

#232 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ ▲

MAYIS 2016 - 7.90 TL (KDV DAHİL) ISSN 1301-2134

# LEVEL



# OVERWATCH

*BLIZZARD'DAN YENİ ONLINE AKSIYON HAMLESİ*

MAYIS SAYISI

## KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
- ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
- ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağıntısı
- ▶ Efsane Avcılarının veda röportajı
- ▶ El Nino üzerinde sörf

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



MAYIS SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!



## Yaza Adım Adım...

Herkese bu muhteşem Mayıs ayından merhaba! Sıcaklıkların dünya rekoruna koştuğu bir Nisan ayının ardından artık kolayca söyleyebiliriz ki küresel ısınma son derece gerçek ve kuraklıklar bizi aynı muhteşemliğiyle bekliyor olacak!

İçiniz yeterince karardı mı?

O zaman gelin dergi içeriğine bakalım, keyfimiz yerine gelsin. Bu ayın elbette ki en büyük konusu Overwatch. Blizzard'ın önce bedava olarak lanse edip sonra ani bir kararla AAA fiyatıyla piyasaya sürmeye karar verdiği online aksiyon oyununu Emre oynadı, yazdı, grafiğini de yapıp kendi kendine dergiye ekledi... Çok fonksiyonlu bir kişi kendisi.

Quantum Break'i şahsım inceledi. Konu hakkındaki yorumlarım ilerleyen sayfalarda ama o kadar yıllık emeğin karşılığı bu olmamalıydı.

Geçen ayki üzücü durumlar yüzünden yeni eklediğimiz bölümümüz, Mavra Board'dan da bahsedememiştim. Game Show adlı efsanevi oyun dergisinin forumuna verilen addı Mavra Board ve biz de o ismi, derginin en geyik kısmına vermeyi uygun gördük. Game Show ekibine bir kez daha selam olsun diyoruz. Bu ayın promosyonlarındaysa PlayStore'dan süper bir indirim ve Crytek'in iddialı, Türkçe desteğiyle öne çıkan online FPS oyunu Warface için geçerli bir takım güzel ve çekici hediyeler bulunuyor.

Gelecek ay LEVEL size Los Angeles'ta, bir havuz kenarından bildiriyor olacak, o vakte kadar hoşça kalın!

**Tuna Şentuna**  
editor@level.com.tr



## Promo Kodu



Warface kod kullanım rehberi 13. sayfadadır. Kodun son kullanım tarihi 15 Eylül 2016'dır.  
Playstore kod kullanım rehberi 15. sayfadadır. Kodun son kullanım tarihi 31 Temmuz 2016'dır.

## LEVEL

PS4 NEO'nun muhtemel çıkışı, konsolların PC karşısında beyaz bayrak salladığı anlamına mı gelecek, yoksa sadece VR için istisnai bir zorunluluk mu sizce?



## Tuna Şentuna

Konsol tarihinde yapılmamış bir hamle olur eğer bu olay gerçek olursa ve evet, VR için bir "boost" olarak da düşünülebilir. Tabii arada 4K çözünürlük de gelirse kalite düşkünlüğü bu konsola yönelecektir. (Derhal alırım!)



## Kürşat Zaman

Bu gerçek olursa konsolların ellerindeki en önemli kozlardan olan "parayı ver, arkana bakma" motto'su da tarihe karışacak demektir. Muhtemelen mevcut PS4'ün PsVR'ın yeteneklerini kısıtladığını fark ettiler ve hamle yapma ihtiyacı hissettiler. Bana seçimden ziyade zorunluluk gibi geliyor.



## Cem Şancı

PC sahibi olmanın aynı zamanda donanım ve hatta yazılım uzmanı olmayı da gerektirdiği yıllarda konsollar, video oyun piyasasının gelişmesi için önemli bir rol oynadılar. Ama artık elektronik mağazasına gidip tüm işlerinizi göreceksiniz ve aynı zamanda en son oyunları çatır çatır çalıştıracak bir laptop aldığınızda, üç beş yıl yeni oyun cihazına ihtiyacınız olmayabiliyor. Dolayısıyla, oyun dünyasında PC'lerin yükselişini görmek ve daha dün çıkan yepisyeni konsolların kendini sürekli güncellemek zorunda kalmasına şahit olmak beni hiç şaşırtmayacak.



## Ertuğrul Süngü

Durumu şöyle izah edeyim; PS2 piyasaya çıktığında dönemin PC'lerinden bir adım ilerideydi. PS3 çıktığında PC'lerle neredeyse baş başaydı ama PS4 üretildiğinde PC teknolojisinin kabaca iki sene gerisindeydi. Yani eğer bir beyaz bayrak söz konusuysa, o bayrak çoktan sallandı demek istiyorum. Zaten güncellenebilir bir sistemle, sabit bir sistemi kıyaslamak biraz garip olur. Yeni konsolun amacı bence hem güncelleme, hem de VR desteği. Yani çaktırmadan bir taşla iki kuş vurmaya planlıyorlar.



## Ertekin Bayındır

Her şeyden önce ayıp! Daha kendine yeni yeni gelen bir makinenin yenisini çıkarmak ayıptır. Sebep ne olursa olsun ben bunu bir kullanıcı olarak etik bulmuyorum. PS4'le birlikte ticari kaygılarını ağızımıza ağızımıza yapıştırmaya başlayan Sony'ye saygılar.



## LEVEL

#232 Mayıs 2016

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

## YAYIN KURULU

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

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur  
Burçin Yılmaz  
Cantuğ Şahiner  
Ceyda Doğan Karas  
Ege Tülek  
Enes Özdemir  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
Fırat Akyıldız  
İzge Can Günal  
Merve Çay  
Selçuk İslamoğlu  
Sercan Gürvardar  
Simay Ersözlü  
Tolga Yüksel  
Yekta Kurtcebe

## MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel  
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı  
Satış Direktörü: Orhan Taşkın  
Finans Direktörü: Didem Kuruç  
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 Kırmıoğlu  
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.

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



# Samsung CF591 - CF390

Samsung kavisli monitör ailesinin yeni modelleri, dijital eğlencenin dozunu artırıyor.

**K**avisli ekranların öncülerinden Samsung, ilk kavisli LED monitörünü 2014'te tanıtmıştı. İki yıl içinde teknolojiye iyice olgunlaştıran firma, üç yeni iddialı modelle karşımıza çıkıyor. Yeni modeller, tam da bilgisayar başında eğlenceyi ve oyunu seven kullanıcılara hitap ediyor. CF591 (27 inç) ve CF390 (23,5 ve 27 inç) adlı modeller piyasadaki en şık monitörler arasında yer alırken sağlığını koruyan teknolojilerle de donatılmış.

## Oyunun içinde

Bu üç modeli de rakiplerinden ayıran en önemli özelliklerden biri, 1800R kavis. Bunun anlamı, ekranların 1800 mm yarıçaplı bir panelden kesilerek üretilmesi. Oysa piyasadaki birçok monitörde 2700R veya 3000R kavis kullanılıyor. Samsung'un yeni monitörlerindeki daha dar kavis sayesinde ekranın etrafınızı sardığınızı hissedecek, daha gerçekçi bir oyun ve film deneyimi

yaşayacaksınız. Dar kavis, insan gözleriyle daha iyi uyum sağlıyor ve derinlik algısını artırarak görüntü kalitesini zenginleştiriyor.

## Hem göz alıcı hem göz koruyucu

Samsung'un oyuncular için geliştirdiği Oyun Modu, oyundaki sahneye göre otomatik olarak görüntülerin daha açık veya koyu görüntülenmesini sağlarken görüntüdeki dalgalanmaları da azaltıyor.

Bizim gibi geceler boyu oyun oynayan insanlar için Samsung'un önemli yeniliklerinden biri de Göz Koruma Modu. Araştırmalara göre, bilgisayar ekranlarından yayılan mavi ışık nedeniyle gece saatlerinde bile vücudumuz henüz gündüz olduğunu düşünüyor. Bu da uyumanızı zorlaştırıyor ve uykuyu kalitenizi azaltıyor. Akşamları ve geceleri etkinleştirebileceğiniz Göz Koruma Modu, monitörden yayılan mavi ışığı azaltarak gözlerinizi daha az yoruyor ve daha rahat uyumanızı sağlıyor.

Ayrıca Samsung'un bu üç monitöründe de AMD FreeSync teknolojisi destekleniyor. Bazen oyun oynarken görüntünün yatay bir çizgiyle adeta kesildiğini, görüntünün bir kısmının geriden geldiğini görürsünüz ve keyfiniz kaçır. AMD ekran kartınız varsa FreeSync'ten faydalanarak bu dağlımaları yok edebilir, pürüzsüz bir oyun

deneyimi yaşayabilirsiniz. Üstelik yeni "HDMI üzerinden FreeSync" teknolojisiyle, Display-Port yerine HDMI üzerinden de FreeSync'i kullanabileceksiniz.

## Zengin ve canlı renkler

Full HD çözünürlüğündeki monitörler, 4 ms tepki süresine ve 3.000:1 statik kontrast oranına sahip. Her üç monitör de Samsung'un aktif renk kristali teknolojisi sayesinde sRGB renk skalasının %119'unu kapsıyor. Monitörlerde Samsung'un sektör lideri VA LCD panelleri kullanılıyor. Bu paneller sayesinde kontrast artırılıyor ve ışık sızmalarının önüne geçiliyor.

## Eğlencenin merkezindeki şıklık

CF591 ve CF390 monitörler, ekrandaki içeriği birçok duyuya hitap eden bir deneyime dönüştürüyor. CF591, bütünlük 5 W hoparlörleriyle zengin ses kalitesi sunmayı başarıyor. CF390 ise daha esnek bir ayağa sahip: Yüksekliğini ve bakış açısını değiştirebilirsiniz. Her üç monitörün de incecik çerçevesi, görüntünün adeta havada uçtuğu hissini yaratıyor. Hem CF591 hem de CF390, masanızdaki en şık nesne olmaya aday.

Samsung'un yeni kavisli monitörleri 799 TL'den başlayan fiyatlarla tüketicilerle buluşuyor. ■





28



38



46



50

# LEVEL #232

- 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 Overwatch (Test)
- 34 No70: Eye of Basir
- 35 Scrap Mechanic (Test)

## 36 Role Playing Günlükleri

### DOSYA KONUSU

- 38 Final Fantasy Fenomeni

## İNCELEME

- 46 Quantum Break
- 50 Dark Souls III
- 54 Adr1ft
- 56 Battlefleet Gothic: Armada
- 58 1979: The Revolution
- 59 Enter the Gungeon
- 60 Ratchet & Clank
- 61 Trackmania Turbo
- 62 Gears of War: Ultimate Edition (PC)
- 63 The Flame in the Flood
- 64 Sorcery: Part 1-3
- 65 Moon Hunters
- 66 Stories: The Path of Destinies
- 67 Polaris Sector
- 68 Samorost 3
- 69 Mobil incelemeler
- 71 Online
- 78 CS:GO
- 80 Hearthstone: Heroes of Warcraft

## 82 LEVEL Spor Departmanı

- 85 Donanım
- 92 Market
- 95 Kültür & Sanat
- 98 Paralel Evren
- 99 Alt Evren
- 100 Otaku-chan!
- 102 Cosplay Republic

## 104 ESL

- 106 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 232



## 17 Mayıs Homefront The Revolution

### 3 Mayıs

Battleborn (PC, PS4, XONE)  
The Park (PS4, XONE)  
Ray Gigant (VITA)  
Shadow Complex Remastered (PS4)  
Superhot (XONE)

### 10 Mayıs

Uncharted 4: A Thief's End (PS4)  
The Magic Circle: Gold Edition (PS4)  
StarBreak (PC)

### 12 Mayıs

Goliath (PC)

### 13 Mayıs

Doom (Xbox One, PS4, PC)

### 17 Mayıs

Homefront: The Revolution (Xbox One, PS4, PC)  
Shadow of the Beast (PS4)  
Valkyria Chronicles Remastered (PS4)

### 24 Mayıs

Mirror's Edge Catalyst (Xbox One, PS4, PC)  
Overwatch (Xbox One, PS4, PC)  
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan (Xbox One, 360, PS4, PS3, PC)  
Total War: Warhammer (PC)

### 31 Mayıs

Daydreamer: Awakened Edition (PS4)  
Dead Island: Definitive Edition (Xbox One, PS4)  
One Piece: Burning Blood (Xbox One, PS4, Vita)

# Mavra Board

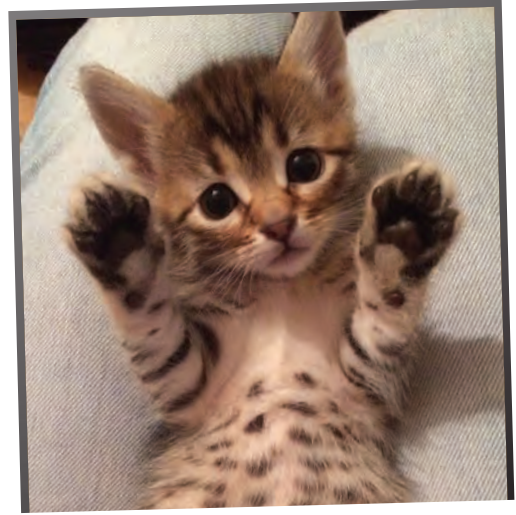
N'aber Game Show'cular? GameShow mu, Game Show mu halen bilinmezken bu dergiyi tek hatırlayan da ben ve Facebook grubundaki birkaç kişiymişiz gibi geliyor. Her neyse, zaten burası da Game>Show değil, koskoca LEVEL. Bir dönem LEVEL (D) veriyor diye Game>Show'u çok feci sinir ettiğini biliyor muydunuz? Hatta kuyusunu bile kazmış olabilir LEVEL. (Ben de o zamanlar sadece bir okurdum, ondan rahat konuşuyorum.) Bu konuyu daha sok irdeleriz, şimdi gelin- Burası da iyice standart bir bölüm oldu; olmamalıydı!

## Nisan'da neler oldu?

- Kimse 1 Nisan şakası yapmadı, kös kös oturduk.
- 23 Nisan kutlanmadı, üzüldük.
- Quantum Break geldi, derhal oynadık.
- oynarken oyunu izlerken bulduk kendimizi, şaşırдық.
- Şaşırırken dizi kısımlarını indirmenin bedelinin 76 GB olduğunu öğrendik, küfür ettik.
- Küfür ederken yakalandık, ayıplandık.
- Ayıplanırken de terledik; çok sıcaktı.
- Küresel ısınmanız hazır, evde mi yerdiniz?



Geçtiğimiz aydan önceki ay, sevgili Kürşat ve Emre ikilisi bana şahane bir paket yolladıklarını söyledi. Sözde içinde Far Cry Primal promosyonları olacaktı. Evet, onlar vardı ama paketin içinden çıkan diğer parşalar da kameralara işte böyle yansıdı...

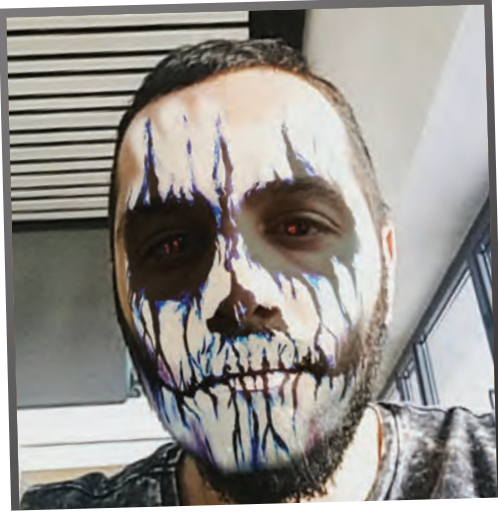


Kürşat'ın kedisi varmış meğer, gitmiş bir de doğurmuş. (Kürşat değil, kedisi.) ortaya çıkan birkaç kedi bozuntusundan bir tanesi de bu fotoğraftaki şerefsiz! Baktıkça sinirleniyorum, patisinden tutup hırpalayacağım, tutmayın!

## Survivor 2!

Zafer Semih'e atarlanınca olaylar karıştı, Zafer denize düştü, Semih peynir gibi vücuduyla kameralarda boy gösterdi. Zafer diskalifiye oldu; yolu aşık olsun. Gelelim Nago'ya... (Nagoya diye Japon şehri var işin kötüsü.) önce kucağımıza bomba bırakıldı dedi, sonra Semih'i tut öp... olacak iş mi Nago?! Ben kimseyi tutmuyorum, böyle yarışma olmaz.





Eskiden bu fotoğraftaki gibi saçmalıklar yapmak için bilgisayar başına oturmamız gerekirdi, ortaya da iyi bir şey çıkmazdı. Şimdi hazır uygulamalarla kendimizi çok daha kolayca rezil edebiliyoruz. Beni artık metal konserlerinde ararsınız...

## Kim, ne oynadı?

- o Kürşat: Telefonda Trackmania deyip durmasından anladım ki Kürşat bu ay The Sims oynamış. (Anlamadı..)
- o Emre: The Division oynamaktan gözlerinin feri söndü. Battle.net'te bile göremez olduk kendisini. Ah, Emre, vah Emre...
- o Ben: Quantum Break'i oyna oyna... Zaten uzun değilmiş, bitiverdi. Gerisinde de elbette HOTS!
- o Enes: oyun oynamadı, Avusturalya'ya kaçma planları yaptı durdu. Enes oradan da yazacaksın, yoksa seni mahvederiz!

## Emre the Violent!

Sevgili grafiker sanatçımız Emre Öztınaz bu ay yine her şeye sinirlendi. Bağımsız oyunlardan bir kez daha öğrenen Emre, Final Fantasy XV sayfalarını görmesiyle birlikte hepten sıldırarak tüm Uzak Doğu oyunlarına ve firmalarına savaş açtı. Capcom'u mu kaldı, Tecmo Koei'si mi, Namco Bandai'si mi... Emre çeşitli özel isimlere de sinirlenirken sonunda bilgisayarını Trump Towers'ın tepesinden atma suretiyle rahatladı diye bir haber aldık; aslı var mıdır bilmiyoruz.

## Emre'den Ubisoft'a mektup...

Bir ayda 200 saatin üzerinde The Division oynamış biri olarak şunu belirtmek istiyorum ki Dark Zone'da hile yapanları artık üç günlüğüne banlamak yerine tamamen banlayın ve oyuna bir anti-cheat sistemi getirin! Yetti be!

Ayrıca bir diğer sorun da Falcon Lost'taki glitch(ler). Yapacağınız çok basit... Mesela Sticky Bomb'un APC'ye hasar vermesini kapatamıyor musunuz kardeşim?! Hadi bunu beceremediniz, oyun düzelene kadar Falcon Lost'u tamamen kapatmak aklınıza gelmiyor mu? Güzelim oyunu mahfettiniz. !@#? Bravo!!!

# SORGU & SUAL

"Ben bir Gamer'ım!" diyenlerin yakından tanıdıkları konular üzerinde duracağız ama bu sayede konuya yabancı olan, başlangıç seviyesindeki arkadaşlarımızın da bilgi dağarcığına birkaç detay eklenmiş olacak. Yani bu ay biraz daha faydacı tarafımdan sesleneceğim size.

## S: Oyuncular seviyelerine göre hangi kategorilere ayrılır?

**C:** "Casual Gamer" dediğimiz bir tayfa var ki bu tayfa, oyun oynamayı diğer hobileriyle eşit seviyede tuttuğu için genellikle boş vakitlerinde oyun oynamayı tercih eder. Dolayısıyla bir macera oyunu, onun için düşük seviyede, en iyi ihtimalle normal seviyede bir kez sona erer ve oyunun pabucu dama atılır. Oyun oynamak onun için bir tutku değil, boş zamanı dolduran bir hobidir. Fakaaaaat... Olay "Hardcore Gamer" boyutuna geldiği zaman için

renği biraz değişir. Bir Hardcore Gamer'ın her şeyden önce bir oyun zevki vardır ve buna ciddi bir zaman ve para ayırmak zorundadır. Her türden oyunu rahatlıkla oynayabilir ama özellikle tercih ettiği tarzlara odaklıdır. Bir oyunu son zorluk seviyesine kadar defalarca oynayabilir. Keyif aldığı bir oyunu yüzeysel olarak değil, her köşeyi, her bucağı didik didik ederek oynar. Bir oyunun başında koca bir günün geçmesi, onun için sıradan bir

şeydir. Olayın turnuvalara, yani gösteri dünyasına taşındığı ortamda ise "Professional Gamer" tayfası ortaya çıkar. Oyun oynamak onun için bir keyiften ziyade iş olmuştur artık. Bu tayfanın nüfusu çok kalabalık değildir aslında. Birçok oyunu oynamak yerine tek bir oyuna veya tarza odaklanırlar ve yetenekle doğru orantılı olarak olay profesyonel boyuta taşınır. Daha çok MOBA, RTS ve dövüş oyunlarında görürüz bu arkadaşları.





## Bİ' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!  
[level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)



## S: Bir oyunun tarzı kaba hatlarıyla nasıl ortaya çıkar?

**C:** Aslında bu ucu açık bir soru... Cevaplaması da hiç kolay değil ayrıca. Oyun dünyasının ilk zamanlarında daha keskin çizgiler vardı ve böyle bir soruyu net bir şekilde cevaplayabilirdiniz ama şu zamanda ortam o kadar çeşitlendi ki bir oyunu bir kategoriye yerleştirirken zorlanabilirsiniz. Ama yine de hala bir oyunu tarz olarak temsil eden, hala da kullanılan kısaltmalar var. Misal, ortaya çıktığı güncen beri oyun dünyasında virüs gibi çoğalan bir tarz var: FPS. "First Person Shooter" şeklinde açılır bu kısaltma ve kontrol ettiğiniz karakterin kendi gözünden görürsünüz her şeyi. İşin "Shooter" kısmı da malum, ateş ediyorsunuz işte, ötesi var mı? RPG dediğimiz kısaltma ise Role Playing Game olarak açılır. Kendi arasında birçok farklı tarza bölünebilen bir

tarzdır bu ayrıca. (MMORPG, JRPG gibi...) Bir karakter yaratırsınız ve o karakterin rolünü oynarsınız bu tarz oyunlarda. Karakteriniz tecrübe puanlarıyla kendini geliştirir ve seviye atladıkça yeni yeteneklere de sahip olur. Strateji tarafını temsil eden kısaltmamız ise RTS'dir ve Real Time Strategy olarak açılır. "Gerçek Zamanlı Strateji" manasına gelen bu tarza ait oyunlarda bir birliği, bir orduyu, hatta bir ülkeyi yönetirsiniz. Oyunun içerisindeki her şey, oyunun size verebildiği genişlik çerçevesinde gerçek zamanlıdır. Yani yüzlerce kişilik iki ordunun birbirine girdiği bir savaşı görmek bile mümkündür. Bu konuya dâhil olabilecek daha birçok tarz var; Adventure, Platform, Simülasyon gibi... Ama onları şimdilik başka bir konu başlığına bıraksak daha iyi olacak.



## S: Sıkça duyduğumuz ve çoğu zaman anlam veremediğimiz oyun terimleri nelerdir?

NPC ?

PvE

**C:** Özellikle MMORPG tarzında bu durum sıkça yaşanır. Oyuna ait bir terimden söz edilir ama kıyıda köşede o terimin anlamını veren bir sözlük olmadığı için olay sizde sadece soru işareti olarak kalır. Misal, NPC terimini sıkça duymuşsunuzdur. "Non-Player Character" olarak açılır bu kısaltma. Yani kimi zaman görev aldığınız bir amca, bazen alım - satım yaptığınız bir teyze veya sadece orayı süslemek, sadece görüntü olsun diye oraya konulmuş biridir NPC. PvP ve PvE kavramlarını da sıkça duyarız. (Bunların ne olduğunu bilmeyen çok azdır ama ben işimi garantiye alayım.) PvP, "Player versus Player" manasına gelir. Yani karşınızda rakip olarak diğer bir oyuncu veya oyuncular vardır. PvE ise "Player versus Environment"

olarak açılır ve PvP'nin aksine buradaki tek düşmanınız, bilgisayar kontrolündeki yapay zekâdır. Bu iki kavramı genellikle bir arada görürsünüz; çünkü biri diğerini yaratır. Yine RPG türünde sıkça kullanılan XP, Experience'in kısaltmasıdır. Karakterinizle yaptığınız her şey, size XP olarak döner ve belirli miktarda bir XP topladığınızda Level atlamış olursunuz. Bu kısaltmalardan sadece RPG evreninde yok tabii ki. Misal, genellikle dövüş ve aksiyon oyunlarında karşımıza çıkan "Combo" terimi, arka arkaya yapılan ve rakibinizin ilk darbeyi aldıktan sonra Combo bitene kadar savunma yapamayacağı vuruş zincirine karşılık gelir.



XP

??!

PvP

■ Ertekin Bayındır



## Oyun yapmak isteyenler, buraya

**Beyyin.net**'in kurucusu Doğukan Karasakal anlatıyor...

**S**amimi bir ortam olması açısından direkt Doğukan'ın ağızından, sitesi Beyyin.net, YouTube kanalı ve yapmak istediklerini dinleyeceksiniz, hazırlanın! Söz Doğukan'da...

"Bir oyun tutkunuyusanız bugüne kadar siz de benim gibi sayısız oyun oynadınız ve eminim ki birçok oyuna, "Bu oyunu ben yapsam, şurasını farklı yapardım!" gibisinden sitemler ettiniz. Veya aklınızın bir ucunda piyasayı kasıp kavuracak müthiş bir oyun fikri var ancak nereden başlayacağınız hakkında en ufak fikriniz yok. İşte tam bu noktada ben, yani Beyyin devreye giriyor.

Öncelikle Beyyin nedir, neyi amaçlıyorum bu sorulara bir göz atalım. Beyyin, aslında yıllardır gerçekleştirmek istediğim ancak

*Beyyin bu tempoda ilerleyerek oyun geliştirmek isteyen herkesin faydalanabileceği devasa bir arşiv, bir rehber olacak*

temelini nihayet birkaç ay önce attığım bir projem. Projenin amacı ise kendi oyunlarını geliştirmeyi hayal eden herkese olabildiğince kaliteli ve tamamen ücretsiz dersler sunabilmek. Bu derslerin de tamamını Youtube üzerinden paylaşıyorum. Bu sayede de dersler video formatında olduğu için içerik daha zengin ve ilgi çekici bir hal alıyor. Peki ne var bu içeriklerde? Beyyin'de birçok farklı oyun motoru ile ilgili derslere ulaşabiliyorsunuz. Bu motorlardan bazılarına örnek olarak piyasada standart haline gelmiş bir oyun motoru olan Unity3D verilebilir. SUPERHOT, Firewatch, Rust gibi kendinden söz ettirmiş oyunların arkasında yatan isim de bu. İlginizi çekmedi ise Undertale, Spelunky, Hotline Miami gibi başarılı isimlere ev sahipliği yapan Game Maker: Studio ile ilgili derslere de ulaşmak mümkün.

Tabii sadece oyun motorları ile ilgili dersler yok. Aynı zamanda "Oyun yapımına nasıl giriş yapılır", "Hangi oyun motorunu veya framework'ünü tercih etmeli" gibi bu işe yeni başlayan arkadaşların kafasını kurcalayan soruların da podcast formatı aracılığıyla elimden geldiğince cevaplıyorum.

Bu projemde en çok önem verdiğim nokta ise sadece bu alanda geçmişli olan kişilere değil istisnasız herkese hitap edebilmek.

Bu bağlamda hiçbir programlama geçmişiniz olmasa bile size önerdiğim dersleri takip ettikten sonra sağlam bir temel oturabilir, kendi oyunlarınızı yazmaya başlayabilirsiniz. Elimden geldiğince Beyyin'in yelpazesini genişletip, sitenin ve kanalın kalitesini gitgide artırmayı hedefliyorum. Derslerden faydalanan kişilerin geribildirimleri de bunu mümkün kılıyor. Bu sayede hangi derslere daha çok ihtiyaç olduğunu, hatayla nereleri es geçtiğimi, ne gibi hatalar yaptığımı öğrenip açıklarımı kapatıyorum. Sayenizde de siz oyun geliştirmeyi öğrenirken, ben de kendimi geliştiriyorum. Dolayısıyla da kontrol ne kadar bendeyseniz o kadar da takipçilerimde. Formatı, içeriği, hızı hep beraber, küçük bir aile olarak belirliyoruz.

Umuyorum ki, Beyyin bu tempoda ilerleyerek oyun geliştirmek isteyen herkesin faydalanabileceği devasa bir arşiv, bir rehber olacak. Siz de sitemi veya youtube kanalımı ziyaret edip bu hayalimi gerçekleştirmekte bana yardımcı olabilirsiniz."

Doğukan'ı başarılı kanalından ve planlarından ötürü tebrik ediyoruz ve herkesi oyun yapmaya davet ediyoruz! ■

[www.beyyin.net](http://www.beyyin.net)  
[www.youtube.com/beyyin](https://www.youtube.com/beyyin)  
[www.fb.com/beyyinnet](https://www.fb.com/beyyinnet)

# WARFACE®

Crytek'ten LEVEL'a özel promosyon kodu!

Crytek uzunca bir süredir online oyun piyasasında önemli bir isimle kendine iyi bir yer edinmiş durumda ve bu isim de herkesin adını yüzlerce kez duyduğu Warface'ten başkası değil. CryEngine'in gücünü kullanan Warface, hem görsel açıdan, hem de oynanış mekanikleriyle son derece sağlam ve kısa sürede bağımlılık yapan bir F2P FPS oyunu. Rakiplerine göre birçok üstünlüğü bulunan oyunun en büyük artısı görselliğinde belki fakat dediğimiz gibi, oynanış da bu görselliğe aynı kalitede eşlik ediyor.

Warface'te bireysel olarak başarıya ulaşmak tatmin edici oluyor elbette lakin oyun, sizi MOBA oyunlarındaki gibi takım oyununa da yönlendiriyor.

F2P denilince akla elbette can sıkıcı bir konu geliyor: Çok ödeyen, kazanır... Warface'te böyle bir durum yok; hiç para harcamadan bile son derece iyi bir envantere sahip olabiliyorsunuz.

Warface'in bir başka özelliği daha var bahsedilmesi gereken... Rakiplerin-

de görülmeyen, başlı başına bir oyun sayılabilecek şekilde tasarlanmış, geniş PvE ve Operasyon modlarına ev sahipliği yapması.

Crytek hizmet kalitesini de yanında getiren Warface için bu ay Crytek ve LEVEL işbirliğinin eseri de her Warface oyuncusunu mutlu edecek tarzda bir paket. Bu pakete sahip olduğunuzda aşağıdaki envantere sahip olacaksınız. Kod kullanımını da yine aşağıda yer alıyor. Şimdiden herkese iyi oyunlar! ■

## Kod içeriği

Tüm sınıflar için bir haftalık Katana  
30 günlük Kırmızı sis bombası  
10 Günlük PDW 19 silahı (Mühendis sınıfına özel)  
10 tane Dirilme Parası

## Kod kullanımı

- 1- Warface başlatıcısını açtıktan sonra üstte yer alan "Warface Kodunu Gir" yazan butona tıklayın.
- 2- Açılan penceredeki kutucuğa LEVEL Dergisi'nin ilk sayfasında yer alan kodu girin.
- 3- "Tamam" tuşuna tıklayın.

**Not:** Yukarıda yazan içeriklerin hepsi hesabınıza tanımlanacaktır. Oyunun Steam versiyonunda da kullanılabilen bu kodların son kullanım tarihi 15 Eylül 2016'dır. Bir oyuncu, bir kodu sadece bir kez kullanabilir ve tüm kodlar sadece Türkiye sunucusunda geçerlidir.

Warface ve Crytek hakkında daha fazla bilgi için de aşağıdaki adresleri takip etmeyi unutmayın!  
[www.facebook.com/Warface](https://www.facebook.com/Warface) [twitter.com/warface](https://twitter.com/warface) [twitch.tv/crytekturkiye](https://twitch.tv/crytekturkiye)  
[www.instagram.com/warface](https://www.instagram.com/warface) [www.youtube.com/user/WarfaceGameTR](https://www.youtube.com/user/WarfaceGameTR)

# Kapalı betadan izlenimler...

## Mirror's Edge Catalyst, bir hayli eğlenceli duruyor

**A**niden elimize düşen bir kapalı beta koduyla birlikte gökdelen tepelerine işlanmak, belki de bu ayın en büyük sürprizi oldu zira bu kod, neredeyse ayın sonunda elimize ulaştı ve geleceğinden de bir haberdik...

LEVEL ekibi olarak merak ettiğimiz ama Türkiye'ye baktığımızda pek de heyecan uyandırmadığına şahit olduğumuz Mirror's Edge aslında bayağı farklı ve eğlenceli bir FPS deneyimi. Ona FPS demek de doğru değil; sonuçta kahramanımız Faith, yumruk ve tekmeleri dışında silah olarak hiçbir alet edevat kullanmıyor. Kahramanımız bu oyunda koşuyor, atlıyor, zıplıyor, duvarlardan sekiyor ve düşmanlarını ancak tekme ve yumruklarla alaşağı ediyor.

Olayın Catalyst versiyonu için öncelikle söyleyebileceğim şey şu ki görsellik çok iyi. Zaten Mirror's Edge'in şahane bir yalın görselliği ve atmosferi vardı, yapımcı ekip DICE bunu aynen korumuş gibi gözüküyor. Oynanışta ilk dikkat çeken değişiklik oyunun açık dünya konseptine bürünmüş olması. Aynı Assassin's Creed serisindeki gibi haritada birçok görev beliriyor ve bunlara ilerleyip o görevi alabiliyoruz. Bazıları ana hikaye görevi oluyor, bazıları yan görevler ve geriye kalanı da challenge şeklindeki diğer görevler.

Hangi görevi seçerseniz seçin esas olan bolca koşmak ve bunu yaparken de önünüzdeki engelleri aşmak. Bazı görevler size zaman sınırı da koyuyor ve bu bambaşka

bir mücadele zorluğu getiriyor. Hele ki o görev gitmeniz gereken yolu önünüzde çizmiyorsa, birçok kez deneme yapmanız gerekebiliyor –ki bu seçimi çok doğru buldum; yol çizildiğinde her şey çok kolaylaşıyor.

Faith'in hapse düşüp ardından süresini tamamladıktan sonra dışarıya çıkmasıyla başlıyordu beta, sanıyorum ki asıl oyun da aynı şekilde başlayacak. KrugerSec ile başı belaya girdiğinden ötürü hapse düşen Faith, çıktığı gibi tekrar eski ekibine katılıyor ve yine KrugerSec'in rakibi oluyor. Beta bana son derece keyifli geldi arkadaşlar fakat bir eksik de yok değil. Haritada özgür bırakılmamızdan ötürü hikayeyi yakalamak çok kolay değil. AC oyunlarındaki gibi sağlam bir çevre atmosferi de olmadığından biraz boşlukta hissediyorsunuz. Belki oyunda iyiden iyiye ilerledikçe bu kaybolur.

İki hafta ertelenerek 9 Haziran'da piyasaya çıkacak olan Mirror's Edge Catalyst için bir kalite ve puan ön görünüm tam olarak yok. Umuyorum ki iyi bir oyun olur, bayılarak oynarız. Oyuna VR desteği eklenirse de yükseklik korkusuna sahip olmayanlar bile oyunu yere uzanarak oynayacaktır... ■

### Tecrübe puanı ve yetenek ilişkisi

Bir açık dünya oyunu olmasından mütevellit, DICE oyunda boş boş dolaşmayalım diye birçok bulunması gereken "şey" eklemiş oyuna. Bunları bularak ve görevleri de tamamlayarak tecrübe puanı kazanıyor, daha sonra bunları yeteneklerimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Bu yetenekler oyunu daha kolay oynamamız ve bazı zaman odaklı challenge'ların üstesinden gelmemiz için son derece önemli. Beta'yı deneyenler arasındaysa bazı temel hareketlerin bölgesine bir kilitlemeye maruz kalması hiç hoş karşılanmamış değil.





**20 TL**  
Değerinde  
İndirim Kodu

# playstore

Playstore'dan en sevdiğiniz oyunlara **20 TL** indirim kodu, bu ay LEVEL'da!

Optik disklerin bilimkurgu filmlerinden çıkıp gelmiş bir depolama birimi olduğu günlerin üzerinden çok zaman geçti ve oyuncuların alışkanlıkları da bu süreçte teknolojiye uyum sağladı. Özellikle eski oyuncuların kütüphanelerinde duvarlar dolusu yer kaplayan kutulu oyunlar da

**Playstore**, yaklaşan yaz tatilini kutlamak için **LEVEL** okurlarına en sevdikleri oyunlarda **20 TL** indirim kodu hediye ediyor

piyasayı dijital oyun indirebildiğiniz platformlar ile paylaşmaya başladı.

İşte, Dijital oyun sektörü deyince ülkemizde akla ilk gelen isim olan Playstore, yaklaşan yaz tatilini kutlamak için LEVEL okurlarına en sevdikleri oyunlarda 20 TL indirim kodu hediye ediyor.

Türk Telekom'un güçlü altyapısı ile size sunduğu yüzlerce oyundan istediğinizi, uygun fiyata, telefon faturanıza ekleyerek, üstelik taksitli olarak satın alabiliyor olmanız gibi benzersiz avantajlar sunan Playstore, en fazla beğendiğiniz on oyundan oluşan bir seçki hazırladı ve bunların içinden istediğinizi 20 TL indirimli olarak alabilme şansını sizlere sunuyor. Tek yapmanız gereken aşağıdaki yönergeleri takip etmek. ■

## Hangi oyunlarda kullanabilirim?

- GTA V
- Assassin's Creed: Syndicate
- Rainbow Six: Siege
- FIFA 16
- Far Cry: Primal
- Mirror's Edge: Catalyst
- Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
- Need for Speed
- Star Wars: Battlefront
- Anno 2205
- Mortal Kombat X

## İndirim kodunu nasıl kullanırım?

- 1- [www.playstore.com](http://www.playstore.com)'a ücretsiz olarak üye olun.
- 2- Satın almak istediğiniz oyunu sepetinize ekleyin.
- 3- Alışveriş sepetinde "alışverişi tamamla" seçeneğini tıklayın.
- 4- "İndirim kodunuz var mı?" sekmesine yukarıdaki kodu girip tamam seçeneğine tıklayın.
- 5- Ödeme yönteminizi seçerek ödemenizi tamamlayın.

**Not:** İndirim kodları belirtilen oyunlarda geçerlidir ve herhangi bir hesapta bir kere kullanılabilir. Kodun son kullanma tarihi 31.07.2016'dır. Kodun eksik, yırtık çıkması veya okunamaması durumunda; sayfanın fotoğrafı ile beraber [destek@level.com.tr](mailto:destek@level.com.tr) adresine mail atabilir, kodun çalışmaması durumunda ise 444 03 75 çağrı merkezinden veya Playstore Facebook sayfasındaki destek tab'ı altından yardım alabilirsiniz.





## SON DAKİKA!

Blizzard son derece açık konuşarak, iptal ettikleri Titan projesinin her anlamda korkunç bir oyun olduğunu söyledi. Yeni bir WoW benzeri oyun yapmak için yola çıktıklarını ama oyunun her yönden kötü geliştiğini belirten Blizzard, Overwatch'un bu oyunun artı kalanlarından oluşan bir yapımla olup olmadığı konusunda sessiz kaldı -ki biz öyle olduğunu biliyoruz.

**Gearbox yeni bir Borderlands üzerinde çalışmaya başladıklarını sonunda doğruladı.**

Hearthstone'a gelen Whispers of the Old Gods eklenti paketiyle birlikte birçok kart da güçlendirildi. En büyük darbeyi de Druid sınıfının ünlü kartları yedi. Detaylar HS Türkiye Facebook sayfasında yer alıyor.

**The Division'in bir açığı kapatılırken bir başkası ortaya çıktı ve oyun zevki alt üst oldu. Konudan da en çok Emre etkilendi.**

Mafia 3'ün PC, PS4 ve Xbox One için 7 Ekim'de piyasada olacağı açıklandı.

**Bastion ve Transistor'in yapımcısı Supergiant, bir parti kurup onunla birlikte deneyimleyeceğimiz Pyre adında bir RPG üzerinde çalışıyor.**

Sadece 50.000 Sterlin bağış isteyip sadece üç dakikada bunu tamamlayan ve bu yazıyı yazdığımız sırada 1.400.000 Sterlin bağışa ulaşmış olan Dark Souls masaüstü oyununa ne diyeceğimizi bilemedik...

**WoW'un yeni eklenti paketi Legion'in Ağustos ayında piyasada olacağı açıklandı.**

Dergice HTC'nin ofislerine gidip HTC Vive'yi deneyip afalladık. Halen etkisinden çıkamayanlarımız var...

**Resident Evil serisine online aksiyon oyunu olarak eklenen Umbrella Corps da ertelendi; yeni çıkış tarihi 21 Haziran. Oyun PC ve PS4 için hazırlanıyor.**

WoW'un korsan olarak işletilen en ünlü "Vanilla" sunucularından Nostalrius, Blizzard tarafından yapılan kapatılma ilanıyla dünyaya veda etti. Sunucunun son anlarında, sunucuda bulunan tüm oyuncular toplanarak veda mesajları yazdı, üzüntülerini dile getirdi.

**Bir Arcade modu bile olmayan Street Fighter V için yapımcısı Yoshinori Ono, "Bazı önemli tek kişilik oyun modlarını atmışız..." gibi saçma bir yorum yaptı. Yılların getirdiği tecrübe bu mudur? Sanki bir karakter eksik ya da bir karakterin özel hareketi sorunlu... Peh!**



## PSOne'dan bir cevher Fear Effect Sedna, Kickstarter'da

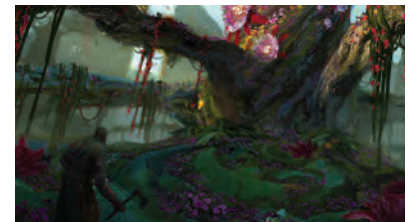
İlk PlayStation'ı kaçıncı tecrübe etti, tahmin etmek güç lakin birçok önemli oyunu ilk defa gördüğümüz platform PSOne'dan başkası değildi. Fear Effect de zamanının ötesinde oyunlardan biriydi fakat bir tane ön hikayeyi anlatan oyun dışında takipçisi olmadı. Square Enix'in haklarını elinde bulundurduğu Fear Effect, bizim habermiz yokken bir çeşit yarışmayla yeni bir oyuna dönüştürülme yoluna sapmış meğer ve Sushee de yeni oyunun yapımcılığını üstlenmiş. Şu anda Kickstarter'da 100.000 Sterlin gibi cüzi bir rakam peşinde olan Fear Effect Sedna, Hana, Rain, Deke

ve Glas'ı tekrar sahneye taşıyor. Hong Kong'tan Greenland'e uzanan bir macerada kontrol edeceğimiz ekip çeşitli fantastik olayların içinde bulacak kendini. Hepsi de Kuzey Kutbu'nda gerçekleşecek. Eski Fear Effect üç boyutlu bir aksiyon oyunuyken, Fear Effect Sedna bizi izometrik bir bakış açısına yönlendiriyor. Ekip neden böyle bir seçim yapmış bilemiyoruz ama bu da demek oluyor ki ortada bir çeşit taktiksel yaklaşım da olacak. PC ve Mac için geliştirilmekte olan oyun ilginizi çektiyse, desteğinizi oyunun Kickstarter sayfasından yapabilirsiniz. ■

## Ve Kratos, İskandinav tanrılarına savaş açıyor! God of War 4'ten yeni haberler var

Hakkında hiçbir şey bilmediğimiz yeni God of War hakkında bir dizi sızıntı yaşandı ve bunların sonucunda yeni olasılıklar ortaya çıktı. Buna göre Kratos artık sakallı ve ellerinde baltalar taşıyan bir kahraman ve uğraşacağı topluluk da Vikingler'den başkası değil. Yunan tanrılarını bertaraf ettikten sonra İskandinav mitolojisindeki tanrılarla uğraşması beklenen Kratos, Alfheim ve Vanaheimr adındaki, Dokuz Dünya'dan ikisini ziyaret edecek. Alfheim perilerin diyarı olarak biliniyor ve dümdüz taşlardan oluşan bir dünya. Vanaheimr ise rengarenk bir orman olarak karşımıza çıkacak lakin bu orman bir dizi tehlikeye de ev sahipliği yapacak. (Eli kolu olan, zehirli bitkiler!) Yayınlanan konsept çizimlerinde ayrıca bol-

ca rune içeren, Kratos'un sağlığını tazeleyecek tarzda görüntüler de bulunuyordu. Olayın İskandinav mitolojisine yönlendiğini sadece burada gördüklerimiz bile destekleyebilir. Yıllar öncesinden bile konuşulan İskandinav mitolojisi söylentisi sonunda gerçeğe dönüşüyor gibi ve Kratos'un Thor ile karşılaşacak olması şimdiden büyük heyecan yaratıyor! Gelişmeleri merakla bekliyoruz... ■







# ETC rüzgarları esmeye devam ediyor!

TüsOT'un desteklediği ETC seçmeleri Nisan ayı boyunca devam etti.

Bu sene Yunanistan'da düzenlenecek ETC organizasyonda yer alacak olan Warhammer 40K ve X-Wing takım seçmeleri, TüsOT'un desteğinde düzenlenen turnuvalarla gerçekleşiyor. Bu kapsamda Nisan ayı seçme turnuvalarıyla geçti. 17 Nisan tarihinde Warhammer 40k takım seçmeleri için son turnuva, İstanbul Pegasus'ta Ahmet Gürsoy'un hakemliğinde düzenlendi. Bu turnuvada Sedat Akaryıldız birinci olurken, Işık Belül ikinci, Tunç İper üçüncü oldu. Son turnuvanın ardından, Türkiye'yi temsil edecek takımın iskeleti de böylece şekillenmiş oldu. ETC 40k takımı oyuncularına Yunanistan'da ba-

şarılar diliyoruz. Bunun dışında Mart ayının sonu itibarıyla X-Wing takım seçmeleri de başladı. Seçmeler kapsamında düzenlenecek dört turnuvanın üçü geride bıraktığımız ayda tamamlandı. İlk turnuva 9 oyuncunun katılımıyla 27 Mart'ta İstanbul Pegasus'ta gerçekleşti. Işık Belül'ün birinci olduğu turnuvada Ural Urgunlu ikinci, Doruk Demircioğlu ise üçüncü oldu. İkinci seçme turnuvası 12 oyuncunun katılımıyla 10 Nisan'da yine İstanbul Pegasus'ta yapıldı. Çağlar Kalaycioğlu'nun birinci olduğu turnuvada, Ural Urgunlu ikinci, Doruk Demircioğlu üçüncü sırada yer aldı. Son olarak 24 Nisan'da İstanbul Goblin

Cafe'de düzenlenen üçüncü turnuva, 10 oyuncunun katılımıyla gerçekleşti. Bu turnuvada Ural Urgunlu birinci sırada yer alırken, Giray Aydın ikinci, Halil Kardiçalı ise üçüncü oldu. ETC X-Wing takımı nam-ı diğer Turkuaz Filo'nun üyeleri, Mayıs ayında yapılacak son turnuvanın ardından belli olacak. Turkuaz Filo pilotlarına da şimdiden başarılar diliyoruz. Mayıs ayı ile birlikte TüsOT sezonun son ayına giriyoruz. Önümüzdeki ay gerçekleşecek turnuvalarla sezonu kapatacak ve Ulusal turnuvaya hazırlanmaya başlayacağız. ■

## Konu Overwatch, olay iyi fiyat

G2A ile tanışmadınız mı yoksa?

Bildiğiniz üzere artık oyun almak için çok farklı seçenekleriniz var. Bir dükkanın yolunu tutmak ve bir oyunun oraya gelmediğini öğrendiğimiz günler çok geride kaldı; artık internet başında, sadece bir kredi kartı veya bir başka ödeme sistemiyle istediğimiz oyuna kavuşabiliyoruz. Bu sistemin birçok örneği var...

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 oluşturmaktan geçiyor. Alıcılar fırsatları kovalarken satıcılar ise kâr ediyor. 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'm 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 ilgilecek birisini mutlaka bulabiliyorsunuz.

G2A'nın oyunlarda sunduğu indirimler bir başka ayın konusu olacak belki ama bu ay için, kapağımıza da konuk ettiğimiz Overwatch'tan bahsetmek gerekiyor. Overwatch'u satın almayı planlıyorsanız mutlaka önce G2A'nın sitesine uğrayın zira en iyi fiyatı orada göreceksiniz. Bir hesap oluşturmak ve hesabınıza para yatırmak, Overwatch'u en iyi fiyattan almak demek.

G2A ve LEVEL işbirliğiyle sürprizlerimiz de olacak, beklemede kalın diyor ve Overwatch ön siparişi için sizi [www.g2a.com](http://www.g2a.com)'a davet ediyoruz. ■



# Oyuncunun Sandığı

Mayıs ayı demek Civil War demek, Civil War demek, Marvel evreninin en büyük olaylarından biri demek. O zaman bu ayı da Civil War özel yapmayalım da ne yapalım?! [www.oturabi.com](http://www.oturabi.com)

## Diamond Select Spider-Man Figür

Her ne kadar kendisi Civil War'a son anda dahil edilmiş gibi dursa da eski dostumuz Örümcek'in İç Savaş'ta çok büyük bir önemi var. Onun da ötesinde, kim evinde 18 cm'lik bir Örümcek-Adam figürü istemez ki?

119 TL



119 TL

## Diamond Select, Avengers Age of Ultron, Black Widow Figür

Civil War'da önemli bir role sahip olan Black Widow, çoğu takipçimizin favorisi diye düşünüyoruz. Eğer onu evinizde konuk etmek isterseniz, 18 cm boyutundaki bu figürü hemen edinin.



15 TL  
(Tanesi)

## Captain America & Iron Man Magnet

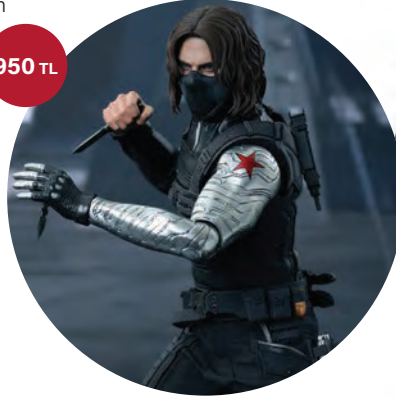
Savaşı buzdolabınızın üzerine taşımak isterseniz bu magnet'ler tam size göre. Monogram International'ın ürettiği magnetler yaklaşık 10 cm boyutunda. [www.heroselect.com](http://www.heroselect.com)

## Hot Toys Winter Soldier Figür

Kaç kişi bu karakterin fanatığıdır bilinmez, Civil War filminde önemli bir yere sahip Winter Soldier. 30 cm'lik bu figür Hot Toys imzasıyla geliyor ve hiç de fena gözüküyor.

