

LEVEL



ES

Fuarın altını üstüne getirdik!

BU AY CHIP DERGİSİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?
Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri



TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





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

E3 Notları

Adanı sakatlayacak kadar 'klimali' ve 'bol buzlu' Los Angeles'ta bir yılınız daha geçti. Bu yıl yine beş gün boyunca Los Angeles'ın altını üstüne getirdik. Fuara da öyle bir göz attık işte... (Şaka yapıyorum.)

Öncelikle fuar, geçen yıla göre gözüme daha küçük gözüktü. Muhtemelen gözüm alışmıştır artık; kaç yıl oldu... Alanı Gamescom'la karşılaştırmam mümkün değil zaten. Büyüklük açısından E3 1'se, Gamescom 5... Bu özelliğiyle E3, basının can dostu çünkü daha az yorulmamızı sağlıyor. :)

Ancak E3'le Gamescom'u karıştırmamak lazım çünkü bu fuarlar farklı fonksiyonlara sahip. Örneğin E3, yılın ilk oyun fuarı ve haliyle yılın oyunları önce Los Angeles'ta, E3'te duyuruluyor. Diğer yandan fuar, "şov" özelliğiyle de öne çıkıyor; böylesine büyük bir sektör için şov bir ihtiyaç sonuçta. Gamescom ise "kapsama alanı" anlamında açık ara önde. Yani fuarda oyun dünyası adına yok yok. Ayrıca "iş" anlamında da çok büyük bir etkiye sahip. (Burası sizi pek ilgilendirmiyor gerçi.) Neyse, biz E3'e odaklanalım.

Bu yıl E3'ün oldukça eğlenceli geçtiğini söyleyebilirim. Öncelikle çok güzel standlar vardı. Bethesda'nınki gibi, 2K'inki gibi, Ubisoft'unki gibi... Kafayı nereye çevirirseniz çevirin, müthiş bir manzarayla karşılaşıyorsunuz ki LEVEL'in Instagram hesabından birçok kare yayınladık, bir göz atın: [instagram.com/leveldergisi](https://www.instagram.com/leveldergisi). Fuar süresince birçok yeni başlık duyuruldu ancak biz bu konuda fazlasını bekliyorduk, olmadı.

"Fuarın öne çıkanları kimlerdi" diye soracak olursanız iki şey söyleyebilirim: Bethesda ve bağımsızlar... Özellikle bağımsızlar resmen şov yaptılar. Sony ve Microsoft da onlara tam destek vermiş; bu hissediliyor. Haliyle çok ilgi çektiler. Ve bu ilgiyi hak ettiklerini düşünüyorum. (E3 Özel Ödülü'm Cuphead'e... :)

Gerisi 18 sayfa boyunca LEVEL'da; buyrun, okuyun.

Gelecek ay da Almanya'da, Köln'deyiz; haberleşiriz artık. :)

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

✉ fiat@level.com.tr [whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)

Not: Emre geldi, hoş geldi.



“Bir E3 daha geride kaldı. Beklediğimizi bulduk mu peki, neler kaldı akıllarda?”



Fırat

@whiskeyinthejar

Fuarı yerinde ziyaret eden biri olarak şunu söyleyebilirim ki ‘Eh işte’... Neden? Çünkü beklentim yüksekti. Öyle ya, 11.000 km yol gidiyorum; Assassin’s Creed’den ve Call of Duty’den fazlasını görmek ister deli gönül. Ha var mıydı güzel şeyler, vardı ama beklediğim gibi değildi. Fuarın bu yılki kazananı bağımsız yapımcılar; süper işler çıkartmışlar.



Tuna

@apeiron

Açıkcası bence çok da iyi bir E3 değildi. Zaten adını duymuş olduğumuz oyunların bilgilerinin dışında şöyle, “Oha abi o neydi...” diyebileceğimiz bir oyun çıkmadı; FFWII Remake dışında!



Emre

@eoztinaz

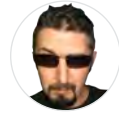
Her sene E3 başlayana kadar pek bir heyecansız olup, oyunları gördükçe heyecanım artardı. Bu yıl da geçtiğimiz seneler gibi aynı heyecansızlıkla başladı E3. Heyecanlanırm diye bekledim, bekledim ve bekledim... Bir de bakmışım ki E3 bitivermiş. Ortada ne düzgün bir oyun ne başka birşey olmadan...



Cem

@cemsanci

Bu yılki E3’ün benim için en büyük farkı, gördüğüm hiçbir oyun için umutlanmamak oldu. Geçmiş yıllarda gördüğümüz çoğu oyunu merak ve umutla bekledikten sonra birçoğunun ya çok gecikmesi ya da çok kötü olması sebebiyle yaşadığım hayal kırıklığına karşı bu kez önlem aldım. Fallout 4 mü? Olsa da olur olmasa da olur. The Division mu, olsa da olur olmasa da olur. Doom mu? Olsa da olur olmasa da olur. Hadi bakalım.



Ertekin

@ertekinbayindir

Beklediğimden fazlası geldi bu sene. Final Fantasy VII Remake hiç beklemediğim bir başlık oldu mesela. Uncharted 4 iştahımı daha da kabarttı. The Last Guardian da var... Listem epey kabarık yani.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Yahu neyi beklediğimizi bile karıştırdık. Arkadaş ne biçim E3 yapmışlar bu sene. Tamam hepsi bildiğimiz oyunların devamı ama ne kadar çok devam oyunu olabilir ki? Hala şaşıyorum!

LEVEL

#222 Temmuz 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

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

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burçin Yılmaz burcin@level.com.tr
Enes Özdemir enes@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
İpek Atcan ipek@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

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 Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürlü: Nusret Kırmıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
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 lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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

Merak ettiğin soruların cevabı bu dergide!!!

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi çıktı!

50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGI



facebook.com/heygirldergisi



twitter.com/heygirlonline



instagram.com/heygirlonline



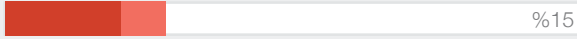
BU AY NE OYNADIK?



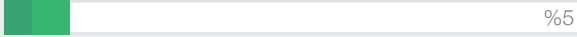
Ertekin Bayındır

Ne oynamadık ki... Witcher 3 sağolsun, o görev sesin, bu görev benim diye hala başında tutuyor beni. Ultra Street Fighter 4'le de hasret giderme şansım oldu. Geri kalanı çar çöp...

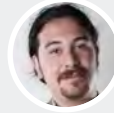
Ultra Street Fighter IV



SkyForce Anniversary



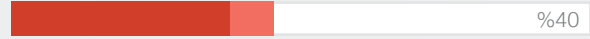
The Witcher III: Wild Hunt



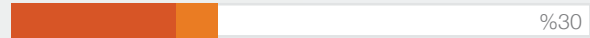
Ertuğrul Süngü

Bu ay daldan dala atladım. Birazcık Shadowrun Chronicles, biraz Hatred, biraz da Game of Thrones'a kitledim. Fakat son günlerime Hearthstone'un damga vurdu.

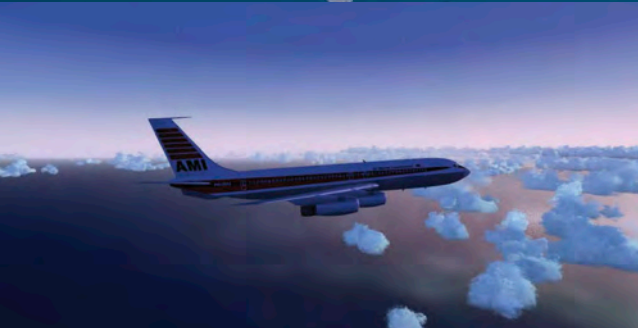
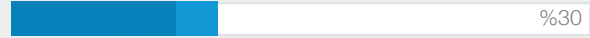
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Hatred



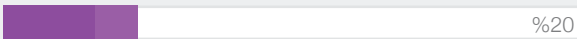
Shadowrun: Chronicles



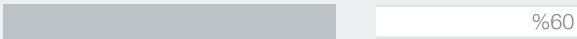
Kürşat Zaman

Fs2004'te eski, köfteci dükkanı gibi tüten Boeing 707'ler ile, olmadık pistlerden kalkıp, en tehlikeli pistlere inmeye çalışarak geçirdim bu ayı. ARK devasa teknik sıkıntılarını çözerse uzun süre bu listede kalır.

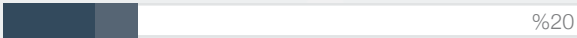
ARK: Survival Evolved



Flight Simulator 2004



War Thunder



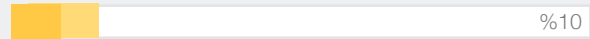
Tuna Şentuna

Batman gelir de oynamaz mıyız? Batmobil olmasaymış da olurmuş ama oyun çok sağlam; elbette PC'de oynamıyorsanız.

Batman Arkham Knight



Heroes Charge HD



Heroes of the Storm





LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



24



70



62



40

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

İLK BAKIŞ

- 24 Rock Band 4
- 26 Star Citizen (Test)
- 28 The Falling Sun (Test)
- 29 BeamNG.drive (Test)
- 30 Exanima (Test)
- 31 ARK: Survival Evolved (test)

32 Astronot

- 35 Mobil

DOSYA KONUSU

- 40 E3: 2015
- 58 Role Playing Günlükleri

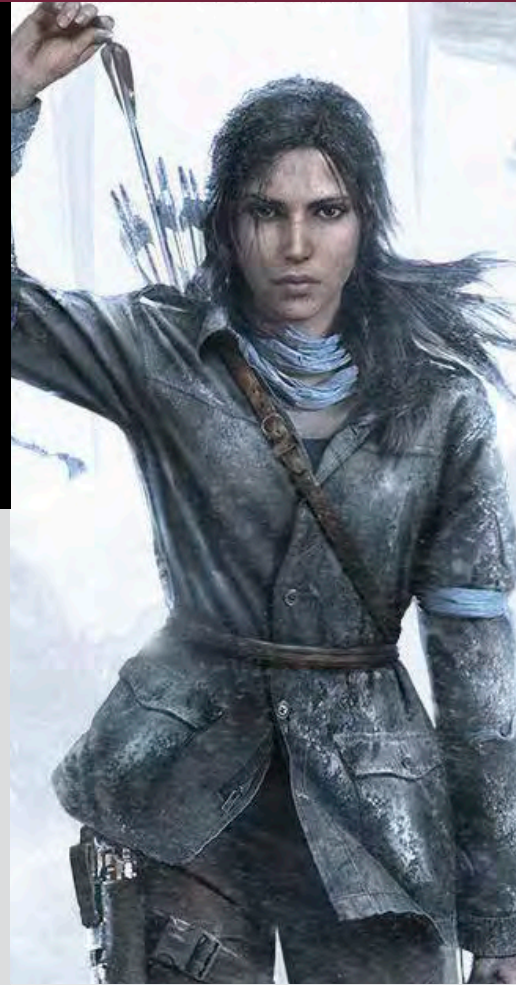
İNCELEME

- 62 Batman: Arkham Knight
- 70 Ultra Street Fighter 4
- 72 The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
- 74 Hatred
- 76 Kholat
- 77 Monstrum
- 78 Van Helsing III
- 79 Bladestorm: Nightmare
- 80 Galactic Civilizations III
- 81 Shadowrun: Lockdown
- 82 Dead Synchronicity
- 83 Order of the Battle: Pacific
- 84 Magicka 2
- 86 Kaiju-A-Gogo
- 87 Life Is Strange Episode 3
- 88 Game of Thrones Episode 4
- 89 Hektor
- 90 The Charnel House Trilogy
- 91 Malebolgia
- 92 There Came An Echo
- 93 Blue Estate: The Game
- 94 Windward
- 95 Sym

96 Anarşist

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 223

DVD



DEMO

Aeon Ball
Aero's Quest
Through the Woods

EKSTRA

Batman Arkham Knight (Wallpaper Paketi)
Doom 4 (Wallpaper Paketi)
Fallout 4 (Wallpaper Paketi)
Mirror's Edge Catalyst (Wallpaper Paketi)

VIDEO

Assassin's Creed Syndicate
Batman Arkham Knight
Battlecry
BlazBlue Chrono Phantasma Extend
Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls
Dark Souls III
Death's Gambit
Deus Ex Mankind Divided
Dishonored 2
Devil May Cry 4 Special Edition
Doom 4
EarthNight
EITR
ENKI
Fallout 4
Final Fantasy VII Remake
Firewatch
For Honor
Forza Motorsport 6
Gears of War 4
Gigantic
Halo 5
Hellblade
Hitman
Horizon: Zero Dawn
ION
Just Cause 3
Just Dance 2016
Kingdom Hearts III
King's Quest
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Mirror's Edge Catalyst
NBA LIVE 16
Need for Speed
Nier
No Time to Explain
Persona 5
PES 2016
Plants Vs. Zombies: Garden Warfare 2
Rare Replay

Ratchet and Clank
ReCore
Rise of the Tomb Raider
Rock Band 4
Shadow Warrior 2
Skyforge
SOMA
Star Ocean: Integrity and Faithlessness
Star Wars Battlefront
Star Wars The Old Republic
Steins:Gate
Street Fighter V
The Elder Scrolls Legends
The Last Guardian
The Tomorrow Children
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
Tom Clancy's Rainbow Six Siege
Tom Clancy's The Division
Unravel
Until Dawn
Warhammer: End Times Vermintide
WildStar
World of Final Fantasy
XCOM 2



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



KISA VE ÖZ

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Umarım iyisindir. Ne yalan söyleyeyim, öyle çok uzatmak istemiyorum. O yüzden direkt sorularına geçeceğim.

Tamam Sami, sen nasıl istersen. Ben de cevapları kısa verecektim zaten... (Gerginlik yaratan yazar.)

1. Ben merak ediyorum, Ubisoft'un derdi ne? O kadar oyun yapmışsın arkadaş ama son iki oyunun ne öyle ya? AC: Unity ve The Crew'dan bahsediyorum. Birinde karakterimiz sokakta koşarken, birden komutu vermememize rağmen sağındaki duvara tırmanmaya başlıyor, ötekinde ise arabamız yere değmiyor, resmen havada ilerliyor. Şayet böyle oyun yapacaklarsa yapmasın arkadaş?

Bravo, çok güzel söyledin. Ubisoft zenginlik sarhoşu oldu, "Ne yapsak satıyor arkadaşlar." dedi ve ortaya özensiz oyunlar çıkmaya başladı. Bence AC Syndicate (Sindikeyt diye okunmaz bu, "Sindikit"tır doğrusu.) da kolayca kaçma çabasından başkası değil.

2. Call of Duty: Black Ops III için ne düşünüyorsun? Bence yine güzel bir FPS oyunu olacak.

Mesela Titanfall hiç olmamış olsa, Advanced Warfare diye bir oyun görmemiş olsak Black Ops III için aşırı heyecanlanabilirdim fakat şu haliyle, sinemaya gelen yeni bir aksiyon filminden ötesi değil benim için. (Bıktım Activision ve Ubisoft'un kendisini tekrar etmesinden!)

Kısa ve öz olsun istedim ama pek öyle ol-

madı. Yalalaklık yapmayacağım. Yayımlasanız da yayımlamasanız da ben mutluyum. Güzel ve mutlu oyunlar...

İki soruya uzun diyorsan diğer e-postaları hiç görmemişsin demektir. Kısa sormuşsun ama güzel sormuşsun, tuttum seni Sami Umut. Görüşürüz, kendine iyi bak. Sami Umut DENİZ

GÜZEL BİR YAZ GÜZEL BİR RAMAZAN

Herkese selamlar olsun, herkese hayırlı Ramazan'lar. Tuna Abi sana da merhaba. Biraz geri planda bıraktım seni, kusura bakmazsın inşallah. Benim sana birkaç sorum olacak.

Ramazan önüne geçti, evet. Olsun, tüm yıl benim, ancak bir ay onun. Affedebilirim.

1. Abi ben The Witcher 3 aldım çıktığı gün, oynadım, hala da oynuyorum ve -biraz fanboyluk yapıyorsam özür- oynadığım en güzel oyun diyebilirim şu ana kadar. (Devrik cümlemi de kurarım.) Oyunu ilk duyurulduğundan beri bekliyordum ve beklediğime değişimini düşünüyorum. Sizin de incelemenizi okudum ve sizin de beğendiğinizi gördüm. Sen oynadın mı oyunu ve ne düşünüyorsun oyunla ilgili?

The Witcher 3 nasıl bir oyun biliyor musun; öyle aralara sıkıştırılacak, işten dönüp dolu kafayla ancak bir saat oynanacak, diyaloglar uzun geldiği için geçilecek bir oyun değil. Sabah açacaksın oyunu, akşama kadar yavaş yavaş, sindire sindire oynayacaksın. Ben henüz bu boşluğu yakalayamadığım için oyunun ancak başına baktım ve başı bile

yeterince etkileyici geldi. Seninkisi de fanboy'luk falan değil, kaliteli bir ürüne doğru değeri vermek...

2. Bende PS4 var ve çok fazla fan sesi geliyor. Bu durum ne ile alakalı olabilir? Yoksa çok takılacak bir mevzu değil de her PS4'te olan bir olay mı?

O fan sesi normal değil. Bir ihtimal çok tozlanmış olabilir. Öyle bir durum olmadığına inanıyorsan servise götürmeni tavsiye ederim zira bir gün PS4'ün kapanıp hiç açılmayabilir.

3. Evet, zaman geçirmek için Witcher var ama bana başka oyunlar da lazım. Wolfenstein ve Batman dışında çıkmış ya da yakında çıkacak ve önerebileceğin oyunlar var mı?

Batman'i saymazsak DMC4 Definitive Edition gayet oynanabilir bir oyun. Ötesi için de sanırım sonbaharı beklemen lazım... LEVEL Online'daki "Yaz oyunları" dosya konusuna da bir göz atmanı öneririm.

Çok fazla soru sorup seni yormamak istedim Tuna Abi, inşallah da yormamışım. Cevaplarsan çok sevinirim ve LEVEL Online'da da başarılar diliyorum. Twitter, YouTube ne varsa takip ettim sizi, hepinize iyi çalışmalar...

İyi dileklerin için sağ ol, iyi tatiller, bol bol denize gir, yüz, güneşe çok çıkma, haydi annem. (Son anda anneye bağlamak...)

Furkan DİNÇ

YAZ AYLARINDA LEVEL

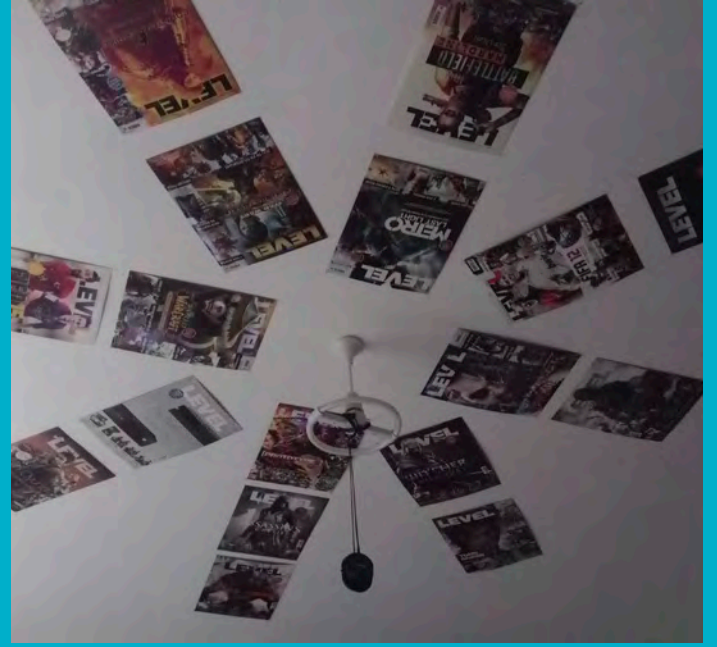
Merhaba Tuna Abi. Halini hatırlını sorma-

Havalar da ısınmışken

Konuda bahsettiğiniz gibi bir etkinliğiniz var, her hafta posta kutusu sayfasında yer alıyor. İlk kez size mail atıyorum ve ben de bir parçası olmak istedim LEVEL dergisinin. (Tarihinde bir bahsedilsem yeter.) Yaklaşık 2 yıldır derginizi düzenli-düzensiz takip ediyorum ama işin daha fazla kanıtı fotoğraflarda, iyi çalışmalar. Yusuf Kağan EFİR

Not: Güneş ışığı profesyonelliğimi lekeledi.

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



ya niyetim yok, sen zaten iyisindir. Abi ben derginizi yazdan yazıya okuyorum. Sebebi ise ailem kışın okul olduğu için, sınavlar olduğu için izin vermiyor. Uzun lafın kısası 7-8 sayını zı kaçırdım.

Dergiyi o kadar aydır takip etmiyorsun ve iyi olduğumdan da eminsin ha... Belki arada 12 tane kaza geçirdim, mucizevi bir şekilde hayattayım? (Değilim. Yani kaza geçirmediğim. Yoksa hayatta olduğumu düşünüyorum.) Okul zamanı dergi alınmasına da doğru bakmadığımı bildirmek isterim. Ben her daim bir takım dergiler almaktaydım ve bu dergilerdeki yazılar, basit yazılar olmaktan öte, yazım tekniği olsun, içeriği olsun insanın ufkunu açan yazılardan oluşmaktaydı. LEVEL da farklı bir formatta değil.

1. Abi ilk sorum şu: Ben FPS oyunlarını çok severim. Kışın kaçırdığım 5 güzel oyun söyleyebilir misin?

Battlefield: Hardline geldi hemen aklıma. Başka ne olabilir... **Dying Light** alınabilir, **Call of Duty: Advanced Warfare**'ı alabilirsin eğer multiplayer kısmına da bulaşacaksan.

2. Tuna Abi ben strateji oyunlarına da bayılırım. Şimdi kendime şöyle bir soru soruyorum. Total War Atilla mı, yoksa Total War Rome 2 mi? Verdiğin cevaba göre bu iki oyundan birini alacağım. Abi hangisi iyi, bir yardım et...

Muhteşem bir soru. Total War serisini asla oynamamış birisine sorulabilecek türden... Rome daha sempatik geldi, bence onu al.

3. Abi Google Play Store'da saatlerce oyun

arıyorum. Bana önerebileceğin aksiyon veya macera oyunları var mı? (Zombisi, canavarı olmasın, ürpieriyorum zaten. Ne PC'de, ne de tablet telefonda oynayabiliyorum.)

Bizim mobil bölümümüze bak... diyecektim ki dergiyi kaç aydır almadığımı hatırladım. Orada oyun bulmak güç gerçekten. Para verme niyetindeysen Kingdom Rush serisi çok güzel. Bedava olarak Heroes Charge var şu sıralar oynadığım.

4. Abi sence Assassin's Creed serisinin en iyi oyunu hangisi ve neden? **İnanır mısın hiçbir oyunu tam olarak "iyi" olamadı. Yani sürekli bir şeyler eksikti oyunda. Sanırım Black Flag için en başarılısı diyebiliriz yine de...**

Haydi Tuna Abi sana ve tüm LEVEL ekibine iyi çalışmalar... **Sana da iyi tatiller; bu üç ayda tüm LEVEL'ları aldın, aldın, alamadın yine mahpus hayatı başlıyor!**

Renas Özgür ÖZEN

LEVEL SUGOI

Tuna-Kun! Çok fazla mail geliyor! Bunu okumazsanız Akatsuki hepimizi yok edecek! LEVEL tüm gücüne ihtiyaç duyacak! Şimdi sorularına cevap verir misiniz?

Dikkatinizi çekmiştir diye düşünüyorum, YEAH! Ve şimdi sorular!

Oradaki "Yeah" Survivor Taner stili mi? Öyleyse onun modası geçti, belirteyim. Akatsuki dikkatimi çekti evet; Naruto'ya geri dönmemi hatırlattın bana.

1. Ben bir Xbox One sahibiyim ve yeni bir oyun almayı düşünüyorum; sizce Thief mi alayım yoksa DmC DE mi?

Thief'i direkt es geç. Sıkıcı bir oyun olmuş. Bence DmC ile çok daha fazla eğlenirsin.

2. Ben sizin The Witcher 3 Xbox One kazanma yarışına girdim. Kazanma şansım yüzde kaç?

Dergi 15 bin satarken 1 milyon talep geldiği için... Oranlıyorum bir saniye. Oranlıyorum... (Oranlayamadı.)

3. Sunset Overdrive posteri verir misiniz? Biraz geç kaldım ama DLC var, onları inceleyip posterini yaparsanız?

Bu istek için BAYAĞI bir geç kaldın Ali yahu. Sunset Overdrive 2 çıkana kadar öyle bir posteri unut.

4. Dergide çok uzun yazılar yazıyorsunuz. Hiç zorlandığınız zamanlar oluyor mu? **Mesela The Witcher 3 gibi yazılarda Ertuğrul zorlandığını ifade etti ve şöyle bir cümle kurdu: "Yazı o kadar uzundu ki bir süre sonra ne yazdığımı unuttum, her şeyi yazmış olabilirim..." Sayfalarca**

"Ubisoft zenginlik sarhoşu oldu, "Ne yapsak satıyor arkadaşlar." dedi ve ortaya özensiz oyunlar çıkmaya başladı"

tanıtmanız gereken oyunlarda gerçekten bir beyin anomalisi geçirdiğimiz oluyor.

5. Bana güzel fantezi kitabı öner misiniz? (Hobbit ve LotR var bende.)

Elbette. Kara Elf Üçlemesi veya Güz Alacakarnlığının Ejderhaları serisine bakmalısın. Ondan sonra zaten

Forgotten Realms mi, Dragonlance mi, bir evren seçip kopup gidersin.

6. Son soruma geldim! Yaz için iyi bir dondurma önerir misiniz? (En önemli sorum!)

Winner geri dönmüş, bol bol ondan yemelisin! (Tadelle'nin de dondurması çıkmış ama çok yavan, tavsiye etmiyorum.)

Bir sonraki sayıda görüşürüz!

Her ay bize mektup yazacaktımsın gibi bir hava esti? Sen yaz istersen ama biz yayımlayamayabiliriz. Sorun olur mu Cavlı Ali? Görüşürüz, çav!

Ali CAVLI

İLK YAZIŞIM, ÇOK KORKUYORUM!

Selam insanlık. Neyse uzatmak istemiyorum, sorulara geçeyim.

Selam dedikten sonra bir cümle daha kursan diyeceğim ki, "Uzatiyor." Fakat sen bir kuru selam verdin, sonra da uzatmak istemiyorum diyorsun. Olacak iş mi şimdi ya... (Ayar veriyor.) Yok şaka tabii; şu güzel yaz aylarında küslük olacak değil.

1. AC Unity çok kötü bir oyun olmasına rağmen son yılların alınması gerekenler listesinde var. Neden?! (Çok duygusal oldu.)

Kim koymuş onu o listeye? O liste nerede var? Bence asla alınmasına gerek yok. AC oyunlarını artık almayın arkadaşlar yahu, hep aynı şeyi oynamaktan sıkılmadınız mı?

2. Neden Cem Abi'nin "Beni eskiden bir kız üzdü" lafı her dergide var? Kim o kız yahu?

Cem'i sanırım yıllar önce bir kız gerçekten üzdü ve ondan sonra hepsine düşman oldu. Ben de konuya çok hakim değilim.

3. Steam vs. Origin. Hangisini seçerdiniz? Bu ikisini mukayese etmek yanlış.

Mesela deseydin ki Steam vs. GOG, o zaman yine mantık çerçevesinde olurduk. Steam şu an dünya lideri, hiçbir şekilde kıyas kabul etmiyor.

Soruları cevapladığınız için çok teşekkür ederim, bir de yayımlarsınız çok sevinirim! Biz teşekkür ederiz. Yalnız e-postada ismin yoktu, onun yerine birileri tarafından hack'lendiğin yazıyordun. Sanırım e-posta hesabında birileri var, dikkat et! İsimsiz

ÖNCELİKLER

Sensei Tuna hallo! İçimde Japonca selamlamak vardı ama Almanca'ya kaydı. İki dili de bilmiyorum aslında... N'aber, nasılsınız, hayat nasıl gidiyor? Temmuz başı Türkiye taraflarına uğrayacağım, bir isteğin var mı? Kaçak çay, viski, vodka veyahut liquor? Sorulara başlayayım artık. Berke? Hangi ülkedesin ve onlar nasıl teklifler şu mübarek ramazan ayında? Tövbe de. Dedin mi? Şimdi bana oradan birkaç tane Martini alıyorsun ve birkaç tane de... Sen hangi ülkedesin gerçekten? Bize oradan bir kartpostal atmadan sana inanmayız!

1. Önümde 13 veya 21 Haziran'da olmak üzere iki adet LYS sınavı bulunmakta ama nedense istemiyorum çalışmak. Onun yerine Aralık ayında alabileceğim ehliyet için çalışmak daha cazip geliyor. Enteresan mantalitelere sahibim. Sen ne dersin? 13 ve 21 mi demek istedin, yoksa gerçekten sınav tarihlerinden emin değil misin? Bence artık çalışma, zaten bu mektubu da Temmuz'da göreceksin, artık olan olmuş olacak. Fakat LYS ile ehliyet yan yana koymak senin ileride okumakla ilgili biraz sorunun olacağını vurgular nitelikte; demedi deme.

2. Araba ile pratik yapmak gerek. Asetto Corsa, Gran Turismo'da tepinmekten daha kolay gibi ama direkt NFS mantığı da değil. Burada ben mi beceriksizim, yoksa oyunlar mı zor?

Asetto da zor, GT de. NFS ne güzel, bodoslama ilerliyorsun... Olay sende değil yani ama orada gördüklerini gerçek hayatta uygulamaya çalış! (Endişeli ağabey.)

3. Önümde LYS var dedim... İyi bir performans sergilersem (İyi performanstan kasıt, İstanbul'dan üniversite kazanmak.) ya yeni konsol, ya da PC, telefon seçimlerinden birini yapacağım. PC olarak dizüstü ama sağlam performans veren bir makine ve yeni bir mobil cihaz istiyorum, önerin var mıdır?

Acaba nasıl bir performans sergiledin... Umarım iyi geçmiştir. PC olarak MSI'nın oyun canavarlarından birini öneririm. Telefon olarak da paraya kıyacaksan Galaxy Note'lar çok iyi, LG G4 olabilir; Sony'den de uzak dur.

4. Azıcık da kültür-sanat. Filmlerle aran nasıl, geçenlerde bir film izledim, Outreau davası ile ilgili dram filmiydi; adı "Presume bir şey" idi. Biliyorsan aynı tarzda filmler önerir misin? Bir de Camino diye bir film var, izlemeni öneririm.

Ne Outreau davasını biliyorum, ne de o filmi. Şu an aşırı cahil hissettim, hemen gidip bulacağım o filmi! Buldum, Presumed Innocent mi? Oha 1990 filmiymiş. Harrison Ford var. O mu? Cevap ver Berke?!

5. Son sorum ve kapanış. Tercihen beni posta kısmının son sırasına yerleştirirsen iyi olur, çabuk sinirlenen birisiyim ve Wolfenstein: The New Order oynayanlar çok fail'liyordu, acaba alıp oynayabilir miyim? Sonunda konsolu kırmak istemiyorum ve selamlarımı iletip yayımlaman umudu ile göndere basıyorum.

Neden sona koyuyorum mektubunu? Sinirli olduğun için mi? The New Order'da ölmek çok kolay değil ama The Old Blood'da pek kolay. Bence ikinci dediğimi alma. Bize de sinirlenme. Siparişlerimi bekliyorum. Adios! Berke UÇKUN

ANARŞİST GAMER

Merhaba Tuna Abi. (Abi yazdım yine altını çizdi.) Beni hatırladın mı? Ben hani şu Şefik Abi'ye özenerek, "Selam millet ben Batuhan ve bu da benim size mail'im." diyen Batuhan. Nasılsın, iyi misin, afiyette misin? İnşallah iyisindir dedikten sonra bir klasiğe uyup sorularıma geçiyorum.

Seni hatırladım Batuhan. Nasılsın? Biz iyiyiz, E3 falan, o şekil... Geç bakalım, neler sormuşsun...

1. GTA 5 denen oyunun nesini sevdiniz? Yani ben bir türlü GTA serisini sevemedim ama millet bu seri için deliriyor?

Şahsen kendim de aynı soruyu sorarken buluyorum. Yani oyunun her tarafından kalite akıyor ama benim genel olarak devasa bir şehirdeki amaçsızlığa karşı tepkim var. Fakat bu gidişle GTA 6 da görürüz, GTA 12 de...

2. Biraz da Haziran ayında yazdığın dosya konusu hakkında konuşalım. Ben de sana katılıyorum; oyun sektörü özellikle FPS'de bizi sömürmeye başladı, oyundan silah, harita vs. alıp oyundan pahalı bir miktara satmak yetmedi, BF Hardline gibi ya da CoD: Black Ops gibi adeta DLC olacak içerikleri yeni oyun diye satmaya başladılar. DLC dediğin bence The Last of

"AC oyunlarını artık almayın arkadaşlar yahu, hep aynı şeyi oynamaktan sıkılmadınız mı?"

Us: Left Behind ya da Wolfenstein: The Old Blood gibi olmalı.

İşte para kaynağını buldular, baktılar oyuncular da para vermekten çekinmiyor, bastılar gidiyorlar. Yalnız The Old Blood DLC değil, tek başına bir oyun. Left Behind ise gerçekten para verilip alınabilecek nitelikte bir DLC.

3. Senden bir de oyun tavsiyesi alacağım. PS4'de inFamous Second Son, Watch Dogs, The Last of Us, FIFA 15, AC Unity, Dying Light ve GTA 5 oynadım, bana The Witcher 3 haricinde (Oyunun senaryosunu anlayacak kadar İngilizcem yok.), kesinlikle oynamalısın diyeceğin oyunlar (Market bölümüne bak deme lütfen.) önerebilir misin?

Batman çıktı, onu alıyorsun öncelikle. Ayrıca GoW3 Remastered'ı da denebilirsin. Market yerine daha güzel bir önerim var: LEVEL Online'da "Yaz Oyunları" dosya konusu!

4. Daha önce hiç RPG oynamadım ama beni zorlayan bir şeyi yenmek için sonuna kadar uğraşım ve onu yendiğimde gerçekten havalara uçarım -ki daha dün bunu yaparken kardeşimin hacı yatmaz denilen oyuncağını patlattım. (Sevinçten o sırada iki bacağımın arasına hacı yatmazı alıp evde zıpladım.) Aynı zamanda inFamous: Second Son'ı iki kez her şeyi ile bitirdim; bana Bloodborne'ı önerir misin?

Hacıyatmaz'a yazık olmuş... Evet, o zaman gerçekten Bloodborne senin oyunun. Otur, yaratıkları kes dur. Bana gitmez...

5. Watch Dogs'un hak ettiği saygıyı görmediğini düşünüyorum. Peki sence Watch Dogs hak ettiği ilgiyi gördü mü? **Bence yeterince ilgi gördü, fazlası zarardı. Oyunun öyle büyük bir özelliği de yoktu hem. Online kısmında bazı güzellikler vardı ama onları takdir ettim.**

6. Başlıkta da yazdığı üzere ben kendimi tam bir "Anarşist Gamer" olarak görüyorum. Arkadaşlarım CS çok güzel derken ben oyunu hiç sevemedim ve o oyun yüzünden bir ara silah kullandığımız hiçbir oyunu oynamadım; ya da arkadaşlarım PES derken ben FIFA diyordum, şimdi arkadaşlarım GTA diyor ben Watch Dogs diyorum. Adamlar League of Legends dünyanın en iyi oyunu diyor, ben onlara The Last of Us diyorum; onlar FPS olarak BF, Destiny ya da CS diyor ben onlara Wolfenstein diyorum. Abi ben neden böyleyim?

Batuhan. Sınırım sen "gıcık"sın. Böyle olma! İleride arkadaşın kalmaz bak. Sonuçta aslında zevkler ve renkler tartışılmaz. Onların iyisine uymak

zorunda da değilsin. İyi ediyorsun. (Tutarsızım.)

7. Şefik Abi ayrıldı dediniz ama ayrıldıktan iki ay sonra onun bir incelemesini dergide gördüm, ne oluyor anlayamadım. Yoksa siz paralel dergi misiniz?

Evet, sana paralel bir evrenden sesleniyoruz. İşin doğrusu Şefik dergideki tam zamanlı işini bıraktı ama dışarıdan yazmaya devam ediyordu. Fakat onu da bıraktı. Artık onu hiç göremeyeceksin, mutlu musun?!

Sorularım bu kadardı, eğer yayımlarsanız dergiyi alıp okurum ama yayımlamazsanız siz kaybedersiniz (Bayağı egoistim şu an.) Eğer bir yazım hatam ya da başka bir türlü hatam varsa özür dilerim, iyi oyunlar deyip PS4 başına geçerim.

Kaybetmemek için her şeyi yaptık ve mektubunu yayımladık. PS4'ünle sana mutluluklar diliyor, aramızdan uğurluyoruz.

Taha Batuhan ŞEN

TEOG BİTTİ

Merhaba LEVEL ailesi. TEOG (Temel Eğitimden Orta Öğretme Geçiş) bitti, çok mutluyum. Babam bana yeni bir oyun konsolu alabileceğini söyledi ama arkadaşlarım konsol yerine PC almamı tavsiye etti. Sizce PC mi almalıyım yoksa oyun konsolu mu?

Bu konuya bence baban karar verecek zira iyi bir PC 3000 TL'den aşağı değilken bir konsol 1500 TL civarı. PS4 al kurtul derim ben. Zaten PC'ye çıkan çoğu oyun orada da var. Çoğu önemli oyun diyeyim de bombardıman olmasın.

1. Sizce Thief almalı mıyım? İyi bir oyun olduğunu duymuştum...

Almamalısın. İyi bir oyun diyemeyiz ona.

2. Eğer Xbox One alırsam Kinect ile birlikte mi almalıyım? Bu arada Xbox One'a Türkçe arayüz geldiğini duydum, doğru mu?

Eğer evde yeterli alanın varsa Kinect'le birlikte al derim. Türkçe arayüz de var evet, iyisin haydi...

3. Sizce Call Of Duty: Advanced Warfare mı almalıyım yoksa BF: Hardline mı?

Zor sordun. Multiplayer oynayacaksan Advanced Warfare, tek kişi takılacağı dersin BF: Hardline diyorum. Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok çok mutludurum!

Yine bekleriz, yine gel Ceyhun. Görüşürüz...

Ceyhun SEFER

İLK POSTA

Merhaba Tuna Abi. 17 Haziran'da doğum günüm var. İlk defa dergiye e-mail atayım dedim. Bazı sorular soracağım, sorulara sohbet havası da katacağım, haberin olsun.

Doğum günün geçti, mektubu yayımlamak için geç kalmışız demek ki... Geçmiş doğum gününü kutlarız biz de.

1. Tuna Abi sence en iyi Ubisoft yapımı oyun hangisiydi? Bence AC III ve Far Cry 4 gayet iyiydi. Tabi Watch_Dogs'u da unutmamak lazım...

En iyi Ubisoft oyunu bence Far Cry 3

olabilir. Dördüncü oyun üçüncünün kopyasıydı. Ayrıca Rayman Legends da muhteşimdi. Hem orijinal, hem eğlenceli, hem de upuzun bir oyun...

2. Abi okuduğun en iyi kitap hangisiydi?

Benimki Labirent: Ölümcül Kaçış. Eğer okumadıysan tavsiye ederim.

Okuduğun en iyi kitap o olmamalı

Ali, şimdiden söyleyeyim. Sana dünya klasiklerini önereceğim, bir noktada onları okursan bundan sonraki hayatında ufkun bayağı bir geniş olur; diğer türlü popüler kültüre saplanıp kalırsın, pek geliştiremezsin kendini. Bak ciddi konuştum kırk yılın başı, bence beni dinle.

3. Abi neden bütün LEVEL ailesi AC Unity'i sevmiyor? Bence en iyi AC oyunlarından biriydi.

Önce Labirent, şimdi AC Unity... Ali nesini sevdim Unity'nin? Bin farklı hatasını mı, tekrar eden oynanışını mı, yoksa kötü ve aksayan oyun mekaniklerini mi? Bir söyle bakalım...

4. Titanfall mu yoksa Destiny mi?

Bence Destiny. Hem sürekli geliştiriliyor, hem de Titanfall'un karşılıklı maçlarından çok ötesine sahip.

5. Abi son sorumu soruyorum: FIFA mı yoksa Pro Evolution Soccer mı?

Herkes FIFA diyor, ben de öyle diyeceğim. Ne de olsa sürü psikolojisi...

Sorularım bu kadardı. Okursanız ve yanıtlarsanız inanılmaz mutlu olurum. Doğum günümü sabırsızlıkla bekliyorum, umarım Haziran sayısında yayımlanır...

Temmuz oldu, kızmadın bize değil mi? Haydi bakalım tavsiyelerime dikkat et, gelecek aylarda sınav yapacağım. Ali BAĞDATLI

"En iyi Ubisoft oyunu bence Far Cry 3 olabilir. Dördüncü oyun üçüncünün kopyasıydı. Ayrıca Rayman Legends da muhteşimdi"

TAKVİM TEMMUZ

7 Temmuz

Worms World Party Remastered (PC)
Rocket League (PC PS4)
Yatagarasu: Attack on Cataclysm (PC)



10 Temmuz

F1 2015 (PC PS4 XONE)
Spectra (PC)

14 Temmuz

Rory McIlroy PGA League (PS4 XONE)
Godzilla (PS4)
God of War III: Remastered (PS4)
Guncraft (X360)



17 Temmuz

Deception 4: The Nightmare Princess
(PS3 PS4 PSVita)
Legions of Steel (PC)



28 Temmuz

Lost Dimension (PS3)
Kyn (PC)

Diğer

2 Temmuz

- Cabal 2 (PC)
- How to Survive - Third Person
Standalone (PC)
- Legends of Eisenwald (PC)
- Anna's Quest (PC)

15 Temmuz

- Trials Fusion: Awesome Level Max
(PC PS4 XONE)

25 Temmuz

- Feist (PC)

31 Temmuz

- Magic Deals Origins (XONE)
- Masquerade: The Baubles of Doom
(X360)

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?

Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın



Kötüyüm ben!

Arkadaşlarınıza şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kısayol

App Store'a doğru

Mobil uygulamalar nasıl oluyor ve geliştiriliyor?

PCnet

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKADA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VIDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

SÜPER YEDEKLEME

Çok geç olmadan fotoğraf, video, e-posta ve kişisel dosyalarınızı yedekleyin; sonradan üzülmeyin.

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 7,90 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

Hayal gücünüzü ne kadar zorlarsanız zorlayın, beklentilerinizi aşacak kadar akıllı bir makine mutlaka vardır.



GOOGLE EARTH PRO
399 DOLARLIK HARİTA YAZILIMI BEDAVA OLDU! GELİŞMİŞ ÖZELLİKLERİ ÖĞRENİN.

Robotlar | Giyilebilir makineler | 3B yazıcılar | Otomobil | Sağlık | Alışveriş | Bankacılık



ANALİZ

Sessiz kahramanlar

Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dahilerle tanışın

Facebook'ta pazarlama

Şirketinizi veya markanızı Facebook'ta daha fazla kişiye tanıtarak dikkat çekmenin yollarını öğrenin



NASIL YAPILIR?



2015 / 112440
ISSN 1301-4773
02

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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



FIFA 16

Platform: PC PS3 PS4 X360 XONE

Çıkış Tarihi: 22 Eylül 2015

"Futbol oyunlarının yükseliş ve düşüş analizi" adı altında bir akademik araştırma yaptırma yapıldı mı bilmiyoruz. Ancak senelerdir yuvarlak topun peşinde koşma arzumuzu tatmin eden oyunların ikisinin birden çuvaldamasına çok ihtiyacımız var, bu neden FIFA olmasın?



Kingdom Come: Deliverance

Platform: PC PS4 XONE MAC LINUX

Çıkış Tarihi: Yaz 2016

Yaptığımız diyaloglar ve günlük tavırlarımız ile belirlenen bir karakter gelişimi ve ün sistemi, Bohemia'nın CryEngine 3 ile desteklenmiş muhteşem görselleri, ister şair, ister bir savaşçı olun, oturup gün batımında bir ağaca sırtınızı verip güneşin batışını seyretmekten bile keyif alacağınızı vadededen bir oyun yapısı. Nefesimizi tuttuk, bekliyoruz.



Total War: Warhammer

Platform: PC MAC LINUX
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Total War'un aynı anda binlerce askeri kontrol edebildiğimiz oyun yapısı, en büyük, en kanlı, en kalabalık savaşlara ev sahipliği yapmış Warhammer evreni ile birleşiyor. Üçlemenin ilk oyunu şimdiden ekran görüntüleri ile gözlerimizi yuvalarından çıkarmış durumda.



Forza Motorsport 6

Platform: XONE
Çıkış Tarihi: 15 Eylül 2015 (Erken Erişim)

Bazen zaman ne kadar çabuk geçiyor, en büyük rakibi Gran Turismo'nun üç oyun çıkarttığı sürede, Forza'nın sekizinci oyunuyla tanışmaya çok az zaman kaldı. Forza Motorsport 6 hem ekran görüntüleri, hem yapılan değişiklikler, hem de oynanış videoları ile bir önceki oyunun (FM5) yerinde saydığı noktaları iyi çalışmış gibi gözüküyor.



Çizgi-roman okumak bir sanattır

Veya **Marmara Çizgi**'den çıkanlara sanat diyebiliriz

Çizgi-roman konusunda size sayfalarca bir şeyler anlatabilirim. Conan'dan başlarım, Teksas'a uzarım, Tom Miks'i ziyaret edip Zagor'a saygımı gösteririm. Ardından Örümcek-Adam'ı anlatırım; Peter Parker ve Mary Jane'in ötesinde Gwen Stacy'e olan büyük aşkına değinirim. Punisher'ın acımasızlığını anlatır, Yürüyen Ölüler bir TV dizisi olmadan önce çizgi-romaniyle nasıl büyük bir olay yarattı, size bunları bir bir anlatırım. İşin özünde çizgi-roman devasa bir sektör fakat ülkemizde maalesef bir avuç insanın,

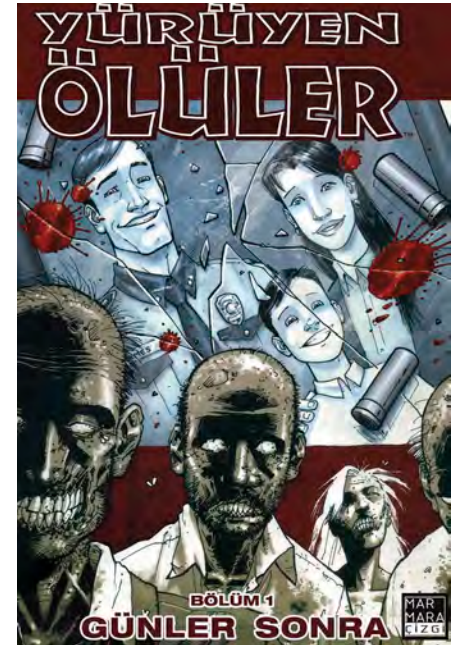
rahatlıkla söyleyebilirim ki 22. kitap çıkması olmasına rağmen, önceki 21 bölümü bulup mutlaka okumalısınız. Marmara Çizgi'nin iddialı bir şekilde piyasaya sürdüğü Örümcek-Adam da 15. kitabına kavuştu. Bu defa da Rhino ve Mysterio başımızın belası oluyor –ki Mysterio'yu her zaman çok sevmişimdir ve yeterli ilgiyi de görmediğini düşünmüştüm. Barbar Conan'ı da okurlarla buluşturan Marmara Çizgi, Conan'ın 14. kitabını da yine geçtiğimiz ay okurlarla buluşturdu. Buna

tır, bundan eminim. Siz LEVEL okurlarına da tavsiyem, çizgi-romana bir yerlerden giriş yapmanız yönünde olacak. Emin olun kendi zevkinize göre bir çizgi-roman bulacak ve sağlam bir hobi edinmiş olacaksınız. Marmara Çizgi'ye tüm emeklerinden dolayı teşekkür ediyor ve yeni eserleriyle yollarına başarıyla devam etmelerini temenni ediyoruz. ■

Avengers'ın şahin gözlü okçusu Hawkeye, inanılmaz bir hikayeye ve ilk kitabıyla raflardaki yerini aldı

büyük özverilerle bize sunmaya çalıştığı eserlerin ötesinde, okuma alışkanlığından uzak kalmamızdan ötürü yeterli değeri bulamamış bir olgu. Marmara Çizgi sağ olsun, uzunca bir süredir muhteşem eserleri bizimle buluşturuyor. İlk olarak sanırım Yürüyen Ölüler ile tanıştım kendileriyle. Uzunca bir süredir süper kahraman çizgi-romanları okumamdan mütevellit, Yürüyen Ölüler bana çok farklı geldi ve anında bağımlısı oldum. Marmara Çizgi bu serinin peşini bırakmayı hiç düşünmüyor olmalı ki geçtiğimiz ay serinin 22. kitabını bizlerle paylaştı. Spoiler vermemek adına burada neler olduğunu anlatmak istemiyorum ama size şunu

Saga adlı serinin ikinci kitabı da eşlik etti –ki Saga'yı mutlaka denemenizi öneriyorum. Çok farklı bir hikaye; üstelik henüz ikinci kitapta, hiçbir şey için geç kalmadınız. En güzelini ise sona sakladım. Avengers'ın şahin gözlü okçusu Hawkeye, inanılmaz bir hikayeye ve ilk kitabıyla raflardaki yerini aldı. Marmara Çizgi Hawkeye seçiminde gerçekten çok başarılı bir işe imza atmış zira hem kahraman çok iyi, hem de hikaye. Denemeden geçmemelisiniz. Yayınevi yıllık periyotta çok güzel eserleri düzenli bir şekilde bizimle buluşturmaya devam ettikçe aldıkları destek de katbekat artacak-



Sanal gerçekliğe, yeni kontrol cihazı

Oculus'un yeni eklentisinin adı, **Oculus Touch**

Bir süre öncesine kadar Oculus Rift adıyla bilinen Kickstarter mucizesi sanal gerçeklik cihazının adı artık sadece Oculus ve bu muhteşem aleti 2016'nın başlarında piyasada görmeyi umuyoruz. 500\$ gibi bir fiyat etiketi söylenti olarak dolaşırken bundan daha düşük bir fiyatla karşılaşacağımızı da düşünmekteyiz. Peki Oculus'u gözümüze taktıktan sonra yine elimiz klavye-mouse ikilisine mi gidecek,

yoksa bir Xbox gamepad'ile mi oynayacağız oyunları? Cihazı geliştiren ekip bize çok daha iyisini sunmaya karar vermiş ve ortaya da Oculus Touch çıkmış. Bu enteresan kontrol cihazı ikili bir set olarak satışa sunulacak. Gamepad'in üzerinde bir tane analog kol ve iki tane de normal tuş bulunacak. Bunların yanında PS ve Xbox gamepad'lerindeki omuz tuşlarına benzeyen iki tane de "trigger" tuşu yer alacak. Bunlardan bir tanesi tam olarak silahın tetik kısmında olduğu için bir FPS'de silah taşıyormuş gibi hissedebileceğiz. Cihazların ikisinde de titreşim özelliği olacak, her iki cihaz da hareketlerinizi algılayabilecek. Kablosuz oldukları için de elimizi kolumuz kaldırarak oyunlarda birçok hareketi gerçekleştirebileceğiz. Cihaz o kadar ge-

lišmiş ki bu tip hareketlerin dışında parmak hareketlerimizi de algılayacağı söyleniyor. Sizi bilemiyorum ama şahsen sanal gerçeklik cihazları için çok heyecanlıyım. Oculus ile en basit oyunları bile oynamak çok farklı bir deneyim olacak; umalım Sony de Morpheus ile benzer bir deneyim yaşatmayı başarrır... ■



< TrackIR'in uzaylı bir irkin gizli silahı gibi gözüktüğü günlerden Oculus Touch'a...

Uzaylılara ölüm!

XCOM 2 ile stratejik savaşa dönüş yapıyoruz

Bizim dönemimizin oyunuydu XCOM. Her türlü oyun resmen oyun dünyasına bir yenilik olarak düşerken XCOM'ın öylesine büyük bir kitlesi oluştu ki o dönem oyunun ismini duymanın kalmamıştı. Tabii şimdiki zamanlar gibi değildi; bir oyun tuttu diye AC serisi gibi sonsuz bir oyuna dönüşmezdi. XCOM da tarihin tozlu yapıklarına karşı fakat Firaxis, XCOM'ı yepyeni ve yine aynı kalitede bir oyun olarak aramıza döndürdü. Oyun yine çok beğenildiği için Firaxis ikinci oyuna da imza atmayı bizden esirgemedi ve XCOM 2, geçtiğimiz ay duyuruldu. İlk oyundaki olaylardan 20 yıl sonrasında konu alan oyunda, uzaylılar artık dünyada bayağı bayağı kendilerine yer edinmiş ve biz de onlara karşı koyan bir ekibin kontrolündeyiz. Haritalar

yine rastgele oluşturuluyor ve görev yerleri de buna bağlı olarak her defasında farklı bir yerde karşımıza çıkıyor. Grubumuzun üyeleri arasında yeni sınıflar var ve bunlardan bir tanesi de Ranger. Oyunda mühimmat kıstlı olduğu için Ranger daha önemli bir pozisyonda oluyor zira kendisi yakın dövüşte, mermi harcamadan da düşmanlarını ortadan kaldırebiliyor. Gizliliğin son derece önemli olacağı oyunda savaş başladığı anda yeni silahlarımızı ve yeni bombalarımızı da kullanabileceğiz. Acid Bomb düşmanlarımıza zaman içerisinde hasar verecek, Fire Bomb çevredeki her şeyi yakarak büyük bir yıkım yaratabilecek. Özellikle bir aracın etrafına dolmuş uzaylıları

yok etmek için o aracı patlatmak en akıllıca hareketlerden biri olacak. PC dışında Linux ve Mac için de düşünülen oyun Kasım ayında bizlerle; tüm XCOM hayranlarına duyurulur. ■



Ekran
Görüntüleri için

LEVEL ONLINE

www.level.com.tr

Butcher, King Leoric ve fazlası!

