op denemelerimde (Multiplayer oynayamamemizi sağlayan yama ancak bu yazının sonuna yetişti) gördüm ki bir menzilli silah (Bowgun veya Gunlance) ve bir ağır saldırısı silahından (Buster Sword veya Hammer) oluşan ekipler hayli etkili olabiliyor.

Tek kişi oynamak da size oyun deneyimi anlamında bir şey kaybettirmiyor ancak kimi zaman bir canavarı alt etmeniz dakikalarda



sürebiliyor ve burada bahsettiğim dakikalar tek basamaklı değil, haberiniz olsun. Tabii bu mekanik -maalesef eşyanın tabiatı gereği- oyun keyfinizin içine edebilecek bir süreci de tetikleyebiliyor. Siz bu yazıyı okurken durum ne olur bilmiyorum ancak ya karşı tarafın ansızın çırıp gitmesinden ya da sürekli kopan bağlantılarından ötürü oyunun online kısmını hayatıksız buldum ben, en azından oyunun 1.02 yamasının çıktığı gün durum buydu. Sonrasını ise ancak dergiye baskiya gönderdikten sonra öğreneceğiz, ben kendi adıma şu kadar detaylı ve mükemmel yakın bir oyunu tasarlayanların bir kaşık suda boğulacağını zannetmiyorum. Elbette kulaklık/mikrofon kullanmayıp başı kesik tavuk misali ortada dolaşan oyuncular Capcom'un düzeltileceği bir şey değil.

Hiç mi eleştiri yok?

Oyunun yaşayan doğasına, son derece keyifli dövüş mekaniklerine, crafting konusunda "oh be" dedirten pratikliğine ve yaşayan doğasına bu kadar övgü dizdikten sonra bir iki aksaklılığını da söylemeden geçmeye lim. Oyunda grafiksel olarak bolca "iç içe geçmiş canlı" görebilirsiniz ve bazen konuşmalar sırasında karakterin sesleri ansızın gidiyor. Canı isteyince de geri geliyor. Bir de oyunda kamera bazen fena halde kendisinden geçiyor ve hedefe kilitlendirdiğimizde kamerası resetlemesi gerekirken resetlemiyor. Kaç kez kilitlediğim düşman arkamda kaldı sayamadım bile. Aslında manuel olarak da kamerası resetleyebiliyoruz ama benim elim bir türlü o tuşa alışamadı. Neticede Monster Hunter: World benim beklediğim kadar iyi, beklemedigim kadar mükemmel bir oyun olmuş. Herhangi bir ARPG oyununu sevenler zaten koşa koşa gidip alınsın, sevmeyenler de bakmadan geçmesin zira bu oyunun her dakikasında Capcom'un oyuna duyduğu özeni hissedebilirsiniz.

◆ Kürşat Zaman



Yapım Unknown Worlds **Dağıtım** Unknown Worlds **Tür** Macera, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** unknownworlds.com

Subnautica



Nazım Hikmet'in ünlü şiirini hatırlar misiniz bilmem. Hasret şiiri, "Denize dönmek istiyorum!" diye başlar ve sonra dizeler şöyle devam eder: "Mavi aynasında suların / Boy verip görünümk istiyorum! / Denize dönmeğ istiyorum!"

Denizlerin insanoğlunun tarihinde ve bugündeki önemini inkar etmek mümkün değil. Ama sadece medeniyet için önemini yanında kişisel olarak da insanların denize karşı tutkusunu kolay kolay açıklamak mümkün değil. İçinde nefes almadığımız, çoğu zaman azgın dalgaları ile yüzmeye bile izin vermeyebilen, insan için son derece tehlikeli olan bu "biyosferi" hepimiz çığınca arzuluyoruz. Tatillerimizi deniz kenarında geçiriyoruz, para kazanıp zengin olunca deniz manzaraları evler alıyoruz, denize daha yakın olabilmek için servet değerinde harcamalar yapıp yatlar alıyoruz. Bizi denize çeken içgüdülerimiz hayatın denizde başlamış olmasından kaynaklı bir kodlama mı yoksa anne karnında su içinde 9 ay geçirmiş olmamız nedeniyle ruhumuzun su içinde kendini huzurda hissetmesi midir, bilemiyorum ama insanoğlunun denizlere tutkuyla bağlı olduğunu biliyoruz.

İşte Subnautica da garip bir şekilde bu

tutkuya kaşıyan, topluluk fonlamalı bir yapım. Ve niyet Ocak ayında piyasaya çıktı. Çıktı ama açıkçası beni "gıcık" etti. Peki ama neden? Şöyle açıklamaya çalışayım...

Subnautica nedir?

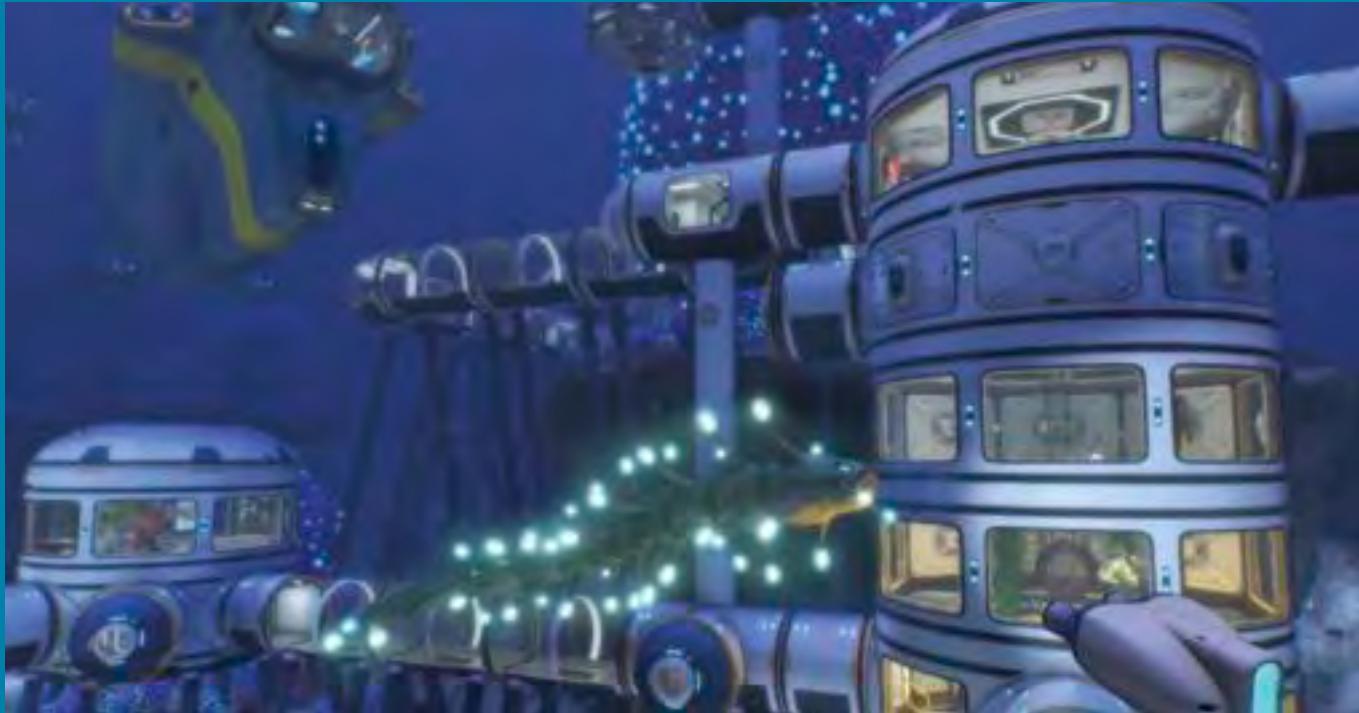
Öncelikle, Subnautica'yı kısaca anlatmak gerekirse, uzak bir güneş sisteminde, okyanuslarla kaplı bir gezegenin yörüngesine giren uzay gemisinin motor arızası sebebiyle gezegene düşmesinin ardından enkazdan kurtulan bir gemi mürettebatını canlandıryoruz ve okyanusla kaplı o gezegende hem hayatı kalmaya hem de gezegenden kaçmak için bir roket inşa etmeye çalışıyoruz. Ancak bu hiç kolay bir görev değil. Öte yandan oyun bizi senaryosu da olan çok heyecanlı bir maceranın içine sürüklüyor. Subnautica, tek kişilik oynanısa izin veren bir hayatı kalma oyunu ancak bir yıyla da macera oyunu olarak nitelendirebilir. Oyun açık dünya formatında tasarlanmış, yani

istediğiniz her yere gidebiliyor, gezebiliyor, istediğiniz şeyi yapabiliyorsunuz ancak oyun tamamen elle tasarlanmış dev bir haritada geçiyor. Binlerce kilometre kare boyutundaki bu denizaltı dünyasını yıllarca gezseniz bitiremeyeceğinize emin olabilirsiniz. Oyunun mekanizması temel olarak, kaynak toplamak ve daha sonra elimizdeki üstün teknoloji sayesinde sahip olduğumuz makinelere farklı nesneler inşa etmek üzerine kurulu. Ama Subnautica'yı diğer hayatı kalma oyunlarından ayıran bir detay var. Çok çarpıcı grafiklerle tasarlanmış oyunda çığınca bir madencilik yapma peşine düşmek yerine, senaryonun da etkisiyle daha çok keşf yapmaya odaklısınız ve kisılı kaldığınız gezegenin yeni özelliklerini keşfetmişsiniz. Gezegenin her yerinden başka bir sürpriz çıkıyor, keşfetmeye doyamıyorsunuz. Elbette yeni keşfler yaptıkça oyun da size yeni imkanlar sunuyor ve yapacak yeni bir göreviniz oluyor. Oyunun asıl çekici noktası da bu.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Multiplayer?

Subnautica maalesef multiplayer seçenekleri sunmuyor. Bu da multiplayer tükünlünü rahatsız edebilir ama oyun öyle güzel ve sürükleyici ki, multiplayer'ın eksikliğini hissetmeyeceksiniz.

Tekrar oenanabilirlik konusunda şaşırtıcı derece güçlü olan oyun her ne kadar elle hazırlanmış sabit bir harita sunuyor ve her defasında aynı yerde, aynı şekilde oyna başlıyorsunuz. Diğer taraftan her yeni oyunda farklı kişilerle oyunu geliştirebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyuna yeniden başladığınızda, bir macera oyununda olduğu gibi sabit bir yoldan ilerlemek zorunda kalmıyorsunuz.

Subnautica henüz piyasaya çıkış olmasına rağmen, iki yıldır erken erişimde ve şimdiden çok sayıda fanatığı de bulunuyor. Farklı üs tasarımlarıyla, farklı keşifler yaparak, videolar çekerek Subnautica evreninin büyülü yeri denizaltı dünyasını yaşamaya devam ediyorlar.

Üstelik, oyunun, oyun dünyasında önemli bir yeri de olacak gibi görünüyor zira küçük bir ekip, çok reklam yapmadan, tanıtımı büyük paralar yatırmadan, sadece oyuncu kitlesiyle başarılı bir iletişim ağı kurarak oyunlarını hem en yüksek kaliteyle geliştirmeyi hem de önemli bir oyuncu kitlesini çekmeyi başardı. Bu iş modelinin büyük oyun yapımcılarına da örnek olacağını tahmin etmek zor değil. Subnautica için şimdi expansion paketleri ve DLC'lerin zamanı yaklaşıyor gibi görünüyor. Oyunun şu andaki sürümünü bile oynamaya doyamayacağınız bilgisi aklınızda bulunsun, başlamadan önce isinizi gücünüzü, hayatınızı bir yoluna koyun. Sonrasında uzun saatler boyunca denizaltı dünyasının güzelliğine kendinizi kaptıracaksınız. Buna bir de çok yaratıcı yeteneğe sahip yapımcısının ekleyeceği çılgın DLC'leri ekleyince... Subnautica önumüzdeki uzun yıllar boyunca etkisini kaybetmeyecek mükemmel bir oyun olarak hayatımızda yer alacak gibi görüyorum. Şahsen benim bu kadar mükemmel

oyunlara ayıracak uzun vakit olmuyor ve bu yüzden de çok iyi oyun yapan yapımcılara hafif "gökçük" olmuyor değilim, çünkü piyasaya kötü oyunlar doldukça, zamanımı başka işlerime ayırmak daha kolay oluyor. Subnautica da bu yüzden, alabildiğince gıcık olduğum bir oyun... Yapımcılarını tebrik ediyorum. Tam anlamıyla tarihe geçecek bir sanat eseri yaratmışlar. Beş puanı da hestimden ve gıcıklığımından kırıyorum.

◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok başarılı açık dünya mekanikleri, geniş ve detaylı bir evren, doyurucu keşif hissi

EKSİ Zamanız yoksa hakkını vermeniz zor

95



Kendi kendine mi konuşuyorsun?

Bolca diyalog ve diyalogların arasında seçenekler sunan The Inpatient, size bu seçenekleri konuşarak seçmenize olanak tanıyor. Uzaktan iyice deli gibi gözüleyorsunuz ama duruma bir kez alıştinız mı, diğer tüm oynlarda kendinizi konuşmak isterken buluyorsunuz.



Yapım Supermassive Games **Dağıtım** SIE Tür **Tür** Macera **Platform** PS4 **Web** supermassivegames.com/games/the-inpatient

The Inpatient

O insanları orada bırakacaktınız; kaç kez söyledim!

“Korku” dedığınız an akliniza ne geliyor?

Karanlık bir atmosfer, garip olaylar, yaratıklar, kabuslar ve elbette bir akıl hastanesi!

Japonya'da bir tane lunapark var vardı. Adı da Fuji-Q. Fuji dağına yakın bir yerde yer alan bu eğlence parkında Guinness ödüllü bir ton alet vardı ama bunların yanında bir de "Akıl Hastanesi Turu" yer alıyordu. Buraya gruplar halinde giriyyorsunuz. Mesela biz toplamda dört kişiydik ve bir grup olarak bizi içeri yolladılar, elimize de sadece bir tane fener tutuşturdular.

Amaç akıl hastanesinde dolanmak (Çizgisel oynanış söz konusu) ve bu sırada korkmak için kendinizi kasmak. Karşınıza ne çıkacağrı, ne olacağı kesinlikle belli değil. Hastaneyeye girdiğimizde ilk olarak bir yere oturttular bizi ve orada fotoğraf çekilecek dediler. Mal gibi kameraya bakarken de oturduğumuz yer aniden 5 santim kadar aşağı indi ve o sırada dumanlar yükseldi mi? İlk korkutma olayı burada yaşandı işte. Akabide daldık mekana, elimizde fener gidiyoruz... Tabii hastanede acayıp olaylar olmuş, hastalar çıldırmış falan, bir de güzel senaryo var. Bir odaya giriyoruz kavanoz-

lara gözler koymuşlar, bir başka odaya giriyoruz her taraf kapkaralıktır... Ve en beklemediginiz anda bir yerden bir el size uzanmasın mı! Meğer hastanede gerçek insanlara rol vermişler, onlar size hamle yapıyor.

Öyle böyle derken bir alana geldik, upuzun bir koridor var önmüzde. Sağlı sollu da bir dolu hasta odası kapısı... Dedin buradan yavaş gidersek o kapılar açılacak, altımıza edeceğiz; o yüzden "hashiro"! Dört kişi bir depara kalktık ki kapıları ancak biz koridorun sonuna ulaştığımızda açıldı. Başarılıtık! Ne var ki olay bununla da sonlanmadı; en son bir mekana geldik, kocaman bir depo. Depoda da her tarafta kocaman çuval gibi bir şeyler asılı. Bir çeşit mandıra söz konusu... O çuvallar hafif hafif sallanırken çıkışın zar zor görüyorsunuz. Dedin buradan da koşarak kaçmamız lazım. Ve yine bastık koşuyoruz. Koşmamızla o çuvalların arkasından zombi kılıklı adamların çıkması da bir oldu, tam şenlik! Kaprıyi açıp dışarı fırladığımızda da bu hastaneyeye girmek isteyen diğer ziyaretçilerin olduğu kuyruğun ortasına düştük ve çigliklarımıza herkes güldü, tüm bekleyenler apayıp bir heyecanlandı.

Blackwood'dan kaçış

Bu uzun hikayeyi niye anlattığımı size söyleyeyim: The Inpatient'ta bir akıl hastanesindeyiz ve Japonya'daki o akıl hastanesinde yaşadığım heyecanın %10'unu



Sağ Hastanenin sahibi bu yaşlı adam
biraz asabımızı bozmuyor değil...
Alt İç mimarlık mesleği niye var, bu
görsele bakınca anlıyorsunuz. (Bu kadar
korkutucu hastane mi yapılır?!)



belki yaşadım, belki yaşamadım... Akıl hastanesinde geçen bir PSVR korku oyunu bana belki daha da iyişini hissettirmeliyken bu niye olmadı, size şimdi detaylarıyla anlatacağım.

The Inpatient'ta olan olaylar, Until Dawn'da yaşadıklarımızın 60 yıl öncesini konu alıyor. Zaten Until Dawn'u oynadığınızda hikaye anında tanıdık geliyor. (The Inpatient'i anlamak veya oyundan keyif almak için Until Dawn'ı illa oynamanıza da gerek yok, belirteym.)

Oyuna bir sandalyeye bağlı bir akıl hastanesi hastası olarak başlıyoruz. Yaşlı başlı bir adam, Braggs bize gözlerimizi kapamamızı ve bir şeyler hatırlamamızı öğütüyor zira hafızamızı yitirmiş durumdayız. Ekran görüntülerinde gördüğünüz siyahı hemşire ve gözlüklü diğer erkek hemşire arkadaşlarımız eşliğinde, sanatoryumdaki odamızda bir süre vakıt geçirdikten sonra bir çeşit kıyamet kopuyor ve hastane bambaşa bir hale dönüşüyor. Hikayenin tadını

bozmamak adına da senaryo bilgilerini burada kesiyorum.

Odada geçirdiğimiz süre boyunca, yatağıma yattığımız sıralarda çeşitli kabuslar da görüyoruz – ki bu kisimlar oyuncunun en güzel kısımları olabilir. Hatta ilk kabusumda iki kez yerimden fırladım, bir daha da oyun boyunca öyle bir şey yaşamadım sanırım. Sanki yapımcılar oyuna heyecanla başlayıp sonra sıkılmışlar gibi bir hava var.

Karanlığın tam ortası

PSVR olmadan çalışmayı reddeden The Inpatient'ta 30 ve 45 derecelik dönüşler yapabildiğiniz gibi, FPS stili özgür hareket etme seçeneğine de sahipsiniz – ki ben de oyunu bu şekilde oynadım. Zaten son derece yavaş hareket ettiğimiz için herhangi bir mide bulantısı durumu da olmuyor. (Kürsat nedense demoyu denediğinde zorlanmıştı, hassismiş zaar!)

Hastanede dolaşırken yürümek dışında, parıldayan noktalara gidip belirtilen tuşlara basarak ufak işler yapabilmekteyiz. Mesela bir kağıt bulduğumuzda bunu R2 tuşıyla tutup, gamepad'ı evirip çevirerek kağıdın arkasına önüne bakabiliyoruz. Bazı nesneler bizi başka bir zaman dilimine de taşıyor ve olayın gizemi bir kat daha artıyor. Nesneleri bulmak için hastaneyi bolca arşınlamanız gerekiyor; korkmayacaksanız bunu yapmaktan kaçınmayın. (Bu arada kapıları açmak için de R2 tuşuna basarken gamepad'ı ileri itmek gerekiyor, size ufak bir ipucu vermiş olıyorum.)

Oyunun hemen başlarında kahverengi tonlarında, çok iyi bir görsellik söz konusu. Hatta dedim ki ilk defa bir PSVR oyununda bu kadar iyi bir atmosfer görüyorum... Lakin hastanede olaylar ters gittikten sonra elimize bir fener tutuşturuluyor ve Outlast mantığında, kapkaraklı bir ortamda fenerin ışığında ilerlemeye çalışıyoruz ve bu da atmosferi güçlendireceğine, zamanla sınır

bozmaya başlıyor. Keşke ilk kısımlardaki hava daha çok korunsaydı diye düşünmekten kendinizi siz de alamayacaksınız.

Seçimler

Her Supermassive Games oyununda olduğu gibi, burada da yaptığınız seçimler oyunun gidişatına etki ediyor ve diyaloglarda bolca seçim yapmanız gerekiyor. (İngilizce şart!) Bunların bazıları önemsiz seçimler oluyor ama bazı seçimleri yaptıktan sonra etrafta kelebekler uçuştuğunu görürüz ve anlıyorsunuz ki bu seçiminiz ileride size yol ve su olarak dönüş yapacak. (Ülkemizde olmadığı gibi.)

Ne var ki The Inpatient'in oynanışı, birkaç sahne ve olay dışında son derece sıkıcı geldi bana. (Kaldı ki VR olayında yavaş ve senaryoya yüklenen oyunları son derece tercih ederim.) Until Dawn'u oynadığım için olayları da başından beri bildiğim için gizemli tek yön, kahramanınızın hatırlayıla ilgili kaldı, o taraftan da tam tatmin olamadım.

Potansiyeli çok yüksek ve arkasında işini bilen bir firma olmasına rağmen, The Inpatient bence çuvallamış bir yapımdır. Akıl hastanesinde çok daha gizemli olaylar yaşayıp daha fazla kişiyle etkileşime geçip, daha çok bulmaca çözümü, daha fazla adam gibi seçim yaparak, güzel korku sahneleriyle bezeli, şahane bir oyun ortaya çıkartılabilsinmiş. Onun yerine olduğu yerde durup suratınızın bakan NPC'ler, aşırı yavaş ve durağan bir oynanışla karşı karşıya kaldık. Ne yapalım, belki bir dahakine... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Oyunun başları merak uyandırıcı. Görsellik fena değil.

EKSİ Sıkıcı ve yavaş bir oynanış var. Çoğu zaman sadece durup muhabbet dinliyorsunuz.

Sezon 3 karakterleri arasında
Sakura'nın yanında, Blanka, Falke,
Cody, G ve Sagat bulunuyor.



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Dövüş Platform PC, PS4 **Web** www.streetfighter.com

Street Fighter V: Arcade Edition

Dönemsel Street Fighter şenliklerine hoş geldiniz! Yepyeni modlar, yepyeni karakterler ve her şeyin biraz daha fazlasına hazırlısanız, sizi buraya alalım...

Öncelikle şunu soruyorum sevgili okurlar: Ezelden beridir Street Fighter'ın bir parçası olan Sagat'ı DLC karakteri olarak sunmak nedir arkadaş? Pes! Seni kınıyorum Capcom! Şimdi konuya geri dönebiliriz. Hatta baslayabiliriz demek daha doğru zira incelemeye giriş yapamamışız. Efendim bildiğiniz üzere Street Fighter V bir ara piyasaya çıktı, sonra üstüne de iki sezon karakter eklendi. İlk sezonda Alex, Guile, Balrog, Ibuki, Juri ve Urien oyuna eklendi, ikinci sezonla birlikte de Akuma, Kolin, Ed, Abigail, Menat ve Zeku SFV oyuncularına sunuldu. Şayet ki SFV'e sahip değilseniz ve direkt olarak Arcade Edition'ı satın alırsanız, tüm bu karakterler de pakete dahil olarak geliyor. Fakat eğer SFV'i daha önce aldıysanız, Arcade Edition güncellemesine bedava ulaşıyorsunuz



V-Trigger ve yeni eklenen diğer V hareketleri maçın seyriyi değiştirebiliyor.

ama bu karakterleri yine para ödeyerek almanız gerekiyor.

O zaman Arcade Edition'la birlikte gelenler nedir? Öncelikle çok şahane bir açılış sinematiği oyuna eklenmiş, bunu beğendiğimi bildireyim. Eklenen yeni oyun modlarından ilk dikkat çekeni de elbette Arcade kısmı. Burada Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter Alpha, Street Fighter III, IV ve V'e özel kısımlarda, bir dizi dövüşe giriyorsunuz. Örneğin SFII'de, SFII döneminin karakterleri seçmenize izin veriliyor ama sanmayın ki görsellik bu döneme ait; yine SFV'in grafiklerine tabi tutuluyoruz. Yalnız bölüm aralarında tepeden dökülen fiçiller kırma gibi bonus görevlere çekmamız sağlanmış, çok hoş bir eklenme olmuş. Arcade kısmını bir karakterle tamamladığınızda, o karakterin tek görsellik bir bitiş hikayesini görüntüleyip ve galeri kısmına da bu karakterin bir görselini ekliyorsunuz.

Challenge kısmında Extra Battle modu dikkat çekiyor. Burada zorlu bir dövüşe giriyorsunuz ama bunu yapmak için biraz Fight Money ödemeniz gerekiyor. Kaybederseniz de bu para uçup gitiyor. Kazandığınız takdirde ise güzel ödüller alıyzunuz.

Online kısmında da Team Battle eklenmiştir. 5v5 şeklinde bir dövüş mantığı güdülmüş ve takımlar, 1v1 olarak birbirleriyle mücadele ediyor; yetenekli takım galip olup mutluluk naraları atıyor...

SF fanatiklerini mutlu edecek bir eklenme, Training

kısımında ortaya çıkıyor. Artık burada Frame verilerini de görüntüleyebiliyorsunuz. Böylece hangi hareket ne kadar hızlı, sizi açıkta bırakıyor mu, hepsini anlayabiliyorsunuz.

Oynanıştaki en büyük değişiklik de V-Bar eklenisi. Dayak yedikçe dolan bu bar, karakterinize özel bazı güçlü hareketler yapmanızı olanak tanıyor. V-Trigger, V-Skill ve V-Reversal olarak üçer ayrılan bu hareketlerin her birini gerçekleştirmek için tüm karakterlerde aynı olan tuşlara basıyzsunuz. Hem komboları uzatmak, hem farklı kontur ataklar yapmak, hem de güçlü özel hareketler ortaya çıkartmak için çok iyi bir sistem olmuş. Örneğin V-Bar dolu bir Ryu'ya kolay kolay saldırmak istemeyecəksiniz zira şahane bir kontur atak yapıp size büyük hasar verebiliyor.

İlk çıktığında tek kişilik oyun anlamında çok kit bir portföyü vardı Street Fighter V'in fakat artık "tam" bir oyun halinde ve bir dövüş oyunu klasiği olabilir. Oyun en baştan bu halde çıkmamış asında; biraz geç kalınmışa benziyor...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Arcade modu başta olmak üzere yeni modların eklenmiş olması.

EKSİ Ek karakterlerin paraya satılması sınır ediyor. Oyunun Xbox'ta olmaması enteresan değil mi?

**Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!**



Yapım Freebird Games **Dağıtım** Freebird Games **Tür** Macera, RPG **Platform** PC, Mac **Web** freebirdgames.com/finding-paradise

Finding Paradise



Ölmek üzere olan bir adamın hafızasında gezinip onun son isteğini gerçekleştirmek ister miydiniz?