[www.dreamersfigure.com](http://www.dreamersfigure.com)

950 TL



249.99\$

## Iron Man Wallbreaker Dekor

Bu ayın en ilginç sanat elemanı sanırım Iron Man duvar dekoru oldu. Bunu bir çeşit 3 boyutlu tablo gibi düşünebilirsiniz. Dekor köpükten yapıldığı için de son derece hafif ama fiyatı biraz tuzlu.

[www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)

## Captain America T-Shirt

Kaptan Amerika'yı üzerinizde taşımak ister miydiniz? Bu t-shirt'ü giydiğinizde gerçekten Kaptan Amerika'nın bir versiyonu oluyorsunuz, söylemedi demeyin...

[www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



10.99\$



2800 TL

## Iron Man Mark XLIII Quarter Scale Figure

50 cm uzunluğundaki bu "dev" figürü evin hangi köşesine koyarsanız, orada parlayacaktır.

Figür o kadar büyük bir emekle yoğurulmuş ki; buyurun kanıtı da burada: Yong Kyum, Kim (Heykel), JC. Hong (Boyama), Kojun (Sanat Yönetmeni), Lok Ho (Boyama).

[www.pow.com.tr](http://www.pow.com.tr)



49.99\$

## Captain America Çanta

Çok enteresan bir çanta bu. Nedeni de bir yüzünün Kaptan Amerika logosu taşıması, diğer tarafının ise Marvel kahramanlarına ev sahipliği yapması. Modunuza göre çantanızı ters yüz edin! [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)

# NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Ridvan Potur

Oculus Rift'in ardından HTC Vive'in da satışa sunulmasıyla birlikte daha çok kullanıcıya ulaşmayı başaran sanal gerçeklik kaskları bir takım soruları da beraberinde getirdi. Bu sorulardan bazıları olan "Sanal gerçeklikteyken ölürsen, gerçekte de mi ölüyorsun?", "Sanal masaüstleri gerçek monitörlerin yerini alabilir mi?", "Oturduğum yerden daha fazla nasıl sosyalleşebilirim?" ve "Mağazaya gitmeden mağazada gibi alışveriş yapabilir miyim?" kulaktan kulağa dolaşarak bizlere kadar ulaştı. Bu sorular karşısında kayıtsız kalmamız mümkün olmadığından bizler de cevapları aramaya koyulduk. İlk soru karşısındaki şaşkınlığımız bizleri Morpheus'a götürdü ve kendisi "Vücut zihni olmadan yaşayamaz." diyerek hatıralarımızı canlandırdı. Sanal gerçeklik zihnimizi öldüğümüze ikna edemeyecek kadar "sanal" olduğundan, şimdilik sanal gerçeklikte ölmekten korkmamıza gerek olmadığını söyleyebiliriz.

## Peki ya sanal masaüstleri?

CRT teknolojisini kullanarak yolculuğuna başlayan kişisel monitörler, büyük ekranlarda kullandıkları plazma teknolojisinin ardından LCD ve LED teknolojilerini kullanarak günümüzdeki hallerini aldılar. Son olarak OLED teknolojisi kullanan ve kavisli ekrana sahip monitörlerle ufumuz açılmış



olsa da, hiçbir zaman sinema salonlarındaki o devasa ekran büyüklüklerine sahip monitörlerle karşılaşamadık. Bu süreç boyunca değişen çözünürlük, kontrast, parlaklık ve tepki süresi değerleri monitör seçimlerinde gizli etmenler olurken, ekran büyüklüğü bizler için her zaman ilk sırada yer aldı. Bu noktada devreye giren sanal gerçeklik kaskları bizlere gözümüzün alabildiğine büyüklükte sanal masaüstleri vad ediyor. Sanal masaüstü, bizleri çoğumuzun sahip olduğu küçük ekranlı monitörlerden kurtararak, monitör ekranındaki görüntüyü sanal gerçeklik kaskımıza aktarıyor. Burada devasa sanal bir ekrana aktarılan görüntü bizlere oyun oynamak, film izlemek ya da günlük işlerimizi yapmak için sınırsız bir alan sunuyor. Çoğumuzun bilgisayar başında vakit geçirirken dünyanın gerçekliğinden kurtulmak için kullandığı kulaklık ve müzik ikilisi, bu sınırsız alanda farklı bir yer alıyor. Artık İbiza'da

kahverengi ile mavinin en güzel tonunun bulunduğu plajlarda ya da dünyanın güneşle aydınlanan kısmını izleyerek, ay yüzeyinde çalışabiliriz. Bunu için tek yapmamız gereken sanal gerçeklik kaskımızı başımıza geçirmek ve Guy Godin'in Virtual Desktop uygulamasını ya da SteamVR'in Desktop Overlay seçeneğini çalıştırmak.

## Hala sosyalleşemedik!

Oculus 2014 yılında Facebook tarafından yüksek bir fiyata satın alındığında bu birlik-telik bizler için oldukça tuhaf görünmüştü. Bir tarafında sosyal paylaşım ağı, diğer tarafında sanal gerçeklik kaskları olan bu birliktelik, birçok eleştiriye maruz kalmıştı. Facebook'un "big data" adı altında kullanıcı verilerini kullanarak çıkarımlar yapması ve en masum haliyle bu çıkarımları kullanıcılara reklam göstermek için kullanması da sanal gerçeklik cephesinde endişeye yol aç-



mişti. Sadece geçtiğimiz yıl reklamlardan 18 milyar dolar elde eden Facebook'un, sanal gerçeklikle ilgili ne gibi planları olduğu hem endişelendiriyor hem de merak uyandırıyor. Son olarak Oculus Rift'i kullanabilmek için bilgisayarımıza kurduğumuz yazılımın düzenli olarak Facebook sunucularına bilgi göndermesi ve bizim cihazı kullanabilmek adına bu durumu kullanıcı sözleşmesinde kabul ettiğimiz ortaya çıkması, endişelerin artmasına neden oldu hatırlanacağı gibi. Ancak Facebook, bu yılki F8 Facebook Geliştirici Konferansı'nda sanal gerçeklik üzerine planlarından bir kısmını açıklayarak yürekleri su serpti(!). Fiziksel olarak birbirlerinden kilometrelerce uzakta olmalarına rağmen kendi avaturları ile Londra'nın simgelerinde 360 derecelik bir görüntü eşliğinde gezintiye çıkan 2 Facebook çalışanı, bizlere sanal gerçekliğin sosyalleşme kavramımızı ne denli değiştirebileceğini gösterdi. Dahası Thames Nehri üstündeki Kule Köprüsü'nde özçekim yapmayı da ihmal etmeyen ikili, sanal bir ortamda avaturlarıyla sanal bir özçekim yapan ilk insanlar olarak tarihe geçti. Artık sosyal paylaşım ağlarındaki arkadaşlarımızla sohbet etmenin, film izlemenin ve oyun oynamanın dışında beraber sanal geziler yaparak daha da fazla sosyalleşebileceğiz!

### Mağazaya gitmeden alışveriş demiştik...

Monte etmeye hazır mobilya, beyaz eşya ve ev aksesuarları deyince akla gelen ilk isimlerden olan IKEA, teknoloji ile de oldukça yakından ilgilenen bir firma olarak biliniyor. İlk olarak 2014 yılı kataloglarındaki mobilyaları arttırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak akıllı cihazlarımızın ekranlarını-



da evlerimize getiren firma, sanal gerçeklik teknolojisini de boş geçmiyor. 5 Nisan'da Steam'deki yerini alan IKEA VR Experience ile firmanın tasarladığı üç farklı mutfakta gezintiye çıkabiliyoruz. Bu gezintilerimiz esnasında mutfakları istediğimiz şekilde özelleştirebilir ve dilersek çekmecelerden bulduğumuz aletlerle ortalığı dağıtabiliriz. Ayarlanabilen kamera yüksekliği sayesinde 1 metrelik bir çocuğun bakış açısından da, 1.95 metrelik bir insanın bakış açısından da mutfakları gezebileceğiz. Farklı bakış açılarına sahip olmamız farkında olmadığımız tehlikeler konusunda bilinçlenmemizi sağlayabileceği gibi, mutfakta neyin eksik olduğunu görmemize de yardımcı olacaktır. Firmanın sanal gerçeklik teknolojisini tecrübe etmek için geliştirdiği bu uygulama ve yaptıkları açıklamalara bakacak olursak, ileride IKEA ismini taşıyan ve alışveriş yapmamıza olanak sağlayan sanal gerçeklik uygulamaları da bizleri bekliyor demektir.

### Koltukta 127 saat...

Devasa masaüstleri, oturduğumuz yerden sosyalleşmek ve mağazaya gitmeden alışveriş yapmak derken sanal gerçeklik teknolojisi bizleri dört duvarın içine hapsedecek gibi görünüyor. Bu teknoloji ülkemize adım atmadan spor yapıp forma girmek için son günlerimizi değerlendirmekte fayda var. ■

## AYIN OYUNU Out of Ammo

2013 yılının Aralık ayından beri Steam'in Erken Erişim sisteminde bulunan DayZ'nin başındaki eski isim Dean "Rocket" Hall'un yeni oyunu Out of Ammo geçtiğimiz günlerde aynı sistemde yerini aldı. Erken Erişim sisteminde 6 aydan fazla kalmaması planlanan yapım, bizlere askerlerimize komuta etme ve üssümüze akın akın saldıran düşmanlara karşı koyma fırsatı sunuyor. HTC Vive'in hareket takip sistemine özel olarak geliştirilen yapımda, üssümüzü düşman akınlarına karşı en iyi şekilde tasarlamamız ve gerektiğinde askerlerimizle birlikte sıcak çatışmalara girmemiz gerekiyor. Rifleman, Sniper, Rocketeer, Medic ve Engineer olmak üzere 5 farklı sınıftan askeri yöneteceğimiz yapımda, komutan



### Hackerlar da boş durmuyor!

Oculus Rift'in ardından HTC Vive'in kullanıcılarla buluşması akıllara cihaza özel oyunların diğer cihazlarda çalışıp çalışmayacağı sorusunu getirdi. "CrossVR" isimli reddit kullanıcısı da bu sorunun üzerine eğilerek bir çözüm bulmuş gibi görünüyor. Oculus Rift'e özel Lucky's Tale ve Oculus Dreamdeck oyunlarını goo.gl/6CjDKQ adresinde yayınlanan yamalar sayesinde HTC Vive'da çalıştırmak mümkün oluyor. Bu olayın ardından açıklama yapan Oculus cephesinde bu yamalara karşı ellerinden geleni yapacaklarını ve kendi sanal gerçeklik kasklarına özel uygulamaların, kendi sanal gerçeklik cihazlarından başka bir yerde çalışmayacağını söylediler. HTC ve Valve'in kendi sanal gerçeklik kasklarına özel oyunlar istemediklerini, özel oyunların sanal gerçekliğin gelişmesini engelleyeceğini düşündüklerini hatırlatalım.

*Bu teknoloji ülkemize adım atmadan spor yapıp forma girmek için son günlerimizi değerlendirmekte fayda var*



# Mercek Altında Oyun Filmleri

Oyun, film, kitap, çizgi roman gibi eserleri kesinlikle birbirinden ayırmak imkansız. Özellikle olay örgüleri ve hikâyeler konusunda tümü birbirine çok benzer. Buna bağlı olarak da, ilk olarak bir oyunda gözlerini açan karakterleri daha sonra beyaz perdede ya da bir kitap kurdunun zihninde görmek mümkün oluyor.

## Resident Evil Serisi

2002 yılında, oyunundan tam 6 sene sonra hazırlanan film, o dönem için beğeni kazanmıştı. Film serisinde de oyuna benzer olarak felaket sonrası dönem konu alınıyor. Bunun dışında oyun ve filmdeki ara hikâyeler ve karakterler birbirinden epey farklı. Yönetmenliğini Paul W.S

Anderson'ın yaptığı seriyi, bence oyundan ayrı düşünüp izlemekte fayda var. Bugüne kadar çıkan en iyi oyun filmlerinden biri de olsa, merkeze oyunu koyunca maalesef çok da hoşunuza gitmeyecektir. Ayrıca Ocak 2017'de serinin son filminin de vizyona gireceğini belirteyim.



## Lara Croft Serisi

Lara Croft kesinlikle çok kolay pazarlanabilecek bir karakter. Hikâyenin merak uyandırıcı olmasının yanında, güzel bir karakter olması da bence bu konuda önemli bir etken. İlk Lara Croft filmi 2001 yılında vizyona girmişti. Başarılı olan ilk filmin ardından 2 sene sonra devam filmi de gelmişti. Her iki filmin de başrolünde Angelina Jolie vardı. İkinci filmde

ayrıca Jolie'ye, o dönem pek de popüler olmayan Gerard Butler eşlik ediyordu ve her iki filmin de yönetmenlik koltuğunda ünlü yönetmen Jan de Bont vardı. Oyunlar ile benzer şekilde ilerleyen filmler, bana sorarsanız kesinlikle izlemeye değerdi. 2003 yılından beri tozlu raflarda olan seri, yakın gelecekte belki de oyunu gibi tekrardan hayat bulur.





## Prince of Persia ve Max Payne

Bu iki filmi neden tek başlık altında değerlendirdiğimi düşünmüş olabilirsiniz. Bunun sebebi her iki filmi de izleme sebeplerimin aynı olması. İlk olarak tüm oyun filmleri gibi daha önce oynadığım oyunlardan kurgulanmış olmaları. İkincisiyse, çok sevdiğim oyuncuların oynadığı filmler olmaları. Özellikle Prince of Persia öyle bir döneme denk geldi ki, filmi çıktığı gibi izlemek zorunda gibi hissettim. Şans eseri Jake Gyllen-

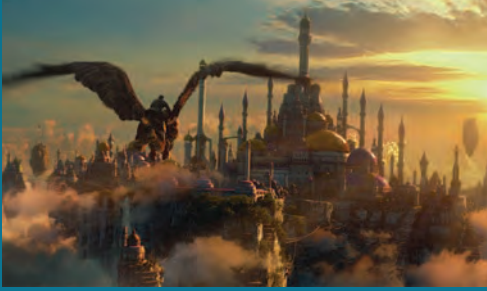
haal filmleri ile tanıştığım dönemde piyasaya çıkan film, maalesef büyük bir hayal kırıklığı olmuş, hem bir oyun filmi, hem de tek başına bir film olarak vasatı geçmeyi başaramamıştı. Max Payne de benzer şekilde çok sevdiğim bir oyun olmanın yanında, Mark Wahlberg - Mila Kunis ikilisiyle de beklentimi çok yükseltmişti ki, o da patladı gitti. Vasat bile diyemeyeceğim filmi hatırlamak bile istemiyorum.

+

## Uwe Boll Filmleri

Oyun filmi denince anmadan edemiyorum Uwe Boll'u. Kendisinin ne oyun filmleri, ne de diğer konularda çıkarttığı başarılı tek bir iş yok. El attığı Bloodrayne, Far Cry, House of the Dead gibi güzelim oyunları tek kelimeyle berbat etmiştir kendileri. Hala ne yapmaya çalıştığını açıkçası anlayamıyorum. Bir de Uwe Boll efendi Warcraft filmi çekilmeye başlamadan önce Blizzard'da gidip, "isterseniz ben çekerim sizin filmi" demiştir. O kadar feleketten sonra da Blizzard Uwe Boll'u kapıdan bile sokmamıştır tabii ki. Yazının bu noktasına kadar her şeyi ciddi ciddi yazmış olsam da,

Uwe Boll hakkında ciddi olamıyorum. Güzelim hikâyeleri, güzelim serileri al, sonra berbat et. Bize verseler biz dergi olarak bence daha iyisini çekeriz. Siz de çekersiniz. Hatta herkes çeker. Bakınız Street Fighter gibi fan yapımı taş gibi filmler var. O kadar iyi ki, kısa bir dizisi bile çekildi. Uwe Boll ise onlardan kat ve kat fazla bütçesiyle, en kötü filmler listelerinde hep en üst sıraya oynuyor. Kısaca, kendileri modern zamanın Ed Wood'udur. Özel ilgi alanı da oyunlardır. Benim üzerimde etkisi ise o kadar büyük ki anlatamam. İsmi bile duysam gözümünden iki damla yaş akıyor.



## Gelecek Program

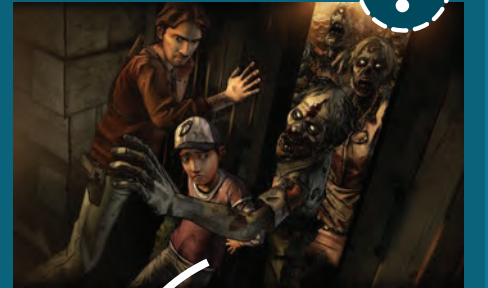
Önümüzdeki aylarda vizyona Warcraft, Assassin's Creed, Ratchet & Clank gibi oyunların filmleri girecek. Bunların arasında kesinlikle en çok merak uyandıran Warcraft. Sonuçta arkasında ne yapsa kalite kokan bir firma, Blizzard var. Kendi adıma bugüne kadar piyasaya çıkan en iyi oyun filmi olacak ve tarihe adını altın harflerle

yazdıracaktır diye düşünüyorum, umarım yanılmam. Assassin's Creed ise merakla beklediğim ikinci film. Merakla bekleme sebebimse filmin başrolünde Michael Fassbender'in olması. Fassbender'in ortalama filmleri seviyesinde dahi olsa, Warcraft'ın ardından en başarılı ikinci oyun filmi olmayı başaracaktır.

## Film Oyunları

Bir de olaya tersten bakalım. Filmler üzerine de oyunlar yapılıyor. Bu konu oyun filmlerinden de beter durumda. Disney oyunlarını bir kenara koyarsak, geri kalan neredeyse tüm film oyunları vasatın epey altında kalan, sadece filmin adıyla para kazanmaya çalışan oyun-

lar. Film oyunlarını gördüğümüz yerde uzaklaşın derim. Bu durum dizilerden bozma oyunlar içinse geçerli değil. Hem The Walking Dead'in hem de Game of Thrones'un -her ne kadar orijinalleri dizi olmasa da- oyunları kaçırılmaması gereken yapımlar.



# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Türk edebiyatı, Türk yazarı, Türk insanı bilim kurguyu öylesine hayatından dışlamış ki, bazı örnekleri, geçmişteki uygulamaları gördükçe bu toptan inkar edişe, bu topluca nefrete anlam vermekte zorlanıyorum.

"Bilim kurgu" dediğimiz tür, aslında ilk olarak 1900'lerin başında Jules Verne veya H.G Wells gibi, bugün tam anlamıyla bilim kurgu olarak tanımlayabileceğimiz eserler vermiş yazarlar tarafından işlendi. Ancak bu insanlar romanlarını yazarken "bilim kurgu" yarattıklarının farkında değillerdi zira aslında bilim kurgu terimi ilk defa 1954 yılında İngilizce Science-Fiction terimlerinin kısaltması olarak, Sci-Fi şeklinde lügatımıza girmiş. Aslında II. yüzyıla kadar dayanan bir bilim kurgu külliyyatı da var ancak elbette II. yüzyıldaki yazarlar, bugün bildiğimiz anlamıyla bilim kurgu değil de, o zamanki teknolojinin sınırlarını zorlayan kurgularla ortaya çıkarak, kendi çağlarına uygun bilim

kurgular üretmişler. Ancak bu sürecin hiçbir yerinde, hiçbir döneminde Türk toplumunun bilim kurguya ilgi gösterdiğini ispatlayan veya düşündüren hiçbir veri yok. Yani bizim halk, doğuştan, atadan/dededen gerçekçi. Fakat bu gerçekçiliğin bedelini, bilimde ilerleyememek, bilime yardımcı olacak toplumsal hayal gücü oluşturamamakla ödüyor ve sonunda bilim kurguya değer veren, bilim kurgu ile büyüyen rakip devletler enseye tokadı vurup, bizimkilerin elinden ne var ne yoksa alıyor, topraklarını ele geçiriyor, zenginliklerine, petrolüne, madenine, kumsallarına, sahillerine, dağlarına, ormanlarına el koyuyor. Belki de tarihimiz boyunca bilim kurguya değer verdiğimiz tek an, İstanbul'un fethi için dönemin teknolojisinin sınırlarını zorlayan hayal gücüyle üretilen çözümlere ulaştığımız an. Yani dev İstanbul surlarını yıkmak için, o zamana kadar hiç yapılmamış dev toplara ihtiyaç olduğunu fark ediyoruz,

gemilerimizi Haliç'e sokabilmek için, hiç kimsenin yapmayı aklından bile geçiremeyeceği şekilde, gemileri karadan yürütmeyi akıl ediyoruz ve sonunda da bu çözümleri hayata geçirebilmek için bilim insanları görevlendirip, çözüm üretmelerini istiyoruz. Bir padişahın, İstanbul surlarını delecek dev toplar istemesi, bugünün politikacılarının yerden ateş edince yörüngedeki düşman uydularını vuracak dev lazer silahları isteme-







si gibi bir şey. O zamanın mühendisleri, bilim insanları, ateşlenince havaya uçmayacak, patlamayacak topları icat edebilmek için gece gündüz çalışıyorlar. Diğer bir deyişle, padişah zihninde bir bilim kurgu tasarlıyor, bilim insanları da onu gerçek kılıyor. Neyse, sadede gelelim, bu örnek dışında, bizim toplumda bilim kurguya değer verilmiş bir an'ı bulmak kolay değil. Öylesine yok sayılmış bir disiplin ki bu, batı toplumları 200 yıla yakındır bilim kurgu eserleri üretirken, bizim sanatçılar bir kere bile oturup "ya biz de şu işe el atsak mı acaba," diye düşünmemişler.

Bir başlangıç yapmak gerekiyorsa onu da bizim jenerasyon yapacak gibi görünüyor ki, burada bahsettiğim jenerasyon da siz oluyorsunuz. Bilim kurgu izleyerek, bilim kurgu okuyarak, bilim kurgu üreterek bu eksikliği kapamak için gerekli adımları atabilirsiniz ama benim de bu işe küçük bir katkı olsun istiyorum, o yüzden bu çabanın başlangıç noktası olarak gelin "bilim kurgu" terimine

*Bir başlangıç yapmak gerekiyorsa onu da bizim jenerasyon yapacak gibi görünüyor ki, burada bahsettiğim jenerasyon da siz oluyorsunuz*

bir kısaltma bulalım derim.

Aynı, İngilizce'de Science Fiction teriminin "Sci Fi" olarak kısaltılmasına benzer şekilde, bizim de bilim kurgu terimini kısaltmamız, bu türün daha kolay yayılmasını, daha kolay kabul görmesini, daha kolay referans edilmesini sağlayacaktır diye düşünüyorum. İngilizce konuşan ülkeler Science Fiction terimi için ilk defa 1954'te Sci-Fi terimini kullanmış. Daha sonra bir kısım sanatçı Skiffi terimini benimserken, bazıları doğrudan baş harfleri alarak SF kısaltmasını kullanmışlar. Bilim kurgu temalı yayın yapan İngiliz televizyonu SyFy da bu alanda kendi markasını oluşturmuş bir kurum ve Sy-Fy'da da çok sayıda kullanıcısı var.

#### **Peki biz nasıl kısaltalım?**

"Bilim Kurgu" kısaltması olarak aklıma gelen seçenekler şunlar: Bi-Ku, BK, BilKur, BilKu, Bil-Ku. Aslında benim aklıma en çok yatan kısaltma Bil-Ku... Bu şekliyle, İngilizce'deki Sci-Fi kısaltmasına daha fazla benziyor ve evrensel olarak kabul görmüş bir kısaltma olan Sci-fi yerine kullanılacak bir Türkçe kısaltma olduğunu daha rahat anlatıyor gibi hissediyorum. Ne dersiniz, bundan sonra sosyal medyada bilim kurgu yerine, Bil-Ku terimini kullanarak, biz de halkımıza bilim kurgunun kısaltmasını kabul ettirebilir miyiz?



# BU AY DERGİDE

- \* Windows 10 için en iyi ipuçları
- \* **Artık herşeyin bir simülatörü var**
- \* İnternet tarayıcınız için güvenlik ayarları



**MAYIS SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



# İLK BAKIŞ

# Overwatch

## Overwatch

Blizzard nihayet bilindik çizgisine bir ara veriyor. Orası öyle olmuş, burası eksik, şurası şöyle diye sızlana sızlana galiba bu oyuna da bayıldık!

Sayfa 28

YAPIM **BLIZZARD ENTERTAINMENT** DAĞITIM **BLIZZARD ENTERTAINMENT** TÜR **AKSIYON, FPS**  
 PLATFORM **PC, PS4, XBOX ONE** WEB **WWW.PLAYOVERWATCH.COM** TÜRKİYE DAĞITICISI **24 MAYIS 2016**

# OVERWATCH

**BLIZZARD, YILLARDIR GÖRMEYE ALIŞTIĞIMIZ DIABLO, STARCRAFT VE WARCRAFT EVRENİNİN DIŞINA İLK KEZ ÇIKIYOR. BU ÇIKIŞ BERABERİNDE BAŞARIYI MI GETİRECEK, YOKSA FİRMA İÇİN BİR HÜSRANLA MI SONUÇLANACAK?**

**H**ızlı yapılarıyla girip birkaç maç yapıp çıkacağıımız oyunlar son dönemde oldukça popüler olmaya başladılar. Bunda yaşça büyüyen oyuncu kitlesinin payı olduğuna inanıyorum. İşlerimizden, okullarımızdan çıkıp akşam eve geldiğimizde bir iki maç yapıp keyif almak gibisi yok. Son iki oyunuyla (Hearthstone ve Heroes of the Storm) bu alana kaymış olan Blizzard'dan yine bu kesime hitap eden bir oyun Overwatch. Öncelikle belirtmeliyim ki kapalı beta süreci ilk kez başladığı zaman oldukça eleştirdiğim Overwatch, başarılı bir test süreci geçiriyor ve o zamandan bu yana oldukça fazla gelişim göstermiş gibi gözüküyor. O dönemde oyunda ne bir profil sayfası, ne bir seviye sistemi, ne de kostüm vb. kozmetik eşyası olarak adlandırabileceğimiz bir şey bulunuyordu. Tabii ki bunlar oynanışa çok etki etmeseler de yine de oyuncuyu oyunda tutmaya yarayan önemli özellikler. Ayrıca son dönemde oyuna yeni oyun modları, haritalar ve kahramanlar da eklenerek çeşitlilik artırıldı.

**SON DÖNEMDE OYUNA YENİ OYUN MODLARI, HARİTALAR VE KAHRAMANLAR DA EKLENEREK ÇEŞİTLİLİK ARTTIRILDI**

## Oyuna başlıyoruz

Overwatch'ta dört adet oyun modu (Escort, Assault, Hybrid ve Control) ve bu modlara göre üçer farklı harita bulunuyor. Escort modunda bir taraf saldırırken diğer taraf da savunma yapıyor. Saldıran tarafın amacı Payload ismi verilen aracı sevkiyat noktasına doğru ilerletmek. Bunun için aracın etrafında durmak yeterli. Savunan taraf ise tahmin edeceğimiz üzere bu aracı durdurmak ve hatta geriye döndürmek için uğraş veriyor. İkinci mod olan Assault'u Battlefield oynayanlar için "Rush modunun aynısı" diyerek açıklayabilirim. Oynamayanlar içinse; saldırı taraf bir bölgeyi eline geçirmeye çalışıyor ve başarılı olması halinde ikinci bir bölgeye ilerleme şansı oluyor. Tüm bölgeleri kontrol ettiği anda ise oyunu kazanıyor. Hybrid ise önceki iki modun tam anlamıyla bir birleşimi. Amaç Payload'un bulunduğu bölgeyi ele geçirmek ve sonrasında da Payload'u sevkiyat noktasına ulaştırmak. Dördüncü ve son mod olan Control ise iki takımın bir bölgeyi ele geçirmesi ve bu bölgeyi %100 olana kadar kontrol etmesi üzerine kurulmuş. Toplamda üç raunddan oluşuyor ve iki sayıya ulaşan oyunu kazanıyor. Maçları kazanmanın yoluyla stratejik noktaları iyi tutmaktan ve dengeli bir takım oluşturmaktan geçiyor. Oyunda Defense, Offense, Support ve Tank olmak üzere dört kategoriye ayrılmış 21 kahraman bulunuyor. Son zamanlarda görmeye alıştığımız "kahramanı açmak için şu kadar altın ya da şu kadar parayı gözden çıkart" gibi bir



## TRACER

GERÇEK ADI: LENA OXTON YAŞ: 26  
MESLEK: MACERAPEREST LOKASYON: LONDON, ENGLAND

ULTIMATE YETENEĞİ: PULSE BOMB  
YERLEŞTİRDİĞİ BOMBA BİR SÜRE SONRA PATLAYARAK  
ETRAFINDA BULUNAN HERKESE YÜKSEK HASAR VERİR



## REAPER

GERÇEK ADI: BİLİNMEYOR YAŞ: BİLİNMEYOR  
MESLEK: PARALI ASKER LOKASYON: BİLİNMEYOR

ULTIMATE YETENEĞİ: DEATH BLOSSOM  
OLDUĞU YERDE DÖNMEYE BAŞLAR VE ETRAFINDAKİ  
HERKESE YÜKSEK DRANDA HASAR VERİR

# WIDOWMAKER

GERÇEK ADI: AMÉLIE LACROIX YAŞ: 33  
MESLEK: SUİKASTÇI LOKASYON: ANNECY, FRANCE

ULTIMATE YETENEĞİ: INFRA-SIGHT

RAKİPLERİN KALP ATIŞLARINI DİNLEYEREK ONLARI DUVARIN ARKASINDA DAHI OLSALAR TÜM HARITADA GÖRÜNÜR HALE GETİRİR. AYNI ZAMANDA TAKIM ARKADAŞLARI DA BU ÖZELLİKTEN FAYDALANIR.



# WINSTON

GERÇEK ADI: WINSTON YAŞ: 29  
MESLEK: BİLİM ADAMI, MACERAPEREST  
LOKASYON: HORIZON LUNAR COLONY

ULTIMATE YETENEĞİ: PRIMAL RAGE  
KULLANILDIĞINDA CANINI BÜYÜK ÖLÇÜDE  
ARTTIRARAK ÖLMESİNİ ZORLAŞTIRIR.





durum söz konusu değil ve tüm kahramanlar ilk andan itibaren aktif. Tabii oyunun free-to-play olmaması da burada önemli rol oynuyor. Kahramanları oyun başlarken seçebileceğimiz gibi oyun esnasında da (Öldükten sonra) değiştirebiliyoruz. Haritaları ve kahramanları iyice öğrendikten sonra hangi kahramanın haritanın hangi bölgesinde daha iyi performans gösterdiğine göre değiştirebilirsiniz. Mesela dar bölgelerde yakından oldukça etkili bir hasar verme oranına sahip Reaper'a geçerek avantaj elde edebilir ya da daha büyük bölgelerde Widowmaker'a geçip düşmanı uzaktan avlamaya odaklanabilirsiniz. Elbette ki bu hareketi takımın dengesini de çok bozmadan yapmakta fayda var. Takımda tank ya da support kalmazsa sıkıntıya düşmek an meselesi olabilir.

### FPS ve MOBA bir arada

Overwatch, oynanış olarak FPS türünde yer alan ancak MOBA'dan oldukça fazla izler taşıyan bir oyun. Her bir kahraman, toplamda dört adet olmak üzere farklı farklı yeteneklere sahip. Örneğin; Tracer kısa mesafelere ışınlanabilirken, Widowmaker elindeki kanca ile adeta bir örümcek gibi ilerleyebilir, Soldier: 76 ise hızlı koşabilmesi ile mesafeleri daha çabuk kat edebilir. Yetenekleri kullanınca da tekrar kullanmak için bir süre beklemek gerekiyor. Bu dört yeteneğin biriyse Ultimate olarak adlandırılıyor ve maçın gidişatına etki edebilme açısından oldukça da etkili. Ultimate yetenek diğer yeteneklerden biraz daha farklı çalışıyor, bu yeteneği kullanabilmek için öncelikle bir barı doldurmamız gerekiyor. Bunu da (Kahramanın kategorisine

göre) rakibe hasar vererek, takım arkadaşımızı iyileştirerek sağlıyoruz.

Gelelim oyundaki seviye sistemine. An itibarıyla bir amacını görmediğim bu sistemde seviye atladıkça Loot Box adı verilen kutular kazanıyoruz. Bu kutuların içinden toplamda dört adet eşya çıkıyor. Oyuncu portreleri, kostümler, emote'lar, spray'ler, konuşma cümleleri (Oyunda C tuşuna basarak açılan menüde kullanılabilen sesler) ve galibiyet pozları bu eşyalardan sadece birkaçı. Bu eşyaların kalitesi de diğer Blizzard oyunlarında olduğu gibi renkleri ile ayrışıyor. Mavi renk rare, mor renk epic, turuncu renk ise legendary'yi simgeliyor. Kutular kapalıyken dahi içindeki bulunduğu eşyaların rengine göre parlaması değişiyor. Bunu da ufak bir not olarak ekleyeyim. Peki kutuyu açtık ve istediğimiz özelleştir-



### HotS'a ilk adım

Bildiğiniz gibi Heroes of the Storm, Blizzard'ın tüm oyunlarından popüler kahramanlarını bir araya getirdiği bir oyun. Overwatch'un çıkması bu kadar yaklaştığımız kadar Tracer'ı Nexus'a katıyor. Özellikle de hareket ederek hasar verebilmesi ve ilk seviyeden itibaren heroic yeteneğine sahip olması ile becerikli ellerde oldukça güçlü olan Tracer'a, Overwatch'un Origins versiyonunu satın alarak ücretsiz sahip olabilirsiniz.



Haritayı henüz ezberleyememişseniz, yerde bulunan mavi çizgi, oyundaki göreve götürüyor. Mutlaka takip edin.





## OVERWATCH, DYNANİŞ OLARAK FPS TÜRÜNDE YER ALAN ANCAK MOBA'DAN OLDUKÇA FAZLA İZLER TAŞIYAN BİR OYUN

me eşyası çıkmadı mı? Çözümü çok basit! Bu kutular aynı zamanda içlerinde altın da barındırabiliyor ve bu altınlarla yine biraz önce saymış olduğum kostüm, konuşma cümleleri gibi özelleştirmeleri açmak mümkün. Altın mı yetersiz kal... Reklam gibi oldu. Susuyorum. Bir diğer yöntemse gözümüze sokarcasına büyük yapılmış olan Shop butonunu kullanmak olacak. Ancak betada bu bölüm şu an itibarıyla kapalı. Dolayısıyla fiyatlandırma konusundan bahsetmek için henüz erken.

### Hearthstone'dan Overwatch'a

Eklenecek bir diğer yenilikse haftalık olarak güncellenen Weekly Brawl'lar... Hearthstone oyuncularının hemen hatırlayacağı bu alternatif oyun modunda oldukça ilginç



görüntüler ortaya çıkabiliyor. Mesela bu modda oynarken bir hafta boyunca her spawn'da rastgele bir kahraman ile oyuna başlayabiliyor, bir diğer hafta sadece erkek karakterler ile oynayabiliyor ya da bir başka hafta sadece support kategorisindeki kahramanları seçmemize izin veriyor. Düşünün ki tüm haritada sadece support kahramanların yer aldığını. Her iki taraf için de rakibini öldürmek tam anlamıyla bir eziyete dönüşebiliyor.

Eksik gördüğüm bir nokta ise; günlük görevler... Hearthstone ve Heroes of the Storm'da hali hazırda bulunan, tamamlaması oldukça keyifli ve bir o kadar da oyuna bağlayıcı olan günlük görevleri Overwatch'ta da görmek isterdim. Görevleri tamamladıkça tıpkı diğer iki oyunda olduğu gibi bize altın olarak geri dönebilir ve bunları da kozmetik eşyaları almak için kullanabiliriz.

Blizzard'ın en iyi yaptığı işlerden biri oyunu güncellemeler ile desteklemek. Overwatch'un da yıllar boyu güncelleme alacağından emin olduğumdan (Bkz. Diablo II hala yamalanıyor!) yeni oyun modları ve yeni karakterler geleceğinden şüphem yok. Ayrıca eklemeyen edemeyeceğim bir nokta ise optimizasyonun belki de tavan yapmış olması. Overwatch'tan yüksek performans alarak oynamak için çok da iyi bir bilgisayara sahip olmaya gerek yok. Birkaç yıllık sistemle dahi oldukça akıcı şekilde oynayabilirsiniz. Öyle ki oyunun minimum sistem gereksinimlerinde yer alan GTX 460 ve Radeon 4850 ekran kartı da bunun bir göstergesi. Sonuç olarak; diğer tüm Blizzard oyunlarında olduğu gibi Overwatch'ın da uzunca bir zaman oynuyor olacağız galiba!

■ Emre Öztınaz

### Hadi, hep beraber!

PC, PS4 ve Xbox One platformlarında herkesin deneyim edebileceği açık beta 5-9 Mayıs tarihleri arasında olacak. Oyunu 29 Nisan öncesinde ön sipariş ile alanlardan-sanız sizin için beta 3 Mayıs'ta başlıyor.



Oyun, kahraman seçim ekranında ipuçları vererek takım oluşturmada yardımcı oluyor.

# No70: Eye of Basir



İlkokulda aile büyüklerinizin kır evine yaptığınız o seyahatleri hatırladınız mı? Peki meltem esintisi altında uyumaya çalışırken, başınızda dikildiğini hissettiğiniz o karartıyı? Bitti sanmıştınız, değil mi?

**H**ayır, No70'in konusu değil bahsettiğim, ancak oyundaki karakterlerimiz olan Erhan ve Aras'ın hikâyesi, bugün 30'lu yaşların üzerinde olan ve çocukluğu bahçe içinde, ahşap bir evde geçen herkesin hikâyesine benziyor aslında. İnternetin ve cep telefonlarının olmadığı, haliyle tavana bakıp uyumaya çalışırken bolca "kurduğumuz" dönemlerde, bazen "oradan" bir şeyin geçtiğini, bazen "orada" bir şeyin durup bizi izlediğini hissederdik. Şaka değil, bunları atlatması çok uzun süren insanlar tanıyorum. Neticede, çocukluk işte. Ülkemiz son zamanlarda oyun yapımı konusu ciddi bir aşama kat etmiş durumda ve orijinal oyun kullanma kültürünün de gelişmesiyle beraber, bizi hayli heyecanlandıran yapımlarla karşılaşılıyor. Bizim en fazla beklediğimiz yerli oyunlardan biri de Old Moustache tarafından geliştirilen No70. Erhan ve Aras adlı karakterler üzerine kurulu olan senaryoda, Erhan, çocukluğunun geçtiği ev ile alakalı, sadece ikisinin bildiği ve artık geride bıraktıklarını düşündüğü kâbuslar görmeye başlıyor ve maceracı ka-

rakterinin de dürtmesiyle beraber olayları ortaya çıkartmak için evin yolunu tutuyor, Aras'ın tüm akıselim telkinlerine rağmen. No70, esas itibarıyla son zamanlarda giderek popülerleşmeye başlayan, birinci kişi kamerasından oynanan keşif-macera türünde bir oyun. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunu daha önce GİST 2016 sırasında deneme fırsatımız olmuştu ve oyunun erken aşamalarında bile grafik ve atmosfer konusunda hayli iyi gözüktüğünü söylemem gerek. Bizim oynadığımız bölümü göz önüne alarak konuşuyorum, oyun size ne yapmanız gerektiği konusunda nadiren yardımcı oluyor ve içinde bulunduğunuz gizemi çözmek tamamen size bırakılmış. Oyunun zorluk düzeyi de tecrübeli macera oyunu tutkunlarını bile zorlayacak kadar yüksek, en azından oldukça dikkatli olmanız ve küçük ipuçlarını değerlendirmeniz gerektiğini söyleyebilirim.

Atmosfer, ışık oyunları ve özellikle sesler de oyundaki gerilim düzeyini yükselten etkenlerden. Öyle "cöö" diye sağdan soldan



bir şeylerin fırlamasını da beklemeyin çünkü Old Moustache bunun yerine psikolojik gerilim öğelerini ön plana çıkartmış durumda. No70'in bu yaz aylarında Steam üzerinden erken erişime açılmasını ve ilk planda Windows ve Mac için piyasaya sürülmesini bekliyoruz. Yeni nesil konsollar da ekibin planları dâhilinde olsa da bu yıl içinde böyle bir gelişme beklenmiyor.

İyi bir macera oyuncusunun bile bitirmek için 6-8 saat arasında zamana ihtiyaç duyacağı No70, piyasaya Türkçe ve İngilizce seslendirme olarak piyasaya çıkacak, merakla bekliyoruz.

■ **Kürşat Zaman**

**VR konusu**  
Birinci kişi kamerasından oynanan keşif oyunları bu tür için yaratılmış gibi gözüküyor mu sizce de? Old Moustache ekibi de bu konuya kayıtsız kalmıyor ve orta vadeli planları arasında No70'e VR desteği sunulması da var.



Yapım **Axolot Games** Dağıtım **Axolot Games** Tür **Macera, Simülasyon** Platform **PC Web** [www.scrapmechanic.com](http://www.scrapmechanic.com) Çıkış Tarihi **Belli değil**

## Scrap Mechanic

İşte hayal ettiğiniz her şeyi gerçekleştirebileceğiniz bir oyun, tabii hayli kafa yormak şartıyla...

Gün geçmiyor ki bir hayatta kalma oyunuyla daha karşılaşmayalım. Artık her taşın altından çıkan ve gizliden gizliye bütün oyunları saran bu türden sıkılsam dahi oynamadan yapamıyorum. Kim bilir kaç oyunda zombi öldürdüm, kendime eşyalar yaptım, daha tanımadan birçok insanı eşyası için öldürdüm veya hayatta kalmak için en yakın arkadaşlarımı sattım. Tamam, sonucunu sadece H1Z1'de yapıyordum. Battle Royale'de de son kalan olmak için yapmadığım hile hurda yoktu keza. Neredeyse her türün başına geldiği gibi, hayatta kalma oyunları da bir şekilde iki farklı yöne evrildi. Bir grup eşya yaratma (Crafting) olayını minimum seviyede tutup etrafta bulunan tehlikelere karşı savaşmanı isterken, öteki grup etrafa tehlikeli bir şey koymayıp yaratacağın şaheserleri sergilemeni ve hatta arkadaşlarıyla beraber bunları yaratmanı istedi. Sanırım bu iki gruptan hangisinin daha çok ilgimi çektiğini çoktan anlamışsınızdır. Ama söylemeden geçemeyeceğim, Scrap Mechanic oynayana kadar o ikinci gruba giren oyunların bu kadar eğlenceli olabileceğini bilmiyordum! Eğer biraz olsun bir şeyler üretmeye ilgin varsa zaten bu satırları dahi okumayıp çoktan oyuna giriştiğini düşünüyorum. Çünkü oyun gerçekten bir şeyler yarattığın hissini o

kadar iyi veriyor ki ben bilgisayar mühendisliği derslerinde dahi kendimi gerçek bir mühendis gibi hissetmemiştim. Burada gözün korkmasın sevgili okur, oyun birçok şeyi kolaylaştırıyor ve sana sadece hayal ettiğin her şeyi yaratmak kalıyor. Bunu derken abartmıyorum, gerçekten de oyun içerisinde uzaya çıkan -en azından bir süreliğine- bir araç yaratabildiğin gibi, meşhur X-Wing ile göklerde süzülebilirsin de eğer istersen. Uçmak sana göre değil mi? O zaman kendine kocaman bir robot dinozor yapıp onunla etrafa dehşet saçmaya ne dersin? Eh, arabadan bahsetmeme bile gerek yok değil mi? Kısaca hayal ettiğiniz neredeyse her şeyi bu oyunda gerçeğe dönüştürebilirsiniz. Burada ufak bir not eklemem gerekiyor, çünkü her şeyi gözünüz kapalı yapabiliyorsunuz gibi bir izlenim yarattım. Ancak öyle değil ve oyunun bir öğrenme eğrisi var. Evet, oyuna girer girmez elinizde bulunan kitap sayesinde oyunun temel olarak her şeyini öğreneceksiniz ama bunları kullanırken aslında hiçbir şey bilmediğinizi de (Abarttım biraz, evet.) fark edeceksiniz. Belki araba yaparken dahi ufak tefek şeyleri yanlış bağlayıp nerede hata yaptığınızı bulmaya çalışırken saatleriniz geçecek. İlk arabanızdan sonra "Çok kolay yea, ben uçak yapıcam!" diyecek yaptığınız "Uçan Platform", defalarca ters

takla atıp sizi yere yapıştırdığında oyundan nefret edebilirsiniz bile. Ama ikimiz de biliyoruz ki bu oyundan çıkmak bu kadar kolay olmuyor. Örneğin ben ilk oynayışım da araba ev, uçak derken iki saate yakın zamanın nasıl geçtiğini anlamadım. Üstelik bu kadar saat boyunca belki bir veya iki kere başarılı bir iş yapabildim ama yaptığımda ne kadar mutlu olduğumu görseydiniz eminim çok şaşırırdınız. Ya da garipserdiniz, bilmiyorum. Arkadaşlarıyla zombi öldürmekten sıkıldınız ve artık oturup bir şeyler inşa etmek mi istiyorsun? Felsefen "hayal etmek, başarmanın yarısıdır" mı? Veya hayatında hiç Rage Quit yapmadın mı? O zaman doğru yerdesin. Al şu alet kutusunu ve bir şeyler yaratmaya başla! ■ **Cantuğ Şahiner**

### Sosyal olun

Üstelik bu koca arazide tek başınıza olmak zorunda değilsin! Hemen yanına en sevdiğin arkadaşlarını alıp çok daha büyük ve zor şeyler inşa etmeye başlayın.

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**P**ek sevgili RPG okurları selamlar. Bu ay bir süredir yanı başımda oyun yapan bir ekibi ağırlamak istedim sayfamımda. Malumunuz, "Alt kültür hakkında her şey" derken, oyun yapanları da kast ediyordum. (Bu nasıl bir iddia arkadaş....) Tabii ülkemizde oyun geliştirmek isteyen birçok insan ya da grup bulunuyor ama gerçekten bir oyun üzerinde, tam anlamıyla çalışmayı başaran az miktarda mecradan söz edebiliriz. Hele hele hem taktik strateji, hem de RPG temalarını bir arada kullanan Türk oyun geliştiricisi bulmak biraz daha zor. Oyunumuzun adı STYGIAN: Reign of the Old Ones. Harika bir Cthulhu arka planına sahip bu oyun, bir anlamda yanı başımda geliştiriliyor. Siz bu satırları okurken yavaşta kendisini Kickstarter'da gösterecek olan STYGIAN'ı, buyurun yapımcılarından dinleyin...

**Ertuğrul Süngü:** Ozan ve Can, her ikinize de selamlar. Malum, uzun süredir Pegasus Oyuncaktasınız ve ben, şahsım adına sizleri tanıyorum ama derseniz biraz da okuyucularımıza sizden bahsedelim. Kısa ve öz nedir, ne değildir anlatın isterim...

**Ozan Can Kırkyıldız:** Abi selamlar, senin de az çok bildiğin üzere Stygian'da İsviçre çıkışı rolünü üstlenmekteyim. Bağımsız oyun sahnesini dokuz yıldır oldukça yakından takip ediyorum. Bu nedenle bu projeye girerken business, pazarlama, prodüksiyon, oyun tasarımı, iş

analistliği vs. gibi bir çok iş yaptım ve yapmaya devam ediyorum. Bağımsız oyun dünyasında herkes her şeyi biraz yapar durumda. Stygian temelde Can'ın fikri aslında. Bir gün Kadıköy'de bulduğumuzda "Abi ben böyle bir şey yazmıştım. Ne dersin?" diye geldikten sonra sekiz ay ışık hızı ile geçti.

**Can Oral:** Merhaba Ertuğrul. Çok teşekkürler röportaj için. Ben Stygian projesinde tasarımcı ve sanat yönetmeni olarak görev yapıyorum. Mesleki geçmişime bakarsak, 2004 yılından beri sinema alanında yönetmenlik yapıyorum. Bugüne kadar çok sayıda kişisel ve ticari proje gerçekleştirdim. Aslında edebiyat ve müzikle de bir hayli ilgilendim. Kısaca kendimi bir hikâye anlatıcısı olarak görüyorum diyelim, devam edelim.

**E.S:** O klasik soruyu sormadan röportajın anlamı olmaz. Oyun yapma fikri nereden geldi? Şeytan mı dürttü yoksa zaten hep bir istek var mıydı?

**O.C.K:** Benim için oyun yapma fikri ilkokul 4. Sınıftayken Amiga'da Another World oyununu oynarken başladı. Biz oyunlarla büyüyen bir nesil ama içine doğmadık. Yani şu anki yeni nesilden farkımız oyunun olmadığı bir dünyada doğup bunu tercih etmemiz. Bu nedenle benim için başka bir yol olduğunu düşünmüyorum. Yaşım şuan 34 ve hayatta en keyif aldığım şey oyun oynamak ve yapmak. Bu 20 sene önce de

böyleydi ve sanırım 30 sene sonra da böyle olacak.

**C.O:** Video oyunları benim için interaktif hikâye anlatımının sınırlarını zorlayabileceğim, çocukluğumdan beri heyecan duyduğum bir alan. Commodore 64'le başlayan merakım hemen hemen tüm oyun platformlarına bulaştığım ciddi bir ilgi alanına dönüştü. Mesleki açıdan baktığımızda da Bioware geçmişte beni yazar olarak değerlendirdi ve Riot Games'te çalıştım; aslında bir yandan hep profesyonel olarak oyun gelişimine yakındım yani. En sonunda vakit geldi diyelim. Cthulhu'nun uyanma vakti!

**E.S:** Neden Cthulhu dünyasını seçtiniz. Sizin ve de oyununuz için setting'in Cthulhu olmasının önemi nedir? Burada birazcık avantaj ve dezavantajlardan da bahsetmenizi rica edeceğim.





