

#234 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2016 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



FUARIN NABZINI TUTTUK!

BU AY DERGİDE

* İnternetteki davranışlarınız da gerçek hayattaki gibi suç sayılıyor

* Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler

* Yeni TV seçerken



TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DİJİTAL BİRLİKTE



Fuar Havası

Hayat gerçekten enteresan... Şöyle Ocak oluyor mesela, içimden diyorum ki Haziran'da E3 var, bakalım neler açıklanacak? Sonra düşünüyorum, daha çok var... Ve fakat bir anda Haziran oluyor, E3 gerçekleşip hızla bitiyor ve "Hayda, ne çabuk oldu bitti her şey..." derken buluyorum kendimi.

E3 2016'nın da kafamdaki bu halden farkı yoktu işte. Peki bu seneki E3 nasıldı, tatmin edici miydi? Derginin büyük bölümünü E3 2016'ya ayırdık, açıklanan en önemli oyunları derledik, sizi habersiz bırakmamaya çalıştık. Fakat benim görüşüme göre Sony konferansı dışında fuarda pek fazla numara yoktu... Ubisoft belki de en sıkıcı tanıtımlarını yaptı, Microsoft yeni bir isim yerine var olan oyunların devamını gösterdi; keza EA de öyle. Microsoft'un Project Scorpio çıkışı ilginç olsa da beklenmedik değildi. Sonuçta Sony'ye karşı bir atağı olmalıydı. E3'ün yanındaysa bu ay kayda değer sadece Mirror's Edge Catalyst vardı. İncelemesini bizzat yaptım, düşüncelerimi de ilerleyen sayfalarda paylaştım.

Point Blank promosyon koduyla süslediğimiz bu ayın bir sürprizi de derginin satış fiyatındaki cüzi artış oldu. (İyi konudan bağladım ki moral bozmasın.) Uzun bir süredir aynı fiyatta tuttuğumuz LEVEL, bundan sonra 8.90 TL ama bunca enflasyon ve pahalılıkta, bu artışı da anlayışla karşılayacağınızı düşünüyorum.

Herkese keyifli okumalar, gelecek ay görüşmek üzere.

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



Promo Kodu



Point Blank kod kullanım rehberi 14. sayfada. Son kullanım tarihi 31 Ağustos 2016'dır.

LEVEL

Bir E3 daha sona erdi, peki akıllarda ne kaldı?



Tuna Şentuna

E3'le ilgili tek aklımda kalan Kratos'un sakallarıyla geri dönmüş olması ve Survivor İbrahim'i andırması. Geriye kalan kısımda pek bir numara yoktu. (Death Stranding ve birkaç oyunu dışarıda bırakırsak...)



Emre Öztınaz

Bir görsel yönetmen olarak benim aklımda kalan; bu zamana kadarki en görsel sıkıntısı çıkartan E3 olması. O kadar koca koca oyunlar yapıyorsunuz, insan iki görsel çalışır be yahu!



Kürşat Zaman

Beklentim mi çok düşüktü bilmiyorum ama ben keyifle takip ettim. Xbox Play Anywhere oyunları duyuruldukları oturduğum yerde Blanka gibi taklalar attım, Death Stranding videosundan bir şeyler çıkartabilmek için on kez izledim falan. Rime ve Cyberpunk 2077 de olsaydı iyiydi.



Cem Şancı

İlk defa bu sene beni heyecanlandıran bir oyunla karşılaşmadım. Oyunların içi çok boşmuş gibi hissettim. Call of Duty serilerini sevmememe rağmen Infinite Warfare görüntüleri, oyunun gelecekte daha fazla open world ve daha fazla stratejik detay içerebileceğine dair bana biraz umut verdi ama çok da büyük beklentim yok. Birazcık heyecanlandığım ve umutlandığım bir oyun duyurusu olduysa o da, State of Decay 2'dir ama onun da ilk oyunun ağırlığı altında ezilme riski var. Kader kısmet işleri bunlar hep.



Ertuğrul Süngü

Vallahi benim için zirve The Last Guardian'dı. Uzun süredir, artık biraz heyecan, biraz da nefretle ama nihayetinde ısrarla beklediğim oyun adam akıllı kendisini gösterdi; mutluyum. Battlefield 1'in oynanış videosu da sonunda beni eski usul FPS'lere çekecek gibi gözüküyor. Ellere, kollara sağlık. Ayrıca birçok farklı Star Wars oyununun yapım aşamasında olduğunu öğrenmek bile benim gibi bir hayrana yetti de arttı bile.

LEVEL

#234 Temmuz 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Olca Karasoy

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

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 Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalarna 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.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!

Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE
ADIM ADIM 16 SAYFA

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİZİ KAYDEDİN
- ✓ RESİMLERDEN YAZI KOPYALAYIN
- ✓ GÜVENLİ TORRENT DOSYALARINI BULUN

BU AYARLARI DEĞİŞTİRİN!

Varsayılan yazılım ayarlarınız hiç de mükemmel değil. Hacker'lardan korunmak için bu 26 ayarı değiştirin!

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

Bir hacker'ın geçtiği yolları adım adım izleyin. Gerçek hacking araçlarını tanıyın, nasıl kullanıldıklarını öğrenin.

Mini test
METİN EDITÖRLERİ
Windows'un Not Defterini bırakın! En iyi bedava alternatifleri seçtik.

WINDOWS 3.1'İ DENEYİN! 1992'DE ÇIĞIR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANIN.

DOSYA

Formula 1 teknolojileri

Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarış kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?



ANALİZ

Wikipedia zorda mı?

Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.



DB

2016/07/112448
(ISSN: 16.59 TL)
ISSN 1301-4773
07

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

İÇİNDEKİLER



27



30



52



56

LEVEL #234

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Mavra Board
- 10 Sorğu & Sual
- 12 Haberler
- 18 Neo'nun İzinde
- 20 Mercek Altında

22 Astronot

İLK BAKIŞ

- 26 Man O'War: Corsair (Test)
- 27 World of Warcraft: Legion (Test)
- 28 Steep
- 29 Halo Wars 2 (Test)

DOSYA KONUSU

- 30 E3 2016

48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 52 Mirror's Edge: Catalyst
- 56 The Witcher III: Blood & Wine
- 58 Sherlock Holmes: The Devil's Daughter
- 59 The Solus Project
- 60 Hearts of Iron IV
- 62 Umbrella Corps
- 64 Odin Sphere Leiftrasir
- 66 Turmoil
- 67 Guilty Gear Xrd -REVELATOR-
- 68 Rogue Stormers
- 69 SteamWorld Heist
- 70 TurnOn
- 71 Mobil incelemeler
- 73 Online
- 80 CS:GO

- 82 Fırtına Güncesi - HoTS

84 LEVEL Spor Departmanı

- 87 Donanım

- 94 Market

KÜLTÜR & SANAT

- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 235

TAKVİM TEMMUZ

12 Temmuz Song of the Deep

5 Temmuz

Lost Sea (PS4)
Rocket League: CE (Xbox One, PS4, PC)
Romance of the Three Kingdoms XIII (PS4, PC)

7 Temmuz

CastleStorm (Rift, Gear VR)
Inside (PC)
Nurse Love Addiction (PC)
Trizeal Remix (PC)

8 Temmuz

Carnageddon: Max Damage (Xbox One, PS4)

11 Temmuz

The Other 99 (PC)

12 Temmuz

Ghostbusters (Xbox One, PS4, PC)
Mobile Suit Gundam Extreme
VS-Force (Vita)
Song of the Deep (Xbox One, PS4, PC)
Videoball (Xbox One, PS4, PC)

15 Temmuz

Monster Hunter Generations (3DS)
Obliteracers (Xbox One, PS4)

19 Temmuz

10 Second Ninja X (Xbox One, PS4, Vita, PC)
Ark: Survival of the Fittest (PS4)
I Am Setsuna (PS4, Steam)
Kill Strain (PS4)

22 Temmuz

Human Fall Flat (PC)

26 Temmuz

Batman: Return to Arkham (Xbox One, PS4)
Fairy Fencer F: Advent Dark Force (PS4)
Shiren the Wanderer (Vita)

Mavra Board

...ondan sonra E3'te nasıl bir izdiham, nasıl bir karmaşa var, öyle böyle değil derken hava 180 derece olmuş mu? Olmuş. Nedir yaz gelmiştir, bundan sonra hep terleyeceğiz. Kısmet... Peki şuna nasıl bir cevap vereceksiniz bakalım: Yepyeni bir Xbox aşıklandı mı E3'te? Sony'den Neo'yu beklerken Microsoft'tan Scorpio geldi. Adamlar işini biliyor valla; herkes 4K, daha güçlü CPU derken alıverecek 2. Xbox one'i da. Biz almayız herhalde çünkü koyacak yer kalmadı. IKEA'ya söyleyeceğim, bu TV ünitelerini artık daha da büyük yapsın. Her taraf konsol, yok oyun, yok gamepad, doldu, gitti, bitti. Törbe! (Levent Yüksel'e selamlar.)

Mini test!

1. Bu ay E3'e...
 - A. Gittim.
 - B. Gide yazdım.
 - C. Giden günlerim oldu.
2. E3'te en çok...
 - A. Kızlara baktım.
 - B. Kızlara bakanları dövdüm.
 - C. Dövüşenleri izleyip fıstık attım.
3. Gelecek yıl E3'te...
 - A. Kızlara bakmaya devam edeceğim.
 - B. A'daki arkadaşı bulup üstüne örtü atıp döveceğim.
 - C. Örtüyü alıp kaşacağım.

Sonuç: Kim bilir...

Survivor Final!

Nagihan Atakan ile kavgasında, "Art niyetim varsa Allah bin türlü belanı versin!" dedi, 5 dakika sonra kulvarda koşarken ayakları ikiye ayrıldı, hastanelik oldu. Allah'ın sopası yok tabiri burada geçerli olabilir. ondan sonra Yunus Günje (J ile.) elendi, Semih'i öpmeyince Semih atarlandı, "Sana omurgasız diyene sarılıyorsun!" diye sıkıştı, boş bakışlar atıldı, Yunus meşaleyi Semih'in ağızına saplayıp Kratos-vari bir bitiriş yaptı. Yani yapsaydı iyi olabilirdi tabii...



Emre the Destroyer!
Evet o el Emre'nin, makas da büyük ihtimalle yine Emre'nin. Emre hoşuna gitmeyen bir durum olduğunda ona saldırır, beğenmediği oyun disklerine de makasla saldırır. Biz alıştık buna ve yangına körükle gitmek yerine onu bayıltmayı seçtik. Fotoğrafları da üçüncü eliyle seçtiğini düşünüyoruz ayrıca...



Kürşat the Collector

Boyle tarih, birinci, ikinci, üçüncü, onuncu dünya savaşı ve o tür ne kadar aksiyon dolu tarihi olay varsa, Kürşat'ı da orada görebilirsiniz. Bu fotoğrafta da üyenmeyip inşa ettiği onlarca Battlestar savaş uçağını görüyorsunuz. Böyle dedim ki iyicene sıldırın, "Hayır onlar 2. Dünya Savaşı'ndan!" diye üzerime atlasın. (Kesin 1. Dünya Savaşı'ndandır aksi gibi!)

Mini Boss

- oğlum bizim olayın adı Big Boss değil miydi, niye mini diyor orada?
- Hani uçak kağıt falan...
- Bir de mini test gördüm yukarıda?
- o da küçük bir test ya, o aşından...
- E sen mini etek niye giydin peki?
- Konseptte uyayım dedim patron.
- oğlum deli misin sen? orlando kattiamını protesto ediyorum dersin görmezden geleceğim, yoksa işimiz var...
- orlando Bloom bence de yakışıklı bir oyuncu.
- Eyvahlar olsun, kafasına güneş geçti... Acili arıyorum!
- Acil bir orlando Bloom lütfen!

E3'te tam olarak ne oldu?

Kratos yaşlandı, Microsoft daha fazla para kazanmak için yeni konsollar açıkladı, Norman Reedus soyundu, Ubisoft tarihin en sıkıcı konferansını gerçekleştirdi, yeni Assassin's Creed oyunu açıklanmadı, EA Battlefield 1'i patlattı, Nintendo yok gibiydi, Square Enix sırtını Microsoft'a dayadı, FFXV'in bir çeşit Shadow of the Colossus olduğu ortaya çıktı, Nagihan kazandı.

Geçen ay kim, ne yaptı?

- o Kürşat: Kendisiyle telefonda konuşurken internette problem olduğunu söyledi. "o zaman telefonda, 4.54 ile baksana..." dediğimde, "Doğru söylüyorsun." deyip ekledi: "off telefonum nerede, telefonumu bulamıyorum." oysaki kulağındaydı...
- o Emre: Bu muhteşem ana tanıklık eden Emre elbette ki güle güle bir hallere büründü; çok gülerken sendelemiş gibi yapip memnun olmadığı iMac'ine kafa atıp aleti sonsuzluğa yolladı.
- o Tuna: Kürşat'la olan telefon konuşmasında o da fazla güldü ve gülerken ağzı yırtıldı, görenler sevinse mi, üzülse mi bilemediler.
- o Enes: Avusturalya'ya gitmek üzere çalışmalarına devam etti. "LEVEL'i bırakacak mısın?" sorusuna, "Şaşmalama." gibi bir cevap verdi, Avusturalya şubemizin temelleri jimdiden atılmış oldu.



Tuna the Wanderer

Geçen ay Ankara'da bir oyun fuarı gerçekleşti ve burada şahane bir konsol müzesi de yer alıyordu. Fotoğrafta sizin büyük ihtimalle hiç görmediğiniz Game Watch'lar yer alıyor ama serginin genelinde her türlü konsol ve bilgisayar aparatı, oyunu da bulunmaktaydı. Keşke şöyle tarihe veya firmaya göre bir dizilim olsa da demedik değil...

SORGU & SUAL

Bu ay en büyük olayımız tabii ki E3 2016. Aslında konferansın geneli çok da heyecanlı değildi bana kalırsa. Ama Sony sahneye öyle bir çıktı ki ortalık yıkıldı resmen. Hazır konu E3 2016, biz de sorularımızı yine o çerçeveden, hatta direkt olarak Sony tarafından seçelim.

S: Yeni God of War, bir "Open World" olabilir mi?

C: Aslında bu soruyu sormak için çok erken. Hatta muhtemelen siz bunu okurken yapımcılar tarafından bir açıklama gelmiş olur ve yeni God of War'un bir "Open World" olmayacağı açıklanır. Ama ben o müthiş oynanış videosundan sonra potansiyel gördüm sanki. Tam olarak bir açık dünya söz konusu olmayabilir ama en azından çizgisellikten biraz sıyrılmış oluruz. O videoda, dikkat ettiyseniz Kratos ve oğlu (O çocuk da kimdense artık...)

yollarına çıkan yerleri "keşfediyorlardı". Hatta videonun sonunda da genişçe bir İskandinav haritası göze çarpıyordu, God of War'un bir açık dünya oyunu olması sürpriz olmazdı benim için. Öyle olsa da olmasa da Kratos'u tanıyan herkes bu oyunu oynayacak, şüphesiz. Kratos'un İskandinav mitolojisiyle ne işi olabilir, o sakallara bakarak God of War 3'ten sonra kaç yıl geçmiş olabilir, bunların cevabını da yavaş yavaş alırsanız artık.



S: Days Gone... kaç parçadan oluşuyor?

C: Sony konferansındaki Days Gone, sanırım benim favorim oldu. Herşeyden önce bir açık dünya oyunu olması (Nasıl aç kaldıysam ben de bir açık dünya oyununa...) ve akabinde dünyanın sonu konseptini taşıması yetti bana. Bunların haricinde bir Last of Us havası sezinledim, bir Left 4 Dead esintisi yakaladım. (Horde mantığı...) Bünyesinde çok enteresan tercihler var yani Days Gone'ın. Bunların hepsini alıp bir de açık dünya oyununda birleştirmişler. Yaşatacağı gerilimi oyunun videosunu izlerken aldım, oynarken neler olur, düşünmüyorum. Oyunun özünde hem çaresizlik var, hem de aktif olarak saldırı da yapabiliyorsun. Araya taktiksel detaylar da serpiştirilmiş. Zorluk olarak da tatmin edici görünüyor ayrıca. Yani koca bir zombi ordusundan kaçarken ancak bu kadar zorlanırsınız. Demek istediğim, yapay değil, doğal bir zorluk seviyesi var. Kısacası, formül olarak çok başarılı bir oyun gibi gözüküyor Days Gone.





S: Kojima neyin kafasını yaşıyor?

C: Görünen o ki Kojima, Silent Hill PT. macerasından sonra Silent Hill'i bizzat terk edebilirdi bile, Norman Reedus'u terk edememiş. Sahneye resmen kırmızı halı eşliğinde çıktı Kojima ve tüm hayranlarına ilk olarak şunları söyledi: "Herkes merhaba... Ben geri döndüm!" Sahne Kojima'nın yeni projesine odaklanırken Norman Reedus görüldü ekranda. Bu detay heyecanı giderek artırırken bir oyunun tanıtımı yapıldı ama ne? Neydi o gördüğümüz şey? Nasıl bir oyunla karşı kar-

şıya kalacağımız yönünde herhangi bir detay yok şu ana kadar. Ama bana öyle geliyor ki bir VR oyunu olma ihtimali çok yüksek. Ama henüz detay vermediklerine göre projenin çok erken zamanlarındayız. Oyunun ismini, yani Death Stranding'i yansıtarak kıyıya vuran canlıları vurgulayan bir videodan sonra insan Hikâyesi de merak ediyor. Peki Reedus'un canlandırdığı karaktere göbek bağıyla bağlı olan o bebek de neyin nesidir? Enteresan kafalara sürükleyecek bizi Kojima, hazır olun.

S: Resident Evil 7, PS4'e özel bir oyun mu olacak?

C: Bunun direkt cevabı: Hayır! Oyunun PS4'e özel olacağı falan söylenmedi, hatta Xbox One ve PC için de piyasaya sürüleceği açıklandı. Ama şöyle enteresan bir detay var ki oyunun VR versiyonu, sadece Playstation VR için görülmeye çıktı. Yani bu durumda Resident Evil 7'nin hem VR, hem de normal sürümünün olacağını söyleyebiliriz. VR versiyonunun sonradan diğer VR modellere çıkması da yüksek bir ihtimal. Ama ilk olarak bu keyfin Playstation VR sahiplerine tattırılacağı ortada. Resident Evil 7'nin bizzat kendisine bakacak olursak, oyun müthiş bir yenilenme dönemine giriyor. VR'in gücünü arkasına alarak müthiş bir çıkış yakalayabilir. Görsel olarak da herşey yolunda görünüyor. Özellikle o eski Resident Evil oyunlarındaki çaresizlik, sıkışmışlık tadını hissettiriyor. Şu anda oyunun ücretsiz demo versiyonunu ise PS Plus sahipleri oynayabiliyor sadece. Bu bile oyunun -en azından VR versiyonunun- öncelikle PS4 sahiplerine özel olacağının bir göstergesi bence.



Underground techno denilince akla...

... bundan sonra **Beat the Game** gelmeli

Geçtiğimiz aylarda San Francisco'daki GDC Oyun Fuarı'nda ve Los Angeles'daki IndieCade Bağımsız Oyun Festivali'nde oyuncuların yanı sıra Sony ve Microsoft'un da özel ilgi alanına giren bir oyundan bahsedeceğimiz sizlere. Steam ve Apple Store'un yanında, Xbox One ve PS4'da da yayınlanacak olan bu bağımsız yapım Worm Animation'dan geliyor ve San Francisco'nun yokuşlarından birinde yer alan Worm Animation'ın da başında Cemre Öztürk adında bir Türk oyun yapımcısı bulunuyor. "Karate Kamil" serisiyle tanıdığımız Cemre Özkurt'un stüdyosundan gelen bu enteresan oyun aynı zamanda Steam'de Greenlight oylamasındaydı ve yeşil ışığı da yakaladı.

Worm Animation hakkında

Worm Animation 2013 yılında, karakter tasarımı, fantastik hikayeler, video oyunu ve elektronik müzik sevgisiyle San Francisco'da kuruldu. Activision Blizzard, EA, Telltale Games ve Blur Studio'da bir çok oyun için çalıştıktan sonra artık kendi oyunlarını yapmak isteyen ekip önceden başarısı ispatlanmış teknikleri kullanarak, türünün tek örneği olan oyunlar yapma yoluna saptı. "Beat the Game" de bu düşünce'nin ürünü olarak ortaya çıktı. "İçinde şiddet olmadan da güzel oyunlar yapabileceğimizi düşünüyoruz." diyor Worm Animation ekibi. "İnsanların oynarken yok etmek yerine bir şeyler yaratabileceği oyunlar yapmak ve bunları yayarak kaliteli sanatı, yaratıcı düşüncüyü, eğlenceli animasyonları ve absürt hikayeleri seven bir topluluk yaratmak istiyoruz." diye de ekliyor.

Absürt, soyut bir paralel evrenin içinde geçen Beat the Game, fütüristik ve alternatif bir geleceği resimliyor. Oyundaki kahramanımız Mistik yolunu, rastladığı objeleri bir araya getirerek oluşturduğu seslerle buluyor. Boynundaki kayıt cihazıyla hiç duyulmamış sesler arayan Mistik, bazen bir taşı fırlatarak çıkardığı gürültüyü kaydediyor, bazen de yeni tanıştığı başka bir karakterden ses örnekleri alıyor. Oyun boyunca yapmanız gereken de bu parçaları birleştirip benzersiz bir müzik oluşturmaya çalışmak. Oyun sırasında uzaktaki sesleri duymanızı sağlayan "ses tarayıcısı" veya uzaktan kumandalı "Roboball"daki birinci kişi kamerasıyla etrafta gizlenmiş objeleri çabuk bir şekilde bulabileceğiniz bazı yardımcı retro teknolojik araçları da kullanabileceksiniz. Bütün sesleri topladıktan sonra ise canlı bir şov yapmanız gerekiyor. Bu şovda 8 kanallı ses mikseriyle ses örneklerini doğru sıra ile çalarak şarkıları oluşturacaksınız. Şovunu-

Absürt, soyut bir paralel evrenin içinde geçen Beat the Game, fütüristik ve alternatif bir geleceği resimliyor

zu seyirciler beğenirse bir sonraki bölüme geçebileceksiniz. Gerçekten sürreal bir oyun Beat the Game. Oyunun fragmanını izleyince bunu zaten hemen anlıyorsunuz. Elektronik müziklerle bezeli oyun, kesinlikle başka bir dünyaya ait gibi duruyor ve bu da oyun hakkında heyecanlanmamız için tek başına bile yeterli bir neden. 2016'nın yaz aylarında (Yani bu aylar olması gerek.) çıkması beklenen oyun elimize geçtiği gibi incelemesini de yapacağız, haberiniz olsun. ■





Osmanlı bu defa elimize düştü!

Deste: Harb Oyunları ile farklı bir kart oyunu deneyimi geliyor

Oyunun yapımcıları diyor ki, "Deste: Harb Oyunları fikri ilk ortaya atıldığı anda, çalıştığımız ofiste üç adam, "Kart oyunu ne güzel konsept abi" gibi bir sohbet ederken konu ufak ufak, "O değil de Osmanlı ile ilgili bir oyun olsa süper olmaz mı?" tatlarına geçince dedik ki tamam; biz bu oyunu yaparız. "Fakat nasıl yaparız ki abi?" diyerek oturduk Google'ın başına... Nitekim hiçbirimiz ne oyun tasarlamışız, ne 3D model vs. bilmişiz, ne de bir konferansa katılmışız. Sadece oyun oynamışız ama bol bol... Unity ile bir başladık ve yaklaşık dört ayda şu anki konuma geldik." Deste: Harb Oyunları, Osmanlı İmparatorluğu'nun ihtişamına yakışır bir

tema ile yola çıkmış, stratejik bir kart oyunu. 30 kart barındıran toplam sekiz destenizi kendiniz kurabileceğiniz, Yavuz Selim, Fatih, Kanuni, Hürrem Sultan, Kösem Sultan, Vahdettin, IV. Murad ve Orhan Gazi olmak üzere 8 kahramandan biri ile bu destenizi tamamlayıp düşmanınıza meydan okuyabileceksiniz. Minyatür kartları ve Efsun kartları olmak üzere şu anda iki farklı kategoride ve kahramana bağlı olarak değişen kart mevcut ancak bunun yanında her kartın Halk, Saraylı, Asker gibi bağlı olduğu tebaa gibi özellikleri de var ve birbirleriyle çok uygun sinerjiler ile kullanılabilir. Şu anda 240 tane kart hazır ve destenizde yerini almayı bekliyor. Oyun hakkında bazı komik ve ilgi çekici

detaylar da yok değil... Örneğin oyun alanında herhangi bir sadrazam varsa, sadrazamın "soluna" yerleşen karakter nereden geldiği belli olmayan bir saldırı bonusu alıyor. Nasreddin Hoca kartı, oyun alanına ters geliyor ve sürekli ters oturuyor. Hezarfen Ahmet Çelebi uçarak geliyor ama bir türlü konamayıp hep havada kalıyor. Battal Gazi karakteri ise sırtındaki bir kapıya ellerinden zincirle bağlanmış bir şekilde oyun alanına iniyor. Şu an alpha testine katılmak isteyenleri www.harboyunlari.com adresinde bekleyen yapım, Temmuz ortasında da beta aşamasına geçecek şekilde tasarlanıyor. Bedava olarak sunulması beklenen oyun bakalım ilerleyen zamanlarda nasıl gelişim gösterecek... ■

Stil sahibi oyun

Anime-severler ile Persona 5'te buluşuyoruz!

Persona 4 gerçekten bomba gibi bir oyundu ama Witcher 3'den Battlefield'a, oradan LoL'e koşan bir adamı da mutlu etmezdi. Daha çok anime-manga-Uzak Doğu kültürü üçgeninde dolananlara bağımlılık olarak geri dönen bir yapım olmuştu Persona 4. Yıllar geçmesine rağmen yeni bir Persona

oyunundan haber çıkmamıştı ki bir anda Persona 5'in varlığını öğrendik, artistik bir teaser ile heyecanlandık ve geçtiğimiz ay inanılmaz bir fragmanla resmen delirdik. Persona 5 menü tasarımından oyun içi görsellerine kadar her anlamda o kadar iyi duruyor ki bu oyun çıktığında kesinlikle işi, okulu bırakıp evde oturmak isteyeceğiz. Oyunumuz yine Tokyo'da geçiyor ve yine bir lisedeyiz, liseliyiz, liseliler ve karanlıktaki, başka boyutlardaki zebanilerle uğraşyoruz. Phantom Thieves of Hearts adında bir ekip olacağımız oyunda, Palace adındaki fantastik bir bölgeye gidip kötülükle mücadele edeceğiz. Ve elbette bunu yaparken yine Persona adındaki özel varlıkları kullanacağız. Size doğruyu söylememiz gerekirse bu haberi resmen oyunun fragmanına

ve dönüştüğü şeye hayranlığımızdan buraya koyduk zira oyun hakkındaki detaylar henüz yeşermiş değil. Persona 4'ün oynanışına benzeyen bir oynanış hakim olacak oyunda, yine lisemizdeki sosyal olaylara dalaacağız ama ne, nasıl işleyecek henüz bir fikrimiz yok. Japonya'nın bu Eylül'de oynayabileceği Persona 5, Amerika'ya da 2017'nin Şubat ayında gelecek. Avrupa'nın ismi henüz telaffuz edilmiyor ama sabrımız zorlanırsa Amerika'dan oyunu getirtiveririz! (Oyun PS3 ve PS4 için hazırlanıyor, onu da parantez içinde ekleyelim.) ■



25 TL
Değerinde
Promo Kodu

Point Blank'te heyecan hız kesmiyor!

Biz de promosyon kodlarıyla bunu kutluyoruz

Nfinity Games'in servis ettiği Point Blank'in, sadece Türkiye, Azerbaycan ve Ortadoğu'da 10 milyondan fazla oyuncusu bulunuyor. Dünya üzerinde ise 100 milyondan fazla kullanıcısı olan online bilgisayar oyunu ülkemizde en aktif turnuva organizasyonlarına sahip ücretsiz FPS (First Person Shooter) oyunu olma özelliğini de taşıyor.

Bu sırada Point Blank turnuvaları dur durak bilmiyor elbette. 2014 yılından bu yana bir hafta bile ara vermeden devam eden turnuvalara bir yenisi daha eklendi ve üç aydır online olarak devam eden Point Blank 2. Sezon Turnuvası İstanbul'da gerçekleştirilen büyük final ile sona erdi. Bu organizasyona katılabilmek için tam 3 ay boyunca Tüm Ortadoğu, Azer-

baycan ve Türkiye'den 800'ün üzerinde takım online olarak mücadele etti. HWA, CREW, Aurora gibi köklü takımların mücadelesinden CREW; 2. Kez üst üste şampiyonluğu elde etti ve 10.000TL nakit para ödülüne sahip oldu. CREW aynı zamanda geçtiğimiz ay Güney Kore'de düzenlenen PBWC (Point Blank World Challenge)'de dünya üçüncüsü olarak eve döndü ve 4.000\$ nakit para ödülünün sahibi oldu. Yeteneğine güvenen ve e-spor alanında kariyer yapmak isteyen oyuncular için de bir hatırlatmamız var: Şu anda PBST 3. Sezon başladı ve bu turnuvanın galibi, temsilcimiz olarak bayrağımızı Tayland'ın Bangkok şehrinde düzenlenecek Dünya Şampiyonasında dalgalandıracak. Çok küçük bir detay daha: Büyük ödül tam 100.000 Dolar!

Point Blank yalnızca turnuvalar ile değil sürekli olarak çeşitli modlarında yaptığı etkinlikler ile de çok eğlenceli. TDM, Bomba Modu, Zombi Modu ve Kaos Modu gibi

türlerde eğlencenin ve FPS oyun zevkinin dibine vurabilirsiniz.

Etkinlikler ile ilgili detaylı bilgi için Point Blank'in resmi sitesi www.pointblank-tam.com.tr'yi ziyaret edebilirsiniz. Henüz oyuna kaydolmadıysanız yine hiç bir ücret ödmeden www.pointblank-tam.com sitesinden üyelik formunu doldurup oyunu indirip bu heyecana ortak olabilirsiniz. Bunun dışında tüm etkinliklerden ilk önce siz haberdar olmak istiyorsanız Point Blank Türkiye Facebook sayfasını www.facebook.com/pointblanktr adresinden takip etmeye hemen başlayabilirsiniz. ■



Kod İçeriği

Kodu kullandığınızda, aşağıdaki ürünlerden birisi 1, 7 veya 30 günlük olarak hesabınıza yüklenecektir.

Barrett
 Aug A3 PBWC
 P90 MC PBWC
 C. Python PBWC
 Nitelikli Karakter - Viper Red
 Nitelikli Karakter - Hyde
 Hafif Makineli Kasası
 Amok Kukri PBWC
 Bomba Cebi
 Canlanma Süresi Kısaltma %100

Kod Kullanımı

1. Kodları yüklemek için www.pointblank.com.tr adresini ziyaret ediniz
2. Websitesine kendi hesabınız ile giriş yapınız
3. Solda "Kupon" kısayoluna tıklayarak, açılan sayfada kupon kodunuzu "Ekipman Kuponu" başlığı altına giriniz.

Notlar

- Kodların kullanılabilmesi için oyuncunun web sitesi üzerinde önceden bir hesap oluşturmuş ve bu hesap ile oyuna en az 1 kez bağlanıp karakterini oluşturmuş olması gerekir.
- Kodlar, ürün ve hesap bazında tek kullanımlıdır
- Bir oyuncu, aynı tür ürünü en fazla bir kez yükleyebilir.
- Bir oyuncu, farklı türlerden ürünleri yükleyebilir.
- Kullanılan kodlar, tekrar kullanılamaz.
- Point Blank kodunuz çalışmazsa pb.nfinitygames.com adresine girip, destek bölümü altından ticket açabilirsiniz.

Kodlar 31 Ağustos 2016 tarihine kadar geçerlidir.



Unutulmaz bir sezon daha sona erdi!

TüsOT uzun bir sezonun ardından Ulusal Turnuvaya hazırlanıyor.

TüsOT, kuruluşundan bugüne 5. Sezonunu geride bıraktı. 29 Mayıs günü düzenlenen Flames of War turnuvası ile 2015-16 sezonu tamamlanmış oldu. Ahmet Gürsoy tarafından İstanbul Pegasus'ta düzenlenen Flames of War turnuvası, sezonun son turnuvası olmasının yanı sıra TüsOT'un düzenlediği ilk Flames of War organizasyonu olma özelliği taşıyordu. Turnuvada Rus piyade ordusuyla Mehmet Apaydın birinci sırayı alırken, Alman piyade ordusuyla Doruk Akyüz ikinci

ve İngiliz piyade ordusuyla Serkan Söalp üçüncü oldular. Bu yaz Atina'da düzenlenecek ETC organizasyonunda yer alacak olan X-Wing ve Warhammer 40K takımlarının seçmeleri de TüsOT organizasyonlarıyla gerçekleşti ve toplam 7 turnuvanın sonunda takımlar belirlenmiş oldu. Ülkemizi Atina'da temsil edecek oyuncularımıza bir kez daha başarılar diliyoruz. Sezon boyunca aktif oyun gruplarında (ETC seçme turnuvaları dahil.) toplam 19 turnuva düzenlendi. Turnuvalara toplam 55 oyuncu

katılırken, 256 maç yapıldı. Ulusal Turnuva yapmaya hak kazanan tek oyun grubu ise X-Wing oldu. TüsOT X-Wing Ulusal Turnuvası, 26 Haziran Pazartesi günü Gökhan Sağlam'ın organizatörlüğünde ve Goblin Oyun Kulübü'nde gerçekleştirilecek. 5. yılımızda da bizi yalnız bırakmayan, sezon boyunca organizasyonlarımıza katılan tüm oyuncularımıza ve bizi ilgiyle takip eden herkese teşekkür ediyor, Ulusal Turnuvaya katılmaya hak kazanan oyuncularımıza şimdiden başarılar diliyoruz. ■



Hikaye modu, nihayet... Street Fighter V artık daha dolu

Hatırlarsanız aylar önce SFV'in incelemesini yaptığımızda puan kısmını boş bırakmıştık çünkü oyun birçok anlamda eksikti. Haziran sonu itibarıyla ise oyunun en çok beklenen ve normalde başından beri var olması gereken hikaye modu aktif oldu. Biz bu modu deneymeden dergiyi çıkartmış olduk ama incelemesini gelecek ay yapacağımızdan emin olabilirsiniz. Alex, Guile, Ibuki, Balrog, Urien ve Juri'yi de içinde barındıracak olan (Bu karakterlerin son dördü henüz ortada yok; hikaye kısmıyla birlikte ilk defa deneyebileceğiz. Karşılıklı dövüş içinse sonra sunulacaklar.) hikaye modu A Shadow Falls, SFIV ve SFIII arasında geçecek olan bir senaryoyu mevzu bahis edecek. Üç ila dört saatlik bir oynanış sunacak olan bu modu merakla bekliyoruz, siz ise SFV'e sahipseniz bu içeriğe şu anda bedava ulaşabilirsiniz. Hikaye modunun bir başka güzel tarafı da oyun içi parası kazanmanıza olanak tanıyacak

olması. Bu modu normal zorluk seviyesinde tamamladıktan sonra da daha zor bir zorluk seviyesinde deneyimlemeniz de mümkün olacak. Hikaye kısmının yanında oyun hakkında bazı ufak detaylar da yok değil. Örneğin Capcom'un oyuna getirmeyi planladığı gerçek para birimi Zenny rafa kaldırılmış durumda. Daily Challenges olarak belirtilmiş olan günlük görevler ise Targets adını alıyor. Bunlar Fight Money kazanmak için iyi birer yol olacak ama siz bu yazıyı okurken aktif olmuştuk mu, henüz bilmiyoruz. Tek kişilik oyun modlarından Extra Battle ve Versus CPU da halen hazırlık aşamasında. Bunlar da bir gün gelecek ama ne zaman kim bilir... Her şekilde SFV nihayet bir şeye benzemek üzere; gelecek ay incelemesini yaptıktan sonra eğer iyi şeyler söylersek siz de gönül rahatlığıyla Ryu ile Ken'e tekme saydırabilirsiniz. ■

Ürünlerinizin burada tanıtılmasını istiyorsanız bizimle iletişime geçin:
editor@level.com.tr

Oyuncunun Sandığı

Sadece oyunlar yetmez, oyunların yan ürünlerine de göz atmak lazım değil mi? Buyurun bakalım bu ay oyuncunun sandığında neler varmış...



2050 TL



Guardians of the Galaxy: Thanos 1/6 Ölçekli Figür

Infinity War bir gün gelecek, biliyorsunuz. O güne hazırlanmak adına da şimdiden Thanos'u evinize konuk edebilirsiniz. Çeşitli pozisyonlara sokabileceğiniz bu Thanos figürü gerçekten inanılmaz.

www.heroselect.com

Avengers 2 : Age of Ultron Cosbaby Set

İçinde Ironman, Ultron Prime, Sentry, Captain America, Thor ve Iron Legion'ın 10 cm'lik "bebek" figürlerini barındıran bir set.

Hep gerçekçi figürler alacak değiliz ya?

www.pow.com.tr

396 TL





175 TL

Superman Kitap Tutucu

Dünyaları kurtaran Süpermen şimdi de kitaplarınızın devrilmesini önüyor! Çizgi-romanlarınız, kitaplarınız bu Süpermen kitap tutucuların arasında daha sağlam duracaktır...www.dreamersfigure.com



Batman Black & White Statue Joker

Jim Lee'nin kaleminden çıkan, DC Collectibles tarafından piyasaya sürülen başarılı Black & White serisinden Joker, belki de en başarılı Joker figürlerinden bir tanesi. www.zuzu.com



425 TL



59.99\$

Fallout 4 Pip-Boy Çanta

Sırtı takılabilen Pip-Boy çantası, 17"lik bir dizüstü bilgisayarını sığdırabileceğiniz büyüklükte ve sırtta da ilginç bir şekilde duruyor. Herkesten farklı olmak için şahane bir ürün.

www.thinkgeek.com



29.99\$

Horde Saat

Etrafta "For the Horde!" diye bağırıp bu saati milletin gözüne sokmak isterseniz, gayet makul bir fiyattan bu ürünü satın alabilirsiniz.

www.thinkgeek.com



99.99\$

Street Fighter Ryu Ceket

Dışarıdan sıyah, sıradan bir mont ceket olarak gözükken bu ürünün içinde ise dövüşe hazır bir Ryu bulunuyor. Kimse siz ceketini çıkartana kadar nasıl bir Street Fighter delisi olduğunuzu anlamayacak...

www.thinkgeek.com

NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

Her yıl Haziran ayında düzenlenen ve gerek yeni oyun gerekse yeni donanım tanıtımları ile bizleri heyecanlandıran E3, bu sene sanal gerçeklik meraklıları için ayrı bir heyecan barındırıyor. Sanal gerçeklik deyince akla gelen ilk isimlerden Oculus Rift'in ve HTC Vive'in satışta olması ve PlayStation VR'in yakında satışa sunulacak olduğu düşünüldüğünde, yeni duyurular için firmaların E3 fuarındaki konferansları biçilmiş birer kaftan diyebiliriz. Bakalım konferansları sırasında sanal gerçekliğe değinen firmalardan Bethesda, Microsoft, Ubisoft ve Sony bizler için ne gibi sürprizler hazırlamış.

Savaş. Savaş asla değişmez.

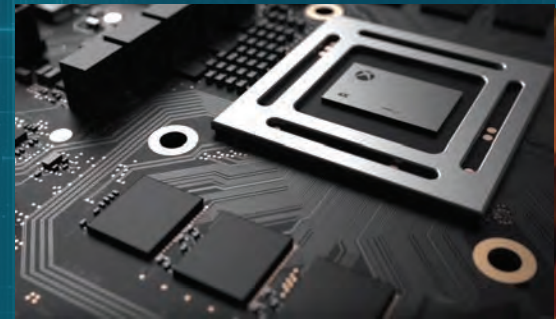
Sanal gerçekliğin yeniden ismini duyurmaya başladığı 2012 yılındaki E3 konferansında, DOOM 3 BFG temalı sanal gerçeklik

gösterisiyle ağızımıza bir parmak bal çalan Bethesda bu sene de boş durmadı. Bethesda VR adı altında yeni DOOM'un ve Fallout 4'ün konferans çıkışında sanal gerçeklik kaskı ile oynanabileceğinin duyurulmasının ardından, önümüzdeki 12 aylık süreçte Fallout 4'ün sanal gerçeklik versiyonunun HTC Vive aracılığı ile oyuncularla buluşacağını öğrendik. Dahası Bethesda'nın başındaki isimlerden Pete Hines, "Eğer Survival Modunun yoğun bir Fallout deneyimi olduğunu düşünüyorsanız, henüz bir şey görmediniz." diyerek bizleri kalbimizden vurdu. Bu oyunların sanal gerçeklik versiyonlarını deneme şansına erişen oyuncular, DOOM'un sanal gerçeklik versiyonunu ne kadar teknoloji demosu olarak gördüyseler Fallout 4'ün demosunu da bir o kadar beğendiklerini dile getirdiler. Bizleri Sanctuary'nin hemen dışındaki Red Rocket Sanctuary'ne götürülen demoda, elimizde 10mm tabanca ile Raider ataklarına karşı koymamız istenmiş. HTC Vive'in kullanıldığı demoda, kısa mesafeli hareketlerimiz HTC Vive tarafından algılanıp oyuna aktarılırken, uzun mesafeli hareketlerimiz için tıpkı Budget Cuts'daki gibi kontrolcünün bir tuşuna basarak ışınlanmamız gerekiyordu.

Yeşil dev uyanıyor!

Konsolların bu neslinde hem ilk yapılan yanlış açıklamalar hem de donanımsal yetersiz-

likle boğuşan Xbox One, rakibi PlayStation 4 karşısında oldukça düşük satış rakamlarına ulaşabilmişti. Her yeni oyunla çözünürlük ve kare-saniye oranı tartışmaları yeniden alevlenirken, Microsoft Project Scorpio tanıtımı ile bu alevleri nihayet kontrol altına aldı diyebiliriz. Xbox One'in 1.32 teraflopsluk gücüne karşılık Xbox Scorpio'nun 6 teraflopsun üstündeki gücüyle 4K çözünürlükte 60 kare-saniye oranını hedeflediği konferansta söylendi. Dahası, konunun bizleri ilgilendiren kısmına gelirse, Project Scorpio'nun sanal gerçeklik desteğine sahip olacağını da öğrendik. Microsoft'un ilk elden bir sanal gerçeklik kaskı geliştirmeyi düşünmediğini açıklaması ve geçtiğimiz aylarda yaşanan Oculus yaklaşması, yeni konsolun Oculus Rift desteğine sahip olabileceği söylentilerini de beraberinde getirdi. Buna rağmen



AYIN OYUNU *Serious Sam VR: The Last Hope*

Her ne kadar E3 boyunca Serious Sam 4 duyurusu beklemiş olsak da Serious Sam VR: The Last Hope'a da burun kıvrırmak olmazdı. Yerimizden ayrılmadığımız ve dalgalı halinde üzerimize gelecek düşmanlara patlayana kadar ateş ettiğimiz oyunun, bu yaz Steam'in Erken Erişim sisteminde yer alması bekleniyor. Silah geliştirmelerinin yer alacağı oyunda, doğru düşmana karşı doğru silahı kullanmak büyük önem taşıyacak. Serious Sam VR: The Last Hope'u diğer sanal gerçeklik nişancı oyunlarından ayıracak en önemli özellikse elbette iki elimize birden top gülleri ateşleyebilen toplar almak olacak! Erken erişim süreci

boyunca oyuna yeni düşmanlar, bosslar, güçler, bölümler ve yetenek ağaçlarının ekleneceği söyleniyor. Oyuncuların geribildirimleriyle oyuna son halini vereceklerini söyleyen Croteam, oyun için henüz bir fiyat belirlememiş.



sadece HTC Vive için duyurulan Fallout 4'ün sanal gerçeklik versiyonunun Xbox One'a geleceğinin de açıklanması ibreyi konsolun HTC Vive desteğine sahip olabileceği söylentilerine çeviriyor. 2017 yılının tatil döneminde satışa sunulacak Project Scorpio, tercih edeceği sanal gerçeklik kaskıyla, kasklarında satış rakamlarında belirleyici olacaktır.

Kanat takip uçmak yetmez, uzay bekler!

Ubisoft konferansında ilk olarak geçtiğimiz sene duyurulan Eagle Flight'ın çok oyunculu modu canlı olarak oyunculara gösterildi. Eagle Flight, bir zamanlar sokakları parfümlerle yıkanan Paris'in, insan neslinin tükenmesinin ardından hayvanların doğal yaşam alanına dönüştüğü bir gelecekte geçiyor. Bizlerin bayrak kapmaca olarak tanımladığı çok oyunculu modda, iki takım halindeki kartallar Paris sokaklarında beliren avları yakaladıktan sonra diğer takım üyelerine kaptırmadan yuvalarına götürmeye çalışıyor. Oldukça hızlı bir oynanışın bulunduğu oyun, bu sonbaharda PC ve PS4 için çıkış yapacak. Tanıtımında Levar Burton, Jeri Ryan ve Karl Urban ile bizlere sürpriz yapan Ubisoft'un diğer sanal gerçeklik oyunu ise Star Trek: Bridge Crew oldu. Bizlere galaksiyi keşfetmekle görevli uzay gemisi Aegis'in istasyonlarından birinin kontrolünü veren oyunda,



gemideki diğer oyuncularla dirsek temasında bulunarak uzayın zorluklarıyla yüzleşmeye çalışacağız.

Sıra geldi assoliste!

Sanal gerçeklik adına en hareketli konferans elbette Sony'nin oldu. PlayStation VR'in 13 Ekim'de 399 dolarlık fiyat etiketiyle satışa sunulacağına açıklanmasının ardından bir sürü oyun duyurusuyla karşılaştık. Resident Evil 7'nin Sony konferansında ortaya çıkmasının şaşkınlığı, oyunun köklerine geri dönerek korkutucu bir hal alması, birinci şahıs kamera açısına sahip olması ve PSVR desteği ile arttı. PSVR'a özel Star Wars: Battlefront oyunu da en sonunda tanıtılarak Star Wars: Battlefront X-Wing VR Mission ismini aldı ve X-Wing sürme hayaline sahip oyuncuların aklını başından aldı. Beklenmedik duyurulardan biri olan Final Fantasy XV VR Experience ile de Final Fantasy'nin fantastik evrenine boss savaşlarına davet edildik. Batman: Arkham VR duyurusuyla Batman ile alay eden Joker'i dinlerken, Farpoint duyurusuyla kumlarla kaplı gezegen devasa bir örümcekle savaşırken kendimizi bulduk. Dahası, bizleri korkutmak için bekleyen Here They Lie, Psychonauts benzeri macera oyunu Dead Bug Creek, tam olarak ne olduğunu söylemekte zorlandığımız How We Soar ve sevimli strateji oyunu Tethered de konferansın diğer duyuruları olarak göze çarptı.

Sıra geldi kazananı açıklamaya...

Sony kendi konferansında diğer firmalardan daha çok sanal gerçeklik duyurularına yer verse de E3 2016'nın kazananı tam anlamıyla sanal gerçeklik ve sanal gerçeklik meraklıları oldu. Birbirinden güzel duyuruların ve sanal gerçeklik kasklarının denenebileceği stantların bulunduğu bu seneki E3, sanal gerçekliğin geleceğiyle ilgili şüphelerin azalmasını sağlayacaktır. ■

Sanal gerçeklik hastalığına sanal çözüm!

Baş ağrısına, mide bulantısına, kusmaya ve terlemeye varan bir takım belirtiler gösteren sanal gerçeklik hastalığı, (Elbette sanal gerçeklik kasklarının fiyatıyla birlikte.) sanal gerçeklik teknolojisinin önündeki en büyük engellerden biri sayılıyor. Columbia Üniversitesi bünyesindeki araştırmacılar bu sorunun çözümünün hareketli sahnelerde kullanıcılarının görüş açısının dinamik bir şekilde maskelenmesiyle birlikte büyük ölçüde azaldığını belirtiyor. Her ne kadar sanal gerçeklik kaskı kullanırken isteyeceğimiz şey görüş açımızın kısıtlanması olsa da, araştırmacılar bu kısıtlamaların kullanıcıların daha uzun süre daha sorunsuz bir deneyim yaşamasını sağlayacak gibi görünüyor. Bu amaç doğrultusunda bir yazılım geliştirmekte olan araştırmacılar, kullanıcıları en az rahatsız edecek görüş açısı - hareketlilik oranını yakalayacaklarını söylüyorlar.

E3 2016'nın kazananı tam anlamıyla sanal gerçeklik ve sanal gerçeklik meraklıları oldu



Mercek Altında Konsol vs. PC

Geçen ay hatırlarsınız masaüstü ve dizüstü bilgisayarları sizler için kıyaslamıştım. Genellikle olaya oyuncu gözüyle baktığım için, ister istemez konsollar da konuya ortak olmuştu. Ne var ki, tam anlamıyla bir konsol-PC kıyaslaması yapma fırsatı bulamamıştım. Hazır Playstation 4 Neo ve Xbox One Slim gündemdeyken, konsol-PC kıyaslaması yapmanın ve geçen ayki eksikleri tamamlamanın tam sırası!



Günümüz Konsolları

"Konsol nedir?" sorusunu yanıtlamaya gerek olduğunu düşünmüyorum. Bunun yerine, zaman içinde konsolların geçirdiği değişimden bahsedeceğim. "Konsol" tanımı ilk olarak karşımıza, 1975 yılında "Home Pong" ile çıktı. Fakat Atari tarafından üretilen bu konsol ile yalnızca Pong oynanabiliyordu. Buna rağmen, Atari salonlarını evlerimize getirmeyi başarmış ve konsolları hayatımıza sokmuştu. Zamanla Home Pong'un yeni

versiyonları piyasaya sürüldü ve konsoldaki oyun çeşitliliği arttı. Atari 2600 ile birlikteyse, artık önü alınmaz bir noktaya ulaştı. Bu konsolların, günümüzdeki konsollarla olan tek benzerlikleri, oyun oynatıyor olmalarıydı. Özellikle milenyum sonrasında ortaya çıkan doyumsuzluğumuz ile konsollar adeta birer multimedya cihazına dönüştü. Özellikle Xbox One için oyun konsolu tabiri kesinlikle yetersiz kalıyor.