Küçük bütçeli oyuncularla ne kadar ilgiliiniz bileyemiyorum ama onların arasından çok şahane hikayeli oyunlar çıkabiliyor. Yapımı Freebird Games söz konusu olduğunda da akla muhteşem To The Moon ve A Bird Story geliyor ve bu bile başlı başına bekleniyi artırır bir şey. Mümkün olan her türlü spoileri defetmek adına hakkında hiçbir şey okumadan oynamaya başladığım oyun belki ilk anda değil ama çok kısa bir süre sonra beni kendisine bağladı.

Kahramanlarımız, Sigmund Corp'ta çalışan Dr. Rosalene ve Dr. Watts isimli iki bilim adamı. Şirketin çalışma alanı, ölmekte olan kişilerin son isteğini gerçekleştirmelerini sağlamak. Şu kadari bile çok ilgi çekici, değil mi? İyi de bunu nasıl yapacaklar ki derken bir bakıyorum, kahramanlarımız ellerindeki koca bir makinayı çalıştırarak geçmişle yolculuk yapabiliyor. Zaman yolculuğu mu? Evet, gitgide oyun daha da ilginç hale正在加载。

hafızasında tipki Eternal Sunshine of the Spotless Mind filminde olduğu gibi gezinebiliyoruz ama bir farkla, bu oyunda anılar silinmiyor sadece ufak değişiklikler yaparak Colin'in son arzusunu gerçekleştirmeye odaklıyor. Müşterimiz Colin, evli bir çocuk babası ve başarılı bir pilot. Tüm ömrünü mutlu mesut yaşamış gibi görünse de istediği son bir şey var ve bizim bunu bulup gerçekleştirmemiz isteniyor. Colin, aslında Freebird Games hayranlarının tanıdığı biri, A Bird Story oyunun baş karakteri. Oyununda zaman yolculuğu yapmaya başladığımızda makine her seferinde bizi Colin'in hayatımdaki önemli bir zamana döndürüyor ve o anda yaşanan bir konuşmaya, etkinliğe ya da herhangi bir kazaya şahit oluyoruz. Hafızadaki herhangi bir nesne ya da yaşanan bir olayla yaptığımız etkileşimlerle gereken orbları toplayıp mementoyu aktif hale getirince, Colin'in bir önceki zamanına dönme hakkını kazanıyoruz. Hafıza ziyaretlerine sırayla gitme

söz konusu değil, mesela 50 yaşlarındayken bir anda çocukluğuna dönülebiliyor. Dr. Rosalene ve Dr. Watts bazen ayrılabiliyor ve karakterler arasında gidip gelebiliyorsunuz. Oyununda geçen diáloglar çok kolay, çok anlaşılır, İngilizce'ye çok hakim olmanıza gerek kalmayabilir. Karakterlerin birbirleriye olan konuşmaları da oldukça eğlenceli, özellikle Dr. Watts komik bir adam. Finding Paradise oynanabilirlik açısından da çok rahat, sadece grafiksel anlamda herhangi bir bekleneni içine girmeyin çünkü o zaman hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Burada önemli olan hikaye ve oyunun sizin hangi noktalardan yakanlığı. Açıkçası grafikler beni hiç rahatsız etmedi hatta ben dizi izlerken bir yandan da oyun oynamayı seven biriyim. Finding Paradise'ı da dizi izlerken oynarım diye düşünürken bir tam gün gözlerimi ekranдан ayıramadım. Oyunu oynarken "bu bir film olmalı" diye düşünübilirsiniz çünkü hem karakterlerin derinliği hem de konusuyla akılda kalıcı bir beyazperde yapımı olma potansiyeli var, tipki To the Moon gibi. Hatta kendi hayatınızı da düşünmenize ve "geçmişe dönüp hatalarınızı düzeltme şansınız olsa bunu tercih eder miydiniz?" gibi sorular sormanızda da neden oluyor. Finding Paradise, çok farklı duygular uyandıran bir oyun ve bittiğinde sizin içinde tatlı bir his bırakıyor. ♦ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Güzel kurgulanmış hikaye, akıcı anlatım, her sahneye uygun müzik kullanımı

EKSİ Zorlayıcı bir yanı olmadığından

5-6 saatte bitiyor, herkese hitap etmeyen grafikler



Bridge Constructor Portal ★

Aperture Science'a tekrardan hoş geldiniz...

Aramızda Valve'a kızgın olmayan var mı? Yoktur herhalde. Hatta belki Valve'a kızgın olmanın zamanı bile geçmiş olabilir. 2010'lara ait bir şeydi bu. Kimsenin GabeN'dan bir beklenisi olduğunu sanmıyorum. Gordon Freeman, Alyx Vance, Chell bunlar hep gönlümüzdeki Dyson küresinde yatıyor (Zorlama bir gönderme biliyorum). Ben yukarıda söylediğim isimlerden en çok Chell'e üzülüyorum. Onun hikayesini çok merak ediyordum. Portal 2'de hem geçmişine hem de Half-Life evreninin geleceğine dair çok güzel bağlantılar kurmuşlardır. Sonra kaldı öyle. Elimizde bir tek çeşitli oyunlarda yardımcı rollerde yer alan GLaDOS kaldı. İncelediğim oyun Bridge

Constructor Portal da biraz böyle bir oyun. Portal evreni ve GLaDOS çok yan bir rol oynuyor. Tarayıcı tabanlı çıkış sonrasında popülerleşen köprü yapma oyunlarına aşinasınızdır belki. Oldukça zevkli oyunlar. Amaç basit, araçları A noktasından B noktasına götürmek. Bu iki noktayı birleştirmek de oyuncuya kalıyor. Eldeki materyaller ile yıkılmayacak dayanıklı köprüler yapıp hem kendi zekanızı hem de sabrınızı test ediyorsunuz. Bu oyunların en zevkli kısmı genelde başarılı ve gerçekçi bir fizik motoruna sahip olmaları oluyor. Küçükken LEGO Technic sevenler büyüğünde genelde bu oyunları oynuyor ve başarılı oluyor. Ne alaka

demeyin. Ben hep korsanlı şövalyeli Legoları sevdiğim ve bu oyunlarda pek başarılı olamıyorum.

Bridge Constructor Portal da bu bahsettiğim köprü yapma oyunlarına Portal makyajı geçirilmiş olanı. Tamam elimizde oyunu sunan bir GLaDOS var. Çeşitli bölümlerde alt etmeniz gereken Portal'ın meşhur türleri var. Tahmin edeceğiniz üzere portallar var ve hatta eski can dostumuz Weighted Companion Cube bile var. Ama Portal'a dair olan tek kısmı bu. Daha ne olsun demeyin. Biraz Portal evrenine dair, Chell'e dair ufak da olsa küçük bağlantılar, Easter egg'ler beklerdim. Bunlar pek yok. Yani bu oyuna bir Portal oyunu demek pek mantıklı olmaz, ki zaten adı da yine Bridge Constructor. Bu yüzden benim gibi pek heyecanlanmayın. Sonra hayal kırıklığına uğrarsınız. Peki oyun keyifli mi? Evet keyifli. Yani klasik köprü yapma oyunlarını seviyorsanız bunu da seversiniz. Eğer sevmiyorsanız sevmezsiniz. Portal serisinin bu kararınızda bir yaptırımı olmaz. Eğer GLaDOS nostaljisi yaşamak istiyorsanız, bence açın Youtube'dan monologlarını dinleyin daha iyi. Evet ben hala Valve'a kızgınmışım. Onu fark ettim. Siz de kızın. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Köprü yapma oyunlarının çeşitlilik katılmış hali

EKSİ Portal evrenine dair yeni bir şey yok

SAĞ Mavi saç tanıdık geldi değil mi?
ALT Damon Merrick bu oyundaki baş düşmanımız.



Yapım Deck Nine Games Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.lifeisstrange.com Türkiye Dağıtıcı Aral

Life is Strange Before The Storm Ep.3 Hell is Empty

"Yıldızlar bu kadar güzel parladıktan sonra aslında milyonlarca yıl önce
ölmüş olmaları kimin umurunda?"

Daha önce de belirttiğim gibi, bu gibi oyunlar için en doğru formül incelemeyi tüm sezon sona erdikten sonra yazmak. Elbette ortada Life is Strange – Before the Storm gibi çok popüler bir oyun varsa bu kadar beklemek mümkün olmuyor. Bu incelemeleri yazmak benim için zor çünkü özel hayatında spoiler denen şeyden nefret eden biriyim ve sinematik bir deneyim vadeden oyunlar hakkında bir şeyler konuşurken spoiler vermemeğe ne kadar zor, tahmin edersiniz.



"Hell is Empty", bu güzide serinin üçüncü ve bildiğimiz anlamda son bölüm. Son bölüm, çünkü Chloe ve Rachel'in hikayesine ilk oyunda anlatılan döneme dek nokta koymuş oluyor. Son bölümde değil, çünkü bizleri Max ve Chloe'nin çocukluğuna götürecek olan bonus bölümü "Farewell" muhtemelen Mart ayı gibi piyasada olacak. Bildiğiniz gibi ilk oyundaki kahramanımız Max bu oyunda uzaklarda, Chloe ile arasına sadece kilometreler ile açıklanamayacak mesafeler girmiş durumda ve biz de Chloe'yi ve ona süper yeteneği sayılabilcek "manipülasyon yeteneğini" veren bozuk ağını yönetiyoruz. Hikayenin ikinci bölümünü oynayanların hatırlayabileceği gibi "yok artık!" denilebilecek bir finale bitiyor ve bu bölümde olayları tam olarak bu noktadan alıyor. Rachel'in bir oyun karakteri olarak ne kadar beğendiğimi anlatmıştım. İyi kurgulanmış, iyi yazılmış, iyi seslendirilmiş arkadaşımız için üçüncü bölüm, hayatında yaşadığı en zor gün ile başlıyor. Sadece iki sene önce trajik bir kaza sonucu babasını kaybeden Chloe ise hemen yanında ve onu yapması gereken konusunda desteklemek veya acısını yaşayıp tüm bu tiyatroyu sürdürmesi konusunda cesaretlendirmek arasında kalmış durumda. Hayat gerçekten de beş dakika önce ne düşündüğünüzü önemsemeyecek kadar zalim ve "evden bavulu alıp kendimizi daha önce hiç gitmediğimiz yerlere, yollara vuralım" diyen çiftimizin şu an çok daha büyük problemleri var. Daha fazlası da yolda, tahmin edebileceğiniz gibi.

Hell is Empty şimdije kadarki tüm LiS bölümleri içinde en ağır ve sizin verdiğiniz kararlar ko-

nusunda en fazla zorlayacak bölümlerden biri. Hemen tüm seçimleri yaparken uzun uzun düşünmek zorunda kalmışsınız ve "hey bir dakikalı" diye seçim yapmak istediğiniz bölümlerde de karakterlerinizin korkuları, zayıflıkları ve endişelerini hiçbir şey yapamadan izlemek zorunda kalmışsınız. Başınız mütemadiyen belaya giriyor ve her ne kadar Chloe için bu durum alışıldık sayılısa da Rachel'in dik kafalı, duygusal ve bir şeyi kafaya taktığında gözlerini karartan haliyle karşılaşığınızda hayli şaşırılabilirsiniz. Ayrıca bu oyunda da bazı bulmacalar çözmemiz gerekiyor ve Chloe'nin otomobil tamiri konusundaki doğuştan yeteneği de size bu konuda yardımcı olacak, emin olabilirsiniz.

Hikaye típki ana oyundaki gibi iki farklı sona sahip ve herhangi bir spoiler vermek istemediğimden sadece şunu söyleyeceğim, en az ilk oyundaki kadar zor bir karar olacak sizin için. Life is Strange: Before the Storm, ilk duyurulduğunda beklediğimiz kadar iyi bir oyun. Elden geçirilen grafikleri, mekanikleri ve elbette müzikleriyle tür sevin veya sevmeyin oynanmayı hak ediyor. Tüm sezonu göz önüne alırsak da 10 saatlik oyun süresi gayet doyurucu. Farewell bölümü gelsin hele, tekrar konuşuruz. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Tüm serinin en karanlık ve hareketli bölümü, güzel yazılmış diáloglar, uzun oyun süresi

EKSİ Hikayedede havada kalan şeyler yok değil



Yapım Frozenbyte **Dağıtım** Frozenbyte **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.nineparchments.com

Nine Parchments

RPG ve platform tarzını bir araya getiren, eğlenceli, hızlı ve bir o kadar da zorlayıcı bir oyuna hazır mısınız?

Trine serisini bildin mi en sevdığım okur? Hah, işte o oyunun yapımcısı Frozenbyte yeni oyun çıkardı! Koş koş bak gerçekten acayıp bir şey! Hatta oyunun yapımcısını bilmeseniz bile içten içe tahmin edebiliyorsunuz diyebilirim zira Nine Parchments da tipki Trine serisine benzeyen bir sanat yönetimi sahip. Fakat Trine'dan farklı olarak side-scrolling şeklinde ilerlemek yerine izometrik bir kamera açısından, her yöne koşturabilen bir karakteri kontrol ediyoruz. Aslında oyuna biraz daha yakından baktığınız zaman harika bir "shooter" ile karşı karşıya kaldığımızı anlıyoruz. Gerisi mi? Gerisi sonu gelmez bir macera!

Nine Parchments, büyük okulu öğrencilerinin kaybolan parşomenlerin peşinden koştugu bir senaryo döngüsüne sahip. Bu noktada senaryonun biraz zayıf kaldığını belirtmekte fayda var. Fazlasıyla Harry Potter'ı hatırlatan büyük okulu öğrencileri konsepti, keske daha iyi bir hikâye örgüsüne bağlanabilseymiş. Neyse, bu benim güzide bir dileğim olarak arka planda kalsın. Nine Parchments'a girdiğiniz anda karşılaşacağınız nefes kesen atmosfer

sebebiyle, yüzünüzde ufak bir tebessüm belireceğini garanti edebilirim. Renklerin kullanımı ve mekânların çizimleri o kadar güzel şekilde yapılmış ki anlatmakla bitmez. Anlayacağınız yapımcı Frozenbyte atmosfer konusunda yine birinci sınıf bir iş çıkarmış. Oyunumuz genel anlamda hızlı. Ölmek ve öldürmek bir hayli kolay ama önemli olan karakterimizi geliştirdiğimiz yola uygun şekilde kullanabilmek. Yani "Hadi şu yeteneğe vereyim, o da bir yerde dursun." derseniz çok da ileriye gidemezsınız diyebilirim. Toplamda üç adet yetenek ağacı bulunuyor. Her yetenek ağacının içerisinde birbirinden farklı, kendi içinde beş seviyede geliştirebilecek yetenek bulunuyor. İlk baslarda mana dolma süresi çok uzun gibi gelebilir ama merak etmeyin, mana yenileme yeteneğini tamamen doldurduğunuz zaman işiniz çok daha kolay olacak... Oyunda birçok farklı element bulunuyor ve her element diğerinin zittine etki edebiliyor. Misal, ateş gücü ile su elementine sahip düşmanları hızlıca ortadan kaldırırmak mümkünken, ateş ile ateş elementine sahip düşmanların tırnağına

bile zarar veremiyoruz. Bu sebepten aynı anda üç farklı elementten büyü kullanmak şart. İşin güzel kısmı, her büyünün kendisine özel bir mana barı olması. Böylece büyüler arasında rahatlıkla hareket edip, farklı düşman birlıklere hızlı şekilde müdahale edebiliyoruz. Düşman birlikleri de çeşit çeşit. Farklı elementlere sahip oldukları gibi, farklı büyü güçleri ile de hayatını bir hayli zorlaştırmalar. Ayrıca yanımıza gelip patlayandan, boğa olarak üzerimize koşturana kadar envai çeşit düşman birimi olduğunu belirtmek isterim. Her dört bölümün arından bir adet boss savaşı geliyor. Boss'lar genelde farklı ve zekice hazırlanmış düşmanlar. Kendilerini geçmek bazen çok zor gibi gözükse de kesinlikle yenilmez degiller.

Nine Parchments'in benim için en büyük sıkıntısı, sadece tek bir "save" dosyası barındırması. Bu da tek kişilik oyundan multiplayer'a geçmek isterseniz, her seye ilk bölümden başlamamanız gereği anlamsına geliyor. Ayrıca co-op odaklı bir yapıp olduğu için ilerleyen bölümlerde tek kişi oynamanın zorlukları da insanı çileden çikartıyor. Yetmezmiş gibi düşman birimlerinin orantısız şekilde üzerimize yığıldığı bölümler de cabası. Son olarak tüm oyuncu düz bir çizgi üzerinde ilerlediğini belirtmek isterim. Yani biraz ilerle, sonra savaş başlasın. Orayı temizle, sonra bir sonraki savaş başlasın şeklinde devam edem bir yapısı var. Yine de Nine Parchments alınıp oynanışı bir yapıp. Fakat mümkün merkebe co-op olarak oynamaya çalışın derim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer, farklı yetenekler ve eşyalar, hızlı ve eğlenceli oyun yapısı

EKSİ Save mantığındaki sıkıntı, sıkıcı tek kişilik mod, denge sorunları, çizgisel oyun yapısı



Atmosfer içerisinde kaybolmaktan düşmanları düşünmemez olduğum doğrudur



REPUBLIC OF
GAMERS

ŞAMPİYONLARIN TERCİHİ!



ROG STRIX FUSION 500 RGB 7.1 GAMING KULAKLIK OYUN DÜNYANIZI RENKLENDİRİN!



Her detayı duyın

Benzersiz ses kalitesi: Yüksek çözünürlüklü ESS 9018 dijital-analog çeviriciler ve 9601 amplifikatör, 50mm ASUS Essence sürücüsü ve özel hava geçirmez bölmə tasarımlı



Oyun alanının yıldızı siz olun

Özel uygulamasından faydalananarak kulaklık üzerindeki AURA RGB ışıklandırma ve senkronizasyonunu kullanın ve LAN partilerinin ve oyun turnuvalarının yıldızı siz olun.



Her yerde 7.1 surround-sound

Bongiovi Acoustics ile birlikte geliştirilen 7.1 kanal surround sound özelliğini tek bir tuş ile hayatı geçirin. Hem de ekstra herhangi bir aksesuara ihtiyaç duymadan!



ASUS

Oyun, 90'ların sıra tabanlı
RPG'lerini sevenlere özel



Yapım Tokyo RPG Factory **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, Switch **Web** www.lostsphear.com

Lost Sphear

Hayatınızda daha önce hiç gökkuşağı görmediyiseniz, renklerini nereden bileceksiniz?

Yo yoo interneti ve kitapları unutun. Hiçliğin ortasında uyanırsanız, rengin bile ne olduğunu bilemezsiniz. Böylece hatırlarınız sandığınız her şey, sadece beyaz renge bürenür. Kocaman bir hiç... 2016 yılında çıkış yapan I Am Setsuna, 90'lı yılların esintileriyle süslü devasa bir RPG'ydı. Yapımı firma Tokyo RPG Factory, Square Enix'teki başarıyı gözünün ucuna kestirmiş olacak ki bu sefer karşımıza Lost Sphear ile çıkıyor.

Lost Sphear, bizleri Kanata ve arkadaşlarıyla tanıştırıyor. Minik bir köyde yaşayan Kanata, kimi zaman köylerine yaklaşan canavarları avlamakta ve yaşlılara yardım etmektedir. Bir gün arkadaşı Locke ve Lumina ile balık avına çıkarlar. Ancak köylerine geri döndüklerinde, hiçbir şeyi bıraktıkları gibi bulamazlar. Herkes ve her şey aniden yok olmuştur. Üçlü, kısa süre sonra Van isimli gizemli bir genç ile tanışır. Van da ülkede aniden kaybolan çeşitli mekanların ardından gizemi gören belki de tek kişidir ve olayı araştırmaktadır. Ekibe dahil olur. Dört arkadaş, kaybolan köyleri araştırırken Kanata'nın gizemli bir gücü olduğu keşfedilir. Kanata, yok olan hafızaları yanı çesili insanları, mekanları geri getirebilmektedir. Ancak bunun için kaybolan kişi veya köy hakkında anıllara, bilgilere ihtiyaç duyur. İşte tam bu noktada Kanata'yı kontrol eden biz, hatırları toplamaya başlarız. Lost Sphear, Final Fantasy serisinin ilk oyularına benzeyen ve grafik anlamında doyurucu detaylara sahip değil. Oyunun en önemli olayı nostaljik RPG havasını yakalamak ve 90'ların esintilerini gözler önüne sermek. Müzik kısmı Tomoki Miyoshi'nin flüt, keman, piyano gibi insanın içini ısıtan enstrümanlarıyla süslü. Hemen hemen her RPG'de kendini tekrar eden müzik konusu bu oyunda da bizi yakalıyor ve doğal olarak aynı mekanda fazla takılınca, kulaklar kanayabiliyor.

Oyunda bir süre ilerledikten sonra her karakterimize Vulcosuit isimli mecha kostümler

veriliyor. Özellikle açık arazi haritalarında gezerken her köşede mini boss'larla karşılaşıyoruz, kostümlerimiz de buavaşlardan sağ çıkmamızı kolaylaştırıyor. I Am Setsuna'daki The Active Time Battle (ATB) sistemi bu oyunda da kullanılıyor. Her karakterimiz savaş alanında kendi hareket kabiliyetlerine sahipler. Böylece vuruş alanlarına göre onlara sıra geldiğinde çeşitli takımlar uygulayabiliyoruz. Benden size tavsiye, karakterleri aynı noktada savaştırmayı, alan saldıruları çok can yakabiliyor. Karakterleri doğru konumda tutarsanız, 2-3 düşmana aynı anda hasar verebilirisiniz. İlk oyundaki Momentum sistemi de tekrar bizimle. Her karakterin 3 momentum barı var. Düşmana ekstra hasar verdiğimdizde momentum barı doluyor ve bu da bize yeni saldırı hakkı veriyor. Lost Sphear, hikaye ve öğrenme kısmı dahil 35 saatin üzerinde bir oynanış süresi sunuyor. İlk 3 saat sıkıcı ancak güçlerin tamamı ortaya çıktığında, kocaman haritada kaybolmaya hazır olun. Lost Sphear, sadece klasik sıra tabanlı RPG sevenlere hitap ediyor. Eğer türü sevmiyorsanız veya "nostaljiden bana ne" düşüncenizdeseniz; Lost Sphear size göre değil. Çünkü oyunda başarılı müzik, sevimli menü tasarımları, sanatsal zerafet ve arayüz dışında büyük değişikler sunmuyor. ♦ Ceyda Doğan Karaş

KARAR

ARTI Uzun oynanış süresi, büyülüyici tarzı, eğlenceli müzik.

EKSİ Tahmin edilebilir olaylar, yetersiz grafik detayları, çok yüksek fiyat.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Shawn Hitchcock **Dağıtım** SKH Apps **Tür** Korku, Macera **Platform** PC Web skhapps.com/games/emily-wants-to-play-too/

Emily Wants to Play Too ◆

Oyuncak bebekler hayatı ve yeni arkadaşlarıyla beraber artık daha da korkutucular...

Adında hayır yok. Neymiş, Emily de oynamak istiyormuş. Oynamasın arkadaşım. Olmuyor mu yani? Bir de niye hep böyle kızlarla korkutuyorlar? Yok mu söyle korkunçlu at ya da ne bileyim, ejderha falan? Onlardan yapsınlar. Yok efendim, küçük kızlar çok ürkünmüş falan filan. Anca kolaya kaçın zaten, bak çok kızdım.

Neyse, Emily Wants to Play Too adından da anlaşılaçağım üzere ilk oyunu olan Emily Wants to Play'in biraz daha geliştirilmiş ve büyümüş versiyonu. Oyun, sadece ani korku öğeleriyle süslenmiş. Anı korku, kişiyi ürkütmenin ucuz ve tembel bir yolu ancak korku türünün de vazgeçilmezlerinden biri. Emily Wants to Play Too da sadece bu tembellikten besleniyor.

Cuma akşamı saat 7 civarı. Timmy Thom'un Hızlı Sandviçleri'nde akşam vardiyasına dahil bir çalışanız. Sıradaki siparişi de çok tuhaf bir mekana götürüyoruz. Burası, bir çeşit araştırma merkezi ancak daha çok suç mahallindeki kanıtların saklandığı bir yer. Bilmediğimiz şey, yakın zamanda buraya üç garip oyuncak bebek getirildi ve bu bebekler sıradan değiller, kendi zihinleri var. Ve doğal olarak gecemizi zehir etmek için ellerinden geleni yapacaklar. Emily Wants to Play Too, hayatı kalma, korku ve gizlilik öğelerini öne çıkartan oyunculardan. Yaşayan oyuncak bebeklerle aynı depoda hapis kalıyor ve onlardan kurtulmaya çalışıyoruz. Üç oyuncak bebeğimiz boş durmamış ve kendilerine yeni arkadaşlar da edinmişler.

Emily de boş durur mu? Korku eğlencesine kendisi de dahil oluyor ve deponun en karanlık köşesinde bizi avlamak için bekliyor. Emily Wants to Play Too yeni karakterleri barındırmamasının yanı sıra daha geniş bir alanda geçiyor, atmosferi de korku türünün hakkını veren cinsten. Tabii sürekli yüzünüzü sıçrayan oyuncak bebekleri korkudan sayıyorsanız. Elbette oyunu bu kadar yerden yere vurmak ve sadece ani korku öğeleri dışında hiçbir şey yok demek haksızlık olur. Oyun, gizemli mesajlar veren ilgi çekici bir hikayeye sahip. Aynı zamanda korku fanatiklerinin muhtemelen bayılacağı detaylarla süslü. Oynanış kısmına baktığımızda her şey çok basit gibi görünebilir ancak aslında işler biraz daha karmaşık. Bunun nedeni de karşılaştığımız oyuncak bebeklere göre farklı tepkiler vermemiz gerekiyor. Kimisinde ışığı suratına tutmamız, kimisinde ondan gözümüzü ayırmadan kapıdan dışarı çıkmamız gereklidir. Oyunun müziği ise daha çok ani korku noktalarında çığlık ve bağırlışlardan oluşuyor. Zaten korku priminin en çok yendiği nokta da budur. Bir yandan geceyi atlatmak için en güvenli noktalara gitmeye çalışıyoruz ancak bir yandan da bebeklerin oyunlarını tamamlamamız gerekiyor. Yani bulmacalar da korkuya harmanlanmış durumda. Oyun da, doğru zamanda doğru taktikle hayatı kalmak önemli. Mükemmel grafiklere sahip olmayan ancak parasının hakkını veren Emily Wants to Play Too, HTC Vive ve Oculus destekliyor. Ayrıca korku türünü sevenlerin kaçırılmaması gereken oyundan. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Korku fanatiklerinin sevebileceği detaylar, zorlu bulmacalar ve strateji gerektiren oynanış

EKSI Teknik sorunlar, çok fazla "jump scare" mevcut, bazı bulmacalar aşırı zor

80





Yapım Nerial, Synaptic Insight Technology Systems **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac, iOS, Android **Web** devolverdigital.com

Reigns: Her Majesty

Ben hayır demesini bilmeyen bir insanım. Bana ülke yönetirmeyin...

