

#233 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2016 - 790 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

BATTLEFIELD 1™

SAVAŞIN ÖZÜNE TÜRKÇE DÖNÜŞ!

PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

iPAD PRO MU DİZÜSTÜ MÜ? Apple'ın en iddialı tabletleri ile dizüstü PC'yi karşılaştırdık.

PCnet

NASIL YAPILIR?

9 YENİ PROJE ADIM ADIM 19 SAYFA

- ✓ YOUTUBE'DAN VİDEO İNDİRİN
- ✓ TATİLİNİZİ İNTERNETTE PLANLAYIN
- ✓ OPERA'NIN BEDAVA VPN'İNİ KULLANIN

E-POSTALARINIZ GİZLİ KALSIN

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2016 Yıl 19 Sayı 225 Fiyat 8,50 TL

Yabancılar e-postalarınızı ve mesajlarınızı okuyor olabilir. En güvenli iletişim yöntemlerini anlatıyoruz.

21 NEDEN VE ÇÖZÜMLERİ

BİLGİSAYARINIZ

NEDEN YAVAS?

Yaşlanma karşıtı sırlarımızı uygulayın, PC'nizi eski hızına kavuşturun.

- Kötü amaçlı yazılımlar • Eskiye bileşenler
- Çöp yazılımlar • Şişen Windows
- Yetersiz bellek • Sıcak ve toz

MACERA OYUNLARI

Uygun fiyatlı ve klasik olmuş 10 adventure oyununu seçtik.



TERK EDİLMİŞ YAZILIMLAR
Güvenliğiniz için bu 5 yazılımı artık kullanmayın!

SİBER KİYAMET
KÜRESEL BİR GÜVENLİK FELAKETİ NEDEN KAÇINILMAZ? KİYAMET SENARYOLARINI İNCELEDİK.



DOSYA

Gizli cevherler

Teknoloji fuarları, aklınıza gelmeyecek faydalar sağlayan ürünlerle dolu. En ilginç olanları seçtik.

DONANIM

Mobil Skylake

Intel'in yeni işlemcileri artık taşınabilir bilgisayarlarda. Hangi model size hitap ediyor?



DB
DUYGUNER POKERLER

2016/06/112448
(KKTIC) 10.50 TL
ISSN 1301-4773
04

EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**



Bir

Star Wars Battlefront'un şu anki hali açıklanmamışken büyük bir umut vardı içimde. DICE ve EA işbirliğiyle, inanılmaz bir Star Wars FPS deneyimi yaşayacaktık. Star Wars evreninde geçen bir hikayede başrolde olacak, tanıdık yüzler görecektik, akılda kalıcı çatışmaların içinde bulunacak ve belki de X-Wing'lere, Tie-Fighter'lara binip uzayın yolunu tutacaktık.

Ve fakat ne oldu, basit bir multiplayer oyun attılar önümüze. Geçen ay, bir anda Battlefield 1 açıklandı. Yine koltukta DICE, yine EA... Kürşat ayrı heyecanlandı, Emre ayrı sevindi, ben de uzun süredir ilk defa, bir oyunun açıklaması için dakika saydım. Gelecekte geçen veya modern zamanı konu alan bir dolu FPS bizi o kadar sıkımsı ki, zamanında "artık yetti" dediğimiz Dünya Savaşları'ndan birine dönmek apayrı bir heyecan yarattı. Tabii ki şimdi de tek bir dileğimiz var, o da EA'in bu işin altından alınının aklıyla kalkması. Ve onlara olan inancımızı anında göstermek adına da Battlefield 1'i bu ay kapağımıza taşıdık. Eski oyunlardan da bilgiler bulabileceğiniz altı sayfalık dosya konumuz da ilerleyen sayfalarda sizleri bekliyor.

Doom, Overwatch, Battleborn, Total War: Warhammer gibi büyük oyunlara ev sahipliği yapan Mayıs ayı, dopdolu bir dergi hazırlamamızı da sağladı.

Bir konu da Talk Online ile işbirliğiyle hazırladığımız LEVEL anketleri. LEVEL Online websitemizde görebileceğiniz anketlerin ilki direkt olarak LEVEL Dergisi okurlarına yönelik hazırlandı.

Dergiyi geliştirmemiz adına bu anketlere de katılımınızı bekliyoruz.

Herkese keyifli okumalar ve iyi tatiller!

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



Promo Kodu



G2A kod kullanım rehberi 12. sayfada. Son kullanım tarihi 1 Mayıs 2017.
Mynet kod kullanım rehberi 14. sayfada. Kodların son kullanım tarihi yoktur. İstedığınız zaman kullanabilirsiniz.

LEVEL

"Call of Duty ve Battlefield'in yeni oyunlarının aldığı tepkiler ne ifade ediyor sizce? Neden böyle oldu?"



Tuna Şentuna

Haklı tepkiler oldu. Her ne kadar Battlefield 1 de dünyanın en enteresan konusunu işlemeyecek olsa da en azından CoD Infinite Warfare gibi bir başka kopya oyun olmaktan bir hayli uzak. Bye bye CoD...



Emre Öztınaz

CoD, fütüristik sevdası ve tekrar eden oyunları ile kendi kendini bitirdi... Trailer'ı izlerken bile sıkıldım o derece! Battlefield ise o, özlediğim tarihi savaşlara geri dönüyor... Daha ne isterim?!



Kürşat Zaman

Bir süredir Call of Duty'nin gidişatına öfkelenen ama oyunu en fazla satılanlar arasına sokmakta da sakınca görmeyen oyuncular nihayet patladı! Bir nevi "Ben sana ne istediğimi söylüyorum ama kafana göre gitmeye devam ediyorsun, al sana!" tepkisine tanık olduk, çok da iyi oldu.



Cem Şancı

Ben bu serileri takip etmeyi üç dört senedir bıraktım. Artık büyük yaygara koparan "yeni oyun geliyor" videolarına bile bakmaya gerek duymuyorum, çünkü birbirlerinden hiç bir farkı olmayan Brezilya dizilerine dönüştüler. Formülleri aynı, mekanizmaları aynı. Kabak tadı verdi, genç oyuncular da nihayet bunun farkına vardı.



Ertuğrul Süngü

Isıtılıp ısıtılıp sunulan bu oyunlar -firmalar arasındaki rekabet başta olmak üzere- artık yapımcıların da farkında olduğu bir şişkinlik yaratmıştı. Ayrıca konu savaş oyunu olduğu zaman her daim İkinci Dünya Savaşı zirvededir ve bu dönemin "nerd" kitlesi apayrıdır. Fakat aynı durum Birinci Dünya Savaşı için de geçerliydi ve hiç bir dev firma elini bu savaşa atmamıştı. Dönemin değişmesi zaten başlı başına fark yaratmaya yetti.



Ertekin Bayındır

Sürekli aynı formatı makyajlayıp makyajlayıp insanların önüne attıkları için o tepkiler geç bile kaldı bence. Önemli olan, bu tepkilerden sonra gidişatın ne yönde olacağı. Göreceğiz...

LEVEL

#233 Haziran 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erçiyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Mahmut Saral

Merve Çay

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun suruni@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kuruçcu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

İnternet şubemiz, "daha bi Şube"



daha hızlı
daha basit
daha kullanışlı

**İnternet
şubemiz
yenilendi!**

10 Mayıs - 10 Haziran 2016 tarihleri arasında
Yeni İnternet Şubesi'ni tıklayın, çekilişle
1 kişiye Nissan Juke,
3 Adet MacBook Air,
5 Adet iPad Air 2
kazanma fırsatını yakalayın.



Bu kampanya Türkiye Finans Katılım Bankası A.Ş. tarafından MPL'nin 27.04.2016 tarih ve 1098-3550 sayılı izni ile 10.05.2016 (00.01) -10.06.2016 (23.59) tarihleri arasında düzenlenmektedir. www.turkiyefinans.com.tr İnternet Şubesi'ne müşteri numarası ve şifresi ile giriş yaparak geçerli olan işlemleri gerçekleştirilen günlük 1 ve toplamda en fazla 10 çekiliş hakkı kazanarak kampanyaya katılabilecektir. Çekilişte 1 kişi Nissan Juke MC 1.5 DCI VISIA M/T 2016 Model Otomobil (değeri: 52.131,00 TL), 3 kişi Apple MacBook Air 11" DC15 (birim değeri: 3.180,10 TL), 5 kişi Apple iPad Air 2 16 GB Wi-Fi (birim değeri: 1.327,50 TL) ikramiyesi kazanacaktır. İkramiye özellikleri belirtilen içeriktedir. İkramiye görselleri ile verilecek ikramiyelerin renk ve özellikleri farklılık gösterebilir. Çekiliş 20.06.2016 tarihinde saat 11.00'da U2 Tanıtım ve Promosyon Hiz. Tic. Ltd. Sti., Cülbahar Mh. Cemal Sururi Sk. Halim Meriç İş. Merk. N:15 D:39 Mecidiyeköy Sisli/İstanbul adresinde gerçekleştirilecektir. Kazanan talihliler 24.06.2016 tarihli Akşam Gazetesinde duyurulacaktır. Talihliler info@u2.com.tr mail adresine 0212 217 41 21 nolu faks ya da U2 Tanıtım ve Promosyon Hizmetleri'ne başvuruda bulunarak ikramiyelerini teslim alabilirler. Bir kişi birden fazla ikramiye kazanamaz. Kampanya bitiş tarihi itibarı ile teknik inceleme sonucunda Türkiye Finans Katılım Bankası A.Ş. den kanuni takibe konu müşteriler ile 18 yaşından küçükler kampanyaya katılamazlar. KDV ve ÖTV dışında ikramiye ile ilgili tüm vergi ve yasal yükümlülükler talihlilere aittir. Kazanılan hak devredilemez, nakde veya mala çevrilemez. Detaylı bilgi www.turkiyefinans.com.tr web sitesindedir. Bu çekilişle katılan herkes, yukarıdaki şartları kabul etmiş sayılır.

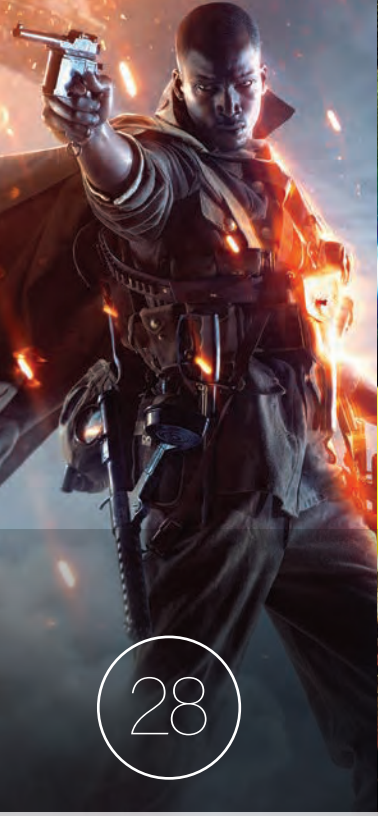
turkiyefinans.com.tr / 0 850 222 22 44

[f /turkiyefinans](https://www.facebook.com/turkiyefinans) [/turkiyefinans](https://www.instagram.com/turkiyefinans)

Türkiye'nin Finans'ı
**Türkiye
Finans**



İÇİNDEKİLER



28



46



52



58

LEVEL #233

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Mavra Board
- 10 Sorğu & Sual
- 12 Haberler
- 20 Neo'nun İzinde
- 22 Mercek Altında
- 24 Astronot

İLK BAKIŞ

- 28 Battlefield 1
- 34 The Forest (Test)
- 35 Hide & Hold Out - H2O (Test)
- 36 Starpoint Gemini: Warlords (Test)
- 37 Racecraft (Test)

- 38 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 40 Battleborn vs Overwatch

İNCELEME

- 46 Doom
- 52 Uncharted 4: A Thief's End
- 56 Stellaris
- 57 The Banner Saga 2
- 58 Total War: Warhammer
- 62 Homefront: The Revolution
- 64 King's Quest: Episode 3
- 65 Speedrunners
- 66 Alienation
- 67 Offworld Trading Company
- 68 Shadow of the Beast
- 69 The Park
- 70 Overfall
- 71 Mobil incelemeler
- 73 Online
- 80 CS:GO
- 82 Hearthstone: Heroes of Warcraft

- 84 LEVEL Spor Departmanı
- 87 Donanım
- 94 Market
- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 ESL
- 108 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 234

TAKVİM HAZİRAN

21 Haziran

Resident Evil Umbrella Corps

2 Haziran

Brigador (PC, Mac, Linux)
Kick & Fennick (Xbox One, PS4, Wii U)
Might & Magic Heroes VII: Trial by Fire (PC)
Turmoil (PC)

3 Haziran

Carmageddon: Max Damage (Xbox One, PS4)
Dangerous Golf (Xbox One, PS4, PC)
Daydreamer: Awakened Edition (Xbox One)
Elite Dangerous: Horizons (Xbox One)

4 Haziran

Hard Reset Redux (Xbox One, PS4, PC)

6 Haziran

Atelier Sophie: The Alchemist of the
Mysterious Book (PS4, Vita)
Edge of Nowhere (Rift)
Hearts of Iron IV (PC)

7 Haziran

Guilty Gear Xrd Revelator (PS4, PS3)
Mirror's Edge Catalyst (Xbox One, PS4, PC)
Odin Sphere: Leifthrasir (PS4, PS3, Vita)

10 Haziran

Kirby: Planet Robobot (3DS)
Sherlock Holmes: TDD (Xbox One, PS4, PC)

14 Haziran

Dead by Daylight (PC)
The Elder Scrolls Online - Dark Brotherhood (Xbox One, PS4)

21 Haziran

Deadlight: Director's Cut (Xbox One, PS4, PC)
Grand Kingdom (PS4, Vita)
Umbrella Corps (PS4, PC)

28 Haziran

Lego Star Wars: The Force Awakens (Xbox One, 360, PS4,
PS3, Wii U, Vita, 3DS, PC)
Star Ocean V: Integrity and Faithlessness (PS4)
The Technomancer (Xbox One, PS4, PC)

Mavra Board

Ey ahali! N'aber? Ey ahali dedikten sonra n'aber hiç olmadı diyenler buraya gelsin. Bildiğiniz üzere Haziran ayı geldi. Bu da demek oluyor ki yaz geldi. Yaz gelince de denize falan gidilir, şalışılmaz, onu söyleyeyim. Ayrıca şunu bilin ki ey okuyanlar, ileride şalışmaya başladığınızda, tüm yıl sadece 2 hafta izin alacağınız için yazın üç ay kadar sere serpe yayılmanın tadını şıkartın. Bunlar şu an aklımıza gelenler, gerisini aşağıya yazdık. Arrivederci!

Temmuz'da neler olacak? (Hep geçen ayın muhasebesini yapacak değiliz ya...)

- Hiç oyun şıkmayacak. Düşünün ki en bilinen oyun Ghostbusters. Düşündünüz mü? Tamam.
- Hava 125 derece olacak.
- 9 güne yayılan bir bayram tatili vuku bulacak...
- ...dergide kimse kalmayacak, herkes tatile gidecek.
- Siz tatilde nereye gideceksiniz?
- Şahsen her şey dahil bir tatil hayal ediyorum şu an...
- Emre WoW: Legion için gün saymayı hızlandıracak.
- Kürşat da yine hoverboard'a binmeye şalışır sanıyorum ki. (İnat edebilir!)



İşte oyun basını olmanın hoş nimetlerinden bir tanesi daha... Sony sağ olsun, şahane bir paket hazırlamış. Güzel bir artbook-defter karışımı içinde gelen oyun, bir poster ve bir korsan parasını da içinde barındırıyordu. oyun da muhteşem ötesi olunca bu paket daha da değerli bir hale geliyor.

Battlefield Bir

Sevgili EA. Nasılsın? İyisin? Eyvallah. Birinci Dünya Savaşı kurgusu çok hoş, tadından yenmeyecek gibi duruyor. Fakat dünyanın en şekilsiz ve karizma yoksunu sayısı olan 1'i nasıl koydun oraya yahu? Kimse karşı şıkmadı mı? Söylenişi de kötü, logodaki şekli de kötü. Her şeyi kötü be abi! Battlefield one yazsanız bile daha iyi olurmuş ama o zaman da Xbox one'in official desteğisi gibi olurdu. Düz Battlefield yapsaydınız? olmuyordu sanırım... Bu konu gerşekten tüm ay beni düşündürdü, düşündürdü, elimize kapak görseli geldi yine düşündük de düşündük. Bir de düşünsenize (Biraz da siz düşünün!), mağazaya gidiyorsunuz, "Abi Battlefield BİR geldi mi?" diye soruyorsunuz. Yok birdir bir ya! Bırak! Gidiyorum. Lanet olsun.

Survivor 3!

Ve sonunda Gizem Kerimoğlu gitti. Baya karakteri sağlam bir tipmiş aslında da çok önük kaldı zavallı. Atakan da Serkay'a gider yaptı, yok Nagihan bir bayandır, ona göre davran falan bir şeyler... Bir kere bayan değil, kadını önce onu öğren Atakan efendi! Sonra sen Nagihan'la itişe itişe bir hal olmuşsun, şimdi ne oldu? Peki ya Yunus Günşe'nin annesine aşırı bağlılığı ve yıllarca oturması, hiçbir şey yapmaması? Survivor gündemi sona erdi, iyi günler. (Beni Panorama'da bulabilirsiniz.)



Soldan üçüncü düğme(ler)

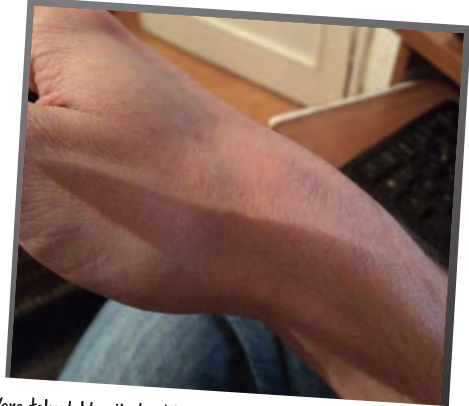
Rahmetli Fırat olsa şimdi düğme değil, tuş de derdi. Ama kendisi artık kim bilir nerede? (Bunu da okumuyor kesin, rahat rahat konuşayım.) Peki bu görüntüde olan biten ne? Bence şaşmaktık, Kürşat'a göreyse hayatın anlamı. Tüm o düğmeleri bir bir aşır kapatıyor mu, ne yapıyor; bence kesin deli!

Kim, ne oynadı?

- o Kürşat: Ne oynadığını kanıtlamak için ekran görüntüsü attı, onu da şuralarda bir yere yapıştırdık.
- o Emre: overwatch oynadı, sonra kendi oyunu Jump. Now!'ı oynayıp başarısız oldu. Yetenezsiz bir kişi şünkü...
- o Tuna: Ne kadar oyun varsa hepsini ona itelediler. Doom mu oynamadı, Battleborn mu, Uncharted 4 mü... Fakat Uncharted 4 ne olmuş öyle ya?!
- o Enes: Bu ay ondan haber alınamadı. Enes burayı okuyorsan post-it ile cevabını ilet lütfen. Kib, bye.

Mini Boss

- Patron selam; birileri sürekli bizi soruyormuş diye duydum?
- Kimden duydun oğlum?
- İşte dergiye mail atıyorlar, soruyorlarmış.
- Hala kim olduklarını söylemedin.
- Patron halanız değilim ben, yine mi aynı konu?
- oğlum post-it üzerinde tartışıyorsun benimle; farında mısın?
- Farkında mısın diyemediğinizi fark ettiniz mi peki?
- Seni denemiştım. Şimdi git o soranları bul, gel!
- Peki ya sonra?
- o kısmını bana bırak...



Yere tekerlekler ile bastığı halde "hover" adını alan alete neden "uşma" hissi veren bir isim verildiğini anlamış bulunduk zira üstünde durmaya salıyanlar bir bir fırlayarak yere yapışmakta. Bunların sonuncusu da Kürşat oldu ve bileğindeki tendonlar incindi. Bildiğimiz üzere "bileğim acısı"nın 2000 versiyonu "tendon incinmesi"dir. Geçmiş olsun Kürşat!

SORGU & SUAL

Neticede soru sormak önemlidir, cevaplarını bulmaksa daha önemli.. Aklımıza takılan, alakalı olsun olmasın, ne kadar soru varsa atacağız buraya ve cevaplamaya çalışacağız. LEVEL soruyor, biz yanıtıyoruz!

S: Nereden çıktı bu hayatta kalma oyunları?

C: Belki farkındasınızdır, bir süredir her sayıda en az bir hayatta kalma oyunu inceliyoruz ve her hafta en az bir adet hayatta kalma oyunu erken erişim aşamasına giriyor veya piyasaya çıkıyor. Peki nereden çıktı bu tür? Bugüne kadar neredeydi? Hikâyenin başına dönelim, bu konuda farklı görüşler olsa da bir zamanlar "hayatta kalma oyunu" zannettiğimiz şeyin ilk Resident Evil oyunları olmadığını biliyoruz artık. Oysa bugünkü oyunlara en fazla benzerlik gösteren oyun çok daha eski bir yapım. 1989 yılında Amiga 500 ve daha sonra da PC için piyasaya çıkan ve Magnetic Images tarafından geliştirilen Lost Dutchman Mine, bugünkü tanımıyla bir "hayatta kalma oyunu" olarak adlandırılabilen ilk yapımı ve zamanında hayli de ses getirmişti. Oynanış ve yapı itibarıyla o vakitlerde hayli popüler olan point & click adventure oyunlarına benzeyen yapım, daha önce görülmemiş

bazı mekanikler içeriyordu. Sadece istediğimiz mekanlarda dolaşıp istediğimiz şeyleri yapmakla kalmıyor, madende veya nehir yatağında altın aramak veya başına ödül konmuş suçluların peşine düşmek suretiyle kazandığımız para ile yemek satın alarak hayatta kalmaya çalışıyorduk. Balık tutmak ve beyaz etle sağlıklı beslenmek de mümkündü! Belki insanlar bu formülü sevdiler ancak elde edilen sınırlı başarının türe bir dokunulmazlık getirmediği de aşikârdı ve hayatta kalma türünün salgın haline gelmesi için yirmi seneden fazla zaman gerekti. Modern anlamda bu tür varlığını başlarda ARMA II için yaratılmış bir mod olan, sonradan kendi ayakları üstünde duran ve 2012 yılından beri de hala tamamlanarak piyasaya çıkamamış bir yapıma, DayZ'ye borçlu. DayZ belki bugünlerde yapımcısının satın aldığı tekne ile Karayiplerde gününü gün edip oyunun üzerinden elini çektiği,

kaderinde bitememek olan, çok da eleştirilen bir yapım olarak anılıyor. Diğer taraftan o kadar fazla satıldı ve o kadar büyük bir bağımlılık yarattı ki, son dört senede elimizi sallasak hayatta kalma oyunlarına çarpar olduk. Konu artık hafiften sıkıntı vermeye başladıysa da The Forest, H1Z1 ve ARK gibi oyunlar türü bir süre daha gündemde tutmayı başaracak gibi gözüküyor.





Bi' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!
level@level.com.tr

S: Blizzard "overrated" bir firma mı?

C: İlk defa bu bölümde cevabı mantık çerçevesinde düşünülürken herkes tarafından bilinen bir soru soruyoruz, ancak kendi aramızda Blizzard'dan çıkan her şeyin neden bu kadar hype yarattığı ve neden bu kadar sevildiği olduğu hakkında o kadar fazla konuştuğumuz ki artık bu soruya yer vermenin de zamanı gelmişti. Bu soruyu kendi aramızda bu kadar popüler yapan şey, tahmin edebileceğiniz gibi Overwatch ve Tuna ile Kürşat kendisinden hiç etkilenmemişken, dergimizin Blizzard başkonsolosu Emre oyuna yapılan eleştirileri 32X combo ile karşılamaya devam etmekte. Aslında Overwatch gibi derinlikten yoksun bir oyunu Blizzard'ın diğer yapımları kadar popüler yapan şeyin cevabı çok açık. Oyunun raf hayatı boyunca devam eden geliştirmeler, sürekli gelen yeni içerikler, saç baş yoldurmayan denge-

lemeler ve oyuncuların diğer Blizzard oyunları ile de güçlü bağları olduğundan hareketle, bu oyunlar arasında skinler, haritalar ve karakterler ile kurulmuş küçük bağlantılar. Bugün Overwatch'un Origins Edition versiyonunu edindiğinizde sizi sadece ek Overwatch içerikleri değil; Heroes of the Storm, Diablo III, WoW, Hearthstone ve Starcraft için ufak tefek hediyeler de karşılıyor. Bunun sonucu da müşteri memnuniyeti ve Emre gibi oyunlara yapılan her eleştirinin önüne yatan, ultra sadık Blizzard takipçileri elbette. Kısaca eleştirek de Blizzard'ın neleri iyi yaptığı çok açık ve bulunduğu konumu fazlasıyla hak ettiği de şüphesiz.

Overwatch'taki Torbjörn'ü oynayan herkes tanıyordur. Hemen sağındaysa yer alan ve IKEA'da satılan sandalyenin adının da Torbjörn olduğunu söylesem? Ufak bir not daha; bilenler bilir, IKEA'dan ürün aldığınızda içinden ürünün nasıl monte edileceğine dair bir kılavuz çıkar ve genelde o kılavuzun ilk sayfasında sandalyenin altında görmüş olduğunuz resim yer alır. Yine aşağıda solda Overwatch'taki Torbjörn'ün oyun içinde kullanılabilen spray'ini görüyorsunuz. Kendim keşfettim! -Emre



Daggerfall



S: Bir oyunda gördüğümüz en büyük harita hangisi?

C: Muhakkak çoğunuzun aklına Blizzard'ın efsanevi MMORPG'si World of Warcraft gelmiştir ancak açık konuşmak gerekirse geçen 10 yıldan fazla zaman ve birbirini kovalayan eklentilere rağmen WoW bu alanda ilk ona bile girmeyi başaramıyor. Birinci sıradaki ismin ise bu konuda rakip tanımadığı çok açık. Elbette bu sonuca itiraz gelecektir, zira 1996 yılında piyasaya çıkan ve bugünlerde bedava olarak edinebileceğiniz The Elder

Scrolls II: Daggerfall'un pek çok bölümü, zamanının teknik kısıtlamaları gereği birbirini tekrar eden grafiklerden oluşmaktaydı. Bu yüzden okuyucularımız çıkıp "bu hesapla Minecraft veya roguelike oyunlar da sonsuz büyüklükte haritaya sahip sayılır" diye düşünebilir. Ancak ortada sınırları belli bir harita var (Bu sayfada bir yerlere koymuştunuz Emre.) ve zamanının teknolojisi dâhilinde bu haritayı doldurmaya çalışan bir oyun da

söz konusu. Üstelik bu öyle bir büyüklük ki (160.000km2), yazıya adını anarak başladığımız World of Warcraft'ın (210km2) tam 800 katı! Kapasitesi PC'lere göre daha sınırlı olan konsollarda ise Fuel zirveyi kimseye bırakmıyor (14.000km2). Bir yarış oyunu için etkileyici denilebilir ancak Fuel'ün haritası "boşluk" ve "özensizlik" konusunda da zirveye oynayacak kadar büyüktü, hatırlatmış olalım.

3 Euro
Değerinde
İndirim Kodu



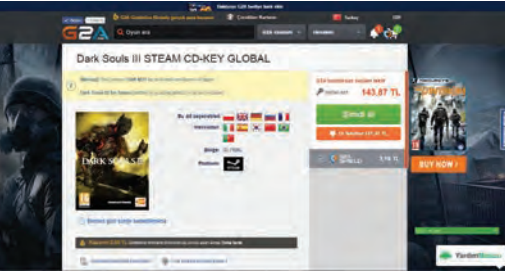
En iyi oyun fiyatlarının adresi... G2A Marketplace'den herkese mükemmel bir indirim

G2A dünya üzerinde pek çok sayıda insanın farkında olduğu isimlerden bir tanesi. Bu tarz bir online pazar alanı oluşturmanın arkasındaki ana fikir alıcılar ve satıcılar arasında bir çevre oluşturmak-tan geçiyor. Alıcılar fırsatları kovalarken satıcılar ise kâr yapıyor. Tamamen basit ve adil bir takas. Tek yapmanız gereken internet sitesine kısa bir ziyarette bulunmak, hesabınıza para yatırmak ve birkaç dakika içinde oyun kodunuzu elde etmek. Kutu yok, CD'im çizilmiş korkusu yok, üstüne üstlük rahat odanızı terk edip mağazaya giderek kasada sıra beklemek yok. Konu G2A olunca 7 farklı dilde hizmet veren eğitilmiş müşteri hizmetleri sizlere sürekli çözüm sunuyor. Bu yüzden eğer sorunlu bir ürün alacak olursanız da her zaman için sizinle ilgilenecek birisini mutlaka bulacaksınız.

G2A SHIELD

G2A kullanıcılarını sonsuza dek koruma sanatında ustalaştı. Bu da bizlere G2A'in dahiyane sistemi G2A Shield'ı sundu. G2A Shield alıcılara G2A Pazar alanında huzurlu bir şekilde alışveriş yapma imkanı sunuyor. Oyun aldığımız satıcının negatif veya pozitif derecesine takılmayın. Sonuçta kim harcanmış parasının tam karşılığını almayı istemez ki? İşte G2A Shield bu amaç için ortaya çıktı. G2A Pazar alanındaki tüm değerli müşterilerin güvenliğini korumak için. G2A Shield uç-

tan uca en iyi ve sorunsuz ödeme sürecini oluşturmayı hedefliyor. G2A Shield'ı aktif olan kullanıcılar bütün bu satın alım süreci boyunca emin olsunlar ki G2A her zaman için onların arkasında olacak ve herhangi bir sorunda en geç 5 dk içinde sorunu çözmeyi garantileyecek. Peki size onlarca lira tasarruf ettirecek bu sistemin ücreti mi ne? Sadece ayda 1€! Güvenli, huzurlu ve rahat bir alışveriş için çok küçük bir bedel. Bir dahaki alışverişinizde G2A Shield'a üye olmayı unutmayın. ■



Kod kullanımı

Derginiz ile birlikte gelen hediye kartı kodunu bakiyenizi doldurmak ve G2A Pazar alanı üzerinden herhangi bir oyunu almak için kullanabilirsiniz ve kullanması çok basittir. Tek yapmanız gereken www.g2a.com/redeem-card sayfasına girmek. G2A hesabınıza giriş yapın, eğer yoksa bir G2A hesabı oluşturun ve ilgili alana kodunuzu girip "Bakiyeye ekle" tuşuna tıklayın. Hepsi bu!

Kodlar 1 Mayıs 2017 tarihine kadar geçerlidir.

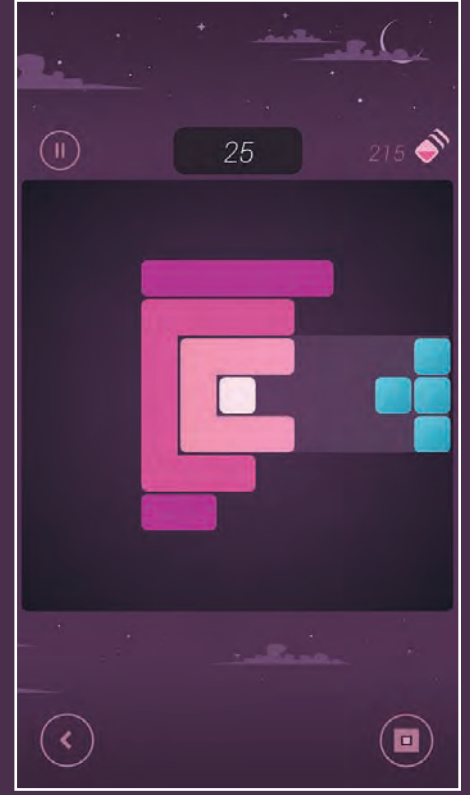
O son kareyi oraya koymayacaktık...

Eklips Türk yapımı, muhteşem bir bulmaca oyunu

Eklips, merkezde duran sabit bir blok etrafında kareler tamamlayıp temizlemeyerek olabildiğince ilerlemek üzerine kurulu bir bulmaca oyunu. Tetris'tekine benzer şekilleri oyun alanının etrafında sürükleyip uygun gördüğümüz yerde bırakıyor ve merkeze doğru ilerlemelerini sağlıyorsunuz. Bu parçalar, üstünde sürüklendikleri kenar değişince dönüyor. Asimetrik olan parçaları da boş bir duvara fırlatarak tepetaklak dönmesini sağlayabiliyoruz; tabii oyun alanında bunu yapabilecek boşluğun olması gerekiyor. Bu basit kurallara ve hızlı öğrenilen oynanışa rağmen, oyunda ilerleyebilmek için düşünerek oynamak gerekiyor, çünkü oyun alanının geometrisinden dolayı yok ettiğimiz karenin dışında kalan parça sayısı daha yüksek sayıda kalmaya eğilimli

ve kareleri uygun zamanlarda yok etmezsek bunlar merkeze doğru ilerleyecek yön bulamayabiliyor, veya istemediğimiz şekiller oluşturacak biçimde birbirlerini sıkıştırabiliyorlar. Bu noktada oyunun nasıl davrandığını gözlemleyip stratejik kararlar alabilmenin gerekliliği, oyunu benzerlerinden farklı kılıyor. Bunun yanında, oyun çok zorlaşabilse bile, kısa zaman aralıklarına sıkıştırılabilen keyifli oynanışı ile oynayanı sıkımayan bir deneyim sunuyor.

Oyunun yapımcısı Türkiye'den iki kişilik bir ekip olan Strange Cat. Umut Derviş grafikler ve kodlamayı yaparken, kız arkadaşı Çavlan hikaye, dünya ve karakter yaratımı ile ilgileniyor. Strange Cat'e ve iOS için hazırlanmakta olan Eklips'e dair bilgilere strangepcat.net'ten, Umut'un eski (ve ücretsiz) oyunlarına ise umutdervis.com'dan ulaşabilirsiniz. ■



Türkçe altyazılı fragman isteyen?

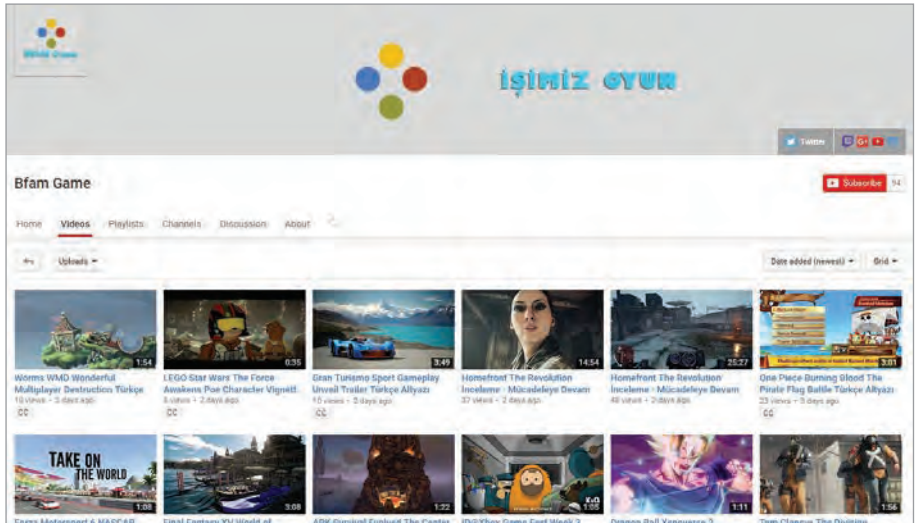
Sizi BFAM Game kanalına alalım...

Bfamgame'i kuran iki kafadar iki farklı şehirde yaşıyor. Bu ayrı yaşama durumu onlara engel olmadı, tam tersine aralarındaki güçlü bağ, oyunlara olan merakı ve bu konudaki heyecanları ile aynı kafa yapısına sahip olmalarının onlara sağladığı pozitif enerjyle BFAM Game Youtube kanalını kurdular.

Hepimizin oynadığı oyunlarda bazen konuşmalar, anlamasını güçleştirecek şekilde hızlı ve hikaye de karışık olup sizi anlamaya mecbur tutarak ilerleyebiliyor. BFAM Game ekibi de bu konuda oyun meraklılarına yardımcı olmak istediler. İki de yabancı dillere hakim ve Türkçe haricinde ileri seviye İngilizce, Rusça, Çince ve Almanca konuşuyorlar. Bu diller sayesinde dünyanın her yerinden gelen, her türlü oyun haberini bir araya toparlayıp diğer insanlarla paylaşabiliyorlar. Bu haberlerle birlikte kurdukları Youtube kanalında oyun incelemelerini, kısa ön incelemeleri, oyunlarla ilgili tüm haberleri ve yeni çıkan veya çıkacak olan oyunların

fragmanlarını Türkçe veya Türkçe alt yazılı olarak paylaşıyorlar. Bu haberler hangi platformda dersiniz, özellikle Xbox One olmak üzere, Playstation ve Nintendo da dahil olmak üzere tüm önemli

platformlar bulunuyor. Takip eden herkes tüm platformlarla ilgili en güncel bilgileri her zaman BFAM Game kanalında bulabilir. BFAM Game kanalına ulaşmak için Youtube'dan BFAM Game diye aratmanız yeterli. ■



25 TLDeğerinde
Promo Kodu**mynet**

Türkiye'nin bilişim devlerinden **Mynet** ve **LEVEL** bu ay sizlere Çanak Okey ve Smeet'te kullanabileceğiniz, toplam **25 TL** değerinde kod hediye ediyor. Daha önce tanışmadıysanız eğer gelin bu oyunları tanıyalım, kod içeriklerine göz atalım ve nasıl kullanabiliriz birlikte inceleyelim.



En eğlenceli ve en etkileşimli Facebook Okey oyunu olan Mynet Çanak Okey ile oyun oynarken arkadaşlarınızla rekabete gir, yeni arkadaşlar edin ve onlarla sohbet et! Oyuna başlarken ihtiyacın olan ücretsiz oyun puanı ile bir masaya oturup oyuna başlayabilir ve kazandıkça daha rekabetçi masalarda yarışmaya devam edersin. Okey atarak ya da çifte biterek Çanak kırabilir ve çanaklarda biriken puanları da kazanabilirsin. Mynet Çanak Okey'i oynamaya devam ettiğin her gün için bonus oyun puanı almaya devam edeceksin, böylece Çanak Okey deneyimini doyasıya yaşamak mümkün olacak. İstedüğün odayı seçip, belirleyeceğin özelliklerdeki masanı kurar, ister tek ister eşinle de oynayabilirsin. Ayrıca Android ve iOS işletim sistemli akıllı cihazlarınızla "Mynet Çanak Okey" diye aratıp, cepte de aynı hesabınızla oynamaya devam edebilirsiniz.

**KOD İÇERİĞİ**

1 Gün VIP + 15.000 ML hediye için kodu kullan.

Facebook oyun sayfası

www.facebook.com/games/canakokey

Facebook Oyun linki

apps.facebook.com/canakokey

KOD KULLANIM REHBERİ

1. Facebook üzerinden apps.facebook.com/canakokey adresinden oyuna bağlanın.
2. Sağ üstte yer alan bonus kasa simgesine tıklayın.
3. Açılan pencerede LEVEL için ayrılmış özel kod kullanım alanından kodunuzu girin ve hediyelerinizi alın!

Not: Kod sadece Facebook üzerinde geçerlidir.

smeet

Mynet'in en sevilen ve en çok oynanan MMO oyunudur Smeet. Arkadaşlık ve sosyal tabanlı bir ikinci yaşam oyunu. Üyelik tamamen ücretsizdir. Web üzerinden oynanan oyunda farklı üyelik sistemlerini kullanarak (Mynet direkt üyelik, Facebook, Google+ ve diğerleri) hemen avatarınızı oluşturabilirsiniz. Tamamen sosyal bir mecra diyebileceğimiz Smeet'te, eğlence ve haftalık etkinlikler, grup yarışmaları ve diğer aktivitelerde her şey serbest. Herhangi bir odada anlık yapılan bir partinin tam ortasına girip çilginca dans edebilir, arkadaşlarınızla veya yeni edineceğiniz arkadaşlarla harika vakitler geçirebilirsiniz.

KOD İÇERİĞİ

110 Coins

Facebook oyun sayfası

smeet.mynet.com

Facebook Oyun linki

www.facebook.com/smeettr

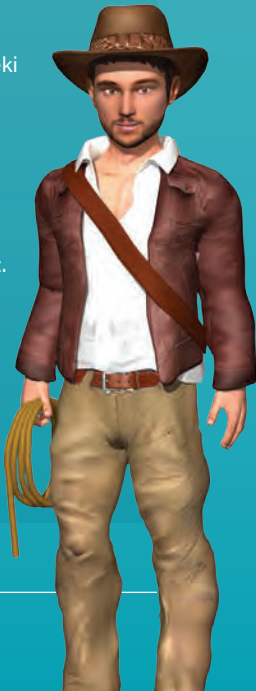
KOD KULLANIM REHBERİ

1. smeet.mynet.com adresine girip sağ üst köşedeki **Üye Ol** butonuna basın.
2. Sağ üst kısımdaki Coins bölümünde bulunan (+) butonuna basın.
3. Karşınıza çıkan seçeneklerden öncelikle Game Sultan butonuna basın ve ardından ileriye tıklayın.
4. Açılan sayfada size verdiğimiz **EPIN** numarasını ve altına epin şifresini yazıp tanımlamayı bitiriyoruz.

Kod kullanımında 2. seçenek

Kod kullanımında 2. seçenek Oyuna girdikten sonra sağ üst kısımdaki Coins bölümünde bulunan (+) butonuna basın.

Not: Kod sadece Browser üzerinde (smeet.mynet.com) geçerlidir.



Kodlar hesap başına bir kez kullanılabilir ve kodların son kullanım tarihi yoktur. İstedğiniz zaman kullanabilirsiniz.

talk

ONLINE PANEL

Ödüllü LEVEL Anketleri kullanıma hazır

Talk Online Panel desteğiyle, fikirlerinizi paylaşabilirsiniz

Şimdi elbette biz burada bir ekip olarak dergiye ilgili şahane kararlar veriyor olabiliriz ama sizden gelen geri dönüşler de çok önemli. Misal Big Boss adlı bölümü kaldırdık, e-posta ile o kadar çok geri dönüş talebi yaptınız ki bu bölümün gerçekten çok sevildiğini anladık. Biz de araştırmayı daha geniş bir yelpazede işlemek üzere harekete geçtik ve Talk Online Panel ile birlikte üç farklı anket hazırladık. LEVEL Dergisi okurlarına hitap eden anketimiz şu an www.level.com.tr adresinde sizleri bekliyor. Bunun

ardından LEVEL Online için bir anketimiz olacak ve son olarak da sizin oyun ve oyun firmalarıyla ilgili tercihlerinizi işleyeceğimiz bir anket yayına girecek. Ankete katılanlar opsiyonel olarak oyun kazanma hakkı için de başvurabilecek. Toplamda 10 kişiye sürpriz oyun hediyelerimiz olacak. Anket destekçimiz ise MindTake araştırma firmasının 15 yılı aşkın bir süre boyunca tam servis araştırma hizmeti sonrasında, 2015 yılı başında sadece online panel hizmetleri için yeni bir marka adı altında panel hizmeti

vermeye başlayan Talk Online Panel. Talk Online Panel şu anda 20 Avrupa ülkesinde kendi araştırma panellerine sahip olup, DACH, CEE ve Türkiye ve Yunanistan dahil olmak üzere Güney Avrupa ülkelerinde hizmetini sürdürmektedir. Merkezi Viyana olan Talk Online Panel'in, Bulgaristan, İsviçre, Polonya ve Yunanistan'da da iştirakleri bulunmaktadır. Siz de şimdi sitemize işinlanın ve ankete katılın, dergiye ve internet sitemizi birlikte geliştirelim! ■

Medeniyet bir günde kurulmadı

O zaman **Civilization VI** ile uzun uzun uğraşalım

// Sid Meier'in Civilization oyunları geçtiğimiz 25 yıldır 4X oyun türüne damgasını vuran bir saygınlığa sahip," diyor 2K Başkanı Christoph Hartmann. "En uzun süredir devam eden serimizin gümüş yıldönümünü kutlamak için heyecanla beklenen ve bir Civilization oyununda bugüne kadar görülmüş en detaylı, en güzel ve en eksiksiz deneyimi sunacak olan Sid Meier's Civilization VI'ı

duyurmaktan daha iyi bir yol düşünemedik." diye de ekliyor. Böylelikle ben de ikinci oyunda ara verdiğim Civilization serisine dönmek için şahane bir bahane buluyorum kendime!

Sid Meier's Civilization VI dünya çapında 34 milyonun üzerinde satan ve strateji türünü benzersiz bir seviyeye taşıyarak oyun dünyasını şekillendiren Civilization serisi için yeni bir dönüm noktası olarak nitelendiriliyor. Sid Meier's Civilization VI'de şehirler yeni, derin stratejik katmanlar yaratmak üzere fiziksel olarak haritaya yayılacak, teknoloji ve kültür alanındaki aktif araştırmalar oynanış için yeni potansiyel yollar açacak ve bir çok farklı lider tarihi kişiliklerine uygun olarak kendi amaçlarına ulaşmak üzere hareket edecekler ve bu esnada oyuncular da seçtikleri oyun tarzına göre zafere ulaşmaya çalışacaklar. Oyunun görsel sunumu Keşifler Çağının

haritalarından ve araçlarından esinleniyor ve genişleyen şehirler ve aktif araştırmalar gibi önemli oynanış değişiklikleri ile Sid Meier's Civilization VI'nın Civilization serisini özel yapan şeylere sadık kalırken tamamen benzersiz bir deneyim sunması hedefleniyor. 21 Ekim'de piyasada olması beklenen oyun PC için geliştiriliyor ve yapımcı koltuğunda yine Firaxis var. ■





SON DAKİKA!

Fruit Ninja oyununu biliyorsunuz; Candy Crush Saga'dan sonra en çok indirilen mobil oyunlardan biri. Ve Fruit Ninja bir filme dönüşüyor! Çok saçma değil mi...

CD Projekt yeni bir Witcher oyunuyla ilgili hiçbir çalışmalarının bulunmadığını bildirdi. "Witcher 4'ü bekliyorum ben; üçüncü oyunu pas geçtim..." deme olasılığınız kalmadı, haberiniz olsun.

King of Fighters XIV 26 Ağustos'ta Avrupa'da satışa çıkıyor. Yayıncılığı da Deep Silver almış, iyi etmiş.

Xbox One'in developer sürümlerinden birine sahip olan bir kullanıcı, konsolda Windows 95'i çalıştırmayı başardı. Yetmedi, üzerine Duke Nukem 3D'yi de açtı. Hepsi çok yavaş çalışıyor du gerçi...

Bir söylentiye göre seriye korku öğelerini geri getirecek ve E3'te açıklanacak olan yeni bir Resident Evil üzerinde çalışılıyor.

Assassin's Creed'in filminin çoğunlukla modern zamanda geçeceği açıklandı. Bu iyi bir şey mi bilemedik...

Street Fighter V'in en kötü karakteri Zangief seçildi ve bunun nedeni de Green Hand adındaki özel hareketinin elinden alınması. (Bu hareketle rakibine hasar almadan yaklaşılabiliyordu.)

Birden fazla diske sahip Xbox 360 oyunları arasında iyi olmayan Xbox One'in direnci kırıldı ve artık çok diskli Xbox 360 oyunlarına da geriye uyumluluk geldi.

Microsoft'un "kendin pişir, kendin ye" tarzındaki oyun yapma platformu Project Spark 12 Ağustos'ta kapatılıyor. Tutmadı zaar...

Overwatch'da hile yapanın gözünün yaşına bakılmayacak. Blizzard hile yapanlara süresiz "ban" cezası vereceğini açıkladı.

Geçen ay dergide haberini yaptığımız Fear Effect Sedna, Kickstarter'da başarıya ulaştı. Bakalım oyunu ne kadar eski atmosfere uygun hazırlayabilecekler...

Star Wars Battlefront'un devam oyununun gelecek yıl piyasada olacağı açıklandı. Titanfall 2 ise bu yılın sonlarına doğru geliyor.

Capcom bundan sonra oyunlarını eksik çıkartmak yerine erteleyeceğini söyledi. Bunu SFV'ten önce düşünseydiniz ya!

Titanfall'un yapımcısı Respwon da üçüncü kişi kamerasından oynayacağımız bir Star Wars oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Bu bari bir şeye benzese...



Warhammer 40K evrenine stratejik dönüş Dawn of War 3 açıklandı, duymadınız mı?

Strateji oyunları arasında çok sağlam bir yere sahip olan WH40K: Dawn of War serisi, oyun çıktığı sıralar oyunlarla ilgilenenlerin dikkatinden kaçmamış, benim de online olarak en çok oynadığım oyunlar arasına girmiştir. İlk oyunda klasik bir "üs kurma" mantığıyla ilerleyen serinin ikinci oyunundaysa daha çok kahramanlara ve mikro-ayarlar gömülmüştük. Her iki oyun da çok iyiydi ama devam oyunu hiçbir zaman gelmedi. İkinci oyundan tam 7 yıl sonra açıklanan Dawn of War 3 ise bende ve bu seriyi sevenlerde apayrı bir

heyecana yol açtı. "Bu, Dawn of War fanatiklerinin beklediği oyun!" diyor yapımcılar ve ekliyor: "Şimdiye kadarki en büyük askeri üniteler? Burada. Dev yürüme lazerleri? Burada. Üs kurma, epik kahramanlar, devasa savaşlar, hepsi burada. Şimdiye kadarki en büyük Dawn of War için hazırlanmış. İmparator için!" Sırf şu söylemler bile heyecan yaratmaya yetmiyor mu? Mükemmel bir fragman ile açıklanmış olan Dawn of War 3 yine Relic tarafından, PC için hazırlanıyor ve 2017'de piyasada olması bekleniyor. ■

Nintendo tarafında bir şeyler oluyor...

Fark ettik ki NX'ten hiç bahsetmemişiz?

Her ne kadar Nintendo Türkiye ortadan kaybolmuş olsa da Nintendo'nun bir dünya fenomeni olduğunu unutmamak gerek. Evrenin en eğlenceli oyunları Nintendo sistemleri için hazırlanmakta ve biz de bunlardan maalesef mahrum kalmaktayız. Belki bu durum Nintendo'nun yeni konsolu ile değişir diyoruz ama Türkiye'de her şey pek zor...

Nintendo bildiğiniz üzere son konsolu Wii U ile piyasada tutunmaya çalışıyor ama sağ olsun Nintendo 3DS onlara kar üstüne kar ettiriyor.

Wii U "yeni" bir konsol olsa da PS4 ve Xbox One'in gücüyle yarışacak kapasiteye sahip değildi ve konsol savaşında geride kaldı, ancak

Uzak Doğu'nun tercihi olabilirdi. Nintendo yeni konsol projesi olan NX'i bir "devam konsolu" olarak nitelendiriyor, yepyeni bir cihaz olarak açıklıyor. Söylentilere göre mobil oyun ve ev konsolu formatlarını bir arada barındırarak olan oyun cihazı, konsol gücü olarak da ileri seviyede bir donanıma sahip olacak. NX'in 2017 Mart ayında piyasada olacağı da bildiriliyor ve bu da bizi E3'te şahane bir açıklama olacağına yönlendiriyor. Bakalım Nintendo nasıl bir konsol hazırlamakta... ■

Nintendo® NX



TüSOT'ta sezon sona eriyor

2015-16 sezonu 31 Mayıs'ta tamamlanacak.

TüSOT, yoğun bir sezonu daha geride bırakmaya hazırlanıyor. Mayıs ayının gelmesiyle birlikte sezonun son turnuvaları düzenlenmeye başlandı. 15 Mayıs tarihinde, X-Wing Türkiye takımı (Turkuaz Filo) seçmeleri kapsamında Tunç İper tarafından A Tipi bir turnuva düzenlendi. İstanbul Pegasus'ta düzenlenen bu turnuva, aynı zamanda Turkuaz Filo pilotlarının belirlenmesi için gerçekleştirilen son turnuvaydı.

Turnuvada Scum filosuyla Berkay Mumoğlu birinci oldu. Imperial filosuyla Işık Belül ikinci sırada yer alırken, yine Scum filosuyla Ural Urganlı üçüncü sırada kaldı. Turkuaz Filoya Atina'da başarılar diliyoruz. Mayıs ayının son haftasında iki TüSOT turnuvasının daha yapılması planlanıyor. Bu turnuvalardan biri Flames of War turnuvası, diğeri ise Bölgesel Star Wars X-Wing turnuvası olacak.

