

EVREN



Fuarın altını üstüne getirdik!

BU AY CHIP DERGİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?

Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri

**TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





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

E3 Notları

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

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

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

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

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

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

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

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Emre geldi, hoş geldi.



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



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Tuna

@apeiron

Açıkçası bence çok da iyi bir E3 değildi. Zaten adını duymuş olduğumuz oyunların bilgilerinin dışında şöyle, "Oha abi o neydi..." diyebileceğimiz bir oyun çıkmadı; FFVII Remake dışında!



Emre

@eoztinaz

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



Cem

@cemsanci

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



Ertekin

@ertekinbayindir

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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

LEVEL

#222 Temmuz 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

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

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşaklı
Satış Direktörü: Orhan Taşkin
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
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: Yusat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

*Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!*

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi çıktı!



50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

BU AY NE OYNADIK?

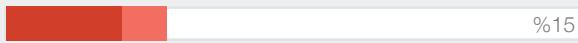


Ertekin Bayındır

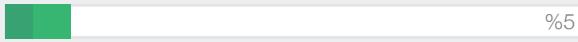


Ne oynamadık ki... Witcher 3 sağolsun, o görev sesin, bu görev benim diye hala başında tutuyor beni. Ultra Street Fighter 4'le de hasret giderme şansım oldu. Geri kalanı çar çöp...

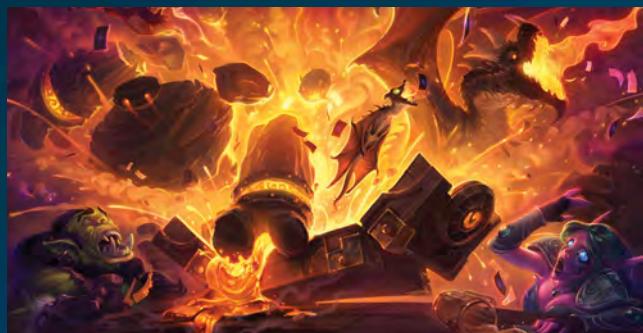
Ultra Street Fighter IV



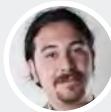
SkyForce Anniversary



The Witcher III: Wild Hunt



Ertuğrul Süngü

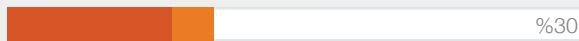


Bu ay daldan dala atlardım. Birazcık Shadowrun Chronicles, biraz Hatred, biraz da Game of Thrones'a kitledim. Fakat son günlerime Hearthstone'un damga vurdu.

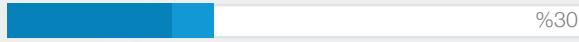
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Hatred



Shadowrun: Chronicles

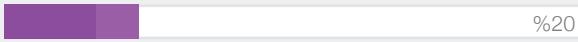


Kürşat Zaman

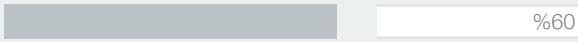


Fs2004'te eski, köfteci dükkani gibi tüten Boeing 707'ler ile, olmadık pistlerden kalkıp, en tehlikeli pistlere inmeye çalışarak geçirdim bu ayı. ARK devasa teknik sıkıntlarını çözerse uzun süre bu listede kalır.

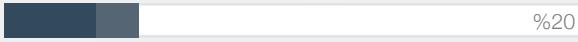
ARK: Survival Evolved



Flight Simulator 2004



War Thunder



Tuna Şentuna

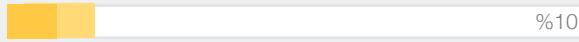


Batman gelir de oynamaz mıyız? Batmobil olmasaymış da olurmuş ama oyun çok sağlam; elbette PC'de oynamıyorsanız.

Batman Arkham Knight



Heroes Charge HD



Heroes of the Storm





LEVEL ONLINE

HABER

DOSYA

İLK BAKIŞ

İNCELEME

REHBER

VİDEO
FORUM

ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

#222



24

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

İLK BAKIŞ

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

32 Astronot

- 35 Mobil

DOSYA KONUSU

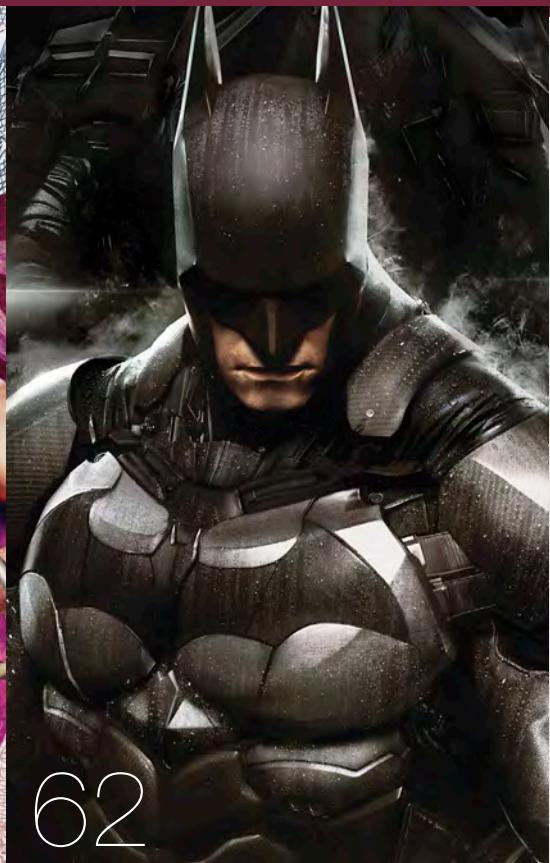
- 40 E3: 2015
- 58 Role Playing Günlükleri