Derginin önceki sayfalarında "Garip Oyunlar" temalı bir dosya konusu olduğu dikkatınızı çekmişir. Orada gördüğünüz onca oyundan tattım olmadıysanız size bir önerim daha var. Gerçekten de o listede olmayı hak eden bir yapımdan bahsediyorum.

Tinder'dan yola çıkarak bir krallık yönetme oyunu yapmak kimin aklına gelir bilmiyorum. Yani, saçma sapan fikirleri birleştirecek bir çok insan tanıyorum ama bu durum oldukça spesifik. Bir de ortaya çıkan sonuç ders olarak anlatılacak derecede başarılı. Bu nasıl oluyor? Reigns: Her Majesty basit bir oyun olan Reigns'in devamı. İlk oyunda bir kralı oynuyorduk. İkincisinde ise bir kraliceyi. Yapılacak tek şey öünüze gelen kartları sağa (Olumlu) veya sola (Olumsuz) kaydırarak sizden çeşitli

şeyler isteyen insanlara cevap vermek. Verdiğiniz cevaplara göre 4 parametre artıyor veya azalıyor. Bu parametreler din, halk, ordu ve para. Bu 4 değişkenin kesinlikle 0'a vurması veya 100 olmaması gereklidir. Çünkü bu iki durumdan birisi gerçekleşirse oyunu derhal kaybediyorsunuz (Genelde ölüyorsunuz). Örnek olarak, halk seçeneği 0'a düşerse isyan çıkarır ve öldürülüyorsunuz. Eğer %100'e varırsanız da krallık aman sabahlar olmasın moduna giriyor, her köşede ayrı bir parti veriliyor ve eğlenirken bir şekilde ölüyorsunuz (Oyun biraz acımasız). Ölünce kraliyetin bir sonraki varisi kralice oluyor ve o yine siz oluyorsunuz. Bu kadar.

Peki buradan yola çıkan bir oyun nasıl kendini tekrar etmiyor ve bu kadar komik ve eğlenceli oluyor? İşte o çok başarılı dediğimiz kısım tam olarak burası. Karakterler çok çeşitli, seslendir-

meler harika ve diyaloglar çok komik. Burada anlatamayacağım kadar çok ve aklınıza gelmeyecek absürtlükté durumlarla karşılaşırıysınız.

Reigns: Her Majesty'yi oynayın. Hatta bundan önce gidin Reigns'i oynayın. Mümkünse arkadaşlarınızla oynayın. Çok iyi zaman geçireceğiniz kesin. Basit ve eğlenceli bir oyun. Üstelik fiyatı da sadece 6.20 TL. Daha ne olsun?

◆ Ege Tülek

KARAR

ARTI Yaratıcı ve basit bir fikir çok başarılı şekilde uygulanmış, komik ve absürt diyaloglar

EKSI Sadece iki seçenekli bir oyun, bu yüzden herkese göre olmayı bilir

85





msi®



KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid steelseries
MECHANICAL KEYBOARD

Gaming Keyboard by
steelseries
PER KEY RGB

3ms
120Hz
(optional)

KILLER
MULTI GIG

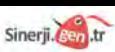
Cooler
Boost TITAN

MSI NB GT75VR 7RF (TITAN PRO)-078TR

| INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMÇİ | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX1080 GDDR5X 8GB |
| 32GB DDR4 | 256GB (2x128) SSD+1TB 7200RPM | 17.3 FHD 120HZ 3MS |
INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM





Yapım Wish Studios **Dağıtım** Sony Interactive Entertainment **Türkçe Platform** PS4
Web playstation.com/tr-tr/games/knowledge-is-power-ps4 **Türkçe Dağıtıcı** Sony Türkiye

Knowledge is Power ◆

"Bir sosisin birinci gelmesi ne tuhaf değil mi?"

PlayLink ile ilk tanışmam That's You ile olmuştu. Bayağı da bir eğlenmişlik hani. Akabinde Hidden Agenda ile her PlayLink oyununun eğlenceli olmayabileceğini gördüm. Knowledge is Power'dan keyif alacağım ise daha ilk dakikalardan belliydi. Bir kere yapımcı yine Wish Studios'u ve That's You formatının bilgi yarışması hali vardı karşımızda.

Oyunda tipki That's You'daki gibi ismimizi girip avatarımızı belirliyor ve komik bir resim çekildikten sonra vakit kaybetmeden işe koyuluyoruz. Benim avtarım her oynadığında sosis kıyaftı giymiş eleman oldu. "Bir sosisin birinci gelmesi ne tuhaf değil mi?" cümlesi de sunucunun beni tebrik şeklinde geliyor zaten. Knowledge is Power da altı kişiye kadar oynanıyor ve ne kadar kalabalık olursa o kadar heyecanlı ve zevkli oluyor. Bu güzide oyunu oynamak için ise Android 4.4 üzeri veya iOS 9 üzeri bir işletim sistemine

sahip olmanız şart. That's You'nun aksine Knowledge is Power oyuncu sayısı arttıkça uzamıyor. Oyunun uzunluğu sabit; toplamda on dokuz soru ve üç özel oyun var. Soru yelpazesi bir hayli geniş. Oyunu şimdiden sekiz kere oynadım ve hiç aynı soruya denk gelmedim. Sorular genel kültürden tarihe, filmlerden müziklere (tabii ki sadece yabancı filmler), bilimsel gerçekliklerden tuhaftıklara, ünlülerden ünlü yapıtlara kadar ne ararsanız var. Fakat her ne kadar çeşitlilik fazla olsa da "bilimsel" olarak adlandırılabilceğim soruların nedense daha çok karmaşıklığını fark ettim.

Soruların çıkacağı kategorileri oyuncular belirliyor. Soruya geçmeden karşımıza rastgele kategorili dört kapı sunuluyor ve en çok tercih edilen kapıdan geçerek o kategorinin sorusu soruluyor. Herkes bir kapıyı seçerse ise seçilen kapılardan birini rastgele oyun seçiyor. Bu arada, her oyuncunun kapı seçiminde bir kez kullanabileceği "otorite" hakkı var. Sizin seçtiğiniz kapı seçilmemi mi? Basın otoriteyi ve yíkin diğer kapıları!

Özel oyunlardan birisi eşleştirme. Burada belirli bir zaman dilimi içinde doğru şıkları birbirileşterip puan toplamaya çalışıyoysunuz. Örneğin Rihanna – Diamonds gibi. İkinci özel oyunda ise size iki seçenek veriliyor ve belirlenen terimlere bunlara sürüklüyorsunuz. Mesela İstanbul ve Ankara deniliyor. Terim ise Kız Kulesi. Kız Kulesini İstanbul'a sürüklüyoruz. Son özel oyun ise

piramit. Topladığınız puanlara göre piramidin bir seviyesinden başlıyorsunuz ve doğru sorular bilerek zirveye ulaşır birinci gelmeye çalışıyoysunuz. Buraya kadar sonuncu olarak gelenin bile kazanma şansı söz konusu, öyle bir güç çarpanı yaratıyor.

İşleyici daha eğlenceli ve zor hale getirmek için her soru arasında güç oyunu denilen bir olay mevcut. Sorulara geçmeden önce rakiplerinizden birine bomba, balık, buz, kemirgen gibi kötülükler yollayabiliyorsunuz. Bomba yolladığınız rakibin telefonunun şıklarında bombalar uçuşuyor veya buz atarak rakibinizin seçeceği şikki dondurup birkaç kere basmasını sağlayarak vakit kaybettirebiliyorsunuz. Vakit önemli çünkü en kısa sürede cevaplayan en çok puanı alıyor. Fakat bu sefer de ne oluyor? Herkes en çok puan alana yükleniyor ve hem bomba – balık – buza maruz kalan oyuncu ister istemez bir sonraki tur sonuncu olabiliyor. İki tır üst üste aynı rakibe yollayamama gibi bir özellik çok iyi olurdu bence. Tüm bu kötülükler rağmen sosis olarak çoğu zaman ben birinci geldim ve Knowledge is Power'ı herkese tavsiye ederim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Çok başarılı Türkçe seslendirme, kategori çeşitliliğinin fazla oluşu
EKSİ Birinci gidiyorsanız işiniz çok zor



Shadowhand

Gündüzleri saygın ve soylu, geceleri ise tam bir serseri!

En azından bir kere Solitaire oynamışsınızdır? Oynamamış olsanız bile Windows'un ofis bilgisayarlarında yaygınlaşmasından itibaren sıkıktan patlayan tüm çalışanların imdadına yetişmiş olan bu oyunu bilmemek mümkün değil. Neden Solitaire'den girdim, çünkü orada nasıl kartları belirli bir sıra ile dizmeye çalışırsak Shadowhand'de de aslında işin özü bu. Masada karışık şekilde dizilmiş olan kartları tek tek elimizdeki açık kartın üzereine, doğru sıra ile toplamaya, yani masadaki kartları bitirmeye çalıştığımız bir oyun. Burada fark olarak alternatif olarak özelleştirebildiğimiz bir karakterimiz var. Bu karakterin silahları, ekipmanları, aktif ve pasif yetenekleri var. Bir de tabii ki rakiplerimiz var.

Hemen karakter konusuna girmek istiyorum, hikaye ve diğer konulardan daha sonra bahsedelim, çünkü ortada üzerinde durulması gereken bir hikaye yok. Bir örnek ile başlayacak olursam, karakterimizin pasif ve aktif yeteneklerinden kimisi masadaki kartların iki tanesini direkt olarak temizlememizi sağlarken, kimisi destemizdeki kapalı kartların daha düzgün şekilde sıralanmış olarak gelme ihtimalini artırıyor. Oyun sistemi oldukça basit, destemin yanında açık duran kartın bir rakam üstü ya da altındaki rakama sahip olan kartı masanın üzerinden bulup tıklıyoruz. Bu kadar. Evet... Eğer masa üzerinde uygun rakamlı bir kart yoksa kapalı duran desteden gerekli kart gelene kadar çekiyoruz, ya da elimizde bunu sağlayabilecek bir yetenek kartı varsa onu kullanıyoruz.

Oldukça kısa senaryosu olan oyunda her bölümün başında ilk olarak tek başımıza masadaki kartları temizliyoruz, sonrasında

ise rakibimiz ile karşılaşarak onu yenmeye çalışıyoruz. Masadan her topladığımız kart, elimizdeki silah ya da yetenek kartlarının kullanımı için gerekli olan combo puanına erişmemize olanak sağlıyor. Aynı zamanda bu combolar ile daha çok gold kazanıyoruz, Duello kısmında ise olay rakibin canını sıfıra indirmek üzerine kurulu. Sistem yine çok basit, aynı yöntem ile masadaki kartları temizliyoruz, combo yaptığımız zaman elimizdeki silah ya da yetenek kartı kullanılabılır oluyor ve rakibe elimizdeki silah kartı ile vuruyoruz, bu kadar. Oyun tamamen şans üzerine kurulu, kabul ediyorum kart oyunları zaten şans faktörü üzerine kurulu ancak elinize aktif ya da pasif hamle kalmadığı vakit sadece "Umarım bir sonraki kartım masadakilere uygun gelir" diyerek rakip ile karşılıklı kart çekiyoruz. Tek strateji "bu yetenek kartını şimdi mi kullandım sonra mı?" üzerine kurulu.

Oyunun senaryosu iş olsun diye yazılmış bence. Bu senaryo eğer kimin aklına geldiyse oturup tekrar bir düşünün derim. Giriş kısmını özetliyorum, gerisini siz hayal edin. Karakterimiz bir Leydi önce bunu bir kenara yazın, mekan İngiltere, bir gün gece yolculugu esnasında yolumuz bir yol kesici - eşkiya, tarafından kesiliyor. Aracımızdan (at arabası) zar zor çıkışıyoruz, bir bakıiyoruz ki her şey çalınmış ve yancımız olan abla da kayıplarda. Biz de o an durup diyoruz ki "Atom fizигine de profesörüğe de lanet olsun! Ben de bir Eşkiya - yol kesen olacağım ve olayı çözeceğim." Ablacım, polise gitsene, manyak misin?

Üzgünüm, biraz acımasız oldu belki ama Steam'de olumlu eleştiriler alması bende hiçbir sempati yaratmadı. Oyunu bir kere bitirdikten

sonra dönüp yüzüne bakmazsınız. İlerleyen zamanda oyuna ek kartlar gelecektir ama işin temeli çok değişimeyeceği için biz yine "Eeeh artık bi kart denk gelsin..." diye oynamaya devam edeceğiz gibi duruyor. Bana ilk başta hiç de fena değil dedirtirken çok hızlı şekilde heyecanımı kaybetmem sebep olan bu oyunu tavsiye etmiyorum. Edemiyorum. Siz de benim gibi MTG ve benzeri kart oyunlarını severek oynayanlardanız maalesef Shadowhand sizi de tatmin etmeyecektir. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Solitaire temeli üzerine yeni bir sistem kurulmuş olması

EKSİ Çok çabuk sıkılıyorsunuz ve bu sonsuza dek sürüyor, hikaye merak uyandırmıyor

40





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Merixgames **Dağıtım** Merixgames **Tür** Spor **Platform** PC, Mac **Web** kopanitosoccer.com

Kopanito All-Stars Soccer

Sert İtalyan futbolunun daha sert haline hazır mısınız?

Cocukluk yıllarında atarı oynadığım dönemlerde birkaç futbol oyununa bailyirdim. Türkiye'de ve batı dünyasında bilinen adıyla GOAL 3 bu oyunlardan biriydi. Kopanito All-Stars Soccer da bana GOAL 3'ü hatırlattığı için, oldukça eğlendiğim bir oyundu.

Kopanito'da kısa boylu renkli burunu oyncularımız, altışardan oynadıkları maçlarda birbirlerine üstünlik kurmaya çalışıyorlar. Maçlar hızlı, sert ve aksiyonlu geçiyor. Oyunda mekanikler oldukça basit, birkaç maç içinde alışmak mümkün. İster havadan, ister yerden olsun, attığınız pasların çok büyük çoğunluğu eğer önünüzde bir rakip yoksa

direk olarak pası attığınız takım arkadaşınıza gidiyor yanı hedefleme konusunda bir mekanik yok. Ancak şut çekeceğiniz zaman durum birazcık daha karışık hale geliyor. Kaleye daha doğru düzgün şutlar çekerken meniz için şut tuşuna basılı tutmanız gerekiyor. Basılı tuttuğunuz sürece zaman yavaşlıyor ve vuracağınız yönü belirliyorsunuz. İsterseniz topa falso bile verebiliyorsunuz. Bunun dışında yetenek bari dolduğunda çeşitli ekstra mekanikler devreye giriyor. Bu sistem de tipki dövüş oyunlarındaki süper kombolar gibi çalışıyor. Rastgele özelliklere bağlı olarak topu kontrol edebildiğiniz süper bir şut çekeriliyor, yakındaki rakibi dondurabiliyor, top sizdeyken uçan bir droid

yardımıyla rakibe elektrik verebiliyorsunuz. Neticede 10-15 maç oynadıktan sonra her şeyi öğrenmiş oluyorsunuz ve maçlar tekdeze bir hal alıyor. Yine de Kopanito oldukça eğlendiğim ve tüm kupaları alana kadar silmeyeceğim bir yapıp olarak bilgisayarında yer edindi bile. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Hızlı, aksiyonlu ve eğlenceli futbol deneyimi, takım çeşitliliği

EKSİ Sunucular sinek avlıyor, futbolcuları birbirinden ayıran hiçbir özellik yok

78

Yapım Reality Pump Studios **Dağıtım** TopWare Interactive **Tür** RPG **Platform** PC **Web** twoworlds2.com

Two Worlds II Echoes of the Dark Past

Geç olsun da güç olmasın!

Two Worlds 11 yıl önce oyuncularla buluşduğunda, düşük bütçesine rağmen fena işler başarmamıştı. Yedi yıl önce oyuncularla buluşan Two Worlds II ise çitayı biraz daha yukarı taşımayı başarmış ve ilk oyunun yaratıldığı evreni genişletmişti.

Aynı yıl oyuna yeni bir ek paket daha çıkmış ve hemen ardından da yapımcısı sessizliğe gömülmüşü. Bu sessizlik geçtiğimiz yıl bozuldu ve yeni oyun motoruyla birlikte Call of the Te-

nebrae isimli ek paket piyasadaki yerini aldı. Dar Pha'nın fare insan karışımı acımasız yaratıklar tarafından öldürülmesi ve zamanda yolculuk yaptığımız yaklaşık on saatlik bu macera, oyuna gelecek iki yeni ek paketten ilkiydi. İkinci yeni paket Echoes of the Dark Past de, bu hikâye ile ana oyunun hikâyesi arasındaki köprü olmak için geliyor.

Bu ek paketle birlikte oyuna arkadaşlarımızla birlikte çevrimiçi oynayabileceğimiz üç yeni zindan ve üç ana görev eklendi. Ana görevlerin yanı sıra onlarca yan görev, oyuncuların savaş esnasında kendilerine yardımcı olması için kullanabileceğimiz fareler ve karinca benzeri yaratıkların da dahil olduğu sihir kartları, oyundaki tüm sınıflar için 300'den fazla yeni eşya da pakette yer alıyor. Ayrıca, kana susamış paralı askerler, uyusturulmuş tarikat üyeleri, tüyler ürpertici mutantlar, lanet ruhlar, yaratıcı haydutlar ve daha birçokları da, bizlerle gerçekler arasında dikilmekte. Paket, uygun fiyatıyla bu yaşılı oyuna sevgi besleyen-

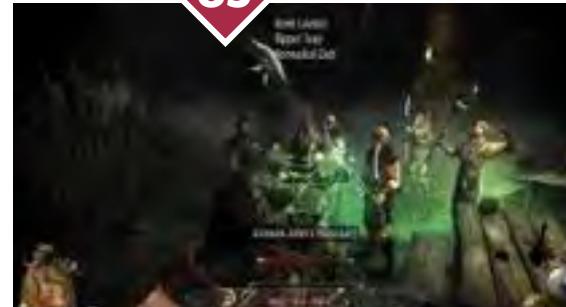
leri ve arkadaşlarıyla yeni bir macera atılmak isteyenleri bekliyor! ♦ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Zindanların zorluk seviyesi, sihir kartları ve eşyaların çeşitliliği, müzikler

EKSİ Zamana ayak uydurmaktı zorlanan grafikler ve oynanış

65





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Jason Roberts **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Puzzle Platform PC, Mac, Switch **Web** gorogoa.com

Gorogoa



Hayalleri ve hikayeleri dört adet pencereye sığdırırmak mümkün müdür?

Açık ve net konuşayım: Gorogoa'yı sen yazınca misin diye sorduklarında içimden "ne Gargamel ya?" diye geçirmiştüm. Biraz kurcaladıktan sonra oyunun farklı bir yapısının olduğunu anladım. Sonra da "garip" yapımların uzmanı olarak (Editörümüz Kürşat sağ olsun.) minicik boyutlu bu oyunu indirip kurdum. Ve size şunu söyleyeyim: Bu son zamanlarda yaptığım en iyi şey oldu! Gorogoa'yı salt oyun olarak nitelendirmek çok yanlış olur. Gorogoa sanatsal imgelerin bulmacalar eşliğinde bir sunumu. Karelere dikkatle bakınca bir şeylerin temsil ettiği görülmüyor. Hikayenin çıkış noktası basit. Ejderha benzeri bir varlık ve beş adet farklı renklerdeki meyveyi bir araya getirerek bu varlığı çağırırmaya çalışan bir çocuk var. Mesela

burada ejderha ilahi bir gücü, meyveler de doğanın elementlerini temsil ediyor. Buna benzer birçok benzetmeyi ve göndermeyi oyunda görebilmek mümkün. Bolluk bereket, dünya savaşı, çaresizlik, umut, doğa yaşamı, şehirler gibi birçok etmenin eşliğinde sadece görsel anlatımla savrulup duruyoruz. Bu arada oyunda Türkçe arayüz mevcut lakin bu oyunu oynarken değil Türkçeye, dil bilmenize bile ihtiyaç yok.

Zaman zaman kalp atışları gibi hızlanan lakin genelde sakin müzikler eşliğinde oyuna giriş yaptığımızda, karşımızda bir pencere beliriyor. Kısa bir ilerlemeden sonra bu pencere dörde bölündüyor ve Gorogoa'yı bu kadar harika yapan ve farklı kılan unsurları meydana getiyor. Gorogoa'daki bulmaca

sistemini daha önce hiçbir oyun da görmemiştim ve bu tarzdan çok etkilendim, çok da eğlendim. Dediğim gibi ekranda sadece dört adet pencere var ve her pencere bir resimden oluşuyor. Anlatması bizar; bu resimler aslında birbirine bağlı ve bu bağlantıları bularak bulmacaları çözüyoruz. Mesela ilk pencerede çocuğun yürüdüğü yol yıkık olduğu için devam edemiyor. Diğer pencelerden birinde de bir adamın portresi var. Portredeki adamın arkasından da yol geçiyor. O yola tıklayıp zoom giriyor ve yolu çocuğun olduğu birinci pencerenin yanına, yani ikinci pencereye koyarak çocuğun yürümesine yardımcı oluyoruz.

Veya pencerelerden birinde manzara var ama güneş kısmı eksik. Bir başka pencerede de kütüphane var ve kitapların birinde güneş resmi var. Kitaba tıklayıp güneş resmini net hale getirdikten sonra güneşin olmadığı penceredeki resmi kitabı olduğu pencereye sürükleterek manzarada güneşin yer olmasını sağlıyoruz. Biliyorum, okuyunca biraz karışık ama oynadığınızda sistem o kadar basit ki alıştırma koyma ihtiyacı bile hissetmemişler. Girer girmez ilk bulmacanızı çözüyorsunuz. Bu kadar sadelikle bu kadar çok şey anlatıp karşısındakine keyifli vakit geçirtebilmek çok zor iş.

Gorogoa adı, yapımcı Jason Roberts'ın çocukluğunda hayal ettiği canavarlardan birine verdiği isimmiş ve bu adı seçmesinin sebebi hiçbir dile ait olmadığı için aslında tüm insanlığa ait olmasımış. Tüm karelere tek çizen Jason için bu yapının tamamlanması neredeyse yedi sene sürdü. Bu kadar emege değer miydi yorum yapamayacağım çünkü tartışılır. Yedi senelik emeğin karşılığı iki saat midir bilemem lakin bizler için bu iki saat Gorogoa'nın karşısında su gibi akıp gidiyor. Dolayısıyla ne yapın ne edin, bu küçük cevheri muhakkak oynayın.

♦ Olca Karasoy

KARAR

ARTI Harika bir anlatım ve sanatsal içerik, çok farklı bir oyun yapısı, inanılmaz eğlenceli bulmacalar

EKSİ En fazla iki saatte bitiyor





Yapım Triange Studios **Dağıtım** SOEDESCO **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** realfarm.soedesco.com

Real Farm

Farming Simulator'ın neden başarılı olduğunu hiç kavrayamamış bir yapım...

Binlerce farklı araç gerece ulaşabilmenizi sağlayan engin bir mod desteği, başarılı optimizasyon, alakasız bir oyuncuya bile kendisini yirmi dakikada sevdiren mekanikler ve elbette, bizim gibi milletlerin bayılacağı o "kenara geçip iş makinesini izleyebilme" mekaniği. Farming Simulator'ı her sene yılın en çok satılan oyunları arasına sokan şyelerin en önemlileri arasında bunları saymak mümkün ve çiftçilik simülasyonlarına gösterilen bu ilgi de SOEDESCO gibi isimleri bu türde yatırım yapmaya heveslendirmiş durumda.

Real Farm en sürükleyici çiftçilik simülasyonu olduğunu iddia ediyor ki bu büyük bir hata. Hatta oyuncularla dalga geçme derecesinde

büyük bir hata. Oyun şimdiden kadar gördüğüm en fakir garaja sahip ve satın alabileceğiniz traktör sayısı on civarında iken, biçerdöverler konusunda seçenekler ikiyle sınırlı. Ayrıca lisans sorunu var. Oyunda tipik Farming Simulator'da olduğu gibi tarlaları sürüyor, havalandırıyor, ekiliyor, ilaçlıyor ve ekin yeterince büyütüncé de hasat edip satıyorsunuz. Tüm bu süreci kendiniz yapmak istemezseniz de yine işçi kiralayabilirsiniz ama burada işler fena halde sarpa sarıyor. Kendi adıma "hire worker" dedikten sonra bir süre "traktör nereye kayboldu?" diye çevreye bakındım ve o anda tarlanın üstündeki simgeyi fark ettim. Evet arkadaşlar, işçiler çalışırken traktörün tarlayı sürdürüğünü göremi-

yorsunuz, ne güzel değil mi? Real Farm kötü bir oyun. Tarlaların özellikleri konusunda Farming Simulator'ın üzerinde bir şeyler koymaya çalışıda (sulama durumu ve böcek tehdidi gibi) neticede ortaya çıkan şeyden uzak durmanız öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Türkçe desteği, başarılı sayılabilenek grafikler

EKSİ Derinlikten yoksun oyun mekanikleri, çok kötü optimizasyon, yüksek fiyat

35

Yapım Spike Chunsoft Co. **Dağıtım** Spike Chunsoft Co. **Tür** Spor **Platform** PC **Web** www.fpwarena.com

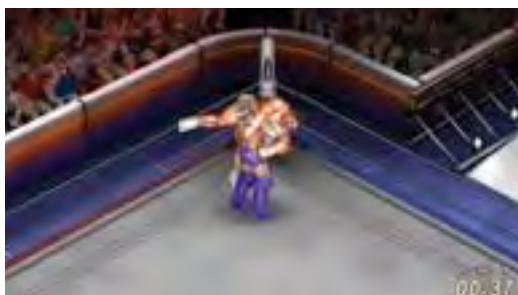
Fire Pro Wrestling World

WWE'ye alternatif sağlam bir oyun arayan var mı?

Fire Pro Wrestling World bir Amerikan Güreşi oyunu olsa da içerisinde WWE evrenini barındırıyor. Oyunun yapımcısının daha önce Danganronpa serisinde ve One Piece: Burning Blood'un yapımında rolü olduğunu da belirtmek istiyorum. FPWW, içerisinde hem online hem de offline oyun modları barındırın, retro yaklaşımı, kendi kitlesini yaratmış bir oyun.

Daha çok Offline modlar üzerinden ilerlemek istiyorum. Sadece bir gösteri maçı yapabildiğiniz gibi, kafes dövüşleri veya ringin etrafındaki

ipler yerine dikenli tellerle çevrili deathmatch modunu da oynayabiliyorsunuz. Ya da bütün ringin etrafını ve dört köşeyi mayınlarla kaplayabiliyorsunuz. SWA Rules Match modunda, dövüsebileceğiniz alan olarak sadece ring bulunuyor. Ring dışında dövüşemiyorsunuz ve sadece rakip yerden 10'a kadar sayınca kalkmazsa kazanabiliyorsunuz. Yani nakavt dışında oyunu kazanmanız imkansız. Bir diğer oyun modu olan Gruesome Fighting'de ise bir MMA arenasında MMA kurallarına uygun olarak dövüşüyoruz.