Sezonun kapanmasıyla birlikte Ulusal Turnuva için de geri sayım başlayacak. Star Wars X-Wing oyun grubunda düzenlenecek Ulusal Turnuva, Haziran'ın son haftasında gerçekleştirilecek. Böylece 2015-16 sezonunda toplam 20 turnuva gerçekleştirilmiş olacak. Sezon boyunca organizasyonlarımıza katılan tüm oyuncularımıza teşekkür ediyor, Ulusal Turnuvaya ve ETC organizasyonuna katılacak tüm oyuncularımıza başarılar diliyoruz. ■

Yer yüzünden, uzaya

Yaşasın kabak tadı veren yeni **Call of Duty!**

Normal şartlar altında yeni bir Call of Duty oyunu açıklanacak da biz de derhal onu kapağa taşımayacağız... Ya da kapağı başka aya saklasak, o ay kocaman bir dosya konusu yapmayacağız... Fakat artık normal şartlar geçerli değil; Call of Duty büyük bir monotonluk ve tekrarla yeryüzünü tehdit eder hale geldi. Geçtiğimiz ay yapılan ve bir fragmanla desteklenen Call of Duty: Infinite Warfare açıklaması bizi Black Ops III'ün devamı veya Advanced Warfare'in bir tık ilerisine yönlendirdi. Zaten etrafta "Olm yeni CoD uzayda geçecekmiş..." gibi dedikodular vardı, bunların gerçek olduğu da ortaya çıktı. Evet, yeni CoD oyunumuz Infinite Warfare

bizleri alıyor ve uzay savaşlarına götürüyor. Oyunun tamamı uzayda geçecek demiyoruz ama fragmandan ve yapılan açıklamalardan anladığımız kadarıyla oyunun hatırı sayılır bir kısmında X-Wing Vs. Tie Fighter anları yaşanacak. Infinite Warfare oyuncular arasında da pek iyi karşılanmadı. Fragman yayımlandığında fragmanın beğeni oranı daha yüksekken kısa bir sürede fantastik bir beğenilmeme sayısına ulaşıldı –ki bir bakayım, 400 bin beğenme, 2.5 milyon beğenilmeme gibi bir rakam söz konusu şu an. Eh, aynı şeyi pişirip pişirip önümüze koyarsan böyle olur Activision! Merak edenler için oyun PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta ve 4 Kasım'da piyasada olacak. ■

Oyuncunun Sandığı

Herkes X-Men'in yeni filmine gitti mi? Gitmeyenler kaçırır, bizden söylemesi. Hazır süper kahraman filmlerinden gidiyorken bu ayı da X-Men'e ayırmak yerinde olacaktır ve bu vesileyle de yeri göğü X-Men ürünleriyle doldurduk! www.oturabi.com

Marvel Select Cyclops Action Figür

Cyclops olmadan X-Men düşünülebilir mi? Bu 18 cm boyutundaki action figür aynı zamanda bir tabana ve arka plana da sahip. (Ayrıca kafası da değişebiliyor!)

119 TL



120 TL

Wolverine Extreme Headknocker Figür

Alışıldığın dışında bir görüntüye sahip olan bu esprili figür 15 cm boyutunda ve tamamıyla el boyaması. Wolverine hayranları kaçırmamalı! www.pow.com.tr



325 TL

Kotobukiya Storm White Costume Bishoujo Statue

Kotobukiya'nın figürleri her zaman iyidir ve be-yazlar içindeki Storm'un da gayet iyi gözüktüğünü söyleyebiliriz. San Diego Comic Con için üretilmiş olan Storm figürü tam 25 cm uzunluğunda.

www.dreamersfigure.com

Uncanny X-Men

New Avengers'ın arkasındaki isim Michael Bendis'in yazdığı Uncanny X-Men çizgi-romanının ilk iki cildi Marmara Çizgi tarafından yayımlandı. Mutlaka okunmalı...

www.idefix.com



19.71 TL



21.99\$

Gambit Aces High T-Shirt

X-Men'in en havalı karakterlerinden biri olan Gambit'i bir t-shirt olarak üstünüzde taşımak istemez misiniz? Ben istiyorum ve galiba siparişi de veriyorum.

www.superherostuff.com



21.99\$

Wolverine Giant Face T-Shirt

Wolverine'e yakışacak derecede karizmatik bir t-shirt. Zaten Wolverine'le ilgili hangi ürün şimdiye kadar kötü gözük müştür ki?

www.superherostuff.com



11.99\$

Wolverine Atletik Çoraplar

Kim sarı çorap giyer ki... Diyecek olursanız beni karşınızda bulabilirsiniz. Bakın şöyle antrasit rengi bir pantolon, üstüne sarı renkler olan bir t-shirt (Wolverine Giant Face) ve altına da bu çoraplar! Bence olur...

www.superherostuff.com



19.99\$

X-Men Symbol Black New Era Bere

"Siyah bere" demek yerine böyle uzatmış işte gavur... Olsun, bence güzel ve minimal bir bere. Çoraplı kombinasyona bu bereyi de ekleyin! www.superherostuff.com

NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

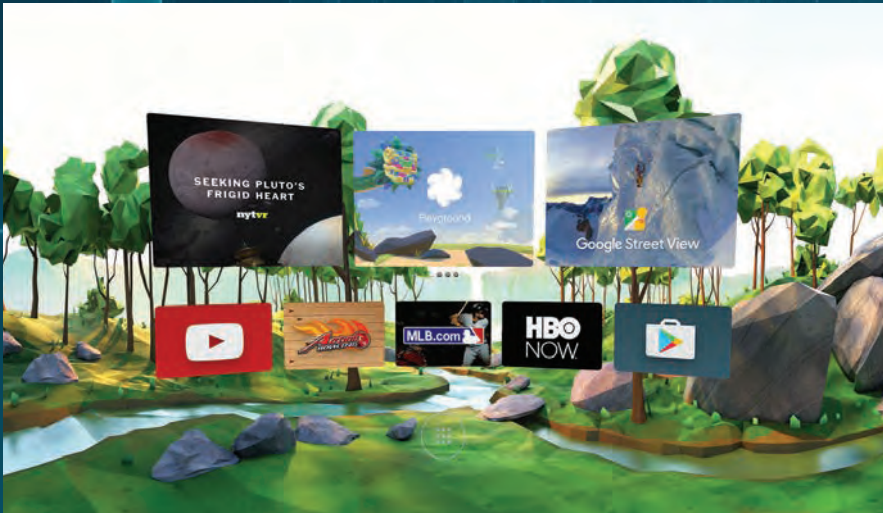
Google'ın kartondan Truva atı Cardboard'un hayatımıza girmesinin üzerinden iki yıl geçti. Kullanıcılara kendi kartonlarını katlayarak ya da onlara katlanmış kartonları satarak sanal gerçekliğe adım atmalarını sağlayan bu süreç, birçok kullanıcı açısından sanal gerçekliğe verilen ilk şans oldu. Kartondan bir telefon tutucusu olan Google Cardboard, telefonumuzdan gücünü alan giriş seviye bir sanal gerçeklik kaskı olarak Android ve iOS tarafında geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmayı başardı. 360

derecelik fotoğraflar çekip paylaşmak, 360 derecelik videolar izlemek, gazeteleri tamamen farklı bir şekilde okumak, sanal gerçeklik oyunları içinde kaybolmak ve gerçek dünyada sanal bir şekilde dolaşmak Google Cardboard'un bizlere sundukları arasında yer alıyordu. Ancak, telefon donanımlarındaki çeşitlilik ve kartondan kaskın ergonomik olmayışı kullanıcılara sunulan sanal gerçeklik tecrübesinin bir üst seviyeye ulaşmasının önündeki en büyük engeldi. Sanal gerçeklik kasklarının son zamanlarda artan popülarite-

sinin ardından Google'ın da yeni bir şeylerin peşinde olduğuna dair haberler arttı. Öncelikle herhangi bir telefona ihtiyaç duymayan, kablosuz ve giriş seviyesindeki Google Cardboard'un üstünde, en üst seviyedeki Oculus Rift ve HTC Vive'in altında olması amaçlanan ve Google tarafından geliştirilen bir sanal gerçeklik kaskı olduğu söylentileri yayıldı. Sonrasında The Wall Street Journal tarafından Google'ın bir grup mühendisi Android'in sanal gerçeklik sürümünü geliştirmesi için görevlendirdiği bilgisi verildi. Gelecek Android sürümü olan Android N'in sanal gerçeklik için genişletilmiş destek vereceğinin açıklanmasının ve Android VR seçeneğinin Geliştirici Konsolu'nda bir anlık ortaya çıkmasının ardından gözler Google I/O 2016'ya çevrildi.

Açık Yenilik

İlk kez 2008 yılında düzenlenmeye başlanan Google I/O, Google'a ait teknolojilerin tanıtıldığı, birçok sunum ve tartışmadan oluşan bir etkinlik. Etkinliğin ismindeki I/O, bilgisayarlarla etkileşimin temelini oluşturan Giriş/Çıkış'ın yani "Input/Output"un ve Açık Yenilik'in yani "Innovation in the Open"ın kısaltması olarak göze çarpıyor. Her sene olduğu gibi bu seneki etkinlikte de birçok konuda sunum yapılacak olması rağmen, gözler Google'ın sanal gerçeklik alanına



AYIN OYUNU Portal Stories: VR

Bizleri 1952 yılına yani Aperture: Science Innovators'un ilk yıllarına götüren Portal Stories: VR, oyuncu topluluğu tarafından geliştirilen ücretsiz bir içerik olarak Steam'de yerini almıştı. Yaklaşık olarak 10 saatlik bir deneyim sunan bu Portal 2 modu, neredeyse serinin ana oyunları kadar başarılı bir hikâyeye sahipti. Bu modu hala tecrübe etmemiş Portal 2 sahiplerini goo.gl/54AAPY adresine beklerken, Portal Stories: VR'in da aynı oyuncu topluluğu tarafından ücretsiz bir şekilde HTC Vive için Steam'deki yerini aldığını belirtelim. Valve'in The Lab'ının bir parçası olan, Robot Repair demosuyla ağzının suyu akan oyuncular bekleyen mod, 10 yeni bulmacaya ev sahipliği yapıyor. HTC Vive'in oda ölçeğindeki sanal gerçeklik alanını oldukça

başarılı kullanan yapım, bizleri Aperture'in laboratuvarlarında tek başımıza bırakıyor. Portal 2'nin Source oyun motoru yerine Unreal Engine 4 ile geliştirilen mod, görsel olarak zamana ayak uydurmayı başarıyor. Eğer HTC Vive'i almayı başaran şanslı kullanıcılarından biriyse, Portal Stories: VR sanal gerçeklik yolculuğu için ilk durağınız olmayı hak ediyor.



ne gibi bir yenilik getireceğine çevrilmişti. Google Daydream olarak adlandırılan bu yenilik kullanıcıların sanal dünyaya kaçış bileti olmayı hedefliyor. Daydream, Android N işletim sistemine sahip ve Google tarafından onaylanmış akıllı bir telefon ile kullanılabilir. Google tarafından tasarlanmış birer sanal gerçeklik kaskı ve kontrolcülerden oluşuyor. 1 dakikalık kısa bir tanıtım videosu ile kullanıcı ara yüzüne göz atma fırsatı yakaladığımız Daydream, Google Cardboard'ın düşük poligon'lu görselliğini koruyor. Google Cardboard'un minimalistik menü tasarımından değil de, Gear VR'in menü tasarımından esinlenen Daydream'de dikdörtgen şekilli ve animasyonlu uygulama simgeleri yer alıyor. Kontrolcüsünü lazer işaretçisi gibi kullandığımız Daydream, Gear VR'a göre daha kolay bir kullanım sunuyor. Dahası tanıtım videosunda yer alan sihirli bir değnek ile "magic missile" attığımız, havada süzülen pervaneli hedeflere bumerang fırlattığımız, tavamızdaki krepleri havaya atarak çevirmeye çalıştığımız ve suda balık tutmak için olta attığımız anlarda görüldüğü üzere kontrolcü ile etkileşime girmek oldukça kolay ve eğlenceli olacak gibi görünüyor.

Dört parçada sanal gerçeklik

Google Cardboard'ın aksine sadece Google tarafından onaylanan cihazlarda kullanılabilir olan Daydream, sanal gerçeklik tecrübesini üst seviyeye taşıyacak donanımlar istiyor. Düşük gecikme süresine sahip ekranlar ve hareket takibine yarayan sensörler bu donanımlardan en önemlileri olarak göze çarpıyor. Akıllı telefon tarafında Google'ın Alcatel, Asus, HTC, Huawei, LG, Samsung, Xiaomi ve ZTE ile birlikte çalışacağı ve bu markaların Daydream destekli cihazlarının

satışa sunulacağı söyleniyor. Sadece referans tasarımını görebildiğimiz sanal gerçeklik kaskı, şu an için Gear VR'ı andıran bir tasarıma sahip görünüyor. Gear VR'ın aksine herhangi bir sensör bulundurması planlanmayan sanal gerçeklik kaskının daha hafif ve ergonomik olması bekleniyor. Google'ın referans tasarımının dışında akıllı telefon üreticilerinin kendi tasarımlarının da satışa sunulması şaşırtıcı olmayacaktır. Sanal gerçeklik kaskıyla birlikte gelecek kontrolcünün, Oculus Rift'in kumandasına oldukça benzediğini görüyoruz. Dokunmatik bir alana ve iki fiziksel tuşa sahip olan bu kontrolcü aynı zamanda hareketlerimizi algılayabilecek sensörler içeriyor. Yazılım tarafında Android N'in Daydream'e özel optimizasyonlara sahip olacağı, bu sayede Google Cardboard'dan daha performanslı çalışacağı söyleniyor. Google'ın kendi uygulamalarından Photos, Play Store, Play Movies, Street View ve YouTube Daydream için şimdiden hazır görünüyor. Dahası, Google'ın kendi tecrübelerini geliştiricilerle paylaşacağı "Daydream Design Playground" da yeni fikirler vermek ve kontrolcünün yapabildiklerini göstermek için 15 farklı mini oyun içeriyor.

Hakkında bilmediklerimiz

Google I/O 2016'da birçok bilgi paylaşılmasına rağmen Daydream hakkında bilmediklerimiz bildiklerimizden ağır basıyor. Daydream onaylı akıllı telefonların fiyatları, sanal gerçeklik kaskı ve kontrolcünün fiyatları, Daydream donanımlarının çıkış tarihi, sanal gerçeklik kaskının bütün onaylı telefonlarla uyumlu olup olmayacağı, Daydream'in Gear VR'in ne kadar üstüne konumlanacağı gibi onlarca cevaplanmamış soru buluyor. Google'ın Cardboard ile başardıklarını Daydream ile daha ileri taşıyıp taşıyamayacağını ilerleyen günlerde göreceğiz. ■

Hackerlara cevap gecikmedi!

Geçen ay bu kutudan verdiğimiz haberde HTC Vive sahiplerinin Oculus Rift'e özel oyunları çalıştırabildiğini duyurmuştuk. Daha önceki sözlerinin aksine sert bir çıkış gerçekleştiren Oculus Rift tarafı kendi sanal gerçeklik kasklarına özgü yazılımların başka sanal gerçeklik kasklarında çalışmasına izin vermeyeceklerini açıklamışlardı. Oculus Rift'e gelen son güncellemeyle birlikte bu dediklerini gerçekleştirdiklerini görüyoruz. Yeni güncellemeyle birlikte Oculus Home, bilgisayara bağlı bir Oculus Rift olup olmadığını kontrol ettikten sonra, içerik erişimine izin veriyor. Her ne kadar bu güncellemenin korsan içerik kullanımını engellemek amacıyla olduğu söylene de, şimdilik sadece Oculus Home içeriklerinin HTC Vive'da çalışmasının engellendiğini söyleyebiliriz.



Daydream, Android N işletim sistemine sahip ve Google tarafından onaylanmış akıllı bir, telefon ile kullanılabilir



Mercek Altında Notebook vs. Desktop

Bırakın biz oyuncuları, tüm bilgisayar kullanıcılarının aklındaki en büyük soru işaretlerinin başında "bir dizüstü mü, yoksa masaüstü mü alsam?" sorusu gelir. Masaüstü almaya karar vermekle de olay bitmez. Kendim mi toparlasam, hazır bir cihaz mı alsam düşüncesi kaplar akılları. Gelin bir de bizim gözümüzden konuya bakalım.

Bilgisayara Bakış Açısı

Karşılaştırmaya girişmeden önce nereden nereye geldik noktasına bir bakalım derim. Eğer benimle aynı nesle üyeyseniz, muhtemelen ilk bilgisayarınız masaüstü idi. Benim için o dönem akıl almaz bir teknoloji gibi görünen bilgisayarlar sonradan şekil değiştirip, taşınabilir, istenilen yerde kullanılabilir bir formata bürünmüştü. İlk dizüstü bilgisayarım

hala aklımda... Temelde kardeş olan bu iki sistemin zamanla artı ve eksileri daha belirgin şekilde ortaya çıkmaya başladı ve adeta birbirlerine düşman oldular. Bana sorarsanız bu karşılaştırmayı yapmak yersiz. Yazının kalanında da size bunu kanıtlamaya çalışacağım. Gerçekten ihtiyaçlara yönelik bir bilgisayarın nasıl seçilmesi gerektiğini anlatacağım.



Masaüstü Bilgisayarlar

Masaüstü bilgisayarlar aslında neredeyse tüm artıları içinde barındıran sistemler. Dizüstü bilgisayarlara göre ucuzlar, daha stabiller, gerekli yükseltmelere daha kolay cevap verebilirler. Ancak en büyük sorunları; dev gibiler! Yanınızda ne işe, ne de okula götürme şansınızın olmadığı sistemlerden bahsediyoruz. Aslında

üzerinde bolca açıklama yapılabilecek olsa da, bunlarla kafanızı ütölemek istemiyorum. Doğrudan sonuca geçerseniz; bana sorarsanız, eğer yerleşik bir hayatınız varsa, ofise, derse giderken yanınızda bilgisayar götürme ihtiyacı hissetmiyorsanız kesinlikle düşünmeden bir masaüstü bilgisayar alın.



Dizüstü Bilgisayarlar

Dizüstü bilgisayarlar dürüst olmak gerekirse hayatım boyunca benim ilk tercihim oldu. Oldum olası hep rahatına düşkün bir adam oldum. Yeri geldi yatarak bilgisayarımı kullandım; yeri geldi, dört duvar arasında çalışmak istemedim ve bilgisayarımı alıp bahçeye çıktım. Durum böyle olunca da masaüstü bilgisayarlar benim için potansiyel tercihler arasına bile giremedi. Tabii bu rahatına düşkünlüğün bir sonucu olarak da

bilgisayarımda asla doğru düzgün oyun oynamadım. Ben de çareyi konsollarda aradım ve muhtemelen bu yüzden hala bilgisayarda oyun oynamaktan zevk alamıyorum. Yılların alışkanlığını bir türlü üzerimden atamadım. Sizlere önerimse, eğer oyun oynamayı düşünmüyorsanız düşünmeden bir dizüstü bilgisayar alın. Eğer bilgisayar oyunlarından vazgeçemeyenlerseniz, buyurun sonraki bölüme.

+

Oyun Bilgisayarları

Sanıyorum artık herkes masaüstü bilgisayar demenin, daha iyi soğutma, daha yüksek performans ve daha düşük fiyat demek olduğunu fark etmiş durumda. Bunlara bağlı olarak da, "oyun, masaüstü bilgisayarda oynanır!" gibi genel bir kanı var. Bilgisayar üreticileri ise bunu pek onaylamıyor ve her geçen gün yeni oyun dizüstü bilgisayarları piyasaya sürülüyor. Mesela son dönemde benim en çok dikkatimi çeken iki seri var. Bunlar: Monster Tulpar T7 ve Alienware 17. Her iki cihazın da özellikle ilgimi çekiyo olma sebepleri, ne soğutma ne de performans konusunda neredeyse

hiç sorunları yok. Üzerine bir de, masaüstü bilgisayar gibi parça değişimlerine ve yükseltmelere uygunlar. Aklınıza gelebilecek her işi yapabildikleri gibi, bir de inanılmaz esneklik sağlayabiliyorlar. Tahmin edeceğimiz üzere tüm bunlara sahip olmanın da bir karşılığı oluyor ve 5 haneli ücretlerle karşılaşabiliyoruz. Eğer aynı özellikte bir masaüstü sistem alırsanız %25 daha az ödeyerek, %25 daha yüksek performansa sahip bir sisteme sahip olabilirsiniz.



Mac?

Bir de işin PC / Mac kıyaslaması var. Ancak tek sayıda bunu yapacak yerim maalesef yok. Yine de benim gibi olan okurlarımız için ufak bir özet geçeyim. Eğer temel oyun aracınız konsollarınız ve bilgisayarda nadiren oyun oynuyorsanız, o oyunlar da genellikle sistem gereksinimleri düşük indie oyunlar oluyorsa, benim önerim Mac olur. Daha stabil, daha uzun ömürlü bir sisteme

sahip olursunuz. Hem de yazılım konusuna meraklıysanız iOS uyumlu uygulamalar da yazabilirsiniz. Tüm anlattıklarımın sonra bir de kişi gruplarına göre önerilerde bulunayım. Rahatına düşkün bir oyuncuysanız kesinlikle bir konsol ve dizüstü bilgisayar edinin. Tüm oyunları maksimum ayarlarda oynamak istiyorsanız diyenlerseniz oyun canavarı bir masaüstü sistem edinin.

Toplama vs Hazır Masaüstü

Diyelim ki masaüstü bir bilgisayar almaya karar verdik. "Toplama mı alsak; hazır mı?" sorusu hemen akıllara gelecektir. Tahmin edebileceğiniz üzere her ikisinin de bazı artı ve eksileri var. Hızlı bir özet geçerseniz: Hazır Masaüstü cihazlar daha ucuza gelir ancak her şeyin istediğiniz gibi olması biraz zordur. Genellikle bir ayrıntı sizin istediğinizden farklı olur. Toplama sistemlerde ise en ufak ayrıntıya kadar ayarlama şansınız

olsa da, fiyatınız daha yüksek olacaktır ve diğerine göre ister istemez daha çok uğraş gerektirir. Benim konudaki önerimse, eğer donanımsal işlerden anlıyorsanız kendi sisteminizi toplayınız. Eğer donanımsal konulardan uzaksanız, halihazırda bu işten anlayan kişilerin oluşturduğu sistemlerden birini almanız. Sonuçta donanımlar arasında boğulup bilgisayarlardan soğumanızı istemeyiz.





ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Korsan kavramını geçmişte kalmış ve keylenli gemileriyle ticaret gemilerine saldıran gözü dönmüş katiller olarak aklınızda canlandırırıyorsanız, çok yanlış olabilirsiniz. Korsanlık, devlet otoritesine karşı gelerek, kanun, düzen, yasa dinlemeden kendi lehine çalışan herkesi kapsayan bir kavram. Örneğin, belediyeden ruhsat almadan bir tepsinin içine simit koyup sokakta satmaya kalkarsanız, korsan simitçi olursunuz. Yine devletten lisans almadan, kendi kafanıza göre, edindiğiniz bir telsiz cihazıyla oturup yayın yapmaya başlarsanız, korsan olursunuz. Ya da yine gerekli lisansları ve izinleri almadan bir kayıkla açılıp denizde balık tutmaya kalkışsanız, yine korsan olabilirsiniz. Birkaç küçük balık avlamanıza kimse karışmaz ama ticaretini yapacak kadar çok tutmaya başladığınızda, birader sen kimden izin aldın da balık tutarak para kazanıyorsun, derler.

Kısaca söylemek gerekirse, otoritelerden, devletten izin almaksızın gerçekleştirdiğiniz ve kendinize menfaat sağladığınız hadiseler korsanlık diyoruz. Korsanlığın tanımını anladığımızda, bilku içinde korsanlık kavramına neden sık sık yer verildiğini de anlayabiliriz. Korsanlar, sadece ortaçağın değil, bugünün

deniz yollarında bile önemli bir sorunken, insanoğlunun uzaya çıkıp gezegenler arasında ticaret yapmaya başladığı dönemde çok daha büyük bir sorun olacağını tahmin edebilirsiniz.

Devlet kontrolünden uzakta, tamamen kendi menfaatleri için ticaret gemilerini soyan, vergi ödemedi veya kontrol mekanizmalarına takılmadan her türlü malı üretebilen ve bu sayede dev servetler elde edebilen korsanlar, gelecekte çok daha fazla gerçek olacaklar. Gezegenler hatta yıldızlar arasındaki dev boşlukta, kimsenin gözüne çarpmadan saklanabilecek, gözden ırakta bir asteroidin içine kurdukları bir üste barınabilecek ve yakınlardan geçen ticaret gemilerine saldırıp değerli yüklerini çaldıktan sonra bunları satarak büyük kazançlar elde edecek korsanlar, uzayın sonsuz boşluğunda kim durdurabilecek? Samanlıkta iğne aramaya benzer operasyonlarla küçük askeri gemileri, uzayın dev boşluğuna gönderdiğinizde ancak eliniz boş şekilde geri dönersiniz. Şurada, uydularla 24 saat gözlenen küçük dünya gezegeni üzerinde, minicik bir denizin içinde dahi, korsanlar aniden ortaya çıkıp ticaret gemilerini soyabiliyorlarsa, geze-

genler arasında ticaretin başladığı bir çağda, korsanlığı engellemek imkânsıza dönüşecektir.

Dolayısıyla, bilku eserler üretirken, korsanlık kavramını görmezden gelmek mümkün olmuyor. O yüzden Star Wars'un en çarpıcı karakteri bir kaçakçı ve korsan olan Han Solo, o yüzden bilim kurgu oyunlarında karşımıza sürekli korsan gemileri çıkıyor, o yüzden Star Trek gibi bilim kurgu filmlerinde ve dizilerinde kahramanlarımız sürekli uzay korsanları ile karşılaşılıyor.

Uzayda korsanlığın ne kadar büyük bir operasyon olduğunu görebilmenize yardımcı olacak bir oyun da arayacak olursanız, Distant Worlds'un, korsanları konu alan DLC'sini tavsiye ederim. Bu eklenti paketiyle, evren tam anlamıyla bir korsan kâbusuna gömülüyor ve işin garibi oyuncu sayısız korsan fraksiyonu ile savaşabiliği gibi bazıları ile dost olup onları çeşitli görevlere yollayabiliyor hatta bazıları dev imparatorluklara dönüşen korsanlarla ortaklık kurmak zorunda bile kalabiliyor. Yine aynı şekilde, Starpoint Gemini 2 gibi bazı simülasyonları, korsan fraksiyonlarla ile dost olarak ve korsanlık yaparak da oynayabilirsiniz. Fark edeceksiniz ki, bilim kurgu yapımcıları, korsanları mutlak kötü karakterler, gözü dönmüş katiller, kana susamış vahşiler olarak görmüyorlar ve onları da geleceğin vazgeçilmez bir parçası olarak hayal ediyorlar. Bir dahaki sefer, bir bilku filminde, başroldeki oyuncular "Eyvah korsanlar!" diye çığlık attığında bu detayı da hatırlayalım. Ayrıca, biliyorsunuz, sinema tarihinin en sempatik karakterlerinden biri, bir korsan kaptanı olan, Jack Sparrow'dur. Şu filmin bir de gelecekte geçeni yapılsalar ve yine Johnny Depp'i, Kaptan Sparrow'un torununun torununun torununun bilmem kaçınıcı torunu olarak uzay korsanı rolünde seyretsek, güzel olmaz mıydı?



THE WALKING DEAD'İN YARATICISI
ROBERT KIRKMAN'DAN

OUTCAST-



AMERİKA YAYININDAN 1 GÜN SONRA
cumartesi **23:00**

FX

D-SMART

teledunya

tivibu

TURKCELL TV+

İLK BAKIŞ

Battlefield 1

Battlefield 1

Siper savaşları, dretnot'lar, yapışkan el bombaları ve Mark I tankları... Battlefield 1 şimdiye kadar oyunlarda çok az konu edilmiş bir savaşı hepimize ezberletmek için geliyor.
Sayfa 28



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım DICE Dağıtım EA Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web www.battlefield.com Çıkış Tarihi 21 Ekim 2016

BATTLEFIELD 1™

VE ARŞİDÜK DÜŞER, SAVAŞ UÇAKLARI DOĞAR

Meğer Franz Ferdinand diye dinlediğimiz grup, adını Avusturya tahtının ünlü veliahdından almamış mı? Almamış zira Franz Ferdinand aynı zamanda ünlü de bir yarış atı, grup oradan esinlenmiş. (Nasıl plot twist?)

Trivia Crack adlı bilgi oyunundan öğrendiğim üzere Avusturya tahtının veliahdı Arşidük Franz Ferdinand'a tam üç kez suikast girişiminde bulunulmuş ve 28 Haziran 1914'te Gavrilo Princip adında bir Sırp milliyetçisi tarafından Saraybosna'da nihayet öldürülmüştür. (Nihayet derken ben istediğim için değil; çok uğraşmışlar. Yoksa arşidük benim kankamdır.) İşte bu olay da 1. Dünya Savaşı'nı tetikleyen şahane bir bahanedir zira bu olayın hemen ardından Avusturya-Macaristan İmparatorluğu anında Sırbistan'ı işgal etmiştir. (Bence Gavrilo'ya para verdiler; savaş başlasın diye.) Almanya da fırsattan istifade Belçika, Lüksemburg ve Fransa'ya dalmasın mı?

İkna süreci
DICE ekibi ilk defa 1. Dünya Savaşı fikrini EA'nın patronlarından birine sunduğunda direkt ret cevabı almışlar. EA patronu bu savaş için, "Siperlerde geçen bir savaş, sıkıcı olacaktır" yorumunu yapmış. DICE ise yılmamış ve kısa bir demo hazırlamış, EA patronu anında ikna olmuş. Elllerine sağlık!

(Almanya da Japonya'nın fırsat bulduğunda Çin'e saldırdığı gibi, direkt Fransa'yı tokatlıyor.) Rusya, Fransa, İngiltere, Sırbistan, İtalya İtilaf kuvvetleri olurken Almanya, Avusturya-Macaristan ve Türkiye de İttifak devletlerini oluşturmuş, 2.5 yıl aradan sonra Amerika için içine karışıp İtilaf tarafını tutunca da savaş bir anda sonuçlanmıştı. Bu ufak tarih dersi sıkıcı geldiyse de size güzel bir haberim var: Tüm bunları, cephe cephe dolaşarak yaşamak için Battlefield 1'i bekleyebilirsiniz çünkü oyun, anladığınızı üzere 1. Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Hem de DICE ve EA işbirliğiyle, mükemmel bir görsellik ve aksiyon bombası olarak hazırlanıyor. Geçtiğimiz ay yapılan açıklama ile heyecanımızı ne şekilde göstereceğimizi bilemedik ve biz de konuyu direkt olarak kapağa taşımak istedik. Önce Kürşat'tan önceki Battlefield oyunlarını dinleyeceğiz, sonra da Battlefield 1 neler vaat ediyor, bunlar bakacağız. Herkes siperlere, başlıyoruz!

Anılar, anılar.

Şimdi itiraf edelim, aslında biz Battlefield 1942 için hiç de hazırlıklı değildik. Henüz ciuuv ciuuv, çtank çtank sesleri arasında internete bağlanan 56K modemlerimiz yerlerinde duruyordu ve 3-4 MB gibi dosyalar da indirilemeyecek kadar büyük şeyler gibi gelirdi gözümüze. Haliyle, bugün arkadaşlarınızdan dinlediğiniz Battlefield 1942 maceraları aslında iki sene gecikmeli olarak yaşanmış anılardan ibaret, yani ADSL denilen uzay teknolojisinin ülkemize geldiği vakitlerden. ADSL gelene kadar pek



çoğumuzun tek yaptığı botlara karşı maçı atmaktı ve gariptir, başımıza geleceklere konusunda hiçbir fikrimiz yoktu. Oyunu ilk defa online olarak deneyim ettiğim günü hatırlıyorum. Yorktown sınıfı bir uçak gemisindeydim ve Midway'e ulaşabilmek için iki yol vardı önümden. Ya kimsenin kimseyi beklemediği ve tek başına denize açıldığı küçük çıkartma botlarından birine binecektim, ya da Teamkill denilen şeyi ilk defa bu seviyede test ettiğim uçak bekleme sırasına girecektim. Medeni insanlar gibi sıramı beklerken itiş kalkış oldu ve bir şekilde suya düştüm, sonra da bot bulamayıp karaya doğru yüzmeye başladım. Uzun süre kulaçladıktan sonra karaya ayak bastım ve tek el ateş bile edemeden el bombası yanı başımda patladı. İşte bu an, Battlefield 1942 tecrübemizin kısa bir özetiymiş aslında. Oyun deneyimimizin yarısı zırlı araç veya uçak sırası bekleyerek, arkadaşlarımız tarafından vurularak veya muhteşem ping rakamları ile dans ederek (600'dü ping, laf değil.) geçti.

BF1942 deneyimi nasıl bağımlılık yarattıysa artık, ardından çıkan BF: Vietnam bana hep "kısıtlı" bir yapım gibi geldi. Oyunda savaşan tarafların sayısı azalınca araçların ve haritaların sayısı da azalmış, sözde gelişen grafikler bilgisayarlarımıza acı çektirmiş ve oyun da kısa sürede unutulmuş bir deneyim haline gelmişti. Ben hala bu oyunun erken piyasaya çıktığına ve bugün çıkmış olsa çok daha fazla tutulacağına inanıyorum. Hemen ardından piyasaya çıkan ve DICE

Sunucu tarayıcısı
Battlefield 3 ve 4'teki Battlelog sistemi tam anlamıyla bu oyuna gelecek mi bilmiyoruz ama online oyunlar için bir "server browser" olacağı açıklanmış durumda. EA ve DICE aynı zamanda Battlefield 4'ün çıkışında yaşanan online oyun problemlerinin olmasın için de yoğun bir çalışma içinde.



tarafından en az Battlefield 1942 kadar desteklenen Battlefield 2 ile günümüze gelmiş, Abrams tankları ve Apache helikopterlerini kullanmış, hatta Special Forces eklentisi ile özel birliklere komuta etme keyfini yaşamıştık. Genelde "ilk işlevsel DLC" payesi The Elder Scrolls IV: Oblivion için çıkan eklentilere gider ama Oblivion'dan birkaç ay evvel çıkan BF2: Euro Force, bugün bildiğimiz anlamda bir DLC idi ve hayli de yadırganmıştı. DICE bu işi o kadar sevdi ki sonraki Battlefield oyunlarının olmazsa olmazları haline geldi DLC konusu. "Vanilla" Battlefield 3 ile "Premium" versiyonu arasındaki fark dağlar kadar. DICE arada bizi heyecanlandıran bir deneme de yaptı aslında, bir mecha'yı yönettiğimiz, bizi geleceğe götüren Battlefield 2142! İlk gençliğini Mech Warrior oyunları ile geçiren ben bu oyunu çok sevdim ve çok oynadım lakin yakın çevremde bir kişiyi bile bu oyunu oynamaya ikna edemedim. Sanıyorum DICE da istediğini bulamadı ve Northern Strike eklentisinden sonra oyuna yeni bir içerik

Battlefield 1, Türkçe çeviri ekibinin inatla vurguladığı üzere, "Topyekün savaş haline" odaklanıyor

1. DÜNYA SAVAŞI'NIN AZ BİLİLEN GERÇEKLERİ



Alman Komutanı Paul Von Lettow Vorbeck sayesinde savaş, açıklanandan tam iki hafta sonra sona erdi. Savaşın bittiği haberlerini almış olsa da inatçı bir Alman komutanı olduğu için İngilizlere karşı savaşmaya devam etti Vorbeck. Bu da 11 Kasım 1918 tarihini iki hafta ileriye taşıdı ama tüm dünyada çoktan bir rahatlama olmuştu bile; ta ki 2. Dünya Savaşı'na kadar...



İşlerini yapmaya çalışan gazetecileri zor anlar bekliyordu. Bu, savaş bölgelerine gitmek değil, savaş bölgelerinde olanları yazabilmekteydi. Devlet gazetecilere ve haber sirkülasyonuna büyük bir baskı uyguluyordu, verilen hükümlerde idam cezası bile vardı.



Savaşta kurşunlar elbette hayat alan önemli faktörlerden biriydi ama yaralanmalara kurşunlar değil, şarapnel parçaları yol açıyordu. Yüzleri çizikler ve parçalanmalarla boğuşan askerleri tedavi eden doktorlar da plastik cerrahinin gelişmesinde önemli bir rol oynadılar. Kendileri için Ajda Pekkan'ın yaratıcıları diyebiliriz.



Her ne kadar Rusya inanılmaz büyük bir orduya sahip olsa da ordu berbat bir şekilde silahlandırılmıştı ve Alman disiplini ve teçhizatıyla yüzleştiklerinde çok büyük kayıplar verdiler. 1917'deki Rus devriminden önce toplamda 1,650,000 asker kaybettiler, 3,850,000 yaralı ve 2,410,000 tutsak ile 1. Dünya Savaşı defterini kapattılar.



SOLDA At var, gelmeyin!
ALTTA Sekiz kişi tarafından kullanılan
27 ton ağırlığındaki tankların atası
Mark I ile tanışın... Sadece 150 adet
üretilen bu tank ağırlık olarak Somme
cephesinde kullanıldı...



gelmediği gibi bu konseptte de sonsuza dek veda etti Battlefield.

Hikâyenin bundan sonrası, yani Bad Company oyunları, BF: 3-4 ve BF: Hardline ise aydınlık çağı temsil ediyor. Bağlantı hızlarının artması ve DLC furusu ile beraber bu oyunlar o kadar popüler oldu ve insanlar başında öyle uzun saatler harcadı ki, (Youtube da "epic anlar" videoları ile dolu olduğundan olsa gerek.) aradan hisleri, anıları çekip çıkartmak hayli güç. Hem bugün konumuz geçmişe dönüş, modern oyunları bir tarafa koyup direksiyonu Tuna'ya devredelim.

Battlefield 1, bir siper savaşı

Nasıl ki zamanında eski dönem FPS oyunlarından sıkılıp modern zamanlarda geçen FPS'leri heyecanla karşıladıysak, şimdi de içimizde bir geçmişe dönme

isteği belirdi. Henüz oyun teknolojisi bu kadar gelişmediğinden, tüm o 2. Dünya Savaşı temalı oyunları düşük çözünürlükte ve şimdiki kadar kapsamlı oynanış mekanikleri olmadan deneyimledik, herkesin içinde bir şeyler eksik kaldı. İşte bu nedenle de yeni bir Battlefield oyunu modern zamanlarda geçseydi yüzüne bile bakmayı düşünmüyorduk; aynı CoD örneğinde olduğu gibi.

EA çok doğru bir karar vererek bu kez Battlefield'ı dünyanın en önemli savaşlarından bir tanesine yönlendiriyor, 1. Dünya Savaşı'na... Geçtiğimiz ay dünya lansmanı ile tanıtılan Battlefield 1, internette şu saniye ulaşabileceğiniz heyecan verici bir fragmana sahip. Burada oynanışla ilgili çok küçük detaylar var ama yine de neyle karşılaşacağımız görülüyor.

Hikâye modu ve online multiplayer kısmıyla birlikte gelecek olan Battlefield 1, Türkçe çeviri ekibinin inatla vurguladığı üzere, "Topyekün savaş haline" odaklanıyor. Ve buradan da anladığımız üzere bir Battlefield oyunu ilk defa Türkçe desteğiyle gelecek. Burada "Türkçe metin desteği" şeklinde önemli bir ibare olması da Uncharted 4 örneğinde gördüğümüz gibi Türkçe seslendirmeler yerine, menü ve altyazılarda bir Türkçe desteği olacağına işaret ediyor.

Farklı yüzler, farklı hikâyeler

Daha önce CoD oyunlarında yaşadığımız bir durum burada da karşımıza çıkacak. Oyunun hikâye kısmında farklı karakterleri, farklı ortamlarda göreceğiz. Bir askerin tüm dünyayı cephe cephe dolaşması pek anlamlı olmadığından, EA

ÖN SİPARİŞ VER, EKSTRALARI ÖNCE DEN KAP!

HELLFIGHTER M1911



HELLFIGHTER İŞARETİ



HELLFIGHTER POMPALI TÜFEK



HELLFIGHTER BOLO BIÇAĞI



Elbette DLC'ler olmadan bir Battlefield oyunu düşünülemez ve BF1'in ilk paketi de şimdiden açıklandı. Hellfighter Paketi adındaki bu paketin ilk dikkat çeken içeriği, Hellfighter M1911 adındaki şık tabanca. Hellfighter logosu kazılı olan bu bel silahı, eskimeyen türden bir görüntüye sahip. Paketin içerisindeki bir başka öge de Hellfighter amblemi. Bu amblem bir oyuncu portresi midir, duvara spreyle mi boyayacağız (O dönemde?), şu anda anlamış değiliz. "Go forward or die France 1918" yazılı ve Hellfighter logolu bir pompalı tüfek ve Hellfighter alay numarası 369 kazılı bir savaş bıçağı da paketin diğer iki ögesini oluşturuyor. Ön sipariş verdiğiniz takdirde bu pakete ve yayımlanacak olan bir haritaya herkesten bir hafta önce ulaşabileceğinizi de belirtip, her şeyin "1" ile alakalı olup olmayacağını da merak ettiğimizi bildiririz.

farklı cephelerde, farklı milletlerden, farklı askerlerin rolüne oturacak bizi.

Burada şöyle bir problem ortaya çıkacak gibi duruyor: Hikâye bütünlüğü. Sanırım en güzeli şimdiden bir Uncharted gibi büyük, tek bir macera hayal etmemeliyiz. Onun yerine Battlefield 1'i bölümlere ayrılmış bir macera olarak düşünmeliyiz.

EA farklı cepheleri ekrana getirerek bize farklı oynanış tecrübeleri de yaşatacak. Örneğin ekran görüntülerinde bolca gördüğünüz atlı ve kılıçlı asker, bambaşka bir cephedeki mekanize birlikler olmadan savaşa katıldığımız bir anı resmedecek. Bir başka bölümde pır pır uçak olarak tabir ettiğimiz pervaneli uçaklardan biriyle savaşa katılacağız, bir başkasında siperden siperle koşup düşman askerlerini durdurmaya çalışacağız.

Şu anda yapımcılar tek kişilik hikâye kısmında tam olarak neyle karşılaşacağımıza dair çok fazla bilgi vermiyor ve detayları da EA Play ve E3'e saklıyor. Yine de şimdilik farklı cephelerde, farklı yüzlerle savaşacağımızı bilmek bile yeterli.

Yıkımın adı

Battlefield serisinin en önemli özelliklerinden biri, Frostbite oyun motorunun nimeti, "tamamıyla yıkılabilir yapılar ve değişken doğa olayları" konsepti, Battlefield 1'de de karşımıza çıkacak. Battlefield 3 ve 4'te devasa binaların yıkılması muhteşem bir etki yaratmıştı; şimdi de Battlefield 1'de bir takım yapıların yıkılmasında söz hakkımız olacak. Yapılan açıklamalarda üstünde yaşadığımız toprağın bile parçalanabileceği söyleniyor. (Deprem mi olacak yoksa?) Oynanışa geri dönecek olursak, Battlefield 1 ateşli silahların hükmettiği bir yapıda



olacak. Yalnız bu defa yakın dövüş silahları da oyunda önemli bir yer tutacak.

1. Dünya Savaşı dönemine meraklı olanların taniyacağı birçok silah oyunda yer alacak ama EA burada şöyle bir açıklama yapmayı da es geçmiyor: "Göreceğiniz her silah savaşta etkin bir biçimde kullanılmamış olabilir ama biz eğlenceli olacağını düşündüğümüz için bazı, az kullanılmış silahları da oyunculara sunacağız." Yani taşınması hiç de kolay olmayan bir ağır makineli, oyunda sıradan bir silah olarak yer alırsa, "Hocam bu silah kaç kilo, nasıl taşınıyor?!" diye çıkışmamalısınız.

Yakın dövüş silahlarında ise elbette ki tüfeklere takılabilen süngüler tüm ilgiyi çekiyor. Bunları takıp bir "charge" hareketi yapabilecek ve önümüze geleni delik deşik edebileceğiz. Süngünün yanında kürekler, kılıçlar ve başka yakın dövüş silahları da oyunda yer alacak ve önemli birer yere

sahip olacaklar. Bazı silahlar sadece belli materyallere karşı etkili olacak ve bu da her yakın dövüş silahının birbiriyle aynı özelliklere sahip olmayacağını kanıtlıyor.

Aynı konu araçlar için de geçerli. Oyunda kullanabileceğimiz tanklar ve uçaklar olacağını sağır sultan bile duydu. Duymasanız bile zaten bunun bir Battlefield oyunu olduğunu düşünürseniz araçların büyük rol oynayacağını da tahmin edebilirsiniz zaten. Tank örneğinde de farklı tipte tankların oyunda yer alacağı ve bunların farklı donanımlara sahip olacağı bildiriliyor. Bu konseptin oynanışa nasıl yansıtılacağını ise ilerleyen vakitlerde göreceğiz.

Devasa bir savaş

Oyunun multiplayer kısmında 64 kişilik bir ortam bulunuyor. Buna da küçük çaplı bir dünya savaşı diyebiliriz şimdiden... Multiplayer kısmında sınıf sisteminin dönüş yaptığını görüyoruz. Assault, Medic, Support ve Scout sınıflarının her biri farklı yeteneklerle donatılmış olacak. Bunların yanında tankçı ve uçak pilotu olarak iki tane ekstra sınıf da oyunda yer alacak. Atlar da birer "araç" olarak sınıflandırıldığından 64 kişinin atlar üzerinde birbiriyle savaştığı muharebeler de göreceğinizden emin olabilirsiniz.

EA'nin amaçladığı sizi bir sınıfa bağlı bırakmak değil, takımın neye ihtiyacı varsa ona yönlendirmek, sizi o rol ile bütünleştirmek. Aynı Overwatch'un şu anda bizi uyardığı gibi, "Bu sınıftan az var, ayvayı yersiniz" gibi uyarılarla karşılaşmaya hazır olun derim. Şu kadar bilgiyle bile Battlefield 1'in son derece heyecan verici durduğunu söyleyebiliriz. Gelecek aylarda daha da fazla bilgiye kavuşarak sizleri bilgilendireceğiz, o vakte kadar fragmanı 120 kez daha izleyebilirsiniz; biz öyle yapacağız... ■ Tuna Şentuna



The Forest

“Geçtiğimiz yıl paçamı zor kurtardığım ormana geri döndüm. Erzağım, kamp ateşim ve barakam hazır, tuzaklarım da öyle. Sizi bekliyorum.”

Küçük bir ekip olan Endnight Games tarafından geliştirilen ve iki senedir erken erişim aşamasında yer alan The Forest, bir ara “olmayacak herhalde” dememize yol açan yavaş gelişim problemini geride bıraktı ve her geçen gün daha fazla “tamamlanmış” bir oyun haline geliyor. Gelin, iki senenin ardından oyun ne noktada, tekrar bir göz atalım. Oyunun başlangıcında oğlumuzla beraber bindiğimiz uçak bir ormana düşüyor ve siz kendinize gelmeye çalışırken oğlunuzun bir çeşit yerli, yamyam halk tarafından baygın halde götürüldüğüne tanık oluyorsunuz. Güçlükle doğrulup uçaktan dışarı ilk adımınızı attığınızda ise gördükleriniz bir uçak kazası sonrasında tanıdık şeyler. Bolca bavul, uçak parçası ve kişisel eşyalar. İlk dikkatinizi çekecek şey ise enkazdaki cesetlerin taşınmış olması. The Forest’da klasik ve problemsiz bir envanter sistemi mevcut, her bir eşyadan belli adette taşıyabiliyor ve bunlarla besleniyor, crafting yapıyor veya alet edevat / barınak yapımında kullanıyorsunuz. İçinde bulunduğunuz yer uçsuz bucaksız, denize kıyısı olan bir orman ve grafikler de eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa gayet başarılı. Güçlü bilgisayar konusunda ciddiym, zira Unity Engine’in sınırlarını zorlayan ekip, optimizasyon konusunda pek iyi bir noktada değil maalesef. Bu arada hava şartları da geçen sürede hayli elden geçirilmiş. Oyunda bir hayatta kalma oyununda görebileceğiniz en sorunsuz crafting mekaniklerinden biri var. Enkazdan çıktığınızda yanınızda olan hayatta kalma kılavuzu sayesinde, ateş yakma,

tuzak kurma ve barınak inşa etme gibi şeyler için nelerin gerekli olduğunu görebiliyorsunuz ve son derece kolay bir inşa sistemi mevcut. Yerim olsa da daha detaylı anlatabilsem keşke, ekip bu sistemi neredeyse mükemmel ulaştırmış durumda. Ne demiştik, adada yalnız değilsiniz. Bulduğumuz bölgede bazı anomaliler söz konusu olduğundan yamyamlar dışında boss kıvamında bazı mutantlar da bu ormanda kol geziyor. Bu arada kabile sayısı birden fazla ve siz daha hayatta kalma mekaniklerini öğrendiğinize sevinmeden size saldırıyorlar. Bu yüzden tuzak kurma işini kısa sürede öğrenmeniz şart.

Oyunun atmosferi gerilim ve yalnızlık hissini mükemmel bir şekilde yansıtır, özellikle de geceleri uyumuyorsanız. The Forest hakkında hiçbir şey bilmediğim günlerde sahile inip de sol tarafındaki tepede gezen üç silüeti fark ettiğimi ve ürperdiğimi hatırlıyorum, üstelik kısa süre içinde de ilk saldırı gelmişti. Bu kez oyuna başladığımda ise ilk beş gün boyunca hiçbir saldırı olmadı, sanıyorum oyun geçen zamanda biraz kolaylaştırılmış, bu da hiç fena olmamış. The Forest’in en eğlenceli yanı şüphesiz 8

kişilik co-op oynanışa müsaade etmesi. Yani bunun ne kadar keyifli olduğunu anlatamam. Arkadaşlarınızla beraber oynamanın en büyük avantajının kabileler ile daha kolay savaşabilmek, en kötü tarafının ise kaynakların paylaşılma zorunluluğu olduğunu da not etmem gerekiyor. Oyunda hala pek çok bug var ve “hit detection” konusunda da pek mesafe kat edilememiş. Bununla birlikte The Forest’in geldiği nokta “henüz bitmemesini” göz ardı ettirecek kadar tatmin edici. Hayatta kalma türünü seviyorsanız bulabileceğiniz en iyi yapımlardan biri sizi bekliyor. ■ Kürşat Zaman



Sahil
Oyunda kısa sürede keşfedebileceğiniz deniz kenarı sadece muhteşem manzaralar değil, yamyamlar suya giremediği için korunak olmayı da vadeliyor size. Eğer orman içinde hayatta kalmak zor geldiyse deniz kenarına bir çadır atmayı düşünebilirsiniz.

Hide & Hold Out - H2o

Dünya'nın beklenen sonuna hoş geldiniz! Tek dostunuz, adeta sonsuzluğa uzanan su. Peki her tarafta yalnızca su varken hayatta kalmayı nasıl başaracaksınız?

Video oyun piyasasının son dönemde iyiden iyeye kısır döngüye girdiğini söylemek mümkün. Özellikle hayatta kalma oyunları konusunda bu durum zirve yapmış durumda. Artık hayatta kalma oyunu görünce koşarak uzaklaşıyor olsam da Hide & Hold Out – H2o'yu diğerlerinden ayrı tutmak gerektiğini düşünüyorum. Bunun sebebi: H2o'nun 2014 başlarında bizlere göz kırpmış olması. Ancak o dönem hem maddi yetersizlikler hem de yapım ekibinin başka işlerde çalışırken, boş zamanlarında oyunu geliştiriyor olması sebebiyle oyunun yapım aşaması uzadıkça uzadı. İlerleyen dönemde yapım ekibi H2o konusunda beklentilerini yükseltmiş olacak ki, tam zamanlı bir iş olarak H2o'nun yapım sürecine devam ettirecek ve oyun geçtiğimiz günlerde erken erişime açıldı.

H2o'nun gelişim sürecinden uzun uzadıya bahsetme sebebim gerçek anlamda bağımsız bir ekibin elinden çıkıyor olması. Kendi adıma bu durum H2o'nun benim gözümde daha özel bir noktaya gelmesini sağlıyor. Bunun yanında, H2o'nun diğer hayatta kalma türündeki yapımlardan ayrıldığı nokta ise haritası. H2o, isminden

de anlayabileceğiniz üzere sularla kaplı bir haritada geçiyor. Oyuna haritada bulunan irili ufaklı adalardan birinin kıyısında başlıyoruz. Çantamızda etraftan hammadde toplamakta kullanacağımız bir çapa, el feneri ve ilk etapta midemizden gurultuların yükselmesini önleyecek bir adet kurabiye bulunuyor. İlk iş olarak etraftan hammadde toplamaya, hayatta kalmamızı sağlayacak alet edevatları elde etmeye çalışıyoruz. Ardından da, bir merkez niteliğinde olan evimizi inşa etmeye başlıyoruz. Evimizi inşa ederken oyunun koyduğu tek bir sınır var; hayal gücümüz! Oyunda bir diğer önemli nokta ise oyuncular arası etkileşim. H2o'da diğer oyunculara istediğiniz şekilde saldırmakta özgürsünüz. Hatta bu durum biraz uç noktalara taşınmış durumda. Oyuncular birbirlerine bırakın silahı, taşı, tüfeği; hücum botları ile bile saldırabiliyor. Bu saldırılardan paçayı kurtarmanın yoluysa defansif anlamda iyi donatılmış bir ev ve her an arkanızı kollayan dostlardan geçiyor. En azından böyle olması amaçlanıyor. Çünkü oyunu oynadığım sürece hiç böyle bir durumla karşılaşmadım. Maalesef H2o sunucuları bu şekilde denebilecek durumda. Bir

sunucuda en fazla 10 oyuncuyla aynı anda oynama şansı elde edebildim. O süreçte de bırakın başkalarına saldırmayı, diğer oyuncular doğru düzgün göremedim bile. Hide & Hold Out – H2o tek başınıza hayatta kalmanın kolay, diğer oyuncular için içine girinceye çok zor olduğu bir yapım. Ancak şu anki kitlesi ile bunu başarabilmiş değil. Ne zamanki oyun tüm hatalarından ve hileden arınır, işte o zaman kaliteli bir hayatta kalma oyununa daha kavuşmuş oluruz.