Konsolun Artı ve Eksileri

Konsollar aslına bakarsanız PC ile kıyaslanınca daha kullanıcı dostu cihazlar. Konsolda oyun oynarken, sisteminizin özellikleriyle ilgilenmenize gerek kalmıyor. Konsolunuzu ekrana bağlayıp, elinizdeki bileşenlerden elde edebileceğiniz maksimum performans ile stabil bir şekilde oyununuza başlayabiliyorsunuz. Hem de bunu çok da yüksek olmayan maliyetlerle yapıyorsunuz. En azından öyle olması gerekiyor. Ne var ki, yeni nesil cihazların çıkışından sonra hızla ilerleyen teknoloji-

le birlikte, 15FPS'ye düşen oyunlardan tutun da, her tarafı kesilip biçilmiş, adeta tanınmayacak hale gelmiş yapımlara kadar pek çok felaket önümüze sunuldu. Üreticiler de bundan kurtulmak adına tam anlamıyla yeni bir nesil olmasa da, ara cihazlar çıkarmaya karar verdiler. Bu da bana sorarsanız konsolların doğasına aykırı bir durum ve "Yıllarca arkamıza bakmadan kullanabileceğimiz konsolların devri acaba sona mı eriyor?" sorusunu da akıllara getiriyor.





PC'nin Artı ve Eksileri

Bir oyun bilgisayarına sahipseniz konsol sahiplerine göre daha kaliteli grafiklere ve daha stabil bir oyun deneyimine sahipsiniz demektir. Ancak bu bilgisayar alırken bir konsol sahibine göre daha fazla harcama yaptınız ve muhtemelen daha çok kafanızı kurcalayan bazı noktalar oldu. Hem de bu performansa uzun vadede sahip olmak için neredeyse bir konsol alabileceğiniz fiyatlara yeni bir ekran kartı almanız gerekebilir. Ancak

bilgisayarınızı oyun oynamanın yanında, gündelik hayatta ve iş hayatınızda da kullanabiliyorsunuz. Yani daha çok harcama da yapmış olsanız, çok yönlü bir cihaza sahipsiniz. Bunun yanında klavye ve farenin verdiği rahatlık da sizinle. Ancak online oyun oynarken hilelerden perişan olmanız da muhtemel. Yani daha iyi bir performansa ve çok yönlü bir cihaza sahip olsanız da; maliyet ve hile gibi sorunlar da sizinle beraber.



+

Kıyıda Köşede Kalanlar

Bahsettiğim artı ve eksilerin yanında kıyıda köşede kalmış ancak aslında kullanıcı adına önemli olan hususlar da var. Mesela ben klavye - fare ikilisi ile mutlu olan birisi değilim. Gamepad'ler her zaman benim için ilk tercih oldu. Ne var ki, bilgisayarım gamepad bağlayıp FPS oynamaya çalıştığım zaman her zaman birkaç adım geride oluyorum ve bu da benim açımdan konsolların elini

güçlendiren bir konu. Ancak üreticiler o bayıldığım kontrol cihazları konusunda bana istediğim çeşitliliği sunmak konusunda epey geride kalıyorlar. Klavye ve fare konusunda sonsuz kişiselleştirilebilir seçenek varken; konsollarda, Xbox One'ın Elite Controller'ı ve bazı özel üretim aksesuarlar dışında alternatif bulunmuyor. Bu alternatiflerin fiyatları da dudak uçuklatıyor.



Kazanan kim?

Aslına bakarsanız bu mücadelenin bir kazananı yok. Hem PC'nin hem de konsolların çeşitli artı ve eksileri var. Tamamen kişisel tercihlere göre seçim yapılması gerekiyor. Sen ne yapıyorsun dersiniz, konsol ve ortalama sayılabilecek bir PC ile yoluma devam ediyorum. Fakat "ara

nesil" konsolların duyurusu da benim için konsolların hanesine bir eksi olarak yazıldı. Eğer birkaç senede bir konsol değiştirmemiz gerekecekse, konsol almanın benim için bir anlamı kalmayacak. Pek çok kişi için de durumun benzer olduğunu düşünüyorum...



Fiyat/Performans

Temelde konsol ve PC arasında karşılaştırma yapmamızın en temel sebebi F/P oranı. Cihazları ilk alış maliyetimizi bir kenara bırakıp, oyun oynamanın bu cihazlardaki maliyetlerine bir bakalım. Yeni çıkan oyunlar bildiğiniz üzere 60\$'lık fiyat etiketleriyle raflarda yerlerini alıyorlar. PC'de -VPN kullanmadığınız sürece- yalnızca bulunduğunuz ülkenin

mağazaları üzerinden alışveriş yapabiliyorsunuz. Konsollarda ise durum daha kullanıcı dostu işliyor. Kolaylıkla yeni bir hesap açarak ya da konsolunuzun dilini değiştirerek istediğiniz mağazadan alışveriş yapabiliyorsunuz. Buna bağlı olarak da normalde 200TL civarı fiyat etiketi sahip oyunlar 120TL gibi fiyatlara satın alınabiliyor.



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Yılın ikinci yarısında bizi heyecanlandıracak fazla bir bilku eseri görünmüyor. Sinemada Star Wars'un yeni filmi Roque One'i ile biraz teselli bulabiliriz ama özellikle oyun piyasasında çok büyük heyecanlar yaşamaya-cağız gibi görünüyor. Ağustos ayında, No Man's Sky piyasaya çıkacak ama oyunun aynı The Division'da olduğu gibi, sıkı bir öyküden yoksun kalarak hayal kırıklığı yaratacağını düşünüyorum. Biz yine de yılın ikinci yarısında canı güzel bir bilku oyunu çekenler için oynayabilecekleri birkaç güzel bilku oyununu burada hatırlayalım, sıkışınca bu sayfaları rehber olarak kullanırız. Piyasada

çok sayıda bilku oyunu var ama gerçekten özenle hazırlanmış oyunlardan bir listemiz olsun, bir köşede dursun.

Mass Effect serisi

Eğer oyunu hala oynamadıysanız, oyun piyasaya çıktığında bilgisayar sisteminiz yeterli gelmediyse, oyun fiyatını pahalı bulduysanız vs, şimdi Mass Effect'e başlamak için çok güzel bir zaman. 3 oyunluk seride, Galaktik bir konfederasyonun tirt üyesi Dünya gezegeninin bir müfettişi olarak uzak gezegenlerde gerçekleşen bazı olayları incelemeye gönderiliyorsunuz, kimse sizi çok ciddiye almadığı

için bulgularınızı konseye inandırmakta zorluk çekiyorsunuz ancak oyunun yeni bölümleriyle beraber olaylar geliyor ve o da ne? Kimsenin ciddiye almadığı tirt Dünya gezegeninin müfettişi evreni kurtarıyor.

Star Wars: The Old Republic

Star Wars serisini seviyorsanız, MMORPG türündeki bu oyun, free to play tarzıyla cebinizi yakmadan oyun keyfinizi katlayabilir. Çok geniş ve çok detaylı bir oyun olan SWTOR'da farklı rollerde karakterler açarak, o role uygun bir öykünün içinde buluyorsunuz kendini. Elbette MMORPG olmasından kaynaklanan bazı itici detaylara sahip olsa da Star Wars evreni hakkında çok detaylı bir oyun olduğunu kabul etmek lazım.



Mass Effect



Star Wars: The Old Republic



Consortium

Consortium

Eğer bir adventure meraklıysanız, çözülecek çok çetrefilli kumpaslar bulacağınız bu oyunda, dev bir uçağın içinde dünyanın etrafında dolaşırken zaman yolculuğu yapmak gibi acayip hadiselerle karşılaşacaksınız, uçaktaki katili ararken, kendinizi büyük bir komplonun içinde bulacaksınız. FPS postuna bürülmüş bir adventure oyunu olan Consortium, yavaş ve bol metinli oyunları sevmeyenleri sıkacaktır ancak derin öykülü bir oyun arayanları mutlu edeceği kesin.

Convoy

FTL benzeri bu küçük oyun oyun basınının gözünden kaçtı ama sizin gözünüzden kaçmasın. Uzay geminiz bir gezegen acil iniş yapmak zorunda kalıyor ve çölle kaplı gezegende ihtiyacınız olan parçaları komşu yerleşim birimlerinden toplamak için elinizdeki araçlarla konvoy oluşturup, düşmanlarla dolu çölde yolculuğa çıkmak zorundasınız. Yol boyunca başka görevler de alıp konvoya geliştirmeli ve bu sırada ihtiyacınız olan parçaları bulmalısınız. Sürükleyici bir oyun olduğunu göreceksiniz. Üstelik fiyat olarak cebinizi üzmeyecek kadar küçük bir oyun.



Halfway

İçinde bulunduğunuz dev uzay gemisi zombiler tarafından istila ediliyor ve siz de küçük bir odada sıkışıp kalıyorsunuz. Ardından, geminin kontrolünü almak için odanızdan çıkmak zorunda kalıyorsunuz ve gemide sizden başka saklanan mürettebat olduğunu da fark edip bir ekip kuruyor ve gemiyi ele geçirme operasyonuna birlikte devam ediyorsunuz. 8 bit grafiklerle hazırlanmış bu taktik oyunu sürükleyiciliği ve her bölümde ortaya çıkan yeni öyküleri ile sizi kendine bağlayabilir.

Stellaris

4X strateji oyunlarıyla zaman geçireceğim diyorsanız, mutlaka oynamanız gereken ilk oyun Stellaris'tir. Geçen ay detaylı bir incelemesini yapmıştım, oyunu da bir yıldır merakla bekliyorduk. Oyun gerçekten de o kadar detaylı ve sürükleyici ki, yapımı



Halfway



Underrail

Paradox oyunda ilerledikçe oyuncunun karşısına keşfedecek yeni yeni detaylar çıkarmış. Diğer 4X oyunları arasında da güzel isimler var ancak Stellaris'in yanında diğer 4X'ler artık tırt kalıyor.

Underrail

Orijinal Fallout oyunundan esinlenen bağımsız bir proje olan Underrail, kıyamet sonrası dünyada geçiyor ve çok detaylı bir dünya sunuyor. İlk Fallout oyununda olduğu gibi, zengin bir RPG oyunu olan Underrail'de sorunları farklı yöntemlerle çözebilir, geniş yer altı dünyasında, kendinize her köşede başka bir macera bulabilirsiniz.

BU AY DERGİDE

* İnternetteki davranışlarınız da gerçek hayattaki gibi suç sayılıyor

* Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler

* Yeni TV seçerken



TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DİJİTAL BİLDİRİ

İLK BAKIŞ

World of Warcraft Legion

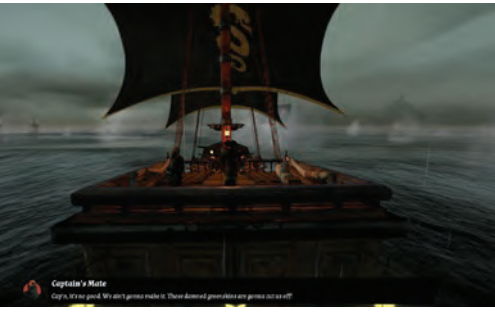
World of Warcraft: Legion

Yıllardan, anılardan ve binlerce saatlik oyun deneyimlerinden sonra, World of Warcraft bir defa daha canımıza kastetmeye geliyor. Oyunun kapalı beta izlenimlerini merak edenleri şöyle alalım.

Sayfa 27



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım Evil Twin Artworks Dağıtım Evil Twin Artworks Tür Aksiyon, Macera Platform PC Web manowarcorsair.com Çıkış Tarihi Belli değil

Man O' War: Corsair

Son zamanlarda bu huysuz zibidileri, yani korsanları, oyunlarda pek sık görmeye başladık.

“Man O' War” adını çok duymuşsunuzdur. (Niye bu kadar eminsem.) En düşük ihtimalle efsanevi Heavy Metal grubundan haberiniz vardır. Peki ne anlam ifade ediyor, biliyor musunuz? Man O' War, mazisi 16. yüzyıla kadar uzanan, hatta tam olarak 16. ve 19. yüzyıllar arasında kullanılan savaş gemilerine verilen bir ifadedir. Oyunumuzun başlığı da bu ifadeye vurgu yaptığına göre olayımız neymiş? Bir savaş gemimiz varmış ve hatta bu bir korsan gemisiymiş. Haydi bakalım...

Man O' War: Corsair, şu an Alpha aşamasında olan bir oyun. Steam'de erken erişim oyunu olarak hayata gözlerini açtı ve hemen altını çizmek gerekirse, gerçekten büyük bir potansiyel taşıyor. Hiç tahmin edemeyeceğim kadar büyük bir haritayla karşılaştım her şeyden önce. Hani olay bir korsan gemisiyle oradan oraya yelken açmak olduğu için iyi kötü bir haritayla karşılaştığım kesindi ama bu kadar büyüğünü beklemiyordum açıkçası.

Oyunun açılış aşamasında kaba bir karakter yaratma aşamasından geçiyorsunuz ama burada oyunun Alpha aşamasında olma-

sından dolayı bazı seçenekler kısıtlı. Misal, karakterinizin hangi ulustan olduğunu seçemiyorsunuz, direkt “Independent” olarak başlıyorsunuz maceranıza. İlk etapta geminizle nasıl savaşacağını öğreniyorsunuz. Eğer AC: Black Flag'i oynadıysanız, buradaki mekanikler size çok tanıdık gelecek. Yok, eğer oynamadıysanız da merak etmeyin, oldukça eğlenceli ve alışması kolay bir savaş mekaniği var geminizin. Gemi savaşlarının ikinci perdesi de enteresan. Geminize yanaşan bir düşman gemisinin mürettebatıyla da bizzat savaşıyorsunuz. Bu sahnelerde kaptanın kontrolü veriliyor bize ve kendi mürettebatımızla birlikte düşman geminin mürettebatıyla kıran kırana kapışıyoruz. Bu da yetmediyse, dev deniz

canlılarıyla kapışacaksınız desem? Aslında şu an için sanırım sadece dev köpekbalıkları eklenmiş durumda ama oyunun haritasında gördüğüm kadarıyla dev ahtapotlar gibi enteresan yaratıklar da repertuarda olacak. Geminizle ticaret yapmanız, kıyı şehirlerine uğrayarak birbirinden farklı görevlere yelken açmanız da mümkün. Alın arkanıza rüzgarı, nereye esiyorsa oraya götürsün sizi. Bu arada, rüzgarın yönü seyahat rotanızı hakikaten etkiliyor, edebiyat yapmıyorum yani... Alpha aşamasında olan bir oyuna göre oldukça zengin bir içeriğe sahip Man O' War: Corsair. Bu yüzden ufak tefek performans sorunları da var ama bu haldeyken böyleyse, tamamlanmış halini düşünemiyorum bile. Deneyin, beğenebilirsiniz... ■ **Ertekin Bayındır**

Naval Action

Bu döneme ait deniz savaşlarını ve gemileri seviyorsanız, biraz da simülasyon oyunları ile aranız iyiye erken erişimde olan Naval Action'ı kaçırmayın. Hatırlatalım, çelik gibi sınırlara ve güçlü bir bilgisayara da ihtiyacınız olacak.



Yetenekler

Legion ile yapılan değişiklikler sınıfların genel geçeri halleri ile sınırlı değil. Neredeyse tüm yetenekler baştan aşağıya değişmiş diyebilirim. Misal, uzun yıllar oynadığım Warrior karakteri resmen en baştan okudum, anladım.

Yapım **Blizzard Ent.** Dağıtım **Blizzard Ent.** Tür **MMORPG** Platform **PC, Mac** Web **eu.battle.net/wow/en/legion** Çıkış Tarihi **30 Ağustos 2016**

World of Warcraft: Legion

Karanlığın içindeki sese doğru gitmeye hazır mısınız? Bence hazır ol; çünkü o çoktan hazır! Illidari'nin yeniden yükselişi için geri sayım başladı!

Birçoklarınız gibi ben de uzun yıllardır Blizzard oyunları deneyim ediyorum. Firma tarafından üretilen tüm oyunlara ve birçokunun limitli üretim versiyonlarına sahibim. Fakat bu adamlar bana bir gün de çıkıp "Al arkadaşım sana Beta test." demedi. Neyse, firmayla olan 20 senelik ilişkimin sonunda "çötökn" diye beta test daveti geldi, bu aya kismetmiş. Sonrası mı? Ohoooo anlatsam roman yazılır...

Bildiğiniz üzere Warcraft filmi öncesine yapımcı ekip birçok bilgiyi güncelledi. Yani oyun serilerindeki bilgiler ile filme gidenler ne yazık ki bir hayli üzüldü. Oysa koskoca Chronicle I varken, tüm bu değişiklikleri nasıl bilemezsiniz? Neyse efendim geyiği bir kenara bırakalım ve gelelim konumuza.

World of Warcraft: Legion beta testi esnasında, dilediğim sınıf ve ırkı deneyim edebildim.

Öncelikle genel olarak bir değerlendirme yapmak isterim. Efendim Legion ile birlikte WoW dünyasında dev değişiklikler yaşanmış. Son üç oyun ile düzenli olarak tekrarlanan hatalar bir ortadan kaldırılmış. (Hayır, hala Pandaren seçilebiliyor.) Genel olarak oyunda kullanılan renk paletleri dikkat çekici şekilde değiştirilmiş. Müzikler yine kan donduracak cinsten kaliteli ve atmosferi an be an solumamıza imkân sunuyorlar. En büyük değişiklikse oyunun kendisinde!

Bugüne kadar oynadığınız, zamanla değişen tüm WoW yapımlarını bir kenara bırakın. Biliyorum öyle de deyince olmuyor ama bırakmak zorundasınız çünkü Legion ile tüm sınıfların oyun modeli büyük farklılıklar gösteriyor. Misal kısa süre oynadığım Paladin'den sonra "Ben başka oyuna geçeyim." dedim. Diğer taraftan Demon Hunter sınıfının oyuna gelmesi de işleri iyice değiştirdi. Oyun beta'da olduğu için bu sınıfın normalden biraz daha güçlü olduğunu söyleyebilirim. Sahip olduğu yetenekleri ile rahat bir oyun deneyimi sunuyorsa da beta sürecinin ilk bir saatini oynamadan "esas" Demon Hunter'a ulaşamıyoruz. Illidari ile çıktığımız yolculuğun bir noktasında atladığımız seviye ile "Havoc" mu yoksa "Vengeance" mi olacağımızı seçiyoruz. Daha önce de açıklandığı üzere Havoc DPS ağırlıklı, Vengeance ise daha ziyade tank yetenekleri ile donatılmış bir arkadaş. Seçilen yol ne olursa olsun, iki model Demon Hunter da nispeten uzun cooldown'lu olan

metamorphosis özelliği ile en uç seviyeye ulaşabiliyor. Demon Hunter'ın havada süzülme özelliğiyle daha önce deneyim ettiğimiz karakterler yerine farklı bir sınıf ile karşı karşı olduğumuzun en belirgin göstergelerinden. Atmosferin genel hali gerçekten oyuncuyu içine çekecek cinsten. Tamam, halen klasik görevleri gerçekleştirmekten ileriye gidemiyoruz ama en azından Illidari'nin hikâyesini birinci elden görebiliyoruz. Özellikle Maiev Shadowsong'un bir anda belirlediği sahne ve benzerleri tüylerimi diken diken etmeyi başardı.

Deneyim ettiğim beta, bana yeniden WoW'u düşündürdü. Aslında biraz benim gibi eski, yani WoW'un eklentisiz halinden Lich King'e kadar geçen sürede oynayan oyuncular hedeflenmiş gibi duruyor ama oyun piyasaya çıkmadan bir şey demek pek mümkün değil.

■ Ertuğrul Süngü



Steep

“Adımlarken Galata Kulesi’nin daracık basamaklarını, uçup uçmayacağını bilmiyordu Hezarfen / Bir tek şeyden emindi yalnızca, inmeyecekti yürüyerek çıktığı merdivenden. – Sunay Akın”

Ekstrem sporlardan önce, bir şey başarmanın peşinde kendilerini feda etmeye hazır insanlar vardı, tıpkı Hezarfen Ahmet Çelebi veya Everest’e tırmanmaya çalışan ve zirveye yakın bir yerde görüldükten sonra bir daha haber alınamayan ilk batılı dağcılar George Mallory ve Andrew Irvine gibi. Mallory, “Everest’e neden tırmanmak istiyorsunuz?” sorusuna “Çünkü orada olduğu için.” yanıtı vermişti ve cesedi yaklaşık 75 yıl sonra bulundu. Zirveye çıkıp çıkmadıklarını ise halen bilmiyoruz. Dönüşümün tamamlanması ve ekstrem sporlar ile tanışmamız içinse zaman gerekti.

Mesela, Niagara şelalesinin üstüne tırmanıp da kendisini bir bira fıçısı içinde boşluğa bırakan beyhudeleri tarihte ekstrem sporlara merak salmış ilk insanlar olarak tanıtabilir miyiz, emin değilim. Ernest Hemingway’e sorsak insanı öldürme ihtimali olanlar hariç tamamının “oyun” olduğunu, boğa güreşleri, otomobil yarışları ve dağcılık dışında hiçbirinin spor olmadığını söylerdi.

İşte, Ubisoft’un E3 fuarında tanıttığı yeni oyunu Steep de sizi alıp Alp Dağlarının tepelerine bırakıyor ve aşağıya nasıl ineceğinizin noktasında karar size ait. Oyunda klasik aletli dağcılık, wingsuit, kayak ve yamaç paraşütü türleri mevcut ve belli bölgelere “bırakıldık-



tan” sonra bölgeyi keşfe çıkabiliyorsunuz. Elbette bölgeler arasında bazı “hızlı seyahat” noktaları da oluşturulmuş durumda. Oyun “açık dünya” oynanışına sahip ve ana mekan olarak da Alp Dağları seçilmiş, bununla birlikte oyunun çıkışının ardından Alaska’nın da ücretsiz bir güncelleme ile oyuna eklenmesi planlanıyor.

Şimdiye kadar anlattıklarımız aklınızda “kar üstünde NFS Underground” izlenimi yarattıysa haklısınız. Çünkü aslında yapacağımız üç aşağı beş yukarı benzer şeyler. Sahip olduğumuz dürbün ile yeni bölgeler keşfedebiliyor, bu bölgelerde yeni açılan yarışlara katılabiliyor ve bu yarışlarda yaptığımız artistik hareketlerden bonuslar da kazanabiliyoruz. Ayrıca yaptığımız kazalar sonucunda G kuvvetine olan dayanıklılığımız da artıyor (Dolayısıyla görüşümüz daha zor bulanıklaşıyor.) ve büyüklerin “çarpa çarpa öğrenmek”



dediği şeyi birinci elden yaşamış oluyoruz. Oyun neredeyse tamamen online mekanikleri üzerine inşa edilmiş, elbette oyunun tek kişilik modları da mevcut ancak tüm oyuncuların aynı harita üzerinde yer aldığı online modunda yarışlara girip, beraberce wingsuit yapma ihtimali çok çekici geliyor kulağa. Beraberce deyince hemen, “havada yamaç paraşütü ile süzülürken gidip kendi halinde kayak yapan birisinin tepesine inebilecek miyiz?” sorusu da aklı gelecektir tabii, Ubisoft’tan yapılacak açıklama eğer çarpışma seçeneği açılırsa bu tür ihtimallerin mümkün olduğu yönünde. Oyunun bu yılın sonlarında PC, PS4 ve Xbox One için piyasaya çıkması bekleniyor, ben beklemeye değer buluyorum.

■ **Kürşat Zaman**

Halo Wars 2

Red Alert, Command & Conquer, Age of Empires gibi oyunların tadını artık hiçbir strateji oyunundan alamayanlar için...

Bu yıl E3'de strateji türünün nabzını tutan Halo Wars 2, Xbox oyunlarının Play Anywhere ile Windows 10'a gelecek olması haberiyle birlikte duyurulunca heyecanımız katlanmıştı. Kaptan Cutern'ın uzaylı saldırıları haberini aldığı anda gezegeni korumak için birlik toplamasını ve en kısa sürede uzay teknolojisine yetişmeye çalışmasını konu alan oyun, bu heyecanlı hikâyeyle 21 Şubat tarihinde piyasada olacak.

Daha şimdiden "Konsolda strateji mi oynanır?" diyen arkadaşları duyar gibiyim, hazır ben de bu durumu merak ederken, oyunun yeni çıkan beta sürümünü ve Xbox'ı da elime alıp Halo Wars 2 dünyasına önyargıları kırmak için giriş yaptım. Oyunda öğrendiğimiz ilk şey ise önyargının kötü bir şey olduğu zira Microsoft oyunu Xbox One gamepad'ine göre öyle bir optimize etmiş ki, bilgisayar ve konsol arasındaki kullanım farkını neredeyse hissetmiyorsunuz bile. Harita üzerinde kolayca gezinti yapmaktan, yapılar ve birimler arası geçişe kadar her şey oynanış için en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş durumda.

Oyuna girerken 6 farklı ırk seçim şansı verse de bunlardan sadece iki tanesi açık, diğerleri ise şuan için bilinmiyor. Tekli veya çoklu olarak birim seçebilmemizin yanında, D-Pad ile harita üzerinde birliklerimiz, yapılarımız, komutlarımız ve son etkileşim alanları arasında geçiş yapabilme imkanı sunulmuş. Ordu üzerindeki kontrolümüz de gayet iyi durumda, tüm birlikleri seçebilme ve kameraya istediğimiz gibi yön verebilme özellikleri oyunun akışını hızlandırıyor. Kontrollerden sonra oynanışa dikkat çekiliyor. İlk başladığımızda bize verilen üssü geliştirip, harita üzerindeki boş alanları ele geçirerek üslerimizi çoğaltabiliyoruz. Ne kadar çok alana hâkim olursak objektifler ve harita üzerindeki kontrolümüz de bir o kadar artıyor. Agresif, atak bir strateji belirleyip her şeyi riske atabileceğiniz gibi, temkinli oynayıp ilerleyen dakikalarda ağır birlikler ve kaynaklar üzerinden oyunu alabilirsiniz. Oyundaki birlikler taş-kağıt-makas felsefiyle ilerlemekte. Araçlar birlikleri, filolar araçları, birlikler ise filoları devirebiliyor. Ayrıca nişancı, sağlıkçı, zırh kontrolörü gibi özel birlikler de bulunmakta. Üssü korumak

için ise taretler ve kalkanlar mevcut. Saldırı ve savunma yönünden son desteğimiz ise "Komutan Gücü" olarak verilen özelliklerimiz. Bunları oyun boyunca kazandığımız "Komuta Puanları" ile yükseltebiliyoruz. Grafıklara değinecek olursak, Xbox One üzerinden 60 FPS ile tecrübe ettiğimiz Halo Wars 2'de zaman zaman takılmalarla ve görüntü kayıplarıyla karşılaşıyoruz. Bunların zamanla düzeltileceğini göz önüne alırsak, ortam efektleri, görüntü kalitesi ve doku detayları, birlikler ile savaş içerisinde olan bitenleri rahatça seçebileceğimiz şekilde tasarlanmış. Şu an için beta sürümünde sadece çok oyunculu mod mevcut olsa da, klasik strateji türünün geliştirilmiş ve oynanış açısından ilerlemiş halini Halo Wars 2'de hissedebiliyoruz. Strateji türünün seveniyiseniz ve gerçek bir deneyim yaşamak istiyorsanız, 21 Şubat'ta Halo Wars 2'de görüşelim.

■ Metin Arı



Kaynaklar

Oyunun temeli olan ve oyuncular ayakta tutacak olan kaynaklar, üslerinize kuracağınız gereçler hangarı ve harita üzerindeki enerji kaynakları üzerinden elde edilmekte.





E3

FUARIN NABZINI TUTTUK!

Beklenti yönetimi zor zanaat, söz konusu oyun sektörü olduğunda ise durum olduğundan da karışık bir hal alıyor. Neticede geçen seneki şovun ardından durgun geçmesini beklediğimiz E3, bizleri bir kez daha ters köşeye yatırıp üç gün boyunca esir etti. Şöyle bir dönüp bakmak gerekirse, Bethesda'nın erkenden sızdırılıp heyecanlanmamızı sağlayan listesinin üstüne esas darbeyi Sony indirdi ve şüphesiz bu senenin kazananları oldular. Gelin, içeceklerimizi alıp fuarı bir ucundan bir ucuna dolaşalım beraber.



Yapım **Sony Santa Monica** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**



God of War

// Nerede o eski God of War'lar...'' dedirtmeye yüz tutmuş bir God of War karşılıdı bizi E3'te. Kratos ve İskandinav mitolojisinin dönüşü hakkında daha önce yazıp çizmiştik lakin oyunun The Last of Us ve Tomb Raider karışımı bir formata bürüneceğini de ön görmemişiz.

İçeriğinde oynanış görüntüleri de barındıran bir tanıtımla sahneye çıkan yeni God of War, Kratos'un tanrılarla olan işini bitirdikten sonra inzivaya çekilmesiyle başlıyor. Buradan öğreniyoruz ki Kratos, ismini bilmediğimiz bir kadından da bir erkek çocuğu sahiplenmiş. Kratos oğluna avlanmayı öğretmek için yola çıktığında çocuğun önden koşup ara ara konuşması ve babasına seslenmesi direkt olarak The Last of Us'ı hatırlattı. Zaten Kratos heybetli sakalıyla da The Last of Us'ın başrol kahramanını hatırlatmıyor değil... Kısa sürede başı belaya giren oğlan, bir takım İskandinav yaratıklarla karşılaşiyor ve sonunda da büyük bir yaratık meydana çıkıyor. Kratos ve oğlu el ele bu yaratığı indiriyor, oğlan bir geyik avlayarak videoyu

sonlandırıyor.

Bu videodan anladığımız kadarıyla 102 vuruşluk kombolar tarihe karışacak gibi duruyor. Onun yerine aksiyon kısmı bir ölçüde azaltılmış, daha değişik bir oyun hazırlanıyor. Kratos'un çift ve zincirli bıçaklarından da eser yok gibi gözüküyor; onun yerine buz gücüne sahip saçma bir baltası var. (Üzgünüm, balta çok çirkin.)

Kratos'un oğlunun da zaman zaman babasına yardım edeceğini de düşünüyoruz zira demoda elektrik gücüne sahip bir ok atıyor ve babasına saldırı için fırsat tanıyor.

Kratos'un Spartan Rage özelliği de biraz daha farklı çalışıyor bu defa. Kratos ekstra güç yerine direkt düşmanın üzerine atlıyor ve onu parça parça yere indiriyor.

Tomb Raider benzeri olay da şurada; demoda bir yerde Kratos yeni bir mekana gelince, "Bilmem neresi bulundu." gibi bir mesaj ekrana geldi. Bu da oyunun açık dünya konseptine sahip olacağı anlamına bile gelebilir. Öğrendiğimiz son bilgi de Kratos'un tecrübe ve yeteneklerini, çeşitli hareketleri yap-

rak kazanacağı yönünde. Oğlu bir şeyleri keşfettiğinde "iz sürme" yeteneği gelişecek, belki dövüştükçe balta kullanma yeteneği artacak. Bu yeteneklerin oğlu üzerinden yürümesi de olası.

Görsel açıdan inanılmaz bir performansa sahip olan oyunun bambaşka bir konseptte bürünmesi şu an çok etkisi yaratmış olsa da ilerleyen zamanlarda alışacağımızı düşünüyorum. Hele şöyle yeni bilgiler gelsin de...

■ Tuna Şentuna





Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon**, TPS Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **15 Kasım 2016**

Watch Dogs 2

Onasıl bir oynanıştı öyle? Resmen ilk oyunun bütün eksiklerinin haritasını çıkartıp öyle güzel bir oyun ortaya koymuş ki Ubisoft, izlerken hayran olmamak elde değildi. İtiraf ediyorum ilk oyunu sevmiştim ancak bir yerden sonra oynanış, hack mekanikleri kendini tekrar eder bir hale gelmişti. Ancak her şey değişmiş durumda sevgili arkadaşlar, hem de öyle bir değişim ki bu, en uzak insanı bile kendisine çekebilecek cinsten.

İlk oyunumuzda olan karanlık ve ciddi hava yerini biraz daha eğlenceli, renkli bir havaya bırakmış. Artık San Francisco sokaklarında, silikon vadisi ise oyun bahçemiz olmuş durumda, yani biz zaten yazılımcıların içinde doğmuşuz. Ve doğduğumuz gibi de -abartı tabii- Deadsec isimli bir hacker gru-

bunun parçası haline gelmişiz. Sonuçta yetenekli, genç bir hackerız, olsun o kadar. Amacımız ise, teknolojiyi insanların özgürlüğünü kısıtlamak için kullanan yozlaşmış şirketleri buna pişman etmek ve insanları özgür kılmak. Bana kalırsa sıradan bir intikam tutkunu olmaktansa bu şekilde bir yol izlenmesi çok daha mantıklı olmuş. Artık sıkdık intikam hikayelerinden, duyun bizi yapımcılar!

Hack olayı ilk oyunda fena değildi ancak bu oyunda kesinlikle çok daha iyi bir seviyeye gelmiş durumda. Artık her şeyi hackleyebiliyoruz! Telefonlar, uydular, bilgisayar sistemleri, araçlar, kameralar kısacası etrafta gördüğümüz elektronik olan her şeyi hackleyebileceğiz. Bunun bize tanıdığı özgürlükler ise ilk oyunda olan "engeli hackleyeyim de yukarı kalksın" mantığından çok daha kullanışlı ve yaratıcı. Örneğin arabaları hackleyip onları uzaktan kumandalı bir arabaymış gibi telefonumuzla kontrol edebiliyoruz veya girdiğimiz evin korumalarını bir süreliğine etkisiz hale getirmek için, kullandıkları

kulaklıkları hackleyerek sağır eden bir ses yayabiliyoruz. Olmadı mı? İnsanların telefonlarını hackleyip onları arayarak dikatlerini dağıtabileceğiz. Bu da mı olmadı? Kullandığımız dronelerden, uçan veya yerden giden, uygun olanı seçip gireceğimiz alana yolluyoruz. Böylece bize bile ihtiyaç olmadan drone yardımıyla her şeyi hackleyip sistemden bilgileri çalabiliyoruz. Bu da mı yetmedi? O zaman programlama öğrenmenin zamanı gelmiş.. Bir diğer yenilik ise oyunu oynarken herhangi bir menü veya yükleme ekranıyla uğraşmadan, etrafta gezinirken diğer oyuncularla karşılaşabileceğiz. Üstelik oyuncularla karşılaşınca tek bir tuş ile ekip kurup görevlere bu şekilde çıkabiliyoruz. Görevlere çıkıyoruz demişken bahsetmem gereken bir nokta daha var. Görevleri ister sağa sola sıkarak, ister gizlenerek, istersekte 3d yazıcıdan çıkarttığımız şok tabancasıyla, insanlara zarar vermeden bayıltarak tamamlayabileceğiz. Gel de bekle oyunun çıkmasını...

■ **Cantuğ Şahiner**

Tuna ne diyor? İkinci görüş

Bu oyun bir çeşit "modern zamanda geçen Assassin's Creed" gibi gözükte bana. Açıkçası çok bir beklentim yok...



Yapım **EA DICE** Dağıtım **EA** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **21 Ekim 2016**

Battlefield 1



Artık fanboyluk seviyesinde ilgi çeken İkinci Dünya Savaşı hakkında herkesin iyi kötü bir fikri var. Bulduğumuz dünyayı bir anlamda son şekline getiren bu savaş, oyun camiasında da önemli bir yere sahip. Peki, bu savaşın doğmasına sebep olan, farklı ideolojileri gündeme getiren ilk savaş? Oyun dünyası İkinci Dünya Savaşı temalı yapımlardan uzun süre önce vazgeçti. Battlefield ve Call of Duty serileri, günümüzde geçen, hatta biraz da fütüristik dönem oyunlar yapma

işine girişti ama sonunda bu iki dev isimden Battlefield yüzünü Birinci Dünya Savaşına çevirdi. Yayınlanan ilk tesear'ı ile milyonlarca beğeni toplamayı başaran yapım, sonunda E3 2016 esnasında oynanabilir halde karşımıza çıktı. Frostbite grafik motorunun gücünü sonuna kadar kullanan BF1, her yerin yıkılabildiği, muazzam bir atmosfer sunmayı başardı. Birinci Dünya Savaşının ilkel ile modern arası kalmış teçhizatlarının şahane şekilde oyunda yer bulduğunu gördük. 64 kişilik dev

haritalarda birbirini kovalayan askerler, etrafta bulunan kullanılabilir eşyalar ve ilk savaşın o fantastik tankları ile muazzam bir oyun ile karşılaştık. Siper savaşlarından, süngülerin yakın menzilde yarattığı tehlikelere, uçakların zeplin avladığı, düşen zeplinin altında kalan herkesi yakıp kül ettiği bir oyun izledik. Ne diyelim, Battlefield 1 E3'e kesinlikle damgasını vuran yapımlardan birisi olmayı başardı. Kendisini oynamak için sabırsızlanıyoruz.

■ **Ertuğrul Süngü**

Yapım **Kojima Productions** Dağıtım **SCE** Tür **Macera** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Death Stranding



Yapımına daha yeni başlanan ve uzun bir süre sonra piyasada olacağı açıklanan Death Stranding, Kojima'nın yeni projesi ve E3'teki Sony konferansına resmen damgasını vurdu. Silent Hills'in iptali ile açığa çıkan, Walking Dead'in önemli karakterlerinden de birini canlandıran Norman Reedus, Kojima'nın yeni oyunun başrolüne oturmuş gibi gözüküyor. Yayınlanan fragmandan ne anladığımızı soracak olursanız, size boş gözlerle bakacağımızdan emin olabilirsiniz zira Kojima o kadar derin bir edebiyat yaratmış ki fragmanda, neyin, neyi temsil ettiğini yorumlamak, bin bir türlü farklı düşüncenin ortaya çıkmasını sağlayabilir. (Fragmanı şu an izlemenizi tavsiye ediyorum bu arada.) Kojima daha sonra yaptığı açıklamalarda Death Stranding'in bambaşka bir oyun olacağını söyledi. Alışlageldik bir aksiyon, RPG veya macera oyunu olmayacağını, yepyeni bir tür olacağını açıkladı, kimse bunlarla ne

kast ettiğini anlamadı. İşin özünde Kojima'nın yeni bir şaheseri ortaya çıkmak üzere ve birbiri ardında benzer oyunların piyasaya çıktığı şu günlerde, Death Stranding gibi orijinal bir yapım kesinlikle

ilgiyi ve takibi hak ediyor. Bu oyun için bir PS4 alınıp alınmaması gerektiğini söylemek için henüz erken lakin artık her evde bir tane PS4 olmalı diye düşünüyorum. Tuna Şentuna

■ **Tuna Şentuna**



Kahramanımızın üzerindeki el izlerinin kadınlara ait olduğunu düşünüyoruz.



Android'ler hisseder mi, sadece birer robot mu? Detroit'te bu sorunun cevabını arayacağız.



Yapım **Quantic Dream** Dağıtım **SCE** Tür **Macera** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Detroit: Become Human 5

Oyun alışkanlıklarımızı değiştirmiş yenilikçi firmalardan geriye pek fazlası kalmadı ve Quantic Dream aralarında en müstesna olanlardan biri.

İlk iki oyunları Omikron ve Fahrenheit ile yenilikçi yaklaşımlar ve dayanılmaz bug'ların muhteşem bir kolajını bizlere sunan firmanın ünü, önce Heavy Rain, sonra da Beyond: Two Souls ile tavana vurmuştu.

Detroit: Become Human, firmanın önceki oyunlarına benzer bir oynanış yapısına ve interaktif anlatıma sahip olacak gibi gözüküyor. Unutmadan ekleyelim, ilk tanıtılan videolarında ana karakterimiz android bir genç kız olacak

gibi gözüküyordu, ancak E3'te başka bir android karaktere, Connor'a odaklandı firma. Şimdilik iki karakter arasında bir bağlantı olup olmadığı veya yollarının çakışıp çakışmayacağı belirsiz. Videoda polis, bir android tarafından rehin alınan küçük bir kıza kurtarmak için, daha doğrusu ikna etmesi için Connor'dan yardım istiyor ve bu noktadan itibaren devreye "kararlar" giriyor. Aynı sahnede verebileceğiniz pek çok ana karar ve pek çok ilave karar var, neticede videoda görebileceğiniz gibi aynı vakayı onlarca farklı şekilde sonuçlandırmak mümkün hale geliyor. Kısaca Quantic Dream bu oyunla beraber önceki oyunlarında bulunan interaktif

oynanışı bir kat yukarı çekecek gibi gözüküyor, özellikle de bu çeşitlilik oyunun geneline yedirilebilir.

Detroit: Become Human'ın insanlara konsol alıracak nadir yapımlar arasına girebilme potansiyeli var, bakalım beklentilerimizi karşılayabilecek mi? ■ **Kürşat Zaman**

Tuna ne diyor? İkinci görüş

Eğer fragmanda gösterildiği kadar çok seçeneğimiz olursa bu oyunda gerçekten herkesin farklı bir hikayesi olacak ve bunu düşünmek bile heyecan verici!

Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **14 Şubat 2017**

For Honor 5

E3 2015'de duyurulduğundan bu yana en çok beklediğim oyunlar sıralamasında tartışmasız olarak ilk sıraya yükselen For Honor, E3 2016'da da favori oyunum oldu. Elbette Ubisoft konferansı başladığında da aklımdaki tek oyun For Honor'dı. Nihayet oyun tanıtıldı, ben PC ekranına doğru eğildim ve "Evet, seni kesinlikle oynayacağım." dedim. (Neyse ki kimse görmedi.)

Oyunun ağırlıklı olarak zaman geçireceğimiz multiplayer moduna dair zaten daha önce videolar izlemiştik. Bu defa hayli heyecanlandırıcı bir olay oldu ve oyunun senaryo moduna dair herkesi gözlerini fal taşı gibi açan bir kesit sunuldu. Yayınlanan videoda bir Viking filosu Samuray topraklarına saldırıyordu. Gösterilen sahneye göre bu filonun en önemli adamını kontrol

edeceğiz ve samuray topraklarını ele geçireceğiz. Sıradan askerleri karınca gibi ezip biçerken, daha rütbeli samuraylar ile "ki zaten ihtişamlı kıyafetleriyle belli oluyolar" düelloya tutuşacağız.

Tarihten bağımsız alternatif bir evrende geçtiğini bildiğimiz For Honor'da, çok büyük bir ihtimalle hem Vikinglere, hem şövalyelere hem de Samuraylara özel çok da uzun olmayan senaryolar hazırlanabilir ama oyunun asıl öne çıkan yönünün multiplayer maçları olduğunu da unutmayın. Dergi içerisinde de inceleme için çok taraflı bir savaş

başlatacağına inandığım oyunun sevgililer gününde çıkıyor olması da birçok ilişkiyi sona erdirecek gibi görünüyor.

■ **Enes Özdemir**



Yapım **Hangar13** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **7 Ekim 2016**

Mafia III

Hangar 13 tarafından geliştirilen ve 2K Games tarafından da dağıtımı yapılacak olan Mafia III de E3 fuarında oynanabilir içeriği ile heyecan yaratan yapımlar arasında yer aldı.

Ekim ayında çıkması beklenen serinin üçüncü oyunu, 1968 yılında, New Bordeaux'da geçiyor.

Ana karakterimizin adı Lincoln Clay ve diğer Mafia oyunlarında olduğu gibi yine maceradan maceraya koşuyoruz. Oyunun en önemli özelliklerinin başında, açık dünya konseptine sahip olması geliyor. Hoş, bu temayı yayınlanan videolarda çok görmedik ama yapı gereği GTA benzeri bir oyun olduğunu düşünürsek,

özgürlük hissinin fazlasıyla yeterli olacağını düşünebiliriz. Yayınlanan oyun içi videolara bakacak olursak kaliteli grafiklerle bezenmiş, harika bir 1968 yılı atmosferi bizi bekliyor. Kılık kıyafetten, kullanılan silahlara kadar birçok detay ince ince işlenmiş. Çevre detayları da bir o kadar kaliteli. Arabalar ve çalan müziklerse cabası! Savaşlar için siper mekaniğini de kullanan Mafia III, çatışmaları olabildiğince gerçekçi bir hale getirmiş. Sessiz kalmak isteyen oyuncular için düşmanlara yaklaşarak anında etkisiz hale getirmek gibi bir opsiyon da sunulmuş. Yayınlanan video ve diğer bilgilere bakacak olursak, başından saatlerce kalkamayacağımız yepyeni bir oyun geliyor diyebiliriz. ■ **Ertuğrul Süngü**



Kürşat ne diyor? İkinci görüş

İlk oynanış videosunun etkisi hala geçmediğinden olsa gerek, bu oyundan beklentim gayet düşük. Bir Mafia oyunu değil de yeni bir oyun gibi bakmayı öğrenmeye çalışacağım zira hatırladığımız şeye hiç benzemiyor.

Yapım **Playground Games** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Yarış** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **27 Eylül 2016**

Forza Horizon 3

Xbox One'da yarış oyunlarına hükmeden Forza serisinin "arcade" olanı geri dönüyor, üstelik bu defa Xbox Play Anywhere uyumluluğu sayesinde Windows üzerinden de oynanabilecek.

Forza Horizon serisinin yeni üyesi, Forza Motorsport'un yapımcısı Turn10 Studios tarafından değil, diğer Horizon oyunlarının da yapımcılığını üstlenen Playground Games tarafından geliştiriliyor ve simülasyon öğeleri, yarış otomobilleri ve gerçekçi fiziklerden tasarruf ederek yollarda görme ihtimalimizin daha yüksek olduğu araçlar, gamepad dostu fizikler ve bolca arcade öğeye ağırlık verecek.

Forza Horizon'ın kardeşi Forza Motorsport'tan ayıran en büyük farklardan biri olan "open world" temelli oynanış da geri dönüyor, üstelik harita Forza Horizon 2'nin neredeyse üç katı büyüklüğünde! Forza Motorsport ile iyice hayatımıza giren "Car Pass" olayı da aynen bu oyuna eklenecek, bu da şu demek, eğer oyunun size sunduğu

üzlerce araç yeterli gelmezse parayı basıp yenilerini ücretli olarak satın alabilir veya özel event'lerden kazanmaya çalışabilirsiniz.

Forza Horizon 3 bugünlerde Windows 10'da beta sürecini geçiren, simülasyon

öğelerine sahip kardeşi Forza Motorsport 6: Apex'e hem rakip, hem de değil. Eğer ben apeksle, kokpit kamerasıyla, frenajla, ağırlık değişimiyle falan uğraşamam diyorsanız bayılacaksınız, ben kendi adıma çok heyecanlı değilim. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **11 Kasım 2016**

Dishonored 2



Dönem konusunda birazcık fark mı istiyorsunuz? Oyun hem eskiyi, hem de yeniyi bir arada mı sunsun diyorsunuz? Peki, biraz da süper güç olmasın da sakınca var mı? O zaman sizi Dishonored 2'nin fantastik dünyasına davet ediyoruz.

Her ne kadar ilk oyunu ile piyasada aradığını bulamamış olsa da Dishonored 2 azmedip çok daha farklı bir ikinci yapımla E3 2016'da dimdik karşımıza çıktı. Verilen bilgilere göre yeni oyun, ilk yapımdan 15 sene sonrasını baz alıyor. Bu tarihte Emily Kaldwin tüm bölgeye babası Corco Attano ile hükmediyor. Oyunu bu iki karakterden birisi ile deneyim edebilirsiniz. Ayrıca tanıtım esnasında verilen bilgilere göre her iki karakter de tamamen seslendirilmiş ve hemen her türlü duyguyu o ya bu şekilde dışa vuracak kapasitedeler.

Dishonored 2 için kullanılan Void Engine (Geliştirilmiş idTech 5 motoru.) sayesinde şehir ve karakterler detaylı bir şekilde hayat bulmuş. Gölgeleme ve ışıklandırma Void Engine'in sunduklarının sadece bir kısmı. Zaten videoyu izler izlemez sizler de ikinci oyunun ilkine göre farkını hemen anlayacaksınız.

Hava olayları büyük fark yaratabiliyor. Misal, oyunda bulunan birçok güvenlik mekanizma-

rı rüzgâr gücü ile çalışıyor. Silah tasarımları steampunk temasını çok güzel bir şekilde yansıtıyor. Emily'nin kullanabildiği güçlerse cabası. Mezmeraze yeteneği ile düşmanları tek bir noktaya kilitleyip yanlarından rahatlıkla geçebiliyor ya da onları kendine çekip anında

öldürebiliyor. Yenilenen yetenek sistemi sayesinde birçok farklı özellik oyuna dâhil olmuş durumda. Her görev stealth ya da combat olarak iki farklı şekilde deneyim edilebildiği gibi, görevleri birçok farklı yoldan tamamlamamız mümkün. ■ **Ertuğrul Sungü**



Görünen o ki nehir yine güvenli bölgemiz olacak.