FPWW oynaması son derece eğlenceli bir oyun, müzik ve ring çeşitliliği bakımından biraz kısıtlı olsa da oyunun mod desteği bunun önüne geçiyor. Onlarca farklı güreşçi mevcut, yüzlercesini daha Steam Workshop üzerinden bulabilirsiniz. Bunun yanında sadece güreşçi değil, hakem ve ring tasarımları da bulmak mümkün.

FPWW eğer Amerikan Güreşi'nden hoşlanırsanız ve eski Sega oyunlarını hatırlatan kendine has görsel kalitesi sizin için sorun değilse, çok uzun saatlerinizi geçirebileceğiniz bir oyun olabilir. Kesinlikle denemenizi öneriyorum.

♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Pek çok farklı combo, onlarca farklı dövüşçü, geniş mod desteği

EKSİ Müzik ve ring çeşitliliği yok

87

GENÇSEN

CINEMAXIMUM'DA HAFTA İÇİ

20%



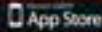
İNDİRİMLİSİN!

CGV CINEMA CLUB



Bu kampanya 25 yaş altı CGV Cinema Club üyeleri için, pazartesi, salı ve perşembe günleri geçerlidir.

cinemaximum.com.tr





Türk Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

MiniGolf

Jordan'ın izinde!

Jordan'ın bile zamanında basketbolu bırakıp Golf'e kaydığını bildiğimiz bir dünyada herhalde golf oyununun bizi bu kadar etkilemesini yargılamamak gerekiyor. Ama tabii her etkilemenin de bir sınırı var. Ne yazık ki bu oyun için sınır oldukça düşük kalıyor. Öncelikle oyunun sisteminin tamamen bilardo oyunları konseptinde olduğunu söylemem gerekiyor. Oyun içerisinde girebileceğiniz yaklaşık sekiz tane bölüm var ve bu böülümlere, turnuvalara cebinizde olan paraya göre giriyorsunuz. Elbette en ucuz olanı ilk bölüm, en pahali olanı ise sondaki. Buraya kadar her şey ortak ki zaten ilk dikkatinizi çeken bu oluyor. Ancak oyunun en sıkıntılı noktası da burada başlıyor. Oyunda paranızı düzgünce kontrol edemiyorsunuz. Yani bölümlerin ilki dışındakiler çok pahalı ve kaybetmek gerçekten maddi olarak zorluyor. Bu durumda da oyunun en büyük avantajı olan her sahaya göre farklı sopa kullanın

mantığı biraz tökezliyor. Çünkü bu sahalarla göre ayrılan sopalar geliştirilebiliyor veya bir üst seviyeyle kolayca değiştirilebiliyor. Fakat bunları yapmak gerçekten güzel miktarda para götürüyor ve eğer bu yöne kayarsanız ilk turnuva bölgesini sıkılıkla tekrarlayacaksınız demektir. Bu nedenden dolayı oyunu sevmem ve ondan soğumam çok kısa bir zaman aralığı içerisinde gerçekleşti. Bunlara ek olarak kimi firmaların oyuncuları kazıklamaya kadar götürdüğü lootboxlar burada da mevcut. Her maç bitiminde rastgele bir kutu kazanıyorsunuz ve süresi bittiğinde onu açabiliyorsunuz. Kutulardan genellikle oyun içi para veya eşyalarınızın parçaları düşüyor ki onları rahatça geliştiren. Elbette inanılmaz para harcama gibi bir sorun olmasaydı eğer bu dediklerim oyunu oldukça güzel yapabilirdi ancak şu durumıyla oynayacağınız bir iki haftanın ardından gerçekleri görüp bir kenara bırakacağınızı varsayıyorum. 6

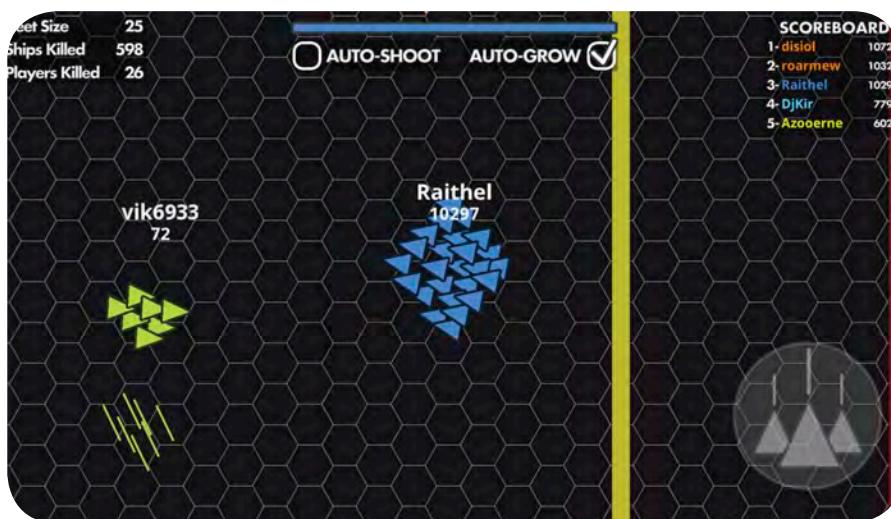
Türk Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Shooters.io

Ölenle Ölümmez

Clown Games bu aralar sıkılıkla karşıma çıkar oldu. Özellikle io oyunları üzerinde duruyor gibi görünüler dahi aslında hyper-casual oyun türünde çıkardıları bir sürü oyun var. Shooters.io gerçekten farklı bir oyun. Öncelikle oyunda tek bir karakteri değil bir filo gemiyi kontrol edi-

yoruz. Üçgen şeklinde olan ve farklı renklerde ekranımızda dolaşan bu gemiler en sonuncuya kadar yok oluncaya kadar ayaktayız. Aynı şekilde amacımızda diğer uzay gemilerini ve filoları yok edip kendimizi geliştirmek. Kendimizi geliştirmek için öldürdüğümüz her bir gemi



bize fazladan bir gemicini kazandırıyor ve filomuz kendiliğinden gelişmeye başlıyor. Sürekli hareket halinde olan ve oyuncu kontrolünde bulunan gemilerin yanı sıra uzayda dağılmış olan, beyaz renkli gemileri yok ederek de filonuzu büyütübilirsiniz. Oyun içerisinde dikkat etmeniz gereken en önemli şey şu; filonuzu diğerlerinden kaçırırken eğer alan dışında kalırsanız belirli bir sürenin ardından oyunu kaybediyorsunuz. Sıklıkla alan dışına çıkmak zorunda kalabilirsiniz çünkü diğer filolar tarafından bir kere kovalanınca, hele bir de iki üç filo aynı anda peşinizdeyse, yapacağınız tek şey dışarı çıkıp onlardan kurtulmaya çalışmak ya da ölmek oluyor. Ne kadar iyi oynarsanız oynayan birden fazla filo peşinize takıldığı anda yok olmaya mahkumsunuz. Bu arada yazılı bitirmeden önce ufak bir tüyo vereyim sizlere, eğer peşinizde tek bir filo varsa üzerine doğru gidin ve arkasına geçer geçmez onun peşine döndürün filoyu. Gerisi basit; ateş edin ve hepsini yerle bir edin. Ne olursa olsun en azından keyifli birkaç gün geçirmenizi sağlayacaktır. Onun üzerine çıktıığında ise pek bir şansı yok açıkçası. 6



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

World of Warships Blitz ♦

Bombalı Yüzdürgeç!

Bu incelemeye başlamadan bir itirafta bulunmak istiyorum. Açıkçası nasıl geri dönüşü olur bu itirafın bilmiyorum ama ben Wargaming oyunlarına çok fazla isinamadım. Çıkardıkları oyunların inanılmaz bir oyuncu kitlesi olduğunu bilmeme rağmen ne bileyim, bir türlü olmadı. Bu yüzden Kürşat bu oyunu bana verdiğinde de sevinçten havalara uçmadım açıkçası. Ama hiç merak etmeyin çünkü tamamen tarafsız bir şekilde bu incelemeyi yazacağım. Ne görüyorsam onu yazmaya çalışarak.

Oyunun mekaniklerini herkes biliyor dur diye tahmin ediyorum ama yine de ufakça bir değimeyeceğim. Oyunda kendimize ait bir dolu gemimiz var, her ülkeden bir adet Tier 1 gemi de limanımızda duruyor, diğer kısmını ise oyun içerisinde araştırma ağıacını kullanarak açıyoruz. Bu bir dolu gemiden istediğimizi seçerek iki grup arasında gerçekleşecek olan gemi savaşlarında yerimizi alıyoruz. Kırmızı düşman gemilerine ateş ederken doğru mesafe olmanız ve doğru kısma ateş etmeniz gerekiyor. Yani bodoslama üstüne sıkıymasına örnek hareket eden geminin biraz önüne ateş edeceksiniz ki gemi ilerlediğinde ona çarpsın yolladığınız toplar. Kaldı ki bu olayı zaten biraz oyun oynadıysanız el alışkanlığıyla otomatik yapıyorsunuzdur, değilse bile oyun öğretici kısmında size bunu iyice öğretiyor.

Elbette bu kadarla bitmiyor. Şimdilik oyun

icerisinde oynayabileceğiniz 3 tane oyun modu bulunuyor. Standart Savaş; bildiğiniz ölüm modu yani takım olarak düşman gemilerinin hepsini yok ettiğinizde kazanırsınız. Deniz Üstünlüğü modunda ise amacınız merkez alan ele geçirerek ve düşman gemilerini yok ederek ilk önce 1000 puanı toplamak. Son oyun modu olan Egemenlik'te ise turun sonuna kadar 1000 puana ulaşan çalışan ilk takım kazanıyor. Bu oyun modlarına kendiniz girebildiğiniz gibi aynı şekilde arkadaşlarınızla oluşturduğunuz ekipler ile de girebiliyorsunuz. Bu da oyunlarınızı çok daha eğlenceli hale getirecektir.

Mobil oyunlara ne zaman sesli iletişim eklenecek bilmiyorum ancak bu oyuna cuk oturacağına da eminim. Çünkü oyunda bulunan basit komutlar pek de işe yaramıyor. Aslına bakarsanız hiçbir oyunda işe yaramıyorlar. Bu arada söylemeden geçemeyeceğim henüz dereceli oyunlar açık değil. Tıpkı masaüstü versiyonundaki gibi belli dönemlerde aktif olacaklar. Son olarak iki şeye daha degenmem gerekiyor. Bir savaşta kullandığınız gemi oyun bitmeden batarsa o gemiyi oyun bitene kadar tekrar kullanamıyorsunuz. Ancak oyun süreleri kısa olduğundan ve bir dolu geminiz olacağından bu pek büyük bir sorun değil. Aynı zamanda oyun içi parayla takviye edebileceğiniz

ve oyunda sıkılıkla kullanacağınız bazı takviye malzemeleri mevcut. Bunları geminizin yanlığını söndürmekten tutun da, gelen torpidoların fark edilme mesafesini artırmaya veya geminizin hızını artırmaya kadar oldukça çeşitli bir yelpazede kullanabiliyorsunuz. Ancak oyunda ne yazık ki gerçek parayla da alabileceğiniz bazı şeyler mevcut. Örneğin bazı gemileri veya gemi filonuzu katacağınız yeni gemiler için boş slotu para vererek almak zorundasınız. Sonuçta yapımcılar da para kazanmak zorunda ve bunların oyunu deli gibi etkileyeyecek şeyler olmadığı söylenem lazımlı. Alacağınız gemiler sadece sizi 5. seviyeye kısa yoldan getiriyorlar ki buraya para vermeden de gelebiliyor, hatta geçiyorsunuz. Yani oyunda bir p2w söz konusu değil. Benim gibi birini bile bir süre boyunca kendisinde tutabildiğine göre bu oyuna bayılan oyuncular kesinlikle kopamayacaktır. ♦





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Candy Crush Saga
2. A Word
3. Koş Koş Sosis
4. Subway Surfers
5. Drift Max Pro



En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Football Manager Mobile 2018
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Plague Inc.
5. Hocus.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. 101 Okey
2. Clash of Kings
3. Last Empire WarZ
4. Zyanga Poker
5. Clash Royale

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Assassin's Creed: Identity
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Stickman Legends: Shadow War
4. Hitman: Sniper
5. KaFa

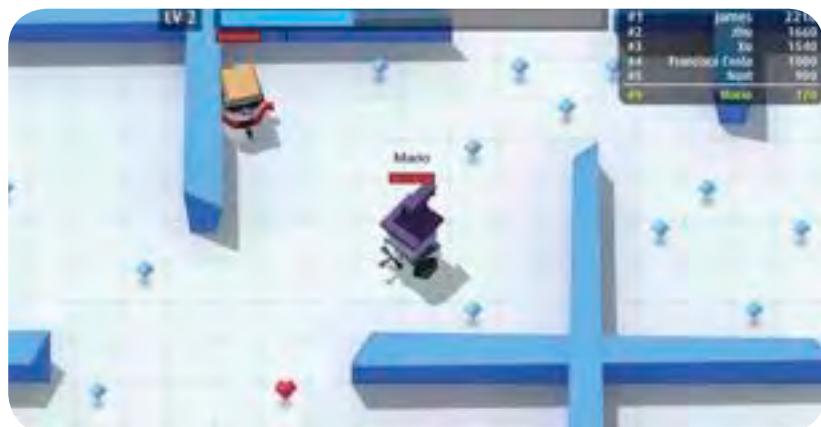
Türkçe Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



Arrow.io ⭐ Robin Hood Kapışması!

Mobil oyuncular köşesine her ay en az iki tane io koymazsam olmuyor. Bunu fark eden yapımcılar da basıyor io oyunlarını. Bir türü sırı ben kurtardım arkadaşlar, öyle yani. Şaka bir yana, bu tür artık hiç bitmeyecekmiş gibi gelmeye başladı. Hayır, ufaktań Flappy Bird klonları etkisi vermeye başlandı benim için ama yine de oynamaya devam ediyoruz işte. Arrow.io oyununa türün diğer oyunlarda pek göremediğimiz modlar eklenmiş durumda. 5v5, takım oyunu veya herkesin bu sıralar bilgisayarlarında deli gibi oynadığı Battle Royal modu bulunuyor. Bu modların herhalde sadece isimlerinden dahi ne olduklarını anlamışsınızdır. O yüzden ben kısaca oyunun nasıl olduğuna degenip yazımı noktalamayı düşünüyorum. Oyunun sistemi çok basit, tahmin ettiğiniz üzere, elinde yayı olan bir karakteriniz var ve birkaç odadan oluşan bölgelerde koşturup diğer oyuncuları silahlarınızla öldürmeye çalışıyorsunuz. Silahlarınız dedim çünkü oyunda silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Etraftan topladığınız mavi güçlendiriciler size bir nevi deneyim puanı veriyor

ve belli bir sayıya ulaştığınızda seviye atlıyorsunuz. Her seviye atladığınızda ise size üç tane seçenek sunuluyor. Bunlar arasında silahınızı değiştirme, statlarınızı artırma veya silahınızdan çıkan mermiñin yönünü değiştirip ek mermiler oluşturma gibi seçenekler mevcut. Bazı geliştirmeleri açarak önünüze geleni rahatlıkla alabileceğiniz gibi bazı geliştirmeler sayesinde çöp bir karaktere de sahip olabilirsiniz. Bunun ise herhangi bir mekanığı yok, yani rastgele bir şekilde geliyor önünüze sunulan üç seçenek. Aynı zamanda offline olarak da oynayabiliyoruz bu oyunu. Burada dechinmek istediğim bir diğer nokta ise; artık online oyunlarda birçok klon oyuncunun kullanılıyor oluş. Yani zevk alarak oynadığınız oyunlarda dahi oyuncular rakip bulma sorunu yaşanmasın diye bilgisayar tarafından yönetilen klonlarla oynatılıyor. Bu yapay zeka saçmamadığı sürece mantıklı bir hareket çünkü gerçekten oyumlara girme süresinin saniyeler ile ifade edilebilmesini sağlıyor. Konu fazla karıştırdık ancak sözün özü, türü seviyorsanız mutlaka bir şans verin. 7



PUBG

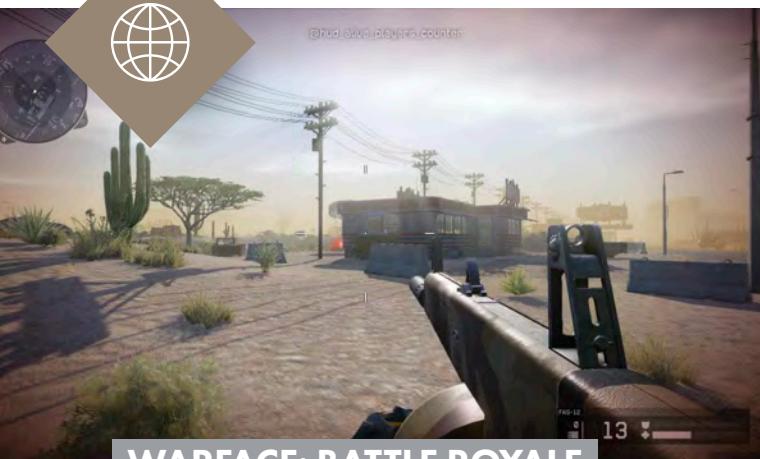
Paraşütle nereye atlanmalı? Yere indikten sonra neye öncelik verilmeli? Hepsi burada!

Sayfa
88

ONLINE



@hud_alive_players_counter



@hud_alive_players_counter

WARFACE: BATTLE ROYALE

Eski tanıdık, yeni bir oyun modu...

Türün çok tutulması ile beraber pek çok yapımcı firma yeni Battle Royale oyunları yapmaya başlarken, bazı oyun firmaları da mevcut oyunlarına Battle Royale elementleri eklemeyi uygun buldu. Uzun süredir Warface ile hayatımızda yer edinen Crytek de Warface'ye yepyeni bir modun geleceğini ve bu modun Battle Royale türünde olacağını duyurmuştu hatırlanacağı gibi.

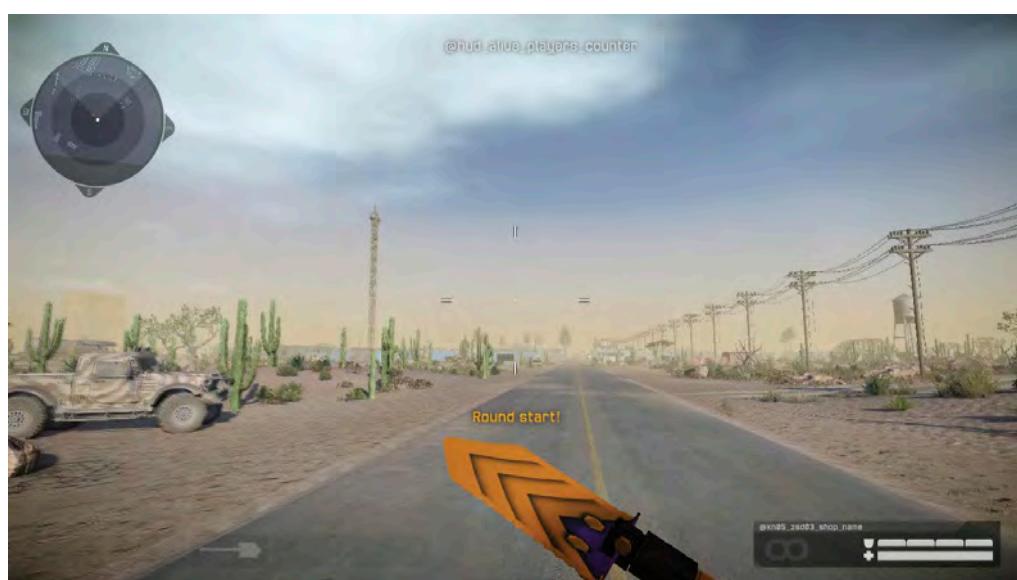
Elbette Warface'de Battle Royale'in nasıl işleyeceğini her birimiz merak etti. Bu zorlu türün oyuna nasıl yedirileceği konusunda da aklımızda bazı soru işaretleri oluştu. Nihayetinde Warface: Battle Royale oyunçulara sunuldu ve ben de bir süredir uzak kaldığım Warface'ye geri döndüm. Battle Royale moduna giriş yapabilmek için 16 oyuncunun eksiksiz olarak toplanması gerekiyor. Oyun 16 oyuncuya bulduktan sonra oyun başlıyor ve birden bire boş gözüken bir haritada kendimizi buluyoruz. Elbette harita üzerinde bizden farklı 15 oyuncu daha var ve onlardan hızlı davranışmalyız. Şu anda Battle Royale modu için tasarlanmış tek bir harita bulunuyor. Bu harita da Mojave haritası. Elbette amacımız hayatı kalmak ve Warface'in diğer modlarından alışık olduğumuz öldükten sonra hızlıca tekrar oyuna dönmek bu oyun modunda mümkün değil. Sadece bir adet

canınız var ve bir kere öldüğünüzde oyun sizin için bitmiş oluyor. Böylece en son kalan olmaya çalışıyorsunuz.

Diğer haritalara göre daha geniş olan bu haritada elinizde yakın dövüş silahınızla haritaya bırakılıyorsunuz. Hemen çevreyi aramanız ve kendinize bir silah bulmanız gerekiyor elbette. Bu nedenle de Warface'in temel sınıf yapısı bu oyun modunda önemsiz hale geliyor. Çöl temasındaki benzeyen bu haritada daha birçok farklı silah türü olabiliyor. Ancak problem mermi kullanımını sınırlamak zorunda olmanız. Silahların her birinde oldukça az mermi yer aldığı için gereksiz tek bir mermi kullanmanız bile önemli bir noktada cephaneinizin sona ermesi ve dolayısıyla ölümünüz anlamına gelebilir. Ayrıca öldürüdüğünüz rakiplerin silahlarını da elde edebiliyorsunuz.

Bunun dışında önemli bazı silahları air dropları takip ederek elde edebiliyorsunuz. Ancak air droplar elbette her oyuncunun hedefi olduğu için son derece dikkatli yak-

laşmanızı gerekiyor. Bir de şöyle bir durum var ki oyunda herhangi bir el bombası kullanamıyorsunuz. Harita Battle Royale türüne uygun olarak zamanla küçülüyör ve oyuncuları belli noktalara yönlendirek çatışmaların devam etmesini sağlıyor. Bu nedenle ses vermemeniz oldukça önemli. Battle Royale modunda maçlar sıkıcı derecede uzun sürüyor. En fazla 8-10 dakikalık oyunlar oynuyorsunuz. Oyunun son anına kadar her an bir yerlerden mermi yeme ihtimaliniz bu oyun modunda da bulunuyor. Bu nedenle başlangıçtan itibaren asla güvende olduğunuzu düşünmeyin. Açıkkası geniçe tasarılanmış birden fazla haritanın olduğu bir sistem ile Warface'in Battle Royale modu çok daha iyi bir hale gelebilir. Oyunun aslında 8-10 dakikada bitmesi güzel ancak bazen bundan çok daha kısa sürebiliyor ve tadını almadan yeni bir oyuna girmek durumunda kalıyorsunuz. Yine de Warface'e getirdiği oynanış çeşitliği nedeniyle Battle Royale modu oldukça eğlenceli. ♦ **Enes Özdemir**



Amacımız hayatı kalmak ve Warface'in diğer modlarından alışık olduğumuz öldükten sonra hızlıca tekrar oyuna dönmem bu oyun modunda mümkün değil.



WAR THUNDER

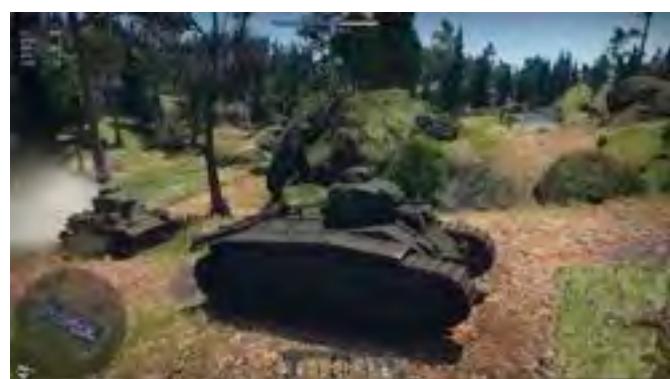
İtalyanlardan sonra Fransızlar da savaş meydanına indi...

İkinci Dünya Savaşı'na dönük en favori geriye kalerden birisi "ellerini kaldırılmış Fransız" şakaları olsa da hem savaştan önce, hem de savaşın hemen ardından hayli ilginç tassavürlere imza atmış bir ülkeden bahsediyoruz aslında. Nazilerin ani baskını neticesinde savaş sırasında silahlarını geliştiremeyen Fransızlar bu açığı savaş sonrasında derhal kapattı ve yaptıkları bazı tasarımlar 50 yıl geçiktikten sonra bile bazı ülkelerde aktif hizmette kullanılmaya devam etmekte. War Thunder geçtiğimiz aylarda önce İtalya uçaklarına kavuşmuş, bunu da Fransız uçakları takip etmişti hatırlanacağı üzere. 1.75 yamasıyla beraber kapalı beta aşamasına geçen Fransız kara araçları da bu ayki konumuzun en önemli kısmını oluşturuyor zira bir Steampunk filminden fırlamışa benzeyen Char B1'lerden FCM'lerden tutun da modern bir ana savaş tankı olan AMX-30B2'ye kadar her türlü araç bu yama ile

oyuna eklenmiş durumda. Bu arada Fransız aacı kapalı beta süresinde herkese açık olsa da eğer ön sipariş paketinden birisine sahip değilseniz aacı tümüne erişemiyorsunuz. Şimdilik herkesin kullanımına açılan en yeni araçlar ise paletler ve lastik tekerleklerin ilginç bir birleşimi olan, daha önce World of Tanks'de çok tutulmamış Lorraine 40t ve efsanevi AMX-13 kasasından geliştirilen bir uçaksavar çözümü olan AMX-13 DCA 40.

Aynı zamanda İtalyan tanklarının da oyunda beta aşamasında olduğunu ve ilk İtalyan tankları olan P40 Leoncello ve M26 Pershing Ariete'in 20-35 dolarlık paketler ile ön siparişte olduğunu hatırlatalım. Evet maalesef War Thunder ilk günleriyle kıyaslanırsa Premium paketlerin fiyatını ciddi anlamda artırmış durumda ve oyun her ne kadar Pay to Win olmasa da "komşuda olmayan paketler bende olsun" diyorsanız

cebiniz yanacaktır, benden söylemesi. War Thunder bir taraftan da Naval Forces modunun testlerine devam etmekte ve henüz bu moda basın olarak erişimimiz olmadı. Gündan üzerinde konuşmayı başka bir aya bırakalım diyorum. World of Warships ile kıyaslandığında çok daha küçük ve hızlı (WoWs'ta en küçük gemiler olan muhripler WT'nin Naval Forces modunun en büyük gemileri olacak) gemilere yer verecek olan Naval Forces'a şimdilik şüpheyle yaklaşırız, açık konuşmak gerekirse. Böylece Halihazırda yüzlerce hava ve kara aracına ev sahipliği yapan oyuna 1.75 yamasıyla beraber 35 adet Fransız tankı da eklenmiş oldu. Wargaming ile ciddi bir rekabete giren ve kendi kemik kütlesini çöktür yaratmış olan War Thunder kendi türünde en iyi alternatiflerden biri ve gelişimi de fazlasıyla iyi. Şimdiye kadar dikkatinizi çekmediye mutlaka göz atın. ♦ Kürşat Zaman





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Nereye atlıyoruz?