**C.O:** Bir RYO tutkunu olarak bu oyun türünün belirli bir tip fanteziye ve bilimkurguya saplanmış olmasından uzun süredir rahatsızlık duyuyordum. Keşfedilecek sınırsız sayıda evren var, sırtımızda bizi trendlere iten bir yapımçı baskısı da yok, o zaman neden setting Cthulhu olmasın? Lovecraft, on yaşında ilk öykülerini okuduğumdan bu yana hayal gücümde iz bırakmış bir yazar olmuştur. Gerek Cthulhu mitolojisi, gerek 1920'lerin tarihsel gerçekliği, gerek delilik ve korku temaları olsun, hem mekanik hem de hikâye anlatımı açısından yeni kapılar açabileceğimiz bir evren olduğunu hissettim. Dezavantajlarının başında yazarın en büyük gücünü bilinmeyenden alması geliyor. Biz ise illüstratif, sıra bazlı savaşlara sahip bir RYO yapıyoruz. Yani bu varlıkları bayağı gösteriyoruz. Bu bir risk. Aslında tam da bu yüzden daha stilize bir grafik tarzına yöneldik. Oyunda yaşanan olaylar, sanki dönemin bir hikâye kitabının, ya da gazetesinin illüstrasyonlarından anlatılıyormuş gibi bir tarz amaçladık. Yaşanan gerçekliğin stilize bir yansıması diyebiliriz.

**E.S: STYGIAN: Reign of the Old Ones üzerinde kaç kişi çalışıyorsunuz? Tasarımlarınızı ve oyun mekaniklerinizi neye göre şekillendiriyorsunuz? Hedef kitleniz kim?**

**O.C.K:** Açıkçası şu son sekiz aylık süreçte 50 farklı insan ile interaksyona girmişizdir herhâlde. Bütçemiz sınırlı olduğundan ekipteki neredeyse herkes para almadan bu projeye inanarak çalıştı. Şuan için 15 aktif insanla çalışıyoruz. Tasarımlarımız ve oyun mekaniklerimiz açısından en temel motivasyonumuz ve ilham kaynaklarımız Planescape: Torment, Baldur's Gate serisi, Heroes of Might and Magic gibi oyunlar. Hedef kitlemizse Cthulhu ve eski tür RYO seven herkesi kapsıyor. Yeni nesiller bizim sevdiğimiz RYO oyunlarının çoğunu bilmiyorlar. Biraz yeni nesillerin de entegre olabileceği akışkan ve oldukça hikâyesel bir RYO yapmaya çalışıyoruz.

**E.S: Oyununuz bu ay Kickstarter'da boy gösterecek. Peki, sizce insanlar neden bu oyuna destek olmalı? Bunca AAA ve de diğer indie oyun varken, neden başlı yapılan oyun STYGIAN olmalı?**

**O.C.K:** Öncelikle oyun dünyasında sıkı bir Lovecraftian RYO oyunu olacak. İlk sebepleri bu olmalı. İkincisi ve daha önemlisi Türkiye'de oyun sahnesi oldukça sınırlı ve bu şekilde giderse ülkede hiç oyun yapma deneyimine sahip insan kalmayacak. Biraz işinde iyi olan herkes yurtdışına çıkıyor ve yeni nesillere bu bilgiyi aktaracak insan sayısı yok denecek kadar az. Biz bu oyunu geliştirme evresinde neredeyse bütün bildiklerimizi kendimiz deneme yanılma yoluyla öğrendik. Daha da önemlisi Türkiye'de bağımsız bir stüdyo olarak var olmaya çalışıyoruz. Yani bu konuda ilgisi olan herkesin pijamasıyla şortuyla bizimle gelip konsol oynayarak sohbet edeceği bir şirket hayal ediyoruz. Çünkü ülkemizde bu anlamda inanılmaz bir potansiyel var ama doğru kullanılması için yönlendirilmesi gerekiyor.

**E.S: Yapımcı ekip olarak hedefleriniz nedir? STYGIAN daha büyük bir proje için araç niteliğinde mi olacak yoksa bu oyunu takip eden yeni yapımlara da dalacak mısınız?**

**C.O:** Hedefimiz insanları başka dünyalara götüren ve keşfedilmemiş duygu durumlarını araştıran oyun deneyimleri yaratabilmek. Stygian başlı başına çok büyük bir proje ama bu geleceği planlamıyoruz anlamına gelmiyor. Eğer Kickstarter'da yeterli desteği görebilsek Türk oyuncularını oldukça ilginç projeler bekliyor. Yıllardır oturaklı yerli yapımların geliştirilmeyen olmasından şikâyet ettik ya da bu şikâyetleri dinledik. Şimdi elimizi taşı altına koyuyoruz ve yapıyoruz. Aynı anda hem Türkçe hem de İngilizce. Şu aşamada Türkiye'den gerekli desteği görmemiz çok önemli. İzin verin sizi şaşırtalım. Çok teşekkürler! ■



### Ne Okudum

**Dragon Age: Magekiller**  
Oyunların çizgi romanlarını olabildiğince takip ederim. Birçoğu fason olsa da bir o kadar da

kaliteli seri üretilir. Dragon Age oyuncularının fazlasıyla beğenisini kazanacağını düşündüğüm Magekiller, toplamda beş ciltlik bir seri. Tessa Forsythia ve de bir anlamda yancısı konumundaki katil Marius'un hikâyesini anlatan seri, Dragon Age: Inquisition'dan önce olan olayları anlatıyor. En önemli özelliği ise şüphesiz Venatori'nin yükselişinden bahsediliyor olması. Çizimler ve olay örgüsü ile oyunu oynayan herkesin tek solukta okuyacağına eminim. Daha fazla Dragon Age diyorsanız bir şekilde bu seriyi okuyun derim.



### Ne Dinledim

**Gwydion**

Bu isim mitoloji severlere bir hayli tanıdık gelecektir zira kendisini Galler mitolojisinde

büyücü, kahraman hatta bir tanrı şeklinde önceden duymuş olma ihtimaliniz kuvvetle muhtemel. Fakat benim bahsettiğim 1995 yılında kurulmuş ve halen müzik yapan güzide bir Folk / Viking metal grubu. 1998 yılında ürettikleri ilk albümü takip eden üç demo'nun ardından nihayet 2008 yılında ilk albümlerini üreten ekip, 2010 ve 2013 yıllarında iki albüm daha kaydetmeyi başardı. Özellikle Horn Triskelion albümü kendilerini fazlasıyla anlatıyor.



### Ne İzledim

**Batman v Superman**

Her iki kahramanı da yıllardır okuyan bir çizgi roman severim fakat ilk günden beri crossover

modeli yapıldan bir rahatsızlık duyduğum da aşikâr. Açıkçası fragmanlar beni hiçbir şekilde etkilemeyi başaramadı ve filmi izlediğimden neden olduğunu çok daha iyi anladım. Birbirinden kopuk sahneler, kurgudaki boşluklar ve fazlasıyla göze batan bilgisayar efektleri. Tabii bunlar benim şahsi fikirlerim; izleyin, izletin. Bolca aksiyon, sonu gelmeyen yıkılma sahneleri ile IMAX gibi bir platformun her karesini harika şekilde dolduran bir film bu. Kahramanların beyaz perdeye aktarılışı ve Ben Affleck'in Batman rolü kesinlikle görülmeye değer!

### Büyüler

Oyundaki bazı büyüleri günün hangi vaktinde ve hangi hava koşulunda kullandığınız önem taşıyacak. Güneşli bir günde Fire, yani ateş büyüsünü kullanırsanız, etraf hızla yanarak arkadaşlarınıza bile zarar verebilecek. Yağmurlu bir günde ise bu etki pek fazla olmayacak.

# Final Fantasy fenomeni

*Bitmeyen efsane, bitmeyen tutku*

Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG** Platform **PS4, Xbox One**  
Web [www.finalfantasyxv.com](http://www.finalfantasyxv.com) Çıkış Tarihi **30 Eylül 2016**



SOLDA Justice Monsters 5'i oyun içinde de oynayabileceğiz.

ALTTA Otopur yaratıklar genelde size bulaşmıyor ama sizin onlara karşı tutumunuz farklı olabilir.



Bazı oyunlar isimlerinden ötürü devam etmeyecek imajı vermektedir ve Final Fantasy de belki bu grubun lideri. Ne var ki Square Enix'in FF efsanesi o kadar uzun zamandır devam ediyor ki firmada bu oyuna saplantıyla yaklaşan birilerinin olduğunu düşünmekteyim artık. RPG oyunlarının bir hayli ünlü olduğu dönemden de öncesinde kendini gösteren Final Fantasy, altı oyun boyunca sadece Uzak Doğu ve o tarafta oturmayıp da Uzak Doğu oyunlarına ilgi duyanlar tarafından tecrübe edildi. FF'nin kendisinden bahsettirmesini sağlayan oyun ise serinin yedinci oyunu olan Final Fantasy VII'den başkası olmadı. Tarihçeye devam ederiz elbette ama bu dosya konusunda asıl üstünde duracağımız oyun, bir zamanlar Final Fantasy Versus XIII olarak bilinen FFXV'den başkası değil. Ben olsam seriyi yeniden başlatma, taze bir başlangıç olarak XV takısını oradan atıp FF: Reborn gibi bir isim verirdim belki ama Square Enix'in işine de karışacak değilim. Neredeyse 10 yıldır hazırlık aşamasında olan FFXV'in çıkış tarihi nihayet 30 Eylül olarak açıklandı ve büyük bekleyiş de sona ermek üzere. Zaten geçtiğimiz yıl oyunun bir demosu da sunulmuştu ve geçtiğimiz ay da oyun yeni bir demoyla taçlandırıldı.

*FF'nin kendisinden bahsettirmesini sağlayan oyun ise serinin yedinci oyunu olan Final Fantasy VII'den başkası olmadı*

İyiden iyiye büyük bir yapıma dönüşen FFXV hakkında daha fazla bilgi vereceğiz elbette ama önce, bu seri nasıl aşamalardan geçti, bunlara bir bakalım...

#### Sephiroth, Cloud'a karşı

Square Enix sağ olsun, artık üzerini toz kaplamış olan bütün FF oyunlarını buldukları yerden çıkarttı ve Steam ile PC'ye, Android ve iOS gibi platformlara uyarladı. Dolayısıyla artık FF oyunları unutulmuş birer efsane değil, herkesin, istediği zaman deneyebileceği birer heyecan. Heyecan diyorum zira FF oyunlarının tümünde büyük bir emek olduğunu daha ilk dakikalardan anlıyorsunuz. Elbette 7. oyuna kadar olan kısım iyiden iyiye "retro" klasmanına giriyor ama bunlarda bile senaryoya verilen önemi, karakter tasarımlarını ve coğrafi bölge üzerindeki çalışmalarını hayranlıkla takip etmek mümkün. Olayın koptuğu an ise Final Fantasy VII ve sonrası. İlk PlayStation sistemi için hazırlanan FFVII, altıncı oyunun piksel grafiklerini terk edip PSOne'in gücünü kullanarak tamamıyla üç boyutlu bir görsellik getiriyordu ve bu açıdan bile diğer oyunların çok önündeydi. İşin en güzel tarafı da Square Enix'in, yedinci oyuna önceki oyunlarda edindiği tüm tecrübeyi ve fazlasını işlemiş olmasıydı. Oyun her anlamda o kadar ama o kadar doluydu ki başında günlerinizi, haftalarınızı geçirmez işten bile değildi. (Halen de öyle.) Oynanış mükemmeldi ve buna, şu an bile takip etmesi pek de kolay olmayan bir senaryo eşlik ediyordu.

Ve bunların da ötesinde, oyun evreninin en karizmatik kötü karakterlerinden bir tanesi, Sephiroth bu oyunda karşımıza çıkmıştı. FFXVII o kadar fazla beğenildi, öylesine büyük bir efsane haline geldi ki Square Enix yepyeni bir FFXVII macerası hazırlığında -ki bu konu hakkında daha fazla bilgiyi yine bu sayfalar-



daki bir kutuda bulabilirsiniz.

FFVII'nin inanılmaz başarısından sonra Square Enix hızla oyunun devamını getirdi. FFXVIII'de Squall'ın macerasında rol aldı ve neredeyse FFVII kadar iyi bir oyunla karşılaştık. Bundan sonraysa bir duraklama sezonu geldi. Aslında 13. oyuna kadar FF oyunları yine büyük bir başarı sahibiydi ama FFXVII ve VIII'in gördüğü ilgi bir daha hiç ortaya çıkmadı. FFX adındaki oyun, PS2'nin ilk FF oyunu olmasıyla ünlendi, bunu FF'nin online macerası takip etti. FFXII serbest savaş sistemiyle dikkat çeken son FF oyunu oldu ve sadece tek bir oyun değil, oyunlar silsilesi olan FFXIII konuşulmaya başlandı. PS3'ün en önemli oyunlarından biri olması beklenirken pek de tutmayan bir seri haline geldi FFXIII. Mobil oyunu, yan hikayesi denilirken, arada şu an FFXV olarak bilinen FF Versus XIII de açıklandı, kendisinden uzunca süre haber alınmadı. Elbette bu sırada diğer konsollara da tonla FF oyunu çıkmaktaydı. FF Tactics, Dissidia: Final Fantasy, FF Crystal Chronicles ve adını buraya sığdıramayacağımız onlarca FF oyunu da bir yandan oyuncularla buluşmaya devam etti. Dediğim gibi bunların hepsi, asıl serinin kalitesinden daha uzakta olan yan oyunlar oldu, olmaya da devam edecek gibi gözüküyor.





### Kraliyet ailesi

FFXV çok büyük bir oyun. Şu anda bile büyük zira geçen yıl yayımlanan demoda bile o kadar büyük bir alandı ki... Eskiden bu konu elbette çok daha önemliydi ama şimdi bile FFXV, yüzölçümü dev gibi olan oyunlarla baş başa gidebilecek gibi duruyor. Ne var ki tüm oyun alanı bize tek seferde sunulmuyor. Bölümler şeklinde ilerliyor oyun ve bir bölüm, kocaman bir oyun alanı demek. (Sanırım PS4 ve Xbox One'ın gücü yetmedi.)

İlk bakışta oyunda Noctis adındaki kahraman ön plana çıkıyor, ona bir takım, normal giyimli ve normal tipli arkadaşlar eşlik ediyor. FF oyunları her zaman renkli karakterleriyle ünlü olmuşken burada bir çeşit boyband olmasının tek açıklaması, farklı bir tercih yapılmış olması gibi gözüküyor; yoksa oyunu yerden yere vurma olanağımız var.

Peki Noctis kim, olan biten nedir? Bunu ben size anlatmadan önce yapabileceğiniz bir şey var aslında –ki şimdi anlatacağım FFXV'in nasıl büyük bir yapım olduğunun bir başka kanıtı.

Yeni gelen bir açıklamayla FFXV'in tek bir oyundan öte, birçok farklı yapımla desteklenen büyük bir isim olması planlanmış. Eylül'ün sonunda piyasaya çıkacak olan oyunun yanında 6 bölümlük bir anime serisi, Kingsglaive: Final Fantasy XV adında bir animasyon filmi ve Justice Monsters 5 adında da bir mobil oyun planlanıyor. Bu da şu demek oluyor: Oyun çıkmadan önce doz doz FFXV esintileri alacağız, karakterleri tanıyıp hikayeyi bir ucundan tutacağız ve nihayetinde oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça sabırsızlığımız artacak, oyun hakkında daha önceden fikri olmayanlar bile FFXV ister halde bulacak kendini. Standart PR çalışmalarından çok ötede, çok başarılı bir tutum sergiliyor bence Square Enix burada. Hem oyunu bekleyen-

lere inanılmaz bir fan servise yapıyor, hem de oyunu çok bilmeyenlere atmosferi önden tattırıyor. Aynısını FFXVII Remake için de bekliyoruz Square Enix, haberin olsun!

### Eos'ta bir gün

Her FF oyununda farklı bir dünya resmedilir ve FFXV'te de Eos konu ediliyor. Atmosfer modern zamanları konu alıyor ama her şey biraz daha süslü, biraz daha klasik tarafa kaymış. Eos'u Lucis, Tenebrae, Niflheim, Solheim ve Accordo adındaki uygarlıklar paylaşıyor. Niflheim dışındaki tüm uygarlıklar bir zamanlar birer kristale sahip olmuş ama hepsi bunları çeşitli savaşlarda kaybetmiş; Lucis dışında... Lucis büyüyle donatılmış bir uygarlık olarak var olmaya devam ederken, diğer tüm milletler büyü gücü olmadığı için sanayileşmeye ve mekanik donanımlara kaymış. Haliyle yoğun bir silah üretimine de girmişler...

En başından beri kristal sahibi olmayan Niflheim, her ne kadar bir barış antlaşması imzalamış olsa da Noctis'in düğün gününde Lucis'e savaş açıyor ve Lucis'in kristalini ele geçiriyor. Hızını alamayan Niflheim, bu sırada diğer tüm milletlere de savaş ilan ediyor. Hem büyü gücüne sahip oluyor, hem de büyük bir sanayileşmenin getirdiği güçle oluşturduğu donanmayla büyük bir bela haline geliyor. Noctis ve arkadaşları da bu savaşın odak noktasında buluyorlar kendilerini.

Noctis'in arkadaşları Gladiolus Amicitia, Ignis Scientia, Prompto Argentum ve Cor Leonis olarak sıralanıyor. Gördüğümüz gibi bu isimleri akılda tutmak neredeyse imkansız. Ignis takımın beyni olarak yer alıyor, Gladiolus iyi dövüşüyor, Prompto pek bir halt yapamıyor ve Cor da takımın tankı olarak görevini yerine getiriyor. Noctis de küçüklüğünden gelen yeteneğiyle farklı silahlar yaratarak, savaşlarda farklı stratejiler geliştirebiliyor.

Yazının başlarında söylediğim üzere Square Enix bu defa farklı bir formül denemekte. Eskiden takımda bir kişi vampir olurdu, bir

### Bütün param senin...

Bu koleksiyon kutuları artık fazla oluyor... En alakasız oyunun bile koleksiyon versiyonunu almak istiyorum içindekileri görünce. Sağlam bir FF fanatığı olarak da FFXV'in Ultimate Collector's Edition içeriğini görünce beynim döndü haliyle. 270\$'dan satışa sunulacak olan kutunun içeriğinde FFXV'in yanında neler var neler... Bu tip kutuların değişmezi, çelik oyun kutusu burada Yoshitaka Amano'nun çizimine ev sahipliği yapıyor. Kingsglaive: Final Fantasy XV filmi ve Brotherhood: Final Fantasy XV animesi de Blu-Ray olarak kutuda bulunuyor. Oyunun müziklerini içeren Soundtrack albümünün yanında, 192 sayfalık bir art book bulunuyor. Paketin en muhteşem eklentisiyse Play Arts Kai imzalı Noctis figürü. (Figür toplayanlar için resmen cazibe kaynağı!) Oyun içine bonus olarak gelenler ise Royal Raiment kıyafeti, Masmune silahı, Platinum Leviathan araç görüntüsü ve Travel Pack, Camera Kit, Angler Set ve Gourmand Set dörtlüsünden oluşan oyun içi paketleri. (Bunların ne işe yaradığını henüz anlayamadım.) Anlayacağınız paket inanılmaz, ücreti de bir hayli tuzlu ve işin daha da kötüsü bu paket sadece Square Enix'in Online mağazasından satışa sunulacak ve 30.000 adet gibi de bir sınır var. Çeşitli internet sitelerinde karaborsadan paketin satılmaya başlanmış olması da son kötü haberim, iyi günler...



### Ayaklarımızı yerden kessin de....

Devasa Eos'u sırf taban teperek gezmek zor. Bu yüzden oyunda Regalia adındaki aracımızı veya eski dostumuz Chocobo'ları kullanabileceğiz. Regalia oyunun ilerleyen kısımlarında bir uçan gemiye dönüşerek daha da hızlı yol alabilmemizi sağlayacak.

## Final Fantasy VII Remake

Herkes bir HD Remaster'a bile tamam demişken, Square Enix bir anda bombayı patlattı ve tamamıyla yeniden programlanan bir FFXVII'den bahsetti. Sadece PS4 için geliştirilmesi planlanan oyun, FFXVII'nin yönetmeni Tetsuya Nomura tarafından omuzlanıyor ve yapımcı koltuğunda da yine FFXVII'nin yapımcısı Yoshinori Kitase bulunuyor.

Oyunun Remake versiyonu senaryo olarak FFXVII ile aynı olacak. Yani hikayeyi bilenler pek farklı bir şeyle karşılaşmayacaklar –ki hikaye değişseydi olay çıkardı, söyleyeyim. FFXVII'deki tüm karakterler de aynen oyunda yer alacak, Aeris'in (Aerith de diyebilirsiniz.) rolü yine olaylara vesile olacak. (Anlayan anladı.)

FFXV'in DmC görünümü, aksiyon odaklı oynanışının aksine orijinal oyundaki oynanış esas alınacak. Bu da demek oluyor ki partimizdeki üç kişiyi birden kontrol edebileceğiz. Materia ile birlikte gelen büyü sistemi ve karakterleri özgürce kişiselleştirebilme olanakları da yine Remake'de görülecek.

Oyun hakkında enteresan bir karar daha verilmiş durumda ve o da oyunun bölümler halinde piyasaya çıkacak olması. Burada tam olarak ne hedefleniyor anlamış değilim lakin Square Enix'in bir bildiği vardır diyorum...

FFXVII'yi daha önce tecrübe etmemiş olan arkadaşlar için müthiş bir deneyim olacak Remake. FFXVII'yi benim kadar sevmiş olanlara apayrı bir keyif alacak gibi duruyor. Her türlü bu oyun sevinecek, şimdiden haberiniz olsun.



Umuyorum ki sadece Chocobo'lar ile ulaşılabilen, gizemli yerler olur oyunda.



kişi He-Man'deki Orco gibi garip bir büyücü olurdu, herkes garip kıyafetler girer ve neşeli halleriyle dikkat çekerdi. Burada bir çeşit çete söz konusu ve herkes siyahlar içinde, ağır abi rolünde. (Prompto dışında.) FFXV ilk açıklandığında ve bu takım da beraberinde tanıtıldığında, bu konuya gerçekten çok takılmıştım ama şu aşamada Square Enix yine başarılı bir pozisyona geçmiş gibi gözüküyor. Ya çok zaman geçmesinden, ya da hikayeye karakterleri iyi uydurdularından, artık siyahlar içindeki beş tane One Direction üyesinin portresi bana kötü gelmiyor. Hatta sevmeye başladığımı bile söyleyebilirim...

### Kılıç darbeleri "in", büyü "out"

Kötü haberi baştan vereyim; oyunda sadece tek bir karakteri kontrol edebileceğiz ve o da Noctis'ten başkası değil. Noctis'in düz bir karakter olmasını engellemek adına da onun yeteneklerini konuşuyoruz. (Bu konuya geleceğim.) Devasa bir RPG olmasından mütevellit, FFXV'de bolca koşu yapıp gezeceğiz–ki yayımlanan demolardan bir tanesinde bunu çoktan gerçekleştirdik. Olayın bu kısmında çok değişik bir durum yok lakin en son FFXIII'te gördüğümüz, "hızlandırılmış sıralı savaş sistemi" burada tamamıyla "gerçek zamanlı savaş sistemi"ne dönüşmüş durumda. Yani düşünün ki elimizde DMC'den Dante var ve onunla uzun bir RPG turuna çıkmışız... Savaşlar artık direkt olarak bir yaratığa yaklaştığınızda, yepyeni bir ekranla buluşmadan gerçekleşiyor ve Noctis ve arkadaşları aynen savaşa dahil oluyor. Yapay zeka arkadaşlarımız üzerinde bir kontrolümüz yok; onlar kendi stratejilerini uygulayarak savaşıyor ve tüm olay Noctis ve silahlarına kalıyor. Noctis gerçekten bir aksiyon oyunundaymışız gibi savaşıyor. (Active

Cross Battle System demişler buna da.) İşin aslı tek bir tuşla saldırıyor ama farklı silahlara, istediği zaman geçebildiği için kombolarını da şekillendirebiliyor. Noctis hızlı saldırılar için farklı, ağır saldırılar için farklı, uzun menzilli saldırılar için farklı silahlar kullanabiliyor. Bu silahlara tek bir tuşla geçiş yapabildiği bir yana, her silahın kendine özel hareketleri de bulunuyor. Hele ki etrafınızı birçok düşman sardığında bu defa DMC değil, kendinizi bir çeşit Dynasty Warriors oyununda gibi bile hissedebiliyorsunuz. Oyundaki düşmanların en zayıf olanı bile birkaç darbeye iniyor. (Eskiden sadece tek bir vuruşta bile inenler vardı, o devir geçti, gitti.) Biraz orta karar bir düşmana denk geldiğinizdeyse bilin ki saldırı üstüne saldırı yapmanız lazım. Hele ki büyük düşmanlarda iş tamamıyla boss savaşına dönüşmekte... Şu aşamada bile bu konuda biraz sıkıntı var aslına bakarsanız zira oyun DMC değil, kombolar o kadar da heyecan verici bir seviyeye ulaşmamış; biz niye vurdukça vuruyoruz... Onun yerine daha stratejik hamleler yapsak, büyüleri daha etkin kullansak daha güzel olurdu. (İyice inceleme formatına gittim ama demoda gördüklerimden sonra çenemi tutmam zor.) Savaşlarda Noctis'in büyü kullanabileceğini de biliyoruz ama bunlar, eskiden olduğu gibi





düşmanlara büyük hasarlar veremeyecek. Eskiden bir Ultima atardık ortaya, herkes pılısını pırtısını toplayıp öbür dünyaya giderdi; buradaysa büyüler ancak kılıç saldırılarına zemin hazırlayacak türden olacak. Savaşların hepsinde olmasa da savaş mekanı müsaade ettiğinde "Warp" adındaki, daha önce hiçbir FF oyununda olmayan bir hareketi yapabileceğiz. Warp bir çeşit kaçış hareketi aslında ve Noctis'in sağlığını ve büyü gücünü hızla toparlamasına izin veriyor; aynı zamanda düşmana da havadan bir saldırı yapabilmeye olanağı tanıyor. En son yayımlanan Platinum demonun son savaşında bu gücü etkin bir biçimde kullanma fırsatımız olmuştu; büyük düşmandan kaçmak için direklere silahımızı atıyor ve oraya ışınlanıp düşmandan kurtulabiliyorduk. Elbette bu kaçış hareketi de tam anlamıyla güvenli değil; demodaki yaratık gibi bazı yaratıklar o direkleri indirip sizi yakalayabiliyor.

### Sonbahar

Savaşlar hareketli geçiyor dedik, bize yardımcı olacak olan arkadaşlarımızın neler yapabileceğine bir ölçüde müdahale edebiliyoruz dedik (Demedik, şu an diyorum.) ve iş geldi oyunun görsel kısmına. FFXV, gerçekten çok sağlam bir atmosfere ve görsel şölene ev sahipliği yapıyor. Yıllardır geliştirilmekte olan oyun için sayısız karakter ve mekan tasarımı yapılmış ve zaten belli ki konu o kadar ilerlemiş ki ortaya bir de film çıkmış. Evet, adı Kingsglaive: FFXV olarak belirlenmiş olan filmde bahsediyoruz. Filmde

Noctis'in krallığı Lucis ile kötülüğün başkenti Niflheim'in savaşı konu ediliyor. (Oyunda olanlardan öncesi gibi geldi.) Lucis'in kralı, Kral Regis Noctis'i ülke dışına, kendine gelin bulsun diye yolladıktan sonra kendisi büyük bir savaşın komutasına oturuyor, olaylar gelişiyor. Filmde dikkat çeken bir başka konu da ünlü seslendirmenler. Game of Thrones'un ünlü isimlerinden Sean Bean (Sanki GoT ile ünlendi...) Kral Regis'i seslendiriyor. Prenses Luna'yı ise Lena Headey üstlenmiş. Breaking Bad'in Aaron Paul'u da Kingsglaive askerleri arasındaki ünlü isim Nyx'e hayat verecek. Kingsglaive'in yanında Brotherhood: FFXV adında altı bölümlük bir anime serisi de geliyor demiştik yazının başlarında. Bu serinin de ilk bölümü yayımlandı ve eğer oyun ilginizi çekiyorsa, bu animeye de mutlaka önem vermenizi tavsiye ediyorum zira gaz verme ve karakterlere ısınma konusunda çok iyi bir iş başarmakta. Animenin beş bölümü bedava olarak yayımlanacak, altıncı bölüm ise büyük koleksiyon kutusunun içindeki anime Blu-Ray'ine saklanmakta. (Çok ayıp.) FFXV'in heyecan veren bir yapım olduğunu söylememek imkansız lakin ortaya çıkacak olan eser, herkesi tatmin etmeme olasılığına da sahip, söylemedi demeyin. FF'nin köklerinden uzaklaşmış olsa da Square Enix devasa bir yapım ortaya çıkartmak üzere ve biz de gelecek olan bu büyük serüvene sempatiyle yaklaşmalıyız. Eğer oyun ilginizi çekiyorsa mutlaka yayımlanan videoları izleyin, demoları oynayın. Ardından hep birlikte Eylül'ün sonunu bekleyelim... ■ **Tuna Şentuna**

### Tecrübe puanı

Çoğu RPG'den alışık olduğumuz, "tecrübe puanı kazan, anında seviye atla" durumu burada biraz daha farklı olacak. Karakterlerimiz gün içinde kazandıkları tecrübe puanlarını gece, kampa uyuyarak seviyeye dönüştürebiliyor ve eğer gece ölümlerse o tecrübe puanları gidiyor.



MAYIS SAYISI

## KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
- ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
- ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağlantısı
- ▶ Efsane Avcılarının veda röportajı
- ▶ El Nino üzerinde sörf

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



MAYIS SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# İNCELEME

# Dark Souls III

## Dark Souls III

Satın aldığınız anda bile "You're Dead" mesajı ile karşılaştığınız bir oyundan nasıl keyif alabilirsiniz? Dark Souls'un sırrı sizi buna alıştırmasında saklı...

Sayfa 50



Altın 9,5 - 10 puan



Gümüş 8,5 - 9,4 puan



Bronz 7,5 - 8,4

Yapım **Remedy Entertainment** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Xbox One**  
Web [www.quantumbreak.com](http://www.quantumbreak.com) Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

## ★ Quantum Break

Biraz televizyon dizisi, biraz oyun, biraz aksiyon, bolca zaman yolculuğu... Quantum Break PC ve Xbox One sahiplerine farklı bir yolculuk vaat ediyor.

İşin içine "zamanda yolculuk" kavramı girince benim kafam direkt karışıyor, baştan itiraf edeyim. Hele geçmişe gitmiş, kendiyi karşılaşmış, orada bir şeyi değiştirmiş, sonra bir şeyler olmuş falan bende kayış kopuyor konu ilerleyince... Sağ olsun Quantum Break de bu olayın zirve yapmış halini karşımıza getiriyor. Birileri zaman makinesi inşa ediyor, birileri onu kullanıyor, birileri başka zaman makinesi buluyor, birbiriyle tanışmayan kişiler birbirlerine uyarılarda bulunan notlar bırakıyor, konu karışıyor da karışıyor... Aslında bu zaman yolculuğu olayında da süper kaçamak noktalar var. Mesela şu soruyu hiçbir zaman soramazsınız: "E onu nasıl biliyordu ki?" Biliyordur çünkü gelecekte biri gelip söylemiştir. Biliyordur çünkü aslında kendisi zamanda yolculuk yapmıştır. Biliyordur çünkü "zaman bükülmüştür".

Velhasıl-ı kelam, zaman ve zamanı manipüle edebilme ilgi çekici ve karmaşık kavramlar. Bakalım Quantum Break bu önemli temayı nasıl kullanmış...

### The Following

Shawn Ashmore'un canlandığı Jack Joyce, bir gün en iyi arkadaşlarından bir tanesi Paul Serene'le buluşuyor. Meğer Paul Serene aman makinesi... Pardon, zaman makinesi icat etmemiş mi? ("Aman" diyebiliriz şimdi şaşırma nidası olarak.) Hatta Paul, bu süreçte (Hangi süreç?) Jack'in kardeşi William'dan da yardım almış. Daha doğrusu

William'ın zaman makinesi çalışmalarının üzerinden ilerlemiş Paul ve sonunda kendi makinesini tasarlamış. William'ın keşfettiği Chronon parçacıklarını kullanarak makinesini geliştiren Paul, Jack'in de yardımıyla, hemen oyunun başlarında zaman yolculuğunu gerçekleştirmeye çalışıyor ama olaylar ters gidiyor, William ortaya çıkıp "Yapmayın, zamanın içine edeceksiniz." diyor, Paul dinlemiyor, her yer patlıyor, Jack'in başı belaya giriyor, William'ın akıbeti bilinmiyor ve olaylar hızla geliyor!

Şimdi ilk eleştirim şu yönde olacak: Jack, Paul ve William nasıl isim seçimleridir? Baya Ahmet, Mehmet, Hüseyin gibi olmuş. Uzunca bir süre Jack kimdi, Paul şu muydu diye baktım durdum. Bu kadar mı genel isimler seçilir?

Konu bir televizyon dizisi heyecanında başlıyor farkındaysanız ve zaten oyunun geneli de bu formatta ilerliyor. Öyle ki sanki Quantum Break adında bir dizi varmış önceden ve sonra diziyi destekleyecek bir oyun yaratılmış gibi bir hava var. Bu kötü bir seçim değil, aksine bence çok iyi bir kurgu olmuş. Normalde belki de çekici gelmeyecek bir hikaye, dizi ve ünlü oyuncularla desteklenerek akılda kalıcı ve etkileyici bir senaryoya dönüşmüş durumda. Elbette her şey fazlasıyla Hollywood-vari fakat yine de oyunu oynayıp dizi bölümlerini de seyredince kendinizi hikayenin içinde bulmaktan kendinizi alamıyorsunuz. Bu konuda Remedy Entertainment'a tebrikleri yolluyoruz.

### Durdur ve ilerle

Daha önce Alan Wake'i oynamış mıydınız? Konu ve oynanış pek benzemese de Remedy'nin ünlü oyunu Alan Wake'ten bazı öğeler kendine Quantum Break'te de yer edinmiş. Bunlardan en önemlisi belki de karakterimizin kontrolü silah kullanma mekaniği.

*Konu bir televizyon dizisi heyecanında başlıyor farkındaysanız ve zaten oyunun geneli de bu formatta ilerliyor*

**SAĞDA** Zaman manipülasyonu efektleri çok iyi ayarlanmış. **ALTTA** Çeşitli güçlendiriciler sayesinde sizin gibi güçleri olan askerlerle karşılaşıyorsunuz.



Jack Joyce'ü kontrol ettiğimiz oyunda, Jack bir takım zaman kontrolü güçleri ele geçiyor, zaten başta söylemiştik. Bu güçlerine ek olarak da bolca silah kullanıyor. Hatta çoğu düşmanınızı ortadan kaldırmak için silahlarınıza başvurmak durumundasınız. Oyundaki silah çeşidi çok fazla değil ama son derece yeterli. Zaman zaman, "şuradan bir roket atar düşse ne güzel olurdu" diye de düşündüğünüz oluyor ama makineli tüfekler, pompalılar, otomatik tabancalar genelde iş görüyor.

Jack sıradan bir vatandaş olduğundan kurşunlara karşı da hassas, pek fazla kurşuna karşı dayanmıyor. Kurşunların hedefi olduğunda ekran kırmızılaşıyor ve anlıyorsunuz ki saklanmalısınız. Zaten oyunun temel mekaniği de sizi siper almaya itiyor. Bir siperle yaklaştığınızda Jack otomatik olarak bunu kendine koruyucu olarak kullanıyor ve ateş etmek için uygun anı bekliyor. Oyunda herhangi bir şekilde eğilme, yerde sürünme gibi olanaklar olmadığından, ateş etmek istediğinizde

tüm vücudunuzu kurşunların hedefi haline getiriyorsunuz. Her ne kadar böylesine bir kısıtlama hoş gelmeseydi de bir şekilde oyunun mekaniği bu durumu kurtarmış. Bunda elbette sahip olduğumuz zaman kontrolü güçleri de büyük rol oynuyor... Jack Chronon patlamasına maruz kaldığı anda birçok güce de sahip oluyor fakat zaman geçtikçe daha da çok güce kavuşuyor. Jack'in temel zaman kontrolü güçleri arasında bir düşmanını veya bir bölgeyi geçici bir süre dondurma bulunuyor. Bunun yanında hızla bir noktadan diğerine ışınlanırcasına ilerleyebiliyor ve kendine kurşun geçirmez bir zaman durdurma alanı yaratabiliyor. Biraz oyunda ilerledikçe de zamanı dondurup ilerleme, patlamalar yaratma gibi ek özelliklere de kavuşabiliyorsunuz.

Remedy'nin bu oyunda başarılı olduğu

bir başka nokta da tam olarak bu: Zaman kontrolü güçlerini çok iyi ayarlamış. Kısa dolmuş süreleri olan bu güçleri kombinasyonlarla kullanarak gerçekten savaş alanında bir üstünlüğünüz olduğunu hissettirebiliyorsunuz. Mesela oyunun bir kısmında, güçlü bir Monarch askerine karşılaşıyorsunuz. (Juggernaut.) Bunu yenmek için arkasında bulunan güç ekipmanına hasar vermeniz lazım. Eğer dümdüz ateş ederseniz direkt yere indiğiniz bu karşılaşmada zamanı durdurup düşmanın arkasına geçmek, koruyucu zaman alanları oluşturmak ve bu düşmanı olduğu yerde dondurmak gibi güçleri kombinasyon halinde kullanmak gerekiyor. Bir başka senaryoda da birkaç tane düşmanla aynı anda karşılaşıyor ve birini zamanı durdurup indirip diğerine zaman patlaması ile saldırıp sonuncunun yanına hızla ilerleyerek pompalıyla onu indirebiliyorsunuz. Remedy sizi bir siperin arkasına saklanıp oradan ateş ederek oyunu tamamlamaktan da alıkoyuyor. Şöyle ki çoğu oyunda, siz bir siperde dururken düşmanlar da



Bu tip güçlü düşmanları öldürebilmek için güçlerinizi bolca kullanmanız gerekiyor.

**Chronon Dampener** çoğunluğunda özel güçlerimizi kullandığımız Quantum Break, bazı bölgelerde bu güçlerimizi kullanmamızı kısıtlayan cihazlarla karşılıyor bizi. Chronon Dampener adındaki aletler bir yere sabit olabilirken bazı düşmanlarımız bunu mobil olarak da yanında taşıyabiliyor.

*Çatışma ve platform alanlarının dışında, etrafı Time Vision adındaki özelliğimizle kolaçan etme imkanımız var ve bu da bizi Narrative Objective'lere, Intel'lere götürüyor*

kendi siperlerinde durup, ara ara ateş ederek sonsuz bir döngü yaratır. Burada düşmanlarınız direkt sizi çevreliyor ve olduğunuz yerde durduğunuz takdirde, sağdan, soldan ve arkadan size saldırıya başlıyorlar. Dolayısıyla sürekli güçlerinizi kullanarak mücadele etmeniz gerekiyor. (Ya da çok iyi bir nişancı olmalısınız.)

#### **Yolu açın!**

Silahlı çatışmaların ve güçlerimizi düşmanlarımızı alaşağı etmek için kullandığımız bölgelerin yanında, Remedy oyununa bir de platform & bulmaca bölümleri eklemiştir.

Jack zamanı kontrol edebildiği için çatışmalardan çıktığı zaman kendine yollar oluşturması gerekebiliyor oyunda. Bir bölgedeki zamanı geri alabildiği için burada yıkılmış bir köprü varsa onu bir süreliğine yeniden oluşturabiliyor, bir mekanizmayı geriye doğru çalıştırıp kendi yararına kul-

lanabiliyor vb. Hatta oyunun en başlarında bir geminin paramparça olmasını önce izliyoruz ve ardından zamanı geriye alıp yıkılmakta ve parçalanmakta olan gemiden, engelleri bir bir aşarak kurtulmaya çalışıyoruz -ki bu bölümü bayağı başarılı buldum.

Tabii Remedy bu kısımlara çatışmalar veya senaryo kadar ilgi göstermemiş. Çoğu bulmaca ve engel aşma alanı kısa uğraşlarla çözülüyor ve Jack maalesef zıplama, tutunma ve seri hareket etme konusunda biraz tutuk olduğu için bu kısımlarda biraz zorlanabiliyor. Yine de bu kısımları çok rahatsız edici bulduğumu söyleyemeyeceğim.

Çatışma ve platform alanlarının dışında, etrafı Time Vision adındaki özelliğimizle kolaçan etme imkanımız var ve bu da bizi Narrative Objective'lere, Intel'lere götürüyor. Dedğim gibi Remedy senaryo üzerinde sağlam bir uğraş vermiş ve olayların arka planında neler olduğunu da bize

## KİMİ KİM CANLANDIRIYOR?

*Quantum Break, daha önce filmlerden ve dizilerden tanıdığımız birçok ünlüye ev sahipliği yapıyor. Bakın bakalım bunlar kimlermiş...*



#### **Shawn Ashmore (Jack Joyce)**

1979 Kanada doğumlu olan ünlü aktörü şahsen The Following adlı diziyile tanıdım. Belki daha önce bir yerlerde görmüşümdür ama dikkatimi çekmemiş olacak ki bu dizide yepyeni bir simaymış gibi algıladım. X-Men: Days of Future Past'teki rolüyle de dikkat çeken Ashmore, aslında tam bir dizi oyuncusu. Conviction ve Relationship Status gibi dizilerde de rol alması bekleniyor. Ashmore'un Quantum Break'teki performansı da bir hayli iyi lakin birçok özel güce sahip olan bir insan bu kadar şaşkın davranmasaydı daha da iyi olurdu.



#### **Aidan Gillen (Paul Serene)**

Game of Thrones'un Littlefinger'ı burada Jack'in rakibi Paul rolünde yer alıyor. Aidan Gillen'ı da natla The Flash'ın Dr. Harrison Wells'ine benzetip durdum zaten... Sesi kesinlikle aynı, o konuda şüphem yok! Gillen belki Ashmore'a göre daha iyi bir oyunculuk sergiliyor zira rolüne tam oturmuş olduğunu düşünüyorum. Başta heyecanlı bir bilim adamı imajı çizerken hemen sonra dev bir holdingin kötü patronu rolüne bürünmesi, iyi bir oyunculuğa da işaret.



#### **Lance Reddick (Martin Hatch)**

John Wick'i izlemiş miydiniz? Ünlü oteldeki resepsiyon görevlisini hatırladınız mı peki? Evet işte o kişi Lance Reddick'ten başkası değil. Quantum Break'te de kendine büyük bir rol alan Reddick, oyunda Paul'un en sadık elemanı rolünü üstleniyor. Son derece sert ve stratejik hareketleriyle dikkat çeken Reddick de rolünün hakkını vermişe benziyor. Kendisini ayrıca John Wick: Chapter 2'de de göreceğiz, belirtmeden geçmeyeyim.



göstermeye çabılıyor. Bunu da Narrative Objective adındaki hikaye parçalarıyla bölümlere serpiştirmiş. Her bölümde belirli sayıda bu tipte bilgi oluyor ve hepsini okumayı başarırsanız, senaryonun arka planını da iyice anlıyorsunuz.

Remedy'nin bu konudaki yanlışıysa bu tip bilgileri sadece birer yazı olarak tasarlamış olması. Bazen aynı anda neredeyse üç tane e-posta buluyorsunuz ve bunların hepsini dümdüz okumak çok sıkıcı olabiliyor. Audio Log diye bir şey var, haberin var mı Remedy?

Çevrede bolca gezinmemizi sağlayacak olan bir başka önemli etken de Chronon Particle adındaki yetenek geliştiren parçacıklar. Bunlardan da her bölümde belirli sayıda var ve onlara yaklaştığımızda ekranın sağ kısmında bulunan Time Vision yeteneğimiz parlamaya başlıyor. Bunu çalıştırdığımızda da parçacığın yaklaşık yeri gösteriliyor ve oraya doğru yöneliyoruz. Her yeteneğimiz belirli sayıda Chronon parçacığıyla daha da güçlü bir hale gelebiliyor ama tüm oyunu hiçbir geliştirme yapmadan tamamlamanız da mümkün. Yine de bu bizi Chronon parçacıklarının

peşine düşmekten alıkoymuyor; hatta her bölümdeki birincil amacım bunları bulmak oldu.

### Liam ne yapacak?

Quantum Break'in en büyük özelliği için içinde 20'şer dakika kadar süren dört bölümlük diziyi yerleştirmiş olması. Oyunda verdiğiniz kararlara göre şekillenen bu dizi bölümleri bir hayli kaliteli hazırlanmış, ben izlemekten çok keyif aldım. İşin güzel tarafı da dizide olan olayların, oyunda olanlardan farklı bir kısmı resmetmesi yoksa yaptıklarımızı izlemek sıkıcı olurdu. Farklı karakterlerin, aynı senaryodaki yerlerine kamerayı çeviren dizi bölümleri başarılı olmuş, izlemekten geçmemelisiniz.

Son olarak da oyunun görsel kalitesinin kötülüğünden ve yaptığımız seçimlerin oyunun gidişatını pek az etkilediğinden bahsetmek istiyorum. Maalesef kötü bir "noise" efekti var oyunun her bir yanında; neden böyle bir tercih yapılmış anlamadım. Bunun da ötesinde renklerde bir solukluk, kaplamalarda bir basitlik de göze çarpıyor. Sanki Xbox One oyunu değil de Xbox 360 oyunu oynuyormuş gibi hissettim kendimi. PC'de 4K kaplamalarla belki oyun daha güzel gözüküyordur.

Karşımıza çıkan seçimler de oyunun sonuna veya oynadığımız yerlere pek az etki ediyor –ki Remedy bu konuda çok iddialıydı. Yine de bu konuyu hiç bilmiyorsanız oyunu çizgisel ve az bir karar verebildiğimiz bir formatta kodlarsanız kafanıza, rahat edersiniz.

Quantum Break herkesi mutlu edebilecek bir yapım değil ama bir şans da hak ediyor. Hele ki Xbox One sahibiyse, denemeniz tavsiye. ■ Tuna Şentuna



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Heyecanla başlamasından mütevellit, oyunun ilk kısımlarında merakla neler olacağına bakıyorsunuz. Jack güçlerini ilk defa elde ettiğinde de bunları kullanmak için sabırsızlanıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Büyük bir ihtimalle bir hafta içerisinde oyunu tamamlayacaksınız ama bu da demek oluyor ki bu bir haftada bir hayli eğlenmiş olmalısınız. Hele ki oyunun dizi kısımlarını sevdiyseniz, senaryoyu birilerine anlatıyor bile olabilirsiniz.

İlk ay ●●●●●

Oyunu çok bölerek oynamadıysanız birkaç hafta sonra zaten oyunda yapacak bir şeyiniz kalmıyor ve geri dönmek için de bir nedeniniz yok.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Jack'in zaman kontrolü güçlerini kullanma  
%30 Dizi kısımlarını izleme  
%20 Chronon parçacığı arama



## ARTI

Dizi ile desteklenen senaryo.  
Ünlü oyuncular.  
Atmosfer.

## EKSİ

Oyun mekaniklerinde genel bir sorun var.  
Görsellik iyi değil.  
Abartıldığı için beklentileri karşılayamaması.

## SON KARAR

Şayet ki bu oyun senelerdir yapım aşamasında olmasaydı ve daha az iddia ile piyasaya çıksaydı belki çok tepkili olmazdık ama şu şekilde, yıllardır üzerinde çalışılmakta olan bir yapımdan biraz uzak. Oyunu koşarak almanıza pek gerek yok ama Xbox One'da veya PC'de oyun sıkıntısı yaşıyorsanız tavsiye edebilirsiniz.



## İNCELEME

Multiplayer  
Co-Operative ve  
Competitive olarak  
ikiye ayrılan multiplayer  
modların ilkinde gerektiği  
zaman yardımımıza  
birilerini çağırıp, zorlu  
boss'ları bu şekilde ge-  
çebiliyoruz. Competitive  
kısmındaysa içerisinde  
daldığımız haritayı Host  
eden kişiyi öldürmeye  
çalışıyoruz. Tabii her iki  
modun da birden farklı  
modeli bulunuyor.

Yapım **FromSoftware, Inc.** Dağıtım **FromSoftware, Inc.** Tür **RPG, Aksiyon**  
Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.darksouls3.com** Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# Dark Souls III

Ölmek nedir biliyor musun? Bir an varsın, bir an yoksun. Her şey yapacağın tek bir hamlenin sonuçlarına bakıyor. Öyleyse adımını attığın yere dikkat et, çünkü bu oyunda durup dururken bile ölmek mümkün!

Bir oyunun zor olması için sizce ne gerekir? Yani kontrolleri mi zor olmalı? Yoksa düşmanlar başa çıkılamayacak derecede mi olmalı? Asla çözülemeyen bulmacalar olsa? Tamam, o zaman karakterimiz tek seferde ölsün? Ne dersiniz? Aslında bir oyunun zorluk seviyesini belirleyen birçok faktör vardır. Zorluk seviyesi bir oyunun ne kadar kaliteli geliştirildiğini de gösterir. Özellikle zorluk arttırıldıkça saçma işler yapan yapay zekâya sahip oyunlarla, hali hazırda olan mekanikleri en üst seviyede kullanan yapımlar arasında büyük fark vardır. Yani bazı oyunlar zorlaştıkça yapay zekâ açık ara hile yaparken, bazılarında bileğinin hakkıyla kazanmayı bilir. Fakat tüm bu anlattıklarım sanıyorum Dark Souls III için geçerli değil. Onun zorluk seviyesi, kendi başına yaratılmış bir mekanizma. Vakti zamanında Demon's Souls adı ile PS3 kullanıcılarını ters köşeye yatıran ve sonradan Dark Souls ismini alan yapım, kullanıcıyı çileden çıkartacak ama bir yandan da kendisine bağımlı hale getirecek bir mekanik sundu. Bizler sevmek ve nefret etmek arasında gidip gelirken, seri üçüncü oyununa kavuştu bile!