70

İNCELEME

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



62



40

96 Anarşist

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

DVD



DEMO

Aeon Ball
Aero's Quest
Through the Woods

EKSTRA

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

VIDEO

Assassin's Creed Syndicate
Batman Arkham Knight
Battlecry
BlazBlue Chrono Phantasma Extend
Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls
Dark Souls III
Death's Gambit
Deus Ex Mankind Divided
Dishonored 2
Devil May Cry 4 Special Edition
Doom 4
EarthNight
EITR
ENKI
Fallout 4
Final Fantasy VII Remake
Firewatch
For Honor
Forza Motorsport 6
Gears of War 4
Gigantic
Halo 5
Hellblade
Hitman
Horizon: Zero Dawn
ION
Just Cause 3
Just Dance 2016
Kingdom Hearts III
King's Quest
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Mirror's Edge Catalyst
NBA LIVE 16
Need for Speed
Nier
No Time to Explain
Persona 5
PES 2016
Plants Vs. Zombies: Garden Warfare 2
Rare Replay
Ratchet and Clank
ReCore
Rise of the Tomb Raider
Rock Band 4
Shadow Warrior 2
Skyforge
SOMA
Star Ocean: Integrity and Faithlessness
Star Wars Battlefront
Star Wars The Old Republic
Steins;Gate
Street Fighter V
The Elder Scrolls Legends
The Last Guardian
The Tomorrow Children
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
Tom Clancy's Rainbow Six Siege
Tom Clancy's The Division
Unravel
Until Dawn
Warhammer: End Times Vermintide
WildStar
World of Final Fantasy
XCOM 2

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

KISA VE ÖZ

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Umarım iyisin- dir. Ne yalan söyleyeyim, öyle çok uzatmak istemiyorum. O yüzden direkt sorularıma geleceğim.

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

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

Bravo, çok güzel söylediñin. Ubisoft zen- ginlik sarhoşu oldu, "Ne yapsak satıyor arkadaşlar." dedi ve ortaya özensiz oyun- lar çıkmaya başladı. Bence AC Syndicate (Sindikeyt diye okunmaz bu, "Sindikit"tır doğrusu.) da kolaya kaçma çabasından başkası değil.

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

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

Kısa ve öz olsun istedim ama pek öyle ol-

madi. Yalaklık yapmayacağım. Yayımlasanız da yayımlamasanız da ben mutluyum. Güzel ve mutlu oyuncular...

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

GÜZEL BİR YAZ GÜZEL BİR RAMAZAN

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

Ramazan önume geçti, evet. Olsun, tüm yıl benim, ancak bir ay onun. Affedebili- rim.

1. Abi ben The Witcher 3 aldım çıktıği gün, oynadım, hala da oynuyorum ve -biraz fanboyluk yapıyorsam özür- oynadığım en güzel oyun diyebilirim şu ana kadar. (Devrik cümleme de kuraram.) Oyunu ilk duyurulduğundan beri bekliyordum ve beklediğime deðdiðini düşünüyorum. Sizin de incelemezi okudum ve sizin de beğen dünyanız gördüm. Sen oynadin mi oyunu ve ne düşünüyorsun oyunla ilgili?

The Witcher 3 nasıl bir oyun bili- yor musun; öyle aralara sıkıştırılacak, işten dönüp dolu kafayla ancak bir saat oynanacak, diyaloglar uzun geldi- ñi için geçilecek bir oyun değil. Sabah açacaksan oyunu, akşamda kadar yavaþ yavaþ, sindire sindire oynayacaksın. Ben henüz bu boşluğu yakalayamadığım için oyunun ancak başına baktım ve başı bile

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

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

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

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

Batman'ı saymazsa DMC4 Definitive Edition gayet oynanabilir bir oyun. Ötesi için de sanırım sonbaharı beklemen lazı̄m... LEVEL Online'daki "Yaz oyun-ları" dosya konusuna da bir göz atmayı öneririm.

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

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

Furkan DİNÇ

YAZ AYLARINDA LEVEL

Merhaba Tuna Abi. Halini hatırlını sorma-

Havalarda ısınmışken

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

Not: Güneş ışığı profesyonelliğimi lekeledi.

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



ya niyetim yok, sen zaten iyisindir. Abi ben derginizi yazdan yaza okuyorum. Sebebi ise ailem kişi okul olduğu için, sınavlar olduğu için izin vermiyor. Uzun lafin kısası 7-8 sayınıza kaçırdım.

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

1. Abi ilk sorum şu: Ben FPS oyunlarını çok severim. Kişi kaçırduğüm 5 güzel oyun söyle misin?

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

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

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

3. Abi Google Play Store'da saatlerce oyun

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

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

4. Abi sence Assassin's Creed serisinin en iyi oyunu hangisi ve neden? İnanır mısın hiçbir oyunu tam olarak "iyi" olamadı. Yani sürekli bir şeyler eksikti oyunda. Sanırım Black Flag için en başarılısı diyebiliriz yine de... Haydi Tuna Abi sana ve tüm LEVEL ekibine iyi çalışmalar... Sana da iyi tatiller; bu üç ayda tüm LEVEL'ları aldın, aldın, almadın yine mahpus hayatı başlıyor!

