

LEVEL



YILIN OYUNLARI

#2015İNENİYİYİOYUNU

BU AY DERGİDE Hacklenen sosyal medya hesaplarınızı kurtarmanın yolları



**OCAK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





<http://level.com.tr>
<http://facebook.com/leveldersisi>
<http://twitter.com/leveltr>
<http://twitch.tv/leveltr>
<http://youtube.com/leveltr>

2016'ya girerken...

Geçen ayki çifte editörden bölümümüzü saymazsak, bu ilk editörden yazımda sizinle 2015'te oyun dünyasında neler oldu, şöyle kısaca bir göz atalım istedim.

Konami ile Hideo Kojima arasındaki gerginliğin sonucu Kojima'nın Konami'den ayrılması ve "Artık özgürüm!" demesiyle sonuç buldu. Kojima'yı kısa süre sonra Sony kaptı. Biz de Türkiye'den el salladık, görmedi.

Rocket League adında, nereden fırladığı belli olmayan bir multiplayer heyecanı etrafı kasti kavurdu; oyun 2015'in en iddialı yapımları arasına girdi. Biz de çok oynamak istedik ama araya hep başka oyunlar girdi.

Batman'ın son oyunu Arkham Knight PC'de müthiş problemlerle geldi, herkes isyan etti, oyun satıştan çekildi. PS4'ten oynadığım için konuyla ilgilenmedim, okurlar bana domates attı.

1980'lerden beri Nintendo ile olan Saturo Iwata 55 yaşında vefat etti, tüm dünyayı hüzün sardı. LEVEL'in ortasında yas ilan ettik.

Sanal gerçeklik cihazlarının tanımları arttı ve hepsinin 2016'da oyuncularla buluşacağı bir bir açıklandı. Nuh nebi'den kalma ilk Oculus cihazımızı çöpe attık.

Xbox One'a Xbox 360 oyunlarının bir kısmını oynatabilme özelliği geldi, biz bile halen denemedik.

Ve son olarak Fallout 4 gibi bir efsane ortaya çıktı. Oynamayan kalmadı, oynayanlardan haber alınmadı. Ben salamura yatırdım, gelecek yıl oynayacağım.

Umuyorum sizin için de 2015 yılı iyi geçmiştir. LEVEL 2016 yılında yenilenme sürecine giriyor; umuyoruz ki değişiklikler sizin de hoşunuza gidecek.

Herkesin yeni yılı kutlu olsun!

Tuna Şentuna

✉ editor@level.com.tr



"2015 biterken, ilk defa 90'larda kendisini gösteren sanal gerçeklik bir kez daha atağa kalktı. Ne dersiniz, bu defa olacak mı?"



Tuna

@apeiron

Bu konu kesinlikle 2016'nın olayı olacak. Lakin şöyle bir kamera dolaşsa evlerde, herkesin çeşitli gözlüklerle yerinde çakılı kalmış görüntüsü biraz distopik bir bilim-kurgu filmi andırarak, endişem de yok değil.



Emre

@eoztinaz

I ih. Bu sistem tutmaz. Tutması için daha uzun yıllara ihtiyaç var. Herkesin evine girecek de, daha da önemlisi kaliteli oyunlar piyasaya sürülecek de...



Kürşat

@kursatzaman

Büyük firmalar ciddi kaynak ayırmış durumda olsalar da, eninde sonunda VR'ın tutması bu sistemlerin satın alınabilir olması ve çıkacak oyunların o paranın hakkını vermesine bağlı olacak. Ben umutluyum, bakalım.



Cem

@cem_sanci

90'lardaki sanal gerçeklik furyası, bilim kurgu filmlerinden gazlanan birkaç heyecanlı arkadaşın marifetiydi ama o teknolojinin altını dolduracak bir piyasa yoktu. Bugün ise hem sanal gerçeklik teknolojisini ucuza mal etmek mümkün, hem de bunu kullanmak isteyen çok büyük bir kitle var. Üç beş gün içinde evlerimizde kafamıza gözlüklerle dolaşan bir irka dönüşmeyeceğiz ama bir iki seneye kadar da orta gelir seviyesindeki oyun severler bu gözlüklerle tanışacak.



Ertuğrul

@ertugrulSungu

Bence bir cacık olmaz. Sanal gerçeklik işi için daha çok yol kat edilmesi gerekiyor. Sanıyorum medyanın gelişimini, önümüzdeki beş ila on yıl arasında, sinemadaki değişiklikler belirleyecek. Yine de görmeden bilemeyiz...



Ertekin

@ertekinbayindir

İnsanların orasına burasına bir şeyler takip oyun oynayacağını hiç sanmıyorum. O yüzden de kısa süreli bir hevesten öteye gideceğini düşünmüyorum bu sanal gerçeklik muhabbetinin. O şeyler gözlük boyutuna inerse ne ala, yoksa kafamı o şeyin içine sokmam ben arkadaş!

LEVEL

#228 Ocak 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Sungü

Kaan Kural

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 Kurucu

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 Kırmılioğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

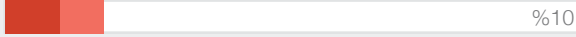
BU AY NE OYNADIK?



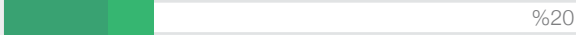
Emre Öztınaz

Rainbow Six: Siege, hiç beklemediğim kadar bağıladı kendine... Başka oyun oynayamaz oldum desem yeridir. HotS'da günlük görevlerimi de ihmal etmedim.

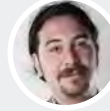
Assassin's Creed: Syndicate



Heroes of the Storm



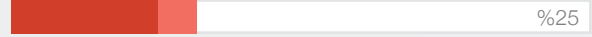
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege



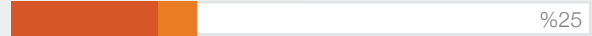
Ertuğrul Süngü

Bir süre Heroes of the Storm'da seyrettim, bir süre de SC II'de co-op moddan çıkmak bilmedim. Fakat bu ayın benim için yıldızı Thea: The Awakening oldu.

Heroes of the Storm



StarCraft II: Legacy of the Void



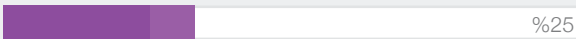
Thea: The Awakening



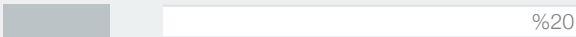
Kürşat Zaman

Seneler sonra yeniden başladığım Fallout'u hala bitirebilmiş değilim, C64'te kafa ayarı yaparken edindiğim "sinirleri alınmış adam" perk'i bile oyunun zorluğu ile başa çıkmama yardımcı olmadı :/

Fallout 1



Rfactor 2



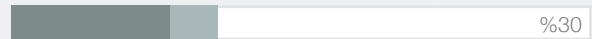
World of Warships



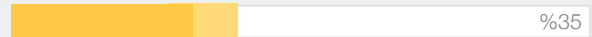
Tuna Şentuna

Just Cause 3 beklentileri karşılayamamışken Tom Clancy's Rainbow Six: Siege imdadımıza yetişti. Mutlaka deneyin!

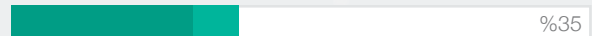
Heroes of the Storm



Just Cause 3



Tom Clancy's Rainbow Six: Siege



4-7 ŞUBAT 2016 OYUNCULAR VE KİTALAR BULUŞUYOR

HERKES İÇİN DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI

- EĞLENCE ALANI
- ALIŞVERİŞ ALANI
- TURNUVA ARENASI
- KARNAVAL DJ PARTİ
- AV OYUNU
- COCUK PARKI
- GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
SANAL GERÇEKLIK SEMİNERİ
3 ŞUBAT BAĞÇEŞEHİR ÜNİ. B KONFERANS SALONU
- COSPLAY YARIŞMASI
- OYUN KARIYERİ
YATIRIMCI FORUMU 4 ŞUBAT
DOĞED GELİŞTİRİCİ SEMİNERİ 5-6 ŞUBAT
- NOSTALJİ ALANI
- INDIE GAME ALANI

biletix
ticketmaster® Türkiye

Bedük
konseri

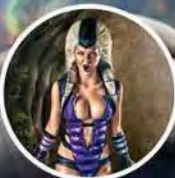
COSPLAY JÜRİ



KALDOREI



LEONCHIRO



JANNET VINOGRADORA



ELENA SAMKO

ICC
Istanbul
Congress
Center

GL
events
EX
GL events FUARLIK A.Ş.

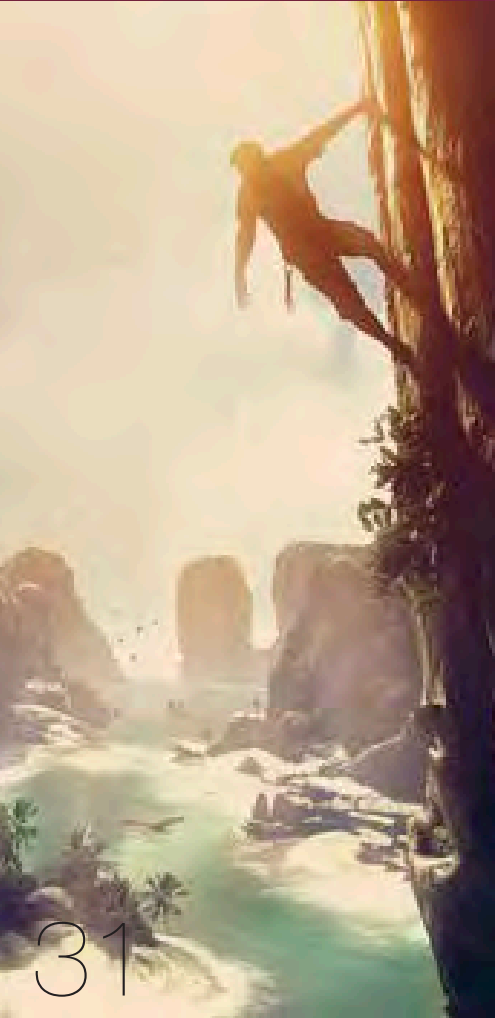
f /GamingIstanbul

t GamingIstanbul

g /gamingistanbul

YouTube /GamingIstanbul

GIST
GAMING İSTANBUL
2016



31

- 04 Editörden
- 06 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Haber

İLK BAKIŞ

- 28 Naruto 4 (analiz)
- 30 Space Engineers (Test)
- 31 The Climb
- 32 Squad (Test)
- 33 RWBY: Grim Eclipse (Test)
- 34 Elite: Dangerous
Horizons (Test)

DOSYA KONUSU

- 36 Yılın Oyunları
- 54 Mobil
- 58 Role Playing Günlükleri



36

İNCELEME

- 62 Rainbow Six: Siege
- 70 Just Cause 3
- 76 DiRT Rally
- 78 Valhalla Hills
- 80 Kings Quest Ep.02
- 81 Reign of Kings
- 82 Rfactor 2
- 83 Planetbase
- 84 Dispatcher
- 85 Hard West
- 87 Thea: The Awakening
- 88 Euro Fishing
- 89 Ben & Ed
- 90 Sub Level Zero
- 91 Kingdom



62



76

92 Astronot

95 Donanım

102 Market

104 Kültür & Sanat

110 ESL

112 Köşe Yazıları

114 LEVEL 229



OTOMOTİVE HAYAT KATIYORUZ

Auto SHOW artık aylık

* Yeni format * Daha zengin içerik
* Özel prodüksiyonlar * Kuşe kağıt * Yaşam tarzı

www.autoshow.com.tr



Otomobil dünyasının en güncel ve anlık haberlerini öğrenmek için bizi sosyal medyadan da takip edebilirsiniz.



facebook.com/AutoSHOWDergisi



twitter.com/AutoShowdergi



instagram.com/AutoShowdergi





POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

YILBAŞI

Merhabalar Tuna Abi ve LEVEL Ailesi. Hepinize saygılar selamlar. Alanya'dan yazıyorum. Sizler çok uzun süredir takipçimsiniz. (Takip edeni takip ederler.) Sizi bekletmeden hemen sorularına geçeyim.

Biz mi seni takip ediyoruz Yavuzhan? Nereden tam olarak? (Evinin önüne ekip yollamışız misal...) Twitter mı? Instagram mı? Facebook mu? Meraktan ne haliye düştük bak, bir açıklama bekliyoruz!

1. Tuna abi ben sağlam FIFA'cıyım ama bu sene de PES önde gibi; sen bu konuda ne düşünüyorsun?

Ben şöyle düşünüyorum, futbolda bir top var ve insanlar onu bir çeşit dikdörtgen prizmanın içine itelemeye çalışıyorlar.

Benim düşüncem bundan ilerisi değil, hoşuna gitti mi? (Benim bile gitmedi.)

2. Abi Need for Speed'i de çok severim ama yeni oyunu Underground'a benzetmişler. (Acayip güzel seriydi.) Açıkçası bu bana yanlış geldi.

Yeni Need for Speed'i kimse sevmedi zaten. Ben oynamaya tenezzül bile etmedim zira zamanım değerli, en iyilere ancak zaman bulabiliyorum. (Bu mektubu cevapladığıma göre sen de iyiler arasındasın!) Boşver sen de, oynama artık.

3. En sevdiğin heavy metal grubu, neden? **Heavy metal denilince aklıma Metallica geliyor otomatik olarak. Megadeth de diyebilirsiniz ama o trash'e kayıyor mu dersin? Bilemedim... Şöyle Black, Gothic, Death**

folan sorsaydın burayı büyük bir listeye dönüştürebilirdim.

4. Abi bildiğin gibi yılbaşı geldi geçti. Siz LEVEL Ailesi olarak bu yılbaşını nasıl kutladınız?

Gelmedi henüz? Şu an tam olarak 19 Aralık. Kutlayamadık henüz biz de fakat ben Roma'da olacağım, şimdiden haberin olsun. (Sen bu satırları okurken hala orada olacağım üstelik!)

Tüm sorularım bu kadardı. umarım yayınlarınsınız. Sizleri çok seviyorum ve seveceğim. Sağlıcakla kalın.

Daha da çok sorabilirdin Yavuzhan. Yine bekleriz, görüşmek üzere...

Yavuzhan KÜÇÜK

SAMİMİYET

Merhabalar Tuna Abi ve ey LEVEL ahalisi! İyisinizdir inşallah, bir sıkıntı yoktur. Derginizi 150. sayısından beri takip ediyorum ve cidden büyük bir takipçinizim. İkinci bir ailem gibisiniz, samimisiniz. Şu ana kadar alabildiğim dergilerinize hala çocuğum gibi bakarım ve ilerde de çocuğuma miras olarak bırakmak istiyorum. O zamandan bu zamana kadar yazmak hep istemişimdir ama demek ki bugüne kısmetmiş. İzninizle sorulara geçeyim.

Selamlar Volkan. Bizi samimi bulup bu güzel sözleri söylediğin için seni esefle kınıyoruz. Olmadı dur. Seni çok takdir ediyoruz? Bu da güzel gitmedi... Güzel sözlerin için teşekkürler? Evet, budur!

1. Derginizi uzun yıllar takip etmem, bu süreçte derginizde gerçekleşen değişiklikleri görmeme neden oldu. Bunlardan birisi derginizde bazı çok sevdiğim bölümlerin hiç haber almadan kalkmasıydı. Örneğin Doktorlar ve Hasan Hasan'a karşı bölümlerini cidden severek okurdum ve ansızın yok oldular. (Bayağı üzülmüştüm). Sonra da sadece Role Playing günlüklerini okudum ve nedense diğer bölümlere ısınmadım. Sence bunun nedeni nedir?

Zaten dergide başka bölüm kalmadı Volkan. Fakat artık dergi BENİM olduğuna göre (Ego patladı.), yeni bölümlerimiz olacak demektir. Bu da demek oluyor ki yenilik. Yani bu da bizi acaba yeni bir LEVEL'a mı götürür, ne dersin?

2. Bunlardan ikincisi ise önceden Posta bölümünde her ay farklı bir ad takardın kendine ne oldu da bundan vazgeçtin?

Onu derginin enteresan sınırlarından biri olan Şefik yapmaktaydı ve bir noktada kendisi de bezginlik geçirip bu işi bıraktı. Her ay, her ay, zor tabii...

3. Tuna Abi bilmiyorum ama sende çok farklı bir aura var. Seni kendime çok benzetiyorum görüşlerin açısından. Gerek Amerika ve Japonya sevdan, gerek tarihteki savaşları aklında tutamaman... Bir gün seninle oturup şöyle bir sohbet etmek çok isterim.

Çok farklı bir aura sahibiyimdir Volky. (Sonraki sorudan hemen aldım neşeyi.) Daha çok özelliğim var abuk sabuk, onları da zaman içerisinde saydığımda iyicene yakın bulacak-



SON DOKUNUŞ

Bazı arkadaşlar arşivlerini gönderme zahmetinde bulunuyorlar ama noktayı koymak istedim. İlk ve son Sayısına kadar -birkaç ekşiğine rağmen- Full LEVEL arşivi! Ocak 97'den beri, hala aynı heyecan ile alıyorum. Türkiye'deki oyun gelişimine ve değişimine katkıda bulunduğunuz için teşekkürler...

Levent KOÇEBEKER

Gönderin, yayınlalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı inbox@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



sın, emin ol. Bir gün görüşürüz belki, kim bilir...

4. Bilmiyorum Tuna abi ama hiç küçüklüğünde bir takma adın oldu mu? Benim çokça oldu da. Volky, Volkytolky, Walkie, Vol-kun (Anime izlemeye başladıktan sonra takılan ad.) gibi...

Bana pek takma ad takmadılar ama senin adındaki fonetikten mütevellit (Fonetik ve mütevellit kelimeleri yan yana ne de çok yakıştı; adeta çağlar savaşı...), sana bolca isim takılmıştır tabii. Bana da çok samimi kız arkadaşlarım (Çokça var, yarısını ister misin?) Tuni, TunTun, Tunoli falan gibi garip şeyler söylüyor. Seninkiler daha iyiymiş ya, yarısını versene...

5. LEVEL Ligi'ne ne oldu ya hoştu, severdik? LEVEL Ligi FIFA ve PES ortamıydı ama artık bu oyunları oynayan kimse kalmadı dergide; hele **Fırat gittikten sonra... Kürşat araba simülasyonlarına bayılıyor ama ona hakim de bir o var. Emre desen Blizzard oyunlarında. Benim ne yaptığım hiç belli değil... Ortak noktamız yok resmen.**

6. Borderlands'i severek oynadım, Borderlands 2'yi baya baya aşık olarak oynadım ama Borderlands: The Pre-Sequel'de aynı şey olmadı, pek ısınamadım. Sence Borderlands 3 çıkar mı, çıkarsa nasıl olur?

Bravo; Pre-Sequel çok iteleme bir oyundu bana da sorarsan. Şayet ki bir Borderlands 3 çıkacak olursa bu defa üstünde uğraşılacağını tahmin ediyorum ama bununla ilgili bir

açıklama da yok maalesef.

7. Zor oyunları seven biri olduğumdan Dark Souls serisine baya kapılmışım; özellikle de atmosfer ve hikayesine... Bir de Dark Souls oynarken kendi klavyemle oynamazdım, alırdım 5-10 TL'lik bir klavye, çok sinirlenince onu kırardım. Beş altı tane kırmışlığım var yani. Şimdi de Dark Souls 3 çıkacak ve beklentilerimizi karşılar mı, sence nasıl olur?

Hah bak burada hiç tutmadı huylarımız zira ben Dark Souls, Bloodborne tarzı oyunlara pek tahammül edemiyorum.

Dark Souls 3 bence bu türü sevenlerin beklentilerini yine karşılayacaktır zira bu türün müdavimleri zorluk olsun, gerisinde çok bir şey olmasa da olur mantığına sahip gibi geliyor bana. (Şimdi o klavyeleri benim kafamda kıracaklar.)

Sorularım biraz uzun olmuş olabilir ama yazarken o kadar keyif aldım ki anlatamam. İmkanım oldukça da yazmayı planlıyorum. Yayımlarsanız çok sevinirim Tuna Abi, kendinize iyi bakın. Volkan DERE **Yayımladık Volkan biz de zevkle; tekrar bekleriz elbette. Sen de kendine iyi bak.**

CS:GO NEREDEN ALINIR?

Tuna Abi selam. Ben LEVEL'li 160. sayıdan beri takip ediyorum, yazacak bir şey bulamadım, sorulara geçelim.

160. sayıdan beri takip edip de nasıl yazacak bir şey bulamadın Berk? Demek ki dikkatli takip etmiyorsun. Lütfen... (Gereksiz asabiyet.) Olsun, biz sana muhabbet konusu buluruz. Sorulara geçelim, oradan gideriz...

1. İlk olarak abi ben bir CS hayranıyım, CS:GO'yu Steam dışında nereden alabilirim?

CS:GO'yu Steam dışından niye almak istedin acaba... Steam o kadar kolay ve kullanışlı bir ortam ki oradan bir şey alabiliyorsam ben başka hiçbir yere bakmıyorum.

2. Abi zaten CS hayranı olmamdan bellidir, bana ücretli veya ücretsiz fark etmez, bir FPS oyunu önerebilir misin? (PS3 veya PC olursa sevinirim.) **Ücretsiz olarak Wolfteam var, onu deneyebilirsin.**

Ücretli tarafta Battlefield 4 ve CoD Black Ops III kopmuş

gidiyor.

3. Abi benim YouTube'da bir kanalım var, mobil video çekeceğiz, hangi programı kullanalım?

Oh, yine bilmediğim yerden geldi. İkinci bir telefon kamerasını diğer telefonun ekranına

"CS:GO'yu Steam dışından niye almak istedin acaba... Steam o kadar kolay ve kullanışlı bir ortam ki oradan bir şey alabiliyorsam ben başka hiçbir yere bakmıyorum"

tutsanız? Ne ilkel bir çözüm... Teknolojik olanını inan ki bilemedim, saygılarımı sunsam yeter mi ki...

LEVEL'a saygılarımla...

Bak sen de saygılarını sundun, bence anlaştık. (Bir şeyleri bilemeyince geriliyorum.) Görüşürüz Berk, esen kal.

Berk ÜNALDI

DİREKSİYON PROBLEMİ

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın, ben iyiyim. Sizi 222'den beri takip ediyorum. (Ama 223'ü alamadım.) Derginizin büyük bir hayranıyım. Size bazı sorularım var...

222 burada bir çeşit olay gibi oldu. "222 saldırılarından beridir dünyada artan terör olayları ve endişe..." gibi. (Bunu sinematik ses tonuyla okuyacaksınız.) 223'ü niye alamadın? Tam 1 ay boyunca piyasadaydı oysaki...

1. Abi ben araba oyunları oynamayı severim ama hastayım diyemem. Sorun şurada ki direksiyon olmadan oyunun tadı çıkmıyor ve kaliteli direksiyonlar çok pahalı ve ben ortaokulu bir öğrenci olduğum için maddi durumum anca oyunlara yetiyor. Bir tavsiyeniz varsa söylerseniz mutlu olurum.

Oyunu gamepad'le oynarken zevk almaya çalışsan? (Kötü bir tavsiye.) Bence ailene şöyle bir şey söyleyebilirsin; "sevgili anne, sevgili baba, ileride arabam öyle ya da böyle olacak. İçimde kalmış olan yarışçıyı oraya yansıtmamam için bana bir direksiyon alırsanız bu hevesimi evimizin güvenli ortamında giderir ve ileride de sakın sakın, kazadan beladan uzak durarak kullanırım arabamı. Özellikle iyi bir direksiyon gerçek bir araba direksiyonuna çok yakın olduğu için onu tercih etmenizi öneririm bana alırken..." Tam 12'den vurursun bu yaklaşım. (Ya da dönüp mandalina yemeye devam edebilirler, aileni tanıyıyorum.)

2. Abi ben bir Assassin's Creed hayranıyım. Neden bilmiyorum ama dövüş sistemi çok eğlenceli geliyor ama Batman serisinin dövüş sistemi de çok hoş. Benim size sorum, sizce Assassin's Creed Syndicate mı alayım yoksa Batman Arkham Knight mı? (Bilgisayarım Arkham Knight'ı daha iyi kaldırırmış, özelliklere baktım.) ve bu soruyu daha çok hikaye açısından değerlendirirseniz sevinirim çünkü oynayan sizsiniz, ben

sadece önceki oyunları oynadım.

Eğer Batman'ı bilgisayarda oynayacaksan elbette ki alma çümkü oyunu bir türlü optimize edemediler. Syndicate ise bayağı bir eğlenceli, direkt tatmin eder. Syndicate diyorum!

3. Ben GTA 5'in araba sürüşünü çoğu araba oyunundan (Hatta belki Need for Speed'den bile!) daha çok sevdim. Acaba sorun bende mi yoksa diğer araba oyunlarında mı?

Yani sorun biraz sende olabilir gerçekten zira o kadar da iyi değil GTA V'teki araçların kontrolü. Forza falan oynasan anlayacaksın gerçekte araba kullanmak nasıl bir tecrübe... (Direksiyonun yanında bir de Xbox One aldır bari.) Abi cevaplarsan sevinirim.

Cevapladım hepsini özene bezene.

Görüşürüz Burak, arrivederci!

Burak ORUK

KORKUNUN ECELE FAYDASI

Merhaba Tuna Abi. Beni hatırlamış olabilirsin belki. Ben size bu yaz bir posta daha göndermiştim.

Sadece yaz aylarında LEVEL okuyabildiğimi söylemiştim. Ama artık ailem hangi dergiyi okursam okuyayım bir şey demiyor. Biraz fazla detaya indik ama öncelikle nasilsiniz, iyi misiniz, işler nasıl gidiyor?

Benim muhteşem sözlerimden sonra mı izin verdiler dergi okumana Renas? (Renas nasıl bir isimmiş yahu...) Eğer öyleyse achievement tabloma bir tik daha atacağım. (Türkçe konuşmadım.) Her halükarda iyi olmuş; okumak sanattır.

1. Abi ben 8. Sınıf öğrencisiyim. İlk TEOG bitti. Toplamda 4 yanlışım var. (İki sorum mahkemede inşallah iptal olur.) Ailem bana LG G4 aldı; tabii ben de öyle istedim. Sence iyi bir fikir miydi yoksa çuvalladım mı?

Soruların mahkemeye gitmesi de ne acayip durum değil mi... Dünyada da böyle sınav soruları çelişkili olup duruyor mu acaba? Neyse, LG G4'ün hayırlı olsun. İyi bir fikir miydi onu bilemedim zira diğer seçenekleri hatırlamıyorum. Bence artık pişman olmaya gerek yok, hazır güzelim cihaz da senin olmuşken...

2. Abi PS4 alacağım Nathan Drake Collection ile beraber. Ardından bir oyun daha almak istiyorum. GTA 5 veya Just Cause 3, hangisi daha iyi bir oyun sizce? Ailem izin verirse her ikisini de almak isterim. Ama yine de bir fikrinize danışmak istedim.

Benim net tavsiyem GTA V'ten yana çünkü Just Cause 3 olmamış. Ha, eğer Far Cry'ları

ve diğer Just Cause'ları oynamadıysan yine bir şans verebilirsin...

3. Abi PS4'e önerebileceğin başka oyun var mı? (Korku, zombi, vampir, fantastik, tuhaf oyunlar hariç çünkü o tür oyunlar oynayamıyorum. Kısaca KORKUYORUM!)

Oyun tavsiyelerimiz için Market bölümümüz yine hizmetinizde ve gelecek aylarda çok daha iyi bir formatta karşınızda olacak. (Spoiler verdim.)

Görüşürüz Tuna Abi. Herkese benden selam söyle.

Selamını iletiyorum Renas; bir sonraki e-postanda isminin anlamını yazmazsan bozuyoruz. (Google kullanmayı bilmeyen Tuna'dan bir istek...)

Renas Özgür ÖZEN

ÇİZGİ-ROMAN MEVZUSU

Merhaba Tuna Abi ve silahşorları. Bu size ilk yazışım olacak, dolayısıyla çok heyecanlıyım. Derginizi Ekim 2013'teki GTA V sayınızdan beri takip ediyorum. Keşke daha erken takip etmeye başlasaymışım. Neyse, sizi de daha fazla sıklıkla sorulara geçmek istiyorum.

Geç olsun, güç olmasın demişler mi? Demişler. O zaman kaçırdığın bir şey de yok diyebiliriz. Şimdi heyecanını bir kenara bırak ve cevaplara bakalım hep birlikte...

1. Çizgi-roman okuyor musunuz? Okuyorsanız fazla bilinmeyen fakat hikayesi güzel olan çizgi roman önerir misiniz?

Çizgi-roman okuyor musunuz sorusu bana edilmiş bir hakaret olabilirdi, şayet ki beni tanıyor olsaydın. Dolayısıyla normal bir soru seninki ve cevabını da kitaplığımın bir fotoğrafını çekerek vermek isterdim. Benimki çizgi-roman okumayı geçti, başka bir boyuta ulaştı. Tüm param Marmara Çizgi, JBC, Gerekli Şeyler, Çizgi Düşük ve Büyülü Dükkan gibi yayıncıların yayımlarına gidiyor! Sana derhal Harbinger'ı öneriyim, ben çok beğendim gidişatı.

2. Derginizde çizgi-roman ile alakalı bir bölüm yapmayı düşünüyor musunuz? Çizgi-roman ülkemizde yeni yeni gelişmeye başlayan bir tür ve bunu tanıtmak için güzel olabilir.

Evet, Şubat ayında sayfalarımızda çizgi-romanları da aradığınız gibi bulabileceksiniz. Gerçekten de dört bir yandan çizgi-roman akıyor Türkçe olarak ve birçoğu da çok iyi yayımlar.

3. En beğendiğiniz fantastik roman hangisi? **Yüzüklerin Efendisi? Çok klişe oldu değil mi... Kara Elf Üçlemesi ve Güz Alacakaranlığının Ejderhaları serilerini bir türlü unutamıyorum ben, okumadıysan onlara dalabilirsin.**

4. Gelecek sene çıkacak olan filmlerden hangisini daha çok merak ediyorsunuz? Ben Batman v Superman ve Fantastic Beasts & Where To Find Them'i çok merak ediyorum. İnşallah ikisinde de çuvallamazlar.

"Benim net tavsiyem GTA V'ten yana çünkü Just Cause 3 olmamış. Ha, eğer Far Cry'ları ve diğer Just Cause'ları oynamadıysan yine bir şans verebilirsin..."



Bu konuyu tam 4 sayfa boyunca irdeledik ilerleyen sayfalarda, fikirlerimi oradan detaylı bir şekilde görebilirsin. Yalnız Fantastic Beasts'i atlamış olabilirim, onunla da ilgileneceğim.

Sorularım bu kadardı. Cevapladığınızı varsayarak teşekkür ediyorum. (Cevaplamazsanız da teşekkür ediyorum, darılmayın hemen.)

Hepsini cevapladık ve yayımladık, merakın olmasın. Şubat sayımızdaki yeniliklerde görüşmek üzere!

Mert MERCAN

DERS ARASI

Buongiorno!

Şu an sizlere gidişatı boyunca "neden doğdum" dedirten bir kültür tarihi dersinden sesleniyorum. Vallahi, ne yazsam, ne desem sorularını bu ders süresince düşünüyordum. Aklımda birkaç "acaba LEVEL ahali ne düşünüyordun?" sorusu vardı, bir danışayım dedim. Daha öncesinde düzensiz bir şekilde birkaç sayı geçmişti elim. Şimdiyse 2 sayıdır düzenli alıyorum. (Düzenli okuyucu olmaya aday mıyım, yoksa oldum mu hocam?) İzninizle, let the battle begin...

Maalesef sadece iki sayı art arda olunca aday aday olunabiliyor. Altı sayıyı yakaladın mı aday, tam bir yıl boyunca eksiksiz alırsan direkt düzenli okuyucu mertebesine ulaşıyor. Bunu sağlamak için de abone olmaya ne dersin? (Beni abone departmanından yolladılar.) Haydi soru cevaplayalım madem...

1. Half-Life 2 duyurulduğunda, oyunun hikaye bağlamında vasat olacağını düşünmüştük ancak ilk oynamaya başladığımızda bizi yanıltmayı başardı. Hepimiz beklentimizin kat kat üzerinde bir oyun senaryosu ile baş başa kaldık. Peki o dönem sizler ne düşünmüştünüz? Oyun çıkmadan önce ne dediniz, oyun çıktıktan sonra tepkiniz ne oldu?

Şimdi bazı insanlar, bazı dönemlerde bir şeyleri kaçırrız ya... Misal The Godfather ilk gösterime girdiğinde annemler ilgilenmemiş, sonra "Aaa niye zamanında izlemedik..." diye üzölmüşler.

İşte Half-Life da benim için öyle bir serüven. Zamanında ilgilenmedim, sonra da geç kalınca iyice uzak kaldım, konu bende bir türlü gelişemedi. Keşke adam gibi bir reboot yapsalar da ben de konuyu anlansam!

2. Elder Scrolls'un son iki oyunu olan Oblivion ve Skyrim'i düşününce, sizce Skyrim, Oblivion'u oynayıp açısından mağlup edebildi mi yoksa sadece grafik güzel, oyun basit mi kaldı? Çünkü düşününce, Oblivion'daki büyük kombinasyonları, görevlerin zorluğu falan derken kafayı üşüttüğümüz olmuştu. Fakat Skyrim, "Skybuglığından"

sıyrılp oynanabilir düzeye geldiğinde beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Bu konuda da bir fikir alayım, bir büyüğe danışayım diye düşünüyordum.

Skyrim Oblivion'ı bence yendi. Bazı konularda biraz daha "light" kalmış olabilir ama genelinde o kadar iyiydi ki bug'ıydı, bilmemesiydi, kimsenin derdi olmadı.

3. Oyun kalitesi - Grafik kalitesi ters orantısına inanıyorum. En azından birçok devam oyunu için konuşursak. Genellemenin gerekirse, sizler ne düşünüyorsunuz acaba?

Bu konu da bence günümüzde artık çok geçerli değil. Grafik kalitesi artık belirli bir aşamaya ulaştı oyun motorlarının kolay kullanımı sayesinde. Burada "sanat yönetimi" konusu devreye giriyor aslına bakarsan. Mesela Ubisoft ekibi tarihe hayranlıklarından, her AC oyununda mekanlarla öylesine detaylı bir şekilde ilgileniyor ki durup bina cep-helerine bakmak istiyoruz. Aynı grafik kalitesini yakalayıp detaylarla uğraşmayan firmalara geri kalabiliyor. Grafiksel kısmı detaylarla dolu olup senaryodan çuvallayan hangi oyun var, onu da bir seferde bilemedim şimdi... (Beyond: Two Souls hayal kırıklığıydı mesela, o aklıma geldi.)

Bu kadar kafa ütülediğim yeter sanırsam. Benden bu kadar dostlar. Herkese iyi çalışmalar. Saygılar, sevgiler...

Çok da kafa ütülemedin Emirhan, daha yerimiz vardı. Bir dahakine inş. cnm. Kib! Emirhan LİMAN

VAULT SİNA

Merhabalar yeni yayın yönetmenimiz Tuna Şentuna. Bu sanırsam 329185132908. yazışım ve yorulmadan sıkılmadan sorularına geçiyorum.

Nihayet biri yeni konumumu kutladı, çok mesudum! Demek bu kadar çok yazdın bize ha... Vay be. Ben 1 ya da 2'sini gördüm. Enteresan...

1. Öncelikle dergiyi 190-195. sayılardan beri takip ediyorum ve derginin noktasına virgüline kadar okuyorum ve çok beğeniyorum. Dosya konuları olsun, incelemeler olsun, fuarlar olsun, her şeyiyle seviyorum bunu söylemek isterim. (Soru değildi bu, (RandomGülüş))

Çok sağ olasın. Şubat ayında dergiyi çok daha fazla seveceksin, şimdiden bildireyim, ufak spoiler olsun.

"Şimdi mesela Beyoncé'den bir şarkının sözleri anlamlı deyip bir de Metallica'dan bir şarkı önersem, bence bu sayfaları yırtarlar"

2. İlk soruma geçiyorum abi. Ben ağır Marvel Fanboy'uym ve Marvel'a laf edilince, DC daha güzel falan denince yerimde duramıyorum ve saldırya geçiyorum. Senin de böyle fanboy olduğun bir konu var mı veya oldu mu?

Açıkçası ben markaların veya cihazların, isimlerin fanboy'u hiç olmadım, artık olmam da mümkün değil. Herkesi de bu düşünceden çıkıp "mantığın ve bilimin" fanboy'u olmaya davet ediyorum. Zira idealler ve düşünceler seni iyi ve akıllı adam yapacaktır, markaların savunuculuğu değil...

3. Abi ben uzun zamandır çizgi-roman koleksiyonu yapıyorum ve artık yeni çıkanları beni sarmıyor; eski havada ama yeni olan çizgi-romanlar önerir misin? **Yeni çıkanların nesi sarmıyor, keşke onu da söyleseydin, o zaman daha iyi yardımcı olabilirdim. Marvel fanatığı olup da neyi beğenmedin misal? Neyse, ben sana değişik sayılabilecek, Heroes kıvamında olan Harbinger'ı bir öneririm. (Bloodshot diye de yan kolu var hatta.) Bunun dışında Chew çok eğlenceli, Deadpool'lara da bakmışsındır diye düşünüyorum.**

4. Abi bu sorum Fallout ile ilgili; Fallout'ta bildiğin gibi Vault'lar var ve bu vaultlar'da yaşanan bir hayat var. Ben bunu Metro 2033'deki metroda yaşayanlara benzetiyorum yaşam tarzları açısından; sence haklı mıyım, yani benzer yanları var mı?

Aslında bu kavramı her türlü post-apokaliptik hikayede, kurguda görebilirsin. Yani olay ne Fallout'a, ne de Metro 2033'e özel. Benzerliğin olması çok doğal.

5. Abi bana pop-metal karışık, kulağa hoş gelen, böyle sözleri de anlamlı birkaç şarkı önerir misin?

Pop ve metal nasıl karıştı orada ya? Birbirine zıt gidiyor ikisi de... Şimdi mesela Beyoncé'den bir şarkının sözleri anlamlı deyip bir de Metallica'dan bir şarkı önersem, bence bu sayfaları yırtarlar. Bendeki problemse şu ki, genelde şarkıların sözlerine hiç dikkat etmiyorum. Melodi falan hep daha ön planda kalıyor. (Böyle diye diye resmen soruyu geçiştirdim!)

Abi bu 329185132908. yazışımında da sorularımı cevaplar ve yayımlarsan sevinirim ve havalara havayı fişek patlatırım ve mutlu olurum. Ayrıca buradan da Kerem'e de selam söylemek istiyorum. (SELAM!)

Biz de Kerem'e iyi dilekelerimizi iletiyoruz. Vault'tan selamlar... Sina Ahmet İŞSEVER

TAKVİM OCAK

12 Ocak

Assassin's Creed Chronicles: India (PC, PS4, XONE)
The Dragon, Cancer (PC)
Gone Home (PS4 XONE)
Tharsis (PC PS4)
The Banner Saga (PS4 XONE)



15 Ocak

Dragon's Dogma: Dark Arisen (PC)
Oxenfree (PC)



19 Ocak

The Resident Evil 0: Hd Remaster (PC)
Blade & Soul (PC)
Darkest Dungeon (PC)
Life Is Strange (PS4 XONE)
Resident Evil Origins Collection (PS4 XONE)



20 Ocak

Homeworld: Deserts of Kharak (PC)
Bus Simulator (PC)
Hardware: Shipbreakers (PC)



29 Ocak

Sebastian Loeb Rally Evo (PC)
Final Fantasy Explorers (3DS)
LEGO Marvel's Avengers (PC PS4 PS3 XONE X360 PsVita WiiU)
This War of Mine: Little Ones (PS4 XONE)

Diğer

1 Ocak
Kill the Plumber (PC)

5 Ocak
Amplitude (PS4)
Sora (PC)

13 Ocak
Pro Basketball Manager 2016 (PC)
Love Beat (PC)
Marcus Level (PC)
Energy Cycle (PC)

15 Ocak
Dragon's Dogma: Dark Arisen (PC)
Oxenfree (PC)

26 Ocak
The Witness (PC PS4)

LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

*Hala ziyaret
etmediniz mi?*



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



100ft Robot Golf

Platform: PS4
Çıkış Tarihi: 2016

Gözükün o ki yapımcı ya Golf sporunun yeterince "sosyetik olmadığını" düşünüyor, ya da Seattle'daki stüdyo bugünlerde bir hayli duman altı. Her iki durumda da Golf gibi durağan bir spora 30 metrelik Mecha'ları ve 10 metre uzunluğundaki golf sopalarını dahil etmek oldukça eğlenceli bir fikir gibi gözüküyor. PS4'e özel olarak sunulacak ve PlayStation VR destekli olacak olan 100ft Robot Golf sizlere sopanızın ucuyla dev gökdelenleri devirme keyfi sunmayı vad ediyor.



Homeworld - Deserts of Kharak

Platform: PC
Çıkış tarihi: 20 Ocak 2016

İlk defa 90'ların sonunda piyasaya çıkan Homeworld'un grafiklerini ilk gördüğüm anı hatırlıyorum da, birisi bilgisayarımı bana haber vermeden upgrade etti zannetmişim. İki yıldan fazla süredir yeni bir firma olan Blackbird Interactive tarafından geliştirilen Homeworld - Deserts of Kharak ise serinin başlangıcından önceki olayları konu alıyor ve bu defa uzayda değil karada geçecek. Sizin de görebileceğiniz gibi muhteşem gözüküyor, bakalım RTS kitliği yaşadığımız şu günlerde derdimize derman olabilecek mi?





Tempest

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli değil

Deniz savaşlarının World of Warships ile özdeşleştiği şu günlerde, kalyonumuza atlayıp açık denizlerde özgürce savaştığımız bir oyun görmeyeli ne kadar zaman geçti? Arada gözüküp kaybolanlar olsa da bu keyfi en son Age Of Sail II'de yaşamıştım, neredeyse 15 sene olmuş. Aynı keyfi mümkün olduğunda "light" bir oynanışla bizlere sunmayı hedefleyen Tempest geçtiğimiz ayın başından beri Steam'de erken erişimde yer alıyor, ilginizi çektiyse bir göz atın.



The Witcher III: Blood and Wine

Platform: PC, PS4, Xbox One
Çıkış tarihi: 2016'nın ilk yarısı

Geçtiğimiz yılın en güzide yapımlarından birisinin başında yeterince durmamış, neredeyse 100 saatimizi quest peşinde koşarak harcamamışız gibi, tadı damağımızda kalan hikayeye 20 saat daha ekleyecek olan Blood and Wine maalesef biraz gecikecek. Bu defa Geralt'ın savaş tarafından mahvedilmemiş bir bölgeye, Toussaint'e sürülecek olan eklentiden beklen-timiz, Hearts of Stone'u da geride bırakması yönünde.



**4-7
ŞUBAT**
İstanbul Kongre
Merkezi

GIST

GAMING İSTANBUL 2016

Gaming İstanbul için hazır mısınız?

Şimdi biraz geçmişe dönelim. 2000'li yılların başları, ülkemizde Dedektif Fırtına ve Lale Savaşçılar gibi ümit veren yapımların devamının gelmeyeceği belli olmuş zira orijinal oyun alan yok, çoğu oyun dağıtıcısının distribütörü bile yok. Kayıt dışı, kopya oyun satışında dünya liderliğine oynayan ülkemizde oyun sektörü, kayda alınan istatistikleri göz önüne aldığımızda koca bir sıfırdan ibaret. Çok değil, 15 sene önce durum tam olarak bundan ibaretti. Derken 2000'li yılların ortalarında Crytek'in Türkçe olarak piyasaya sürdüğü oyunlar ile hareketlenen, Kabus 22, Mount & Blade ve Culpa Innata gibi yapımlar ile aşama kat eden Türk oyun sektörü, oyuncuların orijinal oyun edinme alışkanlığını kazanması ve yerli indie yapımcıların, özellikle de mobil oyun sektöründeki aktiflikleri ile ciddi bir ivme kazanmış durumda.



Bugün geldiğimiz noktada Türkiye'de üretilen oyunlar rahatlıkla yurtdışı pazarlara ulaşıyor, Twitch ve Youtube kanallarında yapılan yayınlar müthiş ilgi görüyor, Türkçe olarak piyasaya sürülen oyunların sayısında ciddi bir artış gözlenmekte ve oyun yapımcıları ile oyuncular arasındaki en kısa mesafe olan oyun fuarları da dolup taşmakta.

4-7 Şubat 2016'da İstanbul Kongre Merkezinde düzenlenecek Gaming İstanbul tam da bu gelişim konsepti üzerinden hareket eden, oyuncular-oyun yapımcıları-yayıncılar ve büyük üreticileri aynı çatı altında birleştirmeyi hedefleyen bir organizasyon. 10.000 metrekaare büyüklüğünde, Türkiye'de bir oyun fuarının kurulduğu en büyük alanda oyuncular ile buluşacak olan Gaming İstanbul'da neler göreceğiz kısaca göz atalım.

Oyuncular ve kıtalar buluşuyor!

Öncelikle GIST bir bilgisayar oyunları fuarı değil. Bir "oyun" fuarı. Oyunun her türüyle amatör veya profesyonel ilgilenen herkesin, ilgili her şeyin GIST çatısı altında yeri var. İster en gerçekçi FPS'leri veya futbol oyunlarını oynuyor olun, ister nostaljik 8-bit'leri, ister sadece masaüstü FRP'leri. İsterseniz, oyun kahramanlarını Cosplay yeteneğinizle canlandırın, fuarda yeriniz hazır. Gaming İstanbul, "oyunculardan, oyuncular için" bir fuar.

Toplamda 100.000 ziyaretçiye ev sahipliği yapması beklenen fuar, Uluslararası ve Türk oyun stüdyoları, dağıtıcıları, Konsol,

mobil oyun ve donanım üreticileri, oyun dernekleri, tasarımcıları ve geliştiricileri, medya kuruluşları ve sektör profesyonelleri hazır bulunacak.

Aynı zamanda Bölüm Sonu Canavarı tarafından tüm fuar süresince canlı yayın yapılacak.

Nerededir, bilet nereden alınır, nasıl gidilir?

4-7 Şubat 2016 tarihlerinde İstanbul Kongre Merkezinde düzenlenecek olan Gaming İstanbul'a gitmek çok kolay. Eğer toplu taşıma kullanacaksanız metronun Osmanbey veya Taksim Gezi Parkı çıkışını kullanabilir veya otobüsle Harbiye durağında indikten sonra Radyo evinin hemen yanından kısa bir yürüyüşle fuar alanına ulaşabilirsiniz. Metrobüs kullanacak olanlar da Gayrettepe veya Mecidiyeköy duraklarından metroya aktarma yapabilirler.

Fuar alanı her gün kapılarını 09:00'da açacak ve şimdiye kadar Türkiye'de bir oyun fuarının gördüğü en büyük ziyaretçi kapasitesine sahip.