Yapım **Bioware** Dağıtım **EA** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**

Mass Effect: Andromeda

Mass Effect serisinde Commander Shepard'ın hikâyesi tamamlandığından beri "bitmesin, lütfen devam etsin" diyen bir kitle var. Bioware ve EA de bunun farkında olduğu için Mass Effect'i bir galaksi öteye taşıyarak, en yakın galaktik komşumuz olan Andromeda sınırlarına götürüyor bizi. E3 2016'da da tabii ki Mass Effect: Andromeda'ya dair bilgiler ve videolar bekliyorduk. Hatta şahsım adına, normalde gösterdiklerinden ve açıkladıklarından daha fazlasını versinler de istiyordum. Ama yayınlanan video da, dikkatli incelendiğinde yeterli bilgiler içeriyor aslında. Bunlardan bence en bariz olanı, bu hikayenin geçeceği yılların, Commander Shepard ve Sword Fleet'in reaper'ları kovmasından bir hayli sonrası olduğunu anlayabiliyoruz. Citadel'i ilk oyunlardakinden bir hayli gelişmiş olarak gördük, ayrıca UT-47 Kodiak'ların da daha gelişmiş versiyonları ilimizi çekiyor

videoda. Ama bir şey daha var ki, bence Bioware'in E3'te yaptığı en önemli açıklama buydu. "TEMPEST"! Hepimiz, Normandy SR1 ve SR2 gibi ikonlaşmış ve efsaneleşmiş olan bir geminin yerini ne alabilir ki diye korkmuşuzdur. Ama yapımcılar Normandy'nin hatlarını bozmadan yeni gemi Tempest'ı yaratmışlar ve bence muhteşem görünüyordu. 2017'in ilk çeyreğine kadar beklemek zorundayız oynayabilmek için. Dünya'dan yola çıkıp, Andromeda'nın bilinmezliğine doğru yol almanın heyecanı içinde bekliyor olacağız.

■ **Erman Utku Erciyas**

Tuna ne diyor? İkinci görüş

Birisi bana bu oyunda ne olduğunu anlatabilir mi? Hiçbir oyununu oynamadığım için resmen kendimi eksik hissediyorum!



Yapım **EA Canada** Dağıtım **EA Sports** Tür **Spor** Platform **PC, PS4, XONE, PS3, X360** Çıkış Tarihi **27 Eylül 2016**

FIFA 17



E3 2016'dan birkaç gün önce FIFA 17'nin duyurusu gerçekleşmişti ve yayınlanan duyuru ile yeni FIFA'nın Frostbite motoruyla geliştirileceğini öğrendik ve havalara uçtuk. Yayınlanan ilk videoda oyuncuların modellemeleri, surat ifadeleri de gerçekten çok iyiydi. Eh nihayetinde elbette futbolseverler olarak E3 2016'yı belemeye koyduk. Acaba E3'ün ilk büyük konferansını gerçekleştirecek olan EA bize FIFA'da neler gösterecekti? Hepimiz elbette yeni bir oyun modu bekliyorduk ancak EA'nın Frostbite'in FIFA'ya getirdiklerinin üzerinde duracağına emindim.

Tam tersi oldu. EA beni yanılttı ve yeni oyun modu The Journey üzerinde yoğunlaşırken oynanış olarak pek de fikir sahibi olmayacağımız küçük sahneler gördük. Ancak The Journey modunu heyecanla beklediğime emin olabilirsiniz. The Journey FIFA 17'nin senaryo modunu oluşturacak. Evet yanlış duymadınız FIFA'da bir senaryo modu olacak. Alex Turner isimli genç bir yıldızın Premier Lig'deki hayatını ve bu süreçte hem özel hayatında hem de futbol hayatında yaşadıklarını göreceğiz. Yaptığımız seçimler senaryo gidişatına etki edecek ve Alex Turner'ın hayatına yön vereceğiz. Oyunun senaryo modu dışında verilen

bilgiler ise her yıl yapılan geyik muhabbetlerinden öteye gitmedi daha akıllı bir yapay zeka, sahaya daha iyi dağılan ve daha iyi araya kaçan oyuncular vs. Görseiliğin bir tık daha yuları çıkacağına şahit olsak da daha detaylı bir video gelmeden bu konuda bir yorumda bulunmak yanlış olacaktır.

■ **Enes Özdemir**

Emre ne diyor? İkinci görüş

Frostbite motorunu çok sevdiğim bir gerçek ancak FIFA'ya ne kadar uygun bunu ancak çıktığında öğrenebileceğiz.

Yapım **PlatinumGames** Dağıtım **Microsoft Game Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **29 Nisan 2017**

Scalebound



"Çok büyük boss'lar olsun, oyuncular ellerindeki ufak silahlarla onlara zarar vermeye çalışsın." İşte Scalebound'un özeti. (FFXV'in Titan savaşı da benzer bir oynanıştıydı; herhalde bu olay yeni trend.) Hack'n Slash oyunlarının başarılı ismi PlatinumGames tarafından geliştirilmekte olan



Scalebound, kulaklık takarak ejderhalarıyla iletişime geçen bir takım insanların savaşını konu alıyor ve E3'te de oyundaki en büyük boss'a karşı bir savaş söz konusuydu. Scalebound tek kişilik bir aksiyon oyunu olmaktan ziyade, 4 kişilik anlaşmalı oyunlarla büyük boss'lara karşı olan savaşları konu edecek gibi duruyor. Karakterler kendi silahlarıyla savaşabileceği gibi ejderhalarını da kullanabilecek ve ejderhalar başıboş kaldıklarında kendi saldırılarını yapmaya devam edecek. Her ne kadar devasa bir boss etkileyici gözükse de E3'teki şov bana bir hayli sıkıcı geldi. 900 metreye, 900 metre boyunda bir yaratığa ok atmak mesela, bayağı saçma gözüküyordu. Bundan ötesi de savaşın çok uzun sürüp res-

men sıkmasıydı. Oyundan etkilenmek isterken uykumuz geldi.

PlatinumGames takdir ettiğimiz ve sevdiğimiz bir firma ama Scalebound garip bir yöne doğru gidiyor. Şimdilik şüpheli bir tavırdayız, umarız ki oyun ilerleyen zamanlarda daha eğlenceli gözükmeye başlar... ■ **Tuna Şentuna**



Yapım **The Coalition** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon**, TPS Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **11 Ekim 2016**

Gears of War 4

Xbox denildiği zaman akla ilk gelen yapımlardan birisi olan Gears of War serisi, bu yıl düzenlenen E3 fuarında nihayet dördüncü oyunu ile kendisini gösterdi. Altı dakika gibi fazlasıyla tatmin edici uzunluktaki videoda, Ekim ayında nasıl bir oyunla karşılaşacağımızı birçok açıdan deneyim etmiş olduk. Oyun içi görüntülerle karşılaştığımız anda ilk dikkatimizi çeken pek tabii grafikler oldu. GoW 3'de kullanılan Unreal Engine 3'den 4'e yapılan geçiş, bariz bir şekilde

ortadaydı. Yayınlana videonun özellikle ilk dört dakikasındaki aksiyon dolu sahnelerde kullanılan ışıklandırma, hava olayları ve fizik motoru ağızımızı bir karışık açık bıraktı. Siper sistemi mekaniğinden vazgeçilmeyecek olduğunu görmek hoşumuza gitse de eski oyunlardan "farklı" olarak nelerin oyunda yer alacağını net şekilde göremedik. Sı-lahlar, menüler ve genel olarak oyun yapısı önceki yapımlara o kadar benziyor ki umuyoruz farklı bir oyun ile karşılaşacağız. ■ **Ertuğrul Süngü**



Yapım **Bandai Namco** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017 başı**

Tekken 7



"Atari salonlarında" neredeyse iki yıldır oynanabilir halde bulunan Tekken 7, bir türlü konsollara gelmek bilmedi. Neyse ki E3'te beklediğimiz açıklama, PC bonusuyla birlikte geldi ve bir Tekken oyunu ilk defa PC'lerde de boy gösterecek. Tekken 7 hakkında ileride daha da uzun yazıp çizeceğiz fakat şu an için bilmelisiniz ki oyunda bir Tag modu yok; teke tek dövüşler söz konusu. Şu anda 29 karakterlik bir portföyü olan oyun, 9 yeni karaktere ev sahipliği

yapıyor. E3 fragmanında ise Akuma'nın ön planda olması dikkat çekiciydi. Akuma kendi hareket yelpazesi ve oynanış stiliyle biraz garip dursa da yine de oyuna iyi yedirilmiş gibi gözüküyor. (Tekken X Street Fighter gelecek daha...) Unreal Engine 4 ile geliştirilmekte olan Tekken 7 için sabırsızlığımız sürmekte zira konsollarda şöyle sağlam bir 3 boyutlu dövüş oyunu eksikliği iyiden iyiye kendini belli ediyor... ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Ubisoft Paris** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **7 Mart 2017**

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Uzun süredir beklenen yapımlardan birisi olan Ghost Recon: Wildlands, oyunculara devasa bir harita içerisinde bir uçtan diğerine gitmeyi vaat ediyordu. Yayınlanan videoda bu hissiyatı tam olarak göremesek de Ghost Recon ruhunu resmen yaşadık. Takım olarak ilerleyen bir ekibin oynandığı yapımda, sessizlik ve koordinasyonun önemli net bir şekilde resmedildi. İşler planlandığı gibi gitmediğinde yaşanan

aksiyon dolu sahnelerde oyunun hem sakin, hem de heyecanlı yanlarını gösterdi. Evet, harika bir atmosfer, taktik dolu hamleler ve devasa bir harita bizi bekliyor. Tüm bunlar harika ama izlediğimiz video, kullanılan grafik motorunu birazcık da olsa sorgulamamıza sebep oldu. Çok "düz" duran grafikler, özellikle araba çarpışma sahnelerinde ziyadesiyle gözümüzü bitti. Bakalım oyun tam anlamıyla piyasaya

çıktığı zaman nasıl bir grafik ve fizik motoru ile karşılaşacağız. ■ **Ertuğrul Süngü**

Kürşat ne diyor? İkinci görüş
Daha önce gitmediğimiz yerlere götüren tüm oyunlara kapımız açık. Ot bitmez araziler ile cennet mekanlar arasında gidip gelen oyun nedense bana çok çekici geliyor, lütfen çuvallama Ubisoft.



Yapım **Respawn Ent.** Dağıtım **EA** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **28 Ekim 2016**

Titanfall 2



Kabul edelim, Titanfall beklenildiği kadar satmadı ve oyun kısa zaman içerisinde öldü. Ancak yapımcı firma, önceki oyunlarından çok ders aldıklarını ve bu sefer aynı hatalara düşmeyeceklerini söylüyor. İşte ilk dersleri; oyunun bütün harita ve mod dlc'leri ücretsiz olarak gelecek. Sadece haritalarla dahi inanılmaz paralar kazanılan bir piyasada böyle bir hamle oyuncuların olumlu tepkisini çekti tahmin edebileceğiniz gibi. Ancak yenilikler bununla kalmıyor tabii ki. Oyuna 6 adet yepyeni Titan eklenmiş durumda, aralarından özellikle bir tanesi ise

fena halde ilgimi çekti. Ronin isimli bu yeni Titan, adından anlaşıldığı gibi bir samuray Titan. Yani kocaman kılıcıyla saldırıları engelleyip geri yollayabiliyor ve robotları paramparça edebiliyor. Artık neredeyse her oyunda gördüğümüz kanca ise bir yerlere hızlıca ulaşmak dışında, havada olan pilotları tutup üstünüze çekmek gibi eğlenceli şekilde de kullanılabiliyor. Bu arada oyuna yeni eklenen tek kişilik hikaye modunu atlamak olmaz. Titanfall bu sefer olmuş ve bizler için geliyor. Hazır mısın pilot?

■ **Cantuğ Şahiner**



Yapım **Armature Studio** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Adventure** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **13 Eylül 2016**

ReCore



ReCore aslında E3 2016'nın en ilgi çekici oyunlarından biri olabilir. Oyunda neredeyse her şeyin robotlardan oluştuğu bir evren var ve her robota küre şeklinde bir çekirdek can veriyor. Yöneteceğimiz ana karakterin ismi Joule olacak ve onun evcil (Ya da evcil olmaya programlı) robot köpeği Mack ise bize yoldaşlık edecek. Görünen o ki Mack bize savaşlarda hayli işlevsel yöntemlerle eşlik edecek ve onun yardımı oldukça önemli

olacak. Mega Man ve Dead Rising'in de yaratıcısı olan Keiji Akamune, ReCore'u geliştirirken özellikle Legend of Zelda ve Metroid'den esinlendiklerini açıkça belirtiyor. Aynı zamanda Destiny'nin başyazarı ve oyunun senaryo yazarı Joseph Staten, ReCore'un uluslararası bir proje olduğundan bahsetti. Görünüşe göre oyunda çokça aksiyona girecek ve karakterimizin müthiş hikayesine tanıklık edeceğiz. ■ **Enes Özdemir**

Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Spider-Man



Ratchet & Clank'in yapımcısı bu defa da yeni bir Spider-Man hazırlıyor. İnternet araştırmalarında bulunamamış diye dümdüz

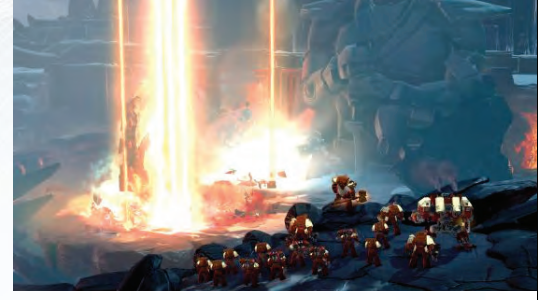


Spider-Man ismi konulmasını geçtiğimiz takdirde bizi inanılmaz bir görselliğin karşıladığını göreceğiz. E3'te yayımlanan fragman resmen büyüleyiciydi... Yapımcı firma Manhattan'ı o kadar dolu ve canlı resmetmiş ki fragmanı izler izlemez orada bulunmak ve binalar arasında ağ atmak istedik, bu isteğimiz halen de geçmiş değil. Kostüme eklenen beyaz rengi hiç beğenmedik ama oyunun aksiyon dozajı eğer fragmandaki gibi olursa da tadından yenmeyeceğini de bildirmek isteriz. Maalesef yayımlanan fragmanın ötesinde elimizde bir bilgi yok. Lakin oyun her anlamda

fragmanda gösterilenler gibi olursa kesinlikle çok iyi olacak. Bu oyunu takibe alıyoruz!

■ **Tuna Şentuna**





Yapım **Relic Entertainment** Dağıtım **Sega Tür** **Strateji** Platform **PC** Çıkış Tarihi **2017**

WH40K: Dawn of War 3



THQ'nun iflas bayrağını çekmesinin ardından akıllara gelen en büyük sorulardan birisi "Dawn of War serisine ne olacak?" idi. Nitekim cevabı bu yıl Relic Entertainment verdi. 2017'de piyasada olması beklenen oyunun ilk alfa öncesi oynanabilir versiyonu E3 2016'da tanıtıldı.

Konu Warhammer 40K olduğu zaman en önemli unsurların başında atmosfer gelir. Karanlık ve süper natürelilik, bu dünyanın olmazsa olmazıdır. Öyle görünüyor ki Relic Entertainment bu konuda çok iyi bir iş çıkarmış ve atmosfer konusunda şimdiden yüzümüzü güldürecek gibi duruyor. 40K evrenine ait olan

ırklardan bazıları da tanıtımda yer aldı. Hem ırklar tıpkı maketlerdeki gibi detaylı ve kaliteliydi, hem de silahlar en az masa üstü oyundakine benzer şekilde tasarlanmıştı. Seriyeye geçtiğimiz yıl eklenen Knight Warden birimi de arada kendisi göstererek ağızlarımızı açık bırakmayı başardı. ■ **Ertuğrul Süngü**

Yapım **Capcom Vancouver** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **6 Aralık 2016**

Dead Rising 4



Aslında zombi temalı oyun, dizi ve film ve daha ilgili ne varsa çok severim. Ancak nedense hiç de ilgimi çekmeyen bir yapım var ki o da Dead Rising serisi. Aslında fikir olarak oldukça eğlenceli bir seri olsa da özellikle üçüncü oyunu seriyi yerin dibine sokmaya yetti aslında. Dead Rising'i aslında en iyi anlatacak olan cümle belki de Zombi temalı kıyamet senaryolarının Saints Row'u olmasıdır. Dead Rising 4 de E3 2016'da açıklandı ve zombilerden oluşan bir Noel

ağacının önünde otururken, ilk iki oyundaki oyun karakterimiz Frank West'i gördük. Ve lansmandan sonra anladık ki yine envai çeşitli silah ve zırh oluşturup aynı anda onlarca zombiyi keseceğiz. Çok farklı kılıklara girecek, zombiler insanlık için değil de insanlık zombiler için tehditmiş gibi davranacağız. Oyunun 6 Aralık'ta öncelikle Windows 10 ve Xbox One'a çıkacağı açıklanırken 90 gün sonra Steam'e ve henüz bilinmeyen bir tarihte PS4'e gelecek. ■ **Enes Özdemir**

Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017**

Prey



Nedense bir oyun senelerce çıkmadığına akıllara hep Duke Nukem Forever gelir, duyurulmasıyla çıkışı arasına nur topu gibi 11 sene koyan Prey de arka direkte kendisini unutturur.

Human Head Studios tarafından geliştirilen ilk oyun defalarca ertelendikten sonra 2006 yılında piyasaya çıktığında hiç de fena tepkiler almamıştı, halile yapımcı da ikinci oyun için nabız yokladı uzun süre, elini uzatıp kadayın altı olmuş mu kontrol etti, biz de bu arada

oyunu unuttuk. Nihayet oyun Dishonored serisinin yapımcısı Arkane Studios'a emanet edildi ve önümüzdeki yıl içinde de bizimle buluşacak. Her şey bir tarafa, Bethesda-Arkane birlikteliğinden doğacak, Void Engine ile tasarlanan ve kızıl derili soslarıyla bezenmiş güzide oyunumuzun başarılı ıskalama ihtimali pek yüksek gelmiyor bana. Umuyoruz karakter ve hikâye yazımı anlamında ilk oyunun üzerine bir şeyler koymayı başarırlar zira şimdi düşündüm de, çıkar

çıkamaz bitirdiğim oyundan aklımda kalan neredeyse hiçbir anı yok. ■ **Kürşat Zaman**



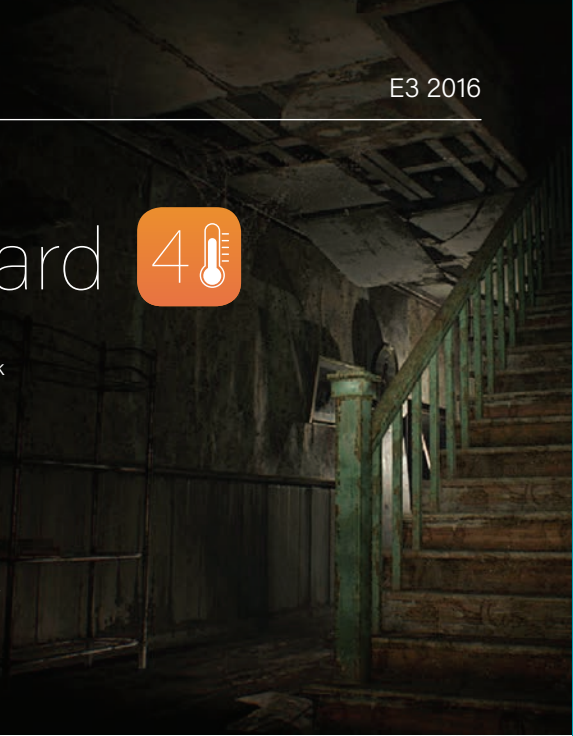
Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **24 Ocak 2017**

Resident Evil 7: Biohazard

Sony konferansında sıra Resident Evil'a geldiğinde kimse oynanan demonun bir Resident Evil oyunu olduğunu tahmin etmedi. Son zamanlarda sıklıkla gördüğümüz bir survival/korku oyunu olduğu düşünülürdü. Ancak demo bitimi yayınlanan trailerda önce VII rakamı ve daha sonra Resident Evil Biohazard yazısı görülünce tüm salonda çığlıklar, bağırışlar ve alkışlar koptu. Böylece Sony konferansında God of War'dan sonra bir diğer bomba da Resident Evil oldu. Yayınlanan demoda olduğu gibi Resident

Evil 7: Biohazard tamamen FPS olarak ilerleyecek; ancak demoda olduğundan çok daha fazla oyun mekaniğine sahip olacak. Bir kere demodaki gibi çaresiz olmayacağı-mız ve oyunun tam sürümünde ateşli silahların da dahil olduğu savaş mekaniklerinin oldukça önemli olacağı açıklandı. Son birkaç oyunuyla hayranlarını üzen yapım bu oyunuyla yenilerini de kazanacak gibi duruyor. Şahsen ben de Resident Evil 7 için bir hayli heyecanlandım.

■ **Enes Özdemir**



Yapım **Rare** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Macera** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**

Sea of Thieves

Sea of Thieves ilk olarak E3 2015'de açıklandı. Geçtiğimiz sene hiç de ilgimi çekmeyen yapım bu sene E3 2016 lansmanında yayınlanan oynanış videosuyla hayli meraklandırdı.



Yayınlanan oynanış videosunda, arkadaşlarımızla beraber bir tayfa toplayıp korsanlığın sonsuz macerasına doğru yelken açabildiğimizi gördük. FPS kamerasından oynanan oyunda arkadaşlarımızla beraber çeşitli savaşlara girebileceğiz. Savaşlarda gemimizdeki topları kullanabileceğiz ve hatta gemimizi bir topun isabeti sonucu hasar alması ve batmaması için bu hasarı tamir edebilmemiz olası. Hem PvP hem de PvE oynanışı bol bol görebileceğimiz, denizleri ve adaları keşfedebileceğimiz Sea of Thieves free-to-play

olmayacak. Her ne kadar Rare oyunun MMO olmadığını co-op bir macera oyunu olduğunu açıklasa da oyunu oynamadan bu konuda bir şey söyleyemeyeceğiz gibi duruyor.

■ **Enes Özdemir**



Yapım **343 Industries/Creative Assembly** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Strateji** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **21 Şubat 2017**

Halo Wars 2

E3 2016'nın PC tarafı için bir bombası da HALO WARS 2. 21 Şubat 2017'de piyasaya çıkacak olan oyunun açık betası 20 Haziran'da bitti ve beklentiler bir hayli yüksek. Tabii beklentileri arttıran etkenler arasında E3'te gösterdikleri muhteşem video da büyük pay sahibi. Çünkü gerçek zamanlı strateji oyunu olan Halo Wars 2'de isterseniz insanları, isterseniz uzaylıları kontrol edebilirsiniz ve sunulan her detay da size kapsamlı bir strateji

oyunu ile karşı karşıya olduğunuzu hissettiriyor. Üstelik Halo'nun ana yapımcı firması olan 343 Industries'in, Total War'ların yapımcısı The Creative Assembly ile birlikte geliştirmiş olması da, bir strateji oyunu için beklentilerimizi daha da artırıyor. E3'te yayınladıkları video dışında çok detay vermemiş olsalar da, ileriki zamanlarda daha detaylı bilgiler gelecek ve soru işaretlerini bir nebze azaltacak gibi. ■ **Erman Utku Erciyas**



Yapım **Bethesda** Dağıtım **Bethesda** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **28 Ekim 2016**

The Elder Scrolls V: Skyrim SE 4

The Elder Scrolls serisinin beşinci oyunu Skyrim ve çoktan bir efsane haline geldi. Hala inatla Twitch kanalında yayınlarını yaptığım ve RPG tarihinin en iyi oyunlardan biri olduğuna dair tartışmaya bile girmeyeceğim Skyrim'in remastered versiyonunun geldiğini duymak elbette beni oldukça mutlu etti. PC,PS4 ve Xbox One için remastered edilecek olan oyun elbette benim gibi pek çok oyuncuyu sevindirdi; ancak özellikle PC oyuncuları arasında büyük endişeler de hakim. Zira bu versiyonun şu anki modlarla uyumlu çalışıp çalışmayacağı konusunda şüpheler aldı yürüdü. Yapımcılar ise eski modların yeni

sürümüyle çalışacağını; ancak istisnaların da olabileceğini belirtti. Special Edition ile oyun zaten daha iyi bir görsele kavuşacak ama bunun yanında modlarla beraber arkadaş canlısı ejderhalar, daha fazla evlat edinebilme, yeni

görevler, yeni eşyalar, yeni büyüler oyuna eklenebilecek. Special Edition oyuna ve tüm DLC'lere sahip olanlar için ücretsiz olacak. Gözümüz yollarda bekliyoruz efendim. ■ **Enes Özdemir**

Yapım **SIE Japan** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon-Macera** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **25 Ekim 2016**

The Last Guardian 4

Yapımı yılan hikayesine döndüken sonra geçtiğimiz yılki E3 fuarında arz-ı endam eden The Last Guardian'dan bir süredir haber yoktu ve yeni bir erteleme haberi duyacağız diye fenalık geçirmek üzereydik ki Sony'den nihayet çıkış tarihi geldi. Oyun hakkında bildiklerimiz hakkında fazla değişiklik yok, teknik açıdan eski gözükten oyunda kuş-kedi-tavuk karışımı arkadaşımızla beraber

muhtemelen ICO'ya benzer bir oynanış mekaniği bizleri bekliyor olacak. Oyun o kadar uzun süredir geliştiriliyor ve o kadar çok defalar duraksadı ki, potansiyeli yüksek de olsa teknik anlamda fazla bir beklentimiz yok. Tek istediğimiz bittiğinde aklımızda kalacak bir hikâye ve bu deneyimi berbat etmeyecek kadar sorunsuz mekanikler, bu kadar. ■ **Kürşat Zaman**

Yapım **Guerilla Games** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **28 Şubat 2017**

Horizon: Zero Dawn 4

Yeni nesil oyun dendiğinde aklınıza ne geliyor bilmiyorum ancak benim aklıma kesinlikle Horizon: Zero Dawn geliyor. Hepimizin gözlerini kamaştıran o grafiklerden bahsetmiyorum hayır, bahsettiğim şey çok uzun zamandır oyunlarda kısır bir döngüde ilerleyen oynanış mekaniklerini geliştirip, güzel bir hikâyeyle harmanlaması. Benzeri oyunlarda bir düşmanı halletmek için sadece vurarak canını azaltmaya çalışırken, burada yayımızın yardımıyla tuzak kuruyor ve robotların zayıf noktalarını ortaya çıkartmaya çalışıyoruz. Böylece oyunun hızlı dinamikleri korunurken bu olayların bir yerden sonra tek düze bir duruma bağlanması ihtimali de ortadan kalkıyor. Sırf bu yüzden girişeceğimiz basit bir robot avında dahi oyun size bir şey-

ler başardığınız hissini çok iyi yansıtıyor. Bu robotlardan bazılarını evcilleştirebildiğimizi söylemiş miydim? Ne yazık ki 2017'ye kadar oyunu göremeyeceğiz ancak kesinlikle çıktığında çok ses getirecek bir oyun olacak. ■ **Cantuğ Şahiner**



Yapım **Konami** Dağıtım **Konami** Tür **Spor** Platform **PC, PS4, XONE, PS3, X360** Çıkış Tarihi **2016'nın son çeyreği**

Pro Evolution Soccer 2017



Futbol gelince akla FIFA veya PES'den başka bir oyun gelmediğini hepimiz biliyoruz. Zaten bu topa girmeyi deneyen başka bir firma da çıkmıyor piyasaya. Ama pek tabii son yıllarda FIFA'nın PES'i bir hayli dövdüğünü de biliyoruz. Hala PES oynayan oyuncu sayısı azımsanamayacak kadar fazla ancak FIFA ile karşılaştırılmaz seviyede, bu yüzden de Konami bu yıl daha iddialı geliyor. E3 2016'da gösterilen fragmanla birlikte duyurulan PES 2017 daha gerçekçi bir oynanış sunmayı

ve en gerçekçi futbol oyunu olmayı hedefliyor. Artık oyuncuların ilk kontrollerinin daha gerçekçi olacağı söyleniyor ve her oyuncunun ilk kontrolü kendine özgü şekilde gerçekleştireceği belirtiliyor. Kalecilerin de hareketlerinde daha zeki olmasını ve daha realistik müdahaleler yapmasını amaçlayan PES 2017'de takım halinde hareket, kademe anlayışı, hücum organizasyonlarında takım hareketleri de geliştirilecek. Son bir önemli haber ise PES bu sene Arsenal'in de lisansını almış. Hayırlı olsun. ■ **Enes Özdemir**

Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS4, XONE** Çıkış Tarihi **30 Eylül 2016**

Final Fantasy XV



İlk olarak 2006 yılında duyurulmuş olan FFXV, 10 yıllık bir bekleyişin ardından sonunda çıkış yapacağı tarihi açıkladı. 30 Eylül'de piyasaya çıkacak olan FFXV şimdilik sadece konsollar için geliştiriliyor. Square Enix'in açıkladığına göre, FFXV'nin sadece ana hikayesini bitirmek dahi 40-50 saat kadar sürecek. Bunun dışında oyunun bütün içeriği buna eklendiğinde 200 saate yakın bir oynanış bizi bekliyor. Bunun yanı sıra oyuna artık savaş sırasında bekleme özelliği geliyor. Oyunun ayarlar kısmından aktif

edeceğiniz bu özellik sayesinde, aksiyonun ortasında bir anda durup stratejinizi yapıp ardından aksiyona devam edebileceksiniz. Grafik anlamında bakacak olursak ise yine ağızımızın suyunu akıtarak izlediğimiz bir FF oyunu karşımıza çıktı. VR desteğinin de daha sonradan oyuna ekleneceğini söylemeden geçemeyeceğim. Oyunun hayranlarının çok uzun süredir bu oyunu beklediğinin farkında olan firma oyuncuların en iyisini alması için elinden geleni yapıyor gözüküyor. ■ **Cantuğ Şahiner**



Yapım **NetherRealm** Dağıtım **Warner Bros** Tür **Dövüş** Platform **PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017**

Injustice 2



Sanırım bu oyunu duymayanınız kalmamıştır. Kendisi üç sene kadar önce gelen ve sırayla konsollardan cep telefonlarımıza kadar bizi etkisi altına alan, DC evreninin ağır abilerini -yer yer ablalarını- dövüştürdüğümüz bir oyundu. Injustice'den alıştığımız dinamik, sürekli değişen savaş alanları hala korunuyor. Bunun yanı sıra oyuna eklenen bir sürü yeni DC karakteri ve elbette oyunun bel kemiği olacak bir gear sistemi bizi bekliyor. Artık her maç bitiminde oynadığınız karakter birbirinden farklı özelliklere (Alınan exp'i arttırma, çevreyi kullanarak verilen hasarı arttırma vb.) sahip eşyalar kazanıyor. Böylece oynadığımız karakterlerimiz sürekli bir gelişim içerisinde oluyor. Bu oynanış süresini haliyle uzatacağı ve çok daha eğlenceli bir hale getirecektir. Ayrıca grafiklerin ve arayüzün çok daha güzel, kullanışlı bir hale geldiğini söylemeden geçemeyeceğim. Heyecanla bekliyorum. ■ **Cantuğ Şahiner**



Yapım **Infinity Ward** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **4 Kasım 2016**

Call of Duty: Infinite Warfare



Firmaya ve serinin yeni oyununa yeterince nefret kustuğumuza ve öfkemizden E3 dosyamızda şu kadarlık yer ayırdığımızı göre artık sakinleşebiliriz. Activision'ın "gelecek, daha fazla gelecek" yaklaşımı ile oyuna karşı giderek biriken, bir taraftan da satın almaya devam edip serinin bir önceki oyunu Black Ops III'ü 2015 yılının en fazla satın alan oyunu yapan oyuncular sonunda patlamış, oyunun ilk tanıtım videosu da görülmemiş bir nefretle karşılanmıştı, hatırlayacaksınız. E3'te izlediğimiz ve bizi

yüksek yoğunluklu bir kent savaşı ile (Stalingrad gibin?) aksiyonunun ortasına bırakan video ise hiç fena gözüküyor açıkçası. Belki, bir ihtimal oyunda daha fazla özgürlük ve nispeten daha az çizgisel oynanış ile karşılaşabiliriz. Diğer taraftan Activision'ın oyunculara kulak asmayan dik kafalı tutumu konusunda düşünecek bir şeyleri var artık önünde. Bir sonraki oyunda geçmişe dönükleri açık, bu hususta iddiaya girmek isteyen var mı?

■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Undead Labs** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Hayatta kalma** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **2017**

State of Decay 2



Kimse tek başına hayatta kalmaz. Bu slogan aslında ilk State of Decay için de geçerliydi. Çünkü geri kalan zombi oyunla-

rının aksine bir başımıza değil, bir grup insanla birlikte hayatta kalmaya çalışıyoruz. İkinci oyunun yapımı da uzun bir süre önce duyurulmuştu aslında ancak yapımcı firma bu oyunu MMO olarak planlıyordu. Daha sonrasında ise yapılan açıklamada "Hayranlarımıza istediklerini vermeye karar verdik. Co-Op bir oyun istiyorlardı, biz de bunu yapacağız." diyerek oyunun MMO serüveninin sona erdiğini belirtti. Tahminlerime göre ilk oyunun karargah sistemi biraz daha geliştirilecek ve dört kişiye kadar oyuncu desteği ile beraber hayatta kalmaya çalışacağız. Bu arada Co-Op deneyimi için online olmanıza gerek

olmayacak. Görebileceğimiz en iyi multiplayer sistemini oluşturdukları ise iddiaları arasında. ■ **Cantuğ Şahiner**



Yapım **id Software/ Saber Interactive** Dağıtım **Bethesda** Tür **FPS** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Quake Champions



Raven Software'in elinden çıkan ve 2005 yılında görülmemiş seviyede spoiler içeren bir video ile tanıtılan Quake 4'ün üzerinden yıllar geçti. Hiç bitmeyen aksiyon, vaktiyle bazı arkadaşlarımın kusmasına yol açıp onları FPS'lerin başına oturamaz hale getiren oyun hızı, senaryodan ziyade multiplayer'a önem veren oynanışı ile Quake markası da nihayet geri dönüşünü ilan etti. Oyunun profesyonel e-spor sahnesini hedeflediği o

kadar aşık ki, gamepad'ın bu hıza yanıt veremeyeceği düşünüldüğünden sadece PC platformu için hazırlanıyor ve herhangi bir tek kişilik senaryo modu içermeyecek. İd Software ile beraber direksiyonda oturacak olan firma ise seneler önce TimeShift adlı oyunla büyük potansiyel vadeden, ancak bunu gerçekleştirmekte yetersiz kalan Saber Interactive.

■ **Kürşat Zaman**



Yapım **TaleWorlds** Dağıtım **TaleWorlds** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC** Çıkış Tarihi **2017**

Mount and Blade II: Bannerlord



Tamamı Türkiye'de geliştirilen Mount & Blade II: Bannerlord, ilk defa bir E3 konferansında tanıtıldı. Türkiye'de ki oyun geliştiricileri ve bizler açısından aslında bir gurur kaynağı bile sayılabilir.

E3 Konferansında Bannerlord'un sunacağı, ortaçağ kuşatmalarında yer alan mancınıklar, katapultlar, kuşatma kuleleri ve koçbaşları gibi birçok ünite gösterildi. Kalelerin kuşatmalarda aldıkları hasarlar, çıkan yangınlar ile de dinamik bir kuşatma ortamı ve sağlam bir savaş atmosferi yine bizleri bekliyor olacak gibi görünüyor. Ayrıca, Taleworlds; savaşçı Sturgia ırkını

da E3 ile tanıtmış oldu. Kalradya'nın kuzey ormanlarında yer alan bu topluluk, kılıç ve balta kullanımı ile tam bir yakın dövüş uzmanı olarak göze çarpıyor. LEVEL Online

üzerinden E3 videosuna ulaşabileceğiniz oyunu, çıksa da oynasak diye beklemeye bir süre daha devam edeceğiz.

■ **Erman Utku Erciyas**



Yapım **CD Projekt Red** Dağıtım **CD Projekt** Tür **Kart oyunu** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Gwent: The Witcher Card Game



The Witcher 3: Wild Hunt oynayıp da, online bir şekilde oynayabileceğimiz bir Gwent kart oyununu istemeyen yoktur herhalde. Tüm oyuncuların bu ortak isteğini CD Projekt Red gerçeğe dönüştürüyor. E3 2016'da yayınladıkları duyuru videosu ile nihayet işi resmiyete döktüler.

Dikkatimi ilk çeken detay, kartları bu yeni oyun için bir hayli revize etmişler. Elbette lazımdı böyle bir hamle, çünkü gwent kendi başına bir oyun haline geldiği zaman kartların özellik-

lerinde de değişiklikler şarttır. Ayrıca oyun sadece çoklu oyuncu desteği ile gelmekle kalmıyor, bir de hikâye modu diyebileceğimiz, tek oyunculu senaryo da içeriyor. Bu kısım daha çok antrenman yapmak ve muhtemelen ilk kart destenizi dizmek için gerekecektir diye düşünüyorum ama elimizde bir bilgi yok.

Oyunun ne zaman çıkacağını tam olarak bilmesek de, E3 2016 itibarı ile oyunun beta kayıtları da başladı. ■ **Erman Utku Erciyas**



Yapım **Nintendo EPD** Dağıtım **Nintendo** Tür **RPG** Platform **Wii U, NX** Çıkış Tarihi **2017**

The Legend of Zelda Breath of the Wild



2014 yılındaki duyurusundan beri adeta Nintendo'nun isimsiz kahramanı olan serinin yeni oyunu bu yılki konferansta ismine kavuştu. Link'in yaşadığı farklı bir zaman diliminde düşen görkemli Hyrule Krallığı'nın yerini alan vahşi hayatla birlikte, krallığın ev sahipleri de artık iskeletler, goblinler ve birtakım yaratıklar olmuş. Dahası, farklı bir açık dünya oynanışına sahip olacak oyun, bizleri bu krallığın harabelerinde tamamen özgür bırakacak. Link'in hapsediği platoda küçük

bulmacalara ev sahipliği yapacak 100'den fazla Shrines of Trials, serinin gelmiş geçmiş en büyük zindanları ve tamamen etkileşime girilebilir dünyası serinin hayranları kadar yeni oyuncuları da kendine çekecek gibi görünüyor. Bütün bu satırlardan sonra Link'in hikâyesine ortak olmak istiyor ama nereden başlayacağını bilmiyorsanız sizleri Nintendo tarafından yayınlanan "Hyrule Historia" isimli kitaba ya da herhangi bir The Legend of Zelda oyununa yönlendiriyorum! ■ **Ahmet Ridvan Potur**



Sen çok yaşa Saxe Persson!

Her E3'ün ardından fuarda olan biteni derleyen videolar çekilmesi artık gelenek haline geldi. Bizim bu seneki favorimiz ise açık ara Minecraft'tan Saxe Persson'ın sahnedeki anları oldu. Muhakkak duymuşsunuzdur, "Mehmet Aurelio gibi bakıyor." sözünü, genelde gizli kamera şakasını öğrendiğiniz andakine benzer mimikler verenlere söylenir hani. İşte, sahneye çıktığı andan itibaren "Benim ne işim var burada? Burası

neresi? Gidelim buradan!" dercesine etrafına şaşkın şaşkın bakan ve mimikleriyle bizi monitörlerimiz başında kahkahalara boğan Saxe Persson'a şahane bir sene diliyoruz. Persson'dan bahsetmişken, hiç olmadık bir anda BF1 için canlı yayına alınan ve görülebileceğiniz en rahatsız edici, en abuk kısa röportajlardan birisini veren Zac Efron ve Jamie Foxx'u da hatırlatmış olalım, mutlaka izleyin. ■



PlayStation Neo vs Xbox One S

Ya işte böyle arkadaşlar. Balina kasa C64 döneminin ardından kendisini PC'nin kollarına bırakmış olan yazarınız, yani ben, senelerdir konsolların kendilerini upgrade etme gereği duyduğu gün PC'nin mutlak zaferini ilan edeceğini söyleyip duruyordum. Tabii tam olarak böyle olmadı, yine de VR'ın hayatımıza

girmesi ile beraber nur topu gibi iki "yeni nesil" konsol ile tanışmak üzereyiz. Birbirlerine rakip olsalar da hedeflerine ulaşmak için farklı yolları tercih ettiklerini de hatırlatalım. PSNeo'nun neredeyse her açıdan daha kuvvetli bir donanım ile karşımıza gelmesi bekleniyor. Xbox One'in baltayla şekillendirilmiş hatlarını yumuşatan, Ytong'u andıran adaptöründen bizi kurtaran ve 4K desteğini eski donanımı ile sağlamasını beklediğimiz Xbox One S'in de ne yapabileceği merak konusu, özellikle de Project Scorpio dikkatleri üzerine çekmişken. Nereden bakarsak

bakalım bu upgrade işi konsol oyununun ruhuna ve mantığına aykırı bir durum, uzun vadede PC kullanıcılarının sayısını arttırmak gibi yan etkilere yol açması da çok muhtemel. ■



Xbox Play Anywhere hoş gelmiş!

Konsolların sizi "satın almaya" ikna edebilmesi için ellerindeki en büyük koz, elbette konsola özel oyunlar. Bunların arasında PlayStation'ın God of War'u, Heavy Rain'i, Gran Turismo'su ve Xbox'ın Gears of War'u, Halo'su ve Forza serisini saymak mümkün. Bu durum şimdilerde değişmek üzere zira

Microsoft çok agresif bir strateji değişikliğine giderek Xbox One ve Windows 10'u çapraz platformlar olarak kombin etmeye karar verdi ve bunun resmi adı da Xbox Play Anywhere. Peki bu ne anlama geliyor? Bu demek ki yakın zamana kadar Xbox One dışında oynamayı hayal bile edemeyeceğiniz Forza Horizon

3, Quantum Break, Scalebound ve Gears of War gibi oyunları artık her iki platformda da oynayabileceksiniz. Bunun uzun vadede konsol satışlarına nasıl bir etki olacağını merakla bekliyoruz ancak mouse'u bırakıp ayakta alkışlamaktan kendimizi alamadık, açık konuşayım. ■



Bekledik de gelmedin...

E3 fuarında görmeyi arzuladığımız bazı oyunlardan ses çıkmadı maalesef, her yıl alıştığımız gibi 2015'te tanıtılan pek çok oyun da çıkış tarihi konusundaki vaatlerini yerine getiremedi. Bunların arasında en önemlilerinden biri elbette No Man's Sky. Hello Games yarattığı müthiş hype'ın ardından yükselen beklentileri karşılamak konusunda ne denli başarılı olacak bilinmez, ancak durumun buradan bakınca pek de parlak gözükmediğini kabul etmemiz gerek.



Beyond Good & Evil 2

LEVEL'in 200.sayı için "Hiç kimseye oynatmadığımız oyunlar" başlıklı bir dosya konusu hazırlamış, bu oyunun ilkini de oraya eklemeyi düşünmüş lakin kendime bile oynatmadığımı fark etmiştim. Kendine özgü bir espri ve sanat anlayışına sahip olan oyunun devamı, senelerdir Michel Ancel'in eline bakıyor. Açık konuşmak gerekirse oyun geciktikçe hırslanmaya başladık diye düşünüyorum, neden deli gibi beklediğimiz konusundaki tek teorim bu, zira eski oyunun oynanış mekaniğini bugünkü oyun zevklerimizde bir türlü uyduramıyorum. ■



Dead Island 2

Serinin devam oyunu bir seri talihsizliğin ardından Gençlerbirliği'nin teknik direktör değiştirme sayısından fazla yapımcı değiştirmek zorunda kaldı bildiğiniz gibi. Nihayet bomba Sumo Digital'ın kucağına düştü ve oyun ağır aksak geliştirilmeye devam ediliyor. Yager'in elindeki projeyi "bekledikleri kalite düzeyine ulaşamadığı için" iptal eden Deep Silver'in, cv'si çok daha hafif olan Sumo Digital ile birlikte ortaya nasıl bir oyun koyacağını da merakla bekliyoruz. Kısaca çıkış tarihi yok, platform yok, yeni ekran görüntüsü yok, ama bunlar zaten Dead Island 2 konusunda bildiğiniz şeyler. ■



The Wild

Michel Ancel'e elimizi verip kolumuzu kapırdık madem, devam edelim. Geçtiğimiz yılın sonlarında gösterilen The Wild'in bazı fikirleri muhtemelen FarCry Primal tarafından gasp edildi bile aslında. Buna şaman olduğu 50 metreden anlaşılan karakterimizin binek hayvanları eğitebilmesi, ava gönderebilmesi ve baykuş ile yerdeki yılanı pike yapması gibi fundamental öğeler de dâhil. Michel Ancel'de Paris Game Week'de yayınlandığı demonun üzerine yeni bir tanıtım veya açıklama yapmadı uzun süredir. Bu oyuna iyi bakın, çünkü piyasaya çıktığını asla göremeyebiliriz. ■



Rime

Yine SCE tarafından desteklenen Journey'den yaklaşık bir sene kadar sonra, 2013 yılındaki E3 fuarında tanıtılan Rime, renkleri, naif anlatımı ve potansiyeli ile aklımızı başımızdan almıştı. Sonra ne mi oldu? Hiçbir şey. O günden sonra oyun bir kenara atılıp unutuldu, taa ki geçtiğimiz aylarda yapımcı Tequila Works yoluna "bağımsız" geliştirici olarak devam etme kararı alana dek. SCE'nin imkânları olmadan oyunun gerekli bütçeyi nasıl denkleştireceği şimdilik belirsiz, ancak oyunun PS4'e özel olarak kalmayacağı çok net. Bakın bu güzel haber. ■

LEVEL Top 5

Tuna Şentuna

1. Detroit: Become Human
2. Death Stranding
3. Battlefield 1
4. Tekken 7
5. Spider-Man

Emre Öztınaz

1. Ghost Recon: Wildlands
2. Battlefield 1
3. Watch Dogs 2
4. God of War
5. FIFA 17

Kürşat Zaman

1. Death Stranding
2. Battlefield 1
3. Ghost Recon: Wildlands
4. WH40K:Dawn of War 3
5. Detroit: Become Human

Ertuğrul Süngü

1. The Last Guardian
2. Battlefield 1
3. Star Wars Games
4. Deus Ex: Mankind Divided
5. God of War

Ertekin Bayındır

1. Days Gone
2. God of War
3. Resident Evil 7
4. Death Stranding
5. Final Fantasy XV

Enes Özdemir

1. For Honor
2. Battlefield 1
3. South Park: The Fractured But Whole
4. Fifa 17
5. Resident Evil 7



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

RPG seven bünyeler, herkese selam olsun. Şu sıcak yaz aylarında özellikle İstanbul gibi bir memlekette sıcaktan pişerken, harika bir haber aldım. Kendisiyle vakti zamanında World of Warcraft oynarken tanıştığım, birçok efsane raid yaptığım güzel insan Evren Koptur, Amerika'da bulunan Kent State University'deki doktorasını tamamladı. Yazdığı "Transferable Learning Skills of an MMORPG: A World of Warcraft Quest" isimli çalışmasını sağ olsun benimle paylaştı ve ben de hiç vakit kaybetmeden kendisiyle bir röportaj yapmak istedim. İleride oyun konusu hakkında akademik çalışma yapmak isteyen okuyucularımız başta olmak üzere, hemen her türlü oyun severin dikkatini çekecek bu çalışma umarım daha birçok oyuncu için farklı kapılar aralar diyor ve dönüyoruz Çeşmeye!

Ertuğrul Süngü: Evren selam. Malum bizim uzun bir geçmişimiz var ama önce okuyucularımız da seni birazcık tanısin.

Kimsin, nesin, ne yapar, ne edersin?

Evren Koptur: Adım Evren Koptur (a.k.a Marındaya, online oyunlardaki nickim), Karadeniz Ereğliliyim. Bahçeşehir Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği bölümü mezunuyum. Kent State Üniversitesi'nde Teknoloji alanında master'ımı ve eğitim teknolojileri alanında doktoramı tamamladım. Bir kardeşim var. 11 senelik evliyim. Su anda Ohio, Kent State Üniversitesi'nde akademisyen olarak çalışmaktayım. IT ve bilgisayar ile ilgili dersler anlatmaktayım. Yaklaşık 13 senedir Amerika'da yaşıyorum. Boş zamanlarımda oyun oynamaktan, bilim-kurgu film izlemekten ve dibine kadar metal dinlemekten hoşlanırım.

E.S: Oyunlara olan ilgin nereden geliyor. Bu ilgi sadece oyunlarla mı sınırlı yoksa fantastik edebiyat ve bilim-kurgu gibi diğer dallara da ilgin var mı?

E.K: Oyunlara olan ilgi küçükükten geliyor. İlk edindiğim oyun platformu Commo-

dore 64 ve oynadığım ilk oyun Bard's Tale 2 idi; bir RPG oyunuydu. Oyunlar bir nevi fantastik edebiyata olan tutkumu başlattı diyebilirim. Hele Amiga 500'de Moonstone adlı bir oyun vardı ki efsanedir. Dinlediğim müzik tarzı da bunda etkili oldu (Blind Guardian'in eline kimse su dökemez.). Bunun yanı sıra, ilkokulda okuduğum ilk kitap Gece Yarısını Dört Gece adlı Stephen King romanı ve en sevdiğim çizgi dizi Thundercats'dir. Kısaca fantastik ve bilim-kurgu edebiyatı hayatımın her köşesinde yer alır.

E.S: Gelelim o klasik soruya. Neden World of Warcraft? Peki, neden WoW'u bir çalışma alanı olarak seçtin. Sence yazdığın tez akademide nasıl bir boşluğu dolduruyor?