■ Tolga Yüksel

Ulaşım

Oyunu oynadığınız sürece bir yerlere ulaşabilmek için en büyük dostunuz deniz araçları olacaktır. Eğer siz de bir jet-ski istiyorsanız, evinizin yanına bir tersane inşa ederek işe başlayabilirsiniz.

Sular altında bir Dünya!
Ne kadar korkutucu değil mi?



Starpoint Gemini Warlords

Starpoint Gemini serisi büyüyerek devam ediyor ve bu kez karşımıza çok daha büyük bir harita, daha geniş içerik ve daha derin bir oyun çıkacak.

Starpoint Gemini serisi 2010 yılında ilk kez karşımıza çıktığında, oyun henüz Steam'e kabul edilmemiş, uzay temalı küçük bir RPG-taktik simülasyon oyunu olarak Gamestop üzerinden satılıyordu. Oyunun başarılı bir bilimkurgu evreni yaratmasının ötesinde dikkatimi çeken bir detay da yapımcısı Little Green Men ekibinin, Facebook üzerinden çok aktif bir topluluk yaratmış olmaları ve oyun severlerle sıkı bir diyalog içinde olmalarıydı. Starpoint Gemini, bir ilk oyun olarak başarıyı

Starpoint Gemini Warlords, Starpoint Gemini evrenindeki üçüncü oyun olacak ve bu kez, ikinci oyunun devasa haritasından 10 kat daha büyük bir haritada oynayacağız

yakalamış olsa da gerçek bir efsaneye dönüşmek için henüz çok küçük, dar kapsamlı bir oyundu ancak senaryosu üzerine yoğun emek dökülmüştü ve bu senaryo da oyunu alıp götürüyordu. Ardından gelen yıllarda Starpoint Gemini 2'yi hazırlamaya başlayan ekip bu kez çok daha büyük bir harita ve çok daha detaylı bir oyun yapmayı başardı. İçi sürprizlerle dolu haritada özgürce dolaşabilen oyuncu, kendi gemisini geliştiriyor ve görevden göreve uçuyordu. Ancak yine de ikinci oyun bile beni tam anlamıyla tatmin etmemişti. Oyun güzel ama hala eksikti. Bu kadar büyük bir oyun alanında yapılabilecek çok daha fazla aksiyon, çok daha derin içerik olmalıydı ki, bu konudaki eleştirileri de dikkate aldığı anlaşılan LGM, sonunda herkesin beklediği o oyunu hazırlıyor gibi görünüyor. Starpoint Gemini Warlords, Starpoint Gemini evrenindeki üçüncü oyun olacak ve bu kez, ikinci oyunun devasa haritasından 10 kat daha büyük bir haritada oynayacağız. Oyun haritasının bir ucundan diğerine gitmenin, gerçekten çok uzun zaman aldığına da hatırlatayım. Git tuşuna bastıktan sonra gerçekten de çay demlemeye gidebilirsiniz. Oyun bu kez oyuncuya kendi istasyonunu ve kendi klanını kurma imkânı veriyor. Böylece siz, ikinci oyunda gördüğümüz o fraksiyon-

lardan birine dönüşüyorsunuz. Oyunda kendi istasyonunuzu kuruyor, geliştiriyor, filolar yönetiyor ve rakiplerinizin üstesinden gelmeye çalışıyorsunuz. Bu yönüyle bir 4X kıvamı yakalamış olan Warlords, öte yandan Starpoint Gemini 2'deki gibi, kendi geminizi geliştirip kontrol edebildiğiniz başarılı bir taktik-simülasyon olarak da büyük umut vadediyor. Warlords sürükleyici bir senaryo ile oyuna başlayacak ve oyuncu oyunu öğrenme aşamasında senaryoyu takip ettikten sonra oyun bir noktadan sonra kendini conquest moduna bırakacak. Yani tüm harita emrinize açılacak ve ne isterseniz yapabileceksiniz. Oyunun şimdilik yarısına yakını bitmiş gibi görünüyor ki bu haliyle bile son derece zengin bir içeriğe sahip olan oyuna bir bu kadar daha içerik eklenmesi öngörülüyor. 40'dan fazla gemi, çok sayıda istasyon modülü, 19 farklı görev, 4 karakter sınıfı ve sayısız gemi modülü de oyuna dahil olduğunda tamamlanacak olan Starpoint Gemini Warlords, hem strateji hem de RPG severlerin elinden düşürmeyeceği bir oyuna dönüşecek. Piyasaya çıkış tarihi şimdilik belli değil ancak LGM ekibinin kendini bu oyun evrenine adanmış, işini başarıyla yapan bir ekip olduğu daha önce kanıtlandı. Umuyoruz ki bu sefer de bizi güzel bir oyunla buluşturacaklar. ■ Cem Şancı





Yapım Vae Victis Dağıtım Vae Victis Interactive Tür Yarış / Simülasyon Platform PC Web playracecraft.com/racecraft Çıkış Tarihi Belli değil

Racecraft

Tek bir tuşa basarak Hermann Tilke'den daha iyi pistler tasarlamak mümkün mü?

Erken erişim konusu pek çok küçük üreticinin kendi finansmanını yaratabilmesi için eşsiz bir kaynak olsa da, bu yola başvuran firma Victory: The Age of Racing adlı berbat yarış oyunu ile tanınan Vae Victis Games olunca önyargı ile yaklaşmamak hayli zor oluyor. Bununla birlikte karşımda elbette henüz alpha aşamasında olmasından ötürü bazı eksiklikleri olan, ancak potansiyel sahibi bir yarış oyunu duruyor. Racecraft basit anlamda fütüristik, şimdilik F1 benzeri araçlarla yarıştığımız bir yarış oyunu. Ancak Racecraft'ı ilgi çekici kılan şey bu değil zira piyasada beğeninize göre Codemasters'ın F1 oyunlarından tutun da Assetto Corsa'ya dek pek çok kaliteli yapım bulunmakta. Racecraft'a dönüp ikinci kez bakıran şey "roguelike" oyunlarda gördü-

ğümüz "rastgele harita / zindan yaratma" sisteminin bu oyunda "rastgele pist yaratma" şeklinde hayat buluyor olması. Bakın pist editöründen bahsetmiyorum, uzunluk-viraj yoğunluğu gibi belli detayları girdiğinizde, her seferinde rastgele olarak sıfırdan yaratılan pistler bahsettiğim. Bu da basitçe sayısız piste sahipsiniz ve yenisini oluşturmak için tek yapmanız gereken bir tuşa basmaktan ibaret demek.

Tuşa basmak derken ciddiym, zira nedenini anlayamadığım biçimde menüde mouse kullanmanız mümkün değil. Diğer taraftan oyun Logitech G29 ile mükemmel uyum sağlıyor ve force feedback gücünü değiştiremeseniz de kontrol hissi konusunda bir eksiği yok. Pistler her yaratıldığında "unique" bir isme sahip oluyor ve bu pistte tek başınıza veya yapay zeka ile yarışmanız mümkün. Zaten oyunun modları da şimdilik bunlardan ve haftalık olarak Vae Victis tarafından sunulan, pistte en hızlı zamanı yapmaya çalıştığınız etkinliklerden ibaret.

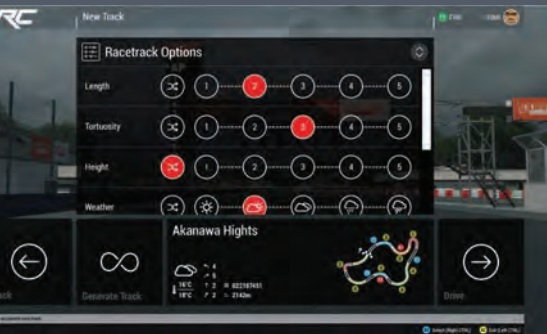
Fizikler konusunda ise, Codemasters'ın F1 oyunlarına aşinaysanız oynanış oldukça tanıdık gelecektir. Kendi adıma söylemem gerekirse hiç keyif almadım ve fizikleri sıradan buldum. Aracın üzerindeki downforce çok yüksek ve fazlasıyla "ray üstünde gidiyor hissi" mevcut. Grafikler ise gayet yeterli ve çoğu eleştirinin aksine hayli optimize. Oyun şimdilik tek bir araç ve tek bir renk seçeneği sunuyor ve henüz Steam Workshop

desteğine de sahip değil. Kokpit tasarımı korkunç (Ata binme kamerasından oynamaktan nefret ederim.) ve bir simülasyonun sahip olduğu telemetre, detaylı setup'lar gibi donanımlar da şu aşamada hazır değil. Racecraft'ın tutunabilmesi için gerekli olan şey mod desteği, biraz daha üzerinde çalışılmış grafikler ve farklı türlerdeki araçları (Touring Car'lar gibi.) oyuna dâhil etmek gibi gözüküyor.

Bir de eleştiri, bu rastgele pist yaratma motoru iyi çalışsa da, ortaya çıkan pistler Hermann Tilke pistleri kadar ruhsuz maalesef. Tüm bunlara rağmen Vae Victis'in şimdiki kadar aşmayı başardığı beklentileri sonraki dönemde nasıl şekillendireceğini de çok merak ediyorum. ■ **Kürşat Zaman**

Tilkedrome

Adını ilk defa A1-Ring ile duyduğumuz 61 yaşındaki Alman mimar Hermann Tilke tarafından tasarlanan, birbirinden ruhsuz ve birbirine ikizi kadar benzeyen F1 pistlerine verilen isim. Tilke yine de onca vasat pistin yanında Sepang ve İstanbul Park gibi müstesna pistler de tasarladı, hakkını verelim.



Rastgele pist editörümüz karşınızda!

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevgili RPG Günlükleri okurları herkese selamlar. Havanın fantastik hareketler yaptığı şu günlerde, alt kültür dünyası giderek popülerleşiyor. Bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi zaman gösterecek ama ardi ardına çıkan filmler sayesinde çizgi romanla alakalı alakasız herkes süper



kahraman izler oldu. DC ve Marvel kapışması tüm hızıyla devam ederken, ufukta birçok yeni film gözüküyor. Anlayacağınız çizgi roman sektörü, altın çağını yaşıyor; hem de bayağı iddialı bir şekilde. Sayısız Türkçe çizgi roman üretiliyor, filmler ardi ardına patlıyor. Fakat sizce de bir eksiklik yok mu? İçinde ülkemizdeki çizgi roman yazar - çizerlerinin bizzat ürettiklerine yer veren bir dergi? Bence vardı ve bu eksik Yabani dergi ile doluyor. Bu ay ilk sayısı ile piyasaya çıkacak olan Yabani, kendisini Seyfettin Efendi ve Esrareniz Maceralarından tanıdığımız Devrim Kunter'in yayın yönetmenliğinde vücut bulmuş durumda. Hal böyle olunca ben de konu hakkında en iyi bilgiyi verebilecek olan Devrimi tuttum kolundan, sordum sorularımı...

Ertuğrul Süngü: Devrim selam. Seni artık okuyucularımız yakından tanıyor ama sen yine önce kendinden, sonra da birazcık

Yabani Dergi'den bahset derim. Gerisi kendiliğinden gelir.

Devrim Kunter: İlk basılı çizgi romanım yurt dışında çıktı, Vincent Price Presents 31: Dunkirk Horror. Sonra kendi yarattığım Seyfettin Efendi'yi yayınlamaya başladım. 2013'ten bu yana dört Seyfettin Efendi kitabı çıktı. Bu sürede hem yurt içi, hem yurtdışı çizgi roman sergilerine katıldım ve düzenledim; çizgi romanla ilgili birçok ödül aldım. Bu yıl da bir adım daha atarak çizgi roman dergisi Yabani'yi çıkartmaya başladım.

E.S: Malum Türkçe çizgi romanlar son dört yıldır dev bir patlama yaşıyor. Sence bunun sebebi nedir?

D.K: Yurt dışı etkisini unutmamak lazım. Çizgi roman kahramanlarını içeren dizi ve filmler gerçekten çok etkili. Türkçe çizgi roman konusunda benim de biraz katkımın olduğunu söylersem kimse itiraz etmez sanırım. Aslında yerli üretim çizgi roman

*Bu ay ilk sayısı ile piyasaya çıkacak olan **Yabani**, kendisini Seyfettin Efendi ve Esrareniz Maceralarından tanıdığımız **Devrim Kunter**'in yayın yönetmenliğinde vücut bulmuş durumda*

önceden de çıkıyordu ama pek duyulmuyor, pek fazla da satmıyordu. Seyfettin Efendi "yerli çizgi roman kötüdür" fikrini kıran bir çizgi roman olarak çıkınca yayıncılar da yerli çizgi romanların peşine düştüler. Hatta şu an her yayınevi portföyüne bir yerli çizgi roman ekleme isteğinde.

E.S: Günümüz Çizgi Roman sektöründe, Yabancı dergiyi nereye konumlandırıyor-sun? Bu bir eksiği giderme ihtiyacı mı yoksa bir nevi yazar - çizerler için teşvik mi?

D.K: İkişi de diyebiliriz. Gerçekten çok iyi yazar, çizerlerimiz var. Birçoğu da çizgi roman meraklısı ama üretim yapılsa bile Türkiye'de bunu yayınlayabilecek bir mecra yok. İlk sayımızda birçok kişinin ilk çizgi roman üretimlerini göreceksiniz ama aslında bu işler dünya standartlarında iyi işler. Tabii sadece çizgi roman değil, hikâye de basıyruz ki bu açıdan hem eksikliği gideriyor hem de teşvik oluyor diye umuyorum.

E.S: İlk sayıda yayımlanan hikâyeleri ve çizimleri neye göre seçtin? Gelecekte dergide başka insanların hikâyelerini de yayınlamayı düşünüyor musun? Eğer cevap "evet" ise ne yapmalılar?

D.K: İlk başta biraz gönüllü olarak üretime başladık. Böyle bir dergiye katılım yapmak isteyen kişilerle iletişimi kurduk. Yazarlardan hikâye alıp çizerlerin beğenisine sunduk yani aslında bir süre çizerlerin seçimine bıraktık hikâye seçimini. Fakat işler büyüyünce hikâye seçim işini editörlere devrettik, ben de bu işten elimi çektim (Türkiye'de bu gibi konular göz ardı edilse de benim seçici olmam aynı anda yazar olduğum için bir çıkar çatışması meydana getiriyor). Şimdi önce hikâyeyi seçip sonra hikâyeye uygun çizere sunuyoruz. Bu arada "başka insanlar" konusu hep geliyor. Dergi içi ve dergi dışı diye bir ayırımı yok, derginin başından beri içinde olup (mesela ben) hikâyesi reddedilen de olacaktır ama diğer taraftan tanımadığımız birinin ilk hikâyesi de kabul edilebilir. Sadakat değil liyakat önemli. Bizde işler genelde o şekilde yürümediği için (Bizim bir tanıdık var ekolü.) biraz garip geliyor ama bir konuda ilerlemek için uygulanan doğru yöntem bence bu. İlgi-lenenler hikâyeler için hikaye@yabaniidergi.com, çizimler için cizim@yabaniidergi.com, çizgi roman projeleri için cizgiroman@yabaniidergi.com adresine işlerini yollayabilirler.

E.S: Peki Haziran'da çıkan ilk sayıda kimler var?

D.K: Çizgi romanlardan başlayalım Anadolu korku öykülerinden tanıdığımız yakın



zamanda Pusova kitabı çıkan yaratmanın ustası Galip Dursun'un hikâyesi "Misafirler"i Ayşe İrem Aktaş çizgi romanlaştırdı. Çizgi Fanzin'den tanıdığımız genç yetenek Ege Avcı'nın yazıp çizdiği "Ergene'de Son Yaz" var. Başka bir korku ustası, aynı zamanda tarihçi, bilhassa Osmanlı dönemini ele alan hikâyeleriyle tanıdığımız Mehmet Berk Yaltrıkcı'nın "Voyvoda'nın Askerleri" hikâyesi A. Gökhan Gültekin tarafından çizildi. Kadir Özen'in kıyamet sonrasını bilgi ve kültür açısından sorgulayan hikâyesi "Hangimiz?" M. Arif Kaymak tarafından çizgi romanlaştırıldı. Devam eden çizgi romanlarımız da var. Daha önce "Çukur" çizgi romanı webcomic olarak yayınlayan yazar Kadir Özen ve çizer Bora Örçal, bu sayıda "Şeytanla Dans" adlı iki bölüm sürecek bir çizgi romana başladılar. Benim eli kılıçlı kahraman anlatımını ters yüz etmeye çalışan "Kralına İsyan" da bu sayımızla başladık, kapağa da kahramanın ileride dönüşeceği halini yine ben çizdim. Hikâyelerimiz de var demiştik. Işın Beril Tetik'in "Bebek Fabrikası" hikâyesini Koral İlhan'ın illüstrasyonları, Murat Dural'ın "Tengri ve İnança" hikâyesini ise M. Ahmet Kara'nın illüstrasyonları eşliğinde okuyacaksınız. Arka kapağımız Ömer Tunç'tan, maskotumuz Özgür Yıldırım'dan.

E.S: Şüphesiz Yabancı dergi ülkemizdeki çizgi roman dünyasına harika bir katkı sağlayacak. Peki, sence önümüzdeki yıllarda bizi ve Yabancı dergiyi neler bekliyor?

D.K: Zor bir soru. Genelde bir işe başlarken çok büyük umutlarla girmem. Umarım hem Türkiye'ye hem yurtdışına yazar - çizerlerimizi duyuracak, tanıtacak bir dergi haline gelebilir. ■



Ne Okudum

WoW: Chronicle Volume 1

İsminden de anlayabileceğiniz üzere birkaç kitaptan

oluşacak olan seri, bu zamana kadar hiçbir yerde anlatılmamış hikâyeleri barındırıyor. İlk sayfayı çevirir çevirmez koskoca kâinatın nasıl yaratıldığını anlatmaya başlayan Chronicle, akabinde artık ef-saneleşmiş ırkların yükselişini ve bu sayede Azeroth'un nasıl bugünkü haline geldiğini tek tek açıklıyor.



Ne Dinledim

XIV Dark Centuries

1994 yılında Almanya'da kurulan grup, yaptıkları müziği

"Heathen Thuringian Metal" şeklinde adlandırıyor. 2003 yılında üretilen "...den Ahnen zum Grusse..." isimli albümleri büyük bir başarıya ulaşmış bulunuyor. Sert gitar riflerinin arkasında, sonu gelmez bir Pagan esintisi yaşatan ekip, sert müzik sevenlere ziyadesiyle hitap ediyor.



Ne İzledim

X-Men Apocalypse

Uzun süredir beklediğim ama bir yandan da hiç ümidim olmayan

filmlerden birisine gittim bu ay, hatta on şanslı LEVEL okuyucusu ile birlikte Geekstra'nın düzenlediği gala gecesinde buluştuk. Öncelikle Erik Lehnsherr Magneto rolünde muazzam gözüküyordu. Hatta neredeyse tüm oyuncular cuk oturmuştu. Klasik bir senaryo olmasına rağmen serinin sinema perdesindeki en iyi üç filminden biriydi diyebilirim. Özellikle Quicksilver sahnesinde fazlasıyla eğlendiğim doğrudur.



Overwatch

vs.

Battleborn

Galip kim oldu dersiniz?

Battleborn'u
Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Overwatch



Bir yanda Emre, bir yanda ofisin geriye kalanı... Emre tutturdu da Overwatch şöyle eğlenceli, böyle şahane oynuyorum, şöyle güzel, böyle acayip... Dedik halinde bir bildiği var, anında Open Beta'ya atladık. Tam bu sırada Battleborn da piyasaya çıkmam mı? Ne şekilde ikiye bölüneceğimizi şaşırdık, iki oyunu da birbirine karıştırmadan durmadık. Neyse ki görsel açıdan ve atmosfer olarak iki oyun birbirinden bir hayli farklı da oyunları denerken hangi oyunda olduğumuzu unutmamak.

Blizzard'ın önce F2P olarak lanse edip sonradan tam oyun fiyatı yapıştırdığı Overwatch mu, yoksa bir türlü çıkmak bilmeyen, Borderlands ekibinin değişik bir oyun deneyimi sunmayı hedeflediği Battlerborn mu kazanan oldu? Bu sorunun cevabını vermek üzere iki oyunu da yanımıza çağırıyoruz. Gelin bakalım yeni doğanlar...

Titan'ın varisi

Kapalı beta'da deneyip hiçbir şekilde beğenmeyi başaramadığımız Overwatch, açık beta ve ardından tam sürümünde bayağı bir cilalanmış olarak karşımıza çıktı. Kapalı beta'da belki aynı karakterler ve aynı oynanış vardı ama bir amaç eksikliği söz konusuydu. Ne yaptıklarımızın bir geri dönüşünü alabiliyorduk, ne oyun modları bir şeye benziyordu. Can sıkıcı bir ortamdı, neyse ki geçti.

Birbirinden farklı 21 tane karakterin, 6v6 olarak karşılıklı mücadelesini konu ediyor Overwatch. Bir hikayeye sahip olmayan oyunun arka planını zenginleştirmek için karakter hikayeleri de yayımlanıyor ama bence beyhude bir çaba; olay karşılıklı mücadeleden ötesi değil. 21 karakter dört farklı sınıfta toplanmış ve bunlarda Offense, Defense, Tank ve Support olarak belirlenmiş. Offense'in üyeleri bir ninja olan Genji, vahşi batıdan fırlayan, az cephaneli McCree, sağa sola uçan Pharah, ölümün Overwatch adı Reaper, CoD oyuncularının tercihi olan Soldier:76 ve ünlü Tracer. Defense kısmında ise bence oyunun en güçlü kahramanlarından biri olan Bastion, klasik bir samuray olan Hanzo, buz silahına sahip Mei, deli Junkrat, taretleriyle ünlü Torbjörn ve oyunun Nova'sı Widowmaker bulunuyor. Tüm dikkatleri üzerine çeken sınıfımız Tank, D.Va adındaki kimsenin pek oynamadığı bir kızcağıza, en güçlü Tank karakterlerinden biri olan, balyozlu Reinhardt'a, Stitches'ı arıdan Roadhog'a, dev goril Winston ve mor saçlı Zarya'ya ev sahipliği yapıyor. Oynamasını



Overwatch, önceki maçlarımızdaki önemli anlarınızı ekrana getiren bir Highlights kısmına sahip.

bilenlerin maçın seyrini değiştirebileceği Support sınıfının üyeleri ise Zen felsefesini benimseyen Zenyatta, Phantasy Star Online'dan buralara geldiğinden şüphelendiğim Symmetra, ne yaptığını bilmediğim Mercy ve Brezilya'lı Lucio.

Her karakter gerçekten çok farklı ve her karakteri oynamak farklı bir keyif veriyor. Kimisini kontrol etmek daha kolay, kimisiyle kill almak çok olası, kimisiye takım oyunu için gereken enerjisi sağlıyor. Kişisel favorilerim Soldier:76, Bastion, Winston ve Roadhog oldu.

Overwatch'ta toplamda dört oyun modu var. Assault'ta bir noktayı ele geçirmeye çalışıyor ve bunu yaptıktan sonra ikinci noktayı da ele geçirmeye uğraşıyorsunuz. Defans takımıysanız da atak yapan takımı durdurmaya çalışıyorsunuz. Escort, bir aracın yanında durarak onu ilerletmeyi ön gören ve defans olarak da buna engel olmaya çalıştığımız bir oyun modu. Escort ve Assault'un birleşimi olan oyun modundaysa önce Payload adındaki aracı ele geçiriyor ve sonra da ilerletmeye çalışıyoruz. Son oyun modumuz control ise tek bir noktayı %100 barajına ulaşana kadar tutmamızı istiyor. Bunu önce yapan takım da maçı kazanıyor ama bu oyun modunda 3 maç oynanıyor. (2 tane alan kazanıyor.)

Her oyun modu kendine göre eğlenceli ama asıl olay takım oyununu başarmak zira takımınız kötüyse herhangi bir oyunu çok kısa bir



Battleborn'da belirli bir seviyeye gelene kadar ultimate gücünüzü kullanamıyorsunuz.

Battleborn

DOSYA KONUSU

Overwatch'un karakter seçme ekranında takımınızdaki eksikler size belirtiliyor.

Overwatch



sürede kaybetmeniz mümkün. (Karşı takım kötüyse de maçı hızla kazanıyorsunuz.) Kişisel başarı elbette mümkün ama oyuna hızla dönülebildiği için öldürdüğünüz oyuncular, siz görevle ilgili çok bir şey yapmadan dönmüş olabiliyor. Ne Escort görevleri gördüm ki kimse araçla ilgilenmiyordu... Ne Assault görevlerinde takım arkadaşlarımızın noktayı ele geçirmek dışında her şeyi yaptığını tanık oldum. Olay takım oyunu!

Savaş için doğdum!

Borderlands ekibinin hazırladığı oyunu-muz da bir süredir merakla beklediğimiz Battleborn'dan başkası değil. Overwatch'a göre daha fazla MOBA esintisi barındıran Battleborn, yine Overwatch'un aksine büyükçe bir tek kişilik oyun modu ve daha kapsamlı online oyun mekaniği barındırıyor. Battleborn'un hikayesi, tek yaşanabilir gezegen için verilen bir mücadele. Her ne kadar kötü bir gücü durdurmak için birçok kahraman bir araya gelmiş olsa da konu hızla bundan sapıyor ve beş farklı taraf birbiriyle savaşmaya başlıyor.



Battleborn

United Peacekeeping Republic, Eldrid, Jennerit Imperium, Last Light Consortium ve Rogues adındaki tarafların her biri beşer tane kahramanla savaşa dahil oluyor. Aynı Overwatch'ta olduğu gibi burada da karakterlerin hepsi birbirinden fazlasıyla farklı ve hepsi bazı konularda uzman. Karakterler üç farklı sınıfa mensup ve bunlar da Attacker, Defender ve Support gibi klişe ayrımlar. Karakterlerin çoğunluğu Attacker kısmına yayılmış, bir bölümü Defender'da ve en azı da Support'ta yer alıyor. Her karakteri tek tek anlatmam biraz zor olacağı için size dikkat çekenlerden bahsetmek istiyorum. Öncelikle Rath ile başlayalım. Bir çift kılıçla savaşan Rath, yakın dövüşte bayağı iyi ama yakın dövüş fırsatı yakalayana kadar da zar zar hayatta kalabiliyor. Mizzilli tek bir hareketi olduğu için de tek kişilik oyunlarda, yüksekte dolanan düşmanları yakalaması çok zor oluyor. Montana devasa makineli tüfeğiyle bayağı güçlü bir portre çiziyor lakin bu karakter de biraz fazla yavaş hareket ediyor. Görünmez olabilen Oscar Mike yine CoD oyuncularının tercihi olabilecek klasmanda bir asker. Hava saldırısı yeteneği de bir bölgeyi kaosa sürüklemek için çok iyi işliyor. Hızlı ama dayanıklılığı az olan Orendi'yi de sevmedim değil; beklenmedik hareketler yapabilen bir Rogue üyesi kendisi. Yazdıkça tüm karakterleri anlatma isteği doğdu içimde ama burada duruyorum. Toplamda 25 karakter barındıran Battleborn, Overwatch'tan farklı bir tutum sergileyerek bu karakterlerin tümünü ilk aşamada size sunmuyor. Onları açmak için oyunu sürekli oynamalı ve çeşitli istenen şeyleri yerine getirmeniz gerekli. Bu, oyuna daha fazla zaman

harcamak adına belki de verilmiş iyi bir karar olarak değerlendirilebilir ama Overwatch'tan çıkıp Battleborn'a gelince, tüm karakterleri görememek bir garip oluyor.

Hikaye kısmı dışında üç tane farklı oyun modu bulunuyor Battleborn'da. Bunlardan bir tanesi klasik, Capture the Point mantığında çalışan Capture modu. İki takım da çeşitli noktaları tutarak puan kazanıyor ve 1000 puanı yakalayan oyunun galibi oluyor. Incursion ve Meltdown adındaki oyun modlarıysa direkt olarak Battleborn'a özel. Daha doğrusu ikisinde de MOBA esintileri var ama FPS mantığında ilk deneyen Battleborn olmuş olabilir.

Meltdown'da her iki takımın da yaratıkları bulunuyor ve bunlar intihar etmek üzere belirli bir yolda ilerliyor. Onları varmaları gereken yere kadar taşıyabilirsenez puan kazanıyorsunuz. Karşı takım da aynıısını amaçlıyor ve eğer onların minion'larını durdurmayı başırırsanız, avantajlı pozisyona geçiyorsunuz. Incursion tam MOBA mantığında ilerliyor. İki tarafın da amacı diğer tarafın üssünü yok etmek ve bu sırada da yapay zeka askerleriniz size yardımcı oluyor.



Battleborn'un karakter bekleme ekranı daha havalı olabilirdi.

Battleborn



Taraflar yerlerini alsın

İlk bakışta Battleborn, Overwatch'a kıyasla daha büyük ve daha "tam" bir oyun gibi duruyor. Overwatch'u oynadığım süre boyunca, sanki bir oyunun multiplayer kısmıymış etkisinden kurtulamadım. Overwatch'u sürekli Team Fortress'e benzetip durmaktan da yorulduğum kafamda. Battleborn kısmında da yapımcı ekibin fazlasıyla Borderlands'e bağlı kalmış olması asap bozucuydu. Espriler, bazı oyun mekanikleri, diyaloglar hep Borderlands'i işaret ediyor ve tüm Borderlands oyunlarını oynamış olanlara bu biraz fazla gelebiliyor bana sorarsanız. Oynanış açısından Overwatch daha kısa sürelerde, aksiyonu yüksek maçlar yapmanıza olanak tanıyor. Bunda üssünüze döndüğünüzde karakter değiştirebilme olanağı da büyük etken oynuyor. Soldier:76'yı beğenmediniz mi? Takımın bir tanka mı ihtiyacı var? Hemen bu değişimi yapabiliyorsunuz. Battleborn ise tüm maç boyunca sizi aynı karakterle baş başa bırakıyor ve o karakteri sevmeyerseniz, maalesef oyun boyunca o karakterle takılmak zorunda kalıyorsunuz. Genelde kısa süren maçlara ev sahipliği yapan Overwatch, oyun boyunca sadece tek bir özel yeteneğinizin dolmasını beklemekle sizi baş başa bırakıyor. Ne seviye atlama, ne eşya toplama, ne de başka bir şeyle uğraşmanız gerekiyor. Battleborn ise bu anlamda çok daha fazla işle meşgul ediyor sizi... Öncelikle, aynı bir MOBA mantığıyla, Battleborn'da seviye atladıkça yeni yetenekler kazanıyorsunuz. Bunların büyük bir çoğunluğu var olan yeteneklerinize ek güçlendirmeler yapıyor; bir anda yepyeni bir özel güce kavuşmuyorsunuz. Maç boyunca



karakterleriniz toplamda 10 farklı yetenek güçlendirmesine ulaşabiliyor ve bunları da savaşın tam ortasında seçmeniz gerekebiliyor. Bu iş beni çok zorladı açıkçası zira Battleborn da en az Overwatch kadar hızlı ilerleyen bir oyun; eğer karakterin yeteneğini bilmiyorsanız, ekrana gelen güç özelliklerini okumaya çalışırken kurşunların hedefi olabiliyorsunuz. Bu olay nasıl çözülür onu bilmiyorum ama bu haliyle işler biraz zor. Bu yeteneklerin yanında Battleborn'da bir Shard özelliği daha var.

Oyun boyunca çeşitli yerlerden shard'lar topluyor ve bunlarla haritadaki belli noktalarda, belli işler yapabiliyorsunuz. Mesela bir noktayı savunmanız gerekiyorsa buraya çeşitli değerlerdeki taretlerden inşa edebilirsiniz. İnşa edilmiş taret varsa bunu güçlendirmek de mümkün. Ya da kendinize drone'lar satın alabiliyorsunuz. Oyunun en önemli tarafıysa her maçtan sonra çeşitli eşyalar bulabilmek. Bunlardan üç tanesini karakterinize verebiliyor ve oyun içerisinde, yine sahip olduğunuz shard'larla ücretlerini ödeyerek onları aktive edebilirsiniz. Bunlar oyunun seyrini değiştirebilecek eşyalar değil ama sizi avantajlı konuma getirdikleri de bir gerçek. Ve son olarak Battleborn, aynı Heroes of the Storm'daki gibi çeşitli büyük mob'ları düşman üssüne yollamaya da olanak tanıyor. Bu da savaşın farklı bir noktaya kaymasına neden olabiliyor. Tüm bunlara karşın Overwatch, maç sonunda gelen bir seviye sistemi ve Loot Box ile oyuncularını selamlıyor. Loot Box'tan kostümler, sprej şekiller, karakter portreler, pozlar gibi kozmetik eklentiler çıkabiliyor. Bu bağlamda Overwatch'u daha küçük ölçekli

Battleborn



bir multiplayer mücadelesi olarak benimsemek gerekiyor. Battleborn ise birkaç kişi yan yana gelerek tecrübe edilebilecek hikaye modu, görev kısmı daha da ön planda olan multiplayer maçları ve devasa eşya portföyüyle kocaman bir oyun. Battleborn'un görsel tarzıysa inanılmaz derecede başarılı. Tabii şu sıra birçok dengesizlik problemiyle de karşı karşıya Battleborn. Hikaye kısmının tek başınıza aşamayacağınız kadar zorlaması da garip bir konu. (Hele ki Support sınıfından biriyle oynamaya çalışırsanız.) Overwatch'un hiçbir şekilde sıkılmayan maçlarının yerinde de Battleborn'da fazla uzayabilen durumlar oluşuyor, bir saat boyunca aynı yerde dolanıp durabiliyorsunuz.

Şahsi fikrim şudur ki iki oyun da beklentilerimin gerisinde kaldı. Battleborn biraz daha "tam" olmasıyla ön plana geçtiyse bile şu halleriyle iki oyunu da fazla oynayabilmenin pek imkanı yok. İlerleyen vakitlerde gelecek eklentiler ve düzenlemelerle belki iki oyun da yükselişe geçer ama şu sıra bu oyunlara para yatırmanın çok da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. ■ Tuna Şentuna

OVERWATCH

Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Activision**
Tür **MOFPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **playoverwatch.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

KARAR

ARTI Eğlenceli maçlar, akılda kalıcı karakterler
EKSİ Tam oyun fiyatı için az bir içerik vaat ediyor, devam etmek için bir neden bulamıyorsunuz.

71

BATTLEBORN

Yapım **Gearbox Software**
Dağıtım **2K Games Tür MOFPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **battleborn.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**
Dijital Dağıtıcı **Playstore**

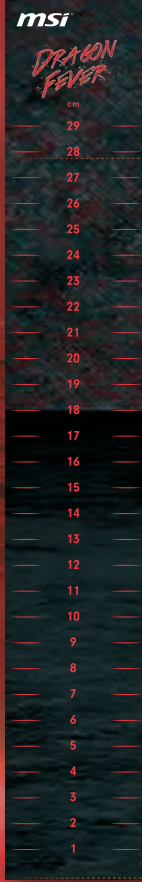
KARAR

ARTI Oyun modları ve içerik tatmin edici, Karakterler iyi tasarlanmış, eşya mantığı güzel.
EKSİ Maçlar fazla uzun olabiliyor, Dengesizlikler mevcut.

78

msi®

MASAÜSTÜ OYUNCULUK YENİDEN TANIMLANDI Konsol Boyutunda, PC Performansında



- ▶ HACİM : 6.5L
- ▶ ÇİFT EKİRAN KARTI
- ▶ 21.000'İ AŞAN
3DMARK 11 SKORU

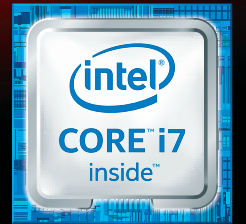


Vortex G65 SLI



| INTEL® CORE™ i7-6700K | WINDOWS 10 HOME | 64 GB DDR4-2133 |
| NVIDIA GTX980 X 2 (SLI) GDDR5 8GB |
| SUPER R4 512GB (256GB X 2 M.2 PCIE) SSD + 1TB 7200RPM |
| 450W 80 PLUS GOLD CERTIFICATION POWER | 6.5 LİTRE |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



4.649\$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

SATIŞ NOKTASI

hepsiburada.com
her şey ayağına gelsin

Hepsiburada
www.hepsiburada.com

NO. 1 IN GAMING

İNCELEME

Uncharted 4 A Thief's End

Uncharted 4: A Thief's End

Geçtiğimiz aylarda çıkan Uncharted: The Nathan Drake Collection ile bizleri yeni oyuna hazırlayan seri, muhteşem bir finale son buluyor.
Sayfa 52

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

INCELEME



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web www.doom.com Türkiye Dağıtıcısı Aral

DOOM

Büyük silahlar, güçlü yaratıklar, şiddeti bol
ve kanlı oynanış geri döndü!

Şu günlerde kendimi garip hissediyorum. Mutluyum da aslında. Yıllardır, hatta 10 yılı aşkın süredir beklediğim Doom, nihayet çıktı. Bir zamanlar bir hayalden ötesi değildi, ama şimdi çok daha fazlası. Sanırım oyunun Türkiye'deki koleksiyonluk sürümünü satın alan ilk kişi de benim. Eh, ben zaten Doom Collector'üm ve şimdi biraz geriye gitmek istiyorum...

Doom II: Hell on Earth ile ilk tanışmam daha dün gibi aklımda. Arkadaşım Samet, içinde birçok oyunun bulunduğu bir kopya CD getirmişti. "Bak, bu da Half-Life gibi elden göstermeli bir oyun" diyerek Doom II'yi açmıştı. Sonrasında o CD'den bir tane de ben almıştım. Hell on Earth, ilk oynadığım FPS değildi belki (Duke Nukem 3D'ye selamlar!), ama uzun soluklu oynadığım ve tutkuyla bağlandığım ilk FPS idi.

Doom 3 ise, belki de ilk kez aklıma "grafik" denen şeyi kazıyan yapımlardandı. Görsel olarak hemen her gün Half-Life 2'yle kıyaslanırdı. Doom 3, iç mekan ve yaratık tasarımlarıyla; Half-Life 2 de dış mekan ve karakter tasarımlarıyla göz okşardı. Çıktığı günün hemen ertesinde alıp, GeForce MX440'lı mütevazı makinemde 10-15 FPS olarak oynamış ve ona rağmen çok etkilenmişim. Doom II benim için ne kadar aksiyon yüklü bir oyun ise, Doom 3 de bir o kadar korkutucu, yaz günü soğuk soğuk terler döktüğüm bir oyundu. Ve Doom 4...

12 yıllık çok sancılı bir süreç

Doom 3 ile büyük başarılarla imza atan id Software için sonraki süreç pek de parlak geçmedi denebilir. Quake 4 ve Enemy Territory: Quake Wars gibi oyunlarını yardımcı stüdyolara paslayan firma, Darkness adında bir hayatta kalma \ korku \ aksiyon oyunu hazırlama düşüncesindeydi. 18 aylık çalışma döneminin ardından bu büyük bütçeli projenin iptaline karar verildi.

Oyun, bir uçak kazası sonrası adaya düşen bir adamın macerasını anlatacak. Doom 3'teki gibi karanlık bir ortama ve bazen yapaylaşan, benzer korkutma tekniklerine yer verilecekti. Carmack, Doom 3'te düştükleri hataları tekrar etmek istemediklerini belirtiyordu. İptal kararında, hayatta kalma \ korku türündeki oyunların satışlarının genelde düşük olmasının da payı büyüktü.

Bu kararın kısa süre sonrasında ise, id Software'in yeni FPS oyunu Rage'in duyurusu gelmişti. Darkness ile kıyaslandığında tamamen farklı bir bilim kurgu FPS oyunu. Yine bu esnada, bir sonraki Doom için de ilk adımlar atılıyordu.

O sıralar id Software'da olan John Carmack ve Todd Hollenshead, QuakeCon 2007'de sıradaki Doom oyunundan belki de ilk kez

Neden tek disk?

Rage, PC için 3 disk olarak satışa sunulmuştu. Wolfenstein: The New Order da 4 disk olarak. Yeni Doom oyunu ise tek disk olarak geliyor. Bu disk ile kurulumla başlıyorsunuz ve yaklaşık %15'lik yüklemenin ardından bayrağı Steam devralıyor. Eğer yüksek bir internet bağlantı hızınız yoksa, yaklaşık 50GB'lık kurulum dosyası için günlerce beklemeniz gerekebilir. Sanırım Bethesda disk masrafını kısmak istemiş, ama oyuncularını kızdırdığı da bir gerçek.



bahsetmişti. Buna göre Doom, dünyada geçecek ve tıpkı Doom II gibi büyük haritalara, aksiyonu yüksek oynanışa sahip olacaktı. Resmi duyuru için ise, 2008'e kadar sabretmemiz gerekiyordu. Doom 4 artık varlığı bilinen, ama gösterilmeyen bir oyundu. Çünkü id, yeni bilim kurgu FPS'si Rage ile gündemdeydi. id Tech 5 motoruyla hazırlanan oyun, "id Software'nin en detaylı ve gelişmiş oyunu" olarak lanse ediliyordu ve tabii Doom hakkında açıklamalar da ihmal edilmeyordu. John Carmack, yeni Doom'un Rage'e kıyasla çok daha sinematik bir oyun olacağını ve özellikle PC'de çok iyi grafiklere sahip olacağını söylüyordu. Ve sonra yıllar yıllar geçti... Oyunun duyurusu yapılmasına rağmen ortada hala bir ekran görüntüsü yoktu. Sıcacı sıcakına gelen açıklamalar heyecanlandırsa da bir süre sonra Doom'dan bilgi gelmemeye başladı. "İptal edildi!" söylentileri yayılmaya başlamıştı ki id Software yetkililerinden şöyle açıklamalar geldi: "Geliştirilen Doom'u iptal ettik. Çünkü Call of Duty ve Killzone gibi bir havaya bürünmüştü. Her oyunun ruhu vardır ve oyunu yansıtır, ama bunun yoktu. Doom değildi. Bu yüzden oyunu sıfırdan geliştirmeye başlıyoruz." Bu açıklamaların ardından oyunun ilk videoları QuakeCon 2015 itibarıyla sunuldu ve görüldü ki bahsedilen sinematik oynanış gitmiş, yerine klasik Doom oyunlarındaki aksiyon yüklü oynanış gelmiş. Tabii yeni eklemeler ve Doom 3'ü de ihmal edilmemiş. Peki iyi olmuş mu?

Neden Doom 4 değil de Doom?

Bu bir direkt devam oyunu değil. Öte yandan bir remake de (yeniden yapım) değil. Doom serisini yeniden başlatan ve yeni nesile taşıyan oyun olarak gösterebiliriz. Bu yüzden de oyunun isminde "4" ibaresine yer verilmedi. Hem biliyor musunuz, bu yeni oyunun ilk versiyonu aslında PlayStation 3 ve Xbox 360 için de hazırlanıyordu. Gelişim süreci yenilenince ve yeni nesil konsollar da duyurulunca eski konsollara elveda demiş olduk.

Doom Guy'in geri dönüşü! Yoksa Doom Marine mi demeliyiz?

Union Aerospace Corporation (UAC), Kızıl Gezegen Mars'ta çeşitli araştırmalar gerçekleştiren bir şirket. Süper askerlerden silahlara, gezegendeki yaşam belirtilerinden yeni enerji kaynaklarına, boyut teknolojilerine kadar oldukça geniş bir yelpazede işleviş gösteriyor. Ardı ardına yapılan başarılı çalışmalar, insandaki hep "Daha fazla" hırsını tetikliyor ve açılan boyut kapıları sayesinde cehennem şeytanları UAC üssüne doluşarak personelin büyük bir kısmını yok ediyor. Bir kısım personel ise mutasyona uğruyor. Bu büyük yaratık akınının durdurulması ve cehennem kapılarının kapatılması için yalnızca bir kişiye ihtiyaç var ki bu da Doom Guy, yani bizim kontrol edeceğimiz karakterden başkası değil. Yarı çıplak bir şekilde uyanıp birkaç yaratığı ortadan kaldırdıktan sonra Praetor Suite'i giyiyoruz ve maceramız tam anlamıyla başlıyor.

Öldürmek için uyandırıldı

Yeni bir Doom oyununa başlamak benim için gerçekten heyecan vericiydi. Kontrolü ele aldıktan sonra etrafı biraz kontrol edip bunun gerçekten de yeni bir Doom oyunu olduğuna kendimi inandırmaya çalıştım. İlk dikkatimi çeken unsur, oldukça başarılı görsellere sahip olmasıydı. Sonrasında zaten aksiyona balıklama daldım. Doom 3'te önce tesisi geziyor, insanlarla tanışıyor ve bilgiler alıyorduk. Bu esnada işlerin iyice ters gittiğini de yavaş yavaş öğreniyorduk. Doom'da ise böyle bir kaygı yok, çünkü her şey çoktan olmuş. Bu yüzden vakit kaybetmiyor ve yola koyuluyoruz. Açıkçası yeni Doom'un açılış kısmı Doom 3 gibi etkileyici sinematik havayı vermiyor ama çok gaz bir başlangıç olduğunu söylemeliyim! Hele de müzik eşliğinde id Software ve Doom logolarının ardından Mars yüzeyini silahımızla ilk kez selamladığımız sahne...

Hikâye değil, aksiyon verelim

Yeni Doom hazırlanırken yapımcıların defalarca tekrarladığı sözler vardı: "Güçlü silahlar,





büyük yaratıklar, kan, şiddet ve aksiyon geri dönüyor." Dikkat ettiyseniz senaryoya dair neredeyse hiçbir açıklama yapılmadı. Çünkü bu oyunun amacı, eski Doom oyunları gibi durmaksızın bir aksiyon sunmaktır. Bu yüzden de oyunda zengin bir hikâye anlatımı beklememeniz gerekiyor. Oyunda neredeyse hiç video yok. Bazen çok az sayıdaki karakterle görüşmeniz gerekebiliyor. Bu kısımlarda da siz değil, karşınızdaki konuşuyor ve bu da ufak molalar anlamına geliyor aslında. Çünkü aksiyon neredeyse hiç bitmiyor. Oyundaki hikâye ve işleyiş sürecini daha iyi anlayabilmek için etraftan bulduğunuz PDA'lerdeki yazılı metinler önemli. Ayrıca bazı mekanlarda sizi hologram karakterler karşılayıp bilgi veriyor. Bazen ise, o mekanda daha önce yaşanan olayları yine hologram kesitler olarak izliyorsunuz. Oyundan kopmamak adına bence güzel düşünülmüş.

Ve evet, bu bir korku oyunu değil

Doom'da çok iyi bir aksiyon ortaya çıkarılmış. Son yıllardaki belki de en akıcı FPS oyunu. Sadece koşarak değil, aynı zamanda atlayıp zıplayarak mücadeleye giriştiğiniz bir oyun. id Software, bu oyunda "çok katmanlı harita - oynanış" mekaniğini çok güzel yedirmiş. Hemen açıklayalım.

Haritalar büyük ve hareket alanımız çok geniş. Zeminde hareket edebilir, kutuların üzerine, üst katlara hatta çift zıplama ile (Evet, o da var!) köprülere dahi zıplayabiliriz. Haritadaki neredeyse hiçbir yer süs olsun diye tasarlanmamış. Birçok farklı noktaya adım atarak yaratıkların üzerine kabus gibi çökebiliyoruz. Oldu ya yönünüzü kaybettiniz diyelim. Yeşil ışıkları takip ederek kolayca yönünüzü bulabiliyorsunuz. Bazen haritaların belli noktalarındaki özel güçler ve portallar da imdadınıza yetişiyor. Kısacası, yeni Doom'daki birçok haritanın arena stilinde tasarlandığını söyleyebiliriz.

Büyük yaratık akını

IMP, Cacodemon, Baron of Hell, Hellknight, Pinky Demon, Lost Soul, Mancubus, Revenant (kapak yıldızı) ve Cyberdemon gibi birçok efsane yaratık, yeni Doom oyunuyla geri dönüyor. Bunların yanında bazı yeni yaratıklar ve bir efsane yaratık daha var. Bunlar da henüz oynamayanlar için sürpriz olsun diyeyim.

Bir haritaya adım attıktan kısa süre sonra yaratık akını başlıyor ve kapılar kitleniyor. Genellikle önce zayıf yaratıklarla mücadele ediyoruz ve onları tamamladıktan sonra daha güçlü ve devasa olanları geliyor. Yaratıklar, çeşit ve sayı avantajlarını kullanarak sizi köşeye sıkıştırmaya ve öldürmeye çalışıyor. İşte bu gibi durumlarda belli noktalara konumlandırılan portallardan haritanın boş tarafına adım atarak kısa süreliğine rahatlayabiliyorsunuz. Bir de, haritalarda çeşitli özel güçler var.

Bunları alarak kısa süreliğine çok hızlı koşabilir, daha fazla hasar verebilir ya da çıplak elle tek vuruşta düşmanınızı ortadan kaldırebilirsiniz. Favorim kesinlikle efsane Berserk modu. Kısa süreliğine yenilmez oluyor ve karşınızdaki Baron of Hell olsa bile tek vuruşta cehenneme geri postalayabiliyorsunuz.

Glory Kills'ın gücü adına!

Doom, en çok oynanan ve en çok modlanan oyun serilerinden bir tanesi. Özellikle klasik Doom ve Doom II'nin günümüzde de ciddi bir hayran kitlesi bulunuyor. Hazırlanan modlara baktığımızda, son yıllarda özellikle Brutal Doom modunun büyük yankı uyandırdığını görüyoruz. Bu modda yeni silahlar, aksiyonu bol kanlı oynanış ve bitirici vuruşlar yer alıyor. İşte yeni Doom'daki Glory Kills sisteminin altında yatan temel faktör tam da bu.

Bir yaratığa ciddi şekilde zarar verdiğinizde parlamaya başlıyor. Bu da ona bitirici vuruş



Mahmut Saral (Doom Collector) kimdir?

90'ların sonuna doğru Doom ile tanıştım. Yaklaşık 10 yıldır dönem dönem kattıklarımla koleksiyonum devasa bir boyuta ulaştı ve şu an belki de dünyanın en büyük Doom koleksiyonuna sahibim. Güncel olmayan halini YouTube'dan görebilirsiniz.

En değerli parçalarım, id Software'dan adıma gelen imzalı Doom 3 ve figür seti. En unutulmaz ve heyecan verici olan ise, 2014'te Berlin'de John Carmack ile karşılaşmamdı. Ve evet, bana "Seni tanıyorum" demişti.

Peki ben başka neler mi yapıyorum? Uzun yıllar Merlin'in Kazanı ekibinde yer aldım. Bir dönem hem kendi televizyon programımı hazırladım hem de başka programlara içerikler sundum. Son yıllarda ise TeknoKulis'te editör olarak yoluma devam ediyorum ve bir sonraki Doom'u da şimdiden heyecanla bekliyorum!

yapabiliriz demek. Yanına gidip "F" tuşuna basınca kiminin kafasını koparıyor, kiminin kalbini söküyor, kiminin de bacağını koparıp ağzına sokuyoruz. Yaratıklara göre farklılık gösteren çeşitli bitirici vuruşlar var ve bunlar yakında gelecek güncellemelerle daha da artırılabilir.

Oyunda hem silahların hem de bitirici vuruşların etkisi büyük. Çift başlıklı tüfeğimiz (Super Shotgun), plazma silahımız, testere ve BFG'miz de dâhil birçok güçlü silahımız var. Hepsini üzerimizde taşıyabiliyor, geliştirebiliyor ve oyun sırasında Q'ya basılı tutarak açacağımız menüden seçim yapabiliyoruz. Özellikle testereyle yaratıkları ikiye böldüğünüz sahnelerde oluk oluk kan akıyor. Parçalanma unsurlarında da mütevazı davranılmamış. Yakın mesafede de çift başlıklı tüfeğin çok etkili sonuçları oluyor. BFG ise nadir kullanımlık, ama tam temizlik



garantili bir silah. Kısaca karşımızda ciddi anlamda şiddet içeren bir oyun var satışa çıkmadan önce de birçok kişinin tepkilerinin hedefi olmuştu.

Praetor Suite, büyük silahlar ve gelişim

Yeni Doom'da gelişim sistemi de var. Zırhımızı, silahlarımızı, dolayısıyla da karakterimizi geliştirebiliyoruz. Her haritada, yan görevler olarak nitelendirebileceğimiz görevler var. Örneğin, "3 yaratığı Glory Kill ile öldür" gibi. Bunun haricinde zamana karşı yarıştığımız mini görevler oluyor. Mesela, "15 saniyede pompalı tüfekte 15 düşman öldür" gibi. Bir de ölü Elite Guard'ların üzerlerinden alacağınız çipler (Token) ve Argent Energy kapsülleri var.

Böylelikle sağlığınıza, zırhınıza, hasar kabiliyetinizi geliştirebiliyor, silahlarınıza yeni işlevler

katarak düşmanlarınıza karşı çok daha güçlü bir hale gelebiliyorsunuz.