Eternal Conflict paketi az önce oyuncularla buluştu

Heroes of the Storm geçtiğimiz ayın başında resmi olarak yayına geçti ve bir hayli beğenilen bir oyun oldu. Öyle ki MOBA türüne doymuş piyasada bile kendine çok güzel bir yer edindi. Bunda elbette Blizzard'ın yeteneği ve özverisi çok önemli zira firma kendi hoşuna gitmeyen hiçbir şeyi yayımlamıyor, az oyun üretiyor ama gerçekten her oyununda belirli bir başarıyı yakalıyor. Bazen önceden duyurularak, bazen de hızla ortaya ekledikleri karakter ve haritalara 30

Haziran'da iki tane ek daha gerçekleşti. (Biz de daha göremedik bu yazıyı hazırlarken.) Eternal Conflict adındaki harita, iki takıma birer tane dev destek kuvveti veriyor ve bu üstün varlıklar haritanın ortasında savaşırken siz de karşı takımın yaratığına saldırarak kendinizinkinin galip gelmesini sağlamaya çalışıyorsunuz. Başarılı olursanız aynı Golem haritasındaki gibi yaratığınız karşı takımın üssüne dümdüz yürüyor, önüne geleni de dağıtıyor. Bu haritanın yanında oyuna Diablo'dan

tanıdığımız Butcher ekleniyor. Melee Assasin olarak adlandırılan Butcher sağlık puanını tazeleyebilen yetenekleri ve düşmanı kilitleyen heroic ability'siyle dikkat çekiyor. Bu iki eklentinin yanında oyuna yine Diablo dünyasından King Leoric ve Monk da ekleniyor ama bunlar daha sonra sunulacak. King Leoric Warrior sınıfının bir üyesi olacak, Monk içinse Support denilmekte. Bu eklentiler sayesinde oyundaki "Diablo evreni" eksiği de büyük ölçüde giderilmiş olacak. ■



Bisiklet kültürü ve bisikletli yaşam dergisi Pedal bayinizde!

Bir nefes, bir Pedal da bizden.

Her yaştan, her kesimden insanı bisikletle buluşturmayı amaçlayan Pedal dergisi çıktı. En yeni bisiklet modellerinden temel bakım önerilerine, yanınızda bulundurmanız gereken ekipmandan son çıkan aksesuarlara kadar Pedal size rehber olacak. Bisikleti yaşamınıza dahil etmenize ilham verecek yaşam hikayelerinin yanı sıra Türkiye'de aktif şekilde çalışan

bisiklet gruplarını da Pedal'ın sayfalarında bulacaksınız. İstanbul'daki en iyi bisiklet rotaları, Kuzey Ege ve İspanya-Fas turu notları da bisikletle yol yapmak isteyenlere yardımcı olacak. Bisiklet tutkunu uzman isimlerin danışmanlığında hazırlanan Pedal'ın ilkbahar-yaz sayısını tükenmeden alın. ■



Red Bull Son Şampiyon Sona Erdi

Red Bull ve ESL' in ortaklığında organize edilen, 20.000 TL ödül havuzuna sahip Türkiye' nin en büyük Dota 2 turnuvası Red Bull Son Şampiyon, 14 Haziran' da Volkswagen Arena' da büyük finali gerçekleştirerek sona erdi.

256 takım arasından finale adını yazdıran ilk 8 takım, offline finallerde büyük ödül için kıyasıya mücadeleye etti. 5 maç üzerinden oynanan büyük finalde oldukça heyecanlı ve zevkli maçların yaşandığı turnuvanın galibi ve ödül havuzunun en büyük pay sahibi ise We Make The Future takımı oldu. 2.' liği Ascendant alırken, 3. olan takım ise Adeks oldu. Ayrıca şampiyonluk ödülünün yanında We Make the Future takımı, ülkemizin temsilcisi olarak ESL One Dota 2 Avrupa elemelerine doğrudan katılmı hakını elde etti.

Katılan tüm takımları tebrik ediyor, bu güzel etkinliği de geride bıraktıktan sonra, önümüzdeki e-spor organizasyonlarını beklemeye başlıyoruz.

Ulusal Turnuva sona erdi!

Heyecan verici bir mücadelenin ardından kazanan belli oldu

2014-15 sezonun ardından, TüSOT X-Wing Ulusal Turnuvası 21 Haziran 2015 tarihinde gerçekleştirildi. Ankara ve İstanbul'dan toplam 7 oyuncunun katılımıyla, Tunç İper'in hakemliğinde gerçekleştirilen organizasyon kıyasıya bir mücadeleye sahne oldu.

Ulusal Turnuvaya davet hakkı kazanarak katılan 7 oyuncu (alfabetik sıraya göre) şunlardı: Çağlar Kalaycıoğlu, Giray Aydın, Gökhan Sağlam, Halil İ. Kardıçalı, Işık Belül, Uğur Korfalı ve Ural Urganlı.

Ulusal Turnuvada formatı gereği öncelikle 3 turluk bir grup elemesi gerçekleştirildi. Gruplarda ilk 4 sırayı alan oyuncular yarı finalde tek maç eleme usulü eşleştirildiler. Gruplarda 1. Halil İ. Kardıçalı 2. Işık Belül, 3. Ural Urganlı ve 4. Uğur Korfalı oldu.

Yarı finalde Halil İ. Kardıçalı - Uğur Korfalı eşleşmesini Halil İ. Kardıçalı, Işık Belül - Ural

Urganlı eşleşmesini Ural Urganlı kazandı. Yarı final galiblerini karşılaştığı final mücadelesinde galip gelen ve 2014-15 TüSOT X-Wing Ulusal Şampiyonu unvanını kazanan Halil İ. Kardıçalı oldu.

Ulusal Turnuva'da Pegasus Oyuncak sponsorluğunda tüm katılımcılara özel oyun matları ve cetvelleri hediye edildi. Ayrıca turnuvanın kazananı Halil İ. Kardıçalı, 500 TL değerinde Pegasus Oyuncak Hediye Çekini, Pegasus'u temsilen Ertuğrul Süngü'nün elinden aldı.

Başta kazanan Halil İ. Kardıçalı olmak üzere tüm katılımcıları kutluyor, gelecek sene yeniden buluşmayı umuyoruz. Final mücadelesini izlemek isteyenler TüSOT'un youtube kanalını ziyaret edebilirler. ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



ESL

GO4 CS:GO

POWERED BY
ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

ASUS GO4 CS:GO Türkiye Ligi Başladı

ESL' in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 turnuvalarına bir yenisini daha ekledi. ASUS sponsorluğunda her hafta düzenlenecek olan ASUS Go4 CS:GO ligi, 7 Haziran tarihinde ilki gerçekleştirilerek başlamış oldu. Haftanın şampiyonuna \$150 ödül verilen bu turnuvada, 4 hafta sonunda en çok puanı toplayan 8 takım ise bu sefer aylık finalde \$400 için mücadele edecek.

Türkiye CS:GO oyuncularının uzun zamandır heyecanla beklediği bu lige kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için play.eslgaming.com/turkey adresini ziyaret edebilirsiniz.

BLUE JEAN
VE HEADBANG
ARTIK
BİR ARADA



+50
POSTER
200
STICKER



İLK BAKIŞ



Rock Band 4

Rock Band geri döndü, çala çala bitiremeyeceğiniz eski şarkıları ile beraber

Sayfa 24



Star Citizen

Chris Roberts kaybettiği yılları ışık hızıyla telafi ederken...

Sayfa 26



BeamNG.drive

Kendi otomobilinizi yerden yere vurmanın, buruşturup atmanın dayanılmaz hafifliği.

Sayfa 29



ARK: Survival Evolved

Nihayet ortalığı birbirine katma potansiyeli olan bir dinozor oyunu, hem de survival öğeleri ile.

Sayfa 31



Yapım **Harmonix** Dağıtım **Harmonix** Tür **Müzik Platform PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **1 Ekim 2015** Web www.harmonixmusic.com

Rock Band 4

Salonu işgal etme vakti!

İlk sorunuz şu olmalı: Neden? Evet, müzik oyunları ortadan kaybolmuşken bir anda Guitar Hero ve Rock Band dönüş yapmaya karar verdi. Rock Band'in yapımcıları, "Neden şimdi?" sorusuna yanıt olarak çok naif bir cevap veriyor: "Özlemiş-tik..." Özlediler mi, parasal sıkıntıya mı düştüler bilinmez, yeni

bir Rock Band geliyor; hem de önceki Rock Band oyunlarındaki 2000 şarkıyı destekleyerek. Eski aparatlarınız duruyorsa onları yerinden çıkartma vakti geldi çünkü Rock Band'i özlediğinizi, bu satırları okuduktan sonra siz de anlayacaksınız.

■ **Tuna Şentuna**



Öncelikle yerdeki İran halısına gözlerimiz kayıyor ve sonra diyoruz ki, "Madem onlar salonda bir grup kurdu, biz de kurarız!". Ve böylece parti başlıyor... Rock Band 4 bildiğiniz Rock Band ve daha fazlası; her şeyin daha iyisini sağlamaya çalışmış Harmonix, çok da iyi etmiş.



Önceki Rock Band'lerdeki görsellik yeni oyunda da aynen korunmuş. Bu sefer her şey 1080p çözünürlükte ve 60 FPS hızında. Işıklandırmalar daha iyi, renkler daha canlı fakat hiçbir yenilik, önceki Rock Band oyunlarındaki havadan farklı değil.



Guitar Hero'da olan durum gibi burada yeni enstrümanlar, farklılaştırılmış bir kontrol mekaniği yok. Yine beş farklı renkteki tuşlara ya basıyor, ya da vuruyor ve parçaları başarıyla tamamlamaya çalışıyoruz.



Harmonix yeni oyunda her enstrümanda biraz daha detaya inmiş. Örneğin vokaller için "piyasadaki en iyi karaoke oyunu" tanımlaması yapıyor. Artık vokaldeki arkadaşlarımız daha özgür olabilecek ve illa belirtilen frekansı tutturmaya uğraşmayacak.



Davul kısmında da güzellikler var. Eskiden Overdrive'ı çalıştırmak için rastgele bir biçimde çalabildiğimiz davul kısmı artık daha çok karşımıza çıkacak ve spontane bir şekilde davulu kullanabileceğiz.



Enstrümanlardaki yeniliklerin yanında, oyunun genel oynanışında da bir takım değişiklikler var. Harmonix yeni oyunu "parçayı çal, yoluna devam et" düzeninden çıkartmak için de farklı bir yöne sapmış ve oyunu genişletmiş.



Evet, yine bolca şarkı çalacağız lakin bu esnada grubumuzun bir RPG oyunundaki gibi ilerleyişini de izleyeceğiz. Yeri gelecek grubu genişletmek için çalışmalara gireceğiz, yeri gelecek konserlerde izleyenlerle muhabbet edeceğiz.



Rock Band 4 yepyeni, türü bambaşka bir yöne sokan bir oyun olmayacak belki ama özlediğimiz müzik şölenini yeniden karşımızda görmek çok güzel olacak. Şayet ki yakın zamanda eski oyunları oynamadıysanız, siz de Rock Band 4'te aradığınızı bulacaksınız...

TEST
ETTİK!

Yapım **Cloud Imperium Games** Dağıtım **Cloud Imperium Games** Tür **Uzay/ MMO**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **2016** Web **robertsspaceindustries.com**

Star Citizen

PC oyunları ve uzay simülasyonları ölmedi!

“PC oyunları ve uzay simülasyonları ölmedi...” Bu başlık sizi şaşırttıysa uzun süredir video oyun dünyasını derinden sarsan ve sektördeki tüm taşları yerinden oynatıp dengeleri bozan Star Citizen ile yapımcısı Chris Roberts’i duymamış olmalısınız. Kısaca tanıtmak gerekirse, ki çoğunuzun yaşı yetişmediği için video oyun dünyasını Call Of Duty veya Assassins’s Creed ile başladı sanıyor olabilirsiniz ancak bu oyunlardan onlarca yıl önce, henüz video oyun piyasası milyarlarca dolar büyüklüğe sahip değilken ve video oyunları sadece bir avuç insanın evindeki yüksek seviye PC’lerde çalışabiliyorken, büyük bir özveri ve yaratıcılık örneği ile video oyun endüstrisini kuran az sayıdaki insandan biri de Chris Roberts idi...

90’ların ünlü oyun firması, bugün mirasını EA’ya devretmiş olan Origin’in bünyesinde video oyunları geliştiren Chris Roberts, genç yaşında Wing Commander serisini yaratarak tam bir efsane haline geldi. Hatta çoğu bilgisayarın o videoları zar zor çalıştıracağını bile bile, Star Wars’ın baş aktörü Mark Hamill’i (Luke Skywalker), Wing Commander’ın son oyununda çekilen ara videolarda oynamaya ikna ederek, inanılmazı da başardığı söylenebilir zira o yıllarda video oyunlarına “asosyal çocukların ezik eğlencesi” olarak bakılıyordu ve bir video oyununda görünmek, bir sinema yıldızının kariyeri için “utanç verici” bir gelişmeydi. Ancak uzay simülasyonlarını insanlara sev-

diren ve Wing Commander’ı çok sürükleyici, çok heyecanlı bir interaktif filme çeviren Chris Roberts, beyaz perdenin en efsanevi oyuncularından birini video oyunlarına transfer ederek, tüm dünyanın gözünün video oyunlarına çevrilmesine neden oldu.

Ancak ne yazık ki, başarının meyvesini başkaları topladı ve oyun konsollarının PC’leri eze eze yükseldiği bir dönemde oyun endüstrisi Chris Roberts’e, “artık konsol sahibi

“Star Citizen, ilk kez ortaya çıktığında, sadece bir uzay simülasyonu gibi görünüyordu. Ancak gördüğü yoğun ilgi ve kazandığı büyük parayla hızla evrim geçirdi”

küçük çocukların oynamayacağı derinlikli, zor, az satılan uzay simülasyonları yapmayacakmış,” dedi.

İşte bu atmosferde Chris Roberts, Kick-starter da ortaya çıktı ve şöyle söyledi: “PC oyunlarının öldüğünü iddia edenlere inat, öyle bir PC oyunu ve uzay simülasyonu yapacağım ki, dünyanın ağız açık kalacak! Benimle misiniz?”

Milyonlarca kişi Chris’e “seninleyiz” cevabını verdi ve oyun daha piyasaya çıkmadan 85 milyon dolar başış/ön sipariş topladı ve bu rakam her geçen gün büyüyor. İşte o oyunun adı Star Citizen...

Star Citizen’in konseptini anlamak için biraz kafa yormak gerekiyor. Oyun ilk kez ortaya çıktığı günden bu yana çok büyük evrim geçirdi ve online bir oyun olarak yayınlanacağı

için, sonuza kadar Chris Roberts’in yaratıcı zekasının güzel ürünleriyle zenginleşecek gibi görünüyor.

Star Citizen, ilk kez ortaya çıktığında, sadece bir uzay simülasyonu gibi görünüyordu. Ancak gördüğü yoğun ilgi ve kazandığı büyük parayla hızla evrim geçirdi. Şu anda oyun, uzayda, yerde ve uzay istasyonlarında geçen dev bir maceraya dönüştü. Oyunda sahip olduğunuz hangarda uzay gemile-

rinizi sıra sıra dizerken, değişik görevlere çıkabiliyorsunuz, düşman uzay gemileri ile it dalaşı yapıyorsunuz, göreviniz icabı uzay istasyonlarına veya yer hedeflerine saldıran komandolarla birlikte piyade çatışmalarında, elinizde tüfekte FPS oyun türüne dönüyorsunuz.





nuz ya da çok etkileyici görünen gezegenlere inerek, ticaret ya da üretim yapabiliyor, sosyalleşebiliyorsunuz.

Oyun giderek gelişiyor ve son sürüme yaklaşıyor ancak bunun sonunun nerede duracağını şimdiden kestirmek çok güç. Chris Roberts, oyunu geliştirme sürecini tamamen "herkese açık" şekilde gerçekleştiriyor. Yapımcılarla, tasarımcılarla, yazılımcılarla, test ekibiyle toplantılar canlı yayınlanıyor. Haftalık haber bülteni videoları çekiliyor, yapılacak her iş, doğrudan oyun severlere soruluyor ve onlardan gelen tepkilere göre sonuç şekilleniyor. Chris Roberts'i, ABD'deki ofisinde sabahın beşinde uykulu uykulu gözlerle ve üzerinde pijamalarla, Fransa'daki önemli bir tasarımcıyla telekonferans gerçekleştirip yeni uzay gemisinin iç tasarımını veya geminin pencerelerinin dışarıdan bakınca içeriye ne kadar göstermesi gerektiğini tartışırken seyredebiliyorsunuz.

Oyunun şu andaki aşamasında, satın aldığınız gemileri uçurup çatışmalara girebiliyor, görevler alabiliyor, Star Citizen dünyasının giderek genişleyen evrenine girebiliyorsunuz. Burada oyunun mantığını da anlamak gerekiyor. Oyunda, kafanızda göre uzay gemileri alıp alıp uçuramıyorsunuz. Uzay gemileri gerçek parayla satılıyor. Yani satın aldığınız her gemi sizin oluyor ve hangarınızda belirliyor. Eğer daha gelişmiş bir gemi satın almak isterseniz, kaç dolarsa bastırıp almak

durumundasınız. Elbette burada, "parası olan oyunu daha rahat oynar" gibi bir endişe kıska da gerçek şu ki, en gelişmiş gemiyi alsanız bile eğer uzay gemisi uçurmak konusunda yeteneğiniz yoksa, kolayca daha düşük seviyedeki gemilere yem olabilirsiniz. Yani Chris Roberts oyunu, pilot deneyimi üzerine kurmuş. Oyunun bir amacı da, oyuncular arasında efsanevi plotlar yaratmak. Böylece herkesin korktuğu, saygı duyduğu, karşısına çıkmaya cesaret edemediği savaş pilotları ortaya çıkacak ve Star Citizen, daha heyecanlı bir atmosfere bürünecek.

Oyunda size gemileri satan ise, "Roberts Space Industries" şirketi... Yani, sanal bir uzay gemisi fabrikası... Ama ödediğiniz paralar gerçek. Elbette her şey için gerçek para istenmiyor ve oyun içinde kazandığınız kredilerle çok sayıda modül, silah, ekipman da alarak karakterinizi ve uzay geminizi modifiye edebiliyorsunuz. Oyunda kullanılan Newton fiziği o kadar gerçekçi modellenmiş ki, eğer gerçekçi modda oynamak isterseniz, uzay geminize eklediğiniz en ufak bir eklenti bile, geminin uçuş dinamiğini etkiliyor. Dolayısıyla



iyi bir pilot olmak için geminizle uzun süre uğraşmanız ve uzmanlaşmanız gerekecek. Star Citizen, CryEngine 3 (Yerli Kardeşler'e teşekkür ederim) motorunu kullanıyor ve son derece etkileyici görüntüler ortaya çıkarıyor. Daha da güzeli, oyun sanal gerçeklik gözlüğü Oculus Rift'i de destekliyor. Oculus Rift'in, 2016'nın başında piyasaya çıkacağına hatırlayacak olursak, Star Citizen'in sanal dünyasına tüm zihnimizle girmek için fazla beklemeyeceğimizi tahmin edebiliriz. Oyun için üç farklı uzaylı ırkı yaratıldığını ve bunlar için dil uzmanları tarafından özel diller üretildiğini de söyleyelim. The Banu, the Vanduul ve the Xi'An ırkları için yaratılan uzaylı dillerinin zamanla evrilererek daha da gelişmesi ve oyunun popülerliğine bağlı olarak, bu dillerin gerçek dünyada da kabul görüp konuşulabileceği düşünülüyor. Şöyle bir gözünüzün önüne getirin. Boş zamanlarınızda eğlenmek için Star Citizen oynuyorsunuz ve The Banu, the Vanduul veya the Xi'An ırklarının gezegenlerine inip ticaret yapıyorsunuz, bu uzaylılarla sürekli diyalog halindesiniz, bir süre sonra dillerini de kopyalyorsunuz... Sonra bir bakmışsınız çevrenizdeki arkadaşlarınız da Banu'ca konuşmaya başlamış, onlarla Banu'ca, Vanduulca veya Xi'Anca konuşarak anlaşılıyorsunuz. Alın size, dünyada konuşulan üç yeni dil daha...

Kısaca söylemek gerekirse, Star Citizen öye basit bir oyun değil ve arkasında çok büyük bir emekle, çok etkileyici şekilde, çok iddialı biçimde geliyor ve başarı sağlaması da video oyun dünyası için büyük önem kazanıyor zira daha piyasaya çıkmadan 100 milyon dolara yakın fon toplayan oyun final sürümüyle de çok sevilerek ve çok para kazanarak oynanmaya devam ederse, oyun endüstrisi PC oyuncularına yaptığı hatanın farkına varıp yeniden PC oyunlarına odaklanmaya başlayacak. Oyun endüstrisinin daha güzel, daha gelişmiş oyunlar yaratmasının önündeki en büyük engel olan, kısıtlı yeteneklere sahip konsolların yarattığı şişe ağzı da böylece ortadan kalkmış olacak.

Heyecanla bekliyoruz. ■ Cem Şancı

TEST
ETTİK!

Yapım LonePlanetStudios Dağıtım GrabTheGames Tür FPS, Korku Platform PC
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.loneplanetstudio.com

Mühimmat
The Falling Sun'da gerilim sadece atmosferle değil, aynı zamanda içinde bulunulan durumun zorluğu ile de veriliyor. Misal, az miktarda bulunan mühimmat, yapacağımız hareketler üzerinde büyük rol oynuyor. Normalde girmekten korkacağım yerlere, sırf daha fazla mermi var mı diye ürke ürke bakmak zorunda kaldım.

The Falling Sun

Pasifikte neler oluyor?

İndie oyunlar bildiğiniz üzere bir hayli revaçta. Kafamızı çevirdiğimiz yerden indie oyun çıkıyor. Eh, artık biz de alıştık. Aralarında çok iyi olanlar da var, çok kötü olanlar da. Fantastik fikirlerle karşımıza çıkanlar da var, çok saçma olanlarla da. The Falling Sun ise işte bu iki fikrin ortasında gibi gözüktü bana. Henüz piyasaya çıkmayan oyunu sizler için yakın takibe aldık ve nihayetinde ön incelemesini yapmak bana kismet oldu.

Korku!

The Falling Sun, İkinci Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesinde (Bu sayıda amma çok Pasifik cephesi var! – Ertekin) meydana gelen ilginç olayları konu alıyor. Burma'da geçen oyunda, mutlak müttefik zaferinin ardından savaşın yaşandığı bölgede bir dizi sıra dışı olay meydana geliyor. Nitekim bu tersliklerin ardından genç bir teğmen, bölgede neler olduğunu görmek ve bilgi vermek adına buraya yollanıyor. Anlayacağınız üzere biz de bu teğmeni canlandırıyoruz. İçine girdiğimiz dünya karanlık mı karanlık. Oyuncuya savunmasız olduğunu hissetmesi için harika bir atmosfer yaratılmış. Fakat baştan söylemekte fayda var, bu oyunun grafikleri ilk Half - Life'tan çok öte değil.

Çevre ile olan etkileşimimiz minimumda diyebiliriz ve genel geçer olarak bakıldığında zaman oyundan çok da umutlu olmadığımızı dile getirmem gerekiyor. Yine de yüzümü güldüren noktalar da yok değil. Bu kadar düşük grafik optimizasyonuna nazaran yapımçı ekip harika bir atmosfer yaratmayı başarmış. Korku ve gerilim öğeleri üst seviyede seyrediyor. Uzun süre karşımıza herhangi bir düşman çıkmadan elde silah ile iler-

lemek gerçekten iyi bir fikirmiş, bunu anladım. Hani elde silah var, belli ki bir şey çıkacak ama yok! İşte o "yokluk" duygusu ile gelen gerilim bence bir harika dostum! Bir süre önce savaş yaşandığı belli olan bölge, elden geldiğince detaylı yaratılmaya çalışılmış. Ölüm her yerde demek çok da abartı olmayacaktır. Tabii moralimi en çok bozan, ilk düşman birimleri ile karşılaşma anımda oldu. Hani insan birazcık daha fazlasını bekliyor, ne yalan söyleyeyim. Karşıma böyle mal mal koşan, korkunçluktan çok uzakta olan zombimsi abiler çıktı. Ortalamada üç mermide öldüler, ben de yoluma devam ettim. İşin kötüsü, bu hep böyle sürdü. Bir noktada geldiğim uzun çalılarla kaplı olan bölgede bir anda "Bööö!" diye karşıma çıkan zombimsiyi ayrı bir öldürdüm! Sevmiyorum ben "Bööö!" diye korkutulmayı. Ben gerilim seviyorum arkadaş; ya da farklı bir korku! The Falling Sun, etrafını gerilimle örmeyi bir noktaya kadar başarmış. Çevre detayları merak uyandırıcı ama gördüğümüz envai çeşit silahla etkileşime geçememek, sadece "kullanılabilir" eşyaları kullanmak, 2015 yılı itibarıyla biraz geride kalmış. Grafiklerin zayıf olması, yapımçı ekibin yapmak isteyip de elde edemediği bir oyunu deneyim ettiğimi net bir şekilde bana anlattı. Fikirler gerçekten iyi ama kullanılan grafik motoru o kadar zayıf ki ne yazık ki oyun hakkında süper şeyler söylemem mümkün değil. Ha, işin iyi tarafı, The Falling Sun'un Steam üzerinde 10 TL gibi çok cüzi bir rakama satılıyor olması. Hatta bu fiyat / performans denklemini baz alırsak, iyi bir oyun olduğunu bile söylememiz mümkün! ■ Ertuğrul Süngü



Yapım BeamNG Dağıtım BeamNG Tür Yarış Platform PC
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.beamng.com/BeamNG.drive

BeamNG.drive

Otomobil buruşturma sanatı...

Yarış oyunlarındaki detaylı hasar modellemelerinin ilk defa ne zaman hayatımıza girdiğini düşünüyorum da, yanılmıyorsam ekran görüntülerini gördüğümüzde 'vay be' dedirten ilk oyun 2004 yılında piyasaya çıkan Toca Race Driver 2 idi. "Ekran görüntüleri" kısmına özellikle dikkat çekiyorum, zira oyun çıktığında o muhteşem hasar modellemelerini göremedik, bilindiği gibi bu daha sonra Codemasters oyunlarında alışkanlık haline de geldi. Bu yüzden Flatout'u rahatlıkla bu akımı başlatan oyun olarak ilk sıraya koyabilirim.

BeamNG.drive'in hikayesi 2012 yılında başladı demek mümkün, firma o zamanlar geliştirdiği benzersiz fizik motorunu CryEngine 3'e entegre etmiş ve Youtube'da çok beğeni toplayan bir soft-body fizik demosu yayımlamıştı. Videoda gördüğümüz hasar efektleri ve araç fizikleri şimdiki kadar gördüklerimi-

bile bulunuyor.

Oyunda kesinlikle önceden tanımlı bir hasar modellemesi yok, her şey tamamen durumsal olarak geliyor, hangi açıdan çarptığınız, hızınız, aracınızın sağlamlık durumu, hatta yer çekimi (!) bile aldığınız hasarı etkiliyor. Oyun henüz alpha aşamasında olduğundan yaptığınız bazı denemelerin oyunu çökertmesi veya ekranda artifact'lar oluşturması oldukça olası, bununla birlikte hem grafikler, hem de fizikler son derece yeterli, grafik motoru da yeterince optimize. Neredeyse günümüzde mevcut tüm bilgisayarlar ile BeamNG.drive'i keyif alarak oynamak mümkün.

Oyunun piyasaya çıktığında "ne olmak istediğine" henüz yapımcıların bile karar vermemiş olması oldukça yüksek bir ihtimal. Şu haliyle bir teknoloji demosu veya bir mod platformu (Rfactor gibi) olarak adlandırabileceğimiz BeamNG.drive, yakında bir hikaye moduna da sahip

Tek başına

Evet oyunun henüz bir multiplayer modu bulunmuyor, ancak biraz çaba ile script'ler oluşturmanız mümkün. Mesela iki araç birbirine doğru hızla yaklaşırken kafalarına bir B25 Mitchell indirip indirmemek tamamen size kalmış. Hızınızı almadıysanız enkazı top ateşine bile tutabilirsiniz!

"Her şey tamamen durumsal olarak geliyor, hangi açıdan çarptığınız, hızınız, aracınızın sağlamlık durumu, hatta yer çekimi (!) bile aldığınız hasarı etkiliyor"

zin çok ötesine geçiyor ve CryEngine 3 ile birleşince ortaya harika bir sonuç çıkıyordu. Zaman içinde BeamNG grafik motorunu değiştirdi, CryEngine 3 yerine Torque3D kullanmaya başladı ve sadece yedi günde olumlu sonuçlanan bir Steam Greenlight sürecinin ardından oyunun geliştirilmesine biraz daha hız verildi. BeamNG.drive uzun süredir alpha testlerine devam ettikten sonra haziran ayı başında erken erişime sunuldu ve oyuna gelen her yeni yamanın ardından aldığı yolu net olarak hissetmek mümkün. Henüz herhangi bir hikaye moduna sahip olmasa da, aracınızın fiziklerini (ve kazalara vereceği tepkileri) test edebileceğiniz çok sayıda parkur hazır durumda. Bunlar arasında FarCry benzeri aracınızı tepelerden aşağı yuvarlayabileceğiniz adalar, eski Stunts oyununda gördüklerimize benzer rampalar, aracı üzerine sürdüğünüzde size gelişine çıkan dev bir çekiç, hatta aracınıza doğrultup ateş edebileceğiniz bir top

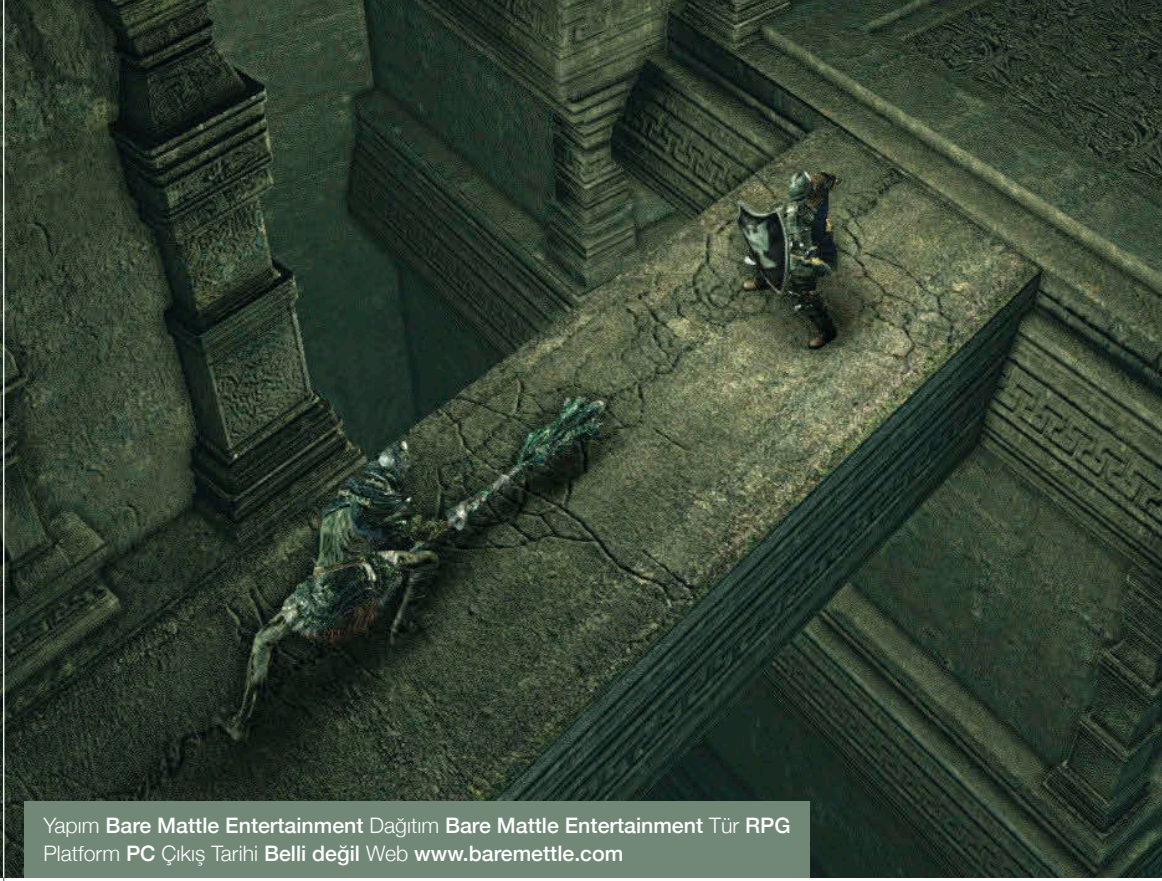
olacak ve oyun için üretilen eklentilerin sayısı da gün geçtikçe artıyor. Murat 124'ten, AT-AT'ye kadar yüzlerce farklı araç içinden dilediğinizi seçebilir, oyun ayaklarının üzerine basıp piyasaya çıkana kadar Garry's Mod'da olduğu gibi fizik motoruyla oynayıp keyifli saatler geçirebilirsiniz.

Uzun süredir oyunu takip eden biri olarak potansiyelinin muazzam olduğunu söylemem gerek, öyle ki yapımcı bugün dükkanı kapatıp gitse bile elimizde aylarca takla atıp, eğlenip, kahkahalar atabileceğimiz malzeme var. LEVEL ofisinde oyunu her açışında bilgisayarın başında kaç kişi toplandığını görmemiz gerek arkadaşlar, eğer türe ilginiz varsa hiç durmayın. ■ Kürşat Zaman

TEST
ETTİK!



“Bazen yanlış adım attığım için iskaladığım veya sadece koca kılıçla ortalığı dağıtmak yerine iskeletleri dürttüğüm bile oldu”



Yapım Bare Mattle Entertainment Dağıtım Bare Mattle Entertainment Tür RPG
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web www.baremettle.com

TEST
ETTİK!

Exanima

Karanlık bir destan...

Exanima Steam’de erken erişime çıkan, karanlık, ürkütücü bir ortama sahip, fantastik bir RPG oyunu. Keşfet, patakla ve hayatta kal... Oyunun üç ana hattı bu. Exanima’nın diğer oyunlardan farkı ne peki? Fizikler... İnanılmaz bir fizik desteği var oyunun içerisinde. Her eşya ile etkileşim var. Karakter yürürken önünüze bir eşya attıysanız veya zaten orada bir eşya var ise takılıp düşebiliyor. Dövüş kısımlarında bu fizik sizi daha da sarıyor çünkü olabildiğince gerçekçilik katabilmesi için işin içine karakterin ağırlığı, kılıcın ağırlığı ve savrulurkenki ivmesi bile katılmış. Bunu bir anı ile açıklayayım:

“Karanlık zindanlarda elimde sadece bir meşale ile yusuf yusuf gezip, mümkün olduğunca kapalı kapıları açmadan dolaştıktan sonra bir kutuyu tamamen şans eseri tekmeledim ve altından çıkan Two-Handed Sword “Cuk!” diye elimde oturdu. Artık kapıları korkusuzca, kendimi savunabileceğim bir şekilde açabilirdim. Böylece birazcık kendimi Mordor’un Kara Kapı’sına Frodo için koşan Aragorn gibi hissetmeye başlamıştım. Tam o an kapalı bir kapıyı açmaya karar verdim ve kapıya yöneldim. Kapıyı açtığımda karşımda duran iskelet bağıracak bana doğru saldırdı. Kılıcımı tüm gücümle, tecrübesizce savurdum. Kılıç o kadar ağırdı ve ben korkudan öyle hızlı savurmuştum ki iskelet paramparça oldu.”
Evet arkadaşlar, oyun bana o an bu hissi vermeyi, sırf bu fizik motoru sayesinde başardı. Tabi sadece fizik motoru değil, kılıç savururken veya başka silahlar ile başka hamleler yaparken de karakterinizin hareketleri çok kritik. Geri çekilerek vurmak farklı, koşarak vurmak farklı... Bazen yanlış adım attığım için iskaladığım veya sadece koca kılıçla ortalığı

dağıtmak yerine iskeletleri dürttüğüm bile oldu. Be adam, az mantıklı oynama, karakterin ağırlık merkezini iyi düşün, ona göre adım attıktan sonra savur kılıcı, değil mi ama?

Oyunun bir diğer büyük artısı, karanlık ve ürkütücü atmosferi. Az önce anlattığım küçük anıdaki gibi, korkarak ilerliyorsunuz koridorlarda. Tabi bu karanlık atmosferi yaratan unsurlar içinde tasarımın güzelliği kadar grafikler de var.

Exanima’nın bence en büyük eksi puan topladığı nokta, kontrollerin zorluğu. W-A-S-D tuşları farenin imlecinin olduğu yere doğru değişkenlik gösteriyor. W ile ilerlemek, fare imlecine doğru ilerlemek anlamına geliyor ki karakter bir yöne bakarken başka bir yöne doğru yürümesi ciddi zorluklar yaratıyor. Yine de benden gayet yüksek bir puan toplar Exanima. Kesinlikle bir göz atılmasını tavsiye ediyorum. Bu ay içerisinde oynarken en çok keyif aldığım oyunlardan biri oldu Exanima. ■ Erman Utku Erciyas



Yapım Bohemia Interactive Dağıtım Bohemia Interactive Tür Survival
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi Haziran 2016 Web www.playark.com

ARK: Survival Evolved

T-Rex mi o?

Son zamanlarda oyun piyasasında son derece yaygın hale gelmiş bir oyun türü var. Survival oyunlardan bahsediyorum pek tabii. Don't Starve'in öncülük ettiğini düşündüğüm bu oyun türü, daha sonra kendine has oyun tarzları ile pek çok oyunun piyasada yer almasına yol açtı. Kimi H1Z1 ve DayZ gibi zombi temasını kullandı, kimi ise bir adada hayatta kalma mücadelesini kendi oynanış stiliyle karıştırdı. Ancak tüm bu oyunlarda en dikkat çekici ortak nokta ne, biliyor musunuz? Bu oyunların hiçbiri resmi olarak piyasaya çıkmadı ve her biri erken erişimde. Don't Starve haricinde son zamanlarda ün yapmış bir tane hayatta kalma oyununun bile tam sürümünün piyasada olmaması oldukça ilginç. Tüm bu hayatta kalma oyunları içerisinde konsept olarak belki de en farklı oyunlardan biri de ARK: Survival Evolved oldu. Daha

alıyor. Host/Local bölümünde ise yerel bir ağ üzerinden sadece kendi istediğiniz arkadaşlarınızla veya tek başınıza oynayabiliyorsunuz. Oyuna bir adada, üzerimizi şöyle böyle kapatan bir giysiyle başlıyoruz ve elimizde bundan başka hiç bir şey de yok. Zamanla adayı gezmeye başladığımızda ise bir anda oyunun ana konsepti etrafımızı sarıyor. Dinozorlar ile karşılaşmanız için çok beklemiyorsunuz. Oyunda yer alan uysal dinozorlardan korkmanıza gerek yok zira siz onlara saldırmadıkça kendi hallerindedir; ancak saldırgan dinozorlar ve diğer yaratıklara karşı çok dikkatli olmanız gerekiyor. En küçüğünden en büyüğüne, karada gezeninden uçanına kadar pek çok dinozor türü adada sizi bekliyor. ARK'ın en güzel yanı da burada devreye giriyor. Dinozorları kendi yararınıza evcilleştirebiliyor ve onları binek olarak kullanabiliyorsunuz. Yalnızca dinozorlar

“Oyuna bir adada, üzerimizi şöyle böyle kapatan bir giysiyle başlıyoruz ve elimizde bundan başka hiç bir şey de yok”

önce hiç kullanılmamış bir tema olan dinozorları oyuna katan ARK da her hayatta kalma oyunu gibi erken erişim versiyonunda. Severe olarak oynadığım, ancak ciddi teknik hataları bulunan oyun, çoklu oyuncu desteğiyle veya tek başına oynanabiliyor. Bir anda haberleriyle pek çok oyuncuyu meraklandıran ARK'da neler olup bitiyor, görelim isterseniz. Oyunun menüsünde Join ARK ve Host/Local olmak üzere iki seçenek bulunuyor. Join ARK seçeneği ile çoklu oyuncu sunucularına katılıyor ve oyunu 70 kişiye kadar destekleyen sunucularda oynayabiliyorsunuz. Burada PvP oynayabileceğiniz sunucular olduğu gibi PvE olarak oynayabileceğiniz sunucular da yer

değil, kılıç dişli kaplan ve dodo kuşları gibi tarih öncesi dönemlere ait bazı hayvanlar da adada sizinle birlikte. Oyunda açlık, susuzluk, sağlık, dayanıklılık gibi oldukça fazla istatistikiniz bulunuyor ve her seviye atladığınızda bu istatistiklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Engram puanlarını da es geçmek olmaz. Bu puanlar, bir eşyayı craft etmeyi öğrenmenize yarıyor. Crafting, oyun-daki her şey zira ada



koşullarına dayanmanızın tek yolu, kendinizi geliştirmek. Bir mızrakla başladığınız macera, zamanla makineli tüfeklere kadar ilerliyor ve oyunun şimdiden geniş bir crafting yelpazesi olduğunu söylemek yanlış olmaz. ARK: Survival Evolved'un en büyük sıkıntısı, erken erişim oyunu olmasından kaynaklanıyor. Oyunda oldukça fazla bug, görsel ve teknik hatalar bulunuyor. Yükleme süreleri bir hayli uzun olduğu için optimizasyon sorunları da baş gösteriyor. Benim fikrime göre bu oyunu satın almak istiyorsanız biraz daha bekleyin ve çok daha iyi bir oyun deneyimi yaşayın.

■ Enes Özdemir



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Bilim kurguda ISS dönemi

1979'da vizyona giren James Bond filmi Moonraker'ı seyreden var mı aranızda, bilmiyorum. Film eski olduğu için muhtemelen çoğunuz seyretmemiştir, o yüzden kısaca değinmem gerekiyor... Şimdi bildiğimiz James Bond'u düşünün... James Bond ne yapar? Havadaki uçağın kanadına çıkar, denizdeki balinanın kılına girer, özel operasyondan uçakla dönerken paraşütle atlayıp arkadaşının kır düğününe smokinle iniş yapar. Yani böyle acayı acayip işler yapar, biz de bunları çok ilginç bulup seyrediyoruz. İşte 1979 yılındaki Moonraker'ın ilginçliği de uzayda geçen bir James Bond filmi

olmasından kaynaklanıyor. Uzay çalışmalarını nedeniyle dünyanın gözü o yıllarda uzaydayken ve bütün medya, uzayda şöyle olacak, uzayda böyle olacak diye makaleler yazarken, James Bond yapımcıları,

bir deneme yapıp, diğer filmler gibi uçuk kaçık hayali bir bilim kurgu değil, tamamen bilimsel temellere dayanan, mevcut teknolojik gelişmelere uygun bir bilim kurgu ortaya çıkarmışlardı. O dönemde

“Bilim kurgu daha çok, 35 bin trilyon ışık yılı uzak-taki bilmemne galaksisindeki ciyüv ciyüvlu lazer savaşlarını anlatıp durdu. Haliyle, insanların çoğu da bu saçmalıklardan nefret etmeye başladı”

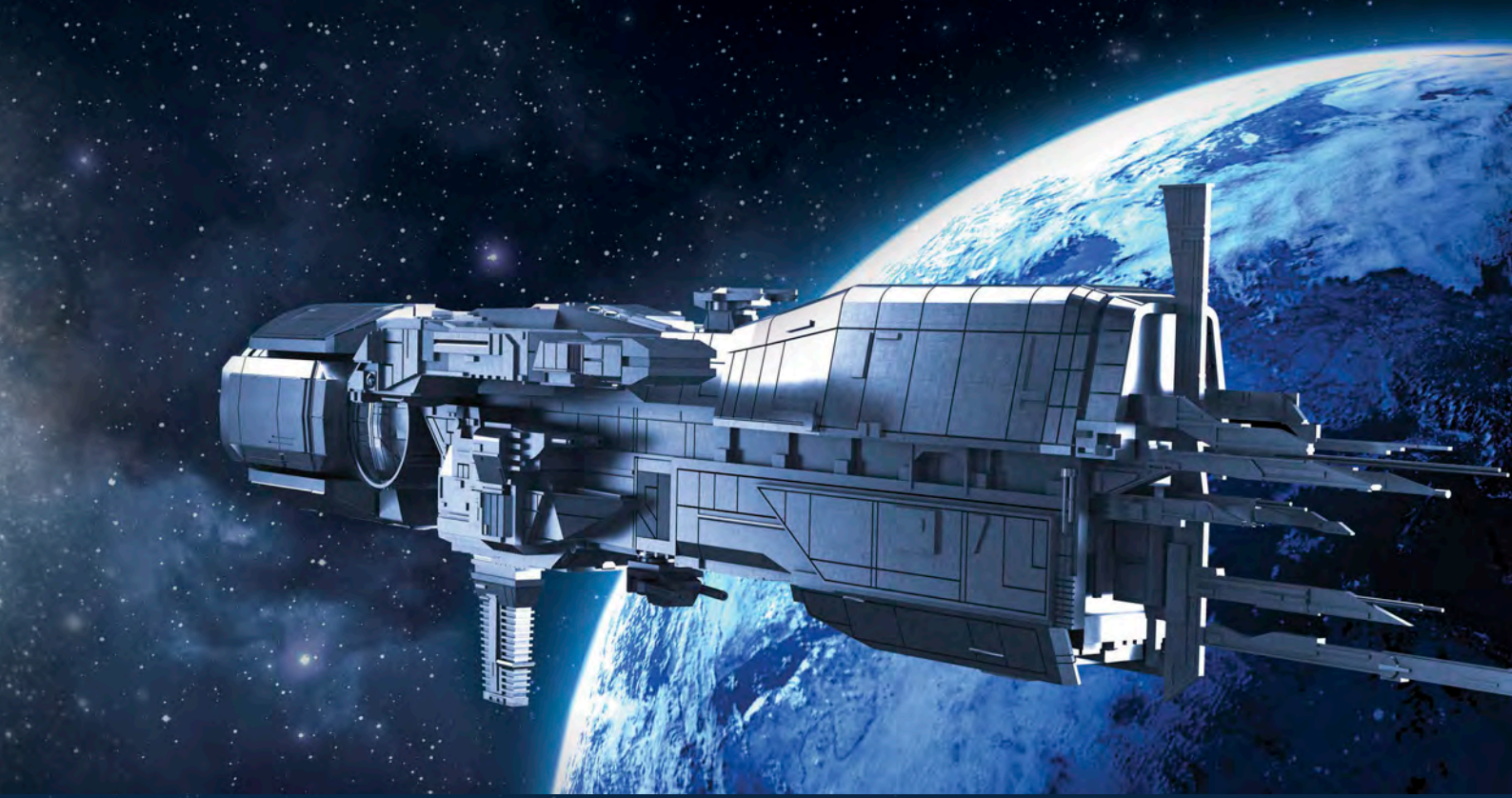
James Bond'u ve özel uzay komandolarını uzay mekiğine bindirip uzaya gönderiyor, orada Rus uzay komandoları ile lazerli fazeleli, böyle ciyüv ciyüvuuuu ses efektleri ile savaşıyorlar. Filmin özü bu. Gerisi her zamanki boş James Bond hikayesi. Uzun bacaklı seksi kızlar, pahalı spor otomobiller, özel tasarım silahlar ve limonlu Martini bardakları...

Şimdi asıl meseleye gelelim. 1979'da, bilim kurgu zirvedeyken, yani Star Trek, Galactica, Star Wars, 25. Yüzyıl, Blake'in Yedilisi gibi isimler sinema salonlarını ve TV'leri doldururken, James Bond yapımcıları da bu trend'e karşı koyamayıp kendi bilim kurgularını çekmişlerdi. Ancak ilginç

bu “gerçekçi” bilim kurgunun ilgi gördüğü de doğru ama sonra çok devamı gelmedi zira gerçekçi bilim kurgu, bilim kurgunun en zor türüdür. Star Wars gibi, yarıyı büyü gibi kavramlara yansı da hiçbir açıklaması ve bilimsel gerçekliği olmayan teknolojilere dayalı bilimkurguları üretmek zor iş değil. Filmi hazırlayan senaristin çok iyi bilimsel alt yapıya sahip olması ve bu alt yapıyı hayal gücüyle birleştirmesi, sürükleyici bir öyküye dönüştürmesi gerekir ki, bu işi başarabilecek çok fazla senarist yok dünyada.

İşte o yüzden ki, Moonraker'dan sonra çok sayıda benzer filmler ortaya çıkmadı. Bilim kurgu daha çok, 35 bin trilyon ışık





yılı uzaktaki bilimne galaksisindeki ciyüv ciyüvlu lazer savaşlarını anlatıp durdu. Halile, insanların çoğu da bu saçmalıklardan nefret etmeye başladı, altı yaşından itibaren gelin olmaya şartlandırılmış kızlar da doğal olarak, koca bulmaya hiçbir katkısı olmayan bu gerizekalı bilim kurguların bir an bile gündemlerine almadılar... Ve sonuçta bugün karşımıza çıkan tabloda, insanların çoğu bilimkurgu seyretmiyor, kızlar bilim kurgu seven erkeklerden nefret ediyor, bilim kurgu janrı can çekiyor, senede üç beş tane hollywood yapımcısı yüksek bütçe ayırıp, bilim kurguya aç kalan bünyeleri doyurup parayı kapıyor ve tekrar romantik komedi filmlerine odaklanıyor. Yine de son birkaç senedir, bilim kurguda ilginç bir değişim hissetmeye başladım. Uluslararası Uzay İstasyonu'nun tepemizde döndüğü gerçeği ve oradaki astronotların

uzaydan canlı canlı tweet atıp insanlarla sohbet etmesi, uzayı herkese tekrar hatırlattı ve mevcut bilimsel/teknolojik seviyeden yola çıkan bilim kurguların yoğunlaştığını görüyoruz. Geçen sene Oscar'ı kapıp, patlayan uzay istasyonundan dünyaya düşen astronotun öyküsü bunlardan biriydi. Sinema dünyasını darmadağın eden Intertellar yine tamamen bugünün teknolojileri üzerine geliştirilmiş bir bilimkurguydu. Oyunlarda ve kitaplarda da ISS'in ve mevcut uzay programlarının kurgularına sık sık

rastlamaya başladık. Kısacası, önümüzdeki dönemde, bugünün uzay çalışmalarını vurgulayan, bugünün teknolojilerini konu alan ama geleceğe uzanan, hayal gücüyle birleştirilmiş, gerçekçi bilim kurgular görmeye başlayacağımızı düşünüyorum ve uyararak da istiyorum, bunlar karşımıza çıktığında değerini bilelim zira o senaryoyu yazmak, gerçekten çok zor iş. Eğer ortaya güzel bir gerçekçi bilimkurgu çıkmışa, yapımcısını, senaristini, oyuncularını ayrı ayrı tebrik etmeyi ihmal etmeyelim. ■



BU AY CHIP DERGİSİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?
Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri



TEMMUZ 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



Fallout Shelter

Çok uzun süredir gördüğümüz en iyi mobil oyun olabilir mi?

Sayfa 37



Radical Rappelling

Jetpack Joyride ve Fruit Ninja'nın yapımcısından
yeni bir eğlencelik.

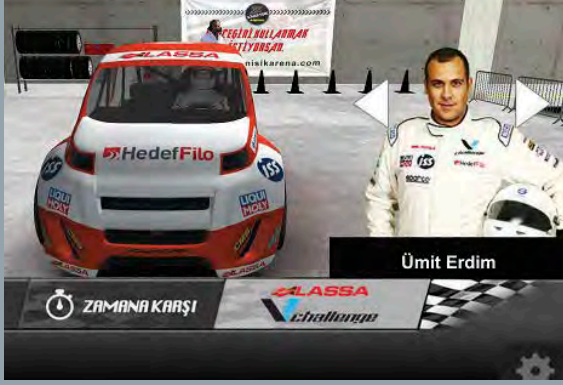
Sayfa 38



Crush me

Lunapark'larda oynadığımız köstebek
oyunu gibi, değil mi?

Sayfa 38



Yarış pistinden telefonlara!

Volkicar ile tanışın

Beş kez Türkiye Ralli şampiyonu olan ve WRC'de puan alan ilk ve tek türk pilot olarak tarihe geçen Volkan Işık tarafından tasarlanan Volkicar, son yıllarda oldukça ilgi görüyor. Yerli yabancı pek çok ünlü pilotun katıldığı V1 Challenge şampiyonası heyecanlı yarışlara ev sahipliği yaparken, serinin oyunu da cep telefonlarımız ile buluştu. 4 farklı pist ve 17 farklı Volkicar'dan birini seçerek yarışabileceğiniz Volkicar'ı ücretsiz olarak hem iOS, hem de Android'de indirebilirsiniz. ■



WH40K: Armageddon iOS'a çıktı!

Son derece yüksek fiyatı ile beraber...

İlk versiyonu geçtiğimiz sonbaharda PC için çıkan Slitherine'in strateji oyunu Warhammer40K: Armageddon biraz gecikmeli de olsa iOS ile buluştu. Oyunun ne kadar tutkunu olursanız olun 20 dolarlık fiyatı yüzünden iki kez düşünmeniz olası. Üstelik tüm DLC'lerini de edinirseniz bu fiyat 35 dolara yaklaşmakta. En azından 30 senaryo ve 300'den fazla ünitenin emrinizde olacağını düşünürsek, bir göz atın deriz. ■



VR sistemleri rüzgarı arkasına aldı mı sizce?

Hitman GO, Oculus Gear VR için geliyor!

Senelerce hayata tutunmaya çalışılan sanal gerçeklik sistemleri önce TrackIR, sonra da Oculus Rift ve HoloLens gibi ürünler ile beraber günlük hayatımıza girmeye başladılar. E3'te Minecraft ve HoloLens ile

yapılan etkileyici gösterinin ardından Hitman'ın geçen yıl bizimle buluşan oyunu da Oculus Gear için yeniden tasarlanıyor. Ne dersiniz, sizce de masaüstü oyunları kadar gerçekçi değil mi? ■



Guardians of the Galaxy karakterleri geliyor!

Marvel Future Fight'a yeni update

Piyasaya çıktığı günden beri boyunu bükükler olarak adlandırılan günümüz neslinin telefonları ile başını bir kat daha güçlendiren, bizzat World of Warcraft'ın başından koparttığı insanlara tanık olduğumuz Marvel Future Fight'a yeni kahramanlar yolda. Serinin

'en dışından' yani Guardians of the Galaxy'den Star-Lord, Rocket Raccoon, Groot, Gamora, Drax, Yondu, Nebula, ve Ronan bu yeni update ile oyuna eklenecek ve bu karakterleri açabilmek için yeni special mission bölümünü takip etmeniz gerekiyor. ■



Tür Strateji Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Fallout Shelter ★

Siğınmak ya da siğınmamak...