Gaming İstanbul biletleri, Biletix üzerinden satışa çıkmış durumda. Hafta içi tek günlük biletlerini 10tl, hafta sonu tek günlük biletleri 15tl ve 4 günlük kombine biletleri 40tl karşılığında almanız mümkün.

Geliştirici konferansını kaçırmayın!

Bunların yanında 3 Şubat günü, yani Gaming İstanbul'un başlamasından bir



gün önce düzenlenecek geliştirici konferansına katılmak istiyorsanız bilet fiyatı 190tl. Bu size konferans alanına tek kişilik katılım hakkı sağlayacak. Geliştirici konferansında Ninja Theory'den Emrah Elmaslı ve Alessandro Taini'nin yanında Trion Worlds'ün baş oyun tasarımcısı Adam Hetenyi ve LEVEL okurlarının yakından tanıdığı isimlerden BUG Game Lab kurucu yöneticisi Güven Çatak ile pek çok değerli katılımcı da hazır bulunacak.

GIST Katılımcıları

Bu yazı hazırlandığında katılımcı listesi genişlemeye devam ediyordu ve daha şimdiden Trion Worlds, LEVEL, Oyungezer, IGN, Bölüm Sonu Canavarı, The Game for Big Kids, TOGED, Ukie, Donanım Haber, Gamesmarkt, PocketGamer.biz, Free2Play, Bug Game Lab, Karnaval.com, E4G, Setimedia, Bahçeşehir Üniversitesi ve Zoccoshop katılımcılar arasındaki yerini aldı bile.

Gün geçtikte büyüyen ve güncellenen listenin son hali için Gaming İstanbul'un resmi sitesini ziyaret edebilirsiniz.

5000tl ödüllü Cosplay yarışması

Gaming İstanbul'un en iddialı etkinliklerinden

biri ise jürisinde Leon, Elena Samko, Janet Vinogradova ve Kaldorei gibi uluslararası Cosplay ustalarından oluşan isimlerin bulunduğu cosplay yarışması. Tasarladığınız kostümü giyin, silahınızı kuşanın, podyuma çıkın ve tabii, ödülleri kapın. Yarışmada birinciye 5000tl, ikinciye 2500tl ve üçüncüye de 1000tl para ödülü verilecek. Yeteneğini sanal dünyadan gerçek dünyaya taşımak isteyen gizli kahramanlar, sıra sizde!

Cuma günkü bilete Karnaval.com partisi dahil!

5 Şubat Cuma günü fuar alanında bulunmak için bilet aldıysanız, sizi akşam saatlerinde başlayacak ve eğlencenin dibine vuracağınız Karnaval.com partisine de bekliyoruz. Saat detaylarını Gaming İstanbul sitesinden takip edebilirsiniz.

6 Şubat Bedük konseri!

Bedük'ün müzikleri dışında çok da iyi bir oyuncu olduğunuzu biliyor musunuz? Bedük, Gaming İstanbul ziyaretçileri ile 6 Şubat Cumartesi günü buluşacak ve unutulmaz bir konser verecek. Sürprizlere de hazır olun.

Etkinlikler

Rakiplerini atlattığında, birinciliğe yükseldiğinde, seni donanım ve yazılım firmalarının sürpriz ödül paketleri bekliyor olduğu av oyunundan tutun da, eski 8-bit oyunları özleyenlerin buluşacağı nostalji alanına, içeriğine ne olacağına internet sitesi üzerinden görüşlerini ileterek tamamen katılımcıların karar vereceği eğlence alanına, cosplay'lere kadar fuarın her metrekaresinde sizi bir etkinlik bekliyor olacak.

Indie geliştiricilere ücretsiz sergi alanı!

GIST 2016 içerisinde, bağımsız yapımcıların yer alabilecekleri ve oyunlarını ziyaretçilere tanıtabilecekleri bir indie oyun alanı da mevcut. Gaming İstanbul'un sitesinde belirtilen şartları sağlayan ve bu stantlarda yer almak üzere seçilen bağımsız yapımcılar, 4 gün boyunca stant ücreti ödmeden indie oyun alanında hem fuar ziyaretçileri ile hem de potansiyel iş ortaklarıyla bir araya gelebilecekler. Seçilmiş geliştiriciler aynı zamanda B2B uygulaması pitch&match'e kayıt ve B2B alanına giriş hakkı da elde edecekler. 4-7 Şubat tarihlerinde İstanbul Kongre Merkezinde görüşmek üzere. ■



Anime dünyasına dönüş

Ni No Kuni efsanesi, **Revenant Kingdom** ile devam ediyor

Studio Ghibli'nin anime eserlerinin her birinde bir şeyler bulabilirsiniz. Hepsi mükemmeldir diyemeyiz ama hepsinde bir güzellik mutlaka vardır. Bu yeteneğin ve muhteşemliğin bir oyunla buluşmasından doğmuş olan Ni No Kuni de PS3'ün en başarılı RPG'lerinden bir tanesi olmuştu geçtiğimiz yıllarda. Oyun her anlamda o kadar iyiydi ki ister istemez devamını beklemeye başladık; üstelik kimseden ses-soluk çıkmıyordu.

Geçtiğimiz ay beklenmedik bir şekilde açıklanan Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom, resmen büyük bir heyecan yarattı. PS4 için hazırlanmakta olan oyun yine RPG türünde olacaktı ve yine rengarenk görselliğiyle dikkat çekecekti; nasıl heyecanlanmayalım!

Bir önceki oyunun kahramanları ortadan gözüküyor, öncelikle bunu bilmelisiniz. Bu defa kedi kulaklı bir prens var ortalıkta ve bir başka

dünyadan gelen bir adam ona eşlik ediyor. Hikayeye göre bu adam aslında eve dönmeli ama vazgeçip bizim prensin koruması olmayı seçiyor. Senaryoda bundan ötesi henüz belli değil.

Studio Ghibli yine işin içinde fakat bir önceki kadar fazla role sahip olmayacağı açıklandı. Bir çeşit danışmanlık vereceğini düşündüğümüz stüdyo işin içinde öyle ya da böyle olduğu sürece kötü bir sonuç çıkacağını sanmıyoruz. Kaldı ki yayımlanan fragmanda gördüklerimiz hiç de fena değildi. Studio Ghibli'nin ünlü bestecilerinden Joe Hisaishi de bu oyun için dönüş yapıyor. Oyunun müziklerinin de bu bağlamda gayet iyi olacağını anlamış bulunuyoruz.

LEVEL-5'in yapımcı koltuğunda oturduğu Revenant Kingdom'ın ne zaman piyasada olacağını bilmiyoruz ama bilin ki oyun hakkında daha fazla bilgi geldiği gibi oyunu kapağa taşıma olasılığımız bile var! ■

Büyük yarışa sayılı zamanlar...

Nikksy League LoL turnuvası başlıyor!

Türkiye'nin ilk E-Spor Kanalı sloganıyla son zamanlarda Türk oyuncuların dikkatini çekmeyi başaran Nikksy, her ay düzenleyeceği 10.000 TL ödüllü League of Legends E-Spor turnuvasının startını verdi.

Toplamda 8 takımın grup aşamasında mücadele edeceği turnuva için, şimdiden platin seviye ve üstü oyuncuların oluşan 30'dan fazla takım kayıt yaptırdı. Ön eleme maçlarından sonra belirlenecek 8 takım, Nikksy League'de şampiyon olup 10 Bin Türk Lirası değerindeki büyük ödülün sahibi olmak için yarışacak.

Profesyonel ve kalıcı turnuva eksikliğinin büyük ölçüde hissedildiği Türkiye'de, Nikksy League hem E-Spor takımları için maddi bir destek, hem de yeni yetenekli oyuncular

için kendilerini ispatlayacakları bir Sihirdar Vadisi olacak.

Aylık 500 bine yaklaşan izleyici sayısıyla, Twitch'den sonra Türkiye'nin en büyük canlı yayın platformu olan Nikksy, maçların tümünü Türk oyun severlere canlı olarak aktaracak. Ön elemeler dahil yaklaşık 40

maçın canlı yayınlanacağı platformda, turnuva için hazırlıklar tamamlanmış durumda. Hepimizin bildiği gibi Türkiye geçtiğimiz sezon Wild Card ve Wild Card Allstar'da beklediği başarıyı elde edemedi ve evine üzgün döndü. Nikksy League gibi ödüllü ve devamlılığı olan turnuvaların çoğalması, Türkiye'deki yetenekli E-Spor oyuncularının kendilerini ispatlayıp profesyonel turnuva tecrübesi kazanmasına ve Türkiye'nin E-Spor alanındaki gelişmesine yardımcı olacaktır.

Nikksy ilerleyen dönemlerde, Nikksy League LoL turnuvasındaki tecrübesini, diğer oyunlar için de kullanıp, Türkiye çapında turnuvalara başlayacak. Daha fazla bilgi için www.nikksy.com adresini ziyaret ede-



NIKKSY LEAGUE 2016 Başlangıç-League of Legends

Platin Seviye ve Üstü Takımını Kur

Şampiyon Ol, 10 Bin TL Kazan!

NIKKSY.COM

Türkiye'nin İlk E-Spor Kanalı

LEVEL

Nikksy League Basın Sponsoru



Döverim hepinizi!

Japon'un 2016 model mafyasına **Yakuza 6** denir

Sayet ki Türkiye'de oyun yapımı gelişseydi ve AAA kalitesinde oyunlar üretebilseydik, bunlardan bir tanesinin Türk halkına ve Türk kültürüne hitap eden bir aksiyon oyunu olması işten bile değildi. Japonya'nın parası ve vizyonu var, böylece de AAA kalitesinde tonla oyun üretebiliyor. Bunlardan bir tanesi de yıllardır ilerleyişini bozmayan Yakuza.

Japon mafyasına verilmiş bir isim olan Yakuza, PS4'te altıncı oyununa kavuşmak üzere. Aslına bakarsanız 2016'nın geç bir vaktinde oyun piyasaya çıkacak ve belki de sadece Japonya'da kalacak ama şimdiye kadarki çoğu Yakuza

oyununu İngilizce olarak da görmeyi başardık; altıncı oyun da buralara gelecektir. (Yakuza 5'i oynadınız mı?)

Japonya'yı ve özellikle Tokyo'yu inanılmaz detaylı bir şekilde resmeden Yakuza 6, bizi yine mafyayla mücadelenin ortasına bırakacak. Kahramanımız yine tekmeleri yumrukları savuracak ve bu defa, bu bölüme özel olarak çok daha esnek hareketler yapabilecek. Çatıdan çatıya atlamak, bariyerleri aşmak onun için artık daha kolay olacak, bir yere varmak için bir şeylerin etrafından dolanmamız gerekmeyecek. (Her yerde değil belki ama oyunun

genelinde bir rahatlama söz konusu olacağını düşünüyoruz.)

Senaryo hakkında henüz elimizde bir bilgi yok lakin yine heyecan verici durumlar içinde olacağımızı tahmin ediyoruz. Bu sahnelerin arasında da Tokyo'nun barlarına girmek, marketlerde dolaşmak, bir restoranda oturma mümkün olacak. Görsel açıdan fragmandan bile oyunun çok iyi olacağını tahmin ediyoruz. Yine de bu oyunu 2017'den önce kıyılarımızda görmemizin zor olacağı gerçeğine dayanarak daha çok sabretmemiz gerektiğini hatırlatayım ve ekleyeyim: Oyunda Takeshi Kitano da yer alıyor! ■

Sanal gerçeklikte müzik keyfi

Sonsuzluğa varan bir **Rez**...

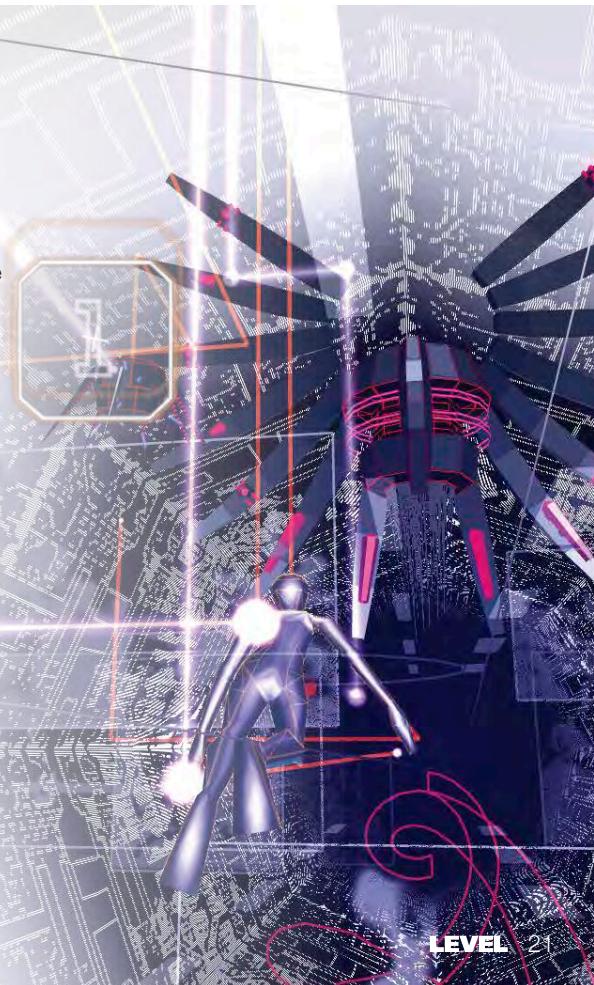
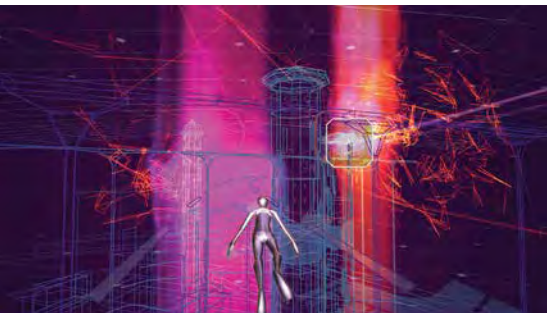
Efsane oyun konsolu Dreamcast'in efsanevi müzik oyunlarından biri olan Rez'i oynayanlar bu oyunun ne kadar eğlenceli ve yaratıcılıkla dolu olduğunu hatırlar. Oyun dünyasına sağlam bir damga vuran Rez, HD takısıyla daha sonra PS sistemlerine de gelmişti ve şimdi bir kez daha, Rez Infinite adıyla PS4'e uğramayı planlıyor.

Tetsuya Mizuguchi tarafından yaratılan oyun, müzik ile aksiyonu bir araya getirmişti zamanında. Görsellik de elbette çok farklı ve enteresandı ama asıl olay müziklerdedi. Öyle ki oyundaki elektronik müziklerde yapılan seçimler biraz daha farklı olsaydı, belki de bu oyunu şu an

hatırlıyor bile olmayacaktık. Velhasıl-kelam, Rez PS4'e iniş yapıyor. Aynı oyunu, HD kalitesinde ve 60 FPS hızında bulacağız, bu konu cepte. Bundan daha iyisi de var, durun. Öncelikle şunu da bilmelisiniz ki yepyeni bir bölüm ekleniyor oyuna. Bu konu sizde heyecan yaratmadıysa Rez'in zaten birkaç bölümden oluştuğunu bilmiyorsunuzdur. Rez'de bölümler uzundur, eğlencelidir ve sonunda da garip bir boss'la savaşsınız. Her bölümdeki parça da farklıdır ve heyecan vericidir. Dolayısıyla yeni bir müzik ve yepyeni bir aksiyon demek, büyük bir olay! (Kendi kendine heyecanlanıyor.)

Rez Infinite'in bir diğer büyük özelliği de PS VR desteğine sahip olması. 2016 VR, yani sanal gerçeklik cihazlarının yılı olacak ve Sony de bu konuya bayağı bir önem veriyor. PS VR'ı çıktığı gibi satın alacağımızı tahmin ediyorum.

Gamepad'le rahat rahat oynayabileceğiniz, eğlenceli ve elektronik müziğin en iyi örneklerini sunan bir yapım arıyorsanız, Rez Infinite'ten gözünüzü ayırmayın. Çıktığında dergide kendisine iyi bir yer bulacaktır... ■





www.ggjxozu.org
follow @ggjxozu
hashtag #ggj16

48 saatte
YUN
yapmaya
var mısınız?
Global Game Jam x Özü '16
Özyeğin Üniversitesi'nde.

GLOBAL GAME JAM
29-31 January 2016

48 Saatlik Oyun Maratonu

Global Game Jam 2016, Özyeğin Üniversitesi'nde!

Dünyanın en büyük bilgisayar oyunu tasarım etkinliği 'Global Game Jam', 29-31 Ocak tarihleri arasında tüm dünyayla aynı anda Özyeğin Üniversitesi kampüsünde gerçekleşecek. Verilen temaya göre bilgisayar oyunu tasarlama esasına dayalı bir etkinlik olan Global Game Jam'in İstanbul Anadolu Yakası ayağı, IEEE Özyeğin Üniversitesi Bilgisayar Topluluğu Öğrenci Kolu tarafından organize ediliyor.

Bilgisayar oyunu sektörüne yeni yetenekler kazandıran Global Game Jam, bu sene 29-31 Ocak tarihleri arasında Özyeğin Üniversitesi'nde gerçekleşiyor. Dünyanın en büyük bilgisayar oyunu tasarım etkinliği olan Global Game Jam'de bilgisayar programcıları 48 saat boyunca yeni bilgisayar oyunları yaratmaya çalışacaklar.

Tüm dünyayla aynı anda gerçekleşecek etkinliğin İstanbul Anadolu Yakası ayağı Özyeğin Üniversitesi Çekmeköy Kampüsü'nde gerçekleşirken, etkinlik tam iki gün boyunca aralıksız devam edecek. Diğer bir deyişle etkinliğe katılan üniversite-lise öğrencileri ve bilgisayar programcıları 48 saat boyunca hiç uyumadan en iyi oyunu geliştirmek için çabalayacaklar. 78 ülkede 500'ün üzerinde farklı noktada 25.000'nin üzerinde katılımcının yer alacağı Global Game Jam'e katılan Türk oyunseverler böylelikle yeteneklerini gösterme şansı yakalayacaklar. Tasarladıkları oyunlar hakkında konusunda uzman jüri üyelerinden geri bildirimler alma şansına erişecek olan katılımcılar böylelikle global bir etkinliğe katılma şansı bulmanın yanı sıra kendilerini geliştirme fırsatı da yakalamış olacaklar. Etkinliğe katılmak için

herhangi bir şart yok, bilgisayar yetkinliklerine sahip olmanız yararınıza olacak olsa da, kodlama deneyimi gerekmemektedir. Tasarımcılar, geliştiriciler, sanatçılar, herkes; bir oyun geliştirilmesi doğrultusunda ellerinden geleni denemek için GGJxÖZÜ'ye katılabilir. Her yaştan oyun geliştiricilere açık olan bu etkinliğe, profesyonel veya hobi olarak oyun geliştiriyorsanız davetlisiniz.

Global Game Jam İstanbul ayağı IEEE Özyeğin Üniversitesi Bilgisayar Topluluğu Öğrenci Kolu liderliğinde gerçekleşirken bu 48 saat süren maratona katılmak hala mümkün. "48 saat boyunca hiç uyumadan bilgisayar oyunu tasarlayabilirim," diyorsanız Global Game Jam x ÖZÜ'de yer almak ve etkinlik hakkında detaylı bilgi almak için ggjxozu.org adresini ziyaret edebilirsiniz. ■



Epic'ten MOBA heyecanı

Paragon'da kıyasıya mücadeleye hazır mısınız?

Geçtiğimiz ay, "Gizemli bir aksiyon oyunu" olarak burada kendisine yer verdiğimiz, Unreal'ın yaratıcıları Epic Games tarafından hazırlanan Paragon adlı yeni oyunun ne olduğunu nihayet öğrendik. Tahmin edildiği gibi kendisi MOBA türünün bir üyesi, içeriğinde de bolca aksiyon var. Şu an alpha aşamasında olan Paragon, seçilmiş oyuncularla buluşmuş durumda. (Ne ara oralara geldiniz?) Smite gibi üçüncü kişi perspektifinden oynanıyor oyun ve grafikleri saniyesinde Gears of War veya Unreal'a benzetmeniz olası. Farklı kahramanlar ve özel yetenekleriyle diğer takımın Core'unu ortadan kaldırmaya çalıştığınız, klasik bir MOBA oynanışına sahip Paragon. Paladins'dekine benzer de bir kart sistemi bulunmakta. Üsse döndüğünüz an, belirli bir miktardaki kart puanınızı, çeşitli özellikler sağlayan kartlarla dol-

durup yeniden savaşa dönebiliyorsunuz. Bu kartları düşmanları pataklayarak kazanacağınız amber ile de geliştirebiliyorsunuz. Aynı Heroes of the Storm'daki gibi belirli bir süre içerisinde üssünüze dönebileceğiniz bir özelliğiniz de oyuna eklenmiş. Bunu çalıştırdığınızda eğer hasar alırsanız veya kımıldarsanız, süreç sıfırlanıyor. HotS'un bineklerinin yerine de burada travel mode adında bir moda geçiş yapıyorsunuz. Daha hızlı ilerlediğiniz bu ulaşım şekli de aynı HotS'daki gibi yaralandığınızda kesiliyor. Açıkçası gösterilenlerden oyunda yeni bir özelliğe dair bir şey olup olmadığını pek anlayabilmiş değiliz. Sanıyorum ki henüz karar vermek için erken ama etraf bu kadar çok karşılıklı mücadele sunan oyunla doluyken Paragon için heyecanlanmak zor. Gerçi adamlar işini biliyor; belirli bir sayıda oyuncuyu yakalasalar bile direkt kâr edecekler. Dergiyi kapatıp MOBA işine mi girsek... ■



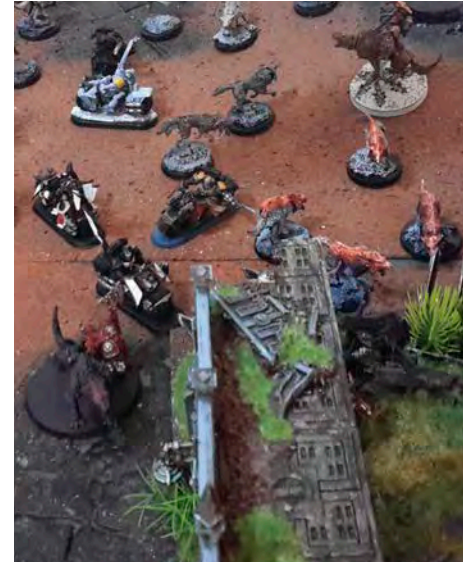
TüSOT'ta ilk yarı tamamlandı!

İlk yarının son ayında 3 yeni turnuva yapıldı.

Aralık ayının sona ermesiyle birlikte 2015-16 sezonunun ilk yarısı tamamlandı. Eylül ayında başlayan sezonun ilk yarısında 6 tanesi X-wing ve 2 tanesi Warhammer 40.000 olmak üzere toplam 8 turnuva düzenlendi. Bir başka deyişle her ay ortalama 2 turnuva organizasyonu gerçekleştirilmiş oldu ve bu turnuvalara katılan toplam 35 farklı oyuncu ELO listelerinde yerlerini aldı. Aynı zamanda stajlarını tamamlayan 3 üyemiz hakem ailemize katıldılar. Aralık ayında organizasyonlarımız hız kesmeden devam etti. 2 oyun grubumuzda 3 farklı turnuva oynandı. Bu turnuvalardan ilki 13 Aralık'ta Goblin Cafe'de düzenlendi. Vizyona giren yeni Yıldız Savaşları filmine bir hazırlık olarak niteleyebileceğimiz B tipi X-Wing turnuvası 10 oyuncunun katılımıyla gerçekleşti. Turnuvaya Imperial filosuyla katılan Işık Belül

birinci olurken, yine Imperial filosuyla katılan Çağrı Özer ikinci, Scum filosuyla katılan Doruk Demircioğlu üçüncü sırada yer aldı. Sezonun ikinci TüSOT Warhammer 40.000 turnuvası, 20 Aralık Pazar günü İstanbul Pegasus Oyuncak'ta gerçekleşti. Ahmet Gürsoy tarafından düzenlenen E7 tipi turnuva çok çekişmeli maçlara sahne oldu. Toplam 7 oyuncunun katıldığı turnuvanın sonunda Space Marines ordusuyla Tunç İper birinci olurken, Işık Belül Dark Angels-Space Wolves ittifakıyla ikinci, Sedat Akar-yıldız ise Eldar-Inquisition ittifakıyla üçüncü sırada yer aldı. En güzel model yarışmasını ise çekici Inquisitor modeliyle Ahmet İlpars kazandı. Yılın ve ilk yarının son turnuvası ise 27 Aralık Pazar günü Goblin Cafe'de gerçekleş-

cek. Uğur Korfalı'nın düzenlediği A tipi X-Wing turnuvası, sezon başından beri olduğu gibi yine yoğun ilgi göreceğe benziyor. İkinci yarıda yeni organizasyonlarımızda yine birlikte olmayı diliyoruz. Bu vesileyle tüm üyelerimizin ve takipçilerimizin yeni yılını kutluyoruz. 2016 yılında da hayatınızdan oyununun eksik olmaması umuduydu... İyi seneler! ■





GameX 2015 rekor kırdı!

Tüm zamanların en fazla ilgi gören GameX'ini geride bıraktık.

Türk oyun sektörü ve oyuncusu adına en önemli organizasyonlardan biri olan GameX 2015, 17-20 Aralık tarihlerinde Lütfü Kırdar Kongre ve Sergi sarayında gerçekleşti. Türk oyuncuların bir yıl boyunca büyük bir sabırla beklediği GameX fuarı, 2015 yılının sonuna adeta damga vurdu. Yoğun bir ilginin beklendiği GameX fuarı bu sene beklenenden de fazla ilgi gördü. Fuara adım atabilmek için oluşan sonu gelmez kuyruklar,

turnuvalar, müzik, cosplay, eğlence, hediyeler ve bir dolu oyun ile birlikte GameX 2015'den sonra geride pek çok güzel hatıra kaldı.

17 Aralık yani Perşembe günü H. İsmet Göksele'in GameX fuarı ve Türk oyun piyasası hakkında yaptığı konuşmadan sonra açılan fuarda, en yoğun ilgiye maruz kalan standlardan biri hiç şüphesiz dev bir alanı kaplayan Playstore standıydı. FIFA 16 ve

Black Ops III turnuvaları ile Playstore, oyuncuların hediyeler kazanmak ve birbirleriyle rekabet edebilmeleri için oldukça eğlenceli bir alan kurmuştu. Eğlencenin bol olduğu bir diğer stand olan Gncrckll standında ise Türkiye'nin en çok oynanan oyunu olan League of Legends için özel bir etkinlik vardı. Etkinliğe katılanlar çeşitli hediyeler ile ödüllendirildi. Türkiye League of Legends şampiyonu Dark Passage'in oyuncuları hayranlarına bol bol imza dağıttı. Dark Passage hayranları bu profesyonel e-spor oyuncuları ile sohbet etme imkânı buldu. Ayrıca yoğun bir kalabalığa sahne olan TP-LINK ve MSI standı da çeşitli etkinlikler sebebiyle davetli akınına uğradı.

Peki biz ne yaptık? LEVEL olarak elbette GameX 2015'de yerimizi aldık. Öncelikle





oldukça eğlendiğimizi söyleyebilirim. LEVEL standında, LEVEL dışında kardeş dergilerimiz CHIP, PCNet ve Popular Science için de çeşitli abonelik fırsatlarına yer verdik. Elbette bu sırada oyun oynamayı da ihmal etmedik! Xbox One'da Forza Motorsport 6 oynayan oyuncular en iyi sürede bir hayli iddialı olan Kürşat'ı geçmeye çalışarak 6 aylık dijital LEVEL aboneliği kazanmaya çalıştılar. Ayrıca davetliler PS4 platformunda FIFA 16'da kozlarını paylaşırken, Uncharted: Nathan Drake Collection ile de Uncharted'ın ilk üç oyununun tadını çıkardılar. Oyunların dışından bizlere de olan ilgi tatmin ediciydi. Davetlilerle fotoğraf çektirdik, oyunlar, animeler ve oyun piyasası hakkında sohbetler ettik. Çeşitli Youtube kanallarına keyifli röportajlar verdik. Sözün özü LEVEL olarak bu sene de dopdolu bir fuar geçirdik. LEVEL standına gelip ilgi gösteren herkese teşekkürler! GameX 2015, Türk oyun piyasası adına da önemli isimleri bünyesinde barındırdı. Bağımsız, çeşitli Türk oyun geliştiricilerin standları gezerek geliştirdikleri oyunlarını tanıtmaya çalıştıklarını gördük. Bunun dışında ilk Türk MMOFPS oyunu olan Zula da GameX 2015'de Game Sultan standında boy gösterdi. Düzenlediği turnuvalar ile dikkat çeken, en iyi yerli oyun ödülünü kazanan Zula'nın GameX turnuvaları Twitch ve Periscope üzerinden yaptığı yayınlar ile de paylaşıldı. Zula'nın dışında bir başka Türk yapımı oyun olan ve Çanakkale Boğaz Harbi'ni konu alan Nusrat, başarılı bir mobil oyun olarak GameX 2015'deki yerini aldı. Oyuncular en iyi mobil oyun ödülüne layık görülen Nusrat'ı dev ekrandan deneme fırsatı

tyakaladılar. Fuarın en büyük ilgi odağı ise ünlü youtuberlardı. Hayranlar youtuberları görebilmek, fotoğraf çekinebilmek ve bir imza alabilmek için adeta izdiham yarattılar. Özellikle fuarın üçüncü günü yani Cumartesi günü oluşan izdiham, fuarın son günü olan pazar günü için organizasyon yetkililerini bazı güvenlik tedbirlerini almaya zorladı. Ancak şunu gördük ki GameX artık çok daha büyük bir alanda düzenlenmeyi hak ediyor. Kapıda oluşan kuyruklar ve içeri giremeyenlerin var olması. Lütfü Kırdar Kongre Merkezi'nin artık GameX için yetersiz kaldığını gösterdi. Elbette herkesin merak ettiği yılın oyunları ödülleri de sahiplerini buldu. En iyi yerli oyun Zula, en iyi FPS Wolfteam, en iyi MMORPG Knight Online, en iyi Web tabanlı oyun Legend Online, en iyi F'P oyun Goley, en iyi oyun yayıncısı Mynet, en iyi mobil oyun yayıncısı Netmarble, en iyi yerli video yayıncısı Jahrein (Ahmet Sonuç), yılın yerli e-spor takımı Dark Passage ve yılın yerli e-spor oyuncusu Mustafa Kemal "Dumble-doge" Gökseöğlü oldu. Birçok Cosplayer da her zaman olduğu



gibi yine GameX'de boy gösterdi. Kimisi kendi kimisi ise görevli olarak fuara katılan cosplayerlar fuarın neşe kaynağı olmayı bir kez daha başardılar. Davetliler ile sayısız fotoğraflar çekindiler. Sevilen oyun ve anime karakterlerinin kostümlerini giyerek fuar ortamını civil civil hale getirdiler. Pek tabii ki cosplay yarışması da heyecanla bekleniyordu. Ozan Yelçi AC: Syndicate'den Jacob karakteriyle en iyi bireysel erkek cosplay ödülünü alırken, Valennia Cosplay en iyi bireysel kadın cosplay dalında yaptığı Knight Online Archer cosplayi ile ödülün sahibi oldu. En iyi gurup cosplayinin sahibi ise Street Fighter grubu oldu. Biz de LEVEL olarak kendilerini tebrik ediyoruz. GameX 2015her anı dolu dolu, eğlenceli bir fuar olarak tarihteki yerini aldı. Bir sonraki sene ise GameX muhtemelen çok daha kalabalık ve bir o kadar canlı olacak. Bir sonraki sene GameX'de LEVEL standında görüşmek üzere sevgili okur! ■



BLUE

SAYI
OCAK 2016
112568
FİYATI
76
KKTC FİYATI
8.50

JEAN



PARİS SALDIRISININ
TEK TÜRK TANIĞI
FEHMİ BOYACIOĞLU
YAZDI

**STAR
WARS**

**HAKKINDA
YAZDILAR VE
ÇİZDİLER**

AHMET SAN
BİGEM KARAVUS
CAN TEMİZ
DOĞU YÜCEL
EGE ÇUBUKÇU
ERDEM TATAR
FERMAN AKGÜL
GONCA VUSLATERİ
KUTLUKHAN KUTLU
MELİKE ACAR
ÖZGÜR ÖĞRET
SEDAT KAPANOĞLU
TUNA KİREMITÇİ
YEKTA KOPAN



The

FORCE AWAKENS

İYİ VE KÖTÜ ARASINDAKİ SAVAŞTA YENİ PERDE!

YENİ FİLM HAYRANLARI İKİYE BÖLDÜ: **ERDEM TATAR** NEDEN SEVDİ? **DOĞU YÜCEL** NEDEN SEVMEDİ?



AYDILGE
BARBAROS DEVECİOĞLU
BÜŞRA KÜÇÜK
CANER ALPER
CANSEL ELÇİN
ÇAĞLAN TEKİL
CETİN CEM YILMAZ
ÇİZENBAYAN
ELİF KEY
EMİR ERSOY
ERCAN MEHMET ERDEM
FERİDUN DÜZAĞAÇ
GENÇ OSMAN YAVAŞ
GÖKTUĞ CANBABA
GÜVEN ERKİN ERKAL
HAKAN BIÇAKCI
İPEK ATCAN
MURAT SARAÇOĞLU
NEJAT YAVASOĞULLARI
OBEN BUDAK
ÖZGE GÜREL
SADI TIRAK
TURGUT ALP BEKOĞLU
VEDAT ÖZDEMİROĞLU



**MEKAN
PLAK
CD
OYUN
DİZİ**

BLUE jean DEĞİŞTİ!

ARTIK DAHA BÜYÜK, DAHA OLGUN, DAHA DOLU...

OCAK SAYISI BAYİLERDE



bluejean.com.tr



bluejeanmagazine



bluejeandergi



bluejeanmagazine

İLK BAKIŞ



The Climb

Bir nefes, bir adım da bizden...

Sayfa 31



Naruto SUNS 4

Ah şu Japonların "Oyunun ismi ne kadar uzunsa o kadar eyidir yığdım." mottosu...

Sayfa 28



Space Engineers

Kerbal Space Program'daki karakterlere bakıp bakıp gülen, ciddi simülasyon sevdalıları için.

Sayfa 30



Squad

R6: Siege'in rakibi hızlı başladı, ama dikkat, arkayı dörtleyip TeamSpeak açmadan denemeyin bile!

Sayfa 32



Yapım **CyberConnect2** Dağıtım **Namco Bandai** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **05 Şubat 2016** Web **www.naruto-videogames.com**

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

Ölümsüz ninjalar!

Yılların eskitemediği bir karakter varsa galiba o da artık Naruto'dur. Düşünün küçücük çocuğu, şimdi büyüdü kendi oğlu bile ortalıkta dolanıyor. Serinin sonu gelecek gibi gözükmediğinden piyasaya da oyunları çıkmaya devam etmekte. İyiden iyiye

anime kalitesini yakalayan oyunların son ayağı da Ultimate Ninja Storm 4. Naruto fanatiklerinin bir kez daha sevdiği karakterleri ve ultimate jutsu'larını bayılarak kullanacağı yeni Naruto heyecanına çok az bir vakit geldi, gardınızı şimdiden alın... ■ **Tuna Şentuna**



Görselliğin iyice tavan yaptığı oyunda envaiçesit karakter bulunacak elimizde lakin biz yine ilk önce Sasuke ve Naruto ikilisini şöyle bir dövuştüreceğiz. Sasuke bu oyunda iyice güçlü hale gelmiş, videoları izlerseniz ne demek istediğimi anlarsınız.



Hemen görsellikten bahsedelim. Sanıyorum ki piyasada bu kadar fazla görsel efekte sahip bir başka dövüş oyunu bulamazsınız. Gerçekten ekranda bir anime bölümü dönüyormuş gibi bir hava esiyor ve bazı dövüşlerde olanları anime'de de görmek istiyorsunuz resmen.



Naruto yine ön planda demiş miydim? Şaka yapıyorum zira hepimiz ondan biraz sıkıldık sanırım. Oyunda neyse ki bir ton karakter bulunuyor ve işin güzeli bazı karakterlerin eski versiyonlarıyla da oynayabiliyoruz.



Bu örnek elbette pek tutarlı değil ama yine dövüşürken yanımıza iki arkadaşımızı daha çağırabileceğiz. Omuz tuşlarına yerleşen bu karakterler ara ara savaşa girip bize yardımcı olacak ve bu defa daha da uzun kalarak asıl karakterinizin yerini tutabilecek.



Dövüş sistemi açısından pek bir değişiklik yok gibi gözüküyor. Göz dolduran özel hareketleri yapmak için yine chakra biriktireceğiz ve bu görseldeki gibi hareketleri sadece birkaç tuşa basarak kolaylıkla yapabileceğiz.



Sakura Haruno'yu kimler seviyor? Bence Naruto'nun itici karakterlerinden bir tanesi. Şu kadar Naruto oyunu oynadım, hiçbirinde de kendisini tercih etmedim; yeni oyunda da onu seçeceğimi sanmıyorum. Sayounara Sakura!



口寄せの術 Kuchiyose no Jutsu dedim az önce. Bunu da anlamadıysanız Türkçe meali şu: Kocaman bir yaratık çağırarak! Yeni oyunumuzda da bu tip olaylara bulaşacağız ama savaşın ortasına dev bir kurbağa çağırmamız olası değil.



Bir kez daha belirtmekte fayda görüyorum; oyunun efektleri öyle böyle iyi olmayacak, haberiniz olsun. Naruto oyunlarından sıkılmadıysanız bu oyunu da şimdiden listenize ekleyin, pişman olmayacağınızdan emin olabilirsiniz...

TEST
ETTİK!

Yapım Keen Software House Dağıtım Keen Software House Tür Hayatta kalma Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web www.spaceengineers.com

Space Engineers

Uzay hata affetmiyor anne!

Survival/üs kurma konusundaki en detaylı oyunlardan biri olan Space Engineers, uzun süre sadece uzay gemisi inşaatına odaklanan yapım aşamasından sonra nihayet gezegenleri de içine alan güncelleme-
siyle yeni Alpha testi aşamasına girdi.

Oyun ilk kez ortaya çıktığında, sınırlı seçeneklerle inşaa ettiğiniz uzay gemilerini birbirine çarpıştırmaktan çok fazla seçenik sunmayan Space Engineers bu yeni haliyle çok komplike, çok derin, çok detaylı bir survival/üs kurma oyununa dönüşmüş durumda.

Yeni Alpha sürümü ile artık gezegenlerde üsler kurabiliyoruz, gemilerimizi gezegenlere indirip kaynak toplayabiliyoruz, kara araçları üretebiliyoruz ve rakiplerimizle kara, hava, uzay, deniz birlikleriyle koordine olmuş komplike savaşlara girebiliyoruz.

Space Engineers'ı henüz görmemiş tanınamış oyun severler için, oyunun çok detaylı bir üretim ve kaynak sistemine sahip olduğunu da hatırlatalım. Örneğin, bir uzay gemisi inşaa ediyorsunuz, bu gemiye farklı şartların gerçekleşmesi halinde çalışacak mekanizmalar ekleyebiliyorsunuz.

Oyundaki her şey inşaa edilebiliyor veya yıkılıp kaynağa dönüştürülebilir. Bloklar halinde ürettiğiniz parçaları üst üste koyarak uzay gemileri, üsler, kara araçları, hava araçları üretebiliyorsunuz, bunları farklı donanma gruplarına atayarak kendinize filolar oluşturabiliyor ve düşmanlarınızla çatışabiliyorsunuz. Elbette isterseniz, tamamen barışçıl bir kaşif olarak uzayın derinliklerini keşfederek, ticaret yapıp üsler de kurabilirsiniz. Oyun her şeyi sizin yaratıcılığınıza bırakıyor. Ama elbette şunu unutmamakta fayda var, uzayda oksijen jeneratörünüz çalışmaz hale gelirse geminizin içinde havasızlıktan boğulup kalırsınız veya düşman gemileri uzay geminizin gövdesinde bir delik açarsa, hava basıncıyla uzaya savrulur kaybolursunuz. Dolayısıyla, uzay hatayı affetmiyor.

Şu sıralar yine çok satanlar arasında olan üs kurma ve hayatta kalma oyunu Empyrion'un da Space Engineers'dan feyzlenerek türetilmiş bir oyun olduğunu hatırlatalım. ■ **Cem Şancı**





Yapım **Crytek** Dağıtım **Crytek** Tür **Macera, Sanal gerçeklik** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **2016'nın ilk çeyreği** Web **theclimbgame.com**

The Climb

Çünkü o orada...

Başarı hissiyle tatmin olmak, insanoğlunu hayvanlardan ayıran önemli özelliklerden biridir. Bu his bazen bize verilen görevi yerine getirdiğimizi belirten bir tebrikle, bazen de zirvesine tırmandığımız bir dağın üstünde esen şiddetli rüzgârlarla birlikte gelir. Crytek tarafından Oculus Rift isimli sanal gerçeklik cihazı için geliştirilmekte olan The Climb, bizlere şiddetli rüzgârlarla birlikte gelen bu başarı hissini sunmayı hedefliyor. Daha önce Sony'nin sanal gerçeklik cihazı PlayStation VR'a özel, dinazorlarla dolu Robinson: The Journey'yi duyuran Crytek, The Climb ile birlikte daha geniş kitlelere hitap etmenin hesaplarını yapıyor.

Oyunculara ve oyuncu olmadığı halde sanal gerçekliği deneyimlemek isteyen insanlara hitap etmenin sadelikten geçtiğini düşünen yapımcılar bu yüzden tek bir deneyime, tırmanışa odaklanmaya karar vermişler. Oculus Rift'i kafamıza geçirmemiz ve uyumlu kontrolcülerden birini elimize almamızla başlayan yolculukta, tırmanacağımız dağın eteğine varmamızla birlikte kontrol bizlere bırakılıyor. Artık kafamızı yukarı kaldırarak gölgesi üzerimize düşen dağı görebilir, sağa sola

bakarak bizleri dağın zirvesine götürecek olası rotalara göz atabiliriz.

Her bir dağın zirvesine ulaşmak için takip edebileceğimiz birden fazla rota bulunuyor. Bu rotalardan herhangi birinde karar kıldığımızdaysa yapmamız gereken tek şey ellerimizi kanamamaları için tebeşir tozu ile ovarak, ilk çıkıntıya doğru hamle yapmak. Oldukça sade bir oynanış içeren The Climb'da bu çıkıntılara tutunabilmek için onlara doğru bakmamız, kolumuzun yetişebileceği mesafede olmaları ve kontrolcünün uygun tuşuna basmamız gerekiyor. Oyunun destek verdiği iki kontrolcüden Xbox One kontrolcüsünde tutunmak için tetik tuşları kullanılacakken, Oculus Touch için kontrol şeması hakkında şimdilik bir bilgi bulunmuyor.

Oyun bu sade oynanışına rağmen gerektiğinde bizlerden Nathan Drake ya da Lara Croft edasıyla bir çıkıntıdan diğerine atlamamızı bekleyerek kalp atışlarımızın hızlanmasına neden olacak. Bu atlayışlar esnasında da çıkıntıya doğru bakmamız ve tutunmak için

doğru zamanda hamle yapmamız gerekiyor. Neyse ki, oyunda bulunan kayıt noktaları gerçek bir tırmanışın aksine hatalarımızı telafi etmemize imkân sağlayacak. Oyunda birden fazla bölgede üç farklı tırmanış alanı ve her tırmanış alanı için üç farklı zorluk seviyesi bulunacak. Bu zorluk seviyeleri kontrollerin zorluk seviyeleri olarak değil de aynı tırmanış alanındaki farklı başlangıç noktaları olarak tanımlanıyor. Ayrıca, CryENGINE'nin gücünü arkasına alan yapımında yükseklerle tırmandıkça görsel alanda ve çizim mesafesi konusunda gövde gösterisine tank olacağımıza dair söylentiler de gün geçtikçe artıyor. Oculus VR'in Facebook tarafından satın alınmasıyla birlikte bizleri bekleyen daha sosyal bir sanal gerçeklik deneyimi kendini The Climb'da da gösteriyor. Oyunda arkadaş listemizi oluşturabileceğimiz gibi tırmanışlara ait istatistiklerimizi de arkadaşlarımızla karşılaştırabileceğiz. Son olarak Oculus Rift ve onun çıkış oyunlarından biri olacak The Climb için önümüzdeki yılın ilk çeyreğine kadar beklememiz gerektiğini söyleyelim. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

TEST
ETTİK!

Yapım **Offworld Industries** Dağıtım **Offworld Industries** Tür **Taktiksel/FPS**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **www.joinsquad.com**

Squad

Hilal taktiğiyle saldırıyoruz!

Açık açık konuşalım! Dünya'nın çivisi çıktı arkadaşlar. Hızlı olan her şeye bayılır olduk. Hızlı arabalar, hızlı oyunlar, zamana karşı yarışan insanlar... Bu ne yahu? Şöyle biraz duraksayıp düşünmeyi bile kendimize lüks bilir haldeyiz. Ben de açıkçası bu durumdan sıkıldım. Tamam, belki gündelik hayatı değiştirme gücüne sahip değiliz. En azından oynadığımız oyunlar şöyle biraz yavaş ilerlese, kafamızı çalıştırsak ve daha önemlisi bir takım olarak oynasak. Hem de başka oyuncularla mücadele halinde olsak. Ne güzel olurdu değil mi? Hemen kendi sorumu cevaplayayım, bu çoktan oldu. Adını da Squad koydular.