#### Ya sev, ya terk et!

Dark Souls III tıpkı serinin önceki yapımlarında olduğu gibi bir hayli zorlayıcı. Hani öyle koştura koştura ortamlara akayım mantığındaysanız hemen silkenin ve kendinize gelin derim. Bu oyunda yürüdüğünüz yerde ayağınız kaydığı anda dibi boylayabilir, doğru anda savunmaya geçmezseniz büyük oranda zarar görebilir ve eğer stamina'nızı doğru hesaplamazsanız anında ölebilirsiniz. Dark Souls III dünyasında her şey mubah en sevdiğim okur. Hemen her türlü

noktadan serbest atlayış imkânınız bulunuyor. Bu sebepten kaçtığınız ya da koştüğünüz yere dikkat etmeniz şart. Hani birçok FPS ya da TPS'de olan görünmez duvarlar bu oyunda mevcut değil. Düşmanların vuruşları büyük hasarlar yaratıyor. Çok ama çok kabaca bir hesapla, seviyemize yakın bir bölgedeki düşman en fazla üç vuruşta işimizi bitirebiliyor ki zaten ikinci vuruştan sonra azıcık bir canımız kalıyor. Stamina, Dark Souls III'ün her şeyi diyebilirim. Koşmak, takla atmak ve saldırmak stamina'ya bağlı olarak hareket eden denklemler. Stamina'nın fazla olması, yapabileceğimiz hareketleri de doğrudan etkiliyor. Düşmanın saldırılarından sürekli takla atıp kaçmaya çalışırsak, bir noktada sonra biten stamina yüzünden gelen darbeleri ağızımıza ağızımıza yiyoruz. Hatta stamina sıfırlanmışsa, kalkan taşıyor olmanın da bir anlamı olmuyor. Oysaki kalkan, tüm Dark Souls serilerinde olduğu gibi Dark Souls III'de de büyük fark yaratan eşyalardan birisi. Bu kadar fazla miktarda zararı tek seferde aldığımız bir oyunda, sadece tek bir tuşa basarak gelen saldırıdan, az bir stamina karşılığında büyük ölçüde korunmak ciddi fark yaratıyor. Eğer seriye yeni başlayanlarsanız, mümkün mertebe kalkan taşıyan bir karakter kullanmanızı tavsiye edeceğim. Kalkan gelen darbenin büyük bir kısmını ortadan kaldırdığı gibi, çok az bir stamina

*Dark Souls III'de  
ufka baktığınız anda,  
birazdan içerisine  
dalacağınız tüm dünyayı  
görebiliyorsunuz*



tüketiyor. Tabii aynı durum düşman birimleri için de geçerli. Hatta oyuna alışınca kadar kalkan tutan düşmanlardan nefret edeceğinizin garantisini veriyorum. Tönk tönk diye kalkanlarına düzenli olarak vurmak dev can sıkıyor.

#### Tanıdık yüzler

Dark Souls III'ün yapımcı koltuğunda, aynı zamanda FromSoftware'nin başkanlığını yapan Hidetaka Miyazaki bulunuyor. Açıkçası ben bu adamın oyun anlayışına bayılıyorum. Seriyi o kadar iyi şekilde geliştiriyor, o kadar doğru noktalar üzerinde çalışıyor ki anlattımam. İşte bu çalışma örneklerinden birisini de Demon's Souls'dan beri görmediğimiz mana mekaniğinin oyuna yeniden eklenmesiyle görüyoruz. Yokken "eksik" diyemediğim ama görünce de "İyi ki geri gelmiş" dediğim mana mekaniği, oyunu bir kez daha farklı bir noktaya taşımaya başarmış. Takipçilerinin iyi bildiği üzere, hayat enerjimizi Estus Flask ile dolduruyoruz. Konu mana olduğu zamansa Ash Estus Flask içmemiz gerekiyor. Bu noktada akla, oyuna eklenen yeni sınıflar geldiğine eminim! Efendim karakter yaratma menüsünde bizi selamlayan Knight, Mercenary, Warrior, Herald, Thief, Assassin, Sorcerer, Pyromancer,

#### Silahlar

Oyunda çok fazla sayıda ve cinsten silah bulunuyor. Her silahın belirli sınıflar tarafından kullanılıyor olması önemli bir çizgiyi oluşturuyor. Fakat çeşit farklılığı DS III'de önceki oyunlara göre büyük fark yaratıyor ki bu durum diğer eşyalar için de geçerli.

Cleric ve de Deprived olmak üzere on farklı sınıf bulunuyor. Deprived'in tüm statları ona çekilmişken (Ki bilen zaten onu biliyor.) kalan sınıfların kendilerine özel puan dağılımları bulunuyor. Toplamda dokuz farklı yüz şekli ve sekiz farklı beden ölçüsü bulunuyor. Anlayacağınız karakter yaratma detayları eskiden olduğu gibi pek de farklılık içermiyor. Hoş, zaten düzenli ölecek bir insan için ne derece şekil ve şema gerekiyor o da ayrı bir tartışma konusu. Hani bir milyar tane ayarla karakter yaratıp, "farklı" olunacak bir oyun oynamadığımız kesin. O yüzden dümdüz yola devam... Hah, sınıflar diyordum; konuyu dağıttınız! Tıpkı birçok RPG yapımında olduğu gibi sınıfların isimleri, bir anlamda oyun modellerini belirliyor ama konu Dark Souls III olunca kesin çizgiler çekmek ne yazık ki imkânsız. Yani, en ağır zırhlı Knight da olsanız, en kudretli Pyromancer da olsanız, bolca takla atacağınızın garantisini verebilirim. Karakterlerin özellikleri ile oyunun mekaniği arasındaki farkı görmekten gelmek, biraz saçma olurdu. İşte bu noktada atılan takladan sonra yapılacaklar devreye giriyor ve inanın Dark Souls III bu konu hakkında bir hayli iddialı. Burada eski ile yeni arasındaki farklardan bahsetmeden geçemeyiz zira detaylarda büyük değişiklikler saklı. Öncelikle büyü haricinde, elinde silah taşıyan tüm karakterlerin iki farklı saldırısı bulunuyor. Biri klasik saldırı, diğer de ağır saldırı olarak tabir edebileceğimiz kuvvetli bir vuruş. Eski oyunlarda saldırı hızları biraz yavaştı; özellikle ağır saldırı yapmadan önce 50 kere düşündüğümü biliyorum. Fakat geliştirilen mekanikler sayesinde düşmanların boşluklarını daha net görebiliyor ve daha doğru saldırılar yapabiliyoruz. İşte bu noktada hızlanan ağır saldırı modeli büyük fark yaratıyor. Ayrıca düşmanlar eskiye göre daha fazla açık verme potansiyeline sahip olduğu gibi, eş derecede savunmamızı düşürecek saldırılarda bulunabiliyorlar. Özellikle

**SOLDA** Bu görsel aslında oyunun çok da zor olmadığını en net belgesidir.

**ALTTA** Tek bir bakışta tüm haritayı görmek işte böyle bir şey...



kalkanla kendimizi koruduğumuz halde ayak hizamızdan yukarı doğru yapılan saldırılarda yüzde yüz savunmasız kalıyoruz diyebiliriz. Genel olarak karakterimizin hareketlerinde de hızlanma olduğunu belirtmeliyim. Takla atmak yerine sağa sola zıplayarak geçme animasyonunda net bir hız farkı var ki bu da savaşın ilerleyişini büyük oranda değiştiren yeni özelliklerden. Özellikle Dark Souls II'nin vazgeçilmez olan Shield Break mekaniğinin de aynen geri geldiğini görmek beni en çok sevindiren yeniliklerden birisi oldu. Tamamen doğru zamanlama ile çalışan Shield Break sayesinde düşmanlarımızı tek seferde öldürebiliyoruz. Tamam, tüm düşmanlar tek yemiyor ama büyük bir kısmı anında ölümle yüzleşiyor. (Hoş bu oyunda da çok fazla ölü var arkadaş; öldürdüm demek baya zor yani.) Eğer zamanlamayı tutturamazsanız, işte orası kötü en sevdiğim okur. Anında geri saldırı ve son sözler Kargo'dan geliyor; "Renklerin İçinden!" Demek istediğim Dark Souls III ile savaşlarda büyük değişiklikler olmuş. Eskiye göre daha hızlı, daha çok dikkat gerektiren, doğru zamanda doğru hamleyi isteyen bir savaş modeli bu. Eski Dark Souls yapımlarını deneyim edenlerin üzerinde biraz çalışması gereken, yeni oyuncuların da sabır üzerine sabır taşı ekleyerek denemeye devam etmesi gereken bir mekanikten bahsediyorum. Umarım bu sabır herkeste vardır.





### Farklılıklar

Geçelim diğer yeniliklere. Oyun boyunca karşımıza çıkan düşman birimleri büyük farklılıklar içeriyor. Genel olarak ölüm dolu bir dünyada olduğumuz için fazlasıyla undead rakibimiz mevcut. O unutulmaz şövalyeler ve pek tabii içinden ekran boyu yaratığa dönüşen öcüler çıkan lanetli düşman birimleri de uzaktan el sallıyorlar. Bazı düşmanlarımız türlerine göre karanlıkta kalıp, ani saldırılarla bizi bezdirmeyi hedefliyorken, birisi de elinde itfaiye feneri, etrafta efendi efendi duran ölüleri rahatsız edip, üzerimize saldırtıyor. Çeşit çeşit düşman birimi var dedik, doğrudur ama en büyük farklılık saldırı şekilleri ve stratejileri. Birçok düşman birimi çıkardığımız seslere otomatik olarak tepki verdiği için kolayca tuzağa düşürülebiliyorken, bazıları da bizimle yeterince dövüştükten sonra boşluklarımızı yakalayabiliyor. Aslında bildiğin strateji değiştiriyor ve "öyle olmazsa böyle olur" diyerek saldırıda bulunuyorlar. Düzenli olarak kalkanın arkasına sığınmak, sonunda farklı bir saldırı getiriyor. Geçelim bir diğer yeniliğe; Weapon Arts. Dark Souls serisinde silahlar, sınıflarla özdeşleşmiş cihazlardır. Her sınıfın iyi kullandığı bir silah bulunuyor ve oyunun tüm gidişatı sadece kullanılan silah yüzünden bile büyük oranda değişiyor. Fakat artık birçok silahın taşıyıcısına kattığı farklı özellikler bulunuyor. Bu özellikler sayesinde silahlar daha fazla zarar verebiliyor ya da Warcry gibi belirli süreliğine sunulan buff'lar sağlayabiliyorlar. Tüm bu özellikleri kullanmak içinse bolca Focus Point harcamamız gerekiyor. Miyazaki abimize olan büyük hayranlığım, Dark Souls III'de kullanılan harita modellemeleri ile bir kez daha zirve yaptı diyebilirim. Daha ziyade Bloodborne'ü andıran haritalar, önceki oyunlara göre çok ama çok daha büyük. Birçok oyunda arka plan özellikle kapatılır ya da sahte bir arka plan yaratılır. Bu hem kullanılan cihazı



yormaz, hem de yapımının işine gelir. Fakat Dark Souls III'de ufka baktığınız anda, birzadan içerisine dalacağınız tüm dünyayı görebiliyorsunuz. Hatta biraz daha yakından baktığınızda, düşman birimlerinin sağa sola yürüdüklerini bile görebilirsiniz. Bu haritadaki her şey gerçek ve alabildiğine büyük! Dev haritanın en büyük sorumluluklarından birisi olan atmosfer kısmı için de boş durmayan yapımçı ekip, ilk Dark Souls'dan beri görmediğim o muhteşem dünyayı yaratmayı başarmış. Yapıların mimarisi ve de yaratılan mekânlara bir harika. İnsanın hemen içine girip bir takım ölümlerle mücadele edesi geliyor. (O da nasıl bir hisse. Attım yani baya.) Serinin en çok sevilen ve yine en çok nefret edilen boss savaşları konusunda da büyük atılımlar yapılmış. Bazı boss'lar biraz klasiğe kaçabiliyor ama her daim olduğu gibi birçok yeni model ve savaş mekânine sahip boss ile karşılaştım. Pek tabii ilk karşılaşmalarımın hepsinin sonucu ölüm oldu ama genelde beş ile on seferde kendilerini geçebildim. Öncelikle saldırılarını ezberlemek, neye ne tepki verdiklerini bilmek gerekiyor. Sonrası fazlasıyla kolay... (Yalan ha hiç kolay değil.)

### Keşke olmasaydı ama işte...

Geçelim bazı eksik noktalara. Eh malum, bu oyun çok zor insanlar. Hani baya baya zor. Wii oynamadan insan ekrana nasıl kol fırlatır işte onun cevabı Dark Souls serisidir. O yüzden bir noktada bu durumu eksik hanesine yazmamız gerekiyor diye düşünüyorum.



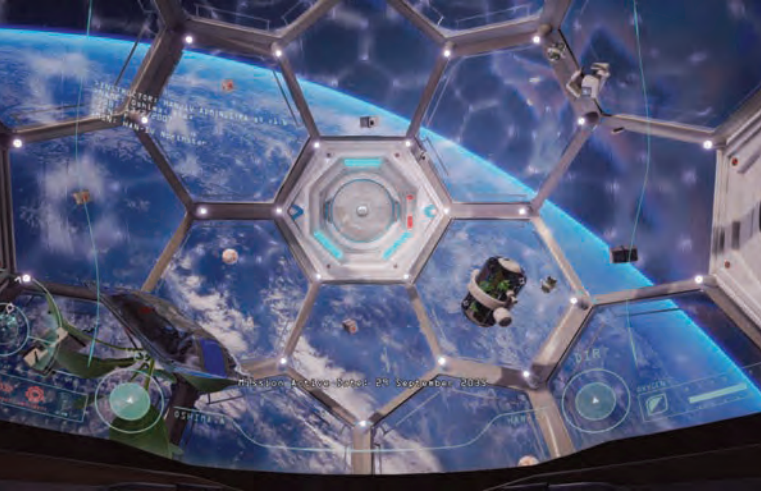
Bu sebepten ötürü de zorlanmayı sevmeyen insanlara tavsiye etmiyorum. Haricinde benim en çok gözümü takılan, ilk oyunda bulunan platform içi zorluk seviyesinin çok daha azaltılması oldu. Kayıp düşecek çok az yer olduğu gibi, harita üzerinde gezerken çözülmesi gereken gizem sayısı da bana biraz az geldi. Keşke sağa sola daha fazla şey koysalarmış dedim. Aslında benim derdim daha ziyade optimizasyonla ilgili. Eğer oyunu PC'de deneyim ediyorsanız, en üst grafik kalitesinde çok iyi bir ekran kartı ile bile FPS'nin dibi boylayacağını göreceksiniz. Haritaların devasallığı, özellikle PC'lerde gözyaşına sebep oluyor. Ayrıca kontroller! Ah o kontroller! Yani oyunun PC sürümü için resmen gidip sonunda Gamepad satın aldım. Size açık ve net söylüyorum; Dark Souls III'ü PC üzerinde Gamepad kullanmadan oynamak tam bir işkence! Eğer Gamepad'iniz yoksa PC versiyonunun önünden bile geçmeyin ya da gidip bir tane satın alın... İşte böyle en sevdiğim okur. Bir Dark Souls dünyasının daha sonuna geldik. Bu oyun tam da "Adamlar yapıyor aga!" denilecek cinsten, özel bir yapım. Zorluk seviyesi ve oyun modeli açısından kesinlikle herkese hitap etmiyor, buna gönülden katılıyorum ama bu Dark Souls III'ün harika bir oyun olmasını ne yazık ki engellemiyor. ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem atmosfer, Dark Souls oyun mekânikleri, onlarca yeni silah ve silah yetenekleri, mana mekâninin geri dönmesi

**EKSİ** Gerçekten zor olması, PC için bazı teknik sıkıntılar





Yapım **Three One Zero** Dağıtım **505 Games** Tür **Keşif, Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.adr1ft.com**

## Adr1ft

Sorumlusu olduğunuz milyar dolarlık uzay istasyonu artık pahalı bir çöp yığınına andırıyor, sizden başka canlı yok, hiç bir şey hatırlamıyorsunuz ve uzay giysiniz oksijen kaçırıyor. Daha kötü ne olabilir ki?

Adr1ft'i tam anlamıyla anlayabilmek için derin uzaydan dünyaya dönmemiz gerekiyor, oyunun direktörü Adam Orth'un Microsoft Game Studios direktörü olduğu günlere. Hatırlayacaksınız, Xbox One'in Microsoft'a daha sonraları geri adım attırarak olan "sürekli internete bağlı olma zorunluluğu" hayli tartışmaya yol açmıştı hani. Adam Orth o sırada kendisine en doğal gelen şeyi yaptı ve yakın bir arkadaşı ile

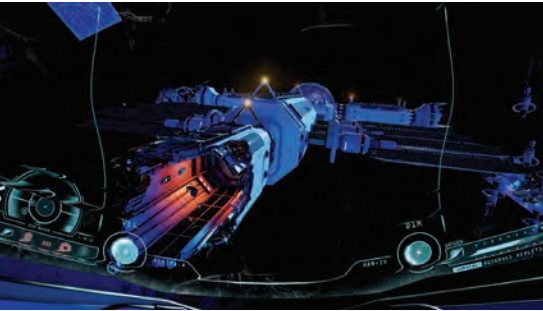
Twitter üzerinden bu konu hakkında diyaloga girdi. O konuşmanın, tam olarak bu kelimeleri kullanmamış olmasına rağmen "şikâyet etmek yerine durumu kabullenin" noktasına gelmesi, bir anda öfkeli oyuncuların isyan bayrağını çekmesine yol açtı. Adam Orth, Microsoft'u özür dilemek zorunda bırakan bu Twitter mesajının ardından firmadan istifa etti. Dünyası başına yıkılmış, büyüdüğü şehre taşınmak zorunda kalmış ve adeta oksijeni çekilmişti. Tıpkı

Adr1ft'te evine döndürmeye çalıştığımız Alex Oshima gibi.

### Zelzele...

Adr1ft, Orth'un kendi açıklamasına göre, o günlerde başına gelen şeylerin bir metaforu aslında. Hikâyenin dayandığı nokta, Orth'un kişisel trajedisinde saklı. Dev bir uzay istasyonundan sorumlu olan Alex Oshima gözlerini açtığı anda, kendisini, bilinmeyen bir şeyin çarparak darmadağın ettiği uzay istasyonundan geriye kalanlara bakarken buluyor. Bir zamanlar dev bir yaşam alanı olan bu yapı artık beş büyük ve binlerce küçük parçaya bölünmüş durumda, Alex'in giysisi de bu çarpışmadan ve uzay çöplerinden hasar görmüş, öyle ki hareket ettiğinizde sizin oksijeninizden de gidiyor ve özellikle de uzay boşluğuna çıktığınızda, giysi içi ve dışındaki basınç farkı sebebiyle bu süreç daha da hızlanıyor. Geçtiğimiz yılın sonlarında piyasaya çıkması beklenirken, Oculus Rift desteği kazandırmak aşkına ertelenen yapımı VR haliyle deneme fırsatımız olmadı. Yine de monitörde göreceğinizden gayet hoşnut kalacağınıza eminim zira grafikler muhteşem. Binlerce parçadan oluşan uzay çöplerinin, kabloların, halen korunaklı olan bölümlerin pırl pırl tasarımları ile olan uyumu





göz kamaştırıcı düzeyde.

Oyunumuz bir hayatta kalma oyunu ancak rakiplerimiz açlık, susuzluk veya vahşi hayvanlar değil zira Adr1ft yüzlerce saat sürecek bir deneyim vaat etmiyor. Bunun yerine giderek azalan oksijen, başlarda hayli zorlayan kontrolleri öğrenirken sağa sola çarparak zaten kuyruğu titretmek üzere olan uzay giysimizde daha fazla hasar veriyor olmanın stresi, tek kullanımlık oksijen şişelerinin peşinden koşma ve son derece kısıtlı yönlendirme ve berbat bir pusula yardımıyla çölp yığınında kaybolma riski gibi daha acil sorunlarımız var. Giysimizi sağda solda bulduğumuz istasyonlarda tamir edebiliriz ve bunları es geçmek, devedikeni girmiş bisiklet lastiği gibi hava kaçırmanıza veya hareket edememenize neden olabilir.

### Fazla açılmayın...

Oyunun öyle veya böyle bir görev örgüsü var aslında, ancak bu görevler o kadar çizgisel ki başka bir şey yapmak istediğinizde ya kayboluyor, ya da havasız kalıp ölüyorsunuz. Yani açık dünya konusu, delik tulumunuzun sizi götürdüğü yerde bitiyor. Aynı zamanda, uzay boşluğunda nereye gitmeniz gerektiğini gösteren şey de hepi topu iki boyutlu bir pusula olunca, yön duygunuz allak bullak oluyor. Kontroller de net olmasına rağmen ustalaşmak zaman alıyor, neticede ilk yarım

saatiniz sağa sola kafanızı çarparak ve zaten kötü durumdaki uzay giysinize, iyiden iyiyeye Coachella kreasyonu vererek geçiyor. Oyunda bir numaralı ihtiyaç, oksijen. Bunu da iki şekilde elde etmek mümkün. Ya boşlukta serbest gezinen oksijen şişelerinden bulacaksınız, ya da sayısı çok az olan şarj istasyonlarından. Özellikle oyunun ilk yarısında bu oksijen savaşlarının ağırlığı bana göre biraz fazla kaçmış, çünkü oyunu keşif oyunu olmaktan çıkartıp uzay boşluğunda geçen platform oyununa çeviriyor. Süre daima kısıtlı olduğundan ekran görüntüsü alayım derken öldüğüm oldu, laf değil. Neyse ki giysinizi tamir ettirdikten sonra bu bağımlılık bir nebze azalıyor. Görevler tahmin edebileceğiniz gibi ana bilgisayar bulup yeniden çalıştır, hayati önem taşıyan bileşenleri tamir et ve mümkünse kaçış podunu aktive edip eve dönmeye çalış çizgisinde ilerliyorsunuz. Kişisel bilgisayarlardan veya bulduğunuz data cihazlarından mail'lara ve ekibin hikâyelerine ulaşabiliyorsunuz. Bulduğunuz her bir tablet ve karşınıza çıkan her bir ceset de omuzlarınızdaki sorumluluğu ve olur da eve dönebilerseniz vermek zorunda kalacağınız hesabı hatırlatıyor size.

### Uzay istasyonu

Şimdilik uzaya kat çıkma anlamında elimizden gelenin en iyisi bu, amacı bu olmasa da. Oyunun geçtiği 2037 yılında da gözükene o ki bu durum pek değişmeyecek. Northstar IV'ü o halde görmek içinizi acıtabilir bu arada, benden söylemesi.

### Süzülme simülasyonu!

Oyun acele etmek ve sakinlik arasında da kaotik bir denge kurmuş durumda. Öncelikle öyle oturup çevreyi uzun uzun izleyebileceğiniz kadar zamanınız yok, diğer taraftan hiç bir yere hızla da gidemiyorsunuz. Keşif oyunlarının o yürüme eylemi bile Adr1ft'teki hareket kabiliyetiniz yanında 100 metre koşusu sayılır. Müzikler de sizi germek ile gereksiz yaygara kopartıp sınırlendirmek arasında gidip geliyor. Oyun beklediğimden ucuz (31 TL), beklediğimden az yer kaplıyor (6gb) ve beklediğimden daha sorunsuz. Binlerce partikülün havada uçuştugu bir oyunda sadece bir-iki yerde grafik hatasına denk geldim, onlar da önemsizdi. Ayrıca ekran kartınız çok kuvvetli olmasa bile, eğer iyi bir işlemciniz varsa oyunu "Epic" ayarlarda oynamanız mümkün. Neticede son dönemlerde çok popüler olan keşif oyunu türüne yenilik getirmeyi başaran, ucuz, ilginç bir arka plana ve merak uyandıran bir kurguya sahip, gerçekten çok iyi gözükene bir oyun var karşınızda. Ben tavsiye etmemek için hiçbir sebep bulamıyorum, deneyin. ■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem grafikler, ilgi uyandıran kurgu, fizikler  
**EKSİ** Sinir bozucu müzikler, çizgisel hikâye

83



Yapım **Tindalos Interactive** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **RTS** Platform **PC Web** [www.battlefleetgothic-armada.com](http://www.battlefleetgothic-armada.com)

## Battlefleet Gothic: Armada ★

Bundan binlerce yıl sonra, Mars'ın ve Samanyolu'nun ötesinde bizi ne bekliyor? Tabii ki savaş! Peki, bu savaşı kim kazanacak? Savaş alanının artık uzay boşluğuna dönüştüğü bir yerde en kudretli ırk hangisi olacak? Peki, İmparator ne ister?

Fütüristik ve karanlık bir dünya söz konusu olduğu zaman Warhammer 40K evrenini tek geçirim. Her ne kadar masa üstü savaş oyunları çok kaliteli olsa da, bence onu benzeri ürünlerinden birkaç adım ileriye taşıyan açık ara en önemli fark, dünyası ve içerisindeki hikâyeleridir. Her roman serisi başlı başına dikkat çeken WH40K dünyasında, özellikle Horus Heresy serisinin yeri ayrıdır. İşte böylesine iddialı bir dünyanın onlarca oyunu olmasa olmazdı. Birçokları için Warhammer sadece bir savaş oyunu gibi gözükse de, pek çok masaüstü kutulu oyunu da bulunuyor. İşte bu oyunlardan bir tanesinin adı da Battlefleet Gothic'ti. Daha doğrusu ilk oyun 1999 yılında bu isimle piyasaya çıkmıştı. 2005 yılındaysa Battlefleet Gothic: Armada isimli ikinci oyun kendisini gösterdi. Anlayacağınız yine halihazırda var olan bir oyunun dijital dönüşmüş versiyonunu deneyim ediyorum.

### Dört ırkın amansız kışıması

Battlefleet Gothic: Armada'nın şüphesiz en iddialı olduğu nokta atmosferi. Yaratılan gotik dünya teması beni resmen içerisine hapsedmeyi başardı. Zaten WH40K dünyası ka-

**Silahlar**  
Germilerin dört farklı menzili bulunuyor. Büyük gemilerin her menzili için farklı bir silah mevcut ama genelde düşmana yakınlaştıkça ateşleyebildikleri silah sayısı artıyor. Bir de belirli aralıklarla kullanabildiğimiz ve tek bir düzlemde giden torpidolar var ki aman çarpmasın!

ranlığı ile ünlü bir seridir. Tabii bunu resmetmek ve daha da önemlisi bu resmi bir uzay stratejisi içerisine bu kadar kaliteli şekilde yedirmek biraz zor olsa gerek. O yüzden yapımcılara saygım bu konuda sonsuz. Bir diğer dikkat çekici özellik seslendirme ve müzikler. Yani bugüne kadar deneyim ettiğim birçok WH40K oyununda çok iyi seslendirme ve müzikle karşılaştığım doğrudur ama bu kadar iddialısını şahsen görmemişim. Özellikle tek kişilik senaryo içerisinde yer alan karakterlerin her birinin kendisine ait sesi olması muazzam bir fark yaratmış durumda. Bu seslerin tam da ilgili karakterlere ait oluşu, gerçekten de "Böyle bir karakterden ancak böyle bir ses çıkmalı!" dedirtiyor olması oyunun bir diğer artısı. Atmosfer müzikleri zaten tadından yenmez şekilde. Masaüstü Forbidden Stars oynarken bile fon müziği olarak bunları açar oldum. O kadar kaliteli ki açın dinleyin...

Az önce tek kişilik senaryo dedim; bu noktada konuyu birazcık daha açmak isterim. Oyuna daldığımız anda kendimizi Imperium ırkını kontrol ederken buluyoruz. Tıpkı beta aşamasında olduğu gibi bir iki tutorial görevi tamamladıktan sonra oyuna başlıyoruz. Yani farklı ırk seçmeyi beklemeyin. Battlefleet Gothic: Armada, tek kişilik oyun modelinde iki farklı sekmede

**Battlefleet Gothic: Armada'nın şüphesiz en iddialı olduğu nokta atmosferi**





deneyim edilen bir oyun. Bunlardan ilki taktik harita, ikincisi de savaş haritası. Taktik harita üzerinde sahip olduğumuz 50 adet gezegen bulunuyor. Her tur kontrolümüzdeki gezegenlerden birisine ya dış mihraklar saldırıyor ya da içeriden isyan edenler oluyor. Tur dedim çünkü ana haritada tıpkı Total War yapımlarında olduğu gibi tur mekanıği bulunuyor. İlgili tur içerisinde gelen saldırı ve nasıl bir savaşa gireceğimiz açık şekilde belirtiliyor. Savaşa girmek bir opsiyon ama gezegen kaybettikçe işler daha da zor bir hal alıyor. Misal, kendi halkımız daha çok isyan ediyorken, Orks gibi ırklar ele geçirdikleri gezegen miktarıyla doğru orantılı olarak saldırılarını sıklaştırıyorlar. Bu sebepten hemen her tur bir savaşa giriyoruz. Oyunda ilerledikçe taktik harita bir hayli zorlayıcı hale geliyor ama daha önceden taktik strateji oynamış olanlar için çok da sıkıntı yaratan bir zorluk seviyesi bulunmuyor. Geçelim savaş kısmına. Taktik haritada çıkan mevzunun tek bir çözümü var o da savaşmak. Haritada belirtilen bölgeye geldiğimiz zaman nasıl bir savaşın içerisine gireceğimiz önceden belirtiliyor. Oyunda toplamda yedi farklı görev modeli bulunuyor ki bu görevler



aynı zamanda multiplayer haritalarda da karşımıza çıkıyor. Her görevin kendisine göre zorlukları mevcut. Benim karşılaştığım en zor görev modeli Convoy oldu. Bir yandan düşmanı yok etmeye çalışırken, bir yandan da kısa sürede yok olmaya meyilli gemileri korumaya çalışmak gerçekten zorlayıcı.

### Savaş, savaş asla değişmez

Battlefleet Gothic: Armada'da toplamda dört adet ırk bulunuyor. Beta sürecinde sadece Imperium ve de Chaos deneme fırsatım olmuştu ama artık diğer iki ırk olan Orks ve Eldar ile oynamak da mümkün. Her ırkın kendisine özel artıları ve eksileri var. Misal Orks gemilerinin mahmuzlama özelliği rakibe dev hasarlar verebiliyor, Eldar'ların kısa süreliğine ani şekilde yüksek hızlara çıkarak yer değiştirmesi büyük fark yaratabiliyor. Her ırkın gemi modelleri de farklılık gösteriyor. Battlefleet Gothic: Armada'yı benim için olduğundan daha büyüleyici kılan durum, kesinlikle gemilerin upgrade'leri. Özellikle Cruiser modeli gemilerin yapılacak birçok upgrade'i bulunuyor. Upgrade için bolca savaşıp renown kazanmamız şart. Tek kişilik senaryo içerisinde hangi durumlarda renown kazanacağımız zaten açık şekilde belirtiliyor. Her büyük geminin yok olmadan önce savaştan kaçma ihtimali bulunuyor ve ne yazık ki gemi kaçtığı zaman büyük oranda renown puanına da elveda diyoruz. Bir diğer sıkıntıysa gemilerin gerçekten zor patlaması. Tabii bu ne kadar sıkıntı olarak algılanabilir orası tartışılır.

Her büyük geminin dört farklı noktasına, odaklı atışlar yapabiliyor. Misal, taretlere odaklı atışlar sonucunda birçok silahı yok edebildiğimiz gibi, motorlara yapılan

**SOLDA** Multiplayer haritalarda işler birazcık karışıyor. Kime kime ne sıklıkla belli değil.

**ALTTA** Büyük gemilerin sahip olduğu bazı silahlar büyük fark yaratıyor derken bunu kast ediyorum.



saldırıları da gemilerin neredeyse durmasına sebep olacak derecede zarara yol açabiliyor. Genel olarak animasyonlar ve gemilerin hareket şekilleri bir hayli kaliteli ama özellikle manevralara alışmak vakit alıyor diyebiliriz. Imperium ve Chaos gibi ırkların belirli miktarda güç harcayarak sola ya da sağa keskin dönüş yapma ihtimalleri bulunuyor olsa da Orks ve Eldar'ın böyle bir özelliği olmaması günün sonunda savaş stratejilerini derinden etkiliyor.

Multiplayer kısmındaysa 1v1 ve 2v2 şeklinde oyun modelleri bulunuyor ve bu modları müttefikle ya da herkes tek usulü deneyim edebiliyoruz. Multiplayer bölümler belirli haritalarda ve belirli puanlar üzerinden oynandığı için dengeli oluyor ama dört kişilik oyunlarda o kadar çok gemi bir anda ateş ediyor ki strateji yapmak gerçekten zorlayıcı bir hal alıyor. Günün sonunda Battlefleet Gothic: Armada gerçekten oynamaya değer bir uzay RTS'si olmuş. Warhammer 40K dünyasının atmosferi ve kaliteli oyun dinamikleri ile birçok oyuncuya hitap eden bir yapım olmayı başarmış.

### ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** WH40K atmosferi, seslendirme ve müzikler, gemiler ve upgrade'leri  
**EKSİ** Zorlayıcı görev modelleri, zaman zaman oyunun çökmesi, bazı yapay zekâ sorunları





Yapım **INK Stories** Dağıtım **INK Stories** Tür **Macera** Platform **PC** Web **inkstories.com/1979RevolutionGame**

# 1979 Revolution: Black Friday

“Yağmurdan kaçarken doluya tutulmak” derler ya hani, öyle bir hikâyenin tam ortasındasınız işte.

1979 Revolution, bağımsız oyun topluluğu tarafından bir süredir heyecanla beklenen bir yapımdı ve geçtiğimiz haftalarda nihayet satışa sunuldu. Geçmişte yaşanmış gerçek olaylardan esinlenerek kurgulanan yapım, İran-Tahran'daki İslam devrimini konu alıyor. Oyun birçok açıdan Telltale oyunları ile benzerlik gösteriyor; çok opsiyonlu seçenekler, QTE ve fotoğrafçılık gibi öğelere bolca yer verilmiş. Tarihte unutulmaz bir yolculuğa çıktığınız bu yapımda, keşfederek parçaları bir araya getiriyor ve hikâyenin bütününe ortaya çıkartıyorsunuz. Şahsen son dönemde oynamaktan en keyif aldığım oyunlardan biri olmayı da başardı.

Çektiğiniz her bir fotoğrafın orijinali ile yana gelmesi ise zekice olduğu kadar güzel bir ayrıntı. Fotoğraflar aynı zamanda yaşanmış gerçek olaylardan insanların, kültürün ve olayların nasıl etkilendiği ve geliştiğini başarılı bir şekilde yansıtıyor. Oyunun içerik bakımından zenginliği ise, onu diğer yapımlardan apayrı bir yerde tutan başlıca faktörlerden.

Seslendirmenin de en az Telltale yapımlarındaki kadar başarılı olduğunu belirtmem gerek. Prodüksiyon ekibini oluşturan, inanılmaz yetenekli İranlı aktörlerin performansları da bir o kadar takdire şayan seviyede. Atmosfer sesleri de bir o kadar başarılı bir şekilde dengelenmiş, öyle ki kendinizi oyuna girdiğiniz andan itibaren Tahran sınırından içeri adımınızı atmış gibi hissediyorsunuz.

Ana karakterimiz Reza, varlıklı bir aileden geliyor. Eğitimini Almanya'da tamamladıktan sonra İran'a geri dönüyor ve gelir gelmez neredeyse tesadüfi bir şekilde, hala devam etmekte olan devrimin göbeğine düşüyor. Ülkenin artık hatırladığı İran ile uzaktan yakından bir ilgisi yok. Reza, bir süre boyunca gördüğü ve tanık olduğu olaylar akabinde devrime ve propagandaya katılmaya karar veriyor. Lakin verdiği bu karar sayısız çelişki ve sorunu da beraberinde getiriyor. Kendini bir tarafta abisi, diğer tarafta arkadaşları ve kuzeni arasında bir çıkmazın ortasında buluyor. Oyuncunun yaptığı seçimler hikâyenin gidişatını etkilediği gibi sonunu da belirliyor. Sokaklarda yürüdükçe, kendinizi o devrimin bir parçasıymış gibi hissetmekten alıkoyamıyorsunuz. Acı çeken ve sürünen insanları gördükçe, duyduğunuz sempati de gitgide artıyor. Oyundaki siyasi figürler ise tamamen gerçek.

Geçtiğim bir sokakta rastladığım Humeyni çizimini gördüğümde neredeyse şok geçiriyordum. Lakin altını çizmeliyim, oyun her ne kadar politik bir konuya sahip olsa da olaylara tamamen objektif yani tarafsız bir bakış açısı ile yaklaşıyor. Sizi herhangi bir tarafa çekmeye

çalışmaktan ziyade, olayların ne kadar çelişkili olduğunu gözler önünüze seren bir paradoks yaratıyor. Oyunda yapmanız gereken seçimlerde bir karar vermek gerçekten zor. Zira sonuçlarını gördüğünüzde vicdanınız ile baş başa kalıyorsunuz. Taşı attığınız ilk saniye de artık eski siz olmayıyorsunuz. Oyunu bitirdiğinizde ise hikâye, sizi aklınızda binbir türlü soru işareti ile baş başa bırakıyor. Şiddet gerçekten gerekli mi? Aile bağları sahip olduğunuz idealden daha mı önemli? Hayatınızı özgürlüğünüz için riske atar mısınız? Bu oyunda iyi yada kötü adam yok, hepsi tamamen sizin perspektifinize, olayları nereden ve nasıl gördüğünüze kalıyor. Eğer bir Telltale hayranıysanız bu oyundan da fazlasıyla keyif alacağınızı garanti edebiliriz.

■ **Almilla Fikircioğlu**

## KARAR

**ARTI** Gerçek bir hikâyeden esinlenilme, çok opsiyonlu seçenekler, seslendirme  
**EKSİ** Oyun süreci daha uzun olabilirdi, grafikler



Yapım **Dodge Roll** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS4, Mac** Web **dodgeroll.com/gungeon**

# Enter the Gungeon

"Silah... Bolca Silah... Daha çok silah! Dungeon yapalım, adına "Gungeon" diyelim. Zindandan zindana, Boss'tan Boss'a koşalım, silah bulalım, daha çok silah bulalım! Taş üstünde taş, Boss üstünde Boss kalsın!"

Sanki böyle bir havası var Enter the Gungeon'ın ya da benim contalarını değişme zamanı geldi artık. Birkaç gündür oynuyorum oyunu ve hırs seviyesi genelde diplerde gezinen benim gibi bir adamı bile hırslandırdı, nasıl becerdiyse artık... Zindan yağmalama üzerine dayalı oyunları severim ama son zamanlarda indie olarak piyasaya çıkan bu tarz oyunların çoğundan pek haz alamadım. Bunda da aynısı olur derken... Enter the Gungeon, tuhaf bir şekilde insanı kendine bağlayan bir oyun. Yani bir kere açma gafletinde bulunduğunuz zaman kolay kolay kapatamıyorsunuz. Hatta yaratığının ilk boş vakitte, masaüstünüzden size göz kırıyor hemen "Bi tur daha?" diye. Bu tarz envai çeşit oyun varken neden bu kadar ilgi çekici, onu düşündüm biraz. Sonra anladım ki Enter the Gungeon'ı diğerlerinden ayıran bir olay var, o da oyunun adında saklı: Gungeon, yani bolca silah barındıran bir zindan! Oyunun temelinde ilgi çekici bir hikâye yok ki zaten bu tarz oyunların hikâyeye ihtiyaç duyduğunu da pek görmedim çok şükür. Ama olsa, hiç de fena durmazdı eminim. Hikâyeyi bir kenara bırakırsak, 4 ayrı karakter seçimi sunuluyor bize ön aşamada: The Convict, The Hunter, The Marine ve The Pilot. Karakterlerin temeli aynı, yani ateş etmek ve saldırlardan kaçmak gibi

ortak özellikleri var. Ayrıldıkları noktaysa, her birinin kendine has özel yeteneklerinin ve silahlarının olması. Yani aslında karakter seçiminin oyun deneyimine katkısı pek az denebilir.

Karakterinizi seçtiniz ve tutorial turunu da tamamladınız diyelim, sonra ne olacak? Asıl insanı kendine bağlayan kısım işte burada başlayacak. Gungeon'a gireceksiniz, karşınıza çıkan envai çeşit düşmanla cebelleşeceksiniz. Düşman çeşitliliği de epey iyi durumda bu arada. Bazılarını öldürmek oldukça kolayken, bazılarıyla bariz bir şekilde mücadele etmek zorunda kalıyorsunuz. Hele bir de kalabalık sürüler halinde gelmeye başladıkları zaman işler iyiden iyiye zorlaşabiliyor. Her bölüm sonunda size ecel terleri döktürecek Boss'lardan bahsetmiyorum bile...

Oyunu zor kılan en önemli detay, öldüğünüz zaman her şeyin en başından başlaması. O yüzden bir yerden sonra haldır huldur oynamayı bırakıp taktiksel hareket etmeye ve özel yeteneklerinizi en çok sıkıştığınız anlarda kullanmaya başlıyorsunuz. Tabii o an içinde olduğunuz zindanın her odasını didik didik edin ki oyunun o geniş silah yelpazesindeki enteresan silahların tadına bakma şansını yakalayabilesiniz. Kıssadan hisse, zindan yağmalama temelin taşıyan oyunlar arasında kesinlikle üst se-



viyelerde olan bir oyun Enter the Gungeon. Bu tarzı seviyorsanız mutlaka edinmelisiniz. Hatta bu tarza bir türlü ısınamadıysanız, bu oyunla kendinize bir şans tanıyabilirsiniz. Kolay gelsin! ■ **Ertekin Bayındır**

## KARAR

**ARTI** Bolca silah, bolca aksiyon, 4 ayrı karakter seçeneği  
**EKSİ** Düşman çeşitliliği ve Boss savaşları, önemsiz kalan hikâye

85

1 18



## İNCELEME

### Mekan ve karakterler

Ratchet & Clank yine canlı ve renkli mekanları ile dikkat çekiyor. Bazen sevimli düşmanları öldürmeye dahi kıyamıyorsunuz. Aynı sevimli durum silahlar konusunda da mevcut. Sheepinator ve Mr. Zurkon ile eğer daha önce tanışmadıysanız, kahkaha atmaya hazır olun!

Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **SCE** Tür Platform Platform **PS4** Web [playstation.com/en-us/games/ratchet-and-clank-ps4](http://playstation.com/en-us/games/ratchet-and-clank-ps4)

# Ratchet & Clank

Zamanda geriye gitmeye, eski dostlarımız Ratchet ve Clank'in ilk macerasında tekrar onlara eşlik etmeye var mısınız?

**R**atchet & Clank (R&C) benim için her zaman çok özel bir seri olmuştur. Bunun sebebi de R&C'in PS2'de oynadığım ilk oyun olması. Her ne kadar o zamanlar doğru düzgün İngilizce bilmesem de oyunu merakla oynuyordum. İlk oyunun tekrar yapılmış hali olan R&C'in 2016 versiyonundaysa adeta o günlere döndüm ve duygulandım.

R&C az önce de bahsettiğim gibi, ilk oyunun tekrar yapılmış hali. Hikâyeye bazı ayrıntılar eklenmiş olsa da temelde aynı hikâyeyi oynuyoruz. Mekanlar ise gelişen teknolojiye ayak uydurmayı başarmış ve daha ayrıntılı bir hal almış. Bu konular dışında tamamıyla ilk oyundan farklı değerlendirmesi gerekiyor. Grafikler, seslendirme ve atmosfer konusunun üzerinde çok durmak istemiyorum açıkçası. Beklentiniz neyse tam olarak onu size veren bir yapım R&C. Ne eksik, ne de fazla. Kontroller ve oynanış konusunda ise oyun son derece akıcı ve sorunsuz. İstedığınız her şeyi istediğiniz şekilde kolayca gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu konuları hızlı şekilde geçmek istiyorum çünkü üzerinde durmak istediğim başka konular var.

Bunların başında küçük robotumuz Clank var. Clank'in kontrolünün bizde olduğu bölümlerin sayısı çok az ve benzer. Hatta o kadar benzer ki, oyun son kez Clank'in kontrolünü bana bıraktığında, adeta artık bölüm bitse de, eğlenceli bir şeyler yapmam diye uğraşım. Clank'in bölümlerinin yanında Ratchet'ı yönettiğimiz bölümler de çok çizgisel ilerliyor, bir sonraki adımda ne yapacağımızı düşünmenize gerek kalmıyor. Her şey o kadar standart ve olağan ki, uzun süre başından kalkmadan oyunu oynamak neredeyse imkansız. Oyunda gözüme batan son sıkıntıysa silahlar konusunda oldu. Silah çeşitliliği son derece yeterli olsa da, silahlar arasında çok büyük bir güç dengesizliği var. Ben tüm oyunu aynı birkaç silahla oynayıp bitirdim. Hazır konu açılmışken, oyundaki silah güçlendirme ve silah edinme sistemi çok güzel işliyor. Ne çok zor; ne çok kolay. R&C'de en çok hoşuma giden noktaysa, karakterler arası diyaloglar. Espriler zekice düşünülmüş. Yaşınız ister 10, ister 50 olsun, oyun süresince bol bol gülümseyeceğinizi garanti edebilirim.

2016 model Ratchet & Clank en az 2002 model ağabeyi kadar iyi bir iş ortaya koyu-

yor. Hikâye, bölümler ve oyun süresi olarak sorunları olsa da, aksiyon-platform türünün kesinlikle en iyilerinden biri. Yeni bir konsol alılabilecek seviyede bir oyun olmasa da, tüm PS4 sahiplerinin en azından bir göz atması gereken bir yapım. Eğer platform türünü seviyorsanız da kesinlikle kaçırmayın derim. Son olarak oyunun Türkçe seçeneği de bulunduğunu belirtiyor ve eksik kalan altın cıvataları bulmak üzere Ratchet & Clank'e dönüyorum. ■ **Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli yapı, kolay oynanış, esprili diyaloglar  
**EKSİ** Tekdüze bölümler, kısa oyun süresi

85



Yayımcı **Nadeo** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Yarış** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [www.ubisoft.com/en-GB/game/trackmania-turbo](http://www.ubisoft.com/en-GB/game/trackmania-turbo) Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## Trackmania Turbo ★

Neredeyse yirmi senedir bulabildiği her tür simülasyona büyük bir ciddiyetle sarılan bir adam Trackmania Turbo incelerse ne olur?

**B**aştan anlaşalım, en son Trackmania oyununu oynadığımda Alex'in Fenerbahçe kariyeri henüz başlamıştı. Yani öyle klavyenin tuşlarına Ennio Morricone'yi kıskandıracak bir kesinlikle ve ustalıklı basıp, kendisini drift'ten drift'e atan Trackmania tutkunlarından biri değilim ben. Hatta yarış oyunlarında apex, önden kayma, ağırlık değişimi gibi kavramlar öyle yerleşmiş ki bünyeme, Trackmania Turbo'yu bilgisayara kurduğumda denediğim ilk kontrol cihazı Logitech G920 oldu, öyle işte, gülmeyin. İlk olarak 2003 yılında tanıştığımız Trackmania, kelimenin tam anlamıyla arcade tabirinin dibine vuran, çekirge gibi loop'tan loop'a zıpladığımız bir yarış oyunu. 4D Sports Driving'in ruhani takipçisi diyebileceğimiz oyun, esinlendiği yapımda eser halde bulunan "gerçekçi" öğeleri de buruşturup atmış, piyasaya salt eğlence temalı saf bir arcade şaheseri olarak çıkmıştı, hala da öyle. Yıllar içinde kaç oyun ve kaç ek paket çıktığı konusu ise hayli karışık, ancak bedava dağıtılan Trackmania Nations'dan itibaren seri ciddi bir ivme kazandı ve kendi hayran kitlesini yarattı diyebiliriz.

Serinin son oyunu olan Trackmania Turbo, Nintendo ürünleri için geliştirilen Trackmania oyunlarını bir kenara bırakırsak, konsollar için de geliştirilen ilk oyun. Ben oyunun PC versiyonunu denedim ve optimizasyon öyle muhteşemdi ki, ulaştığımız saçmasapan hızlarda bile görüntülerin akıcılığı karşısında şok geçirdim. Bununla birlikte oyunda içerik sıkıntısı diye bir şey yok, 4 farklı ortamda geçen birbirinden farklı 200 adet bölüm sayesinde, oldukça doyurucu bir tek kişilik oyun deneyimi vadediyor size TMT. Oyunda tıpkı ortam gibi, dört farklı tipte de araç var ve bunları makul oranda kişiselleştirebilmemiz mümkün. Bu değişikliklerin tamamının kozmetik olduğunu da söylemem gerekiyor. Yaptığınız yarışlar zamana karşı ve oyuna başlarken hangi ülkenin Leaderboard'una bağlı olmak istediğinizi seçip, mesela sadece Türkiye'de oyunu satın alanlar arasında kıyaslamaya girebiliyorsunuz. Muhteşem turlar atıp ancak ortalarda yer bulabildiğinizde "klavyenin kerameti" konusuna da inanmanız mümkün zira bu şekilde ustalaşan oyuncular, oyunda başarı için olmazsa olmaz olan drift konusunda başka

bir dünyadan gelmiş gibiler. En azından gamepad ile bu seviyeye çıkılmadığını, yaşayarak test etmiş bulunuyorum.

Oyunun tıpkı 4D Sports Driving'de olduğu gibi bir parkur editörü var ve pist yapmak zor olmasada da, şöyle yüzüne bakılacak bir şey ortaya çıkartmanız için biraz çaba göstermeniz gerekiyor. İnsanların tasarladığı pistlerde de yarışabiliyorsunuz ve oyunun net kodu hayli sorunsuz, ayrıca split-screen modu da yerinde duruyor ve buna çok keyifli bir mod daha ekleniyor. Trackmania Turbo'da aynı aracı iki kişi yönetebiliyorsunuz (Bir kişi direksiyon, diğer kişi gaz/fren.) ve bu modda arkadaşınız ile yarışırken kahkaha atmaktan midenize ağrılar girmesi de çok olası.

Başarılı grafikleri, optimizasyonu, zengin içeriği ve tekrara uygun oyun yapısı ile Trackmania Turbo kendi türünün açık ara en iyi oyunu.

Açık konuşmak gerekirse, karşı tarafın taksisi olduğum için, bu kadar keyif almayı hiç beklemiyordum. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Grafikler, optimizasyon, pist editörü, çifte sürücü modu  
**EKSİ** Araç seçeneği kısıtlı, Drift olayı ustalık gerektiriyor

82



## İNCELEME

Yeniden Render'lanmış ve yüksek çözünürlük sunan grafikler bir harika dostum!



Yapım **Epic Games** Dağıtım **Microsoft Game Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Xbox One** Web [www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com)

# ★ Gears of War: Ultimate Edition (PC)

Savaşın çılgınlığına kulak veren bir mahkum! Karşında onu yok etmeyi bekleyen eciş bücüş yaratıklar! Teker teker ölen silah arkadaşları ve dev bir yıkım! Gears of War dünyasına yeniden hoş geldiniz! Hem de 4K grafik farkıyla!