Haritalar çok katmanlı demiştik. Öyle ki klasik Doom haritaları bile var!

id Software, her haritaya çeşitli unsurlar eklemiş. Eski Doom oyunlarındaki gibi bu oyunda da haritaların "gizli" noktaları var. Bulacağınız Doom Marine figürleri sayesinde yeni bilgilere erişebilirsiniz. Bir de klasik Doom haritaları var, evet! Gezinirken aniden bir makine kolu görebilirsiniz. Çektiğinizde klasik bir Doom haritası açılıyor. Eski tip grafiklerle ve orijinal müzikleri eşliğinde kısa süreliğine nostalji yaşayabiliyorsunuz. Ve tabii bunların haricinde bir de easter egg'ler var, hem de tonla var. Commander Keen'den Skyrim'e, hatta Terminator 2'ye kadar...

Bu arada, eğer eski Doom'ları da oynadıysanız ve biraz dikkatli bakarsanız, bazı haritaların tasarımlarında eski oyunlardan esinlendiğini fark edeceksiniz.

SnapMap

id Software'ın Doom'u tanıtırken üzerinde durduğu konulardan biri de SnapMap'di. SnapMap'te isterseniz kendi haritalarınızı oluşturabiliyor, isterseniz de başka oyuncular tarafından tasarlanan haritalarda mücadele edebilirsiniz. Yaratıkların konumundan harita tipine kadar birçok seçenek sunulmuş ve ister tek başınıza, ister Co-Op, isterseniz de multiplayer olarak bu haritalarda taban tepebiliyorsunuz.

Multiplayer

Multiplayer arenalarda favori modum hala Team Deathmatch ve cehennem haritaları yine ilk tercihlerim. Diğer birçok multiplayer FPS oyununda olduğu gibi Doom'da da level sistemi bulunuyor. Seviye atladıkça daha güçlü hale geliyor, yeni silahları açabiliyor ve hack modülleri sayesinde düşmanlarınıza nal toplatabiliyorsunuz.

SOLDA Doom 3'te ortam kırmızı bir renk aldıkça bu, sona yaklaştığımızı bir işaretti. Spoiler mı verdik acaba?

ALTTA Master Chief? Elbette şaka... Yalnız Praetor Suite'in çok özgün bir tasarıma sahip olduğunu söyleyemeyeceğiz.



Hack modüllerinden örnekler vermemiz gerekirse: Kısa süreliğine düşmanlarınızın nerede olduğunu görebilir, normale oranla daha hızlı koşabilir, sizi son öldüren düşmanı görebilir, haritadaki en iyi oyuncunun peşine düşebilir, öldürdükçe zırhınızı geliştirebilirsiniz.

id Software, bunların yanında bir de sevinme tarzları eklemiş. Karakteriniz sizin komutunuzla bir anda dans etmeye başlayabiliyor. Ve bir de online arenada dönüşebileceğiniz yaratıklar var. Bunlar da Revenant, Baron of Hell, Mancubus ve Prowler. Bir süreliğine bu yaratıkları kontrol edebilir ve o esnada haritadaki rakiplerinize oranla çok daha güçlü oluyorsunuz.

Ve gelelim grafiklere

Yeni Doom'u PC'de (Core i7-6700, 16GB RAM, 4GB Radeon R9 290X DirectCU II OC) tüm ayarlar açık, genellikle 50-60FPS civarında oynadığımı belirtmek istiyorum. Çok yoğun çatışmalarda birkaç kez FPS değerinin 22'ye kadar düştüğüne de şahit oldum. Bazen ufak tefek teknik hatalarla da karşılaştım.

Geliştirilmiş id Tech 6 oyun motoruyla (id Tech 666 da deniyor.) hazırlanan yapım, görsel şölen sunuyor. Tasarım çizgisini çok beğendim. Özellikle cehennem bölümleri çok hoşuma gitti. Mars yüzeyinde gezinmek çok





keyifliydi. UAC üssünde taban teperken ise ara ara aklıma Doom 3 geldi. İster istemez benzer detaylar var.

Oluşturulan kaotik ve kanlı atmosfer, çoğu kez yalnızlık hissini başarılı biçimde sunuyor. Işık ve gölge oyunları da işin kreması, sosu olmuş. Aynı başarı, silah ve karakter tasarımlarında da gösterilmiş. Ateş ettikçe yarattıklar yaralanmaya başlıyor ve vücutlarındaki deformasyonu görebiliyorsunuz. Yine de ufak bir not olarak, Cyberdemon biraz daha ihtişamlı ve korkutucu tasarlanabilirdi.

Sesler ve müzikler

Oyun esnasında 60mm sürücülere sahip Thrustmaster 7.1 Doom Edition kulaklığı kullandım. Ortam, silah ve yaratık sesleri temiz kaydedilmiş. Karakter seslendirmeleri de öyle. Ufak bir parantez açmam gerekirse, yaratık seslerinin bazen Doom 3'teki kadar etkileyici olmadığını söyleyebilirim. Örneğin Doom 3'te Hellknight'ın ayak sesleri çok uzaklardan duyulur ve korkuturdu. Yeni Doom'da ise böyle bir şey yok. Tabii bunda oyun tarzının daha farklı ve düşman sayısının bolca olmasının da etkisi var.

Müzikler ise başlı başına bir konu. id Software, müzikler için Mick Gordon ile anlaşmış. Orijinal E1M1 müziğini 9 telli elektro gitarıyla yeniden yorumlayan müzisyen, daha ağır, ama etkili bir sonuç ortaya çıkarmış. Her bölümde, yaratık akınlarıyla birlikte başlayan hareketli müzikler sizi havaya sokuyor, yaratıklar bitince müzik de bitiyor. Tıpkı Quake 2 gibi, evet evet!

Devamı gelir mi?

Doom, normal oynanışta yaklaşık 10 saatlik bir senaryo modu sunuyor. Eğer yalnızca yaratıklarla uğraşır ve önünüze bakarsanız

sonuç bu. Ama haritanın her noktasını didik didik etmek ister ve tüm detaylara erişmek isterseniz de oynanış süresi 15 saati geçecektir. Haritalar büyük ve birçok sürpriz barındırdığı için Doom'un tek kişilik oyun modunun tekrar tekrar oynanabileceğini düşünüyorum. İsterseniz bir de efsanevi Nightmare zorluk seçeneğiyle deneyin? Finali itibarıyla Doom'un devamının gelecektir. Tabii bunda oyuncuların göstereceği ilginin de payı büyük. Ve şahsi düşüncemi paylaşmam gerekirse, sırada Quake 5 var.

Son sözlere gelecek olursak...

Yıllardır bu oyunu bekleyen bir oyuncu olarak, yeni Doom'dan memnun kaldım. Aksiyonu bol oynanışı, büyük haritaları (Özellikle de cehennem haritaları.), müzikleri, güçlü silahları ve devasa yaratıklarıyla sıkı bir oyun. Yapım, klasik Doom'lara bir saygı durumu niteliğinde ve seriyi başarılı bir şekilde yeni nesle taşıyor. Düşünsenize, yıllar sonra bile hala kapıları açmak için mavi anahtar, kırmızı anahtar diye geziniyorsunuz. Üzüldüğüm taraf ise, keşke iptal edilen versiyonu da bir şekilde tamamlanıp satışa sunulsa. "Neden?" diyecek olursanız... Gündelik hayatınız devam ederken bir anda her şeyin yok olmaya başladığını, gökyüzünde açılan büyük bir portaldan yaratıkların caddelere, sokaklara doluştuğunu bir düşünün. İşte iptal edilen Doom muhtemelen böyle olacaktı ve sinematik bir oynanış sunacaktı. Eski Doom hikâyelerinde bahsedilen insan direnişi gerçekleşecek ve farklı bir gezegene koloni kurmak için çalışmalar başlatılacaktı... Belki biraz daha gerçekçi bakış açısı güzel olacaktı. Böyle bir Doom'u yıllardır bekliyordum açıkçası, ama olmadı...
■ Mahmut Saral



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

"Ne oldu bitti nasılsa yolda öğreniriz" mantığıyla silahlarımızı kaptığımız gibi dalıyoruz aksiyona. Oyunun deyim yerindeyse akışkan bir oynanışı var, alıp götürüyor sizi.

İlk hafta ●●●●●

Eğer hızlı oynarsanız yaklaşık 10 saatlik dilimde oyun bitiyor, ama bu kez de akıllarda soru işaretleri olacaktır. Çünkü her haritada gizli bölgeler, klasik haritalar, özel güçler ve yan görevler var. Bunları bulmak için vakit harcamanız gerekiyor ve bu da oyun süresini arttıracaktır.

İlk ay ●●●●●

Mod ve harita tasarlamaktan hoşlanıyorsanız SnapMap sizi uzun süre idare edecektir. Öte yandan, gelişim sistemli ve oyununun multiplayer modları da sizi en az birkaç ay idare edecektir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Yaratık öldürüyoruz

%30 Keşif yapıyoruz

%10 PDA'deki bilgileri okuyoruz



ARTI

Başarılı grafikler, geniş haritalarda esnek oynanış, bitmek bilmeyen aksiyon, heyecan verici müzikler, klasik haritalar, easter egg'ler gibi güzel sürprizler, SnapMap

EKSİ

Hikâye detayları biraz daha öne çıkarılabilirdi, çevrede fiziksel unsurlara pek önem verilmemiş, irili ufaklı teknik hatalar

SON KARAR

Eğer eski tipte, hızlı ve eğlenceli oynanış sunan bir FPS arıyorsanız, ilacınız tam da bu oyun. Detaylı bir hikâye örgüsü arayışındaysanız, büyük ihtimalle hayal kırıklığı yaşayacaksınız.



Yapım **Naughty Dog**
Dağıtım **SCE**
Tür **Aksiyon / Macera**
Platform **PS4**
Web **unchartedthegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Uncharted 4

A Thief's End ★

Korsan Rüyası'nın izinde

Çeşit çeşit hırsızın bulunduğu ülkemizdeki hırsızlığın boyutunu tartışacak değilim ama hazır şurada "thief" sözcüğünü görmüşüm, bir değineyim dedim. (Değindim, bitti.) Hırsız dediğiniz olguyu biz video oyunlarında bir hayli farklı tanıdık. Thief diye oyun vardı mesela, evlere girip birkaç altın çalardı, mücevher peşinde koşardı falan takılırdı öyle... Uncharted'ın Nathan Drake'iyse işleri biraz daha büyütmüş bir adam; o kayıp şehirlerin ve içerisinde barındırdığı değerli antikaları kovalıyor; evet, aynı Lara Croft gibi. Peki hiç Lara Croft ile Nathan Drake'in bir evlilik yaptığını düşündünüz mü? Ben düşündüm, hatta çocuklarının anne karnından bir-

kaç ganimet aşırıp dünyaya geleceğini bile hayal ettim. Bu ikiliyi durduracak kimseyi düşünmüyorum ne yalan söyleyeyim. Belki Batman... (Şimdi iyice fantastik oldu olay!) Dediğim gibi hırsızlık hoş bir şey değil. Misal yıllar önce şerefsizin teki bizim eve girmiş ve ne var, ne yok alıp kaçmaya çalışmıştı ama ninja annem onu, balkondan atlamak üzereyken yakalamış ve alacağı çoğu şeyi bırakmasını sağlamıştı. (Anne 1, Hırsız 0.) Ne var ki Nathan gibi arkadaşlar hırsızlığın farklı bir ölçekte ve atmosferde olan kısmıyla uğraştığından, onları kötü görebilecek kişiler ancak devlet erbapları veya antika koleksiyoncuları olabilir. Hatta antikacılar onlarla



işbirliği yapacağı için onlar bile kendilerini sever.

Ve elbette bu tip hırsızları biz de bağrımıza basmaktayız zira ortaya Uncharted 4 gibi MUHTEŞEM ÖTESİ oyunlar çıkmasını sağlıyorlar. (Yapımcı ekip değil yalnız; kahraman Nathan...)

Şunu bilmelisiniz ki inceleme boyunca Uncharted 4'ü öveceğim ve sonunda delirip ya oyunu alacaksınız, ya da önce PS4 alıp yanında da bir tane Uncharted 4 talep edeceksiniz. Olayın başka türlü sonuçlanmasına imkan yok, bildireyim...

Son bir defa...

Bilmeniz gereken ilk konu, Uncharted 4'ü anlamak veya oynayabilmek için önceki oyunları oynamış olmanıza gerek olmaması. Elbette önceki oyunları bilenler olaylara biraz daha hakim olacaktır lakin burada bambaşka bir konu, eski yüzlerin yeni olayları ve yepyeni bir serüven var. Hatta önceki oyunları oynamayanlar oyun mekaniklerini bir tekrar gibi görmeyip farklı bir heyecan bile yakalayacaktır.

Önceki oyunları bilenler içinse durum şöyle; Uncharted 3'ten üç yıl sonrası konu ediliyor. Nathan Elena ile gayet evli ve artık elini eteğini hırsızlık işlerinden çekmiş. Ancak çeşitli özel işler alıp çeşitli firmala-



rın ufak işlerini hallediyor. Nathan'ın kadim dostu Sullivan da kendi hayatını sürdürüyor, herkes bir şekilde mutlu.

Derken Sam ortaya çıkıyor... Sam, Nathan'ın 15 yıl önce öldüğüne inanılan ağabeyi. Sam geliyor ve diyor ki, beni hapisneden çıkartan adama bir hazine sözü verdim ve o hazineyi bulmak için yardımına ihtiyacım var. Nathan her ne kadar elini eteğini hırsızlık işlerinden çekmiş olsa da ağabeyini görünmenin ve onu tekrar kaybetmek istememenin getirdiği heyecanla Sam'in teklifini kabul ediyor ve ikili, Elena'ya da yalanı basarak çıkıyor yolculuğa. Amaçları Kaptan Henry Avery adındaki korsanın kayıp hazinesini bulmak ve Sam'in başını da beladan kurtarmak.

Vurduysam, ölmelisin

Uncharted serisi her ne kadar birçok anlamda çok sağlam olsa da oyundaki vuruş hissiyatı bir türlü istediğim seviyede olamamıştı. Bunun çözüldüğü oyun da Uncharted 4'ten başkası değil. Artık vurulan düşmanlarımız adam gibi tepki veriyor, sendeliyor, sipper almak için yoğun uğraşlara giriyor ve biz de onları haklamak için daha büyük bir istek duyuyoruz.

Nathan'ın birçok çıkıntıyı kendine merdiven olarak gördüğü oyun mekaniği de dönüş yapmış durumda. Lara, Ezio, Nathan ve inFamous'ın değişen karakterleri birer Örümcek-Adam benim gözümde. Nathan yine normal bir insanın tutunmasının mümkün olmadığı yerlere bir robot gibi asılabilir, kendini çekiyor, oradan oraya atlıyor ve metrelerce yüksekliği asansörle çıkmışçasına kolayca aşıyor. Fakat bu defa yepyeni iki tane oyuncağı var Nathan'ın. Bunlardan bir tanesi, belirli noktalara fırlatabildiği halat. Normalde aşılması mümkün olmayan boşlukları aşabilmek halatın ilk işlevi. Bir

SOLDA Bu kalabalığı görünce bir anlık afallıyorsunuz.
ALTTA Bu ciple gezi işi bir hayli kolaylaşıyor.



İpucu

Nadiren de olsa oyunda nereye gideceğinizi, ne yapacağınızı bilemediğiniz anlar oluyor. Böyle bir duruma düşerseniz endişelenmeyin; bir süre etrafta oyalandıktan sonra yukarı tuşuna basmanız isteniyor ve bunu yaptığınızda gitmeniz gereken yer size gösteriliyor.

Önceki oyunların hepsinde olay çizgisel bir doğrultuda ilerlerdi. Yeni oyunumuzda da bu kısımlar bir hayli fazla ama artık, bazı alanlarda özgürlüğümüz de var

diğer işlevi de savaşlarda görünmeden mesafe almak ve uçup düşmanın üstüne inmek. Halatı istediğiniz yerde kullanmanız mümkün değil; ancak L1 ibaresini gördüğünüz yerlere fırlatabiliyorsunuz. Bu bölgeler de zaten size son derece net bir şekilde belli ediliyor; deli danalar gibi halat atacak yer aramıyorsunuz. Oyunun ilerleyen kısımlarında elde ettiğiniz kazık ise, özel, saplanabilir yerlere kazık saplayarak kendinize yol oluşturmanıza yarıyor. Bu çok da gerekli bir eklenti olmamış bana sorarsanız ama bazı heyecanlı anların oluşmasında payı olmasından ötürü çok da eleştirmeye gerek yok.

Bir diğer güzellik de artık Nathan'ın yüksek bitkiler arasında saklanabilmesi ve fark edilmesinin biraz daha güç olması. Üstelik fark edildikten sonra saklanmayı başarırsanız da düşmanlarınızın tekrar eski haline dönüyor ve yeniden gizli takılmanız mümkün oluyor. Oyunda gizliliği benimsemek gerçekten çok önemli; Nathan kurşunlara karşı pek dayanıklı değil ve nişancılık ayarını tamamıyla manuel tarafa çekerseniz, birilerini vurmak da kolay oluyor.

Madagaskar macerası

Uncharted 4'te bir değişiklik daha var. Önceki oyunların hepsinde olay çizgisel bir doğrultuda ilerlerdi. Yeni oyunumuzda da bu kısımlar bir hayli fazla ama artık, bazı alanlarda özgürlüğümüz de var. Çok fazla oyunun heyecanını kaçırmamak için tüm bu alanları anlatmayacağım ama Madagaskar'a geldiğimiz kısım, bu açık alanlardan biriyle karşılaştığımız ilk bölüm olma şerefini de elinde tutuyor. (Bu bölüm aynı zamanda oyunun en az

özenilmiş alanı bana göre...) Oyunun bu bölümünde altımızda cipimizle, bize sunulan alanda istediğimiz gibi gezebiliyoruz. Oyunun ilerleyişiyle hiçbir alakası olmayan kısımlarda bile dolanabilmek ve buralarda hazine arayışına girebilmek mümkün. Bu özgür oynanış, açık dünya teması çok kıvamında bırakılmış, endişeniz olmasın. Lakin bu kısımlarda insan, "Naughty Dog şöyle açık dünya temalı bir oyun yapsa nasıl inanılmaz olurmuş..." demekten de kendini alamıyor.

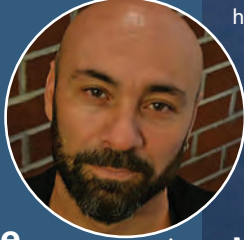
Işınlanma?

Uncharted 4'ü yere göğe sığdıramayacağım "övgü" bölümüne geçmeden önce, oyunun multilplayer kısmına bir bakalım.

Toplamda dört tane oyun modu sunuyor Naughty Dog bize. Team Deathmatch ve kardeşi Ranked Team Deathmatch, Plunder ve Command oyunun dört farklı modunu oluşturuyor. Bu oyun modlarında 5v5 veya 4v4 maçlar yapabiliyor, her maçta da eğer takım arkadaşlarınızın iyiyse bir hayli eğlenebiliyorsunuz.

Deathmatch kısmını zaten envaiçeşit oyunda gördük, orada değişik bir durum yok. Command'de olay çeşitli noktaları ele geçirmeye çalışmak. Yalnız burada entresan bir durum var ki o da her iki takımda da birer Kaptan seçilmesi ve bir yandan da o kaptanları avlamamız gerektiği. Bu da bir yandan nokta peşinde koşarken, bir yandan da kaptan indirmeye çalıştığımız, değişik bir oyun şekli getiriyor. Değişik ve eğlenceli...

Plunder modunda ise bir idolü haritanın merkezine taşımak gerekiyor. Bunu yaparken karşı takım da aynısını gerçekleştirilmeye çalışıyor, kim daha hızlı, kim daha iyi savunuyor, kim daha iyi ateş ediyor derken

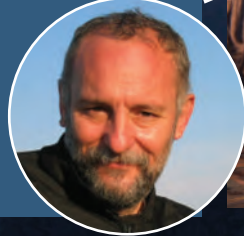


O Ses Türkiye

Bildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere, Uncharted 4 tam Türkçe desteğiyle piyasaya çıktı. Hem Türkçe altyazı, hem de Türkçe seslendirmelerle gelen oyunu direkt Türkçe değerlendirmenizi tavsiye ediyorum zira ortada çok başarılı bir iş var.

Kahramanımız Nathan Drake'in seslendirmesi yine (Uncharted 3'teki gibi...) **Okan Yalabık**'a bırakılmış. Sevgili Okan (Şu an çok samimiyiz.) bir kez daha güzel iş çıkartmış. Nathan'ın kardeşi Sam'in rolünü ise radyo programcısı **Rıza Karaağaçlı** üstlenmiş. Tok ve olgun bir sesle, Sam de iyi bir karakter bulmuş kendine. Elena'nın seslendirmesinden tam emin olamadım.

Ceyda Düvenci'nin çok karakteristik bir sesi var ve bir şekilde o ses, Elena'ya oturmamış gibi geldi ama tabii bu benim düşüncem; siz sevebilirsiniz de. **Victor Sullivan**'a ise yine **Ege Aydan** hayat vermiş. Ege Aydan'a yorum yapmak da bana düşmez elbette; yılların sanatçısı kendisi.





Tekne gezisinden sonraki bölüme hayran kalacaksınız...

de işler kızışıyor.

Tüm oyun modlarında bir çeşit puan kazanma durumu da var. Bu puanlar, Uncharted'ı çok farklı bir formata sokabiliyor çünkü karakterlerimize özel güçler satın alabiliyoruz! Evet, karakterinizin ışınlanmasını, düşmanlara zarar verebilecek bir totem oluşturmasını istiyorsanız, bu güçleri bir süreliğine kullanabiliyorsunuz. Puanlarınızı yapay zeka arkadaşlara yatırmak da mümkün. Bunu seçtiğiniz takdirde de tetikçilik yapabilen, direkt tekme tokat, kurşun bomba dalabilen, sizi iyileştirebilen yandaşlar çağırabiliyorsunuz. Multiplayer modlarında düşen arkadaşlarınızı yeniden hayata döndürebilmeniz de oyun süresini uzatıp yeniden eşitliği yakalamanızı sağlayan bir diğer özellik olarak multiplayer oyunlardaki yerini alıyor.

Şaheser

Ve geldik Uncharted 4'ü neden çok beğendiğimiz konusuna... Aslında direkt olarak şöyle diyebiliriz: Bu oyunu beğenmemenin imkanı yok. Naughty Dog her konuda, ama gerçekten her konuda o kadar başarılı bir çalışmaya imza atmış durumda ki herhangi bir aksiyon-macera oyununun Uncharted 4'le kısa vadede



yarışması mümkün değil.

Oyunun hemen başlarında, Nathan'ın evinde Nathan ile dolaşma imkanı yakalıyoruz ve düşünün ki ben bu evdeki her odaya girip, her türlü noktaya o kadar uzun süre baktım ki şu an kafamdan evin planını çizebilirim sizlere. Uncharted 4, kimsenin ayak basmadığı yerlerde geçen bir hırsız macerası, değil mi? E be Naughty Dog, sen neden herhangi küçük ölçekli, evin içerisinde geçen bir adventure oyunundan çok daha detaylı ve gerçekçi bir ev tasarlarsın, işin gücün mü yok?! Bu evden çıktıktan sonra da durum değişmiyor aslına bakarsanız. Evet, taştan taşa atladığımız, kayalıklarda yürüdüğümüz alanlardaki görsellik öyle yüzümüze çarpacak kadar etkileyici değil ama oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan ara sinematikler, mimarinin işin içine girdiği tüm bölümler, araç kovalamaca sahneleri gibi önceden düzenlenmiş sahneler o kadar iyi, o kadar detaylı ve o kadar etkileyici ki aradaki birkaç, "az etkileyici" kısmı görmezden gelmek çok kolay oluyor. Dediğim gibi oyun bölümlere ayrılmış durumda. Her bölümde de kendine has bir takım olaylar oluyor, her bölüm kendine has bir atmosfere sahip. Spoiler vermeyeceğim ama oyunun sonlarına yakın kısmındaki alan, gerçekten oyunun tümünü katlayacak kadar etkileyici. Burada olan biteni ve sizde bırakacağı etkiyi daha fazla anlatmaya çabalamayacağım çünkü kendiniz görmelisiniz. Resmen hayranlıktan cümle kuramıyorum, mazur görün...

Diyeceğim o ki arkadaşlar, inanılmaz bir oyunla karşı karşıyasınız. Ne yapmanız gerektiği de gayet net; daha fazla zamanınızı almayayım... ■ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Direkt aksiyonla başlayan oyun, ilk saatte sizi etkisi altına alıyor. Detayları, sinematik görüntüleri ve sizi bekleyenleri düşündükçe heyecanınız katbekat artıyor.

İlk hafta ●●●●●

Şayet ki oyunu bir oturuşta bitirmeyecekseniz, oyunu bir haftaya yaymak gayet olası. Ve o bir hafta da belki hayatınızdaki en güzel anıyı size bırakacak zira Uncharted 4'ü unutmayacaksınız.

İlk ay ●●●●●

Oyunu tamamladıktan sonra sıra çok kişili oyun moduna geliyor. Burada olan biten eğlenceli olsa da oyunun senaryosundaki etkiyi almak biraz daha güç.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Bir yerden bir yere atlama
- %30 Siper alıp ateş etme
- %30 Detaylara hayran hayran bakma



ARTI

- + Muhteşem görsellik
- + Sürükleyici senaryo
- + Başarılı seslendirmeler
- + Sinematik etki

EKSİ

- Bazı bölümlerin nispeten sönük kalabilmesi

SON KARAR

Benim için Uncharted 2, bambaşka bir tecrübedi ve yerini şimdiye kadar hiçbir oyun tutamadı. Uncharted 4 ise geçmişini tahtından kaldırdı, kendini yeni kral ilan etti. Bir PS4'ünüz varsa hiçbir şartta kaçırmamanız gereken bir sanat eseri Uncharted 4.



Stellaris

Merakla beklenen uzay temalı 4X strateji oyunu Stellaris'e nihayet kavuştuk. İyi ki de kavuştuk, çok uzun yıllar boyunca oyun dünyası üzerindeki etkisini kaybetmeyecek bir sanat eseri ile karşı karşıyayız.

Stellaris, yıllardır kaliteli bir 4X bekleyen herkesi mutlu edecek bir oyun. İlk duyurulduğu günden bu yana onu merakla beklerken, bir yandan da daha önceki acı deneyimlerimize dayanarak, beklentileri karşılamayacak, kötü bir oyunla karşılaşma riskini de inkar edemiyorduk. Ancak neyse ki Stellaris korkulanı yapmadı ve çok iyi hazırlanmış, çok başarılı bir yapıım olarak oyuncuların eline ulaştı.

Bu ayki oyun yağmuru nedeniyle oyun hakkında sayfalarca yazacak imkanımız yok ancak incelemeyi okumaya başlamadan bu detayı bilmeniz lazım, Stellaris'i detaylıca anlatmak için onlarca sayfa bile yetmeyebilir. Son derece detaylı ancak bir o kadar da kullanıcı dostu olan bir oyun yaratan Paradox, Stellaris ile 4X kategorisindeki çıtayı çok yükseltmiş durumda.

Oyunu kısaca tanımlamak gerekirse, keşif kelimesini kullanmak doğru olacaktır. Stellaris diğer 4X oyunların aksine, gemi bas düşmanın üzerine gönder türü düz mantıklı bir strateji oyunu değil. Aksine oyunda keşifler ve bilimsel gelişmeler büyük önem taşıyor. Ayrıca, politik ilişkiler hayatta kalabilmeniz için anahtar role sahip. Oyun o kadar detaylı ki, Paradox oyunlarından alışkın olduğumuz üzere, ilerledikçe yeni yeni oyun özelliklerinin açıldığını ve oyunu öğrenmenin, yeni keşifler yapmanın hiç bitmediğini fark ediyorsunuz.

Tamamen random olarak oluşturulan

haritalarda oyuncuyu ilk bekleyen şey, kendi güneş sistemini ve komşu sistemleri keşfetmek. Bu sırada çok ilgi çekici keşifler yapıyorsunuz ve ana gezegeninden yıldızlara yolculuğa başlayan bir ırkın tüm heyecanını hissedebiliyorsunuz. Bu nedenle oyundaki en önemli enstrümanlarınızdan biri bilim gemileri olacak. Üstelik, rakip oyunlarda olduğu gibi, yüzlerce ruhsuz gemi üretip sağa sola göndermek gibi şansınız da yok. Çok detaylı bir ekonomik sisteme sahip olan oyunda, ırkınızın finanse edebileceği gemilerin sayısı sınırlı. Bu amaçla, her bilim gemisinin komutasına bir bilim insanı atayarak onun gerçekten bilim gemisine dönüşmesini sağlıyorsunuz. Bu bilim insanları ise gelecekte kendilerini geliştirip güçlü liderlere dönüşebiliyor ve örneğin eğer demokrasi ile yönetimi seçmişseniz, seçimlerde aday olup ırkınızın lideri olabiliyorlar. Oyunu böyle bir öykü gibi anlatmak ise mümkün değil çünkü ucu sonu yok, bir sayfada anlatılabileceği mümkün değil.

Diğer ırklarla politik ilişkileriniz oyundaki en çok dikkat etmeniz gereken detaylardan biri olacak. Diğer oyunların aksine, ilişkileriniz savaş ilan etmek veya ticaret yapmak için değil, oyunda güçlü kalabilmeniz için çok önemli. Ne kadar çok dostunuz varsa, düşmanlarınızın size saldırması o kadar güç olacaktır. Dost kazanmak ise kolay bir iş değil ve komşu ırklarla çok detaylı bir diplomatik ilişki yürütmek zorundasınız.

Oyunda beni rahatsız eden tek detay, taktik savaş sekanslarının çok basite indirgenmiş olması. Savaş gemileriniz üzerinde tek tek kontrol şansınız yok ve filonuza verebildiğiniz tek emir, "saldır" veya "geri çekil" emirleri. Bunun dışında savaşı filolarınız gerçek zamanlı olarak gerçekleştiriyor ve elbette filonuza atadığınız komutanlar savaşın kaderini değiştirebilecek yeteneklere sahip olabiliyorlar.

Stellaris, yüzlerce, binlerce saat oynasanız bile bıkmayacağınız, hatta iddia ediyorum, bundan 15-20-30 yıl sonra bile hala büyük keyifle oynanabilecek bir 4X oyunu. Artık gerçekten de oyun dünyasında bir mit haline gelen o "Master of Orion'dan boşalan tahta kim oturacak?" sorusunun gerçek bir cevabı var. ■ Cem Şancı

KARAR

ARTI Olağanüstü bir detay seviyesi, kullanımı kolay, oyuncu dostu arayüz
EKSİ Taktik savaş ekranlarının detay seviyesi düşük





Kullanıcı arabirimi tıpkı ilk oyunda olduğu gibi renkli ve anlaşılabilir.



Yapım **Stoic Dağıtım** **Versus Evil** Tür **Sıra Tabanlı Strateji** Platform **PC, Mac** Web **www.bannersaga2.com**

The Banner Saga 2 ★

Birçok mecrada olduğu gibi oyun dünyasında da sevilen Kuzeyli ve Viking teması, The Banner Saga ile harika bir taktik stratejiye dönüşmüştü. Bir yerde insanlar, bir yerde devler ve üzerimize saldıran robotlar! İşte The Banner Saga dünyasının yeni oyunu...

Taktik strateji çok severim. Zaten yazılmasını takip edenler bunu biliyor. Fakat bir oyunu sadece taktik strateji diye sevmem. Misal XCOM 2 severim ama Long War'ı halen daha çok seviyorum. Heroes of Might and Magic serisini severim ama Heroes III'den başkasını tanımam... Olaylara böyle bakınca The Banner Saga adını ilk duyduğumda hem sevinip, hem gerilmiştim. Sevinmiştim çünkü Kuzey temalı bir taktik strateji oyun geliyordu. Gerilmiştim çünkü taktik strateji yapmak gerçekten zor bir iş; hele üst seviye kalitede birden fazla örneği olunca... Nitekim The Banner Saga ilk oyunu ile içine girdiği dünyadan alınırın akıyla çıkmayı başarmıştı. Pekî, ikinci oyunla birlikte ne değişti? İkinci oyun temelde mekaniklerden ziyade senaryo üzerinden ilerleyen bir yapı sunuyor. İlk oyundaki olayları takip eden senaryo, bizi bambaşka bir maceraya çıkartıyor. Macera demişken; artık takip edilebilecek bir yerine iki farklı hikâye akışı söz konusu. Senaryo genel olarak kaliteli şekilde ilerlese de bir noktada fazlasıyla durağan bir hale geliyor. Yine de Kuzey teması, tüm bu durağanlığın üstünü harika şekilde örtmeyi başarıyor. İlk oyun ile birlikte üretilen "hayat puanım kadar zarar veririm" mekaniği ikinci oyunda da aynı şekilde kullanılmış. Her birimin hayat puanının yanı sıra bir de zırhı bulunuyor. Karakterlere yapılan saldırılar

esnasında direk hayat puanına ya da zırh saldırı yapmak mümkün ama unutmayın, yüksek zırh, hayat puanına gelen saldırıyı büyük oranda engelleyecek kadar fark yaratabiliyor. İkinci oyunla birlikte yeni dost ve düşman birimleri de kendilerine yer bulmuş. Özellikle Centaur'lar baştan aşağıya yeni stratejiler yaratmamıza imkân sundukları gibi, savaşın gidişatını anında değiştirebilecek bir yapı sunuyorlar. İçerisinde bulunduğumuz haritalar büyük oranda farklılaşmış. Savaş haritalarına eklenen "engeller" sayesinde, ilk oyundakine nazaran her yöne rahatça ilerlemek mümkün değil. Özellikle üzerinden geçince zarar veren harita engelleri hem stratejiye, hem de oyunun genel anlamda gidişatına fazlasıyla etki edebiliyor. Bu noktada yapay zekânın pek de iyi bir iş çıkaramadığına değinmekte fayda var. Sadece üzerimize gelebilmek için ağız yüzü yamula yamula birliklerini ilerletmeyi göze alabiliyor olması gerçekten muazzam... İlk oyunda bir savaşı kazanmak için genelde tüm düşman birimlerini yok etmek gerekiyordu ama ikinci oyunda birçok harita için farklı kazanma koşulları bulunuyor. Bu sayede sayıca ezildiğimiz savaşlarda bile kazanma şansımız bulunuyor. Eklenen yeni karakterler kesinlikle ilk oyunun yarattığı havayı solumamıza yardımcı oluyor. Diyaloglar da yol boyunca karşımıza çıkan olayları anlamlandırmamıza fazlasıyla yardımcı oluyor. İkili konuş-

malar esnasında yaşananların ana hikâyeye olan aktarılış şekilleri de cabası. Koskoca bir ekibi yol boyunca bir yerden diğerine gidinceye kadar tok tutmak ve bir şekilde mutlu olmalarını sağlamaksa bambaşka bir sıkıntı. Temelde ilk oyunundan büyük farklılıklar taşımıyor gibi gözükse de detayda gerçekten iyi işler çıkarmayı başarmış bir devam yapımından bahsediyoruz. Harika çizimler ile nefes alan karakterleri, benzersiz sıra tabanlı strateji öğeleri ve de çok şık bir şekilde yaratılmış Kuzey dünyası ile tadından yenmeyecek bir devam oyunu olmayı başarmış...

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yeni eklenen karakterler, iki farklı senaryo olması, yeni kazanma şartları, haritalara eklenen engeller
EKSİ Büyük değişiklikler olmaması, bazen saçmalayan yapay zekâ



İNCELEME

Asayiş

Bir bölgeyi ele geçiren birçok farklı yöntem uygulayabiliyoruz. Eğer paraya ihtiyacımız varsa, pek tabii bize en çok kaynağı sunan seçeneğe gitmek doğru gibi gözükcektir ama unutmayın, bir bölgeyi ne kadar çok yağmalarsanız, huzursuzluk da o kadar artacaktır. Eğer bir bölgenin asayışı eksi 100 olursa, orada anında isyan çıkar. Bu sebepten bölge ele geçirirken dikkatli olun.

Yapım **Creative Assembly** Dağıtım **SEGA** Tür **Strateji** Platform **PC** Web warhammer.totalwar.com Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

Total War: WARHAMMER

Kuzeyden gelen bir fısıltı, tüm dünyaya yayılıyor. Kaos'un sonu gelmez karanlığı yayması an meselesi. Fakat diğer ırklar onunla henüz yüzleşmedi. Önce halletmeleri gereken farklı meseleler söz konusu. Peki ya Kaos? Kimse aslında ne yaklaşmakta olduğunu bilmiyor...

Warhammer ismi 70'li yıllardan beri bizlerle. Benim içinse 1999 yılında Sihir Cafe'de tanıştığım bir oyun. FRP&Magic dergisinin arkasındaki Heroes III'e olan göndermeli reklam ile duyduğum ve kısa süre sonra kendimi masanın başında önce minyatür boyarken, sonra da ordularımı düşmanın üzerine salarken bulduğum bu güzide oyunu, günümüzde hemen her yerde bulmak mümkün. Her ne kadar dijital dünyaya attığı ilk adımlarla sektörde büyük yankı uyandıramamış olsa da özellikle Relic'in Dawn of War serisi ile kendisine büyük bir hayran kitlesi yaratmayı başardı. Konu Warhammer olunca bir anlamda tercih edilmesi gereken yol sapağı ile karşı karşıya geliyoruz. Warhammer Fantasy mi yoksa Warhammer 40K mi? Dijital dünyada her daim daha kaliteli 40K oyunları çıkıyor. İşin garibi aynı durum masa üstü Warham-

mer dünyası için de geçerli. Fakat Fantasy kısmı benim gibi orta çağ hayranlarını o ya da bu şekilde çekmeyi biliyor. Uzun süredir üretilen Warhammer Fantasy oyunları bir türlü piyasada kendisine yer bulamadı ama Total War: WARHAMMER duyulduğundan beri büyük bir kitle tarafından takip ediliyordu. Nihayet gün geldi, çatı ve sonunda kocaman bir efsaneyi sizler için inceleme şansına eriştim! O zaman dans! Renk!

Warhammer'ın Total War hali

İlk olarak bilmeyenler ya da duymayanlar için oyunun isminden başlayalım. Total War: WARHAMMER gerçekten de bildiğimiz sevdiğimiz klasik Total War oyun modelinin, Warhammer Fantasy kurgusu ile yeniden yaratılmış bir versiyonu. Oyunu duyduğum günden bugüne kadar geçen sürede

"Acaba Total War mekanikleri üzerine Warhammer kıyafetleri mi giydirecekler?" Diye düşündüm durdum. Bu soruya şimdi rahatlıkla cevap verebilirim en fantastik okur; hem evet, hem de hayır. Yani genel olarak ve bir anlamda ister istemez Total War birimleri Warhammer birimlerine dönüştürülmüş. Strateji haritası ve savaş haritası yine klasik Total War yapımlarından pek de farklı değil. Fakat o kadar fazla Warhammer öğesi eklenmiş ki tam da oyunun adına yaraşır bir iş çıkmış. Haliha-zırda, kontrol edilmeyi bekleyen İmparatorluk, Cüceler, Yeşil Derililer ve de Vampir Lordları şeklinde sıralanan dört adet ırk bulunuyor. (Oyunda yine Türkçe dil desteği bulunuyor. Ben de yazımda Türkçe isimler üzerinden gitmeye çalışacağım.) Fakat oyunu ön sipariş edenler için Chaos da oynanabilen ırklar arasında yer alıyor.



Ayrıca multiplayer tarafa baktığımız zaman Breton isimli ırkı da görebiliyoruz. Her ırkın tıpkı minyatür oyununda olduğu gibi kendisine has birimleri, kahramanları ve Lordları bulunuyor. İrk seçimimizden sonra bir Lord seçmemiz gerekiyor ve seçtiğimiz Lord Efsanevi olarak adlandırılıyor. Zaten Warhammer Fantasy dünyasına aşina olanlar bu isimleri yakinen tanıyor. İmparator tarafında Karl Franz, Cüce tarafından Thorgrim Garezgetiren, Yeşil Derililerde Grimgor Demirpost ve de Vampir tarafında Manfred Von Carstein gibi isimleri görmek mümkün. Her ırkın iki adet efsanevi Lord seçeneği bulunuyor. Bu karakterler oyunda öldükleri zaman başkentimizden yeniden üretilebiliyorlar. İrkların özelliklerine, birimlerine ve de kahramanlarına iyice baktıktan sonra geriye oyuna başlamak kalıyor. Total War oyunlarının hepsinde olduğu gibi hem stratejik, hem de savaş haritaları bulunuyor. Stratejik harita

üzerinde ordular üretiyor, kendilerini hareket ettiriyor, yerleşkelerimizi geliştiriyor ve diplomasi peşinde koşuyoruz. Açıkçası Total War: Shogun 2'yi deneyim ettiyseniz, oyuna kolayca adapte olabileceğinizi söyleyebilirim. Her yerleşkenin üzerine farklı şekilde binalar kurmak mümkün. Her binanın birbirinden farklı getirisi bulunuyor. Kimisi asayiş sağlıyor, kimisi hazine gelirini arttırıyor, kimisi de büyümeye katkıda bulunuyor. Ele geçirilen her yeni yerleşke ile sınırlarımız biraz daha büyüyor ve daha hızlı bir gelişim gösteriyoruz. Bu sebepten düzenli fetihler yapmak ve ele geçirilen farklı yerleşkeler sayesinde ihtiyacımız olan farklı noktalarda atılımlar yapmak dev önem taşıyor.

Gelişen karakter ve teknolojiler

Teknolojik gelişim, özellikle son altı yılda üretilen Total War oyunlarında daha bir RPG'sel

havada seyrediyordu. Yine de yapımcı ekip, bu gelişme mekaniğini fazla göze sokmamak için elinden geleni yapıyordu. Fakat bu sefer ellerini hiç de korkak alıştırmadıklarını söyleyebilirim. İlk olarak karşımıza çıkan sekme, direk teknolojik geliştirmeler oluyor. Her ırkın "yine" kendisine özel teknolojik gelişim ağaçları bulunuyor. Her yenilik, belirli konularda İmparatorluğumuzu geliştiriyor. Bu noktada birazcık ileriye görmek şart... İçinde bulunduğunuz harita sizi stratejik olarak savaşa mı yoksa diplomasiye mi götürecektir? Eğer bu sorunun cevabından eminseniz o zaman büyük bir avantajınız var demektir zira teknolojik gelişmelerin en kısıtı üç tur sürüyorken, ileri seviyedeki gelişmeler 15'e kadar çıkan tur süreleri talep ediyor. Teknolojik gelişmelerin ırklar arasında yarattığı farksa kesinlikle deneyim etmeye değer... Karakter gelişme konusu eskinden beri olan bir olay ama konu Warhammer olduğu zaman "tam da olması gerektiği gibi bir karakter geliştirme mekaniği ortaya koyulmuş" gibi zorlama bir cümle kurmak istiyorum. Her karakterin tıpkı genel geçer birimler gibi özellikleri detaylı şekilde oyunda yer alıyor. Fakat karakterlerimiz düzenli olarak seviye atlıyor ve her seviyede harcayacak bir adet yetenek puanına sahip oluyorlar. Bazı yetenekler ortak paydada buluşuyor olsa da özellikle efsanevi Lordların şahıslarına münhasır acayip yetenekleri bulunuyor. Her yeteneğin kimi zaman iki, kimi zaman da üç upgrade'i bulunuyor. İleri seviye yetenekler içinse karakterlerimizin bolca seviye atlaması şart. Karakterlerin oyuna olan etkileri abartılacak kadar var. Özellikle onuncu seviyeye adım atmayı başarmış karakterler, gerçekten ortalık yerde rezalet



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Şehirleri kontrol

Her yerleşim noktası, geliştikçe daha çok binaya ev sahipliği yapabiliyor.

Fakat şehirleri geliştirirken kafamıza göre hareket etmektense, İmparatorluğumuzun neye ihtiyacı olduğunu belirleyerek, bu yönde bonus sağlayan binalara yönelmek şart. Ayrıca dört farklı "emir" modeli ile tüm şehirlerden gerektiği zaman yüzde beş daha fazla vergi alabiliyor, +4 Asayiş verebiliyor, birim tecrübelerini arttırabiliyor ya da büyümeye +20 sağlayabiliyoruz.

çıkartabiliyor. Hem ölmeleri çok zorlaşıyor, hem de birliklerin resmen içinden geçebiliyorlar. Yine de tüm kişisel güçlerine göre yeterince dengede tutulmuşlar diyebilirim. Tek başlarına kaldıkları anda yok olma tehlikesi geçiriyorlar ve bir anda etrafları çevrelenebiliyor. Onları esas güçlü kılan minyatür oyununda olduğu gibi üzerlerine eşya takabilmeleri... Klasik oyun modelinde belirli bir puan karşılığı alınan eşyalar, tek kişilik senaryoda daha ziyade yağmalama ile elde ediliyor. Toplamda altı farklı eşya taşıyabilen karakterlerimiz, bu aparatları dilediği zaman kendi menüsü üzerinden değiştirebiliyor. Yetenek demişken, merak edilen büyüden de bahsetmek isterim. Malum büyücü karakterlerin yetenekleri genelde yapabildikleri büyüler anlamına geliyor. Öncelikle oyunda mana sistemi yerine "cool down" sistemi kullanılıyor. Her özelliği belirli bir süre içerisinde kullanabiliyoruz. Birbirinden farklı büyü bulunan oyunda, nerede, hangi büyüü yaptığımızın önemi büyük. Buff ve debuff verenlerin yanı sıra düşmana direk zarar verenler de söz konusu. Çok can yakan büyüler yavaş yapıldığı gibi, önceden hedeflenen spesifik bir noktaya gönderiliyorlar. Oyunun gidişatını ciddi oranda etkilediklerini söylemeden edemeyeceğim ama aynı zamanda kaybedilen bir oyunu çevirecek kadar da kuvvetli olmadıklarını düşünüyorum.

Birbirinden farklı ırklar

Baştan söyleyeyim, bu oyunda ırklar gerçekten farklılık gösteriyor ama günün

sonunda halen bir Total War oyunu oynadığımız için bazı noktalarda klasik birimlerden öteye gidemiyorlar. Şimdi rahatım, daha rahat anlatabilirim. Söze İmparatorlukla girmek istiyorum. Eski dünyanın en çok savaşan ve Chaos'a karşı en çok kan kaybeden ırkı İmparatorluk, özellikle kullandığı barut ile fark yaratıyor. Barutlu silahlar savaş alanında büyük zararlara yol açarken, Cücelerden öğrenilen top dökme yetenekleri ile geliştirilen savaş makineleri de uzak mesafelerden ölüm yağdırıyor. Ayrıca Steam Tank gibi buharla çalışan demir dökme tankları sayesinde düşmana büyük zararlar verebiliyorlar. Savaş haritasında saflarını korudukları ve menzilli atışlar yapabildikleri sürece düşmanlarını kısa sürede alt edebiliyorlar. Cücelerse birçok fantastik edebiyat dünyasında olduğu gibi burada da dayanıklılıkları ile ön plana çıkıyorlar. Zaten Lord'larının ilk upgrade edilebilen özelliğinin zırhı olması durumu açıklamaya yetiyor. Savaş alanında çok zor kırılan ve girdiği birliği bir anlamda kilitlemeyi başaran cüceler de en az İmparatorluk kadar barut kullanıyor. En büyük avantajlıysa stratejik harita üzerinde yer altından ilerleyebilmek! Nasıl desem bilemedim ama bu özellik onları gerçekten çok avantajlı bir hale getiriyor. Fakat yerin altındaki tünelleri kullanabilenler sadece Cüceler değil. Yeşil Derili dostlarımız Orcs & Goblins de benzeri şekilde hareket edebiliyor. Ordularında bulunan Ork birimleri Goblinlere göre kesinlikle çok daha güçlü ama farklı özelliklere sahip Goblin birimleri, savaşa büyük etki edebiliyor. Eh onları biraz tanıyorsanız fazlasıyla gaza gelen tipler olduklarını da biliyorsunuz demektir. "Waaagh!" Yani Türkçe çevirisi ile "Haaarb!" Mekanîği, Yeşil Derilileri diğer ırklardan ayıran önemli unsurlardan bir tanesi. Savaş esnasındaki gidişata göre gaza gelip Waaagh moduna giren birimler, olduklarından en az iki kat daha fantastik şekilde savaşır hale geliyorlar. Eğer savaş olumsuz yönde ilerlese, ne yazık ki bu gazdan geriye eser kalmıyor. Vampir Lordları tarafındaysa durum biraz-





cık daha farklı. Lord olarak Manfred Von Carstein gerçekten güçlü bir karakter ki zaten öyle de olması gerekiyor. Başlangıçtaki Vampir birimleri olan İskelet Savaşçılar ve de Zombiler çok kaliteli birimler değil ama ilerleyen seviyelerde saflarımıza katılan Süvari ve Graveguard gibi elit Vampir birimleri gerçekten güç dengelerini değiştirebiliyorlar. Vampir Lordlarının şüphesiz en önemli özelliği, sancağı altında klasik asker geliştirilmenin yanında, belirli miktarda birimi tur harcamadan anında kaldırabilmesi. Bu sayede hem gereksiz yere askeri birimler için harcanan vergiyi ödemiyor, hem de saldırıya geçmeden önce ufak gözükken birliğimizi bir anda orduya çevirerek düşmanı büyük oranda şaşırtabiliyorlar. Başlangıç seviyesinde en dandik birimlerden üçer tabur kaldırabiliyorken, ilerleyen seviyelerde elit birlikleri bile kaldırabiliyor olmak gerçekten çok kuvvetli bir ırk özelliği olmuş. Ayrıca Vampirlere ait toprak üzerinde yürüyen diğer ırk mensubu birlikler, bu topraklarda kaldıkları sürece zarar görüyorlar. Aynı durumun tersi Vampirler için de geçerli. Onlar da kendi toprakları haricinde

bir yerde yürürken birlikleri bolca zarar görüyor. Bir de haritanın sağ üst kısmında bulunan Chaos'un Çorak Toprakları var ki orada yürüyen herkes ciddi anlamda sıkıntı yaşıyor.

Savaşlar kesinlikle Total War'ın ulaşabileceği en üst seviyeyi temsil ediyor. Daha önce kullanılmayan ve sadece Warhammer teması yüzünden savaş alanlarına giren uçan birimler, beklediğimden on kat kaliteli şekilde oyuna yedirilmiş. Tamam, arada saçmalıyorlar, bir inip bir kalkıyorlar ama o kadari da olsun yahu. Animasyonlar ve özellikle büyü animasyonları tam da Warhammer Fantasy'e yakışır şekilde hayat bulmuş. Atmosfer konusunda tek kelimeyle muazzam bir iş çıkartıldığının altını çizmek isterim ama bazı sıkıntılar da yok değil. Günün sonunda bu bir Total War oyunu ve mekanik olarak Total War oynadığımızı unutturmayan birçok unsur var. Bu durum hem Total War sevenleri, hem de Warhammer sevenleri farklı şekillerde yorabilir. Charge mekaniği halen olması gerektiği gibi çalışmıyor. Hatta özellikle Breton'ların efsanevi Grail Knight'larının charge'larını denedim, acaba önden girip arkadan çıkabilecekler mi diye ama nafile. Hani birimler ölmesin ama o süvariler sanki sıraya giriyormuş gibi charge etmesin artık... Birim çeşitliliği gerçekten fazla olmasına rağmen bir önceki Total War'dan çok da büyük fark içermediği aşikâr. Ha, herkes Warhammer karakteri gibi olmuş, ona diyecek bir sözüm yok. Benim gibi yıllardır Warhammer oynayan birisi için gerçekten kaliteli bir oyun olduğu kesin ama gerçekten büyük bir Total War hayranı olanlar ne düşünür, işte orasını bilemem. ■ Ertuğrul Süngü



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Warhammer atmosferine harika videolarla giriş yapmanın ardından çıkan zorunlu Türkçe dil desteği ile şoke oluyoruz. Akabinde ortama dalıyoruz!

İlk hafta ●●●●●

Oyunu oynadığınız ilk saatlerin ardından, diğer ırkları da merak eder hale geleceksiniz ve ilk hafta bitmeden tüm ırklar hakkında bir fikriniz olmuş olacak. Senaryo içerisinde kaybolacak ve favoriniz olduğunu düşündüğünüz ırkla saatler boyunca oynayacaksınız.

İlk ay ●●●●●

İlk ayın sonunda oyun teorik olarak bitmiş olacak. Fakat multiplayer savaşlarla eğlenmeniz işten bile değil. Düzenli olarak eklenecek içeriklerin bir şekilde kendisini oynatacağına eminim.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Taktik haritada hamle yapıyoruz
- %40 Birilerinin kafasına kafasına vuruyoruz
- %20 Düzgün ittifaklar peşinde koşuyoruz



ARTI

- + Warhammer Fantasy evreni
- + Farklı ırklar ve özellikleri
- + Eklenen yeni oyun mekanikleri
- + İrklara has birimler

EKSİ

- Bazı teknik sıkıntılar
- Fazlasıyla Total War olması

SON KARAR

Eğer daha önce Total War ya da Warhammer deneyim etmediyseniz, zaten işiniz bitti demektir, şimdiden geçmiş olsun. İki yapımı da yakından takip eden birisi olarak kesinlikle harika harmanlanmış bir oyun olduğunu düşünüyorum. Hele strateji sever birisiyseniz, ne yapın edin bu oyunu oynayın.