Squad, bir Battlefield 2 modu olan Project Reality ile aynı ekibin elinden çıkan, alışlagelmiş FPS'lerden çok farklı bir yapım. Alıştığımız FPS'lerden farklı diyorum çünkü, günümüz FPS'lerinin tümü ilk paragrafta anlattığım şekildeki yapımlar. Al eline silahını, haldir haldir git herkesi öldür gel mantığındalar. Squad ise bunun aksine, düşünüp, taşınır en doğru hamleye karar vermek zorunda olduğunuz, takım olarak oynamaya teşvik etmeyen; adeta zorunlu kılan bir yapım. Oyunumuz Afganistan'da geçiyor. Haritaların gerçek mekanlara uygun olarak yaratıldığını

söylüyor yapımcı ekip -biz de daha önce Afganistan görmediğimiz için inanıyoruz-. Oyunda yalnızca, 50'ye 50 mücadelelere olanak veren PvP modu bulunuyor. PvP başlığı altında da iki farklı mod bizi karşılıyor. Birincisi, klasik bölge ele geçirme ve bölgeyi elde tutma modu olan Advance and Secure. Diğeryse, bir takımın bölgesini savunduğu, diğer takımınsa o bölgeyi ele geçirmeye çalıştığı Insurgency modu. Kesinlikle modlar açısından bir yenilik yok. Oyundaki asıl yenilik taktiksel oynanışla ilgili. Oyun süresince her takım kendi içerisinde sekizer kişilik ekiplere ayrılıyor. Bu ekipler içerisinde de her göreve belirli sayıda kişi atanıyor. Bir kişi ekip lideri olup, ekibi koordine etmekle görevlendirilirken; bir diğer oyuncu sniper, bir diğeryse sağlıkçı olabiliyor. Ekip liderlerinin doğru direktifler vermesi ve bu direktifleri harfiyen uygulamak Squad'da inanılmaz önemli. Çünkü, oyunda gerçekten çok büyük bir harita var ve hemen her şey gerçek hayattaki gibi oluyor. Yani, onlarca mermi sonunda ölmeyen askerler ya da anında değişen şarjörlere elveda desenez iyi olur. Oyunun bu denli takım oyununa yönelik olmasının bir kötü yanı var. Oyunu oynadığım süreçte maalesef yanıma hiç Türk bir arkadaş bulamadım. Hep



yabancılarla oynamak zorunda kaldım ve "Murat abiyi öldürdüler reyis" demek isterken "Man down" demek de çok yavan geldi. Ayrıca oyunda hiç Türkiye'de olan ya da yakın bir sunucu yok. Bunun sonucu olarak da bir miktar lagla karşılaşmanız mümkün. Squad, sesler ve grafik konusundaysa kusur-suza yakın bir yakın. Bu noktada kafanızda soru işareti kalmamasın. Squad her ne kadar bazı eksikleri olsa da, piyasanın ihtiyacı olan bir yapımdı. Daha erken erişimde olduğunu da düşünürsek, hatalarını görmezden gelebiliriz. Taktiksel oynanışa sahip bir FPS arıyorsanız Squad'ı şiddetle tavsiye ederim. Oyuna başlarken birkaç arkadaşınızı da ikna etmeyi unutmayın.

■ **Tolga Yüksel**



Yapım Rooster Teeth Games Dağıtım Rooster Teeth Games Tür Hack'n'Slash, Co-op
Platform PC Çıkış Tarihi 2016'nın dördüncü çeyreği Web rwbygame.com

RWBY: Grim Eclipse

Bir TV serisinden oyuna...

RWBY aslında Amerikan yapımı bir animasyon serisi. Anime tarzı çizimleri olsa da Amerikan dokunuşu bir hayli hissedildiği için bir Anime olup olmadığı tartışılır. Tabii yapımcının Japon yerine Amerikan olması RWBY'yi Anime sınıfından çıkarır mı diyeceksiniz muhtemelen? İşte bu hala milyonlarca anime izleyicisinin birbirleriyle tartıştığı ve pek de çözüm getirilemeyen bir konu. Neyse biz fazla lafı uzatmadan Rooster Teeth Games'in RWBY serisini temel alarak hazırladığı oyunu RWBY: Grim Eclipse'e göz atalım.

RWBY: Grim Eclipse şu anda erken erişimde yer alıyor. 1 Aralık itibarıyla erken erişime giren oyun, tam sürümü çıkana kadar 8 ila 10 ayını bu aşamada geçirecek. RWBY oyuncularına co-op olarak oynatabilen bir hack'n'slash macerası sunuyor. Oyunda belirli bir senaryo yer alıyor ve oyuncular internette rastgele bulunduğu oyuncularla veya Steam'den oyuna sahip olan arkadaşlarıyla var olan senaryoyu oynuyorlar. Erken erişim versiyonu şu an itibarıyla üç senaryo bölümden ve her bir bölüm dört seviyeden oluşuyor. Pek tabii ki bu senaryo bölümleri zaman geçtikçe artacak.

Üçüncü şahıs kamerasından oynanan oyun hack'n'slash türüne ait bir yapım olduğu için ilerledikçe üzerinize sürüyle düşman geliyor. Oynadığınız sınıfa göre çeşitli saldırılarla beraber düşmanları yok etmeye çalışıyorsunuz. Darbelerden kaçınmanın, doğru anda saldıranın ve gerekli kombuyu zamanında yapabilmeyen önemli olduğu RWBY'da şikayetçi olduğum noktalar da az değil. Bir kere o kadar görev alıyoruz, canavarları kesip biçiyoruz. Peki ama neden? Yapımcı ekip senaryo bölümü demiş ama resmen içerisine senaryo koymayı unutmuş. Arada bir gelen direktifler olmasa zaten ne yapacağımızı

da bilmeyeceğiz o da ayrı konu. TV serisi temelli bir yapımda bölüm başında veya seviyeler arasında en azından birkaç tane demo veya bizi oyuna bağlayacak ara sahneler olmalı. Bilmiyorum, belki de erken erişimle ilgili bir durum olabilir. Belki hala hazır değildir bu içerikler; ancak bunlarla ilgili küçük bir açıklama bile bulamamış olmam beni korkuttu. Bunun dışında ise rastgele bulunan oyuncuların bir görevin ortasında birden oyunu terk edişinin bir yaptırımı olmalı. İki kişiyle girdiğiniz bir oyunun en önemli yerinde eşiniz oyunu terk ederse oyun sizi seviyenin başına atıyor ve her şeye baştan başlamak durumunda kalıyorsunuz. Can sıkıcı bir durum. Bunları geçecek olursak oyunda dört sınıf ve Rubby, Blake, Weiss ve Yang olmak üzere dört kadın karakter bulunuyor. Rubby orağıyla dikkat çekerken, Blake ve Weiss kılıcıyla ön planda. Yang

"Erken erişim versiyonu şu an itibarıyla üç senaryo bölümünden ve her bir bölüm dört seviyeden oluşuyor"

ise hiçbir silah kullanmadan delikanlı gibi yumruklarını konuşturuyor. Aynı zamanda sınıfımızı da oluşturan bu karakterler ile ilerledikçe seviye atıyor ve yeni yetenekler açıyoruz. Ancak ne bir eşya ne bir rün bize sunuluyor. Sınırlı çeşitlilikteki yetenek ağacından yalnızca var olan üç temel yeteneğimizi geliştirmemize izin veriliyor.

RWBY: Grim Eclipse erken erişim süreci itibarıyla içi son derece boş bir oyun olmuş. Amaçsızca sağa sola saldırmayı, o yaratık senin bu yaratık benim kesip biçmeyi seviyorsanız başka. Ancak sağlam bir co-op hack'n'slash arıyorsanız RWBY'nin tam sürümünü bekleyin ve ona göre değerlendirip satın alın derim. Şu anki haliyle 24 TL'nin bu oyuna değeceğini düşünmüyorum. ■ Enes Özdemir

TEST
ETTİK!

TEST
ETTİK!

Yapım Frontier Dağıtım Frontier Tür Uzak simülasyonu Platform PC
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.elitedangerous.com

Elite Dangerous: Horizons

Gezegensiz uzay olur mu Merve?

Elite: Dangerous, piyasaya çıkmalı bir seneyi geçti. David Braben'in efsanevi uzay simülasyonu serisi Elite, ne yazık ki, oyun endüstrisinin uzun zamandır uzay simülasyonlarını istemeyip konsol oyunlarına yönelmesi nedeniyle, devam edemiyordu.

Aynı Chris Roberts'ın uzay simülasyonları gibi, David Braben de yıllardır Elite serisinin yeni bölümünü yayınlamak, fon sağlamak isteyecek bir dağıtımçı bulamayınca seriye ara vermişti.

Taa ki, topluluk fonlama servisleri devreye girip bu oyunlara yeniden hak ettiği değeri verene kadar. David Braben de aynı Wing Commander'ın yapımcısı Chris Roberts gibi topluluk fonlama yönetimine gitti ve başış olarak aldığı on milyonlarca dolarla Elite'in modern sürümünü hayata geçirmeyi başardı.

Ancak Elite: Dangerous'ta önemli bir eksik vardı: Gezegenler!

Oyun, uzayda sayısız gezegenle karşılaşmanıza olanak tanıyor ancak o gezegenlere inmenize izin vermiyordu. Aslında Braben'in 90'lı yıllarda geliştirdiği Elite II: Frontier oyunu, 1.2 MB'lık küçücük yapısına rağmen sonsuz bir evren, sonsuz gezegen barındırıyor, poligon grafikli uzay gemileri ile bu gezegenlere inip yer şekilleri üzerinde uçarak, gezegenle inşaa edilmiş istasyonlara iniş kalkış yapabiliyorduk. Bu formatın, Braben'in hayalindeki mükemmel uzay gemisi simülasyonu formatı olduğunu 90'lı yıllardan beri biliyorduk. Ancak Elite Dangerous'u hazırlarken, Braben'in gezegenleri de oyuna dahil edecek enerjisi kalmamış görünüyordu. Elite: Dangerous gibi dev bir oyun için nispeten düşük bir bütçeyle, ilk aşamada

sadece uzay yolculuğu bölümünü yayına sokan Braben, sonraki bir yıl boyunca da 400 milyar güneş sistemindeki sayısız gezegenin yüzeylerini en doğru ve güzel şekilde hazırlamak için büyük emek sarf etmiş benziyor.

Oyun artık Horizons eklentisi ile birlikte uzay gemilerinin gezegenlere inmesine ve gezegen yüzeyi üzerinde seyahat etmesine, buralardaki istasyonlara inip kalkmasına izin veriyor. Ancak aynı zamanda, oyuncuların tekerlekli roverlar ile gezegen yüzeyinde keşif yolculuklarına çıkmasına hatta düşman birimlerle çatışmasına da imkan tanıyor.

Öyle ki, bir oyuncu uzay gemisi ile gezegene indikten sonra kargosundaki SRV aracını çıkarıp, yerden tekerler vasıtası ile bölgedeki düşman üsse saldırebiliyor, güçlü hava savunma sistemlerine zarar verip ardından bölgedeki uzay





gemilerinin üsse saldırmamasının önünü açabiliyor. Aynı şekilde, SRV ile keşif, çatışma, korsanlık gibi farklı görevleri de icra etmek mümkün oluyor. Horizons'un etkileyici yanı, gezegenlerin gerçek boyutlarda olması. Yani başka oyunlardaki gibi gezegene tekerlekli aracınızla indikten sonra gezegeni baştan sonra on dakikada gezemiyorsunuz. Ortalama büyüklükteki bir gezegenin çevresini, 100 km/s hızla hareket eden bir SRV ile hiç durmadan 10 günde dolaşabiliyorsunuz. Bu da oyundaki nesnelerin ve fiziğin ne kadar gerçekçi olduğunu ortaya koyuyor.

Horizons şimdi oyunculara da daha fazla sosyalleşme imkanı sunuyor. Artık bazı oyuncular yerde SRV ile görev yaparken, ortak görev aldığı arkadaşları da havadan uzay gemileri ile yerdeki SRV'yi destekliyor. SRV hava savunma sistemlerini indirip uzay gemilerine yolu açıyor, uzay gemileri SRV'nin önündeki engelleri patlatıp diğer hava savunma sistemlerine ulaşmasını sağlıyor. Bu şekilde korsan üsleri, düşman birlikleri yok ediliyor ve görev başarıya ulaşıyor. Elbette gezegen yüzeyinde savaşmak, uzaya göre çok daha fazla efor istiyor. Uzay gemilerinin hesaba katması gereken bir yer çekimi bulunuyor. SRV'ler ise, yüksek hızlarda ve düşük yer çekimi ortamında sürekli havalanıp zıplıyor ve aracın üzerindeki roketlerle kontrol edilmesi gerekiyor. Yani bu oyun, COD serisinde alıştığımız Buggy sahnelerine benzemiyor. Braben'in Horizons eklentisini daha da geliştirmesi bekleniyor. Horizons'tan sonra oyuna crafting sistemi, taşıyıcı gemiler, kumandan yaratımı gibi seçenekler de eklenecek. Oyun şimdilik erken erişimde görünüyor ancak sorunsuzca çalıştığını ve yakında full olarak piyasaya sürüleceğini de hatırlatalım. Aslında Dangerous sahipleri ile Horizons sahipleri aynı evrende, aynı sunucularda bulunuyorlar ama Horizons oyuncuları gezegen yüzeyine iniyor. Dolayısıyla, Braben'in oyuna ekleyeceği yeniliklerden



faydalanmak için Horizons sahibi olmak gerekiyor. Bu kısım bazı oyuncuların eleştirisini alsa da, 400 milyar yıldız sistemli bir açık evren yaratmak ve sorunsuzca çalışmasını sağlamak kolay iş değil, adamın paraya ihtiyacı var.

Ayrıca, eğer David Braben'i tanıyorsak, Elite: Frontiers oyununda hayal edip da yapamadıklarını, Dangerous'ta gerçekleştirmeye çalıştığını anlayabiliyoruz. Dolayısıyla, 2016'da piyasaya çıkabilecek yeni eklentilerde oyuna gizemli bir uzaylı ırkının ve hatta başka bir galaksinin de dahil olduğunu görürsek hiç şaşırılmayalım. UFO haberleri ile çalkalanan bir evrende, kendilerini saklayan uzaylıların peşine düştüğümüz ve onlarla iletişim kurduğunuz yeni bir oyun deneyimi eminim çok heyecanlı olacaktır.

Horizons da bana bu yeni senaryoların önünü açacak gerekli adımmış gibi görünüyor. Yoksa, bir rover'a binip, uçsuz bucaksız gezegen yüzeylerinde, saatlerce araç sürmenin çok çekici bir yanı yok. Ama o gezegen yüzeyinde, gizli bir uzaylı üssünün girişini aramaya koyduğumuzda, gezegenleri keşfe çıkmanın çok cezbedici bir uğraş haline döndüğünü görebiliriz. ■ Cem Şancı



YILIN OYUNLARI

Bu yıl neler gördük, neler oynadık? Hepsi bu dosyada...



"Butcher ile teke tekte alamayacağım kimse yok. Ama işler karışınca kaçmak çok zor."
Tuna Şentuna



En iyi Online/Multiplayer Heroes of the Storm

Kendi adıma "Yılın Oyunu" bile seçebileceğim Heroes of the Storm, bu yıl zamanımın en büyük bölümünü alan oyun oldu sanıyorum ki. Kendisini MOBA kategorisine sokmasa da şahane bir MOBA örneği olan oyun, Blizzard dünyasının en popüler karakterlerine ev sahipliği yapmakta ve portföy gün geçtikçe genişlemekte. Tam bir takım çalışması olarak özetlenebilir HotS. Bu da onu tek başınıza bir şeyler yapabileceğiniz oyunlardan farklı bir yere koyuyor; oyunda başarılı olmak için beş kişi, tek bir kişi gibi hareket etmeli ve doğru zamanda, doğru

yerde bulunup doğru hareketi yapmayı refleks haline getirmelisiniz. HotS'un en güzel yanlarından bir başkası da bence görseleliği. HotS ile birlikte başka MOBA'lar da deneme şansını buldum ama hiçbirinde buradaki görsel güzelliği yakalayamadım. Bir MOBA için grafikler belki çok önemli değil ama Blizzard bence bu konuda da çitayı yükseltmiş bulunuyor. Her ne kadar matchmaking kısmında çuvallıyor olsa da HotS'un neredeyse eksiği yok gibi. Günlük görevler, seviye atlama ve çeşitli aktivitelerle oyunun sürdürülebilirliği çok iyi sağlanmış. Zaten oynanış o kadar

Son anda kaçırılanlar
2. Rainbow Six: Siege
3. World of Warships

keyifli ki göreviniz kalmasa bile oyunu bir şekilde oynamaya devam ediyorsunuz. Şayet bedava olan bu oyuna halen şans vermediyseniz, şimdi denemenin tam zamanı! - **Tuna**



Son anda kaçırılanlar
2. Don't Starve: Shipwrecked
3. Civilization: BE - Rising Tide

En iyi indirilebilir içerik The Witcher III: Hearts of Stone

Oyunların artık vazgeçilmez olan DLC'ler, temelde zayıf olan bir yapıyı son derece farklı bir noktaya taşıyabilecek seviyede yeniliklerle gelebiliyor. Kimi zaman kelimenin tam anlamıyla para tuzağından ya da satış stratejisinden ileri gidemeyen DLC'ler, kimi zaman da ağızımızı açık bırakacak yenilikler

içeriyor. Peki, The Witcher III gibi bir oyunun DLC'si olmazsa olur muydu? Bizce olmazdı. Hatta mümkünse sonsuz DLC'ye açığız! Hele bir de Hearts of Stone gibilerse değmeyin keyfimizdi! Yeni DLC oyuna ortalama 10 saat gibi bir oyun süresi ekledi. Birçok yeni ana ve yan görev ile her bir yanımız şenlendi. Man of Glass isimli gizemli karakterin peşinden koşturduk durduk ve kimin, ne olduğunu bir kez daha anlamaya çalıştık. Senaryo olduğundan daha da heyecan verici bir noktaya taşındı ve bu fantastik dünya hakkında çok farklı şeyler öğrendik. LEVEL ailesi olarak çok sevdiğimiz Gwent kartlarına yenileri eklendi, hatta paketi kutulu olarak alanlara Gwent destesi dahi hediye edildi! Etrafta Gwent oynayacak yeni rakiplerin türemesi de bir diğer artı oldu. Ayrıca Runewords ismi verilen yeni bir oyun meka-

niği eklendi. Üç farklı seviyede karşımıza çıkan Runewords mekanı sayesinde karakterimiz olduğundan çok daha güçlü ve bir o kadar da alışılmışın dışında bir çehreye büründü. Bizim için zaten mükemmel olan bir oyuna, daha da fazla kaliteli içerik demek, eşittir en iyi DLC demek! - **Ertuğrul**





En iyi Erken Erişim ARK: Survival Evolved

ARK: Survival Evolved ilk duyurulduğunda herkes bir şaşkınlık yaşamıştı. Oldukça büyük bir ada, yalnız başımıza, ne olup bittiği hakkında en ufak bir fikrimiz yok. Evet, tüm bunlar tanıdık temalar olabilir. Hemen hemen her survival oyun türü bu öğeler üzerine kuruluyor. Fakat bu defa oldukça farklı bir tema oyuna hâkimdi. Yalnız olmadığımız ada, hem arkadaşımız hem de düşmanlarımız olan dinazorlar ile doluydu!

Kendimizi Jurassic Park'da hissetmemizi sağlayacak olan dinazor teması oldukça sevildi. Oyunun duyurulmasından sonra erken erişime gelen ARK, önce oyuncularda büyük bir hayal kırıklığı yaşattı. Oyunun teknik problemleri bir hayli fazlaydı ve yükleme süreleri olabildiğine uzundu. Beş dakikayı aşkın yükleme süreleri normale döndü ve oyundaki pek çok hata ilerleyen aylarda gelen güncellemeler ile giderildi. Oyunda-

Son anda kaçırılanlar
2. Star Citizen
3. Darkest Dungeon

ki dinazor çeşitliliği ve craft edilebilecek eşyalar da bir hayli çeşitlendi. Çoklu oyuncu desteği sayesinde piyasadaki pek çok Survival türünden ayrıldı. ARK:Survival Evolved zaman içerisinde oldukça büyük bir gelişim göstererek pek çok sorununu çözdü ve 2015 yılının en iyi erken erişim oyunu olmayı hak etti. ARK'ın tam sürümüyle bizleri nasıl karşılayacağını da merakla bekliyorum. - **Enes**

En iyi Remastered Uncharted: The Nathan Drake Collection

Uncharted benim gözümde en iyi aksiyon serisidir, o ayrı. Nathan Drake'i anlatmaya gerek yok, hepimiz tanıyoruz kendisini. PS4'ün tartışmasız en büyük kozu oldu namussuz... PS3'ümü elden çıkarırken

en çok canımı yakan şey, Uncharted serisi ve The Last of Us'ı bir daha göremeyecek olmamın verdiği acıydı. The Last of Us'ın bir Remastered olarak çıkışı gecikmedi. Derken Naughty Dog yapacağını yaptı ve Uncharted

serisini de tek bir başlıkta bir araya getirdi. 2015'in en iyi Remake oyunu adaylarının arasından onu zirveye taşıyan en büyük koz, ilk iki oyunun da o muhteşem kadro tarafından Türkçe dublajlı hale getirilmesidir diye düşünüyorum. Hala PS4 oyunlarının arasında baş köşede yer almasının en büyük sebebi budur. Evime oyun merakı olan birisi geldiğinde ve ekranda Uncharted serisinden herhangi bir oyun olduğunda, adamcağızın ekrana kilitleyip kalmasının, kız arkadaşıyla olan randevusuna geç kalmasının sebebi de budur. Huzurlarınızda, bize bu efsane seriyi yaşattıkları için, hepimiz adına Naughty Dog'un önünde bir kez daha saygıyla eğilmek istiyorum. - **Ertekin**



Son anda kaçırılanlar
2. Heroes of Might & Magic 3 HD
3. DmC: Definitive Edition



En iyi Mobil Oyun Fallout Shelter

Bizler heyecanla Fallout 4'ü beklerken kendisini gösterdi Shelter. Telefonlarımızda bugüne kadar birçok oyun deneyimi yaşamıştık ama Shelter o kadar farklı bir şekilde geldi ki anlatılmaz, yaşanır. Uzun süredir Wasteland'den uzakta kalmış bizler resmen eski bir dostu görmüş gibi mutlu olduk. Şirin grafiklerinin yanı sıra, yine o bildik Vault mantığının mobil platforma bu kadar güzel bir şekilde taşınmasına şaşıktık kaldık. Nükleer savaştan kaçanların sığınacağı özel bir Vault inşa etme temasını kullanan

Fallout Shelter'da, birbirinden farklı bina inşa ederek Vault'umuzu geliştirdik. Bu geliştirme esnasında birçok yeni konuğumuz oldu. Biz onlara iş verdik, onlar da bize para kazandırdı. Vault'umuz kalabalıklaştıkça daha farklı ve yeni binalar inşa edebilir hale geldik. Cıvarda ne olduğunu görmek için bazı vatandaşlarımızı Wasteland'in ölüm dolu topraklarına yollamak zorunda kaldık. Yeri geldi yangınlar çıktı, açlık baş gösterdi, yeri geldi insanlar çoluk çocuğa kavuştu. Sadece bir telefon ekranına dokunarak yapılabilecek bu kadar



farklı etkileşimi tek bir çatı altında toplamayı başardığı için Fallout Shelter'ı bu yılın en iyi mobil oyunu seçiyoruz. Hatta kendisinden yeni güncellemeler, yeni içerik ya da eklenti bile bekliyoruz! Yapsınlar da oynayalım!
- Ertuğrul

Son anda kaçırılanlar

2. Angry Birds 2
3. Lara Croft GO



En iyi PSVita Oyunu Grim Fandango Remastered

“Çünkü eninde veya sonunda, hepimizin üstünde çiçekler bitecek.” Grim Fandango'yu da tam böyle hatırlıyoruz, değil mi? Zamanı için yenilikçi grafikleri ve oynanışı kadar, unutulmaz diyalogları ve tabii ki unutulmaz karakterleri ile de. Max Cavallera'dan bahsediyorum yahu, hani şu ilk sahnede siyah pelerini, orağı ve iki buçuk metrelik boyuyla karşımıza çıkan, ardından pelerini ve boyunu bir metre uzatan “eklentilerini” çıkartıp tüm naifliği ile bizi macerasına ortak eden öbür dünyaya seyahat rehberimizden. Adventure türünün altın çağında, onca rekabet içinde inci gibi parlayan Grim Fandango'nun yeniden yapım sürümünü özellikle PsVita'da sevdik, özellikle PsVita'da aday gösterdik. Sadece yeni görsel efektler ile değil, küçük el konsolumuza sağladığı uyum, tüm o hatırlanan, üzerine

günlerce konuştuğumuz, sonra unuttuğumuz, aradan yıllar geçtikten sonra ise neden bu kadar çok sevdiğimizi hatırlatan diyalogları ile de bu ödülü sonuna kadar hak etti. Mobil platformlar dahil hemen her cihazla oynatabileceğiniz Grim Fandango Remastered'in rakiplerine en fazla fark yarattığı yer PsVita olsa da seriyle henüz tanışmamış herkese, hangi platformda olursa olsun oynamalarını öneriyoruz. Seriyle tanışanlar zaten bir şekilde edinmişlerdir, aksini düşünemiyorum bile. - Kürşat

Son anda kaçırılanlar

2. Steins; Gate
3. Child of Light

En iyi Bağımsız Oyun Prison Architect

Bu yılın belki de en zor kategorilerinden birisi en iyi bağımsız oyun kısmı oldu. Bildiğiniz üzere bağımsız oyunlar son bir iki yıldır zirveye merdiven dayamayı başardı. Aralarından hangisinin en iyisi olduğu konusundaysa bir hayli konuşmak zorunda kaldık. Uzun münakaşaların arasında sınırlanmış isimse Prison Architect oldu. Topluluk fonlamalı olarak yola çıkan yapım, 2012 yılına gelindiğinde kendisini sürekli güncelleyen bir alfaya, oradan da Steam üzerinden erken erişimle beta testine geçmişti. Amerika'nın Indie sektöründe en çok ön sipariş alan oyunlarından birisi olmayı başaran Prison Architect, kısa sürede bir milyondan fazla satmayı başardı. Onun bizim için olan önemli tarafı ise kullandığı 2D grafik motoruyla devasa bir dünyayı ayaklarımız altına sermesiydi. Elimizdeki sınırlı bütçe ile hapishane kurup,

bu mekânı tam anlamıyla ayakta tutmaya çalışmayı tam da Sim City vari şekilde bize yaşatması, şüphesiz büyük beğenimizi kazandı. Yapay zekâsı ile her oyuncuyu şaşırtan Prison Architect, ana senaryosu ile de dikkat çekti. Hem yer altı, hem de yer üstü teğhizatını ayarlamak, doğru anda doğru kararları vermek ve suçlularla içli dışlı olmanın ne demek olduğunu harika şekilde kullanıcıya sunan Prison Architect'i bu yılın en iyi bağımsız oyunu seçiyoruz. Deneyim etmeyenler çok şey kaçırıyor! - **Ertuğrul**

Son anda kaçırılanlar
2. Hotline Miami 2: Wrong Number
3. Broforce



En iyi Dövüş Oyunu Mortal Kombat X

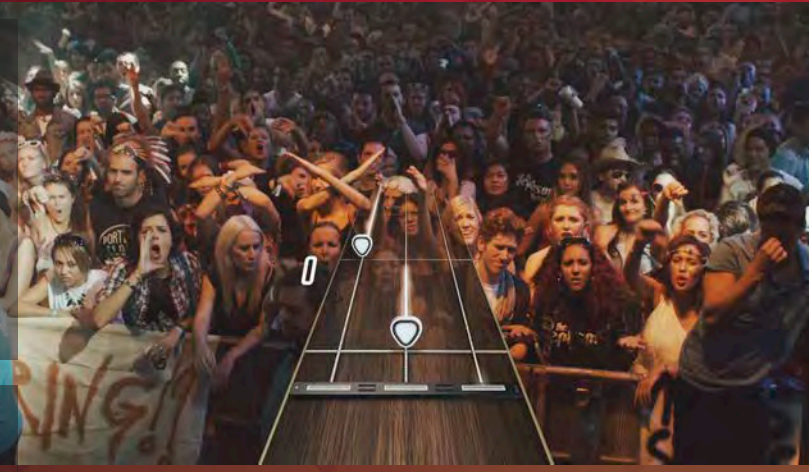
Mortal Kombat evreni benim için her zaman diğer dövüş oyunlarının evrenlerinden bir adım önde olmuştur. Bir önceki Mortal Kombat oyunu (Mk9) uzun süre sonra iyi bir Mortal Kombat deneyimi sunmuş, oyuncular başında paralanmış ancak artık eskimiş ve modası geçmişti. Haliyle Mortal Kombat X duyurulduğunda sevinç naraları attık. Nisan ayında bizlerle buluşan Mortal Kombat X, öncekinden de iyi bir oyun deneyimi sunuyordu. Pek çok dövüş oyuncusu başında günlerini harcadı ve karakterlerde ustalaşmaya çalıştı. Bir

Mortal Kombat sever olarak benim de ilk dakikadan itibaren çok sevdiğim Mortal Kombat X, yılın dövüş oyunu ödülünü sonuna kadar hak ediyor. Dövüş mekanikleri son derece üst düzeyde olan Mortal Kombat X yeni görseleğiyle, karakter tasarımlarıyla ve senaryosuyla da son derece iyiydi. Kendi adıma konuşacak olursam sadece 2015 değil, şu ana kadar ki en iyi dövüş oyunu olmayı hak eden Mortal

Kombat X, Street Fighter V çıkana kadar dövüş oyunu oyuncularının bir numaralı tercihi olmaya devam edecektir. - **Enes**

Son anda kaçırılanlar
2. Ultra Street Fighter IV
3. Dead or Alive 5: Last Round





En iyi Müzik Oyunu Guitar Hero Live

Oyun oynamaktan sonra en büyük ilgi alanı müzik olan bir adama müziği oyun olarak verirsiniz, hayatının bir parçasını ele geçirmiş olursunuz. Gitar Hero, benim hayatımın bir parçasını ele geçirmişti ilk zamanlarında. Serinin sonu geldi, tadında kalmıştı, iyi oldu dedik... Ama yeni konsollar için en azından bir kez daha şans tanınabilirdi. Bu kafayla efsane geri döndü ve adım gibi emi-

nim, bu kadar büyük bir başarı yakalayacağı düşünülüyordu. Gitar Hero'yu en büyük rakibinden birkaç basamak öne taşıyan en büyük koz, gitar yapısının tamamen yenilenmiş olması oldu bence. Bunun yanı sıra gitar çalan birini sahneye çıkaran özel bir sunum da beraberinde geldi. Bu da yetmedi, sürekli güncellenen bir Live TV modeli de monte edildi oyuna ve Gitar Hero hayranları, yeni-

Son anda kaçırınlar

2. Rock Band 4
3. Just Dance 2016

den bilek çürütmek için ekran başına geçti. Saatlerce, bıkmadan usanmadan oynadım. Oyuna davul setinin eklenmemesinin verdiği burukluk bile aldığım hazzı engellemedi. 2015'in en iyi müzik oyunu, Tabii ki Gitar Hero Live olmalıydı. Öyle ki bu başarının arkasından ikinci oyun da gelecek ve bu sefer davul seti de kadroya dahil edilecek, hissediyorum. - **Ertekin**

En iyi Spor Oyunu Rocket League

Sıkça bir araya gelip oyun oynadığım bir arkadaş grubum var. Hali hazırda, hep beraber oynanacak oyun sayısı çok fazla olmadığı için genelde FIFA'nın en son oyununa kilitlenip kalırız. Rocket League, bu geleneği sona erdiren, efsane bir yapımdır işte. O oyun piyasaya çıktı çıkılsın, FIFA'nın pabucu dama atıldı resmen. Eğlencenin özünde karmaşanın değil, sadeliğin olduğunu kanıtlayan bir oyun Rocket League. Bir oyun bu kadar sade ve bu kadar eğlenceli olabilir mi? Sorarım size... Piyasaya adım attığı andan itibaren spor oyunları arasında

hatırı sayılır bir yer edindi. E-spor bünyesinde düzenlenen turnuvalarda da boy göstermeye başladı ayrıca. "2015'in En İyi Spor Oyunu" ödülünü başka hiçbir oyun hak etmiyor, hiç kusura bakmasınlar. Alışılmış kalıpların dışına çıkan, bu kategoriye aday olup Rocket League'in üstüne çıkabilecek başka bir oyun

Son anda kaçırınlar

2. FIFA 16
3. NBA 2K16

tanımıyorum. Rocket League o kadar özgün bir oyun ki eşi benzeri yok piyasada. Başlı başına bir tarz bile diyebiliriz onun için hatta. Öyle bir temeli var ki ilerleyen zamanlarda bu temel üzerinden neler çıkacak ortaya neler... Sen dururken yılın en iyi spor oyunu ödülünü başkasına veremezdik, adamsın... - **Ertekin**





En iyi Yarış Oyunu Forza Motorsport 6

Neredeyse 20 senedir yarış simülasyonları ile haşır neşir olan ben artık görebileceğim her şeyi gördüğümü düşünüyorum ve üç Dünya Savaşı görmüş foto muhabiri edasıyla Forza Motorsport 6 yayınına yapmaya hazırlanıyordum ki, o gün izleyenlerin hatırlayacağı gibi, direksiyon başında geçirdiğim ilk metrelerden itibaren yüzüme şapşal bir gülümseme yayıllıverdi. Daha önce çok az oyunda rastladığım "aracı tam anlamıyla

hissedebilme" ve sürüş keyfi üst üste koyulmuş, üzerine de muhteşem yağmur atmosferi (Diğer oyunların aksine yağmur piste eşit şekilde yayılmıyor, yer yer havuzlar oluşturuyor, anlatılmaz yaşanır.) ve grafik sosu ile oyun bizlere servis edilmişti. Buna 450 araç, onca pist, müthiş keyifli ve sizi oyundaki her aracı denemeye iten bir oyun modeli de eklenince ortaya serinin en iyi oyunu çıkıyordu. Oyun kısa sürede önce LEVEL çalışanlarının,

Son anda kaçırılanlar
2. Project C.A.R.S
3. DiRT Rally

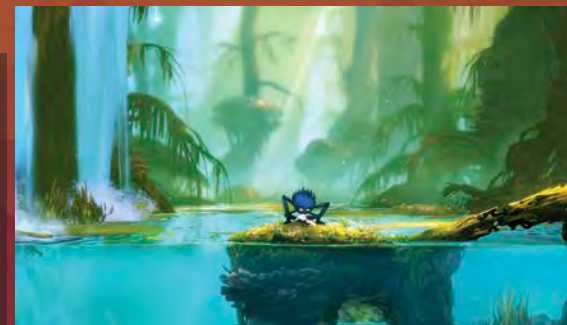
sonra PCNet ve CHIP ekiplerinin dikkatini çekti, herkesin ilk boşlukta başına oturup iki tur attığı bir ofis çılgınlığına dönüştü. Aradan geçen üç ayda fazla bir şey de değişmiş değil. Bu yüzden ki Forza Motorsport 6 tüm kategoriler içinde en büyük oy farkı ve hakkıyla bu ödülü kazanmış bulunuyor. Project C.A.R.S ve DiRT Rally gibi iki nadide yapımın tek şanssızlığı ise Forza 6 ile aynı yıl piyasaya çıkmış olmaları. - Kürşat

En iyi Platform Oyunu Ori and the Blind Forest

Sevimli Ori... Hikayenin başlangıcı da o kadar acıklıydı ki üstelik. Aynı Up adlı animasyonun başlangıcında herkesin yamulduğu gibi, oyunun başlarında da aynı tokadı yiyoruz. Hikaye oyun boyunca çok etkin bir konumda durmuyor ama yapımçı ekibin bu konuya özenmiş olması da büyük bir artı; hele ki bu oyunu "en iyi platform oyunu" olarak belirlediğimizi düşünürseniz. Oynanıştan bahsedeceğimiz elbette lakin ondan önce, oyunun başka muhteşem bir artısını anlatmak gerek. Evet, oyunun görselliğinden bahsediyorum... Görsellik o kadar muazzam ki gerçekten bazı sahneler sanat eseri gibi duruyor, arka plana, efektlere bakayım derken Ori yuvarlanıp gidebiliyor. Oyunu buraya taşımamızdaki neden de tam bu noktada gizli işte arkadaşlar: Görsellik ve senaryoyla birlikte şahane bir oynanış söz konusu. Yapımcılar kesinlikle gözünüzün yaşına bakmayı reddetmiş ve zorlayıcı, düşünme-

nizi gerektiren, reflekslerinizi de işin içine katan bir oynanış geliştirmiş. Kayıt noktası dediğiniz şey kısıtlı, ulaşılması gereken yerler uzakta ve engellerle dolu, düşmanlar her tarafta... Eğer bir yeri geçmeyi beceremiyorsanız bilin ki daha çok çalışmanız lazım. Yıllar geçse bile eskimesi olanaksız olan Ori and the Blind Forest, muhteşem bir çalışma olmuş, emeği geçen herkesin eline sağlık. - Tuna

Son anda kaçırılanlar
2. The Binding of Isaac - Afterbirth
3. Super Mario Maker



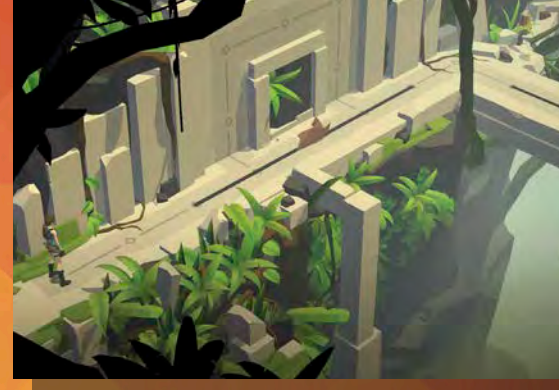
En iyi Puzzle Oyunu

Lara Croft GO

Bazı oyunlar vardır, herkes ucundan kıyısından bir şekilde bulaşır, çılgınlar gibi oynar ama yılın ödülleri için iki satır karala dendiğinde kimse bir adım öne çıkmaz, iş daima editöre ihale olur -- Bunun genellikle sinir bozan oyunlara özgü olduğunu düşünürdüm ancak Lara Croft GO o kadar hafif bir puzzle deneyimi olmuştur ki sadece zekice tasarlanmış bölümleri ve stilize, muhteşem gözükten grafikleri ile hatırlıyoruz artık. Bu "kolaylık" bir noktada öyle sorun haline geldi ki firma çıkıp çok daha zorlayıcı olarak tasarlanmış yirmiye yakın yeni bölümü, ücretsiz olarak sunmak durumunda kaldı. Bir platform oyunu olmak ile puzzle oyunu olmak arasında kalmasının da etkisiyle geride kalan Tearaway Unfolded'ın aksine metrobüste, otobüste, rötör yiyen uçağımızı beklerken

hava alanında, bir türlü inemeyen yamayı beklerken bilgisayar başında, kısaca akla gelebilecek tüm sinir bozucu mekanlar ve anlarda oynayabileceğiniz Lara Croft GO şimdiye kadar gördüğümüz en iyi spin-off'lardan biri olmayı da başardı. Bazen bu oyunun keşke on beş tane devam oyunu gelse, istediği kadar suyunu çıkarsa deriz ya, heh işte, Lara Croft GO öyle bir oyun. Ödeyeceğiniz küçük bedeli de sonuna dek hak ediyor, bir an bile düşünmeyin. - Kürşat

Son anda kaçırılanlar
2. Tearaway Unfolded
3. I Am Bread



En iyi Adventure / Macera

Life Is Strange

Adventure oyunlarının özünde kallâvi bir hikaye olması gerektiğini bir kez daha kanıtladı Life is Strange. Biliyorsunuz, ilk bölümden itibaren bizzat ben inceledim kendisini. İlk bölümde kendisini sıradan ve klişe bir hikaye diyerek eleştirmiş olsam da ikinci bölümden sonra kendini o kadar iyi toparlamıştı ki bir sonraki bölümü ipe çeker olmuştum. Zamanla oynayabilmenin bir şans

değil, aslında bir ceza olduğunu, zaman kavramının şakaya gelmez bir gerçeklik olduğunu bir kez daha vurguladı bize Life is Strange. Ayrıca ağır sorumlulukların, hayatımıza yön veren kararların, bizimle birlikte yaşayan birer parçamız olduklarını da inceden inceye yedirdi bize. Max'i ve Chloe'yi uzun süre aklımda tutacağımın eminim. Şu anda eskileri yâd ederken nasıl ki "O zamanlar bir

Monkey Island vardı, bir Broken Sword vardı..." diyorsak, ileride belki de çocuklarımıza anlatacağımız Adventure oyunları arasında Life is Strange de bulunacak. Eh, böyle bir başlık varken 2015'in en iyi Adventure oyunu ödülünü başka bir oyuna veremezdik. Bu 5 bölümlük efsaneyi bizler için hazırlayan Dontnod Entertainment'a ve Square Enix'e bir kez daha teşekkürler, var olun... - Ertekin



Son anda kaçırılanlar
2. Until Dawn
3. SOMA





En iyi Strateji Oyunu StarCraft II: Legacy of the Void

Konu strateji olduğu zaman akla çok fazla isim gelir. Birçok insanın farklı bir strateji sevgisi vardır. İkinci Dünya Savaşı temalı stratejiler her daim çok dikkat çekmiştir ama teması her ne olursa olsun özellikle RTS türü strateji janrasının esas yükünü sırtlanmış, onu tüm dünyaya mal etmiştir. RTS dediğimiz zaman kulvar biraz daha daralır ve akla belli başlı isimler gelir. Fakat gerçekten üst seviye strateji deneyim etmek isteyen oyuncular için sadece Starcraft ismi belirir. İlki 1997 yılında çıkan yapım, ikincisi çıkıncaya kadar en iyi RTS olma özelliğini taşımayı sürdürdü ki ha-

len en iyi olabilir (Tartışmaya açtığımız). SC2'nin piyasaya çıkışı büyük olay olmuştu. Üç parça olarak belirli aralıklarla piyasaya sürüleceği belirtilen oyun, özellikle ana senaryo konusunda büyük işler başardı. Nitekim benzeri bir durum Legacy of the Void ile de devam etti. Senaryonun epik olacağını düşünüyorduk ama bu kadar ileri gideceğini gerçekten hesaplamamıştık. Üç oyunluk bir seri için harika bir son yaşadık. Oyuna eklenen yeni birimler, yeni görevler ve Spear of Adun'un güçleri ile yine bambaşka bir SC2 deneyimi yaşadık. Özellikle üç farklı upgrade opsiyonu

olan Protoss birimlerinin, bazı upgrade'lerinde ilk oyundaki araçlara dönüşebilmesi de gönlümüzü çaldı. Multiplayer kısmında "yine" en iyi dengeyi korumayı başaran Blizzard, bize bir defa daha RTS'nin nasıl olması gerektiğini gösterdi. - **Ertuğrul**

Son anda kaçırılanlar
2. Total War: Attila
3. Cities: Skylines



En iyi RPG The Witcher III: Wild Hunt

RPG oyunlarla aram kısmen iyidir. Daha sade olanlar tercihim olmuştur her zaman. The Witcher III'ün yakaladığı en büyük koz, yeni nesil konsolların ısrarla kallavi bir oyunu biz oyunculara sunamamış olmasıydı belki de. Diğer devasa artılarının yanı sıra, bu büyük beklentiyi bence en iyi karşılayan oyun oldu The Witcher III. Bir RPG için olması gerekenden daha fazla detay barındırıyordu her şeyden önce. Hikaye desen, aşmış gitmiş... Olağanüstü bir oyun süresine rağmen oyunun son sahnelerinde bile ilk sahnelerini hatırlayabilmek nedir ya... Grafik kalitesi konusunda da diyecek hiçbir şey yok. Resmen yaşayan ve yaşatan bir dünya hatırlıyorum. Hava günlük güneşlikken ve sakin bir köyün tüccarıyla alışveriş yaparken ne kadar huzurlusam, pis bir karanlıkta köhne

bir kuyunun başına dadanmış bir hortlağın izini sürerken o kadar tedirgin olmuştum. Ev arkadaşımın bir gün eve geldiğinde beni koltuğun aynı köşesinde otururken ve aynı oyunu oynarken buluşunu ve "Bişey sorabilir miyim? Bu oyun bitmiyor mu?" diye soruşunu hatırlarım. Daha oyunun yarısı bile bitmemişti o bu soruyu sorduğunda. Büyük iş çıkardı CD Projekt Red. Bu sayede de bizden 2015'in en iyi RPG oyunu ödülünü almaya hak kazandı. - **Ertekin**

Son anda kaçırılanlar
2. Fallout 4
3. Pillars of Eternity



Son anda kaçırınlar
2. Assassin's Creed: Syndicate
3. Dying Light

En iyi Aksiyon Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Aksiyon dalında yarışan çok fazla oyun olduğunu söylememize sanıyoruz gerek yok. Her yıl çok fazla miktarda aksiyon oyunu ile karşılaşırız ki bu gayet doğal. Fakat birçok firma aksiyon yapımlarının peynir ekmek gibi sattığını bildiği için bu kulvarda ellerinden geleni yapıp, en zirvedeki oyun olmaya çalışıyor. Nitekim bizim için yarışın bir galibi var. O da MGS V: The Phantom Pain. Bir anlamda Kojima'nın son oyunu niteliğindeki The Phantom Pain,

tıpkı GTA V gibi açık bir arazide geçiyor. Her ne kadar bu harita belirli limitlere sahip olsa da oyun içindeki işleyiş sayesinde birçok bölgeyi, farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Grafik kalitesinin üst seviyede olmasının yanı sıra, düşmanların alan algısı ve de silah efektleri oyunu bambaşka bir boyuta taşımaya yeten özelliklerden sadece bazıları. Üs mantığı ve düzenli olarak karakterimizi geliştirebilmek, bizim için en önemli başlıkların arasında yer aldı. Snake'i

kontrol ettiğimiz yapımda senaryonun da zirve yaptığını belirtmeden edemeyeceğiz. Yakın savaşların tadıysa bir ayrıydı. Robot kol teması ile Snake'i daha önce olmadığı kadar farklı şekilde kontrol ettik. O alıştığımız ses çıkarmama konseptinin sadece bir opsiyon olması ve mermilerin uçuştuğu savaşlardan oradan oraya koşarak görevleri tamamlamaksa bir diğer artı oldu. Sayesinde bu yıl aksiyonu Kojima tadında yaşadık. - Ertuğrul

En iyi Shooter Rainbow Six: Siege

Bu en iyi shooter kategorisinde gittik, geldik arkadaşlar. Bazılarımız Battlefield dedi, bazılarımız Call of Duty'den yana kullandı oyunu ama galip Rainbow Six: Siege'den başkası olmadı. (Belki burada ağır bastırılmış olabilirim!) Battlefield Star Wars teması olmasa çok vasat bir oyundu, CoD da artık yani... Her sene aynı tas. Taktiksel oynanışla Counter-Strike'in hızlı ve adrenalini dolu dinamiğini birleştiren R6:S, bir çeşit Heroes

of the Storm bana göre. Oyun resmen çerez gibi; bir maç yapıyor, yensiniz de yenilseyeniz de hemen bir tanesine daha girmek istiyorsunuz. Haritaları tanıdıkça, farklı karakterleri açtıkça daha da iyi belirliyorsunuz taktikleri ve her maçta farklı bir heyecan yaşayabiliyorsunuz. Oyunun bu bağlamda sıkıcı olma ihtimali resmen sıfıra yakın. Başarısız olmak çok kolay lakin oynadıkça yeteneğiniz de gelişiyor. Para kazandıkça yeni karakterler alıyor, onların farklı özelliklerini denedikçe de kendi oyununuzu yaratmaya başlıyorsunuz. Sadece multiplayer olmasıyla biraz tepki toplasa da finalde ortaya çıkan yapım gayet başarılı olmuş durumda; özellikle Counter-Strike-Battlefield-CoD üçgeninden sıyrılmak isteyenler için çok iyi bir alternatif.
- Tuna

Son anda kaçırınlar
2. Star Wars: Battlefront
3. Call of Duty: Black Ops III





En iyi Simülasyon Oyunu Elite: Dangerous

Son anda kaçırınlar
2. Cities: Skylines
3. Kerbal Space Program

Ya işte böyle, zaman acımasız. 1990'lı yılların en popüler oyun türü gün geliyor farklı türler aynı başlık altına toplanarak aday gösteriliyor. Zira yeterince uçak simülasyonu, yeterince uzay simülasyonu ve yeterince otomobil simülasyonu yok. Bu türlerin her birine hükmeden bir ya da iki simülasyon zaten mevcut ve tutkunları tarafından on sene boyunca oynanabilecek kalitedeler, kısaca üzücü ama, çok fazla

simülasyonun çıkmasına ihtiyaç da yok. David Braben'ın 80'li ve 90'lı yıllara damga vurmuş serisinin son oyunu, ultra başarılı topluluk fonlama sürecinin ardından piyasaya çıktı ve hepimiz de bayıldık. Oyun, tıpkı Star Citizen gibi, büyük firmaların her sene aynı aksiyon/fps oyunlarını temcit pilavı gibi ısıtıp ısıtıp önümüze sunma alışkanlığına, bilimkurgu sektörüne olan ilgisizliğine karşı bir dik duruş anlamına geliyordu ve şimdi-

den onlarca milyon dolar hasılat yapmayı da başardı. Bugünlerde erken erişim sürecinde bulunan Horizons eklentisiyle gezegenlere inme olanağını da bizlere sunan yapım halen geliştirilmeye devam ediyor. Muhteşem grafikleri, artık keşfetme olanağınız da bulunan milyonlarca gezegeni, giderek ucuzlayan fiyatı ve senelerce oynanabilecek içeriği ile Elite: Dangerous yılın en iyi simülasyon oyunu. - Kürşat

En iyi PlayStation 4 Oyunu Until Dawn

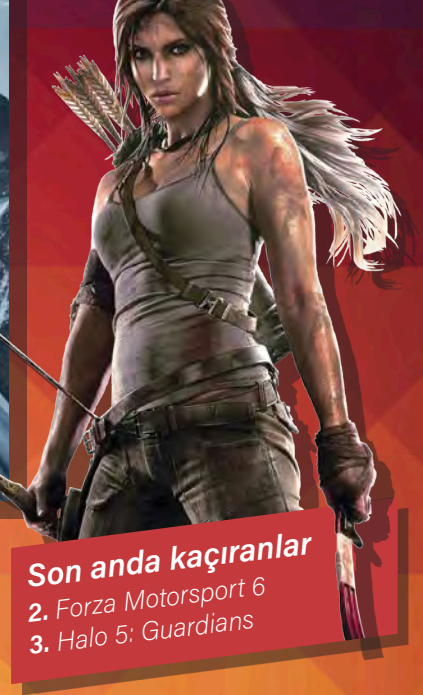
Bir PS3 oyunu olarak tasarlanıp arada da iyileştirilmiş bir PS4 oyununa dönüşen Until Dawn, PS4'e özel çıkan en iyi oyun oldu bu sene. Burada şu hatayı yapmayın sakın;

PS4'e tonla güzel oyun çıktı ama sadece PS4'e özel olup da bu koltuğa layık olarak Until Dawn oyları topladı. Özellikle sonu çok daha iyi olabilecekken biraz vasat kalan ve bazı noktalarda klişelerin suratımıza yumruk

şeklinde indiği Until Dawn, genel oyun tecrübesi olarak oyunu alanları yarı yolda bırakmadı ve hatta sevindirdi. Bir grup gencin bir dağ evindeki korku dolu anlarında rol sahibi olmak, daha önce yaptığımız bir şey değildi ve yapımcılar da bu işi gayet iyi kotardı. Üstelik oyun yarı yolda farklı bir yöne de sapıyordu ki bu da oyuna farklı bir heyecan katmıştı. Until Dawn birkaç ünlü oyuncuya da ev sahipliği yaptı. Mr. Robot'un başrolü ve Heroes'un ölümsüz ponpon kızı başı belaya giren gençler arasındaydı. Gençlerin başına ne gelecek, bir sonraki sahnede ne olacak, katil kim, parça parça keşfedilen kısa filmde ne anlatılıyor diye merak ederken de oyunun sonunu bulduk, hiçbir şeyden de pişman olmadık. Until Dawn 2 çıkırsa da oynasak... - Tuna



Son anda kaçırınlar
2. Uncharted: TNDK
3. Bloodborne



En iyi Xbox One Oyunu Rise of the Tomb Raider

Bir Tomb Raider oyununu bu kadar çok seveceğimi asla tahmin etmezdim... Hele ki yenilenmiş bir önceki oyunun yüzüne bakmamışken. Rise of the Tomb Raider resmen beni ters köşeye iteledi ve dedi ki, "Artık sadece benimle oynayacaksınız!" "Tabii Lara'cığım, üstüne rahat bir şeyler al, geliyorum..." dedim, bir baktım uyku halindeymişim. Şaka bir yana biraz Assassin's Creed havası, biraz survival

ve bolca Tomb Raider oynanışıyla ortaya karma ve iyi bir oyun çıkmış, yapımcı ekip oyuncuları neyle kandıracağını iyi bilmiş. Microsoft'un neden parayı bastırıp oyunu bir süreliğine Xbox One'a özel yaptığını da anlamış oldum -ki bu hamle başta çok saçma gelmişti. Yeni neslin ilk Tomb Raider oyunu olmasıyla da övünebilecek olan Rise of the Tomb Raider, görselliğiyle de dikkat çekiyor.