Sanırım kimse Bethesda'nın E3 konferansına gittiğinde mobil bir Fallout oyunu beklemiyordu. Bunun da üstüne, kimse bu oyunu konferanstan çıktıkları anda oynayabilmeyi de beklemiyordu. Ama hepsinin ötesinde, hiç kimse Bethesda konferansına girerken, bir hafta sonra en çok indirilen ücretsiz App'in Fallout Shelter olmasını beklemiyordu diye düşünüyorum.

Bilirsiniz ki Fallout serisi, nükleer felaketler zinciri yaşamış ve teknoloji ilerlese de 1950'ler havasında kalmış olan Amerika Birleşik Devletleri'nde geçer. Bu oyunda ise serinin diğer oyunlarında da gördüğümüz sığınaklardan birinin lideri rolünü üstleniyoruz ve sığınacağımızın güvenli, mutlu ve huzurlu bir kıyamet geçirdiğinden emin oluyoruz. Oyunun yapısı aslında -oynanmış olanların varsa- Tiny Tower ya da daha da eğlencelisi Tiny Death Star'a benziyor. Oyunda üç ana resource var: Su, yemek ve enerji. Bunları elde etmemizi sağlayan odacıklarımızı yeraltı sığınajımıza inşa ettikten sonra, nasıl kullandıklarını ve kullananların mutluluğunu da düşünmemiz gerekiyor. Sığınajımıza yeni üyeler eklendikçe çerçeveyi genişletmemiz ve kaynaklarımızı bu üyelere ve üyelerin yapabildiği işlere göre bölmemiz önemli bir hal alıyor.

Oyunu gerçek bir Fallout oyunu yapan şey ise sığınajımızla beraber içinde yaşayanların da büyümesi ve gelişmesi. Fallout oynayanların tanıyacağı SPECIAL Stat sistemini Bethesda burada da kullanmaktan çekinmemiş. Tanımayanlara da olayı şöyle açıklayayım, bir karakterin potansiyelini belirlerken 7 temel unsur kullanılıyor. Fallout'ta bunlar fiziksel güç, algı, dayanıklılık, karizma, zeka, esneklik ve şans olarak ayrılır. Belki çok detaylı geliyor kulağa ama bu detayların oyuna işlenişi çok güzel. Örnek vermek gerekirse, suyu hızlıca artırmak için algısı yüksek bir karakter

kullanmanız gerekiyor. Ya da elektrik üretimini artırmak için zekası yüksek bir karakteri jeneratörünüzde çalıştırmanız gerekiyor. Bir de tabii her oyunda olduğu gibi bunları yapmamızı sağlayan item'lar var ki bu item'lar da oyunun şirin ve eğlenceli doğasına kusursuz bir şekilde uyuyor. Mesela asker üniformaları karakterlerin fiziksel gücünü artırırken, doktor önlükleri zekalarını artırıyor. Karakterlerinizden bazılarını silahlandırıp dışarıda kaynak aramaya veya kurtulan insanları bulmaya yollamanız da mümkün. Oyunun çok basit olan doğasını derinleştirerek kendinizi olaya kaptırmanıza neden olan şey de Fallout oyunlarında görmeye alışık olduğumuz RPG elementleri.

Oyunun görsel kalitesine gelirsek, aslına bakarsanız güzellik ve basitlikten öte, grafiklerin Fallout konseptine ne kadar uyumu olduğunu söylemek istiyorum. Serinin neredeyse amblemi haline gelen Vault Boy (Pip-Boy) tipinin üzerinden ilerlenerek 1950'lerdeki Disney çizgi filmi kıvamı, inanılmaz güzel bir şekilde yakalanmış. Sığınajın kendisi de hem bu görseli, hem de oynanabilirliği inanılmaz güzel birleştiren bir tasarıma sahip. Uzaktan bakarken basit 2D

görüntüler olmalarına rağmen derinlik ve canlılığı sahipler. Bol bol zoom in ve zoom out yaptığımız oyunda, bu derinliğin bu akıcılığa ve bu tarzda verilebilmesi gerçekten şapka çıkarılmasını hak ediyor.

Fallout Shelter'ın bir başka güzel yönü, Free to Play bir oyun olmasına rağmen asla sizi bir şeyler satın almaya itmemesi ya da almak zorunda bırakmaması. Oyunda satın alabileceğiniz Lunch Box'lar var ve bunların her birinden 4 kart çıkıyor. Bu kartlar size direkt bir kaynak, yeni bir sığınmacı veya halkınıza giydireceğiniz item'lar verebilir veya sığınak alanınızı büyütmenize yardımcı olabilir. İşin güzel yanıysa bu kart kutularının oyunda hiçbir şeyi efektif bir şekilde değiştirmemesi. Bu kutuyu almadan da bu itemleri bulabilirsiniz ya da oyuna devam edebilirsiniz. Başka bir Free to Play özelliği olan zamanlayıcılar da oyunda mevcut ama belli bir risk karşılığında acele etmeniz de mümkün. Fakat eğer

"Rush" seçeneğini kullanırsanız ve başarısız olursanız, yangınları söndürmek ve ölenleri toplamak da sizin işiniz olacak, unutmayın.

Sonuca gelirsek, Bethesda mobil pazarna Fallout Shelter'dan daha iyi bir oyunla giriş yapamazdı. Serinin tüm hayranları ve RPG hayranları bu oyunu oynamalı! ■ Puan: 8,3





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Perfect Kick
2. Asphalt 8: Airborne
3. Candy Crush Saga
4. Trial Extreme 4
5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Limbo
3. GTA: San Andreas
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Death Race: The Game



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Criminal Case
4. Temple Run 2
5. Clash of Clans

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Real Drift Car Racing
4. The Room
5. GTA: Vice City



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Radical Rappelling ★

İplemeye hazır mısınız?!

Level'da mobil bölümüyle haşır neşir olmaya başlamadan önce -daha önce de birçok kez söylediğim gibi- mobil oyunlarla pek aram yoktu. iPad'ime indirmiş olduğum 2 oyun vardı ki bunlar da Jetpack Joyride ve Red Alert idi. Dolayısıyla bu ay Radical Rappelling'i oynamaya başladığımda ve Halfbrick Studios'un ismini görünce oldukça sevindim. Jetpack Joyride oynamadıysanız, belki Halfbrick'i Fruit Ninja'dan tanıyabilirsiniz. Oyuna dönmek gerekirse, mantık basit; devasa bir dağdan bir ip yardımı ile inmeye çalışıyoruz. Tabii inerken bir yandan karşımıza çıkan keskin kenarlar ve ölümcül tuzaklardan kaçıyoruz, bir yandan da altın toplamayı ihmal etmiyoruz. Ah, az kalsın unuttuyordum; üstümüze doğru yavaşça akmakta olan bir lava da var. Rip ve Roxy adındaki iki karakterimizle dağdan aşağı sallanmak oldukça kolay. Ekranı basmazken karakterimiz çılgınca dağ yüzeyinde sekiyor, ekrana bastığımız anda da sıçrayıp kendini aşağı bırakmaya başlıyor. Tabii yolda trambolinler, size üzerine bastığınızda özel güçler veren kayalar gibi

şeyler fazlasıyla mevcut. Bitmeyen oyunlar, kendinizi test etmeyi ve bunu yaparken saçmalayıp eğlenmeyi seviyorsanız, kesinlikle tavsiye ederim! ■ Puan: 8,0



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Crush Me

Ezen misin ezilen mi?

Her gün yeni onlarca mobil oyun ve MMO çıkıyor ve kimbilir kaç tanesini gözden geçiriyoruz, kaçından da hiç habermiz olmuyor. Crush Me, bunlardan biri olmadığı için memnunum ki bunun başlıca iki sebebi var. Bunlardan ilki, oyunun bir Türk oyunu olması ve ikincisi de sonunda bir Türk oyununda abartı yerine basitliğe oynanmış olması. Serkan Köse'nin yapımcılığını üstlendiği oyunda her şey çok açık ve basit. Hatta eskiden lunaparklarda olan köstebek oyununu hatırlattı bana. Hatırlarsınız siz de, bir çok deliği olan bir yüzeyden bir köstebek kafası çıkar ve siz de elinizdeki çekiçle ona vurmaya çalışırsınız. Facebook ile bağlandığınız oyunda profil resminiz yuvarlak bir şekilde kesiliyor ve bu sizin karakteriniz oluyor. Karakterimiz hazır olduktan sonra tek tıkla oyuna giriyoruz ve o an bulunduğumuz bölümün arka planında beliren rakibimizin suratına tıklamak suretiyle vurmaya çalışıyoruz. Karşınızdaki rakibiniz de sizin gibi bir insan olduğu ve sizinle aynı anda sizin suratınıza vurmaya çalıştığı için, işin eğlence dozu da artıyor. Bu arada kullanabileceğimiz

kalkanlar, çekiçler ve başka bir çok özellik de mevcut oyunda. Sizi bağımlı yapmayacak ama açtığınızda eğlenebileceğiniz bir oyun anyorsanız, biraz da rekabet merakınız varsa, bir şans verin derim, beğenebilirsiniz! ■ Puan: 7.0



Merak ettiğin soruların cevabı bu dergide!!!

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi çıktı!

50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGI



facebook.com/heygirldergisi



twitter.com/heygirlonline



instagram.com/heygirlonline



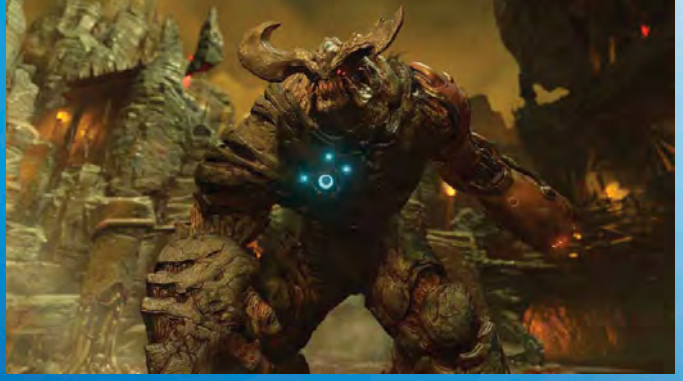
E3 2015

Los Angeles

E3'ü iyisiyle kötüsüyle geride bıraktık. Tanıtılan onca oyun arasından Fırat'ın bizzat deneyim ettiği, bizim de gözlerimizin seçtiklerini bu seneki E3 dosyamızda bulabilirsiniz, keyifli okumalar.







Yapım **id Software** Dağıtım **Bethesda** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Bahar 2016**

DOOM

FPS denildiği zaman akla gelen ilk isimlerden birisidir DOOM. Daha doğrusu bir jenerasyon için böyledir. Malum, aradan geçen yıllar içerisinde yeni jenerasyon tarafından pek de deneyim edilemedi. Özellikle piyasaya çıkan DOOM 3 ile birlikte, seride gözle görülür bir gelişme yaşandı. İlk ve ikinci oyunu ile zirveden inmeyen bir yapımcı, bir anda gözlerden irak kaldı. Nitekim Bethesda neyin eksik olduğunu çok iyi biliyordu ve E3 fuarında öyle bir DOOM ile karşımıza çıktı ki hem döneminde DOOM oynamış olanlar, hem de konu hakkında hiçbir

fikri olmayanların dudakları uçukladı. Bilindiği üzere oyun Id Tech 6 olarak adlandırılan, firmanın kendisine ait bir grafik motoru üzerinde hayat buldu. Açıkçası daha önceki ekran görüntüleri bizi birazcık korkutuyordu ama E3 2015 esnasında yayınlanan oyun içi görüntüler, kafamızdaki tüm soru işaretlerini yok etmeye yetti. DOOM tıpkı olması gerektiği gibi hızlı bir yapıda. Zaten üçüncü oyunun en büyük eksikliği, açık ara hızlı. Ayrıca atmosfer konusunda da bir hayli zayıf olduğunu söyleyebiliriz. Dördüncü oyunun gözler önüne serilen kısmına

baktığımızdaysa o benzersiz DOOM hızının yine sahnede olduğunu görüyoruz. Ayrıca kan ve yok etme hissiyatı da yine en üst seviyeye taşınmış. Kimileri için biraz fazla kanlı bir oyun gibi gözükse de DOOM'u DOOM yapan en önemli niteliklerden birisinin kan olduğunu unutmamak lazım. Dördüncü oyun, bir diğer önemli nokta olan silah konusunda da önemli atılımlar yapmış gibi duruyor. DOOM her daim dev silahlarla anılan bir yapımcı olmuştu ve soğuk çeliğin sanal hissiyatını yine bizlere sonuna kadar yaşatacak gibi duruyor. ■

Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft** Tür **TPS, Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli değil**

For Honor

Orta Çağ temasını seviyor musunuz? Peki, Japon dünyası ile aranız nasıl? En kötü Viking diyelim, onu kesin seviyorsunuzdur değil mi? Eğer bu sorulardan birisine bile "evet" şeklinde cevap verdiyseniz, o zaman hayat size güzel demektir. Neden mi? Çünkü For Honor tüm bu soruların cevaplarını bir arada beğenimize sunuyor. Ubisoft tarafından geliştirilen yapımcı, uzun süredir merak ediliyordu ve nihayet E3 fuarında görücüye çıkmayı

başardı! Ubisoft Montreal'in üzerinde çalıştığı yapımın E3 videosunda, Şövalye ve Samuray sınıflarını deneyim ettik. Birisi ağır darbeler veriyorken, diğeri daha hızlı ve net vuruşlar yapıyor. Karakter animasyonları bir harika, hele görsellik; tam bir şölen! 4'e 4 olarak oynanan multiplayer oyunda birçok "Creep" bulunuyor. Bir MoBA'nın çok yüksek kalitede ve de TPS olarak deneyim edildiğini düşünseniz de olur. Harita üzerinde ele geçirilmeyi bekleyen farklı

noktalar bulunuyor ve her iki taraf da bunun için savaşıyor. Karakterlerin oyun üzerine etkisi büyük ve bu sebepten dolayı karşı karşıya geldiklerinde çok dikkatli savaşmaları gerekiyor. Fakat savaş hiç de kolay değil. Oyunda birbirinden farklı saldırı ve savunma bulunuyor. Ancak saldırının geldiği yöne doğru savunma yaparsanız blok alabiliyorsunuz ve aksi halde ölmeniz işten bile değil. Ayrıca ölüm sahneleri bir hayli kanlı ve bir o kadar da gerçekçi. Haritanın her noktasını aktif olarak kullanabiliyor olmaksızın bizi etkileyen bir diğer nokta oldu. Ne yazık ki oyunun net bir çıkış tarihi bulunmuyor ama 2016 içinde aramızda olacağı kesin. ■



Yapım **Bethesda Game Studios** Dağıtım **Bethesda Softworks** Tür **RPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **10 Aralık 2015**

Fallout 4

İlk oyunundan bu yana büyük kitlelere hitap etmeyi başaran Fallout serisi, özellikle ilk ve ikinci oyunu ile büyük başarılar elde etmişti. Post Apokaliptik bir dünya üzerinde geçen yapım, öyle bir atmosfere, öyle bir oyun mekaniğine sahipti ki bugün hala dönüp oynanan ender yapımlardan. Yine de serinin üçüncü oyunu tüm bu şanı bir noktada ortadan kaldırdı. Değişen kamera açısı ve oyun yapısı, büyük ölçüde hayran kitlesi kaybetmesine sebep oldu. New Vegas ile kendisini toparlayan serinin dördüncü oyunundan beklenti ise üst seviyelerdeydi... E3 fuarından kısa süre önce ortaya çıkan ekran görüntüleri bir anda oyunu eleştiri yağmuruna tutsa da yayınlanan uzun oyun içi video, sanıyoruz herkesi rahatlatmaya yetti. Evet, grafikler muhteşem değil belki ama zaten Fallout serisi hiçbir zaman grafik bazlı bir oyun olmadı, olmayacak da... Nükleer patlama öncesi dönemden başladığımız oyunda, Bethesda'nın yeni karakter yaratma mekaniğini birinci elden deneyim ettik ve gördüklerimize hayran kaldık. Patlamanın ardından ne olduğu pek tabii açıklanmadı ama tek söylenen, sağ kaldığımız ve olaydan 200 yıl sonra Vault 111'den dışarı çıktığımız. Daha önce hiç değinilmemiş olan Vault 111'in aynı zamanda tek kurtulanı olduğumuzu da

açıklayan Bethesda, herhangi bir spoiler vermekten kaçındı. Oyunun olabildiğince açık bir dünyada geçeceğinin üzerine basan Todd Howard, istediğimiz şeyi yapabileceğimizin de altını çizdi. Fallout 4 boyunca yanımızda olacak olan köpeğimizi de tanıtan yapımcı ekip, köpeği nasıl kontrol edebileceğimizi ve bize olan faydalarını gösterdi. Bu kaotik dünyada tek başımıza olmayacak olmamız bile şimdilik bize yeter. ■

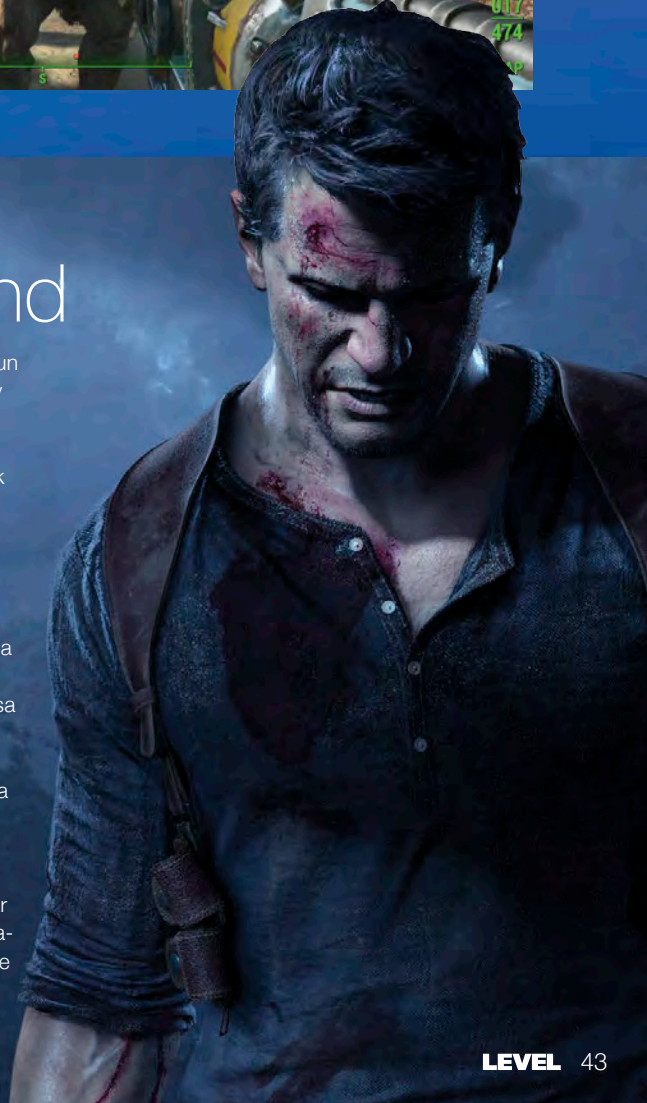


Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2016 ilk çeyreği**

Uncharted 4: A Thief's End

Nathan geri dönüyor, bu kez veda etmek için. Naughty Dog'un bir PS klasiği haline gelen serisi, geride kalan üç oyunda en fazla satanlar listesindeki yerini asla kaybetmedi ve kalitesini de her oyunda bir seviye yukarıya taşımaya başardı. Serinin dördüncü oyununda Nathan hayatının önemli kısmını hazine peşinde geçirdikten sonra kenara çekilme kararı almış ve elini eteğini bu işlerden çekmiştir ki kendisini bu-

güne kadar görmediği kadar zor ve uzun bir maceranın ortasında bulur. Naughty Dog, Uncharted 4'ün serinin en büyük macerası olacağını belirtiyor. Ayrıca E3'te gösterilen oynanış videosu büyük beğeni kazandı, öyle ki temposu Mad Max filmine yakındı bile diyebiliriz. Naughty Dog ilk başta oyunun tamamının 60 fps ile oynanabilirliğini hedeflediğini söylemişti ancak son açıklamalara baktığımızda hikaye modu 30fps olacak, firma multiplayer modlarını 60fps modunda optimize etmeye çalıştığını söylemiş olsa da çok umutlu değiliz. Bunun dışında beklentilerimiz yüksek, muhtemelen Naughty Dog'da bu hikayenin Nathan'a emeklilik ikramiyesi gibi olmayacağını, fiziksel sınırlarını test edeceğini açıkça belirtmişti, 15 dakikalık oynanış videosundan gördüklerimiz de bunu doğrular nitelikte. 2016'nın ilk çeyreğinde piyasaya çıkması beklenen oyun elbette Ps4'e özel olacak. ■





Yapım DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS, Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 17 Aralık 2015

Star Wars: Battlefront

Her zaman belirttiğimiz gibi, iyi olmak, muhteşem olmak ayrı bir şeydir, fenomen olmak farklı bir şey. Star Wars, dünya üzerinde var olan bir fenomen ve bugüne kadar birbirinden farklı oyun üretti. Kabul etmek lazım, bazı Star Wars oyunları gerçekten çok kötüydü ama iyi olan çok fazla oyunu da bulunuyor. Battlefront serisi, Star Wars'a farklı bir tat kattı ama bu tat bir türlü ağızımıza yayılmadı. Electronic Arts tarafından dağıtılacak olan, EA DICE tarafından geliştirilen Battlefront ise bu görevi tamamlamaya

geliyor. Sanıyoruz ki fuarın en çok merak edilen ilk beş oyununda birisiydi Battlefront. Kasım 2015'de piyasaya çıkacağı açıklanan oyun, öyle bir multiplayer video ile kendisini gösterdi ki izleyiciler resmen çılgına döndü. Hoth olarak bilinen ve Empire Strikes Back filminde izlediğimiz savaşı bize multiplayer olarak sunan yapımcı ekip, Battlefront'un nelerle kadir olduğunu net bir şekilde göstermeyi başardı. Devasa haritalar sunan oyunda Rebel ya da Empire taraflarından birisini seçebileceğiz. Bu devasa savaşların içine farklı cihazları

kullanabilen pilotlar olarak katılabilmek de cabası. Yaratılan atmosfer kesinlikle nefes kesici ve filmde tanıdığımız R2-D2 ve C-3PO gibi karakterleri NPC olarak görmemiz de ayrı bir heyecan verici nokta. Zaten videonun sonunda Darth Vader ve Luke Skywalker'ın birbirlerine girdiği an, bizim için her şey bitti. Tamam, bu oyuna hazırız! Tek korkumuz, önceki yapımlarda Star Wars oyunlarının başını çok fazla ağrıtan Frostbite motorunun yine sahnede olması. Umuyoruz bu sefer doya doya Star Wars yaşayabiliriz. ■

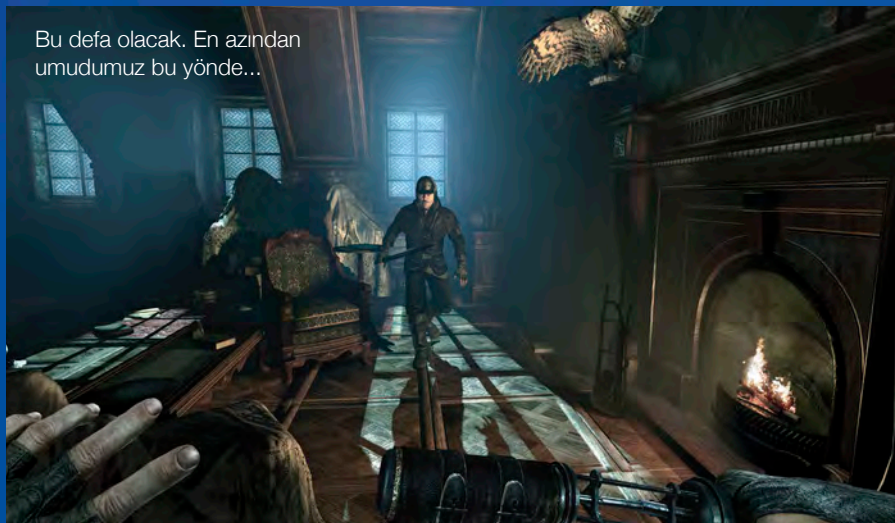
Yapım Arcane Studios Dağıtım Bethesda Tür FPS, Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2016

Dishonored 2

Ne çok beklentimiz vardı ilk oyununda... Ne de güzel fikirlerle gelmişti... Fuar tanıtımları nasıl da ilgi çekiciydi... Fakat ne hikmetse oyun piyasaya çıktığı gibi dibi boyladı. Özellikle sektöre giriş macerasında büyük

şeyler vaad eden ve gerçekten güzel gözükten oyunların bir anda yok olması, sanıyoruz oyun dünyasının en büyük şakası. Fakat Dishonored ekibi yılmadı, yıkılmadı ve serinin ikinci oyunu ile E3 fuarında kendisini göstermeyi ba-

şardı. Arkane Studios'un başında bulunan Harvey Smith ve Raphael Colantonio'nun sunumu ile gözler önüne serilen Dishonored 2, trailer'ı ile aklımızı başımızdan almayı başardı. Oyun hakkında ne yazık ki çok detaylı bilgiler alamadık, burası için üzücü kısmı ama trailer esnasında resmedilen suikastçi karakter, ziyadesiyle merak uyandırdı. Bilindiği kadarı ile oyun esnasında Emily Kaldwin ya da Corvo Attano isimli karakterleri canlandıracağız ki kendilerini zaten tanıyoruz. Oyuncu olarak -tıpkı ilk oyunda olduğu gibi- oyunu tamamen görünmez bir şekilde deneyim edebileceğiz. Pek tabii, dilersek etrafa ölüm saçmamız da mümkün. Senaryo olarak ilk oyuna nazaran birazcık daha derinlere inmesi beklenen yapımda, Corvo'nun doğduğu İmparator Adaları'ndan birisi olan Serkonos'da sağdan sola koşuşturacağız. Dishonored 2'nin PC, PS4 ve XOne platformlarına, 2016 yılının bahar aylarında çıkacağı söylendi. Yine de net bir tarih için biraz daha beklememiz gerekecek. ■



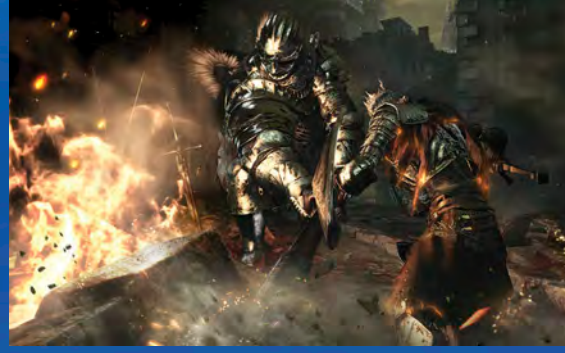
Bu defa olacak. En azından umudumuz bu yönde...

Yapım **FROM Software** Dağıtım **Bandai Namco Games** Tür **TPS, Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2016'nın ilk çeyreği**

Dark Souls 3

Zorluk denildiği zaman oyun severlerin aklına gelen isimlerin başında yer alan yapımlardan birisi olan Dark Souls serisi, üçüncü oyunu ile E3 fuarına damgasını vurdu. İlk yapıyla oyun dünyasına "zorluk" kelimesinin ne demek olduğunu anlatan Dark Souls, ikinci oyununda da tavrından bir şey eksiltmedi. Belki ilkinde göre daha kolaydı ama sonuçta her iki oyun da zihinlere "Bu oyun çok zor abiğği!" şeklinde kazındı. İkinci oyunun yankıları halen günümüzde sürerken, E3 fuarında karşımızda babalar gibi Dark Souls 3 gördük. Yapımcı firma her ne kadar oyun hakkında bilgi vermekten kaçınmış olsa da "The Know" tarafından yayınlanan oyun içi görüntüler ve bilgilerden oluşan bir video, birçok yeniliği gözler önüne serdi. Yayınlanan bilgilere göre oyun bir ile dört kişilik modları destekleyecek. Yine de co-op ve PvP modları hakkında net

bir bilgi yok. Karakter yaratma menüsünde 10 farklı sınıftan birisini seçerek yola koyulacağız. Düşmanlar kısmına baktığımızdaysa Dark Souls 3 ile birlikte 45 yeni düşman, 15 tane de yeni boss göreceğiz ki bu yaratıklar daha önceki Dark Souls oyunlarında gördüklerimizden "hariç" olacaklar. Aynı kaynağın bilgilerine göre 100 adet yeni silah ve 40 adet yeni zırh ile çok daha detaylı bir oyun deneyimi yaşayacağız. Harita konusunda da bilgi paylaşan The Know, orijinal Dark Souls'dakine benzeyen 12 farklı haritanın oyunda bulunacağına değindi. Soapstone ve Sing'lar yerine, yeni oyunda kurban seremonileri bulunacak ve bu sayede başka oyuncuların oyunları ziyaret edilebilecek. Karanlık mı karanlık, zor mu zor bir oyun için biz çoktan hazırız. Dedikodular ne olursa olsun, Dark Souls 3'ün bizi şaşırtacağına eminiz. ■



Yapım **Ubisoft Massive** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS, Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **8 Mart 2016**

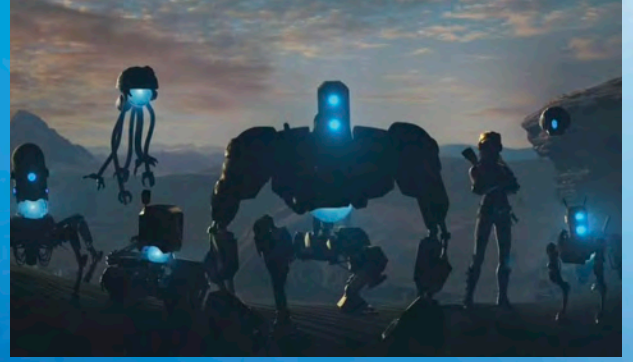
Tom Clancy's The Division

Tom Clancy's serisinin birçok oyunu, FPS dünyasında fark yaratmayı başarıyor. Zaten bu sebepten halen aramızda... Bu sefer çok daha farklı bir senaryo ile bize merhaba diyen Tom Clancy, Black Friday olarak bilinen günde etrafa yayılan bir virüsün kısa sürede, başta New York'u, beş gün içerisinde de tüm Amerika'yı heba etmesini konu alıyor. Durum karşısında elinden bir şey gelmeyen Amerikan başkanı, olaya müdahale etmesi için The Division isimli gizli birliği devreye sokuyor. Acil durumlar için özel olarak yetiştirilmiş

olan ajanların tek görevi, benzeri durumlarda şehirlerdeki asayişi korumak. Yayınlanan videoda da tam olarak bu durumu izledik. Sürekli birbiri ile iletişimde olan ajanlar, iddia edildiği gibi New York'un Manhattan bölgesinin birebir aynısı bir haritada göreve başladılar. Harita etkileşiminin üst seviyede olduğu sürekli gözümüze sokuldu. Karakter animasyonları ve siperden sipere geçişler, resmen yağ gibiydi. Seslendirmelerin de üst seviyede olması, videonun tuzu biberi oldu. Yapılan açıklamaya göre haritalar alabildiğine devasa olacak.

Karşımıza çıkan her türlü düşmana sataşmak zorunda olmayacağız zira en çok diğer oyuncularından korkuyoruz. Bir an bizimle çalışabilir, diğer bir anda düşmanımız haline gelebilirler. Girilen bölgelerde bolca eşya toplandığını izlediğimiz oyun içi görüntüler, The Division'daki RPG temellerini çok daha iyi gösterdi. Yeni nesil Snowdrop grafik motoru ile bezenmiş olan yapıım, özellikle açık dünya render'laması konusunda bir hayli iddialı. Yıkımın kol gezdiği New York sokaklarında bakalım ne kadar hayatta kalabileceğiz. ■





Yapım **Armature Studio**, Dağıtım **Microsoft** Tür **Macera** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **2016 Bahar**

ReCore

Mega Man ve Metroid Prime isimlerini duydunuz mu? Duymadıysanız ilk önce bu iki isim hakkında bir fikir alın derim çünkü ReCore'u üretenler, bu iki oyuna da imza atan şahıslar. Microsoft'un E3 çıkartmasının önemli halkalarından birisini oluşturan ReCore, Xbox'a özel olacak yapılardan bir diğeri. Video esnasında çölde gezen kadın bir kahraman ve yanı başından ayrılmayan elektronik bir köpek bizi karşılıyor. Biraz ilerledikten sonra devre dışı olmuş bir diğeri robotla karşılaşıyorlar. Bu esnada üzerlerine

gelen saldırıyı püskürtmeye çalışan kahramanımızın imdadına köpeğimiz yetişiyor. Nitekim içinde bulunduğumuz durumdan kurtulmak için köpeğimiz kendisini imha ederek etraftaki tüm düşmanları ortadan kaldırıyor. Başlangıçta üzüldüğümüz sahnenin hemen ardından kahramanımız köpekten geride kalan "core"u alıp, diğeri robotla takıyor ve robot anında canlanıyor; hem de kahramanımızı tanıır şekilde. Oyun hakkında bu videodan başka bir bilgi kırıntısı bile verilmedi ama gösterilmeye çalışılan tema, bizi bir hayli meraklandırmayı

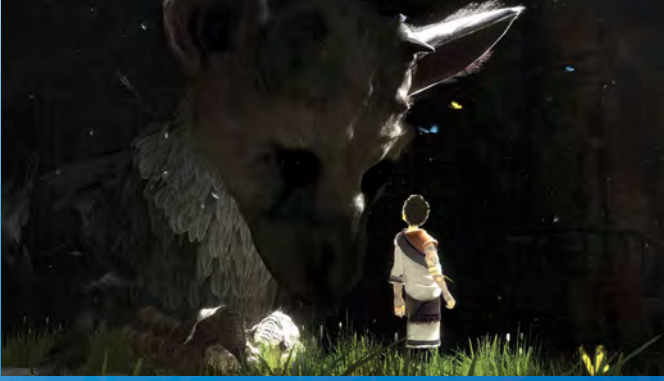
başardı. Temelde elde bulunan "core" ile oyun boyunca birçok farklı işlem yapabileceğimiz gün gibi ortada. Aslında düşündükçe birbirinden farklı robotu kullanarak, birbirinden farklı strateji yapabiliriz, çok farklı bir oyun modeli deneyim edebiliriz. Tabii merak edilen, karakterimiz ve robotlar arasında dengeyi nasıl sağlanacağı, robotların oyuna ne derece etki edecekleri gibi detaylar. İşin kötü kısmı, oyunu oynamak için 2016 yılının ikinci çeyreğine kadar beklemek zorunda olmamız. ■

Yapım **343 Industries** Dağıtım **Microsoft** Tür **FPS, Aksiyon** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **27 Ekim 2015**

Halo 5: Guardians

Microsoft cephesinin şüphesiz en iddialı isimlerinden olan Halo da yeni oyunu Halo 5 Guardians ile sahnedeki yerini aldı. Her oyunu ile kendisini biraz daha geliştirmeyi başaran seri, bizim de severek oynadığımız yapımlar arasında yer alıyor. İlk oyunundan bu zamana kadar geçen süreçte olabildiğince multiplayer konusunda çalışan 343 Industries, bize göre yeterli bir iş çıkarıyordu. Diğeri taraftan tek kişilik senaryo kısmında harikalar yaratması, tek kişilik oyun ve multiplayer arasındaki farkı bariz bir şekilde ortaya koydu. Öyle görünüyor ki bu sefer iş multiplayer kısmına gelmiş durumda. Fuarda yayınlanan multiplayer oyun görüntüleri gerçekten merakımızı birkaç kat daha arttırmaya yetti. 343 Industries'den yapılan açıklamaya göre Halo 5 Guardians'da bu zamana kadar hiçbir Halo oyununda görülmemiş derecede büyük haritalar ile karşılaşacağız. 12'ye 12 deneyim edilebilecek haritalarda, gerekirse NPC kullanımı da söz

konusu olacak. Şimdilik sadece Xbox One için üretileceği söylenen yapımın 60 FPS'de çalışacağı iddia ediliyor. Gördüğümüz kadani ile bu iddialarda gerçeklik payı bir hayli yüksek. Oyun içi görüntüler gerçekten akıcı ve grafik kalitesi önceki oyunlara göre daha iyi. Ayrıca oyun yapısı gözle görülür derece hızlandırılmış. Farklı cihazların da multiplayer'a katılacağını, yayınlanan E3 videosu ile öğrenmiş olduk. Daha büyük arazi, daha fazla cihaz ve daha fazla aksiyon için 27 Ekim 2015'e kadar beklememiz gerekmekte. Bu seferki oyundan beklentilerimiz büyük, umuyoruz multiplayer ortamlarda coşabiliriz. ■



Sekiz yıl geçtikten sonra dahi hiç fena görünmüyor değil mi?



Yapım **Studio Japan** Dağıtım **SCE** Tür **Macera** Platform **PS3, PS4** Çıkış Tarihi **2016**

The Last Guardian

Bazı oyunlar vardır, piyasaya çıkacak diye bekleriz. Bazı oyunlar vardır, piyasaya çıktığı gibi küseriz. Bazı oyunlar vardır, beklentilerimizi hiçbir şekilde karşılamaz. Bir de bazı oyunlar vardır, hem bekletir, hem küstürür, hem de bir türlü piyasaya çıkmaz. Tabii küsme konusu birazcık göreceli ama misal, eğer bir Half Life 3 beklemiyorsanız, sanıyoruz çoktan o oyuna küstünüz demektir. (Half-Life'a da küsülmüş olabilir, hakkınızdır.) The Last Guardian böyle bir yapım. İlk olarak E3 2009 fuarında tanıtılan oyun, gösterildiği gibi

büyük merak uyandırmıştı. Hatta bu merak o kadar üst seviyedeydi ki oyun söylendiği tarihte çıkmadığı için büyük eleştirilere maruz kaldı. Aradan geçen altı E3 ardından oyundan tam umut kesilmişti ki bu sefer kendisini gösterdi! Etkinlikten sadece birkaç gün önce oyun hakkında bilgiler gelmeye başladı. Zaten Aralık ayında yapımcı Fumito Ueda'dan oyunun yeni platformlara uygun olarak yapılacağı bilgisi gelmişti. Yayınlanan videoda da bundan altı yıl önce yaratılan oyunun, yeni jenerasyon için geliştirilmiş bir halini deneyim

ettik. Yaratılan köpek - kuş karışımı yaratık ve yine aynı çocuk karakterini sahnede görmek sadece bizi değil, sanıyoruz ki tüm oyun camiasını heyecanlandırdı. Oyun içi videoya bakacak olursak, beklendiği üzere kaliteli bir adventure ile karşılaşacağız. Ayrıca görüldüğü kadarıyla karakterimizin fizik motoru ve çevre detayları bir hayli kaliteli. Çocuk ve yaratık arasındaki bağ ise görülmeye değer cinste. Kesin çıkış tarihi verilmeyen The Last Guardian, 2016 yılında piyasada olacak. ■

Yapım **Ubisoft Paris** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS, Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Tom Clancy'nin bir diğer oyunu olan Wildlands de bu sene E3'e damgasını vuran oyunlar arasındaydı. The Division'un aksine, şehir içerisindeki kaosu durdurmak yerine çorak arazilerde uyuşturucu avına çıktığımız bir yapım. Bilindiği üzere Tom Clancy oyunları genelde belirli bir senaryo çerçevesinde meydana gelen olayları konu alır. Aynı durum Wildlands için de geçerli. Yayınlanan video-

da da gördüğümüz üzere White Hat's Drug Lab'ın projelerini düzenli olarak engellemeye çalıştığımız oyunda, yine videoda açık şekilde gösterildiği gibi dev gibi açık bir harita üzerinde görevden göreve koşuyoruz. Açıkçası biz atmosferi çok beğendik, hele müzikler ayrı bir güzel. Ghost Recon Wildlands içerisinde Stealth Option ve Ambush Option gibi seçenekler bulunacak. Malum, birisi daha sessiz sedasız

görev yapmayı, diğeri de birazcık silahları kullanmayı gerektiriyor. Bu güzide oyunun sağladığı özgürlük hissiyatı sadece harita ile sınırlı değil; dilersek oyunu tek kişi, dilersek dört kişiye kadar co-op şeklinde deneyim edebileceğiz. Anlaşıldığı üzere, farklı yerlerde farklı araçlar da kullanacağız. Tıpkı Halo 5'te olduğu gibi açık arazide farklı cihazlar kullanabileceğimiz oyun, Ghost Recon'u bir adım ileriye taşıyacağına benziyor. Farklı sınıftaki farklı karakterlerin yapabilecekleri, videoda iyi kötü ortaya çıkartılmış. Henüz sınıflar net olarak açıklanmamış olsa da oyunu takım olarak deneyim etmek, açık ara tek kişilik oyundan daha keyifli olacak. ■



Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG**
Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Final Fantasy VII Remake

Bu bir rüya olmalı... Yılların eskitemediği, şahsi favori oyunlarımdan olan ve beni RPG'lerle tanıştıran Sephiroth'u hayatımın en önemli karakterlerinden biri haline getiren FFXVII, tamamıyla yeni nesle uygun bir hale getirilerek, yepyeni bir oyun olarak hazırlanıyor. Hayır yanlış anlamayın, yüksek çözünürlüklü kaplamalar, 60fps görsellikten bahsetmiyorum; FFXVII yeni bir oyun olacak. Her şeyiyle yepyeni ama mükemmel senaryosuyla eski muhteşemliği yansıtan bir eser...

E3'te bu oyun hakkında pek fazla bilgi verilmese de şahane bir CGI fragman yayımlandı ve bu da FFXVII'nin ününü bilen herkesi heyecanlandırmaya yetti. Umuyoruz ki Square Enix ağırdan almaz ve oyunu hızla tamamlayıp oyunculara sunar. İlk kez 31 Ocak 1997 yılında Playstation One için piyasaya sürülen, zaman içinde bir filmi ve 3 OVA'sı yapılan efsanevi oyun geri dönüyor, üstelik tamamen elden geçirilerek.

Cloud Strife'ı olduğu gibi Sephiroth'u da bir o kadar özlemiştik. Çoğu kişi tarafından Final Fantasy serisinin en iyi hikayesine ve en iyi oyun mekaniklerine sahip olduğu söylenen yapım ilk plan da Ps4 için sunulacak. Diğer taraftan bunun ilk remake çabası olmadığını da hatırlatmış olalım. İlk defa 2005 yılında yapılan E3 sırasında sözü edilen FF7 Remake, on yıl gecikmenin ardından önümüzdeki yılın sonuna doğru bizlerle buluşacak. ■



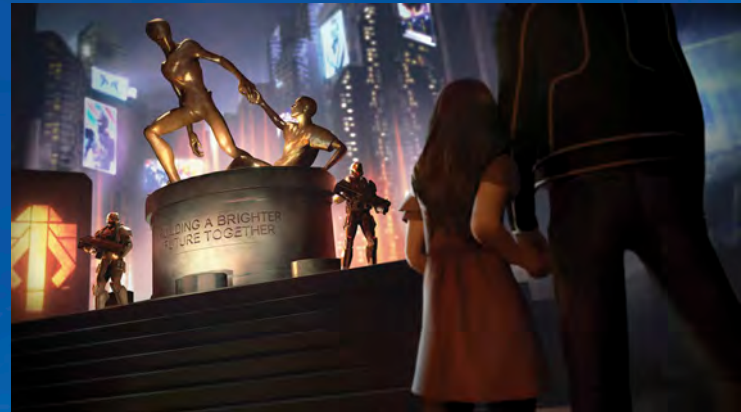
Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K Games** Tür **Strateji** Platform **PC, Mac, Linux** Çıkış Tarihi **Kasım 2015**

XCOM 2

90'ların efsanesi, XCOM: Enemy Unknown ile yeniden aramıza katılmıştı. Dönüşü o kadar muhteşem oldu ki en çok oynanan taktik strateji oyunlardan birisi oldu. Harika bir eklenti paketinin ardından şimdi de karşımıza ikinci oyunu ile çıkmaya hazırlanıyor. Yapımcı Garth DeAngelis'in verdiği bilgiler ışığında oyunun hemen her türlü yeniliği gözler önüne serildi diyebiliriz. Olaylar ilk oyundan 20 yıl sonrasında geçen, alternatif bir zaman dilimini konu alıyor. Burada insanoğlu uzaylılara yenilmiş, XCOM tamamen unutulmuş durumda. Uzaylıların kurduğu medeniyette bu sefer

azınlık olan insanoğlu, kurulan düzeni ortadan kaldırarak yeniden insanlığın kontrol ettiği bir dünya yaratmak istiyor. Unreal Engine 3 ile hazırlanan XCOM 2'de daha önce görmediğimiz kadar yıkım olacağını birinci elden görmüş olduk. Artık saklandığımız yere dikkat etmemiz gerekecek. Ayrıca bu sefer direk saldırmaktan çok düşmanı pusuya düşürmeye yönelik stratejiler kuracağız. Yeni ve farklı sınıfların oyuna ekleneceğini söyleyen DeAngelis, özellikle Specialist üzerinde durdu. Yanında bulunan Drone'u ile hareket eden bu yeni sınıf, etrafta bulunan Tarret gibi noktalan devre dışı bırakıp,

dilerse kontrolünü ele geçirebilecek. Asit ve Ateş Bombası gibi yeni bombaları da oyunda göreceğimizin altını çizen yapımcı, uzun zamandır merak edilen, "ölen" asker konusunda da büyük bir adım attıklarını dile getirdi. Yayınlanan videoda da gördüğümüz üzere, artık ölen ya da ciddi şekilde yaralanmış askerlerimizi yaratacağımız bir tahliye noktasına götürdüğümüz taktirde, bir noktaya kadar kurtarabileceğiz. Son olarak düşmanların düzenli şekilde asker desteği aldığını eklemek gerek. Tüm bu yenilikler için Kasım 2015'e kadar beklememiz gerekecek. ■





Yapım **Hello Games** Dağıtım **Hello Games** Tür **Macera, Aksiyon** Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

No Man's Sky

Bundan birkaç ay önce dergimizde kendisine kocaman bir yer ayırıp, devasa bir dosya konusu ile beğenize sunduğumuz No Man's Sky, sonunda sınırlarını yıkmayı başardı. Bildiğiniz üzere bu oyun kelime-nin tam anlamıyla imkansız hedefliyor. E3 fuarına kadar oyun hakkında ser verip sır vermeyen Hello Games yapımcıları, sadece yapacakları inanılması güç yeniliklerden bahsedip duruyorlardı. Dosya konumuzda oyunla ilgili hemen her türlü bilgiyi verdikten sonra bizim için de geriye kalan tek şey

oyunmuş videosuydu. Sonunda fuar sırasında oyunun "gerçek" olduğunu görmeyi başardık. Firmanın önemli isimlerinden Joe Danger'in sunumu ile başlayan oyun içi videoda ilk olarak mevcut bir uzay savaşının içine daldık. Taraf seçebileceğimizi söyleyen Danger, yapmak istediğimiz her türlü konuda özgür olduğumuzu bir kez daha tekrarladı. Akabinde, bu olayların gerçekleştiği mekanın No Man's Sky dünyasının nasıl da ufak bir parçası olduğunu göstermek için kamerayı dışarıya doğru almaya başladı. Çekim hızlandı, hızlandı

ve hızlandı! Bu esnada etrafımızdan geçen her ışık parçasının bir güneş sistemi olduğu bilgisi geldi. Yani her nokta, içerisinde birçok farklı gezegen barındırıyor! Sonra rast gelen bir gezegene ışınlanan Danger, buradaki işaret noktasına doğru ilerledi. Video esnasında oyunda milyarlarca gezegen olduğu gerçeğini biz kabul etmeyi başardık. Her gezegenin kendi doğası olması, kendi yaşam formlarını barındırması da cabası. Kendisini deneyim etmek için sabırsızlanıyoruz! Çıkış tarihi? Ne yazık ki halen açıklanmadı. ■

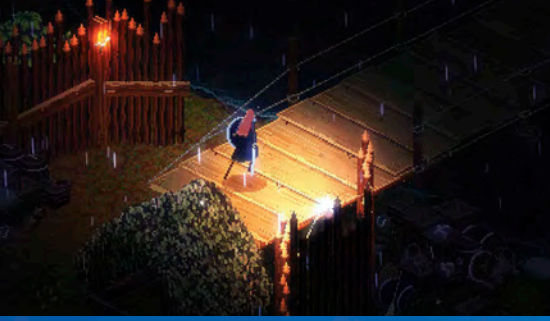
Yapım **Crystal Dynamix** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **TPS, Aksiyon** Platform **Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **10 Kasım 2015**

Rise of the Tomb Raider

Oyun dünyasının en yakından tanınan karakterlerinden birisi olan Tomb Raider da E3 fuarındaki ziyaretçilerden birisiydi. Bildiğiniz üzere Tomb Raider ismi uzun süredir oyun dünyasında. Fakat geçen yıllar, onun oyun yapısının çok geride kaldığını işaret etmişti ki tam bu noktada seri bir anlamda yeniden doğdu. 2013 yılında Tomb Raider ismiyle karşımıza çıkan oyun, bir anlamda seriyi sıfırladı. İşte Rise of the Tomb Raider da bu noktadan sonrasını konu alıyor; yani bu bir devam oyunu. İlk oyundaki olayların devamını konu alan yeni yapım, ne yazık ki Lara'nın hayatındaki gizemi korumaya devam ediyor. Tanıtım videosunda gördüğüm sahneler, aksiyonu ve gerilimi en üst seviyede sundu. Buzulların arasında hayatta kalmaya çalışmak ve gelen koca bir çığdan kaçmak çok fantastikti. Oyun içi demo ve oyun mekaniklerinin de harika şekilde harmanlandığına şahit olduk. Ayrıca ilk oyundan bildiğimiz, zıplama, tırmanma ve tutunma gibi hareketlerin yine oyunun merkezinde olacağını anladık. Tüm bu aksiyonların haricinde kalan zamanda Lara yine etrafı araştırabilecek ve

kendisine bir şeyler üretebilecek. Videonun hızlandığı kısımlardaysa düşünülenden çok daha farklı bir lokasyon gözlemledik ki bu da bol bol yeni harita göreceğimizin garantisini. Bir diğer göze çarpan noktaysa Lara'nın su altında yaptığı sinsi saldırısı. Öyle görünüyor ki savaş konusunda bir takım farklılıklar yaşayacağımız aşikar. Xbox için özel olarak geliştirilen yapımı 10 Kasım 2015 tarihinde deneyim edebileceğiz. Bakalım ilk oyundan ne kadar farklı bir Tomb Raider ile karşılaşacağız. ■





Yapım **Eneme Entertainment** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **2016**

EITR

EITR sadece bir oyun ismi değil. Bunun bir oyun ismi olarak kullanılması aslında çok manidar zira bu isim -Kuzey mitolojisini tanıyanların çok iyi bileceği üzere- bir anlamda yaşamın kaynağı. Hatta ilk dev Ymir, EITR aracılığı ile hamile kalmıştır. Bu madde aynı zamanda çok zehirlidir ve Jörmungandr ile diğer sürüngenler tarafından üretilir. İşte EITR isimli oyun da tüm bu mitolojinin üzerinde yükseliyor. Oyunda Yggdrasil isimli dokuz dünyayı birbirine bağlayan dünya ağacının EITR tarafından zehirlenmesi ve her dünyaya zehrinden yavaş yavaş akıtması konu alınıyor. Oyunda bir Shield Maiden'i canlandırıyoruz. Amacımız Yggdrasil'i bir anlamda tamir etmek ve bu kötülüğü ondan söküp atmak. Oyun 2D grafiklere sahip ama kendi içerisinde çok kaliteli karakter model-

lemelerine ve animasyonlara sahip. Müzikleri zaten Viking dizisinden fırlamış kadar kaliteli. Oyunun genelindeyse düşmanlardan belirli bir süre kaçıp, akabinde saldırmak yer alıyor. E3 videosuna baktığımızda karakterin düzenli olarak kaçtığını, uzak mesafelerden ok atıp yakın mesafelerden belirli korbolarla düşmanlarını alt ettiğini görüyoruz. Oyun dünyası fazlasıyla karanlık. En azından biz herhangi bir aydınlık tema görmedik. Karakterimiz ilerledikçe seviye atlıyor ve daha da güçleniyor. Birçok RPG yapımında olduğu gibi kendisine ait bir teçhizatı bulunuyor. Tabii set eşyalar var mı yok mu, o kadarını bilemiyoruz. Yapımcılarına göre EITR, Dark Souls, Path of Exile ve Diablo serilerinin farklı bir harmanı. Oyunun çıkış tarihi içinse henüz bir bilgi verilmiş değil. ■



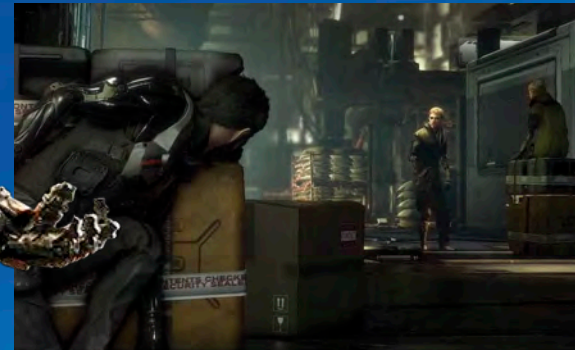
Yapım **Eidos Montreal** Dağıtım **Square Enix** Tür **FPS, TPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2016**

Deus Ex: Mankind Divided

LEVEL derigisi olarak Deus Ex'i ayrı bir severiz. İlk oyunundan beri heyecanla takip ettiğimiz serilerden birisi olan Deus Ex, yeni yapımı ile E3 fuarında sahne aldı. Deus Ex: Mankind Divided olarak bir süre önce lanse edilen yapımda yine Adam Jensen'i kontrol ediyoruz. İnsanların "Augment"lere karşı olan tutumunun iyice üst seviyelere çıkması ve Augment'li insanların köşe bucak infaz edilmesine karşı direnen Jensen, bu sefer çok daha ciddi. Human Revolution'dan iki yıl sonrasını konu alacak olan oyun, gizlilik ve aksiyon yapılarını tek potada eritecek.