Yapım **Dambuster Studios** Dağıtım **Deep Silver** Tür **FPS** Platform **PC** Web **www.homefront-game.com** Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**

Homefront: The Revolution

Yıl 2029. Bugün kendisine kahaahalarla gülünen Kuzey Kore kozasından çıkmış ve Amerika'nın bir kısmını istila etmiş... Philadelphia'nın sokakları resmen kan ağılıyor ama Ethan Brady ve direnişçi arkadaşları için henüz hiçbir şey bitmiş değil.

Büyük reklamlarla adını duyuran yapımlardan birisiydi Homefront. Nitekim 2011 yılında piyasaya çıktığında büyük eleştiri oklarının hedefi haline geldi. Zaten akabinde THQ'ya neler olduğunu herkes biliyor... Aradan geçen yıllar içerisinde Homefront ismi yeniden kendisini göstermeyi başardı. Bu sefer Dambuster Studios yapımcı koltuğuna oturdu ve Deep Silver da dağıtıma geçti. Grafik motoru olarak CryEngine'i kullandı ama aradan geçen beş yıla rağmen sanki ne yapsa olmadı...

Homefront: The Revolution bizlere farklı bir tarih yazımının geleceğinden sesleniyor. Kuzey Kore'nin saldırısı altında çırpınan Amerika'nın Philadelphia eyaleti, baştan aşağıya KPA'nın kontrolü altında. Bu baskıya bir dur demek isteyen direnişçi lideri Jack Parrish ve de ekibin en genç üyesi olan Ethan "Birdy" Brady, geri dönülmez bir yola giriyorlar. Amaç: Philadelphia'yı yeniden ele geçirmek.

Homefront: The Revolution, klasik FPS mekanikleri üzerinde yükselen bir yapımdır. Farklı silahlar ve farklı karakterlerin bir arada olduğu, sonu gelmez çatışmaların var olduğu

bir dünyada, her adımda direnişi daha da büyütmeyi hedefliyoruz. Oyunda yeşil, sarı ve kırmızı olmak üzere üç farklı alan bulunuyor. Yeşil alan KPA'nın rahat ettiği bölgeken, kırmızı alan tamamen bombalanmış ve harabeye dönüşmüş bölgeyi gösteriyor. Yeşil alanda KPA güçlüyken, kırmızı alanda da direniş tarafı dış gösterebiliyor. Haritanın geneliyse sekiz parçaya bölünmüş durumda. Ana görev sayesinde zaten tüm bu bölgeleri ufak ufak geziyoruz. Yine de oyunun "open world" teması ile alakası bile olmadığını söyleyebilirim. Yani varsa da biz bu oyundakine ne yazık ki "open world" diyemiyoruz... Atmosfer kesinlikle çok iyi yansıtılmış. Özellikle kırmızı alandaki harabe teması, farklı güçler tarafından ele geçirilmiş bir şehrin başına neler gelebileceğini çok iyi yansıtmış. Görevler genelde eğlenceli. Farklı görev türleri olmasıysa şüphesiz önemli bir artı. Fakat iş çatışmalara geldiği zaman durum birazcık değişiyor. Yapay zekâ uzun zamandır bir oyunda görmediğim kadar saçma işler peşinde koşuyor. Ne desem boş. Çatışma hissiyatı da ne yazık ki bir hayli zayıf. Diğer taraftan Homefront: The Revolution direniş ekibi temasını kesinlikle harika şekilde yansıtmayı başarmış. Silah upgrade'leri ve sunulan opsiyonlar da benden tam not almayı başardı. Yine de genele baktığımız zaman Homefront: The Revolution'un birçok sorunu olduğunu görüyoruz. Dediğim gibi "Open World"

kisvesi altında piyasaya çıkmasına rağmen konuyla alakası olmaması, senaryonun tekdüze kalması, özgürce hareket edemiyor olmak, savaşlarda yaşanan "bug" sorunları, aniden düşen ekran yenilenme oranı ve gerçekten saçmalayan yapay zekâ ile Homefront: The Revolution şimdilik tamamlanmamış bir oyundan başka bir şey değil. Üzülerek söylüyorum ki her ne kadar grafik kalitesi ve FPS oyun yapısı ile kaliteli bir oyun gibi gözüküyor olsa da ne yazık ki tıpkı ilk oyununda olduğu gibi beni büyük bir hüsrana uğrattı. Umarım yeni yapımcıları tehlikeyi kısa sürede fark eder de üretilen olan potansiyel üçüncü oyun da hüsrana olmaz.

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yaratılan atmosfer, silah optimizasyonları
EKSİ Tekdüze senaryo, sınırlı hareket alanı, saçmalayan yapay zekâ



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

iPAD PRO MU DİZÜSTÜ MÜ? Apple'ın en iddialı tabletleri ile dizüstü PC'yi karşılaştırdık.

PCnet

NASIL YAPILIR?

9 YENİ PROJE ADIM ADIM 19 SAYFA

- ✓ YOUTUBE'DAN VİDEO İNDİRİN
- ✓ TATİLİNİZİ İNTERNETTE PLANLAYIN
- ✓ OPERA'NIN BEDAVA VPN'İNİ KULLANIN

E-POSTALARINIZ GİZLİ KALSIN

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2016 Yıl 19 Sayı 225 Fiyat 8,50 TL

Yabancılar e-postalarınızı ve mesajlarınızı okuyor olabilir. En güvenli iletişim yöntemlerini anlatıyoruz.

21 NEDEN VE ÇÖZÜMLERİ

BİLGİSAYARINIZ

NEDEN YAVAS?

Yaşlanma karşıtı sırlarımızı uygulayın, PC'nizi eski hızına kavuşturun.

- Kötü amaçlı yazılımlar • Eskiye bileşenler
- Çöp yazılımlar • Şişen Windows
- Yetersiz bellek • Sıcak ve toz

MACERA OYUNLARI

Uygun fiyatlı ve klasik olmuş 10 adventure oyununu seçtik.



TERK EDİLMİŞ YAZILIMLAR
Güvenliğiniz için bu 5 yazılımı artık kullanmayın!

SİBER KİYAMET
KÜRESEL BİR GÜVENLİK FELAKETİ NEDEN KAÇINILMAZ? KİYAMET SENARYOLARINI İNCELEDİK.



DOSYA

Gizli cevherler

Teknoloji fuarları, aklınıza gelmeyecek faydalar sağlayan ürünlerle dolu. En ilginç olanları seçtik.

DONANIM

Mobil Skylake

Intel'in yeni işlemcileri artık taşınabilir bilgisayarlarda. Hangi model size hitap ediyor?



DB
DUYGUNER POKERLER

2016/06/112448
(KKTIC) 10.50 TL
ISSN 1301-4773
04

EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**



Yapım **The Odd Gentlemen** Dağıtım **Sierra** Tür **Macera** Platform **PC** Web www.sierra.com/kingsquest



King's Quest: Ch. 3 - Once Upon A Climb

Macera oyunlarına yepyeni bir soluk getiren, eski ismiyle yeni bir dünyayı kucaklayan King's Quest, üçüncü bölümde bizi bir eş bulmaya yolluyor. Büyük zorluklarla Kral olan Graham'ı bu sefer daha büyük bir dert bekliyor.

2015 yılında diriltilen ve toplamda beş bölüm şeklinde yayınlanacak olan King's Quest serisinin üçüncü bölümü ile karşınızdayım en sevdiğim okuyan bünyeler. Bilmeyenler için kısaca "Previously on Lost" yapayım. Tüm hikâye yaşını başını almış Graham'ın, torunu Gwendolyn'e geçmişte yaşadıklarını anlatması bile başlıyor. İlk bölümde Graham'ın en genç ve bir o kadar da tırsak halini deneyim ediyoruz. İkinci bölümdeyse Graham ilk macerasına çıkıyor ve Daventry krallığını goblin istilacılardan koruyarak büyük bir zafer kazanıyor. Üçüncü bölümdeyse... İşte üçüncü bölüm hem kral olan, hem de savaşlarda büyük zaferler kazanan Graham'ın açık ara en çok zorlanacağı kısmı anlatıyor; evlenecek bir eş bulmak. Ona tüm gücünü kazandıran büyüdü ayna, yine devreye giriyor ve gelecekteki eşinin yerini gösteriyor. Aynanın yansıttığı kuleye hiç vakit kaybetmeden giden Graham, bir yandan da torununun en çok merak ettiği, "Anneannemle nasıl tanıştınız?" sorusuna

cevap vermeye çalışıyor. Tabii biz de bu esnada eşimize tanışmak için büyük çaba sarf ediyoruz. Oyunun hemen başında, ilk oyundaki genç Graham, ikinci oyundaki Kral olan Graham ve günümüzün Graham'ı arasında geçişler yaşayarak ufak bir bulmaca çözmemiz gerekiyor ki burada aslında üç oyunda üç farklı ana karakteri kontrol ettiğimizi açık şekilde görebiliyoruz. Zaten yapımcı ekibin en iddialı olduğu konulardan birisi de aynı anda karakterin farklı dönemlerini harika şekilde yansıtabiliyor olması. Konumuza geri dönecek olursak, içerisinde prensesin olduğu bir kulenin dibindeyiz en sevdiğim okur. Uzun biri tırmanışın ardından içerisine daldığımız kulede büyük bir sürpriz bizleri bekliyor. Neden mi? Çünkü bir yerine iki adet Prenses var da ondan. Üzerine bir de kule büyüğü çıkmaz mı! Hem olduğu yerden kalkıp yürümeye başlıyor, hem de bir büyü ile her yanı kapanıyor. Graham pek tabii o şapşal hali ile her iki prensese de evlenme teklif ediyor ama ikisi de onu daha yakından tanımadan "evet" cevabını verebilecek cinsten karakterler değil. Bu noktadan sonra Graham'ın dramı

başlıyor. "Vee" ve "Neese" iki farklı karakter. Onlar bizi yakından tanımaya çalıştığı kadar biz de onları tanımaya çalışıyoruz. Tabii konu tanışma olduğu zaman işin içine bolca diyalog giriyor. Önceki oyunlara göre diyaloglar çok daha kritik bir rol oynuyor. Karşımızdaki tanımak ve elektrik almak için onu ne kadar anlayabildiğimiz büyük fark yaratıyor. Eklenen mini oyunlar ve bulmacalar da dev eğlenceli. Tüm bunların haricinde bir de düzenli olarak seçim yapmamız gerekiyor. Evet mi, hayır mı? Vee'nin tarafı mı, yoksa Neese'nin tarafı mı? Üçüncü bölümün yüzde 75'lik kısmı açık ara verdiğimiz kararlar ile şekilleniyor ve harika bir son ile tamamlanıyor. Önceki iki bölüme göre daha kolay bulmacalar olduğunu eklemek isterim ama aynı zamanda bugüne kadar üretilen en iyi bölüm olduğunu da rahatlıkla söyleyebilirim.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

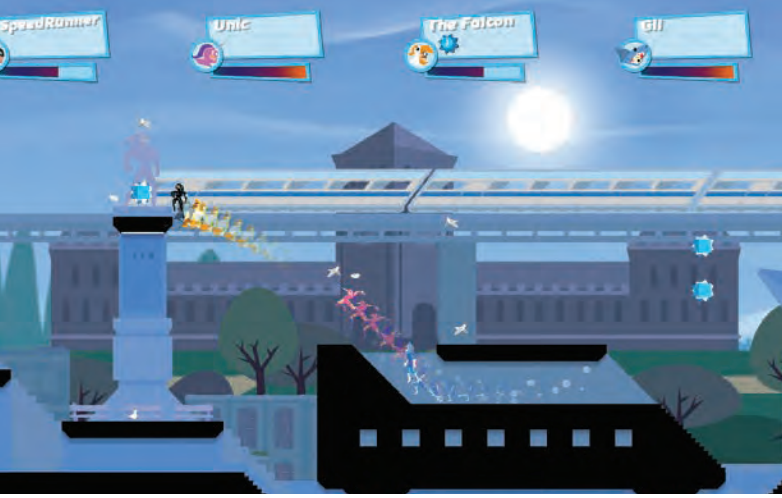
ARTI Ana karakterin yeni hali, harika işleyen senaryo, diyalogların oyuna etkisi, eğlenceli yeni karakterler
EKSİ Kısa oyun süresi, sıkışık bir alanda kalmak

85



"Hayır." cevabı kahramanımızı durdurmaya yetmiyor! Krallığa bir Kraliçe şart!



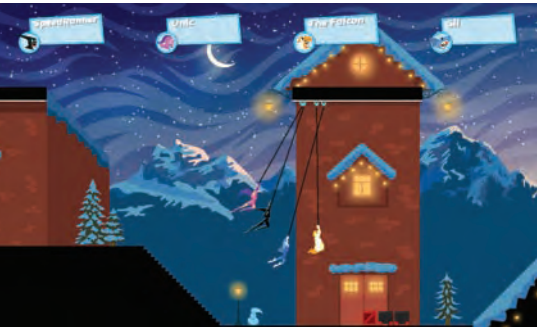


Yapım **DoubleDutch Games** Dağıtım **tinyBuild** Tür **Platform** Platform **PC** Web **tinybuild.com/speedrunners**

SpeedRunners ★

Merak etmeyin, ortalıkta bir karışıklık falan yok. Sonsuz eğlence vadeden yapım: SpeedRunners gerçekten de tam sürümü ile karşımızda!

SpeedRunners'ı inceleyeceğimizi duyunca açıkçası çok şaşırılmıştım. Oyun o kadar uzun zamandır erken erişimdeydi ki, artık sanki tam sürüm bir oyun gibi kafamda yer etmişti. Durumun farkına varıncaysa şaşkınlığım bırakın azalmayı, arttı. Malum erken erişim oyunların tam sürüme geçmesine pek alışkın değiliz... Bu ufak serzenişin ardından konumuza, SpeedRunners'a dönüyorum. SpeedRunners az önce de bahsettiğim üzere aslında uzun zamandır erken erişimde de olsa piyasada olan ve oldukça da popüler bir yapım. Erken erişim süresince inanılmaz bir başarı elde eden yapımı duymayan pek kimsenin kaldığını düşünmemsem de, şöyle bir özet geçeyim. SpeedRunners, dört oyuncunun koşarak, zıplayarak, çeşitli güçlendiricileri kullanarak birbirine üstünlük sağlamaya çalıştığı bir oyun.



Tüm oyuncuların eşit şekilde başladığı yarışlarda kamera en öndeki oyuncuyu takip ediyor ve ekranın dışında kalan oyuncular eleniyor. En sona kalansa kazananımız oluyor. Temelde kolay bir oyun olsa da, ustalık gerektiren pek çok yönü olan yapımda uzmanlaşmanın yolu bol tekrardan geçiyor. Oyunu ilk oynadığımda adeta kafayı yiyordum, diğer oyuncular her hareketi tıpkı bir makine düzeninde yapıyor gibiydiler. Bir süre sonra fark ettim ki, gerçekten ezber yapıyorlarmış.

SpeedRunners'ın haritalarını öğrenmek çok da zor sayılmaz. Bir de devamlı aynı haritalarda oynayınca insan bir süre sonra yapacağı tüm hamleleri ezberliyor ve düşünmesine dahi gerek kalmıyor. Eğer SpeedRunners'da eğlenceyi bir adım daha öteye taşımak istiyorsanız, kesinlikle arkadaşlarınızla oynayın derim. Oyunu kazandığını zanneden arkadaşınızı bir anda altın kanca ile çektüğünüzde yüzünün alacağı ifadeyi de kesinlikle kaçırmayın. Bu konuda bir diğer önerim de; ders çalışmak, proje yapmak ya da film izlemek için arkadaşlarınızla topladığınız bir akşamda sakın SpeedRunners'a bulaşmayın. Sonra ne proje kalıyor ne sınav. Saatlerdir SpeedRunners oynadığınızı ancak hava aydınlanınca anlayabiliyorsunuz. Oyunun çok oyunculu tarafı bu kadar iyiyken tek kişilik

modu da bir o kadar sönük kalıyor. Ortada ne düzgün bir hikâye, ne de olay örgüsü var. Benim tavsiyem oyunda yeniyseniz temel mekanikleri öğrenmek adına tek kişilik modda beş - on dakika takılın. Daha fazlası ise inanın sıkıcı olabiliyor.

SpeedRunners aslında piyasada oldukça popüler bir oyun. Tam sürümüyle de bu popülerliği katlanarak devam edecek gibi duruyor. Oyunu daha önce oynayanlardansanız zaten çoktan tam sürümüyle de saatler geçirmişsinizdir. Daha önce SpeedRunners oynamadıysanız da kaybınız epey büyük. Zaman kaybetmeden başlayın derim.

■ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Sınırsız eğlence, keyifli arkadaş mücadeleleri
EKSİ Sıkıcı tek kişilik mod

85



Yapım **Housemarque** Dağıtım **SCE Tür Shooter, Aksiyon** Platform **PS4** Web housemarque.com/games/alienation Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Alienation

Uzaylılar tarafından ele geçirilmiş bir dünya düşünün. Hayatta kalan çok az insan var ve kaderleri ölümü hiçe sayan süper güçlü dört askerin elinde.

Öncelikle, daha oyuna girerken karşınıza çıkacak olan sınıf seçimiyle beraber iki şeyi bilmeniz gerekiyor. Birincisi, seçtiğiniz sınıf oyun sonuna kadar sizinle olacak ve ikinci olarak da oyunda seçebileceğimiz üç tane sınıf var. (Neden dört sınıf yok ya? Dört kişiyiz, dört sınıf olsun?) Sabotajcıyı seçerseniz gizliliğin g'sinin olmadığı bir oyunda gizlenerek ilerleme özelliği kazanıyorsunuz. İtiraf edeceğim bu gizlilik özelliğinin gerçekten işe yaradığı anlar var. Mekanı gözetlemek veya koca bir grubu hava saldırısıyla gözükmeden indirmek için ideal. Ancak oyun içerisinde iletişiminiz az ise büyük ihtimalle sıkı sıkı ilerleyeceğinizden buna elveda diyebilirsiniz. Bio-specialist ise takımın yaşam kaynağı diyebiliriz. Dostlarınızın yaralarını sardığınız gibi düşmanlarınızı da zehirleyebiliyorsunuz. Tank sınıfına girmiyorum bile çünkü TANK yani. Ayrıca bu sınıfların hepsinin kendine has bir yetenek ağacı ve bu yeteneklerin her birinin de ikişer adet farklı gelişimi mevcut.

En başta söylediğim Dünya'yı düşünebilirdiyseniz eğer hazır olun, çünkü karşınıza çıkacak ekran üzerindeki sırasıyla ülkeleri gezerek, başlamış olan uzaylı istilasını sona

erdirmemiz gerekiyor. Her girdiğimiz bölümde-toplamda 20 bölüm- üstümüze sürüler halinde gelen ve çeşit çeşit olan uzaylıları öldürerek ilerleyip, ana görevi tamamlamaya çalışıyoruz. Ana görevin yanı sıra bölümler içerisinde yan görevler ve öldürüp eşya düşürebileceğiniz farklı mini boss'lar bulunuyor. Ancak bu işe girerseniz yarım saat kadar olan bölüm süresi çok daha yukarılara çıkabiliyor. Tabii bölüm sürelerine bakarken seviyeleriniz, kaç kişi olduğunuz veya bölümün seviyesi de -evet, her oyuna girerken üç adet farklı zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz- büyük etken. Her bölüme girişinizde iki seçeneğiniz bulunuyor; ya kendi sunucunuzu yaratıp oyuna gireceksiniz ya da başkasının oyununa dahil olup çok daha eğlenceli zaman geçireceksiniz. Ama oyunun eğlencesine dalıp sağdan soldan düşen eşyaları toplamayı unutmayın, çünkü bunlar sayesinde hem yeni silahlar edineceksiniz hem de bu silahları güçlendireceksiniz. Kısacası ölüm pahasına bile olsa her yeri yağmalayın! Etrafta bol bir şekilde bulacağımız core'lar sayesinde silahlarınızı -hasarından tutun, şarjör kapasitesine kadar- modifiye edebiliyorsunuz. Her oyuncu üç tane silah(birincil, ikincil ve

ağır) bir tane de bomba(bumerang, mayın vb.) taşıma hakkına sahip. Bunlardan en önemlisi bana kalırsa ağır silahlar çünkü girdiğimiz ekiptekilerden daha düşük seviyede dahi olsanız, bu silahınızı kullanarak farkı dengeleyebiliyor hatta kimi zaman herkes öldüğünde tek başınıza son boss'u temizleyebiliyorsunuz.

Toparlamak gerekirse aksiyonun bir saniye durmadığı, inanılmaz eğlenceli bir oyun olmuş Alienation. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Durmak bilmeyen aksiyon, eğlenceli multiplayer deneyimi, silah çeşitliliği
EKSİ Çok nadir olarak, önünüzde olan hedefi vuramamak, oyunu durduramamak



Yapım **Mohawk Games** Dağıtım **Stardock Entertainment** Tür **Ticaret Simülasyonu**, **Strateji Platform** PC Web www.offworldgame.com

Offworld Trading Company

Uzaya her çıkanın sağa sola ateş etmesi, Mars'ta her koloni kuranın rakiplerinin üzerine bomba yağdırması bir zorunluluk mu? Belki de şirketler uzayı dev bir ticaret operasyonu için kullanacak?

Offworld Trading Company, oyun dünyasında benzerini pek sık göremediğimiz bir yaklaşımı ekranlarımıza getiriyor. Silah kullanmaksızın ticaret yapmak ve rakip şirketleri borsada ele geçirmek... Kısacası, oyun iş dünyasını uzaya taşıyor. Gerçi, iş dünyası denilince dünyanın her yerinde, silahlı korumalarla gezen iş adamları hatırlanır zira dünya video oyunlarında olduğu gibi masum bir yer değil, eğer cebinizde yüklü para varsa, o parayı almak için saldırıp sizi öldürmek isteyebilecek kötü niyetli insanlar da mutlaka vardır. Dolayısıyla büyük iş adamlarının, patronlarının silahlı korumalarla dolaşması bir zorunluluk haline gelir. Biz yine de oyunumuza dönelim. Offworld Trading Company, insanoğlunun güvenlik konusunu bir şekilde hallettiği ve ticarete odaklandığı bir gelecekte, Mars yüzeyinde geçiyor. Rakip şirketler Mars'ın yüzeyinde maden çıkarıyor, ticaret yapıyor ve birbirinin hisse senetlerini satın alarak şirketleri ele geçirip, Mars'ta tekel konumuna yükselmeye çalışıyor. Gerçek hayatta böyle bir senaryonun yaşanması halinde, rakip şirketlerin birbirinin madenlerine bomba koyması, silahlı uzay gemileriyle birbirlerinin üslerine saldırması kaçınılmaz olurdu. Adamlar şurada kendi gezegenlerinde, iki tane petrol

kuyusuna kim sahip olacak diye birbirlerinin boğazını kesiyorlar, Mars'ın ıssız çöllerinde, gözden ırakta, o kadar değerli madenler için birbirlerini neden kesmesinler, değil mi? Oyunda elbette sabotaj da bir yetenek olarak yer alıyor ama RTS'lerde alıştığımız türden aksiyon dolu çatışmalar yaşanmıyor. Dediğimiz gibi, oyun bu ya, insanlar birbiriyle barış içinde ticaret yapıyor. Oyun da bu ticari operasyonları konu alıyor. Offworld Trading Company, Civilization IV'ün baş tasarımcısı tarafından hazırlanmış bağımsız bir oyun. Oyun gerçekten de Civilization ile benzerlikler gösteriyor ancak oyunda çok güçlü bir borsa gerçeği var. Şirketlerin üretimine ve üretimlerini pazara çıkarma durumlarına göre, artan ve azalan fiyatlarla bir borsa sürekli işliyor ve siz de masraflarınızla gelirlerinizi belli bir dengede tutmaya çalışarak bu borsada ürünlerinizi pazarlıyor, şirketinizin değerini yüksek tutarken, rakibinizin hisselerini satın almaya çalışıyorsunuz. Oyun genel olarak başarılı bir yapım ancak çok geniş, büyük, uzun bir kampanya bekleyenler biraz hayal kırıklığı yaşayabilirler. Gerçi kendinizi kaptırdınız mı 100 saati devirmeniz işten bile değil ama çok hızlı gelişen oyunda, harita kısa sürede küçük gelmeye

başlıyor ve çok hızlı başlayan rekabet, sonunda şirketlerin hata yapıp rakiplerine eline geçmesiyle sonuçlanıyor. Ticaret simülasyonlarını sevenlerin kaçırması gereken bir oyun ama sağa sola saldırıp etrafı bombalayarak, içinizdeki kana susamış canavarı doyumak için oyun oynuyorsanız, narin yüreğiniz bu oyunla çok kırılabilir çünkü rakiplerinizi yörüngeden bombalayacak dev savaş gemileri üretmiyor, Mars'ın imparatoru olmanızı sağlayacak ordular besleyemiyorsunuz.

■ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Ticaret operasyonları detaylıca yönetilebiliyor. Borsa sistemi çok başarılı
EKSİ Gelişmiş askeri operasyonlar da olsa tadından yenmezdi

79





Yapım **Heavy Spectrum Ent. Labs** Dağıtım **SCE Tür Platform, Aksiyon Platform PS4** Web www.heavyspectrum.com Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Shadow of the Beast

Çocukluğumuzdan günümüze, fazlasıyla kanlı bir yolculuk...

Hepimiz biliyoruz, yapımcılar halihazırda tutan ürünlerin suyunu çıkarmayı severler. Bu dizi, film, oyun dâhil olmak üzere pek çok alanda geçerli bir durum. Ortadaki onlarca Assassin's Creed ve Call of Duty buna iyi bir örnek. Yavaş yavaş oyuncuların bu durumdan sıkılmaya başladığını da gören yapımcılar yeni bir furyaya yöneldi: Eski yapımların yeniden uyarlanması. Bu sayfada görmüş olduğunuz Shadow of the Beast de bu şekilde bir yeniden uyarlanma. Orijinal Shadow of the Beast 1989 yılında çıkmış olan bir platform oyunu. Oyun çıktığı yıla göre yenilikçi olan teknolojisi ve özellikle de ileri seviye grafikleri ile çok ses getirmişti. Bunun yanı sıra zorluğu ile de ön plana çıkıyordu. O zamanlar Dark Souls yoktu tabii. Oyunun PS4 üzerindeki üç boyutlu yeniden yapımı da yine platform türünde. Buna rağmen ne yazık ki teknik olarak çok başarılı değil. Haritaların renk paletleri ve ışıklı ortamlar güzel bir ambiyans yaratsa da grafikler pek

günümüze yakışır durumda değil. Karakter modelleri özensiz ve eski nesillere ait gibi duruyor. Karakterlerin animasyonları da garip ve hantal. Senaryoya gelirsek o da eski oyunun senaryosu ile aynı. Fakat burada da sıkıntılı yanlar var. Hikâyenin anlatım tarzı aceleye gelmiş gibi ve pek önemsenmemiş. Olaylar biraz karman çorman kalıyor ve arada giren hikâye videolarından da pek bir şey anlaşılıyor. Bölüm tasarımları da modernlikten uzak. Bu konu bilerek mi yapıldı pek bilemedim. Gittiğiniz yolları pek çok kez geri gitmek durumunda kalıyorsunuz. Bazen oyunun sizi nereye yönlendirdiği hiç belli olmuyor ve bu yüzden bir uçurumun kenarından düşüp ölebiliyorsunuz. Eski oyunlar böyle olurdu ama retro'yu yaşatacağım diye kötü özellikleri birebir günümüze aktarmak da doğru değil.

Peki yeni Shadow of The Beast'in iyi olduğu bir taraf yok mu? Evet var. O da oyunun aksiyon kısmı. Bu konuda oyun gerçekten iyi. Dövüşler çok zevkli. Oyunda temel olarak ilerledikçe haritanın belli kısımlarında kalabalık düşman grupları ile dövüşüyorsunuz. Amacınız bu kısımlardan olabildiğince fazla puan elde edebilmek. Bu puanları da çeşitli kombinler, özel hareketler veya savunma manevraları ile topluyorsunuz. Oldukça fazla quick time event'de bu çatışmalar arasında yer alıyor. Aksiyon olarak oyun adeta God of War'un iki boyutlu olanı gibi. Başlarda elinizde pek çok yetenek olması kafa karıştırıcı olsa da alışıkça bu hareketleri rakiplerinizi üzerinde uygulamak bir hayli zevkli hale geliyor. Her dövüş kısmının

sonunda diğer oyuncuların orada ne kadar puan yapmış olduklarını görebiliyorsunuz. Boss dövüşleri ise biraz sönük. Bu kadar iyi aksiyon yaratabilen bir oyundan daha iyisini beklerdim. Kazandığınız puanlar ile kendinize yeni yetenekler alabiliyor, oyunun dünyasına dair yeni bilgiler edinebiliyor ve hatta orijinal Shadow of the Beast'i de oynayabiliyorsunuz.

Kısaca Shadow of the Beast aksiyon kısmına iyi yönelmiş fakat geri kalan kısımları pek önemsememiş bir yeniden yapım. Oyunun orijinalinin devrim niteliğinde olan yönleri yeni PS4 versiyonunda pek yok. Oyun zevkli fakat PS4 oyunlarının pahalılığından da nasibini alıyor. Bu sebeple özel bir ilginiz yoksa, çok ön planda tutmanız gereken bir yapım değil. ■ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Eğlenceli ve bol aksiyonlu oynanış, orijinal Shadow of the Beast'i oynayabilmek
EKSİ Grafikler ve animasyonlar başarılı değil, özensiz hikâye anlatımı

68

The Park

Bir lunaparkta sevdiklerinizi kaybettiğinizi ve hava kararana dek bulamadığınızı düşünün...

The Park elime geçtiğinde henüz daha öğle saatleri ve gün hiç haz etmediğim şekilde güneşli. Kısacası bir korku oyununun hakkını vermek için gerekli şartlar henüz oluşmamış. Heyecanına dayanamayıp oyunu o saatte açınca oyun da benim düşüncelerime kulak verirmiş gibi "Oyunu karanlıkta ve kulaklıkla oyna koçum" diye uyarı ekrana veriyor ve ben de oyunu kapatıp akşamı beklemeye koyuluyorum.

Öncelikle şunu söylemem gerekiyor ki geçtiğimiz sene korku türüne karşı çok büyük bir hayranlık duymaya başladım. Bu hayranlık başlarda filmler üzerinden ilerlese de daha sonraları oyunlara da bulaşmış halde devam etti. O yüzden The Park'a başlarken çok büyük bir korku açlığı içerisindeydim. Üstüne üstlük bu oyunun aslında başka bir oyun evreninin parçası olduğunu öğrendiğimde daha çok gaza geldim. Çünkü sevdiğin bir şeyi daha detaylı görmek, hakkında daha çok şey öğrenmekten daha güzel ne olabilir ki?

Secret World'ü mutlaka duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Öyle bir oyun evreni yaratılmış ki gerçek hayatta duyduğunuz bütün efsaneler o evrende gerçek. Yani kurt adam, cin, hayalet, öcü ve daha buna benzer bir sürü yaratık gerçek ve onları avlamak da bize düşüyor bu evrende. Şimdi böyle anlattım diye bu oyunda da benzeri bir oy-

nanışın olacağını düşünüyorsanız, kesinlikle yanılıyorsunuz.

The Park bizi alıp, lunaparkta oğlunu kaybeden bir annenin onu ararken yaşadığı olaylara konuk ediyor. Aşağı yukarı her korku oyununda olduğu gibi düşmanlarımıza saldırmak için herhangi bir silahımız yok ve olaylar tamamen psikolojik bir gerilim üzerine kurulmuş durumda. Aslında bakarsanız bu oyunda düşmanımız dahi yok. Yani sizi kovalayan bir manyağın verdiği gerilimi arıyorsanız eğer, bu oyun sizin için doğru adres olmayabilir. The Park'ın olayı tamamen hikâye anlatımı üzerine kurulmuş durumda. Etrafta bulunan gazete, not ve benzeri kağıt parçalarını toplayarak hikâyeyi birleştirmeye çalışıyorsunuz. Lorraine'in oğlu Callum'un peşinden koştururken ona seslenmesi, oyun içerisinde etkileşime geçebileceğiniz şeyleri size göstermek için tasarlanmış aslında. Eğer yakınızdaki etkileşime geçebileceğiniz bir hikâye parçası varsa, Callum'a seslenmek için bağırdığınızda o eşyaların etrafında dalgalanma oluyor ve açık bir şekilde neyi kullanmanız gerektiğini size gösteriyor. Şimdi bir itirafta bulunayım, girdiği oyunlarda hikâyenin hiçbir yerini kaçırmak istemeyen ve her bulduğu bilgi parçasını okuyan birisi olarak Callum'a seslenmediğim bir dakika geçmedi. Bu kadar çok kullanınca bir yerden sonra hem sesleniş hem de Callum'un verdiği cevaplar çok fazla

tekrara düştüğünden sıkılaşmaya başlamıştı açıkçası ama neyse ki o sıkıntının henüz başlarında oyun sona erdi. Son olarak oyunun seslerine değinmek istiyorum ki oyunun en güçlü olduğu noktalardan bir tanesi bu. Sesler o kadar güzel ki oyun boyunca sürekli üzerinizde bir "şimdi öcüler geliyor" stresiyle gezmek zorunda kalıyorsunuz. Neyse ki oyun kısa sürüyor.. Eğer oyunlarda hikâye okumayı seviyorsanız bu oyun kesinlikle size göre. Ama peşinizden bir sürü yaratığın geldiği, jump scare dolu bir oyun arıyorsanız bu oyunu es geçebilirsiniz. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Oyun seslerinin aşırı gemesi, hikâye anlatımı, az Jump Scare
EKSİ Az Jump Scare?, kısa sürmesi, yürüme simülatörü gibi olması





Yapım **Pera Games** Dağıtım **Pera Games** Tür **RYO, Strateji** Platform **PC Web** overfallthegame.com

Overfall

Kendinizi içinde kaybedeceğiniz, inanılmaz eğlenceli bir oyuna hazır olun!

Sıkı durun sevgili okurlar çünkü bu sene çok güzel bir serinin doğuşuna tanıklık ediyoruz. RYO ve Strateji türlerini çok güzel bir şekilde harmanlayan, oynadığınız süre boyunca sanki bir masaüstü FRP'si oynuyormuşsunuz gibi keyif veren bir oyun var karşınızda. Evet, eğer yeterince gaza geldiyse buyurun birlikte Overfall'un zaman zaman absürt, komik ve eğlenceli dünyasına giriş yapalım.

Oyuna başka bir boyutta -portal ile- çıktığımız bir görev dönüşünde başlıyoruz ve açıkçası büyük bir kutlama beklerken, ortada sadece yaşlı bir adamın olması biraz üzüyor. Yaşlı adamla girdiğimiz kısa bir muhabbetin ardından portalın bu kısmında 300 yıl geçtiğini ve Yüce EverKing'in ortadan kaybolduğunu öğreniyoruz. Daha "300 yıl nasıl geçti yahu?" soruları kafamızdayken, büyük büyücü Ezel'in bize bir görev bıraktığını öğreniyoruz ve tekrardan uluslara kendimizi tanıtmaya amaçlı olarak denizlere açılıyoruz.

Denizlere açılır açılmaz fark edeceğimiz gibi, oyunun haritası gerçekten büyük. 100'ün üzerinde ada bulunuyor oyunda ve her adanın kendine ait barındırdığı ırklar var. Ve inanın her ziyaret ettiğiniz adada birbirinden ilginç maceralar yaşayacaksınız. Kimi zaman bir ork ve elfin aşkına tanıklık edecek -hatta onları kavuşturmanız gerekecek-, kimi zaman ise

ressam olmak isteyen bir ork ile karşılaşacaksınız ve ona yol göstermeniz gerekecek. Kısacası her demir attığınız adada bir ırka yardım edeceksiniz ve bunun karşılığında o ırk ile olan diplomasiniz gelişecek. Ve bu diplomasiniz geliştiğinde o ırkın ülkesine -takım adalarına- giriş yapabileceksiniz ve onlara ait görevleri yaparak bir takım farklı eşyalar veya silahlar edinmeniz mümkün olacak.

Sanırım tam olarak burada değinmem gereken önemli bir nokta var. Oyun boyunca kullanacağınız eşyaları ve silahları sadece oyuna başlarken seçebilirsiniz. Yani görevlerden edindiğiniz muhteşem bir silahı oyundan çıkıp yeni bir oyuna başlamadan kullanamazsınız. Bu tercih aslında çok yerinde olmuş çünkü oyunun rastgele oluşan dünyasından dolayı, her maceranız birbirinden farklı oluyor ve bu sebeple oyun kendini tekrar etmediğinden yeniden oynanabilirliği de oldukça yüksek. Tabii ölmeyi de bekleyebilirsiniz çünkü bütün karakterleriniz ölürse oyuna baştan başlıyorsunuz.

Oyunda açabileceğiniz silah ve eşyaların yanı sıra bir de yardımcı karakterler var. Maceralara atıldıkça ve dünya üzerinde tanındıkça, dört kişilik grubumuzun -iki tanesini seçerek başlıyoruz- son iki maceracısını gruba ekleyebiliriz. Tıpkı silah ve eşyalarda olduğu gibi, gittiğimiz adalardan bulabileceğimiz tam olarak 36 tane

yardımcı mevcut! Yardımcı dediğime bakmayın, bu adamlar Necromancer, Pyromancer vb tiplerden oluşuyorlar. Ufak bir ipucu vereyim, Overfall alan saldırıları olan karakterleri takıma ekledikçe çok daha eğlenceli bir hal alıyor. Ekibe katılan karakterlerin dışında oyuna başlarken seçebileceğimiz 9 adet açılabilir ana karakter bulunuyor.

Oyuna büyük ihtimalle Türkçe dil desteği gelecek, sadece biraz daha sabretmeniz gerekiyor. Pera Games gerçekten çok güzel bir iş çıkartmış ve her anlamda desteği hak ediyorlar. Alın ve kendinizi bu eğlenceli dünyada kaybetmeye hazır olun! ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Tekrar oynanabilirlik, komik ve absürt maceralar, karakter, sınıf ve eşya çeşitliliği, kendi hikayeni yaratıp, paylaşmak
EKSİ Türkçe dil desteği henüz yok

85



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

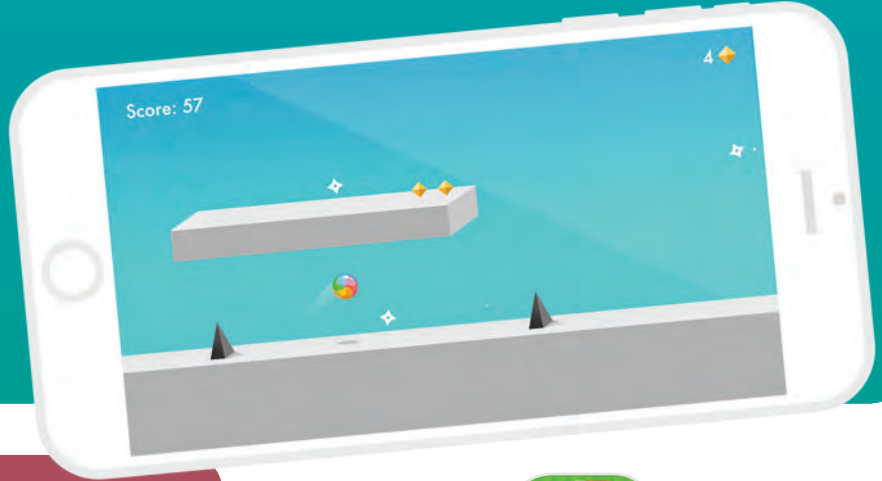
Jump. Now! ★

Zıpla top, zıpla!

Jump. Now! temelde çok basit bir oyun. Tek yapmanız gereken sabit hızla ilerleyen topu, engellere çarpmayacak şekilde zıplatmak. Tabii tahmin edebileceğiniz üzere bunu yapmak pek de kolay olmuyor. Her "Tamam alıştım oyuna" dediğinizde biraz daha ölüyorsunuz ve bölümleri geçmekte daha çok zorlanıyorsunuz. Oyunda bir de bölümü geçmekte kaç kez başarısız olduğumu gösteren bir sayaç bulunuyor. Tamam, başarısız olabiliyim de bunu keşke böylece yüzüme vurmasaydınız! Ayrıca oyun süresince ortalıkta bol bol elmas göreceksiniz. Bu elmasları toplayarak

yeni toplar açmak ve daha yüksek puanlar elde etmek mümkün. Sonuç olarak, Jump. Now! Bu ayın sinir

bozucu platform oyunu olmayı başarıyor. Tüрю seviyorsanız kesinlikle es geçmeyin. ■ Puan: 8,0



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Angry Birds Action!

Keşke artık sakin olsanız...

İnsanoğlu olarak bu kadar mı beceriksiz anlamıyorum. Bir projemiz tutunca suyunu çıkartana kadar onunla ilgilenmeye devam ediyoruz. Angry Birds de bunlardan birisi olmayı başardı. Bu başarının (!) kanıtı da kesinlikle Angry Birds Action. Angry Birds Action'da diğer oyunlardan farklı olarak domuzcuklarla mücadele etmiyoruz. Bunun yerine panoramik kamera açısı ile oynadığımız oyunda, belirli eşyaları toplamak, tahta kutuları kırmak gibi değişik görevleri yerine getiriyoruz. Kontroller de eskiden olduğu gibi, çek ve bırak üzerine kurulu. Yine bu oyunda da, farklı özelliklere sahip pek çok sınırlı kuşumuz bize eşlik ediyor. Film ile aynı anda piyasaya çıkan oyun tam anlamıyla "Bir de buradan para kazanabilir miyiz?" temelli bir yapım olmuş. Film gibi Angry Birds Action da vasatı geçmeyi başaramıyoruz.

■ Puan: 6

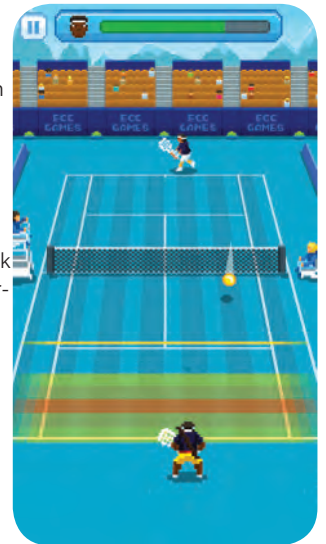


Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

One Tap Tennis

Gerçeklik de ne?

Yazıyı hazırladığım sıralarda Roland Garros'un başlama-sına sayılı günler kalmıştı. Ben de bunun gaziyla tabii ki tenis oyunu aramaya başladım. Maalesef tam olarak aradığım gibi bir şey bulamamışsam da, en azından temelinde tenis bulunan bir oyun, One Tap Tennis karşıma çıktı. Gerçekten adında olduğu gibi, yalnızca ekrana bir kez dokunarak, rakibin toplarını karşıladığımız oyunda başarılı olmanın yolu, iyi zamanlama ve çelik gibi reflekslerden geçiyor. Topla beraber kort boyunca ilerleyen çizgiyi doğru yerde durdurmamız gerekiyor. Tek kişilik modunda çeşitli turnuvalarda şampiyon olmaya çalışırken; çok oyunculu modunda diğer oyunculara ve arkadaşlarımıza meydan okuyabildiğimiz yapım, adeta arcade oyunun sözlük anlamı olsa da, eğlenceli olmaktan da geri kalmıyor ve bir şans hakkı ediyor. ■ Puan: 7





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Trivia Crack
2. Car Stunt Racing
3. Mr.Crab 2
4. BBTAN
5. Shadow Fight 2

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Construction Simulator 2014
3. Recontact: İstanbul
4. Tank Hero
5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Trivia Crack
2. Subway Surfers
3. Slither.io
4. Candy Crush Saga
5. Dream League Soccer 16

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Bridge Constructor Medieval
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Assassin's Creed: Identity
4. Earn to Die
5. Construction Simulator 2014



Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **2,69TL**

Secret Agent ★

İstanbul - Hostage

İstanbul sokaklarında ikinci macera!

Yerli yapımı oyunları oynarken saçma dede recede mutlu olduğum bir gerçek. Buna bir de, kendi şehirlerimizde geçen maceralar eklenince, oyunu daha oynamadan keyif almaya başlıyorum. Bize bir eskici dükkanında verilen özel görev ve ardından gelen silahlı saldırı ile başlayan oyunda, sırayla pek çok gizemi çözmeye çalışıyoruz. Birinci şahıs kamerasından oynanan oyunda, gerçek görüntülere yer verilmiş. Bu da iyiden iyiye oyunun sizi içine almasını sağlıyor. Atmosfer

gerçekten başarılı olsa da oyunculuk, seslendirme ve hikâye konusunda bazı sorunlar bulunuyor. Açıkçası zaman zaman hikâyede pek çok anlam veremediğim olay oldu. Daha da kötüsü, oyun göz açıp kapayana kadar bitti. Ayrıca, oyun süresince karşımıza çıkan bulmacalar konusunda epey tutarsızlık var. Kısacası, arkasında sağlam fikirler bulunan ancak bu fikirleri bana sorarsanız çok da başarılı bir şekilde hayata geçirmeyi başaramayan bir yapım. ■ **Puan: 8**



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

The Adventures of Dog Mendonça & Pizza Boy ★

Gözleriniz bayram edecek!

2010 yılında raflarda yerini alan bir çizgi romana dayanan ve dilimize çevirisi bulunmayan eserin yaratıcısı Filipe Melo. Oyun benim radarıma Untold Stories başlığı altında Frank Miller'in yaptığı çalışma ile girmeyi başardıysa da, pek de beğendiğim bir yapım olamamıştı. Oyun, bir kazanın üzerinde kahramanlarımız Dog Mendonça ve Pizzaboy'u görmemiz

ile başlıyor. Her zamanki ciddiyetsiz ve eğlenceli tavırlarıyla, buraya nasıl geldiklerini tartışmaya başlıyorlar. Biz de bu noktaya kadar başlarına gelenlere ortak oluyoruz. Oyun boyunca çizgi roman benzeri anlatımlar çok fazla olmasa da, mekanlar, grafikler ve renk paleti ile bir çizgi roman oyunu olduğunu belli ediyor ve benden tam not almayı başarıyor.

Oyunu oynadığım sürece en çok zorlandığım nokta ise bulmacalar oldu. Pek çok bulmacada ufak ipuçlarına sahip oluyoruz. Benim önerim çok karışık düşüncelere kapılmamanız olur. Sakin olun ve basit düşünün. İnanın sonunda, "Gerçekten bu kadar kolay mıydı?" diyeceksiniz. ■ **Puan: 8,5**



ONLINE

Sihirdar Postası

Sihirdar Postası

Elbette ayın en önemli olayı MSI turnuvası oldu. IWC'da bizleri gururlandıran bir performans sergileyerek şampiyonluğa erişen ve MSI biletini kapatan SuperMasive ise turnuvanın ilk ayağında hayal kırıklığı yaşadı.

Sayfa 78

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!



Atlas Reactor

Maalesef ücretsiz olmayacak!

Trion Worlds son zamanlarda bence gayet güzel işler ortaya koyuyor. Avrupalı yayıncı şu ana kadar bizleri Defiance, RIFT, Arche-Age gibi adını sıklıkla duymuş olabileceğiniz MMORPG'ler ile tanıştırdı. Trove gibi sıra dışı bir oyunu piyasaya sürdü ve Devilian'ı Avrupa pazarına getirdi. Trion Worlds'ün son zamanlardaki odak noktası ise Atlas Reactor idi. Bilmeyenler için oyunu kısaca özetleyelim. Atlas Reactor daha çok sıra tabanlı ve takım işbirliğine dayanan bir strateji oyunu. Her oyuncunun seçtiği karakterin yeteneklerine

göre savaşlarda strateji belirliyor ve rakip takıma harita üzerinde üstünlük kurmaya çalışıyorsunuz. Açıkçası ben oyunu denedim ve zevk alamadım. Onu da geçtim, kötü bir oyun olduğunu düşünüyorum. Buna rağmen yapımcılardan gelen açıklama beni hayli şaşırttı. Görünüşe göre Atlas Reactor piyasaya sürüldüğünde ücretsiz değil

buy-to-play olacak. Yani oyunu oynamanız için \$29.99'lık ücreti ödemeniz gerekecek. Eğer oyunu ön sipariş ile alırsanız, farklı ücretlerdeki farklı ön sipariş paketleri ile oyunla ilgili pek çok eşyaya sahip olacaksınız. Ayrıca kapalı betada \$10'ın üzerinde harcama yapan tüm oyuncular da oyuna sahip olmuş sayılacak. ■



TERA Online

Yeni güncelleme yayınlandı!

İlk çıktığı zamanlar grafikleriyle göz dolduran TERA uzunca bir süre geçmesine rağmen hala en fazla sevilen ücretsiz MMORPG'ler arasında. Hem görselliği hem de aksiyon ve RPG sistemini dengeli harmanlayan oyun yapısıyla, Steam'e çıkışı öncesindeki başarısını sonrasında da sürdürmeyi bildi. TERA oyuncuları bir süredir oyuna gelecek olan Secrets & Shadows güncellemesini bekliyordu ve güncelleme nihayet geldi. Bu güncellemeyle beraber oyuna uçan binekler, yeni zindan içerikleri ve yepyeni bir sınıf eklendi. Ayrıca oyunla ilgili

dengeleme içerikleri de yayınlandı. Bir süredir oyunlarda bir ninjacılık sürüyor ki sormayın. Black Desert'in Kunoichi'sinden (Kadın ninjalara verilen isim.) sonra TERA'da Ninja sınıfını görmek şaşırtmadı açıkçası. Hafif zırh giyen Ninja çevik bir yapıya sahip ve oyundaki en iyi vur-kaç sınıflarından birisi. Oyuna gelen bir diğer yenilik ise artık TERA dünyasını uçarak yukarıdan görebilecek olmamız. Yeni eklenen uçan binekler ile bunu sağlayacağız. Son olarak ise oyuna gelen 5 ve 7 kişilik zindanlar ile TERA senaryosuna devam edebiliyoruz. ■



Skyforge

Cybernetic Alliance'a merhaba deyin!

Skyforge bana kalırsa son yıllarda çıkan ücretsiz MMORPG'ler arasında en iyilerden biri. Hatta kendi adıma en iyisi olduğunu söyleyebilirim. Allods Team de oyuna getirdiği güncellemeler ile oyunculara sürekli yeni içerikler sunuyor.

Oyuna gelen son güncelleme olan Cybernetic Alliance 1 Haziran itibarıyla yayınlandı ve pek

çok yeni içeriği bünyesinde barındırıyor. Mesela yoldaşlarımıza artık yenilerini ekleyebileceğiz. Bu dostlarımız bizimle beraber oyunun yeni boss'u olan Avatar of the Akonita ile çarpışacaklar. Tüm bunların dışında sınıf dengelemeleri ve Distortion'lar ile ilgili yenilikler de Cybernetic Alliance güncellemesiyle bizlere ulaşıyor.

Son olarak güncelleme dışında bahsedilmesi gereken bir diğer konu da şu; My.com oyunun Soundtrack parçalarını oyunun Youtube kanalı üzerinden yayınladı. Bu OST, harika, müthiş, uff bu ne ya diyebileceğim kadar muhteşem değil elbette ama yine de son derece hoş parçaların olduğunu söylemem gerekiyor. Bence bir bakın. ■

Albion Online

Yeni Darian içeriğinde neler var?

Albion Online izometrik kamera açısından oynanan bir MMORPG oyunu. Oyun size pek çok meslek, housing seçenekleri, bir çok fraksiyon ve sınıf özgürlüğünün yanında heyecanlı PvP deneyimleri de sunuyor. Albion halihazırda beta testlerini gerçekleştirse de içeriğini her geçen gün genişletmeye devam ediyor. Oyuna gelen Darian güncellemesi de bunu kanıtlar nitelikte.

Darian güncellemesi ile beraber öncelikle oyundaki pek çok bug giderildi ve silahlar üzerinde de çok sayıda dengeleme yapıldı. Bunun dışında ise en önemli yeniliklerden biri oyuna 12 adet yeni silah büyüsü dahil oldu. Bunun yanında crafting sistemi daha iyi hale getirildi ve oyunun Morgana fraksiyonunda yeni düzenlemelere gidildi. Oyunun yetenek sistemiyle alakalı Learning Points mekaniği de yine düzenlemeler yapılan bölümler arasında.

Bu arada unutmadan hatırlatayım. Oyun halihazırda Steam Greenlight üzerinden yeşil ışık yakılmasını bekliyor ve oyunun beta aşamasında ikinci faz çok yakında başlıyor. ■

Yapım **Tergem Games** Dağıtım **Gaijin Entertainment** Tür **MMO Aksiyon** Platform **PC** Web **crossout.net** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Crossout

Tekerlekli ölüm makineleri sahnede!