Son anda kaçırılanlar

2. Forza Motorsport 6
3. Halo 5: Guardians

Hele oyunun başlarındaki kar manzaralı ve gerilim dolu anlar var ki bu kısımda üzüyeceğinize, oyuna ısınırken buluyorsunuz kendinizi. Bundan sonra da oyunun genelinde sağlam bulmacalar, iyi bir atmosfer ve bol Lara'lı bir macera bizi bekliyor, biz de zevkle bu yolculuğa çıkıyoruz. Üçüncü oyun hangi sisteme çıkarsa, o sistemi almak isteyeceğinizi düşünüyorum şimdiden... - **Tuna**

En iyi PC Oyunu Grand Theft Auto V

Artık efsaneleşen bir isim GTA. Özellikle konu free-roam oyun olduğu zaman ondan başkasını düşünmek yanlış olacaktır. İlk iki oyunuyla oyun dünyasının seyrine farklı bir yön veren seri, üçüncü yapıyla resmen bombayı patlatmış, geleneksel tek kişilik oyun modelini sonu gelmez bir oyun yapısına dönüştürmüştü. Artık GTA V ile birlikteyiz ve LEVEL ailesi olarak bu birlikten çok ama çok mutluyuz.

PC platformu yeni jenerasyon konsollar çıktığından beri birkaç adım önde ve PC'nin sunduğu olanakları köküne kadar kullanan Rockstar Games, görüntü ve efekt kalitesi en üst seviyede olan bir yapıyla selamladı bizi. Filmden farksız görselliğinin yanı sıra, Trevor, Franklin ve de Michael isimli üç farklı karakter ile çok farklı bir GTA V deneyimi yaşadık. Her karakterin kendisine ait dünya görüşü oyuna muazzam şekilde yansıtılmıştı.

Son anda kaçırılanlar

2. StarCraft II: Legacy of the Void
3. Pillars of Eternity

Her an her yerde sorun çıkabileceğini bileerek görevden göreve koşturmaksızın cabası. Açık dünya konseptinin sınırlarını zorlayan GTA V, eşine rastlanılmamış büyüklükte bir haritayı önümüze serdi. Oyun içinde oyun dediğimiz temayı fazlasıyla yaşamamıza ön ayak olan yapımda, tenis de oynadık, golf de. Sanal dünyayı şahane şekilde gerçeğe taşıyan GTA V, bizim için bu yıl PC dünyasının en iyi ismi. - **Ertuğrul**



Smartphone çılgınlığı Los Santos'u da esir almış durumda!

2500\$'a satılan gemilerin kapış kapış gittiği başka bir oyun bulamazsınız!



2016'nın En Çok Beklenen Oyunu Star Citizen

Star Citizen'in editörlerin oylarıyla yılın en çok beklenen oyunu seçilmesi, eminim, okurlarımızı şaşırtacaktır. Bu kadar önemli bir kategoride aslında bir uzay simülasyonu görmeye hiç alışık değiliz. Peki ne oldu da Star Citizen, yılın en çok beklenen oyunu oldu?

Karşımızda duran oyun, Star Citizen, aslında sıradan bir oyun değil. Star Citizen'in ardında, sayısız oyuncunun ve hatta oyun yapımcısının endüstrideki onlarca yıldır süren bilimkurgu ve simülasyon yaşağına karşı büyük uyanışı duruyor. Bu yaşağın farkında olmayanlara meseleyi şöyle anlatayım: Geçtiğimiz 25 sene içinde ne zaman bir oyun yapımcısı elinde bir bilimkurgu oyunu bir dağıtımıcının kapısına gitse, kapı duvar oluyor, kimse bu tür oyunları yayınlamak istemiyordu. Dağıtımıcılar, daha çok para ge-

tiren çocuk oyunlarını, basit, kafa yormayan, hızlı, aksiyon oyunlarını ve elbette konsol oyunlarını tercih ediyorlardı.

İşte bu yüzdendir ki, 1990'larda video oyun dünyasını kasıp kavuran Wing Commander serisi gibi oyunları, sonraki 25 senede bir daha göremedik.

Ama sonra beklenmedik bir olay yaşandı. Bilimkurgu temalı video oyunlarının hor görüldüğü bu piyasada, Wing Commander serisinin efsanevi yapımcısı Chris Roberts, topluluk fonlama sistemini kullanarak, yeni yapacağı bilim kurgu oyunu için oyun severlerden bağış istemeye karar verdi.

Bağış kampanyasının açılışında yayınladığı manifesto işe son derece manidardı: "PC oyunları için öldü dediler, konsol oyunlarının yanında PC oyunları artık satmaz, artık ilgi görmez, simülasyonları kimse umursamaz dediler, ama işte ben buradayım!" söylemiyle ortaya çıkan Star Citizen, kısa sürede milyonlarca dolar bağış topladı ve Chris Roberts'in oyun için kurduğu yapımcılık şirketi hızla büyümeye, ABD ve Avrupa'da ofisler açmaya, yazılımcıları, tasarımcıları işe almaya başladı.

Oyun hiç beklenmedik bir hızla yükselmeye, oynanabilir test sürümleri ortaya çıkmaya başladı. Chris Roberts, bağışçıları oyunun gidişatından haberdar etmek için etkili bir blog yayını da hazırladı. Şirket içindeki çalış-

malardan sürekli yeni bilgiler ulaşıyor, Chris Roberts'in yazılımcılar veya tasarımcılarla saatler süren toplantıları ofisteki kameralardan canlı yayınlanıyordu. Her gelişme, düzenli şekilde oyun severlere aktarılıyordu. İşte bu çaba, oyun severlerin dikkatinden kaçmadı ve Chris Roberts'in 25 yıldır hayalini kurduğu uzay simülasyonu, bu türü özleyen oyun severlerin de dikkatini çekti. Oyun için toplanan fon miktarı 100 milyon dolara ulaştı ve artık Star Citizen, durdurulamaz bir noktaya erişti. MMO ve FPS özellikleri de eklenince, oyun daha da büyük ilgi topladı.

Bugün artık Star Citizen, hala Alpha testi aşamasında olmasına ve elbette bazı teknik sorunlarla boğuşmasına rağmen, oyun dünyasının merakla beklediği yapımların en başında geliyor. İşte oyun severlerin bu büyük ilgisi ve yapımcısının o büyük tutkusu, 25 yıldır artık tüm oyun dünyasının kabullendiği bir "imkansız" başarısının etkisiyle birleşince onu yılın en çok beklenen oyunu yapmaya yetti. - Cem



Son anda kaçırılanlar
2. Tom Clancy's The Division
3. Cyberpunk 2077



Yılın Oyunu

The Witcher III: Wild Hunt

Kendisi hakkında hiçbir şey bilmiyorduk. Geleneksel TPS ve RPG oyunlarına o kadar alışmıştık ki piyasaya çıktığı zaman neye uğradığımızı şaşırдық. Çok seveni de oldu, nefret edenleri de. Fakat 2007 yılı için gerçekten muazzam bir yapımdı.

Akabinde ikinci oyunu ile çıka geldi. Oyun yapısı farklılaşmış, grafik kalitesi muazzam seviyeye ulaşmıştı. Hikâye akışıysa daha önce gördüğümüz birçok oyundan daha iyiydi. Fakat yine de bazı sorunları bulunuyordu. Aradan geçen sürenin ardından nihayet üçüncü oyun kendisini gösterdi. O ilk oyun içi video bile bize yılın oyununu ufukta gördüğümüzü haber vermişti. Sonra yine o sancılı bekleme sürecine girdik ve nihayet Mayıs 2015'de kendisiyle tanışma fırsatımız oldu. Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski tarafından kaleme alınan ve geçmişten bugüne

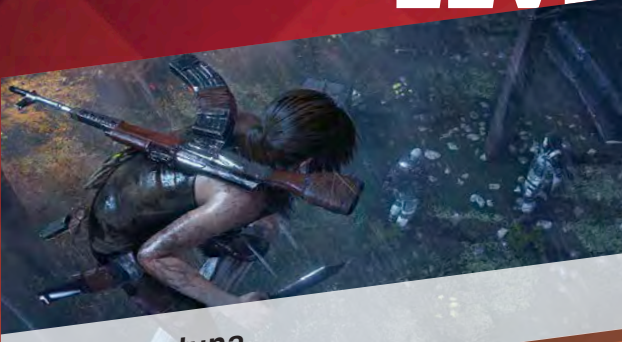
birçok çizgi roman serisi bulunan The Witcher, bu sefer üretilmiş tüm eserlerinden bir kademe daha kaliteli şekilde karşımıza çıkmayı başardı. Önceki oyunlarda olduğu gibi yine Rivia'lı Geralt'ı kontrol ettik. The Witcher III'e girdiğimiz anda büyülenmişik, özellikle PC platformunda o kadar fantastik grafiklere sahipti ki nutkumuz tutuldu. Sonra bunun belirli bölgeler için olduğunu düşündük ama CD Projekt RED'in bizim için bir sürprizi vardı! Meğer tüm The Witcher III dünyası en ince detayına kadar harika grafiklerle bezenmişti! Boş zamanlarımızda oyuna dalıp, gün batımına doğru at koşturduk, yağmurlu havanın fırtınaya dönüşünü izledik. Müzikleriyle de bizi bizden almayı başardı. Hem oyun içi, hem de sahne odaklı müziklerini halen açıp açıp dinliyoruz.

Tabii onu bu kadar iyi yapan sadece görsellikten çok daha fazlasıydı. Özellikle savaş mekanikleri birçok oyundan çok daha ileri seviyede tasarlanmıştı. Özellikle Assassin's Creed gibi sürekli aynı şeyi yapan, ezbere ilerleyen bir modellemeden, çok daha özgürce hareket eden bir karakteri kontrol etmek bizi bir hayli cezp etmeyi başardı. Farklı düşman birimleri ve her birine karşı alınması gereken farklı önlemler The Witcher III'ü birçok oyunun önüne geçirmeyi başardı. Yapılabilecek silahlar, zırhlar ve aksesuarları oyuna iyiden iyiye detaylandırılan özellikler olarak belirdi. Farklı yeteneklere sahip olan Geralt'ı geliştirmekse ayrı bir keyifti. Diyaloglara cabası! Bu noktada hikâyenin ilerleyişi ve genel olarak senaryo, sanki dizi izliyormuşuz gibi bizi kendisine yapıştırdı. Devasa haritası ve muazzam detayları ile The Witcher III yılın oyunu olmayı fazlasıyla hak etti! - Ertuğrul

Son anda kaçırılanlar
2. Fallout 4
3. MGS V: The Phantom Pain



LEVEL Top 5



Tuna Şentuna

1. The Witcher III: Wild Hunt
2. Fallout 4
3. Rise of the Tomb Raider
4. Heroes of the Storm
5. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



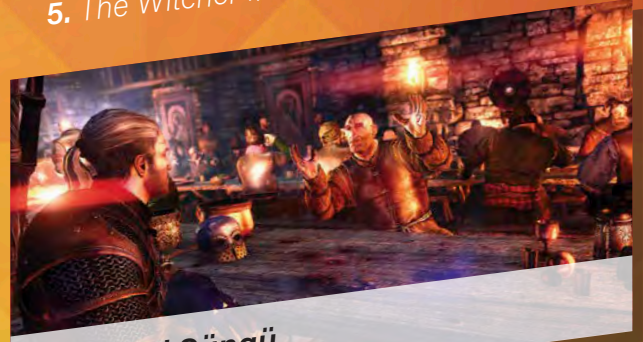
Emre Öztınaz

1. Heroes of the Storm
2. Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
3. StarCraft II: Legacy of the Void
4. Assassin's Creed: Syndicate
5. The Witcher III: Wild Hunt



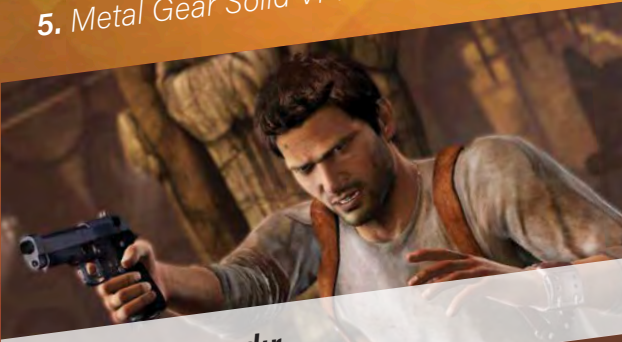
Kürşat Zaman

1. The Witcher III: Wild Hunt
2. Fallout 4
3. Forza Motorsport 6
4. World of Warships
5. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



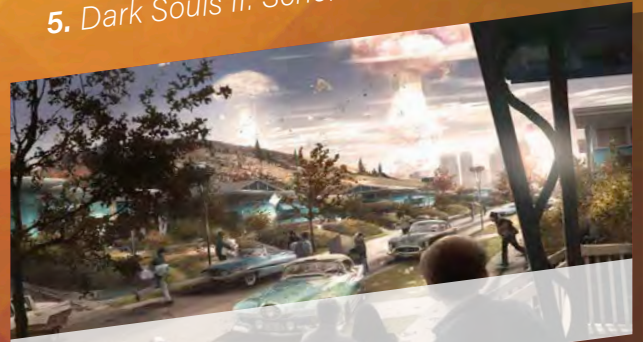
Ertuğrul Süngü

1. The Witcher III: Wild Hunt
2. Grand Theft Auto V
3. StarCraft II: Legacy of the Void
4. Pillars of Eternity
5. Dark Souls II: Scholars of the First Sin



Ertekin Bayındır

1. Uncharted: Nathan Drake Collection
2. The Witcher III: Wild Hunt
3. Resident Evil HD Remastered
4. Guitar Hero Live
5. Life is Strange



Cem Şancı

1. Fallout 4
2. Elite Dangerous
3. The Witcher III: Wild Hunt
4. Dying Light
5. Rebel Galaxy

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



BU AY DERGİDE Hacklenen sosyal medya hesaplarınızı kurtarmanın yolları



**OCAK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



MOBİL

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★
8,5 - 9,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Bronz ★
7,5 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



Cut the Rope: Magic

Om nom'u "dönüştürmeye" hazır mısınız?

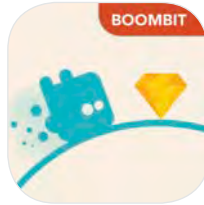
Sayfa 55



WH40k: Freeblade

Warhammer 40.000 serisinin yeni oyunu,
telefonunuzun sınırlarını zorlayacak

Sayfa 55



Running Circles

Bu ayın en sınır bozucu
oyununa buyurun!

Sayfa 56



AllianceAirWar

Ace Combat sevenler için
mobilde iyi bir alternatif...

Sayfa 56



Katamari çılgınlığı

Mobil cihazlara geliyor!

Özellikle PlayStation 2 günlerinden hatırlayacağınız, yuvarlandıkça önüne kattığı her şeye yapışarak büyüyen bir biraderi oynadığınız Katamari serisinin yeni oyunu yakında Android ve iOS için piyasada olacak. Yapımcı Bandai Namco, Tap My Katamari adlı yeni oyunda bildiğimiz oynanış mekaniğini de koruyacağını müjdeliyor. Bu da demektir ki yine önümüze çıkan simit satıcıları, otobüsler, trafik ışıkları ve hatta gökdelenleri kendi yüzölçümümüze ekleyip ilerlemeye bu oyunda da devam edeceğiz. Online oynamak istemeyenler için oyunun bir de offline modu olacak ki kesinlikle iyi haber. Bir taraftan oyun oynarken bir taraftan yolculuk uzadıkça kotamın bitiyor olmasından her zaman nefret etmiştim kendi adıma. Oyun firmadan yapılan açıklamaya göre öncelikle Yeni Zelanda, İngiltere, Kanada ve Avustralya'da satışa çıkacak, oradan da diğer marketlere yayılacak. ■



Android kullanıcılarını kışkırtacak...

Korku/gerilim oyunu Pin Stripe önümüzdeki yıl içinde iOS'a geliyor

Telefonların grafik işleme kapasitelerinin gelişmesi ile beraber Calvin Noir, This War of Mine, Lara Croft GO gibi birbirinden nitelikli macera/puzzle/hayatta kalma oyunları telefonlarımıza düşmeye başladı bilindiği gibi. İlk bakışta The Long Dark'ı andıran el çizimi görselleri ve sanat yönetimiyle dikkatleri çeken oyun, 2016 yılı içinde önce Steam, yıl sonunda da iOS cihazları için piyasada olacak. Firmadan yapılan açıklamaya göre oyundaki puzzle'ların sayısı kadar, bir macera oyununda alışmadığımız düzeyde aksiyona da maruz kalacağız. Gerçekten de yayınlanan ilk fragmana bakacak olursak oyunun bir platform oyunu olarak bile değerlendirilmesi mümkün. Şimdiden beğenimizi kazanan yapımı merakla bekliyoruz. ■

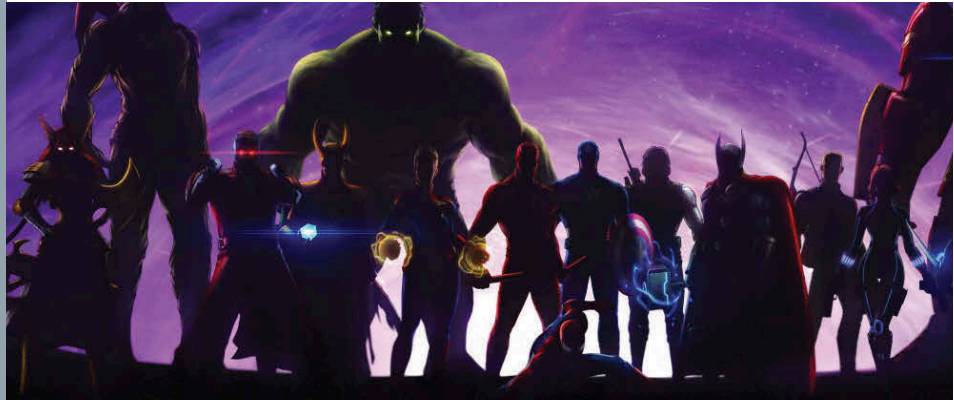


Kartvizit boyutunda Tetris!

Arayı fazla açmadan raflarda olacak...

Tüm zamanların en popüler oyunlarından biri olan Tetris'in hala kalbinizde özel bir yeri varsa cebinizde de yer açmanız gerekiyor. Arduboy yapımcıları efsanevi oyunun resmi lisanslı ve küçük bir sürümü olan "Tetris Micro Card" taşıyabilir oyun sistemini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Son derece küçük olan cihaz nerdeyse bir kartvizit büyüklüğünde ve

microUSB port ile şarj edilebilir dahili bir pile sahip. ATmega32u4 mikro işlemci ile desteklenen ürün 32KB flaş bellek, 2.5KB RAM ve 1KB EEPROM içeriyor. Tetris Micro Card, 49 dolarlık bir fiyat etiketiyle şu anda kendi web sitesi üzerinden ön siparişe açılmış durumda. Ancak ürünün 2016 yılının ilk çeyreğinden önce piyasada olması beklenmiyor. ■



Netmarble devler arasında...

Dünyanın "En İyi 10 Mobil Oyun Yayıncısı" arasına girdi.

Netmarble Games, küresel ölçekte mobil uygulama analiz şirketi App Annie tarafından yayınlanan rapora dayanarak, Ocak-Ekim 2015 tarihleri arasında "En İyi Küresel 10 Oyun Yayıncısı" listesine girdiğini duyurdu. Netmarble Games'in küresel pazarı hedefleyen ilk oyunu MARVEL Future Fight'in yanı sıra, diğer oyunları da Tayvan ve Tayland gibi büyük pazarı sahip Asya ülkelerinde de ilk 10 sıralamasına girdi. Şu an MARVEL Future Fight A.B.D.'de ilk 50 sıralama-

sında yer alıyor. Son dönemde Google Play tarafından "Yılın En İyi Oyunu" seçilen MARVEL Future Fight hem eğlence hem de kalitesini artırarak küresel oyuncular arasında her geçen gün daha fazla ün kazanıyor. Firma, Netmarble'ın dünya çapında 200 milyon oyuncuya ulaştığı 'Everybody's Marble' markası ile dünyanın en büyük markalarından biri olan Disney'i buluşturacak olan 'Everybody's Marble-Disney' isimli oyununu 2016 yılının başında yayınlacak. ■



Tür **Puzzle** Platform **iOS, Android** Fiyat **2.69 TL**

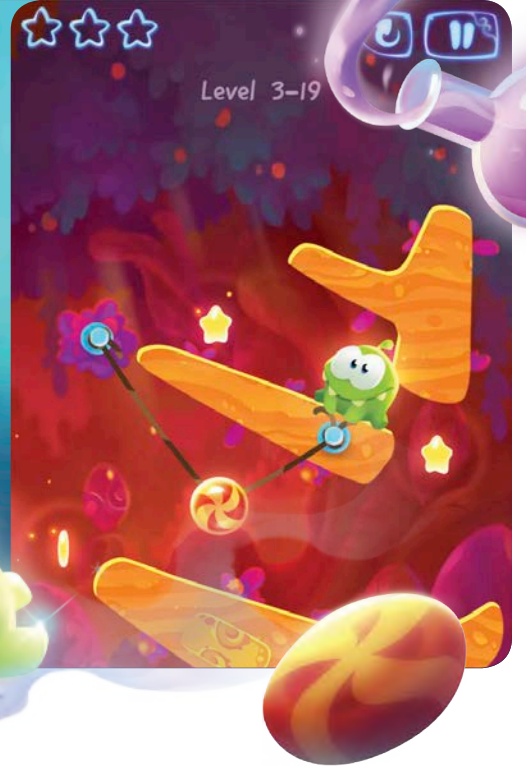
Cut the Rope: Magic ★

Om Nom'um yeni macerası!

İlk Cut the Rope oyunu üstünden epey bir zaman geçti. Oyuna ilk kez tanıştığım lisedeydim. Sağolsun lise hayatımı yedi bitirdi Om Nom. Her bölümde 3 yıldız almak için neler yapmadım. (Derslerde bırak o telefonu diye fırça atan hocalarıma da selamlarımı iletiyorum.) Daha önce oynamayanlar için oyundaki amacımız ipleri keserek, kurbağamızı beslemek. Yeni oyunda adına da uygun olarak, Om Nom'um şeklini değiştiren yetenekler ve şekerlemenin peşinde olan bir de kötü karakter eklenmiş. Dürüst olmak gerekirse eski oyunlara göre öyle inanılmaz bir

artısı yok yeni Cut the Rope'un. Eğer benim gibi eski oyunlara aşık olduysanız yine aşık olacağınız bir yapım. Eğer eski oyunlar hoşunuza gitmediyse pek bulaşmanızı önermem.

■ Puan: 7,5



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

Warhammer 40.000: Freeblade

Telefonlarınızın sınırlarını zorlamaya var mısınız?

FRP oyuncusu olun ya da olmayın Warhammer 40K ismini kesinlikle duymuşsunuzdur. Warhammer 40K masalarımızı süslemeye başlayalı nereden baksanız otuz yıl oldu. Fakat bu otuz yılın ardından pek de bir şey kaybetmiş sayılmaz aslında. Hatta bırakın bir şeyler kaybetmeyi gücüne güç katarak devam eden bir marka Warhammer 40K. Freeblade de Warhammer evrenine yolculuk ettiğimiz, telefonlarımızın sınırlarını sonuna kadar zorlayan gençcekle bir yapım. Freeblade boyunca Warhammer evreninin tanıdığımız bildiğimiz dev robotlarını (Imperial Knight) kontrol ediyoruz. Aslında kontrol etmek biraz yanlış bir tanımlama oldu. Robotumuz gerektiği şekilde yürüyor, biz de silahları kullanıyoruz. Silahlar temel olarak üçe ayrılmış. Tek parmağımızla ekrana dokunarak kullandığımız en basit makinalı tüfeğimiz, iki parmağımızla kullandığımız ağır silahımız ve ekrana iki kez dokunmamız sonucu aktif olan, en güçlü silahımız olan roketlerimiz. Bu üç silahın yanında, diğer robotlarla olan yakın dövüşler sırasında kullanabileceğimiz bir testeremiz bulunuyor. Oyunda her bölüm birkaç dakika sürüyor ve bölümler sırasındaki başarıma göre puanlar, yıldızlar ve ore (maden) kazanıyoruz. Bu kazandığımız madenler ile yeni eşyalar alabiliyor ve eşyalarımızı geliştirebiliyoruz. Yıldızlar ve puanlarsa arkadaşlarımız arasında yükselmemizi sağlıyor. Ayrıca bir noktadan sonraki bölümleri açmak için belirli bir miktarda yıldızda da sahip olmak zorundasınız.

Açıkçası oyunu bu denli sansasyonel bir hale getiren ne savaş sistemi, ne bölüm tasarımları, ne de oyun boyunca yaptığımız şeyler. Freeblade'i bu kadar popüler yapan şey -Warhammer 40K markasını bir kenara koyarsak- grafikleri. Oyunu oynadığım süreçte gözlerime inanmadım. "Vay arkadaş, daha birkaç sene öncesine kadar bu grafikler bilgisayarda yoktu!" dediğim de doğrudur. Bunun yanında eğer bir Iphone 6s ya da 6S Plus sahibiyse 3D Touch özelliğini de kullanabilirsiniz. Az önce anlattığım iki parmakla dokununuz, iki kez dokununuz gibi şeylerle ilgilenmenize gerek kalmaz. Ekran dokunma sertliğimize göre silahlarınızı kullanmış olursunuz. Anlayacağımız grafiklerden tutun

da, ekran özelliklerine kadar telefonunuzun sınırlarını zorlamış olursunuz. Freeblade'in her ne kadar inanılmaz grafikleri ve dinamik bir oynanışı olsa da, çok da keyifli bir oyun değil. Devamlı yaptığımız orklara ateş etmek, diğer robotları kesmek ve biraz daha ork öldürmek. Evet oyun bir on-rail, tabii ki yapacağımız ortalığa ateş etmek olacak ama insan yine bir heyecan istiyor. Farklı bir düşman, bambaşka bir harita, farklı müzikler... Her şey o kadar aynı ki, yirmi dakika sonra Freeblade'den sıkılabilirsiniz. Ki aynı benim de başıma geldi. Yine de, ilk yirmi dakikadaki "Vay canına, benim telefon neymiş yahu!" mutluluğunu yaşamak için indirip bir deneyin derim. ■ Puan: 6,5



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. CaRRage
2. Score! Hero
3. Mobile Strike
4. Roll the Ball
5. Euro Truck Driver

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Leo's Fortune
2. Alto's Adventure
3. Recontact: İstanbul
4. Goat Simulator
5. Bridge Constructor Stunts

En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Candy Crush Saga
2. Subway Surfers
3. Pou
4. Temple Run 2
5. Racing Fever

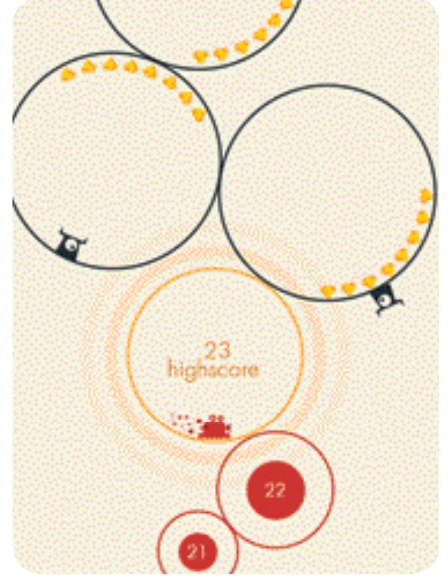
En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. The Room Two
2. Vector Full
3. Monopoly
4. True Skate
5. Minecraft: Pocket Edition

Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat **Ücretsiz****Running Circles** ★

Dön, dön, dön, dön...

Her ay olduğu gibi, bu ay da sinir bozucu bir yapım bulmayı tabii ki başardım sevgili okur. Running Circles ilk bakışta çocuk oyuncağı olan bir yapım. Tek yapmanız gereken arka arkaya sıralanmış daireler içerisinden geçmek. Üzgünüm ki, bu o kadar da basit değil. Olduk olmadık karşınıza çıkan düşmanlar, heyecanlanmanıza sebep olan zaman kısıtlaması derken delirmemek elde değil. Bir de işin içine PvP ve Dünya sıralaması girince iyice sinirleniyor ve hırslanıyorsunuz. Sonuç olarak günde bir saat, aralıksız Running Circles oynuyorsunuz ve çevrenizdekiler ne yapıyor bu deli diyor. Bu kadar kaliteli grafikler, kaliteli markalar arasında benim adıma ayın oyunu olmayı da başarıyor Running Circles. ■ **Puan: 8**

Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat **Ücretsiz****Alliance Air War**

Buyurun it dalaşına!

Uçma hissine kesinlikle bayılıyorum. Elimden gelse evden okula uçakla, wingsuit ile falan giderim. Hatta kuş olarak tekrar doğarım(!). Durum da böyle olunca nerede uçakların olduğu bir oyun görsem gözlerim fal taşı gibi açılıyor. Alliance Air War'ı görünce de aynısını yaşadım. İkinci Dünya Savaşı ve günümüze ait uçakları kullanabildiğimiz oyunda, sonsuz şekilde gelen düşman uçakla-

rıyla mücadeleden tutun da, belirlenen bir uçağı düşürüp, önemli bir şahsiyeti öldürmeye kadar çeşitli modlar bulunuyor. Mod sayısı kağıt üzerinde çeşitli olsa da; oyunda biraz zaman geçirdikten sonra sıkıcı bir hal alıyor. Ayrıca uçakla yapılabilecek manevralar çok kısıtlı ve kontroller gerçeklikten uzak. Eğer kolay, uçak temalı bir mobil oyun arıyorsanız deneyebilirsiniz. ■ **Puan: 6**



PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada... - Ertuğrul Süngü

RPG okurları herkese selam olsun. Nasılırsınız? Umarım herkesin keyfi yerindedir. Star Wars'ın vizyona girdiği bu güzide ayda, benim için hayatın tüm olumsuzlukları kısa bir süreliğine de olsa durdu. Ben de her yılımız Star Wars olmuşken, Fantasy Flights tarafından üretilmiş olan Star Wars X-Wing Miniatures Game hakkında bir şeyler yazayım istedim. Ülkemizde basın sponsoru olduğumuz TüSOT tarafından birçok turnuvası gerçekleştirilen bu güzide oyun, aynı zamanda kısa sürede en hızlı yayılan masaüstü minyatür oyun olmayı da başardı diyebiliriz. Ben de hakkında uzun süredir

yazı yazmak istiyordum ki bugüne nasipmiş. İşte karşınızda "lülöv lülöv" diye ateş eden uçakların oyunu!

Star Wars: X-Wing Miniatures Game temelde oyun dünyasında az rastlanan bir özelliğe sahip. O hem bir board game, hem de miniature game. Fakat bir anlamda her ikisinin de en iyi yönlerini kullanan bir fast food oyun. Neden mi? Çünkü figürlerle oynanmasına rağmen Warhammer ya da benzeri birçok figür oyununa nazaran tüm gemilerimiz boyalı çıkıyor. Yani aldığımız bir ürünü anında masaya koyabiliyoruz. Ayrıca bir board game gibi kurallara sahip ve maçlar ortalamada bir ile bir buçuk saat

arasında tamamlanıyor. Peki, X-Wing Miniatures Game nedir, ne değildir? Dilerseniz konuyu bu noktada biraz daha açayım...

Efendim oyunumuz iki kişilik önce oradan başlayalım. Board game oynayanların genelde hoşuna gitmeyen bir durum olsa da, minyatür savaş oyunu deneyim edenlerin zaten alıştıkları bir mekanikten bahsediyoruz. Toplamda üç adet taraf bulunuyor; Imperial, Rebel ve de Scum. Her tarafın kendisine ait gemileri mevcut. X-Wing Miniatures Game hem zar, hem de kart kullanan bir oyun mekaniği kullanıyor. Tamam, taraflar genelde gemi modellerine göre fark yaratıyorlar ama esas fark, pilot kartlarında ortaya çıkıyor. Pilot kartları üzerinde, gemimize ait olan ateş gücü, savunma gücü, geminin patlamadan önce kaç hasar alabileceği ve de toplam kalkan miktarı bulunuyor. Bu değerlerin hemen üstündeyse geminin inisiyatifi yer almakta. İnişiyatif, X-Wing Miniatures Games'de biraz farklı çalışıyor ve oyunun tüm gidişatını başlı başına değiştirebiliyor. Eğer bir geminin inisiyatifi yüksekse ilk önce ateş eden taraf oluyor ama düşükse ilk önce hareket eden taraf olmayı seçebiliyor. Bu sayede savaşın gidişatı büyük ölçüde değişebiliyor. Pilot olarak birçok tanıdık Star Wars karakteri ile karşılaşmaksa işten bile değil. Her iki taraf da oyun board'ına önce üçer adet asteroid yerleştirerek, bir anlamda terrain'i oluşturuyorlar. Düşmanı görmeden ateş etmek mümkün olmadığı gibi, gideceğimiz yerde düşman birimi ya da



NE İZLEDİM ✓

Star Wars: The Force Awakens

Büyük soru işaretleri ile gittiğim filmi şahsen beğendim. Özellikle eski Star Wars filmlerini yakalamak yerine kendi tarzını ve dönemin gerekliliklerini ortaya koyan J.J. Abrams, Star Wars ruhunu tamamen korumayı ve yeni nesle aktarmayı en azından ilk film ile başarmış gibi duruyor. Umuyorum devam filmleri çok daha zirve olacaktır.



NE DİNLEDİM ✓

Grai

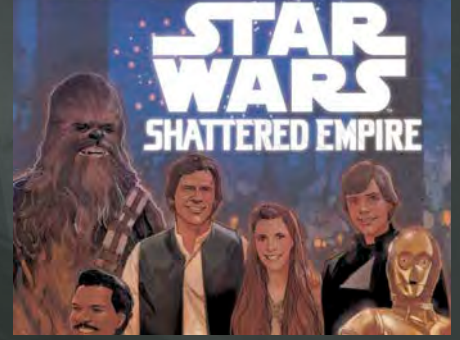
Grai 2005 yılında, Skyforger, Korpiklaani, Cruachan, Svarga gibi gruplardan esinlenerek bir araya gelmiş. Birisi yan fülüt diğeri viola çalan iki güzel sesli ablamızın vokalleri ile kulaklarda harika bir Pagan esintisi bırakan melodileri ile bu kültüre yakın dinleyicileri kısa sürede etkileyeceklerine eminim. Song of Mother Earth isimli şarkıları benden tüm sevenlere gelsin.



NE OKUDUM ✓

Star Wars: Shattered Empire

Benim gibi takipçiler için film öncesi heyecanı resmen zirveye taşıyan seri, ilk defa Star Wars: Return of the Jedi'nin hemen akabinde yer alan bir çizgi roman olma özelliğine sahip. İlk sayı henüz patladığı düşünülen Death Star'ın önünde tuzağa düşürülen isyancı birliklerinin paniği ve Luke'un babası ile olan savaşı kısmından başlayıp, yeni filmin girişine doğru şekilleniyor.



asteroid gibi objelere de çarpmamamız gerekmekte. Şimdi böyle söyleyince "Koskoca objelere nasıl çarpılır efendim?" sesleri yüksek olabilir. O yüzden birazcık manevralardan bahsetmemiz gerekiyor. X-Wing Miniatures Games'i en farklı kılan özelliklerin başında manevralar yer alıyor. Oyuncular, kullandığı her gemi için içerisinde farklı mesafeler ve yönler bulunan bir adet hareket çemberini istedikleri şekilde ayarlayıp, gemilerinin ya-

dilimlense saldırı kısmında hiçbir etki etmiyor. Fakat bu durumun tam tersi savunma için geçerli. Eğer düşman bize üçlük mesafeden saldırıda bulunursa, o zaman savunan taraf olarak savunma zarımıza artı bir ekliyoruz. Zarlara daha yakından baktığımızdaysa saldırı ve savunma işinin biraz daha farklı olduğunu görüyoruz. Kırmızı olarak hazırlanmış olan saldırı zarlarımızın üzerinde hit, critical hit ve focus işaretleri bulunuyor. Yeşil

bulunan Focus ise, önceden Focus'u aksiyon olarak almış olan gemilerin, bu zarları direk olarak hit'e ya da benzeri şekilde savunma zarına çevirmelerine imkân sunuyor. Tabii her ne kadar bu durum sürekli yapılabilecek bir şeymiş gibi gözükse de aslında oyunun mekanikleri her tur Focus seçmeyi birazcık zorlaştırıyor. X-Wing Miniatures Game'de bir de upgrade kartları bulunuyor. Bu kartlar sayesinde, birbirinden farklı filo modelleri ile sahaya çıkmak ve rakibi şaşırtmak mümkün. Özellikle turnuvalarda upgrade kartlarının kullanımı büyük fark yaratıyor. Upgrade kartlarını rastgele kullanmak ne yazık ki imkânsız çünkü filomuzun geleneksel X-Wing Miniatures Game kuralları içinde ulaşabileceği en üst puan 100. O yüzden nasıl bir filo kurduğumuza dikkat etmek gerekiyor. İşte böyle sevgili RPG okurları. Bu ayda Star Wars dolu oldu. Umarım bu güzel ve eğlenceli oyunun genel mekaniklerini yeterince açıklayabilmişimdir. Şimdi sırada daha fazla Star Wars izlemek var... ■

"X-Wing Miniatures Game'de bir de upgrade kartları bulunuyor. Bu kartlar sayesinde, birbirinden farklı filo modelleri ile sahaya çıkmak ve rakibi şaşırtmak mümkün"

nına bırakıyorlar. Sıra hareket etmeye geldiği zaman inisiyatifi en düşük olan gemi ilk olarak harekete geçiyor. Akabinde sırayla tüm gemiler hareketlerini yapıyorlar. Yapılabilecek hareketlerse düz ileri, sola ya da sağa yumuşak dönüş, sola ya da sağa sert dönüş ve de son olarak ileri gidip 180 derece dönüş olarak sıralanıyor. Mesafe rakamları bir ile üç arasında değiştiği için kimin ne yönde ve ne kadar mesafe ilerleyebileceğini kestirmek, aslında oyunun tüm temellerini oluşturuyor. Rakibin nasıl bir hareket yapabileceğini kestirdiğiniz zaman, oyunu kazandınız anlamına geliyor. Şimdi gelelim ateş etme kısmına. Her geminin bir ile dört arasında değişen saldırı miktarı bulunuyor. Öncelikle aradaki mesafeyi, üç kademeli olarak hazırlanmış mesafe belirteçlerimiz ile ölçüyoruz. Eğer düşman birimi birlik mesafe içindeyse, saldırı zarımıza artı bir alıyoruz. İki ve üç olarak karşımıza çıkan

olan savunma zarlarındaysa evade ve focus bulunuyor. Saldıran taraf için gelen hit ve critical hit zarları, -eğer avoid edilemediysek- rakip tarafın varsa kalkanından, yoksa direk olarak hull yani canından götürüyor. Critical hit zarı tarafından vurulan geminin sahibi, aynı zamanda "Damage Cards" kısmının en üstündeki kartı açıp, gemiye ne olduğuna bakıyor ki genelde bu kartlar geminin başına kötü işler açıyor. Saldırıcı karşılayan taraf, pilotunun sunduğu savunma zarı miktarı kadar zar atıp, gelen saldırılardan kaçmaya çalışıyor. Gemiler, üzerlerinde stress token'ı yoksa her hareket sonrası bir aksiyon alabiliyorlar. Tercih edilebilen aksiyonlar arasında Evade, Focus, Barrel Roll, Target Lock, Boost ve de Slam gibi seçenekler yer alıyor. Her bir aksiyon, gemilerimize farklı bonuslar kazandırıyor. Saldırı ve savunma zarlarımız üzerinde



2016'YA DAMGA VURACAK PARLAK FİKİRLER

- ▶ Belki de son insanlı savaş uçağı: F-35. Kurtarıcı robotlar.
- ▶ Tüm savaşları bitirecek bir savaş gemisi.
- ▶ Paralel evrenler gerçek olabilir mi?
- ▶ Deja vu.
- ▶ Sanal gerçeklik gerçeğe dönüşüyor.
- ▶ Dron yarışları.
- ▶ 3B yazıcılar için geri dönüşümlü plastik.
- ▶ 7 haftadan kaçık proje.

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



OCAK SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME



Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★
8,5 - 9,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Bronz ★
7,5 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

CS: GO'ya yakın markaj!

Sayfa 62



Just Cause 3

Serinin son oyunu çok sevdiğiniz bir müzik grubunun fos çıkan albümü gibi...

Sayfa 70



DiRT Rally

Galiba Codemasters'ın en iyi oyunu olduğunda hemfikiriz, peki ne kadar simülasyon?

Sayfa 76



Kingdom

Piksel piksel, stilize grafikler ile krallık kurma peşinde koşan bir beyhudenin hikayesi.

Sayfa 91



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon / FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web rainbow6.ubi.com/siege
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, PlayStore**

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ★

Tango on the left!