E.K: Warcraft oyununu RTS zamanlarından beri oynuyorum. Neden WoW? Bir WoW fanı ve oyuncusu olarak, online oyun ortamları ile eğitim ortamları arasında bir bağ kurabilecek en uygun kişilerden biri olabileceğimi düşündüğüm için... Alışkanlık yaratan, sıra dışı ve dinamik bir MMORPG'dir WoW. Günümüzün öğrencileri ya da öğrenme çabasında olan insanlar için, klasik eğitim ve öğretimin artık başarılı olamayacağı aşikâr. Dünya ve teknoloji çok çabuk değişiyor, her şey hızlanıyor. İnsanlar WoW oynarken bir

Neden WoW? Bir WoW fanı ve oyuncusu olarak, online oyun ortamları ile eğitim ortamları arasında bir bağ kurabilecek en uygun kişilerden biri olabileceğimi düşündüğüm için



şekilde, iyi ya da kötü, bir şeyler öğreniyorlar. Düşük seviyelerde oyuna başlıyorsunuz ve oyun sizi zorluk derecesini yavaş yavaş artırarak daha zor seviyelere getiriyor. Tıpkı hayatın kendisi gibi. Okulda ya da üniversitede aldığınız dersler gibi. Ben bu araştırmada dört tip öğrenme becerisini (deneyim, birlikte çalışma, liderlik ve araştırma) ve bunların WoW sayesinde gerçek hayata yansıyor yansımadığını araştırdım. Günün sonunda ortaya çıkan sonuçlara gerçekten ilham verici. Öyle bulgular ile karşılaştım ki oyundaki sayısal değerler sayesinde matematiği daha çok sevenden, oyunun hikâyesi için WoW kitaplarını okuyup okuma alışkanlığını geliştirene; zor raid'ler karşısında yeni stratejiler yaratıldıktan sonra bu durumların gerçek hayatlarına pozitif yansıdığından, oyunlar sayesinde İngilizce öğrenen ya da İngilizcesini geliştirene; takım çalışmasından, sosyal ortamlarda çatışma yönetimine; insanları oldukları gibi kabullenme ve sabırlı olmaktan, liderlik vasıflarına sahip olmaya ve hatta daha bilinçli araştırma yapmaya kadar birçok bulgu ile karşılaştım. Bu yüzden günümüz eğitim sistemine bu tarz oyunların bir şekilde entegre edilip, eğitimde eksik olan "eğlenerek öğrenme" kavramını oluşturmanın ne kadar yararlı olacağını göstermek için önemli bir çalışma olduğumu düşünüyorum.

E.S: Yaptığın çalışmanın Amerika'da olması sana ne gibi avantajlar sağladı? Misal, saha çalışmalarını farklı bir ülkede olsan bu kadar derin yapabilir miydin? Birazcık avantajlar ve dezavantajlardan bahsedebilir misin?

E.K: Yaptığım bu araştırmada anket ve röportaj yöntemlerini kullandım. Bu yüzden araştırmaya katılan kişiler sadece Amerikalı değildi. İçlerinde birçok milletten oyuncu vardı. Başka bir ülkede olsaydım da aynı derinlikte yapabileceğimi düşünüyorum. Lakin belli zorlukları da vardı. Misal, araştırmaya

katılan bazı kişiler oyunu birikmiş insanlardı; tabii ki herkes online oyunlarla ilgili güzel şeyler düşünmüyor. Bunlar da bence önemli bulgular idi. Ayrıca az da olsa, WoW oynamak hayatımı mahvetti, eşimden, işimden ayrıldım diyenler de vardı. Bir diğer dezavantaj ise katılım sayısı. Aslında araştırmamın anket bölümü için 1200 kişiye yakın bir katılım vardı lakin anketin uzunluğundan sadece 300 kadar kişi tam olarak anketi bitirebildi. Bunların yanı sıra bu araştırma 18 yaş ve üzeri için yapıldı. Daha küçük, ya da sınırlı bir yaş grubu sonuçları daha enteresan olabilir diye düşünüyorum.

E.S: Oyunlar hakkında çalışmak isteyen genç arkadaşlara tavsiyen nedir? Biraz da onların yüzü gülsün.

E.K: Gençlerin bugün oynadığı ve öğrendiği bilgiler, yârin çalışacakları ortamlarda belirleyici olacaktır. Tavsiyem ilgi alanlarını araştırmayı sevecekleri bölümlere yoğunlaştırmaları yönünde olacaktır. Bu alanlar eğitici oyunlar olabilir, satış amaçlı oyunlar olabilir, anaokulunda iken oynadığımız "doktorculuk" bile olabilir. Doktorculuk deyip geçmeyin, Role Play'e başlangıçtır o oyun. Kısaca oyunları sevmekle başlamanız gerek. Oyun geliştirme ve yaratma konusuna da değinirsek, bence oyun tarihi bilmek çok önemli. Emin olun siz oyun oynasanız da yaratacağınız oyunları oynayacak kişiler sizden daha çok oyun oynamış olabilir. Oyun kültürüne ve trendlerine aşina olmak bir başka avantaj. Son derece alakasız bir oyunda, önemli bağlantılar kurabilirsiniz mesela. Ayrıca oyun yaratırken basit olmak, anlaşılır olmak, süreklilik içermek ve en önemlisi eğlenceli bir bağlılık yaratmak. Bu noktada kitlenizi tanımak ve bilmek çok önemli.

E.S: Son olarak; senin eklemek isteyeceğin bir şey var mı? Her türlü bilgiye açığım.

E.K: Çok teşekkürler Ertugrul. Seninle konuşmak büyük bir zevkti. Türkiye'ye geldiğimde kebab sözün var. Hakkım baki. Herkese iyi oyunlar. ■



Ne Okudum

Illidan: World of Warcraft

Bir yandan film, bir yandan yeni oyun derken Blizzard cep-

hesinde seri ile ilgili birçok yeni gelişme oldu. Bunlardan ilki konomundaki Chronicle I'ı geçen ay sizlere tavsiye etmiştim. Bu seferki kitapsa "Illidan: World of Warcraft" adında. William King tarafından kaleme alınan eser, hem değişen WoW dünyası, hem de oyunda olan olaylar hakkında bolca bilgi barındırıyor. Özellikle karakterin nereden nereye geldiği hakkında birçok bilgi bulacağınız bu güzide kitap, bugüne kadar aklınızda bulunan birçok soruya cevap verecek derecede bilgi içeriyor.



Ne Dindledim

Red Hot Chili Peppers: The Getaway

Her ne kadar piyasada Californication ile tanınıyor olsalar

da bu grubun müzik endüstrisindeki yeri 1983 yılına kadar dayanır. Efsane başlıları Flea ile yıllardır ağırlıklı Funk tarzında müzik icra eden ekip, uzun bir aradan sonra yeni albümleri The Gateway ile bizlere el salladı. Tarzlarını ziyadesiyle koruyan ekip, bizler için geçmişte kalan müziklerini günümüz dinleyicisine harika şekilde ulaştıracak bir albüm ortaya koymuş diyebilirim. Albümün hit parçası Dark Necessities ise grubu tanımayanlar için harika bir giriş niteliğinde olacaktır.



Ne İzledim

Warcraft

Warcraft'ı sonunda beyaz perdede görebildik. İlk teaser ile ortaya

çıkan ve herkesi endişe ettiren SCI görüntüleri, nihayet canlı canlı izledik. Evet, görsellik bir noktada göze battı ama film hiç de fena değildi. İşin garip kısmı, firma tarafından aylar önce yapılan "lore" değişikliğinin birçok hayranda resmen yara açması oldu. Evet, belki muazzam bir film değildi ama benim için uzun yıllardır içinde büyüdüğüm bir dünyayı beyaz ekranda izlemek, eşine az rastlanacak bir olaydı.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!

Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE
ADIM ADIM 16 SAYFA

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİZİ KAYDEDİN
- ✓ RESİMLERDEN YAZI KOPYALAYIN
- ✓ GÜVENLİ TORRENT DOSYALARINI BULUN

BU AYARLARI DEĞİŞTİRİN!

Varsayılan yazılım ayarlarınız hiç de mükemmel değil. Hacker'lardan korunmak için bu 26 ayarı değiştirin!

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

Bir hacker'ın geçtiği yolları adım adım izleyin. Gerçek hacking araçlarını tanıyın, nasıl kullanıldıklarını öğrenin.

Mini test
METİN EDITÖRLERİ
Windows'un Not Defterini bırakın! En iyi bedava alternatifleri seçtik.

WINDOWS 3.1'İ DENEYİN! 1992'DE ÇIĞIR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANIN.

DOSYA

Formula 1 teknolojileri

Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarış kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?



ANALİZ

Wikipedia zorda mı?

Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.



DB

2016/07/112448

(ISSN: 16.59 TL)

ISSN 1301-4773

07

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

İNCELEME

The Witcher 3 Blood and Wine

**The Witcher 3:
Blood and Wine**

Bu fotoğraf gözüne ilk iliştiğinde Geralt'ın elinde bir kemence tuttuğunu zannedenler parmak kaldırsın. Evet, 150 saatlik The Witcher III deneyiminin ardından böyle olduk işte...

Sayfa 56

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



Mag Rope ile
Örümcek-Adam keyfi!

Yapım DICE Dağıtım EA Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Web www.mirrorsedge.com Türkiye Dağıtıcısı Aral

Mirror's Edge Catalyst

Faith bir atlar, iki sıçrar, üçüncüsünde gökdelenin tepesinden yere dondurma külahı gibi çakılır dedik ve ortaya enteresan görüntüler çıktı. İzliyoruz...

Nasıl bir sıcak bu arkadaş? Gerçekten şu kızcağızımız esintili gökdelenlerin tepesinde koştuğça ben ferahladım ama o da bir yere kadar idare etti.

Bu varan bir. İkinci konu ise şu ki Mirror's Edge'i bilip bilmediğiniz... Biliyor musunuz, bir söyleyin bana. Çok yıl geçti ilk oyununu üstünden ama oyun o kadar fazla bundle'in içinde bulundu, o kadar büyük indirimlere ulaştı ki (Bir ara 3 TL falandı.) belki arada bir zamanda almışsınızdır.

Mirror's Edge bambaşka bir oyundu ve hala da öyle aslına bakarsanız. Hangi oyunda birincil amacımız sadece koşmak ki? (Çeşitli bağımsız runner oyunlarını örnek göstermeyelim lütfen.) Zamanı için iyicene orijinal bir konseptte sahipti oyun ve yıl 2016 olduğunda da FPS kamerasından oynanan bu tip bir oyuna rastlamış değiliz.

Peki bu farklılık oyunu bir klasik yapıyor mu? Veya iyi bir oyun olmasını sağlıyor mu? Sınıfı geçip geçmediğini bile sorgulayabileceğimiz bir aşamaya kadar ilerletebileceğimiz bu muhabbetin yanıtı aşağıda, sizleri bekliyor.

Kimsesizler

Tam bir distopya söz konusu Mirror's Edge Catalyst'in hikayesinde. İlk oyundan önceki zamanları konu alan oyun, Glass adındaki bir şehirde, damda dolanan Koşucuların macerasına göz atmamızı istiyor. Elbette herkesin değil, Lucy Liu'nun gençliğini andıran Faith Connors'ın...

Glass adındaki şehir, aslında 13 farklı büyük şirketin oluşturduğu bir oligarşiyle yönetilen, teknolojik ama özgürlükten de bir o kadar uzak bir bölge. Kruger Holding tüm şehrin güvenlik yönetimini ele almış ve K-Sec adındaki polis kuvveti kimseye göz açtırmıyor. Şehirde yaşayan herkes çalışıyor ve şehrin tüm sakinleri Grid adındaki sisteme bağlı olarak yaşıyor. Bu sistem size reklam da gösteriyor, puan da veriyor, sizi uyarlılar ve haberlerle sürekli büyük sistemin içinde tutuyor. Koşucular ise bu distopyadan sıyrılmak için Grid'den ayrılan birer çeşit kaçağı oluşturuyor.

Konu fena değil sanki, değil mi? İşte bazı "şeyler" kağıt üzerinde iyi oluyor, uygulamada o kadar iyi durmuyor ve oyunun hikayesinin

işlenişi de maalesef ikinci kısma düşmekte. Bu distopik dünya ile ilgili ne fazla bilgimiz oluyor, ne karakterler olan biteni şöyle bize güzelce bir aşıyor, ne de hikaye süresince bu distopyayı hissedebiliyoruz.

Hızlan ve düş

Önce oyundaki en büyük problemi mi anlatsam yoksa oynanışa mı değinsem diye düşünmekteyim... (10 satır kadar düşünceğim.) Önce problemi anlatırsam oyunu hiç bilmeyenler anlamayabilir, o yüzden oynanıştan yürüyorum. Hapisten çıktıktan sonra arkadaşlarımızın yanına dönerek onların işini yapmaya yöneldiğimiz Catalyst, koşma üzerine kurulu bir oyun. Bolca koşuyor, atlıyor, tutunuyor, duvardan duvara sekiyor ve K-Sec gördüğümüz yerde de en kısa yoldan onlardan kurtulmaya çalışıyoruz. Silahlar alıp ateş etmek yok, siper almak yok (Yok sayılır)... Zamana karşı yarışta olduğumuz bir parkour mücadelesiyle buluşturuyor oyun bizi; evet, aynı önceki oyunda olduğu gibi...

Bu kadar fazla "koşu" teması olduğu için de oyunda ilk baktığınız şey bu koşma işleminin

Gridleak'ler,
Electronic Part'lar
Glass'da başıboş
dolaşmayalım
diye etrafa bir
dolu toplanacak
eşya yerleştirmiş
DICE. Gridleak gibi
parlayan kürelerin
yanında duvarlara
takılı güvenlik çipleri
ve elektronik par-
çalar da bulunmayı
bekliyor.





Mag Rope
Yapımcılar bir noktada koşmanın yetersiz olacağını düşünmüş olacak ki oyuna Mag Rope adında bir cihaz eklemiş. Çeşitli noktalara halat atmamızı sağlayan bu alet de oyunu Mirror's Edge olmaktan çıkartmış.

oyuna nasıl yansıdığı. Problem işte burada ortaya çıkıyor... Normal FPS oyunlarında haddinden fazla hızlı hareket ettiğimiz için normalde çok çok daha hızlı olmamız gereken Catalyst'te, sıradan bir koşucudan farkımız yok. Yani sıradan bir koşucu demek bile fazla çünkü oyunda belirli bir hıza kavuşmuş gibi bile durmuyoruz. Bu durum beni oyunun daha ilk saniyesinde yakaladı, sonuna kadar da bu rahatsızlıkla yaşadım ve sonunda tamamıyla asabım bozuldu. Oysaki oyunda şöyle ufak bir hız-metre olsaydı ekranın köşesinde, en yüksek hıza kavuşmak için gerçekten sağlam bir mesafe koşmamız gerekseydi, bu hıza çıktığımızda da şöyle ufak bir rüzgar efekti ve gerçekten hızlı bir hareket görüntüsüyle yolumuza devam etseydik, her şey çok daha etkileyici olabilirdi. Bu haliyle gerçekten herhangi bir FPS'de dolaşılıyor gibiyiz... Bu önemli problemin yanında elbette yan sorunlarımız da var ama onlara sonra geleceğiz.

Şuradan çekirdek kap da gel...

İlk oyundan çok farklı bir şekilde yeni oyunu-muz açık dünya konseptinde. Bu ne demek söyleyeyim, ortada bir çeşit Assassin's Creed durumu var. Haritayı açtığımızda Glass'daki birçok noktada çeşitli ikonlar görüyor ve o noktalara giderek çeşitli ana veya yan görevleri alabiliyor, multiplayer mücadelelerine katılabiliyor. (Multiplayer derken, skor mücadelesi.) Ana görevler fena değil. Elbette ortada bir koşu teması olduğu için genellikle A'dan B'ye gitmeye çalışıyoruz ama en azından ya sonda, ya da aralarda çeşitlilik oluyor. Yan görevlerin %90 ise tam bir hezimet. Bakın ortam şöyle: Damdan dama atlarken bir bakıyorsunuz, böyle döpiyesiyle bir kadın, takım elbisesiyle bir adam, saçma bir köşede durmuş size bağıryor, "Over here!!". Ne over here? Sen ne yapıyorsun çatıda, önce onu söyle?

SOLDA Yükseklik korkusu olana bu oyun fazla

ALTTA Faith saçlarındaki saçmalığın farkında mı acaba...



Sonra bu delilere yaklaşıyorsunuz, size saçma sapan bir hikaye uydurup ellerindeki mali bir yere götürmenizi istiyorlar. Yani belki o an zararlı bir madde bile taşıyor olabilirsiniz, bunun sorgusunu bile yapmadan ellerindeki malzemeyi size iteleyiveriyorlar. Kısacık da bir süre belirliyorlar ve siz bu defa gerçekten A'dan B'ye, size çizilmiş yolu da izlemeden gitmeye çalışıyorsunuz. Çizilen yolu izlemek genellikle zamanının sıfırlandığı anda daha yolun ortasında olmanıza neden oluyor; o yüzden daha kısa yollar bulmak için art arda denemeler yapmanız gerekebiliyor. Bunların hepsi de birazcık tecrübe puanı için oluyor... NPC demeye utandığım bu karakterleri her köşe başında bulmak mümkün ve hepsi birer grafiksel facia maalesef. Ne tipleri bir şeye benziyor, ne dedikleri anlaşılıyor, ne de verdikleri görevde en ufak bir eğlence oluyor. Bu karakterler o kadar konsept dışı duruyor ki resmen oyun tamamlandıktan sonra serpiştirilmişler gibi bir hava var; en baştan

Mirror's Edge Exordium

Gerçek bir Mirror's Edge fanatigiyseniz veya bu serinin evrenine bir yerlerden, farklı bir şekilde girmek istiyorsanız size Dark Horse Comics'ten çıkan Exordium'u önerebiliriz. Catalyst'te olan olayların öncesini konu alan ve yine Faith'i başrole oturtan Exordium, Catalyst'in yazarı Christofer Emgard tarafından kaleme alınmış. Çizgi-romanın çizerleri de yine DICE ekibinden ve Catalyst'te çalışmış olan sanatçılardan oluşuyor. Her ne kadar Catalyst'in sanat yönetmenliği daha iyi bir şekilde yapılmış olsa da Exordium boş bir çizgi-roman sayılmaz. Elbette bağımsız bir çizgi-roman hikayesi kadar sürükleyici veya etkileyici değil burada olan biten ama Faith'i daha iyi tanımak, ortalama bir oyuna giriş yapabilmek için gereken gazı sağlamak adına da işe yarayacağını söyleyebilirim.



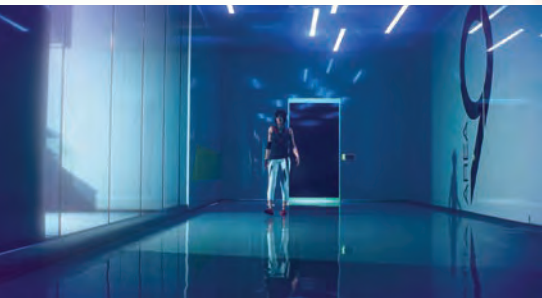
tasarlandıklarını düşünmek bile istemiyordum zira o zaman oyun direktörünün vizyonundan fazlasıyla şüphe edeceğim.

Ödül oyunu

Hikayeden veya görevlerden öte, Catalyst bir "hareket" oyunu. Bu da şu demek: Faith ile dümdüz koşup bir kutunun üstünden sıçrayıp kendinizi bir platform üzerinde bulmak, burada da hız kesmeden koşmak, bir bara atlayıp buradan yine bir platforma düştükten sonra ilerideki boşluğu aşmak için duvarda taban tepmek, oyun boyunca size haz verecek bir deneyim. Diyelim ki bir görev aldınız ve B noktasına doğru yola koyulduunuz. Buradaki kısa serüvende sizi eğlendirecek yegane konu nereden nereye zipladığınız, nereye tutunduğunuz ve nasıl koşu maratonunuzun arasına hiç engel sokmadığınız. Yani Faith'i bir akış içerisinde kontrol ettiğiniz sürece haz alıyorsunuz, yoksa olay bir anda sıkıcı bir tecrübeye dönüşüyor.

Ve dediğim gibi bu defa oyunda silahlar yok; yani en azından bizim elimizde yok. Faith K-Sec görevlilerine sadece tekme ve yumruklarıyla cevap verebiliyor.

K-Sec ile olan karşılaşmalarımızda, onları bir duvardan sekip veya üstlerine atlayarak ortadan kaldırmadığımız süre dışındaki tüm mücadeleler maalesef sıkıcı ve yavan. Misal önünüze iki tane polis görevlisi çıktı ve siz de karşılarında dikiliyorsunuz. Bunlara karşı



sıradan tekmeler atmanın ötesini yapamıyorsunuz –ki daha kötüsünü söylemedim. Faith bu bez bebek polis görevlilerinden birinin sağından tekmeyi koyunca (Şu an mahalledeki dayıyım.), tekmeyi yiyen arkadaş gidip soldaki polise çarpıyor ama buradaki çarpma şekli o kadar ama o kadar yalan ki... Aynı konu şurada da geçerli: Diyelim ki düşmanımız bir korkuluğun yakınında duruyor ve ona bodoslama tekmeyi savuruyoruz... Adam geriye sendeliyor, korkuluktan metrelerce uzakta olsa bile o tarafa doğru iyice yöneliyor, ilerliyor ve kendini korkuluktan aşağı bırakıyor. Sanki tek rolü olan bir dublör! Size dövüşlerdeki sıkıcılığı daha da fazla anlatmak isterdim ama inatla bu oyunu almayı düşünecek olursanız, bari burada daha fazla sıkılmayın.

Oyunun anlatacak daha bir takım kısımları yok değil ama inanın anlatacak enerjim yok, Catalyst beni sarstı. Büyük beklentilerim vardı fakat özensizlikten yıkılan bir oyunla karşılaştım. Görsel olarak da sanırım Frostbite motoruyla ortaya çıkartılmış en dandik oyun var karşımızda. Hele ki oyunu konsolda oynarsanız lütfen kaplamalardan gözlerinizi kaçırın. Duvarlardaki logolar, yazılar piksel piksel gözünüze bir kez battı mı, bir kez daha kaybolmuyor maalesef. PC'de daha iyi bir performansı var oyunun lakin o kadar da büyük bir fark yok.

İnanın oyun tasarılanırken yapımcıların akılları neredeydi diye düşünüp durmadım değil. Bahsettiğim eksikliklerin yanında oyunda öylesine büyük bir atmosfer yoksunluğu bulunuyor ki ne şehre alışabiliyorsunuz, ne de herhangi bir karakter –Faith dahil- sevebiliyorsunuz. Herkes ruhsuz, ciddi ve sıkıcı. Zaman zaman çatılarda size görev bile vermek istemeyen birileriyle karşılaşıyorsunuz hatta, o adamlar bile daha sempatik gelebiliyor. Diyeceklerim bu kadar, herkese iyi tatiller, bol esintili günler. ■ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Birçok görev, çatılarda dolanma hissi, toplanacak şeyler derken oyunun ilk saatinde sanki sonsuza dek eğleneceğinizi düşünüyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Bir gün içerisinde soğumanızın muhtemel olduğu oyunu bir hafta kadar oynamayı başarırsanız zaten oyunu da bitirmiş olacaksınız ve challenge'lar dışında yapacak bir şey de bulamayacaksınız.

İlk ay ●●●●●

"Bir ay sonra oyun arşivine bakan oyuncu, Catalyst'i orada görünce ona hiç anlam veremedi... Bu oyun orada ne yapıyordu, ne zaman gelmişti?!"



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Koşuyoruz

%20 Düşüyoruz

%20 Tekme atıyoruz



ARTI

Bu konseptte oyun bulmak zor.

EKSİ

Atmosfer yok.

Oynanış eğlenceli değil.

Koşma hissi zayıf.

Senaryo kötü.

SON KARAR

Her anlamda hayal kırıklığı olarak nitelendirebileceğim bu oyunu herhangi başka, daha küçük bir firma yapsaydı hepten kötü olacaktı ama EA ve DICE yine bir şeyleri kotarmayı başarmış. Yine de pek tavsiye edilecek bir oyun değil.





Girdiğimiz yarışmanın her aşamasından oyun boyunca kullanılacak güçte eşyalar elde ediyoruz



Yapım **CD Projekt Red** Dağıtım **CD Projekt Red** Tür **TPS, RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **thewitcher.com**

The Witcher 3 Blood and Wine ★

Siri'nin peşinden çıktığımız yolculukta mutlulukları, eğlenceyi, ölümleri ve de ölümlüleri gördük. Şimdi ölümün kendisiyle baş başayız. Acaba bu sefer Geralt'ı nasıl bir son bekliyoruz?

The Witcher serisi kendisini ilk gösterdiği günden beri, o ya da bu şekilde adından söz ettirmeyi başaran isimler arasında yer aldı. İlk oyunu dönemi için büyük farklılıklar getirdiği gibi, genel geçer TPS oyun modelinin de sınırlarını zorluyordu. Bugüne kadar deneyim ettiğimiz tüm Witcher oyunları, karanlık bir tema üzerine inşa edilmiş durumdaydı. Videolardan tutun da içine daldığımız senaryo ve hatta birçok yan görev bile bu karanlıktan besleniyordu. Açıkçası bu temaya fazlasıyla alışmış bir oyuncu olarak, Blood and Wine ile başlayan yeni maceradaki renkli dünya karşısında birazcık afalladım. Her yer o kadar renkli, o kadar yeşil ve o kadar parlak ki insanın içine bir huzur dolduğuna değinmeden geçemeyeceğim. Yaratılan yeni bölgenin adı Toussaint ve Nilfgaardian Empire'nin aşağısında bulunmakta. Üzüm bağları ve şarabı ile meşhur olan bu tatil beldeimizi bu yaz ziyaret etmeden geçmeyin. Tek kişilik oda fiy... Oooo ben baya farklı şeyler anlatmaya başladım ama siz durumu anladınız sanıyorum. Bu yöreye gelme sebebimizse düşes Anna Henrietta için onayladığımız bir kontrattan başka bir şey değil. Malum, bir Witcher için hayat kontrattan ibaret. Yeni eklentinin ilk dakikalarında ana senaryo hemen devreye giriyor. Yani iki şövalye ile yaptığımız kısa gezinti esnasında, aslında olaylar çoktan başlamış oluyor. Anna Henrietta başlı başına bir karakter. En az Geralt kadar gizemli ve sağı solu

belli olmayan bir kadın. Eklentiyi oynadığım süre boyunca bir şekilde kadını anlamaya çalıştım ama hep sağ gösterip sol vurdu. Size tavsiyem, kendisiyle konuşurken dikkatli olmanız.

Olaylar olaylar

Toussaint'e girdiğimiz andan itibaren başlayan katil kim macerası, oyunun ilk yarım saatlik diliminde sonuçlanıyor. Meğer tüm bu ölümleri gerçekleştiren, Dettlaff isimli bir vampirmiş. Evet, en sevdiğim okuyan bünye, The Witcher'ı vampirler bastı! İşin daha da ilginç kısmı, konunun Dettlaff'dan çok daha fantastik olması. Kendisi ile giriştiğimiz savaşın sonunda ortaya çıkan Regis, bir anda tüm senaryo işleyişini allak bullak etti! The Witcher kitaplarını okuyanların çok iyi bileceği üzere, Regis reis ile Geralt'ın uzun süren bir panpallıkları var ama Regis romanlarda çoktan yandı bitti kül oldu. Aslında ölü olması gereken bir karakteri yeniden görmek şaşırtıcı! (Mı acaba?) Değil zira o da bir Vampir olmuş. Kendisiyle yollarımızın kesişmesinin ardından ana senaryo iyice dallanıp budaklanmaya başlıyor ve oyunun sonuna kadar da öyle gidiyor. Blood and Wine ile oyuna eklenen yeniliklerin başında farklı mutasyonlar bulunuyor. Yeni mutasyonlara ulaşmak için, yeteri miktarda yetenek puanı ve seviyesine göre farklı büyüklüklerde mutagen gerekiyor. Çok fazla miktarda olmamasına rağmen, çok fazla kaynak talep ettikleri

için oyuna olan etkileri de bir hayli büyük oluyor.

Toprak ağası olduk!

Mutagen konusunda sıkıntı yaşıyorsanız da merak etmeyin zira artık Covo Bianco isimli kocaman bir arazimiz bulunuyor. Ne alaka diye sormayın. Arazi üzerinde bulunan evimizin hemen alt katında bir laboratuvar bulunuyor. Bu bölüm sayesinde canavarlardan düşen mutagenleri parçalarına ayırabiliyor, akabinde yeniden birleştirebiliyoruz. Arazi kısmını da es geçmemek lazım. Artık tıpkı Kingdom of Heaven'daki Orlando Bloom gibi mekân sahibiyiz. Sadık yardımcımız Majordomo (Wow?) ile mekânımızı yenilemeye başlıyoruz. Evin kendisini yenilemek 5000 altın anlamına geliyor. Ahır ve üzüm bağları 2000'er altın, geriye kalan yenilemelerse 1000 ile 500 arasında değişen altına denk geliyor. Anlayacağınız önceki oyunlara oynamadıysanız bu yenilemeleri yapmanız pek mümkün değil. Peki, neden bu kadar para harcıyoruz? Tüm yenilikleri yaptıktan sonra burada yapacağımız her dinlenme, Geralt'a inanılması güç bonuslar sağlıyor. En üst seviye yatak ile 1000 vitality bonus, kütüphane ile %5 yetenek puanı bonusu, Laboratuvar ile bomba ve iksirlere fazladan bir charge, son olarak ahır ile Roach'un staminasına %100 bonus! Tüm bu bonusların ortalaması bir saat kadar kaldığımız düşünürsek, araziye neden bu kadar para harcamamız gerektiğini sanıyorum daha iyi anlarsınız.

Üzüm bağlarında yetiştirdiğimiz bitkilerin bir kısmı simya için harika çözümler üretiyorken, bir kısmı da oyuna yeni eklenen farklı boyalar için kullanılıyor. Artık hemen her türlü eşyamızı boyamak mümkün. İşin güzel kısmı, boyaları çıkartan bir diğer formülün bulunması. Neticede farklı renkler kullanarak çok enteresan zırhlara kavuştuğum doğrudur. Yine de çok gaza gelmemek lazım...

Blood and Wine ile 40 saat!

Eklenti ile birlikte sunulan haritanın devasa olduğunu da hatırlatmak isterim. Birçok kaynak 25 saatlik oyun süresi demiş ama tüm yan görevler, kontratlar ve blacksmith şemalarını bulmaya çalışınca, neredeyse 40 saate yakın bir oyun deneyimi söz konusu. Birçok oyunun kendisinin bile bu kadar uzun sürmediğini de hatırlatmak isterim ki Blood and Wine sadece bir eklenti...

Yeni düşman birlikleri de bir o kadar dikkat çekici sevgili okur. Vampirlerin etrafı sardığı bir dünyada, çok farklı, çok ilginç ve daha önce karşılaşmadığım cinsten birçok yaratık ile yüz yüze geldim. Genel geçer oyun modelini, yeni düşmanlarla farklı bir boyuta taşımayı başaran yapımcı ekibe bir kere daha saygılarımı sunuyorum. The Witcher 3 geçen yılın en iyi oyunu seçilmişti ama artık rahatlıkla söyleyebilirim, bu yılın da en iyi oyunu olmaması için hiçbir sebep yok. (Geçen yıl piyasaya çıkmış olması hariç tabii.) Eğer hala The Witcher 3 oynamadıysanız, gerçekten çok şey kaçıyorsunuz.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Senaryo işleyişi, muazzam kurgu, yeni harita ve görevler, yeni karakterler ve oyuna etkileri, farklı mutagen'ler
EKSİ Arada saçmalayan fizik motoru

91

Grafikler

The Witcher 3'ün grafikleri gerçekten muazzam. Özellikle geçtiğimiz ay kendisini gösteren NVIDIA GTX1080 ve GTX1070 serisi ekran kartları ile mevcut grafik kalitesi bir seviye daha atladı. Size tavsiyem, ne yapın edin, bu oyunu PC platformundan başka yerde oynamayın. Zaten görünce aradaki farkı siz de anlayacaksınız.

İNCELEME

Downey Jr. - Law

The Devil's Daughter'da dedektif hala Jeremy Brett'in simasına sahip olsa da ağırbaşlı kişiliğinden sıyrılmış, saçları dağılmış, daha bir "cool", daha bir Robert Downey Jr. tarzı Sherlock olmuş. Bıyıklı ve tıknaz bir adam olan Watson ise 2009 ve 2011 yapımları filmdeki gibi Jude Law olarak karşımıza çıkıyor.



Yapım Frogwares Dağıtım Bigben Interactive Tür Macera Platform PC, PS4, Xbox One Web sherlockholmes-games.com



Sherlock Holmes The Devil's Daughter

"Holmes Açıkla!" İşte bu iki kelimeyi Sir Arthur Conan Doyle'un dünyaca ünlü eserinden sıkça okuyup, duyuyoruz ve bu sefer biz soruyoruz: "Holmes, yeni oyununu açıkla!"

Yapımcı Frogwares, 2002 yılından beri kurnaz dedektifi bilgisayarlarımıza ve konsollarımıza getirmeye devam ediyor. Kurnaz, kibirli, soğukkanlı tutumuyla ve ebedi (Ve de tek!) dostu Dr. Watson'ı da yanında sürüklemesi ile ünlü dedektifimiz Sherlock Holmes, yeni macerası The Devil's Daughter ile 10 Haziran 2016 tarihinde bizlere merhaba dedi.

2012 yılında çıkan The Testament of Sherlock Holmes ile kabuk değiştirmeye başlayan uzun soluklu seri, bir önceki yapım Crimes and Punishments ile farklı bir şekilde karşımıza çıkmıştı. Artık karşımızda bir dava değil tam altı farklı dava vardı. The Devil's Daughter da sefeli gibi bu geleneği devam ettiriyor ama artık vereceğimiz kararlar daha hayati önem taşıyor. Bunun nedeni de vereceğimiz kararların, beş dava sonrasındaki final davasını etkiliyor olması. The Devil's Daughter'da çok daha dikkatli olmamızı gerektiren bir şey daha var: Bu sefer için içine aile karşılıyor. Oyunun adından da anlaşılacağı üzere bu seferki Holmes macerasında küçük bir ziyaretçimiz var ve bu hanım kızımız Sherlock Holmes'a "baba" diyor. Evet, yine beş birbirinden farklı ve ilginç davada ipuçları topluyor, insanlarla konuşuyor, burnumuzu sokmamız gereken yerlere sokuyor ve her dava sonunda hüküm veriyoruz. Lakin atacağımız her adımın, vereceğiniz her hükmün ucu artık size de dokunacak. Bu yüzden Bay Holmes'un karakterine büründüğünüzde iki kere düşünün. Ne demişler;

ne ekerseniz onu biçersiniz.

Tercihinize göre, birinci şahıs veya üçüncü şahıs bakış açılarından oynayabileceğiniz The Devil's Daughter'ın grafikleri Unreal Engine 3 ile hazırlandı. İlk bakışta görüntü şahane gibi gözükse de detaya indikçe bazı aksaklıkları fark etmek mümkün. Londra'nın puslu sokaklarında arnavut kaldırımı üzerinde yürüyüp manzaraya bakarken, ansızın karşınıza çıkan bir duvarın yamuk köşesi veya ormanda gezinirken ağaçların ihtişamı arasında duran biçimsiz bir kaya seyir zevkinize gölge düşürebilir. Ayrıca ana karakterler dışındaki diğer karakterlerin yüzleri de daha ayrıntılı olmalıydı. Yüzü mimik dolu Sherlock ile sokakta oturan bir vatandaş yan yana geldiğinde komik görünüyorlar. Bunlar görmezlikten gelinebilecek küçük ayrıntılar. Nitekim videolarda oluşan Vsync (dikey senkronizasyon) sorunu hiç olmamalıydı. Ekranı ikiye bölen anlık çizgiler bu denli itibarlı bir yapıma yakışmamış.

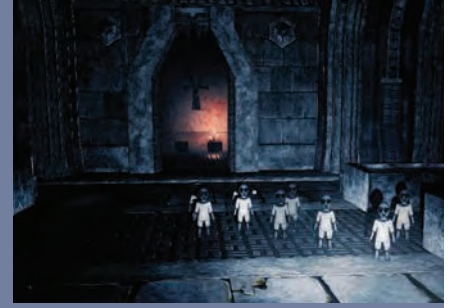
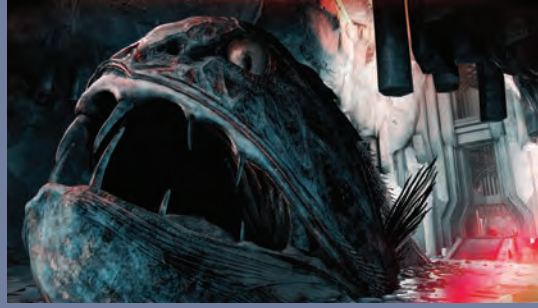
Oyunun bulmacaları, genelde insanlarla konuşma ve ipucu bulma üzerine kurulu. Sherlock olarak, etkileşime gireceğimiz insanları analiz ediyor, giyim kuşamından ve yara berelerinden karakter analizleri yapıyor, onlara sorular soruyoruz. Bunun dışında her davada farklı mekanlarda gezinip ipuçlarını araştırıyor ve eksik parçaları buluyoruz. Bunları yaparken Sherlock'un duyu ve hafıza yeteneklerinden de bolca faydalanıyoruz. Ayrıca yeri geldiğinde farklı karakterleri de kontrol etme fırsatı bulacağınızı belirtmek iste-

rim. Kapının kilidini açma benzeri mini bulmaca oyunlarını da es geçmemek lazım. Bir davada gerekli ipuçlarını topladıktan sonra, sıra geliyor sonuç çıkarma ekranına. Bir nevi Sherlock'un beyni olan bu ekranda; kurulan diyaloglar ve toplanan ipuçları arasında bağlantılar oluşturarak nihai hükme ulaşmaya çalışıyoruz. Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, sefelinin üzerine fazla bir şey katmasa da iyi bir macera oyunu. Teknik olarak küçük aksaklıklar barındırsa bile Sherlock Holmes olmanın hazzını yaşıyor. Hünerlerinize göre oyun size 10 - 15 saatlik bir oyun süresi vaat ediyor. Son olarak şunu söyleyebilirim: Yeniden Sherlock Holmes olmak güzeldi. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI İpuçlarını toplama ve sonuç sistemi, tatmin edici oyun süresi, mini oyunlar
EKSİ Grafiklerde oluşan küçük hatalar, uzun yüklenme ekranları





Yapım **Hourences**, **Grip Games** Dağıtım **Teotl Studios** Tür **Hayatta Kalma** Platform **PC, Xbox One** Web www.thesolusproject.com

The Solus Project ★

Dünyanın artık yaşanmaz bir gezegene dönüştüğünü ve insanların kendilerine kolonileştirmek için yeni bir gezegen aradığını düşünün...

İşte, Gliese gezegeni de o aday gezegenlerden biri ve dünyadan gönderilen "git bir bak bakalım, gezegen bize uygun mu?" gemisinin hedefinde de Gliese gezegeni var.

Ancak şu kadere bakın ki, gezegeni incelemesi için gönderilen uzay gemisi, yıllar süren yolculuktan sonra gezegene insan gibi inmek yerine, çakılarak düşüyor. Şu noktada öykünün arasına girip vurgulamadan duramıyorum, ben gelecekte tüm insanlığın kaderini değiştirecek bir koloni gemisi inşa edecek olsam, geçmişteki bir milyon tane bilku eserinde konu edilen "gezegene çakılan koloni gemisi" senaryosunun gerçek olmaması için gerekiyorsa yapar, hatta geminin içine ikinci bir gemi daha inşa ederdim. Çünkü görüyorsunuz, bu koloni gemileri sürekli çakılıp duruyor. Subnautica'da da çakıldılar, Empyrion'da da çakıldılar. Çakılınca çakılmayan koloni gemisi istiyoruz.

Neyse, koloni gemisi çakılmayınca da konuyu survival'a bağlamak kolay değil, o yüzden yapımcıları da anlıyorum. Oyun, dar kapsamlı ama çok sürükleyici bir ha-

yatta kalma oyunu. Yabancı bir gezegende, açık dünya sistemiyle değil ama çizgisel fakat genişçe haritalarda kaynak toplayıp, sorun çözüp hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Sürekli ihtiyacınız olan yeni malzemeleri inşaa etmeli, PDA'nızı kontrol ederek yeni kaynaklara ulaşmalı ve bu gezegende hayatta kalmalısınız ama bir sorun var, bu gezegende daha önce yaşamış olan uzaylılar, sağa sola tuzaklar bırakmışlar, işiniz hiç kolay değil. Üstelik gezegenin kendisi de güzelliğine zıt bir şekilde vahşi. Durup duruken kafanıza meteor yağdıran bir gezegende kapana kısılmış olduğunuzu fark ediyorsunuz. Doğal felaketlerin boyutları o kadar büyük olabiliyor ki, kendi kendine 3-5 şiddetinde sallanıp duran canım Dünya'nın değerini daha iyi anlıyorsunuz. Oyunun güzel yanı sadece survival elementlerinden oluşmaması. Gezegenin gizmini çözmek isteyenler için etrafa dağılmış irili ufaklı metinler bulunuyor. Bunları takip ederek, gezegendeki çok büyük sırlara ulaşabiliyor ve gerçek bir adventure oyununun içinde olduğunuzu hissedebiliyorsunuz. The Solus Project, benzeri survival oyunları

arasından sıyrılarak, çok büyük ilgi ve beğeni toplayacağına benziyor çünkü oyunculara ne yapacağını bilmez şekilde deli danalar gibi etrafta koşturmak yerine, belli hedeflere odaklanması gerektiğini hatırlatarak oyuncuyu bir anlamda yönlendiriyor ve elle tutulur bir amaç veriyor. Üstelik oyuncakı heyecan düzeyi de sürekli yüksek kalıyor.

■ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Yüksek heyecan dozu, bolca bilinmeyen ve gizem, başarılı grafikler

EKSİ Çizgisel oynanış, düşük aksiyon





Yapım Paradox Interactive Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC Web www.paradoxplaza.com

Hearts of Iron IV ★

Sen savaşmak istersin, o "kaynak" der. Sen "lider" dersin, o "politika" der. Sen "hazırım" dersin, o "nereye?" der...

Konu strateji olduğu zaman o elindeki oyunu yavaşça bırakıp, üzerinde Paradox yazan başka bir oyun arayacaksın. Bu adamlar uzun yıllardır strateji türüne ait birçok muazzam yapıma imza atmaya başaran ender firmalardan olmayı başardılar. Çıkdıkları hemen her oyun, büyük başarılarla imza attı. Özellikle Europa Universalis serisi ile dikkat çekmeyi başaran firma, geçen ay ürettiği Stellaris ile de ziyadesiyle beğenimizi kazanmayı başardı. (Misal Cem resmen âşık olmuş!) Seriyi takip edenlerin iyi bileceği üzere, Hearts of Iron II kesinlikle başından kalkılamayacak cinsten bir yapımdı ama üçüncü oyun bir şekilde aynı tadı vermemişti. Şimdiyse sırada dördüncü oyun var. Bakalım Hearts of Iron bu sefer ağızlarında nasıl bir tat bırakacak?

Detaylarda kaybolmak

Hearts of Iron IV ile birlikte İkinci Dünya Savaşı'nın içine dalıyoruz. Tek kişilik oyuna başladığımız anda iki farklı seçenek ile karşılaşıyoruz. 1936 ve 1939. Bildiğiniz üzere 1936 Nazi Partisinin yükselişe geçtiği dönemi yansıtıyor. Eğer klasik bir İkinci Dünya Savaşı deneyiminden daha farklı bir gidişat arayanlardansanız, 1 Ocak 1936 tarihinde başlamak tam da size göre diyebilirim zira bu tarihte geleceği belirleyecek anlaşmalar henüz yapılmamış durumda. 1936 tarihindeki oyun modelinde bolca fabrika, araştırma ve diplomasi ile uğraşacaksınız. 1 Eylül 1939 ile oyuna dal-

Detaylarrrrrrr!
Hearts of Iron IV kesinlikle çok detaylı bir oyun. Daha önce bu türde ya da genel olarak Paradox'un ürettiği cinsten strateji oyunu deneyim etmediyseniz korkmayın, Hearts of Iron IV'un harika bir tutorial'ı ve aynı kalitede bir Wiki'si bulunuyor. Siz siz olun, bu yardımları almaktan kaçınmayın.

mayı planlayanlardansanız, o zaman karşınızdaki Avrupa'nın merkezinde konuşlanmış, güçlü ve Polonya'ya saldırmaya hazırlanan bir Almanya bulacaksınız. Oyuna 1939 yılında başlamayı seçerseniz, işiniz genelde askeri birimlerle olacak. Mühimmat üretimi ve takviyesinden, deniz ve hava kuvvetlerine kadar uzanan bir kontrol mekanizmasının başındasınız; şimdiden söyleyeyim. Hearts of Iron IV'e Fransa, Amerika, Birleşik Krallık, Nazi Almanyası, İtalya, Japonya ya da Sovyetler Birliğinden birisini seçerek başlayabiliyoruz. Her bir milletin başında bulunan liderin kendisine özel olumlu ve olumsuz bonusları olduğunu hatırlatmak isterim.

Hearts of Iron IV'e girdiğimiz anda önceki oyunlardan tanıdığımız arayüz ile karşılaşıyoruz. Açıkçası arayüzün hem eskiye dönük, hem de daha modern olması beni sevindiren detaylardan birisi oldu. Tabii oyuna yabancysanız canınız biraz sıkılabilir zira ekranın her noktasında tıklanabilir bir nokta veya tuş bulunuyor. Bu oyunda dikkat edilmesi gereken bazı özellikler söz konusu. Bunların başındaysa National Unity geliyor. Eğer bir milletin National Unity'si azsa, düşmana karşı çok daha hızlı teslim olacak demektir. Bu sebepten trait'ler aracılığı ile geliştirilmesi gereken kritik özelliklerden birisidir. Political Power ise National Focus'ların tamamlanmasında harcanan bir kaynak niteliğindedir. Pek tabii askeri birim üretmek ve bilimsel yaklaşımları arttırmak için de

Hangi koldan gideceğinize önceden iyice emin olun. Bu işin geri dönüşü yok



harcanabilir. Her millet gün başına iki Political Power kazanır. Gerisi sizin işiniz; nasıl bir harcama yapacağınızı iyi hesaplayın yeter. Gelelim Manpower kısmına. Belki de oyunun en kritik başlıklarından birisi Manpower olabilir çünkü onun sayesinde üretilebilecek insan ve askeri birim desteğine ulaşabiliyoruz. Factories ise bir diğer kritik başlık. Factories Army, Navy ve de Air Experience olarak üçe bölünmüş durumda.

Haritaya iyi bak

Hearts of Iron IV haritası, eski oyunlarda da olduğu gibi birkaç farklı mod üzerine kurulmuş durumda. Land Map Mode sayesinde States, Provinces ve de Region açılırlarından haritaya bakabiliyor, her bir mod aracılığı ile de farklı bir işi daha net şekilde icra edebiliyoruz. Bu sayede nerede, ne gibi binalarımız var, nereye kaç tane Civilian Factory kurabilirim gibi sorulara cevap alıyoruz. Naval Map Mode ile adından da anlaşılabilirce üzere donanmamızı ayrıca kontrol edebiliyoruz. Air Map Mode sayesinde de uçan birimlerimizin durdukları bölgeleri harici şekilde görebildiğimiz gibi, saldırı yapacak birimlerimizi de buradan ayarlayabiliyoruz. En önemli modlardan birisiyse şüphesiz Supply Map Mode. Tüm mühimmat takviyemizi bu mod aracılığı ile garantiye alıyor, nerede ne var görebilmek hareket edebiliyoruz.

Animasyonlar

Paradox'un birçok 4x model oyununda olduğu gibi Hearts of Iron'da da savaşlar harita üzerinde oluyor. Yani detaylı bir Total War haritası beklemeyin. Fakat buna rağmen hangi birimin ne yaptığı, kullanılan yeni animasyonlar ile çok daha kaliteli hale getirilmiş.

Oyundaki büyük kırılma noktalarının yaşanması içinse haritanın sağ üst köşesinde bulunan World Tension'da bir sıkıntı çıkması gerekiyor. Başlangıçta sakin sakin ilerleyen World Tension, zamanla artış gösteriyor. Bazı diplomatik ya da askeri hareketin oluşabilmesi için World Tension'un belirli bir noktaya ulaşması şart. Bir diğer önemli noktaysa National Focus Tree. Burada kontrolünü ele aldığımız milletin, gelecekte nasıl bir güce dönüşeceğinin temellerini atıyoruz. Her yeni özellik onlarca gün sonunda tamamlanmış hale geliyor ve ileri seviye özellikler için bir önceki özelliği keşfetmemiz gerekiyor. Ayrıca eş zamanlı olarak toplamda dört adet yenilik üzerinde çalışabildiğimiz Research kısmını da unutmamak lazım. Yine onlarca hatta yüzlerce gün süren araştırmalar, genelde askeri odaklı yenilikler keşfetmemize ön ayak oluyor.

Hearts of Iron IV haritası üzerinde gündüz ve gece farkı, hemen her türlü noktada oyuna etki etmeyi başarıyor. Ayrıca değişen hava şartlarının da hemen her türlü savaşın gidişatını değiştirdiğini belirtmekte fayda var. Men Power dengesini iyi ayarlayamadığımız süreçte işkenceye dönüşen Hearts of Iron IV, doğru strateji yapanların her daim yüzünün gülmesini sağlayacak kadar da bonkör.

Politika birçok Paradox oyununda olduğu gibi yine önemli bir yer tutuyor. Kurulan ikili ilişkiler, tüm oyunun gidişatını etkiliyor. Özellikle 1936 senaryosu ile başlayan oyuncular, yarattıkları yeni müttefikler sayesinde hiç ateş etmeden toprak ele geçiren bir Nazi Almanyası kurabiliyorlar ki bence oyunun en keyifli yanlarından bir tanesi de bilinen savaş tarihine alternatif bir şey yaratılabilmek. Savaşlar ve savaşlar için

sunulan ufak animasyonlar oyuna gayet güzel yerleştirilmiş. Dönemin liderleri, teknolojileri ve akımlarını harika şekilde yansıtmayı başaran Hearts of Iron IV, seriye güzel bir geri dönüş niteliğinde. Fakat gördüğüm kadarı ile halen Hearts of Iron II'den daha iyi değil. Hatta uzun saatler başında kaldığım bu yapıpım, tıpkı Stellaris'de olduğu gibi bir noktadan sonra resmen tükendi. Her iki oyun için de acil eklenti paketi bekliyorum. Yetkililer bir baksın buraya... ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Hearts of Iron olması yetmez mi? Yenilenen harita ve detaylar, kaynak kullanma, farklı bir tarih anlatımı potansiyeli **EKSİ** Bilmeyen için zorlayıcı mekanikler, yetersiz oyun süresi





Yapım **CAPCOM** Dağıtım **CAPCOM** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.capcom.co.jp/bioUC

Umbrella Corps

Bir Resident Evil oyunu yapalım dedik. Koyduk içine bol bol zombi...
Sonra bol bol zombi koymaktan vazgeçtik, ölenler yeniden dirilsin
dedik. Ne gerek var ki kalabalığa?