You left chat channel: Battle
You joined chat channel: Battle

Gaijin Entertainment'in önünde saygıyla eğiliyorum. Her seferinde eğlenceli oyunlar yapmayı başaran ekip, ilk olarak uzay savaşlarında oldukça heyecanlı saatler sunan Star Conflict'i bizlere sunmuştu hatırlanacağı gibi. Bununla da yetinmedi. Hem karada hem de havada deliler gibi savaştığımız, bir süre benim de PC başında saatlerimi harcadığım War Thunder gibi güzide bir yapıyı piyasaya çıkardı. Gaijin bir şekilde hedef kitle belirlediği oyuncuları kendisine çekebiliyor ve firmanın son kozu da Crossout isimli oyun. Oyunun kapalı beta testlerine katıldım ve gözlemlerim aşağıda. Post-apokaliptik bir dünyada geçen Crossout'da atmosfer olarak hem Borderlands hem de Mad Max'in kokusunu duyabiliyorsunuz. Ancak oynanış olarak Borderlands ile alakası yok. Mad Max'de veya Death Race'de gördüğünüz arabaların savaş sahneleri var ya hani, işte tam da onu oynuyoruz. Yani oyunun temel olayı, araçlarımızı ölümcül silahlarla donatmak ve savaş alanında her şeyimizle diğer arabalara saldırmak. Ancak bu aşamada araç modifiyesi devreye giriyor elbette. Crossout araç modifiyesi konusunda beni çok mutlu etti. Resmen kendi ölüm makinelerimi yaratırken yüzümde tebessümler oluştu. Uzun zamandır ilk kez herhangi bir şeyi modifiye ederken bu kadar zaman harcadım. Aracımın hem korku salması hem de gerçekten bir ölüm makinesi olması gerekiyordu. Ama ne yazık ki tasarım

konularında beceriksiz bir yapıda olduğum için oyuna ekran görüntülerindeki komik aracım yansıdı.

Yok edici modifikasyon!

Araçları iki yönden modifiye etmeniz gerekiyor. İlki zırh, ikincisi ise silah. Zırh yönünden modifikasyonlar elbette aracınızı daha dayanıklı hale getiriyor. Zırhlarla donatırken pek çok şekil verebiliyorsunuz ve oyunda en sevdiğim yönlerden biri de bu oldu. Aracınıza kendi isteğinize göre çok farklı şekiller verebiliyorsunuz ve bu da oyunda aynı tip araçları görmeyi engelliyor. Aracınızın hassas bölgelerini çeşitli eşyalarla kapatabilir, silahlarınızın yok olmaması için onlara koruma sağlayabiliyorsunuz. Ancak tüm bu parçalar ağır bir ateş altında kalırsanız parçalanabiliyor. Dört lastiğinizin de her biri hasar alabilir ve zaman zaman oyunu tek bir lastikle dahi tamamladığınız anlar oluyor. Silahlarınız ise yine oldukça çeşitli. Araçlarınızın istediğiniz bölgesini minigunlar ve taretler gibi çeşitli makineli tüfekler, roketatarlar, yakın temasta testere veya delici görevi görecek makineler, arbalet tarzı makineler ve daha pek

çok silah çeşidi ile donatabiliyorsunuz. Ne kadar fazla silahla donatabilirseniz o kadar fazla hasar verme şansınız oluyor. Ancak silahınızın önünü başka bir silahla kapamamaya veya zırhla kaplamamaya dikkat etmeniz gerekiyor. Savaşlar düşman merkezini ele geçirme veya haritadaki orta bir bölgeyi ele geçirme şeklinde ilerleyebiliyor. En uzun savaş dahi 10 dakikayı bulmuyor. Çeşitli manevraları öğrenmek ve nişanlamayı düzgün ayarlamak oldukça önemli. Yine de en önemlisi aracınızı nasıl geliştirdiğiniz. Savaşlardan çeşitli ödüller kazanıyor ve bu ödüller ile araçlarınızı daha iyi hale getirebiliyorsunuz. Araçlarınızı bu ödüller ile geliştirebileceğiniz gibi oyuncuların yönlendirdiği ekonomiye sahip olan markete girip buradan üründe elede edebiliyor veya elinizdekileri satabiliyorsunuz. Crossout daha kapalı beta sürecinde son derece keyif aldığım bir yapımdı. Tergem Games ile beraber oyunu geliştiren Gaijin yine takdirimi kazanmayı bildi. Elbette bazı buglar oyunda mevcut ve bazen oyun ararken bekle süreleri oyuncuyu yıldırabiliyor ama açık beta başladığında eminim bu hatalar en aza indirgenecektir. ■



Yapım **Primal Game Studios** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **MOBA/Strateji** Platform **PC** Web **supernovagame.com** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Supernova

Bandai Namco'dan MOBA denemesi.

Bir dönem piyasaya çıkan her MOBA oyununu deneme gibi bir alışkanlığım vardı. Sayısız MOBA oyunu oynadım ve bu tür hakkında pek çok yazı yazdım. Ayrıca sayısız MOBA oyunun da bu yolda heba olduğunu gördüm. Bu durum aslında çok normaldi çünkü piyasadaki büyükbaş MOBA oyunlarını devirmek imkansız gibiydi. Hatta yapımcı firmaların büyük çoğunluğu, onları devirmekten ziyade onların kitesinden bir pay alma peşindeydi. Fakat sürekli aynı formül üzerinden ilerleyen oyunlar yapmak buna yetmedi ve nihayetinde bir süredir MOBA oyun yapımında ciddi bir azalma söz konusu oldu.

MOBA oyunlarının klasik mantıkla ayakta kalamayacağını anlayan firmaların bazıları elbette atılım yapmaya devam etti. Bu firmaların başında Bandai Namco geliyor. Bir şekilde Primal Game Studios isimli bağımsız yapımcıyla anlaşmaya varan Bandai, Supernova'yı tanıttı. Oyun MOBA türünün temel yapısını koruyan, ancak bir yandan da türe yenilik getirmeyi amaçlayan bir yapım olarak karşımıza çıkacaktı. Kapalı betayı kaçırsam da nihayetinde oyun halihazırda açık betda. Ben de elbette uzun zamandır yeni bir MOBA deneyimi yaşamadığım için atlayıverdim Supernova dünyasına. Supernova bir bilimkurgu evreninde geçiyor. Human ve Cyborg olmak üzere iki farklı fraksiyon var ve fraksiyonlarda yer alan kahramanlarımız çeşitli uzaylı ırklardan oluşuyor.

Commander olarak anılan kahramanlar ile şimdilik tek bir oyun türünde 5v5 maçlar gerçekleştiriyor ve haritaya baktığınızda üç koridorlu ve ormana sahip klasik bir yapı ile karşılaşıyorsunuz. Ancak oynanış küçük farklılıklar gözetiyor. Bu farklılıklardan biri oyunda kullandığınız minyonlarınız. Dalga dalga ortaya çıkan minyonlarınızı her dalgada daha kalabalık hale getirmek ve güçlendirmek için satın alıyorsunuz. Bu da oyun paranızı herhangi bir eşya sistemi yerine minyonlarınızı geliştirmeniz yönünde harcamanıza olanak sağlıyor. Minyonlar birden farklı türde ve her minyon türünün zayıflıkları ve güçlü yanları var. Üstünlük kurduğu birimler ve karşısında zor zamanlar yaşadığı birlikler mevcut. Ayrıca minyon birliklerinizi oyun dışında da çeşitli eşyalar ile geliştirebiliyorsunuz. Kahramanlarınızı oyun esnasında geliştirmek için seviye atladığınızda merkezine dönmeniz ve sağlık, zırh, silah hasarı, silah hızı gibi

özelliklerinizi geliştirmeniz gerekiyor. Ayrıca oyun başlarken seçeceğiniz ekstra yetenekler de önem taşıyor. Kahramanlar kendi aralarında Brawler, Tank, Support, Assassin, Caster ve Sniper olarak ayrılıyor. Kahramanların pek çoğu bu rollerin iki tanesinin özelliklerini bünyesinde barındırıyor.

Supernova son yıllarda monoton havaya bürünen MOBA dünyasına küçük farklılıklar getirmeyi başarmış ve benim de oldukça hoşuma giden bir yapım oldu. Ancak bir süre listemde bekleyecek gibi görünüyör zira Crossout'a hayli sardım şu sıralar. Kapalı beta bitmeden oyunu köklerine kadar sömüresim var. Yine de Supernova da boş vaktimde 1-2 maç atabileceğim bir yapıda ve sıkı MOBA oyuncularının zamanlarının çoğunu alacak bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tam sürüm geldiğinde yeni haritalar görürsek ve bu haritalar üzerinde birkaç yeni oynanış mekaniği görürsek bu oyun başarılı olma yolunda demektir. ■

MOBA oyunlarının klasik mantıkla ayakta kalamayacağını anlayan firmaların bazıları elbette atılım yapmaya devam etti. Bu firmaların başında Bandai Namco geliyor



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Yaz aylarına yavaş yavaş giriyoruz. KMF'nin geride kalması ve SuperMassive'in şampiyonluğu gözle-
rimizi elbette MSI'a çevirmemize neden oldu. Dünyanın en iyisini belirlemek üzere düzenlenen turnuvada birçok takım sahne aldı ve bu takımlardan biri de SuperMassive'di. Turnuva öncesi ve sonrası detaylardan ileride bahsedeceğim. Ama öncelikle Sihirdar vadisinde bu ay neler yaşandı ona bakmak çok daha doğru olacaktır.

Biliyorsunuz League of Legends'da güncellemeler bitmez. Düzenli olarak bazı kahamanlar güçlendiriliyor ve bazı kahamanlar ise nerf yiyerek zayıflatılıyor. Elbette bu durum pek çok açıdan gerekli. Bir kere oyunda kahamanlar arası dengeyi korumak ve metayı belirlemek son derece mühim. Bunun yanında oyunu sürekli aynı şampiyonlar üzerinden ilerletmek riskli olduğu gibi yüzlerce şampiyon içerisinde artık yüzüne bakılmayan şampiyonaları metaya sokarak popülerleştirmek istiyor Riot Games. Pek tabii e-spor mücadeleleri de şampiyonlar hakkında karar verirken Riot Games'e müthiş bir referans oluyor. Neyse geyiği uzatmadan Sihirdar Vadisi'ne 6.9 güncellemesiyle gelen değişikliklere göz atalım.

Büyücülerin Dünyasına denge geldi!

Riot Games bu sıralar özellikle büyücüler üzerinde hunharca planlar yapıyor gibi görünüyor. Yeni bir büyücü karakteri oyuna getirmeye hazırlanan yapımcı firma, var olan pek çok büyücü karakteri de elden geçirdi. Gördüğüm kadarıyla Riot, oyundaki büyücü karakterlerin büyük bir kısmının oyuna daha fazla müdahil olabilmesi için ve özellikle oyun sonu bölümde etkisiz kalmalarını engellemek adına düzenlemeler gerçekleştirmiş. Elden geçirilen başlıca ve önemli değişikliğe uğrayan karakterleri Malzahar, Vladimir, Cassiopeia, Brand, Zyra ve Vel'Koz oluştururken, daha küçük ama

etkili değişikliğe uğrayan diğer karakterler Annie, Syndra, Anivia, Viktor, Veigar, Ziggs, Xearth, Fiddlesticks, Kennen ve Swain'den oluşuyor. İlk saydığım karakterler daha çok güçlendirmelere maruz kalırken, diğer karakterlere her türlü dengeleme etkileri işlenmiş. Ne yazık ki her karakteri tek tek incelemeye yerimiz yok. Karakter güncellemelerinin yanında büyücü şampiyonlarının olmazsa olmazı Büyücü Eşyaları ve Hextech Eşyaları da güncellemeyle dengelemeye maruz kaldı. 6.9 güncellemesi elbette bunlarla sınırlı kalmadı. Vadiye gelen en önemli güncellemelerden biri de Orman ile hatta direkt





Ejderha ile alakalı. Artık vadiye inen ejderhanın beş farklı türe ayrıldığını söyleyebiliriz. Oyunun ilk 35 dakikasında sırasıyla ortaya çıkan dört element ejderhası ve 35. dakikadan sonra ortaya çıkan Kadim Ejderha artık oyuncuların tüm stratejilerinde değişiklik yaratacak. Ayrıca Riot bu değişiklik ile ejderhanın oyunun başlarında olduğu gibi ilerleyen safhalarında da takımlar için önem kazanmasını bekliyor. Bundan böyle oyunun ilk 35 dakikasında, her altı dakikada bir Dağ Ejderi, Alev Ejderi, Bulut Ejderi ve Okyanus Ejderi ortaya çıkıyor. Bu ejderlerin her biri farklı güçlendirmeler sunuyor. Özellikle Alev Ejderi, şampiyonlara verilen hasarı artırdığı için kesinlikle takımların kaçırılmak istemedikleri bir ejderha türü olarak öne çıkıyor. 35. dakikadan sonra ise her 10 dakikada bir Kadim Ejderha vadiye iniyor. Ormanda yapılan değişiklikler bununla sınırlı kalmadı. Vadinin Alameti ve Baron da güncellemeden nasibini alan orman canlıları arasında. Aslında Baron'a gelen büyük bir değişiklik yok. Sadece Baron güçlendirmesinin etki süresi 30 saniye kadar uzadı. Vadinin Alameti ise bundan böyle yalnızca tek seferlik çıkıyor ve kesildiğinde güçlen-

dirmeleri çok daha uzun sürüyor. Ayrıca artık dördüncü dakikada değil, altıncı dakikada vadideki yerini alıyor. Bunun dışında iç ormanda, kırmızı ve mavi artık daha etkili güçlendirmeler sağlayacak olsa da etkileri daha kısa sürecek. Son olarak ise ormandaki her canlının tekrar doğacakları zaman sayaçlar ile gösteriliyor.

Gelelim yeni şampiyona. Taşların Dokuyucusu unvanı ile vadinin kapısından giriş yapan Taliyah menzilli saldırılarıyla ve alan kontrol yetenekleriyle oyunun önemli şampiyonlarından olacak gibi gözüküyor ve sanıyorum Riot profesyonel liglerde Taliyah'ı sıkça kullanacaktır. Zira bir koridordan diğerine seri şekilde atlamasını sağlayan ultisi, düşmanı yavaşlatan ve hatta yerden çıkardığı kayalar ile düşmanı belirli bir bölgeye fırlatan yetenekleri Taliyah'ı oldukça kullanışlı kılıyor.

6.9 güncellemesiyle ilgili vereceğim son notlar ise kuleler ile ilgili olacak. Artık kuleler şampiyonlara çok daha fazla hasar verebilecek dirençteler; ancak şampiyonlarda kulelere daha fazla vurabiliyorlar. Ayrıca 6.7 yamasındaki diriliş süreleriyle alakalı yapılan düzenlemenin de bir benzerini 6.9 yamasında görüyoruz Artık 20-35. dakikalar arasında diriliş süreleri daha az olacak.

Fenerbahçe'den E-spor hamlesi!

Beşiktaş'ın isim haklarını devrederek yaptığı e-spor atılımından sonra; uzun süredir Türkiye'deki diğer köklü kulüplerin de e-spor camiasına adım atıp atmayacağı konuşuluyordu. Özellikle bu konuda Fenerbahçe adına oluşan spekülasyonlar bir hayli artmıştı. Geçtiğimiz ay Fenerbahçe'nin önemli sosyal medya Twitter hesaplarından

biri olan 12 Numara'nın Twitter hesabı Team Aurora'nın sahibi ve Fenerbahçe Kongre üyesi olan Doğan Durim'i takip etmesi heyecan yarattı. Bu durum akla Team Aurora'nın Fenerbahçe ile güçlerini mi birleştireceği sorusunu getirdi ve hatta birçok mecra buna kesin gözüyle bakıyor. Öte yandan böyle bir durum söz konusu olursa Fenerbahçe'nin sadece isim haklarını mı verecek yoksa maddi destek ile beraber mi bunu yapacak bir başka merak konusu.

SuperMassive bu sefer güldürmedi!

League of Legends Dünya arenasında yani MSI turnuvasında şampiyon, finalde Counter Logic Gaming ile karşılaşan SKT T1 takımı oldu. IWCI'de bizleri gururlandıran bir performans sergileyerek şampiyonluğa erişen ve MSI biletini kapatan SuperMassive ise ne yazık ki turnuvanın ilk ayağında hayal kırıklığı yaşadı. 10 maçlık seride NA LCS şampiyonu CLG'yi mağlup etmeyi başarsak da turnuvanın kalanında temsilcimiz hem şanssızdı hem de ne yazık ki iyi bir performans sergileyemedi. Böylece 1 galibiyet 9 mağlubiyet ile MSI şampiyonasını geride bırakmış olduk. Her şeye rağmen SuperMassive turnuvadaki son anına kadar pes etmedi ve onları gösterdikleri direnç için tebrik ediyorum. ■ Enes Özdemir



Achuu En İyi Beşte!

Şampiyonluk Ligi'nde çokça eleştiri oklarına maruz kalan SuperMassive'in ADC oyuncusu Achuu son zamanlarda gösterdiği performans ile göz dolduruyor. Achuu IWCI ile gelişim gösterdiğini herkese kanıtlamıştı. MSI'da ise çok daha iyi bir performans sergiledi ve her takımın 10 maç yaptığı grup aşamasında en iyi beşe dahil olmayı başardı.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Anlaşılan o ki Counter Strike biz ne yaparsak yapalım her zaman hayatımızın bir parçası olacak. Counter Strike'in daha ilk versiyonlarıyla başlayan bu macera, Global Offensive ile beraber bugünlere kadar geldi. Belli ki daha birkaç sene daha CS:GO hayatımda önemli bir parça olacak; ancak eminim ki o gidince yeni bir Counter Strike oyunu onun yerine gelecek. Yani anlayacağınız Counter Strike modası hiç-bir zaman geçmeyecek ve Valve her daim CS ile cebimizdeki üç beş kuruşa gözünü dikecek. Zaten belli ki Half Life'dan vazgeçen Gabe hayatı boyunca Team Fortress

2 ve CS'nin ekmeğini yiyip duracak ve yeni bir oyun yapmayacak gibi duruyor. CS:GO dünyası şu sıralar oyun bakımından bir hayli sakin bir dönem geçiriyor. Yaban Ateşi Operasyonu (Operation Wildfire) piyasaya çıktığından bu yana oyunda ciddi bir değişiklik olmadığını söyleyebiliriz. Ha bu arada unutmadan hatırlatayım, 17 Haziran'da Yaban Ateşi Operasyonu sona erecek. Eğer görevlerinizi hala tamamlamadıysanız elinizi çabuk tutun! İtiraf etmeliyim ki ben de hala görevleri bitiremedim ama 17 Haziran'a kadar en azından Gemini'i olmasa bile Wildfire görevlerini tamamlayabileceği-

mi düşünüyorum.

Bu arada 27 Nisan gibi ay sonuna denk gelen bir dönemde CS:GO'ya Kroma 3 kasesi geldi efendim. Eh nihayetinde Mayıs sayısına yetişmediği için bu ay duyurma ihtiyacı hissettim. Kendi adıma henüz bir tane açma fırsatı buldum ve içerisinden hoş bir Tec9 çıkarsa da öyle ahım şahım bir nadirlikte değil. Yani 'nadir bir eşya düşürsek de pazarda satıp Rainbow Six edinsek' planlarım suya düştü anlayacağınız. Neyse darısı ilerleyen zamanlarda PC'lerimizi şenlendirmeye geldiğinde For Honor edinmemi sağlayacak yeni bir eşyanın başına. Gerçi kim bilir? Belki buna gerek bile kalmaz! Bu arada kasada birbirinden güzel silahlar bulunuyor, özellikle Steyr AUG'a yakışan bir skin bulmakta zorlanırken bu kasa ile gelen Fleet Flock skinini gerçekten çok iyi tasarlanmış. Bunun dışında Bizon'a gelen Judgment of Anubis'i de beğendiğimi belirtmekle beraber, ucuz ama etkili P250 pistolumuz da sevdiğimiz Asimov ailesine bu kasayla beraber katıldı. Gördüğümüz gibi CS:GO dünyası update olarak fazla ileri gidemiyor ve Gabe efendi göbek yapmaya devam ediyor. Her neyse biz yine CS:GO'nun E-spor dünyasına odaklanmaya devam edelim.

ESL Pro League sonuçlandı!

Artık her ay CS:GO ve LoL adına bir E-spor organizasyonu görmeye alıştık. Açıkçası



şikayetçi de değilim zira e-sporun gelişimini sonuna kadar destekleyen bir insanım. Bu ay daha çok MSI'ya odaklanmış olsam da ESL Pro League'in üçüncü sezonu da oldukça keyifliydi. Avrupa ve Amerika kıtasının en iyi sekiz takımı sezon boyunca gösterdikleri performans sayesinde ESL Pro League finallerinde mücadele etmeye hak kazandı. Finallere katılan takımlar A grubunda, G2 Esports, Optic Gaming, Luminosity ve Astralis'den oluşurken B grubu ise Ninjas In Pyjamas, Cloud9, Fnatic ve Team Liquid'den oluşuyordu. Bu arada Team Liquid'in yeni koç transferini de ara başlık olarak belirtiyim. Daha önce Tempo Storm'da başarılı bir koçluk kariyeri olan Luis 'peacemaker' Tadeu artık Team Liquid'in yeni koçu unvanını aldı bile.

Gelelim turnuvanın akıbetine. Efendim grup aşamasını ilk iki sırada bitiren takımlar yarı finale hak kazandı ve yarı final biletini kapatan takımlar Ninjas In Pyjamas, Luminosity, G2 ve Fnatic'den oluştu. Yarı final ilk karşılaşması G2 Esports ve Fnatic arasında gerçekleşti. Inferno haritasında geçen ve nefesleri kesen ilk maçta Fnatic 16-14 skorla kazansa da sırasıyla Cache ve Train haritasında 16-8 ve 16-12'lik skorlarla kaybedince G2 finale kalmasını bildi. Diğer yarı final maçında ise Luminosity ve NiP karşı karşıya geldi. İlk maçta Luminosity Overpass'da rahat bir galibiyet alarak 16-4'lük skor ile 1-0 öne geçmeyi başarsa da Dust 2'de oynanan ikinci maçta NiP 16-8'lik skor ile hemen pes etmeyeceğini gösterdi. Cobblestone'da oynanan kader maçında ise Luminosity 16-10'luk skor ile adını finale yazan diğer takım oldu. Büyük finalde karşı karşıya gelen Luminosity ve G2 arasındaki karşılaşma ise adeta nefes kesti. Karşılaşmanın ilk maçı Overpass haritasında yapıldı ve G2 bu maçta 16-10'luk galibiyet ile skoru 1-0 yaptı. Oldukça heyecanlı geçen ikinci maçta Luminosity kolayca vazgeçmeyeceğini gösterdi ve Train haritasını 16-13'lük galibiyetle kapadı. 1-1'lik eşitliğe gelen mücadelenin üçüncü maçında G2 Cobblestone haritasında yine 16-10'luk skorla bir kez daha galibiyete uzandı. Ancak Luminosity



bu noktadan sonra bir kez daha toparlanmayı bildi. Dust 2'de geçen kader maçı 16-11'lik skorla Luminosity'nin galibiyetiyle sonlandı ve oyun beşinci maçta uzadı. Karşılaşmada şampiyonu belirleyecek son maç ise Inferno haritasında oynandı. Yine heyecanın zirve yaptığı bir maç daha izledik ve 15-15'e kadar gelen maç uzadı. Altı rauntluk uzatmayı Luminosity avantajına çevirmesini bildi ve sonuçta 19-16'lık skor ile galibiyeti aldı. Böylece ESL Pro League 3. sezon şampiyonu bu yıl daha önce MLG Columbus'u da kazanan Luminosity oldu. Luminosity'nin kısa sürede gelişerek bu aşamalara gelmesinin gerçekten de oldukça takdir edilesi bir başarı olduğunu söylemeliyim

ELEAGUE Başladı!

Grup aşamaları belli olan ELEAGUE 24 Mayıs itibarıyla başlamış olacak. Buna göre turnuvada 24-27 Mayıs tarihlerinde açılışı yapacak olan A grubunda Luminosity, Liquid, Rnegades ve Cloud9 yer alırken B grubu 31-3 Haziran arasında Ninjas In Pyjamas, TyLoo, Optic ve G2 takımlarının mücadelesine sahne olacak. 7-10 Haziran arasında gerçekleşecek olan C grubunda ise Astralis, NRG, SK ve CLG yer alıyor. Uzunca bir maratona sahne olacak olan ELEAGUE'de grup maçlarının ardından takımların finallerde yer alabilmeleri adına son bir şansları daha olacak. Finaller ise 29-30 Temmuz tarihinde gerçekleşecek. Bu arada ELEAGUE'e katılan NRG takımının sahiplerinden olan Shaquille O'Neal, ELEAGUE'in tanıtım videolarından birinde oynadı ve gerçekten eğlenceli bir video olduğunu söyleyebilirim. ELEAGUE Facebook sayfasından bu videoyu izlemenizi tavsiye ederim. CS:GO dünyasından bu ayki raporumu sundum. Bu sonraki ay görüşmek üzere! ■ Enes Özdemir

ÜSTTE Bir kalaşnikof ve Mirror's Edge arasındaki en kısa mesafe...



Silah Tanıtımı: Zeus X27

Aslında bu silahın rekaabetçi maçlarda pek sık kullanıldığını görmedim. Bıçak yerine alabildiğimiz Zeus'a 200\$'lık fiyattan sahip olabiliyorsunuz. Silahın özelliği, düşmana elektrik vererek onu tek hamlede öldürmek. Evet, Zeus düşmanı tek isabetle öldürebiliyor bu doğru; ancak Zeus'u kullanırken tek sıkımlık merminiz, hatta daha doğru ifadeyle tek sıkımlık voltajınız olması silahı dikkatli kullanmanızı gerektiriyor. Bu nedenle de genellikle bıçak, CS:GO oyuncularına daha cazip geliyor.



Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



Oyundan

Silinen Kart

Dark Summoner çok güçlü özelliği olması nedeniyle 2013 yılının Mayıs ayında gelen güncelleme ile birlikte oyundan kaldırıldı. Muhtemelen kart kaldırılmasaydı bütün destelerin vazgeçilmez kartı olurdu.

Hepinize merhabalar. Nihayet oyuna Whispers of the Old Gods ek paketi ve Standart format geldi. Bu yüzden bu ay elimizden geldiğince sizlere craft'lanması gereken kartları tanıttık. Buna ek olarak da sizlere Hearthstone'un en önemli turnuvalarından olan Dreamhack turnuvasını ve orada kullanılan desteleri anlattık. C'Thun. C'Thun. C'Thun!

Whispers of the Old Gods'ın craft'lanması gereken en iyi 5 kartı

Geçtiğimiz Nisan ayının sonlarına doğru oyuna gelen Whispers of the Old Gods genişleme paketi ve beraberinde getirdiği Standart format, oyunun metasını kökünden değiştirmekle kalmadı, alışık olduğumuz çoğu kartı tarihe gömüp yerlerine koyabileceğimiz onlarca alternatif kartla bize güzel bir sürpriz yaptı. Sizler için Whispers of the Old Gods'ın craft'lanmaya değer en iyi 5 kartını listeledik.

1. Yogg Saron, Hope's End

(10 mana, 7/5, Battlecry: Tüm oyun boyunca yaptığınız büyüler kadar rastgele büyü yapar) Destelerde C'Thun'dan sonra kullanılan en

popüler Old God kartı olan Yogg-Saron, eğlenceli özelliği ve asla tahmin edilemez büyüleri ile sahaya atıldığında oyunu tam manası ile bir kaosa sürüklüyor. Özellikle Mage ve Rogue sınıflarında göze çarpan Yogg-Saron, duruma göre hayatınızı kurtarabilir veya sonunuzu hazırlayabilir. Oyunun en büyük RNG unsurlarından biri haline gelen Yogg-Saron'un son çare olarak atılmasını tavsiye ediyoruz aksi takdirde size aşırı kart çektirebilir veya Fireball, Pyroblast gibi yüksek hasar veren spells sizi hedef gösterebilir.

2. Flamewreathed Faceless

(4 mana, 7/7, Overload (2))

Common nadirlikte olamayacak kadar güçlü bir kart Shaman sınıfından geliyor. Agresif Hunter destelerinin kökünü kazıyan Blizzard'ın, Aggro Shaman'ların önlerini açtığını görüyoruz. Stat olarak şu anki metanın en güçlü kartı haline gelen bu kartın herhangi bir counter kartı da bulunmuyor. 4. sırada removal kullanılsa dahi rakibinizin temposunu düşüren, hem erken oyunda hem de geç oyunda gönül rahatlığıyla atabileceğiniz muazzam güçlü bir kart.

3. N'Zoth, the Corruptor

(10 mana, 5/7, *Battlecry: Oyun boyunca ölen tüm Deathrattle askerleriniz oyuna geri döner*)

Kel'Thuzad zamanlarından kalma ölümler ordusu konseptini çok sevmiş ve hala devam ettirmek isteyen oyuncularımızı, toplu olarak ölümleri diriltiren N'Zoth'u craftlamaya davet ediyoruz. Oyunda görebileceğiniz en iyi value kartlardan biri olan N'Zoth, agresif oyunculara göre biraz yavaş kalsa da Mayıs ayı metasında ayakta kalan destelerin arasında görülüyor. Özellikle C'Thun destelerine karşı olan karşılaşmalarda ne olup biteceğini tahmin edemiyorsunuz. Deathrattle aşığı bir insansanız bizim aksimize bu kartı listenizin 1. sırasına koyun ve çok gecikmeden craft'lamaya bakın deriz.

4. Shadowcaster

(5 mana, 4/4, *Battlecry: Seçtiğiniz dost bir askerın 1/1 kopyasını, 1 manayla sahaya indirmek üzere elinize bırakır*)

Rogue sınıfına gelen hayret verici kartlardan birisi de Shadowcaster. Onlarca farklı kartla sinerji kurabileceğiniz bu kart, oyunu daha eğlenceli bir hale getirmekle kalmayıp, alışık olduğumuz Rogue havasını tam anlamıyla yansıtıyor. Brann Bronzebeard ile atıldığında aklımıza gelen her deliliği yapabildiğimiz, elinize onlarca Edwin VanCleaf sığdırdığımız, sahaya birden fazla Malygos veya Ragnoros attığımız ilginç sahnelere tanık olabiliyoruz.

5. Call of the Wild

(8 mana, 3 farklı animal compainon oyuna iner)

Listemizi bir büyü kartıyla bitiriyoruz ve söylemek gerekir ki bu büyü kartı Hunter sınıfına gelen en isabetli kartlardan birisi diye düşünüyoruz. 8 mana kristali karşılığında bir taunt, bir buff minyonu ve 5 hasarlık bir charge getiriyor. Kart sahadaki üstünlüğü sağlamak için veya eksik kalan hasarlarınızı gidermek için kullanılabilir. Daha çok bitirici kart olarak kullanılsa da kart gerçekten güçlü bir kart olduğunu ve her durumda fayda sağlayabileceğini bize oyun sırasında defalarca gösteriyor.

Mayıs ayının en iyi 5 destesi

- 1- Aggro Shaman
- 2- Zoo Warlock
- 3- Miracle Rogue
- 4- N'Zoth Paladin
- 5- Patron Warrior

Dreamhack Austin 2016

Son dönemde Hearthstone dünyası için oldukça önemli bir turnuvayı geride bıraktık. Standart formatta BO5 şeklinde yapılan turnuvayı Team Dignitas oyuncusu Keaton 'Chakki' Gill kazandı. Hearthstone'u bir süredir takip ediyorsanız Chakki'nin bundan önceki katıldığı neredeyse bütün turnuvalarda hep agresif desteler kullandığını bilirsiniz (Bilmiyorsanız da şimdi öğreniniz). Ancak Chakki, bu turnuva da N'zoth Paladin, N'zoth Priest, Control Warrior ve Warlock Zoo desteleriyle 1.ciliğe ulaştı.

Turnuvanın Göz Kamaştırıcı Desteleri

Miracle Rogue WotG öncesi zamanda pek kendine yer bulamazken bu turnuvada %14.06'lık oranla en çok oynanan deste konumunda. Anlık yüksek hasarı, rakibe oyunu kabul ettirebilmesi sayesinde önümüzdeki günlerde de bu desteyi sıkça göreceğimize eminim. Her metaya bir şekilde adapte olabilmeyi başaran Warlock Zoo, WotG ile birlikte yine bu metanın önemli destelerinden biri konumunda. Bir kere öne geçtiğinde sahayı rakibe dar eden bu deste de %10.94 lük oranla 2.ciliği aldı. Diğer bir deste WotG ile aramıza katılan N'zoth Paladin. İlk 3'e giren oyunculardan 2'sinin bu desteyi kullanması destenin tesadüfen başarılı olmadığını gösteriyor. Hem agresif, hem de kontrol destelerine karşı gerek board kontrolü sağlayabilmesi gerekse canını bir turda 20 doldurarak rakiplerine sıkıntı yaratması bu desteyi şu anki metada oldukça güçlü duruma getiriyor. N'zoth Paladin'in %9.38'lik oranla en çok oynanan 3. deste olduğunu da belirtelim.

Hearthstone ve Lovecraft evreni

WotOG eklenti paketinin konseptinde ve kartlarında Lovecraft evreninden esinlendiğini biliyor muydunuz? Örneğin baş Eski Tanrı C'Thun, Lovecraft evrenindeki C'Thulhu'dan esinlenmedir. Korku edebiyatını seviyorsanız ve Lovecraft evreniyle de tanışmak isterseniz kesinlikle C'Thulhu'nun Çağırısı adlı kitabını okumalısınız. ■



HS Türkiye Ekibi

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



Ayın Kartı

Bu ayın kartı şüphesiz ki Whispers of the Old Gods ile gelen Shaman sınıfına ait Flamewreathed Faceless. Bir zamanlar sönük olan Shaman sınıfını metada en üst noktalara taşıyor.



SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 84

AY: HAZİRAN

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

03

VIP
STANDARD

NO : 0000000000



Bir yandan sezon sonuna yaklaşan NBA ve Fenerbahçe'nin harikalar yarattığı Euroleague ile basketbol; bir yandan da siz bu yazıyı okurken muhtemelen başlamış olacak olan Avrupa Şampiyonası ile futbol... FIFA'daki Team of the Season heyecanından olacak ki, futbol ağır bastı.



Popüler Futbol Oyunları

Tartışmasız piyasada iki popüler futbol oyunu var. Bunlardan birincisi FIFA; ikincisi ise PES. Hatta bir ara bu sayı bire düşer gibi bile olmuştu. Neyse ki Konami bu sene önümüze kısmen iyi bir oyun koydu da alternatiflerimiz oluştu. Diğer taraftan, yıllarca tacını kim-selere kaptırmamış PES'ten, "en azından FIFA'nın bir alternatifi oldu" şeklinde bahsediyor olmamız da durumun ne kadar vahim olduğunu kanıtlar cinsten sanırım. Nedir bu kadar vahim olan diyorsanız da, buyurun sonraki paragrafa.

FIFA

Bu sene benim için en büyük hayal kırıklığı maalesef FIFA oldu. Bana sorarsanız FIFA 08 ile beraber futbol oyunlarında kaybettiği zirveyi tekrar alan FIFA serisinin, son üyesi olan FIFA 16'nın incelemesini de bu sene ben yazmıştım. O dönem oyun neredeyse mükemmeldi. FIFA 15'e gerekli yenilikler getirilmiş ve hatalar düzeltilmişti. Ne olduysa oyuna sonradan gelen güncellemelerle oldu. Paslar kolaylaştı, defans kolaylaştı, oyun hızlandı... Hatta bir adım daha öteye gideyim, yeni animasyonlar olmasa oyunun FIFA 15'den neredeyse farkı kal-

madı. EA'nın neden böyle bir şey yaptığı konusunda ise arkadaşlarımla pek çok kez tartıştık. Sonunda ulaştığımız nokta ise aç gözlülük oldu. Oyun ne kadar kolay olursa o kadar çok kişi oyunu oynayabilecek ve EA, Ultimate Team'den o kadar çok gelir elde edecekti. Bu konuda ne kadar başarılı olduklarını bilmiyorum olsam da, momentum ve ilginç gollerle bol bol saçımı başımı yoldum diyebilirim. EA maalesef bu sene sınıfta kaldı. Bana sorarsanız bunun sorumlularından birisi de EA'yi rakipsiz bırakan Konami.



Pro Evolution Soccer

Az önce de belirttiğim gibi, bir önceki nesil ile beraber FIFA'ya geçmiş bir oyuncuyum ben. PES'in oyun tarzı o dönemden beri bana hep ters gelmiştir. Her sene yine de bir demosunu denerim. En azından denerdim. Yeni nesil ile PES öyle bir konuma geldi ki, demoyu denemeye bile gerek kalmamıştı. Taa ki PES 16'ya kadar. Bu sezon ile beraber, daha oynanabilir, eli yüzü düzgün bir oyun olarak karşımıza çıktı PES. Ne var ki, yine

de FIFA kadar iyi olmayı başaramadı. Bu sezonu da ikinci planda geçirecek olsa da, en azından elimizde bir alternatif oldu ve bana sorarsanız Konami, EA'e şu mesajı çok net şekilde vermeyi başardı: "Artık yeniden ensendeyim." Bu sene Konami'nin tek hatasıysa, Euro 2016 oyunu ile oldu. Ne ayrı satılan oyun, ne de ücretsiz DLC bana sorarsanız başarılı olamadı. Keşke şampiyona atmosferini gerçekten bize yaşatabilselerdi.



PES ve FIFA'nın Geleceği

Bana sorarsanız PES'in bu seneki atağı en çok biz oyunculara yarayacak. Yeni oyunlar ile ilgili her ne kadar ortalıkta pek bir haber olmasa da, ben EA'in oyuna biraz daha çeki düzen vereceğini düşünüyorum. Bir de ortalıkta dolaşan -umutlu olmasam da- Türkçe spiker konusu var. Aynı oyunu yalnızca Türkçe spiker ile bile sunsalar ülkemiz oyuncularını genel anlamda memnun edecektir. PES'in ise bu seneki atılımına devam etmesi şart. Hatalarından arındırılmış, iyiden iyiye simülasyona dönüşmüş ya da komple arcade hale gelen bir PES'in bu konuda en iyi tercih olacağını düşünüyorum. Kendi adıma arada kalmış bir oyun oynamak istemem. Umarım Konami bir hata yapmaz ve elimizdeki eli yüzü düzgün futbol oyunu sayısı tekrar bire düşmez...

Efsaneler...

En popülerleri olduğu için yazımın çoğunu PES ve FIFA'ya ayırdım. Bir de bu ikili dışında, menajerlik konusunda yapayalnız kalmış, buna rağmen her sene çitayı yükselten bir Football Manager var. Gerçekliğin dışına çıkmak istediğinizde ise, Rocket League gibi bir eseri karşınıza bulmanız mümkün. Bir de, Sensible Soccer gibi 2007 yılında kaybettiğimiz, bu sene duyurusu ile önce ağızımıza bir parmak bal çalıp, iptal haberi ile bizleri göz yaşlarına boğan Sociable Soccer gibi efsaneler var ki, unutmak imkansız...



Lisans Hakları

FIFA serinin en kötü olduğu dönemlerde bile en büyük artışı elinde bulundurduğu lisanslardı. Hatta o dönem Dünya Kupası, Avrupa Şampiyonası, Şampiyonlar Ligi derken piyasada alınacak lisans bırakmamıştı. PES son senelerde bu konuda bazı atılımlar yapmış ve arayı az da olsa arayı kapatmayı başarmış olsa da, FIFA'nın hala epey gerisinde. Bunun temelinde ise, EA'in FIFA ve FifPro ile yapmış olduğu anlaşmalar yatıyor. 2022 yılına kadar bu anlaşmanın yürürlükte olduğunu da düşünürsek, PES'in ya da gelecekte piyasaya çıkması muhtemel olan futbol oyunlarının bu farklı başka yollarla kapatması gerekecek. Sonuçta bundan 10 sene önce kral PES'ti. Hem de doğru düzgün lisansa sahip olmadan!



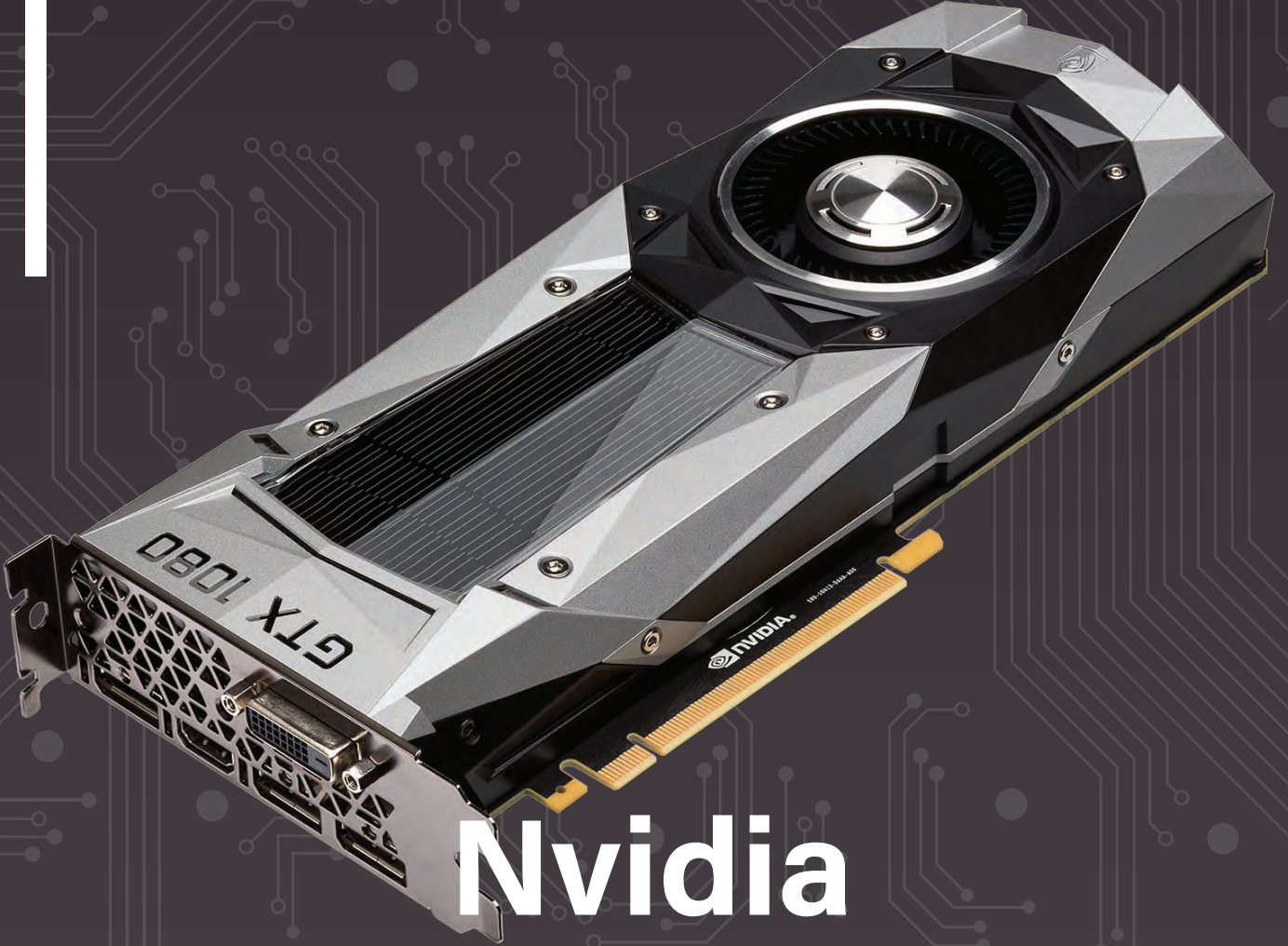
SCIENTIFIC AMERICAN

IN TURKEY

NOW ON
SALE AT
NEWSSTANDS



DONANIM



Nvidia GeForce GTX 1080

Nvidia

GeForce GTX 1080

Piyasanın en pahalı ekran kartlarından biri, aynı zamanda piyasadaki en iyi fiyat/performans kartlarından birisi olabilir mi? GTX 1080 bunun mümkün olduğunu kanıtlamaya geliyor.

Sayfa 89



Project Ara geliyor!

Google'ın modüler konsepti için tarih verildi.

Google'ın bir süredir üzerinde çalıştığı modüler akıllı telefon konsepti Project Ara'nın beklendiği gibi bu yıl içerisinde en azından beta sürüm olarak kullanıma sunulacağı duyuruldu. Projenin ardında yer alan Google'ın ATAP ekibi tarafından yapılan duyuruda bu modüler konseptin mevcut akıllı telefonların sunamadığı yeni işlevsellikler yaratacağına işaret ediliyor. Söz konusu gelişme, bir süredir böyle bir modüler cihaz bekleyen kullanıcılar için oldukça sevindirici bir haber. Zira benzer bir konsept sunmayı hedefleyen LG G5'te yalnızca hoparlör ve kamera-batarya tarafında bir modüler olanak yer alıyordu. ATAP ekibi, Project Ara'nın çok daha esnek ve yıllarca dayanabilecek bir cihaz olduğunu belirtiyor. Bu yılın sonbahar döneminde geliştiricilere yönelik sürümün kullanıma sunulması beklenen cihazın tüketicilere yönelik sürümü ise 2017'nin bahar aylarında piyasaya sürülecek. Project Ara'nın bu iki farklı sürüm arasında zaman diliminin temel nedeni ise Google'ın hangi modüllerin kullanıcılar tarafından nasıl ilgi göreceğini belirlemek istemesi. ■



Gigapixel kamera

Bakın ne işe yarayacak...

Bir tablonun orijinalini bizzat görmek, özellikle yakından bakıldığında fark edilen fırça izlerine ve küçük detaylara tanık olmak sanatın yarattığı o muazzam etkiyi hissetmenin en etkili yollarından biri. Fakat insan dehasının ürettiği en önemli sanat eserlerinin hepsine yakından bakabilmek; gerektirdiği onlarca seyahat ve masraf yüzünden son derece zor. Teknoloji devi Google'ın internet kullanıcılarını dünyanın dört bir yanındaki başyapıtlarla buluşturan birimi Google Cultural Institute'ün yeni bir projesi sayesinde artık ekran üzerinden de neredeyse gerçek bir müze deneyimi yaşamak mümkün olacak. Proje kapsamında kullanılan gigapiksel çözünürlüklü bir kamera sayesinde sanat eserlerinin en ince ayrıntılarına kadar bilgisayar ekranı üzerinden görülmesi sağlanacak. ■



Toshiba X300

8TB'lık depolama canavarı!

Üst seviye hard disk marketinde rekabet kızışıyor ve Toshiba, bu rekabet ortamına yeni 8TB hard disk X300'ü duyurarak katılıyor. Yüksek performans pazarına yönelik bu ürün, Seagate'in 6TB'lık benzer bir modelini ilk olarak duyurmasının neredeyse 2 yıl ardından pazara katılıyor. Sürücü, 7200RPM dönüş hızı ile 128MB önbelleğe sahip; Perpendicular Magnetic Recording ile Tunnel Magneto-Resistive teknolojilerini kullanıyor. Ayrıca X300 bir de Advanced Format (AF) depolama özelliğine sahip ve NCQ (Native Command Queuing) desteğinin yanı sıra darbelere ve sallantılara dayanımını arttıran bir iç şok algılayıcısı teknolojisine sahip. Toshiba, bu sürücüyü önümüzdeki ay standart iki yıllık garanti ve 380 dolar önerilen fiyat etiketi ile sunmayı planlıyor. Seagate'in benzer modelinin pazarda neredeyse iki yıl kaldıktan sonra yüzde 30 daha ucuza sunulduğu düşünülürse, bunun çok da kötü bir fiyat olduğu söylenemez. ■



Bataryalar için sosyal ağ!

Paylaşmadığımız bir tek bu kalmıştı.

Etrafınızdaki arkadaşlarınızdan bazılarının cihazlarında her zaman düşük batarya sorunu varsa yeni bir uygulama onlara kolayca da olsa yardım etmenizi sağlayabilir. Şimdilik sadece iPhone'larda kullanılabilen Battery Share adlı bu uygulama sayesinde seçtiğiniz kişilerle batarya düzeyinizi kolaylıkla paylaşmanız artık mümkün. Uygulamanın tam olarak işe yaraması için sizin ve bataryanızı paylaşmak istediğiniz arkadaşlarınızın bu uygulamaya sahip olması gerekiyor. Bataryanız için bir tür sosyal ağ işlevi gören uygulama üzerinden onay verdiğiniz herhangi birisi sizin batarya yüzdenizi görebiliyor ve siz de onunkini görebiliyorsunuz. Eğer isterseniz alarm kurarak, arkadaşınızın bataryası azaldığında bildirim alabiliyorsunuz. Böylece onu uyarabilirsiniz, ya da kendi bataryanız azaldığında siz farkında olmasanız da arkadaşlarınızın size durumu bildirmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu arada, uygulamanın ücretli olduğunu da söyleyelim. Battery Share, App Store'da, 0,99 dolarlık fiyat etiketiyle satılıyor... ■

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Nvidia GeForce GTX 1080 ★

Yaşasın yeni kral!

Nvidia'nın ABD'de, Teksas'ta çok özel bir etkinlikle tanıttığı ve kardeş dergimiz CHIP'in de ilk elden gördüğü GeForce GTX 1080 nihayet elimizde!

Nvidia GeForce GTX 1080'in tasarımı fazlasıyla güzel görünüyor. Şeffaf penceresi, hemen çevresinde keskin, agresif biçimli alüminyum malzemeli yaprakları, aşağıda da referans tasarımlardan aşına olduğumuz Nvidia fanını görüyoruz. Aslında tasarımıyla genel olarak Nvidia'nın eski nesil kartlarından çok da büyük farklar yaratmıyor diyebiliriz; elbette ufak tefek detaylar bulunuyor. Karttaki en büyük farksa, arkada yer alan backplate oluyor.

Nvidia, GTX 1080'de backplate'i geri getiriyor. Böylece kasanın arkasında ek soğutma desteğini alan GTX 1080, öte yandan böylece daha korunaklı yapıya bürünüyor. Kartın sonuna doğru 8 pin güç bağlantısı yer alıyor. Buna bağlı olarak GTX 1080'in 184 watt'lık güç tüketimiyle 500 watt'lık bir güç kaynağına ihtiyaç duyduğu bilgisini de verelim.

GTX 1080, Nvidia'nın yeni Pascal mimarisini temel alıyor. Pascal mimarili GPU, 16nm FinFET fabrikasyon teknolojisiyle üretiliyor. Bu süreç hatırlayacak olursanız Maxwell'de 28nm'ye dayanıyordu. Böylece 16nm fabrikasyon süreciyle şu an bir ilki de gerçekleştiren Nvidia, GTX 1080'le beraber ilk 16nm'li

ekran kartını da karşımıza çıkarmış oluyor. 2560 CUDA çekirdeği ile toplamda 9 TFLOP gibi bir işlem gücü sağlayan GTX 1080, 8 GB G5X, yani GDDR5X belleklerin sahibi. Evet, GDDR5'lere de yeni tasarımla beraber veda ediyoruz ve G5X'le tanışıyoruz.

Micron tarafından üretilen bu yeni bellek yongaları, GTX 1080'de 8 GB'lık bir bellek kapasitesi bize sağlıyor ve tahmin edilebileceği gibi, GDDR5'in daha verimli hali olarak karşımıza çıkıyorlar. Bu sayede, az sonra benchmark sonuçlarında da göreceğimiz gibi, GTX 1080 artık Full HD'nin ötesinde 2K ve 4K çözünürlüklerde oyunseverlere rahat bir nefes aldırıyor.

Yeni bellek teknolojisiyle beraber 10Gbps bellek veri oranı, yani bellek hızı sağlayan kart, toplam bellek genişliğiyle de 320 GB/s sunuyor. GTX 1080'in bellek arayüzü ise 256bit. GTX 1080, standart saat hızıyla 1607 MHz frekansında çalışırken, arttırılmış saat hızı olarak da 1733 MHz sunuyor. Ansel ile beraber artık oyun içi fotoğrafçılığı da ön plana çıkartan Nvidia, bu teknoloji ile birlikte oyun içinde –elbette desteklenen oyunlarda- hareket ettirebileceğiniz bir kamera eşliğinde üst düzey görsellikte fotoğraflar çekebilmenize olanak tanıyor. Yalnızca normal fotoğraflar değil, öte yandan 360 derecelik fotoğraflar çekmek de Ansel ile mümkün.

GTX 1080, Nvidia tarafı için fazlasıyla başarılı bir kart olmuş. Aldığımız test sonuçları gerçekten fazlasıyla etkileyiciyken, öte yandan kartın yüksek yük altındayken de fazlasıyla sessiz çalışması dikkat çeken bir diğer nokta. Biz kartı incelediğimiz süre boyunca gayet beğendik. Aldığı sonuçlarla Titan X'i alt eden yeni kral, AMD'yi de önümüzdeki dönemde daha iyi bir kart çıkartması için teşvik ediyor. Elimizdeki modelin Türkiye fiyatı da an itibari ile belli olmuş durumda: GeForce GTX 1080 Founders Edition'ın ülkemizdeki fiyatı 2850 TL olarak açıklandı. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Üst düzey performans, Astel ve VR noktasındaki yenilikler, Fiyat/performans, Backplate, bağlantı seçenekleri
EKSİ Yük altında 88 dereceleri buluyor

94



Logitech G810 Orion Spectrum

Mekanik klavye tercih edenler buraya!

O yuncu ekipmanlarıyla tanınan ünlü marka Logitech, özellikle profesyonel oyunculara özel ürettiği ürünlerle bir hayli popüler. Firmanın kısa bir süre önce tanıttığı G810 Orion Spectrum, mekanik bir klavye. Romer-G mekanik tuş anahtarlarının kullanıldığı klavye, böylece özellikle oyuncuların yakındığı tepki süresini minimuma indiriyor.