Sıradan bir FPS oyunu verin bana. Doom tarzı olur, daha taktiksel olur, daha da uçuk olur... Emin olun birkaç dakika içinde sayısız headshot'a imza attığıma, en zor durumlardan kurtulduğuma, çevremi aşırı iyi tanıyormuşum gibi gözükmemeye şahit olabilirsiniz. Tek kişilik FPS oyunlarında, PC'de olsun, konsolda olsun, bir süre sonra sağlam bir şekilde hakim olup tozu dumana katabilmekteyim. İş online FPS'lere geldiğinde ise çocuğu tarafından eline bir mouse bırakılmış bir babadan farksız olabiliyorum. Bir kere bende otomatik olarak saçma bir heyecan oluşuyor. "Şu an oyunda bulunan herkes gerçek bir oyuncu, hepsi yaşayan birer insan!" diye haykırıyor tüm hücrelerim. Takım arkadaşlarıma karşı bir sorumluluğum olduğunu düşünmenin yanında karşı takıma da rezil olma potansiyelim varlığıyla birlikte adrenalin salgılayıp duruyorum. Böyle olunca da ikinci dakikadan kafama kurşunu yemem ve saçma durumlara düşmem de bir oluyor.

Her türlü online FPS oyununda bir çeşit hile yapıldığına inanıyorum ama sonradan anlıyorum ki aslında herkes iyi oynuyor, ben ise heyecanımı yenemediğim için nişan alma yeteneğimi tamamiyle kaybetmişim, rakip yerine ya duvara ateş ediyorum, ya yere, ya da havaya...





Kablo internetin ülkemize yeni geldiği dönemlerde (Herkeste telefon çevirmeli modemler vardı.) Counter-Strike'a sarmıştım –ki aynı oyunun halen feci popüler olması resmen düşündürücü. Oyunu o kadar çok oynuyordum ki bir noktada hem bağlantı hızım sayesinde, hem de kendimi geliştirmiş olmamla birlikte bayağı maçlardan birinci çıkmaktaydım.

Bu da bana şunu söylemiş oldu: Bol pratik yap, kendini evinde hisset. Tabii artık içinde bulunduğum yaşam temposu yüzünden tek bir oyuna saatlerce, günlerce takılıp kalamıyorum ama

piyasaya sürdü Rainbow Six: Siege'i. Neyse ki oyun iyi de fazla söylenmeye fırsat bırakmadılar, aferin.

Şimdi bu oyunda neler oluyor, kim ne yapıyor, hemen konuya geçeyim. İşin özünde 5v5 maçlardan ötesi yok. Maçlar Counter-Strike hızında geçiyor ve bazen çok daha hızlı sonuçlanabiliyor. Friendly fire her zaman açık; ateş ederken çok dikkatli olmanız gerekiyor. Olayın taktiksel boyutu CS'ye göre çok daha fazla ama insanı bezdirecek veya sürekli öğrenmeye itecek kadar da çok değil.

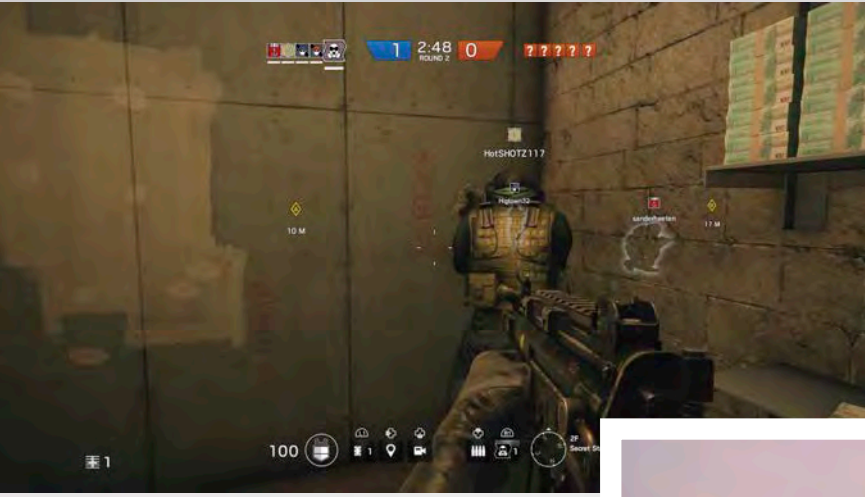
“Olayın taktiksel boyutu CS'ye göre çok daha fazla ama insanı bezdirecek veya sürekli öğrenmeye itecek kadar da çok değil”

Rainbow Six: Siege'i kendime bir hedef olarak belirledim. Bir tek online FPS oynayacaksam bu RS:S olacak ve sonunda ben de başarılı olacağım!

Şu duvarı bir yamayayım...

Rainbow Six Patriots'ın iptalinden sonra ortaya çıkan Siege, Counter-Strike fanatiklerine MOBA havasını ucundan tattırmak isteyen bir online FPS oyunu. Olay bundan ötesi de değil. Ubisoft kolayca kaçıp aynı EA'nın Star Wars Battlefront'ta yaptığı gibi oyuna tek kişilik bir senaryo kısmı eklemeyen, tam oyun fiyatından

Toplamda 10 tane harita bulunmakta oyunda ve bunlarda bir takım farklı işler yapıyoruz. Bir tanesinde rehine kurtarıyor veya rehinenin kurtarılmasını engelliyor, bir diğerinde bombaları etkisiz hale getirmeye çalışıyoruz ve hepsinde bolca çatışma içinde bulunuyoruz. Bombalarla uğraştığımız bir bölüme göz atalım... Burada eğer saldırı kısmındaysak bize ufak araçlar sağlanıyor maç başlamadan önce. Bu minik, istediğimiz zaman biraz zıplatabildiğimiz arabaları hemen binanın dört bir yanında yer alan ufak girişlere yönlendiriyoruz. (Oyunu



oyndıkça bu girişleri ezberliyorsunuz.) Bombanın yeri değişken olduğu için bombayı bulmak kolay olmuyor ama bu araçlarla bomba yerine ulaştığınız anda bir ibare çıkarıyor ve araçlarla daha fazla gezinmenize gerek kalmıyor. Bu ufak arabalar aynı zamanda düşmanlarınızın yerini de işaretliyor ve rakip takım da doğal olarak bu arabaları gördüğü yerde vurabiliyor. Yani hem hızlı olmalısınız, hem de gözden uzak.

Bomba yerini bulduktan veya bulamadıktan sonra maç başlıyor. Saldırı ekibi, çeşitli giriş noktaları bulunan binaya farklı yerlerden girmeye çalışırken savunma ekibi de bu saldırıyı yavaşlatmaya çalışıyor. Eğer bombanın yerini bulamadıysanız nereden giriş yaptığınız da pek önemli olmuyor zira bombayı içeride bayağı bir aramanız gerekebiliyor. Saldırı timi kapıları kırarak, camlardan, pencerelerden içeri dalıyor ve bomba bölgesine doğru yollanıyorsunuz. Bu sırada sota yatmış rakiplerinizi sizi gafil avlayabiliyor; onlar bombanın yerini biliyor ve hazır bekliyorken siz arayış içindedesiniz...

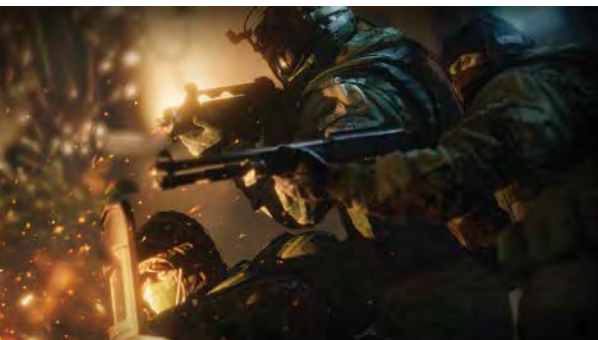
Savunma ekibi de bu senaryoda şöyle bir tutum içerisinde oluyor: Maç başlamadan önceki 30

sanayelik kısımda açık pencereleri, kapıları barikatla kapatmaya çalışıyor ve hemen ardından kilit noktalarda beklemeye başlıyorlar. Oyunu ilk defa oynadığım sıralarda barikatı kurup önünde beklediğim için havaya uçtuğum da oldu, o yüzden siz daha dikkatli olun. Barikat ve tuzak kurma işi saldırı timini durduracak bir olgu değil ama yavaşlattığı ve yerlerini açık etmelerini sağladığı da ortada.

Pis teröristler

Olayın multiplayer kısmında gerçek oyunculara karşı oynuyoruz, bunu anlamış olduk. Bu modun dışında oyunda iki farklı oyun modu daha bulunuyor ve bunlar da Situations ile Terrorist Hunt olarak belirlenmiş.

Situations tam anlamıyla bir tutorial kısmı. Birçok bölümde, modun adından da anlaşılacağı gibi çeşitli olayları çözüme ulaştırıyor ve bu sırada oynanışı da öğreniyorsunuz. Aynı SW Battlefront'taki gibi burada da daha fazla başarılı olmak mümkün. Örneğin bölümü 50 sağlık puanının altına düşmeden bitirmek size daha fazla oyun içi para sağlayabiliyor. Situations kısmını oyunun diğer bölümlerine hiç uğramadan bitirmenizi tavsiye ederim. Böylece multiplayer kısmında daha az laf yersiniz. Terrorist Hunt da bir çeşit PvE ortamı. Beş oyuncu yan yana gelip normalde multiplayer kısmında yer alan haritalarda, yapay zeka





Operatörler

Hayır, telefonla bağlandığınız operatörler değil; onlar Rainbow Six: Siege'in savaşçı kahramanları. MOBA esintileriyle hazırlanmış olan oyundaki envaiçeşit karaktere yakından bakıyoruz...

SAS



Sledge

Sınıf: Saldırı

Yanında taşıdığı kocaman balyozla duvarlara girişebiliyor. Alternatif yollar açmak için iyi bir karakter ama tanımadığınız kişilerle oynarken duvarı laf olsun diye kırabiliyorsunuz.



Thatcher

Sınıf: Saldırı

Kameraları, diğer elektronik cihazları ve araçları bozabilen bir EMP bombası taşıyabilen Thatcher da yine biraz profesyonel tarafa kayan bir karakter.



Mute

Sınıf: Savunma

Yanında bir Jammer bulunduruyor Mute ve bunun sayesinde UAV'ları, drone'ları, uzaktan kumanda edilen patlayıcıları bozabiliyor.



Smoke

Sınıf: Savunma

Etrafın sarı renkte, zehirli bir gaza bulanmasına neden olan karakter Smoke'tan başkası değil. Onun Mortal Kombat'taki gibi dumana dönüşmesini isterdik ama biraz abartılı olurdu sanırım...

SWAT



Thermite

Sınıf: Saldırı

Güçlendirilmiş duvarları da yıkmaya yarayan patlayıcılar taşıyabiliyor Thermite ve önündeki birçok engeli aşabiliyor.



Ash

Sınıf: Saldırı

Bir duvarı indirmek için yakınına gitmeden, uzaktan atabileceğiniz patlayıcılar hoşunuza gitti mi? O zaman tercihiniz Ash olabilir. Kendisi biraz dayanıksız ama iyi iş görüyor.



Castle

Sınıf: Savunma

Pencereleri, kapıları barikatla kapatırken normalden daha dayanıklı barikat malzemesi kullanabiliyor Castle. Düşmanların girişini yaşılatmak istiyorsanız bu karakteri tercih edin.



Pulse

Sınıf: Savunma

Yanında taşıdığı kalp atışı algılayıcısı sayesinde düşmanlarını duvarlardan ve barikatların ötesinden hissedebiliyor. Benim kulağım sağır sanırım, pek bir şey anlayamadım.

GIGN



Twitch

Sınıf: Saldırı

Çeşitli drone'lar kullanarak tuzakları etkisiz hale getirebiliyor Twitch ve bu drone'lar ile düşmanlarına elektrik şoku verebiliyor.



Montagne

Sınıf: Saldırı

Kocaman bir kalkan ile kendisini ve arkasında duranları koruyabiliyor Montagne. Yalnız bombalardan korunamıyor ve sizi kalkanla ilerlerken gören herkes bombayı kafanıza fırlatıveriyor.



Rook

Sınıf: Savunma

Rook takım arkadaşlarının kullanabilmesi için bir kutu taşıyor yanında ve bu kutudan da güzel bir zırh çıkıyor.



Doc

Sınıf: Savunma

Kendisini ve arkadaşlarını uzaktan iyileştirebilen bir Stim Pistol ile geliyor Doc. Bir hayli kullanışlı bir karakter; Healer gibi adeta...

SPETSNAZ



Glaz

Sınıf: Saldırı

Silahına farklı zım seçenekleri yapmasına olanak tanıyan bir cihazla birlikte gelen Glaz, keskin nişancılık peşinde olanlar için ideal bir karakter.



Fuze

Sınıf: Saldırı

Korunaklı bir duvarın önünde durduğunu sananları şaşırtacak bir Cluster bombası taşıyan Fuze, bir duvarı patlatırken arka tarafa da bomba düşmesini sağlıyor.



Kapkan

Sınıf: Savunma

Pencerelere, kapı eşiklerine tuzak kurabiliyor Kapkan. Tuzak meraklıları için ideal...



Tachanka

Sınıf: Savunma

Yere sabitlenen bir LMG silahı getiren Tachanka, bu silahı dilerse kendi kullanıyor, dilerse de takım arkadaşlarının kontrolüne bırakıyor.

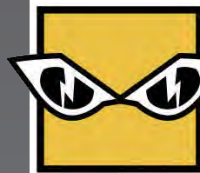
GSG9



Blitz

Sınıf: Saldırı

G52-Taktiksel Kalkan nedir? Bu kalkan hem bir kalkandır, hem de düşmanlarınızın gözlerini kısa süreliğine kör eden bir ışık yaymaktadır. Kullanışlı...



IQ

Sınıf: Saldırı

Tuzakları, duvara yapıştırılmış bombaları ve cihazları bulabilen bir cihaza sahip IQ. Onun gözünden hiçbir şey kaçmaz!



Jager

Sınıf: Savunma

Atılan bombaları patlamadan önce etkisiz hale getirebilen Jager'ı Castle ile kombo olarak kullanmanız tavsiyedir.



Bandit

Sınıf: Savunma

Çeşitli metal alaşımlı aletlere elektrik şoku veren bir kablo kullanıyor Bandit. Düşmanlarınızı şaşırtmak için ideal...

kontrolündeki düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Burada terörist grubu sadece beş kişiden oluşmuyor ve çok daha fazla düşmanla mücadele etmeniz gerekiyor. Yapay zeka maalesef o kadar kötü ki düşmanların size karşı üstünlük sağlayabilmesinin tek yolu sayılarıyla oluyor. Mesela bir bombayı korumaya aldınız ve bir süre beklemeniz mi gerekiyor? Burada dört bir yandan odaya terörist yağdığı için ister istemez zorlanıyor ve saçma bir şekilde ölebiliyorsunuz. Birçok kez burada "wipe" yediğimizi biliyorum. Terroist Hunt kısmını da oyuna alışmak için kullanmanızı tavsiye ediyorum. Multiplayer kısmına adım attıktan sonra buraya da uğrayacağınızı sanmıyorum.

I'm down!

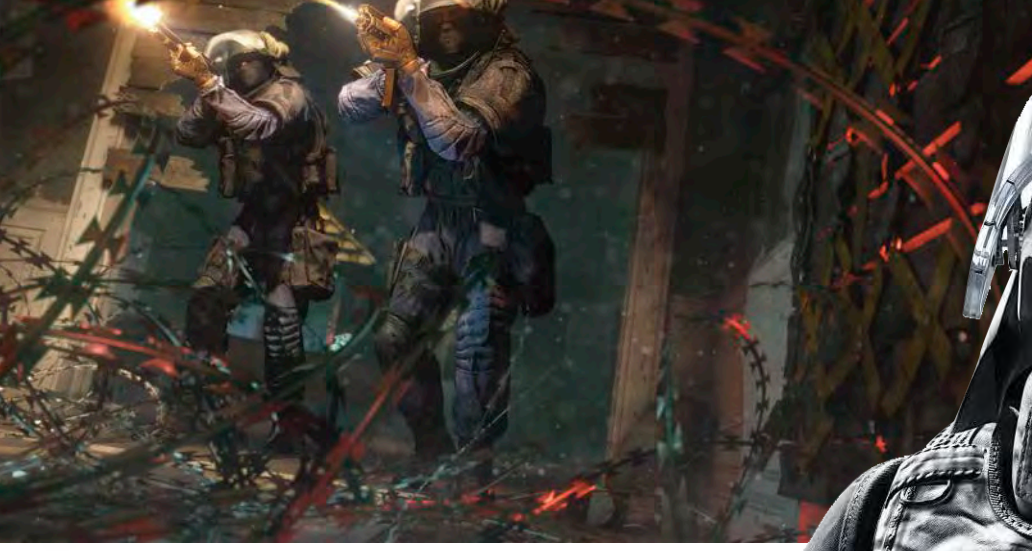
Gelelim oyundaki operatörlere. Bunları detaylı bir biçimde anlattık fakat oyuna nasıl bir etkileri olmuş, bundan bahsettiğimiz yer şu andan başkası olmayacak. Ubisoft sıradan askerlere farklı silahlar ve ekipmanlar seçmekten ötesine yönlendiriyor bizi bu defa. Toplamda 21 tane farklı karakter bulunuyor oyunda ve bunlardan ilk sahip olacağınız da Recruit'ten başkası değil. Recruit aslında sıradan bir asker ve 500 oyun içi parayı topladıktan sonra hemen ilk karakterinizi alabiliyorsunuz. Operatörler beş farklı timde, dörder farklı askerden oluşuyor. Her timde de iki saldırı, iki tane de savunma bulunmakta. Oyunda kiminle oynamayı sevdiğiniz, ne yapmak istediğiniz elbette önemli



lakin hangi bölümde, hangi tarafta olduğunuza göre de seçiminizi belirleyebiliyorsunuz. Mesela ağır savunma yapmanız gereken yerde gidip de uzaktan barikatları patlatabilen bir karakteri seçerseniz pek de anlamlı bir iş yapmış olmazsınız.

Operatörlerin her biri kendine has bir yetenek ve farklı saldırı, zırh istatistikleriyle geliyor. Bir karakter kurşunlara daha fazla dayanırken bir diğeri daha hızlı ölebiliyor. (Genelde birisi ateşe başladığında çok fazla dayanamıyorsunuz gerçi.) Hiçbir karakterin özel yeteneği de oyunu değiştirecek kadar etkili değil. Ubisoft ufak dokunuşlar yapmış sadece ve karakterlerin özellikleri asıl, iki tane işini bilen takım maç yaptığında ortaya çıkıyor. Genelde dört tane tanımadığınız adamla oyunu oynadığınızda kimin, nasıl bir taktik içinde olduğunu anlayamıyorsunuz ama oyunu arkadaşlarınızla oynamaya





başladığınızda, hangi karakterin, ne yaptığı çok daha fazla önem kazanıyor.

Maçı kurtardık

Counter-Strike'a güzel bir rakip olarak düşünülebi-
lecek olan oyunu Battlefield veya CoD oyuncular
da beğenecektir ama özellikle Battlefield'ın çok
daha geniş çapta gelişen mücadelelerine oranla
burada daha küçük ölçekte bir savaş olduğunu da
hatırlatmak lazım.

Dört haritanın daha zaman içerisinde ekleneceği
oyunda derseniz para vererek kozmetik eklentiler
de satın alabiliyor ve Heroes of the Storm'daki
Stimpack'lere benzer, belirli bir süre daha çok
tecrübe ve oyun için para azanmanızı sağlayan
paketlere de ulaşabiliyorsunuz. Bunların hiçbirisi
de elzem değil zira oyun bu tip konularda yeterince
cömert.

Özellikler arkadaşlarınızla oynadığınızda tadı çıkan
Rainbow Six: Siege'i kısa ve hızlı maçlar yapmayı
sevenlere şiddetle tavsiye ediyorum. İlk defa safi bir
multiplayer oyun içerisinde senaryo kısmı yok diye
dikkat çekmiyor, şaşırtıcı bir durum oldu.

■ Tuna Şentuna

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

- ⊕ Eğlenceli mücadeleler
- ⊕ Farklı karakterler olması
- ⊖ Yapay zeka
- ⊖ Pingler zaman zaman
çok yüksek olabiliyor

8,6

|| Alternatif Counter-Strike: Global Offensive





Yapım **Avalanche Studios**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.justcause.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Just Cause 3

Sus ve Patla!

Şöyle bir baktığımızda, toplam kaç saattir bir LED TV ekranına bakıyorum... Sadece 13 dakika geçmiş ve ben çoktan sıkılmışım. Neden sıkıldım? Bilmiyorum. Oysaki nereye bir patlayıcı koysam orası metrelerce yükseklikte ve genişlikte bir patlamayla buluşuyor. Sonra basıyorum bir tuşa, birkaç saniye için havadayım. Açıyorum kanatlarımı, biraz süzülüyorum, biraz yelkenleri açıp oyalanıyorum, tekrar kanatlar, tekrar yelkenler... Bir bakmışım ki Medici'yi teröristlere sürükleyen General Ravello'nun heykelinin üstündeyim. Bağlıyorum kolunu yandaki binaya, bağlıyorum





kafasını diğer binaya. Kablolara diyorum, “Yelkenler fora!”, biri bir yana, diğeri öbür yana giderken kablolar kopuyor, Ravello resmen bana sırtıyor. “Sen misin bana sırtan, şarlatan!” diyor ve açıyorum yelkenleri, süzölmeye başlıyorum. Cebimdeki roketatarı heykele yöneltip tuşa bir basıyorum, ne heykel kalıyor, ne de şarlatanın neşesi... Heykel parçalara bölünüp yere düşerken ben sıkıntıyı üzerimden atamıyorum; sayısız yerleşim bölgesinde, sayısız heykeli patlatmak, alarmlarla uğraşmak, propaganda kulelerine saldırmak, çanak antenlerin ayarını bozmak ve dahası beni eğlendirmiyor, eğlendiremiyor... Square Enix ve Avalanche Studios’a bir telefon açıyorum. “Alo.” diyorum. “Hello?” diye cevap geliyor. “Oh, hi, may I speak to the person who is responsible for this sh#tty game?” diyorum büyük bir sakinlikle. “Excuse me?” diyor santraldeki operatör. “Close it close it, it wrote too much.” diyorum işin içinden çıkamayacağımı anlayınca ama meğer, “Kapat çok yazdı” böyle değilmiş gavuristanda, hiç anlamıyoruz. Ben telefonu kaparken Rico hala oradan oraya uçmaya devam ediyor, ben de ona PS4’ün düğmesini kapatarak veda ediyorum.

Bye bye Rico; umarım Ravello seni zindana kapatır!

Biraz daha sağa doğru patlar mısınız lütfen?

İlk Just Cause’u oynayanlar kimler yahu? Bir ortaya çıkar mısınız? O dönem iyiden iyiye tüm oyuna saldırdıktan nasıl oldu da Just Cause’a hiç yüz vermedim bilmiyorum lakin benim bu seriyle tanışma hikayem direkt



Just Cause 2’ye dayanır. Xbox 360’da tecrübe edip hayranı kaldığım oyunu sayıklaya sayıklaya bir hallere girmiştim ki Square Enix’ten Just Cause 3’ün hazırlık aşamasında olduğu haberi geldi, o an yere attım kendimi. Çeşitli açıklamalar, bilgiler geldikçe heyecanım artmıştı ama bilgiler bir noktada “tekrara” girince ilk şüphe tohumları da yeşermeye başladı. Sanki oyun pek ileriye gitmemişti? Ama JC2 zaten yeterince eğlenceliydi, ne kötü olabilirdi? Belki de her şey...

Fakat önce oyunda neler döndüğünü biraz anlayayım size. Her ne kadar senaryo kısmında iddialı olmadığını belirtse de oyunda bir hikaye de yok değil ve hikaye de bir hayli klişe ve kötü elbette. Diktatörlerin ezeli rakibi Rico Rodriguez, bu defa anavatanına dönüyor. Medici adındaki Akdeniz yerleşkesi bu defa bir başka diktatörün tehdidi altında. Sebastian Di Ravello yeni, “generic” diktatörümüzden başkası değil ve o da her diktatör gibi bölgede kendi terörünü estiriyor. Tüm yerleşim bölgeleri Ravello’nun kontrolünde ve burada büyük bir baskı politikası uygulanıyor: Her yerde propaganda yapan Ravello, bunu hiç susmayan yayınlarla, her tarafa diktığı heykelleriyle, bölge girişlerine konuşlandırdığı panolarla ve kendi yapılarıyla gerçekleştiriyor. Daha büyük askeri üslerde ise kırmızı renge boyanmış her türlü yapı, Ravello’nun hükümdarlığının bir parçası ve bu hükümdarlığı parça parça yok etmek için de tüm kırmızılı yapıları bir bir indirmemiz lazım... Hikaye boyunca bazı klişe karakterler bize yardım ediyor, klişe kişilerle karşılaşılıyor ve onlarla klişe işler yapıyoruz. Senaryoya dayalı sıradanlık öyle böyle değil, haberiniz olsun.

Milyon metrekare

Just Cause 3’ün tüm olayı oynanışta arkadaşlar. Ve bu amansız yolculuk bizi devasa bir haritaya bırakıyor. Medici adındaki bölge, olabildiğine büyük. Dağlar, tepeler gırla zaten ve bu bitki örtüsünün arasına serpiştirilmiş bolca irili ufaklı yerleşim bölgesi ve Ravello’nun askeri üsleri bulunuyor.

✓ Uçan adam Rico üçüncü denemesinde...





< Just Caus usulü
kentsel dönüşüm...



Haritamız gerçekten devasa arkadaşlar. Öyle böyle bir büyüklükten bahsetmiyorum. Çeşitli adalardan oluşan bölgede, uzaktaki bir noktaya waypoint işareti koymanızla birlikte 16 KM yazısını görmeyiz işten bile değil. Haritada nasıl ilerlediğimiz konusuna derhal giriş yapalım. Bunu yapmanın birkaç yolu var, bunlardan bir tanesi yürümek. Yapılan bir araştırmaya göre haritanın bir ucundan diğer tarafına ulaşmak için yaklaşık 8 saat yürümeniz gerekiyor. Dolayısıyla yürümeyi bir seçenek olarak görmeyi istemem. Zaten bir noktada yüzmeniz gerekiyor ki yüzmek de bayağı bir meşakkatli iş. Hani denize girersiniz, ya da tekne gezisine çıkarsınız diyelim... Tekne sizi bir koya götürür, koyda da kıyı vardır az ötede sandığınız. Denize boca edildikten sonra, "Ben kıyıya yüzüp geleceğim!" der ve yan yolda pişman olursunuz zira o kıyı bir türlü yaklaşmak bilmez! İşte Just Cause 3'te de eğer yüzmeyi seçerseniz aynen bu duruma düşüyorsunuz. İşin kötüsü de kanca atacak, süzülecek, araç çağırarak hiçbir yer olmuyor! Ancak bir tekneye denk gelirseniz onu ele geçirebiliyorsunuz -ki açık denizde bu da bayağı zor bir olasılık. Yürüme mevzusunu amma uzattım, konuya geri dönüyorum. Ulaşım aracı olarak kanca atıp paraşütle süzülme, önceki oyunda yaptığımız gibi işlevsel bir yöntem sayılabilir. Açık JC2'yi denemedim ama sanki JC2'de paraşütle hızlanmak ve mesafe almak daha kolaydı; burada o hızı göremedim. Biz de bunun yerine yepyeni Wingsuit'imizi kullanıyoruz. Bir uçan sincap gibi hızla süzülmemizi sağlayan Wingsuit, yere teğet geçmemize bile olanak tanıyan, güzel bir icat. Paraşüt ve Wingsuit arasındaki geçişte uzmanlaştıktan sonra da kara gördüğünüz her yerde hızla ilerleyebiliyorsunuz.

Arabalar da elbette bir başka ulaşım şekli. Araçların birbirinden -gerçek anlamda- farklı kullanış tarzları var. Mesela eski model arabalar virajları alamıyor ve uçurumdan yuvarlanıp gidiyorsunuz. Burnout ekibinden yardım alan Avalanche Studios, araçlar konusunda iyi iş başarmış.

En sevdiğim ulaşım yöntemi helikopter arkadaşlar. Hem kontrolü kolay, hem de bunların silahlandırılmış versiyonlarıyla yolunuz üstündeki üslere ani saldırılar düzenleyebiliyorsunuz. (Genelde sizi füzelerle indiriyorlar, dikkat edin.) Helikopterlerin bir ötesi de uçaklar elbette. Uçakların kontrolü biraz daha zor ama helikopterlere göre çok daha hızlı oldukları için onlarla haritayı arşınlamak çok daha kullanışlı oluyor.

Kırmızı gördün mü vur!

Dediğimiz gibi ortamda bir senaryo var. Bu senaryoya bağlı ana görevlerimiz de elbette yok değil. Çoğu açık dünya konseptindeki oyunda olduğu gibi burada da ana görevi yapayım diye yola çıktıktan sonra tamamıyla aksi bir yöne sapıp tonla başka iş yapmak son derece mümkün. O kadar çok yerleşke ve irili ufaklı üs var ki... Bunlardan bir tanesine rastladıktan sonra da orayı ele geçirmeden geçemiyorsunuz, bağımlılık yapıyor. Evet, Ravello'nun diktatörlüğünü bitirmek için bölgeyi parça parça ele geçirmemiz lazım. Bir bölgeyi ele geçirmenin yolu da oraya gittiğimizde haritanın sol kısmında bize sunulan belirli sayıdaki "şeyi" yok etmek. Bunlar çanak antenler de oluyor, panolar da, yakıt tankları da, hoparlörle propaganda yapan kamyonetler de... İşin güzel tarafı birkaç tane şeyi patlatıp burayı terk etmeniz bile döndüğünüzde kaldığınız yer-

İki oyun arasındaki 5 fark

Bir tarafta yıllar öncesinin **Just Cause 2**'si, bir tarafta da yepyeni **Just Cause 3**. Sizce bu oyunlar birbirinden ne kadar farklı? Gelin inceleyelim.

Araç tepesinde!



JC2

Gördüğünüz gibi Just Cause 2'de bir takım araçların tepesinde durup, bir takım diğer araçların infilak etmesini sağlayabiliyorduk. Çok keyifliydi bu iş, dönemi için muhteşem bir çalışmaydı.



JC3

Yeni (!) oyunumuzda da araçların tepesinde durabiliyoruz. Yine silahımızı istediğimiz gibi kullanmak ve yine diğer araçlara terör salmak elimizde.

Yüksekten atlama



JC2

Vaktinde haritalar genişlemesine uzayıp giderken dikey düzlemde pek fazla çalışma olmazdı. JC2 bunu kırarak bize yükseklerde dolanma imkanı tanımış ve yüksek yerlerden atlayıp paraşütümüzle süzülmemize izin vermişti.



JC3

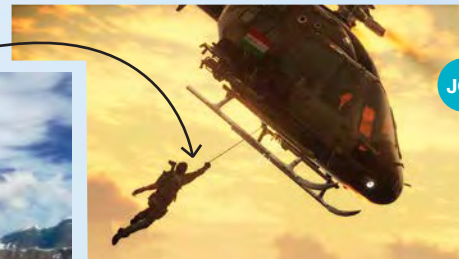
Yepyeni (!) oyunumuzda da yine dikey düzlemde bir hayli yükseklere çıkabiliyor ve yine buralardan atlayabiliyoruz. Paraşütümüz elbette ki hizmetimizde. Efendim? Bir de Wingsuit mi var? İşte bu büyük bir yenilik!

Helikopter akrobasisi



JC2

Oyunlarda bir takım helikopterler bize ateş açtığında kaçacak yer arardık. JC2 bu adet değiştirip bize saldıran helikopteri bir çeşit "kaçırılması gereken araç" olarak gösterdi. Kancayı at, helikopterin kontrolünü kap!



JC3

Yenilikle (!) dolu oyunumuz JC3'te de yine helikopterler başımızın belası olmaya aday oluyor ama biz onları ayağımıza gelen fırsat olarak değerlendirip kancayı atarak ele geçiriyoruz. Çok orijinal gerçekten...

Uçmayan kalmasın



JC2

JC2, araçların üstünde durup ateş etmenin ötesinde, uçan cihazların tepesinde durmamıza bile izin vermişti. Bunu yapmak kolay değildi ama herkes bir kez denemişti zamanında.



JC3

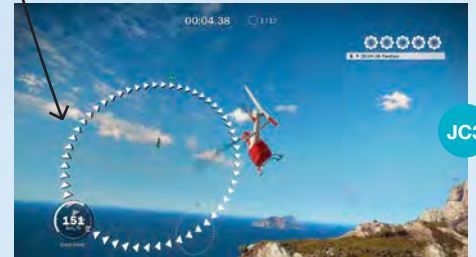
Yeniliğin (!) yeni adı JC3 de bize uçakların tepesinde durmaya olanak tanıyor. Bunu oyunun %0.1'lik diliminde yapıyor olsak da böyle bir olanağımız var. Üstelik önceki oyundan aynen aktarılmış durumda.

Challenge mı?



JC2

Oyuna biraz renk katmak ve yeteneklerimizi geliştirmemizi sağlamak için JC2'de bir takım challenge'lar yer almaktaydı. Misal bir uçağı, belirlenmiş noktalardan geçirmeye çalışarak uçak kullanma yeteneğimizi geliştirmeye çalışıyorduk.



JC3

Yenilenen (Bu doğru oldu.) oyunumuz Just Cause 2.5'da da yine challenge'lar mevcut ve yine, neredeyse aynı şekilde vuku buluyor durum. Neyse ki buradakinin sonunda bir takım gelişmeler kazanıyoruz da bir amacımız oluyor.



den devam edebiliyorsunuz. Yani üsler ve yerleşkeler kendini yenilemiyor.

Her ele geçirdiğiniz bölge size yeni araçlar ve yeni challenge'lar olarak da dönüş yapıyor. Challenge'lar direkt olarak bulunduğunuz bölgede yer almayabiliyor, o yüzden haritayı açıp yeni challenge'lar nerede çıkmış diye bakmanız gerekebiliyor.

Challenge olayı yeteneklerinizi sınavacağınız müsabakalardan biraz daha ötesi olmuş, güzel de bir karar verilmiş. Örneğin uçak kullanmaya yönelik challenge'da yeterli miktarda yıldız kazandığınızda, yeni bir özelliğe kavuşuyorsunuz. Bir alanda da sadece bir özelliği aktif tutabiliyorsunuz. Yani bu durumu bir yetenek ağacı gibi düşünmeyin; her alanda sadece bir özelliğe sahip olabiliyorsunuz.

Bir telefona bakar...

Bir bölgeyi ele geçirdikten sonra isyancılar –aynı Far Cry 4'te olduğu gibi- o bölgeye yerleşiyor. Bundan sonra, o bölgeden temin edebileceğiniz Beacon'lar ile de son derece işlevsel bir şey yapabiliyorsunuz: Mühimmat ve araç yardımı çağırmak. Elinizde sayılı olarak bulunabilen beacon'ları bir noktaya attığınızda, oraya kısa bir süre içinde, daha önceden Loadout penceresinden ayarladığınız silah ve araçlar bırakılıyor. Bunu ne zaman kullanıyorsunuz? Mesela büyükçe bir üsse geldiniz ama cephaneniz az, şöyle zırlı bir aracınız olsa iyi olur, bir de roketatar alsak hiç fena olmaz... Böyle bir durumda üsse saldırmadan önce beacon'ınızla yardım çağrısı yapıyor ve gerekli alet edevata kavuşabiliyorsunuz.

O nasıl patlama!

Bir oyunda görebileceğiniz en büyük patlamaların bu oyunda olduğunu bilmelisiniz arkadaşlar. Hele yan yana duran yakıt tanklarını havaya uçurduğunuzda gerçekten acayip görüntüler ekrana geliyor. Bunların PS4'e yansması ise şahane yavaşlamalar olabilmekte. Evet, Just Cause 3 PS4'te ikide bir yavaşlayan bir oyun maalesef. Devasa bir harita, büyük patlamalar derken oyunun optimizasyonu sıkıntıya düşmüş. Bundan ve her şeyden berbatı ise şu: Oyunda İNANILMAZ UZUN yükleme süreleri bulunuyor. Büyük

harfle yazdım çünkü şu devirde olacak iş değil... Oyunu ilk açtığınızda, kaldığınız yerden devam edebilmek için zaten 3-3.5 dakika bekliyorsunuz. Haydi bunu görmezden gelelim... Asıl sıkıntı art arda denemeniz gereken challenge'larda. Mesela bir challenge'a başladınız ve daha ilk hamlede yanlış yaptınız. "Restart" dediğiniz anda bilin ki 1 dakikadan fazla bekleyeceksiniz. Düşünsenize, beş yıldız alabilmek için birçok kez deneme yapmanız gereken bir challenge'da sürekli bekleyip durmak... Emin olun bu durum çileden çıkartıyor ve kabul edilesi bir durum asla değil. Görsel ve teknik kısmın dışında da, bu sayfalardaki bir kutuda göreceğiniz üzere oyun, bir önceki oyunun neredeyse aynısı ve daha da kötüsü, Far Cry 4'e de çok benziyor. Far Cry 4'ü yakın zamanda oynadığınızı düşündüğünüzde, aynı şeyleri bir kez daha yapmanın ne kadar sıkıcı olabileceğini de tahmin edersiniz. Benzerlikleri geçtim, oyunda bir bayağılık ve sıradanlık da yok değil. Paraşütle süzülürken bir şeyleri patlatmak güzel de bu kadar büyük bir oyunda, o da bir yere kadar... Orayı patlat, burayı havaya uçur, o aracı çal, iki challenge arasında uzunca bekle, gerçekten olaylar bir noktadan sonra çekilmez hale geliyor.

Square Enix ve Avalanche Studios resmen kola-ya kaçmış. Önceki oyunu daha büyük bir alana kopyalayıp, bir Wingsuit, iki yeni silah, bir takım yeni araçlarla "yeni" bir oyun hazırladıklarını iddia etmişler. Bunu ben kabul edemedim, etmem de mümkün değil. JC3'ü ancak ve ancak JC serisini hiç ellememiş ve Far Cry'dan da uzak durmuş olan, GTA V'e de henüz uğramamış kişilere önerebilirim. Bunları yapanlar yanıma gelsin, başka oyuna akıyoruz...

■ Tuna Şentuna

Just Cause 3

- ⊕ Paraşüt+Wingusit kombosu
- ⊕ Patlama efektleri
- ⊖ Senaryo, senaryo değil
- ⊖ Sıkan oynanış
- ⊖ Aşırı uzun yükleme süreleri

6,9

|| Alternatif Far Cry 4

DiRT Rally ★

Colin McRae görse gurur duyardı...

Codemasters daha önce simülasyon olarak adlandırılabilen nitelikte bir oyuna karşımıza çıkmamış, bu türe ilgi duyan oyuncuların tüm ilgisini ise Richard Burns Rally toplamıştı. Firmanın Colin McRae serisinin peşine eklediği DiRT ve GRID serileri veya 2009'dan bu yana düzenli olarak yayınladıkları resmi Formula 1 oyunlarını simülasyon olarak değerlendirmedeğimi, "arcade" yapıda, daha ziyade koltukta gamepad ile keyif almak için kurgulanmış yapımlar olduğunu da belirtmeliyim. Mayıs ayı sonlarında, firmadan beklemediğimiz bir kararla erken erişime sunulan Dirt Rally ise öncelikle çok geniş bir içeriğe ve gerçek bir simülasyon oyunu olmak gibi bir iddiaya sahip. 1960'ların Mini Cooper S'inden tutun da 80'lerin canavarları Grup B araçlarından, günümüz WRC araçlarına ka-

dar araç kataloğu çok geniş. Bu canavarları altı farklı rallide kullanabiliyoruz; Yunanistan, Galler, Monaco, Almanya, Finlandiya ve İsveç. Bu araç ve etap zenginliği son on senede çıkan ralli yapımlarından daha üstün olmasıyla göze çarpıyor.

Ancak, bu çeşitlilik fizik motoru tarafından, her araca ve etaba uygun/doğru ne denli yansıtılabilmiş, biraz bu konu hakkında konuşmak gerekiyor. Bir otomobil simülasyonunu ilk kurduğum zaman, kullanacağım araç seçimini en güçsüzden (veya en az gelişmiş/basit) en güçlüye (en gelişmiş) doğru yapmaya dikkat ederim. Bu şekilde fizik motorunu ve force feedback'i daha net bir şekilde deneyimlediğimi düşünüyorum. DiRT Rally için de, Grup B araçlarının müthiş çekiciliğine rağmen, bu sıradan şaşmamaya dikkat ettim.

Ne kadar simülasyon?

İlk denediğim araç 670 kiloluk, önden çekişli, 100 beygirlik Mini Cooper S oldu. Asfalt/toprak zemini yollara dağılmış ve parçalanmış kaya parçalarından oluşan Akropolis Rallisı etaplarında oyunun FFB motorunu da doğru yoldan deneyimleyebileceğimi düşünüyordum. Öyle de oldu. Bilgisayarım da hali hazırda kurulu bulunan Richard Burns Rally'e oranla önden çekişin yavaş viraj çıkışlarında yarattığı önden kaymayı, zemindeki taşları ve asfalt-toprak geçişini net ama çok da detaylı olmayan bir şekilde direksiyonumda hissediyordum. Mini Cooper S'in çok fazla canı yoktu, olmasını da beklemem gerek. Codemasters'ın yeni fizik motorunun bunu küçük ama önemli detayı doğru şekilde yansıtmayı başarıyor. Mini Cooper S'i kullanırken fark ettiğim tek anomali, ağırlık transferinin (ani yön değişimi) neredeyse sıfır oluşuydu. Önden çekişli, önden kaymaya meyilli araçlarda, ağırlığın yönünü değiştirerek aracı döndürmek önemlidir.



Yapım **Codemasters**
Dağıtım **Codemasters**
Tür **PC**
Platform **Yarış, Simülasyon**
Web **www.dirtgame.com**



Mini Cooper S ile bunu başaramadım. Zira aracın ağırlığını hiçbir şekilde hissedemiyordum. Bu, simülasyon olduğunu iddia eden bir yapım için büyük bir eksi. İkinci denediğim araç 1200 kiloluk, 230 beygirlik, bu arkadan çekişli Ford Sierra Cosworth RS 500 oldu. Colin McRae'in kariyerinin ilk döneminde kullandığı bu araç, ralli tutkunları için her zaman özeldir. Ford Sierra Cosworth RS 500 için ralli seçimim Monte Carlo oldu. Monte Carlo'nun karlı ve buzlu yolları, teoride, güçlü Cosworth motoruyla birleşince DiRT Rally'nin fizik motorunu detayına kadar bizlere sermeliydi. Öyle de oldu.

Sierra Cosworth RS, beklentimin aksine, karlı ve buzlu yollarda çok iyi bir yol tutuşa sahipti. Neredeyse kuru, toprak zeminde test ettiğim Mini Cooper S kullanıyormuşum gibiydi. Virajlara gelirken Mini'ye oranla yaklaşık bir üç-dört metre önce fren yapmam viraj girişinde ve çıkışında sorunsuz kalmamı sağlıyordu. Tutunma beklentimin çok üstündeydi. Kaldı ki sert ve güçlü fren kullanımında lastikleri kilitleyemiyor, yoldan çıkmasını sağlayamıyordum. Virajlara yaklaşırken ayağımı gazdan çekmem ve hafif fren kullanımı, acı bir sürüş yakalamama yetiyordu. Daha basit bir deyişle, olmaması gereken şeyler oluyordu. Aklıma Mario Andretti'nin meşhur lafı geldi: "Eğer her şey kontrol altındaysa, yeterince hızlı gitmiyorsundur". Ancak aracı yeteri kadar

zorluyordum, viraj çıkışlarında erken gaza oturuyordum ve patinaj (wheelspin) hala mümkün değildi.

Yoksa o kadar da gerçekçi değil mi?

İlk iki araçtan aldığım sinyaller canımı sıkmişti. Battı balık yan gider deyip 1000 kilogramlık, 510 beygirlik, dört çeker Audi Quattro ile Almanya Rallisi'nin asfalt yollarına düştüm. Quattro ile gücü ve dört çekerin özelliklerini hissetmemek mümkün değildi. Viraj içlerinde ön lastiklerle de çekiş kontrol, önden kayma hissiyatı ve gaz kullanımında kontra direksiyon kullanımı deneyimlenebiliyordu. Ancak viraj ortasında ciddi önden kaymayı güçlü motor ve dört çeker ile toparlayabiliyordum. Aşırı güç uygulayarak kolaylıkla yoldan çıkarabileceğiniz Audi Quattro, açık şekilde yola olması gerekenden fazla tutunuyordu. Özellikle Almanya'nın meşhur doksan derecelik virajlarında sadece doğru mesafede frene yüklenerek ve el freni kullanımıyla aracı istediğim yöne çevirebiliyordum. Bu kadar kolay olmamalıydı.

Gelelim artlarına

Tırmanma yarışlarının yaşayan efsanesi Pikes Peak ve üreticilerin bu yarışa özel modifiye ettikleri araçları deneyimleyebileceğiniz çok fazla yapım yok. DiRT Rally bu alandan alınırın akıyla çıkmayı başarıyor. Pikes Peak için toplamda üç araç seçeneğimiz var: Audi Sport Quattro S1 PP, Peugeot 205 T16 Pikes Peak ve Peugeot 405 T16 Pikes Peak. Pikes Peak parkuru boyunca yaratılan nefis atmosfer, araçların "üst limiti" hissettirebilmesi müthiş yansıtılmış. DiRT Rally'nin en büyük artlarından biri de ralli parkurlarının fazlalığı ve yaratılan nefis atmosfer. Hiçbir ralli oyunu ralli atmosferini daha önce bu kadar iyi yansıtınamıştı.

Codemasters, DiRT Rally için FIA'dan Rallycross Şampiyonası'nın lisansını almayı başarmıştı. Haliyle şampiyonada mücadele eden tüm araçları kullanabilme şansınız var. Pist/etaplar Ralli etapları kadar çeşitli

ve zengin olmasa da en keyifli anlarınızı Rallycross araçlarıyla yaşamanız olası. Codemasters'ın yıllardır başarıyla sunduğu Multiplayer deneyimi, DiRT Rally'de en iyi Rallycross modu ile deneyimleniyor. Başarılı net kodu rakiplerinize dişle diş, her bir teması hissedebildiğiniz güzel bir deneyim geçirmenizi sağlıyor.