Konu hakkında birçok açıklama yapan Jean-Francois Dugas, oyunun hem gizlilik konusuna, hem de aksiyona ayrı ayrı

yer verildiğini dile getirdi. Görünmezlik perlerini ve Smart Vision teknolojilerinin oyuna eskiden olduğu gibi büyük etki edeceğini söyleyen Dugas, gelişen Smart Vision teknolojisi ile artık düşmanların ne gibi silahlar taşındığını, üzerlerinde farklı bir obje olup olmadığını görmemize imkan sunacağını da belirtti. Oyunda aynı zamanda daha önce Hitman Absolution'da kullanılan Glacier 2 grafik motorunu temel alan yeni Dawn Engine kullanılacak. Zaten oyunun videolarında gelişen grafik teknolojisini rahatlıkla görmek mümkün. Temelde gizlilik üzerine kurulu olan yapıyı, farklı Augment kullanımları ile çok daha aksiyon dolu halde yaşayabilmemiz de cabası. PS4, XOne ve PC platformları için üretilecek olan Deus Ex: Mankind Divided'ın 2016 yılının ilk yarısında piyasada olacağı belirtildi. Kesin tarih için beklemedeyiz. ■



Mirror's Edge: Catalyst

Belki abartıyoruz gibi gelebilir ama Mirror's Edge: Catalyst, E3 fuarı esnasında bizi en çok heyecanlandıran üç oyundan birisi oldu. İlk oyunuyla tadı damağımızda kalan ve bir türlü devam oyununu deneyim edemediğimiz seri, sonunda aramıza geri döndü! Ana karakterimiz yine Faith. İçinde bulunduğumuz şehir ise "City of Glass." İlk oyunla aradaki en büyük farkların başındaysa şehrin alabildiğine büyük olması geliyor. Ayrıca yapımcı Sara Jansson'un yaptığı açıklamalara göre ilk oyundaki A noktasından B noktasına gitme teması

tamamen geride kaldı. Artık Faith'i istediğimiz noktaya ilerletmemiz mümkün. Yani bu bir anlamda "Free Roam" oyun deneyimi anlamına geliyor. Değişen detaylardan bir diğeryse savaş mekanikleri. Faith artık herhangi bir silah kullanmayacak. O alıştığımız silah kullanımını tamamen unutun. Ateşli silahları bir kenara atan Faith, Catalyst ile sadece yakın dövüş tekniklerine odaklanacak. Sabit kaldığı süreçte daha fazla zarar alacağı dile getirilen karakterimizle, düşmanların üzerine sürekli koşmamız gerekecek. Düşmanlar konusunda da gönü bol davranan DICE ekibi, karşımıza olabildiğince farklı bir düşman yelpazesi sunmayı hedefliyor. Boss teması üzerinde çok düşündüklerini dile getiren Sara Jansson, "Boss yerine daha zorlu düşman birlikleri kullanmayı uygun gördük." diyerek durumu net bir şekilde açıkladı. Başlangıçta kolay hareketlerle ilerleyebileceğimiz oyun, öyle görünüyor ki biz ilerledikçe çok daha fazla refleks isteyen hamleleri karşımıza çıkaracak. Oyunun çıkış tarihiyse bir hayli yakın diyebiliriz: 23 Şubat 2016. ■

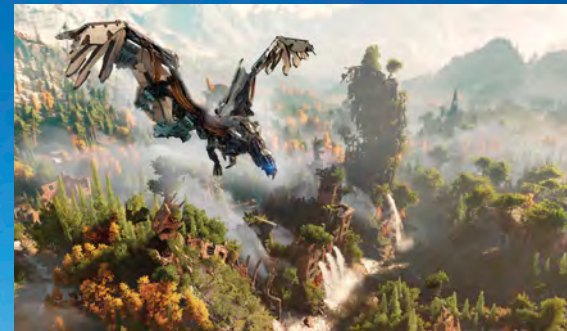


Horizon: Zero Dawn

Oyunun açılış videosu ile gerildik diyebiliriz! İnsanoğlunun gelişimini gösteren duvar resimleri, zaman içerisinde doğanın insana üstün gelerek yeniden dengeyi kurmasını anlatıyordu; işte orada nutkumuz tutuldu! Böyle bir oyun için daha iyi bir giriş olabilir miydi, merak ettik... En çok görmeyi beklediğimiz oyunlardan birisinin videosu olması da ayrıca heyecanlandırdı bizi. Nitekim oyun hakkında

verilen bilgilerin ne kadar da doğru olduğunu gördük. Horizon: Zero Dawn hikayesinde insanoğlu, düşüşten sonra dünyayı yeniden şekillendirmeye çalışıyor; fakat bu sefer her şeyin içine birazcık teknoloji katarak... Oyun içi sahnedeki ilk görüntü, kahramanımızın mekanik bir dinozoru öldürmesi ve akabinde kendisinden özür dilemesi şeklinde beliriyor. Karakter ilerledikçe karşısına birçok farklı

mekanik hayvan çıkıyor ve kendileri de bunları tek tek avlıyor. Birbirinden farklı ok kullanan karakter, hıssımlarından birisini son attığı patlayıcı ok ile yok ediyor. Oyunun en ümit verici noktalarından birisi, Killzone serisine imza atan Guerrilla Games tarafından üretiliyor olması. Karakter animasyonları tüm video boyunca dikkatimizi çekmeyi başardı, keza aynı durum düşman birimleri için de geçerli. Merak ettiğimiz noktaların başındaysa senaryonun ne şekilde seyredeceği ve karakter geliştirilmenin ne kadar mümkün olacağı yer alıyor. Tıpkı Killzone serisinde olduğu gibi sadece PlayStation 4'e özel olacak olan yapım, 2016 yılında piyasada olacak. Bakalım bu harika fikre sahip oyun, hak ettiği gibi karşımıza çıkabilecek mi? ■





Yapım **The Coalition** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **2016**

Gears of War 4

Microsoft için konu oyun ve konsol olduğu olduğu zaman iki tane büyük isim söz konusu: Halo ve Gears of War. Bu yıl ikisi için de büyük ter döken yapımcı firmalar, öyle görünüyor ki Microsoft'un konsol savaşlarında büyük bir adım atmasını sağlayacaklar. Daha önceleri Black Tust Stuidos olarak bilinen ve sonradan The Coalition olarak adlandırılan deneyimli bir ekip tarafından geliştirilen dördüncü oyun, daha önce görmediğimiz derecede karanlık bir dünya ile karşımıza çıktı. Biri erkek diğer kadın iki karakterin kontrol edildiği E3

2015 oyun içi videosunda ışıklandırmanın ne kadar dinamik kullanıldığı hakkında bir anlamda şov yapıldı diyebiliriz. Özellikle karakterlerin yolunu kesen hortum, görsellik açısından da bir hayli doyurucuydu. Kısa süre sonra karakterlerimizin karşısına çıkan yaratıklarla olan savaş esnasında, o bindik Gears of War cover sisteminin yeniden aramızda olacağını garantisini almış olduk. Ayrıca bu savaş esnasında, artık klasik haline gelen Lancer ve Gnasher Shotgun'u da gördük. Bu iki silah zaten olmazsa olmaz-

lar arasındaydı. Ha, unutmadan ekleyelim; silahımızın ucundaki elektrikli testere de yine düşmanları yakın dövüşte parçalamamız için bizi bekliyor. Oyunun multiplayer kısmıyla ilgili henüz bir detay verilmemişken, tek kişilik senaryonun çok daha kaotik bir atmosferde geçeceği artık netlik kazandı diyebiliriz. Farklı düşman birimlerinden ilkinizi görmüş olmamız da büyük ihtimalle daha farklı yaratıklarla karşılaşacağımızın garantisini. Unreal Engine 4 ile üretilen oyunun çıkış tarihi, 2016 yılının son çeyreği. ■



Yapım **IO Interactive** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon-Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **8 Aralık 2015**

Hitman

E3 2015 konferansında duyurulan oyunlardan birisi de serinin altıncı oyunu olan Hitman oldu. E3 demosunu incelediğimizde oyunda Paris'in moda dünyasından kesitler görüyoruz. Adamızın Agent 47 limuzininden çıkıp kırmızı halıda yürüyor. Hedefimiz ise defileyi kendi kötü amaçları için kullanmaya çalışan kötü adamımız Viktor Novikov. Onu nasıl öldüreceğimiz ise bize kalmış. IO Interactive, hedefinizi öldürmek için kullanacağınız birçok farklı yöntemi ya da yaratabileceğiniz sözde kazalar olduğunu vurguluyor ve yeni oyunu yaratıcı gizlilik olarak tanımlıyor. Örneğin, Viktor defile sonunda podyumda yürürken kafasına bir şey düşürmek ya da makyaj odasına sızmak, hiç olmadık parkta bulunan helikopterle bir şeyler planlamak gibi aklınıza gelebilecek farklı birçok yöntemi kullanma şansınız var. Her oda farklı bir amaç için düzenlenirken bunu en iyi şekilde kullanmak da oyunculara bırakılıyor. Agent 47 olarak Hitman:Absolution'daki olayları takip eden hedeflerinizi öldürmek için geri gelmiş oluyorsunuz. Haritalar ise

Absolution'a göre çok daha büyük tasarlanmış. Agent 47 eskiye göre daha genç gözükse de çok daha tecrübeli ve hedefine ulaşmak için her türlü hileyi kullanmaya hazır. Hitman'ın yaratıcı direktörü Christian Elverdam'ın dediği göre IO Interactive, Hitman topluluğu için birçok görev ve hedeflerden oluşan bir program hazırlayacak. Hatta senaryolardan birinde oyunculara bir hedef seçme şansı verilecek ve kim çıkarsa çıkarsın kaydedilecek. Şunu eklemekte de yarar var. Hitman, tüm içeriğiyle piyasaya çıkarılmayacak. 2016 yılında da yeni bölgelerin ve hikayelerin çıkarılması planlanıyor. Ancak yeni açılan yerler, oyunu ilk aldığınız fiyatın dahilinde olacak. ■



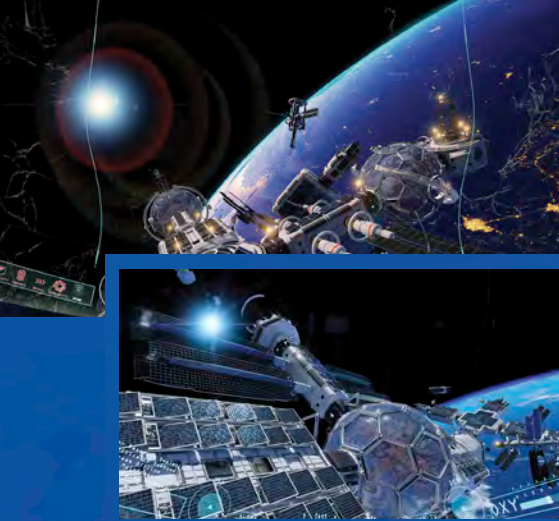
Yapım **Campo Santo** Dağıtım **Panic Inc** Tür **FPS, Macera** Platform **PC, Mac, Linux, PS4** Çıkış Tarihi **2015**

Firewatch

Firewatch, Sony'nin E3 2015 basın konferansında öne çıkan bağımsız olarak geliştirilmiş oyunlardan biri oldu. Bu gizemli oyun 1989 yılında Wyoming ormanında geçiyor. Oyunun başkahramanı ise ormanda bir yangın gözetleme kulesinde çalışan Henry. Kahramanımız, el telsizi üzerinden Delilah adlı

bir kadın sesinin yönlendirmesiyle ormanda bir takım gizemli olayları araştırmaya başlıyor. Fragman'da görülen heyecan verici anlardan biri de Henry orman içinde dolanırken ve bir şeyler keşfederken uzaktan gözetleme kulesinin bir başkası tarafından ele geçirildiğini farketmesi. Henry'nin doğal bir şekilde dünya

ile etkileşimi ise birinci şahıs oyunlar da çok sık karşılaşılmayan bir durum. Telltale, Double Fine, Klei ve 2K Marin geliştiricileri tarafından kurulan Campo Santos stüdyosunun ilk oyunu olan Firewatch, Olly Moss'un farklı sanat tasarımı ve oyun içi animasyonları ile oldukça başarılı bir macera oyunu gibi görünüyor. ■



Yapım **Three One Zero** Dağıtım **505 Games** Tür **FPX, Sci-Fi** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Eylül 2015**

Adr1 ft

Adr1ft, 2037 yılında tehlike altında olan bir astronotun hikayesini anlatan sürükleyici bir birinci şahıs deneyimi (FPX). Oyunda, yerle bir olmuş bir uzay istasyonunun enkazı içinde dolanan parçalanmış ve oksijen sızdırmaya başlayan uzay kıyafeti içinde ve oraya nasıl geldiğine dair bir şey hatırlamayan bir astronotu deneyimlyorsunuz. Gemide herkesi öldüren o korkunç olayın ne olduğunu anlamaya çalışırken aynı zamanda da hayatta kalmak ve evinize

dönebilmek için enkazın arasında sağlam kalan kaynakları bulmaya ve birçok zorluğu aşmaya çalışıyorsunuz. Bulduğunuz parçaları tamir etmeye başladıkça diğer arkadaşlarınıza aslında ne olduğunu da anlamaya başlıyorsunuz. ADR1ft, sanal gerçekliğin bir oyunu nasıl özel kıldığını bize gösteriyor. Oculus Rift'i destekleyen ADR1ft'de yalnız ve şaşkın bir halde uzay gibi bir yerde hayatta kalmaya çalışmanın size farklı ve özel bir deneyim yaşatacağı kuşkusuz. ■

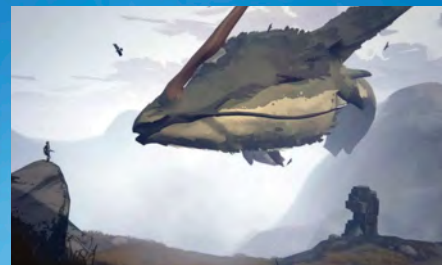
Yapım **Aurora44** Dağıtım **Aurora44** Tür **RPG** Platform **PC, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Ashen

Microsoft'un E3 215 basın konferansında aksiyon rol yapma oyunu Ashen'in PC ve Xbox One'a çıkarılacağı duyuruldu. Yeni Zelandalı bağımsız oyun stüdyosu tarafından geliştirilen Ashen, evi olarak benimseyebile-

ceği bir yer arayan bir gezginin yolculuğunu anlatıyor. Oyunda, gölgeler içerisindeki bir dünyada yüzü olmayan karakterler tasvir ediliyor. İsminden de anlaşılacağı gibi Ashen 'da bir volkan patlaması gerçekleş-

liyor ve dünya kül ile kaplanıyor. Ashen'in dünyasında oyuncular hayatta kalabilmek için diğer oyuncularla ilişkiler geliştiriyor ve birlikte kamplar, şehirler oluşturuyor. Aslında oyunun temelinde karşılıklı güvenin önemli olduğunu söyleyebiliriz. Oyuncular kime güveneceklerini ve hangi gruba katılacaklarını çok iyi seçmek zorunda. Ashen ayrıca Yüksek Riskli Savaş adını verdiği, ne kadar önemsiz gözükürse gözüksün, her karşılaşmanın oyuncular için bir felakette sonuçlanabileceği bir potansiyel sunuyor. Etrafı tanımak ve sabırlı olmak oyuncuların daha fazla hayatta kalabilmeleri için en büyük silah diyebiliriz. ■





Yapım **Rare** Dağıtım **Microsoft** Tür **MMO**, **Macera** Platform **PC**, **Xbox One**, **Mobil** Çıkış Tarihi **2016**

Sea of Thieves

Gömülü hazineleri aradığımız, yelkenlerimizi Gaçıp denizlerde yolculuğa çıktığımız korsanlarla dolu bir oyun daha karşımızda. 90lı yılların oyunları Perfect Dark, Conker, GoldenEye ve Donkey Kong Country gibi oyunlarla tanıdığımız Rare şimdi de bize çok oyunculu korsan oyunu Sea of Thieves'i sunuyor. Oyun içerisinde hazine

aramak, yine başka oyuncular tarafından yönetilen düşmanlarla savaşmak, ormanları keşfetmek, diğer korsanlara katılmak gibi birçok maceraya katılmamız bekleniyor. Sonuçta herkes geminin dümenini ele geçirme derdinde. Bu nedenle dikkatli olmakta fayda var. Açık dünyada çok oyunculu olarak oynanabilecek

olan Sea of Thieves bize özlediğimiz o korsanlık oyunlarını yaşatacak gibi. Şu an sadece Xbox One için düşünülen oyuna büyük olasılık PC'de de rastlayacağız. Oyunun ortak dünyada geçeceğini varsayarsak, oyuncuların şehirler kurmak ve onları korumak adına birbirleriyle etkileşiminin fazla olacağı su götürmez bir gerçek. ■



^ Yapılan değişikliklerin ardından oyunu yeniden öğrenmemiz gerekebilir.

Yapım **FreeStyle Games** Dağıtım **Activision** Tür **Müzik**

Platform **PS3**, **PS4**, **Wii U**, **Xbox 360**, **Xbox One**, **Mobil** Çıkış Tarihi **20 Ekim 2015**

Guitar Hero Live

Guitar Hero Live ile plastik gitarlar farklı bir şekilde geri döndü. Eski oyunlara nazaran çok yenilik göremesek de Live ile birlikte öne çıkan en önemli özellik, gitar kontrolünün yeniden tasarlanmış olması. Öncekiğe göre daha renksiz ve daha gerçekçi bir oynayış sunuyor. Beş renkten oluşan tuşlar da kaldırılmış ve iki paralel sıra halinde üçerli tuşlar konulmuş. Oyun iki bölüme ayrılmış; GH Live ve GHTV. GH Live kısmında klasik olarak çevrimdışı oynayabi-

leceğiniz şarkılar ve kariyer modları sunuyor. Eski oyunlardan diğer bir farkı da kalabalığın önünde çalan gitaristin gerçek duygularını size yaşıyor olması. Yani ilk kez oyunda birincil bakış açısı veriliyor. Böylelikle sizin iyi veya kötü çalmanızla doğru orantılı olarak seyirci size tepki veriyor. GH TV kanallarında da normal bir TV izler gibi çeşitli türden rock müzik videoları yayınlanıyor. Ayrıca arkadaşlarınızla yarışmanıza ve seviye atlamanıza da olanak sağlıyor. ■

Yapım **Coldwood Interactive** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Bulmaca** Platform **PC**, **PS4**, **Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Unravel

E3'ün bu yıl E3 konferansında tanıttığı oyunlar arasında ön plana çıkanlardan biri kuşkusuz Unravel oldu. Tamamen yeni bir oyun olan Unravel, şaşırtıcı derecede net olan grafikleri, yaratıcı hikayesi ve sadeliği ile dikkat çekiyor. Fizik tabanlı bulmaca platformundaki oyunun ana karakteri kırmızı iplikten oluşan Yarny. Kahramanımız Yarny, Kuzey İskandinavya'da bir yolculuğa çıkıyor.

Yolculuk esnasında ise Yarny'nin ipliğini kullanarak karşımıza çıkan irili ufaklı engelleri aşıyoruz. Yol boyunca Yarny, bir aşk hikayesinin düğümlerini de teker teker açıyor. Unravel'in

hikayesi kişisel bir fikirle oluşturulmuş. Yaratıcı Direktör Martin Sahlin, bir bulmaca oyunu yaratmaktan ziyade kendi yaşantılarını ve onlar için anlamlı olan şeyleri düşünerek projeye başladıklarından bahsediyor. Kısacası, Unravel'in hikayesi aşk ve insanlar arasındaki o güçlü bağ. Bu iplik de onun simgesi. Yarny'nin ipliği oyundaki her şeyi birbirine bağlıyor. ■

Ekran Görüntüleri için
LEVEL ONLINE
www.level.com.tr

Yapım **Avalanche Studios** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **1 Aralık 2015**

Just Cause 3

Square Enix'in E3 2015 konferansında en çok dikkat çeken tanıtımlardan biri de Just Cause serisinin yeni oyunu Just Cause 3'ün üzerindedir. 1000 kilometre kareden büyük haritaya sahip olacak olan oyunun konusu serinin diğer oyunlarından çok da farklı değil; diktatör devirmeye çalışacağız. Oyunun

başlangıcından itibaren 3 ana bölgenin haritası açık olarak sunulacak ve bu alanları ele geçirmek için hoparlörleri, billboardları ve düşmanın bölgelerini darmaduman etmek gerekecek. Patlama efektleri gibi felaket sahneleri için çok iddialı olan yapımcılar, grafikler için de yenilemeye girdiğini belirtiyorlar. Köprüleri

yakıp yıkmak, çevreyle etkileşime geçmek gibi interaktif etkileşimlerle oyun deneyimini hayli yükseğe çekecekleri kesin. Biraz daha Survivor kafasını yaşamamız için de bitki örtüsü ve doğal hayat alanlarına eskisinden daha çok yer vermişler. Deniz ve hava araçlarını da daha sık görmeyi planlıyoruz. ■



Yapım **SEGA** Dağıtım **SEGA** Tür **Adventure** Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Shenmue III

Sony konferansında Shenmue III açıklandı. Şimdi nasıl da duygular sular seller olmuştu, hatırlasanıza... Yıllar önce Sega Dreamcast'in en sevilen oyunlarından biri olan Shenmue I ve Shenmue II, Sega Dreamcast'in pazardan çekilmesiyle son bulmuştu ve eski oyuncular belki bir gün tekrardan çıkabileceği umuduyla yıllarca onu beklediler. Eh, yapımcısı sahnede idi ve eğer Kickstarter'da gereken parayı toplarlarsa

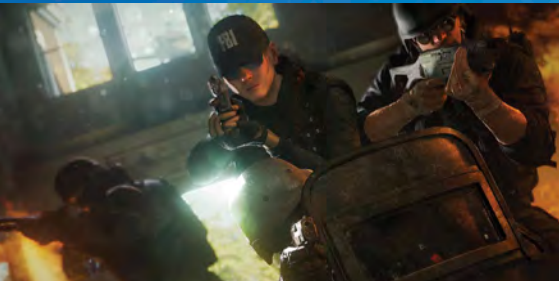
oyunun PlayStation'da hayat bulacağını söylediler. Ayakta alkışlanan bu sahneden sonra herkes Kickstarter'a abandı. Sonuç tam da beklediğimiz gibi; o gece o para toplandı ve oyunun yapımı için çalışmalar başladı. Eski nesil oyun severler için tam bir nostalji olacak oyun, yeni oyun severler içinse Shenmue dünyasının kapılarını açacak. Hem PC hem de PS4 için hazırlanan oyun, PS4 için sadece dijital olarak indirilebilecek. ■

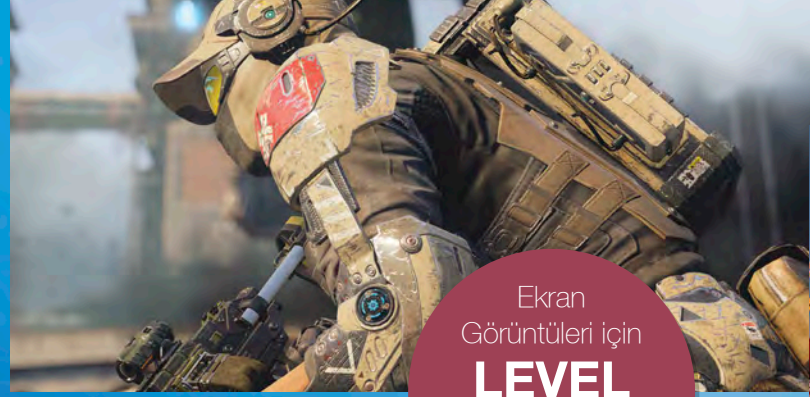
Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **13 Ekim 2015**

Rainbow Six: Siege

Rainbow Six oyunlarından birinin konsola gelmesinden bu yana neredeyse altı yıl geçmiş. Şimdi ise yeni oyun hem PC hem de yeni nesil konsollara merhaba diyor. E3'de izlediğimiz oyunun çok oyunculu modundan çekilmiş demoda bir grup teröristin yanlarındaki rehineyle birlikte bir evi kendilerine barikat yaptığını görüyoruz. Askerler ise bu barikatı yıkmak ve rehineyi kurtarmakla görevli. Rainbow Six: Siege'de aslında oldukça asimetrik bir yapı

var. Askerler, teröristlerin savunmasını kesmeye çalışırken teröristler de öldürebildikleri kadar asker öldürmek için uğraşılıyor. Yani, savaş rehinenin kurtarılması ya da takımlardan birinin tüm üyelerinin ölmesiyle son buluyor. Rainbow Six: Siege ile taktiksel mücadele ve yıkımı birincil şahıs deneyimiyle yaşıyorsunuz. Dört farklı moda solo ya da co-op olarak oynamanız mümkün. Rainbow Six: Siege ile taktik, takım oyunu, yoğun bir çatışma ve bol bol patlayıcının olduğu bir oyun sizi bekliyor. ■





Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr

Yapım **Treyarch** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform , **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **6 Ekim 2015**

Call of Duty: Black Ops III

Black Ops III'te eski oyunlarla birçok benzerlik görebiliyoruz. Sonuçta yine bir askersiniz ve insanlığın geleceği için savaşıyorsunuz. Advanced Warfare gibi teknolojinin nimetlerinden yararlanarak insanüstü güçler elde ediyorsunuz. Ancak bu kez exoskeleton yetenekleriyle değil biyoteknolojik gelişmelerin verdiği yeniliklerden faydalanıyorsunuz. Advanced Warfare'de duva-

ra tırmanabilirken, Black Ops III'te implantlarını kullanarak boyutu boyunca duvardan çıkabiliyorsunuz. Çift zıplama daha çok taktiksel bir yetenek olarak yeniden kullanılabilir. Çok oyunculu sistemde değişiklikler ve yeni bir hikaye örgüsü de göze çarpan yeniliklerden. Black Ops askerleri daha hızlı ve ölümcül. Treyarch bu kez oyuncuların her daim hareketli ve tetikte olmalarını istiyor

gibi sanki. Yeni ivme tabanlı sistem ise oyuncuların daha akıcı hareket etmelerini sağlıyor. Özelleştirilebilir silah sisteminin yanı sıra oyunculara Specialist sistem denilen kendi elit Black Ops askerlerini görüntüsünden silahına, kişiliğinden yeteneğine kadar seçebildikleri bir özellik sunuyor. Kısacası, Advanced Warfare size robot kolu verirken, Black Ops III sizi terminatör yapıyor. ■

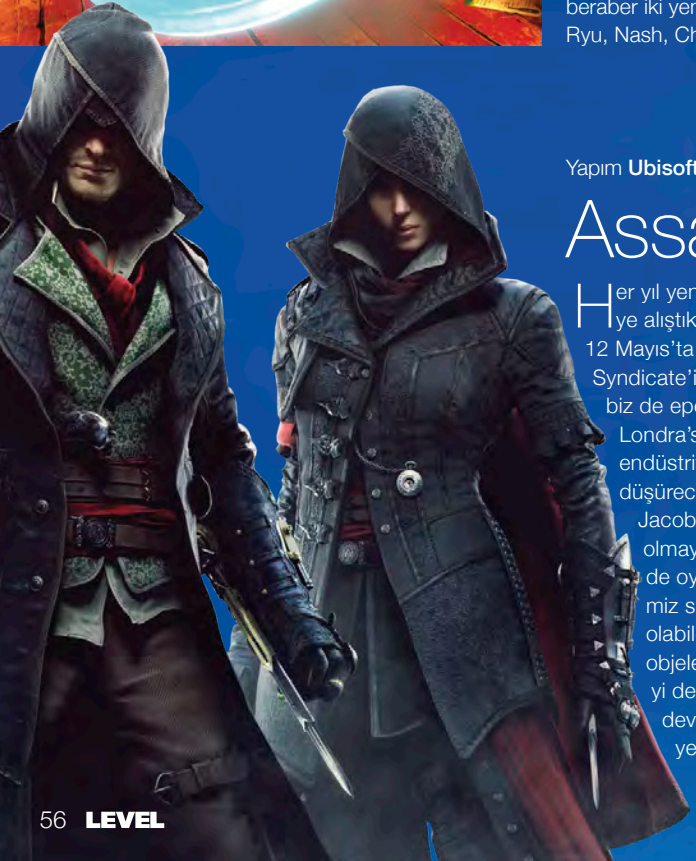


Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **Aralık 2015**

Street Fighter V

Capcom'un en başarılı serilerinden biri olan Street Fighter serisinin yeni oyunu geçtiğimiz aylarda duyurulmuştu ve merakla Capcom cephesinden gelecek haberleri bekliyorduk. E3 sahnesinde oyunun karakter bazlı özel dövüş skilleri olacağı ve V-skills, V-gauge gibi dövüş taktiklerinin bulunacağı açıklandı. Bununla beraber iki yeni karakter de bizi bekliyor olacak. Ryu, Nash, Chun Li, M. Bison'a eşlik edecek

olan ilk karakter Cammie. Çoklu ataklarıyla öne çıkıyor. Diğeri ise Birdy. Street Fighter Alpha 3'ten beri görmedik kendisini. Oyunun asla Xbox platformuna gelmeyeceğini açıklayan Capcom, Sony ile ilişkilerinin artık oldukça geliştiğini ve oyunun sadece PlayStation 4 ve PC için hazırlandığını da belirtti. Açıkçası Ps4'teki Ultra Street Fighter IV felaketinin ardından bu oyunun iyi çıkmasına tüm dövüş oyunu severlerin çok ihtiyacı var. ■



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **23 Ekim 2015**

Assassin's Creed: Syndicate

Her yıl yeni bir Assassin's Creed görmeye alıştık nasılsa... Ubisoft, E3 öncesi 12 Mayıs'ta tanıttığı Assassin's Creed Syndicate'in detaylarını E3'te açıkladı ve biz de epey heyecanlandık. 1868 yılının Londra'sında geçecek olan Syndicate, endüstriyel devrimin tam da göbeğine düşürecek bizi. Bu seferki suikastçimiz Jacob Frye. Kendisi tek başına da olmayacak; ikiz kız kardeşi Evie'yle de oyunun %25'ini oynayabileceğimiz söyleniyor. Çevreyle etkileşimi olabildiğince arttıran yapımcılar, bu objelerle düşmana zarar veremilme-yi de olanaklı kılmışlar. Eh madem devrim yaşanıyor, Londra'da at yerine at arabalarını çalarak daha

hızlı yol kat etmek mümkün. Londra'nın bu steampunk hali göze çok hoş görünüyor fakat multiplayer modu bekleyenlere kötü haberi-miz var, oyunda multiplayer özelliği tamamen kalkmış durumda. Assassin's Creed Syndicate yeni nesil konsollar ve PC'ye geliyor, eski nesil konsolları kenara kaldırma zamanı çöktan geldi galiba. ■





Yapım **SCS Software** Dağıtım **SCS Software** Tür **Simülasyon** Platform **PC, MAC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

American Truck Simulator

Euro Truck Simulator 2'yle geçirdiğimiz günleri bile geride bırakamayıp hala süt taşımaya devam ederken, E3'te türün fanatiklerini sevindirecek bomba gibi bir sunum daha yapıldı. Gerçek bir tir şoförü gibi bu kez Amerika'nın yollarını arşınlayacağız. Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilen en ünlü tir ve kargo markaları de oyunda yer alacak ve rotamız San Francisco'dan yüksek dağların eteklerine kadar

uzanacak. Yok eğer "Daha meşhur yerlere devasa tırımla gireceğim ben!" diye tutturursanız Hollywood ve New York da sizi bekliyor olacak. Sıradan bir ofiste tir şoförü olarak başlayacağımız kariyer modu, Amerika'nın en ünlü taşıma şirketine sahip olana kadar sürecektir gibi görünüyor, hayırlısı. Sitelerine not düşmüşler, Gamescom'da bir gösteri planlıyorlarmış. O alanda zaten bir devasa tir eksikti... ■

Yapım **Ghost Games** Dağıtım **EA Games** Tür **Yarış** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **3 Kasım 2015**

The Need For Speed

The Need For Speed tarihe onlarca oyun bırakmaya kararlı. Yıllardır hem arcade hem de simülasyon türündeki denemeleriyle konsollarımıza taşınan efsanevi serinin yeni üyesi de E3'te açığa çıktı. Evet, bir kez daha polis kovalamacaları ve gece yarışlarıyla tam gaz sokakları turlayacağız. Need for Speed Rivals'ın iki katı büyüklükte olan bu harita Ventura Bay'i kapsıyor. Serinin en detaylı oyunu olacağını söyleyen yapımcılar, oyunda farklı başlıklar altında farklı yarış türlerini de sunacaklarmış. Araçları modifiye seçeneğindeki geliştirmelerle aklımızı çelmeye çalıştıkları kesin. Eh yeni bir Need for Speed oyunun zamanı da gelmişti zaten artık. Hem gece yarışları ve kovalamacalarla geçecek olan bu Need for Speed, yıllardır hasretini çektiğimiz Underground 'un en iyi hali de olabilir. Neyse ki çok fazla beklememize gerek yok. ■



Yapım **Turn 10 Studios** Dağıtım **Microsoft** Tür **Yarış** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **15 Eylül 2015**

Forza Motorsport 6

Xbox konsollarının en sevilen serilerinden biri olan Forza'nın yeni bebeği de E3 2015'te oyun severlere tanıtıldı. Yarış simü-

lasyonlarının altın dönemini yaşadığı bu yıllarda, Asetta Corsa ve Project CARS gibi rakiplerle kapaşacak olan Forza Motorsport 6, sürücü değişimine izin veren ilk Forza oyunu olacak. Kadın sürücü seçeneği sunan oyunda, 450'den fazla araç ve Forza 5'te olan tüm pistler olacak. Araçların hepsi ForzaVista sistemiyle modellenmiş. Bonus olarak 10 tane daha yeni pist ekleyen yapımcılar oyunun sürüş mekaniklerini de geliştirmeyi unutmamışlar. Yeni pistler arasında Daytona, Rio de Janerio ve Watkins Glen gibi yerler bulunuyor. Gece sürüşünü özelliğinin de oyuna eklendiğini belirtelim,

Forza bu kez epey heyecanlı olacak gibi. 1080p ve 60 FPS desteği bulunuyor, daha ne olsun! ■





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



RPG Günlükleri okurları herkese merhaba. Bu ay karşınıza hem ülkemiz, hem de oyun sektörü açısından çok önemli bir haber ile çıkıyorum: Bir süredir kurulma aşamasında olan Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Lisans programı, sonunda gerçek oldu! Ben de bölümden İstanbul Bilgi Üniversitesi Öğretim Üyesi Yardımcı Doçent Doktor Tonguç İbrahim Sezen ile konu hakkında ilginizi çekeceğini düşündüğüm, harika bir röportaj yaptım. Buyurun; keyifli okumalar.

Ertuğrul Süngü: Tonguç Hocam merhaba.



İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin dört yıllık Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı bu yıl ilk öğrencilerini kabul edecek. Bu Türkiye'de oyun tasarımı eğitimi için önemli bir adım. Bize program ve programın hedefleri hakkında genel bir bilgi verebilir misiniz?

Tonguç Sezen: İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı öğrencilerine öncelikle özgün oyun içerikleri tasarımı odaklı bir eğitim sunmayı hedeflemekte. Bu programın hazırlık aşamasında Türkiye oyun sektörünü yakından inceledik. Bu çalışmamız sırasında gördüğümüz başlıca açık, özgün oyun içerikleri ve yeni markalar yaratma alanındaydı. Ülkemizde oyun geliştirme alanının olmazsa olmazı başarılı mühendislerimiz ve grafik sanatçılarımız var ancak buna rağmen üretilen oyunların önemli bir bölümü yabancı oyunların yerel kültürel kodlarla harmanlanarak klonlandığı yapımlardan oluşuyor. Bu yapımlar yerel pazarda başarıya ulaşsa da dünya çapında uzun vadeli sonuçlar elde edilemiyor. Bu bağlamda öncelikle Türkiye oyun sektörünün oyun tasarımcısı açığını giderme hedefini güden ve aynı anda dünya sektörünün ihtiyaçlarını da karşılayabilecek nitelikte mezunlar verecek bir dört yıllık lisans programı inşa ettik.

E.S: Programda öğrenciler ne gibi dersler alacaklar? Ne kadarı uygulamalı, ne kadarı teorik olacak?

T.S: Derslerimiz dört ana kategori altında değerlendirilebilir. Bunlardan ilki ve en önemlisi öğrencilerimizin farklı platformlar için farklı türlerde özgün oyun içerikleri tasarlama deneyimi kazanacakları oyun tasarımı stüdyo dersleri. Biz oyun tasarımını interaktif bir iletişim süreci

ve deneyim tasarımı olarak değerlendiriyoruz. Oyuncu nasıl bir dünyaya girecek, bu dünyanın kuralları neler, oyuncunun karar ve eylemleri kendisini ve dünyayı nasıl etkileyecek, bu deneyim oyuncuda hangi duygu ve düşüncelerin ortaya çıkmasını tetikleyecek ve kullanılan teknoloji bu süreçte nasıl katkı sağlayacak soruları, stüdyo derslerimizde öğrencilerimizin kedilerine sormalarını istediğimiz başlıca sorular. Bu derslerde öğrenciler ilk yıldan başlayarak önce masaüstü ve kart oyunları ardından da iki ve üç boyutlu özgün dijital oyunlar geliştirecekler. Dördüncü yıla geldiklerinde onlardan beklentimiz oyuncularına tasarım hedefleri doğrultusunda tatmin edici deneyimler sunan, güncel teknolojik altyapının olanaklarını en doğru biçimde kullanan ve gerek üretim süreci gerekse de iş modeli ve pazarlama anlayışı ile piyasaya sürülmeye hazır dijital oyunlar geliştirebilmeleri. Bu beklentimiz doğrultusunda stüdyo derslerimizin oyun türleri, oyuncu deneyimi ve oyun tasarım metodları alanlarında kuramsal derslerle desteklenmekte. İkinci kategori oyun programlama alanındaki derslerimizden oluşuyor. Bu derslerde öğrencilerimiz temel programcılık dillerini öğrenmenin yanında güncel oyun motorları ile çalışma alanında da deneyim kazanacaklar. Derslerimizin üçüncü bölümünü oyunların görsel-işitsel unsurları ile ilgili dersler oluşturuyor. Oyun estetiği, iki ve üç boyutlu grafik ve animasyon, arayüz tasarımı yanında oyunlar için ses ve müzik konularında da dersler alacaklar. Dördüncü olarak oyun geliştirme sürecinin kendisine odaklanan derslerimiz bulunmaktadır. Bu derslerde proje ve stüdyo yönetimi, girişimcilik,

NE İZLEDİM ✓

The Last Ship

1988 senesinde Willam Brinkley'in aynı adlı romanından diziyeye uyarlanan yapımda, dünya çapında yayılan bir virüsün hemen herkesi öldürdüğü bir senaryo söz konusu. Nitekim bir Amerikan gemisinde bulunan kadın ve erkekten oluşan 218 kişilik ekip, bu virüsten hiç etkilenmemiş. Şimdi tek amaçları konu hakkında çare bulmak... Senaryo klişe gibi gelebilir ama iki sezonu yayınlanan diziyeye yakından bakınca, durumun farklı olduğunu göreceksiniz.



NE DİNLEDİM ✓

Saints 'N' Sinners

Her zaman müzik konusunda seçici olmuş birisi olarak, öyle her metal albümü beğenmem. Nitekim Saints 'N' Sinners'i dinledikten sonra, uzun süredir böyle bir grup ile karşılaşmadığımı anladım. Ülkemizden çıktığına inanmakta güçlük çekilecek derecede kaliteli müzik yapan ekibin ilk albümü olan Saints 'N' Sinners 2013 yılında piyasaya çıktı. Gümbür gümbür bir albüm arayanlardansanız ve kendileri ile henüz tanışmadıysanız işte size fırsat.



NE OKUDUM ✓

REBELS

Nisan ayında ilk fasikülü yayınlanan seri, Amerikan bağımsızlık savaşını anlatıyor. 1775 yılını, yani Bağımsızlık Bildirgesinden sadece bir yıl öncesini konu alan seri, Seth ve Mercy Abbott'un hikâyelerini anlatıyor. Savaşın yıkımını ve dönemi harikulade yansıtan REBELS, Brian Wood, Andrea Mutti ve Jordie Bellaire tarafından hayat buluyor. Eğer siz de farklı bir çizgi roman serisi arayanlardansanız, emin olun REBELS'i çok beğeneceksiniz.



oyun pazarlama gibi konular işlenecek. Bu ana başlıklar yanında oyunun toplumsal işlevi, eğitim ve sosyal fayda amaçlı oyun tasarımı, oyun anlatıları gibi alanlarda da destekleyici derslerimiz bulunmakta. Ders programımız kuramsal bilginin tasarım ve uygulamayı desteklemesi üzerine kurulu ve saha deneyimine büyük önem veriyoruz. Bilgi Üniversitesi'nin Çocuk ve Gençlik Çalışmaları birimlerinden kaynaklanan yaklaşık on yıllık bir oyun geliştirme deneyimi var. Bu birimlerde geliştirilen oyunlar halen okullarda eğitim amaçlı olarak kullanılmakta. Öğrencilerimiz bu birimlerden yararlanarak ve bu birimlerle işbirliği içinde mezun olmadan oyunlarının gerçek saha testlerini gerçekleştirebilecekler.

E.S: Bölümü tercih edecek öğrencilerin öncelikleri ne olmalı? Onlardan en çok ne beklenecek?

T.S: Öğrencilerimizin yaratıcılığı, empati yeteneğini, matematiksel düşüncüyü ve teknik beceriyi harmanlayabilmelerini bekliyoruz. Bir oyunu tasarlamaya başladıklarında oyuncuların hangi duygu ve düşünceleri hangi süreçlerden geçerek deneyimlemelerini beklediklerine karar vermek ve ardından bu hedefe ulaşmalarını sağlayacak oyun mekaniklerini, teknolojik altyapıyı ve bunları temsil edecek görsel işitsel dili oluşturabilmeliler. Bunu yapabilmeleri için farklı oyun türlerine, özellikle de sevdikleri ve kendilerini rahat hissettikleri oyunlara eleştirel ve analitik bir biçimde bakabilmeliler. Oyun mekaniklerinin matematiksel yönünü görebilmeli, kullanacakları teknolojilerin gerektirdiği teknik becerileri kazanmak için çalışmaya hazır olmalı. Oyuncu deneyimini öngörmenin yanında bu deneyime dair veri toplamları ve veri verileri değerlendir-

meleri de gerekecek. Ayrıca oyun geliştirmenin sıkı bir dokümantasyon ve yönetim sürecine dayalı olduğunu; bu sürecin mali boyutunu yönetmeleri gerektiğini unutmamalı. İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı kendilerinden tüm bu alanlarda yüksek performans bekleyecek ve elbette bol bol oyun oynayacaklar.

E.S: Peki, bu bölüme giren öğrenciler, mezun olduktan sonra ne gibi iş imkânlarına sahip olacaklar? Rahat bir şekilde iş bulmaları mümkün olacak mı?

T.S: Mezunlarımızın oyun tasarım profesyonelleri olarak kendilerine Türkiye ve dünya oyun sektöründe yer bulabilecek donanıma sahip olmalarını hedefliyoruz. Yaratıcı ve yönetici pozisyonlarda farklı alanlardan gelen uzmanlardan oluşan oyun geliştirme ekipleri içinde kendilerine yer bulabilirler. Çağdaş dağıtım ağları içinde oyun sektörünün ülke sınırlarıyla sınırlanılmayacağına inanıyoruz. İngilizce olan programımızdan mezun olan öğrenciler kendilerine dünya oyun pazarında da yer bulabilecekler. Buna ek olarak oyunsu deneyimlerin eğitim, yazılım, kültür, medya ve hizmet sektörü gibi alanlarda gittikçe artan bir önemi var. Bu bağlamda mezunlarımızın ilgileri doğrultusunda eğitim yazılımları geliştirmekten müze tasarımına kadar farklı alanlarda da iş olanakları olabilecek. Elbette öncelikli arzumuz dünya pazarında kendine yer bulabilecek yeni ve güçlü oyun markaları yaratmaları olacaktır.

E.S: Siz ülkemizdeki oyun sektörü hakkında ne düşünüyorsunuz? Yakın gelecekte iki katı büyüyeceği düşünülen sektör, sizce

olumlu yönde mi geliyor?

T.S: Çağdaş platformlar ve dağıtım ağları şirketlere sadece Türkiye'de değil dünya çapında başarı yakalamaları için gerekli altyapıyı sunmakta. Teknolojiyi sağladığı olanakları ve getirdiği sınırlılıkları özümseyerek kullanan ve oyunculara doğru iş modeli ile ilgi çekici özgün içerikler sunan şirketlerin başarılı olmalarını için hiçbir sebep yok. Bu açıdan sektörün önünün açık olduğuna inanıyoruz.

E.S: Son olarak sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?

T.S: Bu programı başlatmaktan ötürü oldukça heyecanlıyız. Öğrencilerimizin yaratıcılıklarını sergilemelerine şahit olmayı ipe çekiyoruz. Program hakkında burada cevaplayamadığımız sorular varsa okurlarınız bize game@bilgi.edu.tr adresinden yazabilirler. Onların sorularını cevaplamaktan memnuniyet duyarız. ■



PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?

Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın



Kötüyüm ben!

Arkadaşlarınıza şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kısayol

App Store'a doğru

Mobil uygulamalar nasıl oluyor ve geliştiriliyor?

PCnet

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKADA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VIDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

SÜPER YEDEKLEME

Çok geç olmadan fotoğraf, video, e-posta ve kişisel dosyalarınızı yedekleyin; sonradan üzülmeyin.

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 7,90 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

Hayal gücünüzü ne kadar zorlarsanız zorlayın, beklentilerinizi aşacak kadar akıllı bir makine mutlaka vardır.

Robotlar | Giyilebilir makineler | 3B yazıcılar | Otomobil | Sağlık | Alışveriş | Bankacılık

GOOGLE EARTH PRO
399 DOLARLIK HARİTA YAZILIMI BEDAVA OLDU! GELİŞMİŞ ÖZELLİKLERİ ÖĞRENİN.



ANALİZ

Sessiz kahramanlar

Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dahilerle tanışın

Facebook'ta pazarlama

Şirketinizi veya markanızı Facebook'ta daha fazla kişiye tanıtarak dikkat çekmenin yollarını öğrenin



2015 / 112448
ISSN 1301-4773
02

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

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

Galactic Civilizations III

Dünyanın ötesine gitmenin ne olduğunu hissettirmek için döndü

Sayfa 80



Batman: Arkham Knight

Batman'in en büyük, en fazla beklenen,
en güzel gözükən oyunu

Sayfa 62



TESO: Tamriel Unlimited

TESO nihayet yeni nesil konsollara geldi,
üstelik yeni ödeme sistemiyle beraber

Sayfa 72



Hatred

Bu ayın en fazla konuşulan oyunlarından biri olmayı
başardı, peki ününü kadar hak ediyor?

Sayfa 74

Batman

Arkham Knight ★

Gecenin tek hakimi...

Herkes her şeyi sevmek zorunda değil elbette. Mesela drama seversiniz, aksiyon sevmeyebilirsiniz. Sinemada da aksiyon filmlerine pek uğramazsınız, olur biter. Gazete okursunuz, kitap okursunuz ama çizgi-romana el sürmezsiniz çünkü ilginizi çekmiyordur, çünkü bir tür- lü neresinden gireceğinizi bilememişsinizdir. Yepyeni yapımlar, diziler ortaya çıkar; hepsinin de başrolün- de birileri vardır. Bunların bazılarını halk inanılmaz derecede benimser, bazılarının da yüzüne bakılmaz, unutulup giderler. Bazıları da arada kalır; bir grup çok sever, bir grupsa yavan bulur.

Batman, bu grupların hiçbirine dahil değildir. Batman filmi mi gelmiş? Derhal gidilir. Batman t-shirt'ü mü var, hemen tanınır. Batman sembolü bir yerlerde gözümüze mi çarpar; onun Batman oldu- ğunu anında anlarız. Batman'i bir kahraman olarak sevmemek, rastlanabilecek bir durum değildir. Hele ki tanıyıp da sevmemek...

Batman neden bu kadar sevilir, size onu da hemen özetleyeyim. Çoğu süper kahramanın aksine, bir geçmiş, bir hikayesi olan bir kahramandır. Basitçe algılanabilecek ama akıllıca kurgulanmış bir yaşamı vardır. Gizli kimliğini çok az kişi bilir, gizli kimliği çoğu zaman önemli bir kriter de değildir. Ve hepsinden önemlisi, Batman "bizden" biridir, normal bir insandır. Sadece kendini fiziksel olarak çok geliştirmiş ve bir detektif olduğu için de hep bir adım ileriye gördü- ğünden başarılı olma oranı bize göre daha fazladır. (Elbette zenginliği sayesinde elde ettiği alet-edevati da unutmayalım.) İçinde bulunduğu Gotham City ve o evren de süper güçlerle donatılmış süper kötülere ve süper kahramanlara pek fazla ev sahipliği yapma- dığı için Batman yapımlarına kendimizi bıraktığımızda >



Yapım **Rocksteady**
Dağıtım **Warner Bros.**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.batmanarkhamknight.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





^ Batman'ın zirhi ateşli silahlara karşı pek dayanıklı değil.

> uzaydan bize ulaşan sesleri anlamaya çalışmaz, aslında olabilecek olan olayları Batman'ın gözünden irdeleriz. Zaman zaman karanlık olan yapısıyla da bizi kendine çeken Batman, muhteşem kurgulanmış bir karakter ve bunun ötesinde, müthiş bir evrendir.

Yanlışınız olmasın...

Yarım, bir, iki...

Batman Arkham Asylum bizi detektif rolüne büründürmüş, Batman Arkham City ile de asıl Batman keyfini yaşamıştık. Rocksteady'nin yapımcı koltuğundan ayrıldığı Batman Arkham Origins ise kötü bir oyundu, sevmek için çok çaba sarf etmek gerekiyordu ve bunu da başaramadık. Önceki neslin oyunları olan bu üçlünün takipçisi ne olacak diye beklerken de Rocksteady ve Warner Bros.'tan açıklama geldi, şimdiki nesil için yepyeni bir oyunun hazırlığında olduklarını öğrenmiş olduk.

Rocksteady Arkham Knight için "Üçlemeye müthiş bir final" takısını takarak devasa bir oyun hazırladıklarını söylemiş olsa da oyunu oynadıktan sonra aslında durumun bu kadar "büyük" olmadığını da anladım ve konuya negatif girmiş olmaktan şu an hiç memnun değilim. Gelin bu konuyu sonraya bırakalım...

Bildiğiniz üzere dergiye bir oyun geldiğinde, o oyunu kim yazacaksa derhal ona iletiliyor ve o da derginin teslim tarihine göre oyun oynama ve yazı yazma ikilisini zamanlıyor. 23 Haziran'da çıkan bir oyun ise şayet ki bize erken gelememişse, oyunu oynayacak olan kişi (Ben.) strese giriyor, yayıncı firmaya biraz saydıyor ve büyük bir görevmişçesine oyunun başına oturuyor. Emin olun bu ay yeni bir oyun çekecek kafada hiç değildim ama bir yandan da Batman'i heyecanla bekliyordum;

sadece zamanlaması kötüydü. Lakin oyunu PS4'te oynamaya başlayınca ve yaklaşık bir saat kadar geçtiğinde ben yine pelerini süvari olmuştum. Size yazının başında anlatmaya çalıştığım durum da tam olarak bu işte; öylesine bir kahraman ki Batman ve öylesine sağlam bir atmosferde yer alıyor ki gözünüzden uyku aksa bile onunla beraberliğinize (Çok magazin terimi oldu.) devam etmek istiyorsunuz. Batman Arkham Knight beni kendisine öyle bağladı ki bir türlü oyunu kapatmak istemedim. Gotham'ın üzerinde süzülürken her yere bakmak, her görevi yapmak, her türlü detayı incelemek isterken buldum kendimi. Saatler birbirini, Batman Riddler'ı, Scarecrow'u, Two Face'i ve Arkham Knight'ı kovaladı, ben de sürücü koltuğunda maratonu büyük heyecanla takip ettim, çok da keyif aldım.

Şehri kim ele geçirdi?

Gotham'a bence bir atom bombası düşmeli ki o şehir temizlensin. Özellikle Batman oyunlarında o kadar korkunç bir yer olarak resmediliyor ki orada yaşamak için ya suçlu olmak lazım, ya karanlık büyücü, ya da deli. Sözde New York'tan esinlenilmiş bir şehir olsa da New York'un kaosa sürüklenmiş halinden başkası değil.

Yeni oyunumuzda bir başka Gotham kaosunun içindeyiz. Oyuna başladığımızda Batman'i değil, bir polis memurunu kontrol ediyoruz ve bir diner'a girip kahvemizi içmek istiyoruz. Bir adam gelip bir şikayette bulunuyor, kapalı alanda sigara içildiğini söylüyor. O kişiyi uyarmak için gittiğimizde de olaylar bir anda acayipleşiyor zira meğer uyardığımız kişi Scarecrow'dan başkası değilmiş ve diner'a saldırdığı zehirli gaz yüzünden herkes birbirini yumruklamaya başlıyor. (Kingsman?) Kısa süre sonra da Scarecrow'un asıl planı ortaya çıkıyor;





Ekran kartımda bir problem mi var?

Hayır yok. Eğer Batman Arkham Knight'in PC versiyonunu aldıysanız büyük ihtimalle bin pişman oldunuz zira yazıyı hazırladığımız şu günlerde, oyunun PS4 ve Xbox One versiyonunu oynayanlar müthiş bir mutluluk içindeyken, PC sahiplerinin yüzlerinden bin parça düşmekte. Bunun nedeni de yapımcı firma Rocksteady'nin oyunun PC kısmı için Iron Galaxy adlı firmadan yararlanmış olması ve Iron Galaxy'nin de bu işi becerememesi. Özellikle Nvidia ekran kartlarında öylesine büyük bir problem var ki oyun oynanamayacak derecede yavaşlıyor 3 FPS'yi gördüğümüz bile oluyor. Benim başıma gelseydi bu durum, derhal yeni bir ekran kartı alırdım ekran kartımın yetersiz kaldığını düşünüp fakat meğer durumun bununla ilgisi yokmuş. Rocksteady oluşan bu memnuniyetsizlikle ilgili direkt yapım ortağını hedef gösterdi ve kısa bir süre sonra da oyunun PC versiyonunun satışlarının durdurulmasına karar verildi. PC kısmı problemlili oyun çok görmüştük açıkçası ama satışları durdurulacak kadar kötü olanına da ilk defa rastladık; hele ki oyun da bir yandan bu kadar kaliteliyken...

aynı gazı tüm şehir üzerinde kullanmak! Bir tehdit mesajı yayımlamasıyla Gotham'ın boşaltılması da bir oluyor ve koskoca şehir sadece suçlulara ve şehir görevlilerine kalıyor. (Oh, yaşayan halkı modellemekten, oyuna eklemekten güzel kurtulmuşsun Rocksteady!) Scarecrow'u bu korkunç eylemini gerçekleştirmekten alı koyacak kişi de Batman'den başkası değil elbette. Komiser Gordon'ın da yardımıyla olaya el atıyor ve maceraya başlıyor. Rocksteady sanıyoruz ki daha önceki Batman oyunlarından mutlaka birini oynadığınızı düşünüyorum olacak ki oyunun tutorial kısmını bir hayli hafif tutmuş. Oyuna direkt olarak bir binanın tepesinde başlıyorsunuz ve size herhangi bir şey de anlatılmıyor. Havada süzülme, bir yerlere kanca atmayı bilmiyorsanız direkt yere inip koşuyorsunuz -ki bu da sizi hemen düşmanlarınızla buluşturuyor. Oysaki Batman'i kontrol etmek çok kolay. PS4 için konuşuyorum, X'e basılı tutup süzülüyor ve R1 ile uygun yerlere kanca atıyorsunuz. Bu sırada X, X yaparsanız hızla kendinizi çekiyor ve havaya fırlayıp süzülmeye devam ediyorsunuz. Gotham'ı karış karış gezmek için de en iyi yöntem bu, haberiniz olsun.