PlayerUnknown's Battlegrounds her geçen gün büyümeye ve yeni oyuncular kazanmaya devam ediyor. PUBG geçtiğimiz ay yeni bir rekord daha kırdı ve 28 milyon satışı geride bırakarak Minecraft'in önünde tarihin en çok satan PC oyunu oldu. Bunun yanında bolca teknik soruna karşı XBOX One'da da üç milyon satış barajını geçti. Bu noktadan sonra neresinden başkarsınız bakın PUBG'nin "aşırı" başarılı bir oyun olduğu yadsınamaz bir gerçek.

PUBG bir yandan bu başarısını sürdürürken bir yandan da her geçen gün gerek Xbox gereksiz PC'de oyunun gelişimini sürdürüyor. Geçtiğimiz ay yeni bir silah görmesek de çöl haritası Miramar'da birkaç düzenleme yapıldı. Bunun yanında 1.0'a geçişten itibaren yapılan iki güncelleme optimizasyonu çok daha iyi bir hale getirdi. Oyunun iki ay önceki hali ve şimdiki hali arasında optimizasyon açısından dağlar kadar fark var. Yapılan güncellemelerde bazıları oyun tekrarı bölümünde olmak üzere bir dizi bug da düzeltildi. Ancak yama notları üzerinde

fazlaca durmak yerine, biraz daha oynanışa sarmayı istiyorum. Bu ay rehber niteliğinde ufak detaylarla PUBG'de nasıl daha hızla ustalaşabileceğinize dair ipuçları vermek istiyorum. Vereceğim ipuçları daha çok solo oyun modu için olacağını da belirtmek istiyorum. Paraşütleri sırtına geçirin, herkesi öldürmeden çikamayacağımız bir adaya gidiyoruz. (Havalı olsun diye Erangel'i kastedip ada dedim, yoksa çöl haritası Miramar bir ada değil. :D)

Atlayacağın yeri iyi belirle!

Yeni oyuncuların elbette kafasındaki ilk soru uçakta harmayı açtıktan sonra "Nereye atlayacağım acaba?" sorusu oluyor. Yeni bir oyuncular yanlış bölgelere atladıkları zaman oldukça kolay yem olabiliyorlar. Bu nedenle başlangıçta kalabalık noktalardan uzak durmakta büyük fayda var. Daha tenha ve loot yaparak eşyaları daha kolay öğrenebilceğiniz bölgelere iniş yapmanız çok daha yararlı olacaktır. Peki, bu bölgeler nereler? Aslında her bir defasında uçak rastgele

geçtiği için, elbette bu noktalar da değişken. İndiginiz noktanın uçağa atladığınız noktadan kolay ulaşılabilir olmaması olukça önemli. Zira en uzak uçuş mesafelerini kat etmeye isteyen oyuncu bulmak kolay değil. Düşeceğiniz noktanın birkaç evlik bir mezar ya da açık alan değil, en azından ufak bir kasaba olması oldukça önemlidir. En iyilik şekilde loot yapabilmeniz ve loot yaparken hızlanmanız için kalabalık binaların olduğu uzak kasabalarla atlamaktan çekinmeyin. Ancak kasabaya inerken iki şeye dikkat etmeniz çok önemli. Paraşütle süzüldüğünüz sırada etrafınızı kolaçan edin. Sizden başka bu kasabaya paraşütle inen var mı? İniyorsa, kasabının hangi bölgесine doğru iniş yaptığı kontrol edin. Hiç kimse inmediye bir süre güvenli loot yapabilirsiniz. Yine de her zaman şehirde birinin olabileceği düşünüp loot yapın. Girdiğiniz binaları iyi aklımda tutun ve girmedığınızı düşündüğünüz bir binanın içinde ya da dışında açık bir kapı görürseniz dikkatli olun. Ne olursa olsun daha demin de belirttiğim gibi bölgede



yalnız olduğunuzu bilseniz bile, her zaman biri varmış gibi davranışın. Bir binanın kapısını açtığınızda sırada içeri direk dalmak yerine girişin yan tarafında, içерiden görünmeyecek şekilde bekleyin. Bu sırada üçüncü şahıs kameranın avantajı ile içeriye şöyle bir göz atıp kapayı açığınız anca karşılaşabileceğiniz sürprizlerden kurtulun. Ayrıca atladıkten kısa bir süre sonra haritayı açıp nereye doğru kapandığını kontrol etmeyi unutmayın. Eğer şehrde bir ya da birkaç kişi indiğini görürseniz panik yapmayın. Onlardan olabildiğince uzağa inip silah aramaya koyulun. Ancak rakiplerin nereye indiklerini de unutmayın. Her bir eve girmeden önce sessizce evi kolaçan edin, etrafındaki sesslere dikkat kesilin. PUBG'de başarılı olmak için en önemli noktalardan biri, rakibin o an nerede olduğunu öğrenmektir. Bu nedenle de sesslere dikkat etmeniz çok büyük bir önem arz ediyor (7.1 destekli kulaklıklar çok yardımcı olacaktır). Rakibinin yerini tespit ettiğinizde, olabildiğince sessiz şekilde arkasından dolanmaya ya da ona çırkağı noktanın pusu kurmayça çalışın. Haritaya indiğiniz ilk anda elbette bulabildiğiniz ilk ateşi silahı elinize almanız gerekiyor. Daha sonra ise karşılaşılabilenek sürprizlere karşı bir önlem olarak, silah bölmelerinin birinde bir adet pompalı tüfek bulundurmanız oldukça önemli. Pompalı tüfek oyuncuların ortası ve sonunda etkili olmasa bile yakın çatışmaların olduğu ilk zamanlar için oldukça önemli. Şehirde aniden karşınıza çıkan oyuncular bir ya da iki vuruşla indirebilirsiniz. Orta mesafeli çatışmalar için ise yanınızda bir adet otomatik tüfek bulundurmanız iyi olacaktır. İlk 15-20 saatinizdeki oyunlarda tenha bölgelere atlamanız çatış-

maların temelini öğrenmenizi sağlayacak olsa da bu noktadan sonra kalabalık bölgelere atlayıp çatışma yeteneği konusunda kendinizi olabildiğince geliştirebilir, kaosa alışabilirsınız. Burada en önemli nokta bu kalabalık şehirlere yılmadan, bıkmadan atlamaya devam etmeniz olacak. Belki başlarda çabucak ölebilirsiniz ama zamanla kendinizi geliştirdiğinizi ve şehirlerde sağ çıktığınızı kendi gözlerinizle göreceksiniz. İndiğiniz şehirde yeterince loot bulmadığınız zamanlarda ise kaynak olarak kullanmanız gerekenler diğer oyunculardan başkası değil. Bu ayki yazında sadece oyuna atladığınız ilk anı ve erken oyuncu aşamasında size yardımcı olabilecek bazı bilgiler vermek istedim. Gelecek aydaysa biraz daha bulduğumuz bölgeden açılacak, yeni avlarımızı bulmak için, açık alanlara doğru bir yolculuk başlatacağız.

◆ Enes Özdemir

Hileciler Banlanıyor!

Burada biraz ağır konuşacağım. Zira bir oyunda en sevmediğim güruh hile kullanan organizmalardır. Tek kişilik bir oyuncu tamamen sizin dünyanzıdır ve istediğiniz kadar oyun hilesi veya cheat kullanmanızda sakınca olmaz. Ancak multiplayer oyunlarda oyun sahasını diğer oyuncularla paylaşırız. Bu durumda da oyuncunun getirdiği topluluk kurallarına uyum zorundasınız! Hile kullanarak aslında yetenekli olmadığını söyle aleme gösteren bu oyuncular, PUBG'den hızla uzaklaştırılıyor. BattleEye'ın yaptığı açıklamaya göre şu ana kadar PUBG'den banlanan oyuncu hesabı 1,5 milyonu aştı ve yavaş yavaş diğer hileci güruh da temize havale ediliyor. Bastır BattleEye!





LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

League of Legends adına oldukça verimli ve keyifli bir sezonu geride bıraktık. Önceli ay larda, geçtiğimiz sezonda yaşadıklarımızı bolca anlattım. Umarım 2017 sezonu sizin için de aynı şekilde keyifli geçmiştir. Artık önumüzdeki 2018 sezona odaklanma vakti geldi. Eminim birçoğunuza çoktan 16 Ocak'ta başlayan yeni sezon ile beraber yerleştirme maçlarını tamamladı. Kendi adıma konuşacak olursam, henüz yerleştirme maçlarına başlamamış olsam da siz bu yazımı okuduğunuz sırалarda çoktan yerleşmiş olacağım, en azından öyle umuyorum. Yeni sezon öncesinde yeni rün sistemi ve mavi öz sistemine bir hayli alıştık. Yarın yokmuş gibi Sihirdar Vadisi'nde seviye kasan oyuncular ise şimdiden 100. seviyeye geçti bile. Sonsuz seviyeye sahip bu sisteme en yüksek seviyeye sahip olan oyuncunun kim olduğunu ve kaçını seviye olduğunu merak etmiyor değilim. Yeni rün sistemi ve mavi öz sistemi hakkında geçtiğimiz aylarda yine önemli bilgiler vermiştim.

Bu ay odaklanacağımız konular arasında ise 2018 sezonunu başlatan hazırlık yamaları var. Ayrıca yerleştirme maçlarını henüz tamamlamayan oyuncular için de birkaç küçük tavsiyede bulunacağım. Bakalım yeni sezonda bizleri neler bekliyor?

Yeni yama ile yüksek dozda mücadele!

Sezona 8.1 yaması ile giriş yapıyoruz sevgili okur. Genellikle sezonun ilk birkaç yaması çok önemlidir. Zira bu yamalar sezonun kalanının nasıl şekilleneceği hakkında ipucu verir ve yapılması planlar için istatistikler sunarak daha iyi bir yol haritası belirlenmesini sağlar. Aslında yeni sezonun nasıl geleceğini sadece 8.1 yamasından kestirmemiz çok zor. Bu nedenle sezon arası dönemdeki yamalar olan 7.24 ve 7.24b yamalarını da değerlendirmek önemli. 7.23 yaması da sezon arasına ait bir yama olsa da sadece sezonun bitişinden sonra ufak değişiklikler yapan bir yamayıdı.

Yeni takdir sistemi, daha çok ödül!

Geçtiğimiz sezon takdir sistemi büyük bir değişime uğradı. Gelişen takdir sistemi ile takdir kapsülleri ile tanışmanın yanı sıra takımda gerçekten değerli davranışlar sergilemiş oyuncuları daha iyi seçebiliyoruz. Yeni sisteme aynı şekilde takım oyuncularını değerlendireceğiz ancak seviye arş sisteminde bazı geliştirmeler var. Artık her bir takdir seviyesi belli aşamalardan oluşuyor. Seviye içindeki her bir dönem noktasına ulaştığımızda ve seviye atladiğimizda ödüller kazanıyoruz. Yani eskiden rastgele ve seyrek olarak kapsül kazanırken şimdi ödül kazanmak garanti.



Yeni sezonda Riot bazı şampiyonları tekrar Sihirdar Vadisi'nde daha fazla görmek istiyor. Üst koridorda Kled ve Aatrox, orta koridorda Brand'i gelecek sezonda daha fazla görebiliyor. Yine de Aatrox konusunda bir parantez açmak istiyorum. Geçtiğimiz sezondan beri Aatrox üzerinde bolca değişim gerçekleşti. Uzun zamandır kendisini vadide yeterince göremiyorduk. Eskiye oranla oynamaya oranı az miktarda artsa da hala Aatrox'un yeterince yaygın kullanılmadığını ve üzerinde yapılan dengelemenin yetersiz kaldığını görüyorum. Bunun yanında Aatrox üzerinde son dönemde bu kadar değişiklik yapması Riot'un da bu şampiyonu konumlandırmak için hala net bir karar vermediğini gösteriyor. İllerleyen dönemlerde Aatrox'un nasıl bir akibeti olacağını oldukça merak ediyorum. Bunun yanında geçtiğimiz sezonun başında sıklıkla seçilen Graves, sezon ortasından itibaren biraz arka planda kalmıştı ama Q yeteneğine gelen düzenleme ile bu sezon başında Graves yeniden popüler hale gelebilir. Destek rolünde ise Zyra ön plana

çıkan destek karakterlerinden biri olabilir. Bunun yanında rünler için hala çeşitli düzenlemeler geliyor. Her bir rün bölümü için bu düzenlemeleri görüyoruz. Bu nedenle her bir rün türü için ayrıntılı konuşmak pek mümkün olmayacak. Riot hala rünleri belli bir dengeye oturtmaya çalışıyor ve gelecekte de rünler için yeni düzenlemeler göreceğimize eminim.

Sezona güçlü başla!

Yerleştirme maçları, sezona hangi noktada başlayacağınızı belirleyen önemli bir faktör olsa da bu maçlarda iyi bir performans gösteremek dönemin sonu değil. Zira yerleşeceğini ligi belirleyen tek etmen bu maçlar değil. Yani 10'da 10 yapmanız Platin 1'e yerleşmeğiniz anlamına gelmediği gibi 10'da 0 yapmanız da Bronz V'e kadar düşeceğiniz anlamına gelmiyor. Yine de yerleştirme maçları önemli bir etken ve elinizden geleni yapmanız gerekiyor. Daha iyi oyunar oynamanız için size birkaç tavsiyede bulunmak istiyorum.

Oynayacağınız oyunların öncesinde rakibinizin

ve takımınızın istatistiklerini veya önceki sezondaki ligini gösteren üçüncü parti siteleri kontrol etmenizi önermem. Bu tür siteler her zaman doğru bilgiler vermediği gibi maçtan önce oyuncuyu şartlandırmakta. Bu durum da oyuncuya fazla özgüvenli ya da tersi bir psikolojiye sokuyor. Her oyuna kafanızdakileri boşaltarak rakibi tanımadan girin ve elinizden gelenin en iyisini yapın.

Ayrıca bir oyunda kaybederseniz de elbette bu siz üzerek veya sinirlendirecektir. Ancak bu sinir ve hayal kırıklığı geçmeden yeni bir oyuna girmeniz hem reflekslerinizi hem de karar verme kabiliyetinizi etkileyecik. Bu nedenle kaybettığınız bir oyundan ardından sakinleşmeden yeni bir oyuna oynamanız önermiyorum.

Düşük liglerde ne kadar ofansif davranışın ve buna bağlı yeteneklerin ne kadar iyi kullanırsanız, o kadar avantaj elde edileceğine inanıyorum.

Özellikle yerleştirme maçında dörtme yeteneği ve hasarı yüksek şampiyonlar seçmeniz oldukça yarar sağlayacaktır. Bu bağlamda yüksek liggere çıktıığında ise daha defansif şampiyonların ön plana çıktığını görüyoruz.

Tüm bunlara ek olarak takım arkadaşlarınızdan bekleniniz her zaman üst düzeyde olmasın. Rastgele gelen yüz binlerce oyuncu arasında takımınıza gelen her isim iyi gününde olmayı bilir. Bu durum her oyuncu için geçerli. Her oyunda iyi oynamak imkansız yakını ve kötü gününde bir takım arkadaşınıza nazikçe taktiksel tavsiyeler vermeniz belki de oyununu toplamasını sağlayacaktır.

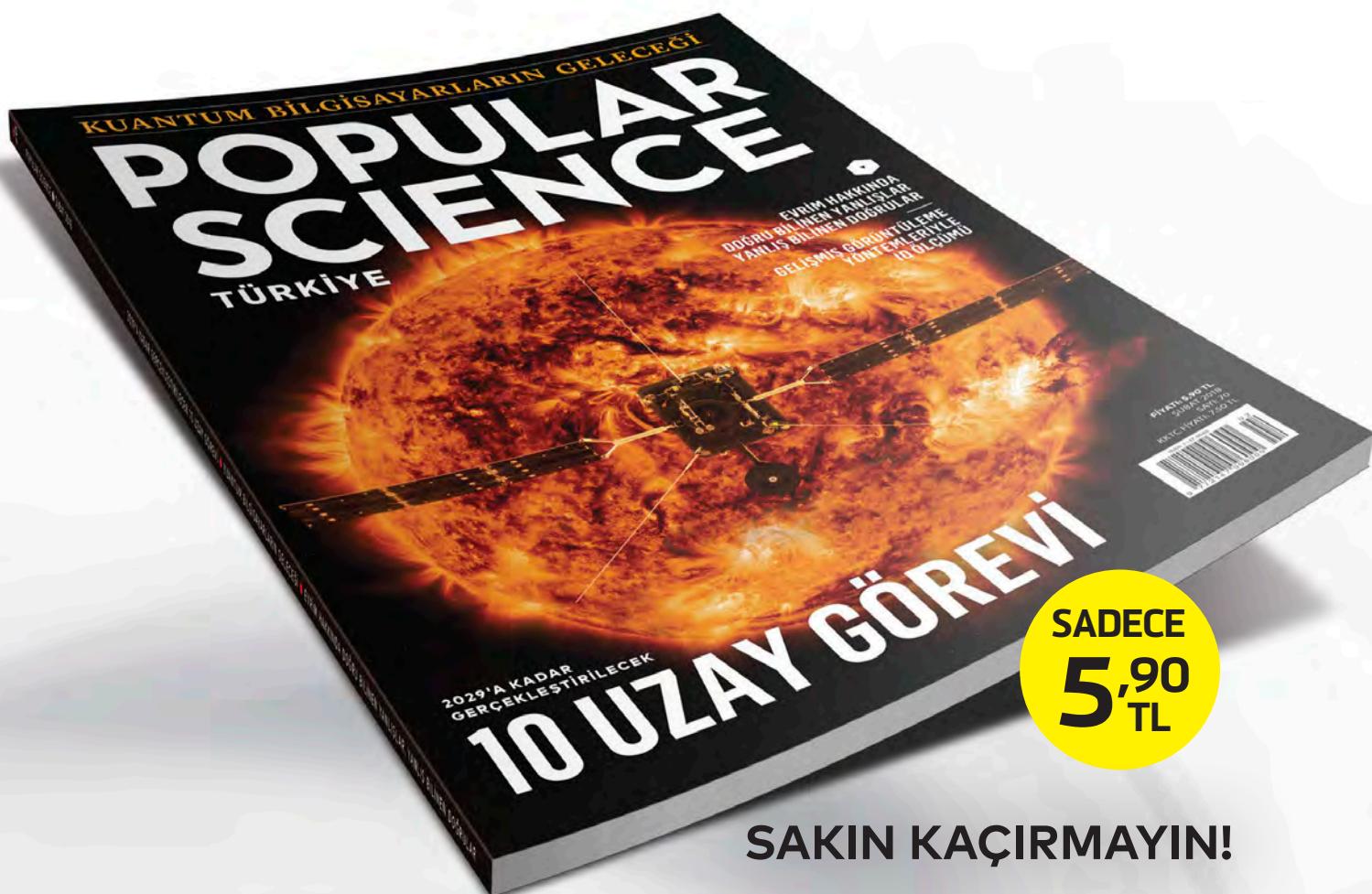
Yeni sezon demek, yepyeni bir mücadele demek. Geçmiş sezonda yaşadığınız hayal kırıklıklarını bir kenara bırakın ve önüne bakın. Her geçen gün mücadelenin daha zorlaştığı Sihirdar Vadisi'nde önceki sezondaki başarılarınıza aldınmayın ve odağınıza yitirmeyin. Herkese bol zaferli bir sezon diliyorum. ♦ **Enes Özdemir**



AVRUPA'NIN UZAYLA İMTİHANI: ESA'NIN 10 HARİKA UZAY GÖREVİ

- ▶ Evrimi "Doğru" Anlama Rehberi
- ▶ Kuantum Dünyasındaki En Yeni Yaklaşımlar
- ▶ Yeni Beyin Görüntüleme Yöntemi IQ'yu Doğrudan Ölçebilir
- ▶ Gen Terapisi ile AIDS'i Durdurabilecek miyiz?.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

ViewSonic

XG2530

Monitör deyince akla gelen ilk firmanın arzu
nesnesi karşınızda...

Sayfa
95



DONANIM

- ★ **Altın** 9,0 - 10 puan
- ★ **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
- ★ **Bronz** 7,0 - 7,9



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

Inca Empousa IMG 317

Uygun fiyata yüksek performans

Inca Empousa Mouse, tam olarak oyuncular için bir fare. Bunu tasarımdan kullanımına ve hatta ek ağırlıklar getirmesine kadar gösteren Inca Empousa Mouse, uygun fiyatıyla da önemli bir noktaya dokunuyor. Bu sayede fiyatıyla bütçeyi yormayan oyuncu ekipmanları arasında kendine yer bulan cihaz, sahip olduğu özellikleriyle de iyi bir seviyede duruyor. Inca Empousa Mouse, metalik ve ABS kaplamalı plastik yapımı bir arada işleyen bir fare. Avucunuzun altına gelen kısmı ABS malzemeden tercih eden Inca yetkilileri, böylece farenin bu yapısıyla elinizin rahat etmesini, metalik alt tabanı ile de agresif hatları açığa vurmasını sağlamışlar.

Farenin ergonomisi de oldukça iyi, üst kısmında DPI seviyesini belirleyebileceğiniz tuşlar yer alıyor. Bu tuşlara her bastığınızda, farklı DPI seviyesine geçiş yapıorsunuz pek tabii. 4 farklı DPI seviyesine sahip olan Inca Empousa Mouse, her seviyeye farklı renkle ifade ediyor. Yeşil, sarı, turuncu ve kırmızı renklerinden kırmızı, en üst DPI seviyesine bağlı. Değişikliği yaptıktan sonra ise fare farklı renklere bürünmeye devam ediyor.

Inca Empousa Mouse, performansıyla kendinden gayet memnun bırakan bir fare oluyor. Özellikle bu sınıf fareler arasında. Geniş yüzeyli kaydırma tekerleğinin hemen yanında yer alan DPI tuşlarıyla 1200, 1600, 2400 ve 3200 seviyeleri arasında geçiş yapabileceğiniz Inca Empousa Mouse için Inca, 5 milyon basına kadar tuş ömrü vadediyor.

Inca Empousa Mouse sınıfı için fazlaıyla iyi bir oyuncu faresi oluyor. 88 TL fiyat etiketiyle rahatlıkla tercih edilebilecek olan fare, ışıklandırmalı yapısı, ergonomik tasarımını, rahat kullanımı ve performansıyla gayet beğendiğimiz bir model oldu.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Uygun fiyat, ışıklandırmalı yapı, ek ağırlıklar, performans
EKSİ Başparmak terlemesi

90



Toshiba X300 4TB

SSD'nin yanına performanslı bir ortak...

Her ne kadar SSD'ler ve hatta M.2 SATA SSD'ler performans noktasında etkili olsa da, sabit disklerin sonu gelmiş değil, uzun bir süre daha da gelmeyecek gibi görünüyor. 4, 5, 6 ve 8 TB'lık kapasitelerle sunulan Toshiba X300, elimizde 4 TB'lık modeliyle bulunuyor. 3.5 inç genişlikli sabit disk kalınlık olarak standart ötesi değil. İç kısımda PMR teknolojisini kullanarak dikey manyetik kayıt yapan disk plakaları var. Kayıt için TMR adlı tünel manyetik dirençli başlık teknolojisi de kullanılıyor. NCQ sıralama desteği olan diskin içinde şok algılayıcı ve koruma amaçlı sistem de bulunmaktadır. SATA 6.0 Gbps bağlantısı olan diskin diğer büyük kapasiteli disklerden farkı yüksek performanslı 7200 devir motoru. Bu sayede oyuncular için de ideal oluyor. Diskte yüksek kapasite adına 4KB sektör esas alınmış.

CrystalDiskMark testinde sıralı okuma ve yazma senaryosunda koşturduğumuz Toshiba X300, okuma noktasında 201 MB/s, yazma noktasında ise 177 MB/s sonuçlar üretti. Disk testlerinde vazgeçilmezlerden ATTO ile yapılan farklı boyutta dosya okuma ve yazma işlemleri sırasında boyut arttıkça performans ilerliyor. Okuma ile en yüksek 195 MB/saniye ve yazma ile benzer biçimde 195 MB/saniye civarı değerlere erişebiliyor. Sonuç olarak X300, Toshiba'nın amiral gemisi mekanik sürücü aralığında yer almayı başarı ile sağlayan bir disk oluyor. Bu noktada elimizdeki disk NAS sürücülere de hitap edebildiği gibi, oyuncular için de SSD'nin yanına iyi bir eküri olabilir.

Toshiba X300'un fiyatı ise, 4 TB'lık kapasiteli modeliyle 670 TL dolaylarında. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Dahili şok sensörü, yüksek performans, fiyat/performans dengesi
EKSİ Herhangi bir eksisini görmedik

91



LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Razer Basilisk ◊

16000dpi sensörüyle performans arayanlara...

Basilisk'i tanıyacak olursak; birçok amiral gemisi oyuncular gibi Basilisk'in de maksimum 16 bin DPI seviyesine sahip, saniyede 450 inch izleyebilen ve 100 Hz Ultrapolink sahibi optik bir sensör kullandığını söyleyebiliriz. Üzerinde yer alan anahtarlar da zaten Omron mekanik anahtarlar ve tam 50 milyon tıklamaya karşı Dayanıklı. Fare, 107 gram ağırlığında ve tipik olarak kablolu yapıda sunuluyor. Basilisk'te yer alan sensör, daha önce Lancehead farede de karşımıza çıkmıştı hatırlarsınız. Isabeli izleme ve yüksek DPI ayarlarıyla gayet beğenilen bu sensör, fazlasıyla hassas. Düz çizgilerde ve açılı izlemelerde tutarlılığı gayet iyi. Bu anlamda oyun oynarken aksiyon anlarında hata yapmaya caksızın diyebiliriz.

Basilisk'i tasarım yönüyle değerlendirecek olursak, fazlaıyla rahat ve konforlu yapıda tasarlanmış olduğunu söyleyebiliriz. Tasarım itibarıyle yalnızca sağ eli oyunculara uygun olan fare, geniş alt tabanıyla pedin üzerinde pürüzsüz şekilde kayıyor.

Basilisk için Razer Synapse 3 yazılımını kullanmanız gerekiyor. Yazılım üzerinden kolaylıkla bütün kişiselleştirme seçeneklerini yapabiliyorsunuz. Tuşlara atayacağınız fonksiyonları ve ışıklandırmayı –ki 16.8 milyon seçenek sizi bekliyor- ayarlayabiliyorsunuz.