Yıl 2006, PS3 ve Xbox 360 arasında dev gibi bir rekabet var. Hangisi daha iyi tartışmaları almış başını gidiyor. Uzun süredir bakılan ve kıyaslamaya gidilen teknik özelliklerin artık hiçbir anlamı kalmamış. Her iki konsol da daha çok satış yapabilmenin, kendisine has oyunlardan geçtiğini artık çok iyi biliyor. Tüm yatırımlar bu yönde yapılıyor. PS3'ün God of War'ı var, Xbox 360'ın Halo'su. Derken Gears of War isimli bir oyun duyuruluyor. Unreal Engine 3 üzerinde geliştirilen yapım o kadar güzel gözüküyor ki piyasaya çıktığı gibi milyonlar satmayı başarıyor. Devamını zaten biliyorsunuz...

### Yeniden klasik Gears of War!

Aradan geçen on yılın ardından Gears of War serisinin ne kadar iddialı bir isim olduğunu hepimiz biliyoruz. Konsolda FPS oynama konusunda büyük bir adım atan yapım, ilk oyunu ile yeniden karşımıza çıkmış durumda. Gears of War: Ultimate Edition adı verilen yapım, artık efsaneleşen seriyi yeniden PC ve Xbox One kullanıcıları ile buluşturuyor. Yenilemelerin başında artık birçok oyundan alıştığımız 4K çözünürlük desteği bulunuyor. Harika şekilde render edilmiş, yüksek çözünürlük kalitesi ile ilk GoW'ı oynamak farklı bir deneyim. Yenilenme süreci 18 ay kadar süren Ultimate Edition, yepyeni motion capture teknolojisine ve binlerce yeni görsele sahip. Gelişen grafikler

sayesinde harika ışıklandırma ve karakter detayları resmen ahenkle dans ediyor. En dikkat çeken yeniliği ise orijinal oyunda bulunmayan beş yeni bölüm oluşturuyor. Delta ekibinin Timgad Station'a doğru gitmeye çalıştıkları yolculuğu anlatan bu yeni bölümler görmeye değer. Ayrıca haritanın etrafına dağılmış duran künyeleri toplayarak da GoW'un çizgi roman serisinin fasiküllerine ulaşabiliyoruz. Daha önce bulunmayan 7.1 ses desteği de sağlam ses sistemine sahip olanlar için GoW deneyimini büyük ölçüde değiştiren yeniliklerden. Multiplayer konusunu da es geçmeyen Ultimate Edition, Xbox 360'da bulunan tüm DLC'ler dâhil olmak üzere, üç tane de PC GoW için üretilmiş haritayla konu hakkında bir hayli iddialı. Toplamda 19 multiplayer haritaya sahip olmasının yanında, orijinal oyunda bulunmayan Team Deathmatch, King of the Hill, Blitz ve GoW hayranları tarafından geliştirilmiş 2 vs. 2 harita modlarına sahip. Ayrıca Warzone, Assassination, Execution ve Annex gibi multiplayer modlar da yeniden aramıza katılmış durumda. Tüm bu detaylar iyi güzel ama oyunu deneyim ettiğim süre boyunca ne yazık ki kendimi yeniden 2006 yılında hissettim. Tamam, grafiklerde büyük bir değişim var ve toplamda beş adet yeni bölüm bulunuyor ama bu yenilikler ne yazık ki ziyadesiyle kısıtlı. Eğer Gears of War: Ultimate Edition'ı seriyeye bir saygı duruş olarak algılıyorsanız, buna diye-

bileceğim bir şey yok ama piyasaya çıkarılmış yeni bir oyun olarak beyan edilmesine de ne yazık ki imkân yok. Ayrıca 4K görüntü desteği veriyor olması, her oyuncunun bu kalitede oyun oynayabileceği anlamına gelmiyor zira 4K çözünürlük için GTX 980Ti ya da Radeon R9 390X modeli bir ekran kartı ve akabinde pek tabii sağlam bir donanım gerekiyor. Hatta oyunu 60fps/1080p çözünürlükte oynamak bile tüm PC kullanıcılarına nasip olmayacaktır. İlk GoW'u zamanında deneyim edemediyse- nizin kesinlikle denemeniz gerekiyor. Yok, ben daha önce oynadım diyorsanız, çok da bir şey kaçırmayacaksınız demem gerekiyor. Gerisi size kalmış... ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Gelişen grafikler ve 4K çözünürlük, yeni eklenen görevler  
**EKSİ** Temelde aynı oyun, yüksek sistem ihtiyacı



Yapım **The Molasses Flood** Dağıtım **The Molasses Flood** Tür **Hayatta kalma** Platform **PC, Mac, Xbox One** Web [www.themolassesflood.com](http://www.themolassesflood.com)

# The Flame in the Flood

Erken erişimde beş sene kalmadan, vaktinde piyasaya çıkmış bir hayatta kalma oyunu mu? Aman Tanrım!

Oturup "erken erişimde en uzun kalan oyun türleri" diye bir çalışma yapsak, muhtemelen hayatta kalma oyunları birinciliği kimseye kaptırmaz. Tıpkı The Long Dark, H1Z1 ve DayZ'de olduğu gibi, topluluk fonlamasıyla bu işe başlasın veya başlamasın, erken erişime giren oyunların birçoğu bitmek bilmiyor, sene-lerce "beta" aşamasına takılıp kalıyor. 150.000\$ hedefli bir Kickstarter projesi ile yola çıkıp 250.000\$'in üzerinde bir para toplamayı başaran ve Bioshock, Halo, Guitar Hero ve Rock Band gibi oyunların yapımında çalışmış yetenekli bir ekip tarafından geliştirilen The Flame in the Flood ise kısa sürede bu süreci geride bıraktı ve geçtiğimiz günlerde piyasaya çıktı.

## Grafikleaaaarr!

Oyunun ilk dikkatinizi çekecek kısmı elbette grafikleri. The Molasses Flood ekibinin tercih ettiği renk paleti ve sanatsal yaklaşım gerçekten harika gözüküyor ve bu atmosferi tamamlayan da Chuck Ragan'ın bestelediği muhteşem country şarkılar oluyor. Ben uzun süredir bir oyunun soundtrack'inden bu kadar keyif almamıştım açıkçası.

Oyunumuzun iki farklı modu var, birincisi erken erişimde de sunulan sandbox modu, diğeri ise yeni eklenen hikâye modu. İlk mod The Long Dark'ta gördüğümüz ile aynı sayılır, tüm harita önünüzde ve bir yerden sonra amaçsızca, bir gün daha hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Hikâye modu da çok farklı sayılmaz, sular altında kalmış Kuzey Amerika'nın coşkun nehirlerinde bu defa oyunu bitirme hedefiyle, oyun boyunca size yardımcı olacak ıvır zıvırı topluyor, vahşi hayvan gördüğümüz yerde köşe bucak kaçıyor ve 10 bölgeyi aşış nihai hedefe ulaşmaya çalışıyoruz. Hemen her

hayatta kalma oyununda olduğu gibi açlık, susuzluk, yorgunluk ve vücut ısısı dikkat etmeniz gereken noktalar.

Oyun temelde iki farklı oynanış türüne sahip. Bunlardan birincisi yakın bir izometrik kameradan oynadığınız, toprağın üstünde geçen vakit geçirdiğiniz bölümler, diğeri ise salın tepesinde azgın nehirlerde yolunuzu bulmaya çalıştığımız anlar. Her seferinde rastgele oluşturulan nehirde akıntıların yönü sürekli değişiyor ve ilk beş dakikanın ardından bu kontrollere rahatça uyum sağlıyorsunuz. Yol boyunca karşınıza çıkan küçük adalarda işinize yarayacak eşyalar var ve bunları almakla gidip o kara parçasına bodoslama gömmek arasında da ince bir çizgi var. Bu yüksek hızda gerçekleştiğinde de suya düşüyor ve salınıza tekrar çıkana kadar da ıslanıp üşüyorsunuz.

## Ölmenin bin yolu!

Oyundaki crafting sistemi hem övgüye değer, hem de bazı sıkıntıları söz konusu. Öncelikle crafting için kullanabileceğimiz ıvır zıvır sayısı çok fazla ve menü de son derece derli toplu. Sıkıntı ise eksik dökümantasyon sebebiyle çoğu şeyi deneyerek bulmak zorunda olmanız. Bir sebepten zehirlendiğinizde ne olduğunuzu ve bunu nasıl çözeceğinizi bulmak için menüde dolaşp duruyorsunuz. Oyunda ölmenin bin türlü yolu var ve bir noktada hayatta kalmak için harcadığınız çaba ve stres, oyundan aldığınız keyfi baltalayabilir. Bahsettiğimiz, dikkat etmeniz gereken dört etkenin her hangi birinin eksikliği sebebiyle hasta olabilir, olmadık sebepten enfeksiyon kapıp, reçete için gereken bileşenlerden eksik olanı dağda bayırda ararken vefat edebilirsiniz. Vahşi hayvanlar da canınıza kastetmek için hazır beklemekte.



The Flame in the Flood piyasadaki diğer hayatta kalma oyunlarına kıyasla çok özgün değil belki. Ancak şu haliyle yeterince iyi gözükken, keyifli ve 31 TL'lik fiyat etiketi ile de gayet ucuz bir yapım. Piyasaya çıksa da halen geliştirilmeye devam eden oyun, ufak tefek değişiklikler ile çok daha keyifli hale gelecektir, bunların başında da biraz olsun kolaylaştırılması var. Hayatta kalma türünün takipçilerine öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem müzikler, grafikler, derli toplu arayüz  
**EKSİ** Oyun genel anlamda zor, eksik dökümantasyon

78

# Sorcery!: Part 1-3 ★

Sürükleyici ve akıl almaz bir hikâyenin derinliklerine yolculuk...  
Yalnız bir gezgin olmak hiç bu kadar zor ve eğlenceli olmamıştı.

Sorcery aslında Steve Jackson tarafından yazılan ve ilk defa 1983 yılında basılan bir kitap serisi. Milyonlarca satan kitap dört seriden oluşuyor, haliyle Sorcery de dört bölümden oluşuyor; fakat dördüncü bölümün bu yılın ilerleyen zamanlarında çıkması bekleniyor. Eh kitap serisi bulunan bir oyunun hikâyesi ne kadar kötü olabilir ki? Oyunumuz fantastik Titan dünyasının The Old World kıtasında geçiyor. Crown of Kings adlı güçlü, büyüü bir obje, Analand'ta baş büyücü Mampang Fortres tarafından ele geçiriliyor. Mampang Fortres, obje ile müthiş bir güce sahip oluyor ve diğer krallıkları işgal ediyor. Her yerde kaos ve umutsuzluk başlıyor. Bir gezgin olarak bizim görevimiz ise Crown of Kings'i geri alıp Analand'ı işgalden kurtarmak.

## Öyle kolay değil tabii...

Fakat bu hiç de kolay olmayacak zira önümüzde çok zorlu bir macera bizi bekliyor. İnteraktif kurgu türündeki Sorcery, klasik konuşma balonları halinde karşımıza çıkıyor. Tabii sadece bundan ibaret değil, oyun üç boyutlu elle çizilmiş bir haritadan ve çeşitli resimlerden oluşmakta. Oyun başında karakterimizin cinsiyetini seçerek başlıyor ve yanımızda hiç kimse olmadan erzağımız

ve kılıcımızla yola çıkıyoruz. Gezgin olmak da haliyle maliyetli bir iş. Oyunun kullanıcı arayüzünde Stamina, Gold ve Rations bulunuyor. Gold paramızı, rasyon yemeğimizi ve stamina ise canımızı gösteriyor. Bunların en önemlisi tabii ki stamina, eğer sıfır olursa ölüyoruz, aynı zamanda yemek yediğimizde de çoğalıyor. Parayı ise çeşitli görevlerden veya öldürdüğümüz yaratıklardan bulabiliyoruz. Yemeği de yine görevlerden elde etmek ve tüccarlardan satın almak mümkün. Gezerken her gün bir stamina kaybediyoruz, uyurken geri kazanabiliyoruz. Sorcery'de dönüş mekanizması da yaratıcı bir şekilde tasarlanmış, biraz şansa dayalı olsa da stratejik bir şekilde dönüşebiliyoruz. Oyunda farklı elementlerden oluşan ve bazıları çeşitli eşyaları gerektiren 48 tane büyü bulunuyor ve bazen spirit animal'ımıza dua ederek de canımızı doldurabiliyoruz.

## El çizimi grafikler...

Sorcery'nin özel el çizimi resimleri gerçekten muazzam görünüyor. Oyunun müzikleri de gayet hoş. Son derece yaratıcı ve bir o kadar sürükleyici olan hikâyenin ise eline zaten su dökülemez. Sorcery oynarken bazen zamanın nasıl geçtiğini anlamayabilirsiniz. Haritadaki yol seçme ve karar verme mekaniği



çok iyi, yolumuzu iyi seçmek gerekiyor, aksi halde bir çıkmaza girebilir veya aynı yola geri dönmeyebiliriz. Aynı şekilde verdiği kararlar da oyunun kaderini değiştiriyor. Kötü yanı yok denecek kadar az sanırım, sadece oyunda büyü yapmak bir hayli zor ve çok fazla büyü bulunuyor. Sorcery'nin her bir bölümü 18 TL. Bu denli eğlenceli ve sürükleyici bir oyun için bence oyuna gayet değer, pişman olmazsınız.

## ■ Simay Ersözülü

## KARAR

**ARTI** Birçok karakter olması, yaratıcı ve sürükleyici hikaye  
**EKSİ** Çok fazla büyü olması, zor hayatta kalma





Yapım **Kitfox Games** Dağıtım **Kitfox Games** Tür **RPG, Aksiyon** Platform **PC Web** [www.moonhuntersgame.com](http://www.moonhuntersgame.com)

# Moon Hunters

Devir değişti! Bir dönemin uzun soluklu tek kişilik oyunlarının yerini, tekrar oynanabilen farklı bir oyun grubu aldı. Moon Hunters da bu ekibe aday, yepyeni bir yapım. Peki, onu defalarca oynamak isteyecek miyiz?

Oyunların süresi önemlidir. Hatta çok kısa süren oyunlar genelde dışlanır. En azından bu durum bir dönemler çok önemliydi. Ancak 2000'li gelişim gösteren online multiplayer ve MMO gibi oyun modelleri, o zamanlarda tek kişilik oyunların bir hayli gerisindeydi. Bu sebepten oyuncular, tek kişilik oyunların uzunluğunu fazlasıyla dikkate alırlardı. Ha tabii, bir dönemler tekrar oynanabilirlik diye bir konu başlığı söz konusu bile değildi. Eğer bir oyun on saatlik deneyim vaat ediyorsa, ona iyi oyun derdik. Daha kısası zaten kurtarmazdı ve yapımçı firmalar da pek kısa oyun üretmezdi. Geçen zaman içerisinde gelişen online multiplayer desteği ile birçok oyunun tek kişilik senaryo modeli giderek kısaldı. Özellikle Modern Warfare gibi oyunlar, bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden birisi. Fakat aynı dönemde yeniden oynanabilir oyun modeli de kendisini gösterdi. Her ne kadar devrim niteliğinde hareketler yapamamış olsa da, en azından

biten bir oyunu yeniden oynama mekaniği, bir anlamda insanların kodlarına yazıldı.

## Yeniden başla!

Moon Hunters da yeniden oynanabilen yapımlar arasına girecek cinsten bir oyun; hem de bayağı iddialı bir şekilde. Oyunda Spellblade, Ritualist, Druid ve Witch gibi seçilmeyi bekleyen dört farklı sınıf bulunuyor. Fakat biz oyunda ilerledikçe ve ilgili yolları seçtikçe, yeni sınıflar da açılıyor. Şimdi ilgili yol ne demek diyeceksiniz... Gayet de haklısınız. Moon Hunters gerçekten ilginç bir oyun, oyuna başladığımız andan itibaren King Mardokh ve Sun Cultist'lerinin Issaria kabilesine saldırması için beş gün kalmış bulunuyor. Olayımız bu beş gün içerisinde tüm sıkıntıları sona erdirmek. Beş gün dediğimiz de kabaca bir saatlik oyun süresi anlamına geliyor. Yani bu oyun çok ama çok hızlı bitiyor. Fakat toplamda seçilebilen altı farklı karakter ve dört farklı ana vatan toprağı ile birbirinden farklı oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Bir kere tüm upgrade'ler rastgele geliyor ve her Moon Hunters oynadığımızda farklı bir harita deneyimi yaşıyoruz. Gidilebilecek, görülebilecek birçok farklı nokta bulunuyor. Her "rest" aynı zamanda seviye atlama anlamına geliyor. Rest esnasında dört farklı noktada dinlenebiliyoruz. Her nokta, altı özellik puanımızdan ikisine bonus veriyor ki bu bonuslar kalıcı olduğu için seviye anlamına geliyor. Tabii bu arada "Cook" kısmında farklı karışımlar yaparak, beklenmedik bonuslar da kazanabiliyoruz. Rest için her haritada bulunan kamp noktasına ulaşmak şart. Bir ile dört kişi ara-

sında co - op şekilde de deneyim edilebilen Moon Hunters, topluca deneyim edildiği vakit kesinlikle çok daha keyifli oluyor. Karakterlerin kendilerine özel olan yeteneklerini bir takımında birleştirmek, büyük fark yaratıyor. Genelde kolay düşmanlarla karşılaşılıyor olsa da bazı noktalarda karşımıza çıkan boss'larla savaşmak zorlayıcı olabiliyor. Eğer rest esnasında karakterinizin doğru özelliklerini arttırdıysanız işiniz kolay demektir. Aksi halde Moon Hunters bir kâbusa dönüşebilir. Bunun haricinde hikâyenin gerçekten ilerlemesi için oyunu defalarca bitirmek gerekiyor. Ne yalan söyleyeyim, Moon Hunters birçok oyuna göre iddialı bir yeniden oynanabilirliğe sahip olsa da bir noktadan sonra fena halde sıkıyor. Birçok farklı harita üzerinden beş günü yaşayabiliyoruz ama inanın günün sonunda seçeneklerimiz o kadar da çok değil.

## ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Tekrar edilebilen oyun modeli, ilgi çekici mekanikler  
**EKSI** Kendisini tekrar etmesi, çok kısa olması, limitli karakterler

60



Oyunda çok canlı ve renkli bir Dünya var



Yapım **Spearhead Games** Dağıtım **Spearhead Games** Tür **Platform** Platform **PC, PS4** Web **www.storiesthepathofdestinies.com**

# Stories: The Path of Destinies

Evrenin, gezegeninizin ve tüm canlıların geleceği sizin elinizde.  
Seçimleriniz ile hikâyeyi baştan yazmaya hazır mısınız?

Oyunlardan beklentilerimiz zaman içerisinde epey değişti. Artık grafikler, oynanış veya atmosfer kesinlikle yeterli değil. Hikâyenin de belirli bir seviyede olmasını, hatta seçimlerimizin hikâyede bazı şeyleri değiştirmesini bekliyoruz. Stories: The Path of Destinies de bu konunun üzerinde duran bir yapım.

Stories: Path of Destinies izometrik kamera açısı ile oynanan, aksiyon, platform ve RPG öğelerini aynı potada eriten bir oyun. Bağımsız ekip Spearhead Games tarafından piyasaya sürülen yapımın en büyük silahı hikâye anlatım şekli ve hikâyenin ilerleyişi. Oyun süresince hikâye, masal ki-

tabı diliyle anlatılıyor ve anlatan dış sesimiz neredeyse hiç susmuyor. Hikâyeyi anlatmayı bitirdiğinde de anlık espriler yapıyor. Fakat esprilerin bazıları o kadar kötü kelime oyunları ki, oyunu oynayacak motivasyon bile bırakmıyor.

Oyunda 27 farklı son bulunuyor. Her bir son, oyun boyunca yapacağınız tercihler göre şekilleniyor. Yapacağınız tercihler ilk bakışta basit şeyler gibi gözükseler de ciddi sonuçlar doğurabiliyor. Oyunda tercihler ve tercihlerin hikâyeye olan etkisi de kesinlikle çok iyi ayarlanmış. Oyunda her bir sonu açmanız yaklaşık 1 saat kadar sürüyor. Her biri tek oturuşta ulaşılabilen sonlar. Hikâye örgüsünün tek sorunuysa pek çok son için aynı kişilere uğramak gerekmesi ve her seferinde aynı yerlerden geçmek, aynı şeyleri yapmak. Pek çok kez yalnızca hikâyeyi görebilmek için bunları yaptım.

Ayrıca oyundaki RPG öğeleri çok basit düzeyde tutulmuş. Keşke farklı ayrıntılar da oyunda olsaymış. Tüm bunların yanında, oyundaki dövüş sistemi de çok basit düzeyde. Her seferinde aynı şeyleri yaparak ilerlememiz gerekiyor ve tüm bunlar oyunu

bir süre sonra monoton hale getiriyor. Bu sebeple benim tavsiyem her seferinde yalnızca bir sonu açmanız ve böylece oyundan sıkılmadan tüm sonları görmemiz. Oyun atmosfer, grafik, sesler konusunda yeterli denebilecek düzeyde. Kontroller konusunda da oyun süresince zorlanacağınızı sanmıyorum. Oyunda ufak tefek bulmacalar da yer alıyor. Ancak, o kadar basit bulmacalar ki, hiçbiri üzerinde iki kez düşünmenize dahi gerek kalacağını sanmıyorum.

Stories: Path of Destinies hikâye anlatımı ve yapılan tercihler konusunda öne çıkan platform ve peri masalı severlere hitap eden bir yapım. Steam üzerinde 24 TL etiketle satışta çıkan oyunu PC üzerinden oynayacağınız bir gamepad kullanmanızı da özellikle tavsiye ediyorum. ■ **Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Hikâye anlatımı, tercihlerle şekillenen senaryo  
**EKSİ** Tekrar eden bölümler, eksik RPG öğeleri

75



**Ölüm**  
Hikâyenin sonuna geldiğinizde karakterinizin ölürse üzülmeyin. Oyundaki sonların çoğu karakterinizin ölmesine sebep oluyor. Karakterinizin öldüğü her seferde hikâye başa sarıyor ve tercihlerinizi değiştirmenize olanak tanıyor.





Yapım **Kitfox Games** Dağıtım **Kitfox Games** Tür **RPG, Aksiyon** Platform **PC** Web [www.moonhuntersgame.com](http://www.moonhuntersgame.com)

# Polaris Sector

10-15 sene boyunca uzay temalı 4X stratejilere hasret kaldıktan sonra, yaşanan bu enflasyondan hiç de şikayetçi değilim.

Uzay temalı 4X strateji oyunlarında büyük bir patlama yaşanacağını geçmiş aylarda yazmıştım. Hatta 2015'in sonunda dosya konusu olarak 4X stratejileri de ele aldığımızı hatırlarsınız. Şahit de olduğunuz üzere, neredeyse her ay uzay temalı yeni bir 4X karşımıza çıkıyor. Polaris Sector de bu yeni 4X rüzgarıyla karşımıza çıkan ilginç bir yapım. Oyunun kendince orijinal ve hatta üstün olduğu noktalar da var ama öte yandan zayıf kalan yanlarının da ağır bastığını itiraf etmek lazım.

Diğer 4X oyunlarından kendini ayırmak için araştırma/bilim sisteminde farklı bir yapılanma oluşturan oyunda, siz temel olarak

belli bir konuyu araştırıyorsunuz, elinizdeki araştırma bütçesini, temel bilimler arasında bölüyorsunuz. Bu sayede farklı teknolojilere ulaşabiliyorsunuz. Teorik olarak bu sistem diğer oyunlardan farklılaşma getiriyormuş gibi görünüyor ama pratikte maalesef çok da başarılı bir sistem değil. Yapımcı kendince her teknolojiye belli bir puan eklemiş ve aslında pratik olarak bu teknolojileri sırayla açmaktan fazla şansınız yok. Kendinizi çok kasarsanız, bir iki küçük teknolojiyi atlayıp, daha ileri bir teknolojiyi açabiliyorsunuz ama dediğim gibi pratikte, tüm teknoloji listesini yukarıdan aşağıya doğru düz bir liste gibi düşünün ve işte, oyun boyunca bu düz listeyi satır satır aşağıya doğru açılıyorsunuz. Oysa, klasik 4X araştırma sisteminde hiç olmazsa, hangi teknolojilere öncelik vermek istediğinizi seçip, onlara yönelerek farklılaşma yaratabiliyorsunuz. Dolayısıyla, Polaris Sector, çok övüldüğü ve tanıtımlarında altını çizerek vurguladığı araştırma sisteminde devrimsel bir yenilik getirmiş diyemiyorum. Oyunun gemi tasarımı, en zevkli alanlarından birisi. Yeterince teknolojiyi açtığınızda, gemilerinizi tasarlamak için farklı farklı modüllere ulaşabiliyorsunuz ve değişik görevlere uygun gemiler yaratabiliyorsunuz. Hatta, dev uzay istasyonlarını parça parça kargo gemilerine yükleyip, götürüp, hakim olmadığınız bir güneş sisteminde birleştirip, o sistemde kontrol sağlamanız da mümkün. Oyun genel olarak bolca sürpriz içeriyor, düşman imparatorluklar

size saldırmaya bile sağda solda ortaya çıkan korsanlarla uzun kavgılar yaşayabiliyorsunuz, Keşfettiğiniz güneş sistemlerinde değişik buluşlar yapabiliyorsunuz. Yine de eğer 4X oyunlarında çok deneyimliyseniz, tüm bu içeriklerin rakiplerine oranla zayıf kaldığını fark edeceksiniz. Distant Worlds'te var olan içerik yoğunluğunun ve detay seviyesinin yanında Polaris Sector çocuk oyuncağı gibi kalıyor. Polaris Sector'ü, samimice, iyi niyetli, yer yer başarıya ulaşmış ama henüz tam anlamıyla olgunlaşmamış bir 4X olarak değerlendirebiliriz. Eğer bu türün hastalarındansanız, kiptiğinizde bulunmasını isteyebilirsiniz ama "lan dur şu 4X neymiş bi bakayım" diyecek yeni nesil oyunculardan sanız, rotanızı Distant Worlds, Galactic Civilizations III ve hatta bu ay piyasaya çıkacak Stellaris'e çevirmeniz daha doğru olabilir. ■ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Ana fikir güzel, gemi tasarımı zevkli  
**EKSİ** Araştırma sistemi fiyasko, yeterince derin değil



# Samorost 3

Machinarium'un yaratıcılarından yine klasikleşmeye aday bir oyun.

Herkes rüya görür. İnsanların çoğu rüyalarını çok hatırlayamaz. Bazıları ise her saniyesini hafızasında tutar. Rüyaları tanımlamak zordur. Rüyalar beş duyumuzdan uzaklaşıp, tanımlanamayacak deneyimler haline gelirler. Deneyimleyen kişi ise bunu başkasına anlatamaz. Anlatmaya çalışsa bile o duyguyu ve hissi birebir paylaşabilmek mümkün değildir. Şanslıyız ki bunu bizim yerimize yapan birileri var. Amanita Design, yani Samorost serisinin yaratıcıları, bir kere daha rüyaların o tarifsiz hissini ve eşsiz deneyimini yaptıkları oyunlar aracılığı ile aktarmayı başarıyor. Önce Amanita Design'dan kısaca bahsedeceğim. Bu ekibi bilmiyorsanız gerçekten çok şey kaçırıyorsunuz. Machinarium gibi gelmiş geçmiş en iyi bağımsız yapımlardan birine imza attılar. Bunun yanında Samorost gibi harika bir seri ve Botanicula gibi dünyanın en tatlı oyunu da onların elinden çıktı. Bir an önce bu oyunlardan bir tanesine göz atın derim.

### Browser'dan Full HD'ye...

Samorost 3 bir point & click adventure oyunu. Samorost 3 ile seri ilk defa uzun metrajlı oldu ve Full HD olarak tasarlandı. Oynanış çok basit, sadece farenin sol tuşu

ile bir şeye tıklıyorsunuz. Bir de bazen cebinize atacağınız objeler buluyorsunuz ve bunları çeşitli yerlerde kullanmanız gerekiyor. Kısacası oynanış sade ve kesinlikle önemli olan kısım bu değil. Ön plana çıkan Amanita Design'ın oyunlarında yarattığı dünya. Bu dünya o kadar güzel ki anlatmak mümkün değil. Her biri elle çizilmiş olan arka planların hepsi delilik derecesinde garip ve bir o kadar da etkileyici. Bu arka plana tezat yaratan pijamalı karakterimiz ve onun köpeği de çok tatlılar. Maceramız, bu pijamalı karakterin başka gezegenlere seyahat etme isteğiyle başlıyor. Bu sırada da birbirinden acayip karakterlerle tanışacak, bol bol klarnet çalacak ve çeşitli bulmacalar çözeceksiniz.

### Ve tabii müzikler...

Amanita Design'ın en önemli yanlarından biri de oyunlarında kullandıkları sesler ve müzikler. Stüdyo oyunları ile bu konuda pek çok ödül aldı. Oyunun seslerinin çoğu doğadaki farklı objelerin kaydedilmesi ve onların sesleri üzerinde oynanması ile oluşuyor. Müzikleri ise Machinarium'un ve serinin önceki oyunlarının da müziklerini yapmış olan dahi şeklinde nitelendirilebilecek Tomas Dvorak veya sahne adıyla Floex'e ait. Floex

2013 yılında İstanbul'da da bir performans sergilemişti. Oyunu oynamasanız bile müziklerini kesinlikle dinleyin. Çok farklı bir anlayışla ve üst düzey bir müzisyenlikle karşılaşacaksınız.

Adventure oyunlarına veya bağımsız yapımlara ilginiz olsun veya olmasın, Samorost 3 kesinlikle oynamanız gereken oyunlar listesinde baş sırada olmalı. Hiçbir şey olmazsa bile yepyeni bir deneyimle ve görselinden müziğine büyük özen gösterilmiş bir yapımla karşılaşacaksınız. ■ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Baş döndürücü görseller, harika bir dünya ve oyundan ayrı bile dinleyebileceğiniz müzikler  
**EKSİ** Aksiyon severlere hitap etmeyebilir

92





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Trivia Crack
2. slither.io
3. 100 Doors 2013
4. Stickman Warriors
5. Zombie Frontier 3

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Recontact: İstanbul
2. Tank Hero
3. Plague Inc
4. Hitman: Sniper
5. Minecraft: Pocket Edition



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. AVP: Evolution
2. Epic War TD 2
3. Construction Simulator 2014
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Earn to Die



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

## Abandoned

Hayatta kalma sanatı!

Şon dönemde hayatta kalma temalı oyunlar pek popüler. Geçtiğimiz günlerde aralarına bir yenisi daha katıldı: "Abandoned". "Abandoned" bilinmeyen bir sebeple tüm insanların ölmesi ve dönüşmesine neden olan felaketten sonrasında konu alıyor. Bu felaketten kurtulmayı başaran karakterimiz ile bulunduğumuz ürkütücü bölgeden kaçmaya çalışıyoruz. Tahmin edeceğimiz üzere bulunduğunuz yerden kaçmak pek de kolay olmuyor ve yavaş yavaş yerleşik hayata geçmeye baş-

lıyorsunuz. Klasik ortalıktan hammaddeleri topla, onlar ile savunma ve saldırı eşyaları yap sistemine sahip olan oyunda ayrıca, karakterimizin anlık olarak bize yansıtılan durum bilgisi bulunuyor. Bu yönüyle Don't Starve'a çok benzeyen yapımda, geceleri aklınızı yitirmemek için ateş yakmanız, karnınızı doyurmanız, zehirli yiyecekleri pişirerek zehirden arındırmanız ve öyle yemeniz gerekiyor. Hayatta kalma türünü seviyorsanız, Abandoned mobil cihazlar için iyi bir tercih. ■ Puan: 8



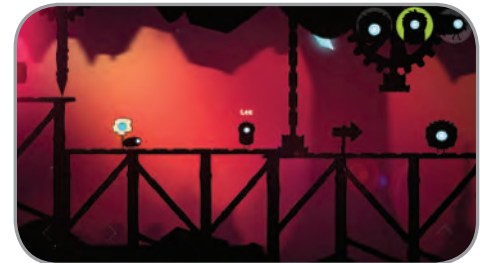
Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **7,99TL**

## Unia and the Burned Village

Kasabanızı kurtarabilecek misiniz?

Bu ay farklı uçlarda bulunan iki platform oyununa yer vermek istedim. Bunların ilki bu sayfalarda bulabileceğiniz ancak vasat denebilecek Warrior Rush idi. İkincisi ise Unia and the Burned Village. Unia, üç farklı karakteri yönettiğimiz, çeşitli bulmacaları çözerek ilerlemeye çalıştığımız bir yapım. Oyun süresince üç farklı karakterin yönetimi bize veriliyor. Üç karakterimizin de kendine has özellikleri ve yetenekleri var. İçerisinde bulunduğunuz duruma göre doğru karakteri kullanmanız gerekiyor. Üç farklı karakter yönetiyor olmak oyuna ciddi anlama bir çehre kazandırmış olsa da, sadece dümdüz yürümek gereken yerleri üç karakterle de geçmek zorunda olmak biraz sıkıcı olabiliyor. Oyun grafikler ve hikâye anlatımı konusunda son derece başarılı. Bana sorarsanız oyunun en büyük eksiği çok ciddi yeni-

likler içermiyor olması ve yüksek fiyat etiketi. Bunun yanında yerli yapımın keşke bir de Türkçe dil seçeneği olsaydı. Bu eksikleri bir kenara koyarsak, eğer platform oyunlarını seviyorsanız kesinlikle kaçırmamanız gereken bir yapım Unia and the Burned Village. Hatta olayı biraz daha abartıp şunu söyleyebilirim: Limbo'dan bu yana oynadığım en iyi mobil platform oyunu Unia and the Burned Village oldu. ■ Puan: 8,5



ONLINE



# Battleborn

**Battleborn**  
Gearbox'tan  
Overwatch'a rakip  
geliyor! Borderlands  
serisinin grafik tarzına  
kurban olanları bile  
yüksek fiyatı ile kaçırabilecek  
olan Battleborn'un beta  
izlenimleri içeride...  
Sayfa 75

# Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Efendim bu ay Twitch izlemekten gözlerimiz çürüdü. Saatler boyunca KMF mücadelelerini izlemekten, yine saatler boyunca CS:GO için düzenlenen en büyük turnuvalardan biri olan MLG Columbus'u izlemekten resmen

PC başında sızdım kaldım. Şimdi ise izlemekle olduğum bir IWCİ şampiyonası başladı. SuperMassive'in bizi temsil ettiği bu LoL şampiyonasının detaylarını önümüzdeki ay bir güzel işleyeceğim. Ancak temsilcimizin MSI'a katıl-

mak için mücadele ettiği IWCİ'nin ilk maçında Chiefs'i mağlup ettiğini köşeye sıkıştırırım. ■

## Marvel Heroes

Elektra geldi, hoş geldi!

Marvel sinema evreninde iyi bir atmosfer yaratsa da oyun evreninde tek bir oyun dışında bu işi o kadar da iyi kotaramadı. O tek oyun da Marvel Heroes'dan başkası değil. Marvel Heroes, içerisinde onlarca Marvel kahramanı ile birlikte çizgi roman tadında bir macerayı oyuncularına sunuyor. Oyun her geçen gün kendisini ve kahraman kadrosunu daha da genişletiyor. Hack & Slash türündeki online yapım, sahip olduğu oyun bölümlerini çizgi roman atmosferi yaratarak sunmasıyla da hala popüler bir yapım konumunda.

Marvel Heroes bu bahsettiğimiz geniş kahraman kadrosunu daha da genişleteceğini bir kez daha gösterdi ve oyuna yepyeni bir karakter daha ekledi ve Elektra Marvel Heroes evrenine hızlı bir giriş yaptı.



Elektra'yı tanımayanlar için hemen belirtiyim. Kendisi ilk olarak Daredevil çizgi romanlarından fırlayan suikastçi bir karakter. Ancak Elektra'dan soğumak istemiyorsanız 2005 yılında çıkan rezil rüsva filmi izlememeniz gerektiğini de belirtmek isterim. Marvel Heroes'un Elektra'sına gelince, kahramanımızın ön plana çıktığı en önemli özelliğinin görünmezlik olduğunu görüyoruz. Ayrıca da sahip olduğu alan yetenekleriyle de birden fazla düşmana aynı anda ciddi hasarlar verebiliyor. ■



## Skyforge

Yeni raid yayınlandı!

A çıkçası yapımcı Allods Team Skyforge'dan istediği başarıyı elde edebiliyor mu bilmiyorum ama yine de oyun hala geliştirilmeye devam ediyor. İlk çıktığı haftalar başından kalkmadığım; ancak birkaç aydır yüzüne bakmadığım Skyforge'a dönmek için tarifsiz bir istek duysam da, aynı anda oynadığım diğer oyunlar varken bu pek mümkün olmamıştı. Nihayet son haberler ışığında oyuna dönüş ihtimalim ve oynama isteğim hayli güçlendi.

Skyforge'un yapımcıları oyunun yeni raidi Operation Ophelia'ı duyurdu. İlgi çekici bir sinematikle duyurulan bu yeni raide girebilmeniz için on kişilik bir grup ve her oyuncunun nedense en az 229,572 gibi net bir Prestige puanına sahip olması gerekiyor. Operation Ophelia'ya girdiğinizde içeride sizi sırasıyla Aran'Daag, Morr'Tiash, Tog'Laaf ve Dakhar'ur (Bu yörede isimleri virgüller ayırmak adetten herhalde) isimlerindeki zorlu bosslar bekliyor olacak. ■





## Heroes & Generals

### Churchill güncellemesi!

I. Dünya Savaşı için online bir deneyim sunan Heroes & Generals'ın yapımcısı Reto-Moto, oyunun Churchill- Inglorious Guns isimli son güncellemesini yayınladı. Yapımcılar, güncellemedeki Churchill isminin Winston Churchill'den değil, İngiliz komutan Jack Churchill'den geldiğini özellikle belirtti. Peki güncelleme neler içeriyor? Öncelikle

iki yeni silahın oyuna eklendiğini söylemek oyuncularını mutlu edecektir. Bunlardan biri bir Amerikan silahı olan Johnson LMG. Hafif makineli olan bu silah altı ekipman puanı istiyor. İkinci silahımız ise efsanevi Alman Walther P38 pistülü olarak duyuruldu. Güncellemeyle gelen bir diğer yenilik ise Hunter Fall, Hunter Spring ve Hunter Swamp olarak

üç farklı renkte oyunda yer alacak olan yeni kamufaj. Son olarak ise Reto-Moto, oyuna geleceği duyurulan İsviçre birliklerinin Nisan 1 şakası olduğunu, güncelleme yayınlandıktan sonra açıkladı. Zaten kimse de her zaman tarafsız statüde olan ülkenin bu tip bir şeye dâhil edilmesini beklemiyordu. ■

## Star Trek Online

### 11.5 sezonu başladı!

Perfect World Entertainment ve Cryptic Studios, uzun bir süredir piyasada olan bilimkurgu MMORPG oyunu ve Star Trek evreninin temsilcisi Star Trek Online'ın, 11.5 sezonuna geçiş yaptığını duyurdu. Güncelleme ile beraber oyuna "Temporal Front" adında yeni bir bölüm eklendi. Ayrıca var olan yetenek sistemi elden geçirildi, specialization sistemine ikinci bir seçenek eklendi ve gemileriniz için yeni kozmetik özelleştirmeleri geldi.

Yeni bölüm Temporal Front'da, Iconian Savaşları'ndan sonra fraksiyon liderleri dostluk ve ittifak kurmak için görüşmeler başlatıyor. Ancak bu görüşmeler sırasında Na'kuhl bölgeye saldırıyor ve belki de kalıcı barışın olmasını engelliyor. İşte tam burada biz oyuncular devreye girecek ve galaksinin geleceği için Na'kuhl'a karşı savaşaacağız. Yeni bölüm dışında oynanış anlamında da bir takım yenilikler söz konusu. Yenilenmiş yetenek sistemi ile beraber her yeni seviyede artık daha fazla ödül alacağız ve yeni yetenek penceresini öğrenmek çok daha kolay olacak. Bunu dışında oyuncular artık specialization sisteminde ofansif veya defansif olarak seçim yapabilecekler. ■





# Warface

## Hala denemediniz mi?

Piyasada bir MMOFPS açlığı var ki soramayın. MMO oyuncularını ciddi anlamda F2P MMOFPS oyunu bulmakta zorlanıyor bu günlerde. MMOFPS oyunları aradı ardına çıksalar dahi orijinal bir içerik sunmadıkları için piyasadan kısa sürede siliniyorlar ve unutulup gidiyorlar. Fakat MMOFPS oyunları içerisinde gerek grafikleriyle gerekse oynanışıyla ön plana çıkan ve piyasadan silinmeyen bir MMOFPS oyunu var. Warface'den bahsediyorum sevgili okur. Hatırlayacaksınız, Crytek, Warface'i duyurduğunda herkes deliler gibi oyunun çıkmasını beklemişti. 2013'de tam sürüm olarak piyasaya çıkan Warface'in, geçen uzun zamana rağmen hala en sık güncellenen, en oynanabilir F2P MMOFPS oyunu olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Hala bu deneyimi yaşamamış olanlar için Warface'in içeriğini anlatmaktan zarar gelmez. Öncelikle oyunda hem PvE hem de PvP

*Silahlar, silah mekanikleri ve vuruş hissiyatı da Warface'in oldukça başarılı olan özelliklerinden birkaçı*

görevler yapabildiğinizi söylemem gerekiyor. PvE görevler co-op şeklinde işliyor ve birbirinden farklı PvE haritalarına helikopter aracılığıyla bırakılıyorsunuz. Bu haritaların her birinde de farklı görevler mevcut. Bazılarında bir sonraki görev noktasına ulaşmanız ve buradan tekrar helikoptere ulaşmanız isteniyor. Bir diğer haritada ise boss misali düşmanları takım savaşıyla yok etmeniz gerekiyor ki bu sırada çok sayıda düşman askeriyle de uğraşmanız gerekebiliyor. Hem PvE oyunda hem de PvP'de önemli bir konumda olan sınıflar dört farklı seçeneğe sahip. Piyadeler klasik saldırı sınıfı olurken, paramedikler takım arkadaşlarının iyileşmesine yardımcı oluyorlar. Keskin nişancılar düşmanları uzaktan avlarken, patlayıcı kurma ve mayın yerleştirme gibi beceriler ile diğer sınıflardan ayrılıyorlar.

Crytek, MMOFPS oyuncularında oyuncuların bir numaralı kabusu olan hile ve lag konusunda da oldukça iddialı. FairFight anti-hile sistemini kullanan Warface, benzerleri arasında en düşük lag oranlarına sahip oyunlardan biri aynı zamanda. Aynı zamanda sosyal medyayı da oldukça aktif kullanan oyun, bu yolla da bol bol yarışma düzenleyerek oyunculara ulaşıyor. Seslendirmeleri, menüleri ve metinleri tamamen Türkçe olan Warface'in PvP oyun modlarından "Takım Savaşı" modu, çoğumuzun en fazla vakit geçirdiği mod muhtemelen. Bu modda rakipten önce istenilen kill sayısına ulaşmaya çalışıyoruz. "Sabotaj" modunda ise bir takım bomba kurmaya çalışırken, diğer takım bunu engellemeye çalışıyor. Bu oyun modunda öldüğünüz zaman, o el bitene kadar tekrar canlanmadığınız için son derece taktiksel ve takım oyunu tabanlı oynamak şart. Bir diğeri olan "İşgal" modunda takımın bölge savaşı mücadelesinde rol alıyoruz. Her iki takım da belli kontrol noktalarını ele

geçirmeye çalışıyoruz ki benim en sevdiğim mod olur kendileri. "Savaş Başlığı" modunda ise bir nevi bayrak kapmaca oynuyoruz. Bir takım kendi merkezlerindeki çantayı korurken, diğer takım bu çantayı kendi bölgesine kaçırmaya çalışıyor. "Herkes Tek" modunda tam bir kaos ortamı oluşuyor ve tek dostunuz silahınız oluyor. Diğer modlara göre birazcık komplike olan "Yıkım" modunda, haritada yer alan komuta merkezini elde tutmanız gerekiyor. Burayı elde tutarsanız düşman bölgelerine hava saldırısı düzenleniyor ve üç hava saldırısı yapan takım oyunu kazanıyor. Warface sadece oyun modlarıyla değil oynanışıyla da ön plana çıkan yapımlardan biri. Silahlar, silah mekanikleri ve vuruş hissiyatı da Warface'in oldukça başarılı olan özelliklerinden birkaçı.

Bununla birlikte Warface'in 1500 TL nakit para ödüllü aylık klan turnuvası ve toplam 5000 TL para ödüllü sezon turnuvaları da bulunuyor ve bu konuda detaylı bilgilere de oyunun ana sayfasından ulaşabilirsiniz. Üstelik Crytek İstanbul'un aklında farklı turnuva fikirleri de var.

CryEngine 3 ile gelen müthiş grafikler ve animasyonların sayesinde görsel olarak da çok üstün bir yapımla olan Warface'i hala denemediyse hiçbir şey için geç kalmış değilsiniz. ■





# Battleborn Açık Beta testi!

Çizgi roman tadında bitmeyen savaş!

**M**erakla beklenen Battleborn'un açık betaya girdiğini duyar duymaz atladım üzerine. Yaklaşık beş gün kadar açık betada kalan Battleborn, sınırlı da olsa oyunu ucundan şöyle bir gösterdi. Aslında açık beta için verdiği içerik de oldukça doyurucuydu diyebiliriz. Oyunun hem senaryo modunu hem de online bölümünü bu sınırlı süre boyunca inceledim ve aslında Battleborn'dan bir hayli zevk aldığımı söylemeliyim ancak elbette birkaç pürüz de bulmadım değil. Öncelikle Battleborn'un yapımçılığını Gearbox Software'in üstlendiğini belirtmeliyim. Kimdir peki Gearbox Software? Kendileri, İkinci Dünya Savaşı oyunlarının yağmur gibi yağdığı dönemde Brothers in Arms'ı ortaya çıkarsalar da asıl çıkışlarını benim resmen aşık olduğum Borderlands ile yapan bir firma. Elbette Borderlands gibi şahane olduğunu düşündüğüm bir yapıyı piyasaya süren yapımçı firmanın yeni oyunu Battleborn'u da es geçmem düşünülemezdi. (Dersem de inanmayın, Kürşat haber vermese unutmuştum. Siz yine de çaktırmayın.)

## Neye benziyor?

Battleborn'un oyun atmosferi bakımından Borderlands'e ve hatta belki biraz da WildStar'a benzediğini söyleyebilirim. Gearbox yine artık uzman olduğu cel-shade grafikler ile yeni bir dünya oluşturmuş. Yine bir bilim-kurgu oyunu ancak bu defa içerisinde barındırdığı post-apokaliptik dünya daha

az. Elbette bundan ziyade karakterleriyle de Borderlands'den bir hayli ayrılıyor Battleborn. Açık betada yedi karakter kullanıma sunulmuştu ve oyunu ne kadar oynarsanız zamanla o kadar fazla karaktere ulaşabiliyorsunuz. Oyunun her karakterinin kendine has yetenekleri bulunuyor. Kimi yakın dövüşte, kimi menzilli saldırıda uzman. Bir moba oyununda olduğu gibi düz saldırılarınızın yanında Q,W ve E ile kontrol ettiğiniz aktif yetenekleriniz son derece önemli. Ayrıca her seviye atlayışınızda size yeteneklerinizle alakalı iki adet seçenek sunuluyor ve bunlardan birini seçerek yeteneklerinizi geliştirmek istediğiniz yönde ilerletiyorsunuz. Daha basit bir yolla açıklamak gerekirse, yetenek sistemi bir hayli Heroes of the Storm'a benziyor.

Açık betada iki adet hikâye modu aktifti. Hikâye modunu yine Borderlands'de olduğu gibi tek başınıza oynayabildiğiniz gibi, beş kişilik takımlar halinde de ilerleyebiliyorsunuz. Elbette oyuncu sayısı arttıkça gelen düşmanların sayısı da bir hayli artıyor. Bir de şöyle bir durum var ki oyunun senaryo modu Borderlands gibi açık dünya değil, daha çizgisel bir yapı sunuyor. Her bir senaryo bölümünü geçtiğinizde, o bölümü ne kadar sürede bitirdiğinizi görebiliyor ve isterseniz farklı bir karakter ile rekorunuzu kırmaya çalışıyorsunuz.

## Neler gördük?

Online bölüme bakacak olursak ise, açık beta

itibarı ile yalnızca iki farklı oyun modu açıktı. Bu oyun modlarından biri Incursion, adeta bir MOBA oyunu yapısına sahip ve düşmandan önce rakibin yapısını yok etmeniz gerekiyor. Meltdown modunda ise gelen minyon akınlarını bertaraf etmeye çalışırken, kendi minyon akınlarınızı rakibin merkezine ulaştırarak puan kazanmaya çalışıyorsunuz. Battleborn biraz Wildstar, biraz Borderlands ve biraz da HotS'u harman eden, bunun üzerine birkaç özgün içerik koyan bir oyun olarak gözüktü. Hatta bu cümleyi yazarken Dishonored aklıma gelmedi değil. Hiçbir şekilde özgünlük hissiyatı vermese de oynanışı gayet eğlenceli olan bir oyun. Ancak özgünlük sorunu dışında açık beta boyunca beni zaman zaman oyundan atması gibi teknik hatalarla karşılaşmak da sinir bozucuydu. Son olarak ise 179 TL'lik fiyat Battleborn için bir hayli fazla kaçmış gibi duruyor. ■



# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

League of Legends dünyası Mart sonu ve Nisan başında Türk oyuncular için oldukça heyecanlı anlara sahne oldu. Sihirdar vadisindeki gelişmelere bu ay küçük bir bölüm ayıracağız fakat daha çok KMF ve KMF'nin şampiyonunu belirleyen Beşiktaş OHM - SuperMassive karşılaşması üzerinde duracağız.

## Rüya takım şampiyon oldu!

Bugüne kadar Sihirdar Vadisi'nde kariyer yapmış usta oyuncuları bir araya getiren ve rüya takım lakabını alan SuperMassi-

ve, sezon başlarken büyük çoğunluğun favorisiydi. Ancak takım Şampiyonluk Ligi başladığında pek de iç açıcı bir performans sergileyemedi ve ligi sekiz galibiyet, altı mağlubiyet olarak Beşiktaş, HWA ve TT ile aynı sırada, yani üçüncü olarak tamamladı. Şampiyonluk Liginin ilk sırada bitiren Dark Passage ve ikinci sırada bitiren Team AURORA doğrudan KMF'e katılırken arkalarındaki dört takım KMF'de yarı final oynamak için birbirleriyle karşılaştı. Beşiktaş OHM önce HWA'yı 3-1 yendi daha sonra Dark Passage ile kıyasıya geçen bir maç sonunda 3-2 galip ayrılarak finale yükseldi. Böylece bir diğer favori takım olan Dark Passage elenmiş oldu.