Üç

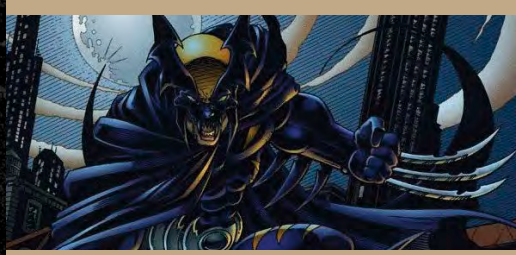
Önceki oyunları oynamış olanlar bilir, Batman'in iki farklı oyun kısmı vardır. Hatta üç diyelim... Kimseye bulaşmadan çatı çatı dolaştığınız, Riddler'in gizemlerini çözmeye çalıştığınız, şehri istediğiniz gibi gezdiğiniz kısımlar bir tip oynanışa işaret ediyor. İkinci oynanış tipinde yaklaşık on kişilik bir gruba karşı mücadele veririz. Bunlara tekme, yumruk ne varsa sallarsanız, onların saldırılarını da kontur ataklarla geçiştirir, düşman tipine göre uygun silahımızı ve hareketimizi kullanıp mücadeleden başarıyla çıkmaya çalışırız. Ana görevler olsun, yan görevler olsun, çevrede dolaşırken olsun, bu tip dövüşlere girmek çok kolaydır Batman'de. Üçüncü oynanış tipi ise Batman'in "avcı" olarak savaş alanında bulunduğu kısımları kapsıyor. Bu bölgelerde genellikle ateşli silahlara sahip düşmanlar olduğundan ve onlara karşı açık alanda savaşamayacağımızdan saklanarak, düşmanın hareketlerini gözlemleyerek uygun anı bekler ve düşmanlarımızı sessizce ortadan kaldırırız.

İşte bu üç oynanış şekli yeni oyunda da aynen yer alıyor. Yine şehrin tepesinde dolanıp gizlilikleri arıyor, yine düşmanlarımızla yumruk yumruğa dövüşüyor, yine avcı koltuğuna oturuyoruz. Her oynanış tipinde ufak değişiklikler var elbette fakat asıl konumuz, dördüncü bir oynanış mekaniğinin oyuna eklenmiş olması ve o da bolca reklamı yapılan Batmobil'den başkası değil.

Batmobil, yeni oyunda Batman'in resmen sağ kolu. Gotham halkının tanka benzettiği bu aracı Batman istediği zaman çağırabiliyor ve tüm şehri bununla gezebiliyor. Hasar alması güç olan ve gayet de hızlı gidebilen Batmobil için Gotham'ın sokakları da genişletilmiş. Kaldı ki çoğu nesne de parçalanabilir olduğu için Batmobil'i bir yerlere çarpma endişesi de taşımıyorsunuz.

Batmobil'in iki farklı modu bulunuyor. Bir tanesi >

^ Arkham Knight sizce kim olabilir? Merak etmeyin, cevap çok zor değil...



Batman hakkında bilmediğiniz gerçekler

1. Bruce Wayne Batman olmaya 25 yaşında başlamıştır ve şu sıralar 30'lu yaşların başında olduğu düşünülmektedir.
2. Batman çizgi-romanları çok uzun süredir yayımlanmakta olmasına rağmen Gotham City ancak 1940 yılında tanıtılmış, Batman'in mağarası Batcave ise 1948'e kadar ortaya çıkmamıştır.
3. 2. Dünya Savaşı sırasında Amerikan çizgi-romanlarının bir çoğu Hitler'i hedef göstermiş ve birçok süper kahraman Hitler'le amansız mücadelelere girmiştir. Batman ise buna sadece Hitler'e tenis topu atarak katılmıştır. (Olmadı.)
4. 1980'li yıllarda yayımlanan The Dark Knight Returns çizgi-romanı ünlü gazeteler ve yorumcular tarafından beğenilmemiş olsa da yıllar sonra bir klasiğe dönüşmüştür. Hatta yeni gelecek olan Batman filmi, Batman V Superman: Dawn of Justice'in da temelini bu yapım oluşturmaktadır.
5. Robin Batman'in yardımcısı olarak değil, tek sayılık bir konuk olarak düşünülmüş fakat o sayı, önceki sayılara iki kat fazla satınca Robin kalıcı bir yardımcı olmuştur.
6. Robin bu kadar sevilmiş olsa da ileride bir halk oylaması yapılmış ve Robin'in yaşayıp yaşamayacağı sorusu okurlara sorulmuştur. Okurlar Robin'in ölmesini istemiş ve Robin tutsak olduğu yerden kurtulamamıştır.
7. 1960'larda yayımlanan Batman dizisinde Frank Sinatra Joker'i oynamak istemiş ama buna muvaffak olamamıştır.
8. İlk Batman filmi ne 1990'daki Michael Keaton'lı versiyondur, ne de Adam West'li 1966 yapımı film. Ünlü sanatçı Andy Warhol, Batman Fights Dracula adında bağımsız bir film yaparak Batman'i sinemaya taşıyan ilk isim olmuştur.
9. Bruce Wayne'in ismi İskoç vatansver Kral Bruce I ile Amerikan Devrimi'nin önemli generallerinden Anthony Wayne'den gelmektedir.
10. Batman'i bir kez Darkseid öldürmüştü ama aslında geçmişe gönderildiği ortaya çıkmıştır. Batman bir sayılık özel bir yapımda da Wolverine ile birleşip Dark Claw adında fantastik bir savaşçı olmuştur.

Batmobil'in fırlatma özelliği sizi yükseklerle taşıyor.



> hızla gidebildiği ve Afterburner'ı çalıştırıp nitro etkisini aldığımız, bilindik araba modu ve diğeri de L2 tuşuyla harekete geçirdiğimiz Battle Mode. Savaş moduna geçtiğimizde aracın kontrolleri de değişiyor ve kendi eksenini etrafında çok rahat dönebilen, sağa sola hızlı ama kısa kaçışlar yapabilen bir çeşit araç kullanmaya başlıyoruz. Ve elbette bu moddayken silahlarımız da sessiz kalmıyor. Batmobil'in iki farklı atış tipi var; bir tanesi makineli tüfek, diğeri de kısa bir doldurma süresi olan top mermisi. Karşılaştığımız drone'lara karşı ikisi de işliyor ama top mermisi elbette çok daha büyük hasar veriyor. Yeterli sayıda düşmanı patlattığımızda da Missile Barrage adındaki saldırımızı kullanmaya hak kazanıyoruz. Bunun ilk aşaması sadece bir tane güçlü füze yollarken ikinci aşamayı tamamlarsak dört tane füze gönderebiliyoruz. Batmobil'in savaş modu zaman zaman zorunlu tutuluyor, özgürce dolaştığımız kısımlarda da dilersek kendimiz aracımızı çağırıp savaşa girebiliyoruz. Silahlı makinelerle karşılaştığımızda da bu aletlerin atışlarını nereye yapacağı bize birer çizgiyle gösteriliyor. Eğer çizgiye denk gelirse darbeyi alıyoruz, gelmezsek yırtıyoruz. Darbe almak da çok işe yarayan missile barrage gibi özelliklerimizi sıfırlıyor. Her ne kadar Batmobil eklentisi oyuna bambaşka bir yön vermiş olsa da bu yön, güzel bir yön olma-





Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



miş bana sorarsanız. Aracın normal modunda araç zaten yere oturmuyor, sürekli kayıyormuş hissine kapılıyorsunuz. Köşeleri dönmek, keyifle sürmek falan direkt imkansız. Ayrıca şehri tepesinde süzülerek dolaşmak, araçla dolaşmaktan çok kolay olduğu için aracınızı durup dururken çağırmak hiç istemiyorsunuz. Ancak bir noktaya kanca atıp çıkamadığınızda ve aracınızın Eject özelliği sayesinde kendinizi araçtan fırlatmak istediğinizde aracınıza binmek istiyorsunuz, o kadar. Savaş modu da ayrı bir sefalet. Açıkçası ben neden Twisted Metal heyecanını bir Batman oyununda yaşamaya çalıştığımı hiç anlayamadım.

öldürmez.” sözünün bittiği yer Arkham Knight’tan başkası değil...

Görünmez tehlike

Batmobil olmamış, bunu biliniz. Son derece gereksiz bir eklenti olmuş ve “Yeni oyunda köklü, yepyeni bir şey yapmamız gerekli yoksa oyun satmayabilir.” endişesinin sonucundan başkası da değil.

Neyse ki Batman’in diğer hallerinde hiçbir sorun yok. Hatta yenilikler sayesinde oynanış daha da eğlenceli bir hale gelmiş.

Avcı moduna geri dönelim. Burada Batman’in te-

“Tam arkamda sayısız Batman çizgi-romanı var, bir tanesinde Batmobil kalkıp da düzine düzine araç patlatmıyor, Rocksteady neyin kafasını yaşadığı acaba?”

Tam arkamda sayısız Batman çizgi-romanı var, bir tanesinde Batmobil kalkıp da düzine düzine araç patlatmıyor, Rocksteady neyin kafasını yaşadığı acaba? Hepsinden öte, Batmobil’in ağır silahlarla donatılmış olması Batman’in “silah kullanmama” prensibiyle de tam anlamıyla zıt düşüyor. Ailesi vurulduğu için eline silah almayan Batman, Arkham Knight’ta maşallah her şeyi zevkle havaya uçuruyor. Yayıları hedeflediğinizde silahlar otomatik olarak plastik mermiye geçse de bazen hedefin hemen yanına bir top mermisi düşürebiliyor ve rakiplerinizin patlamanın şiddetiyle ölmesini sağlayabiliyorsunuz. “Batman hiç kimseyi

pelerde, düşmanlarından gizli bir şekilde av peşinde koştuğunu biliyoruz. Bilmediğinizse Batman’in artık art arda sessiz alt etme hareketleri yapabildiği. Başlarda bu üç kişiyle sınırlı ama tecrübe puanı kazandıkça yeni yeteneklerinizi açabiliyor ve beş kişiye kadar uzatabiliyorsunuz bu komboyu. Olay şöyle işliyor; diyelim ki üç tane düşmanınız yan yana, sizi fark etmemiş bir şekilde duruyor. Onlara yeterince yaklaşarsanız içlerinden size en yakın olanı sarı sarı parlamaya başlıyor ve Kare tuşuna basarak komboyu başlatıyorsunuz. Batman en yakındaki düşmanını indiriyor ve zaman yavaşlıyor, sizden ikinci rakibi göstermenizi istiyor. Analog >

Üç yeni hareket

Sağ olsun Rocksteady neredeyse daha ilk oyundan Batman'in tüm hareketlerini gayet iyi bir şekilde oyuna aktardığı için yeni oyunlara ekleyecek özellik bulmakta zorlanıyor. Yine de Arkham Knight'ta Batman'in birkaç tane hoş yeni özelliği bulunmakta.



Fırlat, vursun

Ne demiştik, eğer yol gören bir yerlerdeyse Batmobil'i istediğimiz zaman çağırabiliyoruz. Bunu yaptık, Batmobil kenarda çalışır vaziyette bekliyor. Biz de Batmobil'in içinde değil de yumruklarımızla savaşmayı tercih etmişiz; insanlık hali... Böyle bir durum varsa birkaç yumruk ve tekme darbesinden sonra Batmobil ile bir Takedown yapma olanağımız oluyor. Batman rakibini bir aparkatla yukarı fırlatıyor ve Batmobil de pası alıyor, plastik mermiyi rakibin böğrüne yapıştırıyor.

Uç, fırlat gitsin

Batman her ne hikmetse havada dakikalarca süzülürken nedense elini hiçbir zaman cebine götürmedi. Bir düşmana Glide Kick ile vurmaya unuttunuz diyelim, süzülüp üstüne düşmekten başka seçeneğiniz olmuyordu. Artık durum değişti. Batman şimdi güzel güzel süzülürken Batarang'le-riyle düşmanlarını hedefleyip kafalarına aleti fırlatıyor. Bu da müthiş kullanışlı bir hareket değil ama ne demiştik; hoş bir dokunuş olmuş.

At kancayı, süzül bitsin

Batman bir yerlere kanca atıp o noktaya doğru kendini çekerken dilerseniz havaya fırlayıp süzülebiliyordunuz. Yeni oyunda bunu aynen yapabiliyoruz ama kancayla ilerlerken aldığımız ivme bir kat daha artırılmış. Eskiden X ve X tuşlarına basardık, şimdi X,X,X yapıp çok daha yükseklere fırlayıp Gotham'in üzerinde resmen bir yarasa gibi uçabiliyoruz. Mıs gibi Batmobil'imiz varken uçmak ne, değil mi? Alakası bile yok; Batmobil gezmek için çok kötü bir seçim olmuş.

> kolla diğer rakibi hedefliyor ve onu da inidriyor, nihayetinde de üçüncü düşmana ulaşip onu da haklıyorsunuz. Eğer kombo yarıda kalırsa son düşmanınız size direkt ateş açabiliyor ve kombonuz bozuluyor. Şayet ki üçüncü düşman biraz uzakta kalmışsa -ki bu size Training bölümünde gösteriliyor- o zaman da kombonuz yarıda kalıyor ve fark ediliyorsunuz. Anlayacağınız bu hareketi yapmadan önce düşmanlarınızın komboya uygun pozisyonda durup durmadığına bakmanız gerekli. Bir diğer kolaylık da sıradan dövüslere getirilmiş. Artık yerde bulduğumuz silahları düşmanlarımıza karşı kullanabiliyor ve onlara ağır hasar verebiliyoruz. Bu yeteneği de güçlendirmek mümkün; böylece Batman elinde tuttuğu silahı daha uzun süre kullanabiliyor.

Operadaki hayalet

Görevlerimiz yine ana görevler ve yan görevler olarak ayrılıyor. Tüm bu görevlere de yepyeni bir arayüzden ulaşıyoruz. Bir görev tekerleğimiz var ve analog kolu bu tekerlekte döndürerek bize sunulan görevleri görebiliyor ve haritada takip etmek için işaretleyebiliyoruz. Ana görev yerleri oldukça net iken yan görevler için aynı şeyi söylemek zor. Yan görevlerde neler var peki? Örneğin kayıp itfaiyeciler... Bunlar Gotham City'de tutsak olan itfaiyecilerden oluşuyor ama onları haritada bulmak hiç kolay değil. Ya her tarafı karış karış arayacaksınız, ya da radyo frekanslarındaki konuşmaları takip edeceksiniz -ki bunları anlamak için de İngilizceniz iyi olmalı. Bir başka görevde de sağı solu havaya uçuran birinin peşine düşüyoruz. Bu kişiyi de haritada görüntülemek mümkün değil; onu bulmak için de şehrin tepesine yükselen

dumanları takip ediyoruz. Bir başka görevde de şehrin çeşitli yerlerine cesetler bırakan bir katili arıyoruz. İlk cesedi bulduğumuzda maktulün kimliğini ortaya çıkartmak için doku, kas ve kemik taraması yapıyoruz. İkinci cesedi bulmaksa hiç kolay değil; elimizdeki tek ipucu katilin cesetlerin yakınına opera müziği bırakması. Yani müziği duyduğunuzda bilin ki yeni bir ipucu var...

Riddler da yine sahnede. Bu defa bize farklı farklı bulmacalarla geliyor. Hatırlarsanız Arkham City'de belirli hareketler yaparak açabileceğimiz kutular, düzenekler bırakıyordu. Arkham Knight'ta bu bulmacalardan da var, gizlenmiş Trophy'ler de var, Batmobil'i kullanmamız gereken yarış pistleri de... Yarış pistlerinde amacımız Riddler'in bize gösterdiği piste belirttiği kadar tur atmak. Tabii bu turlarda önümüze bir takım engeller de çıkıyor ve onları açıp kapatma görevi de bize bırakılıyor. Yani hem arabayı yolda tutmaya çalışıyoruz, hem de engellerin zamanlamasını tutturmaya. Başlarda eğlenceli gelen bu mücadeleler de ileride biraz sıkıyor açıkçası.



Bitiş çizgisi

PS4'te oynadığım oyunun atmosferiyle ilgili tek bir şey söyleyebilirim: Mükemmel. Karanlık tonlar, Gotham'ın tasarımı ve ışıklandırılmalar o kadar iyi ki oyunun her karesi neredeyse "tablo yap, as" kalitesinde. Rocksteady bu alanda resmen sınır tanımamış.

Aynı konu grafiksel kalite için de geçerli. Kaplamalar müthiş, Batman'in görüntüsü de resmen şaheser. Yakın çekimde, yağmur altında Batman'in maskesine baktım ve küçük damlaların bıraktığı izleri görünce resmen gözlerime inanamadım. O kadar detaylı düşünülmüş ki görsellik, bir daha bu kaliteyi ancak bir başka Batman oyununda görürüz gibi geliyor.

Oyuna eklenen bir başka güzel özellik, takım çalışması da keşke daha fazla olsaydı dedirtti açıkçası. Oyunun bazı kısımlarında tanıdık yüzler sizinle birlikte dövüşüyor ve hatta Double Take-down hareketleri de yapabiliyorsunuz ama bunlar kısa süreli ve ağıza çalınan bir parça baldan farklı değil. Batmobil yerine oyunun bu kısmı geliştirilmiş olsaydı, oyuna bir tam puan daha fazla verebilirdim ne yalan söyleyeyim.

Oyun kuraklığı yaşadığımız şu günlerde Batman Arkham Knight'tan daha iyisini bulmak zor. Lakin oyun için klasik veya "kesinlikle alınması gerekiyor!" da diyemiyorum. Özellikle Batman fanatikleri için iyi bir oyun olmuş ama daha iyisi de kesinlikle yapılabildi. Batmobil daha az oyunda bulunurdu, konu Arkham Knight'ın kim olduğunu tahmin ettiğimiz kısa sürenin ötesinde, daha geniş ve daha "büyük" bir senaryo olabilirdi. (Bkz, Baykuşlar Divanı. O senaryodan muhteşem oyun çıkar ve bence çıkmalı.) Bunlar olmamış olsa da tüm PS4 ve Xbox One sahiplerine oyunu öneriyorum. Bahsettiğim birkaç konu dışında çok sağlam bir iş çıkmış ortaya...

■ Tuna Şentuna

Batman Arkham Knight

- ⊕ Muhteşem atmosfer
- ⊕ Keyifli görevler
- ⊕ Batman!
- ⊖ Batmobil
- ⊖ Senaryo daha da iyi olabilirdi

8,5

■ Alternatif inFamous: Second Son

✓ Batman belki öldürmüyor ama düşmanlarının kemiklerini kırmaktan da çekinmiyor.





Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Dövüş**
Platform **PS4**
Web streetfighter.com/us/usfv
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Ultra Street Fighter 4

Efsanenin PS4 çıkışı...

Şimdiye kadar hiçbir dövüş oyunuuyla karşı-nızda olmadım yanlış hatırlamıyorsam. Ama siz bilmezsiniz benim ne derece Street Fighter fanı olduğumu. Şöyle söyleyeyim, o malum atari salonu dönemini yaşamış biri olarak az para akıtmadım o salonlara. Cep harçıklarımız da bir simit parası olunca –ki harçlık dediğimiz şey her zaman o cebe girmiyordu- tek jetonla bir oyunun sonunu getirmek farz olurdu.

Bir arcade oyununu tek jetonla bitirmek nedir, bilir misiniz? Bir Street Fighter karakterini benimsemek nedir? Bir tek kahramanınız vardır ama diğerlerini de seversiniz, ayrı bir anlamı vardır onların da sizin için. Hani daha da özele girecek olursak, bu yaşta duvarıma bir Ryu posteri asmak için özel bir çalışmaya giriştim mesela. Yanına da bir Akuma koymayı planlıyorum. Hatta belki bir gün koca bir Street Fighter duvarına döner orası, kim bilir...

"En iyi" demeyi pek sevmem ama bazı oyunlar o kadar nettir ki benim için, nadir de olsa ağızımdan çıkar bu kıyas. Dolayısıyla diğer dövüş oyunlarını ayrı bir kefeye alarak her zaman "Street Fighter dünyanın en iyi dövüş oyunudur!" diye rahatlıkla bağırabilirim. Street Fighter 2: World Warrior'la başlayan bu destan, Street Fighter 4'le nihayetine ulaştı. Capcom'un adeti olduğu üzere bu süreç Super Street Fighter 4, Super Street Fighter 4: Arcade Edition şeklinde uzadı ve en nihayetinde Ultra Street Fighter 4'le son buldu. Yeri gelmişken söyleyeyim, bir inceleme kıvamında olmayacak bu yazı zira birbirimizi kandırmayalım, Ultra Street Fighter 4 çikalı epey bir zaman oluyor.

Ama madem konumuz Ultra Street Fighter 4, oyunun seriye getirdiği yeniliklerden kabaca bahsedelim biraz. Herşeyden önce, oyuna 5 yeni karakter eklendi: Decapre, Elena, Hugo Andore,

Poison ve Rolento. Oyunun bazı mekanikleri de değişti. Bunlardan en önemlisi olan Ultra Combo Double ile bir karakterin iki Ultra hareketini bir arada kullanabiliyorsunuz ama tabii tek kullanıma göre daha az etkililer. İkinci bir yenilik olan Red Focus Attack, birden fazla saldırıyı absorb edebilmenize yarıyor. Bir üçüncü önemli yenilik olan Delayed Standing ile de yere düşen karakterinizin ayağa kalkmasını birkaç frame geciktirebiliyorsunuz. Tabii bunlarla birlikte güç dengeleri değişti, online modlar değişti, değişti de değişti. Ve böylece Ultra Street Fighter 4, serinin harika bir finali olarak noktayı koymuş oldu.

Hal böyleyken, yeni konsollar piyasaya damladı ve benim gibi eski konsollarını terkedip yeni konsollara hücum eden tayfa, bu efsaneden mahrum bırakıldı. Öyle ki Mortal Kombat X'un çıkışına kadar dövüş oyunlarından da mahrumduk. Ve sonunda o beklenen açıklama geldi Capcom'dan. Ultra Street Fighter 4, PS4 için yola çıkmıştı bile. Kollar sıvandı hemen, internette PS4 için Fighting Stick arayışlarına girişildi. Şimdiye kadarki en büyük dövüş oyunu turnuvası olan EVO bile, 2015'te Ultra Street Fighter 4 efsanelerini PS4'te ağırlamak istiyordu. Derken...

Hezimetin böylesi...

Ultra Street Fighter 4, PS4 çıkışını yaptı yapmasına ama öyle bir çıkış yaptı ki "Çıkmaz olaydın!" dedirtti resmen. Oyun resmen bozuktu, hatta oynanamaz haldeydi bile denebilir. Dudley'in zıplarken silah patlamasına benzer bir ses çıkardığını gördüm. Juri hareket ederken arkasında iz bırakıyordu. Karakter seçme menüsündeki o bilerek yapılmış gibi duran yavaşlama akıllara zarardı. Guile'in Sonic Boom'u görünmüyordu. Bunlar sadece gördüklerimdi ki kim bilir görmediğim neler vardı. Oyunun PS4'e çıkışını dört gözle bekleyen fanlar ayağa kalktı. Youtube'da oyunun kusurlarını gösteren videoların ardı arkası kesilmiyordu. Tüm bunların üzerine tuz biber olarak, EVO 2015'in PS4'ten tekrar Xbox360'a döndüğü haberi geldi.

Bir oyunun piyasaya bozuk çıkmasını anlarım ama çıkışı yıl olmuş bir oyunun yeni bir platforma böyle bir çıkış yapmasına anlam veremiyorum. Capcom tabii ki kırmızı alarına geçti ve oyunun çıkışından hemen 1 hafta sonra bir yama yayımlandı. Bu yamayla sorunların büyük kısmı giderildi ama iş isten geçmişti işte. "İş isten geçmişti" demek biraz

Ultra Street Fighter 4, PS4 çıkışını yaptı yapmasına ama öyle bir çıkış yaptı ki "Çıkmaz olaydın!" dedirtti resmen.



ağır oldu sanki ama içimden bu geçiyor; çünkü böyle bir efsaneye böyle bir çıkışın hiç mi hiç yakışmadığını düşünüyorum. Ben oyunu edindiğimde sorunların büyük bir çoğunluğu ortadan kalmıştı gerçi ama hala Guile'in Sonic Boom'unda görsel bir hata var, kabak gibi... An itibarıyla Ultra Street Fighter 4, PS4'üme yerleşti ve bir Fighting Stick arayışına giriştim bile, yanlış olmasın. Belki birkaç yamayla o güdük sorunlar da ortadan kalkacak mutlaka. İlk Gamepad'imi de pert etmiş bulunuyorum hatta. Bunlar olan ve olacak şeylerdi zaten ama diyorum ya, yakışmadı be sana Capcom. Bir efsaneyi böyle ayaklar altına almaya çıktın.

Hazır oyunun bozuk taraflarına yürüyoruz, profesyonel oyuncuları yakından ilgilendirecek bir detaya daha değinelim. Tuşa basma ve karakterin hareket etme süresi arasında geçen süreye "lag" denir, biliyorsunuz. Ultra Street Fighter 4 kombokalarında bu detayın ne derece önemli olduğu konusunda da hemfikirizdir sanırım? Oyunun PS4 portu, bu konuda en iyi performansı verecek diye beklerken, yine sınıfta kalmayı başardı. Aslında fazla abartmayayım, durum fena değil ama olması gereken de değil açıkçası. Bu konuyu da şöyle özetleyelim; Xbox360'da 83 ms (5.1 frames) olan gecikme, PS4'te 133 ms (8.0 frames) civarında. Bu da oyunun profesyonel oyunculara hitap eden tarafını baltalıyor haliyle. Siz benden daha iyi bilirsiniz ama (Profesyonel oyunculara sesleniyorum.) bir yamayla bu durum düzeltilmeden PS4 tarafına geçiş yapmayın.

Oyunun PS4 tarafına ait tek artı tarafıysa şu: Şimdiye kadar tüm karakterler için piyasaya çıkmış tüm alternatif kostümler, seçilebilir olarak kullanımınıza sunulmuş durumda.

Sonuç olarak...

Herşeye rağmen, karşımızda duran oyun Ultra Street Fighter 4. Biraz daha bakıma ihtiyacı var mükemmel kaliteye ulaşabilmesi için. Şu an imaj olarak çok kötü bir yara almış olsa da bu oyunun biz dövüş oyunu sevenler için ne ifade ettiğinin farkındayız. Ha, unutmadan... Sona doğru yaklaşırken altını çizmem gereken bir konu var. Bu yazının sonunda göreceğiniz puan, Ultra Street Fighter 4'e verilmiş bir puan değildir, oyunun PS4 portuna verilmiş bir puandır. Düşük olmasının sebebi ise bu başlığa duyduğum saygıdır. Siz ne demek istediğimi elbette anladınız ama altını çizmekte yarar var. Şahsen hassas bir konunun üzerindeyim çünkü şu an. Neyse... Ben lafi burada kesip uzuyorum. Gitmeden de bir haykırırım size, içimde kalmasin: Shoooooryu-uuken! ■ **Ertekin Bayındır**

Ultra Street Fighter 4

- ⊕ Tüm alternatif kostümlerin oyuna dahil olması
- ⊖ Efsaneye yakışmayan bir port
- ⊖ Yamayla bile hala düzelmemiş bug'lar
- ⊖ Lag problemi

6,0

||| Alternatif Mortal Kombat X

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



Oyunun ödeme tipi gibi
görüşelliği de yenilendi.



The Elder Scrolls Online ★

Yazı yazmanın keyfi!

“Kılıcımdan kanlar akarken, bir hapisane gardi daha yere düşüyordu. ‘Buraya nasıl geldim?’ diye düşündüm kendime. Kimdim ben? Uzakta bir hapisane bir gardiyanın daha düştüğünü gördüm. Partnerim kafasıyla ileriye işaret etti. Artık Kahin’e bir adım daha yakındık. Bu ölümler diyarından kurtulup Tamriel’e dönmemiz için hala umudumuz vardı. Kahin’in hücreesine yaklaştık, kapıya maymuncuğumu sokup kurcalamaya başladım. O anda partnerimin sesini duydum, acele etmemi istiyordu. Orada olduğumuzu bilmemelerinin imkanı yoktu. Elimde kilidin titreyişini hissettim ve kapıyı ardına kadar açtım. Ve karşımda gördüğüm dehşeti anlatamazdım.” Çünkü ekranımda serverların yoğun olduğunu söyleyen bir yazı çıktı ve oyundan düştüğümü anladım.

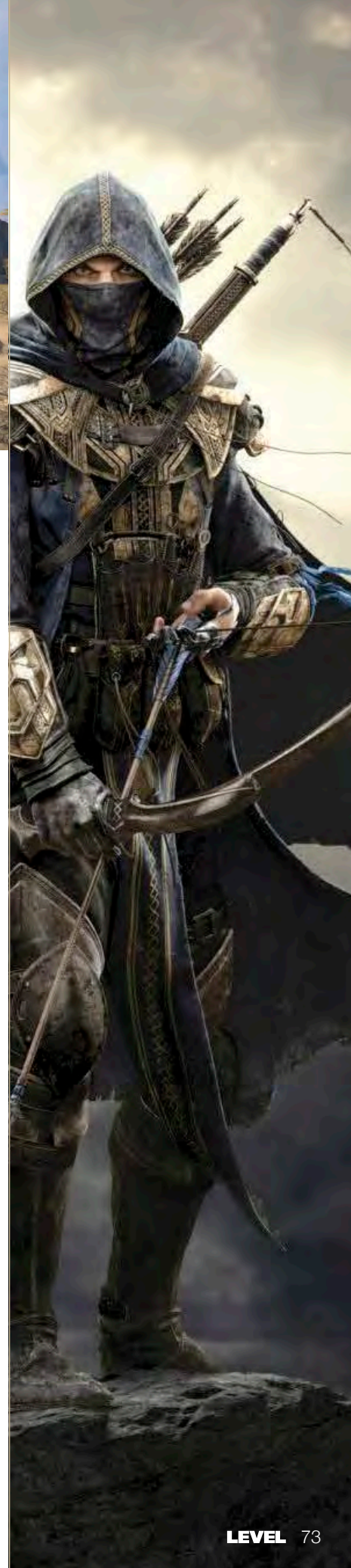
Coldharbour’da (Her ırktan her oyuncu buradan oyuna başlıyor.) bir NPC’nin yok olduğunu düşünün. Ve göreviniz bu NPC’yi bulmak... Siz ve 160 kişi, aynı noktada beklemeye başlıyorsunuz. O anda NPC canlanmış ya da bir quickfix ile bug giderilmiş ve geri gelmişse, onu görmeniz veya kendisiyle konuşmanız neredeyse imkansız hale geliyor. Bu olay, 150 kişilik bir grupta (10 kişi sıkılıp gitti bile anlaşılabilir? – Ertekin) 10 dakikadır aynı yerde durduğunuzda başınıza geliyor diye düşünün. Bu ayrıntıyı vurgulamamın nedeni, oyunda gördüğüm en büyük ikinci sorunu ortaya koymak ki o da sesli iletişim dışında hiçbir iletişim yolunun olmaması, dolayısıyla MMO’larda alışmış olduğumuz yazışmaların olmayışı ve bu nedenle oyunda iletişimin bir

“Tamriel her zamanki kadar büyük ve güzel ama diğer Elder Scrolls dünyalarından tek ve en önemli farkı, artık tamamen bir açık dünya olmayışı”

The Elder Scrolls Online’daki ilk haftanın en önemli anekdotlarından biri buydu açıkçası. Server’lar yoğun, bug’lar daha yoğun, haritalar daha da yoğun ve ben bir inceleme yazmalıyım. Bakmayın konuya çok negatif girdiğime, oyunun iyi yönü de bol ama problemleri, bunların keyfini yeterince çıkarmamızı engelliyor. Karşınızda The Elder Scrolls Online! Öncelikle bahsetmem gereken konu bug’lar, bug’lar ve bug’lar... Elder Scrolls serisinin quest sistemi ile bir MMORPG’nin birleşmesini çocukluğumdan beri hayal etmişimdir. Her zaman çok sade ve açık bulduğum bu quest sistemi, bug’lar ve sizinle beraber oynayan -veya oynar gibi yapıp sadece orada duran- yüzlerce insan ile birleştiğinde efektifliğini yitiriyor. Henüz oyunun başında, başlangıç alanı olan

türlü kurulamayışı... 10 dakika boyunca 150 kişiyle birlikte aynı noktada bekliyorsunuz ve birbirinize hiçbir şey söyleyemiyorsunuz. Bütün bir başlangıç alanı ve birbirinden habersiz, aynı bug’dan müzdarip yüzlerce kişi... Bir kişide çözüm olsa, kimsenin haberi olmayacak; çözüme sahip kişi uğraşıp tek tek herkesle iletişime geçmediği sürece... İlk level’larda durum böyleyken, ileri seviyelerde ciddi bir dungeon ekibi kurmanın zorluğunu tahmin bile edemiyorum. Şunu da itiraf etmeliyim ki olur da bir dungeon grubu bulursanız ya da kurarsanız, sesli iletişim bu grubun işleyişini çok daha iyi bir hale getiriyor. Herkeste Kinect, kulaklık ve mikrofon ekipmanını olduğunu varsayarsak tabii. Bu problemleri aştığınızda, sizi gerçekten konsolda

Yapım **Zenimax Online Studios**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **MMORPG**
Platform **PC, PS4, XboxOne**
Web **elderscrollsonline.com**



nadir rastlayabileceğiniz bir MMORPG deneyimi bekliyor. Tabii dediğim gibi, problemleri aşabilirseniz... Her şeyden önce, yıllarca WoW ve WoW'un yanında bir çok MMORPG oynamış ve her fırsatta arkadaşlarımla "Konsolda nasıl olurdu acaba?" sorusunu tartışmış biri olarak aklıma takılan en büyük problem, tuşların aktarımı oluyordu. PC'de bir klavye dolusu tuşunuz varken, bir Xbox gamepad'indeki tuş sayısı belli. Fakat Bethesda'nın belki de bir MMO yaparken en başarılı olduğu konu bu olabilir. Sol ve sağ tetik tuşları, sol ve sağ elle vurma ve bloklaya yararlıyor. Bir Elder Scrolls klasiği olan bu sistem, MMO'larda görmeye alışık olmadığımız bir şekilde, kendimizi dövüşün çok daha içinde hissetmemizi sağlıyor ve genel olarak "bir tuşa bastım, karakter bir şey yaptı" havasını kırıyor. Vurma ve bloklaya tuşlarımızın dışında 5 tane büyü / özellikli tuşumuz var. Bunları ikinci bir beşli sette, silah değiştirerek ve alternatif silahımızın beşli tuş setini ayarlayarak elde edebiliyoruz. Ve bu değişebilir 10 büyü, basit vuruşlarımız ve büyülerin tamamını kullanmak için değiştire değiştire kullandığımız silah setlerimizle birleşince, klavye yerine bir gamepad'de MMO oynamanın çok daha keyifli olduğunu anlamaya başlıyoruz. Gamepad'de oynamanın bir küçük ama güzel getirisi de kilitleri açarken oluyor. Burada PC versiyonunun aksine, görsele bakıp "Olmuştur!" deyip kilidi açmak yerine, gamepad'in titreşim özelliğinden yararlanıp, kilidimizi açıp yolumuza devam ediyoruz. Evet, belki kulağa çok ufak bir ayrıntı gibi geliyor ama oyunu çok daha interaktif ve otantik bir hale sokuyor bu detay.

Bu arada dövüş sisteminden bahsetmişken, The Elder Scrolls Online'ı MMO'lar arasında benzersiz yapan bir başka özellik de her karakterin, her ırkın

ve her sınıftan istediği silahı veya zırhı kullanabilmesi ve kullandığı ekipmana göre seviye atlaması olabilir. Bu olanak size sınıfların ana şemalarına bağlı kalmadan, aklınızda ve hayalinizde yarattığınız karakteri ekrana yansıtma şansını tanıyor. Elinde devasa bir baltayla oraya buraya yıldırımlar atan elbiseli bir büyücü mü olmak istiyorsunuz, önden buyurun. Ya da en ağır zırhla bile sessiz bir şekilde ilerleyebilen bir suikastçi? Karar sizin... Bu olanak, size gerçekten oyunun özünde ne kadar ciddi bir RPG olduğunu gösteriyor. Rolünüzü kendiniz seçiyorsunuz, sonra canlandırılıyorsunuz... Kararlar hep sizin.

Oyunun dünyasına gelince, Tamriel her zamanki kadar büyük ve güzel ama diğer Elder Scrolls dünyalarından tek ve en önemli farkı, artık tamamen bir açık dünya olmayışı. Seviyenize ve ilerleyişinize göre yönlendirildiğiniz bir haritadasınız bu sefer; lakin bu, haritada koştururken, en son Skyrim'de gördüğümüz özgürlük hissini elinizden almıyor. Bütün haritalar ve bölgeler devasa boyutlarda ve hepsinin sizden bağımsız ilerleyen bir döngüsü var. Dolaşan World Boss'lardan tutun, oyunun trailer'ında gördüğümüz, gökyüzünde açılan ve "Anchor" denilen karadeliklerin bir anda belirmesine kadar, oyun dolu dolu ve canlı. Ben Ebonheart Pact'e bağlı bir Kara Elf Nightblade olarak başladım oyuna ve geçtiğim bölgelerin bug'ları ve iletişim problemlerini saymazsak, herşey oldukça güzel görünüyordu. Ne görevler kendilerini tekrar eden cinstendi, ne de alanların kendileri. Yazıyı bitirip oturduğumda oyunu bir daha açacağım ve önümdeki yeni görevi kovalamaya başlayacağım. Bütün bug'lara ve yazışamamanın getirdiği zorluklara rağmen oyundan umudum olmasının nedeni, oyunun özüne bağlı kalmış olması ve problemleri çözülmüş veya çözüldüğünde, yıllardır hayalini kurduğumuz iki şeyi bir noktada birleştiriyor olması: Online bir Elder Scrolls oyunu ve konsolda düzgün bir MMORPG. ■ **Emre Çağlar Aydoğan**



The Elder Scrolls Online

- ⊕ Gamepad'de MMORPG oynama keyfi!
- ⊕ Kendine özgü karakter gelişimi
- ⊖ Buglar, buglar, buglar...
- ⊖ Bir MMORPG'nin en önemli unsurlarından yazışmanın olmaması

7,8

Alternatif The Lord of the Rings Online

Yapım **Destructive Games**
Dağıtım **Destructive Games**
Tür **Aksiyon, Shooter**
Platform **PC**
Web **destructivecreations.pl**



Hatred

Derdin ne birader?

Bazı anlar vardır, hayat üzerinize gelir, hiçbir işiniz rast gitmez. Bütün olumsuzluklar sanki özel olarak sizi seçmiş gibi karşınıza çıkarılır. Böle durumlarda masum insanların dahi en küçük yanlış sizi çileden çıkarabilir. Hatta normal bir davranış gösterebilirler bile onlara durduk yere suç yükleyebilirsiniz. Tüm bunları geçtim bazen hayatın getirdiği baskı yüzünden öyle berbat ruh halinde olursunuz ki biri bana yanlış yapsa da tekme tokat bir dalsam diye düşünür, öfkenizi dışları kusmak istersiniz. İyi tamam da bu ne be kardeşim! Manyak mısın, psikopat mısın? Nesin sen? Kafayı neyle bozdun, kim ne yaptı sana? Neden insanları öldürüyorsun? Gel, oturalım konuşalım, iki kadeh bir şey içelim de

insanlığı yok etmek. Peki bunu neden yapıyoruz? İşte bunu kimse bilmiyor. Tek bildiğimiz bu psikopat herifin insanlardan tiksindiği ve herkesin hayatına son vermek istediği. Oyunda ilerledikçe "Senaryo namına bir şey bulur muyuz?" düşüncesiyle oynadığım Hatred, oyundaki cani gibi acımasızca umutlarımı kırdı. Oyunun ilerleyen kesimlerinde karakterin bu şiddet dürtüsünün altında ne yatıyor olabileceğine ilişkin ipuçları bulmak ve finalde gerçeği öğrenmek istemiş olsam da bu ne yazık ki gerçekleşmedi. Oyunda kullanılan cümleleri bir kağıda yazsak bir sayfayı ya doldurur ya doldurmaz. Böylece Hatred'in senaryo adına bomboş bir oyun olduğunu gördüm.

Oyunun en başından beri bütün bölümlerde sivil, polis ayırt etmeden insanları öldürüyoruz ve tek yapmamız gereken de bu

anlatırken boşalt şu içinde- BAM! ...derken sözümü bitirmeden kafamdan vurup yoluna devam ederdi herhalde Hatred'in uzun, siyah saçlı cani karakteri. Uzun zamandır beklenen ve içerdiği şiddet seviyesi nedeniyle bir hayli tartışmalara konu olan Hatred, en sonunda 1 Haziran itibarıyla piyasadaki yerini aldı. Ben de oyuna kurulduğum saatlerce oynadım. Bu şiddet dolu oyunda, ıstırap dolu oyun saatlerinden sonra yeterli gözlemimi yaptım ve neler buldum şimdi onu anlatacağım. Öncelikle yukarıda "ıstırap dolu oyun saatleri" ifadesini oyunun şiddet içermesi nedeniyle değil, oyunun bana yaşattığı ıstırap nedeniyle kullandım. Oyunda yönettiğimiz karakter bir cani. Adını bile bilmediğimiz bu caninin oyundaki tek amacı ise önüne çıkana öldürmek, yakmak, yıkmak ve

Senaryo yok. Bu tamam. Gelelim oynanışa. İzometrik kamera açısından oynadığımız oyunun en başından beri bütün bölümlerde sivil, polis ayırt etmeden insanları öldürüyoruz ve tek yapmamız gereken de bu. Haritalarda belli yan görevler bulunuyor ve yan görevlerde de sürekli olarak katliam yapıyoruz. Bu yan görevleri tamamlarsak haritanın o noktalarında respawn noktaları beliriyor. Öldüğümüz zaman bu respawn noktalarını kısıtlı olarak kullanabiliyorsunuz. Yani, mesela haritada üç adet yan görev var ve üçünü de tamamladığınız takdirde üç adet respawn hakkınız oluyor. Her ölümünüzde ise bir hakkınız kayboluyor. Respawn hakkınız bittiğinde o bölüme en baştan başlıyorsunuz. Oyun sırasında canlı ayırt etmeden vurduğumuz insanların bir kısmı hemen ölmüyor ve bir süre yerde





can çekiyor. Bu insanların yanına giderek onları özel bir animasyonla öldürebiliyorsunuz. bunun size getirisi ise azalan canınızı doldurmanız oluyor. Birlerini özel bir animasyonla öldürüp can toplamak bana Bloodrayne'i hatırlatmadı değil. Aslında bu sistemi yetenek sistemine dahil edebilirlerdi, tabi eğer oyunda bir yetenek sistemi olsaydı. Oyunda hiç bir yetenek sisteminin olmaması nedeniyle oynanışta bir türlü çeşitlilik kazanamıyor. Üç farklı silah kullanabiliyor ve genellikle birinin mermisi bittiğinde diğerine geçiyorsunuz. Veya yerden farklı bir tür silah alarak mermisi biten silahı boşuna yanınızda taşımıyorsunuz. Bunun dışında birkaç bomba türü oyunda yer alıyor. Bu bombalar kalabalık bir ortamı birbirine katmak adına hayli etkili bir işlev görüyor. Ancak oynanış farklı silahlar dışında pek de çeşitlenmiyor. Bu da oyunu bir süre sonra oldukça sıkıcı bir hale sokuyor.

Evet arkadaşlar, oyun kısa süre sonra hayli sıkıyor. Hiçbir şekilde nedenini bilmeden önüne geleni öldür, katliam yap ve mekandan ayrıl... Oyunda resmen bundan başka bir şey yapmıyorsunuz ve bu fikir yapımçı arkadaşların aklına nasıl yerleşti emin değilim. Tamam, farklı bir konsept oluşturmak için vahşiliği ön plana çıkarmanın cesur bir atılım olduğunu kabul ediyorum, hatta bu oyunu ilk duyduğumda bir şaheser olmasa bile yıla damgasını vurabilecek iyi bir oyun olabileceğini düşünmüştüm. Ancak oynanışı sığ ve tekdüze olarak sunduğunuz zaman bırak yıla damga vurmayı, oyuncunun hafızasında unutmak için çabaladığı ve verdiği paranın her kuruşu için pişman olduğu bir oyun olarak kalıyorsunuz. Daha önce buna benzer katliam yaptığımız oyun yapısını Hotline Miami'de gördük ve gayet de başarılı bir oyundu.

Bana kalırsa oyunun iki olumlu noktası bulunuyor. Bunlardan ilki harita içerisinde özellikle patlayıcı silahlarla her yana zarar verebiliyoruz. Bir binanın içine el bombası attığınız zaman tesiri büyük oluyor. Duvarlar yıkılıyor, zemin zarar görüyor ve en önemli-



si de çevredeki insanlar hasar görüyor. Hafif silahlar da çevreye zarar verebiliyor. İnce yapılı duvarları otomatik veya pompalı silahlar ile yıkabiliyor ve arkasında yer alanları öldürebiliyorsunuz. Bu konuda yapımçı ekip silahların çevreyle olan etkileşimi konusunda hayli iyi bir iş çıkarmış, haklarını verelim. Bir diğer sevdiğim konu ise görsellik. Siyah, beyaz ve kırmızı renk tonunun kullanıldığı oyunda kırmızı olarak görebildiğimiz tek şey kurbanlarımızın kanları ve etraftaki patlayıcı maddeler (iki şey oldu ama olsun.) Görsellik, oyunun kaotik ve karanlık atmosferine gayet uygun tasarlanmış.

Şimdi tekrar oyunu gömmeye geri dönüyorum sevgili okur. Bu cümleyi okuyunca "Sen de zaten buna fırsat kolluyormuşsun yahu." diyebilirsiniz ama Hatred benim merakla beklediğim bir oyundu ve olumlu yanlarını bulmak için ciddi bir zaman harcadım, ancak olmadı. Asıl konumuza gelecek olursak sık sık karşılaştığım bir teknik hata nedeniyle oyunda yıkılan duvarlardan geçemeyebiliyorsunuz. Bu hata bölüm ilerledikçe azaldı nedense ama beni sinir krizine de boğmayı bildi. Polislerden kaçarken pek çok defa boşluğa takılmış olmak asabiyet getiriyor haliyle. Bu arada yüklenme sürelerinin uzun oluştundan ve herhangi bir multiplayer modu olmamasından bahsetmiyorum bile. En azından bir co-op oynanış olsa belki arkadaşlarımızla zaman öldürmek için iyi bir araç olabilirdi.

Bu kadar kısır bir oynanışa sahip olan Hatred açıkçası berbat olarak nitelendirebileceğim bir oyun olmuş. Daha önce Hotline Miami'de, GTA'da ve daha birkaç oyunda masumları katlettik. Ve bu saydığımız oyunlar bu katliam sisteminin oyun yapısının bir parçası olarak sunmuştu. Katliam Hatred'da oyun yapısının kendisi ve bundan başka yaptığımız bir şey olmadığı için de oldukça başarısız. Uzak durun, paranız cebinizde kalsın. ■ **Enes Özdemir**

^ Oyundaki tüm mekanları kırıp dökmek elinizde.



Hatred

- + Görsel tarz hoş ve atmosferler uyumlu
- Sıkıcı, bunalıcı tek düze oyun yapısı
- Senaryo denen bir şey yok
- Teknik problemler

5,2

Alternatif Hotline Miami 2: Wrong Number

Yer Yön Bulma

Malum, Ural Dağlarının ortasında yaz ve yıl 1959. GPS teorik olarak var ama pratikte yok. Yani olsa da çeker mi tartışırım. Bunun yerine eski bir teknoloji olan pusula ve harita yardımı ile yolumuzu buluyoruz. Karşımıza çıkan ilk kampta elde ettiğimiz haritanın üzerinde, birkaç farklı koordinat mevcut. Pusula yardımı ile anladığımız bölgeleri ziyaret etmek, büyük önem arz ediyor.

Kholat

Gerçek ötesine geçmeye hazır mısın?

Bu dünyada açıklanamayan şeyler olduğu bence gerçekliğin ta kendisi. Genel geçer hayatlarımızda gördüklerimiz, pek tabii ziyadesiyle alıştığımız olaylardan ibaret ama dünyamızda öyle şeyler oluyor ki insan gerçekten açıklama istiyor. Kholat isimli oyunu beğenme ihtimaliniz de gerçek üstü olaylara olan inancınızla doğru orantılı şekilde cereyan edecek. Eğer gördüğünüz her şeye inanıyorsanız, emin olun Kholat sizin için kötü bir oyundan ileriye gidemeyecek. Fakat dünyaya şüphe ile yaklaşıyorsanız işte o zaman Kholat tam da aradığınız oyun olabilir.

Gerçekten oyuna

Kholat, gerçekten yaşanmış bir olayı, olduğundan biraz daha fantastik halde oyuncunun beğenisine sunan bir yapım. Tarihe Dyatlov Pass kazası olarak geçen talihsiz olayda, Ural dağlarına çıkan dokuz kişilik araştırmacı ekip tamamen ortadan kayboluyor. 2 Şubat 1959 yılında meydana gelen olay, ekibin lideri Igor Dyatlov'un adını alarak tarihe kazınıyor. Nitekim işler sadece dokuz kişinin kaybolmasından ibaret değil. Kendilerinden haber alınamayan ekibe ulaşmak için başlatılan arama kurtarma çalışmalarında, ilk olarak dağcı ekibe ait olduğu düşünülen bir çadır bulunuyor. Çadır iyi hoş ama öyle görünüyor ki burada kalan kişiler, çadırı içeriden yırtarak suretiyle dışarı kaçmışlar! Hem de bazıları çıplak ayakla koşturmuş. Raporlara göre bu insanlar bir şey ya da bir şeylerden kaçmışlar ama Ural Dağla-

rının ortasında, eksi bilmem kaç derecede soğukta insan neyden kaçar? Peki, ayakkabılarını geride bırakacak kadar onu korkutacak şey ne olabilir? Aradan geçen zamanın ardından, dokuz dağcının da cesetleri bir bir bulunuyor. İşin garibi, hiçbirisi dışarıdan gelen bir hasarla ölmemiş; aksine, her biri vücutlarının içinde meydana gelen bir şey yüzünden ölmüşler. Özellikle bazı cesetlerin turuncuya dönmesi, bilim dünyasında bile hayret uyandırmış. Sonuç? Sonuç yok! Anlayacağınız tüm olan olayların hiçbir bilimsel açıklaması yapılamamış!

Kholat da bizi tüm bu esrarengiz olayların tam ortasına bırakıyor. Daha doğrusu kaybolan madencilerin peşinden giden ve ortamda ne olduğunun anlamaya çalışan bir şahsı canlandırıyoruz. Oyunun yarattığı atmosfer kesinlikle nefes kesici! Müzikler en başından beri beynimin derinliklerindeki duyguları uyandırmayı başardı. Ses efektleri ise cabası! O rüzgârın aniden esişi, çalılık ve kar kaplı ağaçların tok sesleri gerçekten beni benden aldı. Ayrıca karakter kontrolü rahat ve kolay; tek sıkıntı yaratan şey, çok fazla koşturduğumuz zaman karakterimizin bir hayli zorlanması ama bu mekaniğe kısa zamanda alışabiliyoruz. Yapacaklarımızın başında bolca yazı okumak yer alıyor. Bu bilgileri Logbook, Diary, Reports, Articles ve de Survial olarak bölünmüş menümüzde rahatlıkla görebiliyor, tekrar tekrar okuyabiliyoruz. Her dağcının kendi sesinden okunan yazılar, tüyler ürpertici. Oyunun tamamı gerçek üstü olaylara yer veriyor ve genelde korkuya kapılmadan takip gerektiriyor. Hatta belli noktalarda korkunun üzerine gitmek farklı avantajlar doğuruyor. Özellikle ana yoldan sapıp, genelde bir görüntüyü takip ettiğimiz noktalarda karşımıza çıkan ve çıplak gözle görülmesi zor patikalar, oyunun gidişatını büyük oranda etkileyebiliyor.

Şimdi böyle tatlı tatlı anlattım ama ne yazık ki günün sonunda oyun birçok anlamda zayıf kalıyor. Hikâye akışı gerçekten sorunlu ve üzüntü yaratacak kadar basit. Karakterimizin çevre ile olan etkileşimi de sıfıra yakın. Oyun ortalama bir oyuncuyu kısa sürede sıkacak yapıda ve emin olun, birçok kullanıcı için "kötü" denebilecek bir yapım. Ha, ben çok sevdim orası ayrı ama genele bakınca ne yazık ki kendisini yüceltecek bir nokta göremiyorum.

Ertuğrul Süngü

Kholat

- ⊕ Harika atmosfer
- ⊕ Korku ve gerilim teması
- ⊕ Sürekli merak uyandırması
- ⊕ Zayıf senaryo akışı
- ⊖ Etkileşimin çok az olması

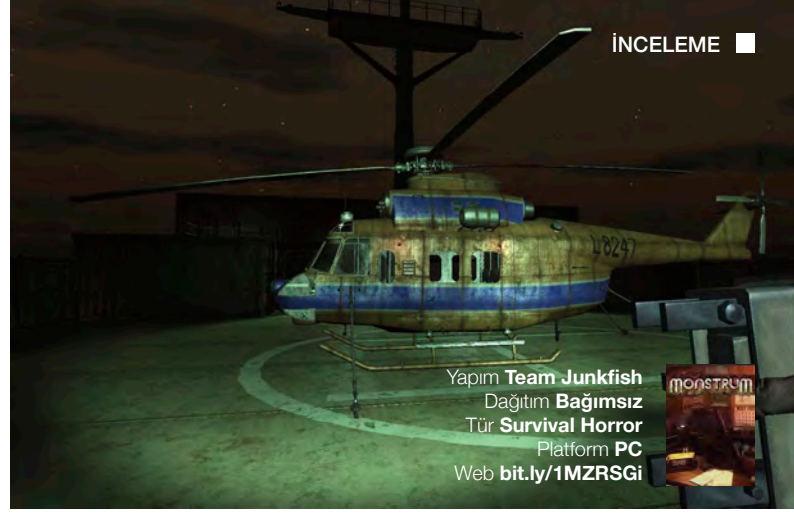
5,5

Alternatif The Vanishing of Ethan Carter

"Oyunun yarattığı atmosfer kesinlikle nefes kesici!
Müzikler en başından beri beynimin derinliklerindeki duyguları uyandırmayı başardı!"