Razer Basilisk gerçekten çok başarılı bir fare. Oyuncular tarafından beğenilecektir diye düşünüyoruz. Hem sizin fareyi tutuşunuz hem de onun tabanı tutuşu çok rahat hissettiriyor. Işıklandırma ve tasarım hatlarına söyleyecek zaten bir şey yok. Bu anlamda iyi bir fare arayanlar mutlaka yakından incelemeli diye düşünüyoruz. Razer Basilisk'i 319 TL'ye bulabiliyorsunuz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Performans, Razer Chroma, kaliteli anahtarlar
EKSİ Solaklığa göre değil, kaydırma tekerleği sesi

95



LEVEL
**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

ViewSonic XG2530 ◊

Yüksek bekłtlileri karşılamak için geldi...

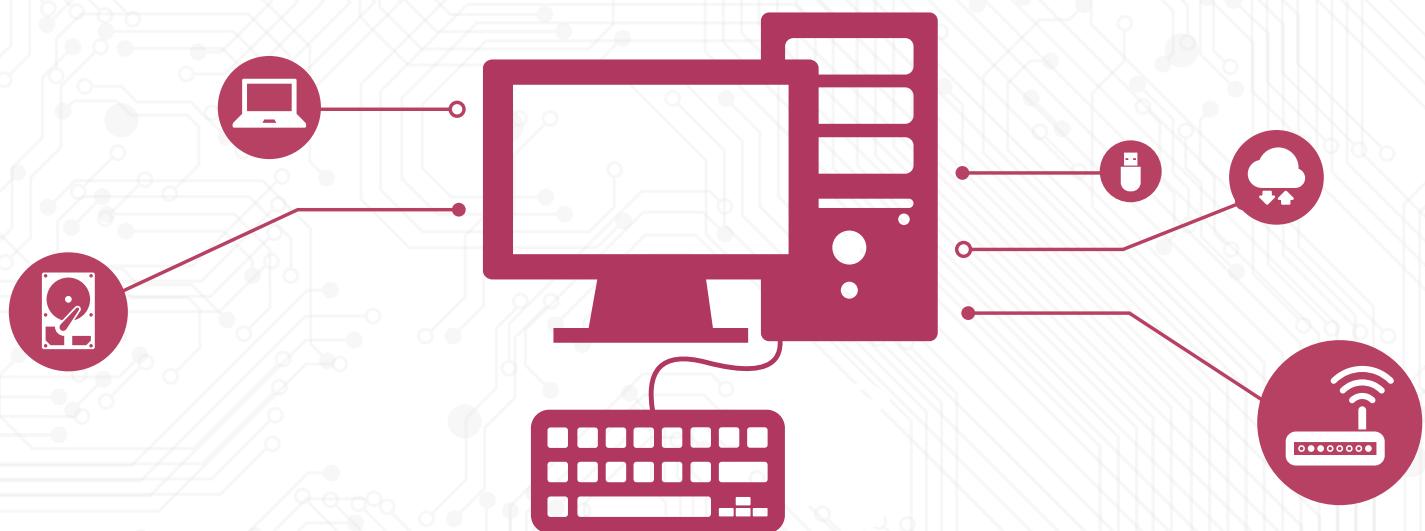
Oyuncular için yüksek performanslı monitörler artık olmazsa olmaz donanımlar arasında girmiș durumda. ViewSonic'in 25 inch ve 240hz'lik oyuncu monitörü XG2530 da daha ilk bakıştan oyuncular için tasarlanmış bir ürün olduğunu belli eden özelliklere sahip. TN LCD panele sahip olan ürün siyah ve kırmızı renklerin bir arada kullanıldığı abartısız ama sık tasarımla dikkat çekiyor ve bu kabüğün altında sahip olduğu özellikler de hayli etkileyici. XG2530'un ayarlanabilir standı hayli ağır ve oldukça sağlam bir izlenim veriyor. Monitörün hemen her zevke uygun olacak şekilde ayarlanabilmesini sağlayan standın kuralumu ve kullanım ise çok kolay. Yeterince ince bir tasarıma sahip olan XG2530 en noktada 25mm kalınlığında ancak orta noktalarda bu kalınlık bir miktar daha artıyor. Mat siyah renkteki arka kısmında kırmızı bir çizgi ve ViewSonic logosu yer alıyor ve standın en üzerinde de kulaklığını takabileceğiniz, isterken standın içinde kaybolan bir tutucu mevcut. XG2530'da kullanılan hoparlörler ise 2x3W gücünde.

Ürün 1080p çözünürlükte 240hz tarama hızını destekliyor ve bunun için Display Port 1.2a veya HDMI 2.0 portlarına ihtiyaç duyuyor. FreeSync desteğine de sahip olan XG2530, 1ms tepki süresi sunuyor, 400 kandela parlaklığa, 170 derecelik yatay ve 160 derecelik dikey görüş açısına sahip, statik kontrast oranı ise 1000:1. Farklı oyun türleri için farklı profillere arasında geçiş yapılmasını sağlayan Game Mode Hotkey özelliği içerisinde türe göre en uygun görüntü profiline geçiş yapılmasını sağlayan ColorX modunu da barındırıyor. TN LCD monitörler bilindiği gibi IPS monitörlerin sahip olduğu görüş açısına ve renk keskinliğine ulaşmakta zorlanıyorlar ancak XG2530 hem bu sayede IPS Glow denilen sıkıntılı durumdan etkilenmemesi hem de 22-Level Black Stabilization özelliği sayesinde siyah renklerde son derece iyi sonuçlar veriyor. XG2530 yavaş yavaş yayılmaya başlayan 240hz modeller arasında oyuncular için en iyi seçeneklerden birisi ve 2000 TL civarında bir fiyatla bulunabiliyor. ♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, 240Hz, FreeSync, montaj kolaylığı, düşük gecikme düzeyi, IPS Glow yok.
EKSİ Fiyatı yüksek, TN panel sebebiyle izleme açısı düşük.

92



TEKNİK SERVİS

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

S: Bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Başta R5 1600 koymuşum sonra 1500x koymayı tercih ettim. B350 Gaming anakart tercih ettim. Peki normal B350 ve Gaming arasındaki tek fark 2 tane olan RAM slotu mudur? 1500X koyup 16 GB'lık Corsair 3000 MHz RAM koydum. Yanına da Gigabyte GTX 1060 Aorus 6 GB modelini ekledim. Bu ekran kartı öbür 1060'lara göre 100 TL falaan daha pahalı ama 3 fanı ve çok güzel gözüküyor. Arasında bir fark olur mu? Ve son olarak 1 TB Seagate 1 TB HDD var. Kasa olarak üç kasa arasında kaldım. CoolerMaster Masterbox Lite 5 80+ 600W. 488 TL Fiyatı var. Cooler Master K350 600W. Fiyatı 417TL TL. Son olarak ise Corsair Carbide 100R 600W, 440TL Bu üç kasa bana en mantıklı geldi ama size soruyorum biraz fazla soru sordum sanırım ama teşekkürler. Enhar Yıldırırmı

C: Birden çok B350 Gaming modeli mevcut. Genelde Gaming modellerinde daha iyi ses bileşenleri ve Ethernet yongası yer alıyor. Bir de tabii bu modellerde görselliğe daha çok önem veriliyor. GTX 1060'ı 6 GB sürüm almak mantıklı. İleriye dönük bir yatırıım. Aorus'un da freksansları daha yüksek standart modellere göre. Kasa tavsiyem de Masterbox Lite olacaktır. Geçtiğimiz günlerde o

kasaya bir sistem topladım. Mastercase kalitesi beklemeye ama iş görüyor.

S: Sony Vegas, Photoshop, Unity, After Effects, Premiere tarzı programlar kullanıyorum. Ayrıca DOTA 2, Witcher, LoL, Watch Dogs 2, R6S, Rocket League GTA V ve VR oyunları oynuyorum. Yakında da SW:BF2 oynayacağım. Bana bu programlarda kasmayan, hızlı render veren, oyunlarda ise ultra-yüksek çözünürlükte ve video çekerken oynayabileceğim bir bilgisayar toplayabilir misiniz? Ayrıca monitör dahil olsun ve sistemin hızlı açılması için SSD bulunsun (gerçi SSD'siz sistem hala var mı bilmiyorum) ve bütçem 6000TL. 6000 lirayı geçip 6500vs. olabilir önemli değil. Ayrıca sizce 8-10 ay sonra sistemlerde nasıl fiyat değişiklikleri olur? Bu konuya da degenirsenez sevinirim.

Ütkü Emre Bülbül

C: Normal şartlarda render yapacak kullanıcılar için Ryzen tavsiye edebiliriz lakin burada Ultra yüksek çözünürlükte oyun oynamak dediğinizde tek çekirdek performansı yüksek olan Coffee Lake 8700K'ya bakmakta fayda var. İşlemci 6 çekirdek 12 thread

ve render için de uygun. Burada zaten Adobe yazılımları render işlemede GPU kullanıyor. Vegas da 13. sürümünden itibaren GPU ile render almaya başlamış. Bu bağlamda 8700K gibi güçlü bir işlemci ve yanına da GTX 1070 gibi bir ekran kartı konulursa hem oyunlar hem de render işlemleri rahatlıkla halledilebilir. Lakin TL espey değer kaybetti, malum. Bu durumda GTX 1070'e bütçe yetmezse GTX 1060 6 GB da tercih edilebilir. Bu durumda 1440p yerine 1080p'de en yüksek ayarları açarsınız. Fiyat konusuna gelince TL'nin değer kaybetmeye devam edeceğini düşünüyorum. Bu durumda 8. nesil bir sistem toplamak için doğru zaman.

S: Bilgisayarımın özellikleri: Ekran kartı AMD Sapphire R9-290X Tri-X, işlemci AMD FX-8320, RAM 16 GB Hyper-X (2x8). İşlemcimi değiştirmeli miyim emin değilim. Bayağı eski bir işlemci. Oynadığım Oyunlar Rainbow Six Siege, Battlefront 2, PUBG. Ege Kurtoğlu

C: FX-8320 her ne kadar sekiz çekirdekli bir işlemci olsa da mimari olarak zayıf. Bu bağlamda oyunlarda darboğaz yapması kuvvetle muhtemel. Özellikle de Battlefront 2'de yetersiz kalacaktır. Bu

SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350	Corsair Carbide Champ/Spec-04	Cooler Master MasterCase Pro 6
ANAKART	MSI B350 Gaming Pro	MSI H270 Gaming Pro Carbon	ASUS ROG Crosshair VI Hero
İŞLEMCİ	AMD Ryzen 3 1300X	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok fan)	Intel (Stok fan)	Corsair Hydro H110i
BELLEK	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Predator Black 32GB Quad Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI GTX 1050 Gaming X 2G	MSI GTX 1060 Armor 6G	MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G
SABİT DISK	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Toshiba 3.5 4TB X300 7200 RPM
SABİT DISK 2	Samsung 750 EVO 250GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜC KAYNAĞI	Kasaya dahil, 600W	Kasaya dahil, 600W	SilverStone Evolution 850W 80+
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2257-mhd – FreeSync, 1ms, 75Hz	ViewSonic 24" VX2457-mhd – FreeSync, 2ms, 75Hz	ASUS 27" PG27AQ – 4K, G-Sync
FİYAT	2.950 TL	5.100 TL	10.500 TL

durumda AMD'nin yeni mimarisi Ryzen'a geçmenizde fayda var.

S: Oyunlarda oyunun ortasında bilgisayar donup kiteniyor. Alt tab yapınca da mause imleci gözüküyor ve kapanmıyor. Mecbur restart atıyorum. Oyun harici hiçbir sorun yok ama oyunun ortasında, bazen sonunda, bir süre sonra kitlenip kalyor. Windows 10 son sürüm, GT745M, i7 4702MQ, 8 GB RAM. Windows 10 temiz kurulum dedim, HDD test programından test ettim, Memtest86 ile RAM testi yaptım, ekran kartı da güncel. Ancak hiçbir çözüm olmadı. PC 2.5 yıllık daha. Rainbow, CSGO ve LOL oynuyorum hepsinde sıkıntı var. İşinme olarak 12V soğutucu sayesinde 76-79 dereceyi geçmiyor (yük altında) nadiren çok sistem isteyenlerde 83 civarını görüyor yani işinme problemim yok hiçbir şekilde. Kasma vb. hiçbir sıkıntı olmuyor.

Aniden çat diye donuyor. Herkes işinme diyor ama ben ilk alduğumda 92 dereceyle oynuyordum sıkıntısız. Sonradan 12V soğutucu yaptım ve 75'lere düştü. Hele LoL'de 73 dereceyle oynuyorum. Ekran kartı ise 60 derece oluyor. Buna rağmen

oyunun ortasında donma oluyor. Mert Yıldırım

C: İlk tavsiyem BIOS ve varsa VBIOS güncellemlerini yapman. Sorun devam ederse ekran kartında bir arıza olabilir. Bu durumda reballing yapılması gerekebilir. Lakin reballing yapılan bir PC 6 ay sonra tekrar sorun çıkartabilir. Sorunun tespiti için cihazı servise göndermeniz bu durumda en mantıklı iş olacaktır. Çıkan tamir fiyatına göre cihazı yaptırılabilir veya emekliye ayırmayı düşünebilirsiniz.

S: Bilgisayarı 2013 yılında almış olmam lazım. GT 420 takılı. PCI Express x16 2.0 olması lazım. Ben bunun yerine GTX 1050 takabileceğimi düşündüm slotlar nasıl olsa aynı. Ya da GTX 1050 yerine daha uygun bir ekran kartı tavsiyen varsa alırım. İşlemcim i5 4430. Bir de direk ekran kartını çıkartıp yeni ekran kartını loks diye taksam sıkıntı çıkar mı? 500W Power Supply alıcam. Wolt sıkıntısı yok yani. Dağukan Büyükkaya

C: i5 4430 sistemde PCI Express sürümü 3.0 olmalı. Her halükarda 2.0 olsa bile GTX 1060 için dahi bir darboğaz söz konusu olmaz PCI Express 2.0 x16'da. GTX 1050 veya 1050 Ti alınabilir. PSU konu-

sunda da Wolt diye bir terim olmadığını belirtmem gerek. Volt vardır ve bu şebekeden gelen elektriktir. Bu da ülkemizde 220V'tur. PSU, şebekeden gelen bu enerjiyi Watt'a dönüştürür. Böylece 500 Watt güç sağlayabilen bir güç kaynağı elde edersin.

S: Intel Core i5-3126M, 8GB, Intel HD Graphics 4000 ve NVIDIA 630M ekran kartı. Vestel marka. Bilgisayar macunla çalışıyor diyebilirim. 4-5 ay aralığıyla işlemci ısınmasının diye macun süzdürüyorum. Bilgisayar açıldığında ince bir uğultu ses çıkarıyor sonra bir anda kapanıyor. Macun süzdürügümdede ise bu sorun ortadan kalkıyor. Çok çok zorlandığında kapanıyor. Sadece ama son 1.5-2 aydır PC'yi kullanamıyorum. İşlemci ısındığı için sorun oluyormuş. Yardım edebilirseniz teşekkürler. Celal Yılmaz

C: Daha açılışta bir dizüstü bu kadar ısınıp kapanıyorsa soğutucuda ciddi bir sorun var demektir. Örneğin soğutma bloğu içerisindeki sıvı veya gaz kaçmış olabilir. Bu durumda blok işlevini yitirir ve cihazda aşırı ısınma başlar. Bu da kapanma ile sonuçlanır. Bloğu temin etmeniz zordur. Cihazı Vestel servisine verin derim. Lakin çıkışak masraf bu cihazın değerinin üzerinde olabilir. Emekliye de ayırbilirsiniz.



LEVEL ONLINE

TAMAMIYLA
YENİLENDİ!

Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr



KÜLTÜR & SANAT

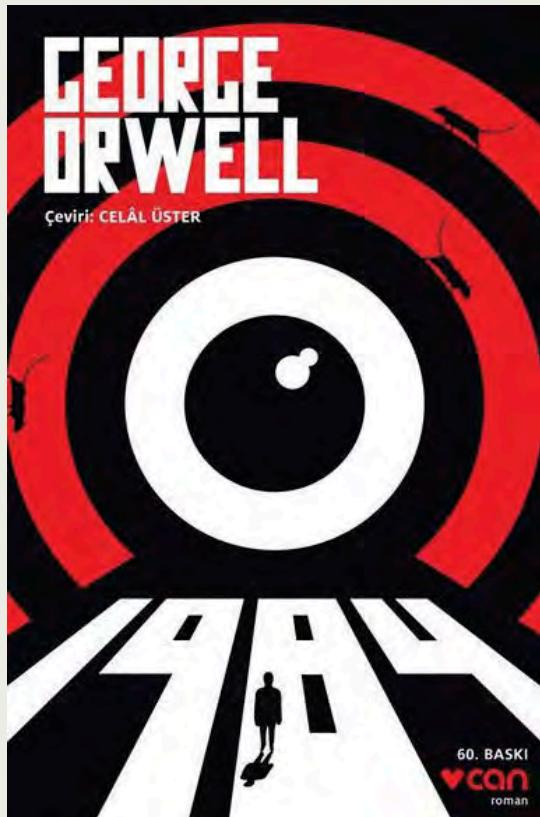
Sayfa
106

OTAKU CHAN

Godzilla bu sefer de anime formatında dönüşüyor. Netflix'in bu iddialı anime filmini Merve izledi, yorumladı ve yazdı.

SEKİZ

Gelecekte bizi nelerin beklediğini biliyoruz ama bilim adamları pek de parlak bir gelecek çizmiyor bizlere. Hatta insanlığın sonunun geleceğinden emin gibiler. Git gide artan nüfusun ileride yol açabileceği problemler ve daha fazlası da **Distopya** temasının neferlerinden. Biz de bu ay bu konuyu elealıyoruz, hazırlanın!



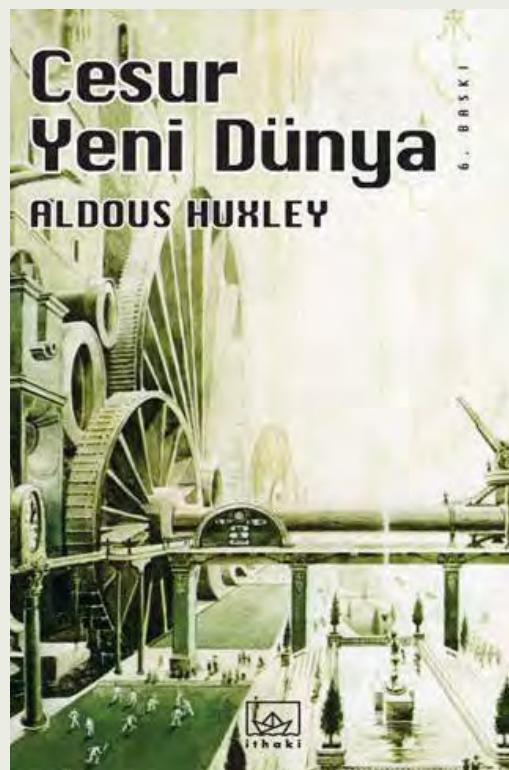
1984 ♦

George Orwell'in 1949'da ortaya çıkan bu ünlü eseri, özellikle diktatörlüğün ve sıkı yönetimin ne demek olduğunu bizlere gösteren, faşizmin tabirini apaçık ortaya koyan bir başucu eseri. Bu eseri okumadan distopyaya giriş yapmış sayılmazsınız...



Black Mirror ♦

Dördüncü sezonuna ulaşan muhteşem bir diziden bahsediyoruz burada ve eğer bu diziyi ilk defa duyuyor, tavsiye ettiğimiz için de izlemeye karar verdiyorsanız çok şanslı olduğunuzu bilin. (Biz tüm bölümleri bitirdik de...) Her bölümde farklı bir bilimkurgu, distopya konusu işleyen dizi tek kelimeyle muhteşem. (Dördüncü sezon biraz vasattı...)



Cesur Yeni Dünya

1984'ü okuduktan hemen sonra bir de bu kitabı dalarsanız artık dünyaya ve olaylara bakış açınızı değişmiş demektir. "Herkes, herkes içindir." temasıyla yola çıkan Cesur Yeni Dünya, annelik ve babalığın birer ayıp olarak gösterildiği bir dünya tasvir ediyor. Kitabın yazarını tanıyorsunuz; Aldous Huxley...

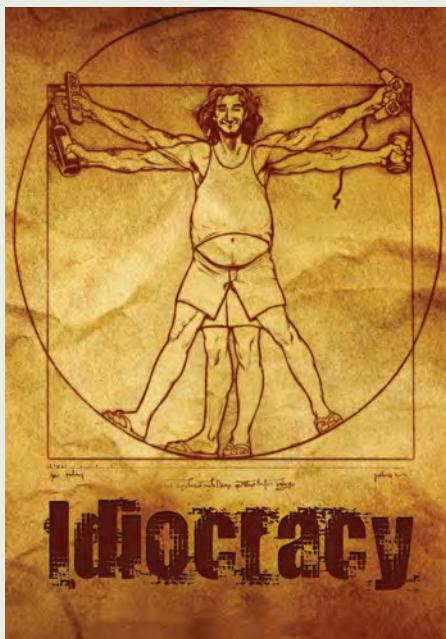
In Time ♦

Şimdi bu filmin başrolünde Justin Timberlake var diyeceğiz ve siz de üzüleceksiniz lakin filmin konusu aslında o kadar başarılı ki yıllar geçse bile konusunu unutmuyorsunuz. Şöyled ki distopik bir gelecekte, insanlar 25 yaşına geldikten sonra sadece bir yıl daha yaşayabiliyorlar. Para birimi olarak da zaman kullanıyor. Zamanınızdan harcayarak yemek yiyor ve çalışırsanız da ödemeyi zaman olarak alıyorsunuz. Enteresan, değil mi?



Idiocracy ♦

Aslında bu film çok başarılı sayılmaz ama dünyanın git gide aptallaştığını gözler önüne sermesiyle bir kılavuz görevi görüyor; hele ki neden ünlü olduğunu anlamadığımız, gerçekleri görmekten git gide uzaklaşan insanların çoğalduğu günümüz düşündüğümüzde. Filmde dondurulan bir adamın 500 sene sonra uyandırması ve dünyanın içine düştüğü saçma halde, en akıllı kişi olması konu ediliyor.



Dark City ♦

Bu filmi ilk çıktığında izlediğimizde ağzımız açık kalmıştı. Tabii şimdi üzerine tonla, bu filme benzeyen film ve dizi çekildi ama Dark City yine de atmosferiyle çok sağlam bir tecrübe sunuyor. Filmin sonunda da "Vay anasını!" demekten kendinizi alamıyorsunuz. Bu filmi mutlaka bir yerden bulup izlemelisiniz!



Bioshock

Olayın oyun kısmında kuşkusuz ki bir rüya şehri olarak adlandırılan Rapture ve bu rüyanın bir kabusa dönüşmesinde bizi rol sahibi yapan Bioshock bulunuyor. Her ne kadar üzerinden bir hayli zaman geçmiş olsa da Bioshock serisi günümüzde hala oynanmayı hak eden, nadide yapımlardan bir tanesi.



Fallout: New Vegas

Distopya denilince Fallout serisini unutmamak lazım lakin en sağlam distopya etkisini veren oyun da New Vegas olabilir. 2281 yılında geçen hikayedede tahmin edersiniz ki dünya artık bildiğiniz dünyadan çok uzak ve herkes eski, modern dünyadan kalanlarla çökmüş bir düzenin içinde hayatı kalmaya çalışıyor. Halen oynamayı hak eden, sağlam bir oyun.



KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Jet gibi geçen Ocak ayı ile birlikte harika albümler piyasaya çıktı. Bakalım bu ay neler var masada...

SİNEMA

ARİF V 216

Başrollerinde Cem Yılmaz, Ozan Güven, Zafer Algöz, Özkan Uğur ve Farah Zeynep Abdullah gibi isimlerin yer aldığı komedi filmi Arif V 216, tam olarak seyircinin istediklerini veren cinsten. Sulu komediden uzaklaşan filmimiz, 216'nın robotluktan sıkılıp Dünya'ya Arif'in yanına gelmesini konu alıyor. Pinoko edasıyla gerçek insan olma pésinde olan 216, yeni yaşamında büyük zorluklarla karşılaşıyor ve doğal olarak fazla dikkat çekiyor. Robot olduğunu saklayamayınca, bir iş adamın onu kopyalaması isteği üzerine ortalık karışıyor. Görsel efektlər ve diáloglar, son zamanlarda izlediğimiz Türk filmlerine kıyasla oldukça başarılı. Oyunculuk kısmında zaten her isim mükemmel, özellikle Zeki Müren'e hayat veren Çağlar Çorulmuş'u ayrıca tebrik etmek gerek. Filmde gözümüze çarpan tek sıkıntı, ürün yerleştirme kısmının biraz abartılmış olması. Tabii filmin eğlenceli dakikalarının yanında diğer detayları inceleyeyim derken, ürün yerleştirme noktasını kaçırıkmak kolaylaşıyor. Mükemmel olmayan ancak bir şekilde her türlü izleyiciye hitap eden, kimi zaman güldürmeyi başaran Arif V 216 izlenileşi filmlerden.