Ligde pek de iyi performans göstermemesi sebebi ile KMF'de pek de umut bağlanmayan SuperMassive ise adeta herkese ders niteliğinde maçlar oynadı. Önce Team Turquality'yi 3-1 ile geçen ardından Team AURORA'yı kıyasıya bir mücadeleden sonra 3-2 galip gelen SuperMassive, böylece Beşiktaş OHM ile beraber şampiyonun belirleneceği final maçına adını yazdırmış oldu.

Beşiktaş OHM - SuperMassive arasındaki

final mücadelesi ise hem büyük final öncesi hem de sonrası ile sosyal medyada büyük yankı buldu. İnsanlar her iki takıma da sosyal medyanın her alanından desteklerini sundu. 3 Nisan günü e-spor tutkunları, bu iki takım arasındaki kıyasıya mücadeleyi izleyebilmek adına Volkswagen Arena'ya akın ettiler. Biletlerin çok önceden tükendiği etkinliğe, seyircilerin müthiş enerjisi damga vurdu. Kalan yüz binlerce LoL fanatığı ise maçları Twitch'de LoL TV üzerinden takip etti. Elbette Regarnur ve Jhonnies'in coşkulu anlatımlarıyla, her zamanki gibi ekran başındakiler hop oturup hop kalktı. Rüya takım SuperMassive, baştan sonra önde götürdüğü ilk maçın ardından skoru 1-0 yaptı. Karşılaşmanın ikinci maçında ise SuperMassive erken oyunda rakibine üstünlük kurmuş olsa da, ilerleyen oyunda bu avantajını koruyamadı. Beşiktaş'ta özellikle Ruvelius'un kişisel çabası ve yeteneği ikinci oyuna damga vurdu ve son saniyelerdeki "Nexus'u kim önce yok edecek?" heyecanı Beşiktaş OHM lehine sonuçlandı. 1-1'e gelen serinin üçüncü maçında ise SuperMassive oyunun ba-





şından sonuna kadar kontrolü elinde tuttu. Rakibine hiçbir şekilde fırsat vermeyen ve önceki maçta yaptıkları hataları tekrarlamayan SuperMassive, bu maçta rahat bir galibiyet alarak skoru 2-1'e getirdi. Bu maçta özellikle Dumbledoge'un Gragas'ı ve Achuu'nun Ezrael'i ön plana çıktı. Beşiktaş için ya tamam ya devam karşılaşması olan olan dördüncü maçta siyah beyazlı ekip iştahlı bir başlangıç yaparak, daha altıncı dakikada çabuk çabuk ilk ejderini aldı. Hatta Dumbledoge'un zeki ve beceri dolu oyunu olmasa ilk kanı dahi alabilme fırsatı dahi yakaladılar. Ancak SuperMassive daha sonra karşılaşmanın ilk TF'sinden iki kill birden aldı ve Vadi'nin alametini de ele geçirerek, avantajı bir anda kendi eline aldı. Bundan sonraki ikinci TF'de ise 4 kill birden alıp sadece 1 kill veren SuperMassive, daha oyunun 11. dakikasında altın farkını beş bine kadar çıkardı. 14. dakikada SuperMassive'in Beşiktaş'a yaptığı katliam ile beraber maçın kaderi yavaşta belli olmuş oldu. 34. dakikaya kadar ipleri elden bırakmayan ve Beşiktaş'ı sürekli savunma yapmaya zorlayan SuperMassive, bu dakikada yaptığı ikinci katliamla beraber Nexus'u da yok ederek skoru 3-1'e getirdi ve 2016 Kış Mevsimi şampiyonu olmayı başardı.

### Kış Mevsimi Finalinin En iyisi fabFabulous!

Nam-ı diğer "fabfab" kış mevsiminde şampiyonu belirleyecek olan son karşılaşmada Thaldrin'in yerine üst koridor oyuncusu olarak görev yaptı ve son derece iyi bir performansa imza atarak KMF'de en değerli oyuncu ödülüne layık görüldü. İlk

maçta Fizz, ikinci maçta Trundle, üçüncü maçta Maokai ve son maçta yine Fizz seçimiyle aynı mevkideki rakibi Xyraz'dan çok daha iyi bir oyun sergiledi. Ödülü alırken Stomaged'le beraber kaldırmak istediğini söyleyerek ormancı takım arkadaşına da hoş bir jest yapan fabfab ödülü sonuna kadar hak etti.

### Ligin yeni takımına merhaba deyin!

Şampiyonluk Ligi biterken NumberOne eSports üzücü bir şekilde yalnızca iki galibiyet alarak lige veda etti. Elbette bu noktada merak edilen konu Yükselme Ligi'nden kimin Şampiyonluk Ligi'ne çıkacağıydı. Yükselme ligi de sezon boyu büyük bir heyecana sahne oldu. Yükselme ligi şampiyonu olup Şampiyonluk Ligine katılma biletini kapan takım ise OYUNFOR.CREW ekibi oldu. OYUNFOR.CREW çeyrek finalde karşılaştığı Red Flag'ı 2-0, yarı finalde karşılaştığı Impreial ESports'u 2-0 ve Final mücadelesinde karşılaştığı Victorious Ace'i 3-0'lık skorlar ile geçerek şampiyonluğu elde etti. Bu arada OYUNFOR.CREW'de bulunan, tanıdık bir isim olan, daha önce Dark Passage ve HWA'da forma giymiş olan tecrübeli oyuncu HolyPhoenix böylece tekrar Şampiyonluk Ligi'nde forma giymeye hak kazandı.

### Vadide durgun bir ay

Bu ay League of Legends adına E-spor mücadeleleriyle dolup taşıtığımız bir ay oldu. Önce KMF, daha sonra ise siz bu yazıyı okurken SuperMassive'in de KMF şampiyonu olarak katılmaya hak kazandığı Meksika'daki IWCI şampiyonası sona ermiş olacak. Şampiyonun MSI turnuvasına katıl-

## Bu ay League of Legends adına E-spor mücadeleleriyle dolup taşıtığımız bir ay oldu

maya hak kazanacağı IWCI maçları ne yazık ki bu ayki Sihirdar Postası'na yetişemedi. Böyle yoğun bir e-spor maratonu yaşanırken Sihirdar Vadisi daha durgun günler geçirdi.

Ay boyunca çok önemli gelişmeler olmasa da 6.7 yaması bir nebze konuşulmaya değer gelişmeleri beraberinde getirdi. Öncelikle bu yeni yama ile Irelia'ya güçlendirme gelmiş olduğunu belirtelim. Bu güçlendirme şampiyonun Q yeteneği olan Uçarbüçük üzerinde işlendi. Ancak bundan daha önemli bir gelişme ile, birçok oyuncunun tercihi olan Poppy bir nerf dalgasına tutuldu. Poppy hem pasif yeteneğinde hem de Q ve E yeteneklerinde önemli bir güç düşüşü yaşadı. Ayrıca Taric'de yeni görünümü ve yenilenmiş yetenekleriyle vadiye ayak bastı. Yeni görünümüyle gerçekten de çok daha iyi bir hale gelmiş olan yeni Taric'i ne yazık ki burada detaylı inceleyemeyeceğim. Tüm bunların yanında bu zamana kadar ki en beğendiğim kostümler arasına rahatlıkla girebilecek Meka Sıfır Sion 1820 RP'den satışta. Bunun da haberini verip bu ayki Sihirdar Postası'nı noktalayalım. Bir dahaki ay vadide görüşmek üzere hoşçakalın sevgili okur. ■ Enes Özdemir

## KMF'NİN EN İYİLERİ

KMF son derece heyecanlıydı. Birbirinden yetenekli oyuncuların mücadelesi sadece takım halinde değil, bireysel olarak kim daha iyi yarışını da gözler önüne serdi. Eh KMF biterken Kış Mevsimi'nin en iyileri de belirlendi. Bu seçimlerde %50 oranında Riot'a bağlı yorumcu ve anlatıcı jüri, %50 oranında ise halk oylaması etkili oldu. İşte Kış Mevsimi'nin en iyileri!

**En iyi üst koridor:** Marshall (HWA)

**En iyi Orta Koridor:** Avenuee (Team AURORA)

**En iyi Ormancı:** Crystal (Dark Passage)

**En iyi Nişancı:** Zeitnot (Dark Passage)

**En iyi Destek:** Zergsting (Team AURORA- Açıkçası şahsi kanaatim olarak SuperMassive'den Dumbledoge'un da bu ödülü hak ettiğini söyleyebilirim.)

**En İyi Koç:** Hatchy (SuperMassive)

# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

## MLG Columbus 2016'yı geride bıraktık!

Counter Strike: Global Offensive'de, oyun içeriği anlamında geçtiğimiz aydan bu yana hiçbir gelişme yaşanmadığını söylemek yanlış olmaz. Ancak tamamen de boş geçmedi elbette. Kendi adıma, bu ay daha çok Operation Wildfire görevleriyle uğraştım. Bunun dışında ise aynı League of Legends'da olduğu gibi gözümüzü Twitch'den alamadık. MLG Columbus sayesinde bir kez daha CS:GO'nun e-spor piyasasında ne kadar geliştiğini görmüş olduk. Aslında genel olarak turnuva gidişatından ziyade, çeyrek finale kalan sekiz takımın turnuvada nasıl performans gösterdiğine bakalım isterseniz.

## Ninjas in Pyjamas

A grubundan Luminosity ile beraber çıkan sempatik isimli CS:GO takımı Ninjas in Pyjamas, turnuva öncesi takım oyuncularından birini vize sorunları nedeniyle turnuvaya sokamadı ve ilk aksiliğini yaşamış oldu. Gruplardan mouseesports'u 2-1'lik sonuçla geçerek çeyrek finale kalmayı başaran Ninjas in Pyjamas, bu aşamada şampiyonanın favori takımlarından Na'Vi ile eşleşti ve bu engeli aşamayarak turnuvaya veda etti. Yine de NiP oyuncusu GeT\_RiGHT maç sırasında SCAR ile yaptığı ace ile göz doldurdu. Inferno haritasında

Na'Vi takımı B bölgesine girerken bomba alanının sol tarafında kalan inşaat girişinde saklanan GeT\_RiGHT, sağlı sollu olarak gelen oyuncuları tek tek indirdi ve turnuvada unutulmayacak bir hareket yaptı.

## Fnatic

Sadece MLG Columbus için değil her büyük turnuvada favori gösterilen Fnatic, MLG Columbus'da taraftarları için adeta şok edici bir performans sergiledi. Aslında grup aşamasında iyi bir başlangıç yapan Fnatic, Splyce'yi adeta ezerek yense de sonrasında Team Liquid karşısında uzatmaya giden

maçı kaybetti. Ardından kader maçında FaZe Clan'ı önce Mirage'da daha sonra Cbble'da 2-0 ile rahat geçen Fnatic çeyrek finale kalmaya hak kazandı. Bu aşamada taraftarları için adeta bir hayal kırıklığına sahne olan çeyrek final maçında, Astralis'e ezici şekilde mağlup olan Fnatic turnuvaya veda eden bir başka takım oldu.

## Counter Logic Gaming

Elbette içerisinde bir Türk oyuncu yer aldığı için, turnuvada ülkemiz oyuncularının bir kısmının kazanmasını istediği Counter Logic Gaming, oldukça umutlandıran bir





SOLDA Enes'in oyundaki nick'ini de ifşa etmiş olalım. Gördüğünüz yerde sıkın kafasına!



başlangıç yaparak turnuvarın ilk gününde EnVyUS'ı mağlup etmeyi başardı. Turnuvada sürpriz bir çıkış yapan Astralis'le yaptığı karşılaşmada kaybeden CLG takımı, kader maçında Gambit Gaming'i 2-1 ile geçerek adını çeyrek finale yazdırmayı başardı. Çeyrek finalde Team Liquid ile karşılaşan CLG ilk maçta direnip kaybetti ve ikinci maçta ise hiçbir varlık gösteremedi. Böylece turnuvaya veda eden takımlar arasına katıldı. Yine de CLG takımındaki Türk oyuncu Tarık "tarik" Çelik gerçekten oldukça iyi bir performans sergiledi.

### Virtus.Pro

Yine turnuvada yüksek şans verilen isimlerden olan Virtus.Pro turnuvarın ilk gününde G2 Esports'a yalnızca bir eli vererek adeta ezdi. Turnuva'nın ikinci gününde ise G2'nun bedduası tutmuş olacak ki Na'Vi'ye karşı benzer bir ezici mağlubiyet yaşayan Virtus.Pro, kader maçında ise yine G2 Esports ile karşılaştı ve rakibini 2-1 ile tekrar yenerek adını çeyrek finale yazdırdı. Zorlu bir mücadele sonunda Luminosity'e 2-1 kaybeden Virtus.Pro turnuvaya çeyrek final aşamasında veda eden bir başka takım oldu.

### Astralis

Sürpriz çıkışlardan birini yapan Astralis takımı, aslında daha önce CS arenasında bulunmuş bir takım. Danimarkalı takım daha önce 2005 ve 2006 yıllarında CS için faaliyet gösterse de, 10 yıl kadar önce kepenkleri kapattı ve bu yılın başında bu defa CS:GO için tekrar küllerinden doğdu. Kısa sürede MLG biletini cebine koyan takım, turnuvarın ilk gününde Gambit'i, turnuvarın ikinci gününde ise CLG'i yenen ekip doğrudan çeyrek finale kalmayı başardı. Çeyrek finalde oldukça zorlu bir kura çeken Astralis, turnuvaya ne kadar iyi hazırlandığını gösterdi ve Fnatic gibi önemli bir takımı 16-10 ve 16-5'lik

skorlar ile 2-0 yenip yarı finale çıktı. Ancak yarı finalde bir başka büyükbaş olan Na'Vi Astralis'in daha fazla ileri gitmesine izin vermedi ve Danimarkalı ekip yarı finalde elenmiş oldu.

### Team Liquid

2015 arenasında CS:GO arenasına dahil olan Team Liquid, MLG Columbus'un ilk gününde FaZe Clan'ı 16-11'lik skor ile geçti. Turnuvarın ikinci gününde ise uzayan maçta 22-19 ile Fnatic'i geçerek doğrudan çeyrek finale kaldı ve şampiyonanın favori takımlarından birini play-off mücadelesine itmiş oldu. Çeyrek finalde ise Counter Logic Gaming'e fazla şans vermeden 2-0'lık skor ile yarı finale çıktılar. Yarı final maçında Luminosity ile karşılaşan ekip bu maçı 2-0 kaybettiler.

### Natus Vincere

Daha çok bilinen adıyla ise Na'Vi' her turnuvaya favori olarak giren bir başka takım. MLG Columbus'da da otoriteler şampiyonanın daha çok Na'Vi ve Fnatic arasında geçeceğini düşünüyorlardı. Fnatic çeyrek finalde erken bir veda yapsa da işler Na'Vi için finale kadar gayet güzel gitti. Şampiyonanın ilk günü Cloud9'ı 16-9 ile geçen takım, ikinci günde Virtus.Pro'ya da şans tanımayarak 16-4 kazandığı maç ile beraber doğrudan çeyrek finale kalmaya hak kazandı. Çeyrek finalde Ninjas in Pyjamas'ı 2-0 ile geçerek yarı finalde de Astralis'i aynı skorla eleyen Na'Vi finalde taraftarlarının beklemediği bir mağlubiyet alarak turnuvayı ikinci sırada bitirdi.

### Luminosity

Şubat 2015'de kurulan Luminosity, MLG Columbus ile beraber kısa sürede ne kadar iyi bir takım olduğunu gösterdi. Kimsenin beklemediği bir başarıya imza atan ekibin

turnuva macerasına bir bakalım. Turnuvarın ilk gününde mouseesports'u 16-13 ile geçen Luminosity, ikinci gün Ninjas in Pyjamas karşısında 16-5 gibi rahat bir galibiyet alarak adını doğrudan çeyrek finale yazdırdı. Çeyrek finalde ise Virtus.Pro karşısında uzatmaya giden ilk maçta 17-19 kaybederek 1-0 geriye düşse de, sonraki iki maçta aldığı 16-10 ve 16-11'lik galibiyetler ile yarı finale 2-1'lik skorla çıkma hakkı elde ettiler. Yarı final'de kıyasıya bir mücadeleye tutulan Luminosity, Team Liquid karşısında üst üste iki maçı uzatmalarda 19-15 ve 19-16'lık skorlar ile kazandı ve finalde Na'Vi'nin rakibi oldu.

Final karşılaşmasının ilk ayağı ciddi bir rekabete sahne oldu ve Luminosity inatçı yapısıyla bir kez daha uzatmaya giden bir karşılaşmadan 19-17'lik galibiyet ile ayrıldı. İkinci karşılaşmada ise tam bir canavara dönüşen Luminosity takımı, Na'Vi'nin üzerine bir kabus gibi çökerek 16-2 gibi ezici bir skorla karşılaşmayı 2-0'a getirdi ve MLG Columbus'un şampiyonu olarak 500 bin dolarlık birincilik ödülünün sahibi oldu.

### ■ Enes Özdemir

#### Şampiyon Na'Vi!

Buraya son dakikada yetiştirebildiğimiz bu turnuvarın finalinde MLG'yi ikinci olarak bitiren Na'Vi ve MLG'de çeyrek finalde elenen Ninjas in Pyjamas karşı karşıya geldi. Karşılaşmanın ilk ayağı Dust 2'de oynandı ve Na'Vi 16-14'lük skorla kazandı. İkinci maç ise Cbble haritasında oynandı ve yine çekişmeli mücadele sonunda bir kez daha 16-14'lük skorla kazanan Na'Vi oldu. Böylece Na'Vi Dreamhack Masters 2016'nın şampiyonu oldu.

# Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



**Oyundan Silinen Kart**  
Beast sinerjisi ile durdurulamaz olacağı düşünülen Darkspear Hunter, 2013 yılının Haziran ayında Savannah Highmane olarak değiştirildi.

Greetings, friend. Geçtiğimiz ay bol bol Whispers of the Old Gods kartları gördük, bol bol haberlerini okuduk. Çok bekledik ama mutlu sona ulaştık! Peki, yeni paket hakkında daha çok yazı okumak istiyor musunuz? E ne bekliyorsun o zaman, okumaya başla! ^^

## Eski Tanrılar Hearthstone'a Teşrif Etti!

Geçtiğimiz aylarda açıklanan Whispers of the Old Gods eklenti paketinde, zaman geçtikçe daha çok kart gün yüzüne çıktı. Bu kartlar arasında eklenti paketine isimlerini veren Eski Tanrıların tamamı da yer alıyor. Peki kim bu Eski Tanrılar? Gelin hep birlikte bu kartların hikâyelerini kısaca gözden geçirelim.

Eski Tanrılar, Titanlar'ın Azeroth'a adım atmadan önceki hükümdarlarıydı fakat Titanların Eski Tanrıları yenmesi sonucu Azeroth'un kontrolü Titanların eline geçti. Ancak Titanlar, Eski Tanrıları tamamen ortadan kaldıramadı çünkü o kadar eski varlıkları ki, onları yok etmek Azeroth'un yok olmasına yol açacaktı. Eski Tanrılarda Azeroth'un en derin ve karanlık yerlerine çekildi. Azeroth'u tekrar ele geçirmek için derinden gelen fısıltılarıyla Azeroth sakin-

lerinin akıllarını zehirleyerek kendilerine müritler toplamaya başladılar. Efsaneye göre sayısız Eski Tanrı var fakat bunlardan 4 tanesini kesin olarak biliyoruz. Bunlar;

## C'thun

Eski Tanrıların en güçlüsü olarak bilinir. Eski zamanlarda dünyayı yönetmiştir. Titanlarla olan savaş sırasında Silithus şehrine düşmüş ve burada gelecek planları yapmıştır. Böceksi yaşam formları olan Silithid'leri bulup bunlardan kendi görünümünde avatarlar yaratmıştır. Bu avatarlar daha sonra Qiraji adını alıp Ahn'Qiraj şehrinin kurmuştur.

## Yogg-Saron

İkinci Eski Tanrı olan Yogg-Saron veya 'lucid dream', Titanlarla olan savaşta yenildikten sonra, Yüce Titan Pantheon tarafından güçleri alınıp Northrend'de bulunan Ulduar'a gönderilmiştir. İddialara göre Warcraft III'de Arthas'ın Northrend kıtasında yeraltı geçitlerinden birinde rastladığı "Unutulmuş Olan - Forgotten One" isimli yaratık bu Eski Tanrının ya kendisi ya da Avatarıdır.



**N'Zoth**

Eski Tanrıların üçüncüsü olan N'zoth, Titan savaşında ilk tutsak edilen Eski Tanrıdır. Okyanusun derinliklerinde ki Efsunlu Titan hapishanesine hapsedilmiştir. Efsaneye göre Well of Eternity'nin yok olduğu esnada Queen Azshara N'zoth ile anlaşma yapmış ve daha sonra lanetlenip Naga ya dönüşürülmüştür.

**Y'Shaarj**

Son Eski Tanrı olan Y'Saarj, efsaneye göre Titan savaşında katledilmiştir ama son nefesinde Pandaria'yı lanetlemiş ve Pandaria'nın üzerindeki sislerin Y'Shaarj olduğuna inanılmıştır. Pandaria'daki Mantid ırkı Y'Shaarj ve 7 kafasına tapmaktadırlar.

**Göze çarpan 9 Whispers of the Old Gods kartı**

Whispers of the Old Gods eklenti paketi oyuna çok güzel kartlar da ekledi çöpten farkı olmayan kartlar da ekledi. HS Türkiye olarak gözümüze çarpan 9 karttan kısaca bahsettik. "Neden 10 değil?" dersiniz eğer, biz de bilmiyoruz.

**Blood Warriors**

3 mana Warrior spelli olan Blood Warriors oyuna eklendiği zaman eski Patron Warrior ve Agresif Warrior destelerini tekrardan diriltecek. Aynı Eski Tanrılar gibi. Özelligi: Sahada hasar alan minyonlarınızın bir kopyasını elinizdeki kartlara ekler.

**Vilefin Inquisitor**

1 mana 1/3 özelliğe sahip olan Paladin sınıfına ait minyon. Oyuna eklenmesiyle beraber Paladin'in hero power'ını ve Murloc Paladin destelerini daha da güçlendirecek. Özelligi: Hero Power'ınızı "1/1 Murloc çağırır" yapar.

**Call of The Wild**

8 mana'lık Hunter büyüsü. Sürekli denenen ama bir türlü mevcut metaya ayak uyduramayan Control Hunter destesini metanın gediklişi yapmaya iddialı kart. Özelligi: Leokk, Misha ve Huffer (Animal Companion kartları) minyonlarını çağırır.

**Nisan ayının en iyi 5 destesi**

- 1- Zoo Warlock
- 2- Midrange Druid
- 3- Secret Paladin
- 4- Elise Control Warrior
- 5- Reno Warlock

**Scaled Nightmare**

6 mana 2/8 özelliğe sahip Neutral minyon. Oyuna eklenen her yeni eklenti paketiyle oyuna Dragon ekleme geleneği Whispers of the Old Gods ile de devam ediyor. Bir türlü gelmeyen Dragon metası bu sefer gelecek mi? (Gelmedi.) Özelligi: Tur size geçtiğinde bu minyonun atağı ikiye katlanır.

**Hallazeal The Ascended**

5 mana 4/6 özelliğe sahip olan Shaman Legendary kartı. Bir gün Shaman sınıfını oyundan silseler haberimiz olmayacak. Ama Blizzard Shaman'ın dışlanması farkında ve bunu yıkacak gibi duruyor. Özelligi: Sahadayken kullandığınız tüm hasar büyülerinin hasar değeri kadar kahramanınıza can basar.

**N'zoth, the Corruptor**

10 mana 5/7 özelliğe sahip Neutral Legendary. Kel'Thuzad'ın Almanya'daki kuzeni. Deathrattle metası gelirse eğer oyunu silmeye hazırlanın. Çünkü bu kart çok canlar yakar. Özelligi: Oyun boyunca ölen "Deathrattle" özellikle minyonları çağırır.

**Eater of Secrets**

4 mana 2/4 özelliğe sahip olan Neutral minyon. Kezan Mystic'in abisi. Secret Paladin'i metadan silmeye aday kart. Yüce kurtarıcı. Özelligi: Düşman "Secret" larını yok eder. Yok ettiği her "Secret" için +1/+1 kazanır.

**Shadow Word: Fear**

4 mana Priest büyüsü. Priest'te bulunan board clear speller yetmiyormuş gibi yeni bir tanesi daha. Tüm Priest destelerinin vazgeçemeyeceği kart. Özelligi: Atak değeri 2 ve altı olan tüm minyonları yok eder.

**Deathwing, Dragonlord**

10 mana 12/12 özelliğe sahip Neutral Legendary. Dragon metası gelirse eğer oyunda deprem yaratır. Arcane dustları şimdiden hazırlayalım. Özelligi: Öldüğü zaman elinizde ki tüm "Dragon" ları masaya çağırır. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kemal Ata "Just0n3 " Koç  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Sahra "nyuux" Akkoç  
[facebook.com/hsturkiyepage](https://www.facebook.com/hsturkiyepage)

**Ayın Kartı**

Bu ayın kartı Whispers of the Old Gods ile gelen Kel'Thuzad'ın Almanya'daki kuzeni N'zoth, the Corruptor. Sıkı giyinin dostlar Deathrattle metası geliyor!



# SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 82

AY: MAYIS

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

02

VIP  
STANDARD

NO : 0000000000



Motor sporları her geçen gün popülerliğini artırıyor ve daha fazla insana ulaşmayı başarıyor. Geçtiğimiz ay içerisinde 2016 sezonu başlayan F1'i, sizler için irdelemeye çalışacağım.



## F1 Nedir?

F1'in temelleri 1920'lere kadar dayanmaktadır. Ancak, günümüzdekine benzer şeklini alması, 2. Dünya Savaşı sonrası olmuştur ve 1950'de ilk yarışlar düzenlenmiştir. İlk yarışlarda bugün olduğu gibi takım bazlı bir mücadele yoktur. Yalnızca sürücüler arasında olan bir sıralama vardır. Üreticiler şampiyonasının ortaya çıkması ise 1958 senesini bulmuştur. Dürüst davranmak gerekirse, o tarihlerdeki F1 ile bugün izlediğimiz F1 arasında dağlar kadar fark var. Hatta bugünkü F1'in o zamanlarla arasında olan tek benzerliğin, iki organizasyonun da merkezinde araçlar olması olduğunu söylemek gerek.



## F1 ve Değişim?

F1'de ilk düzenlendiği senelere göre pek çok farklılık olduğunu geçen paragrafta belirtmiştim. Bu değişikliğin temelini ise gelişen bilim ve mühendislik oluşturuyor. Çok basit bir örnek vermek gerekirse, 1950'de düzenlenen ilk şampiyonada Giuseppe Farina'ya şampiyonluğu getiren Alfa Romeo 158 F1 aracı 1,500 cc motoru ile ancak 350 beygir güç üretirken, 100 Km'de 125 Lt yakıt harcıyordu. Günümüzde Mercedes F1 takımının kullandığı 1,600 cc motor ise 800 beygire kadar güç üretebiliyor. Bir de eski araçta motorun önde olması, kullanılan parçalar ve malzemeler gibi sebeplerle de elde edilen güç tam olarak tekerleklere aktarılamıyordu. Kısacası, günümüz ve 1950'lerdeki F1'i kıyaslamak büyük bir hata olur.



## Şampiyona Kuralları

Tüm motor sporları gibi F1 de pek çok tehlikeyi içerisinde barındırıyor. Tehlikelere dikkat edilmediği, ortadan kaldırılmadığı durumlarda ise can kayıpları dahi yaşanabiliyor. Zaten yeterince trajedi içeren Dünyamızı biraz daha eğlenceli hale getirmek üzere düzenlenen bir organizasyonun üzücü bir hal almaması için, kaçınılmaz olarak pek çok kural içermesi gerekiyor. Kurallar o kadar çeşitli, katı ve uyulmaması halinde cezalar o kadar ağır ki, zaman zaman hem sürücülerin hem de üreticilerin isyan ettiğine şahit oluyo-

ruz. Gerçi bu konuda FIA (Uluslararası Otomobil Federasyonu) ve F1 yönetiminin de suçu yok değil. Neredeyse her yarış arasında bile kurallarda değişimler oluyor. Sıralama turu gibi bir konuda bile sezon ortasında kural değişebiliyor. Konumuza dönersek, F1 tam anlamıyla kurallar bütünü olan bir spor ve kesinlikle onu güzel hale getiren de bu. Eğer F1'den uzaksanız da gözünüz korkmasın. Bir müddet yarışları izlerseniz genel kurallara hemen ayak uydurabilirsiniz. O kadar da zor değil.



## F1'in geleceği

Bana sorarsanız F1 yakın gelecekte kesinlikle en popüler motor sporu unvanını koruyacaktır. Uzun vadede ise F1 yönetimi ve FIA arasındaki sorunları, yüksek maliyetleri düşününce değişim olabilir gibi düşünüyorum. F1 yönetimi motorların küçültülmesi ve yakıt tasarrufu ile ilgili adımlar atsa da ben bunun yeterli olmadığını düşünenlerdenim ve gelecekte daha çevreci politikalara sahip bir organizasyonun F1'in yerini alacağına inanıyorum. O gün gelene kadarsa F1 ile yola devam edeceğiz.

## Ülkemiz ve F1

F1 konusunda benim adıma en karışık konu ülkemiz ile olan ilişkisi. Öncelikle, İstanbul Park konusu çok karışık. F1 yönetiminin istediği ücretler ve bakanlığın buna yanaşmaması, yapılamayan anlaşmalar derken 2010'dan beri pist yurt içi organizasyonlar ile sınırlı halde duruyor. İstanbul Park'ın yanında bir de ülkemizdeki yayın hakları konusu var. Her sene el değiştiren yayın hakları, bu yıl da el değiştirdi ve halen sezonluk platformu belli değil. Yarış başı anlaşmalar yapıyor ve gelecek yarışın nereden yayınlanacağı da muallak. Bu zaten başlı başına üzücü bir durum. Bir de İngiltere'deki yayınları görüp, ülkemizdeki durumla kıyaslayınca, insanın nutku tutuluyor ve düşünmeyi dahi bırakıyor...



## Video Oyunları ve F1

F1'in video oyun hakları Codemasters'ın elinde bulunuyor. Bir dönem piyasadaki başı çeken yarış oyunlarını çıkaran bir firmaydı Codemasters. Bugünse, Dirt Rally'yi saymazsak, maalesef eski günlerini mumla arayan bir firma konumunda ki bu, son yıllarda çıkan F1 oyunları için de bu geçerli. Bir yarış oyunu olarak düşünürsek ancak "vasat" olarak adlandırılabilirler. F1 özelinde düşünürsek de Rfactor modlarını saymazsanız (Ki bence Codemasters'ın F1 oyunlarından kat kat iyiler. - Kürşat) başka bir alternatifimiz maalesef yok. Ben F1 sever biri olarak F1 2015'e pek katlanmamıştım. F1 2016'dansa hala haber yok. Sanırım seri bu seneyi es geçecek. Umarım 2017 ile beraber kaliteli bir F1 oyunu da hayatımıza girer.



# BU AY DERGİDE

- \* Windows 10 için en iyi ipuçları
- \* **Artık herşeyin bir simülatörü var**
- \* İnternet tarayıcınız için güvenlik ayarları



**MAYIS SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;

[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



# DONANIM



## HTC 10

**HTC 10**  
HTC'nin yeni amiral gemisi, sade görünümünün aksine detaylara verdiği önem ile kalbinizi kazanacak.  
**Sayfa 88**



## Şarj derdine son!

Tabii yanınızda 4kg ağırlık taşıdığınız sürece...

Yanınızda taşınabilir şarj aleti taşıyorsanız, telefonunuzun pili bittiğinde onu hemen şart etmeye başlayabilir ve kullanmaya devam edebilirsiniz. Peki ama şarj cihazınızın da pili biterse? Piyasadaki tüm taşınabilir şarj cihazlarından güçlü olan 120.600mAh'lık Anker PowerHouse ile telefonunuzun bir aylık pil ihtiyacını yanınızda (teoride) taşıyabilirsiniz. Üreticisine göre tek şarjla telefonunuzu 40 kez şarj edebilen cihaz, notebook'unuzu 15 kez yüzde 100'e kadar şarj edebiliyor ve 7 saat boyunca küçük bir buzdolabı gibi çalışabiliyor. Cihaz üzerinde 12 voltluk bir otomobil portu (sigara yakıcısı) ve dört yüksek hızlı USB portu bulunuyor. 22 Mayıs'ta satışa sunulacak olan şarj cihazının 499 dolarlık fiyatı, biraz yüksek. Anker PowerHouse'un fiyatı kadar önemli bir dezavantajı, 4,2 kilogram ağırlığında olması ve ölçülerinin genişliği. 20 cm uzunluğundaki ve 16,5 cm genişliğindeki kutuyu muhtemelen elinizde taşımak istemeyeceksiniz. ■



## Nostalji gibi nostalji...

Pentium ve Celeron geri dönmeye hazırlanıyor

Intel, Core çipleriyle PC sektörünü domine ederken, arada Pentium ve Celeron markaları biraz gözden düşmüştü. Fakat teknoloji devi, Pentium ve Celeron'dan vazgeçmiş değil; yeni nesil yolda... Intel, bu yılın ikinci yarısında Apollo Bay kod adıyla Pentium ve Celeron çiplerinin yeni neslini piyasaya sürecek. Uygun fiyatlı dizüstü ve masaüstü bilgisayarlarda kullanılacak olan yeni yongalar, düşük güç tüketen Goldmont kod adlı CPU mimarisini temel alacak. Çin'de düzenlenen Intel Developer Forum'da Intel yöneticileri tarafından verilen bilgilere göre, Apollo Bay işlemciler eski nesillere kıyasla daha iyi bir CPU ve grafik performansının yanı sıra daha uzun pil ömrü sunacak. Intel'in halihazırda düşük fiyatlı laptop, Chromebook ve bazı tabletlerde yer verdiği Braswell kod adıyla anılan Pentium ve Celeron N300 yongasına sahip işlemcilerinin yerine gelecek olan Apollo Bay, Goldmont mimarisine, selef Airmont mimarisine kıyasla daha yüksek performans getirecek. ■



## Hoş geldin Omni!

GoPro sanal gerçekliğe merak saldı...

Sanal gerçeklik kameralarının giderek yaygınlaştığı günümüzde, bu kervana aksiyon kameraları ile tanınan GoPro'nun katılmaması elbette beklenemezdi. Şirket, Omni adını verdiği yeni sanal gerçeklik kamerasını, ABD'de resmi olarak tanıttı. Yaklaşık 5.000 dolarlık fiyat etiketi ile satışa sunulacak olan Omni, aslında 6 adet GoPro Hero4 kameradan oluşan komple bir sistemi andırıyor. Alüminyum bir küp kafesin 6 yüzünü dolduran bu kameralar sayesinde 8K'ya kadar 360 derece video çekmek mümkün hale geliyor. GoPro, Omni ile birlikte, GoPro VR adını verdiği sanal gerçeklik platformunu da tanıttı. Android ve iOS üzerinde uygulamalara sahip olacak olan GoPro VR platformu, geliştiricilerin kendi uygulamalarını hazırlamalarına da yardımcı olacak. ■

## Acer'dan yeni canavarlar!

Firma VR'a hazır performans ürünlerini tanıttı.

Acer, bugün ABD'de düzenlediği büyük "Next" etkinliğinde yeni canavarlarını sahneye çıkarttı. Öncelikle etkinliğin yıldızı olan Predator G1'den bahsetmekte yarar var. 6. nesil Intel Core işlemcilerle güçlendirilen Predator G1, tam boyutlu Nvidia GTX Titan X ekran kartı ile birlikte geliyor. Dahası, bilgisayarlarda 64 GB'a kadar DDR4 RAM bulmak mümkün. Predator G1 serisi, tahmin edebileceğiniz gibi, gelişmiş bir VR desteğiyle geliyor. Predator G1'in sahneye büyük bir çanta içerisinde gelse de, son derece makul görünen boyutlarıyla izleyenleri şaşırtmayı başardı. Tanıtım sırasında, Predator G1'i sipariş eden ilk 1.000 kişinin, bu çantaya da ücretsiz sahip olacağı müjdesi verildi. Predator 17X serisi laptop'lar ise, gelişmiş overclock yetenekleri ve masaüstü performansına eşdeğer bir performans sunacağı iddiası ile dikkat çekiyor. Tahmin edebileceğiniz gibi, 17X de VR desteğine sahip. Acer, hem Predator G1'in, hem de Predator 17X'in, şu an kabul gören 4 VR standardının hepsini destekleyen ilk sistemler olduğunu söylüyor. Bu standartlar arasında Oculus Rift ve HTC Vive desteği de bulunuyor. ■



logitech® G



## Logitech G29 - G920

Mükemmelliğin sınırlarını zorlamak...

Yarış simülasyonlarının hayatımıza girmesinin üzerinden yirmi yıla yakın süre geçti. Daha sonraları bir efsane haline gelecek olan Grand Prix Legends ile başlayan bu akım, günümüzde Gran Turismo, Forza Motorsport, Assetto Corsa, Project Cars ve Dirt Rally ile devam etmekte. Bu türün bir diğer özelliği de, her bir oyunun senelerce oynanacak kalitede yapımlar ile oyuncuların karşısına çıkması ve klavye & Mouse ikilisinden çok daha komplike kontrol birimlerine ihtiyaç duyması.

Logitech 2002 yılından beri, oyuncular arasında "Red MOMO" adıyla efsaneleşen MOMO Force modeliyle başlayarak, yarış oyunları ve simülasyonlarına gönül vermiş, beklentisi yüksek oyuncular için ürettiği modeller ile çitasını daima yüksek

tutmuş, adı kalite ile özdeşleşmiş bir isim. Logitech'in MOMO Force ile başlayan, Driving Force Pro (DFP), G25 ve G27 ile devam eden en üst ürün düzeyini artık iki yeni model temsil ediyor: PlayStation platformları için optimize edilen G29 ve PC / Xbox One kullanıcılarına hitap eden G920.

Kendi platformlarına göre optimize edilen kontrol şeması ve tuş yerleşimi dışında aynı yüksek teknolojiyi kullanan G29 ve G920, 900 derecelik (2.5 tur) dönüş açısına sahip ve Logitech Gaming Software yardımıyla bu açıyı 40 - 900 derece arasında istediğiniz bir düzeyde sabitlemeniz mümkün. Böylece oval pistlerde çok küçük kontrol düzeltmeleri ile yarışmak zorunda olduğunuz NASCAR oyunlarında da, kendinizi bir tır şoförünün yerine koyduğunuz Euro Truck Simulator 2'de de uygun açıyı ayarlayarak maksimum keyif alacaksınız.

G29 ve G920 şimdiye kadar gördüğünüz en muhteşem force feedback motoruna sahip, özellikle de Assetto Corsa gibi gerçekçilik limitlerini zorlayan oyunlarda pistteki her tümseği, viraj içindeki kerbler-

den geçerken aracın nasıl esnediğini ve sert bir fren neticesinde aşınan sağ ön tekerleğinin yarattığı vibrasyonu olabildiğince gerçekçi bir şekilde hissetmeniz mümkün. Muhteşem işçilik kalitesi ve detaylara gösterdiği özen ile Logitech G29 ve G920 oturduğunuz koltuk ve bir yarış pilotu olmak arasındaki en kısa mesafeyi!

Sadece bu kadar da değil, eğer gerçekçiliği limitlerinde yaşamak istiyorsanız, debriyaj pedali ve opsiyonel olarak sunulan 6 ileri / 1 geri Shifter sayesinde bir yarış pilotu olmanın tüm zorluklarını hissedebilirsiniz.

Logitech yazılım desteği olarak da oyunculara eksiksiz bir paket sunuyor. Logitech Gaming Software sayesinde direksiyon setinizi bilgisayarınıza bağladığınızda, yazılım aracılığıyla istediğiniz oyun için daha önceden tanımlanmış profilleri indirebilir ve üzerlerinde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Direksiyonun sertliğinden hassasiyetine, deadzone ayarlarından force feedback'in kuvvetine kadar her türlü detayı değiştirebilirsiniz.

Üst seviye direksiyon setleri konusunda uzun bir geleneğe sahip olan Logitech, G29 ve G920 ile çitayı daha önce hiç olmadığı kadar yükseğe koyuyor, mükemmeli isteyen oyuncular ve simülasyon tutkunları için... ■





## HTC 10 ★

Detaya indikçe mükemmelleşiyor.

**H**TC'nin yeni amiral gemisi, metal ve camı bir arada kullanarak üretilmiş bir kasaya sahip. Tamamen yekpare bir gövdeden oluşan telefon, bu yapısını ön taraftaki cam yüzeye kadar sürdürüyor. Telefonun tasarımında gerçekten oldukça ince işçilik rol alıyor. Tüm detayları görebilmeniz için telefona yakından bakmanız gerekli.

HTC 10, üzerinde 5.2 inç boyutunda bir ekran bulunduruyor. Telefonun ağırlığı ise 161 gram seviyesinde. Bunu Galaxy S7 ve iPhone 6s ile kıyaslayacak olursak, HTC 10'un biraz da olsa bu iki modele kıyasla daha ağır olduğunu söyleyebiliriz. TC 10'un ekranı 5.2 inç boyutunda. Super LCD5 panelle gelen ekran, Samsung Galaxy S7 ile birlikte şu an en iyi görüntüyü bizlere sunuyor diyebiliriz. Telefonun ekranında Corning Gorilla Glass 4 koruma kullanılmış. HTC 10'da az önce de söylediğimiz gibi Qualcomm Snapdragon 820 işlemci kullanılıyor. İşlemciyle birlikte Adreno 530 grafik birimini görüyoruz. HTC 10'un RAM kapasitesi tam 4 GB.

HTC 10'la ilgili elbette hazır performans ayağındayken değinmemiz gereken önemli noktalardan biri de kuşkusuz hoparlörler. BoomSound ses kalitesini yeni amiralinde kullanıcılara sunan HTC, telefonda Woofer + Tweeter'la zenginleştirilmiş bir ses deneyimi sağlıyor. HTC 10'un bir diğer önemli noktasını kamera oluşturuyor. Zira arka kamerasıyla Dxomark'tan 88 puanla şu an Galaxy S7 ile zirvede olan HTC 10, Optik İmaj Sabitleyiciyi ön kameraya taşıyan ilk model oluyor. Performansıyla üst gömlek sonuçlar veren telefon, kamerası, BoomSound hoparlörleri, pil performansı, tasarımı, kişiselleştirme seçenekleri ve az önce bahsettiğimiz pek çok yönüyle bizde iyi izlenim bıraktı. HTC 10'un fiyatı 2999 TL olarak belirlenmiş durumda. ■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Harika ses kalitesi, ön kamerada OIS, fotoğraf ve video kalitesi, yüksek performans  
**EKSİ** Yüksek fiyat, kablosuz şarj yok



## Razer NAGA CHROMA

MMO oyuncularına özel... ★

**R**azer'in CHROMA özellikli oyuncu donanımları arasında eklenecek son eklenen model, uzun zamandır MMO arenasında lider konumunda olan NAGA CHROMA oldu. Razer NAGA CHROMA'yı rakiplerinden farklı kılan nokta ilk etapta tamamı programlanabilen 19 tuşa sahip olması. Bahsi geçen tuşlardan 12 tanesi başparmak seviyesinde yer alıyor ve böylece oyunlardaki makro kayıtlı olan tuş sayısı arttırdığından avantaj elde ediliyor.

Oyunların dışında Razer NAGA CHROMA günlük yaşamda da fazla sayıdaki tuşu ile yaşamınıza kolaylık katacak olan bir model olmayı hedefliyor. Tuşlara eklenecek kısa yollarla günlük rutin işlerinizi çok daha kısa zamanda tamamlayabilirsiniz. Razer NAGA CHROMA, sağ eliyle fare kullananlar için tasarlanmış bir model.

Sisteme USB arabirimi üzerinden bağlanan Razer NAGA CHROMA, gerçek 16.000 dpi çözünürlükte lazer algılayıcıya sahip. Böylece sınıfındaki en hassas farelerden biri olmayı da başarıyor. Teknik yönden devam edecek olursak farenin hızlanması 50G olarak belirtiliyor. Hareket algılama kapasitesi ise saniyede 210 inç gibi son derece yüksek bir değer. Raporlama saniyede 1000 Hz hızıyla yapılıyor ve 1 ms'lik zaman diliminde tüm hareketler sisteme aktarılıyor.

Elbette CHROMA özelliği sayesinde gelen 16.8 milyon renk arasından özelleştirme yapabilme de Razer NAGA CHROMA'ya önem kazandıran detaylar arasında. Razer NAGA CHROMA, oyuncular için ilgi çekici fare modellerinden biri. Programlanabilir 19 tuşu ile MMO oyuncuları için yeryüzündeki en iyi seçeneklerden. Razer NAGA CHROMA 350 TL civarında bir fiyat etiketiyle bulunabiliyor.

■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Konfor, yüksek performans, programlanabilir tuşlar  
**EKSİ** Yalnızca sağ ele uygun, erişilmesi güç fiyatı





# PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

## SteamOS

Valve'in oyun odaklı işletim sistemi oturma odalarına göz dikti



## Ortak çalışma

İş ve okul projeleri üzerinde birlikte çalışmanın araçları

## Benchmark

PC'nizin ve mobil cihazlarınızın performansını ölçün

# PCnet

### NASIL YAPILIR?

**9** YENİ PROJE  
ADIM ADIM 20 SAYFA

- ✓ BÜYÜK DOSYALARI PAYLAŞIN
- ✓ İNTERNETTE GİZLENEREK GEZİNİN
- ✓ KENDİ KLAVYE KISAYOLLARINIZI YARATIN

## LÜZUMSUZSA KALDIR

Windows 10'la birlikte gelen uygulamaların bir kısmı gereksiz. Onları tanıyıp kaldırarak yer kazanın.

Teknolojiyi seviyoruz Mayıs 2016 Yıl 19 Sayı 224 Fiyat 8,50 TL

# TAM GÜVENLİK

**KİMLİK BİLGİLERİNİZ ÇALINDI. DAHA FAZLASINI ÇALDIRMAYIN!**

Güncel tehditleri ve korunma yöntemlerini açıkladık, bilgisayar ve telefonunuzdaki verileri ve gizliliğinizi koruyacak araçları inceledik, en iyilerini seçtik.

- Antivirüs yazılımları • Android güvenlik uygulamaları
- Parola yöneticileri • VPN servisleri



### ANALİZ

## Ekranı kapatma vakti

Ekran başında geçirdiğiniz zaman, sandığınızdan fazla olabilir. Peki, bu sizin için kötü mü?

## Dünyayı yedeklemek

Tarihi eserler ve mekânlar artık 3D tarama uygulamalarıyla korunuyor.



DOSYA

DB

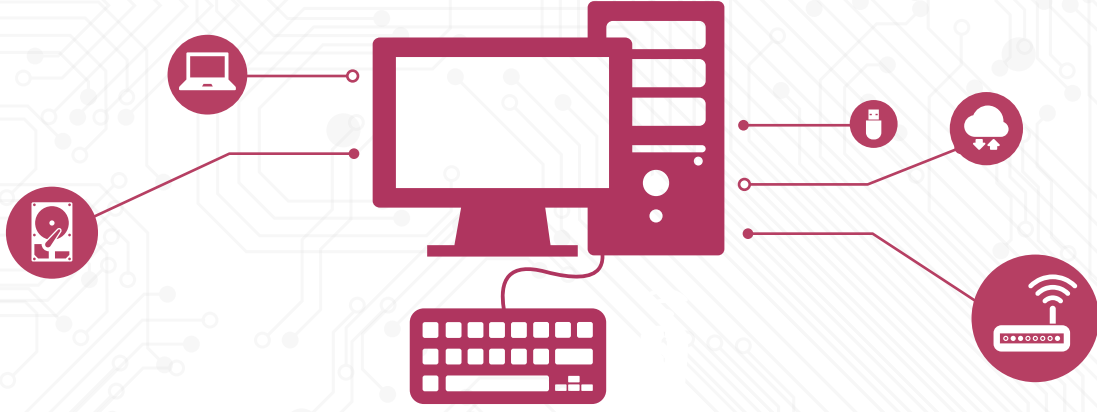
2016/05/112448

(KKTIC: 10.50 TL)

ISSN 1301-4773

04

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



## Teknik Servis

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** TEOG Sınavında sonra bir dizüstü bilgisayar alacağım. Çoğunlukla oyun oynamak için alacağım. Oynayacağım oyunlar: Battelfield 4, Far Cry 4, H1Z1, Dying Light gibi. Şu iki PC arasında kaldım: Lenovo Y50 ve Asus X550JX. Hangisi? Mehmetrıza Uçar

**C:** İkisi de değil zira ikisi de oyun bilgisayarını değil. Oyun oynanacak bilgisayarın soğutmasının iyi olması şart. Aksi takdirde cihaz ileride ısınma sorunu yaşatacağıdır. MSI'nin uygun fiyatlı ve başarılı soğutmaya sahip GL62 modeline bakabilirsiniz.

**S:** Mayıs ayına doğru bir bilgisayar toplamak istiyorum. 2.300 bütçem var. Ben kendim bir mağazadan bilgisayar bileşenlerini topladım. Hani beni 3-4 yıl götürsün daha sonra yeni parçalar takarım diye düşünüyorum. O yüzden böyle bir sistem topladım. Sizce nasıl? Anakartta GIGABYTE H97-HD3 arasında kaldım. ASUS B85M-

*Oyun oynanacak bilgisayarın soğutmasının iyi olması şart. Aksi takdirde cihaz ileride ısınma sorunu yaşatacağıdır.*

GAMER, Seagate 3.5" 1TB, Kingston 8GB (2x4GB) HyperX Beast DDR3 1600MHZ, MSI GTX750 Ti, ZALMAN R1 600LE 600W, Intel Core i5 4460 Barış Şahin

**C:** 2500 TL'ye içerisinde GTX 950 ekran kartı olan DDR4 Skylake sistem toplanabiliyor. Bu bağlamda artık bu bütçe ile Haswell sistem toplamanın pek de mantıklı olmadığını söyleyebiliriz.