Resident Evil serisini ayrı severim, bilen bilir. Beni konsol dünyasına bağlayan yegane oyunlardan biridir. Ama şunu fark ettim ki serinin ana oyunlarının haricindeki diğerleri, nedense vasatın ötesine geçemedi bir türlü. O ilk Resident Evil'in havası, akabinde gelen Resident Evil 2, onu takip eden Resident Evil 3: Nemesis, Serinin evrim geçirdiği Resident Evil 4 ve en çok keyif aldığım co-op deneyimlerinden biri olan Resident Evil 5... (Resident Evil 6'yı buraya almayacağım, küsüm ben ona.) E3'teki muhteşem sunumuyla bir de Resident Evil 7 geliyor ki sabahlar olmasın. Bu kadar sükse yapmış bir serinin dandik yan ürünlerinin çıkması çok normaldir herhalde ama artık yapmayın be kardeşim, olmuyor işte... Umbrella Corps, an itibarıyla en yeni Resident Evil spin-off'u. Tanıtım videolarını izlerken başıma ne geleceğini az çok kestirebilmişim ama oyunun kendisini oynayınca olaydan daha da bir soğudum.

Zombi Sorunsalı
Zombilerin ana tema olduğu bir oyuna zombileri neden ve hangi akla hizmet zorla sokuşturursun ki? Oyun yapımcılarını bazen gerçekten anlayamıyorum. Bazı projeler muhtemelen yola çıktıkları gibi sona ermiyorlar. Ya da sona erdiklerinde böyle oyunlar çıkıyor ortaya. Özellikle büyük firmaların bu tarz yanlışlara düşmesi acayip sinir bozucu.

Ben en iyisi şurası şöyle, burası şöyleden ziyade kısa süren Umbrella Corps maceramı anlatayım size.

Oyunu açtıktan sonra Unity grafik motorunun reklamını gördüm ve biraz keyfim yerine geldi zira son zamanlarda gördüğüm, Unity ile yapılan oyunları görsel olarak pek bir beğeniyorum. Derken bir de baktım, küçük bir açılış videosu bile göremeden oyunun ana menüsüne gelmişim bile. İçim sızlayıverdi... Anlaşılan hikâyesi olmayan bir Resident Evil karşılamıştı beni. Menüden en üstündeki Online seçeneği de zaten durumu özetliyordu. Yılmadım, devam ettim.

Gözüme çarpan Tutorial seçeneğine giriverdim ilk olarak. Nedir, ne değildir, bir göreyim dedim. Abartmıyorum, Basic ve Advanced olarak ikiye ayrılan eğitim aşaması 5 dakika sürdü. Ateş et, 3 zombi öldür, diğer silahını seç, 3 tane daha öldür, eğil, sürün, bitti... Advanced bölümünde de Brainer diye bir aleti gösterdi bana. Nasıl merdivenlerden

SAĞDA İşte o "Brainer" denen şey...



çıkılacağını, kapıların açılacağını ve duvarlara tırmanılacağını da gösterdi. Hayatımda ilk defa bir oyunda merdiven çıkmak için eğitim aldım, etkisinden çıkamadım hala. Brainer denen alet de bir tuhaf. Bir nevi Orc kılıcına benziyor. Şarj edildiğinde etkisi daha da büyüyor falan filan... Şarj edilebilir bir Orc kılıcı işte, hayal edin. Bu kısa turdan sonra fark ettiğim bir şey de şu oldu, oyunun "Aim" hissiyatı inanılmaz kötü. Eşşek kadar bir hedefi var elinizdeki silahın ve zombilerin kulağına bile vursanız Headshot yapmış oluyorsunuz. Mouse hassasiyeti de epey kötü ama neyse ki o ayarlanabiliyor.

Oyunun "The Experiment" başlığı altında bir de tek kişilik oyun modu var ki evlere şenlik. Aşama aşama ilerliyor burası. Her aşamada belirli silahlar ve bir görev sunuluyor size ve bu şekilde görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. İşin acayip yanı, sabredemediğim yere kadar oynadım ve fark ettim ki her bölümdeki olay aynı, zombileri öldür ve onlardan düşen bilmem ne örneklerini toplu. Adamlar resmen laf olsun diye tek kişilik mod eklemişler oyuna, o kadar belli oluyor ki... Burada çok fazla kalabileceğinizi sanmıyorum, o yüzden oyunun asıl "iddialı" tarafına, yani Online tara-



fına bakalım.

Online tarafta sadece ama sadece 2 seçenek var: One Life Match ve Multi-Mission. Oyuncu sayısının azlığından dolayı bu maçlara girebilmek de ayrı bir sorun. One Life Match, sadece bir kez ölme hakkına sahip olduğunuz bir tür. Yani öldükten sonra Respawn olma şansınız yok. Maçlar 3 vs 3 olduğu için ve bir takımındaki tüm oyuncular öldüğünde maç sona erdiği için, olay çok kısa sürüyor. Multi-Mission ise maçların içine farklı görevlerin dağıtıldığı bir tür. Yani bir yandan birbirinizle kapışırken, diğer yandan verilen süre içerisinde bu görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Oyunun haritaları, Resident Evil serisine ait mekanlardan seçilmişler -ki bu detay oyunun tek sevdiğim yanı oldu- ama hepsi oldukça küçük. Yani rakiplerin birbirini bulması an meselesi oluyor maçlarda. Ortama

serpiştirilmiş zombiler ve zombi köpekler de ne olduğunu bilmez halde dolaşıyorlar. Yanlarından geçseniz dokunmuyorlar size ama birine bir el ateş ederseniz, en yakınınızdaki zombi size saldırmaya başlıyor. Bu arada, bahsetmeyi unuttum, enteresan bir mekanik koymuşlar oyuna. Bir zombinin kolunuzu ısırmasına izin vererek onu bir kalkan olarak kullanabiliyorsunuz. Ne kadar fonksiyonel bir şey bilemedim ama yapı olarak enteresan olmuş. Bu şekilde kısa sürede eğlenceli, fazla sürmeden de inanılmaz sıkıcı bir hale dönüşen bir oyun duruyor yani karşınızda.

Umbrella Corps, rahatlıkla elinizin tersiyle bir kenara atabileceğiniz bir oyun. Sırf Resident Evil başlığı taşıyor diye almayın, tavsiye etmem. Serinin hastasıysanız, oturun Resident Evil 7'yi veya Resident Evil 2 Remake'in duyurusunu bekleyin. Veya ne bileyim, serinin efsanelerini yeniden oynayın. Umbrella Corps gibi gereksiz yapımlar vakit kaybından başka bir şey değil bence.

■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Resident Evil serisinden alınmış mekanlar

EKSİ - Hikâye adına hiçbir şey yok, aim hissiyatı diye bir şey yok, içerik boş, bomboş... The Experiment denen sözde tek kişilik mod



Orijinali de burada! Bir güzellik daha yapmış yapımcılar ve 2008'in orijinal oyununu da pakete dahil etmiş. Yenilenmiş versiyon daha iyi olmasına rağmen eski oyunu merak edenler de artık merakta kalmayacak...

Yapım **Vanillaware** Dağıtım **NIS America** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS3, PS4, PS Vita**
Web thewitcheratlus.com/osl

★ Odin Sphere Leifthrasir

Biraz İskandinav mitolojisi, bolca aksiyon, mükemmel görsellik ve dahası derken, gelmiş geçmiş en iyi "remake"lerden bir tanesiyle karşı karşıya kaldık.

PS Vita'nız var mıydı? Bu soruyu daha önce sormuş muydum peki? Peki siz ne yanıt vermiştiniz? Muhtemelen, "Vardı bir tane ama yerini bile hatırlamıyorum..." olmuştur cevabınız. PS Vita'larımızı değerlendirebilmek için gerçekten bir mucizenin gerçekleşmesi gerekiyordu ve o olağanüstü oyunun adı da Odin Sphere olarak geçtiğimiz ay belirlendi!

Aslında PS3 ve PS4 için de yayımlanmış olan oyun, oyun yapısı gereği tam bir PS Vita oyunu bana göre. Çünkü kısa bölümler, basitçe bir oynanış, küçük ekranda iyice güzel gözükken grafikler ve tam mobil oyun formatına uygun bir oyun yapısına sahip. Ve şunu da hemen belirtmek lazım ki Leifthrasir bir remake, yani 2008 yılında PS2 için çıkmış olan Odin Sphere'in daha iyi görsellere sahip ve oynanış kısmında da bir dolu değişikliklerle gelen versiyonu. Oyun artık çok daha az tekrar ediyor, çeşitlilik daha fazla, savaşlarda daha rahat hareket kabiliyetiniz var ve tüm bunlar sayesinde de yepyeni bir oyunmuş gibi gözüküyor. Zaten 2008'in üzerinden tam 8 yıl geçtiği için önceki oyunu unutmuş olma olasılığınız da yüksek.

Büyük Lord Odin

Olaylar fantastik bir diyar olan Erion'da geçiyor. Demon Lord Odin adıyla hikayede yer alan imparator, Ringford adındaki bölgeyi ele geçiriyor ve amacı da Crystallization Cauldron adındaki aleti ele geçirmek ve Psypher kristalleri üreterek gücüne güç katmak. Biz de hikayeye Odin'in kızı Gwendolyn

olarak başlıyoruz. Odin ile tartışmaları sonucunda Gwendolyn değişik bir yola sapıyor ve olaylar gelişiyor.

Oyun boyunca tek kontrol ettiğimiz karakter Gwendolyn değil üstelik; Gwendolyn'in hikayesini tamamladıktan sonra sırasıyla Cornelius, Mercedes, Oswald ve Velvet da kontrolümüze geçiyor. İşin en güzel tarafı da bu karakterlerin her birinin birbirinden çok farklı oynanış dinamiklerine ve yeteneklere sahip olması.

Kombo diyarı

İki boyutlu bir aksiyon / RPG oyunu olarak nitelendirebiliriz Odin Sphere'i. Oynanışta inanılmaz bir aksiyon var. İnanılmaz kısmı şu; aksiyon hem çok fazla, hem de çok keyifli. Düşünün ki bir bölüm, farklı act'lere ayrılmış. Toplamda altı sahnede, labirentimsiz bir haritada dolanıyoruz. Bir yer, bir başka bir yere bağlanıyor; bir yerde sadece hazine topluyor, bir başka alanda sadece dövüşüyor, bir başkasında yarı-boss ile savaşıyor ve final boss'una ulaşmış bölümü tamamlamaya çalışıyoruz. Her sahnede yer alan her alanı ziyaret etmek önemli çünkü oyunda ne kadar çok dövüşürseniz, ne kadar fazla hazine ve envanter bulursanız, ileride o kadar rahat ediyorsunuz.

Karakterlerimiz bir tane tuşla art arda saldırılar yapıyor, sizin ayarlayacağınız tuşlarla da diğer özel hareketleri gerçekleştiriyor. Bu sistemi hiçbir oyunda görmediğim için halen çok beğenmekteyim. Düşünün ki yeni bir yetenek aldınız; yetenek de sağ ve solunuz-

Karakterlerimiz bir tane tuşla art arda saldırılar yapıyor, sizin ayarlayacağınız tuşlarla da diğer özel hareketleri gerçekleştiriyor





da yükselen buz dağları olsun. Bunu hangi tuş kombinasyonu ile yapacağınız tamamıyla size bırakılıyor. Daire tuşuna bir kez basmak mı, aşağı-yukarı-daire kombinasyonu mu yoksa Hadouken formülü mü? Kazandığınız her yeteneği birçok farklı tuş kombinasyonu ile atamak mümkün ve bu çeşit bir özgürlük, oynanışı çok rahatlatıyor.

Her şey Phozon için

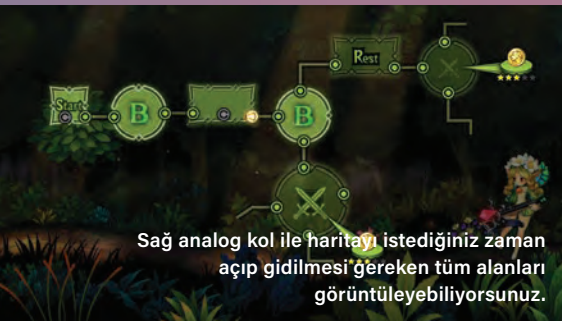
Yetenekleri kazanmak için Phozon Prism adındaki kristalleri bulmamız lazım. Bunlar Boss savaşlarının ardından bize kesin olarak veriliyor ve diğerlerini de haritada dolanıp tüm alanları araştırarak ele geçiriyoruz. Her Phozon Prism de ya aktif bir saldırı yeteneği sağlıyor, ya da pasif bir güç ekliyor. Savaşlardaki başarımıza göre kazandığımız bir diğer özellik de yetenek puanları. Bunlar direkt pasif yetenekleri açmak için kullanılıyor ve her yetenek sandığı da belirli bir miktar puanla açılabilir. (Bazısı 2, bazısı 7...) Oyun boyunca topladığımız Phozon'lar ise var olan yeteneklerimizi geliştirmek veya direkt

olarak seviye atlamak için kullanılabilen. Seviye atlamak için yapabildiğimiz birkaç farklı iş var. Bunlardan bir tanesi bölüm aralarında restoranlara uğrayıp savaşlarda kazandığımız parayla menüden yemek seçmek. Çok tecrübe puanı verenler daha pahalı elbette ama savaşları S veya A seviyesinde bitirirseniz, genellikle yeterli paranız oluyor. Bir diğer yöntem de ağaç dikmek... Evet, oyun boyunca sürekli farklı tipte tohumlar (Seed) buluyorsunuz ve bunları ekip meyvelerini yiyerek de tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz. Tohumların ağaca dönüşmesi için de yine Phozon'lar gerekiyor. Sahip olduğunuz Phozon'ların bir kısmını bu meyvelere mi harcayacaksınız, yoksa onlarla yeteneklerinizin seviyesini mi artıracaksınız? Seçim tamamıyla sizin...

Bir klasik

Açıkçası Odin Sphere Leifthrasir'i bir klasik olarak adlandırmaktan hiç çekinmiyorum zira üzerinden 8 yıl geçmiş olmasına rağmen halen birçok oyununun başaramadığı bir kaliteye ve eğlenceye sahip. Görsel olarak da pek az oyunda görebileceğiniz, el çizimi grafikler söz konusu.

Daha fazla uzatmadan sizi bu oyunu derhal edinmeye davet ediyorum. Özellikle PS Vita için bulunmaz bir nimet. Oyun süresiyle ve eğlencesiyle kolayına elinizden bırakamayacaksınız... ■ Tuna Şentuna



Sağ analog kol ile haritayı istediğiniz zaman açıp gidilmesi gereken tüm alanları görüntüleyebilirsiniz.

KARAR

ARTI Görsellik çok iyi, eğlenceli oynanış, farklı karakterler

EKSİ Bazen fazla kolay olabiliyor, yeteneklerimiz atıl kalıyor.

91



Yapım **Gamious** Dağıtım **Gamious** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC Web** **gamious.com**

Turmoil

Herkes yaratıkları öldürmek, dev askeri projeler geliştirmek ya da en güzel golü atmak için çabalıyor ve sen bunlardan haz almıyor musun? O zaman gel petrol işine girelim!

1984 yılında ZX Spectrum için üretilmiş olan bir Turmoil vardı, hatırladınız mı? Of, sanıyorum çok "hatırlıyorum" diyen çıkmadı. Neyse ben şöyle kenara geçeyim... Zaten konunun bu oyunla da pek alakası yok. Turmoil bundan bir yıl kadar önce erken erişime geçiş yapan güzide yapım-lardan birisiydi. Bendeniz de aynı dönemde oyuna bir ilk bakiş atmıştım. Malum zaman hızlı geçiyor ve sonunda Turmoil'in tamamlanmış hali ile karşınızdayım. Turmoil 1899 yılında geçiyor. Dört farklı oyuncudan birisini seçip, petrol kazma

işine giriyoruz. Temelde oyun bir hayli kolay gibi duruyor olsa da detaylarda çok farklı noktalar gizleniyor. Seçtiğimiz karakter haricindeki diğer üç karakter de kısa sürede en fazla kârı elde etmeye çalıştığından, rekabet ortamı hemen her türlü dengeyi bozuyor. Oyunda iki ana ekran var: İlki şehir ekranı. Burada biz oyunda ilerledikçe türeyen yeni binalar bulunuyor. İki bina haricindeki hemen her bina farklı upgrade'ler sunuyor. Zaten bu upgrade'leri yapmadan oyunda çok da ilerleyemiyoruz. Diğer iki binadan birisi borç alabildiğimiz banka, diğeri de bize görev veren mecrâ. Görev dediğime bakmayın, aslında hazır olduğumuzda farklı topraklar için açık arttırmaya gidiyoruz. Açık arttırma kısmı bir hayli önemli çünkü aldığımız toprak ne kadar verimliyse o kadar çok para kazanıyoruz. Her göreve çıkış para ettiği için görev esnasında doğru şekilde para harcamak şart. O zaman gelelim ikinci ekran olan kazı kısmına. Kazı alanının iki köşesinde, iki farklı firma bulunuyor. Her ikisinin de farklı alım fiyatları bulunuyor ve bizim de amacımız olabildiğince en yüksek parayı vereni kullanmak. Fakat iki firmanın da sunduğu değerler düzenli olarak değişiyor ve eğer kendinizi oyunun heyecanına kaptırırsanız uzun süre düşük fiyata petrol satmış oluyorsunuz. Petrol'e ulaşmak için önce bulmamız gerekiyor. Kısa bir araştırma sonucunda ortaya çıkan petrole ulaşmak için de önce petrol kuyusu yapmamız gerekiyor. Petrol kuyusunu yaptıktan sonra, istediğimiz mesafeye ve yöne doğru petrol hattı

çekiyoruz. Bulduğumuz petrol damarlarından çıkan petrolü taşımak için at arabası üretiyoruz. Eğer gelen petrol çok yoğunsa, depo kurarak fazla petrolün ziyan olmasını engelleyebiliriz. Tabii tüm bu işlemleri yaparken belirli bir süremiz olduğunu unutmamak gerekiyor. Özellikle son aya girdiğimiz zaman masraf yapmanın bir anlamı yok. Oyunun gidişatını esas değiştirense dediğim gibi upgrade'ler. Oyunda o kadar farklı ve önemli upgrade bulunuyor ki Turmoil'in başından kalkmak bir hayli zor oluyor.

Tıpkı Overwatch'da olduğu gibi, kısa ve keyifli haritaları sayesinde tekrar ve tekrar oynamak isteyeceğiniz cinste bir yapım. Eğer birazcık farklı, yormayan ama bolca eğlendiren bir oyun arayanlarsanız, o zaman Turmoil'i kaçırmayın derim.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, petrol çıkarma mekanikleri, tekrar tekrar oynanabilmesi

EKSİ Kısıtlı etkileşim, daha fazla içeriğe ihtiyacı var

82



Yapım Arc System Works Dağıtım PQube Tür Dövüş Platform PS3, PS4 Web guiltygear.us/ggxrd

Guilty Gear Xrd -REVELATOR- ☆

PS4'ün en eğlenceli dövüş oyununa hazırsanız, sizi şu köşeye alalım. Yolculuğumuz kısa ama adrenalin dolu olacak!

Şimdi bakın bu serinin orijinal ismi Guilty Gear. Taa 1282 yılında PSOne için piyasaya çıkmıştı. Sonra o kadar fazla GG (Good game değil.) oyunu ortaya çıktı ki son oyunun ismi şöyle oldu: Guilty Gear XX Accent Core Plus R. Hoş mu...

Seri bu şekilde PS3 zamanında sonlandı, yeni bir GG oyunu da uzunca bir süre açıklanmadı. Yıl 2015 olduğunda yeni nesil için de bir GG oyunu geldi, adı da GG Xrd -SIGN- oldu ve biz bu oyunu incelemedik, iyi halt ettik zira oyun çok iyiydi. Ve fakat gidip de SIGN'ı almayın artık çünkü yeni GG oyunumuz REVELATOR piyasada ve her şey çok daha güzel olmuş gibi gözüküyor. Arcade ve Story modları dışında...

Unreal Engine motorunu kullanarak üçüncü boyut esintisini yakalayan ama bunu el çizimi muhteşem bir anime stili görsellikle

birleştiren 2 boyutlu dövüş oyunumuz GG Xrd -REVELATOR- önceki oyunun üzerine bir takım yenilikler ekliyor ve bunların en başında da ekstra karakterler geliyor. SIGN'daki -DLC karakterler dahil olmak üzere- tüm karakterleri içinde barındıran oyunumuz, bu karakterlerin üzerine 6 kişi daha ekliyor. Önceki GG oyunlarından dört karakter dönüş yapıyor: Johnny, Jam, Dizzy ve Raven -ki eğer daha önce hiçbir GG oyununu oynamadıysanız şu an dediklerim size hiçbir şey ifade etmedi. Jack-O' ve Kum da REVELATOR'a özel iki yeni karakter. Karakterlerin yanısıra bir diğer önemli yenilik, şu an adını hatırlayamadığım bir dövüş oyunundaki gibi işleri kolaylaştıran ama bir yandan da %20 kadar daha fazla hasar almanıza neden olan Stylish modu. Dövüşten önce Technical veya Stylish olarak belirleyebileceğiniz bu modlardan Stylish olanı, komboları art arda dizebilmeniz için yüksek ve orta gardları otomatik almanıza olanak tanıyor. Yine de profesyonel oyuncuların Technical'ı seçeceğini bilmeniz gerekiyor.

Bir dolu irili ufaklı, buraya sığdırmanın mümkün olmayacağı teknik değişikliklerin de olduğu yeni GG oyunumuzda, bence hiç de güzel ayarlanamamış bir hikaye modu da bulunuyor. Bu normalde nasıl olmalıydı, hikayeyi takip ederken ara ara dövüşlere katılıp olayı finale bağlamalıydık. Ne var ki burada bolca diyalog bulunan ve İngilizce

alt yazı okumamızı buyuran, hiçbir şey yapmadan oturup izlediğimiz sıkıcı bir hikaye var. Ancak sağlam GG fanatiklerinin beğenebileceği bu mod çok daha hareketli olabilirdi, ama olmamış. Bununla birlikte Arcade modu da basitleştirilmiş ve oyunu tek kişi oynayacaksınız ya karakterlerin ön hikayelerini oynayacağınız bir modda yer alacaksınız, ya da basitleştirilmiş M.O.M. modunda Survival stili takılmanız gerekecek.

Tabii tüm bunların ötesinde oyunun online kısmı çok sağlam ve zaten dövüş oyunlarının da tek kişilik kısımları bir yere kadar idare ediyor. Dolayısıyla eğer online ortamda diğer oyuncularla kapışacağınız, en az SFV kadar iyi bir oyun mekaniğine sahip bir dövüş oyunu arıyorsanız, REVELATOR'ı tercih edebilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Oynanış çok eğlenceli, karakterler birbirinden çok farklı, görsellik muazzam
EKSİ Story modu kötü, adam gibi bir Arcade modu yok

82



Her dövüşün sonunda, başarınıza göre birçok madalya kazanıyorsunuz.

Benim cici silahım!

Bir kere doğru silahı bulduğunuzda -sarj edilenlerden- bir daha podları can almak dışında açmanıza dahi gerek yok. Boss'a doğru koşturun ve bölümü geçin. Oyunda local ve online co-op özelliği var söylemiş miydim?

Yapım **Frogwares** Dağıtım **Bigben Interactive** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **sherlockholmes-games.com**

Rogue Stormers

Contra, Metal Slug ve Shovel Knight'ı aynı potada eriten bir oyuna hazır mısınız?

Metal Slug serisi veya Contra eğer roguelike türünde bir oyun olsaydı, aşağı yukarı Rogue Stormers'a benzer bir şey ortaya çıkardı diye düşünüyorum. Evet, sanırım bu oyunu özetlemek için söylenebilecek en güzel şey bu olurdu. Eğer ilginizi çekebildiysem, gelin biraz daha detaya inelim. Öncelikle oyunun hikâyesinden biraz bahsetmek isterdim ancak öyle bir şey yok! Yani var ancak bunu bize gösterme tarzları gerçekten çok ilginç. Oyunu oynamaya başlayacağınız o ilk ana kadar hikâyenin herhangi bir parçası bize verilmiyor. Sadece şehrimizin goblin isyancılar tarafından ele geçirildiğini biliyoruz. Bizim görevimiz ise tanımadığımız ve ölen karımızın intikamını almak. Oyunda ilerledikçe de kazanacağımız bazı kağıt parçalarını toplayıp hikâyeye dair genel bir fikir sahibi olabilirsiniz. Ama hepsi bu kadar işte. Ah, bu arada kim olduğumuzdan bahsetmedim. Adımız Brench, bir çeşit mutasyona uğratıldık ve eskiden büyük bir kahraman olarak görülüyorduk. Oyun ilerledikçe kullanabileceğimiz diğer beş arkadaşımızın ise muhteşemlikte bizden geri kalır yani yok. Her bir karakterin kendine has bir silahı ve özellikleri bulunuyor. Örneğin; Brench'in bir makineli tüfeği var ve özel yeteneği sayesinde

de saldırı hızı bir süreliğine artıyor. Bunun dışında oyun içerisinde açtığınız kasalardan veya düşmüş podlardan ikincil silahınızı -sağ tuş ile kullanılıyor-, can arttırıcıyı ve ölene kadar kullanabileceğiniz özellikleri düşürebiliyorsunuz. Elbette bunların hepsi altınla, yani altınınızı iyi harcayın. Oyuna yeni giren birisi için başlangıç bölümü inanılmaz zor tasarlanmış. Sadece düşman sayısı değil aynı zamanda her yerden üzerinize yağan bombalar veya her adımda bir kaçmanız gereken tuzakların tümü birleştiğinde, oynaması gerçekten güç bir bölüm ortaya çıkıyor. İlk bölüm böyleken sanırım geri kalan bölümlerin nasıl olduğunu az çok anlamışsınızdır. Mutlaka kendinize ait taktikleriniz olacaktır ancak size verebileceğim en iyi taktik boss ile savaşmadan önce orada işinize yarayacak bir silah -özellikliğini kullanınca yeniden dolan- elde edin. Oyuna alıştıktan sonra -yani bin kere öldükten sonra- her şey daha da hızlanıyor ve eğlenceli bir hale geliyor. Tabii bunda bir başka neden daha var. O da karakterlerin seviye atlıyor olması. Karakterlerimiz 60. seviyeye kadar çıkabiliyor ve her seviye atladığında rastgele karşınıza gelen iki adet perkten birisini seçiyoruz. Oyun roguelike

olduğundan her ölüm sıfırdan başlamak demek ancak bu perker ne kadar ölürsek ölelim kullanılmaya devam edilebiliyor. Yani etrafta gördüğünüz küçük mavi ve parlak küreleri mutlaka toplayın. Oyunda karşınıza çözülmeyi bekleyen buglar çıkabilir veya fps düşüşleri yaşayabilirsiniz. Bunlar oyundan soğutacak derecede değil ve neyse ki yapımcı firma üstüne düşüyor. Eğer roguelike ve shooter karışımı bir oyun için heyecanlanıyorsanız mutlaka denemelisiniz.

■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Müzikleri, içinde topladığı türler
EKSİ Hikâye, teknik sıkıntılar, zorluğu herkese göre değil





Yapım **Image & Form** Dağıtım **Image & Form** Tür **Aksiyon, Strateji** Platform **PC, PS4, XONE, VITA, 3DS, WiiU, iOS** Web imageform.se/game/steamworld-heist

SteamWorld Heist ★

Uzayda geçen sıra tabanlı bir savaş oyunu? Ya da Hayatta kalma oyunu? Veya shooter? Basit bir arcade oyunu? Bilemedim... Bir tek şundan eminim, çok eğlenceli bir oyun var karşımızda...

Ana karakterimiz olan Kaptan Piper Faraday kaba bir uzay korsanı, aynı zamanda bir robot. Ayrıca yanında onun sağ kolu, paslı Wonky de bulunuyor. Oyunu oynadıkça da gemideki uzay haritası üzerinden yeni bölümlere geçip, düşman gemilerine girip, ganimetleri toplayıp, diğer makineleri yok edip geminize dönüyorsunuz. Ayrıca ilerledikçe ekibinizi de genişletiyorsunuz ve mürettebatınızla beraber daha taktiksel ve dikkatli oynamaya başlamanız da gerekiyor.

Savaş anları, sıra tabanlı olarak ilerliyor. Ancak ilk dikkatimi çeken detay şu oldu; oyun açılırken "gamepad" kullanmanızda fayda var diyordu ama mouse ile o kadar rahat, o kadar kullanıcı dostu bir düzen oturtmuşlar ki, bu oyunu oynamak bir bebek oyuncağına dönüşmüştü. Savaş anında aksiyon puanlarınıza dikkat etmeniz lazım. 2D ortamda sarı ve mavi çizgiler ile sizlerin nereye kadar ulaşabileceğiniz veya neler yapabileceğiniz belir-

tilmiş. Sarı hareket alanı içerisinde saldırı yapabiliyor, mavi alanları da kullanırsanız daha uzağa erişiyorsunuz, fakat bu sefer ateş edemiyorsunuz. Bu sebeple, arkasına saklanacağız siperi iyi belirlemek ve hareketlerinizi dikkatli atmanız önemli. Tabi şunu da belirtiyim, oyuna başlarken bir zorluk seviyesi belirlemeniz lazım. En kolay seviyeyi 4 yaşındaki kuzeniniz rahat oynar. En zor seviyeyi... off dikkat.

Şapkam uçtu Kaptan!! Silahlar oyundaki en önemli detaylar olarak dikkat çekiyor. Çoğunlukla göz kararı nişan almanız gerekiyor. (Bence çok da zor değil.) Hatta direkt olarak göremediğiniz düşmanlara çevredeki duvarlar veya eşyalar üzerinden merminizi sektirerek ulaşabiliyorsunuz. Elinizde pompalı tüfek varsa, mermiler zaten sprey gibi dağılarak parçalıyor ortalığı. Ayrıca şahsi tavsiyem, sniper'lardır. Sektire sektire, biraz geometri kullanarak çok acayip işler başarabilirsiniz. Düşmanlarınızın mermilerinden de siper alarak kaçınmayı sakın unutmayın. Kolay seviyede çok dert değil ancak üst seviyelerde anında ölüm ile bölüme baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz. Ganimet toplama işi de çok basit. Bölüm sonunda topladığınız kutu veya çuvaları açıyorsunuz, nasılsa silahı geliştirmek gibi bir derdiniz yok. Basitçe daha iyi olan silahı elinize alıyorsunuz. Kafanız da ordan burdan topladığınız şapkaları geçireceksiniz zaten. Ayrıca para değil, su topluyoruz. Oyun gerçekten çok eğlenceli. Sıkıcı bir an



yaşamadım oynarken. 3-5 bölüm geçip, oyunu kapatıp, bir süre sonra geri dönüp yeniden 3-5 bölüm daha oynamak bana zevkli geliyordu. Sizlerin de bu renkli ve eğlenceli, bulmaca tadındaki oyundan zevk alacağına eminim.

■ **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI Zorluk seviye ayarı, müzikleri, basit oynanış

EKSİ Keşke karakter anladığımız bir dilde konuşsaydı

91



Bu bölüm bayağı bir sinir bozucu...
Düşüğünüz an bölümün başına
ışınlanıyorsunuz.

Yapım **Brainy Studio** Dağıtım **Brainy Studio** Tür **Platform** Platform **PC, Xbox One** Web **brainystudio.ru**

TurnOn

Bir şehir... Büyük bir karanlık... Elektriğin yeniden keşfinde profesörümüz sizin yardımınızı istiyor. Eh, hala niye duruyorsunuz?

Bir gün çok acayip bir şey olur ve kocaman bir şehirde elektrikler gider. Bir profesör ise elektriği geri getirmenin bir yolunu bulur. Bu yol da ufak bir elektrik topunun elektrik telleri üzerinde gezerek çeşitli elektrik kaynaklarına can vermesinden başkası değildir. Tüm şehri elektrik tellerinde gezerek nasıl elektriğe kavuşturacağımız bir muamma iken biz yine de yola koyuluruz ve başlarız tellerde dolanmaya... Rusya'nın Perm şehrinde ofisleri bulunan Brainy Studio tarafından geliştirilen TurnOn, eğlenceli olduğu şüphe götürmeyen, bağımsız bir oyun. Firma gerçekten daha önceden pek de görmediğimiz değişik bir türe ve kurguya imza atmış; taklit bir oyun yapmadıkları için de kendilerini buradan tebrik ediyoruz. Şimdi oyunda ne oluyor, çeşitli bölümlerde

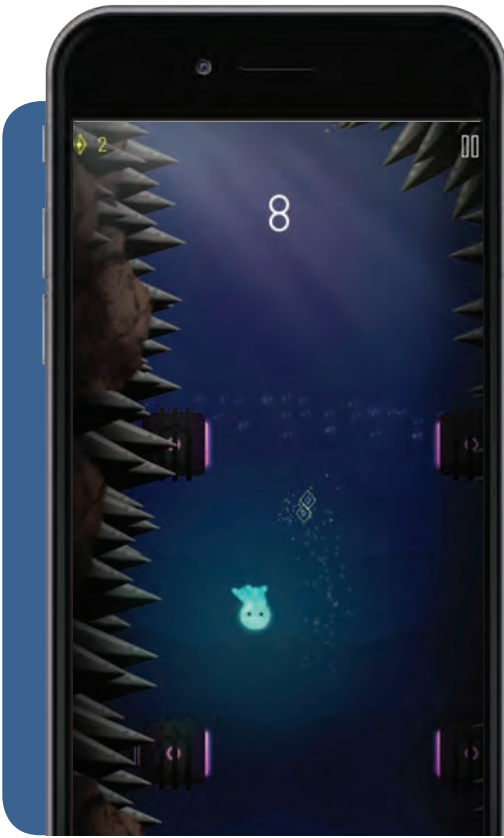
elektrik tellerinde dolanarak o bölgeye elektriği geri sağlıyoruz. Elektrik topumuz sadece elektrik tellerinde hareket edebiliyor ve bu elektrik telleri de farklı düzlemlerde olsa bile zıplayarak üstlerine geçilebilecek şekilde yerleştirilmiş. Büyük jeneratörler bir çeşit kayıt noktası olarak iş görürken, daha ufak elektrik kutuları da büyükçe alanlara elektrik sağlıyor ve bölüm sonunda da puanımızı artırıyor. Tellerde dolanırken de ufak, mavi renkte elektrik sembollerini toplamaya çalışıyoruz ki yine bölüm sonunda puanımız artsın. Bölümler iki tipe ayrılıyor. Çoğunlukta olanlar araştırma bölümleri olarak nitelendirilebileceğimiz, bölüm boyunca en fazla elektrik sembolünü toplayıp, çeşitli ufak görevleri yaptığımız, istediğimiz gibi ilerleyebildiğimiz bölümler. Diğer bölüm tipi ise bir çeşit "runner" oyunu gibi işliyor; ekran kayarken biz de yer yer kopuk elektrik tellerinde zıplayarak, yer değiştirerek ilerlemeye çalışıyor ve bu sırada da kırmızı renkteki, can yakan elektrik sembollerine değmemeye uğraşıyoruz. Bu bölümdeki en

ufak hatanız sizi affetmiyor ve direkt bölümün başından başlamanız gerekebiliyor. Görsel anlamda da yoğun bir emek harcadığı belli olan oyun kesinlikle çok iyi gözüküyor. Hem el çizimi grafikler çok başarılı, hem de üçüncü boyuta uygulanmaları çok iyi. Görsellikten daha da iyisi müzikler olmuş. Açıkçası oyunun müziklerinin bu denli iyi olmasını kesinlikle beklemiyordum. Yalnız bazı müzikler kısa kalmış olacak ki bölümün ortasında durup başa sarması biraz amatör durabiliyor. (Şöyle çaktırmadan bir geçiş yapılabilirdi.) Küçük yaştaki oyuncuların da kolaylıkla oynayabileceği, İngilizce gereksinimine ihtiyaç duymayan oyunu herkese rahatlıkla tavsiye edebilirim. ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Görsellik ve müzikler çok iyi.
Farklı bir konu işlenmiş
EKSİ Daha net görevlerimiz ve amaçlarımız olabilir, şehre elektrik gelmesi daha iyi ifade edilebilirdi.

(80)



Tür Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Slip Away ★

Okyanusun derinliklerindeki bağımlılık

Yeni nesil oyunlarda, yapımcılar genellikle oyuncuyu kolayca içine alabilecek oyunlar yapmayı hedefliyorlar. Bunun için de en çok kullanılan yöntem, kolay kontroller. Slip Away de bunu hedefleyen, öğrenmesi ve alışması oldukça kolay; alıştıktan sonraysa, bir kenara bırakması bir o kadar zor olan bir yapım. Oyunda amacımız, karakterimizin engelleri aşarak yüzeye olabildiğince yaklaşmasını sağlamak. Bunu da ekranımızın sağ ve sol kenarına dokunarak yapıyoruz. Hangi tarafa dokunursak, karakterimiz o yöne doğru hareket ediyor. Oyunda bol miktarda aç-

labilir karakter de bulunuyor. Okyanusun derinliklerinde olduğumuzu sonuna kadar hissettiren grafikleri ve atmosferi ile de dikkat çeken Slip Away'ı oynarken dikkatli olun derim. Saatlerin nasıl geçtiğini anlamamanız işten bile değil. ■ Puan: 8



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Trap da Gang ★

Suçlu avı!

Son dönemde fiziksel anlamda gittikçe tembelleştirdiğimiz ortada. Hatta bu yetmez gibi beynimizi de bu tembelleğe alıştırdık. Aslında beynimizi çalıştırmak o kadar da zor bir şey değil. Bu konuda oyunlar bile yardımımıza koşabilir. Trap da Gang de bunlardan biri. Oyunda amacımız, üst üste duran üç platformdan rastgele seçilmiş birisinden gelen suçluları, ekranın dışına çıkarmak ya da yakalamak. Bunu da, merdiven, muz kabuğu, yay gibi eşyalarla, suçluları çeşitli patlayıcılara yönlendirerek yapıyoruz. Eğer suçlulardan birisi ekranın dışında kalan alana kadar kaçmayı başarırsa bir canımızı kaybediyor. 8-Bit grafik ve müzikleri ile de dikkat eden Trap da Gang görüldüğünden daha zorlayıcı ve zeka isteyen bir yapım. En azından şöyle bir göz atmanızı öneririm. ■ Puan: 8



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat 12.99 TL

Human Resource Machine ★

İnsan kodlamaya hazır mısınız?

Human Resource Machine aslına bakarsanız 2015 sonunda ilk olarak PC için piyasaya sürülmüş olan bir yapım. PC başarısının ardından da geçtiğimiz ay içerisinde mobil oyun piyasasına giriş yaptı. Oyundaki amacımız, bir banttan gelen kutuları, diğer banda bizden istenen şekliyle taşımak. Kimi zaman bizden kutuları üzerindeki sayılara göre büyükten küçüğe sıralamamız, kimi zamansa bir Fibonacci serisi oluşturmamız isteniyor. Bu işlemlerin hiçbirini giriş bandındaki sayılara bakarak yapmıyoruz. Bunun yerine, hangi sayı gelirse gelsin işe yarayacak bir kod yazmamız isteniyor. Oyunda çok temel fonksiyonlar bulunuyor ve bunların tamamı size daha önceden veriliyor. Oyunu oynamak için kesinlikle bir programlama bilgisine ihtiyacınız yok. Ayrıca, hiç programlama bilgisi olmayan birisi oyunu bitirdiğinde programlama konusunda bir fikre sahip olacaktır. Ancak oyunu birkaç bölüm dışında kolay bulmanız da muhtemelen. Ayrıca oyunun grafikleri, müzikleri ve diyaloglar da son derece başarılı. Açıkçası Human Resource Machine uzun zamandır oynadığım en iyi mobil oyun olmayı başardı. Kaçırmanın derim. ■ Puan: 9





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Coach Bus Simulator
2. slither.io
3. Trivia Crack
4. 100 Balls
5. Asphalt 8: Airborne

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Don't Starve: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Plague Inc
4. Minecraft: Pocket Edition
5. GTA: San Andreas



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Slither.io
2. Subway Surfers
3. Head Ball
4. Candy Crush Saga
5. Coach Bus Simulator

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Puddle +
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Construction Simulator 2014
4. GTA: Vice City
5. Earn to Die



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat 10,49TL

New Star Soccer G-Story

Yepyeni bir kariyer baştan başlıyor!

New Star Soccer serisini duymayan sanırım yoktur. İlk oyunu piyasaya çıkış yılları olan, özellikle mobil platformlardaki inanılmaz başarısı ile ses getiren seri, şimdi de New Star Soccer G-Story ile farklı bir noktaya taşıyor. NSS G-Story aslına bakarsanız interaktif bir kitap. Kitabın baş kahramanı ise, bizim yarattığımız oyuncu. Hikâye boyunca zaman zaman klasik NSS motoru ile oyuncumuzun kontrolü bize bırakılıyor. Bunun dışında da oyun bize çeşitli tercihler sunuyor. NSS'den de alışkın olduğumuz tercihlerin yanında, takımınızın kazandığı bir duran topu kullanıp kullanmamak da tamamen bizim elimizde. Ancak bu tercihler bana sorarsanız oyuna yeterince etki etmiyor. Oyunu oynadığım süreçte özellikle farklı seçenekleri seçerek pek çok kez baştan başladım. Fakat beklediğim aksine genellikle hikâyede pek değişim olmadı. Yalnızca ufak tefek metin değişimleri oldu. Ayrıca oyunun süresi de bana sorarsanız

çok kısa. Kitap formatı olunca beni günlerce oyalayacak bir oyun bekliyordum. Tüm beklentilerim aksine neredeyse dakikalarla sayılabilecek sürede sonuna geldiğim, yavan bir kitap buldum. New Star Soccer G-Story bana sorarsanız arkasındaki fikre yazık edilmiş olan bir yapım. Fiyatını da düşünürsek, ancak vasat olarak adlandırılabilir. ■ Puan: 7



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Garfield's Defense 3 Diet Fight

Yemeklerle savaş kaldığı yerden

Candy Crush Saga'nın başarısını tartışmak kesinlikle yersiz olur. Bu başarının ardından, her başarılı üründe olduğu gibi, Candy Crush Saga benzeri pek çok oyun piyasaya sürüldü. Bunların en son örneği de Garfield's Defense serisinin en genç üyesi: Diet Fight. Oyunda Garfield ve arkadaşlarından oluşturduğumuz takımımızla Garfield'ın diyetini bozmaya çalışan yemeklerle mücadele ediyoruz. Her yaptığımız kombo ile yemeklere daha fazla hasar veriyor ve onlardan kurtuluyoruz. Ayrıca her bölümde bize belirli hamlede bölümü geçmek, belirli bir sayıda kombo yapmak gibi bazı görevler veriliyor. Tüm görevleri yaparak daha fazla yıldız toplayabiliyoruz. Candy Crush Saga benzeri diğer oyunlardan Garfield'ı kullanarak sıyrılmaya çalışan oyunu, türü sevenlere şiddetle tavsiye ediyorum. ■ Puan:7



ONLINE

Fırtına Güncesi

Fırtına Güncesi

Blizzard oyunlarını sevmeyenleri bile ekran başına toplayıp birer Emre Öztınaz'a dönüştüren Heroes of the Storm, bu aydan itibaren Tuna Şentuna'nın kaleminden LEVEL sayfalarında!

Sayfa 82

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Overwatch

Blizzard'dan ban şenliği!

Blizzard'ın en sevdiğim yanlarından birisi de oyunlarda kullanılan hile durumlarına karşı çok katı kurallara sahip olması. Belki hileler oyunlarda tam olarak engellenemiyor ve bu neredeyse her oyun için geçerli, değişmez bir gerçek. Ancak yine de bu hilecilerin zamanında tespit edilip cezalandırılması, elbette adil oyunu tercih eden her oyuncunun istediği bir şey. Blizzard bu konudaki tutumunu Overwatch'ta da sergilemeye devam ediyor.

Overwatch piyasaya çıkmalı kısa bir süre oldu ve milyonlarca oyuncu tarafından oynanmaya devam ediyor. Oyun bir anda Twitch'de dahi en çok izlenen ve oynanan oyunlardan biri haline geldi. Elbette hileciler de boş durmadı ve hemen bir takım hile programları ile haksız mücadelelere giriştiler. Bunun üzerine harekete geçen Blizzard, geçtiğimiz günlerde yaptığı açıklamada dünya genelinde binlerce oyuncunun hile kullanımı ne-

deniyle banlandığını duyurdu. Bu banlama işlemini gerçekleştirirken ise oyuncuların kullandığı rapor sisteminin oldukça işe yaradığını ve hile kullanan oyuncuları bu sayede çok daha kolay tespit ettiklerini açıkladı. Blizzard'ın hileci tayfaya karşı haklı mücadelesinde kendilerine başarılar dilemekle beraber, hileden mağdur olan oyunculara da bir takım güzellikler yapmasını temenni ediyorum. ■



Destiny

Rise of Iron kendisini gösterdi!

Konsollarda iyi MMO oyunları bulmak bir hayli zor. Son yıllarda bu konuda gelişmeler olsa da Destiny bu türde konsol piyasasının en önemli temsilcisi. Elbette oyuncular her geçen gün yeni güncellemeleri bekliyor ve yeni içerikler görmek için sabırsızlanıyor. En son geçtiğimiz Eylül ayında Destiny'nin en son genişleme paketi olan The Taken King yayınlanmıştı. Geçtiğimiz günlerde de oyunun yeni genişleme paketine dair ilk bilgileri ve paketin ne zaman görücüye çıkacağı bilgileri sonunda öğrendik. Hatta bununla da kalmadı, birkaç gün sonra genişleme paketinin fragmanı da Snapchat aracılığıyla internete sızdırıldı.

Oyunun yeni genişleme paket Rise of Iron'ın neler getireceğini hemen açıklayalım. Öncelikle oyuna pek çok yeni görevin, karakterler için yeni teçhizatların, yeni raid'in geleceğini belirtelim. Bunun yanında oyundaki en yüksek light seviyesi artacak, yeni bir bölge olan Plaguelands ve yeni sosyal bölge oyuna eklenecek. Ayrıca yeni PvP haritaları ve modları da görücüye çıkacak. Asıl bomba haber ise tamamen orijinal bir görünüme sahip yeni bir düşman fraksiyonunun oyuna eklenecek olması. Son olarak ise Rise of Iron genişlemesi 20 Eylül'de PS4 ve Xbox One için piyasaya çıkacak. ■



WildStar

Steam rüzgarına dayanamadı!

Hemen hemen her MMO oyununu ve özellikle bu sayfalarda bahsettiğim gibi Gloria Victis gibi erken erişim oyunlarını bünyesine toplayan Steam'de artık WildStar'ı da görebileceğiz. WildStar ilk olarak aylık abonelik sistemini iş modeli olarak kullanmıştı; ancak daha ilk çıktığı dönemlerde dahi günün birinde

bu sistemi bırakacağı kabak gibi ortadaydı. Nihayetinde geçtiğimiz sene aylık abonelik sistemini beklenen şekilde bir kenara bırakan WildStar, free-to-play furçasına dahil olan bir başka oyun oldu. Yapımcı Carbine Studios da yeni oyuncular edinmek ve eski oyuncuları da tekrar kazanmak için bu adımı attıklarını be-

lirtti ki isabet olduğu konusunda hemfikiriz sanıyorum. Ayrıca Steam sürümüne özel, Steam'den edinebileceğiniz bir takım oyun paketleri de oyunun 9 Haziran'dan itibaren Nexus dünyasına dahil oldu. Bakalım WildStar'dan sonra hangi MMO oyununu Steam'de göreceğiz? ■

Gloria Victis

Merakla beklenen oyun çıktı!

Uzun süredir geliştirilme aşamasında olan ve alfa testlerini geride bırakan Gloria Victis, sonunda Steam'de erken erişime girdi. Gloria Victis bir süredir kendine has bir kitlesi bulunan ve bu kitle tarafından oldukça merakla beklenen bir MMORPG oyunu. Oyun benim de oldukça dikkatimi çekti zira orta çağ temasına sahip yapım gerçekçi bir MMORPG deneyimi sunmayı amaçlıyor. Gerçekçi savaşlar sunacak olan Gloria Victis'de tamamen açık bir PvP sistemi olacak ve her an her yerde savaşa tutuşabileceksiniz. Toprak fetihleri, kale ve şehir kuşatmaları yapılabilecek ve oyunun sosyal yönünde karakteriniz gurur duyulan bir şöret veya utanç kaynağı haline gelebilecek.

Sınıf sistemi olmadan, nasıl oynamak ve gelişmek isterseniz o yönde ilerleyeceğiniz Gloria Victis geniş bir crafting sistemini de oyunculara sunacak. Fantastik öğelerin olabildiğince az olacağı ve gerçekçiliğe son derece yakın olacak Gloria Victis'in tam sürümü 2017 sonunda piyasada olacak. Oyunun erken erişim fiyatı ise şu anda 31 TL olarak belirlenmiş. ■





ESL Dota 2 Ligi Sona Erdi!

Red Bull ve Samsung Galaxy S7 Edge sponsorluğunda gerçekleştirilen ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin birinci sezon finali 12 Haziran'da oynandı.

Tüm Dota severler, Türkiye'nin iki iddialı ve köklü eSpOr kulübü olan HWA Gaming ve Dark Passage arasında gerçekleşen final mücadelesine tanıklık etti. Best of Five (Bo5) olarak oynanan final serisini 3-0'lık üstünlükle HWA Gaming kazanarak, hem tüm lig boyunca tek bir oyun vermeden zafere ulaştığı için "Yenilmez" ünvanını kazandı hem de 2016 ESL Türkiye Dota 2 Ligi sezonunu kazandığı için takdir topladı. Yenilmez Şampiyonun oyuncusu "sjok" da, binlerce izleyicinin seçimiyle finalin S7 MVP'si oldu.