Yapım **IMGN.PRO**
Dağıtım **IMGN.PRO**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web **kholat.com**



Yapım **Team Junkfish**
Dağıtım **Bağımsız**
Tür **Survival Horror**
Platform **PC**
Web bit.ly/1MZRSGI

Monstrum

Ah bu gemide keşke sen de olsaydın...

Herhangi bir yere sıkışıp kalma duygusu şüphesiz birçoklarımızı rahatsız eder. Elini kolunu oynatmadığın ufak bir alan da olabilir, sen gittikçe aynı yerde döndüğün bir yer de. Bir şekilde bulunduğun bölgeden çıkmak istersin ama bir türlü çıkamazsın; rüyalarda gelen karabasan gibi. İşte pek sevgili Team Junkfish ekibi de bizim için böyle bir oyun hazırlamayı uygun görmüş. Oyunun adı tanıdık gelebilir ki bu çok normal. Etimolojik olarak Monstrum, "Monster" yani "Canavar, yaratık" kelimesinin Latince halidir. Buradan yola çıkan yapımcı ekip, bize içinden bir an evvel çıkmak isteyeceğimiz ve sürekli arkamızda bir takım yaratıkların olduğu bir dünya düzeni yaratmış. Gerisi? Gerilim!

Çok gerildim çok!

Açıkçası gerilim oyunlarını sevmem. Hele hele sesle korkutulmaktan nefret ederim ama bizim işin cilvesi de bu; illa ki bu oyunu da oynamak lazım. Benim gerilim seviyem, Resident Evil serilerinde zirve yapıyor, daha fazlası bana çok; fakat eski Resident Evil ve Silent Hill oyunlarında gördüğüm atmosferi de birçok şeye değişmem. Açıkçası gerilim oyunlarının başı ve sonu, atmosferden başka bir şey değil. Olayın nerede geçtiği, ne gibi bir senaryoya dahil olduğumuz büyük önem teşkil eder.

Monstrum, konu atmosfer olunca çok iyi bir iş çıkarmış diyebilirim. Bir gemideyiz ve buradan bir an evvel kurtulmaya çalışıyoruz. Yani tek amacımız hayatta kalmak... Oyunun gemide geçmesi, atmosfere muazzam bir hava katmış. O çelik yapıda atılan her adım bir gerilim unsuru. Ayrıca gemi temasının oyuna kattığı karanlık, sıkışıklık ve ara aralan siren gibi farklı sesler, ortamı iyice gergin bir hale getirmeyi başarmış.

Peki, biz buradan nasıl kaçacağız? Aslında bu hem kolay, hem de zor bir işlem. Etrafta bulduğumuz notları okuyup, çevreyi gerçekten düzgün bir şekilde araştırabilirsek, işimiz bir hayli kolay. Zorluk nedir diyecek olursanız, orada devreye bir takım yaratıkların girdiğini söylemem gerekecek. Monstrum temelde kaç ve saklan modelini benimsemiş bir yapıdır. Fakat bu noktada kaçtığımız yaratıklar konu olduğu zaman işimiz gerçekten zorlaşıyor. İlk olarak şunu belirteyim: Yaratıklarla bir defa göz göze geldiğimiz anda oyun bitiyor. Yani tek sıkımlık

canımız bulunuyor.

Oyuna her yeni başladığımızda, üç farklı yaratıktan birisi haritaya ekleniyor. Esasen geminin oranına göre yaratık sayısı çok makul ama bu güzel abilerimizin zaman nereden çıkacağı hiç belli olmadığı gibi, bir defa bizi gördükleri zaman oyun sonuna kadar peşimizden ayrılmıyorlar. Hani yarattığı atlatım diye bir şey söz konusu değil. The Brute benim canımı alan ilk kardeşimiz oldu. Oyuncuyu gördüğü anda bağırarak ve her adımında etrafı sallayan canagazoru fark etmek bir hayli kolay. The Hunter, iskeletimsi bacaklara sahip güzel yaratık, olabildiğince sessiz geziyor ve her an ödünüzü kopartmak için bekliyor. The Fiend ise etrafı mor bir aura ile kaplı, şeytanımsı bir yaratım. Telekinetik güçlere sahip olan yaratıkla her daim mesafeyi korumak gerekiyor. Sonuç? İşte tüm bunlardan kaçarak, korkularımıza üstün gelerek, içinde bulunduğumuz gemiden kaçmak! ■ **Ertuğrul Süngü**

Karanlıktan Kurtulmak

Monstrum gerçekten karanlık bir oyun ve düşmanla karşılaştığımız anda öldüğümüzden dolayı sürekli bir aydınlatma peşinde koşuyoruz. Oyunun başında hemen fener bulunuyoruz ama kendisi hep yeterli olmuyor. O yüzden en kısa sürede çakmak ve türevi diğer aydınlatıcı aparatlara ulaşmamız gerekiyor. Yoksa ölmüş kadar oluyoruz.

Monstrum

- ⊕ Dikkat çekici atmosfer
- ⊕ Karalığın iyi kullanılması
- ⊕ Düşmanlardan sürekli kaçma
- ⊖ "Böö!" şeklinde korkutma çabaları
- ⊖ Birbirine benzeyen koridorlar

6,7

Alternatif Daylight



Bu koridordan çok fazla göreceksiniz.

The Incredible Adventures of Van Helsing III

Nerede o eski Van Helsing...

Vampir avcısı Abraham Van Helsing'in oğlu rolüne büründüğümüz ve Borgovia Krallığı'nı vahşi yaratıklardan, kaçık bilim adamlarından ve politikanın acımasızlıklarından kurtarmaya çalıştığımız Van Helsing'in inanılmaz maceralarının son halkası The Incredible Adventures of Van Helsing III, ikinci oyunun kaldığı yerden devam ediyor.

Kaçık bilim adamı Fulmigati'nin ölümü sonrası patlak veren sivil savaş, bilim adamları ve onların mekanik yaratıklarından korkan direnişçileri karşı karşıya getirir. Van Helsing'in direnişçilerin safına katılmasıyla birlikte General Harker ve önderliğindeki ordu mağlup edilir. Ancak, kendini bizlere dost olarak tanıtan Prisoner Seven'in ihaneti, Borgovia'nın üzerinde fırtına bulutlarının toplanmasına neden olur. Artık hedefimizde "Ölümsüz Koschei'nin Ölümü"nü, Borgovia topraklarının en tehlikeli nesnesini çalan Prisoner Seven vardır.

İlk iki oyunda olduğu gibi Leydi Katarina'nın hayaleti de bu macerada bizlere eşlik ediyor. Geride kalan maceraların ardından bu ikili arasındaki bağların güçlendiğini ve kendilerine özgü iletişim tarzlarını koruduklarını görüyoruz. Van Helsing'in kibirli tavırları, Leydi Katarina'nın alaycı yorumlarıyla karşılık bulduğunda ortaya eğlenceli anlar çıkmaya devam ediyor. İkinci oyundaki sınıf çeşitliliğini koruyan yapım bizleri "Protector", "Bounty Hunter", "Elementalist", "Umbralist", "Phlogistoner" ve "Constructor" isimli altı yeni sınıfla tanıştırıyor. Oynanış her bir sınıf için farklılık gösterse yeterli derinliği sağlamadığını hatta oyun boyunca öldürdüğümüz yaratıklardan sadece kendi sınıfımız için nesnelere düştüğünü fark ediyoruz. Dahası, yapıminin üçlemenin önceki oyunları ile neredeyse aynı oynanış elementlerini barındırıyor olması da büyük bir eksi olarak göze çarparıyor.

Önceki oyunlar gibi aktif olarak bir fiziksel, diğeri büyüsel hasar veren iki farklı yeteneğimizi kullanırken

"Rage" biriktirmeye ve yeteneklerimizin üçer farklı özelliğini kullanarak kombolar oluşturarak bizden sayıca üstün düşmanlarımıza daha çok hasar vermeye çalışıyoruz. En azından yeteneklerimizin önceki oyunlardan farklılık göstermesi biraz olsun tekrar hissini kırmayı başarıyor. Bununla birlikte yetenekler artık herhangi bir yeteneği ön koşul olarak göstermiyor. İlk seviyeden itibaren yeterli yetenek puanına sahip olduğumuz takdirde istediğimiz yeteneği kullanabiliyoruz. Üzücü bir şekilde bu yeteneklerden neredeyse yarısının işe yaramadığını söylemek zorundayız. Dahası Leydi Katarina'nın bu değişimden etkilenmediğini, hatta kendisinde hiçbir farklılık bulunmadığını söyleyebiliriz.

İkinci oyunda Van Helsing için 60 olan seviye sınırının bu oyunla birlikte 30'a düşürülmüş olması aslında oyunun ilk iki oyuna göre ne denli sıkıştığının diğer kanıtı. Oyunun başından itibaren, direnişçi ordusuna komutanlık edebiliyor ve evcil "Chimera" mızı kendi başına avlanmaya gönderebiliyoruz. Bunlarla birlikte önceki oyunlarda yer alan kule savunma oyunun da yeniden sığınağa döndüğünü görüyoruz. Bu aktivitelerle daha iyi eşyalar ya da daha iyi eşyaları almak için para kazanıyoruz. Önceki oyunlardaki karakterimizi oyuna aktaramazken ekstra özellikler kazanmamızı sağlayan "Glory" puanlarımızı aktarabiliyoruz. Ne yazık ki, önceki oyunlardaki 10 - 12 saatlik ana senaryonun aksine Van Helsing III bu sürenin yarısı kadar bir ana senaryo sunuyor. Keşke yeni bir oyun değil de genişleme paketi olsaydı dediğimiz The Incredible Adventures of Van Helsing III'ü uygun fiyatı kurtarıyor. Üçlemenin nasıl sonlanacağını merak eden herkesi Borgovia'ya bekliyoruz. ■ Ahmet Ridvan Potur

The Incredible Adventures of Van Helsing III

- ⊕ Eğlenceli diyaloglar
- ⊕ Tatmin edici aksiyon
- ⊕ Çeşitli düşman türleri
- ⊖ Kısa oyun süresi
- ⊖ Herhangi bir yenilik yok

6,8

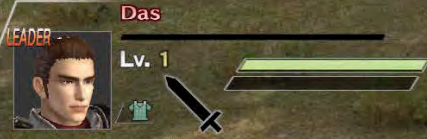
Alternatif Path of Exile



Yapım **Neocore Games**
Dağıtım **Neocore Games**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **bit.ly/1yvvKBe**



0Pts.



Yapım **Koei Tecmo Games**
 Dağıtım **Koei Tecmo Games**
 Tür **Gerçek Zamanlı Strateji**
 Platform **PC, PS4, PS3, Xbox One**
 Web **www.bladestorm.co.uk**
 Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Bladestorm: Nightmare

Orduları komuta etmeye hazır olun!

Bundan yıllar önce bir oyun çıkmıştı, hatırlar mısınız bilmem. Bladestorm: The Hundred Years' War. Gerçek zamanlı strateji türünde üretilen oyun, PS3 ve Xbox 360 kullanıcılarına bambaşka bir oyun deneyimi yaşatmış, birçok yerden de kabul edilebilir seviyede notlar almıştı. 2007 yılında oyun dünyasına katılan bu güzide isim, aradan geçen sekiz yılın sonunda, Bladestorm: Nightmare adıyla yine karşımızda.

Kaldığı yerden

Aslında Bladestorm: Nightmare, başlı başına bir oyundan daha çok, önceki yapımın devamı niteliğinde. Ta 2009 yılında başlayan proje, ancak 2015 Mayıs ayında Steam'e düşebildi. İlk oyunun adından da anlayabileceğiniz üzere, İngiltere ve Fransa arasında geçen Yüzyıl Savaşlarının çevresinde gelişen olayların bir parçasında yer alıyoruz. Fakat Bladestorm: Nightmare'in bize sunduğu en büyük fark, hangi tarafta olacağımızı seçmemiz zira biz paralı askerden başka bir şey değiliz. Bu durum, oyunu deneyim ettiğim süre boyunca sürdü ve genelde hep çıkarım olan tarafı seçtim; kararlarımdan mutluyum. Bilindiği üzere, iki ülke arasında yaşanan manasız savaş süresi boyunca çok fazla insan hayatını kaybetti. Bladestorm: Nightmare da bir noktada bu konuya vurgu yapmayı çok iyi başarmış. Oyun mekanikleri, tek bir karakteri kontrol etmekten ziyade, tek karakterle belirli birlikleri kontrol etmek üzerine kurulu. Bu sayede insan hayatının ne kadar ucuz olduğunu çok daha rahat şekilde yüzümüze vurmaya başaran yapımcı ekip, aynı zamanda devasa savaş alanlarında doğru hamleler yapmanın önemini de gün yüzüne çıkarmış. Birçok oyunda olduğu gibi Bladestorm: Nightmare'da da kendimize özel bir karakter yaratıyoruz. Hatta bu karakter yaratma kısmı bir hayli detaylı. Nasıl desem, 111 tane farklı saç modeli olan bir karakter yaratma menüsünden bahsediyorum. Fakat

ne hikmetse yarattığımız karakterin bu kadar detaylı olmasının teorik olarak hiçbir manası yok. Zaten her yer karambol, karakterin yüzünü bile göremiyorum; ne yapayım saç şeklini... Karambol dediğim kısma takılmak lazım, savaş haritaları gerçekten kalabalık. Bir birliği kaybedince, hemen başka bir birliğin kontrolüne geçebiliyoruz. Tek bir karakter yerine aynı mekaniği onlarca kişiye yaptırdığınızı düşünün; olay bundan ibaret. Normal saldırıya bastıkça tüm ekip saldırıyor, özel saldırı yapınca herkes özel saldırı yapıyor, biz kaçınca da herkes kaçıyor. Farklı türdeki birliklerin özelliklerini kullanmak oyunun gidişatına büyük etki ediyor. Hele hele hangi birliğin hangisine karşı üstün olduğunu çözüp ona göre saldırı yaparsanız, her şey bir anda oldu-bittiye geliyor. Dikkat edilmesi gereken nokta, her an her yerden düşman saldırısına açık olmamız.

Yine de oyun sadece bir yeniden yapım olmaktan ileri gidemiyor en sevdiğim okur. Grafik kalitesi zaten yerlerde, hani 2007 yılındakinden pek farkı yok desem abartmam. Vurma ve ölme hissiyatı sıfırın altında. Savaşlarda ilk özel saldırıyı patlatan taraf, rakibi neredeyse yok edebiliyor. Her şey o kadar dengesez ki anlata anlata bitiremem. Haritalar birbirine çok benziyor ve bir noktadan sonra zaten ilerleyemediğimiz haritalar iyice boğucu hale geliyor. Ha, illa savaş istiyorum dersiniz bir şey diyemem ama bence Bladestorm: Nightmare, üzerine saatler harcanacak bir yapım olmaktan çok uzakta. ■ Ertuğrul Süngü

Paralı Asker

Karakterimiz geliştikçe güçleniyor. İçinde başladığımız handan aldığımız silah ve zırhlar ile savaş alanında korkulması bir güç halini alıyor. Kazandığımız paraları yatıracağımız en iyi yere şüphesiz Recurit kısmındaki farklı paralı askerler. Buradan alacağımız birimler ile oyun içinde gözle görülür fark yaratabiliyoruz.

Bladestorm: Nightmare

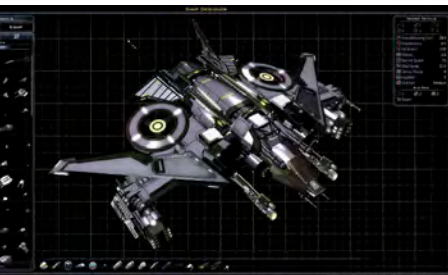
- ⊕ Büyük birlikleri birinci elden kontrol etme
- ⊕ Kalabalık savaş alanları
- ⊕ Anlamsız saldırılar
- ⊕ Zorlayıcı kamera açıları
- ⊕ İstirap dolu PC kontrolleri

6,0

|| Alternatif **Brütal Legend**



Yapım **Stardock**
Dağıtım **Stardock**
Tür **4X Strateji**
Platform **PC**
Web www.alciv3.com



^ Gemi tasarım seçenekleri neredeyse sınırsız!

Galactic Civilizations III

Bu medeniyet nereye gidiyor?

Galactic Civilizations efsanesi üçüncü oyunuyla devam ediyor. İlk iki oyun, 4X strateji türünde büyük iz bırakmış ve beğeni toplamıştı ancak yapımcısı olan firma aynı zamanda ofis yazılımları da geliştirmekle meşgul olduğundan kendilerini bir süre video oyunlarına veremediler ve aradan geçen yıllar sonunda, beğeniyle oynanan Galactic Civilizations serisine üçüncü oyunu nihayet ekleyebildiler. GalCiv III için çok gelişmiş ve çok detaylı bir 4X uzay imparatorluğu kurma oyunu demek yanlış olmayacaktır.

Yapımcı Stardock bu kez, bütün imparatorluğu, birbirine bağlı dev bir çarka dönüştürmüş... Bir gezegende yaşanan sorunun, kısa sürede tüm imparatorluğa yayılan krize dönüşmesi mümkün oluyor zira kaynak yönetimi, gezegenlerin birbirine bağlanmasıyla sağlanıyor. Bir gezegendeki hammaddeyi diğerine göndererek o gezegende endüstriyi veya gelişimi tetiklemek mümkün olurken, düşmanın kritik hammaddeye sahip bir gezegeni ablukala alması halinde, tüm imparatorlukta sorunlar baş göstemeye başlayabiliyor. Dolayısıyla, GalCiv III'te strateji sadece tek tek gezegenleri korumak üzerine değil, tüm imparatorluğu koruyacak şekilde kurmak gerekiyor.

Oyunda savaşlar, ana haritada, 3 boyutlu olarak gerçekleşiyor ancak açıkçası çok fazla taktiksel kontrollere sahip olamayacaksınız. Standart RTS formatında, seçtiğiniz uzay gemilerini, düşmana ateş etmeye yönlendiriyorsunuz. Burada fazla taktik kontrollere sahip değilsiniz ama zaten GalCiv serisinde taktik derinlik hiçbir zaman olmamıştı. Şimdi üçüncü oyunda, saldırı filolarınızın formasyonunu detaylandırarak farklı taktikler uygulayabiliyorsunuz. GalCiv III'teki gemiler, ana gemiler ve destek gemileri olarak ikiye ayrılıyor. Destek gemileri tek başına pek bir halt başaramıyorlar, hatta tek başına hareket

etmekten bile acizler. Ancak, ait olduğu filodaki ana geminin komutasında harekete geçebiliyorlar. Bu yeni sistem de, GalCiv serisinin çok eleştiri alan taktik derinlikten yoksunluğuna çözüm bulmaya çalışıyor ancak bence çok başarılı sayılmaz. Bir StarDrive, bir Distant Worlds değil. Oyunun önemli bir yeteneği, gemi tasarım ekranı. Burada, hem geminin iç organlarını hem de dış görünümünü tamamen kendiniz şekillendirebiliyorsunuz. Dış görünüm hem makyaj anlamında gemiyi değiştirirken, kullandığınız parçaların eğer gemi istatistiklerine etkisi varsa, oyuna da etkisi oluyor. StarDock yıllar sonra, merakla beklenen GalCiv serisinin devamını nihayet getirmeyi başardı ama üçüncü oyunun çok da başarılı olduğunu söylemek kolay değil. Evet, oyun derinlikli stratejik detaylara sahip, diplomasi alanında, farklı yetenekler vasıtasıyla değişik sonuçlar çıkarmak ve bu sonuçlar üzerinden oyunda gidişatı etkilemek mümkün ancak yine de oyun o alıştığımız "dev bir uzay imparatorluğu kurmuşuz ve güçlü gemilerimizle düşmanlarımıza korku salıyormuşuz," hissini vermekten çok uzakta kalıyor. Bu detay şimdi size çok garip gelebilir ama oyuncuya bu hissi yaşatan 4X oyunlar var ve 4X türünü cazip kılan da bu detay... Fakat ne yazık ki, o detaydan bu oyunda fazla bulamadım. Yine de meraklısı için yoklukta gideri var. Hakkını da yemeyelim. ■ **Cem Şancı**

Galactic Civilizations III

- ⊕ Detaylı imparatorluk yönetimi
- ⊕ Detaylı diplomasi
- ⊕ Detaylı gemi tasarımı
- ⊖ Zayıf taktik kontroler
- ⊖ Grafik kalitesi

|| Alternatif **StarDrive**

6,9



Yapım **Cliffhanger Productions**
Dağıtım **Cliffhanger Productions**
Tür **Taktik Strateji / RPG**
Platform **PC**
Web **shadowrun.com/shadowrun-online**

Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown

O artık online da oynanabiliyor!

Shadowrun, açık ara bildiğim en iyi oyun dünyalarından birisidir. İlk olarak SNES için 1990 yılında gözükten oyun, esasen masa üstü rol yapma oyunuydu. 1989 yılında ilk defa kendisini gösterdiği andan itibaren büyük kitleleri kendisine çekmeyi başaran Shadowrun, siberetik dünya ile büyüünün birlikte var olduğu, baştan aşağı cyberpunk bir dünyayı beğenimize sundu. Shadowrun denildiği zaman masa üstü RPG oyuncuların için suç ve komplolar gelir. Bu tema Shadowrun'un ilk video oyunundan beri hayatımızda. Aradan geçen uzun yılların ardından 2013 yılında Kickstarter projesi ile aramıza tekrardan katılmayı başaran yapım, Shadowrun Returns olarak isimlendirilmişti. Birçok yerden yüksek notlar alan oyunu Shadowrun: Dragonfall ve Dragonfall - Director's Cut takip etti. Tüm bu oyunların ardından Shadowrun Chronicles kendisini gösterdi.

Online bir dünyada kaybolmak

Shadowrun Chronicles, seriyi tamamen online bir dünyaya ışınıyor. Yine Kickstarter aracılığı ile gerçeğe dönüşen oyun esnasında karşımıza çıkan görevleri tek başımıza ya da başka bir oyuncu ile yapabiliyoruz. Herhangi bir sunucu seçimi söz konusu değil. Her oyuncu aynı bölgede doğuyor ve bir taksit aracılığı ile görev haritası üzerinden aksiyona dalıyor. Bu esnada etraftaki diğer oyuncularla konuşup, arkadaş olarak ekleyip, partimize almak suretiyle yolumuza devam edebiliyoruz. Ha, gelen olmazsa yine bizzat kontrol edeceğimiz bir NPC ile ilgili bölüme dalabiliyoruz.

Karakter yaratma mevzusu tıpkı diğer Shadowrun oyunlarında olduğu gibi büyük önem arz ediyor. Human, Ork, Elf, Troll ve Dwarf ırklarından birisini seçerek işe başlıyoruz. Malum, her ırkın kendisine özel artı ve eksileri bulunuyor. Background bölümün-

deyse birisi hiçbir bonus vermeyen, toplamda 27 adet background bulunuyor. Buradaki seçeneğimiz çok kritik çünkü karakterimizin aldığı artı ve eksi bonuslar ile bambaşka bir oyun yapısına ulaşacağız. Ağız yüz kısmı çok detaylı olmasa da özellikle oyuna girdikten sonra karşımıza çıkan "Clothing" bölümünde karakterimizin her yerini mıcıklayabiliyoruz. Temel mekanikler yine klasik Shadowrun oyunlarındakine benziyor. Tamamladığımız her görev bize Nuyen ve Karma olarak geri dönüyor. Nuyen, oyundaki para birimi. Karma ise skill'ler için harcayacağımız puan. Oyunda Blades, Blunt, Pistols ve Shotguns gibi toplamda 11 farklı yetenek ağacı bulunuyor. Her ağaç da kendi içinde onlarca farklı yeteneği barındırıyor. Bir noktaya takılı kalmak genelde büyük avantaj. Malum, her yeni yetenek daha fazla Karma puanı istiyor ve bir öncesine göre çok daha güçlü. Tabii oyun ilerledikçe ikinci hatta üçüncü ağaca geçmek çok iyi fikir.

Savaş mekaniklerinde gözle görülür bir değişim yok. Ana fikir, düşmanı olabildiğince sarmak ve doğru yerde siper almak. Ha, bir de üzerimize koşan eli kılıçlı adamlar bize vurmadan kendilerini yok etmek. Fakat Shadowrun Chronicles'da bir şeyler eksik. Oyun o bilindik Shadowrun atmosferini sunmuş ama görevler çok bayağı olmuş. Hatta genelde benzeri haritaları deneyim ettiğimiz için oyuncu olarak biraz canım sıkıldı. Ayrıca oyun taktik anlamında da önceki yapımlarından bir hayli geride. Keşke daha iddialı dinamikler olabilseymiş. Haricinde online oyun için insan bulmak bir hayli zor. Oyunda denk gelenler de genelde ya bir partide oluyor ya da teklifleri kabul etmiyor. Keşke daha dinamik bir online mod yaratılabılsaydı. Özetle Shadowrun Chronicles, en çok serinin hayranlarına hitap eden bir oyun olmuş, daha fazlası değil.

■ Ertuğrul Süngü

Shadowrun Chronicles

- + Cyberpunk teması
- + Detaylı oyun yapısı
- Tekrar eden görevler
- Zayıf kalan taktikler
- Diyalogdan çok savaşmak

7,0

Alternatif **XCORE: Enemy Unknown**

< Görevde miyiz, keyif molasında mıyiz belli değil.

Ne varsa toplayın!

İçine daldığımız bölümler genelde büyük denebilecek haritalara sahipler. Burada dikkat edilmesi gereken husus, bölümü bitirmeden önce etrafta bulunan toplanabilir eşyaları kaçırmamak. Eğer görevi yaparsanız, ne yazık ki bu eşyalara bakma şansınız olmayacak ve inanın bir noktadan sonra çok şey kaçırır hale geleceksiniz.



Yapım **Fictiorama Studios**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Adventure**
Platform **PC**
Web **www.deadsynchronicity.com**

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today

Geleceğin karanlık yüzü

Yine bir adventure oyunuyla karşılaştım. (Ne çok adventure oyunuyla muhattap oldum bu aralar.) Oyunumuzun ismi Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today. En önemli özelliği ise şu; lise yıllarınızda İngilizce öğretmeniniz "Ceza olarak bunu 5 sayfa yazın getirin!" demiş olsa, hatırlayacağınız en büyük ceza olurdu herhalde. Yazarken parmaklarını birbirine dolaştırıyor ve kısaltılmıyor da meret. (DS:TCT... Hale bak, üç bilinmeyenli denklem gibi.) İsmi kadar iddialı bir oyun mu, değil. Ama Indie bir yapım olduğu için büyük beklentilere kapılmadım neyse ki. Yine de ismiyle ilk karşılaştığımda bende uyandırdığı merakı söndürdü ve şu an oyun listemin bir köşesinde küflenmeyi bekliyor.

Hikayemiz neymiş, bir bakalım. Michael adında bir kahramanımız var. Sıradan, memur kılıklı bir kahraman bu. Dünya "Great Wave" diye bir felaketten sonra altüst olurken, Michael bir yerlerde uyuyakalmış ve felaketten bir süre sonra da zahmet edip uyanıyor. Geçmişini hatırlamıyor ve dünyaya ne olduğu konusunda herhangi bir fikri de yok. Hal böyle olunca, bütün bu sorumluluk bize devrediliyor ve bir yandan Michael'in geçmişini ortaya çıkarmak, bir yandan da dünyanın bu hale nasıl geldiğini

araştırmak zorunda kalıyoruz.

Klasik bir adventure yapısı var oyunumuzun. Büyük gizemin içinde uyan, etrafında bulduğun ıvır zıvırları kullan, karşına çıkanlarla konuş, bir yerde kilitle, bulduklarını saçma sapan yerlerde kullanmaya çalış, bir şekilde çözümü bul ve yoluna devam et... Bu döngünün içinde bir point & click adventure oyununu ayakta tutabilen kilit noktalar vardır. Misal, kahramanınız eğlenceli veya en azından dikkat çekici bir tip olmalıdır. (Böyle bir kahramanımız yok.) Karşılaştığınız diyaloglar sıkılmayacağınız, dikkatinizi çekebilecek şeyler olmalıdır. (Bizim oyunumuzda herkesin üstünde ölü toprağı olduğu için ve herkes lafı uzatmayı sevdiği için sıkılma seviyesi sürekli tavan noktasında duruyor.) Karşılaşacağınız bulmacalar da ilk akla gelmeyen ve çözdüğünüzde "Bu muydu yaa!" dedirten cinsten olmalıdır. (Neyse ki bu konuda gideri var sevgili DS:TCT'nin.)

Oyunun görsel tarafına değinecek olursam, kendine has bir tarzı var diyebilirim. Post-apokaliptik bir dünya tasarlanmaya çalışılmış ve nispeten başarılı olunmuş. Yumuşak, çizgiromanvari bir görsel yapı söz konusu. Etrafta incelemek adına çok fazla sayıda şey olmadığı için yapmanız gerekenlerin ne olduğunu az çok kestirebiliyorsunuz. Bulmacaların büyük bir kısmı da klasik yapıda. Almanız gereken bir nesneyi almanıza izin vermeyen biri varsa ortamda, önce onu uzaklaştırmanız lazım. Veya girmeniz gereken bir yer varsa ve yine oraya girmenizi engelleyen biri söz konusuysa, istediği şeyi bulup ona getirmeniz lazım. Kısacası, herşey klasik bir adventure oyunu kıvamında.

Piyasada bu tarz bolca oyun var, biraz araştırırsanız. DS:TCT de bunlardan bir tanesi ve



hani kararı bana bırakırsanız, oynamazsanız çok şey –hatta hiçbir şey- kaçırmış olmazsınız derim. Ben olsam, Life is Strange veya Telltale Games'in herhangi bir oyunu gibi daha modern adventure oyunlarıyla ilgilenirdim. Dead Synchronicitymyshgf... Adın batsın!

Ertekin Bayındır

Dead Synchronicity

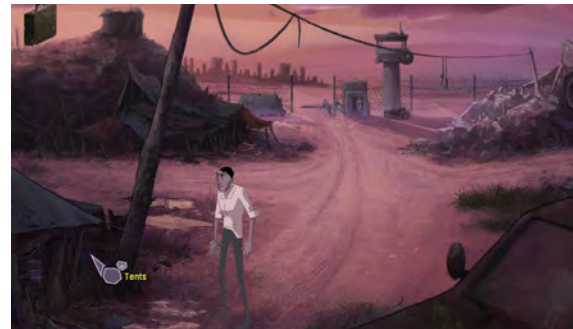
- ⊕ Bulmacalar yer yer eğlenceli olabiliyor
- ⊕ Grafikler hoş gidebilir
- ⊖ Sönük kahraman Michael
- ⊖ Klşe hikaye
- ⊖ Donuk, sıkıcı diyaloglar

6,0

Alternatif **Life is Strange**

Oyunun nadir "N'oluyor lan!?" dedirten sahnelerinden biri.

It's like floating in a dense liquid...



Yapım **The Artistrats**
Dağıtım **Slitherine Ltd.**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web bit.ly/1H0JZSQ



Order of Battle: Pacific ★

“Kaliteli strateji oyunu çıkmıyor” diyenler için...

İkinci Dünya Savaşı konulu film ve oyun bitmez, daha çok eklemek yenir bu konuda. Artık her cepheyi, her savaşı, her önemli insanın adını bile ezbere biliyoruz muhtemelen. Dünya tarihinin en kanlı, en büyük savaşı olmasından tutun da dünya tarihine ve geleceğine dair yarattığı etkinin büyüklüğü gibi sebepler de var işin içinde. Her an başka bir tarzda veya aynı tarzda birçok oyun görebilirsiniz. Yeter ki tamamız İkinci Dünya Savaşı olsun. Order of Battle: Pacific de İkinci Dünya Savaşı oyunlarından biri. Turn-based olarak bildiğimiz, sıra tabanlı oyun tarzına sahip olan bir strateji oyunu. Masaüstü oyunlar tadında ki zaten belki de belli bir kitleyi kendisine kilitleyen, sevdiren kısım da burası. Üstelik dengesi de çok güzel oyunun. “Dengeden kastın ne?” dersiniz eğer; ne çok basit, ne de kendinden soğutacak kadar zor... Tam olması gereken halde. Taktik yaparken ve savaşı kazanırken zorlandığınız anlar da var, çatır çatır düşman ordusunu helak ettiğiniz anlar da var. Belki biraz da bu yüzden son zamanların en iyi sıra tabanlı strateji oyunlarından biri olarak görülmekte Order of Battle: Pacific.

Oyunun tadını tam alabilmek adına, uzunca bir süre geçirmeniz lazım Order of Battle: Pacific’le. Tutorial kısmında size oyunun ne olduğu, neye benzediği anlatılırken sıkılma olasılığınız var ama zaten oyunun arkasında kalıyor bu kısım. Pasifik Cephesi’ni anlatan güzel bir örnek Order of Battle: Pacific. Haritalar ve görevler detaylı ama kesinlikle sizi detaya boğmadan yaratılmış bir ortam var.

Oyunda kara kuvvetleri ve deniz kuvvetleri arasındaki bağıllık ve denge de hoşuma gitti. Ama şunu belirtmem gerekir ki denizden çıkartma yapmak birazcık kasıntı bir iş. Tam olarak şöyle olsa daha iyi olurdu diyemedim ama bir eksiklik vardı. Hani yemeklerde tuzu mu yoksa baharatı mı az, suyu mu çok, tam anlayamazsınız ama tadında bir eksiklik vardır ya, aynen öyle bir şey. Deniz savaşlarında her geminin kendine has ve savaşın kaderini etkileyebilecek bir rolü var. “Destroyer – Battleship – Cruiser” şeklinde olan ayrımlı, eksi ve artılarını düşünerek oynamanız şart. Ayrıca kara kuvvetlerinde de “Dur bir sürü tank basayım da öyle saldırayım!” demek olmayor. Sahillerde ve ormanlık alanlarda mayınlara bir denk gelerseniz, bırakırsınız tankları oracıkta.

Oyunun bence en büyük eksi alacak yeri yapay zekası. Maalesef bazen çok saçma kararlar alıyor yapay zeka. Tanklarınızın önüne, basit eli tüfekli piyadelerle saldırı yapabiliyor mesela. Bazı yerlerde takım halinde saldırması gerekirken, ordusunu tek tabur olarak bırakıp kendi ölümüne yol açabiliyor. Bunlar her zaman olmuyor elbette ama olduğu zaman hem “Yahu ne saçma Al!” diyorsunuz, hem de “Neyse zorlanmadan kazanacağız en azından.” diyorsunuz. Order of Battle: Pacific, son zamanların en iyi strateji oyunlarından bir tanesi. Bazı eksiklikler bu durumu değiştirmeye yetmiyor. Dengeli bir oyun ve üzerinde kafa yormanıza neden olabilecek bölümleri, savaşları bol. Başladığınız an bir süre bırakamıyorsunuz. En azından bölümlerin bir kısmını bitirmek için kaptrabilirsiniz kendinizi. Hızlı, oynanabilirliği yüksek, kolay olmayan ama dengeli bir zorluk derecesi ve geniş üniteleri olan bir oyun. Sıra tabanlı bir strateji oyunundan beklenenleri karşılıyor. ■ **Erman Utku Erciyas**

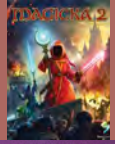
Order of Battle: Pacific

- ⊕ Hızlı ve dengeli zorluk derecesi
- ⊕ Ünite zenginliği
- ⊕ Grafiklerin bu tarz bir oyun için gayet yeterli olması
- ⊖ Arada bir aptallaşan AI

8,2

Alternatif **Medieval 2: Total War**





Yapım **Pieces Interactive**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Aksiyon, Strateji**
Platform **PC, PS4**
Web **www.magicka2.com**



Magicka 2

Büyücülük zor bir zanaattır...

Bir RPG oyunu oynuyorsam ve sınıf seçme şansım varsa, tercihim döner dolaşır bir büyücü sınıfında son bulur. Koskoca World of Warcraft maceramda Mage'ımden vazgeçemememin tek sebebi de budur. Büyü yapıyorsun hacı, boru değil... İçerisinde büyü ve büyücü olan sayısız oyun oynamışım, şimdiye kadar ve hala "Magic" kelimesi her karşıma çıktığında ilgimi çeker. Magicka 2 de böyle ilgimi çekti ki ilk oyunu oynamamış olmam bile buna engel olmadı.

Büyücülük zor bir zanaattır dedim ya, bu oyundan sonra anladım ki hakikaten zor bir zanaat. İlk oyun da mı böyleydi bilmiyorum ama böyle zor bir oyunla karşılaşacağımı hiç tahmin etmezdim. Benim beklediğim oyun, şirin grafikler eşliğinde, izometrik kamera açısıyla büyüler saça saça eğlenebileceğim bir oyundu. Karşıma da

çıkma çıkma üzerine çalışılması, uğraş verilmesi gereken, hatıyanında birileri olmadan oynanması imkansız olan bir oyun çıktı.

İşte tam burada -yani daha herşeyin en başında-

kararınızın netleşmesi gerekiyor. Oynadığınız oyuna emek vermektен, çalışıp öğrenmekten hoşlanıyorsanız ve aynı kafadan en az bir arkadaşınız varsa, Magicka 2'ye balıklama dalabilirsiniz. Yok eğer ben öyle büyüdür bilmemnedir uğraşmam dersenez, hele ki size eşlik edecek bir arkadaşınız da yoksa, Magicka 2'den gram zevk alamazsınız, benden söylemesi.

Konuyu toparlamak gerekirse, mutlaka ama mutlaka co-op oynanması gereken bir oyun Magicka 2. Oyunda en yalın haliyle bir büyücüyü kontrol ediyorsunuz ve belli başlı 8 elemental büyünüz var. Bunlar sırasıyla şöyle: Fire, Water, Ice, Electricity, Rock, Healing, Death ve Shield. Herbirinin ne işe yaradığı malum ki bunları isterseniz kendinize, isterseniz de düşmanlarınıza karşı kullanıyorsunuz. Tüm bu büyüler, QWER-ASDF tuşlarına dağıtılmış durumdadalar ve hazır yeri gelmişken bir tavsiyede bulunayım, bu oyun bence sadece PC platformunda oynanmalı.

Oyunun en başında büyülerinizi nasıl kullanacağınızı öğreniyorsunuz öğrenmesine ama oyunun asıl olayı, büyü kombinasyonlarının ortaya çıkmasıyla şekilleniyor, ki şöyle bir gerçek de var, bu kombinasyonları kullanmadan zaten yolunuzda ilerlemeniz imkansız. Az önce saydığım 8 elemental büyü var ya hani... Hah işte, onları kullanarak yüzlerce ve belki de binlerce kombinasyon yaratmanız mümkün. Yani öyle hali hazırda büyülerini tek bir hareketle yapamıyorsunuz. Mesela, Rock ve Fire'in birleşimi, bir Fireball yaratmanıza

yarıyor. Veya dört tane rock, bir Boulder, yani kocaman bir kaya fırlatmanıza yarıyor. Bu şekilde hem ofansif, hem de defansif büyüler yaratabilirsiniz. Bazı büyülerini akıllı etmek kolay olacaktır ama deneyerek neleri ortaya çıkacağınızı şöyle bir düşünün isterseniz.

Az önce özellikle altını çizdim, Magicka 2'yi tek başınıza oynamak gibi bir niyetiniz varsa, şimdiden vazgeçin. Bu oyunu en az bir arkadaşınızla birlikte oynamalısınız; çünkü tek başınıza oynamak hem imkansız, hem de anlamsız. Öldüğünüz zaman sizi diriltecek birileri lazım en azından ki büyülerin "chain" özelliklerini de kullanmanız şart. Oyunun kadrosu dört kişiye kadar da çıkabiliyor bu arada. Bu dört kişilik grubu rastgele bir oyuna katılarak da oluşturabilirsiniz ama yanınızda tanıdıklarınızın olması daha iyi olur; çünkü oyunu öğrenme ve pratik etme aşaması vaktinizi ve sabrınızı sınavacaktır.

Sonuç olarak başarılı bir oyun diyebilirim Magicka için. Yeterli sabrınız ve size eşlik edecek dostlarınız varsa keyifli vakitler geçirebilirsiniz. Benden şimdilik bu kadar, hoşçakalın.

■ Ertekin Bayındır

Magicka 2

- ⊕ Neşeli, rengarenk grafikler
- ⊕ Denenerek keşfedilen büyü kombinasyonları
- ⊖ Tek başına oynamak imkansız
- ⊖ Ara sıra kendini gösteren bug'lar

7,0

|| Alternatif Diablo III

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





Yapım **Kerberos Productions Inc.**
Dağıtım **Kerberos Productions Inc.**
Tür **Strateji, Aksiyon**
Platform **PC**
Web **kaiju-a-gogo.com**



Kaiju-A-Gogo★

Ben bir canavaram!

Çok eskiden, hatta o kadar eskiden ki Commodore 64 zamanlarından bir oyun hatırlarım. Rampage'di bu oyun. Üç canavardan birini (Biri kurt, biri sürüngen, biri de gorildi yanlış hatırlamıyorsam.) veya iki kişiyse ikisini seçip gökdelenleri yıkıyorduk. Bu işi yaparken bir yandan da helikopterler, polisler falan saldırıyordu sürekli. O kadar çok sevmişim ki o oyunu, uzun bir dönem sürekli oynadığımı hatırlarım. Kaiju-A-Gogo'yu görünce aklıma direkt bu oyun geldi ve yine dalgalandım o nostaljik rüzgarda. Sonra da haydi bakalım dedim, bana o eski tadı verebilecek mi görelim.

Okunması zor bir ismi var oyunun ki anlamını merak edip kısa bir araştırma yaptım ama doğru düzgün bir açıklama da bulamadım: Kaiju-A-Gogo. Hala da merak ediyorum aslında ya... (Tuna'nın Japoncası iyidir aslında, ona mı sorsam. Gerçi Japonca mıdır onu da bilmiyorum.) Neyse... Dedim ki bu oyunu beni eğlendirir, eski günlerime götürür. Beklediğimi buldum mu peki? Hala emin değilim...

Çılgın bir bilim adamının tasarımı olan devasa bir robot canavarı oynuyoruz oyunun genelinde. Bu canavarı dünyanın çeşitli şehirlerine salıyorsunuz ve ortalığı birbirine katıyorsunuz. Amaç ne? Tabii ki dünyayı ele geçirmek! Saldırdığımız şehir teslim olana kadar durmak yok, kıyıma devam... Canavarın kontrolleri çok basit. Siz bir noktayı seçiyorsunuz, o da oraya gidene kadar önüne ne çıkarsa yakıp yıkıyor. Yıkılan yerlerden para, enerji, knowledge gibi ıvır zıvraklar dökülüyor ve bir yandan da bunları topluyorsunuz.

Herşey buraya kadar keyifliyken, bir anda güvenlik güçleri ortaya çıkıyor ve o şehrin başıboş olmadığını anlıyorsunuz. Mesela ilk bölümde asker birlikleri, tanklar, helikopterler, silahla yüklenmiş cipler gibi düşmanlarınız var ve şehri yakıp yıkarken, bir yandan bunlarla uğraşmak zorundasınız. Tam bu esnada dümdüz bir robot olmadığınızı, bazı yeteneklerinizin

olduğunu fark ediyorsunuz. Bu yetenekler klavyenin numara tuşlarında sıralı ve kullanıma açık. Gerçi ilk etapta sadece bir yeteneğiniz açık ve dolayısıyla merak ediyorsunuz... Diğer yeteneklerimiz nerede!? Saldırdığınız şehir teslim olduysa veya enerjiniz azaldığı için kaçmak zorunda kaldıysanız, en kötü ihtimalle de öldüyseniz, üssünüze geri dönüyorsunuz ve burada bambaşka bir oyun karşılıyor sizi. Üssünüzde bir yandan robotunuzu tamir ederken, bir yandan da yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Tabii bunları yapabilmek için üssünüze yeni üniteler eklemek zorundasınız. Yağmaladığınız şehirden topladığınız ganimetler işte burada işe yarıyor. Vay efendim üssümü geliştireyim, yok efendim robotuma yeni birkaç yetenek yükleyeyim derken bir bakıyorsunuz, gün, ay ve yıl şeklinde işleyen bir zamanınız var. Siz bunlarla oyalandıkça teslim olmayan şehirler yeniden geliştiriyor kendilerini. Kaiju-A-Gogo, şu ana kadar benzerini pek görmediğim bir strateji / aksiyon karışımı bir oyun olarak çıktı karşımıza ve gayet başarılı buldum. Beni çok sarıldığını ve eğlendirdiğini söyleyemem ama eminim birçoğunuzun ilgisini çekecektir. O robotu gerçek bir canavara dönüştürmek ve dünyayı şehir şehir egemenliğiniz altına almak isterseniz, buyrun zevkle oynayın. Yalnız, basit bir indie oyun gözüyle bakmayın zira epey kafa yormanız gerekecektir, aklınızda olsun. İyi eğlenceler... ■ **Ertekin Bayındır**

Kaiju-A-Gogo

- ⊕ Özgün, kendine has oyun yapısı
- ⊕ Stratejik detaylar oyuna ayrı bir tat katıyor
- ⊕ Şehirleri yakıp yıkmak eğlenceli
- ⊖ Bir süre sonra sıkabilir
- ⊖ Robotun kontrolü daha elle tutulur olabilir

7,5

|| Alternatif **Rampage**

^ Ele geçirmeniz gereken şehirleri bu haritadan gözünü kestirmeniz mümkün.



Yapım Dontnod Entertainment Dağıtım Square Enix
Tür Adventure Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE
Web lifesistrange.com

Life is Strange - Ep03: Chaos Theory

Hayat gerçekten bir garip... ★

Öyle oldu, böyle bitti derken Life is Strange'in üçüncü bölümündeyiz nihayet. Şimdiye kadar neler oldu, neler bitti... Burada sadece onları anlatsam yeridir ki zaten oyunun kalan diğer yanları için anlatacak per bir şey kalmadı. İlk bölümün bendeki etkisini üçe katlayan ikinci bölüm, yerini üçüncü bölüme bırakırken, bu bölümün sonunda da olaylar iyiden iyiye zıvanadan çıktı. Bu arada, Resident Evil: Revelations 2'den sonra ilk defa dizi kıvamında bir oyun serisini inceliyorum. Hatta Life is Strange'in baskın tarafı hikayesi olunca, olay daha da lezzetli bir hal almaya başladı. Aslında şöyle bir şey de var, böyle bir seriyi yazarken spoiler vermemek için debeleniyorum her seferinde ama artık aramızda oyuna üçüncü bölümünden başlayacak biri olamayacağı için ben paldır küldür spoiler vermeye hazırım şu anda. İkinci bölümü oynayıp üçüncünün tadına henüz bakamayanlar da rahat olsunlar, çok eselemeden geçistireceğim spoiler olabilecek yerleri. Anlaştıysak yolumuza devam edelim. İkinci bölümün, yani Out of Time'in sonu biraz garipti. Max ve Chloe birbirini yıllar sonra bulmuş birer çocukluk arkadaşı olarak samimiyeti iyiden iyiye ilerlettiler. Blackwell Academy'de Rachel'in sırta kadem basarak ortalıktan bir anda yok olmasının arkasındaki sır perdesi hala ağırlığını korurken, ortama dramatik bir olay daha dahil oldu. İkinci bölümü oynayanlar bunun Kate'le alakalı olduğunu tahmin ederler ama Kate'e ne olduğu, oyunun seçim noktalarında değişebildiği için burda ağzımı tutuyorum. Yine de benim seçimlerim biraz fazla dramatik oldu diyeyim ve başıma gelenleri tahmin edin işte. Üçüncü bölümde Max ve Chloe'yi daha bir yakın gördüm. Kafayı Rachel'in kaybolmasına ve Kate'in... (İşte bundan bahsediyorum. Spoiler havuzunun içinde su yutmamaya çalışıyorum deli gibi. Neyse...) Max ve Chloe, Rachel'in izini sürmeye kararlıydı onları bulduğumda. Şüphelendikleri insanlar vardı ve tabii ki kanıt bulmak gerekiyordu. Olay bu örgüde devam ederken hikaye

bir anda Chloe tarafına ağırlık verdi. Hatırlarsanız, Rachel ve Chloe arasında yakın bir dostluk (hatta dostluktan öte, biraz daha özel bir ilişki.) olduğunu öğrenmiştik. Bu durumu Max kıskandı mı, bilemedim ama içten içe bir gıcınma var sanki. Chloe'nin pek de sağlam olmayan aile ve ruh yapısı, bütün ağırlığıyla var bu bölümde ki bölümün sonu, direkt olarak Chloe ile ilgili. Öyle bir son ki hatta... (Şeytan diyor bağıra bağıra söyle!) İlk bölümden bu yana yaptığım ufak tefek seçimlerin de sonuçlarını almaya başladım bu arada. Mesela, anlatmakta zarar görmüyorum. Max'in odasındaki çiçeği iki kere suladım diye çiçek kurudu. Sözde çiçek kurumamasın diye habire suluyordum ben o zavallıyı. Bildiğiniz ters köşe oldu yani. Bunun haricinde aşırı sürpriz olabilecek birşey olmadı ama bir yandan ikinci bölümde yaptığım o ağır seçimleri hatırlıyorum, ilerde çok fena şeyler olabilir. Seçimler, oyunun hikayesinde yarattığı ağırlığı bu bölümde iyiden iyiye kuvvetlendiriyor yani anlayacağınız. Giderek kuvvetlenen bir gidişati var Life is Strange'in ve şu dakikadan itibaren tavsiye vermem gerekirse, bence bu zevki kaşırmayın. Yeterince gaza gelemediyseniz bunu da söyleyeyim gitmeden: Max'in artık fotoğraflarla etkilesime geçip geçmişini değiştirme gücü de var! Artık zaten öyle bir noktadayım ki bir kelime daha etsem, taşlanacak seviyeye geleceğim. O yüzden artık susuyorum ve hikayeyi sizin ellerinize bırakıyorum. Artık siz ne yaşarsınız, orasını bilemem. ■ **Ertekin Bayındır**

Life is Strange - Ep03: Chaos Theory

- ⊕ Zirveye kıvamında ve adım adım yükselen hikaye
- ⊕ Heyecanı doruk noktasına çıkaran bölüm sonu
- ⊖ Max'in biraz geri planda kalması
- ⊖ Kursakta kalan heves...

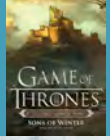
||| Alternatif Game of Thrones

8,5

44 Cedar Ave.
Arcadia Bay
0711

Wish you were...
here!

NOT AS ANY



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Macera
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web telltalegames.com/gameofthrones



Etik Değerler

Serinin dördüncü bölümü, kelimenin tam anlamıyla zehir dolu sözlerden ibaret. Yapmamız gereken seçimler de gerçekten çok zorlayıcı. Oyundan ziyade kişi olarak etik değerlere ne kadar önem verdiğimiz gibi ortaya çıkartıyor. Fakat etik değerler her zaman yararınıza olmayabilir...

Game of Thrones

Episode Four: Sons of Winter ★

Ölümler seni korkutuyor mu?

Evet, pek sevdiğim okur, geldik dördüncü bölüme. Tıpkı televizyon dizisinde olduğu gibi, oyun tarafında da heyecan zirvede. Tamam, şimdi dizide olanlarla oyunu kıyaslamak istemem ama oyun cephesinde işler bayağı iyi gidiyor; tek vurgulamak istediğim şey bu. Telltale Games'in oyunlarını bilenler biliyor zaten, o yüzden bu türe yeniyensiz, yazının tamamının spoiler içerdiğini -defalarca olduğu gibi- yeniden belirtmek isterim.

Neler oluyor arkadaş?

Üçüncü bölümün nasıl bittiğini hatırlıyor musunuz? Hani girdiğimiz çadırdaki Khaleesi omuz üstünden bir bakış atmış ve hemen arkasında ejderhalardan birisi belirmişti. Hah, bu heyecan verici sahnenin ardından, Asher Forrester ve Beskha ile sahne açılıyor. İlk yaptığımız diyalog direk olarak Khaleesi ile oluyor. Kendisinden bazı taleplerimiz söz konusu. Pek tabii hal böyle olunca, onun da bizden bazı istekleri oluyor. İşin özü, Asher ve Beskha ile oyunun sonunda büyük bir casus operasyonuna dönüşecek heyecanlı bir olaya karşılıyor. Gizlice daldığımız garnizonda, karşımıza çıkan tüm düşman birimlerini etkisiz hale getirerek ilerliyoruz. Açıkçası serinin en güzel aksiyon sahnelerinden birisine şahit olduğumuzu söylemek isterim. Bu arada Beskha'nın içine dalaçağımız şehirde daha önceden köle olarak yaşadığını öğrenmek, senaryo akışına büyük bir darbe vuruyor. Yaşadıklarını anlatan Beskha'yı dinlemek gerçekten üzücüydü. Daha da kötüsü, şehre daldığımız anda zamanında Beskha'nın sahibi olan zat-ı muhtereme denk gelmek... Onu öldürmek üzere olan Beskha'a ile olan etkileşimimiz gerçekten bizi zor bir karar vermeye itiyor. Rodrik Forrester tarafındaysa hanedanlığı Whitehill'lerden arındırma projesi tam gaz devam ediyor. Nitekim atılan envai çeşit taklanın ardından sonunda Rodrick, Ludd Whitehill ile görüşmeyi kabul

ediyor. Bu buluşmada büyük rol oynayan Gwyn, yemekte yaşananları görünce işler daha farklı bir hal alacak. Bu arada hanedanlıkta terör estiren Gryff'i çoktan tutsak almış olduğumuz gerçeği ile yüzleşen Ludd Whitehill iyice kafayı yiyor ve olaylar giderek zorlayıcı bir hal alıyor. Mira Forrester da artık Kings Landing'deki nüfuzunu iyiden iyiye güçlendiriyor. Arkadaşının ve de sürekli ona bilgi veren köle çocuk aracılığı ile kendisini daha önce hayal bile edemeyeceği bir noktada buluyor. Burada daha önceki oyunlarda olmadığı kadar politik ağız yaptım sevgili okur. Daha doğrusu oyun önceki bölümlerde bana böyle bir esneklik tanımamıştı ve sonunda birbirini takip eden sinsilikler yaparak amacıma ulaşmayı başardım. Açıkçası aksiyon sahnelerinde olan yükselişin konuşmalarında da zirve yapması beni çok mutlu etti. Ayrıca bu konuşma ve politik ağız, Jared Tuttle cephesinde de oyuna iyice yedirilmiş. Önceki bölüm aklına yatan North Grove'u bulma işi, en sonunda gerçeğe dönüşüyor. Fakat işler hiç olmadığı kadar karışık bir hale geliyor. Garnizondan kaçması gereken Jared'i, Cotter takip ediyor. İşin daha da ilginç hale gelmesi, kaçışın ardından denk geldiğimiz Free Folk oluyor. Meğer bu ekipten birisi Cotter'ın ufak kardeşiymiş! Yani durumlar yine olması gerektiği miktarda karışık. Bu bölüm beni bir hayli etkilemeyi başardı ama devamında ne gibi bir şey olacağını da ziyadesiyle merak etmekteyim.