**S:** Merhabalar. Ben bir sistem toplamak istiyorum ve bunun GTA 5 gibi oyunları kasmadan açmasını istiyorum. Özelliklerim şöyle: MSI 970 Gaming Anakart, MSI R7 370 256 Bit ekran kartı, AMD FX- 6300 İşlemci, 4x8 RipjawsX RAM, 2 TB HDD, 250 GB SSD, 600 W Psu. Can Çanakçı

**C:** AMD'nin AM3+ platformu 4 yıllık bir platform ve artık miadını doldurdu. Zen çıkana kadar bu platformdan uzak durmakta fayda var. Bunun yerine Skylake tercih etmeniz daha mantıklı olacaktır. İlla da AMD alacağım dersiniz Zen bu yılsonunda piyasada olacak.

**S:** 1 ay önce yeni bir bilgisayar topladım. Özellikleri şöyle: İntel i5 6600K, 8 GB RAM, ekran Sapphire R9 390X. Denediğim ilk oyun Assassin's Creed Black

Flag oldu ve açıkçası son ayarlarda anlık kasmalar yaşadım. Acaba ekran kartı kötü bir seçim mi? Yoksa oyunla bir sıkıntı mı var? İşletim sistemi Windows 10 ve SSD yok. Acaba bunlar da etkilemiş olabilir mi? Emir Yaren Tınastepe

**C:** Skylake i5'in bu sistemde darboğaz yapması pek olası değil. Sorun Sapphire ekran kartında olabilir. Sapphire pek tasvip ettiğim bir marka değil ucuza mal etme politikasından dolayı. Biraz daha bütçe ayırıp her daim daha kaliteli bileşenlere sahip ekran kartlarına yönelmenizde fayda var. Sisteme başka bir kart taktığınızda FPS düşüşü yoksa sorun ekran kartındadır. Bunun dışında ekran kartının Molex'ten dönüştürücü ile değil de doğrudan PCIe güç kablosu ile güç aldığından emin olun. Sabit Disk de FPS düşüşüne neden olabilir ama bu genelde boyutu 50 GB olan oyunlarda olabiliyor. Bir de diskin 5400 RPM olmadığından emin olun.

**S:** Laptop seçimini kendim için değil kardeşim için istiyorum. Ben masaüstü kullanıcıyım. Aradığım laptopu bulduktan sonra (tabi sizin önerinizle) birkaç ay içinde yeni sistem toplamak için sizden tekrar yardım isteyeceğim. Laptop konusunda kardeşim V-ray, Autocad ile

# 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
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 840	Intel Core i5 6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ 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

çizim yapıyor bu nedenle ilk tercihim olan Apple laptopları kullanamıyorum. Hızlı, ekran kartı güzel (oyun oynanmayacak fakat çizim falan yapılacağı için yine de üst düzey olması gerekiyor), tekrar hızlı ve hafif. Tabii bir bayan kullanacağını da hesaba katarsak Razer tarzı yada MSI'nın Gaming laptopları tarzı olmaz. Önerebileceğiniz laptoplar nelerdir? Asus N551VW-CN007T bu laptop internette 4000 TL'ye satılıyor fiyat bu civarlarda (3000-4500) aradığım özelliklerde önerebileceğiniz laptop var mıdır? Bir de takip ettiğim kadarıyla en kaliteli ve sorunsuz laptoplar (oyun harici) ASUS'ta diye biliyorum bu doğru mudur? Şimdiden çok teşekkür ederim. Tüm LEVEL ailesine saygılar ve iyi çalışmalar. Erdem Noyan Balcık

**C:** Aslına bakarsanız Razer'ın Blade modeli veya MSI'nın Ghost serisi kadınlar tarafından da kullanılabilir hafif ve incelikte cihazlar ki kullanan kadınlar da mevcut. Ama size asıl tavsiyemiz yeni 14nm GPU'lu dizüstü bilgisayarları beklemeniz. Bu cihazlar hem hafif hem de grafik performansı yüksek cihazlar olacak. Bekleyemem dersanız da DELL'in Inspiron 7559 Gaming Pandora modeline göz atabilirsiniz. Cihaz 2.57 Kg ağırlığında olmasına rağmen GTX 960M ekran kartı barındırıyor ve yeni nesil Skylake işlemci ile geliyor. Daha

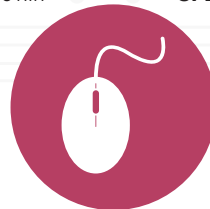


da hafif bir cihaz arıyorsanız LENOVO Yoga 700'e bakabilirsiniz. 940M GPU ve yine Skylake i7 işlemci ile geliyor. 14" ve sadece 1.6 Kg. ASUS'un cihazları kaliteli lakin bu boyut ve özelliklerle bir cihazı ülkemizde satışta değil.

**S:** Small Form Factor (SFF) nedir? Diğer sistemlerden farkı nedir? Artıları ve eksileri nelerdir? Tavsiye eder misiniz oyun sistemi için? Bekir Can

**C:** Small, İngilizce küçük demek. SFF de küçük boyutlu bilgisayarlara verilen isim. Bu bilgisayarların kalbinde genelde MinilTX anakartlar yer alır. Bu sayede bu PC'ler normal MicroATX ya da ATX anakartlı PC'lere göre çok daha az yer kaplar. Bu PC'ler oyun için de uygun olabilir. Tabii buna göre soğutmasının yapılması gerekir. Acer'in en son tanıttığı G1 modeli bir SFF'dir diyebiliriz.

**S:** Macbook'umdan Wireless şekilde hız testi yaptığımda 31 Ping, 54 Download 6 Upload çıkıyor. Superonline teknik servisinden bir elemanla konuştuğumda başka modem kullanmayacağımı sadece Superonline'nın verdiği modemleri kullanabileceğimi söyledi. Bu doğru mudur yoksa yanlış bilgi midir? Ayrıca eğer değişebiliyorsa değişmem gereken modem ya da Router mı, yoksa her ikisi de mi? Dağlar Şengün



**C:** Superonline onların verdiği cihazın dışına çıkmayın diye size öyle diyor. Başka modem de kullanabilirsiniz. Yapmanız gereken kullanıcı adınızı ve şifrenizi öğrenmek. Tek bir cihaz kullanmak her zaman daha iyidir. AC destekli bir modem almanız yerinde olacaktır.

**S:** Ben bir PC topladım. Özellikleri; GT 740 128 Bit, M5A97 anakart, çift modül 8 GB 1333 MHz Kingston RAM, AMD FX-6100 işlemci. Sizce nasıl? Burak Hasan

**C:** 2011 model bir PC satın almış oldunuz. Zira AMD'nin bu platformu o kadar eskidi. GT 740 da giriş seviyesi bir ekran kartı ve oyunlarda yetersiz kalabilir. Pek uzun soluklu bir PC olmamış maalesef. Zen'i bekleyin ve Zen işlemcili bir PC toplayın.

**S:** 3000 liram var ve bir kasa toplamam gerekiyor. Oyun oynuyorum ve çoğunlukla Adobe Illustrator ve Adobe Premiere kullanıyorum. Yani lütfen render 2 saat sürmesin. Kafam çok karıştı nasıl bir kasaya ihtiyacım olduğunu bulamadım. İbrahim Terbiyeli

**C:** Bu bütçe ile yapmanız gereken Skylake i5 işlemci ile GTX 960 ekran kartı tercih etmek. Premiere Pro CC 2015 sürümünü kullandığınızda GPU'nun gücünden yararlanabilirsiniz. Bu sayede Render işlemini daha kısa sürede bitirebilirsiniz.

# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



#### 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

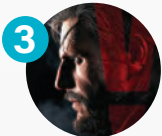


#### Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarısızlığı 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



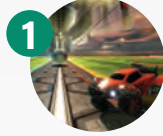
#### MGSV: The Phantom Pain

Kojima aylar öncesinden bizi hazırlamaya çalıştığı sonun hakkını vererek, başka diyarlara yelken açtı böylece. Gerçek bir başarıdır.

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

### Bağımsız

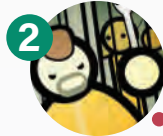


#### Rocket League

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



#### 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



#### 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

### FPS



#### Rainbow Six: Siege

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

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE

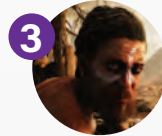


#### CoD: Black Ops III

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



#### Far Cry Primal

Far Cry 4 ile beraber iyice oturan oyun mekaniklerini alıp tarih öncesine taşıyan oyun, eğer klasik Far Cry formülünden sıkılmadıysanız sizi epey oyalayacak.

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

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



#### 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



#### 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 **NİSAN**

## Dark Souls III

Böyle bir oyunu, şu zorlukta piyasaya çıkartıp da tutunabilmek çok büyük bir başarı. FromSoftware, daha önceki üç oyundaki doğrularından ödün vermeden, her şeyi bir adım daha ileriye götürebilmek için geri dönüyor. Gördüklerimizden sonra diyebiliriz ki, acı verici bir oyun deneyimi olacak, ama bunu seveceksiniz. :)

90

## 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



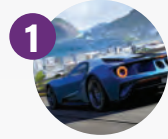
### XCOM 2

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

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC

## Yarış

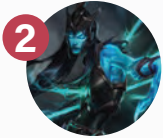


### Forza Motorsport 6

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

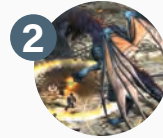


### League of Legends

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

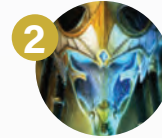


### Pillars of Eternity

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

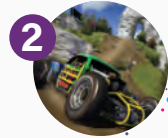


### SC II: Legacy of the Void

Yaşını başını almış bir strateji oyununun son eklentisinin, neden bu listenin en tepesinde olduğunu sorgulatmayacak kadar mükemmel bir yapım.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015

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

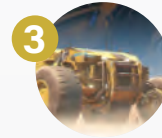


### Fallout 4

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 31 Mayıs 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



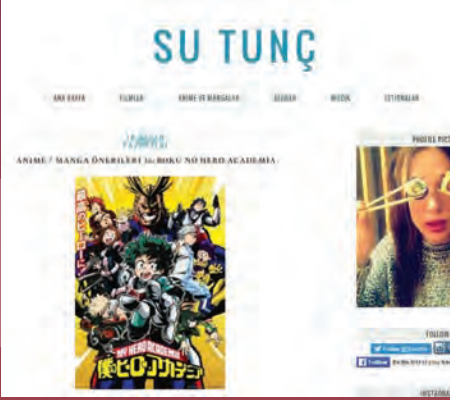
KÜLTÜR & SANAT

# Captain America Civil War

**Captain America:  
Civil War**

Muhtemelen bir kısmınız tarafını çoktan seçti, bir kısmınız ise oyunu kullanmak için Marvel'in çok konuşulan filmini bekliyor. Beklentilerimiz büyük, muhteşem olacak.

Sayfa 98



[www.sutunc.com.tr](http://www.sutunc.com.tr)

Anime/manga sitelerinden birkaç tanesini düzenli olarak takip ederim. Tam bir anime/manga sitesi olmasa da son zamanlarda dikkatimi çeken bir başka internet sitesi daha var. Aslında kişisel bir blog olduğunu söylemek daha doğru olacaktır, ancak içerikler son derece hoş. Blogun sahibi Su Tunç genel olarak anime ve manga incelemeleriyle, anime ve mangalar hakkında hazırladığı ilgi çekici listeler ve dosya konularıyla karşımıza çıkıyor. Benim gibi anime izleyicileri ve manga okuyucularının oldukça hoş vakit geçirebileceği içerikler bu blogda sizi bekliyor. Blog sahibinin kendi elinden çıkan ilgi çekici kısa hikâyeler ve deneme yazıları da sevebileceğiniz bölümlerden arasında. Ayrıca film ve dizi incelemeleri de yine blogda bulabileceğiniz alanlardan içeriklerden. Su Tunç, otizmin farklı bir çeşidi olan Asperger sendromu hakkında verdiği bilgilerle de Türkiye'de hayli az bilinen bu terime dair bilgiler veriyor ve sosyal sorumluluk adına da takdir edilesi bir iş yapıyor. Anime ve manga takipçisiyseniz ve yanında farklı içeriklere de açıksanız bu blogda aradığınız şeyi ve hatta çok daha fazlasını bulacaksınız. Hatta yeni anime ve manga önerileriyle kim bilir hangi saklı cevherleri keşfedeceksiniz. ■

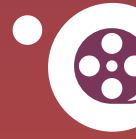
★★



## Batman/Superman: Dünyalar Arası

Önce Injustice çizgi romanı daha sonra aylardır beklediğimiz Batman v Superman filmi şimdi ise bu. JBC yayıncılıktan çıkan Batman/Superman Dünyaalar arası B/S konseptine farklı bir yönden bakıyor. Greg Park'ın yazdığı ilginç senaryonun yanında, Jae Lee'nin sıra dışı çizimleri B/S Dünyaalar Arası'na can vermiş. Senaryoya bayıldım. Henüz çaylak süper kahramanlık aşamasında olan Batman ve Superman, bir şekilde Earth 2'ye gönderiliyor ve bu dünyada Earth 2'nin tecrübeli, görmüş, geçirmiş Batman ve Superman'i ile karşılaşıyorlar. Bu dört karakter arasındaki diyalogların son derece eğlenceli ilerlediğini ve birbirleri hakkında ki düşüncelerinin çizgi romana çok iyi yansıtıldığını belirtmeliyim. Çizimler konusuna gelecek olursak, Jae Lee aslında kendi tarzına sahip oldukça iyi bir çizer; ancak bu çizimler bana bir çizgi romandan çok konsept çizimi havasını tattırıyor. Çizimler Batman ve Gotham temasına uymuş olsa da Superman tarafı için aynı şeyi söylemem güç. Çizimler kötü değil; ancak dediğim gibi bir çizgi romandan ziyade konsept çizimi tadında. Yine de B/S Dünyaalar Arasında oldukça iyi bir seri ve devamını da heyecanla bekliyorum. ■

★



## Supergirl

Supergirl şu sıralar ilk sezonunun sonuna adım adım yaklaşıyor. Ben de dizi hakkında daha fazla fikir sahibi olabildim bu nedenle. Elbette bu dizi de Flash, Arrow ve Legends of Tomorrow ile aynı evrene bağlı ve birbirlerini uzaktan da olsa etkileyebiliyorlar. Supergirl'un hikâyesini bilir misiniz? Superman'in ardından Kripton'dan kuzeni olarak dünyaya gönderilen Kara, uzay boşluğunda küçük bir kazayla karşılaşıyor ve Clark'in dünyaya ulaşmasından yıllar sonra da olsa dünyaya ulaşıyor. Kara, dünyaya geldiğinde kuzeni Kal-el'i yani Clark Kent'i Superman olarak buluyor. Superman'in aksine baştan beri Kripton'dan geldiğini bilen Kara, uzun yıllar gizlenebilmesi amacıyla bir ailenin yanına veriliyor ve hem kendisi, hem de koruyucu ailesi güçlerini diğer insanlardan saklıyor. Kara bir iş sahibi olacak kadar büyüse de ne yazık ki daha fazla güçlerini görmezden gelemiyor ve böylece Supergirl doğuyor. Olay örgüsü, kullanılan kötüler ve hatta Flash'ı burada da görmek bu sezon beni mutlu etse de Supergirl'un kötü yanlarından biri animasyon kalitesi olmuş. İkinci sezonda bu konuda Supergirl'den çok şey bekliyorum ve çok daha sürpriz villain'lerle karşımıza çıkacaklarına inanıyorum. ■

★







## Amon Amarth Jomsviking

Bir viking hikâyesi dinlemek ister misiniz? Vikinglerin yaşayışları, hayat felsefeleri ve Vikingler ile ilgili çok daha fazla bilgi edinmek ister misiniz? Peki tüm bunları yaparken deli gibi kafa sallamayı ister misiniz? O halde sizi şöyle alalım, gelin ve Amon Amarth'ın son albümü ile tanışın. Aslında albümden önce Amon Amarth'ın benim için ne ifade ettiğini anlatayım. Hani gerçekten iyi bir grup olduğunu bilirsiniz; ancak albümlerini dinlemeye zamanınız olmaz, zamanınız olsa da canınız istemez ya. Amon Amarth da uzunca bir süre bana böyle uzak bir grup olarak kaldı. Güzide Death Metal / Melodik Death Metal gruplarından biri olan Amon Amarth, üç senelik aradan sonra Jomsviking isimli albümüyle karşımıza çıktı ve ben albümü ilk dinleyişimden itibaren bağımlısı oldum. Viking temasının buram buram ön planda olduğu albümden The Way of Vikings ve Raise Your Horns en sevdiğim parçalar oldu. Hatta grup konser vermeye gelse sanırım sırf bu şarkı için bile konsere gidebilirim. One Against All ve At Dawn's First Light'in enstrümental bölümleri de insanı kendinden geçirmeye yetiyor. Benim tavsiyem sabahları işe, okula giderken bir doz alınz efendim. ■



## Batman v Superman: Adaletin Şafağı

Merakla beklediğimiz Batman v Superman: Adaletin Şafağı nihayet gösterime gitti ve ben de vakit geçirmeden filme gittim elbette. DC evreni de aynı Marvel'ın yaptığı gibi bir film evreni yaratma peşinde. Bunu bilmeyen yok artık ve filmde gördüğümüz bazı sahnelerde de bu izleyiciye yeniden aktarıldı. Bunun dışında asıl konumuz olan BvS'in beklentilerimi karşılamadığını belirtmeliyim. Dram dozunun ve slow motion tekniklerinin aşırıya kaçtığı BvS, bana "O nasıl Batman la?" dedirtti. Ben Affleck tarafından canlandırılan Batman'in fragmanlardaki görünümüne hayran kalmıştım ancak hem Bruce Wayne hem de Batman bu filmde asıl kişiliklerinden biraz kopuk gibiydiler. Bruce Wayne'i görmüş geçirmiş, Batman olmakta artık uzmanlaşmış, ama adeta şaşkırtıcı bir şekilde soğukkanlılığını kaybetmiş bir Batman olarak görmek üzdü. Bu arada filme adeta zorla sokulmuş, sırf evrene bir yerinden dâhil olsun diye konulmuş Wonder Woman da bana kalırsa kurguda bir başarısızlık örneği olmuş. BvS: Adaletin Şafağı bir film evreninin başlangıcı; ancak çok da iyi bir başlangıç olmamış. ■



## Rock Off 2016

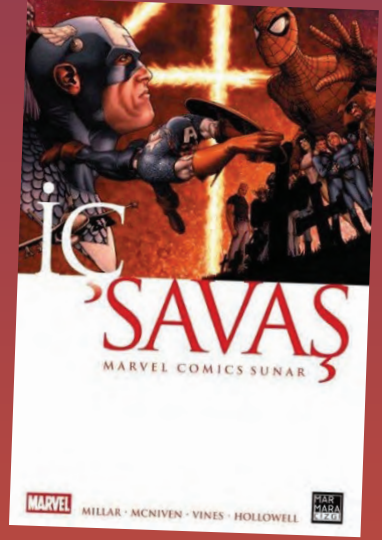
Bu defa Kültür & Sanat sayfalarına bir etkinlik taşımak istedim sevgili okur. Aslında etkinliğe gittikten sonra bir kritiğini mi yazsam diye düşünmüştüm; ancak önceden bu yazıyı yazayım ki etkinlikten haberiniz olsun efendim. Hem Rock Off'un gerçekleşeceği 10 Temmuz'a kadar kim öle kim kala. Efendim geçen senelerde Rock Off'a Behemothlar, Haggardlar, Apocalypticalar, yanda yeni albümünü tanıttığım Amon Amarth'lar gelmiş de gidip yerinde görememişiz. Bu sene gitmeyi hedeflediğim Rock off'a kimler gelecek peki? Aslında festivalin üç ayrı ayda ve üç ayrı günde yapılması planlanıyordu; ancak artık organizasyon boşluğumuzdur nedir bilinmez, 10 Temmuz tarihine kadar ve üç gruba kadar düştü etkinlik yoğunluğu. Neyse ki hiçbiri boş gruplar değil ve bu gruplardan birini daha önce aynı etkinlikte yine ülkemizi ziyaret etmiş olan Megadeth oluşturuyor. Dystopia ile beni bir kez daha kazanan Megadeth'i gidip yerinde görmek güzel olacaktır. Megadeth dışında ise İsveçli Power Metal gurubu Sabaton ve yine bir Power Metal grubu olan Dragonforce 10 Temmuz'da Parkorman'da sahne alacak. Ayrıca etkinlik alanında Dragons Den'de pek takipçisi olmadığım Stratovarius'un vokalisti Timo Kotipelto akustik performans sergileyecek. Etkinlik biletleri ise sahne önü 180TL ve normal 93 TL olarak değişiyor. Umarım 10 Temmuz'da Parkorman'da buluşuruz. ■

# PARALEL EVRLN

Geeklik dolu yılımızın bir sonraki durağına gelmiş bulunmaktayız. Captain America'nın üçüncü filmine adını veren, Marvel'in belki de en büyük olayı: Civil War. 2007'de Amerika'da yayınlanan ve yıllardır ülkemizin çizgi roman piyasasında da bulunan Civil War'un ilk baskısı Hoz Comics tarafından 2011 yılında yapılmıştı. Sonrasında Marmara Çizgi'nin transfer ettiği, ilki Hoz, diğer dördü Marmara olacak şekilde toplam beş baskısı yapılan (Bizden duymuş olmayın ama cildin film edisyonu da yolda.), Türkiye'de yirmi bin satış barajını açmış bu çizgi romanı biz "İÇ SAVAŞ" olarak tanıyoruz.

Fakat bir daha görmeyi ummadığımız Avengers/Yenilmezler çeviri örneğiyle maalesef tekrar karşı karşıyayız. Türkçe ismi bu denli yerleşmiş bir çizgi romanı "KAHRAMANLARIN SAVAŞI" olarak görmek eminim bizim gibi birçok çizgi roman okurunu da kızdırmıştır. Tabii olaya tek yönlü yaklaşmayı biraz empati kurunca hak vermiyoruz da değiliz. Sonuçta odak noktası gençler olan İÇ SAVAŞ adında bir filmin, ülkemizde bazı sıkıntılara yol açabileceğini öngörmek çok da zor değil. Kimse çocuğunun "İÇ SAVAŞ çok güzelmiş" dediğini duymak istemez herhalde. Neyse, isim kargaşasını arkamızda bırakalım ve filmin kendisine dönelim. Biliyorsunuz, geçen sene önce söylenti

olarak ortaya çıkıp sonra resmileşen Sony/Marvel işbirliği sayesinde, Spider-Man'ı ilk kez kendi evinde izleyeceğiz. Filmle ilgili en büyük heyecanımız bu! İkincisi ise şüphesiz Black Panther! Evet, bu ikisini beyazperdede görecek olmak, bizim için Cap ile Iron Man'in kavgasından önce geliyor. Dünyanın çeşitli ülkelerinde yapılan ön gösterimlerinden edindiğimiz bilgilere göre, gerçekten efsane bir film izleyeceğiz gibi duruyor. Ayrıca, en azından Captain America film serisi için atmosferin giderek daha da karanlıklaştığını görüyoruz. Bildiğiniz gibi Marvel'in şen şakrak, DC'nin ise bir o kadar kasvetli havası sürekli tartışılan bir konuydu. Ancak iki rakip firma da (Biri Civil War, diğeri Suicide Squad ile.) her ikisini de yapabileceğini gösterme niyetinde. Fakat DC bizi biraz sarsmış durumda, çünkü biliyorsunuz geçen ay Batman v Superman için ne kadar heyecanlı olduğumuzdan bahsetmiştik ve filmden sonraki memnuniyetsizliğimizi bizimle birlikte pek çok arkadaşımızın da paylaştığını gördük. Bizim gönlümüzde DC o bayrağı Marvel'dan çalamadı ve şimdi Marvel çitayı çok daha yükseğe çıkarmaya hazırlanıyor. Bununla birlikte Spider-Man'ın solo filmi de Spider-Man: Homecoming olarak duyuruldu ve filmde Marvel Sinematik Evreni karakterlerinin de yer alacağı kesinleşti. Tom Holland'a olan inancımız umarız biz çizgi



roman severleri üzmez. Bu arada bundan bahsedip de Benedict Cumberbatch'e de Dr. Strange'liğin ne kadar yakıştığını söylemek olmaz tabii ki.

Evet, Civil War için çok heyecanlıyız fakat sonrasında gelecek olanlar için daha da heyecanlıyız! O halde ne yapacağız, bunlar gelene kadar heyecanımızı yatıştırarak yollar arayacağız. İlk önereceğimiz şey tabii ki Marmara Çizgi'nin İÇ SAVAŞ'ı. Türkçe olarak HENÜZ elimizin altında olmasa da Civil War: Captain America ve Civil War: Iron Man de bizce okunması gerekenler arasında. Ülkemizde yine ilk olarak Hoz Comics'ten çıkan Amazing Spider-Man'ın İç Savaş cildi de es geçilmemeli. Ana macerayı okuyanlar, Spider-Man'ın bu olaydaki öneminin ne kadar büyük olduğunu ve serinin devamını ne kadar etkilediğini iyi bilirler. Filmde henüz bu seviyeye gelmemiş bir Spidey görecek olsak da olayların aslını bilmek her zaman için artı puandır. İştahımızı şimdilik bunlarla geçiştirip takvimlerimizi 6 Mayıs'a çeviriyoruz ve sabırsızlıkla bekliyoruz. Ama geçen ay olduğu gibi size yine klasik bir soru sorarak yazımızı sonlandırıyoruz. Siz kimin tarafındasınız? (#teamcap) ■



# AltEvren

DC Comics, geçtiğimiz haftalarda vizyona giren Batman v Superman: Adaletin Şafağı filmi ile gündemde epey miktar yer tuttu. Film izleyici kitlesini aslında ikiye böldü, fakat sonuç olarak Mart ayı boyunca en popüler meselelerden biri olarak kalmayı başardı ve DC Comics de yaptığı çeşitli açıklamalarla, bu durumu olabildiğince iyi değerlendirmeye çalıştı. Çizgi roman ile alakalı gelişmelerden en büyük çaplı olanlar, bu ayın sonunda başlayacak DC Rebirth projesi ile alakalıydı. Fakat okuyucular arasında en çok dikkat çeken konu, Batman'in geleneksel ve okuyucular tarafından en çok sevilen düşmanının, Joker'in, gerçek kimliğinin açıklanacağı duyurusu oldu. Bu haberi okuyan tecrübeli DC Comics okuyucuları, özellikle Alan Moore ve Brian

Bolland ortaklığında yazılıp çizilen The Killing Joke hikâyesini hatırlayacaktır. The Killing Joke hikâyesinde, Joker'ın bu hale gelmeden önce kim olduğu sorusuyla ilgili bir hikâye anlatılmış, fakat verilen bilgilerin doğruluğu ne hikâyenin içinde, ne de dışında kesin olarak teyit edilmişti. Zaten geçtiğimiz günlerde, aynı hikâyeden uyarlanan animasyon filminin piyasaya çıkmasından hemen önce, bu hikâyenin DC Evreni devamlılığı açısından hiçbir hükmü olmadığı da resmi olarak açıklandı. The Killing Joke, bu tarz hikâyeler içinde şüphesiz en çok tanınan olsa da, hem kendisinden önce, hem de sonra bu konuya değinen çeşitli hikâyeler yazılıp çizildi. Bunların bazıları, yine ufak bilgi kırıntıları eşliğinde karakterin gerçek adının "Jack" olduğu yönünde bilgiler sunsa da, Joker'ın arka planı, adı – soyadı ve tam anlamıyla orijini hiçbir zaman okuyucularla paylaşılmamıştı.

Şu sıralarda temel olarak Justice League serisinde devam etmekte olan Darkseid War hikâyesi ise, kurgusal olarak bu durumun değişmesine vesile oldu. Hikâye gelişimi içinde, sınırsız bilgi kapasitesi olan Mobius Chair adlı cihazın kontrolünü ele geçiren Batman, bu yeni gücü ilk olarak Joker'ın gerçek kimliğini öğrenmek için kullandı. Justice League #42'de yaşanan bu gelişme, ilk bakışta okuyucuları merak ettirecek, onları heyecanlandıracak, fakat

*Justice League # 50, Mayıs ayının son günlerinde yayınlanacak ve Joker'ın bu sayıda edindiği yeni kimlik, Rebirth sürecini başlatacak Rebirth # 1 dergisinde detaylandırılacak*



hiçbir zaman paylaşılmayacak bir bilgi gibi gözüküyordu. Fakat görünen o ki, DC Comics yetkilileri on yıllardır devam eden bu geleneği bozmaya ve karakterin arka planını Justice League # 50'de açıklamaya karar vermiş durumdadır. Üstelik, The Killing Joke'un ana mesajı olarak tanımlayabileceğimiz, "yeterince kötü geçen tek bir gün, herhangi bir insanın tamamen aklını kaçırmasına yol açabilir" savı da yerini Joker'a "önemli" bir kimlik kazandırma fikrine bırakmış gibi gözükmemekte. Zira Batman'in bu bilgiyi öğrendikten sonra verdiği tepki ("Hayır! Bu mümkün değil!") Joker'ın onun tanımadığı, bilmediği, "herhangi biri" olma ihtimalini de oldukça azaltıyor. Justice League # 50, Mayıs ayının son günlerinde yayınlanacak ve Joker'ın bu sayıda edindiği yeni kimlik, Rebirth sürecini başlatacak Rebirth # 1 dergisinde detaylandırılacak. Bakalım DC Comics bizlere kaliteli, yıllarca süren bir geleneği bozmaya geçecek bir orijin hikâyesi anlatabilecek mi? Yoksa bu da, çizgi roman tarihinin beğenilmeyen ve kısa sürede tersine çevrilen gelişmelerinden biri haline mi gelecek? ■

f /AltEvren



Oyunu en iyi ele sahip olarak değil, manipüle edebildiğin insanlarla kazanırsın!

## • Otaku-Chan! •

Bahar ile birlikte yeşeren yeni anime'ler

Her yeni mevsim anime izleyicileri için yeni bir anime sezonu, hevesle beklenen bir zaman. Bahar sezonunda da tanıtım videolarını izleyip ağzımızın suyunu akıtan animelere kavuştuk. Kış sezonu Boku dake ga Inai Machi ve Grimgar gibi cevherlere sahipti. Bakalım bu sezon nelere gebe... **Koutetsujou no Kabaneri** sezona hızlı başlayan, kıyamet sonrası temalı serilerden biri. Shingeki no Kyojin ekibinin elinden çıkma. Özellikle steampunk sevenler için de birebir. Endüstrileşen bir ortaçağ görünümü çizen seri, Kabaneri diye anılan, öldürül-



Shingeki no Kyojin'in tahtına aday bir steampunk!

mesi neredeyse imkânsız zombilere karşı insanlığın ayakta kalmaya çalıştığı bir ölüm kalım savaşını anlatıyor. Animasyonu elbette kaliteli yine de ilk bölümlerden Shingeki benzeri bir dramaya şahit olamadık. Yine de sezonun en iyi anime-lerinden biri olacağı kesin. Ana kahramanın Parasyte ve Tokyo Ghoul'dan alışık olduğumuz melez temasını sürdürmesi ve mucit olması ilerleyen bölümlerden çok şey beklenebileceğinin de bir göstergesi. **Joker Game** tarihi polisiye sevenlerin kesin başını döndürecektir. İkinci Dünya Savaşı arifesindeki Japonya'da Yarbay Yuuki, D Agency adında insanları manipüle etme sanatının öğretildiği, vücudun zorlu egzersizlerle sonuna kadar zorlandığı bir casus okulu kuruyor. Öğrencilerse askeriyeden değil halkın içinden geliyor. Genelkurmay D Agency'nin gözlemlenmesi için Teğmen Sakuma'yı görevlendiriyor. Sakuma bizim casusların yanında pek naif ve idealist kalıyor ama her taşın altından farklı bir komplonun çıktığı hikâye "Öldürme, öldürülme, yakalanma" doktriniyle insanda naiflik bırakmayacak belli ki. Yönetmeni

FMA: Brotherhood ve GitS (2015)'den bildiğimiz Nomura Kazuya olunca, müzikler de ünlü Kenji Kawai'den gelince seriden beklentiler yükseliyor tabii. Ayrıca kayda değer bir live action uyarlaması bulunduğunu da eklemek gerek.

**Boku no Hero Academia** insana süper güçler bahşeden "quirk"lerin ortaya çıktığı bir dünyada süper kahraman olmak isteyip de neredeyse quirk'siz doğan nadir insanlardan Izuku Midoriya'nın hikâyesi. Özellikle Amerikan çizgi romanına yığınla gönderme var. Bu seride benim en çok hoşuma gidense süper güçler ve görselliğinin HunterXHunter kadar başarılı ve yaratıcı oluşu. Midoriya daha ilk bölümlerden güçsüzlüğüyle, en büyük

Kış sezonu **Boku dake ga Inai Machi** ve **Grimgar** gibi cevherlere sahipti. Bakalım bu sezon nelere gebe...

isteğinin imkânsızlığıyla yüzleşiyor. Ardından yardımına, idolü All Might koşuyor. Aylarca süren işkence gibi bir idmandan sonra kahraman yetiştirme konusundaki en iyi okula, UA'ya giriyor. Sınıf arkadaşlarıyla kötülüğe karşı savaşırken bir yandan da kahraman olmanın güçlükleri ortaya çıkıyor. Tabii böyle yazınca biraz klişe gibi, ama izlemesi kesinlikle çok keyifli.

**Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu** serisinde ana kahramanımız Subaru Natsuki kendini eve kapatıp oyunlara veren biri. Birden kendini fantastik bir dünyada buluyor. Benzer diyar fantaziyası animeleleriyle ilk bölümlerde bol bol dalga geçilse de giderek ciddileşen, umut vaat eden bir seri. Natsuki ne amaçla bu dünyaya çağrıldığını bulmaya çalışırken ona yardım eden Stella'ya da gönül borcunu ödemeye çalışıyor. Stella'nın çalınan eşyasını ararken maceranın sonu ikili için oldukça kötü bitiyor ve birden, ölümü kabullenmeyen Natsuki kendini aynı günün erken saatlerinde buluyor. Zamanda atlamalar, büyü, gizem derken hikâyesi pek çok yöne ilerleyebilecek kadar geniş bir seri bu.

**Bungou Stray Dogs** Japon edebiyatının en önemli isimlerinin doğaüstü bir dedektiflik bürosunda çalıştığını düşünün. Her yazarın doğaüstü gücü yazdıkları şiir ya da kitapların isimlerinden geliyor. Animasyon tarzıyla dikkat çekiyor ama hikâye nereye doğru



ilerleyecek ve nasıl derinleşecek göreceğiz. Ayrıca adı anılan yazarların bir kısmının Aoi Bungaku serisinde çok değerli anime bölümleri var, hatırlatmadan geçmeyelim.

**Mayoiga** sezondaki en farklı anime olabilir. Nanakimura kasabasına dair şehir efsanesine inanarak bıktıkları hayatlarından kurtulmaya çalışan bir grup insanın başından geçenler anlatılıyor. Yönetmeni de, senaristi de çok önemli yapımlarda yer almış değerli isimler. Sıkı bir başlangıç yaptığını söylemek zor ama psikolojik hikâyesinin gizem öğeleriyle süslenmesi umut vaat ediyor.

**Big Order** Nirai Nikki'nin yazarından. Karakterler, hikâye ve çizimler bu nedenle benzerlik gösteriyor. Code Geass, Devil Survivor 2 ve Mirai Nikki'nin voltran oluşturması gibi. Yine de bu tip serileri sevenler kesinlikle izlemeli.

Eh değinemediğimiz çok anime kaldı ama şahsen buradakiler dışında ilgimi çekenleri de ismen geçireyim: **Kiznavier, Sousei no Onmyouji, Sakamoto desu ga?, Flying Witch, Super Lovers, Tanaka-kun wa Itsu-mo Kedaruge ve Kuromukuro.**

■ Merve Çay

## 2015'ten seçmeler

**Subete ga F ni Naru:**

**The Perfect Insider:** Kilitli oda polisilerini sevenler için birebir. Uyarlandığı ve aynı isme sahip romanın da ödül aldığını söyleyelim. Profesör Saikawa ve Nishinosono Moe, korunaklı bir tesiste odasından çıkmayan dâhi programcı Shiki Magata'yı ziyarete gittiklerinde kendilerini korkunç bir cinayetin tanığı olarak buluyorlar. Ardından

Magata'nın nasıl ve kim tarafından öldürüldüğü, etrafta niye hiç kan bulunmadığı gibi sorulara cevap arıyoruz.

**DanMachi:** Cosplay dünyasında da Hestia sayesinde adından çok bahsettiren, keşke daha uzun olsaydı dedirten anime.

Orario şehrinde geçen seride, ana kahramanımız Bell Cranel, Tanrıça Hestia'nın hizmetindeki tek kişi. Hikâye Bell'in Aiz Wallenstein ismindeki becerikli savaşçı kızımıza

vurulması ve kendini geliştirmek için inanılmaz bir azim göstermesiyle ilerliyor. Eh, haliyle Bell anormal gelişme gösteriyor ve düşünüldüğü gibi biri olmadığı ortaya çıkıyor. Hestia ise küçük kıskançlıkları ve mizahıyla dizinin en ön plana çıkar karakteri.

**Ore Monogatari:** Alışlageldik yakışıklı erkeğin kıza âşık olduğu romantik komedilerden değil bu seri. Kalbi altın gibi ama görünüşü insanları korkutan Takeo Gouda'nın hikâyesi. Takeo bir gün trende şirin mi şirin Rinko Yamato'yu tacizden kurtarınca ikili arasında büyük bir aşk doğuyor. Aralarını bozmaya çalışan kötü kızların, kötü erkeklerin olmadığı her bölümü insanın içini ısıtan bir aşk hikâyesi.

**Death Parade:** Ölümünden sonra cennet ya da cehennemin olmadığını düşünün. Reenkarnasyon ya da yok oluşa giden

yolda önünüzde bir bar var. Barmen de Decim isminde hiçbir duyguyu göstermeyen biri. Bir oyun oynuyorsunuz ve ruhunuzun en karanlık köşeleri ortaya çıkıyor. Decim'in görevi insanları yargılamak, onların kaderini belirlemek. Fakat yargılamadığı tek kişi, Chiyuki, Decim'in kendi değerlerini derinden sarsıyor. Özellikle psikolojik serileri sevenler için birebir.

**Fafner Exodus:** Normalde devam serilerini ilk seriyile birlikte ele alırım. Fakat Fafner için her istisna yapılır. 2004'te yayınlanan serinin devamında animasyon kalitesi almış başını gitmiş. Hikâye her zamanki gibi akıl zorlayıcı. Normalde mecha serilerini çok sevmesem de Evangelion'u tek geçirdim, bu seri de istisnalar arasında yerini almış oldu. Anlatmaya kalksam sayfalar sürer ama kısacası insanlığın son savunma hattı. Tatsumiyajima'daki hikâye devam ediyor diyelim.





Güzel görünen cilt,  
mutluluk getirir

## • Cosplay Republic •

### • Cosplay'de Basit Makyaj Yapma Taktikleri #1

Cosplay'in nasıl doğduğuna şahit olduk. İlk kostümden tutun, günümüzün renkli detaylarına kadar girdik. Karakter seçimimize de karar verdikten sonra, işin belki de en çok uğraştırıcı kısmı olan makyaja değinmezsek olmaz. Cosplay Republic yazımızın dördüncü bölümünde, sizlere makyaj konusunda birkaç özel ipucu vereceğim. Makyajdaki en önemli taktik, yüzünüze göre doğru olan malzemeleri kullanmaktır. Tıpkı saç boyası gibi, teninizin belli noktalarında



(kulak arkası gibi) kullandığınız ürünleri test edin. Bu test, sağlığınız açısından önemli. Bazılarınıza bu tuhaf gelebilir ancak (benim gibi) tavuk beyazı tenine sahipseniz, ağzınız yüzünüz kabarmadan işi doğru yapmanızı tavsiye ederim. Cosplay'de makyajı doğru yapmak ve hatta makyajı başarabilmek, siyahı griye çevirmekten farksızdır. Kostümünü giydiğiniz karakterinize ne kadar çok benzerseniz, kendinizi o kadar iyi hissedebilirsiniz. Karakterinize benzemek istiyorsanız, makyajın önemli olduğunu kabul etmeniz gerek. Mükemmel olmasa bile, karakterinize en yakın, uygun makyajla fotoğraflarda veya videolarda ne kadar güzel görüneceğinizi hayal edin. Tabii ki doğal görünüm de önemli ancak seçtiğiniz karakteri dikkatli incerseniz, elbet bazı renklerin öne çıktığını fark edeceksiniz. Karakterinizin dudakları kırmızı ise, doğal dudak rengi yerine kırmızıyı

kullanmak sizi daha güzel gösterecektir veya yakışıklı! Kırmızı renk, pek yakışıklılık kavramına uymadı ama anladınız siz. O da başka bir zamanın dosya konusu olsun. Özellikle sadece fotoğraf çekimleri için kostüm giymekten yanaysanız, cildiniz ne kadar mükemmel olursa olsun, daha canlı görünmek için bazı malzemeleri kullanmanız gerekiyor. Bugüne kadar öğrendiklerimden yola çıkarak, beyaz tenli bir karakterin cosplayini yapsam bile yine de tenimin her zaman pudra, fondöten vb malzemelere ihtiyacı olduğunu çekimlerden fark ettim. Bir makyaj profesörü değilim yani profesyonel bir makyöz değilim ancak öğrendiklerimi, size de öğretmek kendinizi daha mutlu hissetmenizi sağlamak isterim.

**Temiz yüz önemli:** Yüzünüzün olabildiğince temiz ve pürüzsüz görünmesi, fotoğraf çekimlerinde tabii ki fotoğrafçının da işini kolaylaştıracaktır. Olabildiğince temiz ve

Doğru makyaj, fotoğraflarda mükemmel görünmenizi sağlar.



düzenli bir makyajla kendinizi sergiler-  
seniz, sizin fotoğrafınızı çekmek isteyen  
herhangi bir insanın kullandığı cep telefo-  
nu, tablet vb. teknolojik zıbtılarda da güzel  
görünürsünüz (Zıbtı güzel bir kelime, her  
yere giriyor). Yüzünüze makyajdan önce  
primer kullanmak önemlidir. Primer, göz,  
kırpık ve yüz için ayrı ayrı üretilir. Bu ürün  
kremimsidir ve makyaj öncesi cildinizi  
mükemmelleştirir. Bir nevi makyaj ve ten  
arasında koruma görevine sahiptir. Mak-  
yajın kalıcı olmasını sağlar. Beyler, siz de  
kullanabilirsiniz.

**Süngerin gücü adına:** Fondöten. Fondö-  
teni cildinize sürerken mümkün olduğun-  
ca elinizi kullanmayın. İstedığınız kadar  
bu işte iyi olun, parmaklarınız elbet bazı  
noktaları kapatamayacak kadar büyük  
olacaktır ve cildinizin belli bölgeleri açıkta  
kalacaktır. Ufak bir cilt süngeri veya fon-  
döten fırçası her zaman ilk tercihiniz olsun.  
Yüzünüze ve giydiğiniz kostümün açıklık  
durumuna göre boyun, göğüs bölgenize  
uygulayın. Eğer makyaj yaptığınız ortam



müsaite, beyaz ışık altında tüm işlemi ya-  
pın. Eğer fondöten tonu konusunda sıkıntı  
yaşıyorsanız, yakınınızdaki bir güzellik ma-  
ğazasına gidebilir, teninize en yakın olanını  
alabilirsiniz. Çok koyu teniniz varsa, sizi  
fondöten kurtarmaz. O zaman biraz tuzlu  
ama oldukça kaliteli olan kryolan markalı  
vücut boyasını almanızı önerebilirim. Bu  
ürün, birçok renge sahip ve ayrıca vücut  
fondötenini de var. Kutusu küçük görünebilir  
ancak tek bir dokunuşla, biraz da su ile  
karıştırılırsa, mükemmel sonuçlar ortaya  
çıkıyor. Vücut boyası konusunu sonraki ay,  
detaylı olarak yazacağım.

**Ay yüzlü yarım benim:** Cildimizi iyice pü-  
rürsüz hale getirdikten sonra ihtiyacımız  
olan diğer malzememiz, concealer. Conceal-  
er, birçok kişi tarafından kapatıcıyla  
kullanılır. Bunu yapmayın, zira kendisi  
kapatıcı değil aydınlatıcıdır. Yüzünüzde  
istediğiniz noktada kullanabilirsiniz. Seç-  
tiğiniz karakterin yüzünü dikkatli inceleyin  
ve eminim siz de fark edeceksiniz, belli  
noktaları parlak olacaktır. Genelde elmacık  
kemikleri ve göz altı parlak olur. Tıpkı fon-  
döten gibi belli tonlara sahiptir. Teninizden  
bir ton koyusunu seçmeniz, ürünün daha  
rahat görülebilir olmasını sağlayacaktır.  
Parmaklardan kaçının, el kol yok arkada-  
şım! Parmaklar tene değince, yaydığınız  
ısı nedeniyle fondöteninizin belli yerleri  
dağılılabılır (Bilim yaptım çaktırmayın.).  
Concealer satın aldığınızda, beraberinde  
fırçası gelir. Onu kullanın.

**Burnumu pudralayıp geliyorum bebişim:**  
Yazdığım malzemeleri kullandıktan sonra  
cildinizin ne kadar güzel görüldüğüne bir

bakın. Çekinmeyin yahu bakın. Ne de tatlı  
değil mi? Evet ya çok tatlısınız bence.  
Ciddiyim! Cildinizi biraz yapay görünüm-  
den çıkarıp, daha doğal görünmesini  
sağlayacak bir pudra seçmek önemlidir.  
Normalde her cildin istekleri farklıdır  
ancak yakın zamanda çok memnun  
kaldığım ürün üzerinden gideceğim: e.l.f.  
Studio High Definition Powder. Adından  
da anlaşılacağı üzere bu pudra stüdyolar-  
da kullanılıyor. Birçok tona sahip ve toz.

**Olmazsa olmaz malzemeler:** Cildinizde  
o kadar ürün kullanırken parmaklarınızı  
kullanmamanız gerektiği konusunda  
uyardım. Sıradaki en büyük yardımcınız  
hiç kuşkusuz beauty blender sünger.  
Damla şeklinde, burun ve göz altı  
kapatırken inanılmaz rahat. Diğer bir  
makyaj yardımcımız fırça seti. Herhangi  
bir güzellik mağazasında bulabilirsiniz.  
Setin kaç parçadan oluşacağı ise size  
kalmış. Minimum 6 parçalık seti almanızı  
öneririm. Bu setlerde kaş, allık, göz altı  
far vb kullanımı için çok çeşit bulunuyor.  
Her fırçanın farklı görevi var tabii ve  
doğru şekilde kullanırsanız, ayrıca her  
kullanımda temizlerseniz, makyajınız her  
seferinde mükemmel görünecektir.  
Daha çok doğal makyaj üzerinden devam  
ettiğimin farkındayım. İlerleyen sayılar-  
da plastik makyaj taktikleri, daha canlı,  
çilgin renkleri tercih edenlere, ayrıca lens  
konusuna özel de bir yazı yazacağım.  
Daha işin başındayız canlarım. Mutlu,  
oyunlu ve güzel kalın efendim.

■ Ceyda Doğan Karaş



Gereken sihirli parmaklara sahipsiniz, hiçbir  
şeyin sizi yıldırmasına izin vermeyin.

**Go4Hearthstone Geliyor!**  
ESL'in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 serilerine bir yenisi daha ekleniyor, Go4Hearthstone! Henüz ödülleri ve tarihleri kesinleşmemiş olmasına rağmen ESL Türkiye'den ülkemizde yapılacak yeni bir turnuva serisi olan Go4Hearthstone'un yolda olduğu haberini aldık. Tüm dünyada oldukça popüler olan Blizzard'ın bu kart oyununun düzenli bir turnuvaya sahip olması, Hearthstone oyuncularını oldukça sevindirecek. <http://play.eslgaming.com/turkey> adresini takibe alıyor ve ayrıntıların paylaşılmasını heyecanla bekliyoruz.







Sporun dijital hali...

### League of Legends Üniversite Ligi son hızıyla devam ediyor

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen, Türkiye'deki 232 üniversite takımının katıldığı League of Legends Üniversite Ligi'nin yedi hafta süren Bölge Ligleri aşaması sona erdi ve Bölge Finalleri 16 Nisan'da başladı. 8 Mayıs'a kadar devam edecek Bölge Finalleri'nde mücadele eden takımlar:

- 1.Bölge: Ahrazlar, Bilgi University eSports, Esogü, Zamanı Kıran Çocuklar
- 2.Bölge: Royal Stance, Koç University, Marmara Five, Motor Taz +1
- 3.Bölge: Cakil Internet, Cold Fears, MEVA eSports Club, Deu Oynak Team
- 4.Bölge: Metu S Class, Team Dash, Judgment of Light, THKU

Her bölgeden sadece en iyinin Büyük Final'e gidebilmesi için gerçekleştirilen son aşama olan Bölge Finalleri son hızıyla devam ederken, 1. Bölge'nin şampiyonu ise Ahrazlar takımı oldu.

Bölge Finalleri'nden başarıyla ayrılıp Büyük Final'e gidebilmek, 25.000 TL'lik ödül havuzunun büyük pay sahibi ve Üniversite Ligi unvanına sahip olabilmek için kıyasıya mücadele eden bu takımların maçlarını her haftasonu [www.twitch.tv/esl\\_lol\\_tr](http://www.twitch.tv/esl_lol_tr) adresinden takip edebilirsiniz. Bölge Finalleri'nde mücadele eden takımlara başarılar diliyor, Haziran ayı içerisinde Ankara'da yapılacak olan Büyük Final'i heyecanla bekliyoruz.

### ESL Türkiye Dota 2 Ligi

Dota 2 oyuncularının uzun zamandır bekledikleri ESL Türkiye Dota 2 Ligi, tüm heyecanı ile devam ediyor ve bitişe çok az kaldı.

Türkiye'nin en iyi 16 Dota 2 takımının mücadele ettiği altı haftalık uzun bir lig maratonunun sonuna gelindi. 19 Mart - 24 Nisan arasında gerçekleşen ve dört gruptan oluşan ligde, playoff serilerine katılmaya hak kazanan her grubun ilk iki ismi belli oldu. Finaller ise 30 Nisan - 1 Mayıs Çeyrek Final ve 8 Mayıs Yarı Final olmak üzere Mayıs ayı içerisinde gerçekleşecek.