Renaş Özgür ÖZEN

LEVEL SUGOI

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

Dikkatinizi çekmiştir diye düşünüyorum, YEAH! Ve şimdi sorular! Oradaki "Yeah" Survivor Taner stili mi? Öyleyse onun modası geçti, belirteyim. Akatsuki dikkatimi çektı evet; Naruto'ya geri dönmemi hatırlattın bana.

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

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

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

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

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

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

4. Dergide çok uzun yazılar yazıyorsunuz. Hiç zorlandığınız zamanlar oluyor mu?

Mesela The Witcher 3 gibi yazılarında Ertuğrul zorlandığını ifade etti ve şöyle bir cümle kurdu: "Yazı o kadar uzundu ki bir süre sonra ne yazdığını unuttum, her şeyi yazmış olabilirim..." Sayfalarca

tanıtmamız gereken oyunlarda gerçekten bir beyin anomalisi geçirdiğimiz oluyor.

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

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

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

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

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

Bir sonraki sayıda görüşürüz!

Her ay bize mektup yazacakmışsun gibi bir hava esti? Sen yaz isteresen ama biz yayımılayamayabiliriz. Sorun olur mu Cavlı Ali? Görüşürüz, cav!

Ali CAVLI

İLK YAZIŞIM, ÇOK KORKUYORUM!

Selam insanlık. Neyse uzatmak istemiyorum, sorulara geceyim.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

İsimsiz

ÖNCELİKLER

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

1. Önümüzde 13 veya 21 Haziran'da olmak üzere iki adet LYS sınavı bulunmakta ama nedense istemiyorum çalışmak. Onun yerine Aralık ayında alabileceğim ehliyet için çalışmak daha cazip geliyor. Enteresan manatitelere sahibim. Sen ne dersin?

13 ve 21 mi demek istedİN, yoksa gerçekten sınav tarihlerinden emin değil misin? Bence artık çalışma, zaten bu mektubu da Temmuz'da göreceksin, artık olan olmuş olacak. Fakat LYS ile ehliyeti yan yana koyman senin ilerde okumakla ilgili biraz sorunun olacağını vurgular nitelikte; demedi deme.

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

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

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

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

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

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

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

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

ANARŞİST GAMER

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

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

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

Şahsen kendim de aynı soruyu sorarken buluyorum. Yani oyunun her tarafindan kalite akiyor ama benim genel olarak devasa bir şehirdeki amaçsızlığı karşı tepkim var. Fakat bu gidişle GTA 6 da görüürüz, GTA 12 de...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zorunda da değilsin. İyi ediyorsun. (Tutarsızım.)

7. Şefik Abi ayrıldı dediniz ama ayrıldıktan iki ay sonra onun bir incelemesini dergide gördüm, ne oluyor anlayamadım. Yoksa siz paralel dergi misiniz?
Evet, sana paralel bir evrenden sesleniyoruz. İşin doğrusu Şefik dergideki tam zamanlı işini bıraktı ama dışarıdan yazmaya devam ediyordu. Fakat onu da bıraktı. Artık onu hiç göremeyeceksin, mutlu musun?!

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

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

Taha Batuhan ŞEN

TEOG BİTTİ

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

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

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

Almamalısın. İyi bir oyun diyemeyez ona.

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

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

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

Zor sordun. Multiplayer oynayacaksan Advanced Warfare, tek kişi takılaçım dersen BF: Hardline diyorum. Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok çok mutlu olurum!

Yine bekleriz, yine gel Ceyhun. Görüşüruz...

Ceyhun SEFER

İLK POSTA

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

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

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

En iyi Ubisoft oyunu bence Far Cry 3 olabilir. Dördüncü oyun üçüncüün kopyasıydı. Ayrıca Rayman Legends da muhtesemdi. Hem orijinal, hem eğlenceli, hem de upuzun bir oyun...

2. Abi okuduğun en iyi kitap hangisiydi? Benimki Labirent: Ölümcul Kaçış. Eğer okumadıysan tavsiye ederim.

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

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

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

4. Titanfall mu yoksa Destiny mi?

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

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

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

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

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

Ali BAĞDATLI

TAKVİM TEMMUZ

7 Temmuz

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



10 Temmuz

F1 2015 (PC PS4 XONE)
Spectra (PC)



14 Temmuz

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



17 Temmuz

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



28 Temmuz

Lost Dimension (PS3)
Kyn (PC)

Diger

2 Temmuz

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

15 Temmuz

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

25 Temmuz

- Feist (PC)

31 Temmuz

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

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?
Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın

Kötüüm ben!
Arkadaşlarınızla şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kisayol

App Store'a doğru
Mobil uygulamalar nasıl doğuyor ve geliştiriliyor?

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 790 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

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

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

ANALİZ
Sessiz kahramanlar
Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dâhilerle tanışın

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

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VİDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

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

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



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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



FIFA 16

Platform: PC PS3 PS4 X360 XONE

Çıkış Tarihi: 22 Eylül 2015

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



Kingdom Come: Deliverance

Platform: PC PS4 XONE MAC LINUX

Çıkış Tarihi: Yaz 2016

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



Total War: Warhammer

Platform: PC MAC LINUX
Çıkış Tarihi: Belli Değil

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



Forza Motorsport 6

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

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



Çizgi-roman okumak bir sanattır

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

Çizgi-roman konusunda size sayfalar-
ca bir şeyler anlatabilirim. Conan'dan
başlarım, Tekkas'a uzarım, Tom Miks'i ziyaret
edip Zagor'a saygımları gösteririm. Ardından
Örümcek-Adam'ı anlatırmı; Peter Parker ve
Mary Jane'in ötesinde Gwen Stacy'e olan bü-
yük aşkına dechinirim. Punisher'in acımasızlığını
anlatır, Yürüyen Ölüler bir TV dizisi olmadan
önce çizgi-romanyayla nasıl büyük bir olay yarat-
tı, size bunları bir bir anlatırırmı.