■ Ertuğrul Süngü

Game of Thrones: Ep04 Sons of Winter

- ⊕ Karakter etkileşimi
- ⊕ Senaryonun geldiği nokta
- ⊕ Diyaloglar
- ⊖ Öngörülebilir sonuçlar
- ⊖ Daha çok karakter gerektiği kesin

8,5

Alternatif The Walking Dead Season 2

Hektor

Vertigo dolu anlara hazır olun!

Hektor, bir psikolojik korku oyunu ama aslında yürüme simülatörü desek daha doğru olur. Ortada psikolojik bir şeylerin olduğu kesin de korkunun var olduğundan pek emin değilim açıkçası. Hektor, yeraltında bulunan askeri bir üs. Biz de bir zamanlar burada denekmişiz. Genelde korku temalarında yer alan, insanların üzerine deney yapma, bir şeyler yaratma çabası saçmalıkları işte... Artık bu üste değil fakat burada yaşanan olayların gizemini çözmeye çalışıyoruz. Eh, yılların verdiği işkencelerin sonucunda da biraz ruh hastası olmuşuz. İlacımızı içmeden oyuna devam edemiyoruz; yoksa karakter kriz geçirmeye başlıyoruz.

Üste bir odada oyuna başlıyoruz ve bir kapıyı açıktan sonra yürümeye devam ediyoruz. Küçük bir de envanter çantamız mevcut ve bunun içinde de ilacımız da var. Bütün oyun boyunca elimizde bir çakmakla ilerliyoruz. Kendini bile aydınlatığı söylenemez çakmağın ki zaten açarken de tutukluk yapıyor. İlerledikçe ilerliyoruz fakat Hektor adeta bir labirent gibi. Arkamızı döndüğümüzde bazen var olan oda yerine bir duvar geliyor ve sonra yine dönüyoruz, başka bir şeye dönüşüyor. Biraz kafa karıştırıcı olabiliyor aslında.

Oyun sırasında eşyalarla veya herhangi bir tuşla etkileşime geçemiyoruz. Sadece mouse ile eşyaları alabiliyoruz ve kapıları itiyoruz ya da kendimize doğru çekiyoruz. Genelde etrafta alınacak pek bir eşya bulunmuyor. En sık rastladığımız şey ise notlar. Hikayede ilerlerken masaların üzerinde notlar görüp bunları okuyabiliyoruz ve bunlar da olan biteni anlamamıza yardımcı oluyor. Oyun ilerledikçe diğer yaratığa dönüşmüş insan denekler karşımıza çıkıyor bazen. Elimizde ne bir silah var, ne de onlara vurabiliyoruz. Sadece yürü ve yürü...

Açıkçası oyunun pek bir artı yanını göremedim. En iyi şeyi müzikleri sanırım. Ucuz korku numaraları olsa da bazen sizi gerebiliyor. Oyun artık o kadar monotonlaşmış ki kapılardan bakarken bir şey çıkabilir diye kendimi geriyorum ama nafile. Kötü yanlarına devam edersek, sıradan bir hikaye ve sıkıcı bir oynanışı var. Zaten sonu da tam bir fiyasko, onu da ekleyeyim. Oyundaki bazı sesler ürkütücü olabilir ama sürekli duyduktan sonra insanın canını sıkıyor. Hadi askeri üs falan anladım... Etrafta ameliyat yerleri, ofisler ve hücreler var ama bu kadar da her yer birbirine benzemez ki... Hiç mi farklı bir şeyler yapıp özenmediniz ya? En sinir bozucu nokta da oyunun görüntü kalitesi. Karakter olarak ruh hastası olduğumuzdan, sürekli etraf dönüyor.. Ama sürekli! Belli bir süre sonra artık gözlerim ve başım ağrıdı. (Sen anlatırken benim de midem bulandı burda. – Ertekin) Bu kısa vertigo macerası için ayrıca teşekkür ederim. Ha, kısa derken, oyun 2 saatte de bitebiliyor. Bütün bu kötü yanlarının üzerine bir de oyunun fiyatı 31 TL! Pek bir korku oyunu hayranı olduğum söylenemez fakat Hektor'un korkutucu olduğunu söyleyemem. 2 saat boyunca aynı yerlerde başım dönerek yürümek ve aynı sesleri duymak için 31 TL vermezdim açıkçası. Korku oyunlarının hastası olmadığınız sürece Hektor'u kesinlikle tavsiye etmiyorum.

■ Simay Ersözlü

Hektor

- ⊕ Etkileyici müzikler
- ⊖ Sıkıcı hikaye ve oynanış
- ⊖ Berbat görüntü ve tekrar eden sesler
- ⊖ Korkunç değil

3,0

Alternatif **Outlast**



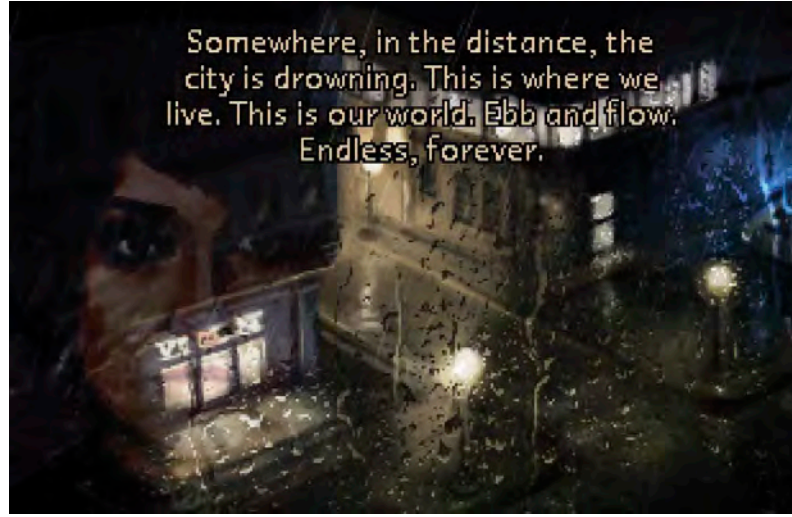
Yapım **Rubycone**
Dağıtım **Meridian4**
Tür **Korku**
Platform **PC**
Web rubycone.com/hektor

Bir masa ve dört sandalye ne kadar korkunç olabiliyorsa...





Yapım Owl Cave
Dağıtım Mastertronic
Tür Adventure
Platform PC
Web thecharnel.house



The Charnel House Trilogy

Ya ışıklar açıkken de korkuyorsan?

Korku kavramı, aslında yaşadığımız dünyanın güvenli olduğuna dair inancımızı yıkan bir duygu. İçimize işleyerek etrafımızdaki olayları algılayış biçimimizi bize sorgulatan ve bunun sonucunda da olaylara farklı bakış açıları getirmemizi sağlayan bir his. Korkmak için illaki karanlıktan, hayaletlerden veya canavarlardan bahsetmek gerekmiyor. Günlük sıradan olaylar içinde de o hissi yaşamamız olası. Çok samimi görünen yan komşumuz, her gün ekmek aldığımız bakkal amca, otobüste veya trende karşılaştığımız yaşlı bir adam bile iç dünyasında 'korkunç' diye adlandırdığımız kavramlardan daha kötü olabiliyor. "The Charnel House Trilogy" de aslında kendimizi o güvende hissettiğimiz küçük dünyamızın gerçekte hiç de öyle olmayabileceğini güzel bir şekilde anlatıyor. Bize, H.P Lovecraft romanlarından ziyade, biraz daha Edgar Allan Poe kıvamında klasik bir gotik korku hikayesi sunuyor.

Adından da anlaşılacağı üzere, Charnel House üç bölüme ayrılmış bir oyun. İki farklı ana karakter üzerinde dolaşan hikaye belli zamanlarda birbirleriyle keşiyor. Ana karakterlerimizden Alex Davenport, New York'ta yaşayan ve kısa süre önce sevgilisinden ayrılmış bir kadın. İlk bölüm olan "Inhale"de Alex'in evinde çeşitli bulmacalar çözüp kontrol tuşlarına alışıyorsunuz. Daha sonra Alex, babasıyla ilgili bir telefon alması üzerine şehirden ayrılmak için tren istasyonuna gidiyor. Tren istasyonunda beklerken Dr. Harold Lang ile tanışıyor. Bu masum ikili, hiçbir şeyden habersiz esrarengiz bir yolculuğa çıkıyorlar. Bu bölüm oldukça kısa

ama aynı zamanda Alex'in sarkastik diyalogları ile eğlenceli olmuş.

"Sepulchre" ve "Exhale" bölümleri ise Charnel House olarak adlandırabileceğimiz trenin içerisinde geçiyor. Aslında oyun, birkaç yıl önce yayınlanan Sepulchre adlı oyunun üzerine oluşturulmuş. 2 farklı bölümle birlikte hikaye daha da geliştirilmiş. Yapımcı Owl Cave, oyun esnasında insanda merak uyandıracak ufak detaylar eklemeyi de ihmal etmemiş. Hani aslında her şey normal görünür de içinizden 'Yok ya kesin bir şey olacak, bu kadar sıradanlık iyi değil' dersiniz ya... İşte tam da öyle hissettirebiliyor. Oyunda garip şeyler oluyor ve birden her şey normale dönebiliyor. Bu durumda 'Acaba ben hayal mi görüyorum? Şizofren miyim?' diye karaktere sorduruyor.

Oyunda ilerlerken çözmeniz gereken birçok bulmaca var. Bir kısmını diyaloglar yönlendirirken, bir kısmında takılı kalabiliyorsunuz. Bu durumda envanterinizdeki eşyalara göz atmanızı öneririm. Saçma bir eşya umulmadık bir işe yarayabiliyor. Charnel House'un müzikleri de duruma göre başarılı. Tatlı piyano melodileri çalarken, oyunun ruhuna göre birden gotik bir tarza dönüşüyor ve size o gerilimi hissettiriyor. Tabii, müzikler ne kadar iyiyse retro pikseli grafikler de bir o kadar kötü.

The Charnel House Trilogy, kısa, kolay oynanabilen ve hikayelerin arada soru işaretleri bıraksada genel anlamda birbirine bağlandığı, düz bir çizgide ilerleyen, korku öğelerini barındıran bir oyun. Daha çok öyküye, diyaloglara ve atmosferik ortama önem veren oyuncuların ilgisini çekebileceğini söyleyebilirim. ■ **Burçin Yılmaz**

"Çok samimi görünen yan komşumuz, her gün ekmek aldığımız bakkal amca, otobüste veya trende karşılaştığımız yaşlı bir adam bile iç dünyasında 'korkunç' diye adlandırdığımız kavramlardan daha kötü olabiliyor"

The Charnel House Trilogy

- ⊕ Karakter diyalogları eğlenceli
- ⊕ Korku öğeleri başarılı
- ⊖ Bulmacalar kısa ve kolay
- ⊖ Sonu karmaşık ve yetersiz

7,0

|| Alternatif Macera: The Cat Lady



Yapım **Jochen Mistiaen**
 Dağıtım **Jochen Mistiaen**
 Tür **Korku, Aksiyon, Macera**
 Platform **PC**
 Web malebolgia-game.tumblr.com

MALEBOLGIA



Malebolgia

Şeytanlarla dolu bir sarayda yolculuk...

Malebolgia, cehennemin katlarından birindeki şeytanlarla dolu bir sarayda geçen hikaye üzerine kurulmuş. İçinde korku, aksiyon ve macera öğelerini barındıran Malebolgia, aslında 20. yüzyıl Avrupa tarihinden ve Dante'nin İlahi Komedyası'nda geçen Inferno'sundan -yani Cehennem- ilham alınarak yapılmış. Edebiyat açısından önemli bir yapıt olan İlahi Komedyası'da, Dante'ye göre cehennemin dokuz katı vardır ve insanlar kötülüklerine göre bu katlardan birine gider. Bu yapıtı göz önünde bulundurduğumuzda Malebolgia, hikaye ve atmosfer bakımından oldukça başarılı. Yaşlı ve savaş yorgunu karakterimiz Leopold, kendini birden bu kasvetli ve soğuk sarayda bulur, hikaye geliştikçe hepsinin anlamını öğrenecektir. Şimdilik birincil amacımız, şeytanlar ve yaratıklarla savaşarak buradan çıkmaya çalışmaktır; fakat gerçekten de bunun bir sonu var mıdır? Oyuna sarayın bir odasında başlıyoruz, etrafımızda devasa şeytan heykelleri, kitaplıklar, bir şömine ve saat bulunuyor. Elimizde bir meşaleyle geziniyoruz ve karşımıza kapılar çıkmaya başlıyor. Kapıları açtıkça neredeyse her koridorda bir yaratıkla karşılaşılıyor. Yaratıkları kestikçe yolumuza devam edip yeni kapılara doğru yöneliyoruz. Genelde oyunda pek az eşyayla etkileşime geçiyor ki bunlardan çoğunu da kapılar oluşturuyor zaten. Oyunda bir dövüş sistemi mevcut ve düşmana sağ tıklayarak dövüş moduna geçebiliyoruz. Elimizde sadece bir silah bulunuyor ve oyun boyunca onla geziyoruz ki o da sadece düşman etrafımızdayken elimizde beliyor. Dövüş sırasında geri ileri gidip saldırabiliyor, düşmandan kaçabiliyor ve bitirici vuruşlar yapabiliyoruz. Bazen elimizdeki meşaleyi de düşmanı yakmak için kullanabiliyoruz. Dövüş sırasında değilken canımızı hiçbir şekilde göremiyoruz ya da düşmanınkini... Karakterin canı için değişik bir sistem mevcut. Neredeyse her kapının

yanında bir duvar şamdanı bulunuyor. Elimizdeki meşaleyle şamdanları yaktığımızda canımız doluyor; oldukça ilginç bir sistem. İçinde olduğumuz sarayın da kendine has bir özelliği var. Bazı yerleri geçtikten ve yaratıkları öldürdükten sonra, boş bir odada yeni bir yaratık belirebiliyor ve odalar değişiyor. Oyunda kaydetme sistemi sadece bir şekilde oluyor, o da sarayda bulunan saatleri gördüğümüzde saatlere tıklayarak oyunu kaydedebiliyoruz. Malebolgia'nın en sevdiğim özellikleri, kesinlikle atmosferi ve müzikleri. Şeytanlarla ve devasa heykellerle dolu karanlık bir saray... Kesinlikle sarayda daha fazla gezinme isteği uyandırıyor. Sarayda gördüğümüz tabloların da ayrı bir ihtişamı var. Oyunun grafikleri ise gölgelendirilmiş el çizimi şeklinde. Bu tarz, grafiklere sanki biraz bitmemiş havası verse de fena değil aslında. Klasik müzikler ise oyuna ayrı, hoş bir hava katıyor. Oyundaki yaratık çeşitliliği yine ayrı bir artı. Gelelim oyunun eksi yönlerine.. Evet, dövüş sistemini kafadan bir atalım bence. Tamam, fazladan iki - üç hareket eklemiştir ama çok sıradan ve yetersiz. Oyunda bug'larda mevut ki birisini kendim keşfettim zaten. Yaratıkları kapı kenarlarına çekerek onlar bana vurmadan kestim mesela. Dandik bir harita sistemi var, bakınca hiçbir şey anlamazsınız. Sarayın içi biraz karışık. Medivenler, kapılar hep aynı... Hal böyle olunca, insan bir süre sonra hangi kapıdan geldiğini şaşırıyor. Oyun yaklaşık 5-7 saat arası sürüyor. Çok iyi bir oyun diyemeyeceğim ama eğer siz de oyunun müzikleri, atmosferi için oyun oynayanlardansanız o zaman bir deneyin. ■ **Simay Ersözlü**

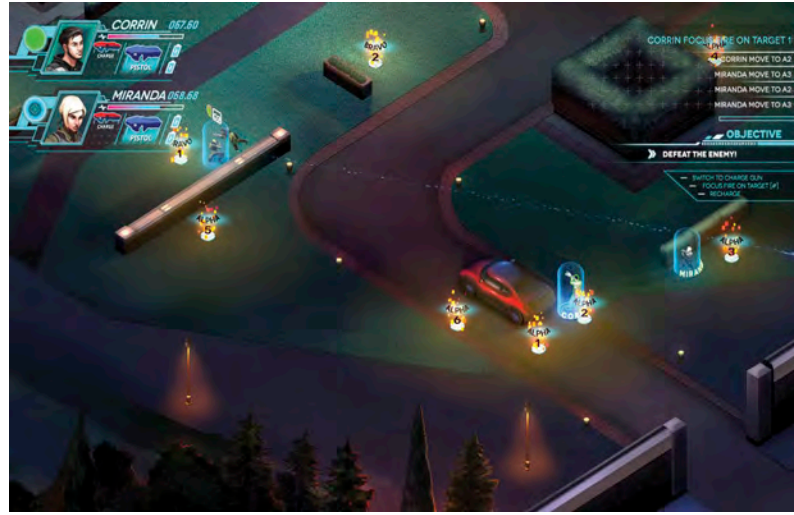
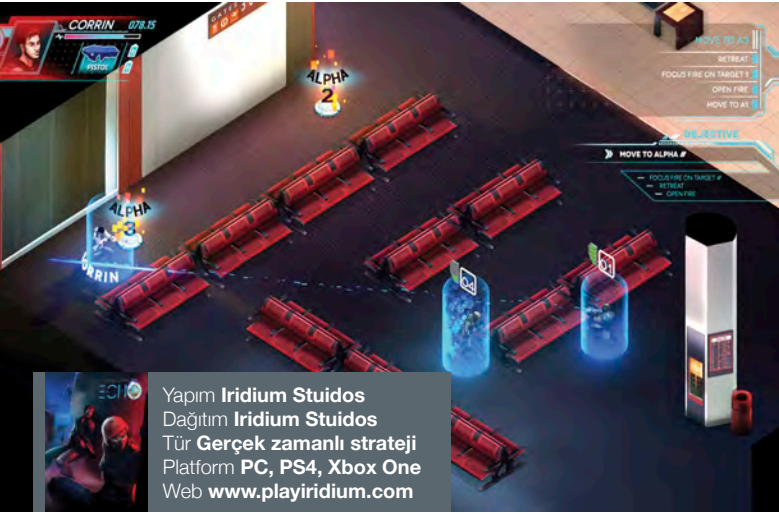
Malebolgia

- ⊕ Hoş müzikleri ve atmosferi
- ⊕ Yaratık çeşitliliği
- ⊖ Yetersiz dövüş sistemi
- ⊖ Karışık harita sistemi

6,0

Alternatif **Among the Sleep**

^ Oyunun cel-shaded grafikleri herkesin zevkine hitap etmeyebilir.



Yapım **Iridium Stuidos**
Dağıtım **Iridium Stuidos**
Tür **Gerçek zamanlı strateji**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.playiridium.com**

Seslendirme

There Came an Echo, olabildiğince ses kontrolü ile ön plana çıkan bir yapım. Ses demişken üzerinde durmam gerektiğini düşündüğüm bir nokta bulunuyor. Genel seslendirmelerde yakinen takip ettiğim Will Wheaton ve Ashly Burch bulunmakta. Her ikisinin sesi de oyuna karakteristik bir tat katmış.

“Benim canımı sikan nokta, saldırıların rastgele isabet etmesi. Keşke bir oran orantı olsaydı, çok daha güzel olurdu gibime geldi”

There Came an Echo ★

Farklı bir taktik strateji arayanlara

Bazen diyorum ki “Yeter artık Kickstarter!” Bazen de diyorum ki “Olmasaydı ne yapardık?” Sizin de bildiğiniz üzere Kickstarter sayesinde en-vai çeşit oyuna ulaştık. Ardi arkası kesilmeyen yeni yapımlar içinde tam boğulduk diyordum ki There Came an Echo çıkageldi. Gerçek zamanlı strateji temasını, harika bir hikâye akışı içine yedirmeyi başaran yapım, farklı bir taktik oyun modeli arayanlara bence bir noktada etkilemeyi başaracak cinste.

Ses ve görüntü

There Came an Echo'nun Kickstarter üzerinden hayat bulmasında, ses ile kontrol mekaniğinin payı yadsınamayacak derecede büyük. Oyunu headset ile oynadığımız taktirde, birimlerimize bütün komutları sesimiz aracılığı ile verebiliyoruz. İşi birazcık kolaylaştırmak için belirli bir komut sistemi üzerinden giden yapımçı ekip, “Alpha, Bravo şunu yap!” gibi kısa ve net emirleri kullanımımıza sunmuş bulunuyor. Komutlar bilgisayar tarafından büyük oranda anlaşılıyor. Hatta aksanı olanların işini kolaylaştırmak için ayarlar menüsünden kendimize uygun bir ses aracı seçmemiz mümkün. “Mark” edilen birden fazla düşmana “On my mark” diyerek dört karakterin aynı anda ateş edebilmesi, gerçekten beni oyuna düşündüğümünden daha fazla bağlamayı başardı.

Hikâye, bildiğimiz Matrix filmi şeklinde başlıyor. Corrin Web isimli bir karakter, istemeden birileri için çok önemli olan bir program yazıyor ve siyah giyen adamlar, bu güzel kardeşimizin peşine düşüyorlar. Bu esnada Val isimli program, kendisini arayarak belirli talimatlar veriyor ve tıpkı Neo senaryosunda olduğu gibi, sonunda Corrin komutlara itaat etmeyi kabul ediyor. Biz ise Sam olarak adlandırıyoruz ve Corrin'in kontrolünden sorumluyuz.

Oyun esnasında çok fazla diyalog olması, bence strateji unsuruna büyük detay katmış. Hatta bazı konuşmalar o kadar uzun ki eğer aradığınız aksiyonsa, bu oyundan uzak durun diyebilirim. Savaş sistemine baktığımız zamansa düzenli olarak

kullanmamız gereken siper sistemini görüyoruz. Oyunda siper mekaniği olup, sıra tabanlı olmadığı için, çok hızlı ve doğru hareketler yapmamız gerekiyor. Tüm bunları yaparken de önceden belirlenmiş noktaların isimlerini söyleyerek karakterlerimizi bu bölgelere hareket ettirmek birazcık zorlayıcı. Pek tabii derseniz fare yardımı ile de ses ile vereceğimiz komutları dikte etmemiz mümkün. Dediğim gibi, zaten belirli miktarda komut bulunmakta. Saldırıları otomatik, yani hangi silahın yüzde kaç ihtimalle vurduğu gibi bir dünya söz konusu değil. Charge, Screw, Rail ve de Sniper rifle olmak üzere toplamda dört farklı silah bulunuyor. Her birinin özelliği diğerinden farklı. Burada esas olan, dört karakteri de organize şekilde kullanıp rakibe en kısa zamanda en fazla zarar verebilmek. Misal, Screw Gun ile düşmanı siperde kalmaya zorlayıp, Sniper'ımıza rahat bir atış alanı açmamız gerekiyor, aksi halde Sniper'lar ateş edemiyor. Tüm saldırılar “Energy” denen bir özellik yapıyor. Birçok silahın ateş gücü Energy'den harcama yaptığı gibi, düşmandan gelen saldırıların zarar puanları da buraya ekleniyor. Bu sebepten dolayı, savaş sahnelerinde çok hızlı olmak şart. Benim canımı sikan nokta, saldırıların rastgele isabet etmesi. Keşke bir oran orantı olsaydı, çok daha güzel olurdu gibime geldi. Yine de adamların hakkını yememek lazım, taktik strateji yapısını, gerçek zamanlı yapı modeline entegre etmeye çalışarak, farklı bir oyun modeli elde etmeyi başarmışlar. Oyun muhteşem değil ama farklılık açısından uzun süredir görmediğim bir yapım olduğu kesin. ■ **Ertuğrul Süngü**

There Came an Echo

- ⊕ Hikâye anlatımı ve seslendirme
- ⊕ Sesli komut sistemi
- ⊕ Farklı bir oyun mekaniği sunması
- ⊖ Ses sisteminde yaşanan sorunlar
- ⊖ Siper mekaniğinin oyunu sınırlaması

7,9

Alternatif **Infested Planet**



Yapım **He Saw**
Dağıtım **He Saw, Focus On**
Tür **On-rail Shooter**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.blueestatethegame.com

Blue Estate

Hedef al ve vurl!

Yazdığım başlıkla bu oyunda olan biten her şeyi anlattım. İyi oyunlar, dağılılabilirsiniz... Durun yahu, hemen çevirmeyin sayfayı, şaka yapıyorum elbette! Ancak gerçek şu ki Blue Estate, hedef alıp bir bir düşmanları öldürmekten başka hiçbir oynanış yapısı barındırmıyor. Tabii bu durumu biraz daha detaylandırmak, oyunda ne olup bittiğine şöyle bir bakmak lazım. Viktor Kalvachev'in Eisner ödülüne aday olarak gösterilen ve Blue Estate çizgi romanından aynı adla uyarlanan yapımda neler buldum (Ya da bulamadım.) bakalım. Oyunda senaryo ve Arcade olarak iki farklı mod bulunuyor. Öncelikle senaryo bölümüne şöyle bir bakalım. Blue Estate bizi Tony Luciano ve Clarence isimli karakterlerin hikayesine konuk ediyor. Tony Luciano bir mafya ailesinden gelen, vurduğunu atılacağı tehlikeleri düşünmeden ilerleyen, psikopat bir karakter. Clarence ise çok daha taktiksel zekaya sahip ancak beceriksiz yardımcıları nedeniyle bunu bir türlü oyunda göremediğimiz, daha çok Tony'nin arkasını toplayan eski bir asker. Tony'nin kız arkadaşı bir gün Kore mafyası tarafından kaçırlınca, Tony onu kurtarmak için tehlikenin içine atılıyor. Clarence ise mafyalar arasında bir savaşın çıkmasını engellemek için ortaya çıkıyor. Her iki karakteri de sırasıyla oynuyoruz. Oyun yapısı On-rail Shooter tarzında ilerliyor. Bu terimi bilmeyenler için Blue Estate'in oynanışı üzerinden biraz açayım. FPS kamerasındaki oyunda karakterin hareketlerini siz kontrol etmiyorsunuz. Karakter gideceği yere kendi gidiyor ve siz sadece gelen düşmanlara karşı hedef alıyorsunuz ve ateş ediyorsunuz. (Rambo: The Video Game geldi aklıma, ürperdim. – Ertekin) Zaman zaman farklı tuşlarla cephane ve sağlık kazanabiliyorsunuz. Karakter, bir sipere geçtiğinizde akın akın gelen düşmanlara karşı patlayıcı noktalara ateş edip hepsini birden bir anda havaya uçurabiliyor.



Slow Motion ibaresini gördüğünüz noktalara ateş ederek birkaç saniyelikliğine düşmanlarınızın yavaş hareket etmesini sağlayabiliyorsunuz. Oyunun türü açıkçası özgürlüğe kökten karşı olduğundan, oyunda üzerimize gelen düşmanları vurmadan başka bir şey yapmıyoruz. Bu nedenle tekdüze giden oynanış, bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Arcade bölümünde de oyun yapısı aynı şekilde ancak bu sefer skor mücadelesi çok daha ciddi bir hal alıyor. Senaryo bölümünde, bölüm sonlarında yer alan puanlama burada da var ancak bu sefer biraz da zamana karşı yarışıyoruz ve daha hızlı çatışmalar gerçekleşiyor. Blue Estate'in çizgi romandaki kara mizah havası oyunda da korunmaya çalışılmış. Zaten oyun boyunca ilerlerken sürekli olarak mizah unsuru içeren diyaloglar gerçekleşiyor. Zaman zaman bölümler arası geçişlerde de gördüğümüz bir anlatıcı araya girerek gelişen olayların arka planını anlatıyor. Oyunun çeşitlilik içermeyen tek düze yapısının oyunu monoton hale getirmesi sebebiyle sıkıcı kıvama gelmesi pek de uzun sürmüyor. Blue Estate, güzel başlayıp sıkıcı devam eden, en fazla yüzünüzü güldürüp güldürmeyeceğini bilmediğiniz esprilerini duymak için oynayacağınız bir yapımda olarak ortaya çıkıyor. Film tadında oynanışa sahip oyunlara aşık değilseniz, Blue Estate tam olarak size hitap ediyor. Ancak normal aksiyon oyuncularının bundan fazla zevk alabileceğini sanmıyorum.

■ Enes Özdemir

Blue Estate

- İlk başta bir güzel geliyor
- Kalan her şey ise inanılmaz sıkıcı

5,7

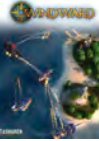
|| Alternatif **The Typing of the Dead: Overkill**



◀ ESKİ ARCADE GÜNLERİNİ ÖZLEDİYSENİZ TAM YERİNE GELDİNİZ.



Yapım Tasharen Entertainment
Dağıtım Tasharen Entertainment
Tür Macera, RPG
Platform PC
Web www.tasharen.com



Windward

Yelkenler Fora!

Yohoho! Bir yeni ay ve bir yeni korsan oyunu daha! Arkadaşlar, korsan oyunlarının bu ayrarlardaki bolluğu beni nasıl mutlu ediyor anlatamam. Yıllardır hala Sid Meier's Pirates oynayan bir insan olarak Windward'ı indirme ve oynamaya başlama aşamasında -kendimi şaşırtmak adına- hiçbir araştırma yapmadım. Oyun açıldığında ve oyunun korsanlık üzerine kurulu olduğunu anladığımda ise ağzım fazlasıyla sulandı. Konuya dönmek gerekirse, yelkenleri açıp kendinizi roma vermeye hazır mısınız?

Öncelikle, oyun size başlangıçta seçebileceğiniz dört grup sunuyor. Bu gruplar da yaptığınız seçime göre oyunda bulunan dört oynanış tipini, hatta stat'ı sembolize ediyor: Exploration (Keşif), Combat (Savaş), Trading (Ticaret) ve Diplomacy (Diplomasi). Katıldığınız gruba göre kazandığınız özellikler size ileride çok yardımcı oluyor. Bu noktadan sonra da oyun sizi kendi maceranızı yaşamanız için fazlasıyla cesaretlendiriyor. Geminizi ve ufak filonuzu isterseniz denizdeki kalelere saldırmak için kullanın, isterseniz korsan avlayın, isterseniz masum ticaret gemilerini patlatın, ticaret yapın ya da diplomatik görevlere çıkın. Seçim de gemi de sizin. Oyunu karşılaştığım Sid Meier's Pirates'ta keşif yapmak dünyanın en eğlenceli şeylerinden biriydi. Devasa haritada ne ile karşılaşacağını bilmeden ilerlemek... Windward'da da bu hava bir nevi yakalanmış ama sanırım "nereye gideceğini bilmemek" kısmını biraz ciddiye almış olacaktık ki hiçbir zaman size gideceğiniz yer açık bir şekilde söylenmiyor. Dolayısıyla gemiyle yuvarlaklar çizdiğiniz anlar da bolca olacak. Her şey keşif için... Tabii oyunun doğası gereği, bu keşifler sırasında bolca deniz savaşına giriyoruz. Özellikle oyunun sahip olduğu devasa haritayı göze alırsak, az önce bahsettiğim "ne ile karşılaşacağını bilmemek" kısmı "Acaba oyun beni öldürücek mi?"

haline dönebiliyor. Çünkü ne kadar eğlenceli olsa da Windward'da savaşlar sonuç olarak rakibin ve sizin sayınıza bağlıyor.

Oyunun başlarında büyük ölçüde sıkıntısız ilerleyebiliyorken, ikinci kısmında karşınıza çoklu gemiler gelmeye başlıyor ve oyunun hafif dengesi yapay zekasını hesaba kattığımızda, bu gemilerin sayısı fiziksel olarak yok edebileceğinizden fazla olabiliyor. Bu da sürekli bir upgrade döngüsüne neden oluyor. Acaba yeni silahlarımla canlı kalabileceğim miyim? Bu da oyunun ikinci kısmında büyük sıkıntı çıkarıyor; çünkü yeterli upgrade ile geçiş yapmazsanız, sizi kötü bir sürpriz bekliyor. İkinci alana geçtiğinizde, alanı ticarete tamamen kapanmış durumda buluyorsunuz ve oyun sizden ticarete başlamadan önce haritanızdaki bütün korsanları güzelce dövmenizi istiyor. Oyundaki spawn rate'i ve mekanikleri göze alırsak, bir saat içinde beş kere alıp geri verdiğim kaleler olduğunu biliyorum. Bu da can sıkabiliyor; çünkü oyunu bir kısır döngüye sokuyor ve oradaki bütün korsan gemileri bitene kadar vurup kaçmanız, canlı kalmanız ve bu rutini tekrarlamamız gerekiyor.

Sadede gelmek gerekirse, Windward eskiden Sid Meier's Pirates oynamış oyuncuların ve genel olarak korsanlığı ve denizlerde dolaşmayı seven arkadaşların hoşuna gidecektir ama kesinlikle mükemmel değil ve üzerinde çalışılması gereken çok yer bulunmakta. ■ **Emre Çağlar Aydoğan**

Windward

- ⊕ Eğlenceli konsept
- ⊕ Devasa harita
- ⊖ Oyunun kendini zorla tekrarlaması
- ⊖ Oyunun size zorla kendinizi tekrarlatması

6,0

|| Alternatif Sid Meier's Pirates



Sym ★

Korkularımızla yüzleşmek

Bağımsız yapımcıların, büyük oyun firmalarının kendini tekrarları ve monotonlukları gibi hatalarından uzak oluşları, en sevdiğim yönleri sanırım. Özgün ve sıra dışı fikir, konsept, işleniş ve tasarımlarıyla pek çok insanın ilgisini çeken, etkileyen bir sürü bağımsız yapım bulunuyor ve gün geçtikçe de yenilerini görmeye devam ediyoruz.

Sym, sosyal fobi gibi oldukça ilginç bir konu edinmiş, güzel bir bağımsız yapım. Konunun işleniş de hayli hoşuma gitti benim. Genel olarak yalnız ve karanlık bir atmosfere sahip, renk paletiyse siyah ve beyazdan oluşuyor. Gördüğümüz gibi bir puzzle-platform oyunu. 44 adet bölüme ve My Own Little World (Benim Küçük Dünyam), I Want to Disappear (Yok Olmak İstiyorum), Fear and Loneliness (Korku ve Yalnızlık), Building Self Confidence (Kendine Güven Oluşturmak), Rehabilitation (Rehabilitasyon) ve The END (Son) olmak üzere altı bölüme sahip. Bu altı bölümün hepsinin sonunda ufak bir sinematik bulunuyor. Bunların her biri farklı bir dönemi anlatıyor. Her bölümde yeni şeyler keşfediyoruz ve her şey bizi öldürmeye çalışıyor. Örnek vermek gerekirse, My Own Little World'de ilk başta yalnız gibi görünsek de bölüme başladıktan sonra ortaya toplumu, insanların bakışlarını simgeleyen gözler, ardından tohumlar çıkıyor. Bu tohumların üzerlerine basarsak topraktan devasa bir bitki çıkıyor ve bizi yiyor. İkinci bölüm olan I Want to Disappear'da ise ilk kez hayvanlarla, ahtapot benzeri bacakları olan yaratıklarla karşılaşıyoruz. Eh, evet... Onlar da bizi yiyor.

Oyunda Josh adında sosyal fobisi olan bir gencin, korkularından kaçmak için oluşturduğu bir dünyada, kendi gerçekliğini oynuyoruz. Karanlık dünyada oynadığımız beyaz renkli Ammiel ve aydınlık dünyada oynadığımız siyah Caleb -yani kontrollerini elimize aldığımız karakterler- Josh'ın benlikleri. Ammiel ile oynadığımızda aydınlık dünyada bize zarar veren şeyler -mesela bahsettiğim tohumlar gibi- artık üzerimizde etkisiz kalıyor. Ancak elbette karanlık dünyada da bize zarar verecek şeyler var, bir hayli var... Ayrıca Ammiel'e geçtiğimizde yer çekimi tersine dönüyor. Sizin de ekran görüntülerinden tahmin edebileceğiniz gibi Caleb, Josh'ın gerçek dünyadaki halinin temsili. Ammiel ise zihninin derinlikleri, alt bilinci, fobisi...

Oyun esnasında arka plandaki yazılar -yani karakterimizin düşünceleri- bize yol gösterebiliyor, yardım



edebiliyor, ipucu verebiliyor. Aynı zamanda oyunun atmosferine ve olay örtüsüne büyük destekte bulunuyor. Herhangi bir seslendirme bulunmuyor oyunda ve müzikler başarılı. Caleb ile oynarken müzikler canlı şekilde gelirken, Ammiel'e geçtiğimizde sanki kulaklarımızı tıkamışız veya suyun altına girmişiz gibi bir şekilde ve daha sakin tonlarda geliyor.

Oyunda Ammiel veya Caleb ile bitirebileceğimiz iki adet son bulunuyor. Birinde etrafımızdaki herkesten kaçıyor ve kendimizi soyutluyoruz, öbüründe ise fobimizi yeniyoruz. Oyun ufak tefek hatalar barındırıyor hala, dar yolların ağzında veya çıkıntıların kenarında takılmak gibi... Özellikle dar yolların ağzında takılma mevzusu fazlasıyla sinir bozucu. Birkaç kere yola gireceğim, geçeceğim derken ağızımın ortasına vurdular ve bölümün başında kalakaldım öyle. Ağlıyorum hala...

Özellikle konusu ile çok ilgimi çekmişti Sym. Oyunu bitirdiğimde de "Vay bel!" dedim, "Ne güzel şeydi o öyle!". Bulmacalar ne çok kolay ne de çok zordu, benim fikrimce olması gereken şekilde tasarlanmışlardı. Editörün olması ve kendi seviyelerimizi tasarlayabilmemiz de güzel bir şey. Görsel tasarımlar hoş, atmosfer ve konuyla uyumluydu. Sym, güzel ama oynarsanız bir şey kaybetmeyeceğiniz, aksine daha farklı bakış açıları kazanabileceğiniz bir bağımsız yapım. Oynamanızı öneriyorum. Zaten bitirmek için birkaç saati oyunun başında harcamanız yeterli olacaktır. ■ İlgin Ersoy



Yapım **Atrax Games**
Dağıtım **Mastertronic**
Tür **Bulmaca, Platform**
Platform **PC, Mac**
Web atraxgames.com/sym

Sym

- ⊕ Verilmek istenen mesaj
- ⊕ Konu oldukça güzel işleniyor
- ⊕ Görsel tasarım
- ⊖ Çıkıntı, dar girişler gibi yerlerde takılabiliyoruz

8,0

Alternatif Limbo

ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Survivor Squad: Gauntlets

Yapım **Endless Loop Studios**
Dağıtım **Endless Loop Studios**
Tür **Aksiyon**
Web www.survivor-squad.com

Bak sen bir tek neyi iyi yapmışsın biliyor musun? O firma ismin var ya, onu programlama kodu olarak koymuşsun ya en başa; işte bir tek o başarılı. Gerisi yani... Tamam bağımsız bir firmasın, tamam görsellikte uğraşacak gücün yok ama tarz sahibi olmakla elinde iş gücü sahibi olmak bambaşka konular. Sen tarzdan hiç anlamıyorsun, bunu bil. Ortada üç boyut yok, koymuşsun kuşbakışı görüntüyü, bari biraz daha atmosferi güçlü yap, o adamları daha düzgün çiz, daha güzel resmet de biz de oyundan keyif alalım. Bir dolu karakter yapmışsın, bir dolu bölüm tasarlamışsın, bunlara Gauntlet adını da vermişsin havalı dursun diye ama olmamış, olamamış. Ne oynanış zevkli, ne başka bir şey... Bir de Steam'den olumlu eleştiriler almıyor musun, ben iyiden iyiye inancımı kaybediyorum her şey! Böyle oyun olmaz, sana söyleyeyim Endless Loop. Zaten oyunun bug'larla da dolu, Kenny garajın dışına çıkamadı bir türlü... Pehl!



GemCraft: Chasing Shadows

Yapım **Game in a Bottle**
Dağıtım **Armor Games**
Tür **Tower Defense**
Web www.gameinabottle.com

Geçip giden, hu huu... Zamanları, hu huu... Allah seni ne yapsın GemCraft? Giden zamanlarını kim verecek bana şimdi geri? KİM?! Sevgili Game in a Bottle. Bir oyun yapıyorsun, tamam. Bayağı da ince düşünmüşsün, ona da eyvallah da neden olayın görsel boyutunu es geçiyorsun? Hasta mısın, hasta mı olacaksın da canın mı istemedi? Tower Defense türü dediğin, bağımlılık yapar; başına bir kez oturdu mu kalkamazsın. Ben bunun başına oturdum, beş dakika sonra bana, "Aa şaşı mı oldun?" sen diye geldiler. Neden? Çünkü affedersin ultra dandik grafikler koymuşsun oraya? Olacak iş mi? Yemin ederim 640X480 çözünürlük günlerini mumla aradım. Düşün evde mum buldum, bu çözünürlüğün peşine düştüm çünkü senin görselliğin MS-DOS oyunlarından daha da kötü! Çamur desem değil, balçık desem değil... Neydi amacın, neyi hedefledin, bir söyle de rahatlayalım ya... Pehl!



Isyanmetre



Catlateral Damage

Yapım **Chris Chung, Fire Hose Games**
Dağıtım **Chris Chung**
Tür **Aksiyon**
Web www.catlateraldamage.com

Ne kötü bir ay bu, bitmek de bilmiyor! İnsan ardi arkasına bu kadar kötü oyun oynayınca ister istemez diyor ki, lanet olsun dostum, lanet olsun sana! Böyle saçma bir ağız oluyor işte. Hepsi de şu yandaki saçma sapan oyunlar yüzünden! Chris arkadaşımız da güzel bir düşünceyle yola çıkmış; demiş ki evimizdeki kedilerin bir takım cisimleri yere indirme hobisini ben oyuna dökeyim. Muhteşem bir düşünce, müthiş bir fikir. Yo yo, dalga geçmiyorum; gerçekten güzel. Fakat uygulama? Oynanış? Grafiksel detaylar? Bunlar nerede Chris? Nerede bıraktım kalbimi acaba, ah nerede, vah nerede diye şarkılar söyleyesim geliyor CHRIS! Koymuşsun bizi kedi kılığına, her biri toplamda 5 poligondan oluşan cisimleri büyük bir sıklıkla indirip duruyoruz. Of, çok daraldım, yemin ederim o evdeki camlardan biri açık olsaydı kaçıp gitmiştim, sen de kedisiz kalmıştın Chris! ☹

Batman Arkham Knight

Yapım **Rocksteady Studios**
Dağıtım **Warner Bros. Games**
Tür **Aksiyon**
Web www.batmanarkhamknight.com

Hah, hep böyle yapın olur mu oyun dağıtımcıları. Ayın sonuna koyun çıkış tarihlerini ki basılı oyun medyası ne halt edeceğini bilemesin, oyunu sabahlara kadar oynayıp hiçbir zevk alamadan dergide tanıtın ki algı seviyemiz düştüğünden puanları da düşük verelim. Aferin, böyle devam! Tamam, sakınım. HAYIR DEĞİLMİ! Batmobil ne arkadaşım oyundaki? Ne o? Tank mı? Uçaksavar mı? GOLEM Mİ? Batman'ın ne ilgisi var öyle bir savaş aletiyle, çüş dedirttiniz sonunda. İşim düştü çağır Batmobil'i, işim bitti git haydi Batmobil... Bari kısa tutsaydınız onunla geçen zamanları da diğer konulara daha çok eğilsaydık. Ama yok, yapmazsınız. Yenilik diye eklediniz ya oyuna, illa suyunu çıkartın. Hangi cin fikirlinin aklına geldiyse zaten... Neyse ki oyunun genelini iyi tutmuşsunuz da tepem toptan atmadı; şu yaz günlerinde tepem açık gezemezdim. Yine de ayağınızı denk alın, gözüm üstünüzde! ☹



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 Temmuz 2015 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



SteelSeries

Şık olduğu kadar da yetenekli

Sayfa 103



Nvidia

Nvidia'nın yeni arzu nesnesi

Sayfa 101



Netis

Online oyun tutkuncularına özel

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



Pipo X8

Tablet değil PC!

Pipo X8 isimli bu PC, görenlerin büyük ilgisini çekiyor. Bir tablet gibi, dokunmatik ekrana sahip olan ve Windows 8.1 işletim sistemiyle çalışan cihaz, aslında bir tablet değil, Intel tabanlı gerçek bir "all-in-one" (hepsi bir arada) PC. Standart bir PC olmanın yanı sıra, kurumsal alanda, danışma masalarında, müşteriyle etkileşim gerektiren mağazalarda bir kiosk gibi çalışabilmesi için de tasarlanmış olan PC'nin formu, daha önce gördüğümüz "all-in-one" PC'lere hiç benzemiyor. Cihazda dört çekirdekli Intel Atom işlemcisi bulunuyor. 2 GB RAM, microSD slotu, 32GB dahili depolama ve 7 inç dokunmatik ekranı olan PC, yüksek maliyete katlanmadan, ön bürolarına iş gören, pratik kullanım özellikli PC'ler koymak isteyen işletmeleri hedefliyor. Asıl yıldızlaştığı nokta ise, fiyatı: 100 dolar seviyesindeki fiyatıyla bu yeni PC'nin, düşük maliyetli PC ihtiyacında olanların dikkatini çekmesi bekleniyor. ■



USB Type-C 'ye rakip

Thunderbolt 3 geldi!

Intel, yeni kablolu bağlantı standardını tanıttı. Apple'in USB Type-C portunu kullanmaya başlamasından sonra Thunderbolt 3 kablolu bağlantı standardını tanıtan Intel, bu tanıtımıyla birlikte tüm dikkatleri üzerine toplamayı başardı. Zira yeni standart tam 40 Gbps hızda veri aktarımını destekliyor. Apple'in tüm iletişimi üzerinden yürütme karar olarak 12 inçlik MacBook'unda yer verdiği tek port olan USB Type-C bağlantısından sonra bu defa da Intel tarafından gelen yeni nesil veri aktarım standardı olan Thunderbolt 3, USB Type-C ile uyumlu yapıda. USB 3.1'den tam dört kat daha yüksek hızda veri transferi sağlayan Thunderbolt 3, ayrıca 2 adet 4K ekrana görüntü aktarımı da yapabilecek kapasitede. Thunderbolt'un USB Type-C'nin yanı sıra USB 3.1, PCI Express ve DisplayPort ile uyumlu olduğunu da söyleyelim. ■



Compute Plug

Adaptör değil Mini-PC!

Computex 2015 fuarında Microsoft'un OEM bölümü kurumsal başkan yardımcısı Nick Parker, Windows 10'la gelecek cihazları tanıtırken, tanıtımına ilginç bir cihazı daha ekledi. Küçük bir güç adaptörüne benzeyen Compute Plug isimli cihazın mini bir Windows 10 PC olduğu gerçeği herkeste büyük merak uyandırdı. Quanta tarafından geliştirilen "Compute Plug" herhangi bir TV veya monitörün HDMI girişine takılarak bu cihazların bir bilgisayara dönüşmesini sağlıyor. Daha sonra ekran Bluetooth veya kulaklık kullanılarak Cortana üzerinden rahatlıkla kontrol

edilebiliyor. Üzerinde açma-kapama düğmesi ve iki adet USB 3.0 port bulunan Compute Plug'ın fiyatı veya nerelerde satışa sunulacağı gibi bilgiler henüz netlik kazanmadı. Daha önce teknoloji devi Intel tarafından da benzer bir cihaz tanıtılmıştı. Intel Compute Stick isimindeki cihaz da HDMI girişine sahip bir görüntü birimine takılarak PC olarak kullanılabilirdi. Marvell firması ise 2009 senesinde SheevaPlug ürününü tanıtarak Ubuntu işletim sistemi ile çalışan Linux destekli mini bir PC geliştirmişti. ■

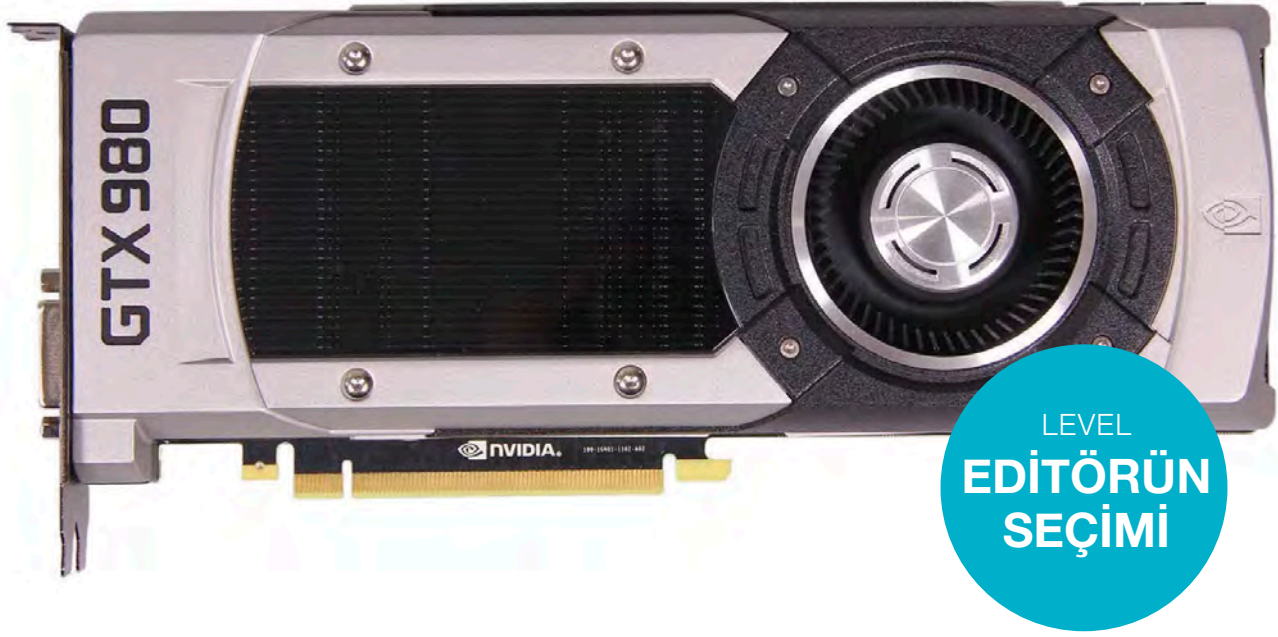
İşte AMD'nin yeni ekran kartları!

AMD yeni kartlarını Münih'te tanıttı

AMD, Los Angeles'ta dünya çapında binlerce oyunseverin internet üzerinden canlı izlediği, Microsoft, EA ve Oculus şirketlerinin de katıldığı bir etkinlikte yeni nesil AMD Radeon grafik kartlarını duyurdu. Düzenlenen etkinlikte AMD'nin Radeon 300 serisi altında sunduğu R7 360, R7 370, R9 380, R9 390 ve R9 390X grafik kartlarının yanı sıra, önümüzdeki günlerde isminden bir hayli söz ettirecek gibi duran AMD Radeon R9 Fury X ve onun "minik" kardeşi R9 Nano'yu yakından tanıma fırsatı bulduk. Bunlar arasında son iki saydığımız grafik kartının önemi büyük zira bunlardan R9 Fury X sıvı soğutması bir yana yüksek işlem performansıyla dikkat çekiyorken, bir diğeri olan R9 Nano ise tabiri caizse el kadar

boyutuyla büyük işler başaracak özelliklerin sahibi. AMD'nin yeni grafik kartlarının dolar bazındaki beklenen fiyatları ise şöyle: AMD Radeon R9 Fury X: 679 dolar, AMD Radeon R9 390X: 459 dolar, AMD Radeon R9 390: 359 dolar, AMD Radeon R9 380: 219 dolar, AMD Radeon R7 370: 169 dolar, AMD Radeon R7 360: 119 dolar. ■





Nvidia GeForce GTX 980Ti ★

Nvidia'nın son bombası...

Nvidia'nın davetlisi olarak Almanya'ya gittik ve burada Nvidia'nın düzenlediği özel basın toplantısında yeni üst segment ekran kartı olan GeForce GTX 980 Ti'yi yakından tanıma fırsatı bulduk. Oyunlarda bol bol karşımıza çıkan sıvı, bulut, duman, yangın ve sis gibi efektler üzerinde çalışmalarına son sürat devam eden Nvidia, özellikle Windows 10'la birlikte hayatımıza girecek olan DirectX 12 ile grafik noktasında büyük devrime hazırlanıyor. Pek çok teknoloji deviyile işbirliğinde olan Nvidia, bunlar arasında yer alan Oculus'la birlikte elbette VR teknolojisindeki çapını da genişletiyor. Yine etkinlik kapsamında Nvidia'nın VR teknolojisindeki yeniliklerini dinledik ve ayrıca deneme fırsatı da bulduk. Bunun yanı sıra G-Sync alanındaki çalışmalarından ve yeni G-Sync'li monitör modellerinin de piyasaya sunulacağından bahseden Nvidia, öte yandan G-Sync destekli notebook'larını da etkinlik kapsamında gösterdi.

Elimizdeki GTX 980 Ti, elbette yine Titan X gibi Maxwell 2.0 mimarisine sahip bir

kart. GM200 yongasından güç alan kart, 2816 CUDA çekirdeğine ve 6 GB GDDR5 RAM'e sahip. Bellek veriyolu 384bit olan 980 Ti, 176 adet işlem biriminin ve 96 ROP ünitesinin de sahibi. Ekran kartının GPU frekans hızıyla taban noktada 1000 MHz, tavan noktada 1075 MHz. Konum itibarıyla Titan X ile GTX 980 arasında bulunan 980 Ti, GTX 680'e göre ise 3 kat daha yüksek performans gösteriyor. GTX 680'de 2 GB RAM varken 980 Ti'da 6 GB RAM bulunuyor. Öte yandan tıpkı 780 Ti'da olduğu gibi 250W güç tüketiminde bulunan kart, buna karşılık olarak watt başına performansla 2.3 kat daha verimli çalışıyor. Bunu yüzdeye vuracak olursak, GTX 980 Ti'nin 780 Ti'dan yüzde 68 daha hızlı çalıştığını söyleyebiliriz. Bu arada 980 Ti'nin da DirectX 12 desteği gösterdiğini hatırlatalım. GTX 980 Ti için önerilen güç kaynağı 600 watt'lık. Kartı incelediğimiz test sistemimizde 750 watt'lık bir güç kaynağı bulunduğunu da bu noktada söyleyelim. Kartın performans notlarına geçmeden önce tek

fanlı referans tasarımın üzerindeki bağlantı noktalarına da bakalım. Bir HDMI'nin yanı sıra tıpkı Titan X'deki gibi üç adet Display Port bağlantısı bulunduran kart, ayrıca DVI portuna da yer veriyor.