◆ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

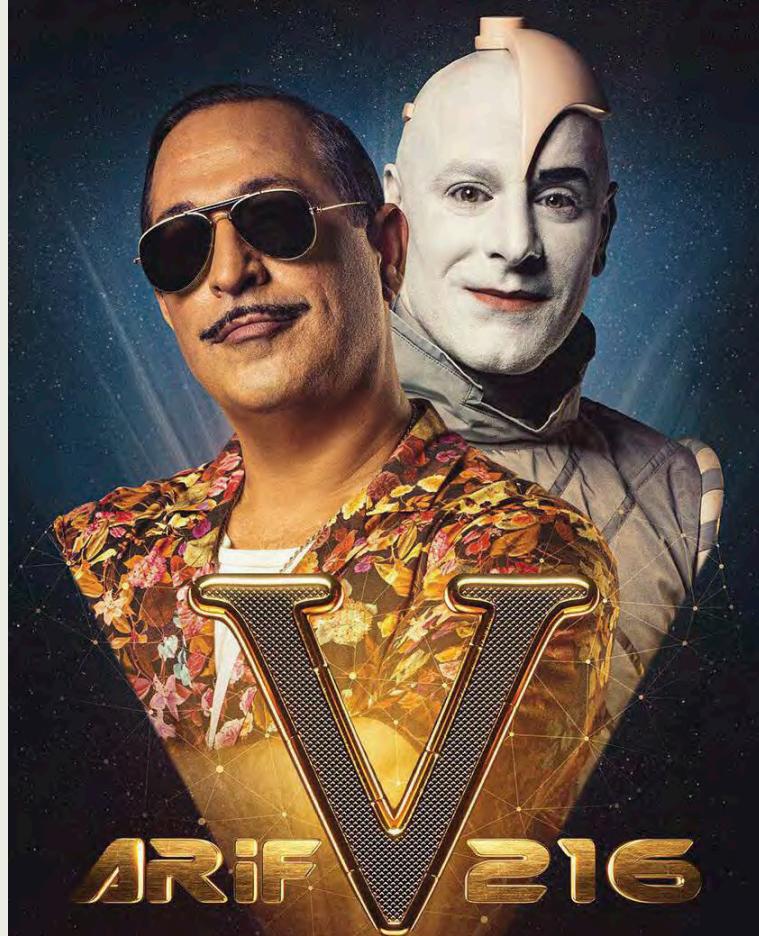
HEIDEVOLK VUUR VAN VERZET

2018'in bir ayını daha şıp diye geride bıraktık. 2018'e girerken de öyle çok ahım şahim heyecanlı degildim, zaten bu yılın ilk ayı da deli gibi çalışarak geçti. Dergi yazılarını yetiştirmeye sürecine girip "bakalım bu ay neler çıkmış" dedığımde bu albüm ile karşılaşacağım, ayrı bir heyecanlandırmış. Bu grubu bilenler "Vulgaris Magistralis" şarkısından hatırlayacaktır hemen. En sakin insana dinlettinizde bile eline baltasını alıp ön saflarda yer alacak bir Viking'e dönüşebilir. Öyle bir havası var şarkının. Kuzeyli abilerimiz hakkını veriyor valla müzigin. Yeni albümde de jilet gibi iş çıkartmışlar. Yaptığı işe en az Amon Amarth kadar tutkulu olan bir grubun varlığı çok büyük keyif. Albümün tonajı da harika denebilecek bir ritimde. Yavaş yavaş yükseliyor, alçalıyor, kimi yerde es veriyor sonra bir anda yükseliyor. Sizi anbean gazla dolduruyor. Yngwaz' Zonen'in yarattığı hissiyat muazzam. Çok uzun zamandır bu kadar gaz, bu kadar etkili bir albüm dinlememiştim. Misal bu az önce dediğim şarkının arkasından öyle bir şarkı geliyor ki, zaten o atmosfer sizi iliklerinize kadar doldurmuşken bir anda "ver baltayı ver şimdi dağıtacağım ortalığı" diye ayağa kalkıyorsunuz. Çok net son zamanlarda çıkmış en iyi albümlerden biri olarak ilan ediyorum bu albümü. Drink op de Nach'ta gözlerinizi kapatıp salın kendinizi koltuğa, Vikinglerle dolu bir ateşin başında doğru yolculuğa çıkacaksınız! ◆ İlker Karaş



CEM YILMAZ

OZAN GÜVEN





ALBÜM

JOE SATRIANI WHAT HAPPENS NEXT

Bu dünyadan olmadığına inandığım bir başka isim olan Joe Satriani'nin yeni albümü Ocak ayı içinde yayınlandı. Ben kendisi ile 2005 yılında Youtube'da Tim L isimli birinin yüklediği ve şu an 6.7 milyon görüntülenmeye ulaşan Surfing With the Alien şarkısı ile tanıştım. Gitarı konuşturan kişilerin başında gelir Satriani, üstelik bununla da kalmamış Steve Vai gibi pek çok isme de kariyerlerinin başındayken dersler vermiştir. What Happens Next albümü de yine eğlencenin dibine vuracağınız, en kötü anınızda bile iliklerinize kadar adrenalinde dolacağınız bir albüm olmuş.

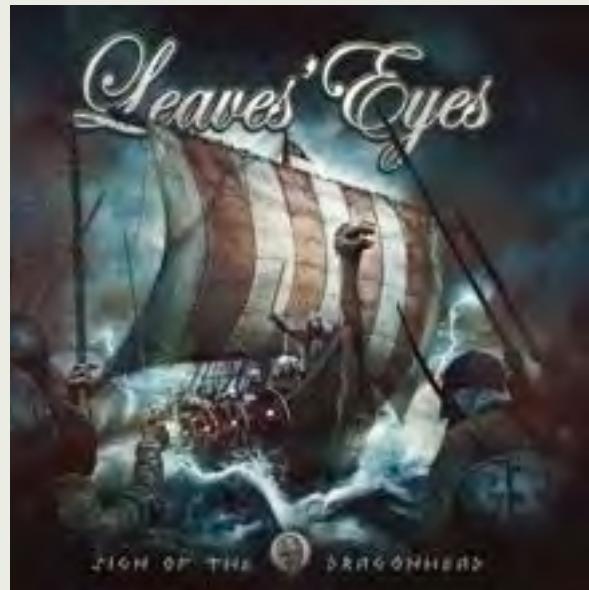
12 şarkidan oluşan albüm kiper kiper resmen. Enstrümantal Rock'ın hakkını vermiş yine üstat. Bu albümde Red Hot Chili Peppers'tan hatırlayacağınız Chad Smith ve Deep Purple'dan Glenn Hughes'un katkılari ile sanatını icra etmiş ve bu şahane albüm ortaya çıkmış. Kesinlikle sevenleri için 10 numara 5 yıldız albüm olmuş. Her şarkı başka bir rüyağa götürüyor sizi. Hafṭaya iyi başlamak, güne iyi devam etmek ve haftayı güzel kapatmak isteyenler için playiste sıkıştırılması gereken bir albüm olarak rafımızdaki yerini alıyor What Happens Next. ♦ İlker Karaş



ALBÜM

LEAVES' EYES SIGN OF THE DRAGONHEAD

Yine gençliğime döndüğüm bir albüm ile karşınızdayım. Bir Nightwish, bir Within Temptation seviyorsanız bu grubu da mutlaka dinlemelisiniz. Senfonik Metal adına güzel bir grup olan Leaves' Eyes'in 2003'ten günümüze doğru çikardığı son albüm Sign of the Dragonhead. Bu grubun kurucusu olan Liv Kristine ise daha sonra Atrocity'ye geçip kariyerine devam etmiş. Şu an vokalde Elina Siirala isminde cici bir ablamız mevcut. Araya sıkıştırılan brutal vokaller, keyboard ve mistik tat ile albümü başlar başlamaz rüzgarına kapılıyorsunuz. Öyle güzel bir denge sağlanmış ki, yıllardır keyifle dinlediğim Epica'nın eski günlerini anımsatıyor. Toplam 11 şarkidan oluşan albümün Limited Edition'ını alırsanız bütün şarkıların enstrümantal hali de ikinci disk ile size sunuluyor. Zaten muhteşem olan tat, sözsüz halleri ile daha da bir katlanıyor. Senfonik sevenler için bir göz atılması gereken albüm olarak notumu düşüyorum. ♦ İlker Karaş



SİNEMA

INSIDIOUS: THE LAST KEY

Paranormal, psikokinizi alanlarda üzerine olmayan efsane parapsikolog Elise Rainier geri döndü. Ancak bu sefer geçmişinde bir daha karşılaşmak istemediği anılla göğüs germek zorunda. Üstelik babasının güçlerini zorla bastırması, onu yıllardır görmediği biricik kardeşinden de uzaklaştırmış. Film, konu olarak Insidious ve Insidious: Chapter 2 arasında geçiyor. 12 Ocak Cuma vizyona giren korku, gizem ve gerilim filmi Insidious: The Last Key, ülkemizde Ruhlar Bölgesi: Son Anahtar ismiyle vizyona çıktı. Serinin sevenleri için bir iyi haber daha, eski serilerden tanıdı-

ğıımız Specs (Leigh Whannell) ve Tucker (Angus Sampson) da maceranın bir parçası. Filmimiz ne yazık ki kurgu anlamında biraz geri planda kalmış durumda. Elise'in korkulu rüyası olan kötü ruh hakkında fazla bilgiye sahip olamıyoruz ve filmde yüzümüzü düşürebilen bazı noktalar var. En önemlisi de korkuya biraz esprili katalım da ortam şenlensin derken kalitenin düşmesi. Dizi kıvamında ilerleyen kamera geçişleri ve ani korkuyu öne çeken detaylar bazlarının hoşuna gidebilir. Seriyi seviyorsanız, bekleniyi yükseltmeden filme bir şans verebilirsiniz. ♦ Ceyda Doğan Karaş

çİZGİ DÜN- YALAR

"Avengers mi yener, X-Men mi?" diye defalarca kendinize sordığunuza eminim. Bu konu hakkında daha fazla düşünmenize gerek kalmadı çünkü **Axis**'te bu sorunun cevabı veriliyor!

Bu yazımı kaleme (Klavveye?) almadan hemen önce pencereden dışarı baktım. Her taraf resmen gri renkten ibaretti. Saçma bir yağmur yağıyor, dışarısı resmen "Bu tarafta iyi bir şey yok, otur evinde." diyor. İşte böyle havalarda da yapılacak en güzel şey bir kitap, bir çizgi-roman okumak değil de nedir sevgili LEVEL okuru? (Dergi okumayı da ekleyebiliriz elbette.) Kitaplığımın bir köşesine iteleyip okumayı unuttuğum Avengers & X-Men: AXIS, meğer o kadar iyiymiş ki... Fakat bu konuya gelmeden önce JBC Yayıncılık'ın geçen ay bir anda duyurduğu DC Rebirth olayından bahsetmek gerekiyor. İsminden de anlaşılacağı üzere DC'nin yeniden doğuşunu resmeden bu seri, tüm DC çizgi-romanlarını etkileyen büyük bir olaydı ve Türkiye'de bu çizgi-romanları ne zaman göreceğimizi düşünüp duruyorduk. JBC de bombayı patlattı, bu ay



icerisinde birçok yayinevinin DC Rebirth ciltlerini yayımlayacağını duyurdu. Kendileri de DC Rebirth Özel Edisyon ile açılışı yapmış durumdalar. (Bu yazımı yazarken çizgi-romanı henüz görememiştim.) Özellikle DC fanatiklerini mutlu edecek olan bu gelişmelerle cebimizden bolca da para gideceğe benziyor. Bakalım hangi yayınevî, hangi çizgi-romanlarla karşımıza çıkacak...

Red Onslaught'a karşı kim ayakta kalacak?

Seneler seneler önce, Türkiye'de çizgi-romanlar renksiz ve 100 yıl öncesinin konularını işlerken, Amerika'da çıkan çizgi-romanlar ülkemize zar zar gelmekteydi. Burada X-Men'in başına, Marvel evreninde daha önce görülmemiş bir olay gelmişti ve Onslaught adında, Marvel evrenini değiştirecek bir düşman ortaya çıkmıştı. Magneto ve Charles Xavier'ın (Profesör X) birleşiminden doğan Onslaught o kadar güçlüydü ki, karşısında kimse duramamıştı. Bir dizi olaylar sonrasında gerçekleşen Axis olayında ise yepeni bir Onslaught



Seneler seneler önce, Türkiye'de çizgi-romanlar renksiz ve 100 yıl öncesinin konularını işlerken, Amerika'da çıkan çizgi-romanlar ülkemize zar zar gelmekteydi



peydahlanıyor: Red Onslaught! Red Skull ile Profesör X'in birleşiminden doğan Onslaught elbette öncelikle görre çok daha güçlü ve telepatik yetenekleri sayesinde ona karşı gelen herkesi rahatlıkla durdurabiliyor. Red Onslaught'u yenebilmek için hem Avengers, hem Inhumans, hem de X-Men bir araya geliyor ve büyük bir savaş ortaya çıkıyor. Gerekli Şeyler tarafından yayılanan cildin hemen başında da olayların nasıl bu raddeye geldiğini öğrenebiliyoruz, o konuda da endişeniz olmasın.

Şimdi tüm çizgi-romani anlatıp keyfinizi kaçırırmak istemiyorum ama bilin ki Red Onslaught ile olan mücadele, çizgi-romanın sadece bir bölümü. Daha sonra çok daha acayıp olaylar meydana geliyor. Axis resmen bir çeşit süper-kahraman geçit töreni görevi de görüyor. Kimi ararsanız burada yer alıyor... Çekicini kaybetmiş Thor da burada, Hulk da, Hulk'ın daha da güçlü hali Khul da, Nova da, Storm da, Carnage da, Deadpool da... Resmen ünlü geçidi! Elbette bir taraf olma söz konusu da mevcut ama kimin, ne tarafta olduğunu bolca düşününüz

de tahmin edemezsiniz. Çizgi-roman bu konuda şahane ters köşe yapıyor. Cildin tüm sayfaları boyunca da aksiyon asla durulmuyor, onu da bilmelisiniz. Hatta çizgi-romanı okurken düşündüm ki bunun bir filmi, bir çizgi-filmi (Ama doğru düzgün çizimlerle!) yapılsa, izlerken resmen salyamız akar. Şurada Kaptan Amerika'nın İç Savaş filminde karşı karşıya

Uncanny Avengers

Axis bir çeşit çizgi-roman şenliği olarak Amerika'da yaşanmıştır. Ana yazında bahsi geçen cildin yanında, Deadpool: AXIS, Inhuman: AXIS, AXIS: Carnage & Hobgoblin, Captain America & the Mighty Avengers: Open for Business vb. birçok eser de yayımlandı.

Ülkemizde ise Axis'e hazırlık mühründe takip edebileceğiniz en iyi seri Uncanny Avengers ve zaten beşinci cildin ismi direkt olarak Axis'e Doğru adıyla piyasaya çıktı. Olayları daha iyi anlamak ve Axis'te olan bitene hazırlanmak için bu seriyi de mutlaka okumanızı tavsiye ediyorum. Hepsine para nereden bulacağım sorusuna ise cevabım sanırım yok...



gelen beş tane süper kahraman gördük de nevrimiz döndü; Axis'in tam ekipini bir filmde işleseler resmen kafayı yeriz. (Belki Avengers: Infinity War bu konuda biraz gazımızı alır diye umut ediyoruz.) Çizimleriyle de son derece başarılı bulduğum Axis, Avengers ve X-Men'e doymak için mükemmel bir deneyim sunuyor. Hali hazırda olayları Axis'e hazırlayan diğer çizgi-romanları da takip ettiyseniz zaten müthiş bir tecrübe yaşayacağınızdan emin lirsiniz...♦ Tuna Şentuna



OTAKU CHAN

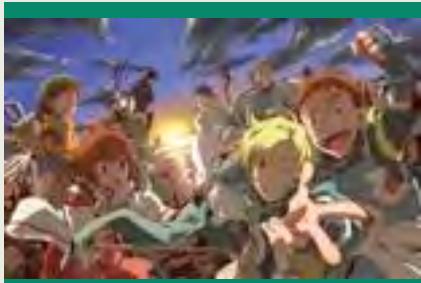
Devilman: Crybaby seneye damgasını vuracak! Daha 2018'in başındayız ama bu kadar zevkime uyan başka bir anime çıkabileceğinden şüpheliyim.

Stilize renklerin hâkim olduğu bir animasyonun eşlik ettiği hikayeyi, insanın şiddetle ve kendi karanlık tarafıyla yüzleşmesini uçurumdan atlamaya hazır bir çığlığını anlatıyor Devilman: Crybaby. Hatta neredeyse hentai'nin ucundan dönüyor ama karakterlerinin insanı yanı hikâyeyin sürekli ayğını yere basmasını sağlıyor. Go Nagai'nin 1972'de mangası 1973'te animesi çıkan Devilman'ı yeni yorumyla Netflix'te yayılmış gibi izledim. Go Nagai'nın orijinal serisinden elbette bazı noktalarda ayrılıyor. Yeni yan karakterler eklenmiş, klasik bir manga kızı olan Miki'nin ayakları daha yere basmış ama bunların bir "pürist" olmadığımdan pek önemi yok.

Ana karakterimiz biraz ezik Akira, serinin antagonisti Ryu ile seneler sonra karşılaşmasının ardından insanları iblisleştiren şeytani bir uyuşturucuyu araştırmak için Sabbath ayını yapılan (sanırın üçüncü bölümü - müthişti) bir gece kulübünde gittiklerinde, en güçlü iblislerden Amon Akira'nın vücuduna giriyor. Normalde vicdan gibi her türlü insanı özelliği kaybeden ve iblise dönüşen insanların tersine Akira iblis vücudunda insan kalmaya devam ediyor ve Devilman'a dönüyor. İblislerle insanların paranoyanın dibine veren savaşında bol bol dini göndermeler esliğinde insanlar -aynı Go Nagai'nın vurgulamak istediği gibi- kendi karanlık tarafları tarafından cin çarpmışa dönüyorlar. Tüm bu hikâyeyi, bir nevi kendi ergenliğiyle yüzleşen, vücudundaki değişimlere ayak uyduramayan, çevresindeki dünyanın sadece güzellikler değil kötüükler de içerdigini anlayan genç bir beynin metaforu olarak görmek de mümkün elbette.

Mind Game, Genius party gibi filmlerden Ping Pong the animation, Kemonozume, Crayon Shin-chan gibi serilerden bildiğimiz Masaaki Yuasa yönetmenlikte kendi tarzı ve yorumyla müthiş bir Devilman sunuyor bize. Animasyon prodütörü Science Saru özgür bırakıldığı için müthiş kalitede bir iş çıkarmış. Yeni versiyonun süper taraflarından biri de eskisinde gördüğümüz problem çocukların bu sefer





GİZLİ HAZİNE

Her yeni sezonun bütün animelerini izlesem de zaman içinde gözümüzden kaçanlar ya da o sezon vakt bulamadığım için izleyemediklerim elbette oluyor. Sürekli esklere dönüp izlemediklerime bakıyorum. Yakın zamanda başladığım ve iyi ki izliyorum dediğim serilerden biri Log Horizon oldu. SWO gibi oyun dünyasında hapsolma hikâyeleri içinde en iyisi diyebilirim. Sadece aksiyona değil insanı yanlara da dejinmesi, karakterlerinin sağlamlığı ve hikâyeyen ilerleyişi gerçekten böyle bir şey yaşansa sorusuna en güzel cevabı veriyor.

Freestyle rapçılar olması. Hikâyeyen insanı özüne yaptıkları katkı unutulmaz. Serinin müziklerini de neredeyse bir haftadır durmadan dinlediğim düşünülürse müzükleri de unutulmayacak gibi duruyor. Tek kelimeyle müthiş bir seri! (Devilman'ı 18 yaşından büyük okurlarımıza önermekteyiz, not düşelim.)

Tarihin İlk Godzilla Animesi

Netflix'le başladık, oradan devam edelim. Önceliği sayılardan birinde yazmıştım Godzilla'nın anime filmi çıkacak diye. Sonunda çıktı ve Batı dünyasıyla aynı anda Netflix'te yayınlandı. Kaiju filmlerini sevenlerin beğeneceğinden eminim. Godzilla gibi pek çok Kaiju'nun dünyaya saldırmasıyla kıyameti yaşayan insanlar uzaylı farklı ırkların da yardımıyla dünyadan ayrılmıyorlar. Özellikle ilk başlardaki distopik uzay yaşamı ve dünyanın başından geçenlerin anlatıldığı kısımlar tadından yemeyecek gibi ama maaleshif aksiyon için çok kısa sürede geçiliyor bu bölümler.

Yaşanabilir bir gezegenin yokluğunda uzayda oradan buraya sürükleenen insanlar bir noktada özellikle Haruo Sakaki'nin intikam duygularıyla gaza getirmesiyle dünyaya Godzilla'yı öldürmek için geri dönüyorlar... Sonraki aksiyon kısımlarında sıkıldığımı belirtmekle birlikte filmin sonlarına doğru, "Yürü beee!!" diye bağırdığımı eklemem gerek. Nedenini filmi izleyince anlayacağınız.

Godzilla ve Kaiju teması, insanların atom bombasını yaratarak doğaya büyük zarar vermesi ve doğanın kendini korumak için bir anlamda ullanmasına dayanıyor. Bu filmde dindar bir uzaylı ırk üzerinden bu tema dinle-



de birleştirildiği için dikkat çekici. İnsanın dini bir cezalandırılmayı hak etmesi yüzünden Kaijuların geldiğine inanıyor bu uzaylı ırk. Devam filminin de (Mayıs diye biliyorum) hazırlandığı, hikâyeyen sonu itibariyle yarılmak üzereymiş bir de olsa seri yapılip daha detaylı anlatılsa çok daha iyi olurdu diye düşünmekten de kendini alamıyor insan.

Filmin tamamı CGI, son dönemde çok daha iyi CGI'lar izlesek de bu filmde rahatsızlık verdiği söylemeden geçemeyeceğim. O Kaijular neydi öyle? Özellikle Godzilla... Kayadan oyulmuşlar gibi. İnsanlar da donuk, yüzlerine düşen gölgeler falan çok yapaydı. Bari ilk defa yapılıyor adam gibi hakkı verileseydi. Yine de anime takipçileri olarak tarihin ilk Godzilla animesini izlededen olmaz.

Korkunun Ustası Junji Ito

Kış 2018 sezonunun en hevesle beklediğim serisi Junji Ito Koleksiyonu'ydı. Uzumaki, Tomie, Gyo gibi müthiş korku mangalarının yaratıcısı Junji Ito'nun her bölümde farklı bir hikâyeyi izliyoruz. Böyle büyük ve kendini kanıtlamış bir ismin hikâyelerini anlatmaya gerek yok ama nasıl animeleştirildiği büyük önem taşıyor. Ito'nun çizgileri oldukça detaylıdır, manga panelerini müthiş bir ürkütücülik yaratacak şekilde kullanır. Animasyonda Studio Deen'in, özellikle Ito'nun 2000'li yıllarda işlerindeki o eski havayı yaratmak için çok uğraştığı, denemeler yaptığı, yaratıcılığını da konuşturduğu belli. Ito gibi önemli bir adın getirdiği yükü taşımak zor ve anime bu yükün altından öyle böyle kalkıyor. İzledikçe evet Ito bu diyorsunuz çok.

Senenin İlk Anime Sezonu: Kış 2018

Dönüp dolaşıp Netflix'e geliyorum ama sezonun en büyük HYPE yaratılan animelerinden biri de yine Netflix'ten çıkış: Violet Evergarden. İlk bölümleri izlememin ardından söyleyebileceğim belli ki bu serinin Mushishi ya da Mahoutsukai no Yome gibi ağır bir tempoda ama sağlam

ilerleyeceği. İlk bölüm devamını izlemesin bile sizde film izlemiş gibi bir his uyandırıyor. Animasyon kalitesi, karakter tasarımı çok iyi.

Not: İlk bölümde bir başıya aşık oldum, kyaal Kızlar aman dikkat diyeiyim.

Darling in the FranXX mecha severlerin ağzının suyunu akitacak bir seri. İlk bölümü ilginç bir dünya seriyor ortaya, parazitler diye geçen bir ırk ve mechatları kullanabilmek için pozitif ve negatif diye ikiye ayrılan kadın ve erkek pilotlar... Strelitzia adı verilen mecha diğer örneklerin de çiçek isimleri üzerinden gideceğini gösteriyor. İlginç bir yaklaşım belli.

Yuru Camp ve Sora yori mo Tooi Basho ilginç iki gündelik hayat serisi. İlkinde kamp hayatı diğerinde de Antartika'ya gitme planları yapan bir grup arkadaşın hikâyesini anlatıyor.

Ramen Daisuki Koizumi-san benim gibi ramen meraklılarına çok uygun. Ramen'in her türlü detayına, neyin neyle nasıl bir tat verdiğine değinen ilginç bir yemek animesi.

Elbette Basilik'i unutmamalı. Asıl serinin on sene sonrasında geçenler anlatılıyor. Yine de devamını getirdiği serinin mükemmelliği altında ezilecek gibi duruyor.

Koi wa Amaagari no You ni (Love is Like after the Rain) sezonun draması olacak gibi. Animasyon pastel renkleriyle çok hoş yine de 17 yaşındaki bir kızın 45 yaşındaki bir erkeğe aşık olmasını anlatan hikâye nasıl ilerleyeceğe bileyim. Pek mutlu bir son bekleyemiyor insan. Elbette kızlar küçükken kendinden yaşa büyüklerle hayran olur da burada durum biraz farklı gibi.

Elbette devam serileri de var bu sezon: Overlord, Nanatsu no Taizai, Fate dünyası, Dagashi Kashi, Gintama, Saiki Kusuo no Ψ-nan, Gin no Guardian, Yowamushi Pedal.

Son olarak TAK'ta (Tasarım Atölyesi Kadıköy) yaptığımız etkinlikler devam ediyor. Her ayın ikinci haftası cumartesi günü beyaz perdede birlikte bir anime izleyip üzerine konuşuyoruz. Herkesi bekleriz.. ♦ Merve Çay

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay neydi? Cosplay iyilikti,
dostluktu. Cosplay emekti!

Emek tabii ne sandınız? En önemli emek. Peruk şekillendirmek, makyaj yapmak, zırh boyamak, kumaş dikmek ve çok daha fazlası. Cosplay, gerçekten emek demek. Çünkü bazı şeyleri başarabilmek için zaman harcarız ve bu zamanı en üretken şekilde kullanmak için de zekamızı kullanırız. Zekamızı geliştirmek için çeşitli varsayımlarla hareket ederiz. Her şey zincirleme olarak hareket eder ve domino taşı etkisiyle hayatı kalan cosplay, kısa sürede eziyete dönebilir.

Dedikodu, cosplayin temel taşıdır
Sözlük anlamında başkalarını çekiştirmek, kinamak üzerine kurulmuş konuşmaya de-



dikodu denir. Cosplay tarafından o kadar çok dedikodu döner ki korkarsınız. Ancak sizlere tavsiyem, onlardan uzak durmanız. Adı üzerinde birilerini çekiştirmek üzerine kurulu olan bu eylemin size tek yararı, kendinizi mutlu etmektir. Hepimiz dedikodu yaparız ancak doğru olup olmadığını sadece dedikodu yaptığımız öznelerden öğrenebiliriz. Kadın veya erkek olmanız fark etmez, "herkes" dedikodu yapar. Bunu sadece dedikodu isimlendirmeyiz. "Yok canım ben öyle duydum, dedikodu değil yani.", "Aslında sarışın değilmiş.", "Burnunu sırf cosplay için yaptırmış" gibi çeşitli konuşmalar dedikodudur. Doğruluk payı ise kişiden kişiye değişebilir. Ayrıca dedikodu yayıldıkça kıvrılır, anımları değişir. Bu tarz konuşmaların yanlış olduğunu farkına varmamız önemli. Çünkü dedikodu dediğimiz durum, mevzubahis kişiye ulaştığında kalp kırıcı olabilir. Tanımadığımız insanlar hakkında kolayca eleştiri yapabiliriz. Eleştirinin doğruluk payını ancak kişiyle yüz yüze tanıştığımızda anlarız. Peki, neden böyle bir davranış sergileriz? Korktuğumuz için mi? Güven sorunumuz var belki? İki sorunun da cevabı, evet. İnsanlar ya çok kolay güvenirler ya da asla güvenmezler ve güven çemberi bir kere kırılırsa, tamiri imkansız hale gelir. Güven ve korku, birbirinden ayrılmayan temel taşlardan oluşur. Cosplay ile bunun ne alakası var dediğiniz duyar gibiyim. Şöyle alakası var, insanlara saygı duymak önemlidir. Kişisel içgüdüünü kontrol edip onlarla iletişim kurarken, kırıcı olmamaya özen göstermek çok daha önemlidir. İnsan

davranışları konusunda profesyonel eğitim almadım ancak kimin neyi duymaması gereği konusunda yeterince bilgiim var ve bunun için sizin de eğitim almanız gerekiyor. Tek yapmanız gereken, belli eleştiriler yaparken daha yapıcı kelimeler kullanmak, o kadar.