Hem final serisi hem de üçüncülük serisini izleme imkânı bulduğumuz gün ayrıca steamcode ve Samsung Gear VR çekilişleri bizi, Steam VR geleceğine bir adım daha yaklaştırdı.

İlk sezonda izleme imkânı bulduğumuz 16 adet Dota 2 takımının katılımı ile gerçekleşen ligin üçüncüsü ise rakibi BPI Gaming'i 2-1 yenen Massive Makers oldu. ■ **Simge Erdoğan**

Go4LoL Mayıs Ayı Finali

Haziran ayının ilk haftasında gerçekleşen Go4LoL Türkiye Mayıs Aylık Final turnuvasının kazananı 5 Haziran'da belli oldu. Best of 3 (Bo3) olarak oynanan final serisinde Victorious Ace ve BPI Black karşı karşıya gelirken, rakibine karşı 2-1'lik üstünlük kuran Victorious Ace turnuvasının galibi ve € 400 ödülün sahibi olarak Go4LoL Mayıs Ayı Şampiyonu oldu. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için <http://play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/> adresini ziyaret edebilirsiniz.

■ **Sercan Gürvardar**



ONLINE



Yapım **Aeria Games** Dağıtım **Aeria Games** Tür **MMORPG** Platform **PC** Web www.dragomonhunter.com

Dragomon Hunter Online

Ejderhalar ve insanların büyük savaşı!

Oldukça uzun süredir şöyle adam akıllı bir MMORPG denemesi yapmadım. Bir dönem Uzakdoğu temalı, anime görselli MMORPG oyunları adeta yağmur gibi üzerimize yağıyordu. Bu yönüyle sektör bu dönemin MOBA oyunlarını andırıyor. En son Blade & Soul çıktığında başına yumuldum, hala fırsat buldukça girip üç beş görev yapmak için uğraşıyorum. Dragomon Hunter konusunda ise, ilk duyurulduğunda takip etmeye başladığım bir oyunken ne olduysa bir süre sonra oyunu unuttuvermişim. Geçtiğimiz günlerde oyunun betasına başladığımı duydum ve hemen oyunu denemeye koyuldum. Diğer bölgelerde Dragon Hunter veya Dragon Slayer olarak geçen oyun, Aeria Games tarafından Avrupa pazarına Dragomon Hunter Online olarak sunuldu. Anime görsellerine sahip olan yapımın ana ögesi ise oyunda yendiğiniz ve evcilleştirdiğiniz ejderhalar. Yani anlayacağınız pet sistemi üzerine kurulu bir MMORPG ile karşı karşıyayız. Eğer sistem iyi kurulsun bu tür oyunlar aslında bir hayli severim. Gerçekten ciddi oyun süresine ulaştığım Rappelz da bu oyunlara dahil. Dragomon Hunter bu işi kotarabilmiş mi bakalım efendim.

Dragomon Hunter'ın pet sistemi dışında her şey gayet olağan bir görünüm sergiliyor. Öncelikle Chibi görsellere sahip karakterimizi oluşturuyoruz. İlk olarak sınıfımızı seçiyoruz ve altı farklı sınıf oyunun başında bizi karşılıyor. Bu sınıflardan Mercenary, elinde taşıdığı büyük bir balta veya kılıç ile düşmanlarına

Allah ne veriyse saldıran ve yüksek HP oranına sahip bir sınıf. Bir diğer sınıf olan Mage ise ateş, toprak, su ve yıldırım gibi elementleri kontrol ediyor. Bu elementler ile alan hasarları verebiliyor ve kalabalık gruplara karşı oldukça etkili. Cleric oldukça etkili bir dövüş sınıfı olduğu gibi arkadaşlarını da iyileştirebiliyor. Ayrıca oldukça iyi bir HP oranına sahip. Scout ise elindeki çift bıçak ile tam bir suikastçı ve oldukça hızlı hareket edebilen bir sınıf. Yani darbelerden daha kolay kaçabiliyor, fakat HP oranı düşük. Samurai ise eline aldığı kocaman bir kılıç ile alan hasarı verebiliyor. Karakterin HP oranı da fena değil. Oyundaki son sınıfımız ise Cavalier. Bir adet mızrak ve bir adet kalkana sahip olan Cavalier, oldukça iyi bir tank olduğu gibi ani hasarlar konusunda da oldukça sağlam işler çıkarabiliyor. Dragomon Hunter 200'ün üzerinde evcilleştirebileceğiniz ejderha sunuyor ve bu sayı başlangıç için gayet yeterli bir miktar. Bu ejderhaların her biri farklı özelliklere sahip. Denizde yüzebilen, uçabilen veya karada kullanabileceğiniz ejderhalar bulunuyor. Zindan basılı PvE oyunun genel ağırlığını oluşturuyor ve PvP'nin bir miktar arka planda kaldığını görüyoruz. Crafting meselesi ile Dragomon Hunter'da hem para kazanmanız hem de eşya elde edebilmeniz için oldukça önemli. Dragomon Hunter pet sistemi yönünden iyi olsa da oyunun MMORPG yanının herhangi bir yenilik sunmaması can sıkıcı fakat yine de klasik MMORPG oyunlarını seviyorsanız kesinlikle Dragomon Hunter'ı kaçırmayın derim. ■



Yapım NCSoft Dağıtım NCSoft Tür MOBA Platform PC Web www.playmxm.com Çıkış Tarihi Belli değil

MxM

NCSoft'un yeni MMO'sunu denedik!

NCSoft artık Free-to-play MMO oyunları söz konusu olduğunda güvendiğim, Blade & Soul, Lineage II ve WildStar gibi önemli F2P yapımların yayıncılığını üstlenen önemli bir firma haline geldi. NCSoft'dan mail aracılığıyla gelen davet üzerine basına özel olarak hazırlanan bir versiyonda oyunu denedim. Bu aşamada bir yandan oyunu beraberce oynarken, diğer yandan oyunun ürün yöneticisi Sean Orlikowski bize oyunu tanıttı. Peki MxM MOBA oyuncularını için farklı neler içeriyor? MxM'de oyunun karakterleri "Master" olarak adlandırılıyor. Oyunu pek çok MOBA yapımından ayıran bir özellik de karakter seçiminde ortaya çıkıyor. TAG system olarak adlandırılan bu oyun mekaniğine göre, hem PvE hem de PvP'de iki karakter birden seçiyorsunuz. Ancak bu iki karakteri aynı anda kontrol edemiyorsunuz. Yine de istediğiniz an iki karakter arası geçiş yapabiliyor ve her geçişte 15 saniye kadar beklemek zorunda kalıyorsunuz. Elbette oyunda birbirleriyle uyumlu karakterleri seçtiğimiz zaman uyguladığımız kombine daha etkili olacak. Bu arada oyunda yer alan master'ların bazıları daha önce NCSoft oyunlarında öne çıkan karakterlerden oluşurken,

Oyunu pek çok MOBA yapımından ayıran bir özellik de karakter seçiminde ortaya çıkıyor

bazıları ise tamamen yeni karakterler. PvE maçlarda, dört oyuncu solo veya co-op olarak oyuna dâhil olabiliyor ve hack & slash konseptinde ilerleyen görevlere çıkıyorsunuz. Elbette oyuna girerken takımı dengeli kurmanız avantaj sağlıyor. Gördüğüm kadarıyla PvE oynanış çok da kolay değil ve takımda hem tank karakterlerin, hem savaşçıların, hem de menzilli karakterlerin bir arada bulunması önemli. Ayrıca herkes iki farklı master seçebildiği için zaman zaman rollerinizi değiştirebiliyorsunuz. PvE bölümlerinin sonunda ise bizi güçlü bir boss karşılayacak. Fakat oyunu PvE yönünün bir senaryo anlatma çabası içine girip girmeyeceği belirsiz.

MxM'nin asıl eğlencesi ise PvP maçlarda yatıyor. Ben yalnızca 5v5 oyunculu ve üç koridorlu klasik haritada oynamış olsam da, oyunda 3v3 deathmatch ve platform tadında mini oyunlar da yer alacak. 5v5 maçlar daha önce belirttiğim gibi klasik üç koridorlu ve koridorları ittirerek düşman merkezini yok etmeye çalıştığınız bir yapıya sahip. Fakat harita içi dinamikler son derece önemli. Ormanı kontrol etmeniz ve ormandaki titanları haklayarak kendi tarafınıza çekmeniz gerekiyor. Yalnız canavarları kesmek kolay olmadığı gibi, düşman takım bölgeyi bastığında işiniz hayli zorlaşıyor. Tüm bunların yanında ise oynanışa her yönüyle etki eden en önemli nokta, oyunun aksiyon dozunun bir hayli yüksek olması. Karakterleri hareket ettiren klasik MOBA kontrol sistemindeki tıklama usulü yerine W,A,S,D kullanıyor, shift

tuşu ile gelen ataklardan kaçabiliyor ve space ile zıplayabiliyorsunuz. Yani oyun size bir hack & slash oyununun dinamik yapısını ve bir MOBA'nın stratejik yönünü harmanlayarak sunuyor. Savaşlar bu nedenle oldukça hızlı geçiyor. MOBA'larda bilirsiniz ki her an gözünüzün açık kalması gerekir. Bu durum MxM'de belki de en üst düzeye çıkıyor. PvP konusunda söylemek istediğim son şey ise oyunda eşya sisteminin olmaması ve bunun yerine seviye atladığımızda her seferinde üç yeteneğimizden birini geliştiriyor olmamız. Bu arada yanlış anlaşılma olmadan belirtmek isterim ki, nihai yeteneğimiz dâhil toplamda dört yeteneğimiz bulunuyor. Ancak nihai yeteneğiniz yerine diğer üç yeteneğinizi geliştirebiliyorsunuz. Basına özel bir sürümünü denediğim geleceği olduğunu düşündüğüm MxM dinamik yapısıyla oldukça iyi bir oyun deneyimi sunabilir. NCSoft Blade & Soul'dan sonra umarım yine iyi bir oyunu biz Avrupalı oyuncuların önüne koyar. ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Herkese merhabalar sevgili Sihirdar Vadisi vatandaşları. Bu ay sihirdarlık işleri nasıl gitti? Şöyle bir bakınca, Türk League of Legends oyuncuları için güzel bir ayı geride bıraktık. 6.12 güncellemesi ile Riot ARAM'ı şöyle bir evirdi çevirdi. Güncellenenin detaylarını da birazdan paylaşacağım. Bunun dışında önemli bir gelişme de nihayet Şampiyonluk Ligi'nin tekrar başlamış olması ve bizi tekrar Twitch'in başına kilitlemesi oldu. Elbette E3 2016'ya denk gelen zamanlarda maçları izleyemesem de en azından daha sonra tekrarlarını izlemiş bulundum. Şampiyonluk Ligi'ne de yazının ilerleyen bölümlerinde tekrar değinecek ve son durumları paylaşacağım. Öncelikle bu ay yayınlanan 6.11 ve 6.12 güncellemesini gelin yakından inceleyelim.

Meta genişletme çabaları!

6.11 ve 6.12 güncellemeleri ile Sihirdar vadisinde meta bir değişikliğe uğrayacak gibi gözüküyor. Hatırlayacak olursanız geçen ay 6.9 güncellemesi ile oyuna gelen değişikliklerden sizlere bahsetmiştim. 6.9 güncellemesi ile özellikle ormanın dengeleri değişti ve oyun ejderhalar ile Vadi'nin Alamenti üzerinde daha stratejik hamleleri gerektirecek bir yapıya büründü. Elbette bu durumun e-spor dünyasına nasıl yansıtacağı merak ediliyordu. Bu denli önemli değişikliklerin yanında şampiyonlarda da bir takım dengeleme işlemleri yapmak gerekiyordu ve 6.11 güncellemesi ile bu dengelemelerin ilk adımları atıldı. Bu dengelemelerle beraber elbette metada bir takım farklılıklar da oldu. Riot güncelleme notlarında her e-spor maçında Kindred, Ekko, Azir, Lucian ve Nidalee gibi şampiyonların ilk tercih olmasından veya direkt olarak yasaklanmasından duyduğu rahatsızlığı açık şekilde dile getirdi ve Riot'un 6.11 güncellemesinin amacı da açıklığa kavuştu. Riot metaya farklı şampiyonları da sokmak istiyor ve e-spor mücadelelerinin tek tip şampiyon kadrosuyla oynanmamasında ısrarcı davranıyor. 6.11 güncellemesi ile beraber pek çok şampiyon tatlı tatlı nerfler de yedi. Azir'in ultisi artık dostlarına daha kısa süre hareket hızı sağla-

yacağı gibi, artık W yeteneğini de kulelere zarar verirken kullanamayacağız. Ekko'nun ise hemen hemen her yeteneğinde bir nerf etkisi göze çarpıyor. Riot Ekko'yu oldukça OP bulmuş olacak ki yeteneklere ciddi oranda müdahale etmiş ki zaten kendileri de bu müdahalenin tank ve büyücü oynayan Ekkolar arasındaki hasar farkını dengelemek amacıyla yapıldığını açıkladı. Kindred pasifte, Q ve E yeteneklerinde nerf şerbetinin tadına bakarken Lucian'ın da Q ve W yeteneklerinin menzillerinin azaldığını görüyoruz. Bu önemli birkaç şampiyonun dışında 6.11 güncellemesiyle beraber düzenleme gelen diğer şampiyonlar Aurelion Sol, Taliyah, Ahri, Vel'KoZ, Zed, Nidalee, Swain, Ryze, Maokai, Jax, Illaoi ve Corki oldu.

Daha güzel bir ARAM için el ele!

Sihirdar Vadisi'nde metayı değiştirmek için atılan bu adımlardan sonra ise gelen 6.12 yaması daha farklı bir ögeye odaklandı. 6.12 yaması ile beraber arama şöyle güzelce bir bakım yapıldı ve karşılaşmadaki karakterler arasında ki denge sağlanmaya çalışıldı. Riot ARAM'da özellikle altın kasma gereken yakın dövüş şampiyonlarının büyük sorunlar yaşadığından bahsetti. ARAM'da mücadeleyi daha iyi





hale getirmek için pek çok değişime gidildi. Nasus, Bard ve Thresh ARAM'a özel yapılan yetenek düzenlemeleriyle artık Sonsuz Uçurumda daha güçlü konumda olacak. Bunun dışında ise, Sihirdar büyülerinin bekleme süreleri yine ARAM'a özel olarak kısaltıldı. Kısaltılan sürelerin gerçekten ciddi farklar ortaya koyacağını söylemeliyim. Ayrıca yeni güncelleme ile beraber artık ARAM'da oyunun ilk beş dakikası boyunca başlangıç noktasından çıktığınız anda %50 hareket hızı kazanacaksınız. Bu hamleyle de Riot erken alınan kill'lerin oyunu tek taraflı olarak yönlendirmesini olanak dışı bırakmak istiyor. ARAM'a yapılan bakım bunlarla sınırlı kalmadı. Artık Sonsuz Uçurumda daha kolay seviye atlayabileceksiniz ve daha hızlı altın kasabileceksiniz. Harita üzerindeki değişikliklerde ise orta bölümdeki çalıların arasındaki mesafeni arttığı görülmekle beraber, sağlık paketleri de daha sık çıkmaya başladı. Bazı eşyalar 6.12 yaması ile beraber ARAM'dan kaldırıldı. Doran Seti'ni (Kılıç, kalkan, yüzük) Sihirli Tarayıcı'yı, Işıkgetiren'i, Kış getiren'i, Entropi'yi ve Keskin Balta'yı artık Sonsuz Uçurumda göremeyeceğiz. Bu eşyaların dışında bazı eşyalara da bakım yapıldı. Güncellemenin dikkat çekici bir başka özelliği de yeniden kurma sisteminin devreye girmiş olması. Bu sistemle ilgili küçük bilgiler buralarda ki bir kutucukta anlatacağım.

Şampiyonluk Ligi'nde Sistem Değişikliği!

Yeni sezonun başlamasıyla birlikte Şampiyonluk Ligi heyecanı da başladı. Şampiyonluk liginin başlamasıyla da puanlama sisteminin değişmesi dikkat çekti. Özellikle bir önceki sezon, yani Kış Mevsimi Şampiyonluk Ligi'nde üç takımın aynı galibiyet sayılarına sahip olması sonucu KMF'ye gitmesi, bu kararın alınmasında etkili olmuş olabilir elbette. Yeni sistemle beraber takımlar aralarındaki karşılaşmalarda yalnızca iki maç yapacaklar. Bu maçın ikisini birden kazanan takım üç puan alacakken birer galibiyet ile

eşitlik olması halinde her iki takıma da birer puan gidecek. Kaybeden takım ise elbette sahadan eli boş olarak ayrılacak. Şampiyonluk ligi ilk iki haftada oldukça heyecanlı geçti ve açıkçası yeni sistem ile birlikte lig daha bir heyecanlandı. İlk iki hafta boyunca takımların bazıları henüz üç maç yapmışken, bazıları ise dört maç yaptı. Güncel sıralamada SuperMassive maç fazlası ile beraber iki galibiyet ve 2 beraberlik ile 8 puanla ilk sırada yer aldı. Dark Passage ise maç eksikliği ile iki galibiyet ve bir beraberlik aldı ve yedi puanla 2. sırada bulunuyor. HWA Gaming 2 galibiyet ve iki mağlubiyetle 6 puanla üçüncü sırada yer alırken Team Aurora 5 puanla dördüncü, Beşiktaş OHM 4 puanla beşinci sırada yer aldı. Team Turquality 3 puanla altıncı sırada yer alırken, Çilekler ve maç eksikliği olan Oyunfor.Crew ikişer puanla son iki sırada yer aldı. Görünen o ki önümüzde birbirinden heyecanlı maçları izleyeceğimiz, uzun soluklu ve bir hayli eğlenceli bir lig başlamış oldu. Bize de kalan koltuklarımıza kurulup, ekran başından takımları desteklemek.

■ Enes Özdemir

Yeniden Kurma Sistemi Devrede!

Yeniden kurma sistemi eğer bir maça AFK sebebiyle 5v4 başladıysanız, maçların üçüncü dakikada kimse bozgun yemeden bitirilmesine yarıyor. Böylece eksik kalan maçların gidişatı tek taraflı olarak ilerlemeyecek. Ancak şöyle bir kural var ki, bu üç dakika içerisinde hiçbir takım ilk kanı almamış olmalı. Yeniden kurma oylaması başarılı olursa eksik oyuncu hariç tüm oyuncular için oyun hiç olmamış gibi değerlendirilecek ve hiçbir istatistikte değişiklik olmayacak.



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Yepyeni bir ay ve bir kez daha CS:GO'da ömrümüzün çürüdüğü günler geride kaldı. Bu ay biraz kendi CS:GO oyunculuğumdan kısaca bahsetmek istiyorum. Yıllardır CS ve CS:GO'da ömrümü harcamış olsam da hiçbir zaman usta bir oyuncu olmadım. Bu alandaki yeteneksizliğimi kabul ediyorum. CS:GO'da şu anki rütbem Gold Nova Master ve ulaşabildiğim en yüksek seviye Master Guardian Elite oldu. Hemen hemen her gün takımımınla beraber 2-3 maç attığım ve en çok Dust 2, Inferno ve Mirage haritalarını oynadığım bu güzide oyunda, sanırım nasıl bir oyuncu olduğumu anlamışsınızdır. Elbette çok daha fazla oynayıp belki bir miktar daha kendimi geliştirebilirim; ancak yazılar, yazıları yazmak için oynadığım oyunlar, hazırladığım sınavlar, Twitch yayınlarında (Bu arada Twitch ve Youtube kanalımı HolySword TV olarak aratıp bulabilirsiniz.) farklı oyun denemeleri derken, oyunda belli bir sürenin üzerine çıkmakta zorlanmaya başladım artık. Yine de CS:GO daha uzun süre benimle olacak gibi görünüyor. Kendimden bu kadar bahsettiğim yetmişdir sanırım. Birazda oyun dünyasında ve e-spor dünyasında neler olduğuna bakalım.

Aslında tahmin edebileceğiniz gibi CS:GO dünyasında ben bu yazıyı yazdıktan sonra yeni bir şey çıkmadığı gibi, pek de önemli bir olay da yaşanmadı. 31 Mayıs ve 9 Haziran'da olağan güncellemeler yayınlandı. 31 Mayıs güncellemesiyle spec_freeze_time 5.0'dan 3.0

sanisyeye düştü. 31 Mayıs güncellemesinde bunun dışında önemli bir değişiklik ön plana çıkmadı. Nispeten biraz daha kapsamlı olan 9 Haziran güncellemesinde bazı haritalara da küçük düzenlemeler geldi. Öncelikle oyun ortasında bağlantı kopması sonucu oyundan atılma veya intihar etme gibi durumlarda karşı takımda hayatta kalan oyuncu kayıp kill yerine ödüllendirilecek. Bunun dışında gelen bir yenilik ise, biliyorsunuz ki Basit Eğlence, Ölüm Maçı, Yıkım, Silah Yarışı modlarında oyun sonunda yeni harita oylaması çıkar. Bundan böyle yeni harita oylaması yapılırken

mevcut harita oylama seçenekleri arasında yer almayacak. Bazı haritalar üzerindeki küçük düzenlemeler de 9 Haziran güncelleme notlarının dikkat çekici yanlarından biriydi. Harita modellemelerinde küçük değişiklikler meydana gelirken De_Nuke, De_Cbble, De_Mirage ve De_Cache bu değişikliklerden nasibini alan haritalar oldu. Nuke haritasındaki yeni merdiven, Cbble'da ışıklandırma ve shader kalitesindeki değişiklik, Mirage ve Cache'da bazı küçük görsel ve tekniksel değişiklikler, haritalarda yapılan değişiklikleri oluşturdu. Son önemli olabilecek değişiklik ise, oyunun OSX ve Linux sürümlerine



sahip olanlar için. Artık oyundaki "fullscreen" seçeneği yerine "exclusive fullscreen" ve pencere modu yerine "non-exclusive fullscreen" modu olacak. Yapımcılar bu ayarlama oyundayken masaüstüne geçtiğinizde çok daha iyi bir performans ile karşılaşacağınızı söylüyor. Güncelleme notları genel olarak bu kadardı ve her zaman olduğu gibi yine "vay" diyebileceğimiz değişiklikler yapılmadı. Oyun dünyasıyla ilgili olarak 17 Haziran'da Yaban ateşi Operasyonu'nun sonlandığını hatırlatayım. Yani paketi alıp hala oynamadıysanız... Geçmiş olsun.

ELEAGUE nihayet başladı!

Elektronik sporlarda yeni oluşumları artık sıklıkla duymaya başladık. ELEAGUE de yeni bir oluşum ve önemli takımları bünyesine kattı bile. 1,5 milyon dolara yakın ödül havuzuna sahip olan yepyeni bir turnuva olan ELEAGUE'in en önemli özelliği ise televizyonda yayınlanıyor oluşu ve bu da demek oluyor ki dünyada e-sporları televizyona taşıyabilmek için çabalayan insanlar var. ELEAGUE'in ilk hafta maçları birbirinden çekişmeli sahnelere sahne oldu, ayrıca Twitch izleyici sayısı 4.5 milyona yaklaşırken, anlık izleyici sayısı 90 bini geçti. Toplam TV izleyici sayısı ise 509 bini buldu. Tüm bu istatistikler ilk kez düzenlenen bir turnuva için oldukça iyi sonuçlar. Böylece ELEAGUE'in ne denli potansiyelli bir turnuva olduğunu da görmüş olduk. İlk olarak Liquid, Luminosity, Renegades ve Cloud9'in bulunduğu A grubu mücadelelerinde, gülen taraf Luminosity oldu. Grubun final karşılaşmasında ise Luminosity, Mirage haritasında 16-11 yenilerek geriye düştüğü karşılaşmada, önce Cbble haritasında uzayan maçta 19-16 ve daha sonra Dust 2'de 16-9'luk skorlarla rakibini yenerek 2-1'lik sonucu elde etmeyi başardı. Böylece Luminosity play-off'a katılmaya hak kazandı.

31 Mayıs- 3 Haziran tarihleri arasında gerçekleşen ve Ninjas in Pyjamas, G2, Optic v TyLoo takımlarının yer aldığı B grubu maçlarında ise gülen taraf Ninjas in Pyjamas oldu. NiP, finaldeki rakibi G2 Esports'u önce Cache haritasında 16-9 ve daha sonra Train haritasında 16-3'lük skorlarla geçerek 2-0'lık net bir skor ile play-off'lara katılma hakkını elde etti.

Elektronik sporlarda yeni oluşumları artık sıklıkla duymaya başladık. ELEAGUE de yeni bir oluşum ve önemli takımları bünyesine kattı bile



Turnuvanın 3. haftası ise NRG, Astralis, CLG ve SK Gaming'in olduğu C grubu maçlarına sahne oldu. Finalde karşılaşan CLG ve Astralis arasında heyecanlı bir mücadele yaşandı. Mirage haritasında 16-7'lik galibiyet ile 1-0'ı yakalayan Astralis'e CLG'nin cevabı gecikmedi ve Dust2'de 19-16'lık sonuçla seri 1-1'e geldi; ancak Astralis ipleri tekrar eline geçirerek Overpass haritasından 16-11'lik galibiyet ile ayrıldı ve CLG'yi 2-1 geçerek play-off'a kalmasını bildi.

Turnuvanın dördüncü haftası ve Faze Clan ile Fnatic'in aynı grupta yer aldığı D grubu maçlarında ise bu iki takım karşı karşıya geldi. Önce Cache haritasında 16-12 ve daha sonra Cbble haritasında 2-0 kazanan 16-5 kazanan Fnatic üst tura çıktı. Turnuva E grubu maçlarıyla ve daha sonra play-off mücadeleleri ile devam edecek ve bir sonraki ay ELEAGUE sonuçlarını ve istatistiklerini bu sayfalarda yazacağım.

ESL One Cologne 2016 grupları belli oldu!

8-10 Temmuz tarihleri arasında, 1 milyon dolarlık ödül havuzuyla gerçekleştirilecek olan ESL One: Cologne 2016 turnuvasına davet edilen takımlar ve gruplar belli oldu. Dört grubun olduğu turnuvada A grubunu Team Liquid, Virtus.Pro, mousesports ve EnVyUs oluşturdu. Resmen ölüm kokusu aldığımız B grubu ise Fnatic, Luminosity, G2 Esports ve Faze Clan'dan oluştu. C grubunda Astralis, CLG, Gambit Gaming ve Team Dignitas bulunurken D grubu Na'Vi, FlipSid3 Tactics, Ninjas in Pyjamas ve OpTic Gaming'den oluştu. Grup aşamalarına bakıldığında önce A grubunu gördüm ve cidden zor bir grup olduğunu düşünmüştüm. Taa ki B grubundaki takımları görene dek. Umarım derginizi erkenden edinmişsinizdir de bu haberi okuyup bu harika turnuvayı kaçırmazsanız. Bir dahaki ay ELEAGUE finalini ve Cologne 2016'yı değerlendirmek üzere hoşça kalın. ■ Enes Özdemir



Kinguin CS:GO'ya dönüyor!

Uzunca bir aranın ardından Kinguin tekrar CS:GO arenasına dönüyor. Ülkemizde de yoğun ilgiye maruz kalan Kinguin, Polonyalı Dorby & Gaming takımını bünyesine kattı. Daha önce sadece minor kupalarda birincilikleri bulunan takım, innocent, MICHU, SZPERO, mouz ve MINISE'den oluşuyor.



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

Bir Arena modu vardı... Hatırlar mısınız bundan seneler, seneler önce HotS için bir Arena modu açıklanmıştı. Sözde 5v5 kısa maçlar yapacaktık, 3 maç üzerinden galip belirlenecekti... O moda ne olduğunu bilen var mı?

Belki de buraya kocaman bir "MOBA Alanı" yazmalıyız, ne dersiniz? Birkaç sayfa önce Enes'in Sihirdar Postası ile League of Legends'in nabzını tutuyorken, şimdi de bir baktınız ki Blizzard'ın -MOBA olarak nitelendirilmeyen ama basbayağı MOBA olan- şaheseri Heroes of the Storm çıkmış karşınıza. Daha önce defalarca söylediğim gibi Heroes of the Storm şahsi bağımlılığım olarak halen yerini koruyor. Günde birkaç tane maç yapmazsam kendimi iyi hissetmiyorum, görevler birikince bir hoşnutsuzluk oluşuyor üzerimde. Bundan kelli de her ay burada, HotS hakkındaki son gelişmeleri ve ipuçlarını sizinle paylaşmayı görev biliyorum. Gelin, fırtınanın ortasına bırakalım kendimizi...

Chromie geldi, Medivh yolda

Tabii bir ihtimal siz bu yazıyı okurken Medivh de arenadaki yerini almış olabilir ama şu saniye itibarıyla ben kendisini deneme imkanı bulamamış durumdayım.

Fakat Chromie'yi 15K altın bayılıp hemen aldım, aldığıma da pişman oldum. Chromie çıktığı an herkes benim gibi yapmış olacak ki Chromie'nin olmadığı bir tane maç yoktu. Zaman geçtikçe ise Chromie resmen ortadan kayboldu.

Aslında bir ejderha olan Chromie, Assassin sınıfının bir oyuncusu. Ufak tefek yapısına bakmadan büyük hasarlar verebilen büyülere sahip ama bunların hepsi beklemeli tarzda olduklarından Li Ming gibi bir karakterin aksine, büyülerinizin temas etme olasılığı da düşüyor. Çok az bir sağlık puanına da sahip olan Chromie, Zeratul, Nova veya Tracer gibi karakterlerin hedefi olduğunda genelde kurtulamıyor. Kaçmak için kullanabildiği en iyi yeteneği de kurulabilen ve görünmeyen bir kum saati. Buna denk gelen rakip bir oyuncu kısa bir süre olduğu yerde donup kalıyor ve bu sürede kimseden de hasar almıyor. Karakterin Ultimate yeteneklerinden hiçbiri saldırı odaklı değil. Bir tanesi bir alana rakipleri yavaşlatan bir kum fırtınası yerleştiriyor, bir



diğeri de bir karakteri birkaç saniye sonra olduğu yere geri ışınıyor. (Tuzak kurmak için iyi bir fırsat yaratıyor.)

Chromie diğer tüm HotS karakterlerinden farklı olarak yeteneklerine de bir seviye önce kavuşuyor. (Örneğin Ultimate yeteneğini 9. seviyede alıyor.)

Açıkçası Chromie'yi Quick Match'lerde veya tanımadığınız kişilerle oluşturduğunuz Ranked gruplarında kullanmak zor. Ancak arkadaşlarınızla sağlam bir takım kurduğunuzda, diğer arkadaşlarınızla iletişim kurabildiğinizde etkin kullanılabilir. Yoksa sadece damage basan bir karakter kalıyor elinizde...

Medivh konusunu ise biraz kısa keseceğim. Bu karakter hakkında bilmeniz gereken en önemli konu, sadece tek bir saldırı hareketine sahip olması. Bunun dışında tamamıyla savaş alanını görüntülemeye ve düşmanı şaşırtmaya yönelik yetenekleri bulunuyor. Karakterin en büyük özelliği bir kuşa dönüşüp saldırı kulelerinin bile erişemeyeceği bir şekilde haritada dolanarak savaş alanı kontrolü sağlamak. Bir hayli değişik bir karakter Medivh ve HotS maçlarını farklı bir hale getirebilecek gibi gözüküyor.

Ranked maçlarda yenilenme

Bir seneden fazla süre mi oldu tam emin değilim ama gerçekten çok uzun bir süredir Preseason'da duran Ranked maçlar nihayet gerçek sezona geçiyor ve belki de

geçti bile siz bu yazıyı okurken. Olaydaki en büyük değişiklik artık 50'den geriye sayılan sayı rütbelerinin ortadan kalkıp yerine farklı seviyelerin geliyor olması. Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master ve Grand Master seviyeleri artık yeni rütbeleri oluşturacak. Bunların Diamond'a kadar olan kısmı da içinde beş farklı seviye barındıracak. Örneğin Bronze 5'le başlayıp Bronze 1'e ulaşacak ve ardından Silver 5 ile yolunuza devam edeceksiniz. Elbette maç kaybedince de rütbeniz düşecek ve bu sayıları teker teker geriye götüreceksiniz.

Olayın daha da güzel yanı maç eşleşmelerinde rütbelerin rol oynayacak olması. Yani siz Bronze 1 iken karşınıza Diamond seviyesinde oyuncular çıkmayacak. Gold seviyesindeyseniz, ancak Silver 5 ile Platinum 1 arasındaki oyuncularla eşleşebileceksiniz. Hero ve Team League'deki bu yenilenme de Season mantığının oyuna nihayet eklenmesi anlamına geliyor. Ve elbette bu da her sezonun sonunda hediyeler kazanacağımız anlamını taşıyor. Az önce bahsettiğim rütbelere neticesinde, her sezonun sonunda çeşitli hediyeler kazanacağız ve şu anda da, var olan "sayı tabanlı" rütbenizle bile bir takım hediyeler kazanmanız mümkün. (Ve belki kazandınız bile.)

Ve bununla birlikte HotS bölümümüzdeki ilk ayımızı tamamladık. Herkese iyi oyunlar, gelecek ay görüşmek üzere!

■ Tuna Şentuna



Ayın Kahramanı: Nova
Sanıyorum ki oyunda en keyif alarak oynadığım karakter Nova. Bunun en büyük nedeni de sizi stratejik oynamaya itmesi. Elbette tüm karakterlerde bu söz konusu ama az bir sağlık puanına sahip olduğundan ve normal atışları pek güçlü olmadığından, Nova'yı dikkatli kullanmadığınız anda takımın en başarısız oyuncusu olabiliyorsunuz. Nova'yı kullanmak zor ama eğer iyi oynamayı başarsanız da tüm övgüleri topluyorsunuz.





SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 84

AY: TEMMUZ

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

04

VIP
STANDARD

NO : 0000000000



Havalar böylesine ısınınca da, herkes serinlemenin yolunu arar oldu. İşten güçten fırsat bulanların çoğu da çözümü kendini sahil şeridine atmakta buldu. Eğer siz de bu fırsatı yakaladıysanız ve spor yapmayı seviyorsanız sizin için bazı önerilerim var.

Plaj Voleybolu ve Futbol

Yaz denince genellikle akla ilk olarak plaj voleybolu ve futbol ikilisinden biri gelir. Bana sorarsanız bunun sebebi pek fazla malzeme ihtiyacınızın olmaması. Bir file ya da kale ve top sizin için yeterli olacaktır. Bunun yanında genel olarak kuralları ve oynanış şekli klasik futbol ve voleybolla benzerlik göstermektedir. Hemen herkesin lise döneminde şöyle bir tadına baktığı sporlar olduğunu da düşünürsek, yabancılık çekeceğinizi düşünmüyorum. Sıkı bir mücadeleden sonra denize girmenin de tadı bir başkadır.



Su Sporları

Eğer siz de benim gibi kıyı Ege'de büyüdünüz kesinlikle birkaç su sporunu denemişsinizdir. Benim favorim –tam anlamıyla başarılı olamasam da- her zaman rüzgar sörfü oldu. Yelken ve sörf sporlarını birleştiren rüzgar sörfü, bana sorarsanız pek kolay olmasa da çok keyifli bir spor. "Sörf tahtası güzel de, biraz daha adrenalin yüklü bir spor yok mu?" diyorsanız da, size önerim uçurt-

ma sörfü olacak. Ülkemizde de oldukça yaygın olan uçurtma sörfü, uzmanlaşınca inanılmaz keyif alabileceğiniz bir spor. Bunların yanında tüplü dalış, yelken ve kürek de su ile iç içe olmayı sevenler için diğer önerilerim. Eğer bunların hiç biri ilginizi çekmediyse, en azından günde bir saatinizi yüzmeye ayırın derim. Bu sıcak havalarda sizin için en iyi tercih olacaktır.



Doğa Sporları

Aslına bakarsanız doğa sporları da en az su sporları kadar çok çeşitliliği içinde barındırıyor. Benim için de bunların başında trekking, binicilik ve okçuluk geliyor. Özellikle trekking neredeyse hiçbir ihtiyacınız olmadan yapabileceğiniz bir spor olarak size ilk önerim olacak. Bir çift spor ayakkabı ve güzel bir rota, harika bir gün yaşamanız için yeterli olacaktır. Bunun yanında son dönemde benim de ilgilendiğim okçuluk, öğrenmesi kolay bir spor olarak dikkat çekiyor. Her ne

kadar, ülkemizde pek yaygın olmasa da, eğer fırsatınız varsa kaçırmayın derim. Binicilikse bana sorarsanız bir sporun da ötesinde, bir canlıyla iletişim de kurmanızı sağlayan çok özel bir şey. Bunun yanında, diğer sporlara göre daha dikkatli olmayı da gerektiriyor. Bence hem duygusal hem de fiziksel anlamda çok keyifli olan binicilik, diğer sporlara göre biraz daha maliyetli olsa da, imkanınız varsa en azından denemenizi öneririm. Sonrasında zaten bırakabileceğinizi sanmıyorum.



Hava Sporları

Hava sporları aslında bilinenin aksine, yalnızca yamaç ve serbest paraşüt branşlarını içerisinde barındırmaz. Planörden tutun da, model havacılığa kadar, havacılıkla ilgili hemen her şey hava sporudur. Bence hava sporları toplumun genel olarak tehlikeli olarak nitelendirmesi sebebiyle ülkemizde maalesef yeterli ilgiyi görmüyor. Aslına bakarsanız, genel kanının aksine, kurallara uyulduğu sürece diğer sporlara göre daha tehlikeli de değil. Uçma hissini verdiği mutluluğu vadeden başka bir spor alanı olmadığını da düşünürsek, benim favorim olurlar kendileri. Yüksekten korkan ancak havacılığı sevenler içinse modelcilik kesinlikle harika bir alternatif. Başlangıç seviyesi için 3 kanallı bir model helikopterin bile yeteceğini düşünürsek, pek maliyetli de sayılmaz. Hem modelcilik için hiçbir fiziksel şarta da ihtiyacınız yok. Benim gibi siz de dört duvar arasından hala kurtulamadıysanız, evinizde bile helikopterinizi ile eğlenebilirsiniz.

Ve Diğerleri...

Takdir edeceksinizdir ki, tüm yaz sporlarından bahsetme şansım maalesef yok. Bunun yerine kendi adıma en keyifli bulduklarımı sizinle paylaşmaya çalıştım. Yaz boyunca kaçamak şansınız yoksa da, en azından bisiklete binin, sabah yürüyüşlerine çıkın ya da eğer çevrenizde varsa havuza gidin derim. Hava çok sıcak diyerek kendinizi kısıtlamak yerine değerlendirin ve sporsuz kalmayın.



Muhammed Ali

Normal şartlarda burada da o ayın konusundan bahsederim ancak bu ay bunu yapmıyorum, yapamıyorum. Çünkü yıllarca hikâyelerini dinleyerek büyüdüğüm, hala videolarını izlemeye doyamadığım birisine veda ettik. Biliyorum geçtiğimiz ay Muhammed Ali hakkında pek çok hüznü şey duydunuz ama ben de ona buradan teşekkür etmeden yapamayacağım. Dünya'nın bir ucunda çıkacağınız müsabaka için, sabaha kadar Türk halkının beklemesini sağlamak için yalnızca iyi bir gösteri sunmanız yetmez. Bunun için en az o kadar iyi bir insan olmanız da gerekir ve o bunu başarmıştı. İşte bu yüzden ölümü de herkes için bu denli üzücü oldu. Bana ve benim gibi pek çok insana boksu sevdirdiğin için teşekkürler şampiyon. Seni unutmayacağız...



BU AY DERGİDE

* İnternetteki davranışlarınız da gerçek hayattaki gibi suç sayılıyor

* Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler

* Yeni TV seçerken



TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DİJİTAL BİRDİRİM

DONANIM



Razer ManO'War

Razer Man'o War

Oyuncuların bir şeylerin "kablo-suz" olmasına olan alerjisini giderecek muhteşem bir kulaklık setini ince-liyoruz bu ay, üstelik müzik dinlerken de çok başarılı!

Sayfa 91

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



Chrome neden RAM canavarı?

Popüler web tarayıcı mercek altında

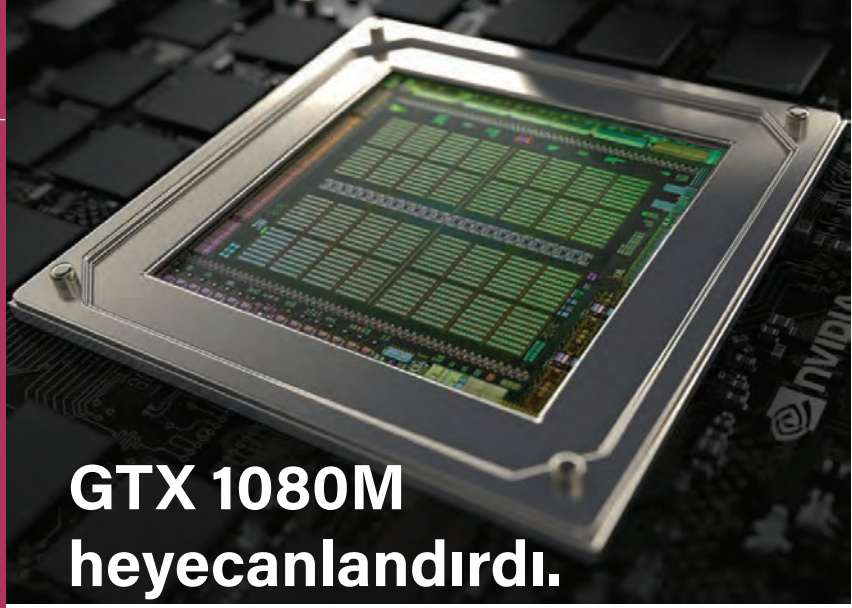
Hiç merak ettiniz mi, Google'ın web tarayıcısı neden bu kadar çok RAM'e ihtiyaç duyuyor? Diğer tarayıcılara göre daha çok kaynak tüketmesinin nedeni ne? Chrome'un RAM kullanımını farklı kılan, tarayıcının her sekmeyi, eklenti ve uzantıyı ayrı bir işlemde saklaması. İşlem izolasyonu olarak bilinen bu yöntem, bir işlemin diğerine yazmasını engelliyor. Bu nedenle Görev Yöneticisini açtığınızda bir değil, birçok Chrome girdisine rastlıyorsunuz. Bunun nedeni muhtemelen kararlılık ve hız. İşlemlerin ayrı olarak çalıştırılması, tüm web tarayıcısının kararlı kalmasını sağlıyor. Örneğin bir sekme çöktüğünde tüm web tarayıcınızı kapatıp açmanız gerekmiyor; çöken sekmeyi yenilemeniz yetiyor. Bu yöntemin güvenlikle ilgili faydaları da var. Örneğin bir JavaScript saldırısı, Chrome'daki diğer sekmelere ulaşmıyor. Bununla birlikte tüm sekmeleri tek işlemde çalıştıran web tarayıcıları, belleğin bir kısmını paylaştıklarından daha az RAM harcıyorlar. Chrome'da sayfaların yüklenmesini hızlandıran ön-yükleme işlevi de ayrı işlemlerin çalıştırılması ve ek RAM tüketimi anlamına geliyor. ■



Kinect'e veda mı?

Xbox One S'te dikkat çekici detay

Microsoft'un E3'te yaptığı etkileyici şovda, bir anlamda Kinect'in de kaderi belirlenmiş oldu. Bunu söylüyoruz zira şirketin yeni konsolu Xbox One S'te Kinect sensör girişi yer almıyor. Evet, Microsoft'un E3 tanıtımında ortaya çıkarttığı yeni konsolu Xbox One S, üzerinde herhangi bir Kinect sensör portu bulundurmuyor. Eğer bu oyun konsolunda Kinect kullanmak istiyorsanız ayrı satın alınabilecek bir USB adaptörünü kullanmak durumunda kalacaksınız. Bu gelişme, Microsoft'un Kinect'in bir anlamda fişini çektiği anlamına geliyor olabilir. Zira bir dönem büyük önem verilen Kinect'i konsola bağlamak için, artık ek bir aparat gerekiyor. Uzun zamandır Kinect için etkileyici bir oyunun ortaya çıkmadığını da düşünürsek, sensörün geleceğinin pek de parlak olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz... ■



GTX 1080M heyecanlandırdı.

İlk test sonuçları son derece başarılı

Nvidia'nın geçen günlerde tanıttığı GTX 1080 ve 1070 grafik kartları, performanslarının yanında serin ve verimli çalışmalarıyla öne çıkıyorlar. Şimdi ise yeni GPU'nun mobil sürümü GTX 1080M'den yeni bilgiler var. Çince bir sitedeki kullanıcının iddiasına göre 1080M'den gelen ilk hız testi sonuçları oldukça etkileyici. İlk olarak yeni nesil GPU testleriyle tanınan Videocardz.com'un ortaya çıkardığı ipuçlarına göre yeni GTX 1080M, 2048 CUDA çekirdeği, 128 doku eşleştirme birimi ve 64 işleme çıkışı birimiyle gelecek. Bu teknik özellikler, daha önceki GTX 980'in laptop sürümüyle eşleşiyor. 980'in notebook sürümünün 980M'den daha güçlü olduğunu belirtmekte fayda var. Hız testi sonuçlarını ilk paylaşan Çinli paylaşımcının sunduğu verilere göre FireStrike hız testinde GTX 1080M'nin 16893 GPU puanı aldığını, GTX 980M'nin ise aynı testte yalnızca 9500 puan aldığını görüyoruz. ■

Sahte grafik kartlarına dikkat!

Sonra nereden çıktı bu "Nvid" demeyin.

125 euro'ya satılan yeni bir Nvidia Geforce GTX 960 ilginizi çekebilir. Ancak Maxwell nesli yeni Nvidia kartlar, genellikle 170 euro seviyesinin altına düşmüyorlar. Dolayısıyla "Nvid Geforce GTX 960"ı eBay'den ucuza aldım diye sevenler, çok kısa bir süre sonra bir şeylerin ters olduğunun farkına varıyorlar. Peki tuzağa düşmemek için nelere dikkat etmelisiniz? eBay ve Amazon'un her ikisinde de sahte grafik kartlarına rastlamanız mümkün. Burada dikkatinizi çekecek ilk ipucu, kartın isminin "Nvidia" yerine "New Nvidia" gibi şüphe uyandıran kelimelere sahip olması. Ürünün bilgilerindeki detayları da inceleyin. Kartın özelliklerinin üreticinin sitesindeki veya güvenilir bir başka sitedeki özelliklerle eşleşip eşleşmediğine bakın. Saat frekansı ve



bellek miktarı gibi bazı teknik özellikler, grafik yongası aynı olsa da, üreticiden üreticiye değişebilir. Diğer özellikler ise genellikle aynı kalır. Örneğin hiçbir ortak üretici, GPU'nun shader birim sayısını değiştirmeyecektir. Sahte ürün ele veren detay, bazen ürünün fotoğrafında olabilir. Örneğin yukarıdaki ürün, HDMI ve DVI bağlantısının yanında eski VGA portuna yer veriyor. Böyle bir şey imkansız olmasa da, sıra dışı olduğu ve şüphe uyandırması gerektiği kesin. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

MSI GeForce GTX 1080 GAMING X 8G ★

Nvidia'nın yeni kralı MSI yorumuyla karşınızda!

Çok değil, daha birkaç ay öncesine kadar piyasanın en üst seviye ekran kartı olan GTX 980 serisi görevini başarıyla yerine getirdikten sonra yerini GTX 1080'e bırakmaya hazırlanıyor. VR teknolojisinin yeni gereksinimlerine göre geliştirilen GTX 1080 öyle bir kart ki, aynı anda hem piyasanın en pahalı kartlarından biri olmayı, hem de yüksek fiyat / performans ürünlerinden biri olmayı başarıyor. GTX 1080'in bir alt modeli olan GTX 1070'in de seneler önce Nvidia GeForce 6600'ün yarattığına benzer bir fiyat/performans hype'ı yaratmasını bekliyoruz. Neticede, bir süre incelediğimiz NVIDIA GeForce GTX 1080 ekran kartı, bu defa da MSI'in yorumuna uğramış olarak karşımıza çıkıyor. NVIDIA'nın tabanına ek özelliklerle güç kazandıran MSI, GeForce GTX 1080 GAMING X 8G ekran kartıyla bize geniş bir Twin Frozr VI soğutma sistemini ekseninde şekillendirmiş, son derece gelişmiş bir tasarımı bizlere getiriyor. Yine

arka plakayla karşımıza çıkan kart, 1607 MHz taban frekansının yanında, 1847 MHz tavan frekansı sağlıyor. Bu anlamda kartın tavan frekans noktasında kazanıma uğradığını söylemek gerek. 2 adet güçlü TORX 2.0 fanla gelen kart, yük altında olmadığı zaman fanlarını durduruyor ve bu sayede gürültü üretmiyor. Kartın elbette en önemli özelliklerinden biri tamamen özelleştirilebilen tasarımı. LED ışıklarla kartın üzerindeki logoları renklendirebiliyorsunuz. Bu da görünümü önem veren oyun severler için iyi haber.

8 GB kapasitesinde GDDR5X RAM'lerin sahibi olan kart, 256-bit'lik veriyolu sunuyor. GeForce GTX 1080 GAMING X 8G, 500 watt'lık güç kaynağına ihtiyaç duyuyor ve 180 watt'lık TDP'ye sahip. İki yönlü SLI yapma imkanı da sunan GeForce GTX 1080 GAMING X 8G, 3 adet DisplayPort, 1 HDMI ve bunun yanında DVI bağlantısını da içeriyor. Genel olarak performans noktasında ise MSI GeForce GTX 1080 GAMING X

8G, Founder Edition'a kıyasla FPS kazanımı sağlıyor. Ancak aradaki farkın büyük olmadığını söylemek gerek. GTA V'te Full HD, 2K ve 4K senaryolarında iki kart arasında 5 ila 10 FPS arası fark görünüyor. MSI GeForce GTX 1080 GAMING X 8G'in fiyatı ise 824\$+KDV. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Müthiş performans değerleri, etkili soğutma, yeterince sessiz
EKŞİ Fiyatı ucuz sayılmaz

94



Acer Predator 15 ★

Oyunculara özel, performans canavarı laptop!