Ayrıca oyun grafiksel açıdan fazlasıyla doyurucu. Optimizasyon o kadar iyi ki, şöyle 4-5 sene öncesine ait vaktiyle eli yüzü düzgün olarak kurulmuş (yakın geçmişin efsanesi?) bir sistemde alacağınız performansı görünce çok geçirmeniz çok olası. İnce detaylar dışındaki en büyük eksikliklerden bir tanesi hiçbir araç için lastik tipini seçemiyor oluşumuz, tabii henüz. Değişken hava koşullarında lastik kumarı oynayabilmek, rallinin şanındandır, haliyle büyük bir eksik. Tüm yardımlar kapalı sürüş yapmama rağmen, fiziklerin önceki DiRT serilerinin sadece bir tık üstünde olması, çekiş kontrolünün gerçekçi olmayan bir şekilde en üst seviyede gerçekleşmesi ve sarsıntısız vites geçişleri, oyunun hala simülasyondan ziyade arcade'e yakın tipte bir yapım olduğu izlenimini oluşturuyor. Codemasters'ın Formula 1 serisini beğeniyorsanız DiRT Rally sizi fazlasıyla tatmin edecektir. 2005 çıkışlı Richard Burns Rally'nin fiziklerini arayanlar, DiRT Rally'de daha iyi bir atmosfer, daha fazla içerik, daha iyi grafikler ama sürüş konusunda hayal kırıklığıyla karşılaşacaklar. Diğer taraftan DiRT Rally simülasyon olma iddiasını yerine getiremiyor olsa da Codemasters'tan çıkan en iyi yarış oyunlarından oyunlardan biri, hatta belki de en iyisi. ■ **Berkem Ceylan**

DiRT Rally

- ➕ Yaratılan müthiş parkur atmosferi
- ➕ Araç & kokpit modellemeleri
- ➕ Optimizasyon
- ➖ Yeterince simülasyon değil
- ➖ Lastik seçenekleri yok

8,5

Alternatif WRC 5



Kan dökmeden

Valhalla Hills bölümün sonunu getirmek için, haritanın sonundaki portali açmamız ve çıkan düşmanları yok etmemiz gerekiyor. Fakat bu kadar zahmete girmek yerine, portal'a yakın bir noktaya kuracağımız Altar ile Tanrılara belirli miktarda ham madde bağışlayıp, bölümü anında tamamlayabiliyoruz.

Valhalla Hills ★

Odin bizi bekle!

Kuzey mitolojisindeki en önemli olay nedir? Valhalla'ya ulaşmak değil mi? Şimdi bu soruya başka cevaplar da verilebilir illa ki ama sonuçta her Viking bir gün savaşarak ölmek ve Valhalla'da Tanrılarla birlikte yaşamak için ömürlerini harcar. Fakat Valhalla Hills söz konusu olduğu zaman bu güzide yerden men edilmiş bir grup Viking ile karşı karşıya kalıyoruz. Amacımızsa onları yeniden Valhalla'ya kabul ettirmek. Bu işi başarmak içinse birbirini ardında sıralanan görevleri yerine getirmek, korkunç düşmanlara karşı koymak ama daha da önemlisi doğanın sert koşullarına karşı hayatta kalmamız gerekiyor. Bundan sadece iki ay önce kendimi Valhalla Hills'in erken erişiminde bulmuştum. Oyunu o günden beri ara ara takip ediyorum. Birçok yeni güzellik eklenirken, bir türlü düzeltilemeyen sorunlar da oldu ama oyun o ya da bu şekilde nihayet piyasaya çıkmayı başardı. Şimdi detaylar... Öncelikle belirtmekte fayda var; bu oyun Cultures ve The Settlers gibi yapımlara fazlasıyla benziyor. Peki, bu ne demek? Yani bolca şehir kuracağız demek! Eğer bir şeyler kurmayı sevmiyorsanız, yazının devamını okumanıza zaten gerek yok derim. Eğer konu ilginizi çektiyse buyurun, devam edelim. Efendim Valhalla Hills'de yapılacak çok fazla iş var ve bunların başında sınırlı sayıda olan Viking'imizi bir şekilde hayatta tutmak yer alıyor. Her Viking'in kendi canı bulunuyor. Birbiri ardına sıralanan olumsuzluklar onları kısa sürede yok edebiliyor. Amacımız, ilk olarak başlarını sokacak bir yer sunmak. Oyunun başında tüm karakterlerimiz kamp ateşi etrafında bulunuyor. Ateş çevresinde aynı zamanda bir miktar

kaynak var. Eğer bir anda gaza gelip birçok binayı aynı anda inşa etmeye çalışırsak, kaynak yetersizliği yüzünden hepsi yarım kalıyor ve oyun bir anlamda başlamadan bitmiş oluyor. O yüzden başlangıçta ana materyallerden birisini sağlayan Woodcutter yapmak fazlasıyla doğru bir hareket olacaktır. Hemen ardından da ufak bir balıkçı yapmak gerekli zira Vikinglerimiz fazlasıyla acıkan karakterler. Açlık Valhalla Hills'deki en korkunç dezavantajlardan birisi. Eğer Viking'lerimizin karnını yeterince doyuramazsak kısa sürede aramızdan göçüp gidiyorlar ve senaryoya bakacak olursak gittikleri yer Valhalla hariç herhangi bir yer. Anlayacağınız oyunun başlarında olabildiğince ağaç ve yiyeceğe yönelmemiz gerekiyor. Sonra sıra taş madenine geliyor. Quarry ile buradaki malzemelere ulaşabiliyoruz. Bu arada ağaç, yiyecek ve taş gibi madenlerin her birisi, başka bir bina tarafından işlenip, daha farklı şekilde kullanıma sunulabiliyor. Yani temelde olan kaynaklar, bir anda iki üç farklı modele dönüşüyor. Oyundaki harita mantığı benzerlerine göre birazcık daha farklı. Bir kere haritalar çok ufak. Yetmezmiş gibi her binayı öyle dip dibe yapamıyoruz. Özellikle aynı bina modelinin yapılabileceği nokta genelde birbirlerinden uzakta oluyor. Misal dip dibe iki tane balıkçı inşa etmemiz mümkün değil. Diğer taraftan kuyu gibi bazı binalarda çok az yer istediği için hemen her noktaya yerleştirilebiliyor. Fakat buradaki sıkıntı haritanın gerçekten küçük olması. Amacımızsa bu haritaların en üst noktasında bulunan büyülü kapıya ulaşmak. Kapılar genelde canavarlar tarafından korunuyorlar ama oraya gelinceye kadar doğal hayatta yaşayan ayı ve kurt gibi düşmanlardan da kendimizi korumamız gerekiyor. Birimler üzerinde tek tek



Yapım **Funatics Software**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **www.valhalla-hills.com**

kontrolümüz bulunmadığı için ne yazık ki hesaplamadığımız birçok savaşa girebiliyoruz. Kurt gibi düşmanlar Viking'lerimizi kısa sürede öldürebiliyorlar. Hatta elinde silah olan savaşçılarımız bile kısa sürede kurtların elinde kalabiliyor.

Savaşçı demişken birazcık kendilerinden bahsedelim. Valhalla Hills'de her karakter otomatik olarak bir binada çalışmaya başlıyor. Eğer ilgili binanın daha fazla işçiye yeri varsa ve bu hacimde bir üretim istiyorsak, birden fazla köylümüzü buraya yönlendirebiliyoruz. Fakat iş savaşma kısmına geldiği zaman durum biraz değişiklik gösteriyor. İşe Army Camp yaparak başlıyoruz. Bu kamp belirli miktarda köylümüzü askere çevirebiliyor. Çeviriyor ama bu dönüşüm hem başka iş yapmalarını engelliyor, hem de normalde olan güçlerini çok da büyük oranda arttırmıyor. Kendilerini gerçekten savaşçı yapmak için Armory gibi binalar yapıp, daha ileri seviye malzeme işçiliğine ulaşmamız gerekiyor. Ancak ikinci seviye teçhizat taşıyan Viking'lerimiz gerçekten haritadaki düşmanlarla boy ölçüşebiliyorlar. İşin garip kısmıysa, kurt ve ayı gibi hayvanların, portal'dan çıkan düşmanlardan en az üç kat daha güçlü olması. Beta sürecinde bulunan bu dramın hala devam ediyor olması oyun için büyük bir eksi.

Karakterlerimizin hızı yaptığımız yollarla belirleniyor. Eğer etrafa "Path" döşersek, Viking'lerimiz normalde iki hatta üç kat daha hızlı hareket ediyor. Yolların hiçbir kaynak istemiyor oluşu gerçekten güzel ama bir defa yol döşediğimiz yerin üzerine başka bina yapamadığımızı da unutmamak lazım. Oyundaki tüm bu detaylar bazen şehrimizin gelişiminde uzun sürelere ihtiyaç duyuyor. Durumun farkında olan yapımcı ekip, birçok şehir kurma oyununda bulunan "hızlanma" temasını Valhalla Hills'e eklemeyi düşünmüştü. Bu sayede her şeyden emin olduğumuz noktada oyunu en hızlı moda alıp, kısa sürede şehrimizin geliştiğini görmemiz işten bile değil. Tüm bu güzelliklerin yanında oyunda birçok sorun da bulunuyor. En başta yapay zekâ sorunu ile karşı karşıyayız. Karakterler üzerinde direk kontro-



lümüzün olmadığı yapımlarda, hep bir yapay zekâ macerası yaşanır ki Valhalla Hills'de de durum pek farklı değil. Birçok Viking başta bir iş yapmaya karar veriyor ama yolda ilerlerken bundan vazgeçebiliyor. Sonra o işi başka kimse almıyor ve kurduğunuz bir bina, öylece kala kalıyor. Taa ki bir diğeri zahmet edip orada çalışmaya karar verinceye kadar. Haritaların ufak oluşu da ayrı bir sorun. Zaten kamera açıları büyük sıkıntı yaratırken, dar alanda kısa paslar yaparak ilerlemek bir noktada sonra çok zor. Biz istemesek bile alakasız bir yerdeki agroyu çeken Viking'lerimiz sayesinde, kısa sürede şehirde katliam yaşanabiliyor. Temelde keyifli bir oyun Valhalla Hills, ne yazık ki beta'dan sonra hala tam anlamıyla kendisini piyasaya hazırlayabilmiş gibi görünmüyor. Şehir kurmayı ve Kuzey mitolojisini sevenler için harika bir oyun ama genel için hala eksikleri var.

■ Ertuğrul Süngü

Valhalla Hills

- ⊕ Eğlenceli Viking teması
- ⊕ Bolca farklı bina
- ⊕ Zorlayıcı olması
- ⊖ Saçmalayan yapay zekâ
- ⊖ Çok ufak haritalar

7,5

|| Alternatif **Settlers 2: 10th Year Anniversary**



Eğlence

Adventure oyunu olup da eğlenceyi en üst seviyeye taşımak birazcık zordur. Fakat King's Quest bunu iki bölümdür harika şekilde başarıyor. Ana karakterimizin animasyonu, konuşma tarzı ve sakarlıkları başlı başına bir eğlenceyken, yaratılan düşman karakterler de bir o kadar eğlenceli. Hele yeni bölümle birlikte gelen Goblin'ler başlı başına komedi.

King's Quest Ep.02

Rubble Without a Cause ★

Maceraya kaldığımız yerden devam

King's Quest ismini duyduğunuz zaman tüyleriniz diken diken oluyorsa o zaman oyunların belki de en zirve yaptığı dönemde bilgisayar başındaydınız demektir. Uzun bir hikâyesi olan King's Quest, aradan geçen yıllardan sonra yeni ve bambaşka bir şekilde karşımıza çıkıyor. Takip edenlerin iyi bileceği üzere toplamda beş bölüm şeklinde yayınlanacak oyunun ilk kısmını birkaç ay önce incelemiş, pek bir beğenmişim. Şimdi sırada ikinci kısım var ama önce konuya yabancı olanlar için onu biraz daha yakından tanımakta fayda var.

King's Quest, Graham isimli ana karakterin gençken yaşadıklarını Gwendolyn isimli torununa anlatması ile başlıyor ki aynı durum ikinci oyun için de geçerli. Sürekli hikâye anlatan dede ve onun içerisinde Ejderhalar olan hikâyelerini can kulağıyla dinleyen torunu sayesinde biz de maceradan maceraya atılıyoruz. Oyunumuz genel olarak "point and click" mantığında çalışıyor olsa da karakterimiz eski yapımlara nazaran çok daha hareketli. Yani WASD tuşları olmadan ilerlemek biraz güç ama tipik adventure oyunlarında olduğu gibi içerisine daldığımız bölümü geçmeden ilerlemek her zaman mümkün olmuyor. Yani yine belirli bir noktadayız ve yapılacak bazı işleri tamamlamadan bir sonraki sahneye geçemiyoruz. Fakat bu duruma tezat oluşturacak derecede geniş alanlar olduğuna da değinmekte fayda var. Demem o ki King's Quest hem eski, hem de yeni oyun modellerini tek potada eritebilmiş bir yapım. İlk bölüm benim için beş altı saatlik bir deneyimdi ama verdiğim kararların beni farklı noktalara götürdüğünü bildiğim için kendisini bir defa daha oynatmayı başarmıştı.

İkinci oyuna baktığımızdaysa genel oyun yapısında herhangi bir değişiklik olmadığını görüyoruz. Yine bulmacalarla dolu bir oyunla karşı karşıyayız. Başlangıçtaki bulmacalar ziyadesiyle kolay ama ilk bölümde olduğu gibi, biz ilerledikçe zorluk seviyesi de artıyor. Yine de değinmekte fayda var ki bu oyundaki zorluk seviyesi klasik adventure oyunlarını deneyim edenler için bir hayli kolay. Tek yapmamız gereken haritayı iyi okuyup, çantamızdaki eşyaları doğru şekilde kullanmak. Tabii yeni bölümle ilgili en büyük değişiklik ana hikâyede oluyor. (Buralar hep

spoiler.) İkinci bölüm ile birlikte Graham'ın Kral olduğu günler başlamış oluyor. Aslında iki bölüm arasında beş yıllık bir fark var. Oyunun hemen başında bizi fazlasıyla yoran askerlerimizden kaçmak için birazcık kalemizin dışına çıkıyoruz. Kısa bir oyun deneyiminin ardından ulaştığımız bir köyde Goblin'ler tarafından saldırıya uğruyuz ve kaçırılıyoruz. Fakat durum sadece bizim kaçırılmamızdan ibaret değil, öyle görünüyor ki Goblin'ler yememiş içmemiş köyün yarısını da bizimle birlikte almışlar. Bu noktada oyuna katılan yeni karakterleri de görüyoruz. Misal; Olfie, Whisper, Acorn, Amaya, Wente ve Hobblepots gibi yeni karakterler ile sürekli içli dışlı oluyor, kendilerine bir şekilde yardım etmeye çalışıyoruz. İlk oyuna göre daha fazla diyalogun ve cut-scene'in eklenmesi beni çok mutlu etti. Özellikle konuşmalardaki ses tonu ve sarf edilen sözcükler Graham karakterine fazlasıyla uymuş. Kısaca, harika bir oyuna, harika bir bölüm eklentisi diyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

King's Quest Ep.02

- ➕ Ana karakterin kendisi
- ➕ Yeni senaryo akışı
- ➕ Goblin'ler ve oyuna ekleri
- ➖ İlk bölümün birazcık gölgesinde kalmış

8,0

Alternatif Game of Thrones

İlk bölümden beri en büyük eğlencem onlar

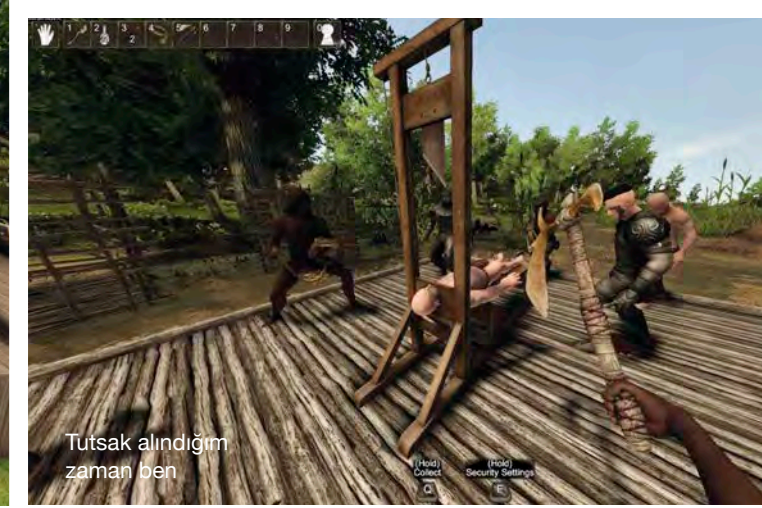


Yapım **The Odd Gentlemen**
Dağıtım **Sierra**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web sierra.com/kingsquest





Yapım **Code{hatch}**
Dağıtım **Code{hatch}**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PC**
Web www.reignofkings.net



Reign of Kings

Kralların dünyasında hayatta kalma mücadelesi

Geçen yıllar içerisinde kendin pişir kendin ye konseptinde birçok oyunla karşılaştık. Bir anlamda Minecraft ile zirve yapan bu oyun modeli, akabinde Terraria, H1Z1 ve Rust gibi oyunlarla kendisini defalarca gösterdi. Bir süre önce erken erişim ile bizlere merhaba diyen Reign of Kings, aslında hayatta kalma temasına sahip olan oyunlardan çok da farklı bir yapım değil. Tabii an itibarıyla onun için en önemli olan nokta, betadan tam sürüme geçiş yapmış olması. Gelin bakalım Reign of Kings tam olarak neymiş, ne değişmiş...

Reign of Kings'e girdiğimizde geniş bir karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Yarı çıplak şekilde modellemiş olan karakterimizin vücudu, yüzü, ses ve ten rengi üzerinde birçok farklı oynama yapmamız mümkün. Yine de ilk başta "çok detaylıymış" gibi gözükken karakter yaratma menüsünün aslında o kadar da iddialı olmadığını kısa sürede anlıyoruz.

Oyuna başladığımızda güzide bir sahilde uyanıyoruz. Elimizde bir sopa, üzerimizde bir don başlıyoruz koşturmaya. Yapmamız gerekenin başında bolca kaynak toplamak yer alıyor. Reign of Kings dünyasının hemen her yeri kaynak dolu. Karakterimizin genel "stamina" barının haricinde canı ve su ihtiyacı bulunuyor. Yemek ve su büyük önem arz ediyor ve karakterimizi bu başlıklar altında beslemezsek kısa süre içerisinde yok olup gidiyor. O yüzden oyuna başlar başlamaz etrafta bulunan hemen her şeyi toplamamız gerekmekte. Toplanacak ürünlerin sayısıysa bir hayli fazla. İlk önce en temel eşyaları yaparak işe başlıyoruz. Misal, en ilkel zırh ile kendimizi genel geçer saldırılara karşı biraz da olsa koruyabiliyoruz ama zamanla çok daha farklı ve üst seviye zırhlara ulaşabiliyoruz. Her toplama türü için ayrı bir araç yapmamız da gerekiyor ki özellikle ağaç gibi uzun sürede toplanan ve genelde üretimde çok fazla talep edilen ham maddelere daha hızlı ulaşabilelim.

Belirli bir ham madde ulaşım gücüne ulaştıktan sonra

ilk yapmamız gerekense en güzelinden bir barınak. Zamanla daha büyük ve geniş kalelere dönüşecek olan barınağımız sayesinde hem vahşi hayvanlardan, hem de diğer düşmanlardan korunabiliyoruz. İçine daldığımız sunucuda yalnız değiliz ve herkes saldırıya açık. Bu noktada bizden çok daha gelişmiş olan karakterler etrafta gönüllerince cirit atabiliyor ve malumunuz bizi istedikleri gibi doğrayabiliyorlar. Zaten oyunun en büyük eksisi de bu olabilir. Bizden daha ileri seviyedeki arkadaşlar her türlü zorbalığı yapabiliyor. Bir defa öldüğümüz zaman topladığımız tüm kaynaklar ortadan kaybolduğu için her şey baştan başlamak çok can sıkıcı. Bu durumun önüne geçen tek kısım önceden kurduğumuz şehir ve içerisine yaptığımız kaynak deposu... Eğer bu kadar gün yüzü göremediyseniz, sizin için üzgünüm; her şeye baştan başlamamız gerekecek. Reign of Kings'i ilginç kılan kısım, haritanın üst tarafında bulunan kalenin tam da göbeğinde yatıyor. Bu kalenin içinde çok şık bir taht mevcut ve tahtın kontrolü herhangi bir NPC'de değil, bilakis direk oyunculardan birisinde. Bu da demek oluyor ki herhangi bir oyuncu Kral'a isyan edip tahta çıkabilir. Tahta çıkmanın ödülüyseniz sunucudaki tüm oyunculara belirli bir vergiye bağlayabiliyor olmak. Kimin ne zaman çukurunuzu kazacağını tahmin edemediğiniz bu noktada, Reign of Kings farklı bir şekilde bürünüyor. Yine de deneyim ettiğim kadarı ile hayatta kalma oyunları içerisinde geri sıralarda kalan bir yapım. Ne yazık ki o betadan çıkıncaya kadar millet aldı başını yürüdü. ■ **Ertuğrul Süngü**

Reign of Kings

- ⊕ Hayatta kalma çabası
- ⊕ Üretilecek bolca eşya
- ⊖ Sınırlı dünyası
- ⊖ Sürekli gank'lenme

7,0

||| Alternatif **Rust**

Lonca

Her oyunda o ya da bu şekilde olan lonca mekaniği, Reign of Kings'de de kendisine yer bulmuş. "Families" olarak beliren bu yapı sayesinde başka bir oyuncuyu ailemize davet ederek tek bir birimmiş gibi hareket edebiliyoruz. Misal yaptığımız bir evi "aile" evi olarak lanse edip herkesin kullanımına açabiliyoruz. Ayrıca tahtı alan kişinin bağlı olduğu aile de anında "royal family" olarak göreve geliyor.



Rfactor 2 ★

Aheste simülasyon...

Seneler önce EA'in çatısı altında kurulan ISI'nin 2006 yılında duyurduğu Rfactor 2, uzun süre beta aşamasında kalmış, nihayet 2013 yılında "lafta" piyasaya sürülmüş ancak beta halinden pek farklı olmayan bu sürüm sebebiyle ciddi eleştirilerin hedefi de olmuştu. Aradan geçen 2.5 yılın ardından Rfactor 2 ciddi bir aşama kat etmiş bir durumda ve çıktığında bile incelemeye hazır olmayan bu oyunu inceleyerek son durumunu görmek istedik. Öncelikle belirtmekte fayda var, Rfactor 2'nin en büyük rakibi halen çılgınlar gibi oynanmaya devam eden serinin ilk oyunu Rfactor. F1 99/02'nin ISIMotor'u üzerine kurulan Rfactor zamanında o kadar beğenildi ki bugün oyun için binlerce ücretsiz pist ve araç bulabilirsiniz. Halen profesyonel liglerin bazılarında oynanmaya da devam ediyor üstelik. Hatta ve hatta resmi Codemasters F1 oyunları bile kalite anlamında Rfactor'e çıkan bazı ücretsiz F1 modlarının (F1 CTD 2005 gibi) üzerine çıkabilmiş değil.

Rfactor o kadar başarılı bir platformdu ki, Rfactor 2 ilk kez duyurulduğunda çoğu kişiden "Ya ne gerek var, ne güzel eski oyuna çıkmış bir sürü mod var." şeklinde tepkiler geldiğini hatırlıyorum. Grafikler konusunda ise, ISIMotor 2 ile tasarlanan oyun beta aşamasının ilk günlerinde bile gözlerimize ziyafet çekmekten uzaktı, bu yüzden muhteşem güneş batışı efektleri, havalarda uçuşan partiküller ve güneşte parlayan pist efektleri bekliyorsanız başka bir oyuna (Project CARS olabilir mesela.) bakmanızda fayda var zira beta'da geçirdiği yıllarda yaşanan Rfactor 2 sadece "gerektiği kadar" güzel görünüyor.



Oyunun henüz ilk versiyon ile başa çıkabilecek derecede bir mod havuzu yok, şimdilik resmi ve bedava olarak oyuna ekleyebileceğiniz 38 araç ve 24 pist bulunmakta. Diğer taraftan hatırlatmakta fayda var, bu sayı resmi eklentileri içeriyor, haliyle Rfactorcentral'de mod yapımcıları tarafından yapılmış yüzlerce mod bulabilirsiniz. Rfactor 2'nin ilk oyuna göre iki çok önemli artışı mevcut. Bunlardan ilki aynı pistte yapay zeka kontrolündeki 100 farklı pilotla beraber yarışabiliyor olmanız ki diğer oyunlarda bu rakamın yanından bile geçmek mümkün değil. Tabii bu rakamlar pratikte kalıyor zira 100 farklı pilot için çoğu pistte ne pit alanı/garaj sayısı yeterli, ne pistler yeterince geniş ne de çoğumuzun bilgisayar bu kadar aracı takılmadan görüntüleyebilecek kadar güçlü.

Diğer önemli artışı ise lastiğin gerçekten yolla temas ediyor olması. "Ne demek istiyorsunuz?" diyenler çıkacaktır, araçlarda kullandığımız lastiklerin durumu gerçek zamanda hesaplanıyor. Yani sıralama turlarında yarıştığınız lastikle yarışa başlamak isterseniz, üzerindeki aşınma miktarı neyse o da yarışa taşınıyor. Özellikle lastik stratejisi yapmanız gereken online liglerde bunun farkını çok rahat hissedebiliyorsunuz. Bir diğer önemli fizik detayı da freni kilitlerseniz lastiklerinizde yanık nokta oluşması ve tekerlek döndükçe o noktanın yarattığı vibrasyonu hissedebiliyor olmanız.

Nihayet olgunlaşan Rfactor 2 halen yeterin-



ce iyi sayılmaz ancak daha önce incelediğimiz Stock Car Extreme gibi, Rfactor 2 üzerine kurulmuş yapımlar bu platformun limitlerini test etmeye başladı bile. Açıkçası şu anda Assetto Corsa'ya karşı benim görebildiğim tek avantajı mod desteğinin daha geniş olması. Ayrıca online serverlara ömür boyu erişebilmek için oyunun fiyatı (55tl) üzerine 85 dolar daha ödemek zorunda kalmanız ciddi bir eksi. Simülasyon tutkunları bir şekilde uzak duramayacaktır ancak diğer oyuncuların kaçtığı bir şey yok. ■ **Kürşat Zaman**

Rfactor 2

- ⊕ Müthiş mod desteği
- ⊕ Detaylı fizik modellemesi
- ⊖ Grafikler biraz eski kalıyor
- ⊖ Resmi serverlara erişim ücretli

7,8

📊 Alternatif Assetto Corsa



Yapım ISI
Dağıtım ISI
Tür Yarış, Simülasyon
Platform PC
Web www.rfactor.net



Planetbase

Uzayda Sims oynar gibi!

Gökyüzüne bakıyorsunuz ve önünüzde insanlığın yüzyıllardır daha fazla keşfetmeye çalıştığı sonsuz büyüklükteki evren, milyonlarca gezegen... Aya ayak bastık, Mars'ı keşfettik. Gelecekte ise belki dünyayı terk edip başka gezegenlerde yaşamaya başlayacağız. Peki bunu nasıl başarabiliriz? Hadi bir uzay gemisine atlayıp gidelim, yanımıza birkaç adam biraz da erzak alalım. Hayatta kalıp kalmayacağımızı ise Planetbase bize gösterebilir... Madrugaworks'ün geliştirdiği Planetbase, sizi astronot kıyafetleri içine koyup farklı gezegenlerde koloniler kuracağınız bir yolculuğa çıkarıyor. Oyun, uzay geminizin bir gezegene iniş yapmasıyla başlıyor. Başta, tıpkı Mars gibi kırmızı bir gezegene iniş yapıyorsunuz. Oyun ilerledikçe farklı gezegenleri ve iniş yapacağınız yeri de siz seçebiliyorsunuz. İniş yaptıktan sonra her birinin spesifik bir rolü olan kolonistleriniz gezegene ayak basıyor. Bunlar arasında basit görevleri yerine getiren işçiler de var, bitki yetiştirip tüm koloniyi doyuran botanikçiler de. Mühendisinden muhafızına her türlü meslek kolu bulunuyor. Siz yeter ki onları öldürmeyin. :)

Oyundaki ana hedef tabii ki koloninizi hayatta tutmak olsa da, asıl önemli olan daha zorlu seviyelerdeki gezegenlere ulaşabilmek. Belirli aşamaları atlayarak farklı zorluk seviyelerini açabiliyorsunuz. En basitinden, kurduğunuz koloniyi bir gün boyunca ayakta tutabilerseniz "Survival" aşamasını geçmiş oluyorsunuz. Tutamamak da ayrı bir yetenek tabii. 100 koloniciye ulaşmak veya bir Monolith oluşturmak gibi aşamaları geçmek için ise inanılmaz zaman harcamanız gerekecek.

Şehir kurma oyunlarına aşina olsanız bile öğretici modu oynamakta yarar var. Her yapının birbirine bağlantılı olması gibi bazı küçük nüansları da bilmemiz gerekiyor. Sonuçta burası arka mahalle değil, uzay üssü. Yapılar da iç ve dış olarak ikiye ayrılıyor. İç mekanlarda bitki yetiştirme, sağlık merkezi kurma gibi sistemler oluşturuyorsunuz ve her biri için oksijen koridorları kurmanız gerekiyor. Dış mekanda da güneş panelleri, rüzgar türbinleri, su depoları gibi yapılar kuruyorsunuz. Yapıyı sistematik kurmak çok önemli, aksi halde sadece tek koridor oluşturabildiğiniz çıkmaz uçlara ulaşmanız işten bile değil.

Bence oyundaki en kritik şey, öngörülü olup zamanınızı iyi kullanmak. Kolay gibi görüne de iler-

ledikçe yolunuza bir çok engel çıkıyor. Suyunuz, yemeğiniz veya enerjiniz bir-terken öncelikleri belirlemek çok işinize yarayacak çünkü aynı anda birden çok yapıyla uğraştığınızda bekleme süreleriniz çok artıyor. Diyelim, daha fazla yiyeceğe ihtiyacınız var ve siz orda domates, soğan suluyorsunuz. Bir baktınız su bitmiş ve daha çok su aygıtı yapacak metaliniz yok. Tebrikler, koloninizi başarıyla öldürdünüz.

Kolonistlerin yüz mimiklerini görece kadar kamerayı yakınlaştırmak mümkün olmasa da Planetbase görsel olarak yeterince iyi diyebilirim. Çevresel etkiler pek gerçekçi değil. Yapıların fütüristik dizaynları ise dikkat çekiyor. Oyun müzikleri de ortama uyum sağlıyor. Planetbase, çok fazla hikaye ya da aksiyon beklentisine girmeden oynanabilecek bir koloni kurma simülatorü. Eğer ıssız bir gezegende kim olsa yaşatırım, kolonimi büyütür başka gezegenlere de açılırım dersiniz keyif alacağınız kesin. ■ **Burçin Yılmaz**



Yapım **Madruga Works**
Dağıtım **Madruga Works**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web planetbase.madrugaworks.com

Planetbase

- ⊕ Kolay anlaşılır dizayn
- ⊕ Farklı zorluk seviyeleri
- ⊕ Uzayda hayatta kalmak zor
- ⊕ Aksiyon ve hikaye eksikliği

7,1

Alternatif **Banished**





Yapım **CivilSavages**
Dağıtım **CivilSavages**
Tür **Aksiyon / Gerilim**
Platform **PC**
Web **civilsavages.com**

Oyun modları

Dispatcher'ı oyuna girmeden önce yapacağımız ayarlarla farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Misal, dileyenler fener pilini son-suza ayarlayarak oyundaki büyük bir zorluğu ortadan kaldırılabiliyor. Aynı şekilde Infection'u da kapatmak mümkün. Son olarak daha farklı bir Dispatcher deneyimi için sinematik mod'u kullanmak mümkün.

Dispatcher

Uzayın derinliklerinde, korku dolu bir oyun!

Okadar çok oyunun beta testinde bulunuyorum ki artık yazılarıma başlarken "Birkaç ay önce bu oyunu da test etmişim" demekten usandım. Yok yahu oyunları test etmekten büyük keyif alıyorum, ben cümleden sıkıldım. Neyse bu sefer de konuyu eleştirerek aradan çıkarmış oldum giriş yazısını! Haha! Anlayacağınız beta sürecinde hep yanı başında olduğum Dispatcher sonunda aramıza katılmayı başardı. Gelin size hem oyunu, hem de geçen sürede nelerin değiştiğini anlatayım.

Talihsiz bir olay sonucunda uzayda kaybolan Dispatcher isimli gemide geçen olaylarda, bir yandan neler olduğunu çözmeye çalışırken, bir yandan da hayatta kalmaya çalışıyoruz. Fakat bir sorun var; o da gemide hayatta kalmayı başaran bazı yaratıkların da bulunması. Oyuna önce bir karakter yaratarak başlıyoruz. Bu süreç betadan beri herhangi bir değişikliğe uğramamış.

Pilot, Signalman, Engineer, Scientist ve sonradan açılabilen iki farklı sınıftan birisi ile oyuna başlıyoruz. Her sınıfın, Energy, Speed, Stamina, Immunity ve Quiet olmak üzere beş adet farklı özelliği bulunuyor. Akabinde 16 farklı alt sınıf seçmemiz gerekiyor. Bu alt sınıflar da beş özelliğe artı ve eksi bonuslar sağlıyor. Gemide karşımıza çıkan yaratıklar bizi tek seferde öldürdüğü için deneyim ettiğim kadarı ile en önemli özelliği Quiet oluşturuyor zira çok ses çıkardığımız takdirde hemen bir yaratık karşımızda belirebiliyor.

Oyunun geneline karanlık hâkim. Karakterimizin ne yazık ki düşmana herhangi bir saldırı şansı bulunmuyor. Yapabileceğimiz tek şey kaçmak, hem de çok hızlı! Düşmandan kaçmak için illa ki bir yere saklanmamız şart. Bunu yapmak için de kendisinden belirli bir uzaklıkta olmamız gerekiyor. Yani ilerlerken sürekli saklanacak yakın bir yer aklımızda tutmalıyız. Yaratıklar bir defa atlatıldıktan sonra, en azından bir süreliğine gözüküyorlar. Tabii etrafta yaratıklardan farklı sıkıntılar da

var. Misal; etrafta gezinen kırmızı enerji kaynakları ya da yolumuzu kaplayan zararlı gazlar...

Yapmamız gerekenlerin en başında bolca fener pili bulmak yer alıyor. Akabinde gideceğimiz yönü doğru hesaplamamız şart. Kaybolmak çok kolay değil ama fenerimizin pili yoksa işimiz bitti demektir. Fener demek saklanacak yer bulmak demek, fener demek objeleri görmek demek ama aynı zamanda fener demek kabak gibi ortaya çıkmak demek. Anlayacağınız o feneri çok düzgün kullanmak gerekiyor.

Beta sürecinde tek bir oyun modeli vardı; artık bu yapı değişmiş ve tek kişilik oyunda üç farklı bölüm oluşturulmuş. Block A, B ve C olarak karşımıza çıkan bölümlere bir de Funny Hunt eklenmiş. Bu kısımda yaratık tarafından gemide dolaşan yapay zekâ karakterleri avlıyoruz. Açıkçası avlanma kısmı biraz fazla kolay olmuş demem gerekiyor. Vücut ısılarından gördüğümüz düşmanları anında yok edebiliyoruz. Multiplayer olarak da tıpkı tek kişilik oyun modeline benzeyen bir yapım deneyim etmemiz mümkün ama oyunu oynayan o kadar az insan var ki multiplayer deneyimini sadece birkaç defa yaşayabildim. Dev gibi yapımlar multiplayer yapmaz, böyle ufak oyunlar da acımadan basar multiplayer opsiyonunu!

Dispatcher uzay temasını ve de hayatta kalma oyun modelini sevenler için güzel bir deneyim olabilir ama karakterimizin bu kadar pasif olması kimi ne kadar eğlendirecektir işte orasını bilemem. Önce uzaktan bir bakmadan direk oyuna dalmayın derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

Dispatcher

- ⊕ Kaliteli atmosfer
- ⊕ Yeterince korkutucu olması
- ⊖ Pasif karakter
- ⊖ Etkileşimin çok az olması

7,0

|| Alternatif **Dead Space 2**



Yapım **CreativeForge Games**
Dağıtım **Gambitious Digital**
Tür **Strateji, Macera**
Platform **PC**
Web www.creativeforge.pl



Hard West ★

Vahşi Batı havası solumaya hazır mısınız?

Tozlu yollar, ahşap binalar, tıngır mıngır yürüyen at arabaları, silah sesleri ve kurak topraklar. Atınızla yol alırken her an bir çete önünüzü kesebilir veya barda içkinizi bir miktar huzur bulma umuduyla yudumlarken, bir anda kavganın ortasında kalabilirsiniz. İnsan canının kelepirden uzac olduğu topraklar. Hepsi birleştiren bakalım ne elde etik? Evet arkadaşlar vahşi batıya hoş geldiniz.

Peki acımanın olmadığı, kendi önceliğimizi düşünmenin hayatımızı korumak için en önemli yol olduğu bu topraklara neden bir kez daha adım atıyoruz? Tabii ki Hard West Vahşi Batı'yı ziyaret etmemize neden olan, XCOM esintileri de taşıyan bir oyun olarak karşımıza çıktığı için. O halde ne yapıyoruz, altıpatlanmızı kuşanıyoruz ve Hard West'de maceraya çıkıyoruz. Öncelikle Hard West'in sıra tabanlı bir strateji oyunu olduğunu söylememe izin verin. Önceleri heyecanla yaklaştığımız söyleyemeyeceğim Hard West beni oldukça memnun etmeyi başardı. Hard West'de Warren isimli bir gencin hikayesine tanık oluyoruz. Warren'in annesi daha çocukken haydutlar tarafından kaçırılıyor ve Warren'in babası eşini bu haydutların elinden kurtarmak için yola düşüyor. İşte tam bu sırada biz de tutorial bölümünü oynuyoruz. Warren'in babası eşini kurtarmaya çalışırken biz de onu yönlendirerek oyunun dinamiklerini öğreniyoruz. Ancak tutorial sonunda acı gerçekle karşılaşırız ve tüm haydutları öldürsek de Warren'in annesinin başını bir kutunun içinde buluyoruz. Ortada daha büyük olayların döndüğünü anlıyoruz. Bu acı olaydan yıllar sonra ise Warren büyüyüp genç delikanlı oluyor ve babasıyla beraber annesinin katillerinin peşine düşüyor. Oyun gerçek anlamıyla tam bu noktada başlıyor. Bu dakikadan sonra Warren ile ilgili birkaç farklı senaryo bölümünü oynuyoruz. Hard West'in oynanışı genel olarak iki şekilde işliyor. Üzerinde çeşitli bölgelerin bulunduğu bir harita ve savaş esnası olarak ikiye ayırabileceğimiz oyunun,

öncelikle harita bölümünü kısaca anlatayım. Bu bölümde en önemli nokta, çeşitli madenlere seyahat etmemiz ve bu madenlerden altın çıkararak daha fazla para kazanmamız. Çoğu zaman kolayca maden çıkarıp para kazanabiliyoruz. Sahibi olan madenlere bir miktar para ödeyerek daha fazlasını bulma umudu taşırken, terk edilmiş bazı madenlerde Hard West adeta bir keşif oyunu şeklinde ilerliyor. Bu tür bölgelerde karşımıza neyin çıkacağını bilemiyoruz. Zaman zaman başımıza talihsiz olaylar gelebiliyor veya bölgede büyük miktarda altın bularak zenginliğimizi perçinleyebiliyoruz. Yolda karşılaştığımız çeşitli karakterleri yanımıza alarak savaşlarda kullanabileceğimiz bir çete haline dönüşebiliyoruz ve her bir karakteri karakter kartları veya eşyalar aracılığıyla geliştirebiliyoruz. Yine de karakter gelişiminin biraz zayıf kaldığını söyleyebilirim.

Savaşlarda ise kullandığımız silah, silahların menzili ve hasarı büyük önem arz ediyor. Silah menzili ve bulunduğunuz konum isabet oranına etki ediyor. Stratejik noktalara saklanmak ve merminizi metal bir kovadan sektirip düşmanı beklemediği noktadan deşmek gibi seçenekler son derece iyi olmuş. Strateji, keşif ve macera türünü harmanlayan Hard West, Vahşi Batı havasını da oyuna iyi yedirmiş ve hatta bu konseptte güzel giden birkaç fantastik öge de işlemiş. Bazı eksikleri olsa da Vahşi Batı çatışmalarını oldukça iyi yansıtan Hard West, sıra tabanlı strateji oyunları seven oyuncular için son derece eğlenceli bir yapım. ■ **Enes Özdemir**

Hard West

- ⊕ Vahşi batı çatışmaları!
- ⊕ Stratejik dinamikler iyi ayarlanmış
- ⊖ Karakter gelişimi daha detaylı olabilirdi

7,5

Alternatif **Desperados 2**

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde

Thea: The Awakening ★

Şehrini ne kadar ayakta tutabileceksin?

Son zamanlarda, özellikle bağımsız oyun yapımcıları tek bir oyun türü üzerinde odaklanmak yerine hazırladıkları oyuna birden fazla tür eklemeye başladılar. Bunun en büyük nedeni elbette oyuncuların kült olmuş oyun serileri dışında, yeni oyunlarda farklılık aramaları ve monoton yapıdaki oyunlardan uzaklaşmaya başlamaları. Son zamanlarda oldukça sevilen bu furyaya yepyeni bir isim daha katıldı. İşte Thea: The Awakening oldukça ilginç bir oyun olarak karşımızda duruyor.

Thea: The Awakening ilgi çekici bir biçimde tabanlı strateji, macera, hayatta kalma ve hatta RPG öğelerini bünyesinde barındırıyor. Oyuna başlarken öncelikle kendimize bir tanrı seçiyor ve bununla beraber şehrimizi oluşturuyoruz. Oyunda seçilen her bir tanrı köy insanlarına farklı bonuslar sağlıyor. Tanrılar toplayıcılığı, hareketi, ekonomiyi ve araştırmaları etkileyebiliyor. Siz de şehrinize belirlediğiniz stratejiye göre bir tanrı seçiyorsunuz. Seçtiğiniz tanrının özelliğini oyunda verimli kullanabilmeniz, şehrinizin ayakta kalması için önemli bir etmen haline geliyor. Yalnız burada dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Başlangıçta her tanrıyı seçemiyorsunuz. Kurduğunuz şehirler ile ilerlemenize bağlı olarak tanrılarınızla beraber seviye atlıyor ve diğer tanrıların pek çoğunu yalnızca ilerleyen seviyelerde kullanabiliyorsunuz. Şehriniz yıkıldığında yeni bir oyuna başlarken açtığınız bu yeni tanrıları kullanabiliyorsunuz.

Yeni bir oyuna başladığınızda Civilization-vari altıgenlerden oluşan bir haritaya adım atıyorsunuz. Şehrinizden çıkardığınız her birlik için ayrı hareket puanları kullanıyorsunuz. Bu birlikler yollarda vakit geçirirken bir yandan da kaynak tüketiyor. Ancak elbette bu birliklerin en önemli görevleri tükettikleri kaynaktan çok daha fazlasını bulup şehre ulaştırabilmek ve şehri ayakta tutabilmek. Bunun için de seferleri yolladığımız grubu dikkatli ayarlamamız

gerekiyor.

Toplayıcısı, oduncusu ve korumasıyla yola çıktığınızda karşınıza sayısız macera çıkabiliyor. Çeşitli noktalarda yer alan savaş alanları, zindanlar veya vahşi hayvan toplulukları ile karşılaşmanın sonucu elbette ki savaş. Savaşlar oyun birden bire görüntü değiştiriyor ve savaşçıların her biri birer karta dönüşüyor. Kart düelloları ile gerçekleşen savaşlar böylece oyuna farklı bir mekanik daha katıyor. Düellolarda ise ana savaşçı kartlarımızı ve savaşçı kartlarımızı çeşitli şekillerde destekleyen destek kartlarımıza strateji belirleyerek savaşıyoruz.

Üretimin ve araştırmanın da önemli bir olgu olduğu Thea'da şehrinizdeki her bir insanın belirli yetenekleri bulunduğundan, kimin, üretimin hangi kolunda daha verimli olabileceğini bilmeniz gerekiyor. Buna göre üretim yapmanız ve şehirdeki verimliliği artırmanız Thea'nın bel kemiğini oluşturuyor.

En kısa tabir ile anlatacak olursam Thea'da şehrinizi olabildiğince yaşatmak en büyük amaç ve bu sistem birkaç oyun türünün harmanlanmasıyla son derece başarılı kotarılmış. Ancak kart savaşı sisteminin biraz fiyasko olduğunu söyleyebilirim. Hem arena hem de kart tasarımlarının aşırı basit kaçtığı bu sistemde detaylı bir oynanış bekliyorduk ama bu kısım son derece basitleştirilmiş. Yine de bu durum Thea'yı asla kötü bir oyun yapmıyor.

■ Enes Özdemir

Thea: The Awakening

- ⊕ Birden fazla türün başarılı harmanlanması
- ⊕ Slav mitolojisinden kesitler
- ⊖ Savaşlar oldukça basit kalmış

8,1

Alternatif Armello



Yapım **MuHa Games**
Dağıtım **MuHa Games**
Tür **Strateji, Hayatta kalma**
Platform **PC**
Web **www.muhaGames.com**





Yapım **Dovetail Games**
Dağıtım **Dovetail Games**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **dtgfishing.com**



Euro Fishing

Dijital balık isteyen?

Sakin bir adam sayılırım ama balık tutmak gibi bir hobiye yetecek sakinlik yok sanırım bende. Hayatım boyunca birkaç kez denedim, olmadı. Bundan sonra da dener miyim, bilmiyorum. Euro Fishing, balık tutma hobisi içinde uhde olarak kalkanlar için ortaya atılmıştır belki de. Kendisi bir balık tutma simülasyonu. “Balık tutmak istesem niye oyun oynayayım?” dersiniz ona da eyvallah derim; çünkü bence de öyle ama işin amelelik kısmını ortadan kaldırırsınız böylece. (Niye kandırmaya çalışıyorsam...)

Uzun zamandır ortalıkta böyle bir simülasyon olmadığı doğrudur. Bu yüzden de ilk duyurusunda hatırı sayılır bir ilgi kitlesi yakaladı Euro Fishing. Ama oyunun çıkış aşamasında yaşanan teknik sorunlar, zaten kırılmaya yer arayan heveslerimizi kursağımızda bıraktı. Şahsen, kendisiyle muhatap olduğumda pek ciddi bir sorunla karşılaşmadım. Grafik kalitesi oldukça başarılı bir oyun duruyordu karşımda ve tek sorun, oyunun ultra grafik ayarında teklemeye başlamasıydı. Olsun dedim, bir alt seviyeye indim ben de, ne yapayım?