İşin özünde çizgi-roman devasa bir sektör
fakat ülkemizde maalesef bir avuç insanın,

rahatlıkla söyleyebilirim ki 22. Kitap çıkış
olmasına rağmen, önceki 21 bölümü bulup
mutlaka okumalısınız.

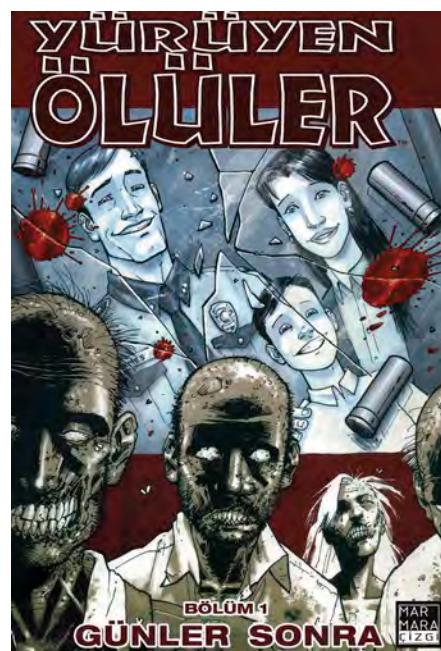
Marmara Çizgi'nin iddialı bir şekilde piyasaya
sürdüğü Örümcek-Adam da 15. kitabına
kavuştu. Bu defa da Rhino ve Mysterio
başımızın belası oluyor –ki Mysterio'yı her
zaman çok sevmiştik ve yeterli ilgiyi de
görmediğini düşünmüştük. Barber Conan'ı da okurlarla buluşturan
Marmara Çizgi, Conan'ın 14. kitabını da yine
geçtiğimiz ay okurlarla buluşturdu. Buna

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

Avengers'in şahin gözlü okçusu Hawkeye, inanıl- maz bir hikayeyle ve ilk kitabıyla raflardaki yerini aldı

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

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



Sanal gerçekliğe, yeni kontrol cihazı

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

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

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

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



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



Uzaylılara ölüm!

XCOM 2 ile stratejik savaşa dönüşüyoruz

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

yne rastgele oluşturuluyor ve görev yerleri de buna bağlı olarak her defasında farklı bir yerde karşımıza çıkmıyor.

Grubumuzun üyeleri arasında yeni sınıflar var ve bunlardan bir tanesi de Ranger. Oyunda mühimmat kısıtlı olduğu için Ranger daha önemli bir pozisyonda oluyor zira kendisi yakın dövüşte, mermi harcamadan da düşmanlarını ortadan kaldırabiliyor.

Gizliliğin son derece önemli olacağı oyunda savaş başladığı anda yeni silahlارımızı ve yeni bombalarımızı da kullanabileceğiz. Acid Bomb düşmanlarımıza zaman içerisinde hasar verecek, Fire Bomb çevredekileri her şeyi yakarak büyük bir yıkım yaratabilecek. Özellikle bir aracın etrafına dolmuş uzaylıları

yok etmek için o aracı patlatmak en akıllica hareketlerden biri olacak.

PC dışında Linux ve Mac için de düşünülen oyun Kasım ayında bizlerle; tüm XCOM hayranlarına duyurulur. ■



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

Butcher, King Leoric ve fazlası!

Eternal Conflict paketi az önce oyuncularla buluştu

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

Haziran'da iki tane ek daha gerçekleşti. (Biz de daha göremedik bu yazıyı hazırlarken.) Eternal Conflict adındaki harita, iki takıma birer tane dev destek kuvveti veriyor ve bu üstün varlıklar haritanın ortasında savaşırken siz de karşı takımın yarattığını saldırarak kendinizininki galip gelmesini sağlamaya çalışırsınız. Başarılı olursanız aynı Golem haritasındaki gibi yarattığınız karşı takımın üssüne dümdüz yürüyor, önüne geleni de dağıtırıyor.

Bu haritanın yanında oyuna Diablo'dan

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

Bisiklet kültürü ve bisikletli yaşam dergisi Pedal bayınızde!

Bir nefes, bir Pedal da bizden.

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

bisiklet gruplarını da Pedal'ın sayfalarında bulacaksınız.

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





Ulusal Turnuva sona erdi!

Heyecan verici bir mücadelenin ardından kazanan belli oldu

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

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

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

Yarı finalde Halil İ. Kardıçalı – Uğur Korfali eşleşmesini Halil İ. Kardıçalı, Işık Belül - Ural Urgunlu eşleşmesini kazandı.

Urgunlu eşleşmesini Ural Urgunlu kazandı. Yarı final galiplerin karşılaştığı final mücadeleinde galip gelen ve 2014-15

TÜSOT X-Wing Ulusal Şampiyonu unvanını kazanan Halil İ. Kardıçalı oldu.