Modern oyun bilgisayarları artık her zamankinden daha ince ve daha hafif tasarımlarla karşımıza çıkıyorlar. Ancak elbette tam anlamıyla oyunculara özgü, yüksek konfigürasyon seçenekleri sunan modeller halen adeta tank gibi bir görseelliğe sahipken, elbette bu diğer yandan gücün dışı yansımaları olarak da markaya bir anlamda prestij kazandırıyor.

Açıkçası Predator 15, sanıyoruz ki hiçbir güzellik yarışmasını kazanamayacak; zira fazlasıyla kalın hatlara, kaslı yapıya ve estetik tasarımdan ziyade agresif bir görseelliğe sahip. Kalınlık ve ağırlık, oyuncular için özel materyallerden oluştuğundan dolayı değer kazanırken, ekranın çevresini saran çerçeve ise herhangi bir mazerete sığdırabilmemizi zorlaştıran ölçüde kalın.

Predator 15'te, bazı dizüstü bilgisayarlarda da gördüğümüz gibi optik sürücü modülleri olarak sunulmuş. Halihazırda laptop üzerinde sol kenarda bir fan takılı durumda. CoolerMaster FrostCore fan tasarımıyla ısı konusunda avantaj yaratan laptop, ihtiyaç anında bu modülü çıkartıp yerine optik sürücüyü takma imkanı tanıyor.

Elimizdeki model, Core i7-6700HQ işlemciden güç alıyor. Intel'in 6'ncı nesil Skylake

işlemcisiyle 2.60 GHz saat hızında çalışan laptop, turbo modla 3.50 GHz frekansa tırmanabiliyor. 16 GB RAM'den güç alan laptop, hem SSD hem HDD'nin sahibi. 256 GB'lık SSD depolama çözümü sunan Predator 15, ayrıca 1 TB'lık geniş sabit disk de getiriyor.

Predator 15'te kuşkusuz en çok dikkat çeken nokta Nvidia GeForce GTX 980M grafik çözümü sunulması. 4 GB GDDR5 belleklerden güç alan bu grafik birimi, son dönemin oyunlarında başarılı bir grafik yakalanmasına olanak tanıyor. Bunlardan az sonra bahsedeceğimiz zaten. Bilgisayarda dahili olarak da Intel HD Graphics 530 sunuluyor. Elbette iki grafik birimi arasında hangisini kullanmak istediğiniz belirtebiliyorsunuz.

Predator 15'in ekranına da bakalım. 15.6 inç boyutunda ekranın sahibi olan laptop, panel olarak Active Matrix TFT Color LCD'yi kullanıyor ve Full HD çözünürlük sağlıyor. Laptop'ın opsiyonel olarak UHD çözünürlük sunan modeli bulunduğunu da söyleyelim. Predator 15'de sunulan bir diğer özellik Acer Dust Defender. DustDefender ile fanların üzerindeki tozu giderebilen Predator 15, bu sayede zamanla ısıya bağlı olarak performans kaybını engellemek için de kullanışlı

bir seçeneği bizlere sunuyor.

Predator 15, iyi bir oyuncu bilgisayar olmuş. Oyunlardaki performansını beğendiğimiz bilgisayar, tasarımı itibarıyla her oyuncu bilgisayarı gibi ağır ve ısı arttığında devreye girdiğinde fan ile gürültülü çalışıyor kuşkusuz. Ancak normal kullanımlarda sessiz kaldığını söyleyebiliriz.

Son olarak laptop'ın fiyatını da paylaşalım. Predator 15'in bu sürümünün 6999 TL civarında bir fiyata bulunmak mümkün.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Güçlü performans, harika ekran, şaşırtıcı pil ömrü
EKSI Klavyede renk özelleştirme eksik, ağır, gürültülü





Razer ManO'War ★

Ön yargılarınızı yıkmak için yaratıldı.

Oyuncular için üretilmiş tüm çevre birimlerinin ki bunların içinde klavye, mouse ve kulaklıkları sayabiliriz, kablolu olarak üretilmesi artık geleneksel saydığımız alışkanlıklardan birisi haline geldi. Kablosuz ürünler denendiyse de gecikme değerlerinin yüksekliği ve pil / şarj sıkıntısı sebebiyle oyuncular tarafından rağbet görmedi. İşte Razer, ManO'War ile bu alışkanlığı değiştirmeye çalışıyor ve ürün daha ilk saniyeden kalbimizi fethetmeyi de başardı.

7.1 çevresel ses sistemi ile beraber gelen ve 50mm'lik Razer Surround destekli hoparörler ile desteklenen kulaklık ilk bakışta oldukça büyük bir yapıya sahip, buna rağmen ağır olduğu söylenemez, en azından saatler süren çalışmalarımızda herhangi bir yorgunluk hissetmediğimizi söylememiz mümkün. Deri kaplama yastıkları sıcak havalara rağmen rahatsızlık vermiyor.

Ürünün en önemli özelliklerinden biri de 12 metreye kadar kablosuz olarak sesi iletebilmesi, üstelik bu limiti zorlamamıza rağmen herhangi bir performans düşüklüğü ile de karşılaşmadık ki bu mesafeyi uzatma yuvası sayesinde 14 metreye çıkartmak mümkün. Geleneksel olarak sol tarafa yerleştirilmiş olan mikrofon da kullanılmadığı zamanlarda yuvasına girerek adeta "yok oluyor."

Oyuncu kulaklıkları amaca uygun üretildiğinden, müzik dinleme performansları da genellikle zayıf olur, oysa Razer ManO'War ile müzik dinlemek de tam bir keyif. Akustığı en kuvvetli şarkılarda bile son derece memnun kaldık. Son olarak Razer Chroma aydınlatma özelliği sayesinde 16.8 milyon renge kadar özel renk şemalarına izin veren kulaklığın fiyatı 940 TL civarında, bütçenizi buna uygunsa kesinlikle öneriyoruz. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Kaliteli ses çıkışı, deri kaplama rahat yastıklar, müzik dinleme performans, Razer Chroma
EKSİ Biraz büyük

94



Redragon Titanoboa ★

Hesabını bilen oyuncular için.

Fiyat/performans oyunları ile tanınan Redragon'un Titanoboa modeli 8200dpi çözünürlüğe ve 8 adet ağırlığa sahip, 10 tuşlu bir oyuncu mouse'u. Ama uyaralım! Bu Mouse okul döneminde renkli ve kapağı pürüzlü defterlere tırnağı değdiğinde tüyleri diken diken olan Gamer'lar için değil! Görsellik bakımından beğenmediğim bu Mouse'nin benim için en büyük eksisi ise üst kısmındaki pürüzlü yüzey. Ergonomi bakımından üzerinde bulunan butonlar gayet şık ve el hâkimiyetini bozmayacak şekilde tasarlanmış. Mouse'un en sevdiğim özelliği ise sol kısmındaki kauçuk bölge ve üzerindeki butonlar oldu. Çoğu Mouse'da plastik üzerine tasarlanmış olan bu butonlar Titanoboa'da kauçuk bölgenin hemen üzerinde bulunuyor. Bu kauçuk bölge sayesinde Mouse'u eliniz tam olarak kavıyor ve rahatlıkla Mouse'un solundaki butonları kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra, günümüz Gaming Mouse'ları artık daha renklendirilebilir değil mi? Sadece üst yüzeyin alt kısmında yer alan logoyu renklendirebildiğimiz bu Mouse'da keşke biraz daha değişiklik yapabilesem diyor insan. Her ne kadar üst yüzeyini beğenmesem de, Mouse'un geri kalan özellikleri hoşuma gitti.

Gelelim teknik kısmına... Üzerinde 10 farklı buton (ikisi makro tuş) bulunan ve maksimum 8200 DPI destekleyen bu Mouse'da, 4 farklı DPI seçeneği arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra dilediğiniz iki farklı konfigürasyonunuzu iki farklı profile kaydedip geçiş yapma olanağına da sahipsiniz.

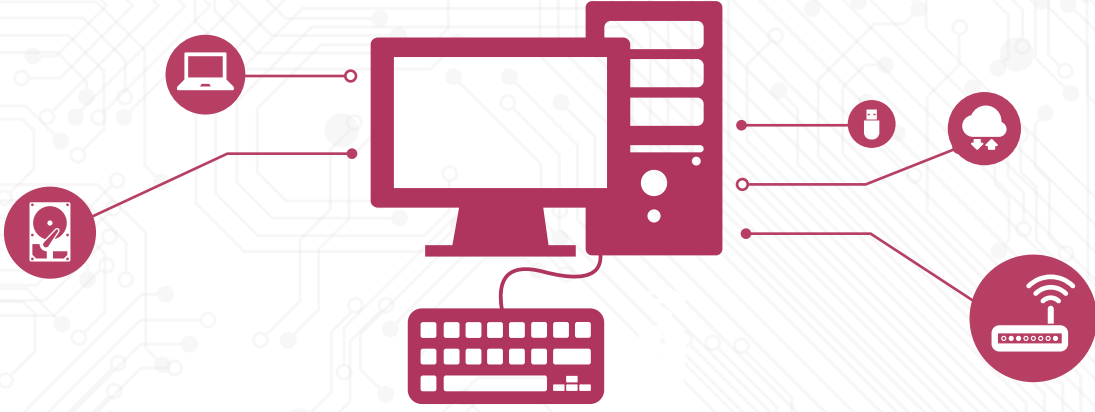
Redragon Mouse'larının konfigürasyonlarını yapabilmemiz için kullandığınız Mouse'un kendi sürücüsünü indirmeniz gerekiyor. SteelSeries oyun sürücüsü gibi direk olarak Mouse'unuzu tanıyıp ona göre davranmıyor.

Redragon Titanoboa uygun fiyata gayet sağlam teknik özellikler sunabilen bir mouse ve bütçesini bilen oyunculara hitap ediyor. Ürünü 150 TL civarına bulabilmek mümkün. ■ Doruk Bozyayla

KARAR

ARTI Ergonomik tasarım, yüksek performans, hediye ArcheAge oyunu (RU server'ı için)
EKSİ Pürüzlü tasarlanmış üst yüzey

78



Teknik Servis

Bu ay sizin için, son aylarda gelen soruları derledik. Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.

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

C: 3000 TL bütçe ile GTX 970 almak pek mümkün değil şu anda. Ancak GTX 960 alabilirsiniz. Yine de bütçenizi 3500 TL yapabilirseniz tavsiyem GTX 1070 almanız olacaktır. Ya da AMD'nin yeni Polaris mimarili R9 480 modeline de bakabilirsiniz.

Böyle bir PC için şu anda en mantıklı platform Skylake olacaktır. Tabii ki Zen çıkınca bu durum değişebilir.

S: Small Form Factor (SFF) nedir? Diğer sistemlerden farkı nedir? Artıları ve eksileri

2000 TL'ye standart bir PC topladığınızda dahi son dönemde çıkan oyunları rahatlıkla oynayamıyorsunuz

nelerdir? Tavsiye eder misiniz oyun sistemi için? Bekir Can

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

S: Ben bir bilgisayar toplamaya hevesliyim. Çok uzun araştırmalardan sonra gönlümdeki sistem: MSI H170-A Gaming M3 anakart, INTEL i5 6500 işlemci, MSI R9 380 Gaming 4G, Kingston HyperX Savage 2133 MHz 8GB tek modül ram, WD 1TB Caviar Blue 7200rpm HDD, Corsair LS 60GB SSD, Zalman Z3 Plus Beyaz Kasa, Cooler Master Hyper 212 Evo işlemci soğutucu. Sistemde bir sorun görüyor musunuz, bütçemi aşmadan performans yükseltebilir miyim daha fazla? Ne kadar güçlü bir PSU'ya ihtiyacım var, elimde 550W 80+ Bronze bir PSU var ama yeter mi, 650W'a yükseltmeli miyim? 500 TL fark ile ekran kartını 390'a yükseltebilirim.

Tabii ki daha iyi bir kart ama ekonomim de harika değil. 500 TL fazladan harcamaya değer mi bu performans artışı? Şu anki monitörüm 1440x900, 1080p alacağım yakında, yani 4K Gaming planlarım falan yok. Emre Ömeroğlu

C: SSD hariç bileşen seçimleri harika. Güncel Skylake işlemci ve yine güncel GCN 1.2 mimarili R9 380 tercih edilmiş. Ama 60 GB SSD yetmez. Windows zaten 20 GB yer kaplıyor. 60 GB SSD'de kullanılabilir alan 50 GB olsa kalır geriye 30 GB ve bu da kimseye yetmez. Bu bağlamda SSD en az 120 GB olmalı. Ekran kartı konusunda R9 390 şart değil. 1080p için R9 380 fazlası ile yeterli. Hatta 1440p'de dahi çoğu oyunu oynatabilecek bir kart. 550W 80+ Bronze PSU bu sistem için yeterli. Güle güle kullanın ve Windows 10 64 Bit yüklemeyi unutmayın!

S: Cube kasaları çok hoşuma gidiyor, tekerlekli bir valiz içinde seyahat ettirebiliyoruz. 2000 TL civarı bütçeye kadar bu kasanın içini ne gibi güzelliklerle doldurabilirim? Tabii ki aradığım özellikler son dönem oyunlarını kaldırabilecek bir donanım. Doların da şu günlerde düşmesi umuduyla sorumu yönelttim. Eren Ceylan

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

C: 2000 TL'ye standart bir PC topladığınızda dahi son dönemde çıkan oyunları rahatlıkla oynayamıyorsunuz. Bunun için en azından 2500 TL gerekiyor. Bu sistem küp olduğunda bu rakamı 3000'e çekmeniz de fadya var zira kasa ve anakart fiyatı biraz daha yüksek bu PC'lerde. Öte yandan donanım olarak Elite 110 kasaya Skylake mimarili Mini-ITX bir sistem toplayebilirsiniz.

S: ASUS marka laptop, Intel Core i5 4210U işlemci, NVIDIA GeForce 820M ekran kartım var. Herhangi bir oyunu oynarken anlık takılmalar yaşıyorum. Oyunun kalitesi önemsiz. Yani birden bir takılma oluyor fakat grafiklerde sıkıntı yok. Fakat son zamanlarda aldığım Max Payne Bundle'da oyuna girerken sadece Intel ekran kartı seçeneği var ve onda pek donma olmuyor. Sıkıntı ne olabilir? Burak Hamali

C: Bunun nedeni işlemcinin ekran kartına yetişemiyor olması olabilir. ULV işlemciler özellikle oyun oynamak için pek uygun değil. Üstüne bir de cihazda ısınma sorunu varsa frekans daha da düşüyordur ve bu da işlemcinin, ekran kartına yetişememesi anlamına gelir. Bu durumda darboğaz olur ve oyunlar takılmaya başlar. 820M zaten oyun için pek uygun bir GPU değil. En azından 840M olmalı idi.

S: Bilgisayarımı Windows 8'den Windows 10'a update ettim. Bilgisayarım da önceden yüklü olan ve çok az bir kasmayla oynadığım Dying Light, GTA V gibi oyunlara update'den sonra girdiğimde oyunlar inanılmaz kasmaya başladı. Açıkçası pişman oldum. Sizce ne yapabilirim? Emir Anıl

C: Bunun birçok nedeni olabilir. Upgrade edince eski işletim sisteminden hatalı alınan ayarlar olabiliyor. İlk tavsiyem C sürücüne sağ tıklayıp Özellikler dedikten sonra Disk Temizleme seçeneğine gelin. İlk işlem bittikten sonra solda Sistem Dosyaları seçeneği çıkacak. Ona tıklayın ve bir daha tarama yapılınsın. Çıkan pencereden bütün seçenekleri seçin ve Sil deyin. Bu işlem Windows old'u silecektir ve sabit diskte hatırı sayılır yer açacaktır. Bu da performansa olumlu etki eder. Ayrıca en son Windows 10 1511 sürümünü kullandığınızdan emin olun. Bütün güncelleştirmeleri yapın. Ve tabii ki ekran kartınızın sürücüsünü güncelleyin. Son olarak Windows 10 ile yavaşlama bir tesadüf olabilir. Uzun zamandır temizlemediyseniz toz birikir ve bu da ısınmaya neden olur. Isınma da güçte dalgalanmaya neden olur! Bu da sistemin karanlık tarafına geçmesine yol açar. Bunu önlemek için termal macun yenilenmeli ve cihazın kalbi temiz tutulmalıdır çekirge.

S: 6 TB hafıza, 256 GB RAM,

Sapphire AMD Firepro W7100 8 GB 256 Bit ekran kartı, MSI X99A God Like Gaming anakart. PC parçalarına kasa ve işlemci ve soğutucu ve güç kaynağı söyler misiniz lütfen? Ramazan Küçüköğlü

C: Hayal kurmak bile belli bir bilgi birikimi gerektirir. Şu anda 256 GB bellek takabilmeniz mümkün değil o anakarta. Çünkü en büyük tek modül henüz 16 GB. Firepro W7100 de oyun için değil iş için tasarlanmış bir ekran kartıdır. Ama yine de kalbinizi kırmayalım. Hayaliniz gerçek olsun. Bu sisteme Cosmos II kasa ve yine Cooler Master 1000W Silent Pro Gold PSU alabilirsiniz.

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

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

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE

Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



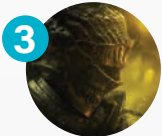
Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Dark Souls III

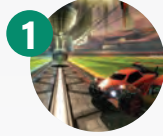
Daha önce hiçbir oyun, başarsızlığı bu kadar normalleştirmemişti. Adım başı öldüğünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco

Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix

Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



SteamWorld Heist

Ülkemizde uzaktan bakmak durumunda olduğumuz Nintendo el konsollarının en popüler oyunu, diğer platformlara da muhteşem bir çıkış yaptı.

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form

Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC, PS4, XONE, 3DS, WiiU, iOS



Prison Architect

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

Yapım Introversion
Dağıtım Introversion

Çıkış Tarihi Ekim 2015

PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID

FPS



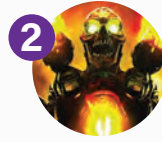
Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE



CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

Macera



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic

Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



Life is Strange

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

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix

Çıkış Tarihi Ocak 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Until Dawn

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

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE

Çıkış Tarihi Eylül 2015

PS4



AYIN OYUNU **HAZİRAN**

The Witcher III: Blood and Wine

Geralt'ın son macerası öyle veya böyle, bir senedir bizimle. Ana oyunun geçtiğimiz yazı komple götürmesi yetmezmiş gibi, son eklenti Blood & Wine ile tablo güzelliğinde diyarlara sürüyoruz atımızı, üstelik tam 30 saatlik muhteşem bir senaryo eşliğinde.

91

Online



Heroes of the Storm

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



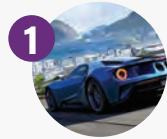
Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC

Yarış

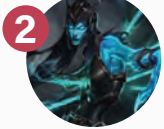


Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games

Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive

Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Trackmania Turbo

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

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE



Hearts of Iron IV

İkinci dünya savaşını yeniden yazma şansı elinizde, ancak bunun kolay olduğunu düşünüyorsanız başka oyunlara bakmanızı öneriyoruz.

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox

Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 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)

89 TL

Bu form 31 Temmuz 2016 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



KÜLTÜR & SANAT

Warcraft

Warcraft
Yıllardır beklediğimiz film nihayet geldi. Oyun filmlerinin lanetini kaldırabilecek mi yoksa lanet büyüyerek devam mı edecek? Detaylar içeride...
Sayfa 99



www.icy-veins.com

Neredeyse her ay bir sanat sitesi tanıtıyorum. Bu ay sizlere bizim taraflardan, içeriği oyunlar olan bir site tanıtacağım. Blizzard ile aranız iyi mi? Blizzard oyunlarından en az bir tanesini oynuyor musunuz? O zaman beri gelin hele. Icy-Veins benim de çokça yararlandığım bir site. Heroes of the Storm, World of Warcraft, HearthStone, Starcraft ve elbette Blizzard'ın çiçeği burnunda oyunu Overwatch gibi yapımlar için onlarca bilgilendirici içerik sunuyor. Bahsettiğim oyunlar için en son çıkan haberleri derleyen site, daha çok bu oyunlara hazırladığı rehberleri ile ön plana çıkıyor. Heroes of the Storm veya Overwatch gibi oyunlarda her karakter için, Diablo III'de her türlü sınıf için, WoW'da her türlü zindan, raid ve ırk ve sınıf için rehberler yer alıyor. HearthStone için de taktikler öğrenebilir ve destelerinizi nasıl daha iyi hale getirebileceğinizi Icy-Veins aracılığıyla öğrenebilirsiniz. Blizzard oyunları hakkında pek çok bilgi edinebileceğiniz Icy-Veins'i gözden kaçırmayın derim. ■



Yabani

Ne yazık ki Türkiye'de çizgi roman-cılık oldukça kısıtlı imkanlarla ilerliyor. Ancak bu kısıtlı imkanlara rağmen bu alanı geliştirmeye, çizgi roman okurlarını daha büyük kitlelere ulaştırmaya çalışan insanlar var. Haziran itibarıyla ilk sayısını elimize aldığımız Yabani de böyle insanların bir araya gelerek kurduğu bir dergi. İlk sayısını itibarıyla altı farklı çizgi roman ve iki farklı hikâye içeriyor. Bu altı çizgi roman içerisinde ikisi seri niteliğinde ve özellikle de Devrim Kunter'in yazıp çizdiği Kralına İsyân'ı ilginç bir çalışma olarak yorumlayabiliriz. İştahımızı dindirecek kadar uzun olmasa bile az sayıda sayfada, serinin geçtiği ilginç dünyanın ipuçlarını bizlere vermiş. Yabani dergi çizgi roman ağırlıklı olarak işlense de aslında içeriğinde korku, fantastik ve bilim kurgu temalı hikâyeler de içeriyor. İlk sayıda Bebek Fabrikası ile Tengri ve İnanna isimli iki adet akıcı hikâye bulunuyordu ve anlaşılabilir bu tür hikâyeleri daha ilerleyen sayılarda çokça göreceğiz. Bu arada siz de Yabani dergiye hikâyelerinizi ve çizgi romanlarınızı gönderebilirsiniz. ■



Vobeat

Seal the Deal & Lets Boogie

Volbeat geçtiğimiz ay altıncı stüdyo albümü ile karşımıza çıktı. 17 şarkılık ve 66 dakikadan oluşan albüm, birbirinden güzel parçalar barındırıyor. Bir heavy metal/hard rock grubu olan Volbeat her zaman olduğu gibi albümün ismini yine yukarıda gördüğümüz gibi oldukça ilginç bir biçimde sunmuş. Bu arada albüm çıkmadan önce sundukları birkaç parça ile hayranlarını bir anda korkutmuştu Volbeat. Yayınlanan şarkıların özellikle önceki albümlerdeki melodiler ile benzerlik göstermesi ve tekrara bağlayacak yeni bir albüm endişeleri sebebiyle herkes topa tuttu Danimarkalı grubu. Ancak albüm çıktığında da herkes bir anda neye uğradığını şaşırıldı zira hiç de monoton bir yapıda değildi ve kimi şarkılar adeta ister istemez dilinize takılıyordu. Albümde özellikle Goodbye Forever, The Devil's Bleeding Crown ve For Evight şarkıları en çok dikkatimi çeken ve ilk ezberlediğim parçalar olarak kendine yer buldu. Bu albümde bir kez daha metalin Elvis misali havasını yansıtan tınılar bolca kullanan Volbeat harika bir iş başarmış. ■





Death Angel The Evil Divide

Death Angel kısa süreli aralıkla albüm çıkarmayı seven, oldukça üretken bir grup. Thrash Metal tarzında müzik yapan ABD'li grup, oldukça köklü bir geçmişe sahip aslında. 1982 yılında kurulan grup 1991'e kadar müzik hayatını sürdürdükten sonra dağıldı ve herkes 2001 yılında kürkçü dükkanına döndükten sonra da metal kariyerlerine beraber devam ettiler. En son 2013 yılında The Dream Calls For Blood albümünü çıkaran Death Angel, geçtiğimiz haftalarda yepyeni bir albümle daha çıkageldi. Genellikle Thrash Metal dinleyen bir insan olarak albümü genel anlamıyla beğendiğimi söyleyebilirim. Ancak şöyle bir durum var ki albümdeki her şarkı sizi aynı oranda gaza getiremiyor ve birkaç defa dahi dinleseniz aklınızda kalmayan şarkılar söz konusu olabilir. Yine de Lost, The Moth ve Hell to Pay hayli sevdiğim şarkılar arasında yer almasını bildi. Death Angel'in yeni albümü The Evil Divide'a kesinlikle şans tanıyın derim, belki de benden daha fazla keyif alabilirsiniz. ■



Warcraft

Yıllarca PC başında gecelerimi zi sömüren Warcraft'ın sinema filmi nihayet Haziran başında bizlerle buluştu. Bu filmi Warcraft fanları olarak gerçekten uzun süredir bekliyorduk. Peki beklediğimize değdi mi? Bu konuda birçok meca pek çok farklı görüş beyan etti. Kimi beğendi, kimi yerden yere vurdu. Bana kalırsa ise film muhteşem olmuş. Ancak şunu söylemekte yarar var ki Warcraft tarihini bilmeyenler veya Warcraft ile ilgili daha önce hiçbir şeye bulaşmamış olanlar için birçok boşluk bulunuyor. Yani Warcraft ile alakanız yoksa, filminden çıkınca kafanızda pek çok soru işareti olabilir. Filmde Gul'dan'ın ork gürhunu Azeroth'a getirmesiyle beraber insanlar ve orkların ilk mücadelesine tanıklık ediyoruz ve filmde en çok hoşuma giden nokta da mekan tasarımları oldu. Stormwind'in birebir görünümü, Goldshire hanı, grifonların ve orkların karakter tasarımları beni her seferinde heyecanlandırdı. Kesinlikle kötü eleştirilere kulak asmadan filme gidin, keşke daha uzun olsaydı da doya doya izleyseydik dedim resmen. ■



100 Metal Fest: Headbangers Weekend

BuEfendim yaz geldi ve festivaller başladı. Bu ay 10 Temmuz'da Rock-Off festivalinin olduğunu aman unutmayın öncelikle. Rock-Off'a gidemeyeceğim için bin pişmanım bu arada. PC başında zaman öldürürken bir anda denk geldiğim %100 Metal Fest: Headbangers Weekend ise tek kelimeyle beni kendime getirdi. Insomnium'un katılacağını duyar duymaz çığlıklar attığım etkinliğe önce Blind Guardian'ın da katılacağı açıklansa da grubun albüm çalışmalarında beklenmedik bir pürüz yaşanması nedeniyle programdan çıkartıldılar. Hemen ardından Black Metal'in büyük isimlerinden olan Abbath'ın festivale katılacağını açıklanmasıyla beraber bayılmam bir oldu. Abbath muhtemelen festivalde yeni grubuyla çıkardığı ilk albümüne ağırlık verecek. Daha bitmedi sevgili metalciler. Festivalde daha Paradise Lost var, Testament var (Şu kadar cık mı geçilir koskoca Testament, yazıklar olsun :(- Kürşat), Eluveitie var. Yani metalciler için muhteşem bir hafta sonu var dostlar. Headbangers Weekend 27-28 Ağustos'da KüçükÇiftlik Park'da gerçekleşecek. Kaçırmanın! ■

PARALEL EVRLN

Merhaba geek arkadaşlar, Birkaç aydır, gösterime giren çizgi roman filmleriyle meşgul olduğumuzdan köşemizi de bu filmler hakkındaki yorumlarımıza ve bağlantılı olabilecek çizgi roman önerilerine ayırdık. Tüm o heyecanları bağıra çağıra, coşkuyla yaşadık ve şimdilik sinema gündemimizi erittik. Bu ay sizinle bambaşka bir heyecanımızı paylaşacağız. Ama öncesinde kısa bir özgeçmiş sunalım sizlere: Az biraz öncesinde açılmış bir dükkan olsak da çizgi roman severlere kendimizi ilk kez, 2015 yılının son ayında düzenlediğimiz yılbaşı ve açılış partisiyle tanıttık daha çok. Her ne kadar piyasanın içinden kimseler olsak da "bizim" diyebileceğimiz bir yere sahip olmanın sevinci

bambaşkaydı. Şimdilerde yurt genelinde giderek artmakta olan çizgi roman dükkanlarından daha farklı olmak, bu işi sevdiğimizi herkese göstermek niyetindeydik. Açılalı yaklaşık 9 ay olmasına rağmen bu kısacık zaman dilimine ön bahçemize onlarca etkinlik ve içeriye yerli yabancı binlerce çizgi roman sığdırdık. Yeri geldi Dumankara, yeri geldi Amak-ı Hayal olduk. İçimizde Şehzade Yangını tutuştu; Seyfettin Efendi bizi esir aldı, Kötü Kedi Şerafettin kurtardı. Her gün olmasa da Çizgili Tişörtler giydik, kendimizi Yabani hissettik. Her etkinliğimizde sağ olsunlar takipçilerimizin katılımı giderek arttı. İstanbul Şaşkınbakkal'daki çok da büyük olmayan yerimiz, her gün sizlerle birlikte büyümeye başladı.

Dükkanımıza sayısız dakikalar süren çizgi roman sohbetleri ve bol bol çay-kahve doldurduk.

Bu ay, yaptığımız işe olan inancımızı ve bağlılığımızı daha da pekiştirmek adına hem kendimiz hem de çizgi roman piyasamız için büyük bir adım attık. Biliyorsunuz DC Comics (Her ne kadar Action Comics ve Detective Comics serilerini New 52 öncesinde kalan sayı numaralarından devam ettireceklerse de.) logosunu da baştan değiştirerek serilerini "Rebirth" başlığı altında tekrar 1. sayıdan başlatma kararı aldı. Biz de bu büyük DC olayını fırsat bilip Türkiye'de ilk defa gerçekleşen bir etkinliğe imza attık ve DC Comics'le anlaşarak dükkanımıza özel, usta çizer Yıldırım Çınar imzalı bir Batman #1 varyant kapağı hazırlattık!

Yurtdışında "Retailer Exclusive" adıyla bilinen bu varyantlar, sadece adlarına özel basıldıkları çizgi roman mağazaları aracılığıyla satışa sunuluyor. Basımını tabii ki DC Comics'in üstlendiği bu varyantların dağıtımı, dünya genelindeki çizgi roman mağazaları

Bu ay, yaptığımız işe olan inancımızı ve bağlılığımızı daha da pekiştirmek adına hem kendimiz hem de çizgi roman piyasamız için büyük bir adım attık

yerine direkt olarak o mağaza özeline yapıyor. Yani bu varyanta sahip olmak isteyen herhangi bir çizgi roman koleksiyoncusunun, bir Paralel Evren yolculuğu yapması gerekiyor (çevrimiçi de olsa). Avrupa'da bile varyant kapak bastırabilen çizgi roman dükkanının sayısı bir elin parmaklarını geçmezken, bu birkaç dükkan arasında yerimizi alarak, önünü açtığımız bu yeni yolda sizlerin de desteğiyle ilerlemeyi yeni hedefimiz haline getirdik. (Bu arada siz sormadan söyleyelim, sayıyı DC Comics bastığı için tabii ki orijinal dilinde, yani İngilizce. Zaten bu varyantı dünya piyasasında değerli kılan şeylerden biri de işte bu.) Türkiye'de de yayınevlerinin yoğun programlara sahip olduğu, DC, Marvel, Image, IDW, Valiant demeden her kulvardan serilerin basılabildiği, yayın programı bir ay bile aksasa okurların kızdığı, üzülmediği, kısacası gelişmekte olan bir çizgi roman piyasasına sahibiz artık. Yıllardır özlemimizi çektiğimiz kahramanlar artık kütüphanelerimizi iyice doldurmaya, genel okur kitlesini de ufak ufak birer koleksiyonere çevirmeye başladı. Ülke çapında bu kadar gelişme yaşanırken neden bir yandan da yurtdışına açılmanın, kendi varyantlarımızı koleksiyonlarımıza ve hatta yurt dışındaki koleksiyonlara katmanın sevincini yaşamayalım? Belki de Batman'le başlayan bu maceramız daha pek çok yere sıçrar. Ne de olsa Paralel Evren'de ihtimaller sonsuz değil midir? ■



www.paralelevrencr.com
f t i /ParalelEvrenCR

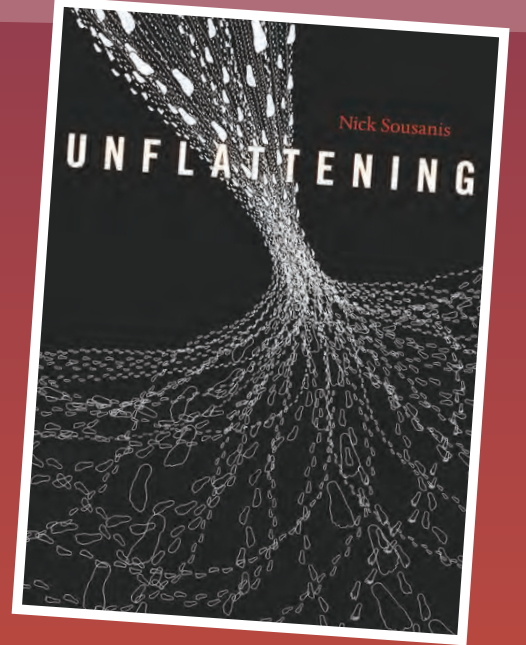
AltEvren

Bir eserin hangi yayınevi tarafından yayımlandığını ve bu yayınevinin ne gibi özellikleri olduğunu bilmek, aslında tüm yazılı mecralar için önemli bir konu. Ama söz konusu çizgi roman olunca, bu konu bir kat daha önem kazanıyor. Zira sadece yayınevi isimleri bile, size okuyacağınız çizgi roman hakkında çok ciddi ipuçları verebiliyor. Elbette istisnalar olsa da, Marvel veya DC Comics'in bir çizgi romanını aldığınızda süper kahramanlara dair hikayeler okuyacağınızı, Image veya Dark Horse'da süper kahraman türü dışında, ama yine de popüler eserler göreceğinizi, örneğin Drawn and Quarterly, Pantheon veya Fantagraphics etiketli çizgi romanlarda ise, muhtemelen daha ciddi, daha kompleks çizgi romanlarla karşılaşacağınızı tahmin edebiliyorsunuz. Bu doğrultuda, bir çizgi romanın Harvard University Press'ten çıkmış olması, size eserin içeriği ve yapısı hakkında çok ciddi fikirler verebiliyor. Unflattening, bildiğim kadarıyla Harvard Üniversitesi'nin yayınevi tarafından yayınlanan ilk, ve şimdilik tek çizgi roman.

Çizgi romanın sanatsal kısmına aşına olan okurlar için, kurgusal olmayan, "gerçek" hikayeler anlatan eserlerin varlığı artık alışılmış bir durum. Persepolis, Dare to Disappoint, Filistin, bugünlerde Pyongyang gibi eserler ülkemizde de belli popülerite

kazanmış durumdadır. Nick Sousanis'in yazıp çizdiği Unflattening, bu "kurgusal olmayan" çizgi roman mantığını bir adım daha ileriye götüren bir eser olarak tanımlanabilir. Sousanis, bu eseri kendi başına yayımlanması amacıyla değil, doktorasını bitirmek amacıyla hazırlamış: bunun doğruluğunu yüzde yüz isabetle iddia etmem mümkün olmasa da, internet genelinde bunun çizgi roman olarak hazırlanmış ilk "doktora tezi" olduğu görüşü epey yaygın.

Unflattening, konu olarak yine çizgi romanlara yoğunlaşıyor. Özellikle akademik çevrelerde son dönemin en önemli tartışma konularından biri olan dil ve dilin sınırlarını merkeze koyan Sousanis, "düzyazı" ve "edebiyatın" doğaları gereği sahip olduğu eksiklikleri, çizgi roman ile aşmayı öneriyor. Çizimlerin ve yazının bir arada kullanılarak yaratacağı "görsel anlatı" kavramının, "süper kahramanlar" veya "mizah" gibi konularla sınırlandırılmasının büyük bir kayıp olduğunun altını çizen akademisyen, bir yandan bu konuları akademik standartlarla tartışırken, bir yandan da kendi yarattığı eserle bu argümanını "kanıtlamış" oluyor. Bu fikir ve görüşlerin, çok orijinal veya daha önceden ortaya atılmamış şeyler olduğu söylenemez. Fakat bunları akademik bir tez içinde toplamak, düzgün bir anlatı



çevresinde tartışmak ve mantıklı sonuçlara ulaşmak, bana kalırsa çok önemli bir başarı. Öyle ki, çizgi romanın ilerleyen bölümlerine temel hazırlayan ilk altmış sayfalık kısım, benim kişisel olarak, "Keşke çizgi roman ile ilgilenen herkes bunları bilse" diye düşündüğüm pek çok önemli fikir ve teoriyi büyük ustalıkla okuyucuya sunmayı başarıyor.

Bu açıdan Unflattening'in; Will Eisner'in Comics and Sequential Art ile başlattığı, Scott McCloud'un Understanding Comics ile devam ettirdiği geleneğin 2010'lu yıllardaki sağlam bir temsilcisi olduğunu iddia etmek bence mümkün.

Böyle bir tanıtımın herkesin ilgisini çekmeyeceğini ve bazılarının korkunç sıkıcı geçeceğini biliyorum. Ama çizgi romanın sadece "eğlence" için "tüketilecek", süper kahramanların kötü adamlarla savaştığı hikayeleri anlatan bir mecra olmadığı gerçeği, dünya genelinde olduğu gibi Türkiye'de de yavaş yavaş kabul edilmeye başlanıyor. Özellikle bu fikri benimseyen okurlara, Unflattening'i gözüm kapalı tavsiye edebilirim. ■





• Otaku-Chan! •

Kelebek gibi uçarım, arı gibi sokarım!

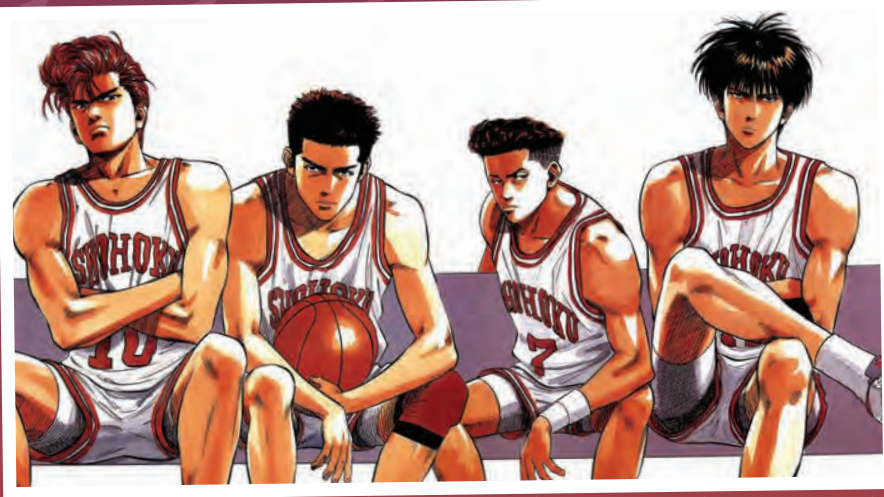
Haziran ayı NBA play-off ve finalleriyle bir de Euro 2016'ıyla geçti. Euro 2016'yı kimin kazanacağını öğrenmemize de çok az kaldı. Eh, bir yandan da karneler alındı, sınavlar atlatıldı. Kendimizi rahat rahat denize, güneşe, mahallenin potalarına, kum voleyboluna falan adayabileceğimiz uzunca bir süre var. Elbette böyle sağlıklı aktiviteleri benim gibi tembel bir insanın yapabileceğini düşünmüyorsunuz. Haksız da sayılmazsınız. Bilgisayar oyunlarında bile biri oynasın ben izleyeyim, tembellik yapmaya devam edeyim diye düşünen ben, haliyle klimanın serinliğinde güzel güzel maçları ve animelerimi izlemeye devam edeceğim. Ve elbette spor ve animenin birleşimi spor animelerini... Spor animelerinin pek hayranı yok sanılıyor ama Türkiye'de bu pek de doğru sayılmaz. Kaptan Tsubasa'yla büyümüş koca bir nesil var. Yeni dönemde yapılan spor animelerinin de özellikle kadınlara yönelik olanları (Free, Chihayafuru gibi) bu türün hayranlarının giderek büyümesine neden oldu. O yüzden önyargıyla yaklaşanlar, bir durup neler oluyor diye bakmanın tam zamanıdır. NBA'den girdik yazıya basketbola devam edelim. Son dönemin en iyi spor animelerin-

den biri, takipçilerinin 4. sezon ne zaman başlayacak diye yalvardığı: Kuroko no Basket. Mucizeler nesli diye adlandırılan ve üç sene boyunca şampiyonluğu elinde tutan ortaokul basket takımının üyeleri artık yeni liselerine dağılmış bir ekip. Ünlü takımın altıncı oyuncusu Tetsuya Kuroko'ya kendisine Seirin Lisesi'ni seçmiş. Takıma yeni gelen bir diğer oyuncu da Taiga Kagami. İkili Mucizeler nesli oyuncularının oynadığı takımları yenerek şampiyonluğa ant içeriyor. Tabii böyle anlatınca çok klişe duruyor ama animasyonun klişeyle yakından uzaktan alakası yok. Mucizeler neslinin beş oyuncusu da tanrı gibi mübarek. Haliyle bilindik basketboldan daha fantastik oyunlar izliyoruz. Ve elbette heyecanı üst noktalarda tutmayı çok iyi bilen bir seri. İnsan bir kere sıkılmaz mı? Hele animasyon kalitesi... Özellikle basketbolun akışkan hareketlerinin animasyonda başarıyla sunuyor Kuroko. Tabii daha klasik, fanteziye kaymayan bir basketbol animesi izlemek isteyenler için Slam Dunk gibi unutulmaz bir seriyi dile getirmeden olmaz. Başkahramanı Hanamichi Sakuragi'yle hem mizah, hem ilk aşk hem de baskete doyyuor insan.

Gelelim tenise. Ay sonu Wimbledon başladı. Bu sene Nadal yok. Nadal'dan dünya sıralamasında birinciliği kaptan Djokovic de ilk Grand Slam'ini tamamladı. Serena Williams'sa konu tenis olunca kalbime taht kurmuş biri. Peki, animelerde tenis krallığının asil üyeleri kimler? Tenisin prensi tabii ki Echizen Ryoma yani Prince of Tennis'in başkahramanı. Kuroko no Basket gibi tanrısal güçlere sahip tenis oyuncularının bu güzel oyunu çok daha eğlenceli kıldığını söylemek gerek. İlk izlediğim spor animelelerinden biriydi Prince of Tennis. Bu nasıl tenis yahu, derken insan elinde olmadan serinin



Vagabond'un yaratıcısı Takehiko Inoue'den kazanmak ve kaybetmek üzerine



büyüsüne kaplıyor kendini. Aklın, mantığın sınırlarını zorlayan ya da tam tersi içgüdüleriyle neredeyse geleceği okuyan oyuncularıyla sürükleyicilik seviyesi kaç sezon azalmayan bir seri. Özellikle Echizen gibi bir tenis dâhisinin ne yaparsa yapsın yenemediği tek insanla yani babasıyla çekişmesi de seriyeye ayrı bir hikâye derinliği katıyor.

Elbette spor animelerinin içinde de unutulmuş ya da çok değer verilmemiş cevherler bulmak mümkün. Bunlardan biri de Baby Steps. Yine bir tenis animesi ama spor animelerinde sıfırdan kahramanlığa giden yolu işleme açısından nadir bulunan serilerden biri. Bu serinin de Slam Dunk gibi daha gerçekçi olduğunu söyleyebiliriz. Başkahramanı Maruo Eiichirou'nun hayatından sıkılmış, ders çalışmak dışında hiçbir şey bilmeyen biri olması tenise yaklaşımını da çok etkiliyor haliyle. İnsanı hayatını değiştirebileceğine inandıran, hiçbir şeyin imkânsız sayılmayacağına gösteren bir seri.

Bir başka sıfırdan gelişme hikâyesiyse Hajime no Ippo. Haziran ayında kaybettiğimiz tüm zamanların en iyi bokörü Muhammed Ali'yi anarak bokstan bahsetmemek ayıp olurdu. Kelebek gibi uçan, arı gibi sokan bu büyük insanın yaptığı sporun inceliklerini Hajime no Ippo'da keşfedebilirsiniz. Makunouchi Ippo'nun hem hayatta hem de boksta nasıl mücadele ettiğini dramatik bir hikâyeye sunan bir seri bu. Elbette konu boks olunca 70'lerin efsanesi Ashita no Joe'nun adını geçirmemek olmazdı. Döneminde Japonya'nın

Ülkemizde bisiklet kullanımı giderek artıyor, aynı şekilde yarışmalara ilgi de

en çok takip edilen manga ve animelerinden biriydi. Ve ölen karakterlerden biri için gerçekten de Japonya'da bir cenaze töreni hazırlanmıştı. Kurgu bir karakter için daha önce yapılmamış bir şeydi bu. Anime ve manga tarihiyle, gelişimiyle ilgilenenler kesinlikle bu seriye göz atmalı, incelemeli.

Gelelim Beyzbol ve Amerikan futboluna. Ülkemizde çok bilindik sporlar değiller ama konu beyzbol olunca Ace no Diamond size kuralları biraz olsun öğreten, oyunun dinamiklerini çözdüren bir seri. Cross Game'ye hakikaten kuralları bilmeden tam anlaşılmıyor. Ama beni gerçekten beyzbol kurallarını öğrenmeye, maç izlemeye iten seri Cross Game olmuştu. Tabii Major isimli, yanlış hatırlamıyorsam 6 sezon sürmüş seriyi de unutmamak lazım. Amerikan futbolu için de Eyeshield 21 verilebilecek en iyi örneklerden biri.

Daha bilindik iki spora dönelim. Voleybol ve bisiklet. Ülkemizde bisiklet kullanımı giderek artıyor, aynı şekilde yarışmalara ilgi de. Beşiktaş'ın yokuşlu yollarından kalp krizi geçirmeden çıkabileceğini zannetmesem de otaku Sakamichi Onoda'nın yokuşları anne bisikletiyle çıkmasını izlemek müthiş keyifli. Naif ve temiz yürekli Onoda'nın yeni okulundaki arkadaş edinme çabaları ve bisiklet kulübüne girmesi gündelik hayat ve sporun çok eğlenceli birleşimini oluşturmuş. Bildiğin bisiklet yahu, desem de bu aleti sürmenin bile ne kadar çok tekniğinin olduğunu görmek bile bu seriyi izlemek için yeterli olmuştur. Voleybol söz konusu olduğundaysa haliyle verilecek örnek Haikyuu!! Küçükken, bir voleybol maçında "küçük dev" lakaplı bir oyuncuyu izlemesiyle kendi kısa boyunun istediği şeyi yapmasına engel olmayacağına inanan Hinata'nın Karasuno Lisesi'ne gitmesiyle başlayan hikâyesini izliyoruz. Ortaokulda yenildiği Kageyama'dan intikam almaya yemin eden Hinata, kaderin cilvesi işte, Kageyama'yla aynı



okulda buluyor kendini. İkisinin rekabeti ve seriyeye işlenmiş komedi unsurları çok başarılı. Ayrıca bu serinin de animasyonu oldukça kaliteli. Özellikle farklı bir perspektif kullanımıyla hız algısını öyle güzel birleştirmişler ki... Production I.G gibi bir stüdyodan daha aşağısını bekleyemedik zaten.

Şimdiye kadar saydığımız serilerin hepsi haliyle erkek izleyiciye yönelik ama bishonen dediğimiz erkek güzellerinin çok da bulunmadığı bu yüzden kadınlara çok hitap etmeyen serilerdi. Ama yüzme söz konusu olunca, kadınlara göre en yakışıklı anime karakterleri oylamalarında hep liste başı bir anime var. Free! İnsanların niye 2D karakterlerin yastıklarını aldıklarını, fantezilerini kurduklarını falan daha iyi anlayabilmemi sağlayan bir seriydi. Gelelim farklılığıyla öne çıkan, nadide eserlere. Ping Pong the Animation. Avangart yönetmen Masaaki Yuasa'nın elinden çıkan serinin animasyonu bildiğiniz serilere hiç benzemiyor. Karakterleri sinir bozucu ama bir o kadar da sizi etkisi altına alan tipler.

Ve son olarak Japon sporları Karuta ve Go'ya örnek iki anime verelim. Chihayafuru ve Hikaru no Go, gençleri bu oyunlara sevdirmelerinden dolayı ödül almış seriler. Chihayafuru aslında bir shojo animesi olsa da çevremde izlemiş bütün erkeklerin müthiş sevdiğini gördüm. Tahminen karma bir tür yarattığı için. Hikaru no Go ise Go oyununu öğrenmek isteyenler için birebir. Yazının sonunda Muhammed Ali'ye tekrar saygılarımızı sunalım, elveda boksun Elviş'ine... ■ Merve Çay



• Cosplay Republic •

Cosplayde Basit Makyaj Yapma Taktikleri #2

Geçtiğimiz ay “herkes cosplay yapabilir” konulu yazımdan sonra kaldığımız yerden devam edeyim diyorum, ne dersiniz? Konudan çok uzaklaşmadan işin püf noktalarını iyice hafızanıza kazımak şart. İlk makyaj taktiklerinde cildimizi güzelleştirmiştik. Bu yazımda, daha ince detaylara giriş yapacağım; gözler ve dudaklar. Cosplayde veya normalde fark etmez, gözler ve dudaklar en çok göze çarpan kısımlardır (Özellikle gözler). Lens takarak farklı renklerle bürünen gözlerimiz, doğru makyajla çok



Karakterinizin makyajı yoksa bile doğal ruj mutlaka kullanın.

etkileyici görünebilir. Beyler, üzgünüm; bu yazı daha çok hatunlara hitap ediyor. Karakterinize göre uygun makyajı yapmak için doğru renkleri seçmek çok önemlidir. Ayrıca göz ve dudak makyajı, cosplaydeki en eğlenceli renklendirmelerden biridir. Ne de olsa karaktere benzemeye çalışırken, kostümün detaylarının yanında güzel makyajla kendinizi sergilemek isteyeceksiniz. Abartılmış göz makyajı: Anime ve çizgi dizi karakterlerinin gözlerine dikkat ettiniz mi? Bildiğiniz kocamanlar. Bazı yapımlarda normal olanlarına denk geliyoruz zaten ancak arası ayrı bir tartışma konusu. Bazı makyaj türlerinde büyük gözler, her zaman en ideal olanlardır. Bu durumun seçeceğimiz karaktere göre değişiklik göstereceğini de unutmayın.