İkinci sezonunun da yapılacağı şimdiden onaylanan ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin bu ilk sezonunun ödül havuzu ise toplam 12.000 TL. Ayrıca büyük ödülün yanında, ligi kazanan takım ESL'in uluslararası Dota 2 turnuvalarında kendini gösterebileme şansı elde edecek. ESL Türkiye Dota 2 Ligi finalini lig boyunca oldukça zevkli ve heyecanlı maçlar izlediğimiz [www.twitch.tv/esl\\_dota2\\_tr](http://www.twitch.tv/esl_dota2_tr) kanalından canlı yayınlar ile takip edebilirsiniz. Türkiye'nin Dota 2 Şampiyonu'nun belirleneceği ESL Türkiye Dota 2 Ligi Finalleri'ni merakla bekliyoruz.

### Taiwan Excellence Gaming Cup

Öncelikle Taiwan Excellence Gaming Cup'ın ne olduğunu açıklayacak olursak Asus, FSP, Gigabyte, Inwin, Msi, Thermaltake ve Transcend gibi Tayvan markalarının desteğiyle Tayvan Ticaret Merkezi'nin her yıl düzenlediği bir turnuva serisidir.

Taiwan Excellence Gaming Cup, ESL Türkiye ile geçtiğimiz yıl ülkemizde düzenlenmişti hatırlanacağı gibi. Geçtiğimiz yılı biraz hatırlayacak olursak, İstanbul Yapı Endüstri Merkezi'nde finalleri gerçekleşen turnuvada, sponsorlar ile birçok sürpriz ödül dağıtımının yanında, Dark Passage ve HWA takımının profesyonel oyuncularının da gelmesiyle



etkinliğe katılan herkes eğlenceli dakikalar geçirmişti. Ferit Karakaya ve Z. Emre Ürük'ün sunumuyla zevk kattığı maçları izlediğimiz turnuvanın sonucunda ise 20.000 TL'lik ödül havuzunun en büyük pay sahibi ve geçtiğimiz yılın şampiyonu Babs takımı olmuştu. İkinciliği 380 Volt alırken, Üçüncü olan takım ise Zone Esports olmuştu. Etkinlikten oldukça memnun kalan Tayvan Ticaret Merkezi'nin, Taiwan Excellence Gaming Cup turnuvasını bu yıl da tekrar ülkemizde gerçekleştireceği haberini vermiştik. Nihayet organizasyonun tarihi de netlik kazandı ve hayli iddialı bir şekilde Kasım ayında düzenleneceği duyuruldu. League of Legends ve eSpor severler olarak, şimdiden turnuva sayfası olan [www.taiwanexcellencegamingcup.com](http://www.taiwanexcellencegamingcup.com) adresini takibe alıyor ve ayrıntıların duyurulmasını beklemeye başlıyoruz.

### ESL Go4LoL Türkiye

Nisan ayının ikinci haftasında gerçekleşen Go4LoL Türkiye Mart Aylık Final turnuvasının kazananı 8 Nisan'da gerçekleşerek belli oldu. Final serisinde EWEWEWEWEWEWE vs. Team Escalate karşı karşıya gelirken, turnuvanın galibi, 3 maçlık seride rakibine karşı 2-0'lık skorla üstünlük kuran ve € 400'lük ödülün sahibi olan Team Escalate oldu. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için [play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/](http://play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/) adresini ziyaret edebilirsiniz.

■ Sercan Gürvardar





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem\_Sanci

# Video oyunları hep hayal kırdı

Video oyunları konusunda en sık şikâyet ettiğimiz konuların başında, yarattıkları hayal kırıklıkları geliyor, değil mi? Yapımcısı bir oyunu tanıtırken ballandıra ballandıra anlatıyor, çok etkileyici videolar yayınlıyor, herkes hayran kalıyor ama sonra oyun piyasaya bir çıkıyor ki, her yeri buglarla dolu, sürekli çöküyor, sağlam kalmayı başarsa da iki saat oynadıktan sonra kendini tekrara başlıyor, sürükleyiciliği kalmıyor, kendinizi aldatılmış hissediyorsunuz.

Ne yazık ki, az sayıdaki başarılı birkaç yapımcı dışında, video oyun dünyasında bu sorun her zaman vardı, hala var ve korkarım ki gelecekte de olacak.

Geçmişte bu işi, yani hayaller yaratarak oyun satma işini, oyun kapakları ile yapıyorlardı. Bugün çoğu oyuncu hatırlamaz, eskiden (80'lerde) video oyunları kutulu şekilde satılırdı ama bunlar bugün bildiğimiz DVD kutuları değil, her biri ansiklopedi boyutlarında dev karton kutulardı. Kutuların içinden oyunu barındıran disket, oyunu anlatan kitapçık ve

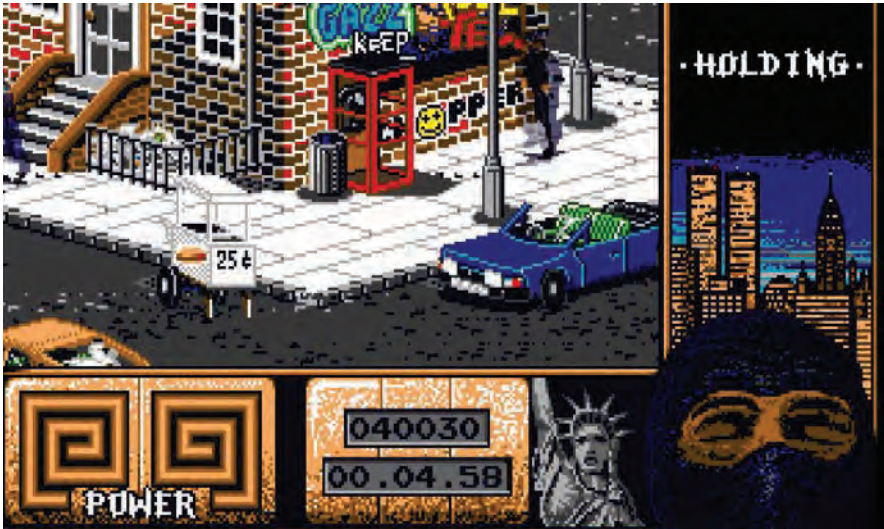
çok sayıda eşantıyon nesne çıkardı. Kitapçık da önemliydi çünkü kopya koruması olarak, bu kitapçıkta belli şifreleri sorarlardı. Şifreyi yazamazsanız, oyunu kuramaz veya oynamazdınız. Öyle ortada internet vs gibi bir mecra olmadığı için, gidip oyunun kırığını indirme şansınız da olmazdı. Elbette oyunların kırıklarını, yani korsan olarak kırılmış yasa dışı kopyalarını satan çok sayıda bilgisayarıcı vardı ancak cebinde parası olan için, zar zor arayıp oyunun orijinalini bulmak ve satın alabilmek büyük bir mutluluktur. Mutluluktur, çünkü bu dev oyun kutuları birer sanat eseri gibi tasarlanırdı, çok göz alıcı, çok çarpıcı, o yılların dünyasında kolay bulunamayacak bir görsel zenginliğe sahip olurdu. Oyunun kutusuna, yani kapağına bakarak etkilenirdiniz. Piyasada oyunları anlatan LEVEL gibi bir dergi de bulunmazdı, dolayısıyla hangi oyun neymiş, nasılmış, ne anlatmış bilmemiz mümkün olmaz, ancak oyunun kutusunu inceler, arka kapağını okur, oyun hakkında hayal gücümüzü kullanarak tahminde bulunmaya çalışırdık.

Eğer imkânımız varsa ve daha önce oyunu almış, yüklemiş, kurmuş bir arkadaşta oyunun nasıl çalıştığını görmüşsek, bu çok değerli bir bilgi olurdu.

Kısa keseyim, o yıllar da yapımcılar, paraları sanatçılara bastırır, çok etkileyici oyun kutuları, kapak görselleri hazırlatır, bizi, yani 8-13 yaş arası küçük oyun severleri cezbederlerdi, sonunda da oyunu satarlardı. Ama eve gelip de oyunu kurduğunuzda, kapakla alakası olmayan çok basit grafikler, çok basit sesler, çok basit bir oynanış hayal kırıklığı yaratırdı.

Bugün de hala aynı pazarlama yönteminin aynı kurnazlıkla çalıştığını görüyorum. En son The Division'da yapımcının oyunu çok gelişmiş bir grafik yapısıyla tanıttığını ama sonra piyasaya sürerken grafik kalitesini düşürdüğünü gördük. Herkes New York'u çok yüksek çözünürlüklü ve çok detaylı grafiklerle sanal olarak yaşayacağını umarken, her makinede kolayca çalışması için tüm grafik kalitesinin radikal şekilde düşürüldüğü gerçeğiyle karşılaştık.

30 yıldır değişmeyen bu kurnaz pazarlama yöntemlerine ben artık alıştım ve bir oyunun tanıtımı ne kadar etkileyici olursa olsun, oyun piyasaya çıkmadan verilen sözlere inanmıyorum. Bu aşamada LEVEL'in misyonu da büyük önem kazanıyor. Hiç sevmeyeceğiniz bir oyuna gidip 50 dolar vermek yerine, önce LEVEL'daki incelemeleri, yorumları ve tavsiyeleri okumanız, sevmeyeceğiniz bir oyun için zaman ve para harcamanızı önleyecek, sinirlerinizin bozulmasını da engelleyecektir. Mayıs ayı yine çok beklenen oyunların piyasaya çıkacağı ay olacağı için, yine bitmek bilmez şikâyetlerle karşılaşacağımızı biliyorum, dolayısıyla önceden yazıp herkese bu acı gerçeği tekrar hatırlatmak istedim. Oyun piyasaya çıktığında aceleyle satın almak yerine LEVEL'a ve LEVEL Online'e bir uğramanızı tavsiye ediyorum. ■





## That's What She Said Almilla Fikircioğlu

# Asosyal medya

Saat 05.30 olmuş, alarmın dünyanın en antipatik zil sesi ile çalmaya başlıyor. Beynin yarı uyanık bir halde, hisimli binbir türlü bahane sıralıyor. Göz kapakların ile mücadele ederken alarmı kapatıyor, ardından dürtüsel bir hareket ile telefonuna uzanıyor. Heyecanla Instagram hesabındaki fotoğraflarını kimlerin beğendiğini kontrol ediyorsun. Oysa en son bir kaç saat önce kontrol etmiştin. Yeni bir bildirim olmadığını görünce yüzün asılıyor, bu sefer de tanımadığın ve neden takip ettiğini de anlamlandıramadığın yüzlerce insanın kişisel hayatlarına burnunu sokmaya başlıyorsun. Güzel kıyafetler, pürüzsüz ciltler, incecik beller ve romantik oldukları kadar ütopik çiftler. Saatin kaç olduğunu fark etmeden yarım saat boyunca ekrana bön bön bakmaya devam ediyor, baktığın her bir fotoğrafta daha da içleniyor, imrenmeye başlıyorsun. Artık için için yemeye başlıyorsun ve bir anda ne kadar geç kaldığını fark ediyorsun.

Telefon ekranını kapatıyor lakin yerine koymuyorsun ve yine bir hisimli dişlerini fırçalamaya gidiyorsun. Diş doktorun en az 3 dakika boyunca dişlerini fırçalamayı tembih etmişti. Fırsattan istifade yine telefonunu açıyor, bu sefer de gelen mesajlara bakıyorsun. Yeni bir mesaj da yok. Aynaya, yüzünde yavaşça beliren tiksinti ifadesine bakıyorsun. Yalnızca bir kaç saniye, sonra kafanı çeviriyor, keza aynadaki yansımanı beğenmiyorsun. Instagram'daki kadınların hepsi 0 beden, pürüzsüz bir cilde sahip ve saçlarında bir tane dahi kırık yok. Oysaki aynaya her baktığında görebildiğin tek şey ne kadar kusurlu olduğun. Odana dönüyor ve bir türlü içine rahatça giremediğin pantolonu giymek ile uğraşıyorsun. Gözlerin doluyor. Ve kendine kızılıyorsun, çünkü sen ki insanların dış görünüşüne zerre kadar önem

verilmemesi gerektiğini savunan kişi, daha kendine olan tiksintinden bile bir türlü kurtulamıyorsun.

Mutfığa gidiyor ve geriye kalan bir kaç dakikanda kendine bir fincan kahve hazırlıyorsun. Kendi kendine nispet yapıyormuşçasına telefonunu tekrar çıkarıyor, bu sefer de içeceğin kahvenin fotoğrafını çekiyorsun. Çekmelisin çünkü, bunu herkes yapıyor. İnsanlar bunu yaptıkları için ilgi görüyor ve daha fazla yapıyorlar. Çünkü bunu yaptıkça yeni insanlarla tanışıyor ve hatta evleniyorlar bile. Bunu yapmadığında garipsiyor ve yüzlerinde aşağılayıcı bir gülümseme ile hor görüyorlar seni. Çantayı aldıktan ve ayakkabılarını giydikten sonra bir an aynaya tekrar bakmak için tereddüt ediyorsun, nasıl göründüğünü dahi bilmek istemiyor ve kapıyı ardından sertçe kapatıyorsun. Hava yağmurlu, otobüsü beklerken telefonunu cebinden çıkartamadığın için canın sıkılıyor. Eski şemsiyen kırıldığından beri yenisini almaya

durumun da yok, keza gelecek iki ayda dahil alacağın tüm maaşları cebinde duran biricik telefonuna yatırdın. Her sabah bindiğin, beş dakika da bir aynı duraktan mütemadiyen geçen otobüs şimdi bir ışık yolu uzaktan geliyor sanki. Zihinle baş başa kalmaktan kendini alıkoyamıyorsun. Ne zamandan beri çevrene dikkat etmez oldun? Ne zamandan beri keyif bile almadığın şeyleri millete caka diye satar oldun? Dürüstlük çok önemli diye kendine prensip edinmiş olan sen, ne zamandan beri rötüşlamadan fotoğraflarına bakamaz oldun?

Aylarca köpek gibi çalışıp, didinip kazandığın parayı seni bu kadar mutsuz eden bir şeye neden harcıyorsun? Sürekli bir yere yetişme, her kareyi paylaşma telaşı ile anı yaşayamaz oldun. Biraz nefes al. Göz kapatıp açınca kadar hızlı geçmek zorunda değil hayat. Kendine zaman tanı. Duymaya, görmeye, tatmaya ve tadını çıkartmaya. Dışarı bakan uyur, içine bakan uyanır, demişler. Sende aç artık şu gözlerini, uyanma vaktin geldi. ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

# Nereden, nereye...

Şimdi böyle bir başlık atınca, yazacak envai çeşit konu geliyor insanın aklına. Sizler de haklı olarak bin bir türlü şey düşünüyorsunuz doğal olarak. Her ay bir şeye takıyorum kafayı; bu ay da takıntım board game'ler (Yine), yani güzel Türkçe'mize "Kutulu Oyun" olarak yerleşen ürünlerden bahsediyorum. Benim jenerasyonuma kutulu oyun dersenez, aklına ilk olarak Monopoly gelecektir. Yani Monopoly benim dönemimde kutulu oyunların selpak markası gibiydi. Sanki başka oyun yokmuş gibi hep Monopoly üzerinden çıkarım yapıldı. Hoş, dünyanın en çok satan kutulu oyunlarından birisinin bu kadar çok akla gelmesi bir noktaya kadar pek garip değil. Esas ilginç olan, kutulu oyunların aslında milattan önceki binyıllara kadar uzanıyor olması. Mısır, İran ve de özellikle Çin gibi kültürlerde

birçok örneğine rastlanan kutulu oyunlar, geçen binyıllar esnasında insanoğluna hem bir eğlence, hem de bir zekâ tahtası görevi gördüler. Kimileri kumara dönüşüp birilerini zengin etti, kimileri birilerini ölüme itti, kimileri de büyük evrimler geçirip farklı stratejiler sunan oyunlara dönüştüler. Her ne kadar uzun süredir kutulu oyun üretiliyor olsa da, tam anlamıyla bir pazara dönüşmesi biraz vakit aldı diyebiliriz.

Evet, hepimizin hayatında o ya da bu şekilde bulunuyorlardı. Fakat deli gibi oyun oynayan bir kitle olarak, kendileriyle tanışmamız gerçekten çok uzun sürdü. Özellikle İstanbul'daki oyun camiasının klasikleşmiş kutulu oyunlardan sıyrılıp, daha önce görülmemiş oyun mekanikleri sunan yapımlara geçmesi -tahminen- 2006 yılını buldu. O güne dek

kendisini kutulu oyun oynamaya adanmış bir topluluk yokken, bugün birden fazla ekip mevcut.

Her hafta yapılan buluşmalar, yeni çıkan yapımları o ya da bu şekilde takip edebilme potansiyeli, kutulu oyunları ülkemizde muazzam bir noktaya getirdi. Kabaca 2009 yılı ile başlayan kutulu oyun furması, bugün zirve yapmış durumda. Peki, ne oldu da kutulu oyunlar bir anda değere bindi? Bu notada verilebilecek birçok cevap bulunuyor. İlk olarak oyun camiası kendi içinde 2009 yılından beri büyük oranda gelişim gösterdi. Yeni nesil, çok daha büyük ama internet sayesinde bir o kadar da küçük bir dünyaya merhaba dedi. Oyun dünyasını kısa sürede kavrayıp -genel manada- farklı beğenilerini, farklı şekilde icra etmeye başladılar. Ürünler olan ulaşım rahatlığı sayesinde herkes farklı bir kutulu oyunla çıkageldi. Bu tarz oyunları deneyim edilebilecek noktaların ardına açılmasıysa işin tuzu biberi oldu.

Yine de en büyük pay Fantasy Flight Games gibi üreticilerin elinde bulunuyor. Eskinin klasikleşmiş ve çok da dikkat çekmeyen oyunları yerine, tamamen yeni, dinamik ve piyasada ses getirecek isimlerle anlaşmayı başaran FFG, bugün kutulu oyun konusunda neredeyse rakip tanımıyor. Onların bir diğer özelliğiysen, piyasada hali hazırda bulunan yapımları ince eleyip sık dokuduktan sonra, kendilerine has bir şekilde yeniden yorumlamaları ki bence bu çok başarılı bir hareket. Özellikle dijital oyun markalarının isim hakları ve onlara yakışır cinsten ürünlerle çıkagelmeleriysen cabası!

Bir dönem kısıtlı isimlerle yetinen biz oyun severler, artık birbirinden farklı türde, temada ve içerikte kutulu oyun deneyim edebiliyoruz. Hoş, bu sefer de biraz ipin ucu kaçtı gibi duruyor ama işte sermaye dünyası böyle birey sevgili okur, yapacak bir şey yok. ■





## Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

# Keskin çizgiler...

Oyun teknolojileri açısından ilginç bir dönemdeyiz. Klasik oyun anlayışının ötesine geçiyoruz gibi görünüyor ama tuhaftır, aslında o kadar da heyecanlı değil bana kalırsa. PC kulvarı istikrarlı bir şekilde yoluna devam ederken, VR (Virtual Reality) kavramı da yavaş yavaş gündemdeki yerini almışken ve kimsede o beklenen muhteşem etkiyi yaratamamışken, konsol tayfası bir kenarda boynunu bükmüş, sanki biraz acı çekiyor gibi. Az önce gözüme çarpan bir haber, PS4K diye bir makinenin varlığından bahsediyordu ki söylenene göre bu, piyasaya gizlice sızdırılmış bir haberdir. Biz hala PS4'ün canlanacağı, bizi oradan oraya

savuracağı zamanı beklerken, ortaya çıkan habere bak...  
Oyun teknolojisinin geçmişine bakalım mı biraz? Hatta çerçeveyi biraz daraltarak olayı SONY parantezine alalım ki "Keskin Çizgiler" derken ne demek istiyoruz, açığa çıksın. PS One -yani ilk PlayStation- piyasaya çıktığı zaman yeri göğü inletmişti hatırlarsanız. O zamanki haliyle PC kulvarına resmen meydan okumuştur. Sanki ilk defa oyun oynuyormuşçasına, elimize geçen her PS One oyununu salyalar saçarak oynadık. O zamanın hakkını verenlerin bir çırpıda en az 10 oyunu gözü kapalı sayabileceğinden eminim; çünkü o tat inanılmazdı.

Biz oyunun şokunu yeni yeni atlatmışken, PS2 düştü piyasaya. Yine hatırlayanlar beni daha iyi anlayacaktır, aradaki fark inanılmazdı. Oyunlar görsel olarak inanılmaz bir evrim geçirmişti bir anda. Yine o aynı soru takıldı aklımıza: "Daha ne kadar gerçekçi olabilir ki?" God of War mu dersin, Resident Evil 4 mü dersin... Sayabileceğim, bu çerçeveye alabileceğim bir ordu oyun var ki bunların her biri, hakikaten, bizi alıştığımız oyun anlayışının bir adım ötesine taşıyordu. Eh, insanız ya, buna da alıştık... Derken o cengâver düştü piyasaya: PS3! O nasıl bir makineydi arkadaş. Gördüğümüz görsel detaylar karşısında çenemizi yerden toplamak zorunda kaldık. God of War 3 ve Metal Gear Solid 4, konuyu örneklemek açısından yeterli olur sanırım. PS3, oyun piyasasına sadece grafiksel olarak gelmedi, Multiplayer kavramını da soktu hayatımıza. Artık TV'mize bağlı konsolumuzda da Multiplayer keyfini yaşayabiliyorduk. PS2'nin denediği ama dönemin teknolojik yetersizliğinden dolayı yaygınlaştıramadığı şey, artık elimizin altındaydı.  
Şimdi, eğri oturup doğru konuşalım, PS4 böyle bir heyecan yarattı mı? Aslında ilk çıkışında yarattı yaratmasına da PS3'ün üzerine ne kattı? Grafiksel olarak PS3'te de olacağı söylenen ama olmayan 1080p midir elimize geçen tek şey? Bir PS3 oyunuyla bir PS4 oyununu yan yana koyduğunuzda, hatta şimdilerde sürekli Remastered olarak karşımıza çıkan oyunların eskisiyle yenisini karşılaştırdığınızda, gerçekten tarihi bir değişim görüyor musunuz? Veya "Next-Gen" diye abartılan bu son model teknolojinin oyunları da hakikaten "Next-Gen" mi? Şimdi de diyorlar ki PS4K çıkacak ve yer yerinden oynayacak... Umarım sallamasyon bir haberdir de böyle bir şey olmaz. Olamaz... Olmamalı! ■





# Posta Kutusu

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)



## ABİLER, SORULAR, ŞAŞIRMALAR

Merhaba Tuna Ağabey. Naa-sılsın? Ben iyiyim. Sorduğın (!) için teşekkürler. İnşallah ayın

mektubu seçilirim. Neyse hemen sorularına geçeyim...

**Selam Utku. İyiyim, yuvarlanıyorum. (Mirror's Edge beta'sı oynadım bolca, o açıdan.) Ayın mektubu seçilme dileğiyle başvuran da ilk kişinin galiba. Belki de seçilmişsindir, kim bilir... (80 milyon duydu!)**

1. Sonunda annemi PS4 (1TB) almaya ikna ettim ve aldım. Yanında da MGS 5, Killzone: Shadow Fall, Batman Arkham Knight ve Guitar Hero Live aldım. Market bölümündeki oyunlar dışında önerebileceğin oyunlar var mı?

**Var. Just Cause 3 var harika; sana da hediye ettik bile. Güle güle oyna. The Last of Us Remastered da iyi gider oraya bak... AC: Syndicate'ı da önereceğim, duramıyorum.**

2. Şefik Ağabey LEVEL'dan ayrıldığında daha zayıf ve gençti. Nisan ayındaki fotoğ-

rafını görünce şoke oldum. Bu konu hakkında ne düşünüyorsun?

**Şimdi Şefik buradan ayrıldıktan sonra bilgisayar başında oturup video çekmekten mobil hayata elveda dedi. Otur ye, otur ye, otur ye derken de öyle bir hal aldı. 100 kilo oldu bence; sence?**

3. CS:GO nedir ya? Türkiye'yi resmen kasıp kavurdu. Hatta bir arkadaşım CS:GO'nun grafiklerinin AC Syndicate'in grafiklerinden daha iyi (!) olduğunu söyledi. Bence o kadar güzel bir oyun değil. Sen ne düşünüyorsun Tuna Abi?

**Kötü bir oyun kesinlikle değil, muhteşem mi diye soracak olursan da 15 yıl öncenin oyunu neden tekrar pörtledi, hiçbir fikrim yok. Ama iyi bir mücadele oyunu, bence sevilmesi çok da garip değil.**

4. Abi benim derginizdeki en sevdiğim bölüm posta kutusu. Senin insanlara samimi yaklaşımından dolayı olduğunu düşünüyorum. Sen olmasan nasıl olurdu bu dergi düşünemiyorum.

**Bu bir soru değilmiş. Teşekkür ediyorum; beni siz var ettiniz, ben aslında hayali bir kahramanım. Gerçekten bir nevi öyleyim**

**ama o konu uzun, sonra anlatırım.**

5. Abi önerebileceğin kitap ve müzik var mı? **Var. Bak bu yaşlarda Shibumi okumak çok iyi; sonra benim yaşma gelip okursan çok yavan geliyor. Sonra 1984'ü falan da bu vakitte oku. Dune oku. 2001 Uzay Efsanesi'ni oku. Müzik önerisi zor yalnız; ben nereden bileyim sen Demet Akalın mı seviyorsun, One Direction mı, Yılmaz Morgül mü (Hepsi de çok fena oldu, toparlıyorum.), Megadeth mi, Green Day mi, Muse mu, Dimmu Borgir mı... Dimmu Borgir yeni albüm niye yapmıyor, bir söyler misin bana? Kovenant vardı bir de ah ne çok severdim; onlar da kayboldu gitti.**

6. Abi ortada şöyle bir iddia var: 2017'de PS5 gelecekmiş! Nedeni ise PS4'ün gücü yetmeyebilirmiş. Bu konu hakkında ne biliyorsun Tuna Ağabey?

**Ortada bir çeşit PS4.5 söylentisi var. Biraz daha güçlü işlemci, 4K desteği gibi özellikler var ama PS4.5'a özel oyun yapılmayacak; sadece PS4 oyunları bu sistemde daha iyi gözükecek gibi gözüküyor. Yapsınlar valla, yaşasın kapitalizm!**

7. Neyse abi sorularım bu kadar. Yayım-





larsanız ve ayın mektubu seçerseniz çok sevinirim. Nisanın sonunda doğum günüm var. Benim için çok güzel bir doğum günü hediyesi olur. Görüşürüz Tuna Ağabey!

**Nisan'ın tam olarak kaç olduğunu söylemediğin için hediyesi gecikmeli vereceğiz çünkü tam inandırıcı gelmedin! Şaka şaka, oyununu helikopterle yoldadı Aral, yakında caddeye, bir yere düşer. Takipte kal!**  
Utku Egemen UMUT



### OYNAMAK YA DA OYNAMAMAK...

Merhabalar LEVEL ailesi ve sana da merhaba ey gamer'ların şahı Tuna Abi. Sonunda soru sorma girişiminde bulunduğum için kendi adıma mutluyum. Bu arada nasılsın Tuna Abi? Hayat nasıl gidiyor? Umarım iyisindir. Direkt konuya girmek gibi olmasın ama derginizi Şubat 2015'ten beri takip ediyorum. Geç olsun güç olmasın demiş atalarımız. Derginizi ilk defa incelediğimde 'adamlar yapıyor be' demedim desem yalan olur. Onca yıldır derginizi istikrarlı ve güzel bir şekilde yayınlanmanızı can-ı gönülden tebrik ediyorum ve sorularına yavaşta geçiyorum...

**Selam Ezgi. Ezgi erkek ismi de olabiliyor sanırım, senin cinsiyetin tam olarak nedir? Bir nüfus cüzdanı örneği yollar mısın? Böylece senin bilgilerle bolca hat açabiliriz! Dur bak çok güzel hikayem var; geçen polis aradı beni, dedi hakkınızda şikayet var. İçimden dedim ki kesin dolandırılıyor şu an, ama bir baktım benden şikayetçi olan kadının ifadesini okuyor polis. Dedim olaylar ciddi. Sonra emniyete gittim, dangalağın teki benim TC kimlik numaram ve bilgilerimle kadının hattını çalıp başka birinin üstüne geçirmesin mi? Bir de bana hemen para cezası kesmişler, harika oldu her şey. Dedim ödemem deli misiniz? Masayı falan dağıttım orada hep, şimdi kodeste-yim... Uzun lafın kısıası şu kefaleti öde de hikayem be Ezgi, olmaz mı? Hadi ablam be. (Abim?)**

1. Ben FPS, aksiyon tarzı oyunları oynamaktan hoşlanıyorum ve aynı zamanda oyunların hikayesine de önem veriyorum. Bana hem FPS ya da aksiyon olup hem de hikayesi insanı etkileyen bir oyun önerebilir misin? **Öneriyorum: Escape from Ankara Emniyet Amirliği. Hem hikaye güzel bak (Yukarıdaki olay.), hem de ana karakter çok havalı. (Ben.) Olmaz mı? Pekala... The**

*Şefik buradan ayrıldıktan sonra bilgisayar başında oturup video çekmekten mobil hayata elveda dedi. Otur ye, otur ye, otur ye derken de öyle bir hal aldı. 100 kilo oldu bence; sence?*

**Last of Us'a bak PS3 veya PS4'ün varsa. Quantum Break de konulu, aksiyonlu, PC ve XONE'da var. Bunlar olmazsa çeşitli RPG oyunlarını denemeni tavsiye edeceğim. Witcher 3, Dragon Age: Inquisition gibi...**

2. Son zamanlarda hoşuma giden çok fazla oyun bulamıyorum nedense. Acaba benim mi oyunlara ilğim azalıyor yoksa oyun piyasası şu sıralar durgun ya da artık insanı etkileyecek düzeyde oyun üretmiyorlar mı? Senin de öyle hissettiğin oluyor mu?

**Piyasada bir durgunluk kesinlikle var, ondan şüphen olmasın. Lakin ilgin azalıyor da olabilir, o da normal bir süreç. Ben artık iyice Perşembe pazarı sahibi gibi oldum; ne olursa ilgi gösteriyorum, ne popülerse şans veriyorum, oyun olsun yeter diyebiliyorum zaman zaman. Ha eskisi kadar etkiliyor mu oyunlar beni? Asla...**

3. Şu sıralar dizilere baya sardım. Acaba ne izlemeye diye kara kara düşündüğüm de oluyor. Bana sitcom, polisiye ya da bilim kurgu tarzında birkaç dizi önerebilir misin?

**Dizilere sarmayan mı kaldı zaten... Her şey de Lost'la başladı, söyleyeyim. Sitcom olarak Modern Family diyorum. Polisiye pek bilmem, sıkılıyorum onlardan. Şu sıralar süper kahraman dizileri revaçta ama onlar da yani... Gotham iyi, The Flash iyi. How to Get Away with Murder ve Fargo da diğer önerilerim.**

4. İleride yazılım mühendisliği okuyup sağlam bir oyun firmasına girip bir oyunun yapım aşamasında yer almayı çok istiyorum. Ama bazı endişelerim var. Üniversiteyi yurtdışında okusam sağlam bir oyun firmasına girme şansım yükselir mi? Ayrıca bu işte iyi para ve kariyer yapma olanakları var mı? Ve gerçekleşme ihtimali düşük mü yoksa hayallerinin peşinden 'run Ezgi run' mı dersin?

**Bu oyunun çözümünü bulmuşsun aslında: Üniversiteyi yurtdışında okursan orada çalışma olanağın çok daha fazla olur. Burada üniversite okuyup yabancı oyun firmasına kapak atmak çok daha zor. Bu formülü uygularsan önün açık, bence denemeye değer.**

Eğer sorularımı görür ve cevaplarsan, üstüne bir de yayımlarsan (Arkadaşlarıma hava atmak çok eğlenceli olur) dünyada benden mutlulu olamaz. Sağlıcakla ve neşayle kalmanız dileğiyle. Bol headshot'lı kill'ler...

**Görüşürüz Yürekli Ezgi. Yine yaz, yine bekleriz...**  
Ezgi YÜREKLİ

### 30 GÜNLÜK SERÜVEN

Herkes merhabalar LEVEL tayfası. Nasılsın Tuna Abi ? Ben iyiyim. Bu benim size üçüncü yazışım ancak bu da yayınlanırsa ikinci yayınlanan mektubum olacak.

Abi benim sizin dergi ile ilgili bir hipotezim var. Bu hipotezim bugün doğrulanmış sayılabilir eğer cevaplırsanız ya tamamen doğrulanır, ya da yanlış bir hipotez olduğu ortaya çıkar. Hipotezim ise sizin dergiyi hazırlayıp, baskılayıp marketlere göndermenizin 30 gün sürmesi. Bunu düşünmemim sebebi şunlar: Ben Şubat sayısını ayın birinde bulabildim ve aldım ancak Mart sayısını ayın birinde gittiğimde bulamadım, daha gelmemişti. İşte hipotez bu olaydan sonra aklıma geldi çünkü eğer dediklerim 30 gün sürüyor ise bulamamam gayet normaldi ve bunu test etmek için ayın ikisinde bir daha gittim ve buldum. Sonra bu hipotezi bir kez daha doğrulayan şey ise Mart'ın 31'inde Nisan sayısını bulmam oldu. Neyse bu kadar bilimsel konuşma yeter diyerekten yüksek müsaadenizle sorularına geçiyorum.

**Yarı yolda seni kaybettim Burak. Mart'lar Nisan'lar, 30 günler falan derken bana bye bye... Dergiyi hazırlamak 25 gün kadar sürüyor, sonra baskı ve dağıtım var -ki orada neler oluyor biz de pek takip etmiyoruz. O kısmı da zaten anladığımız kadarıyla sen üstlenmişsin. Bize de haber geçsene arada?**

1. Abi biz oyunlardan Türkler hariç her milletin her şeyini öğrendik. Bunda Assassin's Creed serisinin büyük payı var -ki ben AC serisini çok severim ama bu başka bir soruya... Diyorum ki LEVEL tayfası ve ben (Ego mode :ON) birlikte bir oyun yapsak. Osmanlı'yı konu alsan, Fatih'ten tut Kanuni'ye kadar bir süre padişahın yaptıkları savaşları, fetihleri yenilikleri falan konu alsan, oyunu oynayan kişi ise olayların tam ortasındaki bir asker olsa, FPS açıdan görülsün, vurulunca yavaşlasa, Mirror's Edge gibi sadece elimiz gözükmese falan nasıl olurdu? Biraz fazla hayal gücü barındıran bir fikir olsa da bence biz yapamamam da başka biri bu oyunu yapsa bayağı efsane olur. **Türkiye ekonomik olarak (Başka birçok anlamda da...) göçük bir ülke olduğu için dediğin tarzda oyunlar bu ülkede üreti-**





**lemiyor. Bir sürü insanı istihdam etmen lazım –ki hepsi kaliteli insanlar olacaktır, maliyet çok, bir dolu zaman lazım, pazarlama lazım, emek ve sabır lazım. Oysaki bildiğin üzere Türkiye artık çakalların ve kısa yoldan parayı vurmaya hedefleyenlerin hakimiyetinde. Bu iş olmaz, sorry.**

2. Abi sen de benim gibi sadece ACU'yu oynayıp @#& gibi oyun diyenlere sinirleniyor musun? Şahsen nerdeyse tüm AC'leri oynadığım için bayağı sinir oluyorum çünkü Unity kötü olsa da -ki bence yine eğlenebileceğin bir oyun- serinin diğer oyunları efsane. Şimdi biri Unity'yi oynayıp seriye berbat deyince Ezio, Altair, Connor ve Edward'a ayıp oluyor (Özellikle Ezio'ya çünkü hikaye de adam da mekan da müthiş). Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

**AC serisini elbette Unity ile kısıtlamak olmaz lakin hiçbir AC oyunu da klasik olacak kadar iyi değildi. Çok kötü bir seri demek doğru olmasa da tercih edilmemesini anlayabiliyorum. Mekanlar, atmosfer ve detaylara gösterilen özen inanılmaz ama, o konuda kimse laf edemez!**

3. Abi aklıma gelmişken sizden oyun tavsiyesi alabilir miyim? Not: Daha çok FPS/third person view, macera, hikaye bazlı, çatışmalı, biraz hoplmalı zıplamalı oyunlardan tavsiye ettiklerin varsa onlar öncelikli.

**Yaşasın Market bölümü!**

4. Bu aralar DC filme verdiği önemi arttırdı. Ne bileyim Batman v Superman, Suicide Squad falan derken bence bu iş uzar gider. Bence Injustice: Gods Among Us'in filmi çıksa Deadpool bile kenarda pısar. Oyununu oynadıysanız bilirsiniz bizim ekip bir kaza sonucu paralel bir evrenen geçiş yapar ve orda büyük bir sürprizle karşılaşırlar. Joker'in kurduğu bir tuzak yüzünden Lois Lane ölmüş, Metropolis yerle bir olmuştur. Tüm bunların meyvesi olarak Superman kötü olmuş, ona karşı gelenleri gözünü kırpmadan ortadan kaldıran bir tipe dönüşmüştür. Bizimkiler anlamadığım bir sebepten ötürü paralel evrendeki Superman'i durdurmak için yardım etmeye karar veriyorlar. Neyse reklam yapıp bayağı spoiler verdikten sonra soruma geri dönüyorum: Acaba DC Injustice'in filmini çeker mi?

**Valla şu sıralar neye sardığımı mı hissettin, ne yaptın ama aşırı keyifle okuduğum Injustice çizgi-romanından vurdun beni. Aynen dediğin gibi çizgi-romanı okurken dedim ki, "Oha bunun filmini niye yapmazlar?!" Bence senaryo mükem-**

**mel, aksiyon çok iyi, karakterler harika. Üstelik ünlü kahramanlar da arada dölüyor ediyor, dramatik olaylar da dolu. Herkes bu çizgi-roman serisini okusun derhal! Sonra da filmini yapsın birileri!**

5. Bu soru oyunlardan ziyade bir nevi hayat sorusu olacak baştan uyarıyım dedim: Abi sizce bir erkekle bir kızın kanka olması normal mi (altını çiziyorum kanka. sevgili değil)? Bence normal ama çoğu kişi bizi konuşurken gördüğünde "Ooooo Burak ..... yı seviyo oooooo!!" deyip duruyor. Siz ne düşünüyorsunuz bu konuda ya da sizin hiç kız kankanız oldu mu?

**Şimdi oradaki dalga geçme mevzusu elbette yaşla ve okul ortamıyla gelen bir şey fakat erkek ve kadının kanka olması biraz zor. Hele iki tarafın da sevgilisi yoksa ve sıkça görüşülüyorsa konu hızla "kankalıktan" uzaklaşıyor. Çok az erkek karşı cinsi yakın arkadaş statüsünde tutabiliyor, bunu yapabilmek yegane kişilerden biri de benim ama ben zaten hep bu konuda aşırı aykırı oldum, kendim gibisini de görmedim.**

6. Abi siz ayın mektubunu nasıl seçiyorsunuz? "Ayın mektubu gel bakalım bize neler yazmışsın" demenden dolayı kura ile belirliyorsunuz diye bir düşünceye kapıldım. Ayrıca ayın mektubuna Aral Game hediye oyunu neye göre veriyor?

**Ayın mektubunu seçerken önce o gün ne yediğimize bakıyoruz. Karbonhidratı bol bir şey yediysen o ay gelen 8 ve 19. mektupları ayırıyoruz ve yırtıyoruz. Şayet ki protein almışsak diğer mektupları okuyor ve... Bu soruya verebileceğim mantıklı bir yanıt yok. Aral konusunda da yok. Konu hepten ruhani!**

Abi sorularım bu kadar. Cevaplarsan ve yayımlarsan çok sevindir, sevinçten evin duvarlarını yıkarım.

**Evsiz kaldınız şu an o zaman Burak? Neyse, gelecek ay dergiyle birlikte sıva ve boyası yapılmış, yalıtımlı duvarlarınız dergiyle birlikte hediye! İyisin haydi... Burak ORUK**

#### FARKLI OYUNLAR SEVMEK

Merhabalar, ben derginizi Mayıs 2015'ten beri takip ediyorum. (Kusura bakmayın, daha yeni sayılırım.) İzninizle sorularıma başlıyorum. (Konuya fazla hızlı mı girdim acaba?) Biraz hızlı oldu ama problem değil, biz de hızlı başlarız. Hoş geldin!

1. Derginizi yeni takip etmeye başlamamın

nedeni daha önceden bilgisayar sahibi olmamamdı. Dayım yeni bilgisayar alınca eskisini bana doğum günü hediyesi olarak verdi. Ben de oyun hayatıma başladım. Herkesin bitirip hoş bir anı olarak sakladığı oyunlara ben daha yeni yeni başlıyordum. (Bkz. bu maili yazdığım hafta bitirdiğim Portal 2.) Sizce çok mu geç kalmışım?

**Bu tip klasik oyunların zamanı yok aslında. Senin hoşuna gittiği sürece oyunlar zamansızdır. (Bunu sosyal medyada lütfen paylaşın!)**

2. İlk oynadığım sistem PSP idi. UMD'leri falan vardı, hoş bir aletti anlayacağınız. (Hayır ağlamıyorum, gözüme toz kaçtı.) Kendimi bildim bileli arabalara zaafım vardır. Tahmin edebileceğiniz gibi en sevdiğim oyun Burnout serisiydi. Bence efsanevi bir seriydi. Hatta EA'nın en büyük hatalarından biriydi Burnout serisini sonlandırması. Siz ne düşünüyorsunuz bu "efso" seri hakkında?

**PSP iyiydi gerçekten. O vakitte ikinci analog kolu eklemiş olsalardı, çok daha fazla iş yapardı. Ah Sony... Burnout konusunda da kesinlikle haklısın. Çok iyi bir oyundu, keşke yenisi gelse!**

3. Bilgisayarlara geri dönelim... Bilgisayarım "Varlık içinde yokluk çekmek" deyiminin anlamı. Bu abidik gubidik lafımın açıklaması şu; Intel Core i7 ve 8 GB bellek var. Ancak GTX 540M GPU'su var. Bu tür bilgisayarlara yönelik bir oyun önerilebilir misiniz? (Market bölümü hariç.)

**Zor sordun. Dümdüz bir oyun türü tavsiyesi sorsan bile zorlanıyorum, şimdi hepten iptalim... Bioshock oynasana, süper oyun!**

4. Hazır konu oyundan açılmışken (LEVEL dergisine yazıyorum ne konusu olabilirdi ki başka!?) Türkiye'de LoL-CS:GO-Dota 2 üçlemesine bulaşmayan sınırlı sayıda insanlardan biriyim. Kabul ediyorum, cidden tuhaf oyunlar oynuyorum. Kime sorsam "O ne la?" gibi tepkiler aldığım BeamNG. Drive, Besiege gibi oyunlar oynuyorum. (BeamNG.drive simülasyon, tam oyun sayılmaz ama yine de hoş.) Çoğu insanın aklına bilgisayar oyunu denince LoL-CS:GO-Dota geliyor. Sizce Türk insanı niye bu tür oyunları çok tuttu?

**O bahsettiğin üç oyun karşılıklı mücadeleye dayanan oyunlar olduğundan ve hızla oynanabildiğinden, bir çeşit çerez oluyor. Senin oynadığın oyunlar da tam Şefik ve Kürşat tarzıymış gibi geldi bana... Sen kimseye bakmadan, kendi zevkine göre devam et derim.**

Sorularım bu kadar. Doğum günüm 1 Nisan, yayımlarsanız çok hoş bir doğum günü hediyesi olur. Şimdiden teşekkür ederim.

**Geçmiş doğum günün kutlu olsun Tamer. Görüşürüz...**

Tamer Alkim TOKUÇ

*PSP iyiydi gerçekten. O vakitte ikinci analog kolu eklemiş olsalardı, çok daha fazla iş yapardı.*







Yapım **From Software** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One**

# Okur İncelemesi

## Dark Souls III

From Software'in ilk olarak Demon Souls ile bizlere sunduğu cezalandırıcı oyun sistemi, çeşitli sebeplerden dolayı Dark Souls adıyla yoluna devam etmişti. Firma, çıkardığı iki Dark Souls oyununun ardından, PlayStation 4'e özel olarak hazırlanan Bloodborne ile oldukça büyük bir hayran kitlesi kazandı. Şimdi ise heyecanla beklenen Dark Souls 3 elimizde ve Karanlık İşaret'in uzun hikayesine son noktayı koymaya hazır. Bir mezarlıkta gözlerimizi açarak başlıyoruz hikayemizi. Kısa sürede asıl amacımızı öğreniyoruz. Tahtlarını terketmiş olan 4 lordu geri getirip, İlk Ateş'i tekrar canlandırmamız

gerekiyor. Serinin her oyununda olduğu gibi, oyunda ilerledikçe hikaye derinleşiyor ve serinin takipçileri için güzel sürprizleri barındırıyor.

Maceramız boyunca önceki oyunlardan hatırlayabileceğimiz bir çok mekan ve karakter ile haşır neşir oluyoruz. Aradan geçen asırlar neredeyse her şeyi değiştirmiş olsa bile, dolaştığımız yerlerde hep bir tanıdıklık hissiyatı bulunuyor. Önceki oyunlarda karşılaştığımız eşyalar, yeni isimler ve size geçmişte hatırlatacak bilgiler ile gelebiliyor. Önceki Dark Souls oyunlarına oranla, grafiklerde ciddi anlamda bir gelişme var. 2. Oyunun tanıtım filmlerindeki grafikleri ile son versiyonu arasındaki farklar, bir çok oyuncuyu kızdırmıştı. 3. Oyunda ise bu hataya düşülmemiş ve neredeyse hiçbir fark yok. Bloodborne'un grafiklerini daha da geliştiren oyun, dolaştığımız dünyanın atmosferine büyük bir katkıda bulunuyor. Atmosfer demişken, 2. oyun hariç tüm Souls oyunlarında çalışan ve Bloodborne ile geri dönen yönetmen Miyazaki'nin etkisi kendini hemen belli ediyor. Daha ilk bölümde, büyük bir savaşın izlerini taşıyan bir şehirde oyuna başlıyoruz ve ilerledikçe daha tehlikeli fakat görkemli mekanlarda bulunuyoruz. Bloodborne'un oyun üzerindeki etkisi hemen fark edilebilir durumda. Fakat burası Lovecraft'in hikayelerinden fırlamış, kasvetli mekanlardan çok, çarpık bir masalın gör-

kemli ve ürkütücü diyarlarında gibiyiz. Düşmanlardan, oyunun diyarlarına kadar her şeyin bizi öldürmeye çalıştığı bir dünyada, daha iyi silahlara sahip olmak şart. 2. Oyunda birkaç silaha karşılaştığımız özel yetenekler, artık her türlü saldırı ve savunma eşyasında bulunuyor. Bu yetenekler kılıç çekme tekniğinden, küçük ateş topları atabilme veya küçük bir bedel karşılığı kendimize güçlendirme gibi farklı şekillerde karşımıza çıkıyor.

Oyunda bazı eksikler mevcut. Mesela karakter diyalogları konusunda, ilk iki oyuna göre daha sığ gibi. Ayrıca özgürce dolaşarak keşfedebileceğiniz daha az alan bulunmakta. Önceki oyunlara göre daha kolay olması ise görece bir eksi sayılır. PC üzerinde bazı teknik sorunlar, oyunda ilerlemeyi zorlaştırırsa da, bir kaç yama ile düzeltilebilecek problemler olarak kabul edilebilir. Sonuç olarak Dark Souls 3, önceki iki oyunun aksine, Demon Souls ve Bloodborne'un iyi yanlarını birleştirip daha iyi bir tecrübeyi bizlere sunuyor. Dark Souls serisinin en iyisi olmuş diyebiliriz. ■

### KARAR

**ARTI** Sağlam görsellik. Serinin en iyisi **EKSI** Diyaloglar sığ. Özgürlük az



Yaradıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!  
[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

**Ayın Kazananı**  
Solufain Despana



**AFAL**  
OKUR İNCELEMESİNE  
ARAL'IN HEDİYESİ  
LEGO Marvel's  
Avengers (PC)





# DOOM

## Doom

Mükemmel grafikler, mükemmel teknik detaylar ve bir o kadar da sıkıcı oynanış...

Doom 3'ü tam olarak böyle hatırlıyoruz. Bakalım serinin yeni oyunu dersine ne kadar çalışmış?

# #233

1 Haziran'da piyasada!

**Not:** İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

MAYIS SAYISI

## KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
- ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
- ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağlantısı
- ▶ Efsane Avcılarının veda röportajı
- ▶ El Nino üzerinde sörf

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



MAYIS SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

## SteamOS

Valve'in oyun odaklı işletim sistemi oturma odalarına göz dikti



## Ortak çalışma

İş ve okul projeleri üzerinde birlikte çalışmanın araçları

## Benchmark

PC'nizin ve mobil cihazlarınızın performansını ölçün

# PCnet

### NASIL YAPILIR?

**9** YENİ PROJE  
ADIM ADIM 20 SAYFA

- ✓ BÜYÜK DOSYALARI PAYLAŞIN
- ✓ İNTERNETTE GİZLENEREK GEZİNİN
- ✓ KENDİ KLAVYE KISAYOLLARINIZI YARATIN

## LÜZUMSUZSA KALDIR

Windows 10'la birlikte gelen uygulamaların bir kısmı gereksiz. Onları tanıyıp kaldırarak yer kazanın.

Teknolojiyi seviyoruz Mayıs 2016 Yıl 19 Sayı 224 Fiyat 8,50 TL

# TAM GÜVENLİK

**KİMLİK BİLGİLERİNİZ ÇALINDI. DAHA FAZLASINI ÇALDIRMAYIN!**

Güncel tehditleri ve korunma yöntemlerini açıkladık, bilgisayar ve telefonunuzdaki verileri ve gizliliğinizi koruyacak araçları inceledik, en iyilerini seçtik.

- Antivirüs yazılımları • Android güvenlik uygulamaları
- Parola yöneticileri • VPN servisleri



### ANALİZ

## Ekranı kapatma vakti

Ekran başında geçirdiğiniz zaman, sandığınızdan fazla olabilir. Peki, bu sizin için kötü mü?

## Dünyayı yedeklemek

Tarihi eserler ve mekânlar artık 3D tarama uygulamalarıyla korunuyor.



DOSYA

DB

2016/05/112448

(KKTIC: 10.50 TL)

ISSN 1301-4773

04

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