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

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



Red Bull Son Şampiyon Sona Erdi

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

256 takım arasından finale adını yazdırın ilk 8 takım, offline finalerde büyük ödül için kıyasıya mücadele etti. 5 maç üzerinden oynanan büyük finale oldukça heyecanlı ve zevkli maçların yaşandığı turnuvanın galibi ve ödül havuzunun en büyük pay sahibi ise We Make The Future takımı oldu. 2.' li Ascendant alırken, 3. olan takım ise Adeks oldu. Ayrıca şampiyonluk ödülüünün yanında We Make the Future takımı, ülkemizin temsilcisi olarak ESL One Dota 2 Avrupa elemelerine doğrudan katılım hakkını elde etti.

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



ASUS GO4 CS:GO Türkiye Ligi Başladı

ESL' in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 turnuvalarına bir yenisı daha eklandı. ASUS sponsorluğunda her hafta düzenlenecek olan ASUS Go4 CS:GO ligi, 7 Haziran tarihinde ilkى gerçekleştirilecek başlıyor. Haftanın şampiyonuna \$150 ödül verilen bu turnuvada, 4 hafta sonunda en çok puanı toplayan 8 takım ise bu sefer aylık finale \$400 için mücadele edecek.

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



BLUE JEAN
VE HEADBANG
ARTIK
BİR ARADA



+50
POSTER
200
STICKER



DB

İLK BAKIŞ



Rock Band 4

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

[Sayfa 24](#)



Star Citizen

Chris Roberts kaybettiği yılları ışık hızıyla telafi ederken...

[Sayfa 26](#)



BeamNG.drive

Kendi otomobilinizi yerden yere vurmanın, buruşturup atmanın dayanılmaz hafifliği.

[Sayfa 29](#)



ARK: Survival Evolved

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

[Sayfa 31](#)



Rock Band 4

Salonu işgal etme vakti!

İlk sorunuz şu olmalı: Neden? Evet, müzik oyunları ortadan kaybolmuşken bir anda Guitar Hero ve Rock Band dönüs yapmaya karar verdi. Rock Band'ın yapımcıları, "Neden şimdidi?" sorusuna yanıt olarak çok naif bir cevap veriyor: "Özlemiş tık..." Özlediler mi, parasal sıkıntıyla mı düştüler bilinmez, yeni

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

■ **Tuna Şentuna**



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



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



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



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



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



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



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



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

TEST
ETTİK!

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

Star Citizen

PC oyunları ve uzay simülasyonları ölmeli!

“PC oyunları ve uzay simülasyonları ölmeli...” Bu başlık sizi şaşkırtırsa uzun süre video oyun dünyasını derinden sarsan ve sektördeki tüm taşları yerinden oynatıp dengeleri bozan Star Citizen ile yapımçısı Chris Roberts’ı duymamış olmamalısınız.

Kısaca tanıtmak gerekirse, ki çoğu oyunun yaşı yetişmediği için video oyun dünyasını Call Of Duty veya Assassins’s Creed ile başlıyor sanıyor olabilirsiniz ancak bu oyunlardan onlarca yıl önce, henüz video oyun piyasası milyarlarca dolar büyüklüğe sahip değilken ve video oyunları sadece bir avuç insanın evindeki yüksek seviye PC’lerde çalışabiliyorken, büyük bir özveri ve yaratıcılık örneği ile video oyun endüstrisini kuran az sayıdaki insanın biri de Chris Roberts idi...

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

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

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

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

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

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

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

İşte bu atmosferde Chris Roberts, Kickstarter’dan ortaya çıktı ve şöyle söyledi: “PC oyunlarının öldüğünü iddia edenlere inat, öyle bir PC oyunu ve uzay simülasyonu yapacağım ki, dünyanın ağızı açık kalacak! Benimle misiniz?”

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

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

rınızı sıra sıra dizerken, değişik görevlere çıkabiliyorsunuz, düşman uzay gemileri ile it dalaşı yapıyorsunuz, göreviniz icabı uzay istasyonlarına veya yer hedeflerine saldıran komandolarla birlikte piyade çatışmalarında, elinizde tüfekle FPS oyun türüne dönüyorsu-





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

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

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

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

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

iyi bir pilot olmak için geminizle uzun süre uğraşmanız ve uzmanlaşmanız gerekecek. Star Citizen, CryEngine 3 (Yerli Kardeşler'e teşekkür edelim) motorunu kullanıyor ve son derece etkileyici görüntüler ortaya çıkarıyor. Daha da güzel, oyun sanal gerçeklik gözlüğü Oculus Rift'i de destekliyor. Oculus Rift'in, 2016'nın başında piyasaya çıkacağını hatırlayacak olursak, Star Citizen'in sanal dünyasına tüm zihnimizle girmek için fazla beklemeyeceğimizi tahmin edebiliriz.

Oyun için üç farklı uzayı bırakıldı ve bunlar için dili uzmanları tarafından özel diller üretildiğini de söyleyelim. The Banu, the Vanduul ve the Xi'An ırkları için yaratılan uzayı dillerinin zamanla evrilerek daha da gelişmesi ve oyunun popülerliğine bağlı olarak, bu dillerin gerçek dünyada da kabul görüp konuşulabileceği düşünülyor. Şöyle bir gözünüzün önüne getirin. Boş zamanlarınızda eğlenmek için Star Citizen oynuyorsunuz ve The Banu, the Vanduul veya the Xi'An ırklarının gezegenlerine inip ticaret yapıyorsunuz, bu uzaylılarla sürekli diyalog halindeiniz, bir süre sonra dillerini de kapiyosunuz... Sonra bir bakmısınız çevrenizdeki arkadaşlarınız da Banu'ca konuşmaya başlamış, onlarla Banu'ca, Vanduulca veya Xi'Anca konuşarak anlaşıyorsunuz. Alın size, dünyada konuşulan üç yeni dil daha..