Cosplay yapmak ya da yapmamak
Cosplay kısmında "eğlenmek için" bu hobiye devam etmek önemlidir. Ancak asıl soru,



Sevdığınız insanlarla cosplay yapmak, daha eğlencelidir



sizin nasıl mutlu olacağınızızdır. Yani sizi takip eden kitlenin istediği cosplayi yapmak mı daha önemli? Yoksa sevdığınız karakteri canlandırmak mı? İkisi arasında dağlar kadar fark var. Bu yüzden yumurta mı tavuktan çıkar, yoksa tavuk mu yumurtadan gibi daha zorlu zihinsel karmaşalar yerine, eğlenmenin basit dünyasında kaybolmayı tercih etmelisiniz. Cosplayi, takip edilmek için yapan insanları da unutmamak gerek. Bunu kötü anlamda yazmıyorum. Sosyal ihtiyacını sadece klavyeden karşılayabilecek çok insan mevcut. Facebook, Twitter,

Instagram ve daha fazlası. Sosyal dünyınızı cosplay ile aynı noktaya getirmek, yanlış kararlar almanıza neden olabilir. Kimi zaman birkaç arkadaşınızın destek vermesi, aslında size uymayacak olan karakteri başarılı şekilde canlandırmanızı neden olabilir.

Kendimden örnek vereyim, yıllardır sağlam bir World of Warcraft karakteri yapmak isterim. Ancak malumunuz 152 cm boyunda bir hatunum. Tabii ki boyum, cosplay yapmama engel değil ancak yine de yaparken, en iyisini yapmak isterim. WoW'da koca koca zırhlarla dolu bir oyundur. Gel zaman git zaman Ysera isimli efsane ejderhalardan bir tanesinin zırhını yapmağa başladım ancak giymemle, zırhı çöpe atmam bir oldu çünkü kendime o karakteri yakıştıramadım. Cosplayde bazı karakterleri kendinize yakıştırırsınız ve bunu ancak zamanla anlaysınız. Birazdan bu konuyu güzelce açıklayacağım. Efendim, bu anlattığımın üzerinden birkaç ay geçtikten sonra sosyal medya üzerinden bana yakışabilecek karakterleri sordum. Çok güzel bir test sonucunda Chromie'ye benzediğime karar verildi. Oyunun en sevimli ejderhası, kendisi zamanı kontrol edebiliyor. Asıl sorun, Gnome karakterlerden ölesiye nefret ediyorum. Kafamda deli sorular. Olur mu olmaz mı derken birkaç arkadaşımın da gazıyla kendimi sarışın, yeşil gözlü ve cilli bir gnome olarak buldum. "Asla yapmam" dediğim karakteri kendime o kadar yakıştırdım ki başka etkinliklerde giymek için sabırsızlanıyorum.

Buradaki ana fikir

Size yakışmayacağını düşündüğünüz karakterlere hemen burun kıvırmayın. İyice üzerinde düşünün. Boyunuz, kilonuz, göz



renginiz veya ten renginiz yapacağınız cosplayin kötü olacağı anlamına gelmiyor. Uygun malzemelerle ve doğru makyajla istediğiniz her karaktere bürünebilirsiniz. Tabii kilo kısmında her şeyi bir anda çözebilme mümkün değil ancak bu durum cosplay yapmamanız için neden de değil. Kendinize yakıştığınız karakterlerin cosplayini yaparken, dışarıdan size yakışacığını düşünen insanların sözlerini de dikkate alabilirsiniz. Sonuç olarak cosplay, eğlenmeniz gereken zamanlar dışında hiçbir işinize yaramaz. Ne kadar mükemmel iş yaparsanız yapın, eğlenemediğiniz hobinin hayatınızda olması size fazlalık yaratacaktır. Onun yerine gidip hayallerinizin işi için uğraşın daha iyi. Hobi sonuçta. Cosplay de boş vakit hobisi. Profesyonel anlamada, para kazanmak için yapmadığınız sürece hem maddi olarak götürüsü var, hem de zamanınızı ciddi anlamda yer. Bunlar tatlı telaşlar. Siz, bir karakterin cosplayine karar verdığınızda bunu çevrenizle paylaşmaktan geri kalmayın. Sizden daha uzun süreler cosplay yapanlarla konuşmaktan çekinmeyin, sosyal medyada sık sık insanları iğneleyenlerden uzak durun. Henüz tanışığınız cosplayerlara fazla samimi davranışınız, onları ürkütecektir veya ters psikoloji olarak karşı tarafı rahatsız edecektir. Tanışma sürecini biraz daha sakin ve yavaş tutmalısınız. Sizi mutlu eden insanlarla bu hobiyi yapın. Kisacasi cosplayi eğlenmek için yapın, gösteriş için değil. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**

Cosplayde ilk amacınız eğlenmek olsun





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Hayalleri gerçek yapan oyunlar

Video oyun endüstrisinin eğlence sektöründeki en önemli oyuncu olduğunu artık kimse inkar edemez. 20 sene öncesine kadar video oyunları sadece küçük bir azınlığın eğlence alışkanlığını oluştururken, bugün oyun endüstrisi yüz yıllık sinema sektörünü bile geride bıraktı. Peki ama video oyunları neden bu kadar sevildi, bu oyunlar bize neler verdi ki bu kadar popüler hale geldiler? İşte bu sorunun cevabını son 35 sene içinde yaşayarak almış biri olarak, tarihe de not düşmüş olmak için, sizinle de paylaşmak isterim.

Bugün hepimizin severek oynadığı sayısız oyun, o dev oyun dünyaları, video oyun endüstrisinin ilk günden beri kurduğu bir hayaldi ve bugün artık gerçek oldular.

Elbette, video oyun tarihinin ilk günlerinde bir "endüstriden" bahsetmek mümkün değildi. Bilgisayarlarla, teknolojiye meraklı genç insanların, yaratıcılığın sınırlarını zorlayarak geliştirdiği ilk oyunlar, çok düşük bir gelir sağlayarak yazılımcıların "harçlık" çıkarmasını sağlayan yapımları ama video oyunlarının kısa sürede büyük ilgi görmeye başlaması, bu uğraşı bir endüstri haline getirdi. Bugün ise, 35-40 yıl önceki o "yaratıcı gençlerin" hayallerini gerçek dönüştürüdüğünə şahit oluyoruz ve bu çok heyecan verici, çok dokunaklı bir öykü zira bu

öyküde tüm hayatını bu amaca adamış insanları görüyoruz.

1984'te piyasaya çıkan ve tamamen çubuk vektör grafiklerden oluşan ilk Elite oyunu, oyunculara uzayda serbestçe dolaşıp gezegenler arasında seyahat, ticaret ve savaş yapabildikleri bir dünya sunuyordu... Oyunun yapımcısı David Braben bu oyunu geliştirmek için 30 sene harcadı ve bugün Elite, 400 milyar yıldız sisteminde oluşmuş Samanyolu galaksisini de içeren dev bir oyun dünyası, çok gelişmiş grafik ve ses kalitesi, etkileyici bir senaryo sunuyor.

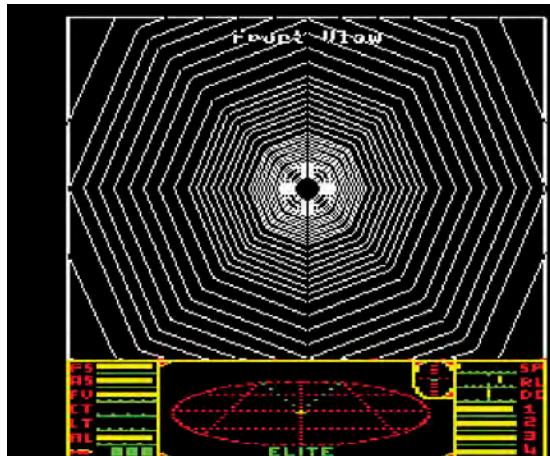
Bethesda'nın ilk oyunlarından The Elder Scrolls II: Daggerfall, bugün bile herkesi etkileyen dev bir oyun dünyası ve milyonlarca NPC sunan, inanılmaz bir oyunu ancak 1996'nın teknolojisi bu oyunu çalıştırma için yeterli değildi. Sorunları çözmek ve oyunu stabil hale getirmek o zamanlar mümkün olmadı ama aynı yapımcı hayallerinden vazgeçmedi, oyunu geliştire geliştire bugünkü Skyrim'e dönüştürdü.

90'lı yılların sonunda X: Beyond ilk kez karşımıza çıktığında hepimizi heyecanlandırmıştı ama teknolojinin kısıtlı yapısı nedeniyle oyun gerçek potansiyeline ulaşamamıştı. Yapımcısı Egosoft 20 yıldan fazla zaman harcayarak oyun evrenini X: Foundation isimli dev bir oyuna dönüştürdü. X: Foundation 2018'in ilk yılında karşımıza

çıkacak ancak önceki oyun X-Rebirth bile şu anda görüp görebileceğiniz en detaylı, en geniş kapsamlı, en etkileyici yapay zekaya sahip açık dünya yaplı, uzay temali simülasyon / imparatorluk kurma oyunu olarak karşımızda duruyor. Diğer bir örnekse Chris Roberts... 90'lı yıllarda hayalini kurma oyuna döktüğü Wing Commander serisi ile efsane olmuşken, konsolların yaygınlaşması ve oyunlara teknolojik sınırlamalar getirilmesiyle video oyun dünyasından önce soğuyup uzaklaşan ama girdiği film endüstrisinde bile Wing Commander filmleri yapan bu adam, şimdi 150 milyon dolar bütçeye tarihin görüp görebildiği en etkileyici video oyununu hazırlıyor. 5 yılı geçen hazırlık süresi çoğu insanı isyan ettirse de, ortaya çıkan oyunu her aşamasında indirip oynayabiliyor, test edebiliyoruz. Yani adam çalışıyor, yapıyor, sürekli geliştiriyor. Hayalini gerçeğe dönüştürüyor.

Bunun gibi sayısız oyunun, 35 sene önce hayalini kurduğumuz noktaya artık ulaştığını ve ötesine geçmek için sınırlarını zorladığını görüyoruz.

Bugün oynadığınız, şehir yollarında direksiyon salladığınız basit bir yarış oyununun bile 35 sene önce çizgi grafiklerden oluşan yarış oyunu Pole Position'dan türediğini bir bilseniz... ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

R.O.M.M

İnsanoğlunun 1888 Londra sonbaharından sonra mimlenen tarihi veya bunun sebepleri, büyük ihtimalle dev bir araştırma konusu. Benim beklenimi daha miniskül diyebilirim, en azından şu andan başlayıp nereye doğru evrildiğimizi keşke görebilsek. Nasıl bir data toplanır, ne ile toplanır, nereden toplanır bilemiyorum, benim işim de değil bu. Benim işim oyunlara bakmak, 35 sene içinde neler olduğunu, oyunların nereye doğru değiştiğini görmek ve yorumlamak. Yakından görüyorum amaçsız, skorsuz ve öldürmesiz oyunların, grafikleri, içerikleri, sesleri ve güzellikleri ile insanları çekmesini. Bir kaç basit ama iyi örneğine de hem uygulama hem de oyun olarak rast geldim. Evet, karşılıklı birbirimizi parçalamaya

ve üstün gelmeye bayıldığımız açık. "Alpha Male" olmak da çok tatmin edici, kabulüm. Battlefield 1'de gördüğüm territorial ve ulusal kişilik bazlı çalışmaları da anlayabiliyorum.

Benim önerim ise şu, bilmem siz ne dersiniz: Hayalim R.O.M.M ismini verdığım bir sistem. Role Oriented Massive Multiplayer. Yani kısacası aynı amaca hizmet eden bir bütün içinde, pek çok oyuncu. İster uzay gemisinin tayfaları olsun, ister savaş gemisinin mürettebatı olsun, görev yerleri ve amaçları belirli oyuncular yani. Örneği böyle kısa tutmamak lazım, ister Greenpeace olup çevreyi temizleyin, ister uzaya yudu yerleştirin bir ekibin üyeleri.

Sürprizleri ve derinliğini elbet ayarlamak gerekecektir, ayrıca bu kolektif datadan yararlanmak isteyen pek çok kötü niyetli gruplar da olacaktır. Korunabilirse, online oyunculuğa yeni bir boyut getireceğini düşünüyorum.

Carl Sagan gözüyle bakıyorum ben her nedense, onun yazdığı The Contact kitabı sonundaki gibi insanlığa mutluluk, sağlık, barış getirmesi gibi. Hollywood bile beğenmiyor bunu elbette, neticede insanın içindeki en kolay hedef, kötülüğe oynamak. Vahşeti tatmin tabii ki kolay. Çok da hızlı. Yine de insanların üzerindeki krallardan, sultanlardan artık kalan politikacı vampirlerden kurtuluşu ben internette görüyorum. İnsanların birbirlerinden farklı olmadığını kavradığımızda, bize öğretilen ayrıntıları içinde boğulmamayı kavrayacağımız bir birlikteliğe doğru uzanırız diye umuyorum. Geçmişin çöpünü kucağımızda ögün diye taşımaktan, internet, meme videoları veya komik kedili videolar kurtaracak bizi, inanın. Gılmek serbest! Ama işgalcilerin İngilizcesi ile Moğol bile derdini sana anlatıyorsa, köprü gibi kullanıp üzerinden geçiyorsan, artık 50 yıl öncesinden çok iyiyiz demektir. Kırmızı telefonları ile füze düğmelerinin başından oturan tüm o insanların çok fazla zamanı kalmadı diye umuyorum.

Tanrıının Talmud'daki lanetlerinden bir tanesi, yanlış hatırlamıyorsam Babil Kulesi'nden sonra hepimizin dillerini farklılaştırıp artık bir arada olsak bile anlayamayacağımız hale dönüştürmesiydi. Şimdi affediyor sanki bizleri.

R.O.M.M üzerine daha çok konuşuruz gelecek ay, yerimiz az, söyleyecek şey çok.

George Lucas, Disney... Lanetim sizlerin üzerinize. Saygılar. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Postcore Oyuncu

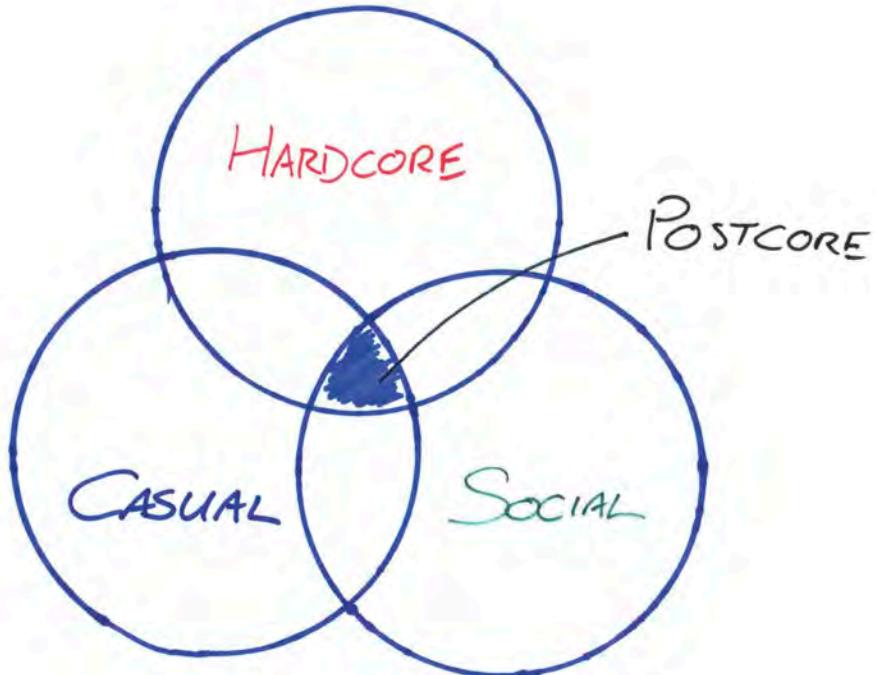
Oyuncu kimdir? Oyuncu dediğimiz kişiyi nasıl tanımlarız? Sanıyorum bu soruya verilecek birçok cevap olduğu gibi, bir noktada tam bir tanım yapmak da hayli zor. Yani "oyun" başı başına üzerine kafa patlatmalık bir kelime. Düşünsenize, herkesin oyun anlayışı farklı. Hani farklı derken, hangi tür bilgisayar oyunu beğendiğinden bahsetmiyorum. Hangi tür oyun diyorum.

E tabii geçen zaman içerisinde oyunlar bir hayli değişiklik geçirdi. Belki bir saklamaç halen deneyim ediliyor ama benim yaşadığım dünyada İstop, Yedi Kiremit gibi oyunların oynandığını hiç ama hiç görmez hale geldim. Zamanı biraz daha geriye aldığım zaman oyun olarak Gladyatör dövüşlerini görüyoruz. İnsanların öldüğü bu etkinliklerin tamamen oyun olarak algılanması ve bu şekilde tüketilmiş olması ne kadar da değişik, değil mi? Fakat günün sonunda Roma'daki Colosseum da bir oyun alındı, Yedi Kiremit oynadığımız mahallemiz de, başından kalkmadığımız bilgisayarlarımıza... Değişmeyen tek şeysse Johan Huizinga'nın tarihe meydan okuyan kitabı Homo Ludens'de bahsettiği insanoğlunun oyunculuğudur. İşte bu oyunculuk belki de bizleri halen monitörlerin başına kilitlemeyi, devasa futbol stadımlarını doldurmamızı sağlıyor.

Nitekim bir zamanların oyuncuları, gün geçtikçe bu sahadan ayrılmış gidiyor. Özel-

likle genç yaşlarında deliller gibi bilgisayar oyunu oynayan benim dönemime ait olan nesil, bugün kendisini işe güç'e kaptırılmış durumda. Bir yandan evlilikler, bir yandan çocukların derken kim, nerede, nasıl bundan on beş yıl önceki gibi oyuna vakit ayıracak? Benzeri şekilde, oyunların türleri de 2005 yılından beri farklı şekillerde kendisini göstermeye başladı. Dolaylı olarak eskinin oyuncularını da hedef kitlesi haline getiren mobil oyunlar, ufak ve hızlı şekilde tüketilebilen envan çeşit Indie oyun... Tüm bu gelişmeler günün sonunda oyuncuya tanımlamamızda bambaşka bir pencere açıyor. Nasıl mı? Oyun dünyasına uzun bir süre sadece "Hardcore" ve "Casual" kelimeleri hükmetti. Fakat değişen oyun yapıları ile birlikte bu tanımlara bir de "Social" eklenmiştir. Bu üç tanım da aslında kendi içerisinde nitelediği oyuncu kitlesini çok net bir şekilde açıklıyor. Fakat zamanla bu

üçünün tanımlayamadığı bir grup olduğu ortaya çıktı. Bugün halen herkes tarafından kabul görmemiş olsa da "Postcore Gamer" tanımı, aslında büyük bir açığı doldurmayı başarıyor. Özellikle hayatının büyük bir bölümünü Hardcore oyuncu olarak geçirmiş, içindeki bu oyuncu ruhunu hiçbir şekilde öldürmemiş ama bir şekilde eskisi kadar oyun oynamaya vakit bulamayan, diğer taraftan vakit bulduğu zaman kendisini ona adayan ama tüm bunları birileri ile birlikte ile deneyim eden oyunculara, Postcore Gamer diyebiliyor. Bu tanım bir hayli zorlayıcı gibi gözükse de aslında 90'lı yıllarda çocuk ve gençlik evresini geçirmiş hemen hemen tüm oyuncuları anlatmaya yetiyor sanırım. Evet, zaman belki hızlı akıyor ama bir dönemin oyuncuları da değişen zaman ile birlikte daha da görülür bir hale geliyorlar ki bu muazzam bir şey. ♦



"Bugün halen herkes tarafından kabul görmemiş olsa da "Postcore Gamer" tanımı, aslında büyük bir açığı doldurmayı başarıyor"



Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com ✉ ErtknByndR

Game Over

Evet... Bir maceranın daha sonuna gelmiş bulunuyoruz. Şu anda okumakta olduğunuz yazı, LEVEL bünyesinde yazdığım son yazı arkadaşlar. Yani başlıktan da anlayacağınız gibi, bu bir veda... Çok fazla duygusalabağlamadan ve olabildiğince sebeplerin de üzerinden geçerek size bu köşeden bizzat veda etmek istedim. Sebepler aslında o kadar da sert değil. Malum, yillardır bu sayfalarda sizlere bir şeyler anlatmaya, içinde olduğum oyun dünyası çerçevesinde size rehberlik etmeye, yardımcı olmaya çalıştım. Bu maceranın ne zaman başladığını bile hatırlamıyorum ama çok uzun zaman önceydi, bu bir gerçek. O günden bu güne kadar LEVEL hep LEVEL olarak kaldı benim için. Gelenler oldu, gidenler oldu ama konu her zaman LEVEL oldu, dışına taşmadı. Biz yazarlar ve diğer emektaşları da onu ayakta tutmak için elimizden gelen tüm çabayı gösterdik.

Değerli vakitlerimizin büyük kısmını bu sayfalara akittilik. Ama artık bu çerçeveye ayıracak zamanım kalmadı. Burada uzun uzun anlatıp sizi de yormak istemediğim yeni planlarım var artık hayatıma dair ve bu planlar oyun dünyasına ait degiller. Dolayısıyla oyunları hayatım dan büyük bir miktar kismam gerekecek. Olması gerektiği gibi, hayatmda sadece eğlence faktörü olarak yer alacak oynalar. Hal böyle olunca, LEVEL'i da artık geçmişimde bırakmam gerekiyor. Başka bir platformda, başka bir şekilde tekrar karşılaşır mıyız, bilemiyorum şimdilik ama hayatımı yönlendireceğim tarafta oyunlar kısmen yer alacağı için pek sanmıyorum da açıkçası. Şimdiye kadar, bu uzun soluklu macerada muhabbetimin olduğu tüm insanlara buradan teşekkür etmem gerekiyor giderken. Bir zamanların büyük başkanı Fırat Akıyıldız, her zamanki sakin ve profesyonel

tavriyla Şefik Akkoç, yazılarını okumaktan her zaman keyif aldığım Tuna Şentuna, sesizliğini tipki benim gibi ustaca koruyabilen Emre Özlinaz ve tabii ki tüm problemlerle yılmadan uğraşabilecek, gücü hiçbir şekilde tükenmeyen sevgili Kürşat Zaman, bu insanların başında yer alıyorlar. Az ya da çok muhabbetim olan ve LEVEL bünyesinde iyi kötü bir şeyler paylaştığım diğer tüm kahramanlara da buradan selam olsun. Ve siz sevgili okurlar... Siz her zaman ayrı bir yerdeydim tabii ki benim için. Yazdıklarımı okudunuz her şeyden önce, dertlerimi dinlediniz, hayal dünyamı benimle paylaştınız, benimle birlikte yaşadınız orada. Bazılarınızın kardeşi, birçoğunuzun abisi oldum. Ama artık bu sayfayı kapatmanın zamanı geldi maalesef. Hepiniz kendinize çok iyi bakın. Sevgili LEVEL, sen de kendine çok iyi bak... Bu veya başka bir hayatı tekrar karşılaşana dek, hoşça kalın... ♦

GAME OVER

THANK YOU FOR PLAYING !

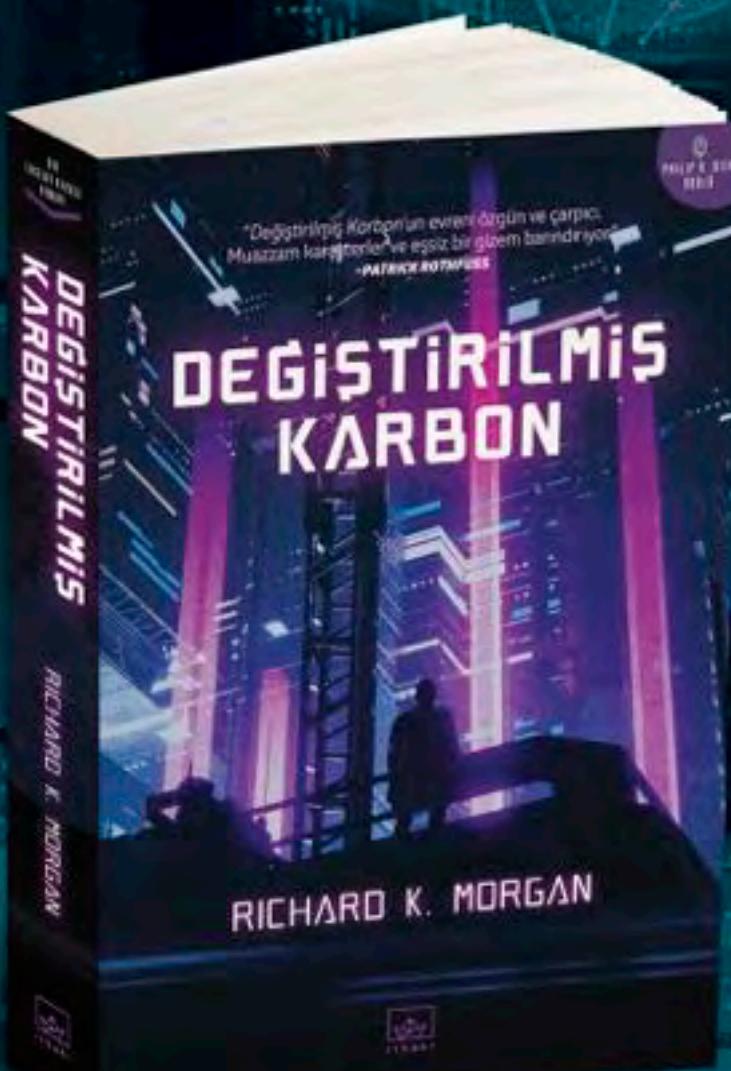


NEXT LEVEL

SHADOW OF THE COLOSSUS

Sislerin arasında tanındık bir sima...

DEĞİŞTİRİLMİŞ KARBON'DAN UYARLANAN VE NETFLIX'İN
YAYINLAYACAGI DISTOPIK DİZİ **ALTERED CARBON**, 2018'İN
EN ÇOK SEYREDİLECEK PROJELERİNDEN BİRİ OLMAYA ADAY!



"*Değiştirilmiş Karbon*'un evreni özgün ve çarpıcı.
Muazzam karakterler ve eşsiz bir gizem barındırıyor."

-PATRICK ROTHFUSS



 /ithakiyayinlari
 /ithakiyayinlari
 /ithakiyayinlari

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

Genel Dağıtım PUNT 



YOUR TURN
TO SHINE

XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2402	XG2530	XG2702	XG2730	XG2703-GS
24" FHD 1ms 144Hz	25" FHD 1ms 240Hz	27" FHD 1ms 144Hz	27" WQHD 1ms 144Hz	27" WQHD 4ms 165Hz

www.viewsonic.com/tr | gaming.viewsonic.com



ViewSonic | **XG**

*Monitor görseli referans amaçlıdır. Modelde göre teknik özelliklerin değişiklik gösterebilir. Detaylı bilgi için web sitesini adresini ziyaret edebilirsiniz.