Elegan bir tasarıma sahip olan G810 Orion Spectrum, siyah renkli gövdesiyle oldukça sade bir görünüme sahipken, klavyeyi USB yoluyla bilgisayarınıza bağladığınız anda farklı bir çehreye bürünüyor. LED arka aydınlatmalı tuş takımıyla bir anda adeta gökkuşağını elinizin altına seren G810 Orion Spectrum, tam boyutlu bir klavye..

Klavyenin ışıklandırmasını yine üst kenarda yer alan tuş ile kapatıp açabiliyorsunuz. Onun hemen yanındaysa, detaylarından az sonra bahsedeceğimiz yazılım yoluyla klavyenin bazı tuşlarını kilitlemeniz mümkün. Mesela oyuncuların oyun içindeki en büyük dertlerinden biri Windows tuşu olabiliyor. İster yalnızca Windows tuşunu, ister daha fazla tuşu yazılım yoluyla atayacağınız bu tuşla tek bir hamleyle kilit altına almanız mümkün.

G810 Orion Spectrum'u tasarım olarak tanıdıktan sonra biraz teknik detaylarına gelelim. Son derece hızlı olan klavye, Romer-G mekanik tuş anahtarlarından oluşuyor. Bu tuşlar, Logitech'in deyimine göre standart mekanik

tuşlardan yüzde 25 oranında daha kısa sürede tepki verebiliyor. Tuşların sağlamlığı ise yapılan testler neticesinde 70 milyon tuş vuruşuyla test edilmiş. Bu da oran olarak standart mekanik tuşlara göre yüzde 40 daha dayanıklı olduğunu ortaya koyuyor.

Klavyede yer alan kolay erişim sağlayan multimedya tuşları da az ama etkili. Başka modellerdeki gibi ek fonksiyon tuşları bu modelde yer almıyor. Böylece kalabalık ve büyük klavyelerden hoşlanmayan kullanıcıların beğenisini kazanmayı amaçlayan G810 Orion Spectrum, bunun yerine çoklu tuş girişiyle kullanıcıların bu yöndeki beklentilerine cevap veriyor. Aynı anda 26 tuşa kadar basılması karşılığında atanabilecek fonksiyonları yerine getirebilen klavye, elbette tüm bunlara yazılımı yoluyla cevap veriyor.

Yazılımı üzerinden toplamda 16.8 milyon renk desteği sunan klavye, tüm klavyeyi istediğiniz gibi ışıklandırabilmeniz için olanak tanıyor. Bu konuda geniş seçenekler mevcut. 500 oyunun üzerinde oyun desteğiyle daha önceden hazırlanmış profillere bu arayüzden erişmek mümkün. Fakat bu yazılımı kuşkusuz yalnızca tuş renklendirmek için kullanmıyorsunuz elbette. Yine arayüz üzerinden atanabilecek fonksiyonları da ayarlayabiliyor ve hatta en çok kullandığınız tuşların "termal" haritasını da gözlemleyebiliyorsunuz.

Logitech G810 Orion Spectrum, fazlasıyla

başarılı bir klavye seti. Özellikle sıkı oyuncular tarafından rahatlıkla tercih edilebileceği gibi arada sırada oyunlarla ilgili kullanıcıların da beğenisini kazanmakta zorlanmayacaktır kanaatindeyiz. Fakat şunu da söylemek gerek: Seri yazı yazan kullanıcılar tuş yüksekliklerinden dolayı ilk etapta G810 Orion Spectrum'a ayak uyduramayabilirler, o nedenle biraz alışma süresi gerektirebilir.

G810 Orion Spectrum'un fiyatı 669 TL olarak belirlenmiş. Ancak bu fiyatı Tom Clancy's The Division hediyesi bulunuyor. Bu anlamda rekabette bir adım öne çıktığını da söylemekte fayda var. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Elegan tasarım, yüksek performans, rahat tuş takımı, harika arka aydınlatma, geniş özelleştirme seçenekleri
EKSİ Seri yazı yazan kullanıcılara ilk etapta rahatsız gelebilir





ZyXEL NBG6515 ★

Ev için performanslı bir router arayanlara...

Artık yalnızca PC ve dizüstü bilgisayarlar değil, mobil cihazlar da evde internet talep eden cihazlar haline geldiler. Yeni nesil dizüstü bilgisayarların da 5 GHz frekans bandını kullandığını düşünürsek, çift bant destekli modem ve router'lar, ihtiyaç halini almış durumda. 2.4 GHz'in yanı sıra 5 GHz'le veri iletimine ek trafik yolları inşa eden bu tip router'lardan biri olan ZyXEL NBG6515, ev için tercih edilebilecek bir model. Kenarları ızgaralı, üzeri mat siyah renkli kaplamasıyla şık görünen NBG6515, iki adet antene de üzerinde yer veriyor. 2.4 GHz'de 3 dBi, 5 GHz'de de 5 dBi seviyesinde olan bu antenlerin sabit, yani çıkartılmadığını da söyleyelim.

Cihazı fiziksel olarak tanıtmak gerekirse, ön yüzünde tipik olarak bildirim LED'lerini görüyoruz. Arka kenarda da klasik olarak bağlantılar yer alıyor. Burada 4 gigabit Ethernet portu, bir WAN portu, güç girişi ve Wi-Fi ile güç butonlarına yer veriliyor. Ayrıca cihazın sağ kenarında da bir USB portu bulmak mümkün. Bu sayede diskinizi ağa dahil edebilir veya yazınızı ekleyebilirsiniz.

NBG6515, dediğimiz gibi 802.11ac desteği sunuyor. Bunun yanında elbette 802.11 b/g/n standartları da mevcut. Teorik olarak totalde 750Mbps'e değin veri transfer hızı desteği gösteren model, bunun 300Mbps'ini 2.4 GHz bantlar için, 433Mbps'ini de 5 GHz bantlar için ayırıyor. Kurulumu ve kullanımı gayet kolay olan NBG6515, arabirimle misafir ağı oluşturma imkanı tanıyor. Bunun yanı sıra cihazı repeater ve AP modlarında da kullanabiliyorsunuz.

Şu an 247 TL civarında bir fiyat etiketiyle bulunabilecek olan NBG6515'i evindeki router'ı değiştirmek isteyenler rahatlıkla tercih edebilirler. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Çift bantta uygun performans, kolay kullanım, USB desteği
EKSİ Çift bant desteği sunan daha uygun fiyatlı modeller mevcut

84



Kingston HyperX Cloud Revolver ★

Oyunculara özel...

Oyuncular için kulaklıkların yalnızca ses vermesi yetmiyor. Belki eskiden öyleydi, ancak oyuncular artık özellikle yarıncılık ve multiplayer oyunlarla daha fazla ilgili olduklarından burada çeşitli dinamikler devreye giriyor. Bunlardan biri kuşkusuz kulaklıkların ses kalitesi, bir diğeri ise elbette mikrofon. Kingston HyperX Cloud Revolver, elbette oyuncular için tasarlanmış bir kulaklık seti. Halihazırda resmi olarak profesyonel organizasyonlardan ESL sertifikalı olan kulaklık, teamliquid ve SK Gaming gibi ünlü takımlar tarafından kullanılıyor. Metalik tasarımı ve buna ek olarak suni deri kaplamalı malzemesiyle kaliteli bir görünüm sağladığı kadar konforu da hissettiren set, 7.1 ses desteği ise sunmuyor.

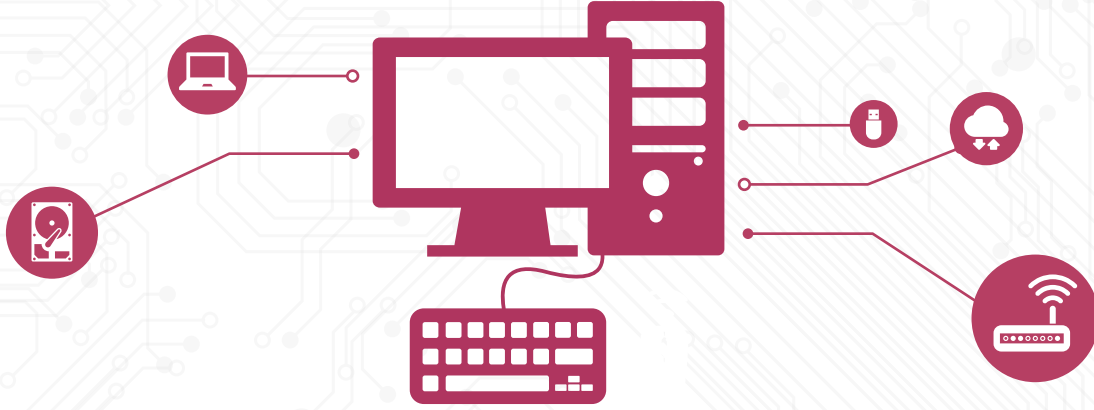
Kulaklığın her iki tarafındaki ünitelerinin üzerindeki malzeme plastik. Metalik köprüler, kulaklığın fazlasıyla dayanıklı olmasını sağlıyor. Ancak bu köprülerin küçük de olsa bir olumsuz özelliği var, o da kulaklık kulağınızda takılıyken kazara bu metalik köprülere bir darbe gelmesi durumunda kulağınız çınlıyor, onu da söyleyelim. Cloud Revolver, yalnızca PC kullanıcılarına değil, konsol oyuncularına da hitap ediyor. Xbox One, PlayStation 4, Wii U konsollarının yanı sıra kulaklığı Mac ve mobil cihazlarınızda da kullanabilirsiniz.

Fiyat olarak ele alırsak, 470 TL civarında bir fiyat etiketine sahip olan Cloud Revolver, bizce biraz daha uygun fiyatlı olabilirdi. Çünkü karşısında 7.1 ses destekli ve modüler yapıda olmasına karşın daha ucuz olan Plantronics RIG500E gibi bir rakip var. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Metalik kulak köprüsü, konforlu, ses kalitesi
EKSİ 7.1 ses desteği yok, fiyatı yüksek

75



Teknik Servis

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

S: Bütçem 5300-5800 TL. I5 6600K işlemci, Z170 anakart, GTX 970 16GB almayı düşünüyorum. Böyle bir sistem için hangi kasa ve işlemci soğutucusunu önerirsiniz? Sıvı soğutucu almalı mıyım? Bu yazdığım serilerde MSI, Asus vs. hangilerini tercih etmeliyim? Furkan ÖZÇELİK

C: GTX 970 yerine 1070 almanız daha mantıklı olacaktır. Ya da AMD Polaris'in de duyurulmasını bekleyebilirsiniz. Kasa olarak CoolerMaster MasterCase, soğutucu olarak da CM TPC önerebiliriz. Sıvı soğutma Skylake i5 işlemci için şart değil.

MSI da ASUS da kaliteli ürünlere imza atıyor. Tercih size kalmış.

S: 2000 TL bütçem var. Bununla LENOVO IDEAPAD 100 CORE İ5 5200U 2.2GHZ, 4GB RAM, 500GB HDD, 15.6", 2GB, W10 NOTEBOOK mu alırım yoksa PS4 ve Black Ops 3 mü? Berenalp Beygirci

C: PlayStation 4 artık eski bir cihaz. Bu yıl içerisinde yenisinin çıkması söz konusu. Alacağınız dizüstü de Broadwell işlemcili.

G3258 kesinlikle efsanevi bir işlemci. Çift çekirdekli olmasına rağmen overclock ile mucizeler yaratıyor

Bunun yerine Skylake işlemcili bir dizüstü almanız daha mantıklı olacaktır. Oyun oynamak istiyorsanız da GT 940M GPU modellere bakabilirsiniz.

S: Ekran kartım MSI GTX 970. Afterburner kullanmaktayım. FPS, GPU kullanımı gibi şeyleri oradan açıp bakıyorum. GPU kullanımı oyunlarda %40 , %45 gibi rakamlar görmekteyim. Bunun nedeni nedir? Cevap vererseniz ÇOK sevinirim! Bor Dolu

C: *Bu sorun genelde işlemci darboğazından kaynaklanır. Çok güçlü bir ekran kartınız olduğunda kartın işlediği veri miktarı, işlemciye de yük bindirir. Zira oyunlarda bazı hesaplamalar işlemci tarafından gerçekleştirilir. Bu gibi durumlarda eğer işlemciniz yeterince güçlü değilse, ekran kartı ile birlikte koşamaz. Bu da ekran kartının işlemciyi beklemesine neden olur. Bu durumda ekran kartı kendini frenler zira işlemciden istediği veriler halen gelmemiştir. Sonuç olarak GPU kullanım oranı %100'ün altında kalır. Peki çözüm nedir? Masrafsız bir çözüm işlemcinizi overclock etmektir. Tabi bunun için iyi bir soğutma ve tecrübe gerekir. Bir de çarpan kilidi açık bir işlemci ve bunu destekleyen anakart. Eğer bu mümkün değilse daha çok çekirdek*

sayısına sahip güçlü bir işlemciye terfi edilmelidir. Bir başka alternatif ise oyunun çözünürlük ve grafik ayarlarını yükseltmektir. Bu bazen ekran kartı yükünü artırıp işlemciye binen yükü azaltabilir. Tabi oyundaki ayarlara göre tam tersi de olabilir.

S: Bilgisayarımda anakart olarak H81M-plus var ve işlemci olarak İntel Pentium G3258 (OC 4.3GHz) var. Bu sisteme R9 390x takmayı düşünüyorum. Acaba anakart PCI girişi eski nesil olduğu için performans sıkıntısı yaşar mıyım? Ayrıca işlemciyi daha sonra yükseltmeyi düşünüyorum R9 390x ve intel G3258 ile çok sorun yaşar mıyım performans olarak? Harun ÖZDEN

C: *G3258 kesinlikle efsanevi bir işlemci. Çift çekirdekli olmasına rağmen overclock ile mucizeler yaratıyor. Tek eksiği HyperThreading desteğinin olmaması. Bazı oyun yapımcılarının kullanıcıları dört çekirdekli işlemcilere yükseltmeye zorlamak için oyunlarını kas-ten çift çekirdekli sistemlerde çalıştırmaması (bkz. Far Cry 4, Ubisoft) dışında çoğu oyunu sorunsuz çalıştıran bir işlemcidir. PCI Express arabirimi geriye ve ileriye dönük bir arabirimdir. Bu bağlamda 390X'i rahatlıkla takabilirsin. Tabi tavsiye eder miyim? Etmem. Neden? Çünkü*

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350 600W	Cooler Master RC-NSE-600-KKN1 N600	Cooler Master HAF 922 750 watt
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS Z170-P	ASUS Z170 PRO GAMING
İŞLEMCI	AMD Athlon X4 840	Intel Core i5 6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Cooler Master Hyper 103
BELLEK	G.Skill 8 GB Sniper Kit 1600 MHz CL 9	G.Skill 8 GB Ripjaws4 Kit 2400 MHz CL 15	HyperX 16 GB FURY Black Kit 2400 MHz CL 15
EKRAN KARTI	MSI R7 360 2GD5 OC	ASUS GTX 960 STRIX	MSI GTX 980 TI GAMING 6 GB
SABİT DİSK	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
OPTİK SÜRÜCÜ	-	Kingston 120GB HyperX FURY	Samsung 250GB 850 EVO M.2
FİYAT	2.038 TL	3.705 TL	7.941 TL

Dergi elinde olduğunda Polaris kartlar tanıtılmış olacak. Çok daha az güç tüketen, daha az ısınan ve daha çok performans veren AMD Rx 400 serisi kartlar bunlar. Bu bağlamda R9 480 alman daha mantıklı olur. Sonra da işlemciyi i5 veya i7 yaparsın. Anakartın uyumlu.

S: Ben yazın bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum da ekran kartı olarak GTX 970 düşünüyorum. Bunun yanına nasıl bir sistem toplamalıyım? Ya da verebileceği başka bir tavsiye varsa o da olur tabii ki. Ama ekran kartı olarak AMD kullanmayı düşünmüyorum. NVIDIA ekran kartı olursa çok daha makbule geçer. Bütçem maksimum 3000 TL. Şimdiden teşekkürler. Eray Utku

C: 3000 TL bütçe ile GTX 970 almak pek mümkün değil şu anda. Ancak GTX 960 alabilirsiniz. Yine de bütçenizi 3500 TL yapabilirseniz tavsiyem GTX 1070 almanız olacaktır. Ya da AMD'nin yeni Polaris mimarili R9 480 modeline de bakabilirsiniz. Böyle bir PC için şu anda en mantıklı platform Skylake olacaktır. Tabii ki Zen çıkınca bu durum değişebilir.

S: 2 ay sonra kendime bir oyun bilgisayarı alacağım, toplama da olabilir tabii ki. Bütçem yaklaşık olarak 5500 TL olacak. Aklımdan toplama olmadan ASUS ya da Monster geçiyor. Tabii eğer güzel bir



toplama oyun bilgisayarı önerirseniz hayır demem. Yani biraz daha tercihim ne üzerine kullanayım diye sormak istedim. Cem Yiğit

C: Eğer il dışında bir üniversitede okuyorsanız tabii ki dizüstü almanızı öneririm. Bu ay Pascal GPU'lu dizüstü bilgisayarlar duyuruldu. GTX 1080M ve GTX 1070M'li dizüstü bilgisayarları kısa sürede bu fiyatlara piyasada bulabileceksiniz. Tercih edebilirsiniz.

S: Seneye üniversiteyi kazandığımda inşallah bir laptop almayı planlıyorum ve ailem tarafından verilecek bütçe 3000 TL. Laptop olması şart okulda yapılacak sunumlar için fakat aynı zamanda oyunları da çok iyi şekilde oynayabileceğim bir laptop arıyorum. Bu fiyata en iyi ve önerdiğiniz laptoplar nelerdir? Furkan

C: 3000 TL'ye oyun da oynatabilen en iyi cihaz MSI GL62 olacaktır. GTX 950M grafik işlemci, Skylake işlemci ve gayet serin çalışan yapısı ile oyun için uygun fiyatlı ama performanslı bir tercih.

S: Bütçem 3100 TL. Şöyle bir PC toplayacağım: ASUS Z170 anakart, ASUS GTX 960 STRIX 2GB ekran kartı, Intel i5 6600K işlemci, Cavier Blue 1TB 7200RPM HDD, Kington Hyper X 16GB(2x8GB) 2400Mhz DDR4 RAM, Kinston 120GB Hyper X FURY SSD. Sizce iyi bir PC olmuş mu? Bir de bu PC ye uygun kasa ve monitör

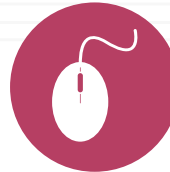
söyley misiniz? Bu arada ikisinin toplam fiyatı en fazla 800TL olması lazım. Rıza Uçar

C: Dengeli bir sistem ama ekran kartını 14 veya 16nm tercih etmeniz daha iyi bir seçim olabilir artık. Kasa olarak Carbide 400R modeline bakabilirsiniz. Monitör olarak ise 75 Hz modellere göz atmanızda fayda var. Ya da 2ms tepki süreli ve HDMI, DVI veya DisplayPort girişli.

S: Gigabyte'ın GTX 970 modeline sahibim. İstisnasız bütün oyunlarda belirli aralıklarla FPS düşmeleri yaşıyorum. Ekran kartı maalesef Gaming sürümü değil. İşlemcim ise i5 4460. Driverlar güncel. Sebepi sizce ne olabilir? Gaming sürümü olmamasının bir etkisi var mıdır? Teşekkürler. Şahap Buz

C: MSI AfterBurner ile oyunda CPU kullanım değerlerine bakın. İşlemcinizin darboğaz yapacağını sanmıyorum ama eğer ısınıyorsa frekans düşürür. Bu da ekran kartına darboğaz yapar. Yine AfterBurner ile GPU kullanım oranlarını da izleyin. GPU sıcaklığı aşırı artınca GPU da kendini yavaşlatır. Amaç kartı tekerrer normal sıcaklıklara çekmektir. Eğer böyle bir sorun varsa ekran kartınızın için açıp daha kaliteli bir termal macun uygulamanızı öneririm. Bir başka önerim de PSU'nuzda bakın.

Kaliteli olmayan PSU'lar da FPS düşüşüne sebep olabilir. PSU'dan ekran kartına olan kablondan doğrudan PCIe güç kablosu olduğundan emin olun. Molex'ten PCIe'ye dönüşen kablo olmasın.



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon

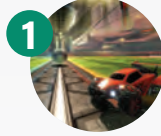


Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PS4

Bağımsız



Rocket League

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

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

FPS



Rainbow Six: Siege

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

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

Macera



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016
PC PS4 MAC



Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016
PC PS4 XONE



Prison Architect

Her biri satranç tahtasındaki piyonlar gibi modellenmiş, ayrı karakterlere, aynı problemlere sahip bir cezaevi dolusu adamı yönetme simülasyonu.

Yapım Introversion
Dağıtım Introversion
Çıkış Tarihi Ekim 2015
PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID



Doom

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

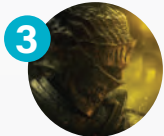
Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PC PS4 XONE



Life is Strange

Hayatına ilginç bulduğumuz, episodik bir hikaye olarak başlayan Life is Strange bittiğinde boğazımız düğümlemişti, hala unutamadık.

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Ocak 2015
PC PS4 PS3 XONE X360



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarsızlığı bu kadar normalleştirmemişti. Adım başı öldüğünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

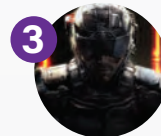
Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016
PC PS4 XONE



SUPERHOT

Kırmızı, beyaz ve siyah'ın camdan dünyasında geçen, uzun süredir özlemini kurduğumuz bir FPS oyunu. Kırıp dökmenin keyfini yaşamak isteyenler için.

Yapım Superhot Team
Dağıtım Superhot Team
Çıkış Tarihi Mart 2016
PC XONE MAC



CoD: Black Ops III

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

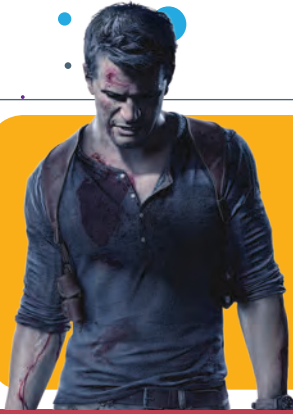
Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015
PC PS4 PS3 XONE X360



Until Dawn

Bu oyunu deneyim etmeden önce hikayesini ne kadar klişe bulduğunuzun bir önemi yok, sonunda kaç kişi hayatta kalırsa kalsın oyuna bayılacaksınız.

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Eylül 2015
PS4



AYIN OYUNU **MAYIS**

Uncharted 4: A Thief's End

Hayatına oyuncuların "Lara Croft'un yakışıklı olani işte!" şeklindeki önyargıları ve daha önce sadece Crash Bandicoot oyunları yapmış genç, tutkulu bir firmanın yeni projesi olarak başlayan seri, her yeni oyunuyla PS klasikleri arasına adını tekrar yazdırdıktan sonra sahneden görkemli bir şekilde çekiliyor. Seni özleyeceğiz, Nathan.

96

Online



Heroes of the Storm

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



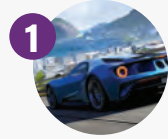
Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC

Yarış

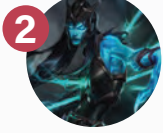


Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE

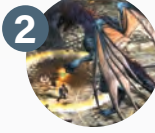


League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Trackmania Turbo

"Gökten zembille indikten" sonra loop'tan loop'a uçtuğunuz muhteşem bir arcade yarış deneyimi sunan oyun, 200'den fazla bölümüyle sizi esir edecek.

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

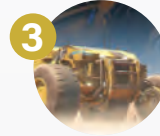


Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE



Homeworld: DoK

Ne kadar da özlemişiz... 15 yıl kadar önce gerçek zamanlı strateji türüne damga vuran oyunun devamı bizi uçsuz bucaksız çöllere sürüyor.

Yapım Blackbird Int.
Dağıtım Gearbox
Çıkış Tarihi Ocak 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 30 Haziran 2016 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



KÜLTÜR & SANAT

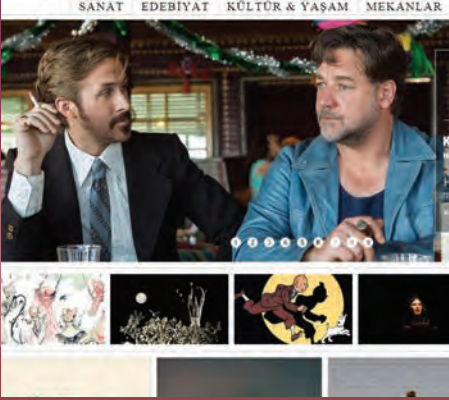
X-Men Apocalypse

X-Men:

Apocalypse

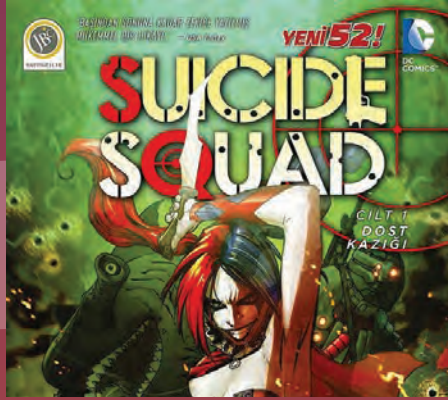
Serinin köklerine inen yeni başlangıcın ardından üçüncü macera... Hikaye bu defa dünyada bilinen ilk mutant olan Apocalypse'in çevresinde dönüyor.

Sayfa 100



www.artfulliving.com.tr

Türkiye'de kaliteli sanat sitesi bulmak oldukça güç. Pek çok site birkaç noktadan fire verirken, yola iyi adımlarla başlayan siteler bir süre sonra reklam sitesi kıvamına geliyor. Elbette reklam almak ve siteyi ayakta tutmak gerekli; ancak bu reklamlar göze batan ve rahatsız edici şekilde bir anda tüm sayfayı kaplayan türden olunca insan soğuyor ister istemez Artful Living de sevdiğim sanat sitelerinden biri. Pekî neler bulabilirsiniz bu sitede? Elbette sanat paylaşımları ama içeriği neleri kapsıyor? Artful Living daha çok film ve edebiyat ve müzik üzerine kurulmuş bir site gibi görünüyor ancak içersinde fotoğraf, resim, tiyatro ve daha pek çok sanat dalına ait çok sayıda içeriği bünyesinde barındırıyor. Ayrıca sanatsal anlamda geleceğiniz mekanları, etkinlik haberlerini, konserler, festivaller, sergiler ve galeriler hakkında etkinlik takvimlerini içeren site, zaman zaman gerçekleştirdiği söyleşi ve röportajları da yayınlıyor. Sanata dair haberler, makaleler okuyabileceğiniz kaliteli bir site arıyorsanız Artful Living'e göz atın derim. ■



Suicide Squad

Suicide Squad bu yıl Civil War ve Deadpool ile birlikte en çok beklediğim üç filminden biri. Yavaş yavaş çıkış tarihi yaklaşıyor ve elbette her geçen gün daha popüler hale geliyor. Türkiye'de de hayli popülerleşen bu DC hikâyesi için JBC yayıncılıktan çıkan Suicide Squad çizgi romanı da oldukça eğlenceliydi. Tarihin gördüğü en tehlikeli kötülerden oluşan ve hapiste olan bir grup, Amanda Waller tarafından toplanıyor ve gizli görevlere gönderiliyor. Elbette Deadshot, Harley Quinn, El Diablo, King Shark, Black Spider ve Voltaic'den oluşan takımında bu görevleri paşa paşa kabul edecek kimse yok. Suçlularımız mahkumiyet sürelerinin kısılması şartıyla görevleri kabul ediyorlar. Elbette boyunlarına bağlanan nanit bombaları da görevlerin gizliliği ve takım üyelerinin kaçmaması için gerekli. Ancak bir süre sonra olaylar Amanda Waller'ın hiç de planlamadığı şekilde gidiyor ve karmaşa Gotham'a kadar sıçırıyor. Suicide Squad Cilt 1: Dost Kazığı ile başlayan macera okuyucuya oldukça iyi bir hikâye sunarken çizimleriyle de etkilemeyi başarıyor. ■



Captain America: Civil War

Bu ayın bombası elbette Captain America'ydı. İlk Avengers'dan beri "Bir Civil War filmi görür müyüz?" düşüncesi bu ay gerçeğe dönüştü. Vizyona girdiği gün gittiğim Captain America: Civil War beni hayli tatmin etti. Kısaca senaryodan bahsedelim. Biliyorsunuz ki Avengers filmleri boyunca aklımıza takılan "Lan tamam kötülerini yendiniz ama şehirleri de harabe ettiniz be arkadaş." düşüncesi bu filmde karşımıza çıkıyor. Artık dünya Avengers'ın Birleşmiş Milletler altında denetimde olmasına karar veriyor ve Avengers'ın üyelerine imzalatmak için bir antlaşma hazırlanıyor. Kahramanlar arasındaki ilk fikir ayrılığı burada ortaya çıksa da asıl olay BM'ye yapılan bir terör saldırısının Winter Soldier tarafından gerçekleştirildiği düşünülünce patlak veriyor. Bir kısım masum olduğuna inanılan Winter Soldier'ı korumaya çalışıyor ve olaylar büyüyor. Sonunda kahramanlar arasına katılan Ant-Man ve sinema evrenine bu film ile oldukça başarılı aktarılan Black Panther'i görmek sevindirdi. Fakat pek çok kişi beğense de bu ergen Spider-Man'e bir türlü alışamadım ■





Hatebreed

The Concrete Confessional

Ş u sıralar genelde dinlediğim türlerin dışına çıkarak farklı türlere ve daha önce pek aşına olmadığım gruplara yöneldim. Hatebreed'in son stüdyo albümü The Concrete Confessional ile karşılaşmam da bir arkadaşşımdan yeni bir albüm tavsiyesi isterken oldu. Amerikan rüyasının farklı iki yüzünü dinleyiciye anlatan Jamey Jasta daha ilk parçada beni kazanmayı başardı. 13 adet parçaya sahip olan albüm, 33 dakikalık kısa süresiyle de dikkat çekiyor. En uzun parça ve benim albümde en sevdiğim parçalardan biri olan Something's Off dört dakikaya yakın olsa da, kalan tüm parçalar üç dakikanın altında. Bazı parçalarda düzenli bazılarında ise ani değişen gitar ritimleri de albümün ruhuna gayet uymuş. Ancak parçalardan bazılarının albümü dinledikten sonra hafızadan kaybolup gitmesinin pek hoşuma gitmediğini belirtmeliyim. Hatebreed'in bu son albümü birazcık Slayer-vari eleştirel tarafa kaysa da beni oldukça etkiledi yine de. ■



X-Men: Apocalypse

X-Men beni bir türlü tam anlamıyla kazanmayı başaramadı. Nedense X-Men evreni bana hiç bir zaman über düzeyde ilgi çekici bir evren olarak yansımadı. Hele ki 2009'da yayınlanan Wolverine filminden sonra X-Men filmlerine uzun süre küs kaldım. Taa ki First Class'ı izleyene kadar. First Class ve Days of Future Past'ı gördükten sonra "Demek ki X-Men de sevdirebiliyormuş kendini" dedim. Nihayetinde gelen Apocalypse'in IMAX ön gösterimine gittim ve rahatlıkla söyleyebilirim ki en beğendiğim X-Men filmi oldu. Bu filmde en sevdiğim noktalardan biri Professor X ve Magneto'nun günümüzdeki ilişkisinin temellerini göstermeleri oldu. First Class'da daha dostça takılan bu iki ismin günümüzdeki gibi ne dost ne de ölesiyeye düşman tavırlarının geçmişini gördük. Film temel olarak dünyadaki ilk mutant olan Apocalypse'in üzerinde dursa da, Xavier okulunun günümüzdeki halinin temelleri de yine bu filmde iyi yansıtılan detaylardan biri. ■



Against the Current

In Our Bones

A lternatif rock müziğe uzak kalmak çok güç bizim için. Zira Türkiye'deki grupların pek çoğu alternatif rock yapıyor. Zaten yurt dışındaki alternatif rock gruplarından uzaklaşıp, daha çok metal müzik dolaylarında seyretmem de bu yüzden. Buna rağmen farklı tatlar arayışına çıkan ben Against the Current'a bir şans verdim. Oldukça genç olan grup daha önce bazı ünlü şarkıların cover versiyonlarını yapmış da haberimiz yokmuş. Son 1-2 yılda kendi albümlerini yapmaya başlayan grup belki kendi türünde gelecek vaat ediyor ancak ne yalan söyleyeyim benlik değil. Yeri geldi sevdim, yeri geldi sıkıldım. Ama yine de bizim okuyucunun, yani sizlerin seveceğini düşünüyorum. Toplamda 12 şarkıdan oluşan albüm 40 dakikalık bir süreye sahip. Hareketli ve sakin şarkıları dengelemeye çalışan bir albüm yapısına sahip. Aslında günümüzün pop müzik anlayışı ile alternatif rock türünün birleşimi gibi duran bir albüm kıvamında. ■



PARALEL EVRLN

Merhaba sevgili geekler,
Bu ay, sıcakı sıcakına, Geekstra'nın düzenlediği X-Men: Apocalypse filminin ön gösteriminden çıktığımız gibi yazmaya başlıyoruz. Filmin heyecanı hâlâ üzerimizde olduğundan hatamız olursa mazur görün. Birkaç gün öncesinden bahsedecek olursak, internette filmle ilgili o kadar kötü yorum okuduktan sonra acaba bir BvS hüsraniyla daha mı karşılaşacağız demekten alıko-yamadık kendimizi. Çünkü biz BvS ile ilgili yazılan kötü yorumların büyük kısmına filmi izledikten sonra hak vermiştik. Hatta ciddi ciddi Marvel'ın filmi kötülemek için çoğu yorumcuya para yedirdiği haberleri bile yapılmıştı. Bu sebeple kötü kritiklerin bu sefer de hak verilebilecek yanları vardır diye filme hep çekimser yaklaştık.

Daha geçen haftalarda Captain America: Civil War gibi bir muhteşemliğe tanık olan bizlerin gözünde açıkçası bu film o kadar da önem arz etmiyordu, sadece çizgi roman filmi olduğu ve üzerine bir şeyler karalamak için gideceğimiz bir film. Evet, fragmanlar da da gösterilen Wolverine'e cameo'su için en



az Stan Lee cameo'ları kadar heyecanlıydık. Ama gerisi için çok da bir beklentimiz yoktu. Fakat yanılmışız. Bu sefer kötü kritikler doğru adresi bulmadı. İyi ki gitmişiz! Heyecanımızı biraz bastırarak filmin elbette ki olmamış dediğimiz yerleri olduğunu kabul ediyoruz. Fakat filmi izlerken bunları görmezden gelebiliyorsunuz. Bakın çok net söylüyoruz, "Apocalypse olmamış" diyebilirsiniz, "Sansa Stark'tan Jean mi olurmuş be" diyebilirsiniz, "ben ergen X-Men sevemem" diyebilirsiniz, bir noktada hepsini kabul edebiliriz fakat bu filmi Quicksilver için izleyin! Filmle ilgili kötü bulabileceğiniz ne varsa, Quicksilver sahneye girdiği anda bunların hepsini unutacaksınız ve filmde çok keyif alacaksınız. Yani, en azından bizim için öyle oldu. 80'ler atmosferi, özellikle müzikleri de filmin en büyük artlarından. Bu arada bizim de şüphelerimiz vardı ama Sophie Turner'ın Jean Grey'in gençliğini başarılı bir şekilde oynadığını söylememiz gerekir. Fakat hâlâ daha o X-Men'deki aile sıcaklığının eksikliği ni hissediyoruz ve gelecek filmlerde görmeyi umuyoruz. Bir de bizi üzen bir durum var, senelerdir Marvel filmleri izleyip "after credits" sahnelerini sabırsızlıkla izleyen seyircileriz. Fakat hâlâ film biter bitmez salonu terk eden seyirciler oluyor, üzülüyoruz. Marvel filmlerini her zaman sonuna kadar izleyin arkadaşlar. Bırakın aksın o yazılar. Hiç değilse yüzlerce kişinin verdiği emeğe şöyle bir göz devirerek de olsa bakmış olursunuz. Ata sporumuz olan 'künyede Türk isim arama' yarışması bile yapabilirsiniz ki biz yaptık!

Gelelim işin çizgi roman yönüne
Önereceklerimizin başında X-Men – Age of

Hiçbir çizgi roman filmi kaynak materyallerle "birebir" aynı olmasa da işin çizgi roman yönünü bilmekte her zaman fayda vardır



Apocalypse çizgi romanı geliyor. Hiçbir çizgi roman filmi kaynak materyallerle "birebir" aynı olmasa da işin çizgi roman yönünü bilmekte her zaman fayda vardır. Dedik ya filmin heyecanı sıcakı sıcakına üzerimizde diye, biz Marmara Çizgi'nin bastığı Phoenix: Ağıt kitabını tekrar okumak istedik ne yalan söyleyelim. Hayır, bu bir spoiler değil, konular bambaşka, sadece o tadı tekrar almak istedik. Size de önerebiliriz. Ayrıca Marmara Çizgi, X-Men alanında geniş yelpazeye sahip bir yayınevi. Astonishing X-Men, House of M, Mesih Kompleksi, All-New X-Men, Uncanny X-Men ve hazırlanmakta olan Atom Savaşı ile Mesih'in Dönüşü ciltleri de bu yelpazeyi genişleten yayınlar olacak. Daha sert ve karanlık maceralar seviyorsanız sizi Çizgi Düşler'in X-Force, Mesih Savaşı ve Savage Wolverine ciltlerine yönlendirebiliriz. Çıkan filmler gereği son zamanlarda hep soru sorarak bitirdik yazılarımızı. Her ne kadar bir BvS veya Civil War gibi bir kutuplaşma olmasa da "Apocalypse'in mi yoksa X-Men'in mi tarafında olmak isterdiniz?" diyerek arka planda Sweet Dreams çalarken yazımızı sonlandıralım. ■

AltEvren

Haziran ayı, hem Marvel Comics, hem de DC Comics açısından son derece önemli bir ay olacak: DC Comics 2011'den beri devam eden New 52 sürecini tamamlayıp "Rebirth" dönemine girerken, Marvel da muhtemelen en popüler "büyük hikâyesi" Civil War'un "ikincisini" yayınlamaya başlayacak.

Rebirth'ten ve bu sürecin DC Comics üzerindeki etkilerinden bir süredir bahsediyoruz, dolayısıyla bu ay Marvel'a dönüp, Civil War II'yu mercek altına yatıracağız.

Civil War II gibi bir hikâye fikrinin arkasındaki mantığı anlamak aslında pek de zor değil. "Birbiriyle savaşan süper kahramanlar" fikrinin her zaman ilgi çekici olması bir yana, 2016 yılı orijinal Civil War hikâyesinin onuncu yılına denk geliyor. Bunların üzerine bir de Captain America: Civil War filminin vizyonda olması eklenince, Marvel'ın Civil War fikrini bir kez daha çizgi romanlarında kullanması, özellikle maddi açıdan, neredeyse kaçınılmaz bir durum haline geliyor.

Peki, Civil War II'nun hikâyesi ne?

Bizi bu hikâyede neler bekliyor?

İlk sızan görseller Civil War II'nun tıpkı asıl hikâye ve film gibi Captain America (Elbette "yeni" Captain America, Sam Wilson) ve

Iron Man arasında bir çekişmeye sahne olacağı yönünde olsa da, daha sonra yapılan açıklamalar savaşın iki tarafını Iron Man'i destekleyenler ve Captain Marvel'ı destekleyenler olarak belirlemiş durumda. Elbette hikâyenin bütün detaylarını bilmiyoruz, fakat şu ana kadar sunulan bilgiler olayın

merkezinde geleceği görebilen yeni bir karakterin yer alacağına işaret ediyor. Captain Marvel, bu yeni karakterin güçlerini kullanmaları ve gelecekte suç işleyeceği "öngörülen" insanları durdurarak "geleceği değiştirmeleri" gerektiğini savunurken, Iron Man cezanın hiçbir zaman suçtan önce gelemeyeceğine, ve "geleceği korumanın" daha etik olduğuna inanıyor.

Bu tarz büyük hikâyelerde gerçek anlamda kaliteden bahsetmenin ne derece mümkün olduğu tartışılabilir. Ama bana sorarsanız, bu etik problem orijinal Civil War'un altında yatan sebepten daha çok potansiyel taşıyor. Suçları işlenmeden durdurma ihtimalinin, ideal çözümü olmayan bir sorun olarak kahramanları ikiye ayırması, sadece süper kahramanları ilgilendiren bir kayıt yasası nedeniyle kavga etmekten bence daha geniş çaplı ve daha önemli bir mesele. Hikâyenin yazarının Brian Michael Bendis



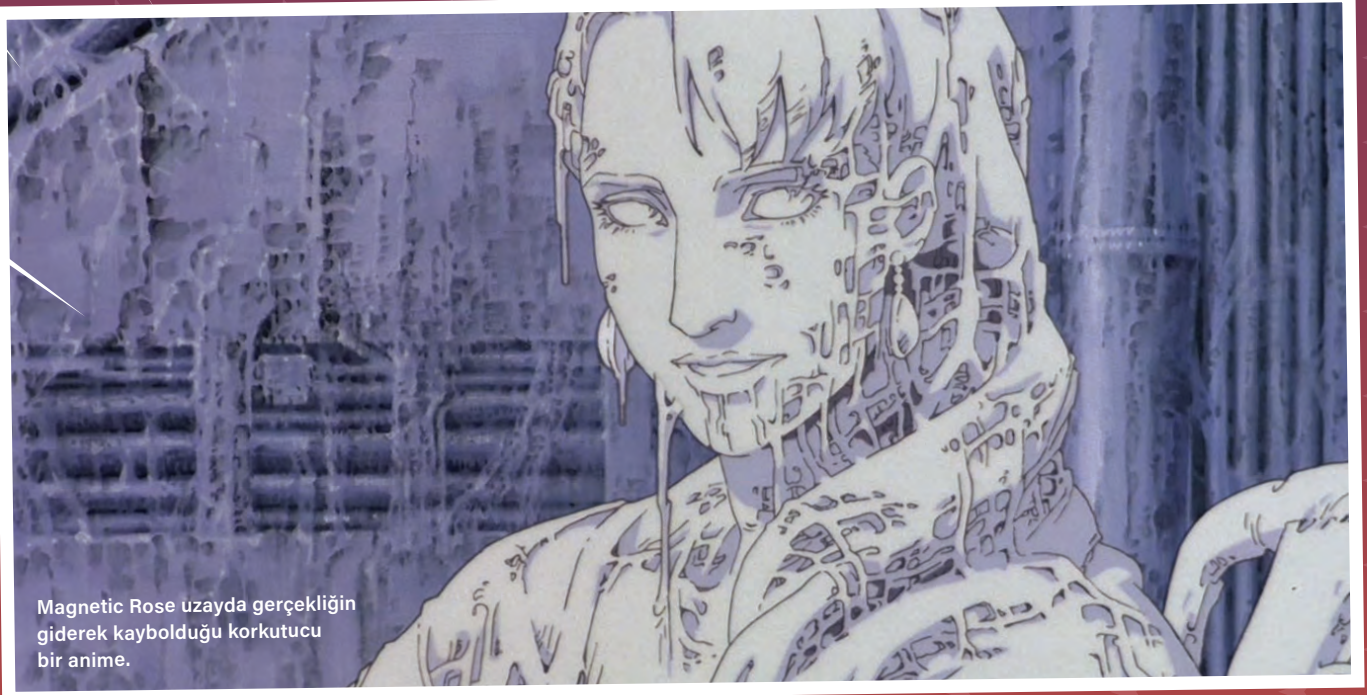
olması da bu açıdan uygun bir seçim. Özellikle Avengers'ı yazdığı yıllarda bu konuda eleştirilmiş olsa da, Bendis büyük savaş ve kavga sahnelerinden çok karakterlerin birbirleriyle olan diyaloglarına, düşüncelerine, hislerine ve iç dünyalarına önem veren bir yazar. Ortada böyle ciddi ve karmaşık bir etik sorun varken, bunu bitmek bilmeyen savaş sahneleri yerine daha diyalog bazlı bir anlatı üzerinden sunmak son derece başarılı bir kurguya imkan tanıyabilir.

Elbette böyle bir hikâyenin varlık sebebi olarak görebileceğimiz "büyük dövüş sahneleri" kaçınılmaz. Fakat bunların dozu iyi ayarlandığı takdirde, Marvel'ın elinde sıradan "büyük hikâye" mantığından kurtulup daha ciddi, daha kompleks ve daha etkileyici bir hikâye anlatma imkanı bulunuyor.

Bu yüzden, Civil War II'yu merakla beklediğimi söyleyebilirim. Eğer şu ana kadar yapılan açıklamalarda üzerinde durulan temalar hikâye sırasında gerçekten kullanılırsa, Civil War II basit bir pazarlama stratejisi olmanın önüne geçebilir. ■



f /AltEvren



Magnetic Rose uzayda gerçeğin giderek kaybolduğu korkutucu bir anime.

• Otaku-Chan! •

Çok uzun zaman önce, uzak, çok uzak bir galakside...

İnsanlık için keşfedilmemiş topraklar yüz yıllardır merak konusu oldu. Kendi güvenli alanımızdan çıkıp bilinmeze ilerlediğimiz hikâyelerden, günümüze kadar söylenegel-



Uzayın ve zamanın ayırdığı bir aşk

miş destansı mitlerden bahsediyorum. Sadece mitlerle de kısıtlı değil bu tutkumuz. Ufka bakan Kızılderili, batan güneşe doğru ilerleyen yalnız kovboy... Dünyada ayak basılmamış toprak neredeyse kalmamışken bu tutku kendine yeni bir hedef buldu, uzay! Aslında tanrıların yaşadığını sandığımız bir yerdin uzay. Kehanetler için yüzyıllar boyu yıldızlardan medet umduk. O yıldızları ziyaret edebilecek teknoloji yoktu başta. Bilimkurgu romanlarıyla gittik biz de ve sonra bütün hayalleri coşturacak bir şey gerçekleşti: Yuri Gagarin dünya sınırlarından ayrıldı. Gagarin'in uzaya çıktığı Nisan 1961'den bu yana inanılmaz gelişmeler yaşandı. Evren'e dair bilgilerimiz katlandı durdu. Nasa geçenlerde Kepler Uzay Teleskobu'nun 1284 gezegen bulunduğunu bildirdi. Ve bunlardan 9 tanesinde yaşanabilir bölge olduğu kaydedildi. Samanyolu Galaksisi'nde bile 10 milyardan fazla yaşanabilir gezegen olabileceğinden bahsediliyor. Maalesef şimdilik çok büyük uzaklıklara insan gönderebilecek teknolojiye sahip

değiliz. Işık hızını aşmak imkânsız ama Star Trek'ten aşına olduğumuz gibi warp teknolojisi üzerine çalışmalar devam ediyor. Popüler kültürde çok önemli yeri olan Star Trek, Star Wars gibi filmlerin, Otostopçunun Galaksi Rehberi, Mars Yıllıkları, Dune gibi kitapların yanında animelerde de çok işlenen bir konu bize uzay. En sevdiğim yönetmenlerden Satoshi Kon'un senaryosunu hazırladığı Magnetic Rose verebileceğimiz örneklerden biri. Akira'nın mangakası ve yönetmeni Katsuhiro Otomo'nun kısa mangalarından animeye uyarlanan Memories filmindeki ilk hikâye. Kon'un eli değdiği için mangasından elbette daha farklı ve Otomo fanları kızmasın ama çok daha etkileyici. Uzayda hurda toplayarak para kazanan

Genç yönetmenler içinde en beğendiklerimden biri olan **Makoto Shinkai**'nin **Hoshi no Koe** OVA'sı

bir geminin büyük bir uzay istasyonu-
nun çekim kuvvetine kapılmış uzay aracı
çöplüğünü bulmasıyla başlıyor hikâye.
Aldıkları SOS sinyalinin kontrol etmek hem
de hurdaları toplamak için araştırmaya
başlıyorlar. Zamanının en ünlü soprano-
larından Eva Friedel'in sahibi olduğu bu
istasyon korkutucu olayların yaşandığı bir
yer haline geliyor.

Satoshi Kon'un Perfect Blue filmi gibi,
gerçekliğin giderek yok olduğu bu korku
dolu animeden daha eğlenceli bir seriye
geçelim: Uchuu Kyoudai (Space Brothers)
2012 yılında başlayıp 2014'te son bulan bu
99 bölümlük seri, uzaya âşık iki kardeşin
astronotluk hayalleriyle şekillenen hayat-
larını anlatıyor. Küçükken UFO olduğuna
inandıkları bir şey gören iki kardeşten Hibi-
to gitmek için kendine Ay'ı hedef seçerken,
abisi Mutta ise bir adım ileri giderek Mars'a
ulaşmayı kafaya koyuyor. Elbette Hibito
hedefine emin adımlarla ilerlerken gelecek
Mutta için umduğu gibi çıkmıyor. Fakat bir
gün işini kaybetmesi hayatını değiştiriyor.
Küçük kardeşini yakalamak için JAXA'da
(Japonya Uzay Araştırma Ajansı) astronot
olmaya karar veriyor. Bu eğlenceli bilimkur-
gu komik anlarının yanında karakterlerinin
gelişmesini ve değişmesini çok iyi kurgu-
ladığından izleyiciyi Hibito ve Mutta'nın bir
diğer kardeşi haline getiriyor resmen.

Bir de duygusal bir örnek vermeli. Genç
yönetmenler içinde en beğendiklerimden
biri olan Makoto Shinkai'nin Hoshi no
Koe (The voices of a Distant Star) OVA'sı.
Hoshi no Koe gerçek aşkın büyük uzaklar
karşısında devam edip edemeyeceğini
sorguluyor. Uzaylılarla savaşın orta yerinde
genç kızımız Mikako direnişe katılarak
uzayın derinlerine savaşmaya gidiyor. Erkek
arkadaşı Noboru'yla tek bağlantısı ise cep
telefonundan mail yollayabilmesi. Dünya-
dan uzaklaştıkça mesajların ulaşma süresi
günlerden aylara, aylardan yıllara uzuyor. 16
yaşındaki Mikako'nun yolladığı mail ancak
Noboru 25 yaşındayken ulaşıyor. Zama-
nın ayırdığı bu çiftin imkânsızlığı Makoto
Shinkai'nin müthiş görselliğiyle birleşince
anime hem hayran bırakan bir evren sunu-
yor hem de göz yaşartan bir aşk dramına
dönüşüyor.

Uzaya ulaşmak, bilinmezliğe eski tabirle
yelken açmak animelerde çok işlenen bir
konu. Çok bilinmeyen ya da yeni eserler-
den örnek verdiysem de en azından adını
geçirmeden edemeyeceğim animeleri de
saymalı. Geçen ay bahsettiğimiz Cowboy
Bebop, Cyborg 009, Cobra: The Space Ad-
venture, Hyperion (Legend of the Galactic
Heroes, Space Battleship Yamato, Space
Dandy gibi pek çok animeye ilham oldu
uzay. ■ Merve Çay

Küçük büyük, yaşlı genç herkesin
içini ısıtacak bir uzay komedisi ve
büyüme hikâyesi



Anime Klasikleri

Jubei Ninpucho (Ninja Scroll)

Kawajiri'nin hem hikâyesini yazdığı
hem de yönetmen koltuğunda oturduğu
bu anime, dönem dramalarını resmen
revize ediyor. İngiltere'nin Robin Hood'u,
Amerika'nın Wyatt Earp'ü gibi Japonya'nın
halk kahramanı Yagyu Jubei'den yola
çıkıyor. Akira ve Ghost in the Shell gibi
Batı'da büyük ses getiren Ninja Scroll
Ninjalardan fantastik denebilecek teknik-
leriyle Jubei karakterinin hayatını, dönem
dramalarıyla aşkı, aksiyonla western
özelliklerini birleştiriyor. Özellikle aksiyonu
pre-dijital dönemde bu kadar akıcı yapı-
labilmek filmin ve elbette Kawajiri'nin en
büyük başarılarından biri. Sanki kamerayla çekim
yapılıyormuş gibi montaj
tekniklerini animeye
uyarlaması da gerçekçilik
hissini artırıyor. Teknik
anlamda başarılarla imza
atması senaryoyu biraz
gölgede bırakıyor hatta.

Mononoke Hime

(Prens Mononoke)

Klasikler içinde büyük
usta Hayao Miyazaki'nin
bir filminden bahsetme-
den geçmek olmaz. 14.
Yüzyılda geçen hikâye işlendiği Muromachi
dönemiyle 21. yüzyıl arasında aslında pek de
fark olmadığını, yabancı görülen her şeye karşı
geliştirdiğimiz ötekileştirmenin değişmediğini
vurguluyor. En genel anlamda da kaybo-
lup giden doğanın hüküm sürdüğü anaerkil
Japonya'dan babaerikle değişen, yitirilen
değerlere bir ağıt yakıyor. Filmi Miyazaki'nin
kitabından bir alıntıyla bırakalım yönetmen
anlatsın: "Size nefreti göstereceğim, sadece
ondan daha değerli şeyler olduğunu görebil-
meniz için. Size laneti göstereceğim, sadece
kurtuluşun sevincini anlamanız için. Size bir
oğlanın bir kızı anlamaya çalışmasını, kızın ise
bu sayede kalbini nasıl açacağını göstereceğim.
Sonunda kız büyük olasılıkla şunu diyecek: Seni
seviyorum Ashitaka ama insanlığı affedemiyorum.
Oğlansa gülümseyerek tahminen şöyle



cevap verecek: Olsun. Haydi beraber barış
içinde yaşayalım. İşte böyle bir film benim
yapmak istediğim..."