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

Heyecanla bekliyoruz. ■ Cem Şancı





TEST
ETTİK!



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

Mühimmat

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

The Falling Sun

Pasifikte neler oluyor?

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

Korku!

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

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

lemek gerçekten iyi bir fikrimiş, bunu anladım. Hani elde silah var, belli ki bir şey çıkacak ama yok! İşte o "yokluk" duygusu ile gelen gerilim bence bir harika dostum!

Bir süre önce savaş yaşadığı belli olan bölge, ilden geldiğince detaylı yaratılmaya çalışılmış. Ölüm her yerde demek çok da abartı olmaya- caktır. Tabii moralimi en çok bozan, ilk düşman birimleri ile karşılaşma animda oldu. Hani insan birazcık daha fazlasını bekliyor, ne yalan söyleyeyim. Karşıma böyle mal mal koşan, korkunçluktan çok uzakta olan zombimsi abiler çıktı. Ortalamada üç mermide öldüler, ben de yoluma devam ettim. İşin kötüsü, bu hep böyle sürdü. Bir noktada geldiğim uzun çalırlar kaplı olan bölgede bir anda "Bööö!" diye karşıma çıkan zombisini ayrı bir öldürdüm! Sevmiyorum ben "Bööö!" diye korkutulmayı. Ben gerilim seviyorum arkadaş; ya da farklı bir korku! The Falling Sun, etrafını gerilimle örmeyi bir noktaya kadar başarmış. Çevre detayları merak uyandırıcı ama gördüğümüz envai çeşitli silahla etkileşime geçmemek, sadece "kullanılabilir" eşyaları kullanmak, 2015 yılı itibariyle biraz geride kalmış. Grafiklerin zayıf olması, yapımcı ekibin yapmak isteyip de elde edemediği bir oyunu deneyim ettiğimi net bir şekilde bana anlattı. Fikirler gerçekten iyi ama kullanılan grafik motoru o kadar zayıf ki ne yazık ki oyun hakkında süper şeyler söylemem mümkün de- gel. Ha, işin iyi tarafı, The Falling Sun'ın Steam üzerinde 10 TL gibi çok cüzi bir rakama satılıyor olması. Hatta bu fiyat / performans denklemini baz alırsak, iyi bir oyun olduğunu bile söylemiz mümkün! ■ **Ertuğrul Süngü**



GET OUT

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

BeamNG.drive

Otomobil buruşturma sanatı...

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

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

bile bulunuyor.

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

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

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

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

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

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

Tek başına

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

TEST ETTİK!



"Bazen yanlış adım attığım için iskaladığım veya sadece koca kılıçla ortalığı dağıtmak yerine iskeletleri dürtüğüm bile oldu"

**TEST
ETTİK!**

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

Exanima

Karanlık bir destan...

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

"Karanlık zindanlarda elimde sadece bir meşale ile Yusuf Yusuf gezip, mümkün olduğunda kapalı kapıları açmadan dolastıktan sonra bir kutuyu tamamen şans eseri tekmeledim ve altından çıkan Two-Handed Sword "Cuk!" diye elime oturdu. Artık kapıları korkusuzca, kendimi savunabileceğim bir şekilde açabilirdim. Böylece birazcık kendimi Mordor'un Kara Kapı'sına Frodo için koşan Aragorn gibi hissetmeye başlamıştim. Tam o an kapalı bir kapıya açmaya karar verdim ve kapıya yöneldim. Kapı açlığında karşılımda duran iskelet bağırarak bana doğru saldırdı. Kılıcımı tüm gücümle, tecrübeşimle savurdum. Kılıç o kadar ağırdı ve ben korkudan öyle hızlı savurmuştum ki iskelet parçaparça oldu."

Evet arkadaşlar, oyun bana o an bu hissi vermemi, sırı bu fizik motoru sayesinde başardı. Tabi sadece fizik motoru değil, kılıç savururken veya başka silahlar ile başka hamleler yaparken de karakterinizin hareketleri çok kritik. Geri çekilerek vurmak farklı, koşarak vurmak farklı... Bazen yanlış adım attığım için iskaladığım veya sadece koca kılıçla ortalığı

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

Oyunun bir diğer büyük artısı, karanlık ve ürkütücü atmosferi. Az önce anladığım küçük anıdaki gibi, korkarak ilerliyorsunuz koridorlarda. Tabi bu karanlık atmosferi yaratınan unsurlar içinde tasarımin güzellikleri kadar grafikler de var.

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



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

ARK: Survival Evolved

T-Rex mi o?

Son zamanlarda oyun piyasasında son derece yaygın hale gelmiş bir oyun türü var. Survival oyunlarından bahsediyorum pek tabii. Don't Starve'in öncülük ettiğini düşünüyorum bu oyun türü, daha sonra kendine has oyun tarzları ile pek çok oyunun piyasada yer almasına yol açtı. Kimi H1Z1 ve DayZ gibi zombi temasını kullandı, kimi ise bir adada hayatı kalma mücadeleşini kendi oynamış stiliyle karıştırdı. Ancak tüm bu oyunlarda en dikkat çekici ortak nokta ne, biliyor musunuz? Bu oyunların hiçbirini resmi olarak piyasaya çıkmadı ve her biri erken erişimde. Don't Starve haricinde son zamanlarda ün yapmış bir tane hayatı kalma oyununun bile tam sürümünün piyasada olmaması oldukça ilginç.