Dedim ya, balık tutmanın inceliklerinden anlamam ben. O yüzden de oyunun “Academy” kısmına bir

göz atmam farz oldu. Burada oyunun temel mekaniklerini öğreniyorsunuz. İşte nasıl bir olta, ne tip bir yem kullanılır, balık yakalamanın incelikleri nelerdir gibi soruların cevapları burada. Balık tutmayı bilerseniz de bilmeseniz de buraya uğramadan geçmenizi pek tavsiye etmem. Olay bir simülasyon olduğu için hemen hemen her şeyi bizzat yapıyorsunuz ve bu noktada kontroller devreye giriyor. Klavye & mouse ikiliyle oynamak her ne kadar yeterli gibi görünse de bir gamepad’e ihtiyaç duyabilirsiniz.

Oyunun belki de en güzel tarafı, aksiyondan uzak, kafa dinlemeye odaklı olmasıdır herhalde. Alıyorsunuz ekipmanınızı yanınıza, kendinize güzel bir göl kenarı seçiyorsunuz, malzemelerinizi kuruyorsunuz, oltanızı atıyorsunuz ve beklemeye başlıyorsunuz. Bu esnada sakin atmosferin tadını çıkarabilirsiniz veya açıp bir şeyler okuyabilirsiniz. Atmosfer olarak çok başarılı bir görüntü sergiliyor Euro Fishing. Grafikler zaten çok başarılı. Sesler konusunda çok bir şey söyleyemeyeceğim zira ortamda zaten müzik namına pek bir şey yok. Kuş civıltıları ve suyun şapırdama sesleri haricinde de pek bir ses yok. Ortam tamamen sükûnet üzerine kurulu yani anlayacağınız.

Euro Fishing’i tek başınıza, sadece balık tutma arzunuzu gidermek için oynayabilirsiniz. Daha fazlasını isterseniz, turnuvalara katılabilirsiniz veya çeşitli challenge’ları deneyebilirsiniz. Ortam biraz daha hareketlensin isterseniz, multiplayer detaylarına dokunabilirsiniz. Seçim tamamen size ait. Hem belli mi olur, oynamak kesmez ve hiç bilmediğiniz bir hobiye gönül vermiş olursunuz. Bir de bakmışsınız ki balıkçılık malzemeleri satan bir web sitesindesiniz ve kendinize uygun fiyatlı bir olta bakıyorsunuz, belli mi olur? ■ **Ertekin Bayındır**

Euro Fishing

- ⊕ Sakin, sessiz atmosfer
- ⊕ Bir simülasyon için yeterli detaylar
- ⊕ Görsel kalite yeterince iyi
- ⊖ Ufak tefek teknik sorunlar
- ⊖ Her kesime hitap etmeyebilir

6,6

Alternatif Big ‘Ol Bass 2





Ben & Ed

Bir zombi koşarsa...

Çocuğun biri (Ben) bir gün yolda giderken bir zombi (Ed) görmüş. demiş ki buna: "Zombi olacağına gel benim arkadaşım ol." Derken bu ikisi kanka olmuş. Dünyanın en iyi kankası olmuşlar bir anda. Ben'in daha iyi bir kankası olamazmış. Beraber oyunlar oynamışlar. Ben bir ipin ucuna bir parça et bağlayıp kaçıyormuş, Ed de onu kovalıyormuş. Aralarından su sızıyor-muş yani. Bir gün hain bir adam (Hans) bunları kıskanmış. demiş ki: "Bu nasıl kanka mantığı lan!? Dur şunları kötü emellerime alet edeyim..." Ben'i kaçırmış, Ed'in de önüne saçma sapan bir parkur koymuş. Eğer bu parkurları geçebilirse, Ben'i kurtarabilecekmiş. Bu nasıl bir hikaye, bu nasıl bir lahana turşusudur arkadaş ya...

Tamam, hikaye bazında böyle bir oyundan çok şey beklememek gerekiyor. Ama şu "trol" kafası benim canımı fena halde sıkmaya başladı. Gördüğümüz, bildiğimiz, sevdiğimiz her şeyin altına yerleştirilmiş bir "trol" kafası var artık. Hastalık gibi yayılmaya başladı ve önünü almaya çalışan da yok. Ben & Ed de bu hastalıktan nasibini almış, "Aaaaağbiiiiii çook komiiiiik!" diye salyalar saçılarak oynanabilecek bir oyun olsun diye tasarlanmış, belli. Ama şahsen, oyunu oynadığım 1 saatlik süreçte böyle bir oyunun nesiyle eğleneceğimi, neresinin komik olduğunu, bunun nasıl kafa olduğunu algılamaya çalıştım, olmadı. Ed kardeşimizin önünde zorlu parkurlar var. Bu parkurları geçebilmek için, bir zombi için fazla sayılabilecek yetenekleri de var. Koşabiliyor her şeyden önce. Zıplayabiliyor da ayrıca. Bazı engellerden eğilip geçebiliyor. En çaresiz kaldığı anlarda da kafasını koparıp fırlatabiliyor. Tahmin edersiniz ki parkurlar giderek zorlaşıyor. Yolunuzu kesmeye çalışan devasa bıçaklar ve buna benzer

envai çeşit tuzaklarla cebelleşmek zorundasınız. İşin ilginç tarafı, bir bıçak sizi nerenizden kestiyse oranız kopuyor ve yola devam edebiliyorsunuz, yeter ki kafanızı kaybetmeyin veya aşağıya düşmeyin. Olay bu, bundan ötesi yok.

Oyunun görsel tarafından da çok şey beklemediğim için o tarafına fazla dokunmak istemiyorum. İşte bir atlet kıyafeti giymiş bir zombi düşünün, gerisini de boşverin. Müzikler desen, sürekli koştuğunuz için hareketli ve dandik şarkılardan

"Bir bıçak sizi nerenizden kestiyse oranız kopuyor ve yola devam edebiliyorsunuz, yeter ki kafanızı kaybetmeyin veya aşağıya düşmeyin"

oluşuyor. Fizik kalitesine baksan, iç güveysinden hallice... Tamam, zombimizin sağının solunun kopması ve yola devam edebilmesi değişik olmuş ama bunun kaliteli bir fiziksel ortamda sunulduğunu söyleyemem.

Anlaşılan o ki çok rahatsız olmuşum ben bu oyunu oynarken, gıcık olmuşum hatta... Yahu bu kadar mı yeniliğe aç kaldık ki böyle oyunlar yapıp piyasaya sürüyorlar? Oynamak isteyenlere lafım olmaz ama ben böyle bir oyuna elimi sürmem arkadaş. Çok istiyorsanız buyurun, deneyin... Ama yok, kıyamam size. Uzak durun böyle şeylerden, hiç gereği yok... ■ **Ertekin Bayındır**

Ben & Ed

- ⊕ Temple Run seviyorsanız keyif alabilirsiniz
- ⊖ Dandik senaryo
- ⊖ Rezalet fizik kalitesi
- ⊖ Komik olduğunu sanan bir beyin yıkama projesi adeta...

4,0

Alternatif **Temple Run 2**



Yapım **Sluggertly**
Dağıtım **Sluggertly**
Tür **Platform**
Platform **PC**
Web bit.ly/1M4KV4n



SUB LEVEL ZERO

Yapım **Sigtrap Games**
Dağıtım **Mastertronic**
Tür **3D aksiyon/Shooter**
Platform **PC**
Web www.sigtrapgames.com

Sub Level Zero ★

Descent ruhu ölmemiş

90'lı yıllarda, 3D FPS oyunlar henüz yeni yeni oyun dünyasının gündemine girerken, Descent isimli bir oyun ortaya çıktı. Descent, diğer FPS'lerin aksine, sadece iki boyutlu yüzeyler üzerinde değil, yukarı ve aşağı düzleminde de hareket etmeye imkan veren, tam anlamıyla 3 boyutlu hareket serbestisi sağlayan bir oyundu.

Minik bir uzay gemisiyle, uçsuz bucaksız tünellerin içinde gezinip karşınıza çıkan düşmanlara ateş ettiğiniz Descent, o dönem çok sevildi ancak ardı ardına gelen ikinci ve üçüncü oyundan sonra Interplay'in kapanmasının da etkisiyle, Descent de unutulmuşlar arasına girdi.

2015 Nisan ayında Kickstarter'da 600 bin dolar bağış toplayan yeni Descent oyunu ise şu sıralarda elimize ulaştı test de ettik ancak ondan önce, aynı türdeki bir diğer oyun olan Sub Level Zero oyun severleri etkileyecek görünüyor.

Sub Level Zero, dediğim gibi, Descent gibi, altı yöne hareket serbestisi sağlayan, kapalı alanlar içinde küçük bir uzay gemisi ile dolaşarak he-

definize ulaşmaya çalıştığınız bir shooter. Ancak eski oyunlara oranla gelişmiş özellikleri bulunuyor. Bir kere, oyunda öldüğünüzde, her şeye yeniden başlamak zorundasınız. O yüzden sürekli diken üzerindesiniz. Ayrıca, her seferinde farklı haritalarla karşılaşıyorsunuz. Yani bir oyun, diğerinin aynı değil.

Ancak asıl güzel olan, oyunun loot sistemi. Descent türü oyunlarda amaç daha fazla ve daha güzel loot'lara ulaşmaktır ki, Sub Level Zero bu konuda başarılı bir oyun. Oyundaki lootlar sayesinde geminizi geliştirmekle kalmıyor, parçaları birleştirerek farklı silahlar yaratabiliyorsunuz. Dolayısıyla her loot sandığı, vurduğunuz her düşman gemisi, oyuna yeni bir sürpriz katabiliyor.

Descent severleri çok mutlu edecek ve eski günlere olan özlemi giderebilecek bir oyun olan Sub Level Zero'nun tek eksik yanı multiplayer özelliğinin olmaması. Descent severlerin, birbirlerine karşı veya birlikte oynamalarını sağlayacak bir multiplayer modu güzel olabilirmiş, ama olmamış. Yine de oyunun büyük beğeni kazanacağını tahmin etmek zor değil. ■ **Cem Şancı**

Sub Level Zero

- ⊕ Yüksek tempolu aksiyon
- ⊕ Kalıcı ölüm heyecanı
- ⊕ Bol loot
- ⊖ Multiplayer yok

7,5

Alternatif **Descent: Underground**



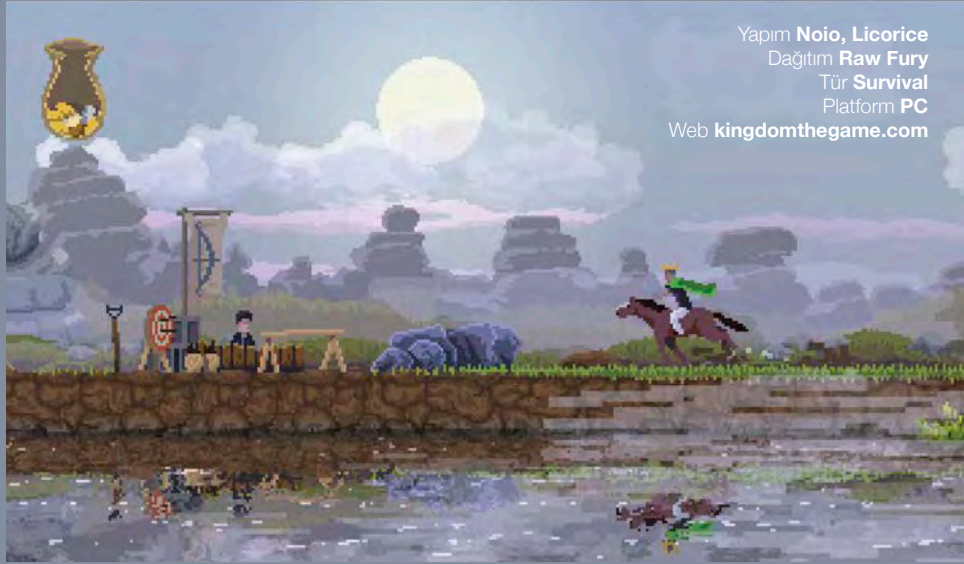
Kingdom

Taç yoksa kral da yok!

Kendi krallığımızı kuralım, haydi bakalım... Kolay iş değil öyle krallık kurmak. Önce size sadık kalacak bir insan topluluğunuz olmalı. Sonra onlara ve size barınak olacak bir toprağınız olmalı. Sonrası kolay, halkınıza karşı adaletli olursanız ve topraklarınızı iyi korursanız, krallığınız büyür gider. Ama durun bir dakika, bu kadar kolay olmamalı. Herkes oturup "Aman bu da kral olsun da izleyelim." demeyecek. Düşmanlarınız olacak, tahtınızda gözü olanlar olacak, krallığınızı başınıza yıkmaya çalışacaklar el birliğiyle. Ama yılmak yok, o krallık kurulacak! (Fazla hızlı gittik, başa dönelim...)

Kingdom, tahmin edeceğimiz üzere kendi krallığınızı kurmanız üzerine kurulu bir "survival" oyunu. Haliyle bir kralı -veya şansınıza dışı bir karakter denk gelirse bir kraliçeyi- yönetiyorsunuz. Oyunun kontrolleri sadece 3 tuş üzerine kurulu: Sağa gitmek, sola gitmek ve komut vermek. Grafikler de pikselleri gözle görülür cinsten ama işin ilginç yanı, bu kadar düşük kaliteye rağmen -sesler ve müzikler de ortama dahil olunca- oyunun kendine has bir atmosferi olduğunu fark ediyorsunuz.

Survival bir oyunun amacı basittir, hayatta kalmak. Bu oyunda da amaç değişmiyor. Öncelikle kesenizdeki altın miktarını sürekli dengede tutmalısınız; çünkü o kese sizin hem yaşam garantiniz, hem de krallığınızı büyütmenize yarayan bir kaynak. İlk kamp ateşinizi yaktıktan sonra karşınıza çıkan insanlara birer altın vererseniz, onlar da sizin için çalışmaya başlıyorlar. Birisi okunu alıp ava çıkıyor, diğeri de sizin verdiğiniz emirler doğrultusunda krallığınızın yapım ve onarım işlerini üstleniyor. Sonra bir de bakıyorsunuz ki güneş batmış, akşam olmuş. Derken birkaç yaratık topraklarınıza saldırıyor ve fark ediyorsunuz ki hiçbir saldırı gücünüz yok. Eğer kesenizde birkaç altınınız varsa şanslısınız; çünkü yaratıklar sizin canınızın değil, paranızın peşinde. Size her vurduklarında bir altınınızı düşürüyorlar ve alıp kaçıyorlar. Kesenizde altın yoksa ne oluyor? Taciniz yere düşüyor ve eğer hırsızlardan birine kaptırırsanız, krallığınızın sonu geliyor ve her şeye en başından başlıyorsunuz.



Yapım **Noio, Licorice**

Dağıtım **Raw Fury**

Tür **Survival**

Platform **PC**

Web kingdomthegame.com

"Sonra bir de bakıyorsunuz ki güneş batmış, akşam olmuş. Derken birkaç yaratık topraklarınıza saldırıyor ve fark ediyorsunuz ki hiçbir saldırı gücünüz yok"

Anlayacağınız, survival oyunların adeti olduğu üzere düşe kalka krallığınızı kurmak zorundasınız. Her kaybedişinizde yeni bir şey öğrenmiş oluyorsunuz ve öğrendiklerinizi yeni maceranızda koz olarak yanınıza alıyorsunuz. Oyunun ilk kısımları bu şekilde eğlenceli ve merak uyandıran bir sunum sergiliyor. Ama ilerleyen aşamalarda sürekli aynı şeyleri yaptığınızı ve artık sıkılmaya başladığınızı fark edebilirsiniz. Açıkçası Kingdom, tek başına bir oyun olmaktan ziyade iyi bir strateji oyununun bir parçası gibi duruyor. Denemek isterseniz, bunları da göze almanızda fayda var. ■ **Ertekin Bayındır**

Kingdom

- ⊕ Kendine has tarzı ve basit mekanikleri
- ⊕ Pikselleri sayılmasına rağmen görsel kalitesi sağlam
- ⊖ Bir süre sonra kendini tekrar etmesi

7,0

Alternatif **Don't Starve**



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



2016'dan umutluyuz

2016'ya yeni girmişken güzel haberlerle karşılaşıyoruz. Hem video oyun dünyasında hem de sinemada, bu yıl çok sayıda bilim kurgu ürünüyle karşılaşacağız. 2016'nın ilk büyük bilim kurgu oyunu Elite Dangerous: Horizons olacak gibi görünüyor. Piyasaya çıktığında, Elite'ı yeni bir boyuta taşıyacak olan Horizons sayesinde artık 400 milyar güneş sistemindeki gezegenleri keşfetme şansına kavuşacağız ve öyle tahmin ediyorum ki David Braben, Horizons'tan sonra aklındaki sürprizleri bir bir hayata geçirecek, Elite: Dangerous'ta

sansasyonel bazı gelişmelere tanık olacağız. Bu ay Horizons'ın ön incelemesini yaptık, bir göz atmanızı tavsiye ederim. Elbette Tom Clancy'nin The Division'ını da unutmamak lazım. The Division hem öyküsüyle hem de yakın geleceğin askeri teknolojilerini denememizi sağlayacak yapısıyla herkesi ekran karşısına bağlayacak. The Division'dan vakit kalırsa, No Man's Sky'ın sonsuz evrenini keşfe çıkacağız. Bu oyun hakkında aklımda hala soru işaretleri var ve nedense piyasaya çıktığında hayal kırıklığı yaratma ihtimalini de yüksek görüyorum

ama yine de potansiyelinin çok yüksek olduğunu biliyoruz. Bakarsınız sürpriz şekilde, 2016'nın en iyi oyunları arasında yer alabilir. Son olaraksa Deus Ex: Mankind Divided bu yıl bizi heyecanlandıracak bilim kurgular arasında yer alıyor ancak yeni nesil Deus Ex oyununun beni çok tatmin etmediğini de vurgulamalıyım. İlk Deus Ex oyunu çok daha geniş bir oyun alanına sahipmiş gibi görünürken, ikinci oyunda size de oyun alanı çok dar, kapalı ve sınırlı gelmedi mi? Bakalım Mankind Divided'da bu sorunu aşabilecek miyiz?





Sinema dünyası da bu yıl 40'a yakın bilim kurgu filmine hazırlanıyor. Şunu kabul etmek lazım, 2014 ve 2015'te insanlar bilim kurgunun tadını aldılar ve değerini anladılar, artık yapımcılar da bilim kurgu türüne hak ettiği değeri veriyorlar.

Beyaz perdede en çarpıcı bilim kurgu filmi, Independence Day 2 olacak gibi görünüyor. Bakalım dünyayı kötü uzaylılardan kurtarmayı alışkanlık haline getirmiş ABD başkanları bu seferki dev uzay gemilerini nasıl düşürecekler?

Öte yandan, artık dizi film haline gelen Star Trek'in 2016 filmi de büyük tartışma yaratacak gibi görünüyor zira yeni filmdeki öykü, önceki filmlerde yaşananları yok sayarak hazırlanmış ve bu durum Star Trek hayranlarını çıldırtacak. Film vizyona girdiğinde büyük kavgalar yaşanacak gibi görünüyor. Ama asıl bombanın, Star Wars'ta patlayacağını tahmin ediyorum çünkü 2016'da "Star Wars: Rogue One" isimli bir sinema filmi vizyona girecek. Evet, yanlış okuma-

dınzı, 2016'da bir Star Wars filmi seyredeceğiz. Aslında bu film Disney yapımı Star Wars'lardan değil, Lucas Film tarafından çekilen bir film olacak. İsminden de anlayacağız gibi, film asilerin ünlü savaş filosu Rogue One'in öyküsünü anlatacak.

söyleniyor. Asıl beklememiz gerekenin bu film olduğunu düşünüyorum. Yerimiz kalmadığı için burada adını sayamadığım daha onlarca bilim kurgu temalı video oyunu, kitap ve film yine 2016'da karşımızda olacak ancak bilin bakalım, Türkiye'de

“Onlarca bilim kurgu temalı video oyunu, kitap ve film yine 2016'da karşımızda olacak ancak bilin bakalım, Türkiye'de kaç bilim kurgu filmi veya romanı üretilecek: Sıfır”

Asi filosu ile imparatorluk filosu arasındaki çatışmaları konu alacak ve film hakkında henüz yayınlanmış görüntüler bulunmasa da filmin bugüne kadar bir bilim kurgu filminde görülecek en heyecanlı, en etkileyici savaş sahnelerine sahip olacağı

kaç bilim kurgu filmi veya romanı üretilecek: Sıfır. Her yıl 100 tane film çeken Türk sinemasında bir tane bile bilim kurgu filmi yer almayacak. Her yıl binlerce yeni kitap çıkaran Türk edebiyatında bu yıl yine bir tane bile bilim kurgu romanı çıkmayacak. ■





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 Ocak 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



DONANIM



Plantronics

Profesyonel oyuncuların seçimi...

Sayfa 98



MSI

SteelSeries'in desteği ile üretilen muhteşem bir gaming laptop

Sayfa 97



Kingston

Yeni sistem toplayanlar için en uygun DDR4 seçeneklerinden biri

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



AMD Gemini biraz gecikecek...

Canavar ekran kartı için erteleme haberi geldi.

AMD'nin Fiji mimarisini temel alan Radeon R9 Fury ve R9 nano ekran kartları, son dönemde çok konuşulmuştu. AMD'nin ekran kartı piyasasını hareketlendiren bu hamlesinin yanında, ayrıca çift Fiji GPU'lu modelinin geleceği haberi de oyunseverleri heyecanlandırmaya yetmişti. Ancak AMD'den gelen yeni haber, bu heyecanı biraz kıracak. AMD'den gelen açıklamaya göre AMD'nin çift Fiji GPU'suyla gelecek olan "Gemini" kod adlı ekran kartlarının piyasaya çıkışı ertelendi. Bunun sebebi ise, çift GPU'lu olarak tasarlanan Gemini'nin temel olarak VR, yani sanal gerçeklik için geliştirilmesi. VR gözlüklerin halen tam anlamıyla piyasaya çıkmamış ve kullanıcılar arasında yaygınlaşmamış olması, AMD'nin bu ertelemeyi nedne yaptığını açıklıyor. Gelen bilgilere göre ise yeni net bir tarih yok. Şimdilik yalnızca 2016'nın ikinci çeyreği söyleniyor. Yani, Gemini için, en iyi ihtimalle 2016'nın bahar aylarını beklememiz gerekecek. ■

Victorinox zamana ayak uydurdu!

Artık çakıdan ibaret değil.

Victorinox'un hayatı kolaylaştıran çakılarına bir yenisi daha eklendi. Klasik çakılarına eklenen USB özelliği ile Victorinox, iş hayatında da yardımcınız olacak. Anahtarlık halkası sayesinde cebinizde rahatlıkla taşıyabileceğiniz Victorinox çakıda 8 farklı özellik bir arada bulunuyor. Anahtarlık halkası, büyük bıçak, cımbız, makas, tırnak törpüsü, tornavida ve tükenmez kalem aynı anda Victorinox kalitesiyle bulabileceğiniz çakılara eklenen 16 GB ve 32 GB'lık USB'ler dijital ortamdaki işlerinize de kolaylık sağlayacak. Victorinox çakılar sadece 30 gr ağırlığında. ■



6 dakikalık uçuş için 20 bin dolar!

ArcaBoard ufak bir servet...

Gerçek bir hoverboard olan bu uçan kayakı artık ön sipariş yoluyla satın alabilirsiniz; her ne kadar 19.900 dolara mal olsa da. ArcaBoard, sadece altı dakikalık uçuş deneyimi sunuyor ancak bazı otomobillerden bile daha maliyetli. Dev bir Lego parçasına benzeyen ArcaBoard, üzerindeki fanların gücünü kullanarak yerden yaklaşık 30 cm yükselmeyi başarıyor. Saatte 20 km hız yapabilen bu uçan kayak 272 beygire eşit güç üretebiliyor

ve sürmek için özel bir zemine yerleştirmek gerekmiyor. ArcaBoard gücünü alt kısma yerleştirilmiş 36 adet elektrikli fandan alıyor. Şirket her ne kadar dengeleme teknolojisi ile sorunsuz bir uçuş deneyimi vadediyor olsa da bu pek mümkün görünmüyor. ArcaSpace yeşil, bej ve mavi renk seçenekleriyle dün ön siparişe sunulurken, gönderimlerin Nisan 2016'da başlayacağı belirtiliyor. ■

Fujitsu üçe bölünüyor!

Tabii ki aradan yol geçmeyecek...

Japon devi Fujitsu'nun bilgisayar ve masaüstü bölümleri, 1 Şubat tarihinde tamamen yeni bir alt bölüme, Fujitsu Client Computing Limited'e dönüşecek. Bunun yanı sıra, firma aynı işlemi mobil kolu için de yapacak ve bu kol da Fujitsu Connected Technologies Limited olacak. Başka bir deyişle Fujitsu, artık farklı alanlar için farklı şirketlere bölünecek. Fujitsu'nun basın açıklamasında söylediği üzere, PC endüstrisi kan kay-

bediyor ve artık "idare eder" bir mobil cihazı 50 dolar karşılığında satın almak mümkün. Bu iki etkenin birleşmesi, çok düşük bir kar oranı olduğu anlamına geliyor ve Samsung gibi firmaların bile zorlandığı düşünülürse, Fujitsu'nun markette neredeyse hiç şansı bulunmuyor. Bu bölümleri ayrı firmalara dönüştürmek, ne yaptığınızı itiraf etmeden, zarar eden bir bölümden kurtulmanın en iyi yolu olarak gözükebilir. ■





MSI GE72 6QF Apache Pro ★

Intel Skylake'li oyun canavarı!

Intel'in 6'ncı nesil işlemci ailesinin pazara sunulmasıyla beraber hareketlenen masaüstü bilgisayar piyasası, özellikle oyunculara göz kırparken, elbette oyun keyfini mobil platformlarda yaşamak isteyen kullanıcılar da bundan faydalanmakta gecikmediler. Masaüstü platformların ardından üreticiler çok geçmeden Skylake'li işlemcileri birer birer dizüstü bilgisayar platformlarına da entegre etmeye başladılar. MSI'nin GE72 6QF Apache Pro modeli de bunlardan biri. Güçlü bir dizüstü bilgisayar arayan oyunseverlerin beklentilerini karşılayacağını rahatlıkla baştan söyleyebileceğimiz GE72 6QF Apache Pro, MSI tarafından kapsamlı şekilde ele alınmış bir dizüstü bilgisayarı.

İlk etapta söze tasarımdan başlayalım. Doğruya doğru, GE72 6QF Apache Pro çok ince ve hafif bir laptop değil, fakat oyuncuların buna itirazı olacağını sanmıyoruz. Yalnız öte yandan önceki nesil oyuncu laptop'larına ve muadillerine kıyasla daha az kaslı ve dolayısı ile daha hafif ve ince olduğunu söyleyebiliriz. Mobil oyunda 5 kilogramlık ağırlıkları çoktan geride bıraktık. GE72 6QF Apache Pro da 2.9 kilogram ağırlığında ve 28 mm'lik kalınlığa sahip bir dizüstü. Apache Pro, Intel'in yeni işlemci ailesin-

den Core i7-6700HQ'yu taşıyor. 2.60 GHz hızında çalışan bu işlemci, bu dizüstünün performans canavarı olması için fazlasıyla yeterli. Bu yılın üçüncü çeyreğinde piyasaya çıkan ve 4 fiziksel çekirdek, 8 işlem biriminin sahibi olan Core i7-6700HQ, tavan frekansta ise 3.5 GHz'leri bulabiliyor. Buna ek olarak 16 GB kapasitesinde ve 2133 MHz frekansında çalışan DDR4 RAM'leri de gövdesinde bulduran Apache Pro, hem SSD hem mekanik diske sahip. 256 GB SSD'nin yanında 1 TB gibi geniş bir depolama alanı sunan laptop, bu sayede hem performansa hem kapasiteye oynuyor.

Gelelim ekran kartına. GE72 6QF Apache Pro'da Nvidia GeForce GT 970M kullanılmış. 3 GB kapasitesinde GDDR5 belleğe sahip ekran kartıyla günümüzün performans gerektiren oyunlarını rahatlıkla oynamak mümkün. Elbette diğer teknik ekipmanların da su götürmez performansı ile beraber. Biz Apache Pro'ya olduğumuz süre boyunca, yüksek performans isteyen oyunlardan The Witcher 3, Battlefield 4 ve Far Cry 4'ü oynama fırsatı bulduk ve tüm ayarlar en üst seviyedeysen The Witcher III'te 35fps, Battlefield 4 ve Far Cry 4'te ise 60fps üstü değerler elde ettik ki bunlar son derece başarılı.

MSI, GE72 6QF Apache Pro ile iyi bir işe imza atmış. Taşınabilir platformda bir oyun canavarı arayanlar, bu laptop'ı rahatlıkla satın almayı düşünebilirler. Intel'in yeni nesil Skylake platformuna sahip olmasıyla zaten fazlasıyla dikkat çekici duran Apache Pro, buna ek olarak getirdiği diğer temel sistem detaylarıyla da yüksek performans arayanları kendine çekmeyi başaracaktır diye düşünüyoruz. İncelememiz süresince dizüstünün çok sayıda noktasını beğendik, ancak beğenmediğimiz en belirgin noktanın tahmin edilebileceği üzere fan sesi olduğunu söyleyebiliriz. Bu tip mobil platformlarda fan sesi, genellikle eksi hanesinin değişmez elemanı. GE72 6QF Apache Pro'nun fiyatına gelecek olursak, şu an 6700TL civarında bir etiketle bulunabileceğini söyleyebiliriz.

■ Ercan Uğurlu

MSI GE72 6QF Apache Pro

Artı: SteelSeries klavye,
Yüksek performans,
Geniş yazılım desteği
Eksi: Fan sesi,
Erişilmesi güç fiyatı

8,6

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Plantronics RIG 500 E ★

Kişiselleştirilebilirliğin limitlerinde...

Ülkemizde son yıllarda çıkardığı birbirinden başarılı kulaklık modelleriyle tanınsa da, özellikle ofis ürünleri ve çevre birimleri konusunda da oldukça köklü bir firma Plantronics. Bu defa inceleyeceğimiz ürün ise ESL'in de desteğine sahip olan profesyonel oyuncuların tercihi bir model olan RIG 500E.

Öncelikle belirtmek gerekiyor, sizin de ilk anda farkedebileceğiniz gibi RIG 500E kutudan çıkarttığınızda iki farklı kulak yastığı ile size sunuluyor. Bunların ilki yüksek konsantrasyon gerektiren durumlarda muhteşem bir noise-reduction özelliğine sahipken, uzun süre kulaklıkla çalışmanızı gerektirecek ve çevrenizle ilişkinizi kesmeyen durumlarda diğer kulak yastığı setini kullanmak isteyebilirsiniz. Öncelikle şunu söylememiz gerek, çoğu oyuncu kulaklığı ile sadece oyunlarda tatminkar performans alıp müzik dinlemek istediğinizde başka bir kulaklık tercih etmek zorunda kalıyoruz ancak RIG 500E müzik keyfi konusunda da son derece başarılı. Baslar altında ezilmediği gibi tizler konusunda da hiç fena bir performans göstermiyor. Bununla birlikte kulaklık son derece hafif ve gerçekten de ilk defa kurulumunu yapıp taktığınız andan itibaren inanılmaz rahat ediyorsunuz. Son derece hafif bir malzeme-

den yapılmasına rağmen malzeme kalitesi başarılı ve yapısal olarak da oldukça esnek. Yani headset'leri değiştirirken veya yanlışlıkla üstüne oturarak bir şeyleri kırmamız zor. Ayrıca modüler yapısı sayesinde ürünün her bir parçasını istediğiniz gibi konfigüre etmeniz veya değiştirmeniz mümkün. Kablo üstünden bir ses kontrolü sunulmasına rağmen, 7.1 Dolby Surround özelliğini tek tuşa dokunarak kapatmanız mümkün. Ürün USB kablo ile de bilgisayarınıza bağlanıyor yazılımını yüklerseniz varsayılan ses çalma aygıtını seçmek gibi detaylarla da uğraşmıyorsunuz. Ürünün 2 metrelik kablosu da son derece yeterli.

RIG 500E, 7.1 kanal destekli bir kulaklık seti. Bu nedenle özellikle üst seviye oyuncular için uygun olduğunu söyleyebiliriz. Buna ses desteğiyle değil, öte yandan tasarımıyla da hazır olan ürün tam boyutlu bir kulaklık seti olmasına rağmen kesinlikle kaba gözüküyor. Elbette hemen kenarında takılıp çıkartılabilen bir mikrofon da bizlere sunuyor ki o da oldukça esnek yapıda ve kullanımı oldukça rahat.

Konforlu yapısıyla beğendiğimiz ürünün, uzun sürelere uygun olan kulak yastığı son derece rahat, yumuşak ve kumaş kaplamalı. Diğer kulak yastıkları ise noise-reduction

özelliğine katkı sağlamak adına deri kaplamalı olarak bizlere sunuluyor, görebileceğiniz gibi ürünün her santimetresinden detay akmakta. Kulak köprüsü hafif, esnek ve en güzeli de değişken. Eğer isterseniz kamuflajlı veya farklı renklerdeki kulak köprülerini tercih edebilirsiniz. Az önce de söylediğimiz gibi RIG 500E, Dolby 7.1 ses desteğiyle geliyor. Böylece oyunlarda gayet iyi performans alabiliyorsunuz.

Kablo üstünde bizlere sunulan Dolby Surround kartı ise çalışabilmek için driverlara gereksinim duyduğundan konsollarda kullanmak mümkün değil. Ürün 500tl civarına satın alınabiliyor ve tüm rakipleriyle mücadele edebilecek kadar harika bir yapım. Son derece hafif olması, kişiselleştirilebilirliği, performansı ve müzik dinlerken de oldukça iyi performans sunması ile RIG 500E "Editörün Seçimi" ödülünü hakkıyla alıyor.

■ Kürşat Zaman

Plantronics RIG 500 E

Artı: Çok hafif, modüler yapı, İki ayrı set kulak yastığı, Müzik dinlerken de başarılı
Eksi: Fiyatı ortalama oyuncular için yüksek

9,5

SilverStone Tundra TD03-E★

Söndür ateşini!

Her ne kadar öldü, ölüyor, ölecek dense de masaüstü bilgisayarlar yoluna tam gaz devam ediyor, elbette modifiye seçenekleri de aynı şekilde. Sıvı soğutmalı yapıda tasarlanan Tundra TD03-E, üzerinde 12 cm boyutunda çift PWM fan bulunduruyor. 120 mm'lik iki fanın ortasında ise 159 mm'lik bir radyatör yer alıyor. Radyatörden çıkan borular, su bloğuna gidiyor. Bu noktada su bloğunun tabanının da bakır alaşımından oluştuğunu söyleyelim. Kurulumu gayet kolay olan Tundra TD03-E, tüm gerekli parçaları kutu içeriğinde sunuyor. Daha önce hiç CPU fanı takmadıysanız bile kurulum kitapçığını karıştırarak çok kısa sürede kurulumu tamamlayabiliyorsunuz. Intel tarafında LGA775, 115x, 1366, 2011 ve 2011-v3 yongalarını, AMD tarafında ise AM2, AM3, FM1 ve FM2 yongalarını destekleyen fan, 2500 RPM tam devirde çalışabiliyor. Ses seviyesiyle de 18 ila 35 dBA arasında. Sistem boştayken 25 derece civarlarında seyreden işlemci sıcaklığı, tepe noktada ise 42 dereceye kadar yükseldi. Elbette bu normal kullanım senaryosunda

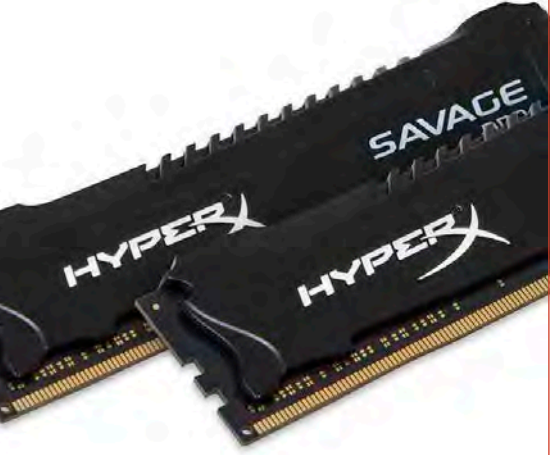
geçerli değerler. Normal senaryoda ve işlemcinin yüzde 98'inin kullanıldığı durumlarda 47 derecelik sıcaklıklar tepe noktamızı oluşturdu. Ancak hız aşırıya geçiretilerek aldığımız sonuçlarda tepe sıcaklığın 70 dereceleri gördüğünü söylemek gerekiyor ki, bu da Tundra TD03-E için gayet makul bir sonuç değil. Ses seviyesinden de bahsetmek gerekirse, tek fan çalışırken 25 dBA seviyesinde seyreden Tundra TD03, çift fanla beraber 48 – 50 dBA'lı bulabiliyor. Tundra TD03-E, fiyatıyla da gayet makul bir fan. SilverStone Tundra TD03-E'yi şu an piyasada yaklaşık 300 TL fiyat etiketiyle bulabilirsiniz.

■ Ercan Uğurlu

SilverStone Tundra TD03-E

Artı: 2 adet PWB 120mm fan dahil, başarılı performans, kolay kurulum
Eksi: Yük altında sesli

8,9



Kingston HyperX Savage DDR4★

X99 ve Z170 platformlarına geçmek isteyenler için.

Yeni nesil masaüstü platformlarla beraber RAM'lerde de bir güncelleme gördük son dönemde. HyperX Savage DDR4, düşük profile sahip bir RAM kiti. Ancak kitin detaylarına geçmeden DDR4 RAM'e ve bu kitin uyumlu olduğu platformları bir gözden geçirmekte fayda var. LGA2011-v3 soket yapısına sahip olan bu anakartın yanı sıra özellikle son dönemin yeni platformu olan Z170, yani Skylake işlemcileri destekleyen LGA 1151 soket yapısındaki anakartlarla uyumlu olan Savage DDR4, ayrıca H170, B150 ve H110 platformlarına da destek veriyor. Yani bu platformlar dışında bir anakartınız varsa, DDR4'leri kullanmak için yeni nesil bir anakarta geçiş yapmanız gerekecek. RAM seçiminde kapasiteden daha çok tabii ki frekans değerleri devreye giriyor. Örneğin elimizdeki model 2133 MHz taban frekansta çalışıyor. Tavan noktasında ise 3000 MHz'e erişebiliyor. Bu hızı hız aşırıya yöntemiyle ulaşıyorsunuz. Ancak hız aşırıya konusunda daha önce incelediğimiz Fury DDR4 daha kullanıcı dostu davranıyordu. Zira bunda 2800 MHz'in üzerine çıkmak ve 3000 MHz'e erişmek biraz zahmetli.

Fakat karşılaştırma sentetik testlerinin geneli için söyleyebiliriz ki, Savage DDR4'ün 2666 MHz frekansında çalışırken aldığı değerler, G.Skill Ripjaws V DDR4'ün 3000 MHz'de aldığı değerlerin çok yakınında 3DMark FireStrike testinde de G.Skill Ripjaws V DDR4'ü geride bırakmayı başaran Savage DDR4, bu sonuçla performans noktasında şu an bir oyuncunun aradığı iyi DDR4 kitlelerinden biri olduğunu kanıtıyor. X99 veya Z170 gibi yeni nesil platformlara geçiş yapacaksanız mutlaka değerlendirmeniz gereken RAM kitlelerinden biri olarak HyperX Savage DDR'ü rahatlıkla önerebiliriz. Düşük profile olması, yüksek performans göstermesi, iyi soğuması kitin en önemli kriterlerini oluşturuyor. ■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX Savage DDR4

Artı: Garanti Süresi, Düşük profil, Performans
Eksi: Limitli overclock kapasitesi

9,1



TEKNİK SERVİS

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

S: Bu yıl Bilkent Elektrik Elektronik Bölümünü kazandım ve size birkaç sorum olacak (format dışı olacak biraz). 1. An itibarıyla masaüstü bilgisayar toplamaya hazır hissetmiyorum. Sizce doğru mu hissediyorum? Düşüncem 1-2 sene okuyup sonra bir bilgisayar toplamak. Sorumsa şu: Bana en az iki yıl rahat götürecek, LoL ve CS:GO gibi oyunları ultra seviyede rahat çalıştıracak üst düzey bir dizüstü bilgisayar önerebilir misiniz? Bir alt ve bir üst birer modelle fiyatlarıyla yazarsanız çok mutlu olurum.

2. Kendimi bilgisayar donanımı, akıllı telefon ve bilgisayar programlama hakkında geliştirmek için devam edebileceğim online kurslar var mı? 3. Şu anda toplamam ama toplasaydım şu anda toplayabileceğim en iyiyi zorlayacak bilgisayarın bileşenleri ve fiyatı ne olurdu (7000 TL civarına kadar bütçeli olabilir).

4. Biraz noob hissediyorum bu konuda ama bu yıla kadar sadece kablolu ve alt seviye bir modem kullandım. Bu yıl kablosuz bir modeme geçmeyi düşünüyorum ama aynı zamanda da hızlı bir bağlantı istiyorum. Kablosuza geçmeli miyim yoksa fiber mi kullanmalıyım? Ya da sanırım taşınabilir modem türü şeyler oluyor mobil servislerin. Önerir misiniz? Ahmet Furkan Yıldırım

C: Öncelikle yeni okulunda başarılılar. Önce dizüstü ile başlayıp daha sonra masaüstü PC'ye geçmek mantıklı. Zira okurken masaüstü PC taşımak zor bir

işlem. Skylake işlemcili MSI PE60 6QE-407XTR modeline bakabilirsin. Programlama için şu sıralar Microsoft'un Açık Akademi adını verdiği bir kurs var. Ona bir göz atmanda fayda var. 7000 TL'ye şu anda toplanabilecek en iyi sistem Skylake ve GTX 980 Ti bileşimi olabilir. DDR4 artık standart haline geliyor. Öncelikle en düşük ping değeri gerçek fiber bağlantıda var. Buna geçmek için zaten modem değişimi şart. Almışken 802.11ac destekli bir modem al mutlaka. Fiber yoksa da VDSL2'ye geçebilirsin. O da yüksek hız sunuyor. Öte yandan 4G gelmeden mobil abonelik almak hiç iyi fikir değil.

S: Benim Anakartım Foxconn H61MXE ve PCI-Express'i x16. Anakarta uygun olarak NVIDIA MSI Geforce GTX 770 384 Bit 2 GB ekran kartı almayı düşünüyorum. Herhangi bir sorun olur mu? Zahid Zahidli

C: GTX 770 büyük ihtimalle anakartınıza uyacaktır ama Foxconn yine de uyum konusunda çok kötüdür. Foxconn, her ne kadar iPhone'u üreten firma olsa da anakart konusunda dünyanın en alt seviye firmalarından biridir. Foxconn tabii ki kaliteli anakart üretebilir ama ülkemizdeki hazır PC markaları Foxconn'dan mümkün olan en ucuz anakartları alırlar. GTX 770 konusunda da şunu söylememizde

fayda var: eski bir ekran kartı. Yerine GTX 970 almak çok daha mantıklı olacaktır. Bir de tabii PC'nizde en az 500W PSU olması gerek GTX 970 için.

S: Konsol PC olarak Gigabyte Brix Pro alacağım. İçinde Intel Iris Pro 5200 Dahili GPU mevcut ve en üst seçenek bu. Sizce performans verimi ne olur? Çok grafiğe takılmıyorum, beni tatmin eder mi? Can KOÇ

C: GT 740M'e eşdeğer performans sunmakta. 1080p'de kesinlikle zorlanacaktır ama 720p oynarsanız idare eder.

S: Yeni bir notebook almaya karar verdim ve iki tane madel arasında seçim yapmaya çalışıyorum, yardımcı olur musunuz? HP ENVY 15-K202NT veya ACER V7 NITRO. Oyun amaçlı kullanacağım. En üst seviye grafiklerde oynatabilmesine gerek yok ama kasmadan orta seviyede oynatabilmek istiyorum. Yakın zamanda

dönerseniz ve mümkünse bir kaç neden de yazarsanız sevinirim. Berke Ozten

C: Oyun oynamak için tasarlanmamış ama sanki öyleymiş gibi gösterilen cihazları tavsiye ettiğimi söyleyemem. Bunun nedeni bu cihazların ısınma sorunu olması. İlk aldığınızda sorun yok fakat ilerleyen günlerde aşırı ısınmadan dolayı oyunlarda takılmalar ve hatta cihazın kapanması söz konusu olabiliyor. Bu

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan 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
SSD	-	Kingston 120GB HyperX FURY	Samsung 250GB 850 EVO M.2
FİYAT	2.038 TL	3.705 TL	7.941 TL

bağlamda en az çift fanlı soğutması olan ve GTX serisi ekran kartlı bir laptop almakta fayda var.

S: Yaklaşık 3.000 TL'ye bir sistem toplamayı düşünüyorum ve aklımdaki soru işaretlerini gidermek istiyorum. Topladığım sistem: AMD FX X8 8320, MSI 970 GAMING, GSKILL 8GB (2x4GB) Ripjaws4 Kırmızı DDR4 2400MHz, COOLER MASTER RC-K350 600W MidT Kasa. Ekran kartını koymadım çünkü aklımda olan ekran kartı GTX970 ve Amazon'dan alırsam yaklaşık 3000 TL civarı karda olacağım. Yukarıda planladığım parçaların toplam fiyatı 1580 TL. Sistemde gördüğünüz herhangi bir eksik veya daha iyi olabilecek parça önerilerinizi alabilir miyim? GTX970 yerine direk Amazon'a bulaşmadan R9 280X almam mantıklı olur mu? Ve önerebileceğiniz uygun bir fiyatta bir 1 TB HDD nedir? Burak Tüzük

C: 3000 TL bütçe ile DDR3 sistem toplamak mantıksız. Seçtiğiniz yanlış bellekten dolayı gönlünüzde DDR4 bir sistemin yattığı apaçık fakat anakart bunu desteklemiyor. Skylake sistem almanız şu anda bu bütçe için en iyi tercih. Ekran kartı olarak GTX 970 yerine R9 390 da tercih edebilirsiniz.

S: Ben para biriktirip yeni bir laptop PC almak istiyorum. Şöyle en fazla 3000 liraya oyunları kaldırabilen bir laptop PC önerebilir misin? Cenk Karanfil



C: MSI'nın GTX 950M ekran kartlı GE60 2QD-1019XTR modeline göz atabilirsin. Biraz daha beklersen aynı modelin Skylake işlemcili olanları da piyasada olacaktır. DDR4 almak daha mantıklı bir tercih.