Toparlayacak olursak Nvidia'nın Titan X'ten sonra üst segment için ürettiği GTX 980 Ti, yüksek fiyatından ötürü Titan X'i satın alamayacaklar için iyi bir seçim olarak öne çıkıyor. Yüksek performans gösteren kart, elbette önümüzdeki dönemde farklı markalar altında gelişmiş soğutma sistemleriyle birlikte de karşımıza çıkacak ve bu da kartın performansına güç katacak.

Nvidia GeForce GTX 980 Ti'nin fiyatı ise 2599 TL olarak açıklandı. ■ Ercan Uğurlu

Nvidia GeForce GTX 980Ti

İthalat: Nvidia

Web: www.nvidia.com.tr

Artı: Güçlü performans,

Maxwell mimarisi,

bağlantı seçenekleri

Eksi: Fiyat

8,8

Klasik klavye düzenine alışkın olanlar için soldaki macro tuşlarının yerleşimi biraz sıkıntılı.



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

SteelSeries Engine sayesinde klavyede blok halinde veya ayrı ayrı ışıklandırma yapmak mümkün.

SteelSeries APEX ★

Bir oyuncunun isteyebileceği her detaya sahip

Oyuncular için üretilen çevre birimleri geçtiğimiz seneler içinde kendi piyasasını yaratmayı başarmış durumda. SteelSeries oyuncuların favorisi olan, kendi kemik kitlesini yaratmış bu “özel” markalardan biri ve bu sefer elimizde bir oyuncunun sahip olabileceği en iyi oyun klavyelerinden biri, SteelSeries APEX var.

SteelSeries APEX devasa bir kutuda geliyor ve ilk saniyede anlayabileceğiniz bir malzeme kalitesine sahip. Klavye genel anlamıyla son derece ergonomik ve rahat, sadece her oyunu olmasa da, çoğu online oyunu oynamış ve halen oynuyor olan bir oyuncu olarak, klavyenin sol tarafında bulunan makro tuşlarını bir türlü seveмедim. Q klavyeyi gereğinden hızlı kullanıyorum ve

APEX'i iki gündür ofiste oyun dışında normal işler için de kullanıp test etmeme rağmen, “ESC” tuşuna basacağım diye her seferinde makro tuşlarına basıyorum. Alışmak mı lazım acaba? Bu klavyenin en sevdiğim özelliği, klavyenin yüksekliğini ayarlamak için verilen aparatları. Eski devir plastik ayakların uzun süredir kullanılmaması beni çok mutlu ediyor açıkçası. FPS oyunlarda az mı klavyeye vurup kırdık o ayakları?

Klavyenin her bölümü oyuncular düşünüler tasarlanmıştır. Bu klavyedeki Space tuşunun büyüklüğünü sevmeyebilirsiniz ama emin olun tuşu ıskalamayacaksınız.

Bu klavyeyi verimli kullanabilmek için, SteelSeries'in websitesinden SteelSeries Engine'i de indirmeniz gerekiyor. Kutudan

DVD çıkmadığından dolayı Software kurulumunu siz yapmalısınız. Bu engine sayesinde klavyedeki renkleri ayarlayabilir, makro tuşları ve kısayol tuşlarını belirleyebilirsiniz. Oyun profilleri açmak gibi seçenekler de kişiselleştirilebilirliği artırıyor.

SteelSeries'in farklı bölümlerine farklı şekilde renk verebildiğiniz bu klavyesi oldukça da güzel gözüküyor ve açıkçası ileri düzey bir oyuncunun isteyebileceği her şeye sahip, eğer mekanik bir klavye için ekstra 300 – 400 TL vermek istemiyorsanız sizin için ideal bir klavye. APEX'te RAW modeline nazaran sol makro paneline bir sütun daha eklenerek makro tuşları 22'ye çıkarılmış. Her ne kadar 10 tanesine ulaşmak zor olsa da, diğer klavye tuşlarına müdahale etmediği sürece seçeceğimizin olduğunu bilmemiz güzel. SteelSeries APEX'in fiyatı 320 TL civarında.

■ Doruk Bozyayla

SteelSeries APEX

İthalat: Despec

Web: www.despec.com.tr

Artı: 22 adet kullanılabilir makro tuşu, malzeme kalitesi, farklı ışıklandırma seçenekleri

Eksi: Space tuşunun devasa büyüklükte olması

9,0



SteelSeries Rival ★

Neredeyse kusursuz

A linabilecek en basit görünümü, "bu nasıl Mouse, uçak gibi" denilmeyecek, buna rağmen 50 – 6500 CPI (yani DPI)'a kadar iki DPI seçeneği arasında tek buton sayesinde geçiş yapabildiğiniz SteelSeries Rival'ı sizler için inceledik. Görşellik bakımından baktığımızda Rival'ın, SteelSeries'in çoğu Mouse'unda bulunan sadeliğin yanında, renkleri ayarlanabilir olan iki led ışığıyla güçlendirildiğini söyleyebiliriz. Yan taraflarında bulunan kauçuk bölgeler Mouse'u kavradığınızda güzel bir his veriyor, eliniz terletip sizi strese sokmuyor. Ancak aynı şeyi üst kısmı için söyleyemeyeceğim. Eliniz günlük hayatta ne kadar terlemiyor olsa da, beyaz olanının üzerindeki plastik yapıda izler kalıyor ve bir süre sonra elinizi rahatsız etmeye başlıyor ve gün geçtikçe silmeniz gerekebiliyor. Rival, ondan önceki Mouse'lara nazaran, SteelSeries'in kullanıcılarına sunduğu SteelSeries Engine Client 3 ile birlikte daha fazla optimizasyon seçenekleri barındırıyor. SteelSeries'in uygulamasında bulunan optimizasyon seçeneklerinden oyuncuların en çok üzerlerinde değişiklik yaptığı özellikler tabii ki de CPI(DPI), Polling Rate değeri. Diğerleri de önemli tabii ki! İki DPI arasında geçiş yapabiliyor olma özelliği, araç içinde farklı, FPS modunda

farklı Mouse hassaslığı kullanan oyuncular için hızlı geçiş yapma olanağı sağlıyor. (Çaktırmayın çoğu Mouse'da zaten var.)

Polling Rate, yani tepkime süresi. Bu değer ne kadar yüksek olursa, yaptığınız işlemler bilgisayara o kadar hızlı aktarılır. Rival için maksimum tepkime süresi 1000 yani 1 milisaniye. Bu değerini kullandığınız Mouse'a göre dikkatli bir şekilde ayarlanması gerekir ve ayrıca ne kadar yüksek değer verilir ise, o kadar fazla işlemci kaynağı kullanılır. 1000'e stabil olmayan durumlarda, oyuncular bu değeri genelde 500hz olarak değiştirirler.

Rival'de ayrıca Mouse Acceleration (Mouse İvmesi) ve Angle Snapping (Otomatik düzleme) ayarlarını da optimize edebilirsiniz.

■ Doruk Bozyayla

SteelSeries Rival

İthalat: Despec

Web: www.despec.com.tr

Artı: Yüksek performans, ergonomik

Eksi: Beyaz versiyonun saten kaplaması

9,3



Netis WF-2631

Online oyunculara özel

Piyasada farklı farklı marka ve model seçeneklerinde router görüyoruz. Özellikle online oyunlara gönül veren kullanıcılar tarafından tercih edilebilecek şekilde hazırlanan Netis WF-2631, firmanın Gaming Router kategorisinde yer alıyor.

Netis WF-2631'i öncelikle tasarım olarak inceleyelim ve bize neler sunduklarına bakalım. Cihazda ilk etapta üzerinde yer alan uzun antenleri dikkat çekiyor. 5 dBi'lık üç anten sahibi olan router, hem dikey hem yatay platformda kullanılabilir. Bir stant vasıtasıyla cihazı dikey olarak masanıza yerleştirebiliyorsunuz. Mat malzemeli olan tasarımı çok çekici değil, fakat kötü de durmuyor. Tasarımda ergonomi adına yalnızca antenlerin çıkartılabilir olmamasını eleştirebiliriz.

Netis WF-2631, online oyun performansına katkı sağlama amacı güden bir router. Peki, bunu nasıl yapıyor ve bize detaylarında neler sunuyor? WF-2631, 300 Mbps kablosuz hız sunan bir model. Üzerindeki 5 dBi gücündeki antenleriyle performans noktasında hakkını

veriyor. Beacon yazılımında yer alan Gaming modunu aktif hale getirerek oyun oynarken hız konusunda geride kalmamanız sağlanıyor. Netis WF-2631, önceliği online oyun olan kullanıcıları hedef alan bir router olarak dikkat çekiyor. 300 Mbps desteği sağlayan cihaz, oyun modu için özel geliştirilen arabirimiyle iyi iş çıkartıyor. Fakat aynı fiyat bandında kendisinden daha yüksek hızlardaki rakiplerinin olduğunu da göz önünde bulundurmak gerekli. Bu noktada Netis WF-2631, açıkçası biraz zorlanacak gibi görünüyor. ■ Ercan Uğurlu

Netis WF-2631

İthalat: Datastar Bilgi Teknolojileri

Web: www.datastar.com.tr

Artı: Online oyunlar için uygun performans, 3 harici anten, kolay kurulum

Eksi: USB yok, antenler sökülüyor, fiyatı dezavantaj yaratıyor

7,2



TEKNİK SERVİS

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

S: 4. bölge PS4 aldım. Oyunlarını başka bir bölge alsam online oynarken sorun çıkar mı? Yusuf Giray

C: PlayStation 4 oyunlarında bölge kısıtlaması yok. Yani Region Free. Bu bağlamda yurt dışından alınan bir oyun da ülkemizden alınan konsolda çalışacaktır sorunsuz. Ya da tam tersi. Bazen DLC'lerde sorun olabiliyor ama. Örneğin Battlefield 4 için bir DLC alacaksan bunun için cihazı aldığının ülkenin hesabını kullanman gerekebilir. Mesela bir ABD PSN hesabı.

S: Ben bir sistem toplamayı düşünüyorum. Özellikleri şöyle: NVIDIA GeForce GTX 970, ASUS Z97 PRO Gamer anakart, Intel 20. Yıl Pentium işlemci, Corsair 8 GB 2x4 2144 MHz RAM, Samsung 850 EVO 250 GB SDD, Seagate 1 TB HDD, Corsair H75 sıvı soğutma, Corsair 400R kasa, Cooler Master 80 Plus Gold 750W PSU. Sence bu sistem beni ne kadar idare eder ve değiştirilmesi gereken bir şey var ise ne. Bu arada amaç oyun oynamak. Adnan Karagöz.

C: G3258 dar bütçeli kullanıcılar için tasarlanmış bir işlemci. GTX 970 olan sistemde Core i5 4690 veya 4690K yer almalı. 2144 MHz belleğe gerek yok overclock yapılmayacaksa. 1600 MHz yeterli. 750W PSU da gereksiz. 500W yeterli bu sistem için.

S: Yaklaşık 2500 - 3000 TL bütçem var bir masaüstü bilgisayar toplamak için. Bu bütçeye monitör, virüs programı vs dahil. Ekran kartı,

işlemci, anakart markası ve modeli benim için çok önemli. Bir kaç toplama bilgisayar örneği var elimde aslında. Fakat işlemcileri Intel değil de AMD ya da atıyorum ekran kartları 3 4 GB değil de 2 GB. Hani hem fiyatı uygun olsun hem de performans iyi olsun anlamında. Alacağım GTA 5'i bile rahatlıkla kaldırsın istiyorum. Yiğit Kumlutaş

C: Core i5 4460 işlemci ve GTX 960 veya R9 380 ekran kartı ile başlayabilirsiniz. Ekran kartından bellek sandığınız kadar önemli değil. 1080p için 2 GB yeterli. 1440p'de ise 4 GB gerekiyor artık. GTX 960'ın hem 2 GB hem de 4 GB sürümleri var. 8 GB RAM yeterli olacaktır. 500W PSU, 120 GB SSD, 1 TB HDD ve H81 veya H97 anakartla sistem hazır. Artan paraya da monitör alınabilir.

S: Ben ilk kez bilgisayar topluyorum. Özellikleri şöyle: AMD A6-6400K APU Radeon HD 8470D, Gigabyte 78LMT-S2P, Asus GT630, WD5000LPVX Blue 500GB Sabit Disk, Corsair Value 4GB DDR3-1600Mhz, FRISBY 5836B 350W 2xUSB AIRDUCT Audio Siyah Kasa, Philips 193V5LSB2/62 18.5" Geniş Ekran LED Monitör. Bu bilgisayar kaç yıl idare eder? Değiştirmen gerektiği eşya var mı? Uyum sorunu olur mu? Umut Öncel

C: Öncelikle anakart ve işlemci uyumsuz. APU işlemciye FX serisinin anakartı uymaz. Sonrasında APU almaktaki amaç içindeki GPU. Ama buna rağmen harici ekran kartı alıyorsun ama o da GT 630, giriş seviyesinin bile altında. Frisby kasa tavsiye etmiyorum

zira üstünde yazan 350W, vereceği en fazla 300W. A10-7850K gibi bir APU aldığında ekran kartına gerek yok.

S: Benim bir sistemim var, özellikleri şunlar: ASUS H61M-K, i3 2120, R7 240, 4GB 1333 MHz RAM, 1TB HDD, 300 Watt güç kaynağı. 1500 TL'ye bu sistemde neleri değiştirmemi tavsiye edersiniz? Şimdiden teşekkürler. Mert Ali Koç

C: Öncelikle işlemci oyunlarda darboğaz yapacağından onu i5 2500 gibi bir modelle değiştirelim. Sonrasında 4 GB RAM oyunlar için artık yetersiz. Onu da 8 GB yapmak şart. R7 240 giriş seviyesi birkart. Onu da R9 380 ile değiştirelim. Son olarak PSU'muzu da 500W 80 Plus yapalım.

S: Ben bir laptop kullanıcısıyım ama laptop gamer laptopu falan değil. Tam tersine iş laptopu gibi bir şey. Bu bilgisayar oyun oynarken veya herhangi zorlayıcı bir şey yaptığımda ısınıp kapanıyor. Buna çözüm aradım bulamıyorum. 4 kez tamirden döndü tekrar aynı. Yeni bir bilgisayar için maddi sorunlarım var alamam yoksa bunu yazmazdım. Bana çözüm bulabilir misiniz? Oyun Manyağı

C: Tamirde çok bir şey yaptıklarını sanmam. Radikal çözümler gerek. İlk olarak cihazın içini açıp tozları iyice temizleyeceksiniz. Sonra da kaliteli bir termal macun alıp var olan macunu tamamen temizleyip bununla değiştireceksiniz. Son olarak da bir soğutucu alacaksınız, tercihen metal yüzeyli. Ayrıca cihaza Windows 10 kuracak ve varsa BIOS sürümünü de güncelleyeceksiniz.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 750 watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X99S Plus
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1070\$ + KDV	1900\$ + KDV

S: Masaüstü bilgisayarımın anakartı yandığı için hem mezun olacağımdan hem de kendi şehrimden ayrıma ihtimali bulunduğu için laptop almaya karar verdim. Birçok laptop baktım internette hepsi için ayrı yorum yapıyor. 3.200 TL'lik PC'leri kötüleyen yok tabii. Ben 2 aya kadar Wow oynuyordum ama şu anda LoL oynuyorum. Başka da oyun dersiniz hani arada FIFA, Call of Duty gibi eskisi kadar olmasa da oynadığım oyunlar mevcut. Call of Duty'yi max seviyede kaldıracak bir laptop almaya karar verdim. LoL'ü max'ta kaldırırsın kasmaşın gerisi normal kaldırırsın yeterli. 2000 TL'ye yakın bir şey olursa güzel olur. Yoksa 2200-2300 max. olacak şekilde bilgisayar almaya planlıyorum. Burak Gürkan

C: GTX 850M GPU'lu Asus X550JK-XO012D modelini alabilirsiniz. Dilediğiniz oyunları rahatlıkla oynayabilecek bir cihaz. 8 GB bellek ve i5 işlemci de ziyadesi ile yeterli. Fiyatı 2100 TL. Tek eksiği SSD olmaması. Onu da sonradan takabiliyorsunuz.

S: Sistem özelliklerim söyle: NVIDIA GeForce 2 GB Ekran kartı, Intel i5, 1TB alan, 64 Bit işletim sistemi, 8 GB RAM, 2.60GHz, Casper. Bu bilgisayarı indirimden 1889 TL'ye aldım. Sizce iyi etmiş miyim? Sizce beni lise sona kadar götürür mü (7. sınıfım!). Ve ikinci soru: Kuzenlerim, ağabeyimle vs. Skype'ta konuşurken bana "çok hisirtti var" diyorlar. Problemin çözümü nedir? Mert Subaşı

C: Ekran kartlarını GB miktarına göre değerlendirmiyoruz. Ekran kartında önemli olan GPU. 2 GB kart var 80 TL, 2 GB kart var 800 TL"



TL. Casper gibi sistemlerde 80 TL'lik olan kullanılıyor. Buna göre de 1080p ekran yerine 720p ekran konuluyor. Oyunları da en düşük ayarda açınca mutlu oluyorsunuz. Bugün 1900 TL'ye oyun bilgisayarı almak epey zor. Bir hata yapılmış, bari gittiği yere kadar kullanın. Skype için de iyi bir mikrofon edinmekte fayda var.

S: En az 2017 yılına kadar çıkacak yeni nesil oyunları yüksek performansta oynayabileceğim iyi bir bilgisayar önerebilir misiniz? Bütçem en fazla 3.000 TL. Ekran kartım Geforce GT 630. İşlemcim Intel Core 2 Quad CPU Q8200 @

2.33GHz. Bu konularda pek bilgi sahibi değilim bu yüzden beni bilgilendirebilirseniz sevinirim. Şimdiden teşekkürler. Mert Sertel

C: Bu sistemi satın alabilirsiniz: Core i5 4590, ASUS H81 Gamer, ASUS R9 380, Kingston HyperX Savage 8 GB 1600 MHz RAM, Kingston 120 GB HyperX 3K SSD, 2 TB 7200 RPM HDD, Aerocool GT-RS Kasa, Aerocool KCAS 600W Bronze PSU, Akasa Nero LX soğutucu.

S: Gelecek ay yeni PC toplayacağım. Almak istediğim kart GTX 970 ama belek sorunu var diye fikrimi değiştirdim. Şimdi almak istediğim kart GTX 780 Ti. İkisinin de incelemelerini okudum ama yine de size sormak istedim. Performans açısından bir fark olur mu? GTX 970 belek sorunu düzelir mi? Burak Çakır

C: GTX 970'in 3.5 GB belleğe hızlı erişmesi, kalan 512 MB kısma yavaş erişmesi önemli bir sorun değil. 1080p'de hiçbir oyunda bu soruna karşılaşmadık. 1440p testlerde dahi gayet iyi bir performans elde ettik. Bu bağlamda GTX 970 halen daha Fiyat/Performans konusunda mükemmel bir kart. 780 Ti ise eski ve enerji verimliliği konusunda daha alt seviyede kalıyor. Ayrıca 970'in Direct X 12 desteği de daha iyi. GTX 970 almanızda fayda var.

S: Merhabalar bu maili size askerden yazıyorum. Size bu maili yazdığım şu günlerde terhisime 70 gün sayıyorum, çıkar çıkmaz da yeni bir dizüstü

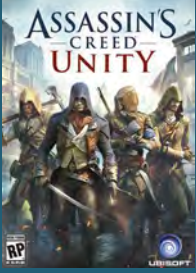
almak istiyorum. 5000-5500 lira gibi bir bütçem var. Bilgisayarda hem oyun oynamak hem de işim gereği kullanmam gereken programları çalıştırmak istiyorum. Bilgisayarda en az 250 GB SSD ve 1 TB HDD bulunması benim için önemli. Blue-Ray optik sürücüsü de izlemek istediğim filmler için gerekli. Ayrıca Ekranı minimum 17" olmak koşulu ile hem oyunlarda hem de multimedya aktivitelerinde beni uzun süre sıkıntıya sokmayacak laptop önerilerinde bulunabilir misiniz? Normalde aklımda ASUS N750JK vardı, fakat ekran kartı beni tereddütte itti. Şimdiden çok teşekkür ederim. Emre Can Ay

C: Merhaba Emre. Eğer 17" şart değilse tavsiyem MSI GT60 Dominator 2QD-1207TR olabilir. Şart ise MSI GE72 Apache 2QE-033TR modeline bakabilirsin. GTX 970M alman daha iyi olacaktır tabii ki.



MARKET

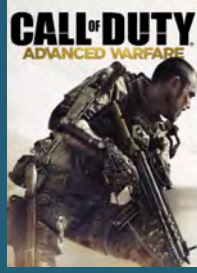
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yıllardır tek başına suikast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncularını, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

İkinci Dünya Savaşı ile başlayan Call of Duty maceramızda artık zamanın ötesine geçtik, ileri teknoloji ekipmanlar kullanmaya başladık.

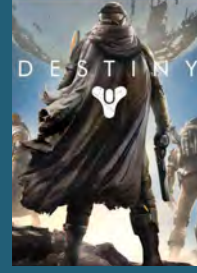
Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırbaşlı BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürebileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



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'ın karakterlerini muazzam bir kart oyununda bir araya getirdi.

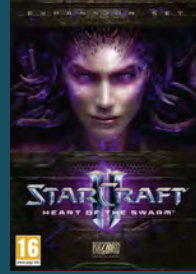
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeyi başardı.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



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

Puan Arşivi

HAZİRAN 2015

Assassin's Creed Chr. China	80
Block 'N Load	80
Carmageddon: Reincarnation	50
Dungeons 2	65
Guns, Gore, Cannoli	75
I Am Bread	80
In Verbis Virtus	75
Kerbal Space Program	76
Life Is Strange Ep02	80
Please Don't Touch Anything	85

Project CARS	82
Running with Rifles	78
Son of Nor	60
State of Decay - Year One Edition	79
Titan Souls	83
The Witcher 3 - Wild Hunt	90
Verdun	84
Wolfenstein - The Old Blood	72

MAYIS 2015

Dark Souls II - SoFS

Dyscourse	70
Fire	75
Game of Thrones: Ep03	85
Grand Theft Auto V	95
Hand of Fate	84
Hearthstone - Blackrock Mt.	82
Mortal Kombat X	81
Pillars of Eternity	95
Screamride	70
StarDrive 2	82
Starpoint Gemini 2 - Exp	74



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



Evolve

AvP2'den beri av/avcı arasındaki dengeyi bu kadar güzel kurabilen bir yapım görmemiştik, siz hangi tarafta olursanız olun, leziz.

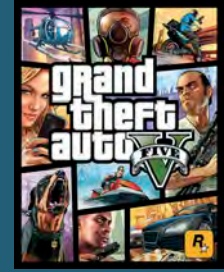
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2015



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



The Witcher III

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

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015

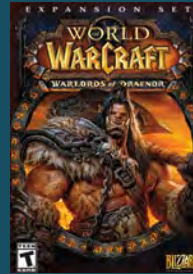
YENİ



Titanfall

Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

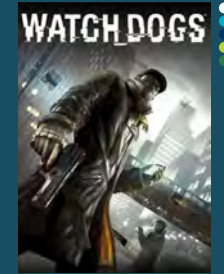
Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

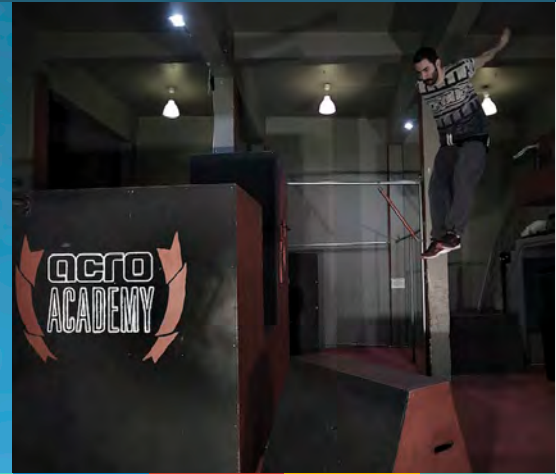
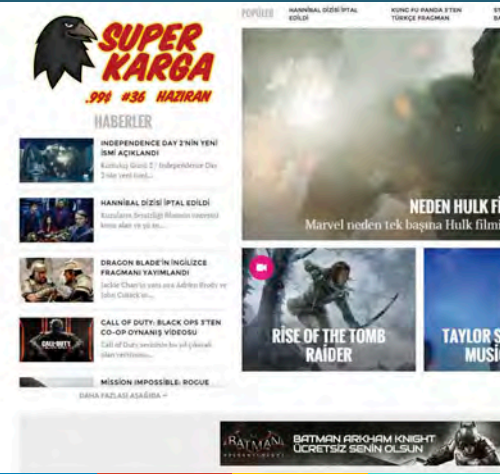
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Star Ruler 2	71	Deathtrap	80	MART 2015	
Stock Car Extreme	79	DmC:Devil May Cry - DE	89	Castle In The Darkness	85
The Escapists	80	Etherium	81	Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79
Three Fourths Home	75	Helldivers	85	Dying Light	71
VoidExpanse	70	Hotline Miami 2: Wrong Number	87	Evolve	93
Woolfe: The Red Hood Diaries	70	Ori and the Blind Forest	90	Game Of Thrones Episode 2	90
NİSAN 2015		Resident Evil Revelations 2	85	Heroes of Might & Magic III HD Edition	80
Battlefield Hardline	86	RIDE	75	Super Stardust Ultra	81
Bloodborne	76	Sunless Sea	86	The Book Of Unwritten Tales 2	85
Cities: Skylines	90	Tormentum: Dark Sorrow	80	The Order: 1886	70
		Zombie Army Trilogy	80	Total War: Attila	85

KÜLTÜR & SANAT

Film, Kitap, Web Sitesi, Albüm, Konser...



www.superkarga.com

2012 yılından bu yana yayında olan oyun, sinema ve dizi bloğu Süper Karga, amatör bir ruhla girilmiş fakat gün be gün daha profesyonel şekle bürünen bir web sitesi. Özellikle oyun incelemeleri ve eleştirileriyle dikkat çeken sitenin, sinema yazıları fazla göz doldurmuyor. Süper Karga'nın televizyon ve dizi incelemeleri, detaylı analizlerden çok, dizilerin hayranlarını gelişmelerden haber eden kısa haberler ve tanıtım yazıları tercih ediliyor. Süper Karga'nın diğer oyun dizi ve sinemaseverlerin oluşturduğu bağımsız bloglardan ayıran özelliği ise kullanıcı dostu tasarımı. Zengin içerikli ve geniş kadrolu yabancı sitelerle karşılaştırıldığında biraz zayıf gözükse de Süper Karga'ya arada sırada göz atmanız yararlı olacaktır. Sitenin kurucuları gerçek oyun severlerden oluştuğundan, kimi zaman sürpriz bir yazı ya da video ile dikkatleri üstlerine çekme potansiyeline her zaman sahiptir. ■



8



Saray'dan Saray'a Türkiye'de Gazetecilik Masalı

Son yılların dikkat çeken köşe yazarlarından Birgün Gazetesi yazarı Ümit Alan, Türkiye'de gazeteciliğin tarihsel ve sakat gelişimini gözler önüne serdiği kitabı "Saray'dan Saray'a Türkiye'de Gazetecilik Masalı" Osmanlı Saltanatının baskı günlerinden 6-7 Eylül olaylarına, gerçekleri aktarma işi olan gazeteciliğin nasıl masal anlatma işine döndüğü izah ediyor. Özellikle 2002 yılından sonra gelen iktidarın medya üzerindeki kurduğu baskıyla ayyuka çıkan yandaş /havuz medyasının sığ sularında aynalı kefal misali gazetecileri ve yandaş gazeteciliği mercek altına yatan Alan, bu konuda ilerleyen yıllarda daha detaylı araştırmalar yapacağını sinyali ilk kitabıyla veriyor. Kitabın kapağında yer alan Penguen fotoğrafı da gezi dönemi hatırlatan bir simge olarak dikkatleri çekiyor. Saray'dan Saray'a Türkiye'de Gazetecilik Masalı bütün kitapçılarda bulabilirsiniz. ■

7

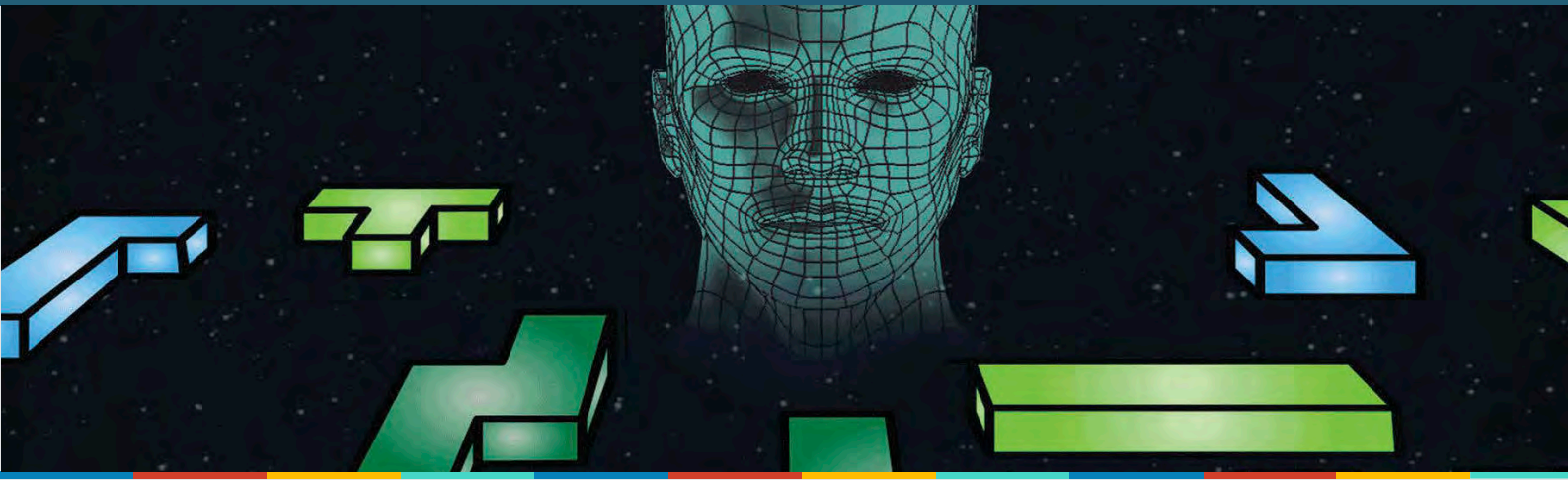


Acro Academy

Acro Academy / Acrorun, Türkiye Parkour ve Freerun sporları Fahri Başkanlığı / Standartlar Enstitüsü olarak tanımlamak yanlış olmaz. 2005 yılında Parkour Türkiye adıyla yola çıkan, 2008 yılında bu yana Acrorun adıyla devam eden ve daha sonra kendi çapında akademikleşen Acro Academy, Parkour'u merak eden herkesin gitmesi gereken bir tesis. Acrorun'un kurucusu Ömer Günyaz, aynı zamanda Türkiye Parkour Derneği'nin de kurucusu, ekstrem sporlar gönülü vermiş baş koymuş bir kişilik olarak dikkat çekiyor. Parkour öncesi artistik patende yüzlerce gösteri yapmış Günyaz, 2005'ten bu yana ortaya koyduğu emeklerinin meyvesini yeni elde etmeye başladı. Assassin's Creed ya da Mirror's Edge gibi oyunlar sizi artık kesmiyorsa, aksiyonu ekran başından sokaklara taşımak istiyorsanız, Acro Academy tam size göre bir yer. Acro Academy; Huzur Mahallesi Menderes Caddesi No:12/A sanayi girişi 4. Levent İstanbul adresinde. ■



8



Ecstasy of Order: The Tetris Masters: Uzun çubuğun cazibesi

Hollywood'un kullanışlı Musevisi Adam Sandler'in eski bilgisayar oyunlarından nemalanıp zenginliğini biraz daha artırmak istediği filmi The Pixels, Ağustos ayının ortasında vizyona girecek. Bu film eski bilgisayar oyunlarının sömürüldüğü ne ilk ne de son film olacak. Eski bilgisayar oyunları, dijital yerliler olarak adlandırılan neslin (2005 ve sonrası doğumlu insanlar) pek umurunda olmasa da dijital göçebeler olarak tanımlanan (1980 ve sonrası doğumlular) nesil için büyük önem taşımakta. Daha önce dergide hakkında bir şeyler karaladığım The King of Kong - A Fistful Quarters filmi andıran Ecstasy of Order - The Tetris Master, bilgisayar oyunlarının arkaik dönemlerine ışık tutan özel bir belgesel. Belgesel, Tetris gibi yüzlerce varyasyonu yapılmış, gameboy'da olsun arcade makinalarında olsun onlarca türevinin bağımlılık ile oynandığı efsane oyunun izini, piyasaya 6 Haziran 1984 yılında çıkan ve Electronica 60 platformu üzerinden oynanan Nintendo Tetris versiyonu ile sürüyor. Geçmişten esintiler ile başlayan film, tıpkı The King of Kong'da olduğu gibi geçmiş turnuvalardan bahis açarak başlıyor. Amerika'da

80'li yılların ortalarında yaşanan video oyunları furyasının ilk süper yıldızlarını oluşturduğu yıllara hızlı bir bakış atıyoruz. Akabinde günümüze gelip, kameraları Tetris'in bulunuşunun 25. yılı adına düzenlenen Tetris yarışmasına çeviriyoruz. Aralarında Thor Aackerlund, Pat Conri, Jesse Keller ve Harry Hong gibi Tetris üstadlarının halka açık bir şekilde sergilenen yarışmalarını izliyor, rekabet duygularından hiçbir şey kaybetmeyen orta yaşlı delikanlılar mücadelesine heyecanla tanık oluyoruz. Hatta etkinliğin başında Tetris yaratıcısı Rus Alexey Pazhitnov'a canlı video bağlantısı ile bağlanıp Tetris'in nereden çıktığını anlatıyor. Yunanca'da 4 (dört) manasına gelen (Her Tetris parçası 4 kareden oluşur) tetra kelimesi ile yaratıcının en sevdiği spor olan tenis kelimesinin birleşiminden türemiş ve milyonları kendine esir etmiş bir oyun olduğu öğreniyoruz. Film ortalarına doğru bilgisayar oyunlarının insan hayatı üzerinde büyük etkileri olabileceğini görüyoruz, tıpkı The King of Kong'da olduğu gibi. Büyük oyuncuların aileleri ve arkadaşları ile olan ilişkilerinin oyunda istedikleri performans gösteremediklerinde nasıl bozulduğunu, belki de dünyanın en iyi Tetris oyuncusu

Thor Aackerlund'un hikayesi ile öğreniyoruz. 14 yaşında bir bilgisayar oyunu yıldızı olan Thor'un ailesine maddi katkı sağladığı yıllardan yetişkin yıllarındaki başarısızlıklarına, büyük bir araba kazası geçirip bir süre komada kaldıktan sonra video oyunlarından nasıl uzaklaştığına bu film sayesinde kısa kısa tanık oluyoruz. Eski Tetris Ustalarının en yaşlısı, bir şekilde ne çok yıprananı da olduğu anlıyoruz. The Ecstasy of Order: The Tetris Master, eski bilgisayar oyunlarından ve sinemadan hoşlanan dijital yerli nesil için önemli bir seyrirlik. Filmin muhteşem soundtrack'i bile filmi izlemek için yeterli bir sebep. Yerli dijital neslin bireyleri daha dünyaya gelmeden önce biz, eski teknoloji oyun makinalarımız ile video/bilgisayar oyunları dünyasının temellerini kazıyor, yollarını yapıyorduk. Tıpkı A.B.D.'nin demir yolu ağını kuran Çinli göçmenler gibi şimdiki neslin yüzüne bakmayacağı ilkel oyunlara saatlerimizi gömdük. Oyun yapımcılarına uzun feedback'ler yazdık. Multiplayer oyunlar ortada yokken top skor listeleri ile etkileşim yaratıktık. Yeni neslin bunları unutmaması için Thor Aackerlund'un finaldeki tetris oyunu izlemeleri gerekiyor. ■



İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Ve yaz gelir...

Birçok insan için yaz demek, deniz, kum, güneş ve tatil demekken; benim için kitap okumak, festivale gitmek, gölgede durmak, güneşten kaçmak, abuk saatlerde yüzmek ve hep gülmek –gerçi bunu hep yapıyorum- üzeri-ne kurulu.

Malum, festival demişken, bitmek bilmeyen festivaller silsilesi başladı bile. Geçen ay Cappadox'tan bahsetmişim. Sonrasında neler mi oldu? Neler olmadı ki... Yine bir sürü seyahatin arasında hiçbir festivali kaçırmadım. Yani "festivalci" diye bir meslek olsa, müdürü olmaya aday bir insanım.

Öncelikle 10. yılını kutlayan Chill-Out Festival'a gittim. 10. yıl sebebiyle normalin aksine iki gün gerçekleşen festival, kesinlikle bir gün olmaydı ama diyecek bir şey yok tabii. Balthazar, Slowdive, Stavroz ve Thievery Corporation ile inanılmaz güzel zaman geçirdiğimi söylemek isterim. Stavroz zaten son 7 ayımın favorilerinden ki ben pek o tarz müzik dinlemezdim normalde. Festival denilen mevzuda insanlara tanımlanamayan bir enerji geliyor. Hep o enerji ile kalsak, hayat bayram olacak sanırım.

Ardından bu yıl Küçükçiftlik Park'ta ilk kez düzenlenen Güzel Bir Gün festivalindeki yerimi de aldım elbet. Festivalin adına yaraşır bir gün geçirdiğimizi kabul etmeliyim. Öncelikle yemek standlarına değinmek istiyorum; çünkü birçok festivalde dram yaşayan, et yemeyen bir kitleyi temsil ediyorum. Petra'dan kahve içebilmek olsun, Cihangir'deki Manuel Deli & Coffee'nin lezzetli sandviçleri olsun, pek güzeldi. Tabii Datlı Maya, Nublu Kitchen'ı falan da unutmuyoruz. Fresh Juice'lar, meyveler falan da bonusu... Bir diğer festival dramı olan tuvalet problemini de yaşamadık, yaşasın! Keyifli konserler, güzel alışveriş standları bir yana dursun, festivalin en güzel yanlarından biri de Sarp Dakni'nin önderliğinde açılan "Tanış Onunla" standı oldu. Bir köpeğe geçici ya da kalıcı yuva açmayı aklından geçiren herkesin uğradığı bir nokta oldu. Kendisini Instagram'dan da takip edin derim. Kim bilir, belki bir miniğe yuva sağlarsınız.

Bu da yetmedi, ertesi gün yine Küçükçiftlik Park'ta ve yine ilk kez düzenlenen bir başka

festivale gittim: 1st Harvest Festival. Bu festival sayesinde Danimarkalı rock topluluğu Mew'ü ilk defa izlemiş oldum. Bence oldukça iyilerdi. Alt-J'i daha yeni yurtdışında izlemiştim ama tekrar izledim ki beğendiğim bir gruptur. Yerli isimlerden Sattas'ı kaçırdığım için üzüldüm ama sonra onları da bir başka festivalde yakaladım. (Az sonra!) Geri kalan birçok açıdan, Güzel Bir Gün'den farksızdı festival. Bence iki festival birleşsin ve "Çok Güzel İki Gün" diyerek bir festival gerçekleştirsinler.

Gelelim son festivale... Neredeyse her yıl hiç kaçırmadığım One Love! Festival gibi festival demek istiyorum One Love'a. 1st Harvest Fest'te kaçan Sattas burada yakalandı ve sevinildi. James Blake geceye damgasını vurdu! Tom Odell mükemmeldi, Jose Gonzales uyuttu ama tebessüm ettirdi. Ama ben festivalin iki gününü de parça parça yaşadım, hem de çok acayip ama tam da sizin ilginizi çekecek bir konudan, Red Bull Son Şampiyon'dan dolayı; çünkü ben sunuyordum. Dota 2 severler izlemiştir belki. Sevgili LEVEL okuyucuları, hiç bu kadar yakın hissetmemiştik birbirimizi, değil mi? Şu an Dota 2 sevmeye başladım bile diyebilirim. İçimdeki küçük oyun severde bir takım kıpırtılar var. Böylece festival maratonu da şimdilik son bul-

muş oldu. Bütün bunların arasında Isparta'ya, Ankara'ya, Adana'ya, Samsun'a falan da gittim tabii.

Bu aralar oturup hayatı düşünüyorum. Bugüne kadar yaptıklarımı, yapmakta olduklarımı ve yapmak istediklerimi... Oturup yaşlanmaktan korkuyorum falan (Evet, sonunda delirdim!) ama sebeplerim var. Bir yandan artık çok ama çok yaşlı olan babaanneme bakıp üzülüyor, bir yandan 7 yaşındaki kardeşimin önündeki gençlik yıllarını düşünüp "Ben çok kocaman olacağım!" diyorum. Vardığım nokta şu: Öyle ya da böyle, takıldığımız irili ufaklı bütün saçmalıkları bir kenara bırakıp hayattan maksimum keyif alıp yaşamalıyız. Bu yaşma kadar bunu yapmaya çalıştım. Ne yalan söyleyeyim yaptım da... Siz de yapın. Festivaller, uzun gidişler, çok çalışmalar ve manasız duruşlar hep bundan. Biraz bencilce, evet ama başka şansız olduğumu pek düşünmüyorum. Önümüzdeki iki ya da üç ay sizlere Bodrum'dan sesleneceğim. Evet, yine duramıyorum!

Unutmadan, hareketi öldüren İstanbul'a atfıl! Sadece ama sadece 183.960 adım. Günde sadece ama sadece 6.132 adım. İstanbul'u törpüleyip düz bir zemin haline getirsek, bütün dertlerimiz çözülecek. Kesin bilgi... ■





Cem Şancı

cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Hayatı Fallout'la evrelere ayırmak

Haziran ayındaki E3 2015 şovundan artık hepimiz haberdarsınız. Şovun en büyük sürprizinin ise Bethesda'nın Fallout 4'ü duyurması olduğunu biliyorsunuz. Uzun bir oyun içi demoyla tanıtılan Fallout 4'ün beklentileri karşılayacak kadar güzel bir oyun olacağı anlaşılıyor.

Bethesda, Fallout 4'ün, bugüne kadar yaptıkları en geniş, en kapsamlı oyun dünyasına sahip olduğunu da belirtiyor. Yani, Fallout 3'te veya Skyrim'de, git git bitmeyen, detaylı oyun haritalarının çok daha büyüğü ile karşılaşacağımız gibi görünüyor.

Fakat ilginç bir detay olarak, Bethesda'nın daha önce asıl önceliği gibi davrandığı Elder Scrolls serisinin yeni oyununu Fallout 4'ten sonraya bırakması, Elder Scrolls Online'ın artık Bethesda için daha büyük öncelik olduğunu düşündürdü bana. Oysa, online Elder Scrolls

ile offline Elder Scrolls arasında dağlar kadar fark var ve Bethesda'nın, diğer oyun yapımcılarının izlediği yoldan gibip oyun serisini Online oyun ile noktalaması oyuncuları çok üzecektir, böyle bir hataya düşmeyeceklerini umalım.

Fallout'un 7-8 yıl arayla ortaya çıkan bir oyuna dönüşmesi ise onu oyuncuların hayatında özel bir yere koyuyor çünkü insan ömründe 7-8 yıl, önemli değişimlerin yaşandığı bir periyottur. Yani insanlar, ortalama 7-8 yılda bir kafa yapısını, yaşam biçimini, dünya görüşünü, hayat kalitesini değiştirir, geliştirir ve yükseltir. Dolayısıyla her Fallout oyunu piyasaya çıktığında, farkında olmadan önceki oyunun çıkış tarihindeki hayatlarımızı hatırlayınca, Fallout'ların yaşamımızdaki gelişme ve değişime eşlik eden arkadaşlar olduğunu

da fark edebilirsiniz, zira artık her oyunda benim tam olarak aklıma gelen bu... Her Fallout çıktığında önceki işimi bırakmış, yeni bir işe yeni bir ofise başlamış oluyorum, her Fallout çıktığında, yeni bir arkadaş çevresi, yeni bir ruh hali, yeni bir dünya görüşü, yeni bir Cem ortaya çıkmış oluyor.

Her sene ardi ardına yeni oyunlar çıkaran Call of Duty benzeri serilerin sabun köpüğü gibi unutulup gitmesinin bir nedeni de bu olabilir mi? Fallout serisinin her oyunu hayatımızda uzun yıllar boyunca eşlik edip her yeni oyunu bizimle beraber kendini değiştirirken, Call of Duty gibi sabun köpüğü seriler, gecelik kaçamaklar gibi, kısa ve anlamsız ilişkiler olarak unutulup gidiyor. Bakalım yeni Fallout 4 de yine uzun yıllar boyunca yaşayacağımız unutulmaz bir aşk gibi hayatımıza etki etmeyi başarabilecek mi? ■



Ayça Zaman

ayca@level.com.tr



Sponsorsuz Sayfa

Benim keyfimi kaçırmayın!

Twitter'da gördüm bugün, Zinedine Zidane 43 yaşına basmış... Ben onu ilk izlediğim de 26 yaşındaymış; Brezilya filelerini 2 güzel golle havalandırmıştı o finalde, 12 Temmuz 1998'ti günlerden de... İlk yarı onun gollerıyla 2-0 bittiğinde benimkinin bir sonraki yarı için fazla yorulmayacağını düşünüp seviyordum öylece. "Benimki" dediğim de; Fabien Barthez, Fransa kalesindeki 16 numaralı kel. Maç 3-0 bitmişti, Petit 90+3'te bir gol daha atınca final iki kat fazla coşkuyla sona ermişti. Blanc da her maç sonunda olduğu gibi Barthez'in kel kafasını öpmüştü, ne güzeldi... Fransız milliyetçiliği yaptığım falan yok bu arada, müsabaka izlerken aldığım o zevkten bahsediyorum.

NBA maçlarıyla başlamıştı aslında bunun ritüele dönmesi... Kürşat'ın beni zorla bakkala cips almaya yollamasıyla başlayan NBA maçları geceleri, benim Bulls fanatığı olmamla sonuçlanmıştı. Ya ne olacaktı? Elbette en iyisini destekleyecektim. O bir kenarda John Stockton & Karl Malone yancısıyken, ben de Pippen & Jordan diye çığırıyordum işte.

Jordan'ın gidişle nasıl da üzülümüşüm, üzülmeden bizden değildir zaten. Sonra Kobe geldi KB8 ayakkabılarıyla, Shaq'ın serbest atış atamayışını izledim kocaman elleriyle. Bulls'tan sonra bende bir şeyler değiştiğinden olsa gerek, NBA'den hiç keyif alamamaya başladım. Niye alamadım acaba?

Dünya ve Avrupa Kupası şampiyonaları yaz mevsiminin en güzel yanı değil mi? O Panini'leri alıp asla tamamlayamayanlar parmak kaldırsın! 2002 Dünya Kupası'na katılışımızı hatırlasanıza; 3. oluşumuzu, McDonalds'ın Çin, Afrika ve Kosta Rika menülerini, Ümit Davala'nın akıllardan çıkmayan saçını. O yaşlarda bu kadarık anlıyordum ama yetiyormuş demek ki. Şimdi sorsanız müsabaka izlerken en çok keyif aldığım dönemler onlarmış, ne garip. Belki de hala kendimi o dönemlerdeki gibi keyifli ve heyecanlı hissedebileyim diye inatla oturuyorum ekran başına.

Geçenlerde Bayern Munich ve Manchester United efsanelerinden oluşan maç için laptopu açtım, otelde yaşıyorum ya, internet leş ötesi. Kesinlikle izlemem lazımdı, bu adamların

yarısının belki TV'den canlı müsabakalarını izleme şansı buldum ama Sensible World of Soccer'da Manchester United'la kaç kez lig birincisi yapmıştım onları, mini mini hayali kahramanlarımdı Cole, Yorke ve Irwin. Bir zamanlar SWOS'taki o minnak kafaları temsil eden bu adamlar, onca yıl sonra "Efsane" adı altında sahaya çıktıklarında hissettiğim duygu korkunçtu. Kaç yıl geçmişti, kaç yaz bitmişti, kaç karne alınmıştı, kaç ev değiştirilmişti, kaç yaş büyümüşüm ben onların adını ilk ezberlediğim zamanlardan bu yana? Kendimi epey mutlu hissediyordum maç başlamadan önce; yine yaz mevsimiydi işte, yine bir şeyler izleyip heyecanlanacaktım. Yaz mevsimleri çok farklı olmuş artık, o zamanlar yaptığım şeylerin aynısını yapsam da o kadar saf bir şekilde mutlu olamıyorum bir türlü. Karneyi aldıktan sonra hayat dertlerinden 3 ay boyunca sıyrılan ve hayatın tadını çıkaran Ayça'nın yerinde 50 farklı şeyi aynı anda düşünüp hiçbirine odaklanamayan biri var son yıllarda. Yeni kahramanlarım da yok artık, Lampard'dan ne istediniz sahi? Gerrard da gitti zaten... ■





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Hala onlarla yazıyoruz

E3 diye yanıp tutuşuyorduk; o da geride kaldı. Fakat arkasında çok fazla isim bıraktı. Hatta o kadar çok isim bıraktı ki uzun yıllardır deneyim etmediğimiz bir E3'ü yaşadık. Beklenen birçok oyun kendisini gösterdi. Hakkında bilgi verilmeyen oyunların bile ilk trailer'ları son kullanıcının beğenisine sunuldu. İyi, tamam, hoş da şu çıkacak olan oyunlara biraz daha yakından bakmak lazım.

Bundan aylar önce, oyun dünyasının geldiği tıkanma noktası hakkında birşeyler karalamıştım. Geride bıraktığımız E3 fuarı tam da eleştirdiğim noktaya öyle bir oturdu ki konu hakkında yazmadan duramadım. Yahu dünyanın en büyük kapitallerinden birisine sahip oyun dünyası, bildiğin Türk Pop müzik dünyasına dönüştü. Doom, ANNO 2205, Batman: Arkham Knight, Call of Duty: Black Ops 3, Dark Souls 3, Deus Ex: Mankind Divided, Devil May Cry 4 Special Edition, Dishonored 2, FIFA, Fallout 4, Final Fantasy VII Remake, Gears of War 4, Halo 5: Guardians, Just Cause 3, Star Wars Battlefront

3 ve daha niceleri... Peki, siz hiç dönüp şu rakamlara baktınız mı? Allahım, birisinin beşinci oyunu olmuş, diğerinin dördüncü, en kötüsünün bile kim bilir kaçınıcı oyunu piyasaya çıkıyor ve ne hikmetse en çok onlar beğeniliyor!

Bir zamanlar üretilmiş ve şanı bir şekilde halen devam eden o kadar çok oyun var ki anlatmakta bitmez. Birçokları iyi işler yaparak serilerine devam ediyorlar ama hiçbirisi de kusursuz değil. Zaman içerisinde çok kötü oyunları da çıktı ama bu, son kullanıcının onların bir sonraki oyununu heyecanla beklemesini engelleyemedi. Tabii burada devreye kapital ve marka giriyor. Malum, her ikisi birbirini yaratan oluşumlar ve büyük firmalar da bu durumu her zaman çok iyi kullanıyor.

Yine ön planda olan yapımlar, stantlara ve oyunlarına en çok parayı basan isimlerdi. Fakat az paraya çok iş yapanlar ne yazık ki çok arka plana itildiler; hatta tanıtımları eş zamana denk gelenler ufak bir zümre tarafından izlendi. Açıkçası iş televizyona döndü. O saatte olan, bağim-

lilik yaratan bir diziyi izlemekten, diğer kanaldaki farklı ve iddialı diziyi izleyemez olduk. Hala yeni Call of Duty oyunu bekleyenler var! Adamlar her yıl oyun yapıyor ve biz inatla kafamızı başka yöne çevirmeden ona odaklanabiliyoruz. Zevkler ve renklere diyecek laf yok pek tabii ama sektörde olup bitene karşı kendimizi o kadar kapattık ki "iyi" olabilecek "diğer" yapımları görmüyoruz. Bir noktada, oyun sektöründe farklı ve bence çok kayda değer bir ötekileştirme olduğunu düşünüyorum. Ha, konu yine nereye geliyor? Kapital ve markaya... Bu E3 fuarı da gösterdi ki sektörün kendi içinde yaratmaya çalıştığı alt kültüre, en azından bu fuar alanında pek yer yok zira oyun basını da aynı tutumu sergilediği için kim, ne yapabilir? Umuyorum her geçen yıl daha farklı oyunlara da en az "dev" yapımlara yer ayırdığımız kadar yer ayırabileceğiz; hem gönlümüzde, hem fikrimizde... Siz siz olun, sadece gösterilenle yetinmeyin; araştırın, merak edin, farklılıkları bir şekilde keşfedin.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#223

God of War III: Remastered

Kratos çorak mevsimi şenlendirmek için dönüyor...

1 Ağustos'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

BU AY CHIP DERGİSİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?
Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri



TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?

Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın



Kötüyüm ben!

Arkadaşlarınıza şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kısayol

App Store'a doğru

Mobil uygulamalar nasıl oluyor ve geliştiriliyor?

PCnet

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKADA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VIDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

SÜPER YEDEKLEME

Çok geç olmadan fotoğraf, video, e-posta ve kişisel dosyalarınızı yedekleyin; sonradan üzülmeyin.

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 7,90 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

Hayal gücünüzü ne kadar zorlarsanız zorlayın, beklentilerinizi aşacak kadar akıllı bir makine mutlaka vardır.

Robotlar | Giyilebilir makineler | 3B yazıcılar | Otomobil | Sağlık | Alışveriş | Bankacılık

GOOGLE EARTH PRO
399 DOLARLIK HARİTA YAZILIMI BEDAVA OLDU! GELİŞMİŞ ÖZELLİKLERİ ÖĞRENİN.



ANALİZ

Sessiz kahramanlar

Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dahilerle tanışın

Facebook'ta pazarlama

Şirketinizi veya markanızı Facebook'ta daha fazla kişiye tanıtarak dikkat çekmenin yollarını öğrenin



2015 / 112440
ISSN 1301-4773
02

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