Tüm bu hayatı kalma oyuncuları içerisinde konsept olarak belki de en farklı oyunlardan biri de ARK: Survival Evolved oldu. Daha

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



koşullarına dayanmanızın tek yolu, kendinizi geliştirmek. Bir mızrakla başladığınız macera, zamanla makineli tüfeklere kadar ilerliyor ve oyunun şimdiden geniş bir crafting yelpazesi olduğunu söylemek yanlış olmaz.

ARK: Survival Evolved'un en büyük sıkıntısı, erken erişim oyunu olmasından kaynaklanıyor. Oyunda oldukça fazla bug, görsel ve teknik hatalar bulunuyor. Yükleme süreleri bir hayli uzun olduğu için optimizasyon sorunları da baş gösteriyor. Benim fikrime göre bu oyunu satın almak istiyorsanız biraz daha bekleyin ve çok daha iyi bir oyun deneyimi yaşayın.

■ Enes Özdemir

önce hiç kullanılmamış bir tema olan dinozorları oyuna katan ARK da her hayatı kalma oyunu gibi erken erişim versiyonunda. Severek oynadığım, ancak ciddi teknik hataları bulunan oyun, çoklu oyuncu desteğiyle veya tek başına oynanabiliyor. Bir anda haberleriyle pek çok oyuncuya meraklıdan ARK'da neler olup bitiyor, görelim isterseniz.

Oyunun menüsünde Join ARK ve Host/Local olmak üzere iki seçenek bulunuyor. Join ARK seçeneği ile çoklu oyuncu sunucuları karşınıza geliyor ve oyunu 70 kişiye kadar destekleyen sunucularda oynayabiliyorsunuz. Burada PvP oynayabileceğiniz sunucular olduğu gibi PvE olarak oynayabileceğiniz sunucular da yer

değil, kılıç dişli kaplan ve dodo kuşları gibi tarih öncesi dönemlere ait bazı hayvanlar da adada sizinle birlikte.

Oyunda açlık, susuzluk, sağlık, dayanıklılık gibi oldukça fazla istatistikiniz bulunuyor ve her seviye atladığınızda bu istatistiklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Engram puanlarını da es geçmek olmaz. Bu puanlar, bir eşyayı craft etmemi öğrenmenize yardımcı. Crafting, oyunun daki her şey zira ada



TEST
ETTİK!

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Bilim kurguda ISS dönemi

1 979'da vizyona giren James Bond filmi Moonraker'i seyreden var mı aranızda, bilmiyorum. Film eski olduğu için muhtemelen çoğunuz seyretmemiştir, o yüzden kısaca değinmem gerekiyor... Şimdi bildiğimiz James Bond'u düşünün... James Bond ne yapar? Havadaki uçağın kanadına çıkar, denizdeki balinanın kırına girer, özel operasyondan uçakla dönerken paraşütle atlayıp arkadaşının kir düğününe smokinle iniş yapar. Yani böyle acayı acayıp işler yapar, biz de bunları çok ilginç bulup seyrederiz. İşte 1979 yılındaki Moonraker'in ilginçliği de uzayda geçen bir James Bond filmi

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

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

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

James Bond'u ve özel uzay komandolarını uzay mekiğine bindirip uzaya gönderiyor, orada Rus uzay komandoları ile lazerli fazerli, böyle ciyüp ciyüuuuv ses efektleri ile savaşırlıyorlar. Filmin özü bu. Gerisi her zamanki boş James Bond hikayesi. Uzun bacaklı seksli kızlar, pahali spor otomobilер, özel tasarım silahlar ve limonlu Martini bardakları...

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

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

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





yılı uzaktaki bilmeme galaksisindeki ciyüp ciyülvü lazeravaşlarını anlatıp dardu. Haliyle, insanların çoğu da bu saçmalıklardan nefret etmeye başladı, altı yaşından itibaren gelin olmaya şartlandırılmış kızlar da doğal olarak, koca bulmaya hiçbir katkısı olmayan bu gerizekili bilim kurguları bir an bile gündemlerine almadılar... Ve sonuçta bugün karımıza çıkan tabloda, insanların çoğu bilimkurgu seyretmiyor, kızlar bilim kurgu seven erkeklerden nefret ediyor, bilim kurgu janrı can çekiyor, senede üç beş tane hollywood yapımcısı yüksek bütçe ayırip, bilim kurguya aç kalan bünyeleri doyurup parayı kapıyor ve tekrar romantik komedi filmlerine odaklıyor.

Yine de son birkaç senedir, bilim kurguda ilginç bir değişim hissetmeye başladım. Uluslararası Uzay İstasyonu'nun tepemizde döndüğü gerçeği ve oradaki astronotların

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

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



BU AY CHIP DERGİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?

Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri

I CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP 20.

İŞSİZ KALMAK İSTEMİYORSANIZ

Bilmeniz gereken geleceğin IT meslekleri

TEMMUZ 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:20 • 7.90 TL

Microsoft'un yeni işletim sistemi herkesin istediği şeyle geri mi dönüyor?