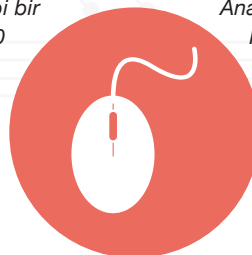
S: Bugün ilk defa PC toplayacağım, özellikleri şöyle: AMD FX-8320 işlemci, Everest Rampage Gaming kasa, Samsung SH-224DB/RS 24x optik sürücü, MSI Z97 PC Mate Anakart. Eksik parçalar hakkında

"Ekran kartları için uzun ölçüsü kıstastır. Kart örneğin 30 cm uzunluğunda ise çoğu kasaya kolayca sığar. Fakat 40 cm ise kasada sabit disk yuvasını sökmeniz gerekebilir"

yardıma ihtiyacım var ve toplam bütçem 3.000 TL. Ata Mücahit

C: Öncelikle seçtiğin işlemci ve anakart uyumsuz. İ5-6600K ve Z170 daha iyi bir tercih olacaktır. Tabi böyle bir sistemi de Everest kasaya koymak mantıklı değil. Teneke içine sistem toplamak gibi bir şey. Ekran kartı olarak GTX 950 veya 960 tercih edebilirsin. Ya da R9 380X olabilir.

S: Bir oyun bilgisayarı toplayacağım ve Star Citizen'ı çalıştıracak düzeyde olmasını istiyorum ancak 3000 TL'yi geçmemesi gerek. Bana bu konuda



bilgi verebilerseniz sevinirim. Ahmet Kemal Yahşi

C: i5 Skylake işlemci, Bazo-oka anakart, 16 GB DDR4 bellek, 120 GB SSD, 1 TB HDD ve GTX 960 ekran kartı ile böyle bir PC toplayabilirsiniz. Cooler Master N200 kasa bu iş için uygundur. İçinde 500W olan modeli tercih edebilirsiniz.

S: Ben bir konsol oyuncusuyum, doğal olarak da daha önce hiç bir bilgisayar top-

lamadım. Yakın zamanda bir PC toplamak istiyorum. Size sorum, anakart olsun veya ekran kartı bunların vb. kasaya sığıp sığmayacağını neye göre anlıyoruz. Her anakart her kasaya olur mu? Mehmet Can Akay

C: Her bileşenin bir standardı vardır. Anakartlar genelde ATX ya da MicroATX olurlar. Kasalar da çoğunlukla ATX anakartları destekler ve Mid Tower olurlar. Ekran kartları için uzun ölçüsü kıstastır. Kart örneğin 30 cm uzunluğunda ise çoğu kasaya kolayca sığar. Fakat 40 cm ise kasada sabit disk yuvasını sökmeniz gerekebilir.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Syndicate

Bu defa Jacob ve Evie'nin gözlerinden puslu, endüstriyel dönem Londra'sına tanık olacağız, daha az bug'lı gözler ile!

Yapım Ubisoft Quebec
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2015



CoD: Black Ops III

Black Ops serisinin son oyunu ile yakın geleceğe çadırı kurduk artık, özgünlüğü tartışılır olsa da eğlencesi ve aksiyonu yine zirvede.

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2015



Batman: Arkham Knight

Batman'in son macerası Arkham Knight, şimdilik PC sürümünden uzak durduğunuz sürece size unutulmaz bir deneyim vadediyor.

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

Halo serisiyle isim yapan ve yeni bir heyecan arayan Bungie, Destiny ile yeni nesil konsol oyuncularına yepyeni bir dünyanın kapılarını açtı.

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

Bünyesinde az sayıda oyun ama çok sayıda kahraman barındıran Blizzard, Warcraft'in karakterlerini muazzam bir kart oyununda bir araya getirdi.

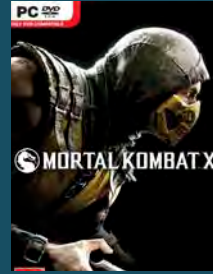
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Metal Gear Solid V

Hideo Kojima'nın sahneyi alkışlarla terkettiği serinin etkisinden uzun süre çıkamayacağınız son oyunu.

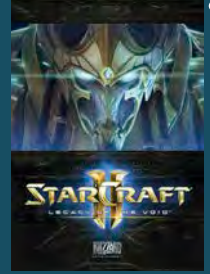
Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2015



Mortal Kombat X

Sub-Zero ve Scorpion arasındaki savaş her zamankinden daha şiddetli, daha sürükleyici.

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



SCII: Legacy of the Void

Yaşını başını alsa da genç kalmayı başaran Starcraft'ın hikayesi bu defa Protoss odaklı olarak devam ediyor, kaçırmak istemeyeceksiniz.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2015

Puan Arşivi

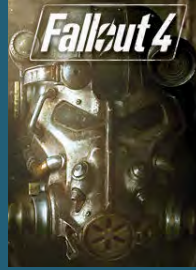
ARALIK 2015		Star Wars: Battlefront	70	Dragon Quest Heroes	76
Anno 2205	80	Starcraft II: Legacy of the Void	90	Dropsy	72
Big Pharma	75	Undertale	91	Fran Bow	85
Call of Duty: Black Ops III	76	Van Helsing: Final Cut	86	Halo 5: Guardians	91
Fallout 4	85	Warhammer: End Times - Vermintide	85	Jotun	82
Football Manager 2016	91	WWE 2K16	87	Lethis: Path of Progress	70
Guitar Hero Live	90	KASIM 2015		Life is Strange: Ep05	95
Mordheim: City of the Damned	80	Armikrog	75	Might & Magic Heroes VII	75
Need for Speed	70	AC: Syndicate	82	Mushroom 11	55
Rise of the Tomb Raider	89	Civilization BE: Rising Tide	85	NBA 2K16	93
Rebel Galaxy	70			Nevermind	81



Diablo III

14 yıllık aradan sonra piyasaya bomba gibi bir dönüş yapan Diablo III, güncelleme ve yama desteği sayesinde bir 14 yıl daha ayakta kalabileceğini gösterdi.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Fallout 4

Bu kadar çok beklemeden sonra ortaya çıkan şeyin bizleri yüzlerce saat başında tutmakta hiç zorlanmayacak bir oyun olması, paha biçilemez.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

Far Cry 3'ü oynarken oyunun kötü adamı Vaas'a hayran kalanlar, bu kez de Pagan Min ile tanışıp Himalayalar'ın soğuk atmosferinde Vaas'ı unutmaya çalıştılar.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyuncuya sınırsız özgürlük tanıyan ve seriyi yeniden oyun dünyasının zirvesine taşıyan yapımı saatlerce, günlerce, haftalarca oynayacağız.

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Star Wars: Battlefront

Battlefield ile Star Wars arasındaki en kısa mesafe olarak nitelendirilebileceğimiz oyun, sırf teması ve hızlı oynanışıyla bile burada olmayı hak ediyor.

Yapım DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2015



The Last of Us

PlayStation 3'ün PlayStation 4 öncesi son kurşunlarından biri olan The Last of Us, belki de PlayStation 3 tarihinin en iyi oyunu olarak kayıtlara geçmeyi başardı.

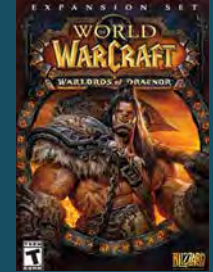
Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



The Witcher III

Serinin üçüncü macerası mükemmelliğin sınırlarında geziyor, galiba uzun süre başından kalkamayacağız.

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Warlords of Draenor

World of Warcraft oyuncuları, adeta "tatil adası" havasında geçen Pandaria'dan sonra Draenor'a, gerçek savaş atmosferine geri döndüler.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014

Prison Architect	84	EKİM 2015	I Shall Remain	75
Renowned Explorers: IS	81	Act of Aggression	Lovers in a Dangerous Spacetime	70
SOMA	92	Armello	Mad Max	69
Skylanders SuperChargers	75	Anna's Quest	MGS V: The Phantom Pain	90
Super Mega Baseball	65	Beyond Eyes	Niko: Through the Dream	90
Sword Coast Legends	73	Destiny: The Taken King	Pro Evolution Soccer 2016	80
Transformers Devastation	80	Dishonored: Definitive Edition	Satellite Reign	85
The Witcher III: HoS	90	Disney Infinity 3.0	Shadowrun: Hong Kong	82
Uncharted: The Nathan Drake Collection	95	FIFA 16	Stasis	89
WH40K: Regicide	72	Forza Motorsport 6	Tearaway Unfolded	95
		Grandia II: Anniversary Edition	You Must Build a Boat	76

2016'NIN BEKLENEN FİMLERİ

Bu sene de süper kahraman filmlerine doyuyoruz!



Deadpool

Deadpool'u sevmeyen el kaldırsın. Derhal indirin, elinizi kırmayayım! Deadpool'u sevmek için şöyle bir nedeniniz olabilir; çizgi-romanları asla okumamış olmalısınız ve Deadpool'u sadece bir Marvel kahramanı olarak bilmektesinizdir. İşin kötüsü Deadpool'un o dördüncü duvarı yıkan, okurlarla konuşan havasını bu filmle de yakalayacak gibi durmuyoruz zira filmin fragmanı beni pek de mutlu etmedi. Ryan Reynolds'ın Wade Wilson, yani Deadpool'u canlandırdığı film, Deadpool'un nasıl ortaya çıktığını ve onu bu hale getiren kişiden intikam almasını konu alacak. Kılıçları, tabancaları, iyileşme yeteneği ve üstün dövüş yetenekleriyle Deadpool durdurulamaz bir güç olarak resmedilecek fakat fragman bana filmin, basit bir Marvel aksiyon filminden öteye gidemeyeceğini gösterdi. Umuyorum bu konuda yanılıyorumdur; diğer türlü, belki de Marvel evreninin en eğlenceli ve iyi tasarlanmış karakterlerinden birine çok yazık olacak. ■

Yönetmen Tim Miller
Senaryo Rhett Reese
Oyuncular Morena Baccarin,
Ryan Reynolds, Gina Carano
Gösterim tarihi 12 Şubat 2016

Heyecanmetre



Gods of Egypt

Bir anda karşımıza çıkan, görselliğiyle Banında büyüleyen bir yapım Gods of Egypt. Zaten işin içinde Mısır mitolojisi olmasın, hemen ilgiyi çekiyor. Yapımcılar da bunun farkında olacak ki dayamış efekti, dayamış Gerard Butler'ı, patlatmış aksiyonu, olmuş size Mısır Tanrıları! Film elbette fantastik; olaya ünlü Mısır tanrıları Set ve Horus damga vuruyor. Set'i arkasına alan karanlık bir hükümdar Mısır'ı ele geçiriyor ve basit bir ölümlü olan bir hırsızın da hoşlandığı kızı hükümdarlığına alıyor. Bu korkusuz hırsız da hükümdara baş kaldırıyor, arkasına da Horus'un gücünü alıp büyük bir savaşa giriyor. Film bu savaşın etrafında dönüyor ve tahmin ettiğiniz üzere senaryonun bu filmin izlenebilirliğindeki etkisi az. Bolca görsel efekt ile donatılmış olan Gods of Egypt, bize birkaç saatlik bir keyif vermekten ötesini vaat etmiyor ama zaten Oscar adayı olmasını da beklemiyorduk. Tek dileğim filmin fazla Amerikan-vari senaryo öğeleriyle donatılmış olmaması... ■

Yönetmen Alex Proyas
Senaryo Matt Sazama, Burk Sharpless
Oyuncular Chadwick Boseman,
Rufus Sewell, Gerard Butler
Gösterim tarihi 26 Şubat 2016

Heyecanmetre



Batman v Superman: Dawn of Justice

Elbette ben de bu film için herkes gibi heyecanlıyım ama olacak olan şu: Superman ve Batman bir şekilde anlaşmazlığa düşüp yalandan birbirlerine düşman olacak ama dünyayı tehdit eden asıl düşman iyice güçlenince Wonder Woman'la birlikte üçü bu düşmana karşı savaşacak, biz de sevineceğiz. Oysaki çizgi-romanlarda neler oluyor neler... Doomsday'in Superman'i gerçekten öldürdüğü ve Superman'in uzunca bir süre ortadan kalktığı anları mı istersiniz, tüm DC kahramanlarının bir bir öldüğü özel sayılar mı, DC kahramanlarının gerçekten anlaşmazlığa düşüp birbirlerini gerçekten bir başına bıraktığı hikayeler mi... Problem değil, tüm bu karmaşayı karanlık bir atmosferde izlemek çok keyif verecek muhtemelen ama senaryodan umutlu olduğumu söylersem yalan söylemiş olurum. Üstelik Batman'in koltuğunda Ben Affleck'in oturuyor olmasını da halen kabullenemedim. Christian Bale geri dön! ■

Yönetmen Zack Snyder
Senaryo Chris Terrio, David S. Goyer
Oyuncular Ben Affleck, Henry Cavill,
Amy Adams
Gösterim tarihi 25 Mart 2016

Heyecanmetre





Captain America: Civil War

Civil War, yani İç Savaş hikayesi aslında büyük bir Marvel olayı. Hatta daha da büyük bir olayın, bir parçası. Marvel dünyasını baştan aşağı değiştiren ve Avengers'ın dağılıp iki farklı takıma dönüşmesine yol açan bu hikaye, sinemaya Captain America başlığıyla geliyor. Normalde tüm ünlü süper kahramanları konu eden hikaye eğer filmde direkt olarak Captain America'nın etrafında dönerse hoşuma gitmeyecek, onu şimdiden bildireyim. Filmde Tony Stark, yani Iron Man'ın devletle birlikte bir süper kahraman yasası oluşturması ve bu bağlamda da süper kahramanların kayıt altına alınıp gerçek kimliklerini bildirmesi, Captain America'nın ve diğer bazı kahramanların da buna karşı çıkarak savaşa tutuşması konu edilecek. Haliyle Capt. America'nın takımı yasa dışı bir örgüt haline gelecek ama biz içten içe onların iyi adamlar olduğunu bileceğiz. Bu ünlü Marvel olayı beyaz perdeye nasıl yansıtacak, gerçekten çok merak ediyorum ve heyecanlıyım! ■

Yönetmen Anthony Russo, Joe Russo
Senaryo Christopher Markus,
Stephen McFeely
Oyuncular Chris Evans,
Robert Downey Jr. Scarlett Johansson
Gösterim tarihi 6 Mayıs 2016

Heyecanmetre
●●●●●●●●



X-Men: Apocalypse

Bu yazıyı hazırlamadan kısa süre önce ilk fragmanı yayımlanan yeni X-Men olayı, büyük bir olay olacağına benziyor. Neden? Çünkü içinde evrenin en güçlü varlıklarından biri olan Apocalypse var! Gerçekten yürüyen bir felaket gibi olan Apocalypse, her zaman dört tane takipçisiyle (Güçlü mutant'lar.) dolaşan ve ilk mutant olduğu düşünülen efsanevi bir güç. Apocalypse'i durdurmak için de Jean Grey, Storm, Jubilee, Nightcrawler, Angel, Professor Xavier ve Magneto gibi isimler bir araya gelecek, dev bir savaş ortaya çıkacak. Prof. Xavier'in sandalyeye düşüp saçını kazıtmasına da tanık olacağımız filmde elbette New York'un ünlü köprüleri bir kez daha yıkılacak, nasıl tamir edildiği hiç belli olmayan bir dolu bina da yerle bir olacak. X-Men dünyasında önemli bir yeri olan Apocalypse'i konu etmesiyle dikkat çeken ve iyi bir karar olarak düşündüğüm yeni X-Men filmi, Mayıs ayını şahane bir şekilde bitirmemizi sağlayacağına benziyor. ■

Yönetmen Bryan Singer
Senaryo Simon Kinberg, Bryan Singer
Oyuncular Jennifer Lawrence,
Michael Fassbender, Evan Peters
Gösterim tarihi 27 Mayıs 2016

Heyecanmetre
●●●●●●●●



Warcraft

Tüm Warcraft oyuncularının (Daha doğrusu World of Warcraft'çılarını.) merakla beklediği Warcraft, nihayet bu sene beyaz perdeye geliyor. Yayımlanan fragmanla heyecanı iyice artıran yapım, serinin müdavimlerine bolca tanıdık yüz ve sağlam bir aksiyon vaat ediyor. Orc'lar ve insanların ilk mücadelelerini konu eden filmde, Durotan ve Lothar'ın savaşı, Horde ve Alliance mücahadesinin kilit kısmını oluşturacak. Film boyunca WoW'da bolca ayak bastığımız mekanları görecek, her tanıdık isimde ekstradan bir heyecan duyacağız. Kendi adıma bu tip başlangıç filmlerine her zaman daha çekimser bakmışımdır zira zaten bizim oyunlar, çizgi-romanlar sayesinde yıllardır bildiğimiz şeyleri tekrar tecrübe etmek beni aşırı heyecanlandırmamıştır. Bu bağlamda da Warcraft 2'nin çok daha iyi olacağını ve işin içine Warcraft dünyasından çok daha fazla ismin karışacağını hayal ediyorum. Bunu da izleyeceğiz tabii fakat yerlerde yuvarlanmadan... ■

Yönetmen Duncan Jones
Senaryo Duncan Jones,
Charles Leavitt
Oyuncular Travis Fimmel,
Paula Patton, Daniel Wu
Gösterim tarihi 10 Haziran 2016

Heyecanmetre
●●●●●●●●

2016'NIN BEKLENEN FİMLERİ

Bu sene de süper kahraman filmlerine doyuyoruz!



Now You See Me 2

Bir şeyler ters gitmezse 10 Haziran'da Warcraft'a mı gideceksiniz, yoksa buna mı? Cevap çok net olsa da sormak istemişim... Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu filmden herhangi bir zevk almak istiyorsanız, mutlaka ilk filmi izleyin. Bir takım illüzyon ustalarının hikayesini konu eden ilk film, bir çeşit müzik klibi tadındaki görüntüleriyle resmen büyüleyici bir tecrübe sunmuştu. Filme hiçbir beklentim olmadan adım atmıştım ve hiçbir şekilde de pişman olmadım. Çok abartılacak, yere göğe sığdırmayacak bir yapım değildi fakat beklenti yokken bir hayli tatmin etmişti. Yeni filmde de ilk filmdeki "büyücü" ekip aynen yer alıyor ve öncekinden daha da imkansız bir işi gerçekleştirmeye çalışıyor. Üstelik işveren koltuğunda da Harry Potter'dan başkası oturmuyor. Evet, Daniel Radcliffe ekibe büyük bir iş veriyor ve belki de bir çeşit kötü adamı oynuyor Daniel ama ona Harry Potter olarak bakmamak mümkün değil... ■

Yönetmen Jon M. Chu

Senaryo Pete Chiarelli, Ed Solomon

Oyuncular Daniel Radcliffe, Lizzy Caplan, Jesse Eisenberg

Gösterim tarihi 10 Haziran 2016

Heyecanmetre



Ghostbusters

1984 yapımı ilk Ghostbusters'ı eğer sinemada izlemeyi başardıysanız, bu dergiyi okuyan üç kişiden birisi olmalısınız. Benim sinemada izlemeyi başardığım ikinci film bile dinazor olmamı sağlamışken size ne denir, bilemedim... Efsanevi bir film olan Ghostbusters, yepyeni bir filmle beyaz perdeye dönüş yapmaya hazırlanıyor. Bu defa elbette yeni "hayalet avcılarımız" var ve işin ilginç tarafı, bu defa kahramanlarımız kadın. Filmde önceki filmlerin hayalet avcılarını da bir şekilde yer alacak ama herhalde sadece arka planda duracaklar. Filmin konusu henüz belli değil ama elbette bir takım düşük seviye hayaletler ve ardından da boss kıvamında bir hayaletle uğraşılacağını tahmin ediyoruz. 1989 yılında bile güzel gelen efektler şimdi elbette inanılmaz bir boyutta bize sunulacaktır, o konuda da şüphemiz yok. Görseleğin yanında senaryoyu da güzel ayarlarlarsa çok iyi bir dönüş filmi olur elimizde; lütfen yüzümüzü kara çıkartmayın yapımcılar! ■

Yönetmen Paul Feig

Senaryo Dan Aykroyd, Katie Dippold

Oyuncular Chris Hemsworth, Melissa McCarthy, Kristen Wiig

Gösterim tarihi 15 Temmuz 2016

Heyecanmetre



Suicide Squad

Ben Affleck mi? Eh, o zaman filmde hem Batman'i göreceğiz, hem de Ben Affleck olarak! Bu detayı bilmiyordum arkadaşlar, bir anda şaşırımdım, kusura bakmayın. Bu yılın en iddialı ve değişik süper kahraman filmlerinden biri olmaya aday olan Suicide Squad, süper kahramanlar yerine süper kötülerini konu ediyor aslında. Hapishanede daha az yatmak adına devlet için çeşitli "fazla tehlikeli" görevleri yerine getirecek olan süper kötülerimiz ise Deadshot, Harley Quinn gibi isimlerden oluşacak. Olayda Joker de var da o direkt olarak bu takımın bir üyesi olarak mı yer alacak, yoksa başka bir şekilde mi hikayede var olacak, onu pek anlayabilmiş değilim henüz. Karanlık atmosferi ve yine aynı derecede karanlık esprileriyle Marvel ve diğer DC filmlerinden farklı bir yerde duran Suicide Squad'ı radarınıza alın, film bizi şaşırtacak gibi duruyor. ■

Yönetmen David Ayer

Senaryo David Ayer, John Ostrander

Oyuncular Margot Robbie, Ben Affleck, Cara Delevingne

Gösterim tarihi 5 Ağustos 2016

Heyecanmetre





Doctor Strange

Marvel dünyasında çeşitli noktalardan fırlayan, Avengers ile olan yakın ilişkisiyle de bilinen Doctor Strange de kendi filmine kavuşuyor. Çizgi-romanlarda eşsiz bir büyü gücüne sahip olan bu karakter, birçok farklı dünyayı ziyaret etmiş ve inanılmaz bir güce kavuşmuştur. Hatta kullanmaya çekindiği karanlık büyü güçlerini de bilir ve çizgi-romanlarda bunları da ara ara kullanıp nihayetinde büyük bir olayı çözüp güçsüz düşer. Filmde ise bir cerrahın nasıl Doctor Strange'e dönüştüğüne tanık olacağız ve tahminimce Ant-Man gibi, bu da direkt bir giriş filmi olacak. (Ant-Man bayağı sıkıcıydı!) Benedict Cumberbatch'ın muhteşem oyunculuğuyla daha da ilgi çekici gelen film, doktorumuzun bir büyücü olmasından mütevellit şahane görsel efektlere de sahip olacaktır diye düşünüyorum. Şöyle senaryoyu da biraz allayıp pulladılar mı, tadından yenmez! Ülkemizde Doctor Strange'i direkt konu eden bir çizgi-roman yok bu arada ama bu karakter ilginizi çekiyorsa New Avengers serisine göz atın. ■

Yönetmen Scott Derrickson
Senaryo Steve Ditko, Thomas Dean Donnelly

Oyuncular Rachel McAdams, Benedict Cumberbatch, Tilda Swinton
Gösterim tarihi 4 Kasım 2016

Heyecanmetre



Rogue One: A Star Wars Story

Herhalde herkes Episode VII'yi izledi, izledi ve izledi... Episode VIII gelene kadar da oyalanmak lazım, değil mi? Lucas amca ve Disney bizi düşünmüş olacak ki artık asıl seriden bağımsız, ara hikayelerle bizi buluşturmaya hazırlanıyorlar. Bunun ilk tohumu da Rogue One. Bir grup isyancının Death Star'ın planlarını çalmak üzere bir maceraya çıkmasını konu alan film, belki asıl seri kadar büyük olaylara, büyük isimlere ve o denli büyük görsel efektlere sahip olmayacak ama Star Wars'tan kopmamak için çok iyi bir düşünce olmuşa benziyor. Film Episode III ile Episode IV arasındaki zaman diliminde geçecek, tanıdık yüzlere belki de hiç ev sahipliği yapmayacak. Ne olursa olsun, George Lucas kontrolünde bir Star Wars hikayesine kimse'nin hayır diyebileceğini sanmıyorum. Aslında şöyle sağlam bir dizi yapsalar, o zaman her şey çok daha şahane olurdu ama o zor iş; şimdilik bu ara filmler ve devam eden seriyi idare etmemiz gerekiyor. (Yeni seriye idare etmek mi dedim?!) ■

Yönetmen Gareth Edwards
Senaryo John Knoll, George Lucas
Oyuncular Mads Mikkelsen, Felicity Jones, Alan Tudyk
Gösterim tarihi 16 Aralık 2016

Heyecanmetre



Assassin's Creed

Bir dönem yılan hikayesine dönen Assassin's Creed de sonunda, hatta bu yılın sonunda sinemalara geliyor. (Niha-yet!) Başrolde Magneto olarak iyice aklımıza kazınan Michael Fassbender bulunuyor. Michael ağabeyimiz karizmatik olmasına karizmatik fakat ben yapımcıların yerinde olsam, eli yüzü düzgün ve parkour konusunda almış gitmiş birini seçerdim. Şimdi dublör falan onunla fazla uğraşamayıp bizi sıradan bir aksiyon filmiyle buluştururlarsa çok sinirleneceğim. Hele olay iyice suikastçı formatına bürünüp gizlenip saklanan bir adamın hikayesini izlersek filme gitmem bile... 15. yy. İspanya'sında geçecek olan filmde Templar ve Assassin savaşının tam ortasına düşeceğiz fakat bu da bir giriş filmi olacağından dev bir hikaye beklemek doğru olmayacaktır. (Tahminimce dönem değişikliği göremeyeceğiz hiçbir şekilde.) Olsun, hele bir gelsin de ondan sonra daha detaylı eleştiririz; şimdi çok önyargılı olmamak lazım... ■

Yönetmen Justin Kurzel
Senaryo Bill Collage, Adam Cooper
Oyuncular Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons
Gösterim tarihi 21 Aralık 2016

Heyecanmetre





Star Wars: The Force Awakens

Yönetmen J.J. Abrams **Senaryo** Lawrence Kasdan, J.J. Abrams

Oyuncular Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac, Harrison Ford, Mark Hamill, Carrie Fisher, Adam Driver

Nasıl bir heyecanla beklediğimiz belli olmayan yedinci Star Wars filmi nihayet geldi, ilk günden sinemalara koştuk, yer bulamayıp geri çıktık. (Beş gün sonra gidebildim ancak ama IMAX diye direktliğimden oldu.) Hakkında spoiler okumamak için internette mayın taraması yaparcasına dolaştığım günler geride kaldığı için çok mutluydum ve Star Wars evrenine bir kez daha girdiğim için de ayrı bir heyecanlıydım. Filmin ilk dakikalarında çok mutlu oldum, ilk yarım saatte daha da mutlu oldum, Han Solo ve Chewbacca'yı yeniden görmek adeta beni kaybolan aileme buluşturmuş gibiydi ki Prenses Leia ile doruk noktaya ulaştım. Tie Fighter'ların sesleri, X-Wing'lerin lazer atışları... Anlayamazsınız. Ve sahneye Kylo Ren her geldiğinde onda biraz Darth Vader'ı, biraz da Darth Maul'u aradım. Her şey

sona erdiğindeyse karmaşık duygular içerisindedim. Film bir yandan olmuştur, bir yandan da bir şeyler eksikti...

Eleştiri zamanı, emniyet kemerlerinizi bağlayın arkadaşlar. J.J. Abrams'ın yönetmen koltuğuna oturduğu The Force Awakens, her anlamda buram buram Star Wars kokan ve serinin fanatiklerine –ki özellikle IV, V ve VI'yı sevenlere bolca şerbet sunan bir film olmuş. Hiçbir şekilde risk alınmamış, her şey serinin fanatiklerini mutlu etmek için düşünülmüş. Hatta o kadar fazla eski filmler gözetilmiş ki olay bir şekilde dördüncü bölümün "remake"i kıvamına gelmiş. Filmde çok fazla klişe var, bunları açıp uzun uzadıya konuşmaya gerek yok. Daisy Ridley tarafından canlandırılan Rey, filmin en "olmuş" ögesi. Kıyafetinden tavırlarına, kendisini çok beğendim. Tabii bu kız konusunda da abartılı yönlere sapılmamış değil ama spoiler vermek adına onlara girmiyorum.

The Force Awakens'in genel olarak atmosferinde nostaljik bir hava var ve her şey o kadar ama o kadar gözümüze soka soka verilmiş ki ben bir noktada rahatsız oldum. "Bakın X-Wing'ler! Onları özlediğinizi biliyoruz..." sözleriyle birlikte X-Wing'lere bakıyor, ışın kılıçları gözümüze gözümüze sokuluyor, "Evrenin her bir yerinden gelen garip yaratıkların takıldığı bar" görüntüsü çok yersiz ve resmen orada olsun diye gösteriliyor –ki burada da Çin kültü-

rüne gönderme var gereksiz.

Nasıl oluştuğunu sorgulamaya yerimiz olmayan The First Order adındaki yeni "kötülük" oluşumunun buram buram Nazi İmparatorluğu kokmasına da diyecek bir söz bulamadım. Vaktinde Star Wars çok beğenildi, çok tuttu. Bunda George Lucas'ın muhteşem hayal gücü elbette etkiliydi ama dönem de çok önemliydi. Düşünün ki yıl 1977, bilgisayar efekti yok, uzayı bilim adamları anlamak için yırtıyor ve ortaya Star Wars adında bir film çıkıyor. O dönem için müthiş bir başarı, inanılmaz bir çıkış. Lakin yıl 2015'i gösterdiğinde bilim-kurgu her anlamda almış başını gitmiş durumda. Böyle bir ortamda Star Wars, sadece fanatiklerine hitap eden bir yapımdan ötesine gitmeli, bu dönemin "yeniliği" olmalıydı bana sorarsanız. Haydi o kadar olamadı diyelim, bu kadar da klişe olmamalıydı. Star Wars isminin hatırına her türlü izlenir ve yer yer de keyif alınır ama filmcilik veya seri takibi olarak başarılı bir yapımda olduğunu söylemek maalesef ki çok güç...

■ Tuna Şentuna

6,5





Epica + Finntroll Ankara Konseri

S size Ankara'dan biraz bahsedeyim öncelikle. Ankara öylesine bir şehirdir ki Türkiye'ye gelen yabancı sanatçıların sadece %5'i buraya uğrar. Türkiye'ye gelen yabancı sanatçı betimlemesinde yer alan Türkiye sözcüğü de İstanbul'dan başkası değildir. Türkiye, İstanbul'dan oluşan bir ülkedir ve bir şekilde İstanbul ortadan kalkarsa Türkiye'nin geri kalanı da bir girdap gibi bu şehrin açtığı delikte yok olacaktır.

Ankara'ya uğramayı seçen güzide yabancı sanatçıların metal müzikle ilgili olan kısmına saygım artık gerçekten sonsuz; bu şehri de kaale almak gerçekten zor bir iş, kendilerini tebrik ediyorum.

20 Aralık'ta Jolly Joker sahnesinde izleyenlerin karşısına çıkan Epica'ya Finntroll adındaki Finlandiya'lı Black & Folk Metal grubu da eşlik etti ve ortaya çok ilginç manzaralar çıktı. Öncelikle Finntroll'den bahsedelim. Açıkçası bu grubu hiç bilmiyordum, adlarını bile duymamıştım, kendimden utandım. Tam vaktinde konserlerine başlayan Finntroll bence muhteşem bir performans sergiledi. Şarkılarını bilmesem bile eşlik etmek istedim, bizimle konuştuğları anlarda onlara

cevap vermeye yeltendim. Çoğu zaman gazı kökleyip giden Finntroll, ara ara da tempoyu düşürüp nefes almamızı sağladı sağ olsun ve herkese muhteşem bir keyif yaşattı. Epica'nın sahne alması için arada yarım saatlik bir boşluk vardı ve bu sırada sahne baştan aşağı değişti resmen: Davullar gitti, gitarlar ve tüm aparatları değişti, yeniden ses denemeleri yapıldı vs. Epica sahne aldığıdaysa bir gariplik var gibiydi. Sevgili Simone Simons'ın sesi fazla öndeydi, senfonik bir metal grubu olmalarına rağmen melodiler asla duyulmuyordu. Annem olsa, "bu ne gürültü" derdi, öylesine bir karmaşa. Dedim, diğer parçalarda toparlarlar herhalde... Fakat pek de değişen bir şey olmamıştı. Üstelik Jolly Joker'in muhteşem ses düzenine hayran olan bir kişi olarak orada birçok ünlü grubu dinlemiş ve beğenmişim. Misal, Haggard konseri o kadar iyiydi ki resmen şarkıları hep bir ağızdan söylemek istemişim. Therion gelmişti seneler önce, To Mega Therion şarkısında neredeyse ağlayacaktım. (Canlı dinlemenin heyecanıyla.) Athena, Mor ve Ötesi gibi Türk grupları da ayıla bayıla dinlediğim Jolly Joker sahnesi, bu defa Epica ile beni

resmen hayal kırıklığına uğratmış oldu. Çoğu parçanın ne olduğunu anlamaya çalışmam bayağı acıklı bir durumdu ve her parçada gözlerimi de kapatıp parçaya odaklanmaya çalıştım, başarılı olamadım. Metal müziğe aç Ankara halkının bir üyesi olarak uğradığım hayal kırıklığını siz düşünün...

Bu arada sevgili konser dinleyicilerimize büyük bir öğüt vereceğim. Arkadaşlar, sevgili Türk halkı... Konserlere lütfen konseri izlemek, dinlemek için gidin. Bir kez daha izleme olasılığınızın %0.5 olduğu kamera görüntüleri almaya çalışmayın. Bunu illa yapacaksanız, bir parçadan bir kesit alın ve o telefonu lütfen cebinizde tutun. Sizin saçma kamera merakınız yüzünden sahneyi görmek imkansız oluyor! Konser tecrübe etmek içindir, kayıt altına almak için değil. Eğer bunu istiyorsanız konser DVD'leri her yerde satışta. Lütfen dikkat edelim, saygılarımla. ■ Tuna Şentuna



ESL

Türkiye’de eSpor Üzerine...

Türkiye’de elektronik spor branşına bakış açısına baktığımızda ebeveyn ve akademisyen spor adamlarının bu konuya uzak oldukları ortaya çıkıyor.

Öncelikle her şeyden önce bu sporu herkesin anlayabileceği bir dille tanımlamak gerekiyor. Herkesin anlayabileceğini düşündüğüm elektronik spor tanımım “Elektronik spor fiziksel ve zihinsel reaksiyon faaliyetleri içeren organize bilgisayar oyunu yarışmalarına verilen isimdir.” Olarak geçmektedir. Biraz açmak gerekirse günümüzde spor camiasında kendine yer bulmuş atıcılık, satranç ve okçuluk gibi el-göz reaksiyonu ve zekâya dayalı sporların modern

ve daha popüler halidir.

Sporun içinde yer alan strateji ve hızlı karar verme mekanizmaları sayesinde başka branşlara da katkısı büyüktür.

Örneğin futbola başlamadan önce jimnastik yapmış çocukların futbol hayatlarında daha az sakatlanmaları gibi. Yani hem profesyonel düzeyde yapılan bir spor branşı olup hem de diğer profesyonellik içeren sporlara giden basamakları sağlam hale getiren bir etkidir. Reaksiyon hızına doğrudan katkısının olduğunu düşündüğüm bu branş tesis ve olanak bakımından yapılması en



Mark Cuban, Intel CEO'su Brian Krzanich'e Karşı!

Geçtiğimiz haftalarda San Jose SAP Center'da gerçekleşen Intel Extreme Masters (IEM) finalleri enteresan bir ARAM (All random all mid) maçına sahne oldu. Dünyaca ünlü dot-com milyoneri Mark Cuban ile Intel'in CEO'su Brian Krzanich, profesyonel eSporcularla birlikte kurdukları takımlarla başış toplamak için bir şov maçı gerçekleştirdi.

Broadcast.com'u Yahoo'ya sattıktan sonra NBA'dan Dallas Mavericks'i satın alıp güçlü bir takım haline getiren Mark Cuban, ABD genelinde kurduğu 50 gösteri merkezi ve 2929 yapım şirketi ile eğlence sektöründe adından söz ettirmeye başladı. Bu gösteri maçıyla Mark Cuban'ın eSpor'a olan ilgisi dikkat çekerken, eğlence sektörüne yaptığı bu yatırımların yanında kendisinden yakın zamanda eSpor sektörüne dönük bir yatırımın da gelebileceği konuşuluyor.

■ Doruk Demirsar





kolay sporlardan sayılmaktadır. Çocukların kesinlikle bu branşa yönlendirilmeleri onların diğer sporlar için gereken altyapısını güçlendirecektir.

Kontrolsüz güç, güç değildir

Bunlara bakacak olursak ülkemizde yeni yaygınlaşan bu spor branşının çok fazla ebeveyn tarafından çocuklarına yararı olmayacak zaman kaybı bir uğraşı olarak bakmalarına anlam vermek zorlaşıyor. Aslında bir yerde haklı sayılırlar. Yani bir çocuk günde 5 saat futbol antrenmanı yapsa sizce bu ona katkı sağlar mı? Öncelikle şu farkına varılmalıdır ki her top sektiren çocuk futbol oynuyor sayılmaz. Yani her bilgisayar oyunu oynayan çocuk elektronik spor yapıyor denilemez. Evet top sektirmenin ileride futbol branşına katkısı olacağı gibi bilgisayar oyunlarında elektronik sporcuya

katkısı olacaktır. Ebeveynin çocuğunun oynadığı bilgisayar oyunlarından haberdar olması ve oynama süresini belirlemesi gerekir. Siz bir çocuğa “çok fazla oyun oynuyorsun kalk ders çalış” dersiniz deyin o çocuk bir yolunu bulur. Çünkü unutulmamalıdır ki her nesil bir öncekinin güncellemesidir.

Ebeveyn bilgilendirmede bizlere çok iş düşüyor.

Fakat ne yazık ki ülkemizin her alanında bulunan modern çağa ayak uyduramama alışkanlığı devreye giriyor. Gençlik ve spor müdürlüklerinden “dijital sporlar” adı altında lisans çıkartılabilen bu spor branşını akademisyen spor adamları maalesef bilmiyorlar. Burada gereken eğitim kurumlarında bu spor branşının eğitimi verilmeli en azından spor akademilerinde seçmeli olarak dersler verilmelidir. ■ **Orhun Erdoğan**



Kayıtları Başladı...

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen, Türkiye'deki tüm üniversite takımlarının kıyasıya mücadele edeceği League of Legends Üniversite Ligi başlıyor. 21 Aralık'ta kayıtları açılan Türkiye'nin ilk resmi üniversiteler arası eSpor ligine, aynı üniversitede okuyan ve takım kuran tüm üniversiteli öğrenciler katılabiliyor. İllerde bulunan üniversite sayısına göre oluşturulan 4 bölgede Bölge Elemeleri, Bölge Ligleri, Bölge Finalleri ve Büyük Final olarak 4 aşamalı gerçekleştirilecek olan League of Legends Üniversite Ligi, 22 Ocak tarihinde başlayacak. Bu lig sonucunda, kendi bölgesinde ilk 4'e girmeyi başaran takımlar, Büyük Final'e kalabilmek için Bölge Finalleri'nde tekrar karşılaşacak. Kendi bölgesinde şampiyonluk elde eden bu takımlar ise Haziran ayı içerisinde gerçekleşecek Büyük Final'de 25.000 TL'lik ödül havuzunun büyük pay sahibi ve Üniversite Ligi Şampiyonu unvanına sahip olabilmek için mücadele edecek. Siz de bir üniversite öğrencisiyseniz ve takımınız varsa <http://play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/> adresinden kayıt olarak bu heyecana ortak olabilirsiniz. ■ **Sercan Gürvardar**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Nihayet özlediğimiz S.T.A.L.K.E.R atmosferi

Bildiğiniz gibi, S.T.A.L.K.E.R, on yıl öncesinin çok büyük hiti olarak oyun dünyasında önemli bir kapı aralamıştı. FPS türü oyunların derinlikten yoksun, önüne çıkanı vur türünde lineer oyunlar olduğunu düşündüğümüz bir dönemde karşımıza çıkan S.T.A.L.K.E.R, modern silahlarla, RPG türevi bir oyunun yapılabileceğini ve hem öyküsüyle, hem oynanış sistemiyle çok da derin olabileceğini ispatlamıştı. S.T.A.L.K.E.R'in yakaladığı büyük başarı ise ne yazık ki, yapımcının sonu oldu zira çalışanlar ayrılıp kendi S.T.A.L.K.E.R'lerini yaparak oyunun maddi kaymağını kendi başlarına yemek istediler ancak on yıla yakındır o ikinci oyunu bir türlü göremedik. Yapımcıların MMO türünde bir oyun üzerinde çalıştığını da biliyoruz ancak bu oyun da team-match konseptini denedikleri alpha testinden bir

türlü çıkamadı. Gerçek anlamda open world bir MMO olmasına henüz çok zaman var. Ancak bu sırada yeni bir oyun adını uyurdu. Aralık sonunda oyun içi videoları ortaya çıkan Escape From Tarkov, S.T.A.L.K.E.R'in ruhunu ve atmosferini taşıyor ancak modern teknolojilerle çok daha gelişmiş bir oyun olarak görünüyor. Oyun için yayınlanan videoda, bir savaşçının terk edilmiş bir çatışma bölgesinde gezdiğini ve bölgedeki düşmüş askerlerin üstünü aramak için çok detaylı bir loot ekranı ile karşılaştığını, ayrıca çok sayıda nesneyi alıp kullanabildiğini veya elindeki silahları çok detaylıca modifiye edebildiğini görebiliyoruz. Eğer YouTube'dan videoyu izleyecek olursanız, buradaki karakter ve loot ekranının yıllardır bu köşeden şikayet ettiğim, konsol oyunları için

hazırlanmış nesne isimleri listesi şeklinde değil, görsel matrix biçiminde olduğunu göreceksiniz. Yani, aslında Fallout serisinde görmeyi umut ettiğim loot ve karakter ekranına sahip, sürükleyici, çok ince detaylı bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu anlıyoruz. Öyle ki, bir askerin üzerindeki nesnelere alırken öncelikle ölmüş askerin ceplerini, çantasının diplerini, kemerinin içini gibi lokasyonları aramamız gerekiyor ve bu aramalar da zaman alıyor. Bir tuşa bas, her şeyi al türü loot mantığının bu oyunla sona ereceğini düşünüyorum. Hem S.T.A.L.K.E.R esintileri, hem de uzun yıllardır beklediğim kaliteli, gerçekçi, mantıklı loot sistemiyle Escape From Tarkov önümüzdeki yılların devrim yaratan oyunları arasında olabilir, bu ismi takip edelim, bakalım arkasından ne çıkacak. ■





Star Wars Hakkında

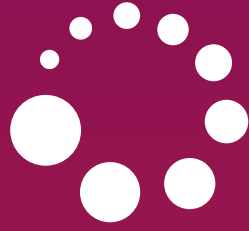
Saniyorum bu konuda konuşmayan kalmamıştır. Aslında kalmaması normal. Force Awakens için o kadar çok reklam yapıldı ki çocukluğundan beri Star Wars ile yaşayan ve birçok konuda koleksiyonunu yapan ben bile karşıma çıkan reklamlardan resmen kustum. Her yer Star Wars, her türlü satışa çıkan SW objesi ve sonu gelmeyen ahkâm kesmeler... Neyse, en azından ben size bu satırları yazıyorken olayın kabası aradan çıktı gitti de birazcık rahatladık. Şimdi sırada film sonrası yorumlar var. Pek tabii bu kadar uzun süredir beklenen ve bu kadar şişirilen bir film için herkesin söyleyecekleri var. Ben de hazır SW ile aynı ay yayınlayacağımız dergide konuyu gündeme getirmek

istedim. Konu Star Wars olduğu zaman tek bir başlığı bile birçok açıdan ele almak gerekiyor ama ben kabaca film hakkındaki düşüncelerimden bahsedeceğim. Öncelikle belirtmek isterim ki ben filmi ziyadesiyle beğendim efendim. Uzun süredir beklenen bir film ve J.J. Abrams tehlikenin farkındaydı. Açıkçası izlediğimden çok daha kötü bir yapımla karşılaşmayı bekliyordum, ne yalan söyleyeyim. Eskiye sadık kalınması ama bir yandan da yeniyi yön vermesi açısından harika bir giriş filmi niteliğindedir. Özellikle Girls dizisinden severek takip ettiğim Adam Driver'in oyunculuğu harikaydı. Kylo Ren olarak karşımıza çıkan oyuncu, kendi içindeki çelişkileri, dünyevi algısını ve de yapmak

istediklerini hemen her türlü sahnede net bir şekilde gözler önüne sermiş. Konu hakkında çok isyan eden oldu ama ben bu isyanlara fazlasıyla karşıyım. Sonuçta halen Karanlık Tarafa tam olarak geçmemiş bir karakterden bahsediyoruz. Geçmişini net olarak bilmiyoruz ama bu filmin sonunda geçişin büyük ölçüde tamamlandığına da eminiz. Evet, yüzü Ayvaya benziyor olabilir ama bence karakteri güçlü kılan da bu. Özellikle ters giden olaylar karşısında ışın kılıcını açıp etrafa saldırmaması tam da böyle bir karakterden beklenen hareketlerdi. Güç karşısındaki güçsüzlüğü ve tamamlanmamış eğitimi, saniyorum daha iyi yansıtılamazdı. Kim ne kadar dikkat etti bilmiyorum ama son savaşta aldığı yaralar ile ikinci filmde birçok insanın algısında yer etmiş olan "kötü" karakter modellemesine daha uygun bir tiplerle çıkacağı su götürmez bir gerçek. Hatta bu durum üçüncü filmde çok daha deformasyona uğramış bir tiplere var edebilir. Bir diğer nokta da Daisy Ridley tarafından canlandırılan Rey karakteri. Kylo ile olan son dövüşte birçokları "Gözleri açtı kapadı, dövüşmeyi öğrendi." diyor. Bence bu tarz yorumlar için beklememiz gereken iki film daha var. (Ayrıca mini seriler, romanlar ve çizgi romanları da unutmamak lazım.) Acaba ne oldu da Rey bir anda dövüşmeye başladı? Zaten aldığı bir eğitim var mıydı? Ya da hiç bilmediğimiz yepyeni bir durum mu söz konusu? Sonuçta unutmamak lazım ki bu filmin adı "Force Awakens" yani Güç Uyanıyor. Rey'in geçmişinde olan birçok karışıklığı zaten Luke'un ışın kılıcını bulduğu sahnede yaşadık. Acaba geçmişinde daha neler oldu? Ben sadece filmin ilk sahnesinde ve genel kurguda rahatsız oldum. İlk sahne o kadar yapaydı ki eskiye sadık kalmak adına benim için fazlasıyla sırttan, kötü bir sahne oldu. Kurguda da sahneler arasında çok fazla kesinti olduğunu düşünüyorum. Filmin sonuysa tam da olması gerektiği gibiydi... Umarım insanlar The Force Awakens'i sadece beğenmemek için beğenmeme duygusunu geride bırakabilirler. Bakalım yeni filmler ile olaylar ne şekilde gelişecek.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





Yepyeni bir

LEVEL

#229

1 Şubat'ta piyasada!

PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

BU AY DERGİDE Hacklenen sosyal medya hesaplarınızı kurtarmanın yolları



**OCAK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