Temel adımlar: Göz makyajına başlarken ilk adımınız far olsun. Ne kadar doğal renkleri seçerseniz o kadar rahat edersiniz. Olur da karakteriniz koyu tonlarda makyaja sahipse, işte orada sizleri internette sörf yapmaya davet etmem gerek. Ancak standart ve doğal görünüm-

lü makyaj, hemen hemen birçok karaktere uyar ve ağır makyajı kaldıramayan ciltler için idealdir. Tek tek far renkleri almaktansa, kocaman bir palet edinmek sizi daha mutlu edecektir. Hem renk seçeneği fazla, hem de toplamda daha az para vermiş olacaksınız. Hatta bazı paletler hangi renkleri, gözünüzün tam olarak neresine uygulayabileceğinizi bile yazıyorlar. Meselak, gözlerinizin büyük görünmesini istiyorsanız, iç kısmına daha açık renkler uygulayabilirsiniz. Sonraki adım ise eyeliner. Kullanım konusunda kendinize güvenemiyorsanız, o zaman kalem şeklindeki eyeliner’lardan satın alın çünkü kullanımı kolay olan kalem eyeliner, sağa sola bulaşmama konusunda da başarılıdır. Ancak eyeliner kullanımı göz şeklinize göre değişkendir. Yani karakterinize uygun göz şeklini yakalamanız gerekir. Birçok karaktere en uygun olan küçük kanat şeklindeki eyeliner kullanımıdır. Göz kenarınıza minik bir kuyruk çekip, doğal görünümü elde edebilirsiniz. Bonus: Unutmayın, yazdıklarım daha çok rahat etmeniz ve olabildiğince en doğal



Büyük gözler, özel makyaj ister.

makyaja sahip olmanız içindir. Ne de olsa seçeceğiniz karakterin makyajı çok ağır ve koyu renklere sahipse, siz de kendinize güvenemiyorsanız; en azından doğal makyaj adımlarıyla daha güzel görünebilirsiniz. Göz farı astarı (Eyeshadow primer), farınızın gün boyu daha pürüzsüz ve ayrıca gözlerinize gölge attıysanız, daha parlak görünmesini sağlar. Bir de kaş boyama kısmı var tabii ki. Kaşlarınızı mükemmel gösterme kısmı biraz pratik isteyen bir süreç. Ancak başarılı olursanız, karakterinize daha çok benzeyeceğinizden eminim. Kaşlar, fotoğraflarda görüldüğü kadar kolay doldurulamazlar. Onun taktiği de basittir. Kaşlarınızı doğal kullanacaksanız, aynı renkli bir göz kalemi daha net görünüm sağlayacaktır. Eğer kaşınızı farklı bir renge boyamanız gerekiyorsa, kişisel taktiğim mevcut ve makyajınıza başlamadan bunu uygulamanız gerekecektir. Çantalarımızdan eksik etmediğimiz "Pritt": Öncelikle kaşlarınızı iyice temizleyin ve fırçalayın. Makyaj öncesi kaşlarınıza pritt



sürün. Birkaç saniye bekleyin kurusun, ardından ikinci katı sürün. Kaşlarınız sertleştiyse işlem tamam, unutmayın dümdüz sürmeyin. Karakterinizin kaşları nasılsa, o şekilde hafif yuvarlak hatlar uygulayın. Üzerine kapatıcı uygulayın. Son adım olarak makyajınızı tamamlayacak olan pudrayla (Yüzünüzle aynı tonda) kaşlarınızı kapatın. Ve artık kaşınız yok. Üzerine istediğiniz renk göz kalemiyle kaş çizebilirsiniz. Temizlemesi son derece kolay, ılık su yeterlidir. Pritt korkutucu geldiyse diğer bir çözüm; açık renk concealer yani kapatıcıyla kaşlarınızı kapatmak, ardından guaj boya kullanmaktır. Kapatıcıyı iyice sürdüğünüzden emin olun. Kaşınızın her bölgesini kapatın ve taşarsa kulak pamuğuyla temizleyin. Kapatıcıyla işiniz bittikten sonra far fırçasına istediğiniz renkteki guaj boyayı sürün ve kaşınıza uygulayın. Kaş boyamanın birçok taktiği var, bunları daha detaylı bir sonraki sayılarda yazarım. (Çok yakında Kaş Boyama Taktikleri di dış dış dış) Göz makyajını tamamlayan en önemli detaylardan diğerleri, lensler ve takma kirpikler. Siz de benim gibi hassas gözlerle sahipseniz, göz makyajına başlamadan lensinizi takmanızı öneririm. Yoksa o göz damlaları makyajınızı öldürür. Takma kirpikler ise gözleri inanılmaz etkileyici gösterir. Tabii göz boyunuza göre takma kirpik kullanmanızı öneririm. Ayrıca takma kirpiği takmadan önce, boyutuna dikkat edin. Belli noktalarını kesebilirsiniz. Üff şu dudaklara bak sen: Karakteriniz ne olursa olsun, doğal dudak rengi en çok tercih edilenlerden biridir. Makyajı olmayan bir karakteri yapsanız bile, ruj sürmekten asla çekinmemelisiniz. Böyle durum-

Karakteriniz ne olursa olsun, doğal dudak rengi en çok tercih edilenlerden biridir. Makyajı olmayan bir karakteri yapsanız bile, ruj sürmekten asla çekinmemelisiniz

larda doğal, ten rengi rujları kullanın. Eğer istediğiniz rengi kullanabiliyorsanız, zaten yazacak bir şey yok. Kırmızı, pembe fark etmez karakteriniz hangi rengi kullanıyorsa, siz de onu kullanın. Dudaklarınızın mükemmel görünmesini istiyorsanız, sihirli malzeme lip scrub. Bu malzeme dudaktaki ölü deriyi yok ediyor. Sonra dudak kremi kullanın ve üst dudağınıza istediğiniz ruj rengini uygulayın. Yavaşça üst ve alt dudağınızı birbirine sürün ve renk tonunu yakalamak için azıcık, alt dudağınıza ruju uygulayın. Bazılarının fırçalı veya kalem ruj tercih edecektir. Nasıl rahatsanız, o şekilde kullanın. Ancak unutmayın kalıcı rujlar, cosplayde hayatınızı kurtaracaktır. Bir Cosplay Republic yazısının daha sonuna geldik. Mutlu kalın, oyunu ve sevdiğiniz hobinizi hayatınızdan eksik etmeyin. Sorularınız için beni sosyal medyadan @Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

İçeriğin değeri üzerine...

Bu yıl karşımıza çıkan ilginç örnekler, uzun zamandır savunduğum görüşün haklı olduğunu ortaya çıkardı. Biliyorsunuz, 2013 yılının E3 fuarında duyurlan The Division'ı üç sene boyunca bekledik, sonra oyun piyasaya çıktı ve bir ay oynayıp bıktık. Hadi ben meşguldüm, iş gücü derken oynamaya çok vaktim kalmadı ama oyunu yıllardır bekleyip bir ayda oynamayı bırakan insanların şikayetlerini de görmezden gelmek mümkün değil. The Division örneği, oyun endüstrisinde bir ilk değil. Sayısız oyunun aynı hayal kırıklığını yaşadığımızı biliyoruz. The Division örneğin yaşadığımız sorun, diğer oyunlarda da karşımıza çıktı çünkü yapımcıları oyunun teknik detaylarına gömülmüşken, öyküyü sürükleyecek detaylara, yani içeriğe önem vermeyi unutuyorlar. Telltale gibi bir yapımcı, tamamen öykü üzerine odaklanmış, oyun bile sayılmaya-

cak, daha çok interaktif öykü diyebileceğimiz yapımları yılın en çok sevilen oyunları arasına katmayı başarırken, The Division gibi teknolojik olarak sanat eseri kıvamında bir oyundan insanlar bir ayda bıkabiliyor. Oysa biliyoruz ki, yapımcı The Division'daki teknik problemleri engellemek, hile yapan oyuncuları yakalamak için büyük çaba sarf ediyor ama, kimin silahının daha fazla DPS sahibi olduğuna bağlı bir oyun mantığının peşinde koşmak yerine, oyunculara peşinden gidebilecekleri etkileyici öyküler verebilseler, oyunlara daha fazla bağlanacağız. The Division'da bunu görev metinlerindeki birkaç satır ile yapmaya çalıştıklarına şahit oldum ama beni fazla etkilemedi. Oysa Skyrim veya Fallout gibi yapımlarda, oyuncu bir görev aldığı anda o göreve dair öykünün adım adım oyuncunun karşısına çıktığını ve tansiyonun

giderek yükseldiğini, bazen öykünün dallanıp budaklandığını ve farklı başka öykülerin, hatta dev çatışmaların içine doğru sürüklendiğimizi görüyoruz. Bu sırada oyun da öyküyü bir iki satır boş metinle anlatmak yerine, karşımıza çıkardığı karakterlerle anlatma yoluna gidiyor ki, ilk oyunundan beri Fallout serisinin efsane olmasını sebebi budur, oyun sizi etkileyici öykülerin içine sürükler.

Rahmetli Tom Clancy önemli bir romancı olarak isim haklarını Ubisoft'a sattığında, firmanın Tom Clancy romanlarından alışık olduğumuz, şaşırtıcı, derinlikli, sürükleyici öyküleri karşımıza koyacağını düşünüyorduk. Bazı oyunlarda bunu yapmayı da başardılar ama The Division da bunu çok göremedim. Benzer şekilde, büyük yaygaralar kopartarak piyasaya çıkan nice oyunda da güzel bir öykü bulamayınca buz gibi soğuyorum ve bu noktada yalnız olmadığımı da hissediyorum. Oyun severler artık, ne istediklerini forumlarda yüksek sesle dile getiriyorlar. Dolayısıyla Mass Effect gibi öykü üzerine kurulmuş bir oyun efsaneye dönüşebilirken, ondan çok daha gelişkin oyunlar, unutulup gidiyor. ■

The Division örneğin yaşadığımız sorun, diğer oyunlarda da karşımıza çıktı çünkü yapımcıları oyunun teknik detaylarına gömülmüşken, öyküyü sürükleyecek detaylara, yani içeriğe önem vermeyi unutuyorlar





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

Bitmeyen erken erişim süreçleri

Bazı şeylerin nasıl olup da zaman içinde kabul edilebilir hale geldiğine tanık olmak garip. Bundan da ilginç olanı, bunun belli bir yaş grubuna özgü olmaktan ziyade, herkesin birden etkilendiği bir olgu olması. Henüz piyasaya sürülmemiş veya tamamlanmamış bir oyunu, üzerine para vererek oynadığımız ilk günün üzerinden çok fazla bir zaman geçmemiş olmalı. Öyle veya böyle, yapımcılar daha önce ücretsiz demolar ile bizlere sundukları oyunlarını, erken erişim vasıtası ile satar hale gelerek ciddi girdiler sağladılar ve (Neyse ki!) şimdi oturup, bu sürecin bizlere kazandırdığı oyunları yazmaya kalkışsak, buradan Next Level'a yol olur herhalde. Sonra bir gün, bir yapımcı çıkıp şunu fark etmiş olmalı; oyunu işler halde tutup, önemsiz de olsa insanlara sıkça güncelleme sunduğunuzda, üzerinizdeki "bitirme" baskısı azalıyor. Hatta bir süre sonra insanlar "erken erişim" aşamasında bir oyun oynadıklarını bile unutuyor.

Neticede Steam'in "kullanıcı puanlarının" piyasayı şekillendirdiği bir dönemdeyiz ve "umutlu ve beklentilerini yüksek tutmuş, salya torbasına dönüşmüş oyuncuların" ilk günlerde yazdığı binlerce inceleme sayesinde, DayZ ve H1Z1 gibi üç yılı devirmiş oyunlar halen her Steam Sale döneminin en çok satanları arasına girmeyi başarıyor. Nihayet bunu Steam de fark etti ve artık oyunların not bölümüne baktığınızda genel kullanıcı puanı yanında bir de son 30 gün içindeki güncel kullanıcı puanını görüyorsunuz. Böylece DayZ gibi üç senedir tamamlanamamış, gelişimi neredeyse durmuş, bug yuvası olan, ancak ilk günlerdeki pozitif inceleme puanlarının da katkısıyla leblebi gibi satmaya devam eden oyunların %40'lar civarında gezen güncel kullanıcı puanları gözünüze sokuluyor. Peki, bir oyunun gerçekten de uzun süredir tamamlanamamış olması bir eksi olabilir mi? Hem evet, hem de hayır.

Erken erişimde iki yılı geride bırakmış The Forest'ı ele alalım. Vaktiyle tıpkı DayZ veya H1Z1 gibi müthiş çıkış yapmış bu oyunun rakiplerinden bir farkı var. Yapımcısı, rakiplerinin aksine, ilk günlerde sözünü verdiği her şeyi gerçeğe dönüştürdüğü gibi, üzerine yaptığı eklemelerle vaat ettiğinden fazlasını, daha oyun piyasaya çıkmadan bizlere sunmayı başarmış durumda. Halen geliştirilmeye devam eden ve genel kullanıcı puanı %90 civarında olan oyunun son 30 günlük güncel puanı ise bundan bile yüksek (%92) ve artık insanların en az ilgilendiği şeylerden biri "oyunun tamamlanacağı tarih." Buna Space Engineers'ı da ekleyebiliriz rahatlıkla. Şaşırmayın, piyasada "bitmiş oyun" kisvesi altında binlerce yarım yamalak oyun dolaşırken (Bkz. Sf.62), pek çok "bitmemiş oyun" daha şimdiden isteyebileceğinizden fazlasını sunmakta. Belki de kafamızdaki "bitmiş oyun" algısını sorgulamamızın zamanı gelmiştir artık? Ne dersiniz? ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

“Role” yapma

Her yıl olduğu gibi yine İstanbul'daki üniversitelerin “convention”larına elimden geldiğince katılmaya gayret ettim. Her üniversite de elinden geldiğince farklı ve ilginç konseptlerle karşıma çıktı. Kimi çok iyi oldu, kiminin daha yolu vardı ama bir şekilde yıl boyunca herkes bolca emek harcadı ve şimdiden bir sonraki yıla hazırlık yapıyor. Nitekim gidip gördüğüm organizasyonların hemen hepsinde, RPG oyunlarının eksikliği artık gözden kaçmaz durumda. Özellikle 2011 yılına kadar hemen her türlü üniversite con'u bolca FRP masasına sahip olurdu. Benim de içerisinde bulunduğum bir ekip ile gerçekleştirdiğimiz ilk KONTAKT etkinliğinin sunduğu zemin ile iyice öne çıkan Cosplay teması, bugün gelinen noktada resmen FRP oyunlarını yutmuş durumda. FRP oynatan büyük bir kısım zaten artık işinde gücünde ve ne yazık ki bayrak eskisi gibi elden ele geçmiyor. Neredeyse bitmeye yaklaşan FRP oyunları için pek tabii FRPNET başta olmak üzere birçok irili ufaklı mecra girişimlerde

bulunuyor ama her ne kadar Cosplay bu kadar güzel bir şekilde serpilmiş olsa da, bu zemini yıllar içerisinde yeşerten FRP masalarına da önem vermek gerektiğini düşünüyorum. Zaman değişiyor, insanlar değişiyor ama eminim ki FRP oynamak isteyen her daim farklı bir grup olacaktır. Özellikle büyük organizasyon yapan üniversitelerin bir şekilde FRP masalarını teşvik etmeleri gerektiğini düşünmekteyim. Günün sonunda halen birçok farklı ve yeni sistem üretildiği gibi, çoktan yitip gitmiş ama üzerine daha iyisi yapılmamış birçok oyunu oynama fırsatını kaçıırıyoruz. Bu noktada kutulu oyunları da unutmamak lazım. Birkaç ay önce kaleme aldığım bir yazımda da belirttiğim üzere kutulu oyunlar, tıpkı çizgi romanlar gibi ülkemizde altın çağını yaşıyor. Hemen herkesin kutulu oyunlara o ya da bu şekilde bir ilgisi bulunuyor ve bu ilgi ne yazık ki FRP oynama potansiyelini kısa sürede yok ediyor. Bu durum yüzünden ben ve benim gibi FRP severler de kendilerini

bir anda masa üstü kutulu oyun oynarken bulmuş durumdalar. Böyle yazınca sanki amansız bir hastalığa yakalanmışız gibi oldu ama yine de bazı değerlerin tıpkı toplumsal normlarda olduğu gibi, yok olup gitmesini izlemek ziyadesiyle canımı sıkıyor. Ne yapmak lazım sorusuna tek başıma cevap veremeyeceğimi biliyorum ama gittiği “X” convention'undaki oyununda olanları bundan yıllar sonra bile büyük bir gazla anlatacak insanların bir bir kaybolmasına gönlüm izin vermiyor. Bu sebepten convention'ların bir şekilde alt kültürün her kısmına gönül vermiş insanları bir araya toplaması gerektiğine, FRP oynanana Cosplay'i, Cosplay yapana da FRP'yi olabildiğince tanıtabilmesi gerektiğini düşünüyorum. Belki şu anda çok tontış duygularla bu sözleri sarf ediyorum ama giderek büyüyen alt kültür kitlesini bir araya toplamak için bir an evvel ellerin taşlar altına sokulması şart. Sonuçta tek bir kişinin zevki için değil, binlerce kişinin ortak zevkleri için bir araya gelmeye çalışıyoruz. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

İştah Zehirlenmesi

Çoğumuz adına konuşacağım... Çoğumuz derken, oyuncu çerçevesini dikkate alıyorum tabii ki. Bazen fark ediyorum da çağımızın en büyük hastalıklarından biri olan "ihtiyaç fazlasına sahip olma" sorunsalını bizzat oyuncular olarak kapmışız. Ah şu açgözlülük yok mu... Hani insan sürekli ister ya, bir tane yetmez ona hiçbir zaman. Bir evi vardır, kesmez. Bir arabası vardır, bir tane daha olsun ister? Alışveriş meraklısı bir kadını (Hanımlar kusura bakmasın, böyle bir erkek görmedim henüz.) düşünün, gardrop dolar taşar ama giyecek hiçbir şeyi yoktur. Evinde buzdolabı dolup taşan ama yiyecek hiçbir şey olmadığından yakınanlar olmuştur mutlaka etrafınızda. İşte ne ara olduysa, biz oyunculara da bulaştı bu hastalık.

O kadar canım sıkıldı ki bir ara, oynayacak bir şeyler aramaya koyuldum. Steam listeme baktım, yüzlerce oyunun içinden oynayacak bir şey bulamadım. PS4'ün kütüphanesini kurcaladım, orada da içime sinen bir şey yok... Hemen alttaki rafa baktım, bitirdiğim, tekrar oynamak istemediğim oyunlar var. Kısa bir iç çekiş ve ardından gelen "Off... Oynayacak bir oyun da yok!" nidası... Sonra bir an durdum baktım, yok artık! Şu anda hakikaten o gardrobun karşısında giyecek bir şey bulamayan ablayla aramda hiçbir fark yok!

Buna sebep olan nedir bilmiyorum ama dikkat edilmesi gereken bir konu cidden. Çünkü o yığın içinde hakikaten sevdiğimiz oyunları kaybediyoruz. Gerçekten, hangi oyunlardan çok keyif aldığımızı düşünüp o yığını elekten geçirdiğimde şaşkıncı derecede az oyun kaldı elimde. Ve bana herhangi bir "en yeni" oyundan bile kat kat daha fazla zevk veren oyunlar onlar. Tıpkı bir şarkıyı tekrar dinlemek veya bir kitabı tekrar okumak gibi her defasında ayrı bir keyif veren, zamanla bir kenarda unutulmuş yatıyor olsa

bile yeri geldiğinde tekrar ortaya çıkabilen nadir eserlerim onlar benim. Yeninin müptelası olmuş azim. Her en yeniyi, en iyi olarak susuz yutmaya alışmışız. Buna bir dur dememiz lazım, hem de acilen...

Eğer bu tarz bir sıkıntınız varsa, elinizdeki tüm oyunları bir araya getirin ve seçmeye başlayın. Elinizde kalanlara çok şaşıracaksınız. Hatta o kalanlara yeterli kıymeti veremediğiniz için üzüleceksiniz ve onlarla hasret gidermek için can atacaksınız. Çoğu zaman bizler gibi otoriteleri referans

alıyorsunuz bir oyunun iyi mi, yoksa kötü mü olduğuna karar vermek için. Ama bir otorite, size sadece ön izlenim verebilmelidir. Sizin adınıza karar vermez hiç kimse. 10 puanlık bir oyun, sizin için beş para etmez olabilir. Aynı şekilde 5 puanlık bir oyun, sizin için hayatınızın oyunu olabilir. Demek istediğim, tavsiyelere kendinizi kaptırarak biricik oyun zevkinizi çöplüğe dönüştürmeyin. Sizin bir zevkiniz var, neyi beğendiğinize karar vermek için güvenmeniz ve dinlemeniz gereken tek yer orası. ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



ORTA BOY KARIŞIK MEKTUP

N'aber Tuna Abi ve LEVEL ahalisi? Nasılsınız? İyisinizdir umarım... Sizi 194. sayınızdaki

beri (Crisis 3 kapaklı olan,) takip ediyorum. 3 senedir benimle olduğunuz için teşekkürler. Aslında bu mektubu 2 sene önce yazacaktım ancak 1 sene cesaretimi toplamadım, diğer sene ise unutkanlığım yüzünden heba oldu. Ama geçen sayıdaki "3 senedir üşenen arkadaş"ı gördükten sonra, "Tamam, artık yazacağım" dedim ve işte buradayız. (Değinmeyi unuttuğum, en çok seni seviyorum Tuna Abi. Nedenini mektubun sonunda anlarsın.)

Mektup yazmak bu kadar zor olmamalı aslında. Bir Cumartesi veya Pazar günü, şöyle bir saatini ayırıp bu işi halledebilirsin Tuna. Aaa, Tuna! (Yeni anladım niye mektubun sonu dediğini...) N'aber Tuna ya? Senin soyadın normal ama; benimki gibi olunca her şey karışıyor. 2 Tuna 1 Şen...

1. Abi ben şimdi harika bir sistem buldum, adını da "Rerookied" koydum. Remastered'ın tam tersi yani; yeni oyunları, eski sistemlere çıkartmak. Bunu Uncharted 4 incelemesini okuduktan sonra buldum. Nasıl fikir ama?

Patentini alıp Naughty Dog'a satacağım. (PS4'üm yok, paraya ihtiyacım var.)

Yani mesela diyorsun ki Uncharted 4'ü bir platform oyunu yapayım piksel piksel, onu da Rerookied diye pazarlayayım... Aslında fena fikir değil ha, tutar bu. EA veya Ubisoft ile görüşmeni tavsiye ederim. (Bu şekilde zengin olursan beni unutm!)

2. Abi ben bir oyun geliştiricisi olmak istiyorum ve 3 senedir programcılık öğreniyorum. Ancak bu işi tek başıma yapamayacağımı biliyorum. Ne yazık ki çevremde hiç kimse buna ilgi duymuyor. (Lise 2'yi bitirdim.) İşte sorum: Büyük firmalar nasıl "büyük" oluyor?

Üç sene iyi süreymiş Tuna ya... Hiç oyun çıkartmadın mı daha? Lise bu tip bir oyun tasarımı grubu oluşturmak için erken olabilir ama sen öğrenmeye devam et; üniversitede de doğru bölümü seçersen sonra seni kimse tutamaz. Büyük firma olma peşinde de koşma şimdi, dur daha.

3. Geçen sayınızdaki Mini Boss'u gördükten sonra içimde bir ümit doğdu ve (nedense) rahatladım. Comeback?

Şu anlık post-it üzerindeler ama her an her şey olabilir!

4. 2 soru önce belirttiğim gibi oyun geliştiriyorum.

Ben şimdi oyunu size göndersem siz de hiç bakmadan 100 verseniz nasıl olur? (Oyunun yanında "küçük" bir hediye de var. Kesinlikle rüşvet değil,"hediye")

Valla Türk yapımı oyunlara desteğimiz her zaman var. 100 vermemiz içinse bazı konular netlik kazanmalı. 1. Kaç külçe altın var? (Altınla çalışıyoruz.) 2. Konuştuğlarımız aramızda kalacak mı? 3. Sanırım her şeyi açık ettik...

5. Ben yanlışlıkla derginizin üst üste 5 sayısını kaçırmışım. (Artık dünyadan nasıl koptusam...) Bunları bir şekilde alabilir miyim? (Kara borsa da kabul.)

Beş sayıyı üst üste kaçırmak için bizi sevmiyor olman lazım ki bunu kabul edebilecek gibi değil! Nasıl kaçırdın gerçekten? Hiç mi merak etmedin neler yazdık, neler anlattık, ne kadar emek verdik? (Duygu sömürsünde son nokta.) Eski sayılar için bizim okur hizmetleriyle görüşebilirsiniz. E-posta adresleri şöyle: okurhizmetleri@doganburda.com. Cevap vermezlerse ısrarla peşlerine düşebilirsiniz.

Evet, sanırım sorularım bu kadardı. Ayın mektubu seçilir miyim bilmem ama ben yazarken çok eğlendim. (Şizofren miyim neyim?)





Cevaplarsanız sevinir, yayımlarsanız havalara uçarım. (Klişe!)
Hepinize iyi günler dilerim!

Yazarken eğlenilen mektuplar kendilerini belli ediyor ve hemen Ayın Mektubu köşesine de yerleşiyor. Hediye oyununun keyfini çıkart, görüşürüz!
Tuna KARACAN



E3 İLE GELEN HYPE

Merhabalar en sevdiğim derginin, en sevdiğim yazarı Tuna Abi. Nasılsınız? Tabii ki fantastiksiniz çünkü ben bu yazıyı yazarken siz %97 ihtimalle Los Angeles'ta Camaro'nuzla, Hollywood ve Venice Beach arasında mekik dokurken E3 gibi oyuncularının cenneti olan fuarda basına özel gösterimlere katılıyorsunuz. Ne de güzel uzattım değil mi? Biraz değişiklik iyidir. Şimdi sıra sorularımda! Let the games begin!

Vay Tolga! Dur ismin tanıdık geldi... Sen geçen aylarda özel gösterim bileti mi kazanmıştın, oradan mı hatırlıyorum. Ya da mektup mu yazmıştın... Yoksa her ikisini birden mi yaptın? Her halükarda hoş geldin, buyur bakalım şu köşeye...

1. Watch Dogs 2'nin fragmanı mükemmel gözüküyor. Tahminimce ilk oyundaki karakterimiz Aiden'in yerine bir aktivist hacker'ı canlandıracağız. (Hoş, Aiden da aktivistti aslında.). Karakterimizin parkour yetenekleri de gelişmişe benziyor. Sorumsa şu: Sizce Watch Dogs 2 çok büyük beklentiler içine girilip sonunda bizi hüsrana boğan bir oyun mu olacak?

Evet E3'te de açıklandığı üzere parkurcu bir hacker var bu defa elimizin altında -ki bu bence bir garip olmuş. Hacker dediğin o kadar bilgisayar başında oturmaktan dışarı çıkıp parkur çalışamaz bir kere, bana kurguda hata varmış gibi geldi. Ayrıca oyunda çok orijinal bir durum da yok gibi. Açık dünya temasında yine milletin telefonunu çaldırıp duracağız stalker gibi.

2. İnternette gördüğüm bir habere göre Battlefield 1'in daha iyi anlaşılması için yapımcılar özellikle genç oyunculara Birinci Dünya Savaşı hakkında bilgiler verecekmış. Sizce de bu biraz gereksiz değil mi? Zaten okullarda milyon kere gördüğümüz bir konu.

Şimdi o savaşı okul formatında anlatmak var, bir de ilgi çekmesi için eğlenceli bir şekilde sunmak var -ki EA de bunu yapacak gibi gözüküyor. O yüzden çok da anlamsız gelmedi bana. (Lisede tarih dersleri bana da hep çok sıkıcı gelmişti!)

3. Bu sorum da hardware ile ilgili. Malumunuz GTX 1080 piyasaya sürüldü. Tuna Abi, LEVEL ofisindeki bilgisayarlara veya şahsi bilgisayarına

yerleştirdiniz mi? (Hazır konu hardware'den açılmışken kendi bilgisayarının sistem özelliklerini söyleyebilir misin?)

Ben gerçek bir ruh hastası gibi GTX 1080'in peşindeyim. Fiyatı tuzlu olduğu için bir yerde kampanya olur mu, yeni bir marka daha havalı bir model çıkarır mı diye sürekli takipteyim ve böyle yaparak sonunda 1180 gelecek, ben yine kartı alamayacağım. Benim bilgisayarım çok yeni değil ve inan ki özelliklerini unuttum sayılır. CPU hakkında tek bildiğim i7 olduğu mesela. 16 GB bellek var, GTX 670 var, SSD ve çeşitli başka harddiskler derken standart bir bilgisayar çıkıyor ama hızlı sağ olsun. Zamanında iyi seçmişim!

4. Geçen ayki posta yazısındaki bir sorunun cevabına bakınca #TeamIronMan'ci olduğunu anladım. Çizgi romanını okudum ama bence filmde Captain America haklıydı. Sonuçta adam arkadaşını kurtarmak istiyor değil mi? **Yok Iron Man'ci değilim de sinemadaki Civil War'da olaylar sapmış. Yoksa çizgi-romanlarda kesinlikle Captain America tarafındayım çünkü çizgi-romanlarda, sinemadaki senaryonun aksine çok daha anlamlı bir mücadele var.**

5. Bu bir soru değil de istek olacak. LEVEL dergisini yaklaşık 7 senedir aralıksız takip ediyorum ve her bölümde bayıla bayıla okuduğum kısım bu posta bölümündeki verdiğin komik cevaplar. Bu bölümü uzatma gibi bir imkanınız var mı?

Valla bunu biz de isterdik de derginin sayfaları yetmiyor. Bizim patronla bir de sen görürsen Tolga? Belki seni dinler? Olmaz mı? (Olmadı.)

Sorularımın ömrü buraya kadar yetti. Umarım güzel, bol oyunlu ve bir o kadar da hype'lı bir yaz geçiririz. Esen kalın! :)

Tolga gerçek hayatta da esen kalın diyor musun bir ortamdan ayrılırken? Yapıyorsan nasıl tepkiler geliyor? Gerçekten merak ettiğimden sordum; bana bant kaydı olarak tepkileri yollarsan istatistiğe dökeceğim. Esenlikler!
Tolga TİMUR

MERHABA TUNA BEY?

Merhaba Tuna Bey, nasılsınız? Tuna Bey diye başlamam biraz garip olabilir çünkü 30 yaşında bir okuruzum. (Tamam tamam, bu ayki (Mayıs 2016) sayısını alınca dergi cidden hoşuma gitti.)

Bilgisayar oyunları ile tanışmam 90'lı senelerin ortasında bir gün babamın eve emanet bir (Commodore ya da Amiga; tam olarak hatırlayamadım.) konsolla gelmesi ile oldu. Bıraksalar sabah-tan-akşam, akşamdan-sabaha oynayasım vardı. Ama dediğim gibi emanet; 2 gün sonra aldı götürdü...

Sonra lisede atari salonlarında KOF98 ile geri dönüş yaptım. Ama nasıl oynuyoruz... Hiç okulu kırmadım, derslerimi de etkilemedi. Ama ne kadar ocak söndürdüğünü biliyorum. (Buradan da bir öğretmen olarak küçük kardeşlerime oyun için eğitimlerini aksatmamalarını tembihleyeyim.)

Daha sonra bilgisayar aldım filan derken, o gün bugündür tabiri caizse, "casual gamer" olarak takılıyorum.

Commodore ve Amiga'ya konsol dediğini duysalar seni linç ederler diyeceğim de o nesil de artık çocuklarını kreşe, okula falan götürüyor; seninle uğraşmazlar. KOF oynarken, "ama nasıl oynuyoruz" deyip geri basman da çok güzel oldu. "Ama nasıl oynuyoruz, ne sosyal hayat, ne de okul kaldı..." diye gidecekken cümle öğretmen olduğunu hatırlamışsın adeta. Ne öğretmenin bu arada? Dur ondan önce, "Bey" ne gerçekten? Benim yaşım 35, abi desen? 5 yaş tutmaz mı... 6 olsaydı abi olur muydum? Kimlere abi denir? Bunlar hep yanıtlanması gereksiz sorular işte...

1. Şu an çingirler gibi WoW oynamaktayım. Üniversite 3. sınıfta başladım. Benimle birlikte başlayan çok arkadaşım hala okuyor. Öyle hardcore PvE raider değilim, PvP rating de kasmıyorum; ikisinin ortasında gidip geliyorum -ki bu lag ile (Herkes ping diyor, delireceğim.) yapmam imkansız. 100 ms görünce sevinçten havalara uçuyorum. Bunu düşürmek için neler yapabiliriz? 10ms ile oynayanlar var yahu! **Hah, bizde de Emre var WoW manyağı. 72 yıl oldu oyun çikali, halen oynuyor. Ben oyun çıktığında, Vanilla versiyonunu tam bir sene aralıksız oynadım ve sonra bıraktım, bir daha ellemedim. Yalnız o lag normal değil. 93 sene önce oynarken bile ben öyle ping'le oynamıyorduk. (Ping dedim diye delirdin mi şu an?) Bence internetinde problem var, o konuyu bir araştır. (ADSL ise telefon hattında fantastik problemler olabiliyor.)**

2. Lag sıkıntısı CS:GO oynarken de başımın belası. 100'den aşağı düşmüyor yine. Laptop'tan oynuyorum fakat internetim 24 mbps, gittim bir de kablolu bağlantı yaptım, soğutucu, oyun

Commodore ve Amiga'ya konsol dediğini duysalar seni linç ederler diyeceğim de o nesil de artık çocuklarını kreşe, okula falan götürüyor; seninle uğraşmazlar





FPS'ler tamamıyla pratik işi. Hiç üşenmeden, yenilsen bile vazgeçmeden oynarsan gelişirsin



yine olmadı. Ben sana seçmen gereken oyunu söyleyeyim. Madem CS:GO da oynuyorsun, bence R6 Siege gayet iyi bir seçim olur. Oyun her anlamda başarılı, çok seveceksin.

4. Şu anda hiç bir arkadaşımın oynamadığı oyunları oynuyorum. Mobilde SAS4 (MMO Kuş Bakışlı aksiyon oyunu, zombileri öldürüyor-sunuz.) ve bilgisayarda Roblox (Bir tür MMO, içinde her türden oyun var, biraz bebe işi gibi ama eğlenceli.). Arkadaşlar da "Oğlum böyle garip oyun mu olur?" diyor. Ben böyle devam edeyim mi?

"Yahu sen milletin ne dediğine, ne bakıyorsun?" diye klasik bir cümle vardır ya, o cümlelerin doğru şekilde kullanılacağı yegane zaman varsa, o da şu an bence. Sen neyden keyif alıyorsun onu yapmaya devam et, "sana ne milletten?" (Yalnız o oyunları ben de hiç duymamışım, bir bakayım.)

5. CS:GO'da AWP adlı sniper o kadar fazla kullanılıyor ki ben artık sıkıldım. Her AWP kullananı AWP veledi diye etiketledim. Benim okulda da öyle arkadaş var; çocuk ha size deli gibi noscope, 360 vs. atarım diyor, ne düşünüyorsun abi?

CS:GO'da çok zaman geçirmedim ama daha ADSL, Kablonet vs. ortada yokken, dandik modemlerle oyun oynamaya çalıştığımız sıralarda CS 1.6 oynardık ve orada da AWP hegemonyası vardı. Yıllar geçti ve hala AWP mi konuşuyoruz şimdi gerçekten? Demek ki onlar hep var olacak Kaan; sen de azmanlığını kullan ve ez onları! (Üstüne basıyor.)

6. Bilirsin abi her oyunda kanser olan şeyler vardır; mesela CS:GO'nun dust2 haritasında adamlar kapıya pusuyor; her serverda bu böyle. Belli FPS oyunlarında aşırı makineli silah kullanımı, CoD: MW3 de MLG akımından doğan Intervention kullanımı, CoD: BO2'de de quickscope...

Kaan ufak bir düzeltmem olacak. Ona kanser olan değil, kanser eden denilmekte, haberin olsun. İkincisi dediklerin de FPS oyunlarının dinamikleri. Bunlara karşı konutur atak deneyeceksin sen de...

7. Son olarak Eylül ayında çıkacak olan CoD: Infinite Warfare hakkında ne düşünüyorsun? CoD: BO3'teki fiyaskoya benzer bir şey mi olacak yoksa efsanevi bir oyun olarak gaming tarihine mi geçecek?

Kötü bir oyun olacağını ve çok sıkıktığını söylemek istiyorum Infinite Warfare'ın. Yolu açık olsun...

Sorularım bu kadar abi ayın mektubu seçilsem mutlu olurum beni asıl mutlu edecek şey ise dergide yer almam.

Dergidesin Kaan, demek ki mutlusun da şu an. Sana bol AWP'li günler diliyoruz...

Kaan AZMAN

faresi ve oyun kulaklığı aldım. (Sizin derginizin de gazıyla, pardon bizim dergimizin :) Ne olur bana bir çare!

Evet bir sonraki soruda da lag problemi devam ediyormuş. Hem kablosuz, hem de kablolu şekilde problem varsa kesin hattın sorunlu. En olmadı evi değiştir?

3. Artı bir de PES ya da FIFA'da çok iddialıyım ama FPS ya da RPG oyunlarında çok iyi değilim. Lag'dan ziyade, hangi yöntemlerle oyunculuğumu geliştirebilirim?

FPS'ler tamamıyla pratik işi. Hiç üşenmeden, yenilsen bile vazgeçmeden oynarsan gelişirsin. RPG içense zamanın bol olmalı; özel bir yeteneğe gerek yok onlarda.

4. Blizzard'ın neredeyse tüm oyunları her yerde çilgin atıyor, incelemesinden hediyesine, yazı dizisine kadar ama gelmiş geçmiş tartışmasız en iyi oyunlardan biri olan WoW hakkında hiçbir şey yok. Artık Legion paketi çıkınca güzel bir inceleme olur diye umuyorum.

Dediğim gibi oyun 122 yıllık olduğu için artık hakkında pek bir şey yazamıyoruz biz de... Legion'dan elbette bahsedeceğiz ama.

5. Bir de bana oyun önermenizi istiyorum. Ama böyle Resident Evil 4 gibi (Hani şu sarı saçlı çocuk Leo) ve Tomb Raider gibi nefes kesecek...

Dark Souls 3 var mesela; kofay bir oyun.

Zevkle ve hiç sinirlenmeden oynarsın. Korku öğeleri de var...

6. Steam ve diğer oyunları sayarsak nereden baksanız irili-ufaklı 50 tane oyun yüklü bilgisayarımda. Ama ben sadece WoW, FIFA, PES ve CS:GO oynuyorum. Diğerlerini de bitirmem lazım bir ara.

Bir de yeni evlendim. Eşim de benim aksime oyun oynamayı sevmez. Bana da oynatmayacak gibi gözüküyor. Oysaki ben daha yeni başlamıştım... Gel ben WoW'da DPS yapayım, sen de bana heal at diyorum, kabul etmiyor :D. Buradan ona iki çift laf söyler misiniz?

Gamer bir eş bulmadığın sürece zaten o eşler problem çıkartıyor zira kocalar etrafta olmayınca ilgi eksikliği oluşuyor, problemler gelişiyor. Healer olmasını istiyorsan acaba şifacılık kitapları alıp onu ruhani bir yola mı yönlendirsen? Derken derken bir gün kıvama gelip sana yardım etmek isteyebilir... Bu işin çözümü kolay aslında. Olay dengede bitiyor. Birlikte yeterli zaman geçirdikten sonra herkes kendine de zaman ayırabilir. Tabii sen her gece raid'lerde dolanırsa... Hayırlı cumalar.

İlk mektupla ayın mektubu olur mu bilmiyorum ama olsa da fena olmaz hani. Bedava oyun verirseniz de ben istemem, çalışan adamım sonuçta.

Öğrenci kardeşlerimden birine hediye edersiniz...

Arda ayın mektubu olmadı ama çok keyifli bir mektuptu, ellerin dert görmesin. Adın soyadın e-postadaki şekliyle olduğundan böyle garip bir mahlas oluştu, artık sen durumu okuyanlara açıklarsın, görüşürüz.

Ally Arda

KANSER "OLAN" OYUNLAR

Merhaba Tuna Ağabey, nasılsın? Ben sadece ayın mektubu seçilmek için değil, dergide farklı bir düşünce yer alsın diye yazıyorum, neyse sorulara geçeyim.

Neymiş o farklı düşünce Kaan? Ayrıca soyadınla uyumlu bir fiziğin varsa gerçekten enteresan bir karaktersindir diye düşünüyorum. Bir arkadaşımın Filinta diye arkadaşı vardı ve boyu 2 metre falandı; ailede nasıl bir ön görü varmış, maşallah!

1. Biliyorum benden önce birçok kişi CS:GO hakkında yazı yazdı. Biraz canını sıkacağım... Şimdi ben de CS:GO'nun iyi bir oyun olduğunu kabulleniyorum ama her nedense diğer FPS oyunlarını gayet iyi oynarken (3-4 KD ile) CS:GO'da 0.5 KD ile götürmek bile zor abi. Ben bir de ek olarak sorayım, niye herkes bu saçma sapan kasa anahtarlarına para verip jackpot oynuyor? Oyunu alacaktım, böyle şeyler görünce tiksiniş vazgeçtim.

CS:GO'da işler daha zor çünkü... Diğer FPS'lerde özel güçler, perk'ler derken konu değişiyor. Burada silahın ve azıcık sağlık puanıyla işleri halletmeye çalışıyorsun. Kasa anahtarı konusuna da yabancı kaldım... Soygun mu var? 155'i arayalım, problem çözülsün.

2. Şimdi benim RPG oyunları ile hiç aram yok. Özellikle LoL ile ama bir ara arkadaşım matematiğim iyi diye "Kaan sen LoL'e gelsene" dedi, bunun nedenini açıklar mısın?

Ortada o kadar çok hata var ki bir gülme aldı beni... LoL bir RPG değil mesela, MOBA. Bir MOBA'nın da matematikle pek ilgisi yok. Arkadaşın seninle dalga geçmiş olabilir mi?

3. Ben DX12 GPU ile bir tane oyun alacağım, fiyatı uygun olan bir GPU öner misin abi? Bir de 3 oyun arasından kaldım: CoD: BO3, BF4 ve Rainbow 6: Siege. Şimdi CoD: BO3'ün içeriği fazla abartılı teknoloji, o yüzden o CoD tadını bozuyor ama multiplayer eğlenceli, Battlefield 4'ü bir silah sever olarak silahları istediğimiz gibi düzenleyebildiğimiz ve büyük map'lere sahip olduğu için beğendim, R6:S'yi de şehir içi savaş alanı deneyimini en iyi şekilde yaşattığı için beğendim; hangisini almalıyım?

Bu soru da beni zorladı... DX12 GPU ile oyun almak ne demek acaba... Direkt GPU önersek olur mu? Gerçi o konuya da hakim değilim,





Yapım **Milestone S.r.l.** Dağıtım **Milestone S.r.l.** Tür **Yarış** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **9 Haziran 2016**

Okur İncelemesi

DUCATI - 90th Anniversary

Motosiklet oyunlarının sayıca az olduğu şu günlerde, Ducati firmasının 90. yıldönümü şerefine MotoGP, MXGP, RIDE ve WRC serilerinden tanıdığımız Milestone S.r.l. firması, DUCATI - 90th Anniversary adlı yapımla karşımıza yeniden çıktı. Valentino Rossi The Game, yani MotoGP 16 öncesi ara sıcak tadında olan bu oyun, aslında bir çeşit RIDE DLC'si tadında olmuş. RIDE'ı oynayanların aşına olacağı bu oyun, içerik olarak ise RIDE ile neredeyse aynı; yine arayüz olsun, oynanış olsun hiç bir fark yok arada.

Adından da anlaşılacağı üzere sadece Ducati motosikletleri barındırıyor oyun. 1950'lerden günümüze 39 farklı Ducati modelinin olduğunu belirtmekte yarar var. Ducati hayranları için bulunmaz nimet efendim.

Oynanışın RIDE ile aynı olduğundan bahsetmişim. Eğer RIDE oynadıysanız hiç bir zorluk çekmezsiniz; RIDE'a kıyasla tek eksisi Türkçe desteğinin olmayışı. Gerçi "spin-off"

tarzı ve yarışmaya dayalı bir oyunda dil ne kadar gerekli orası tartışılır ama abisi gibi Türkçe olsaydı, ayrı bir güzel olurdu zira motosikletler hakkında oldukça fazla bilginin olduğu ekranlar yine var.

Oyun size, hızlı yarış, kariyer, zamana karşı, çok oyunculu gibi klasik yarış oyunlarının sunduklarını sunuyor. Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz motosiklet sayısı kısıtlı iken kariyerde ilerledikçe 1950'ler, 60'lar, 70'ler diye diye günümüze kadar geliyorsunuz. Motorların tarihsel sıralamaya göre açılması hoş bir şey, bunun yanında CC farkı olan motorların kullanımındaki farkı kolaylıkla ayırt edebiliyorsunuz. Bunda hızlanmadan, frenlemeye ve dönüş yapmak dahil. Oyun tam bir simülasyon olmasa da, tam olarak arcade demek de doğru değil, ikisinin arasında bir yapım. Özellikle bu tarz oyunlara alışık olmayanlar başlarda bol bol düşecektir -ki gerçek hayatta motosiklete yeni başlayanlar da düşer, düşmek güzeldir. Ama düşmek sorun değil, Codemasters'ın bizi tanıştırdığı geri sarma sistemi bu oyunda da var. Düştünüz mü? Hiç sorun değil; hemen zamanı geri sarıp yaptığımız hataları tekrar yapmaktan kaçınıyoruz. İşe yarıyor mu? Evet ama muhtemelen bir sonraki virajda yine aynı şeyi yapacaksınız; pistleri tanıyıp, motosikletlere alışana kadar sancılı bir süreç sizleri bekliyor. Aynı şey araba yarışlarında da geçerli gerçi, o yüzden biraz sabırlı

olup hemen pes etmemek lazım. Pist sayısı ise 13. Bunların 8'i resmi pist, yani gerçek dünya pistlerinden ve 5 tanesi de kırsal alanlarda olan yollardan oluşan pistler. Oyunun artlarına gelirsek, en büyük artısı geniş bir yelpazeye sahip olduğu "Ducati"ler. Ducati severler zaten arşivlerine bu oyunu eklemek isteyecektir, Bunun yanında Steam Türkiye fiyatının çıkış itibarıyla 31 TL olması artı hanesine yazılabilir. Grafiklerin RIDE ile pek bir farkı yok, zaten aynı oyunun farklı versiyonu gibi bir şey olmuş o yüzden bu bir anlamda eksi getiriyor. Ayrı bir oyun yerine, RIDE: Game'e DLC olarak gelmiş olsaydı daha güzel olurdu belki. Yine de bu türde pek fazla alternatif olmadığını düşünürsek, ve motosiklet oyunlarının seviyorsanız denemenizden zarar gelmeyecek bir yapım. Oyun Steam üzerinde başarımlara, takas kartlarına ve Steam Cloud sistemine de sahip. Şimdi tulumunuzu giyip, kaskınızı takıp, Ducati'lerinize binin ve gazlamaya başlayın. Nice 90 senelere Ducati! ■

KARAR

ARTI Bolca Ducati, uygun fiyat
EKSI RIDE'dan çok farklı değil



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!
inbox@level.com.tr

Ayın Kazananı
Muammer ÜLKER



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
FALLOUT 4 (PC)



Carmageddon Max Damage

Carmageddon: Max Damage

Gençliği Anadolu yakasında minibusçülük yaparak geçen Max Damage yeni oyunuyla geri dönüyor. Nasıl olsa Carmageddon: Reincarnation'dan kötü bir oyun olma ihtimali yok, değil mi Max?

#235

1 Ağustos'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!

Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE
ADIM ADIM 16 SAYFA

- ✓ SKYPE GÖRÜŞMELERİNİZİ KAYDEDİN
- ✓ RESİMLERDEN YAZI KOPYALAYIN
- ✓ GÜVENLİ TORRENT DOSYALARINI BULUN

BU AYARLARI DEĞİŞTİRİN!

Varsayılan yazılım ayarlarınız hiç de mükemmel değil. Hacker'lardan korunmak için bu 26 ayarı değiştirin!

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

Bir hacker'ın geçtiği yolları adım adım izleyin. Gerçek hacking araçlarını tanıyın, nasıl kullanıldıklarını öğrenin.

Mini test
METİN EDITÖRLERİ
Windows'un Not Defteri'ni bırakın! En iyi bedava alternatifleri seçtik.

WINDOWS 3.1'İ DENEYİN! 1992'DE ÇIĞIR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANIN.

DOSYA

Formula 1 teknolojileri

Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarış kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?



ANALİZ

Wikipedia zorda mı?

Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.



DB

2016/07/112448

(ISSN: 16.59 TL)

ISSN 1301-4773

07

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

BU AY DERGİDE

* İnternetteki davranışlarınız da gerçek hayattaki gibi suç sayılıyor

* Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler

* Yeni TV seçerken



TEMmuz SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DİJİTAL BİRDİRİM