Akira

Madem yazıyı Katsuhiro
Otomo ile açtık yine onunla
bitirelim. Akira'yı izlemeyen
kaldı mı, bilemiyorum ama
Batı dünyasına animenin
sadece çocuklara yönelik
olmadığını gösteren ve
şimdiki bilinirliğine eriş-
mesinde çok büyük payı
bulunan filmlerden biri. 1988'de yaşa-
nan bir patlama Tokyo'yu yerle bir ediyor.
Neo-Tokyo ise küllerinden tekrar doğarken
siberpunk bir şehirde, distopik bir dünyada
buluyoruz kendimizi. Hükümet karşıtı terö-
rist eylemler ve çetelerin uyguladığı şiddetle
çalkalanan bir metropol... Hikâyeyi uzun
uzadıya anlatmaya gerek yok ama bu filmin
Tetsuo: The Iron Man, Matrix, Chronicle gibi
filmlere ilham olduğunu eklemeli.





• Cosplay Republic •

“Şişmanlar cosplay yapamaz efendim, gözüm kanyor çekilir misin?”

Sizlere geçen aydan sözünü verdiğim makyaj taktikleri konusuna devam edecektim ancak bunun yerine moral yazısına öncelik vermeye karar verdim. Hatta bu yazıyı yazmamı isteyen değerli dostlarıma teşekkür etmek, boynumun borcudur. Adamsınız siz!

Cosplay tarafı eğlenceli olduğu kadar empatiden yoksun insanlarla dolu bir ortamdır.



Cosplay arkadaşça davranmak demektir. Herkes cosplay yapabilir.

Peruk takamamak, lens kullanamamak, belki de inancınız dolayısıyla kostüme farklı tatlar katmak, bazı insanlara sıkıntı yaratır.

Bunun iki nedeni vardır.

1. Bu insanlar sadece klavye delikanlısıdır, çok hızlı ürerler ve ilacı yoktur. Zamanla “meh” tepkisi verip geçmek, en doğru çözümdür.

2. Empatiden yoksundurlar. Kişiyi sadece fotoğrafa veya sosyal medyadaki paylaşımlarına göre yargırlar. Cosplay’in hobi olduğunu bilmezler. Her zaman cosplay’den kötü bir varlıkmiş gibi bahsediler.

Bu yazıyı okuyan siz süper insanlar. Böyle değilsiniz. Olmadığınızı biliyorum. Cosplay fiziksel olarak belli orantılara sahip insanlar tarafından yapılmaz.

Birçok cosplayer arkadaşın veya cosplay’i ilk defa yapacak insanların, (Bu kelimeyi kullanmak hoş olmasa bile.) şişmanlıkları

nedeniyle en çok sorduğu soru: “Arkadaşım şişman olduğu için cosplay yapamıyor ona uygun karakter söyler misiniz?” Bir hobinin kişinin fiziğine göre yapılıp yapılamayacağını sorgulamak bize kalmamalı. Özellikle geleceğimizi süsleyecek olan sevgili gençlerimiz. Muhtemelen yakın zamanda popülerleşen bu eğlenceli hobiye siz de merak saracaksınız. Bu durumda, tabii ki öncelikle sağlığınız için, fiziğinize dikkat etmeniz gerektiğinin farkındasınız. Ancak bunun dışında bireylerin “hiçbir” konuda hevesinizi kirmasına izin vermeyin. Hayal etmek başarmanın yarısı derler. Güzel laf ve çok da doğru. Kendimden sizlere örnek vererek konuya açıklık getirmek isterim. 150 cm boya sahip bir kadını. Doğal olarak (Sadece kişisel sebeplerden.) fiziğime uygun kostümleri giymeye çalışırım. Bunun nedeni kendimi rahat hissetmek istemenden kaynaklanır. Diğer bir örneğimiz ise bazı hatun cosplayerlarla-



İstedığınız karakterin cosplay'ini yapabilirsiniz

rımızın, erkek karakterlerin kostümlerini giymesidir. Bu da bir çeşit "yargılama" örneğidir aslında. "Taş gibi çocuğu, gitmiş ne hale getirmiş" sözünü duyan zibilyon tane cosplayer vardır. Bu durum sadece ülkemizde değil, yurtdışında da böyle merak etmeyin. Asıl konumuz olan "şişmanlar cosplay yapmasın" konusu dikkat edilmesi gereken, hassas bir nokta. Konu başlığının çirkinliğine değinmiyorum bile. "Şişmanlar cosplay yapabilir mi?" Tabii ki yapar! Cosplay kelimesinin anlamını gelin tekrar edelim; "Cosplay, costume ve play kelimelerinin birleşmesi ile meydana gelmiştir. Cosplayerlar belirli bir karakteri ya da fikri temsil eden kostüm ve moda aksesuarları giyerek, performanslarını sergilerler." Bu tanım içerisinde şişmanlar cosplay yapamaz diye bir cümle göremiyoruz. Cosplay milyarlarca formdan oluşan çok çeşitli bir hobidir. Her şeyi cosplay'e dâhil edebilirsiniz. Tabii unutmamak gerek ki herkes cosplayi sevmez. Nasıl herkes, korku kitabı okumaktan veya komedi filmi

izlemekten hoşlanmazsa, cosplay'i de sevecek diye zorunluluk yoktur. Kilit kelime; hobi. Unutulmaması gereken diğer detay ise, birçok insan cosplayerları yargılarken acımasız davranabilmektedir. Cosplayerlar, dışarıdan bakıldığında milyarlar kazanıyor gibi görünür. Belki bazıları, çoğunluk ise ne yazık ki kazanamıyor. Eğer cosplayerlık profesyonel bir işe dönüşmüşse, zaten tam zamanlı bir işte çalışıyor gibi yoğun olursunuz. Bunun dışında boş vaktinizde yapabildiklerinizi yaparsınız. Cosplayerlar "sevdikleri" karakterler gibi olmak veya onları "gerçek" anlamda çok beğendikleri için belli kostümleri giyerler. Düşünün, bir kostüm giyiyorsunuz ve yabancı bir karaktere benzemediğiniz için veya fiziğiniz yüzünden sizinle dalga geçiyor. Bunun, sizde yaratacağı etkiyi bir düşünün. Kaşınız kalın, gözünüzün biri küçük, dudaklarınız çok ince veya daha üretebileceğim milyonlarca bahaneyle dalga konusu olabilirsiniz. Olması gereken şudur; dalga konusu haline gelmeyi asla düşünmeyin, dalga geçenlerden biri olmayın yeterli. Bu durum sadece cosplay işinde değil, her yerde geçerli. Hiçbirimiz cosplay'i "yöneten" bireyler değiliz, olmayacağız da. Kendinize nasıl davranılmasını istiyorsanız, o şekilde karşı tarafa dokunmalısınız. Herkes böyle yapsa, Dünya mükemmel bir hale gelebilir aslında. Zor dediğinizi duyar gibiyim, olsun. Bir yerlerden başlamak lazım. Cosplay eşitlik demektir. Farklılığa odaklanmak yerine, aynı şeyin keyfini çıkarmak daha doğru ve eğlenceli olmaz mı? Cosplayerlar rüyaları gerçeğe dönüştürmek için uğraşan-

lardır. Çünkü onları mutlu eden şey budur. Günler, haftalar, aylar süren kostümlere emek harcarlar. Kendilerini bu ortamda evlerinde gibi hissederler. Onları evlerinden alıkoymayın.

"Ama karakteri mahvediyor!" Yani? Kimse cosplay'in resmi bir iş olduğunu söylemedi ki? Beğenmediğiniz bir içeriği takip etmemek çok kolaydır. Hobi dediğimiz şey, kişinin kontrolüyle şekillenir. Kimi zaman fotoğraflarda dişlek, göbeği katlanmış veya gözü kapalı çıkan cosplayer vardır. Eh, birçok etkinlikte çekilen fotoğrafları takip etmek de imkansızdır. Bazı etkinlikler ise sadece cosplayerlara özel yapılır. Unutmamak gerekir ki internette veya yüz yüze görüşmelerde fark etmez, insanlara karşı acımasız olmak, sizi hiçbir yere getirmez. Sadece bir fotoğrafta "şişman" görünen veya şişman bir insanın, zayıf bir karakterin cosplay'ini yapmış olduğunu görmek, kişiyi yargılamamız veya onunla dalga geçilmesi gerektiği anlamına gelmez. Yani bir başkasına dalga amaçlı gülmek, sizi daha iyi biri yapmaz. Bir kostümü değerlendirmek, onun hakkında yorum yapmak önemlidir ancak bunu "hakaret" veya "küçük düşürücü" kelimeler kullanarak yapmamak gerekir. Fikir verebilirsiniz ki bu önemlidir. Cosplay arkadaşça davranmak demektir. Mutlu olduğunuz şeyin birkaç saniyede yıkılmasını istemezsiniz değil mi? Yani yaşlı, genç, şişman, uzun olsanız bile fark etmez. Ten renginiz çok koyu veya açık olsa da durum değişmez. Bir kadın olarak erkek karakter veya erkek olarak kadın karakterin cosplay'ini yapabilirsiniz. Herkes cosplay yapabilir. İmkansız diye bir şey yoktur, sadece zaman alır.

■ **Ceyda Doğan Karaş**



ESL Go4LoL!

Her hafta kaldığı yerden son hızıyla devam eden Go4LoL Türkiye serisinin, Nisan Aylık Final turnuvası 15 Mayıs tarihinde gerçekleşti. Final serisinde Space Dogs ve Can Dostlar takımları karşı karşıya gelirken turnuvanın galibi, 3 maçlık seride rakibine karşı 2-1'lik skorla üstünlük kuran Can Dostlar oldu. Böylece takım €400 ödülün sahibi olarak Go4LoL Nisan Ayı şampiyonu oldu. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için <http://play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/> adresini ziyaret edebilirsiniz.





Sporun dijital hali...

LoL Üniversite Ligi büyük final

5 aylık uzun bir maratonun ardından League of Legends Üniversite Ligi'nin son aşamasına gelindi ve Büyük Final'de karşılaşacak takımlar belli oldu!

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen League of Legends Üniversite Ligi Finalleri'nde yarı finaller, 22 Mayıs tarihinde İstanbul Riot Stüdyosu'nda gerçekleşti. Bölge şampiyonlarının Büyük Final'e çıkabilmek için karşılaştığı son aşama olan ve Best of 5 (Bo5) formatında oynanan yarı final karşılaşmalarının ilkinde Selçuk Üniversitesi takımı MEVA eSports ve Marmara Üniversitesi takımı Marmara Five karşı karşıya gelirken, günün ikinci maçı ise Türk Hava Kurumu Üniversitesi takımı Flames of Rage ile Uludağ Üniversitesi takımı Kestaneler (eski ismi ile Ahrazlar) arasında gerçekleşti. Yarı final karşılaşmalarının sonunda ise MEVA eSports Marmara Five takımına, Kestaneler de Flames of Rage takımına karşı 3 - 0'lık skorlar ile üstünlük kurarak League of Legends Üniversite Ligi'nde Büyük Final'e kalmayı başardı. League of Legends Üniversite Ligi Büyük Final'i, MEVA eSports vs. Kestaneler şampiyonluk mücadelesi ile 5 Haziran'da Ankara'da e-gameshow fuarında gerçekleşecek. 25.000 TL'lik ödül havuzunun büyük pay sahibi ve Üniversite Ligi Şampiyonu unvanına hangi takımın sahip olacağını heyecanla bekliyoruz.



WESA

World eSports Association (WESA, Dünya eSporlar Birliği) Mayıs ayında düzenlenen basın toplantısı ile kendini tanıtarak, resmi olarak kurulmuş oldu.

WESA'nın tam olarak ne olduğunu açıklayacak olursak, eSpor organizasyonlarının lideri ESL ve Fnatic, Natus Vincere, EnVyUs, Virtus.Pro, G2 eSports, FaZe, mouseSports, Ninjas in Pyjamas olarak 8 profesyonel takımın ortaklaşa kurduğu, eSpor'un tüm dünyada gelişmesi ve profesyonelleşmesi amacıyla kurulan bir organizasyon olarak tanımlayabiliriz. WESA'nın resmi olarak tanıtılmasının ardından ESL Genel Müdürü Ralf Reichert ve Virtus.Pro takımından Wiktor "Taz" Wojtas gibi birçok isim bazı açıklamalarda bulundu. Bunları özetleyecek olursak; WESA'nın eSpor'un geleceği için çok önemli bir adım olduğu, eSpor tarihinde ilk kez kendilerini etkileyecek kararlar alınırken oyuncuların da söz sahibi olabileceği bir oyuncu konseyinin olacağı, turnuva ve liglerin daha profesyonel olması için geliştirmelerin yapılacağı ve WESA'nın düzenleyeceği ilk organizasyonun Counter-Strike: Global Offensive için ESL Pro League olacağıydı.

WoW oynayan İşCep'liler kazanıyor!

MMORPG oyunlarının lideri olan World of Warcraft'ı oynayan oyuncular için geçtiğimiz ay ülkemizde daha önce eşi görülmemiş bir kampanya gerçekleşti. İş Bankası, World of Warcraft oynayan oyuncular için eğlenceli bir sinema bileti kampanyası düzenledi. Oyunun içine yerleştirilen kampanyada, İş Bankası'nın mobil uygulaması olan İşCep'ten referans kodunu alan World of Warcraft oyuncuları, 16 - 29 Mayıs tarihleri arasında her gün 18:00 - 24:00 saatleri arasında, Horde için Twisting Nether sunucusunun Warspear, Alliance için ise Outland sunucusunun Stormshield şehrinde dolaşan İşCep isimli karakterlere kodları ulaştırarak sinema bileti kazanma şansı yakaladı. Kazanan oyuncular Türkiye'deki tüm Cinemaximum'larda vizyonda olan filmler için geçerli çift kişilik sinema biletinin sahibi oldu. Tam da Warcraft: İki Dünyanın İlk Karşılaşması filminin çıkmasına sayılı günler kala İş Bankası'nın gerçekleştirdiği bu güzel kampa-

nya World of Warcraft oyuncularını oldukça sevindirdi. Kazanan arkadaşlara iyi seyirler diliyoruz.

HS Spring Preliminaries

Hearthstone Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için düzenlenen sezonlardan 2.si, yani Hearthstone Bahar Ön Elemeleri'nin Türkiye ayağı olan Hearthstone Spring Preliminaries & Fireside Gathering Etkinliği, Blizzard ve ESL Türkiye işbirliği ile 13-14-15 Mayıs tarihlerinde İstanbul Dark Passage Gaming Center'da gerçekleşerek sona erdi.

Profesyonel Hearthstone oyuncularımızın Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için yaptığı mücadelelerin yanında, 3 gün boyunca süren etkinlikte gelen tüm Hearthstone severler için birçok organizasyon ve turnuva düzenlendi. Her günün ilk etkinliği olan Sit-n-Go turnuvası Best of 1 (Bo1) formatında gerçekleşti ve turnuvanın birincisine €20 değerinde Battle.net hediye kartı edildi. 3 gün boyunca Tavern Brawl, Arena Master, Wild Tournament gibi birbirinden eğlenceli turnuvalar düzenlenirken, bu turnuvaları kazanan oyuncular ise Plantronics RIG 500 kulaklık ödülünün sahibi oldu. Birçok profesyonel oyuncunun yanında 300'den fazla ziyaretçinin katıldığı organizasyonda, düzenlenen çeşitli etkinlikler ile Hearthstone severler 3 gün boyunca birbirleriyle tanışıp oldukça eğlenceli vakit geçirdi. Bir Blizzard etkinliğinin daha sonuna gelirken Türkiye'de bu tarz etkinliklerin daha sık olmasını diliyor, bir sonrakinin beklemeye başlıyoruz. ■ **Sercan Gürvardar**





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Alet edevat

80'li yıllardan 90'lı yıllara geçerken bilgisayar sektöründe birçok değişim yaşandı. Hem yazılım, hem de donanım anlamında anlaşılması güç denebilecek farklılıklar kendisini gösterdi. Özellikle 90'lı yılların başı ve sonu resmen büyük bir zıplama tahtasında dönüştü. Hayal edilen birçok cihaz gerçek oldu, yetmezmiş gibi aklın ucundan bir geçmeyecek yeni cihazlar üretildi. Yaşam şeklimizi "Eğlence" başlığı altında tamamen değiştiren bu yeni ürünler, 2000'li yıllarda büyük ölçüde kendisini tekrar etmeye başladı. Fakat bu tekrar hepimizi ceplerinden vurmaya başardı. Zaten hedef de bu değil miydi? Yaşı yetenlerin çok iyi hatırlayacağı üzere, eskiden bilgisayarlar neredeyse tek parçadan oluşurdu. Klasik kasa, monitör, klavye ve fare dörtlüsünün bile hayatımıza yerleşmesi bir hayli zaman aldı. Kulaklık dönem dönem kullanılan bir aparat. Genelde çok gerek olmazdı, olduğu zaman da genel geçer bir Walkman kulaklığı tüm işimizi görürdü. E tabii internet olmayınca Headset'e ihtiyaç olmuyordu. Bu sayede zaten gün içerisinde cebimizde taşıdığımız cihazın kulaklığı her şeyi çözüyordu.

Harici olarak bir de vazgeçilmezimiz Joystick'ler vardı. Amiga ve Atari döneminde neredeyse yol arkadaşımız olan bu aparatlar, 90'ların ortasında yavaş yavaş değişen oyun modellerine diremiyorlardı. Çünkü bir yandan Wing Commander, diğer bir yandan da Star Wars'ın türlü türlü simülasyon oyunu piyasaya

çıkıyordu. Bu oyunları tabii ki de klavye ve fare ile oynamaktansa Joystick ile oynamak çok daha iyiydi. Hoş, gaza geldiğimiz anlarda yaptığımız ani manevra hareketleri genelde bu aparatların kırılması ile son bulurdu ama olsun, biz yine de ya tamir ettirir ya da parayı basıp yenisini alır yola devam ederdik. Başka? Başka bir şey yoktu.

Yani standart bilgisayar sistemi, Walkman kulaklığı ve de Joystick. Peki, arada ne oldu da bir klavyeye 800 TL, bir kulaklığa 1000 TL ve bir fareye 600 TL verir hale geldik? O zaman olmayıp da bugün olan şey ne? Elimde kalan yadigar Escort marka klavyeye bir bakıyorum da bugün üretilip insanlara "mekanik klavye" diye satıldan çok da büyük bir fark göremiyorum. Peki ya fareler? Bir dönemin toplu farelerinin yerini alan lazerli farelere pek tabii lafım yok ama nasıl oluyor da 200

TL'lik fare yerine 600 TL'lik fare almayı bir ihtiyaçmış gibi görebiliyoruz? Misal, dünyayı halen birçok anlamda en iyi ve klavye / fare kombinasyonu gerektiren oyunu StarCraft'tır. 1998 ve 1999 yılında, henüz adam gibi lazerli fare bile yokken, nasıl oluyordu da profesyonel oyuncular bugünküne çok yakın bir APM sayısına sahip olabiliyorlardı? Yani bir oyunu oynamakla o oyunu alengirli aparatlarla oynamak arasında büyük bir fark var. Evet, dandik klavye ve fare ile ben de oyun oynamam ama bu aparatlara verilen yüzlerce liranın da sizi olduğunuzdan daha iyi bir oyuncu haline getireceğine inanmıyorum. Yahu adam klavyeye 800 TL diyor, 800! Bence oyun camiası olarak hep beraber oturup düşünmemiz gereken bir dönemden geçiyoruz. Umarım bu umursamaz ve gereksiz tüketim, biraz daha eski günlere dönebilir. ■



Yaşı yetenlerin çok iyi hatırlayacağı üzere, eskiden bilgisayarlar neredeyse tek parçadan oluşurdu



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Stellaris çok önemli, çünkü...

Bu ay piyasaya çıkan 4X strateji oyunu Stellaris, oyun dünyasında önemli bir devrimin başlangıcı olacak. Bu detayı, oyunun inceleme sayfasında anlatmaya yerim kalmadığı için buradan devam etmek istiyorum, hem de video oyun endüstrisindeki değişimi tespit etmiş olmayı umuyorum.

Biliyorsunuz video oyun dünyasında ilginç gelişmeler yaşanıyor. "Ne yapsa satar" denilen oyun serileri artık oyunculardan büyük eleştiriler alıyor. Call of Duty gibi milyarlarca dolar ciro yapan bir oyun serisinin, yeni oyunu hakkındaki tanıtım videosu bilindiği gibi büyük tepki çekti. Oyuncular artık, zekâ pırlıtısı göstermeyen, tamamen önceden hazırlanmış senaryolara göre ilerleyen ve Hollywood prodüksiyonu gibi, nerede ne zaman ne olacağı önceden belirlenmiş oyunları beğenmiyorlar. Kısacası, derinliği olmayan oyunlara tepki gösteriyorlar.

Stellaris'in başarısı da bu tepkiyi ispatlıyor. Oyun piyasaya çıktığı gün 250 bin adet satarak bu türdeki oyunlar içinde bir rekor kırdı. Üstelik 4X strateji oyunları hiç popüler olmayan türlerdir ve 250 bin adetlik satış, popüler türdeki oyunları bile katlayan bir rakam olarak tüm

piyasanın dikkatini üzerine çekmiş durumda. Öte yandan, 4X konusunda efsane olan Master of Orion markasının yeni oyununu geliştiren yapımcı, oyunun artık çok daha yüzeysel olarak devam edeceğini, oyuna derin içerik eklemeyeceklerini dile getirmekten çekinmiyordu çünkü yapımcıya göre piyasada artık "derin içerikli, detaylı, komplike" oyunları oynayan kimse kalmamıştı.

İşte Stellaris bu önyargıyı haksız çıkardı. Özenli bir oyun yapıldığında, yapımcı aklını oyunu geliştirmeye ve güzelleştirmeye adanmış, 4X strateji oyunları da rekor satış rakamlarına, milyar dolar cirolara ulaşabiliyor-muş, Stellaris ile bunu anladık. Üstelik sadece ismi bile milyar dolar ciroya yeter diye düşündüğümüz Call of Duty gibi serilere verilen tepkiler de artık oyun dünyasında, oyuncuyu "mış gibi" yaparak kandıran oyunların hayat şansı bulamayacağını gösteriyor.

Bir zamanlar konsolların başında, renkli baloncuklara, hoplamalı zıplamalı efektlere kanıp oyun satın alan küçük çocuklar büyüdü ve artık bu yetişkinler yoğun şekilde derin içerikli, detaylı oyunlar talep ediyorlar. Yaramazlık yapmadan salonda otursun diye annesinin konsol başına bıraktığı, eline oyun kumandası tutuşturduğu, ağzında emzikle oyun oynayan küçük çocuklar yine olacak, sayıları yine az olmayacak ama artık cebinde kendi başına oyun satın alacak, oyun almak için annesinden harçlık dilenmeyen, iş gücü sahibi, yetişkin çok geniş bir kitle daha var ve bunlar çok açık bir şekilde, yüksek kaliteli, derin içerikli, özenle hazırlanmış, detaylı oyunlar istediklerinin altını çiziyorlar. Dolayısıyla önümüzdeki dönemde Stellaris benzeri oyunların sayısının artacağını öngörüyorum. Nihayet, video oyun endüstrisinin bebelerle rehin edildiği kâbus gibi yıllar geride kalmış olabilir. ■

Bir zamanlar konsolların başında, renkli baloncuklara, hoplamalı zıplamalı efektlere kanıp oyun satın alan küçük çocuklar büyüdü ve artık bu yetişkinler yoğun şekilde derin içerikli, detaylı oyunlar talep ediyorlar





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



ESKİ TOPRAKTAN YAKINMALAR

Merhabalar, 40. yaşını yeni kutlamış bir PC oyuncusu olarak hepimizi selamliyorum. İngilizcede "old school" denilen eski kafalı bir oyuncu olarak bazı endişe ve görüşlerimi sizlerle paylaşmak istedim. Kendimi aslında bilgisayar oynuluğu açısından şanslı görüyorum çünkü C64, Amiga 500 dahil olmak üzere oyun tarihinin birçok mihenk taşı bizzat görme şerefine ulaştım. Epic adlı oyunda Yıldız Savaşları'ndan, Battlestar Galactica ve Uzay Yolu'ndan fırlamış uzay gemileri ile adı gibi epik savaşlar yaptım. Monkey Island da hakaret düellolarında, bir elde kağıt, bir elde kalem not aldım. Red Storm Rising'de torpidom hedefe kilitlendiğinde sevinç çılgınlıkları attım. Hired Guns'da arkadaşlar ile toplanıp sabahladık. Bütün bu anlar, bu duygular sanırım artık yeni nesil oyuncularla bizim yaşadığımız gibi etki yapmıyor. Ekonomik etki nasıl futbol dünyasında rekabet duygusunu azaltıyorsa, aynı etkinin bir benzerini oyun dünyası üzerinde görüyoruz. Ülkemizde PC oyunlarının yıllar geçtikçe acımasızlaşan fiyat etiketleri, dijital ve kutulu oyunlar arasındaki fiyat aralığının her sene daha da

daralması, oyunlara erken erişimler, alfa, beta, delta vb. süreçler, "episodic" oyunlar, DLC'ler, mikro ödemeler, hiç ısınmadığım belli başlı günümüz trendleri... Tabii bu unsurları sağladığı artıları yadsımıyorum ama sanki bana eksileri, artılarından daha fazla almış gibi geliyor. **Selamlar Mehmet. Biraz itelersek aynı dönemin oyuncuları oluyoruz ama sen biraz daha eski çıktın benden. Dediğin konuya sanırım bizim neslin ortak derdi. Bundaki en büyük nedense yeni oyunların uğradığı mutasyondan çok bizlerin birçok ilki yaşamış olmamız. Adventure oyunu misal; internet yok, bir şey yok, dediğin gibi not alırdık, takıldığımızda cevabı arkadaşlarımıza sorardık, oyun dergilerinden medet umardık. Bu zorlu süreç de bizi daha fazla mücadele etmeye ve oyunların kafamızda daha kalıcı bir yere sahip olmasına neden oldu. Lakin ben yeni nesil oyunlar konusunda o kadar karamsar değilim. Bazı basma kalıp seriler dışında etrafta gerçekten çok iyi yapımlar var.**

1. Bir örnek olarak zevkle oynadığım ve hala hatırladığım uzay simülasyonları Freespace serisi, Starlancer, Freelancer oyunlarını büyük keyifle oynamam ve son yıllarda sağlam bir uzay simülasyonu eksikliği olmasına rağmen, Star Citizen

beni korkutuyor. Sanki o yükün altında ezilecek ya da bizi ezecekmiş gibi geliyor. Sanki verilen tüm vaatleri tutmak adına olay kartopunun yuvarlanıp çığa dönüşmesine benzedi, umarım Chris Roberts gibi bir efsane bu çığın altında kalmaz. Tabii ki tüm projenin bir Kickstarter projesi olmasının getirdiği sorumluluk da var. Bence en zevk veren oyunlar yine genel olarak belli bir basit yapıya sahip ve oyuncuyu ilk başta kendine çeken oyunlar, öğrenilmesi kolay ama ustalaşması zaman alan ve kesinlikle altında bir hikayesi olan oyunlar.

Star Citizen konusundaki tek endişem oyunun devasa olup inanılmaz bir zaman isteyeceği yönünde. Çalışırken, evliyken bu durum benim en büyük kabusum oluyor zira büyük oyunlara asla o vakti veremiyorum, sonra da çok içimde kalıyor. Bence Star Citizen sağlam olacak.

2. Şu anda bile GOG sağ olsun, Return to Kronodor'u tekrar ilk bitirdiğimde aldığım hazzın bir gram altına düşmeden tekrar oynuyorum. Ya da günümüze gelirsek Witcher serisi, sağlam bir hikayenin nasıl bir klasik olabileceğini en sağlam kanıtı. Artık grafikler maalesef diğer tüm unsurların önüne geçiyor, yoksa yeni nesil oyuncuların deyişle çöp etiketini yiyor. Direkt yargısız infaz. Eski oyunlardan kopamıyorum ve yıllar önce bitirdiğim oyunları tekrar kurup oynadığımda aynı





zevki alıyorum. Bir yanda Starcraft II oynarken, aynı anda Freedom Force oynamak ayrı bir zevk oluyor. Sanırım eski ve yeniyi harmanlamak ve klasik oyunları her daim yanımızda tutmak gerekiyor ki o dönemi hatırlayıp gerekli saygıyı göstereyim.

Oyun oynamak her zaman bir tutku olmuştur. Yeni gelişmeler beni biraz endişelendirse de umarım daha uzun yıllar PC de yeni dünyalarda yeni hikayelere yelken açarım. Ve umarım bu yolculukta sizler de yayın hayatınıza devam edersiniz. Çünkü keyifli yolculuklar güvenilir bir rehber gerektirir.

Grafik konusu da bağımsız oyunların patlama yapmasıyla önemini yitirdi aslına bakarsan. (Her şeye ters çıktım iyi mi...) Elbette AAA kalitesindeki oyunlarda grafikler hemen önemli hale geliyor ama görselliğin önemsiz olduğu fakat gayet iyi birer oynanışa sahip olan sayısız bağımsız oyun var. Örneğin Life is Strange'i Naughty Dog yapsaydı görsellik patlamasından her mekanı inceleyip dururduk ama ortada "aşırı" bir grafik kalitesi olmasa da Life is Strange'in kalitesi ortada... Ben yine de elbette ki seni anladım Mehmet ama yeni oyunlara da şans vermek gerektiğini düşünüyorum.

ve sana eski dost olan Hitman'in yeni sürümünü hediye ediyorum. Keyifli oyunlar!

Saygılarımla,
Mehmet MOL



DUYGUSAL VE ÜŞENGEÇ

Merhaba Tuna Abi. Aslında ben sana 3 yıl önce yazacaktım da üşendiğimden böyle oldu. 3 yıldır takipçinizim, hepimizi çok seviyorum (Çaktırma, en çok seni Tuna Abi). Sonunda oturduğum bilgisayarın başına, yazacağım ya artık dedim ve işte...

Üç yıl önce yazmayı düşünüp şimdi yazmanın bilimsel tanımı üşengeçlikten fazlası bence. O nasıl bir üşenmeymiş... Bu süre zarfında 1000'lerce yeni gezegen falan bulundu, öyle düşün. Şimdi sen bunu da üç yıl sonra düşünürsün...

1. Abi ilk sorum Türkiye'deki oyun fiyatlarıyla ilgili olacak. Hayatımda sadece bir kutulu oyun aldım o da 60 TL'ye gördüğüm ve hemen çullandığım Witcher 3 oldu. Ne yazık ki diğer oyunlar öyle değil. Bu durum düzelmeye mi be abi; şu ana geliyorum, o fiyatlar ne be abi, bana Overwatch al abi.

Bak sana Türkiye'nin nasıl saçma bir ülke olduğunu başka bir örnekle anlatayım. Geçen gün bir arkadaşımın bebeği oldu, dedim he-diye alayım ufak bir şey. Girdim o ünlü bebe mağazalarından birine, Örumcek-Adam'lı bir takım var, hah dedim olay budur. Sonra

fiyatına baktım 110 TL. Fakat Sterlin fiyatı da vardı arkasında ve İngiltere fiyatının 10 pound olduğunu öğrendim. Bu ne demek biliyor musun? İngiliz aynı şeyi, senle aynı birim para kazanarak 10'a alıyor, sen ise 110'a. 3000 TL maaşın olsa, aynı şeyden 30 tane alabileceksin; İngiliz ise tam 300 tane! O yüzden kimse bana ekonomi iyi falan demesin, ağızlarına kürekle vurabilirim. (Overwatch da alma, alınacak kadar iyi değil.) (Bence iyi Doğan! Ay içinde çok tartışmasını yaptık bunu Tuna'yla... -Emre)

2. İkinci sorum, aranızda Hearthstone'u çok iyi oynayan var mı? Bana deste önerisi lazım da... Hep yeniliyorum be abi bak gene ağlayacağım. Adamlarda ne kartlar var be abi, ben epic çıkınca sevinçten ağlıyorum. Nasıl düzelteceğim bu işi?

Hearthstone'u çok iyi oynayabilmek gibi bir durum pek yok aslına bakarsan zira oyunda şans faktörü etken. Lakin elbette iyi deste yaparsan kazanma şansını bir hayli artırabiliyorsun. Yeni kartlarla gelen iyi destelerin yolu da oyunu çok oynayıp bolca altın kazanarak paket almaktan geçiyor. HS Türkiye'nin hazırladığı HS sayfamıza da bak; derginin gerisinde bir yerde bulacaksın.

3. Yeni LEVEL çok iyi, çok da güzel oldu bence. Sadece bir öneri yapmak istiyorum: Bence film ve dizilerin olduğu bir 3 sayfa falan güzel bir bölüm yapın. GoT da bitecekmiş zaten ne izleyeceğim ben ya of!

O dediğini biz de istiyoruz ama yerimiz yok, inanır mısın... Resmen bir forma daha fazla yapabilesek herkes rahata erecek.

4. Abi ben lise 3'deyim ve oyun tasarımcılığı istiyorum ama böyle sayılarla, kodlarla işlem olmaz benim . Bana verecekler senaryoyu, ben karakterleri tasarlayacağım, çizeceğim, 3D modelleyeceğim falan... Var mı böyle bir dünya abi, yapabilir miyim sence yoksa hayatım süvmedim bir işi yaparak mı geçecek?

Güzel bir seçim yapmışsın ama bu işin yeri Amerika veya Avrupa'nın büyük ülkelerinden biri; Türkiye'de durmayacaksan dediğin gibi bir yöne sapabilirsin.

5. Ülkemizde e-spora olan ilgiyi nasıl buluyorsun? Bence böyle bir ülkeye göre iyi. Hiç de olmayabilirdi... Gerçi yabancılara bakıyorum, her gün turnuva, her gün ödüller, üzülyüor insan. **Türkiye'de ciddi bir e-spor oluşumu olduğundan emin değilim; her şeyin yarım olduğu ülkemizde bu konu da yarım.**

6. Son olarak bana kitap önerir misin abi? Sen

Kara Elf ve Dune'u önere önere aklıma kazandı, kırtasiyeden otomatikman onları aldım. Daha çok Witcher evreni gibi bir yerde geçsin istiyorum, var mı böyle bir kitap?

Senin bakman gereken tür fantastik. Buna da Yüzüklerin Efendisi diyerek başlayacağım da onu zaten çoktan halletmişsindir herhalde... Güz Alacakaranlığının Ejderhaları serisi çok iyidir, ona bir bak. Sonra Patrick Rothfuss'un kitaplarını al ama devasalar haberin olsun. Olayın esprili kısmını merak edersen de Terry Pratchett'tan Büyünün Rengi ile Diskdünya'ya giriş yap.

Hepinize ömür boyu mutluluklar (Bunu nerede söylüyorduk ya?) diliyorum hepimizi çok seviyorum. Bay bay...

Giderayak bizi evlendirdin ama aramızda evsiz bir tek Kürşat var; bu sözü ona armağan ediyorum izninizle. Görüşürüz Doğan, bay bay!
Doğan MUTLU

"BAŞLIĞI BURAYA GİRİNİZ"

Merhabalar Tuna Abi ve çok değerli LEVEL ekibi. Nasılsınız? Lafı uzatmadan sorulara geçeyim. (Çok mu klişe bir giriş oldu?)

Selam Kaan. Klişe klişe, sonuçta girişi yapmışsın. Gel bakalım neler sordun...

1. Abi bana PS4 için sağlam bir oyun önerir misin? Şu sıralar oyun kıtlığı yaşıyorum da...

PS4 için en sağlam oyun elbette ki artık Unc-harted 4. PS4 oyunu sorana banko bu cevabı vereceğim, haberiniz olsun.

2. LEVEL Magazine Turkey diye bir YouTube kanalınız varmış. Ben de yeni keşfettim. Önümüzdeki günlerde bu kanalda bizi neler bekliyor?

Var evet o kanal ama orayla çok ilgilenemiyoruz. Belki bir gün...

3. Eskiden dergide Big Boss bölümü vardı. Ne oldu ona? Okurken çok eğlenirdim. En sevdiğim bölümlerdendi. Geri gelse efsane olur.

Big Boss'un seveni de ne çokmuş, herkes bir tur sordu o bölümü. Geri mi düşün, ne olsa...

4. Bu dönem çizgi roman okumaya başladım. Onlarca Marvel okudum, Avengers'a doydum. Biraz da DC'den gideyim diyorum. Batman'i severim. Başlangıç olarak ne önerirsin?

DC'de Batman gayet iyi ama Injustice'ı da şiddetle öneririm. Batman için de JBC Yayıncılık'tan çıkan Baykuşlar Divanı ile giriş yapabilirsin; çok sağlam eser.

5. Fallout Shelter adındaki mobil oyuna yeni başladım. Başlamaz olaydım! Bağımlılık yaptı resmen. Ama kaliteli bir yapım. Bu tarz mobil oyun önerir misin?

Üç yıl önce yazmayı düşünüp şimdi yazmanın bilimsel tanımı üşengeçlikten fazlası bence. O nasıl bir üşenmeymiş...





Kaptan Amerika'nın kendi arkadaşı için her şeyi bir tarafa itmesi saçmaydı...



Fallout Shelter gibi bir oyun, ne olabilir...

Valla bilemedim ama Kingdom Rush çok feci sarmıştı beni, ona bak derim.

6. Sorularım bu kadardı. Yayımlarsanız beni çok mutlu edersiniz. Haydi ben kaçtım! Kendinize iyi bakın. Hoşça kalın!

Görüşürüz Kaan; son iki cümle Mirza ile çok benziyor, dikkatimden kaçmadı değil. İkiz olabilir misiniz; kayıp formatta olanlardan? Bunu irdeleyeceğiz...

Kaan Cahit MENTEŞ

SORULAR, SORULAR, BULUŞLAR

Merhaba Tuna Ağabey, nasılsın? Ben de iyiyim sağ ol. İnşallah beni ayın mektubu seçersin. Neyse sorularıma geçiyorum.

Ah be, ayın mektubu olamadın Yiğit. Kızdın mı? Kızma birader. (Bu oyunu bilmeye yaşın yetmez gibi geliyor.)

1. Sorum: Benim PS3'üm var. Markette olmayıp önerebileceğin oyun var mı?

Markette PS3 oyunu kalmadı zati. Düşün ki PS4.5 söylentileri var, PS3'ü sen de bıraksan mı? Gerçekten oradaki oyunları unuttum, gitti.

2. Sorum: Tuna Ağabey, benim bir YouTube kanalım var. Adı 4 Arkadaş. PS3' te çekeceğim oyunları atacağım ama ekranımı kayıt edemiyorum. Yardım eder misin? (Kanalım için)

Bunun için ekstradan bir cihaz alman lazım. Elgato en popüler, internette bir bak derim.

3.Sorum: Tuna Ağabey, bana kanalıma atabileceğim oyunlar söyler misin? (Diğer Üç Arkadaşım için de)

Şimdi bu da çok genel bir soru oldu Yiğit yahu. Sana tavsiyem neyi oynamaktan keyif alıyorsanız onları paylaşın; böylece samimi bir ortam yakalayıp izleyenlerin de beğenisini kazanırsınız.

4.Sorum: Ağabey, böyle bir oyun dergisinde, böyle bir şeyler yapmak nasıl bir duygudur? **Toplamda 16 yıldır bu işin içinde olduğumdan artık tam anlamıyla yaşamımın bir parçası oldu. Garip bir olaymış...**

5. Sorum: Ayrıca önerebileceğin bir virüs programı söyleyebilir misin? (Tablet için ama clean master ve 360 security dışında lütfen.)

Tabletlerde de virüs olabiliyor mu ya? (Bkz. Dinozor.) Benim tabletim yok desem? Hiç işim de düşmedi tablete ilginçtir ki... Seni internete davet ediyorum bu sorunun cevabı için. (Orada bekliyor olmayacağım.)

6. Sorum: Uncharted 4 nasıl bir oyun? PS3 uyumlu var mı?

PS3 uyumlu değil ama MUHTEŞEM olduğunu söyleyebilirim rahatlıkla.

7. Tuna Ağabey 13 Haziran'da doğum günüm var.

Kutladığın için teşekkürler. Sorularım bu kadardı, önümüzdeki ay bol bol oyunla görüşmek üzere...

Daha kutlamamıştım Yiğit ama ön görü yapıp kutladığımı düşündün ve belki de haklıydın da; nasıl olsa kutlayacaktım. Kutlu mutlu olsun, görüşmek üzere.

Yiğit BULUT

THE KOTİL COLLECTION

Merhaba Tuna Ağabey. LEVEL'i birkaç aydır takip ediyorum ve sana yazma gereği duydum. Öncelikli olarak eğer izin verirsen Ertuğrul Abi'ye bir teşekkür etmek istiyorum. Geçen ay RPG sayfalarında Grimdark'ı anlatışından aşırı etkilendiğimden, Rize'den kalkıp İstanbul'a gittim. (Tabii ki tek gidiş nedenim o değildi ama ana unsurlardan birisi oydu.) İzinle şimdi sorularına geçiyorum.

Ertuğrul'a teşekkürlerini iletiyoruz biz de. (Burayı okuyorsa görecektir, özellikle söylemeyeceğim ki okuyup okumadığını anlayalım.) Neler sordun, bakalım...

1. Uncharted 4 hakkında ne düşünüyorsun? Bana 3 kadar iyi olmayacakmış gibi geldiyse de sonuçta bu bir UNCHARTED yani.

Neler düşündüğüm inceleme olarak dergide yer alıyor ama sana spoiler vereyim: MUHTEŞEM!

2. Bu aralar Anime izlemeyi düşünüyorsun. Şu ana kadar Yu-Gi-Oh'dan başka anime izlememiş olsam da bu animayı 3 defa izleyerek hakkındaki her şeyi öğrendim. (Grimdark'ın ilgimi çekmesinin bir nedeni de Yu-Gi-Oh'du.) Lakin şimdi de karakterlere öyle bir bağlandım ki başka Anime beğenemiyorum. Bana bu tarzda başka bir anime önerilir misin?

Uzun soluklu animeler peşindeysen Naruto, Bleach veya One Piece'e göz atabilirsiniz. Berserk, Code Geass ve Full Metal Alchemist de diğer tavsiyelerim. Bunları beğenmediğin takdirde bozuşuruz, haberin olsun.

3. Captain America: Civil War hakkında ne düşünüyorsun? Ben filmin ilk 1 saat 45 dakikalık bölümünü çok beğenmiş olsam da son kısımları bana biraz garip geldi.

Film kaç dakikayı diye düşündüm sen böyle sorunca... Bence film dandikti, Kaptan Amerika'nın kendi arkadaşı için her şeyi bir tarafa itmesi saçmaydı, çizgi-roman'daki geniş Civil War hikayesine de saygısızlığı her şey. Ant-Man'ın büyüdüğünde bir golem gibi ağır hareket etmesi de bullshit'ti. Arz ederim.

4. Geçen aylarda tavsiye etmiş olduğun metal gurupların hepsini beğenerek dinledim. Özellikle Scythia beni benden aldı. Önerebileceğin başka metal guruplar var mı? Varsa bunlar neler?

Acaba neler tavsiye etmiştim ki... Children of

Bodom, Flowing Tears, Borknagar, Le Grand Guignol, Moonsorrow ve The Old Dead Tree gibi önerilerim var bu defa; bakalım sevecek misin bunları da...

5. Abi bir ay içerisinde oyun için yeni bir cihaz almayı düşünüyorum. Sence halihazırda eski olan ve Assassin's Creed 3'ü orta ayarlarda ancak 30 FPS oynatan PC'mi mi yenilemeliyim? Yoksa PS 4.5'i bekleyip onu mu almalıyım? Tavsiyen nedir? **Bence herkesin evde sağlam bir PC'si olmalı.**

Yine de şu E3 geçsin, PS4.5 var mıymış, yok muymuş öğrenelim, ona göre karar verirsin.

6. Sana kalırsa Assassin's Creed serisi artık bitirilmeli mi? Syndicate ile bir geri dönüş yapmış olsalar da bence biraz fazla uzattılar. 2017 deki oyun son oyun olursa ve bütün ekip ona abanırsa bence iyi bir kapanış olabilir.

Zaten Ubisoft da ara verdi seriye. Yeni bir oyun hazırladıklarında birkaç radikal değişiklik olmazsa yerin dibine sokacaktır tüm oyun medyası, şimdiden bu konuda eminim.

7. Sence Watch_Dogs 2 gelir mi? Ben gelmez diyorum ama gelirse de mutlaka oynarım.

Gelme olasılığı var. Hatta gelecektir. Gelse iyi olmaz mı?

8. Abi Prison Break'in çıkacak olan yeni sezonu hakkında ne düşünüyorsun? Birçok kişi bana katılmasa da ben Prison Break'i dünyanın en iyi dizisi olarak görüyorum. Ayrıca Game of Thrones, The Flash, Arrow ve Walking Dead gibi aşırı popüler diziler dışında bana tavsiye edebileceğin herhangi bir yabancı dizi var mı?

Prison Break'i izlemedim! Aynı Breaking Bad'i izlemediğim gibi! (Shame diye diye beni sokaklarda yürütecekler.) Sana How to Get Away With Murder'ı, Fargo'yu, 12 Monkeys ve Limitless'i önerebilirim gönül rahatlığıyla.

9. Abi geçen ay YouTube Yayıncılığı'nda TeasyCat (Eren Minareci) ile röportaj yaptınız ve bir-iki hafta önce Eren Abi YouTube'u bıraktı. Acaba LEVEL lanetli bir dergi mi? Bu dergi ile irtibat kuran herkesin başına er ya da geç kötü bir olay mı gelecek? Bu mektubu yazdığım için akademik kariyerim başlamadan bitecek mi? Bana bir yol göster Tuna Papu...

Hayda... Eren niye bıraktı ki YouTube'u? Başka bir platforma mı geçti? (TRT'ye geçmiş mesele acayip bir plot twist.) Başka kime ne oldu ki ayrıca? Düşün benim başıma bir şey gelmedi. (Derken dergi kapanırmış!) Ağzından yel alsın Mirza. Mirza mı? Mirza ne demek acaba...

Soyadın da enteresan. Senin direkt ünlü bir sanatçı falan olman lazım, söyleyeyim. Sırf adınla iş yaparsın.

Biraz uzun olsa da aklıma takılanlar bunlardı. Umarım yayınlarsınız. Yayınlamasanız bile bana cevapları mail ile atarsanız çok memnun olurum. Kendinize iyi bakın. Hoşça kalın!

Bak işte bu bitişin aynısı Kaan'da da var Mirza. Sizde bir numara var, ben kül yutmam! Yutturamazsınız! (Müniz Özkul'a selam olsun.)

Mirza KOTİL



Yapım **Irrational Games** Dağıtım **2K Games** Tür **FPS** Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **24 Ağustos 2007**

Okur İncelemesi

Bioshock

"Rapture'ı okyanusun dibinde inşa etmek imkansız değildi, onu başka bir yerde inşa etmek imkansızdı!" diyor Andrew Ryan. Çünkü İkinci Dünya Savaşı'nda Hiroşima ve Nagazaki'ye olanları gördükten sonra dünyanın ileride nükleer bir savaşa sürükleneceğini düşünüyor. Parazit olarak adlandırıldığı insanların kirliliğinden uzakta bir şehir hayal ediyor ve böylelikle Rapture'in inşası başlıyor. Artistlerin sansürden korkmamaacağı, bilim insanlarının zavallı ahlak değerleriyle yargılanmayacağı, mükemmelin küçükle sınırlandırılmayacağı bir şehir...

Başka bir adam Ryan'ın planlarını öğrenir ve onun ütopyik toplumunu uzun sürecek fakat iyi bir getirisi olacak bir fırsat olarak görür. Frank Fontaine, daha önce ütopyalara başına ne geldiğini çok iyi biliyor ve bu deniz altı ütopyası çöktüğünde, üzerinde ziyafet çekebilmek için orada olmak istiyor. Ve en nihayetinde bir balıkçı iş adamı olarak içeri sızmayı başarıyor. Fontaine plazmidlerin icadıyla beraber yükselişe geçiyor. Plazmidler, genetikçi Dr. Brigid Tenenbaum'un geliştirdiği, ADAM olarak adlandırıldığı deniz salyangozu özütünden elde edilen ve kullanıldığında bir çoğumuzun doğa üstü diyeceği yetenekler veren özel serumlardır. Plazmidler son derece güçlü olmalarına karşın aşırı kullanımı fiziki ve akli bağımlılığa ve den-

gesizliğe yol açar. Rapture toplumunun çöküşündeki en büyük faktör budur. Tabii ki Andrew Ryan'ın aldığı kararlarda bu sonuca ulaşmada etkili olmuştur. Kendisinin bir çok hataları olmuştur ve hatta bir ses kaydında; "Şehir... Gözlerimin önünde çok... kendi inançlarımın doğru olduğuna inanıp gerçekleri görmeyi bıraktım mı? Belki de." diyerek gelişen olaylara karşı tutumunun hatalı olduğunu görüyor.

Tam da bu noktada oyunumuz başlıyor. Uçağımızın okyanusa düşmesiyle, psikopat plazmid bağımlılarıyla dolu olan Rapture'in girişinde buluyoruz kendimizi. BioShock'un senaryosu bir oyun için yapılmış olsa da film gibi bir yapıttır. 9 yılını doldurmak üzere olan bu şaheser bugün bile oynayanları grafik konusunda rahatsız etmeyecek, aksine oyuncuyu o depresif atmosferin içine çekecektir. Oyundaki seslendirmeler de aynı şekilde profesyonel seviyededir. Oyunun benim gözümdeki tek eksi yanı bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlayan savaş yapısıdır fakat oyunun artı özellikleri arasında bunun lafı bile olmaz. Şimdi lütfen, bu oyunu oynar mısın? ■

KARAR

ARTI Mükemmel atmosfer, eğlenceli oynanış, müzikler ve seslendirmeler

EKSİ Tekrarlayan çatışmalar



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

Ayın Kazananı
Mustafa BAYAR



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
NBA 2K16 (XONE)



Mirror's Edge Catalyst

Mirror's Edge Catalyst

Bir ressamın kaleminden çıkmış gibi gözükken bir şehirde, mutsuz olma hakkını arayan bir anti-kahramanın hikâyesi. Faith Connors, adını bir kez daha belleğimize kazımak için dönüyor.

#234

1 Temmuz'da piyasada!

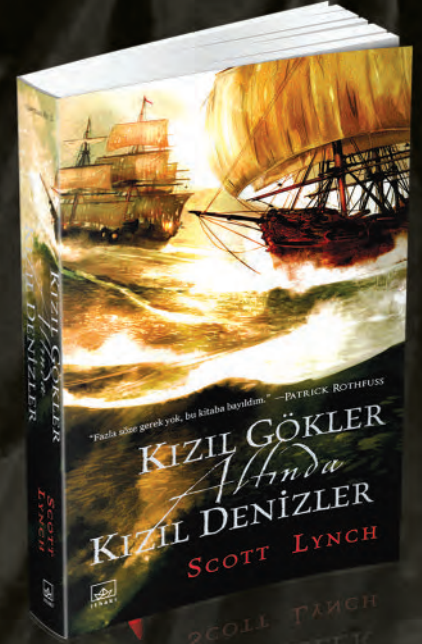
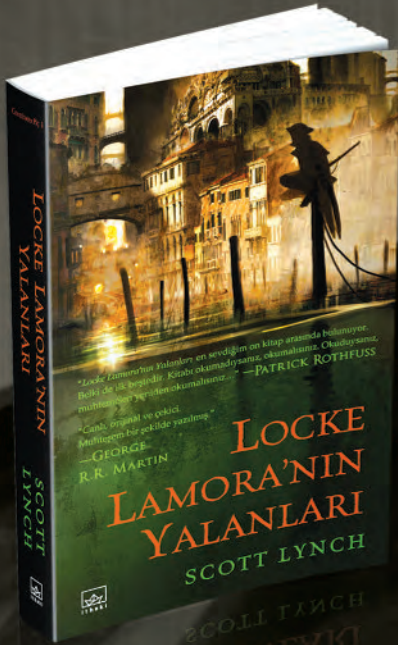
Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

“*Locke Lamora'nın Yalanları* en sevdiğim on kitap arasında bulunuyor. Belki de ilk beştedir. Kitabı okumadıysanız, okumalısınız. Okuduysanız, muhtemelen yeniden okumalısınız...”

—PATRICK ROTHFUSS

“Canlı, orijinal ve çekici. Muhteşem bir şekilde yazılmış.”

—GEORGE R.R. MARTIN



www.ithaki.com.tr
İnternet satışı: www.ilknokta.com

f /ithakiyayin t /ithakiyayinlari i /ithakiyayinlari

Genel Dağıtım PUNT

Yazın keyfi PlayStation®4 ile Libertalia'da çıkar

Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu™, seni Madagaskar'ın derinliklerinde benzersiz bir maceraya çağırıyor. PlayStation®4 ile Avery'nin hazinesinin peşine düş, eğlenceyi kaçıрма!