Windows 10

- Yeni sürümler ■ Aerosnap ■ Cortana ■ Edge ■ Uygulamalar
- Yeni arabirim ■ Android uyumluluğu ■ DirectX12 ve fazlası

WiFi hızınızı ikiye katlayın

Çekmeyen bağlantıdan sıkıldınız mı? İşte çözüm!

www.CHIP.COM.TR

Cep telefonunuz ne kadar güvende?

Akıllı telefonunuzdaki açıkları kendiniz kapatın

3 TEST En iyi 4K TV'ler

- + Hepsi birarada PC'ler
- + Android mobil tarayıcılar

BU YAZILIMLARI KURMAYIN

Bilgisayarınızı yavaşlatan, yazılımlar ve daha iyi çalışan, ideal alternatifleri

ESKİ PC'NİZE 2. BAHAR

100\$/2000\$ aralığında PC için farklı ihtiyaçlara yönelik terfi paketleri

TAM 11 SAYFA İPUCU

Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlara pratik çözüm

www.CHIP.COM.TR

TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



MOBİ



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

Fallout Shelter

Çok uzun süredir gördüğümüz en iyi mobil oyun olabilir mi?

Sayfa 37



Radical Rappelling

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

Sayfa 38



Crush me

Lunapark'larda oynadığımız köstebek
oyunu gibi, değil mi?

Sayfa 38



Yarış pistinden telefonlara!

Volkicar ile tanışın

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



WH40K: Armageddon iOS'a çıktı!

Son derece yüksek fiyatı ile beraber...

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



VR sistemleri rüzgari arkasına aldı mı sizce?

Hitman GO, Oculus Gear VR için geliyor!

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

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



Guardians of the Galaxy karakterleri geliyor!

Marvel Future Fight'a yeni update

Piyasaya çıktığı günden beri boy-nu büüküler olarak adlandırılan günümüz neslinin telefonları ile bağıını bir kat daha güçlendiren, bizzat World of Warcraft'in başından koparttığı insanlara tanık olduğumuz Marvel Future Fight'a yeni kahramanlar yolda. Serinin

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



Tür Strateji Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Fallout Shelter *

Sığınmak ya da sığınmamak...

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

Bilirsiz ki Fallout serisi, nükleer felaketler zinciri yaşamış ve teknoloji ilerlese de 1950'ler havasında kalmış olan Amerika Birleşik Devletleri'nde geçer. Bu oyunda ise serinin diğer oyunlarında da gördüğümüz sığınaklardan birinin lideri rolünü üstleniyoruz ve sığınamızın güvenli, mutlu ve huzurlu bir kıyamet geçirdiğinden emin oluyoruz. Oyunun yapısı aslında -oynamış olanlarınız varsa- Tiny Tower ya da daha da eğlenceli Tiny Death Star'a benziyor. Oyunda üç ana resource var: Su, yemek ve enerji. Bunları elde etmemizi sağlayan odalarımızı yeraltı sığınamızı inşa ettikten sonra, nasıl kullanıldıklarını ve kullananların mutluluğunu da düşünmemiz gerekiyor. Sığınamızı yeni üyeleri eklendikçe çerçeveyi genişletmemiz ve kaynaklarımıza bu üyelerle ve üyelerin yapabildiği işlere göre bölmemiz önemli bir hal alıyor.

Oyunu gerçek bir Fallout oyunu yapan şey ise sığınamızla beraber içinde yaşayınları da büyümesi ve gelişmesi. Fallout oynayanların tanıyaçağı SPECIAL Stat sistemini Bethesda burada da kullanmaktan çekinmemiş. Tanimayınlara da olayı şöyleden açıklayayıp, bir karakterin potansiyelini belirlerken 7 temel unsur kullanıyor. Fallout'ta bunlar fiziksel güç, algı, dayanıklılık, karizma, zeka, esneklik ve şans olarak ayrılır. Belki çok detaylı gelir kulağa ama bu detayları oyuna işleniği çok güzel. Örnek vermek gerekirse, suyu hızlıca arıtambilme için algısı yüksek bir karakter

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

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

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

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

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

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





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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

Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Radical Rappelling *

İplemeye hazır misiniz?!

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

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



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Crush Me

Ezen misin ezilen mi?

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

kalkanlar, çekiçler ve başka bir çok özellik de mevcut oyunda. Sizi bağımlı yapmayacak ama aştığınızda eğlenebileceğiniz bir oyun arıyorsanız, biraz da rekabet merakınız varsa, bir şans verin derim, beğenebilirsiniz! ■ **Puan: 7,0**



*Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!*

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi

cıktı!



50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

E3 2015

Los Angeles

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







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

DOOM

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

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

baktığımızdaysa o benzersiz DOOM hızının yine sahnedede olduğunu görüyoruz. Ayrıca kan ve yok etme hissisi da yine en üst seviye taşınmış. Kimileri için biraz fazla kanlı bir oyun gibi gözüksede DOOM'u DOOM yapan en önemli niteliklerden birisinin kan olduğunu unutmamak lazım. Dördüncü oyun, bir diğer önemli nokta olan silah konusunda da önemli atılımlar yapmış gibi duruyor. DOOM her daim dev silahlara anılan bir yapıp olmuştu ve soğuk çeliğin sanal hissyatını yine bizlere sonuna kadar yaşatacak gibi duruyor. ■

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

For Honor

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

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

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

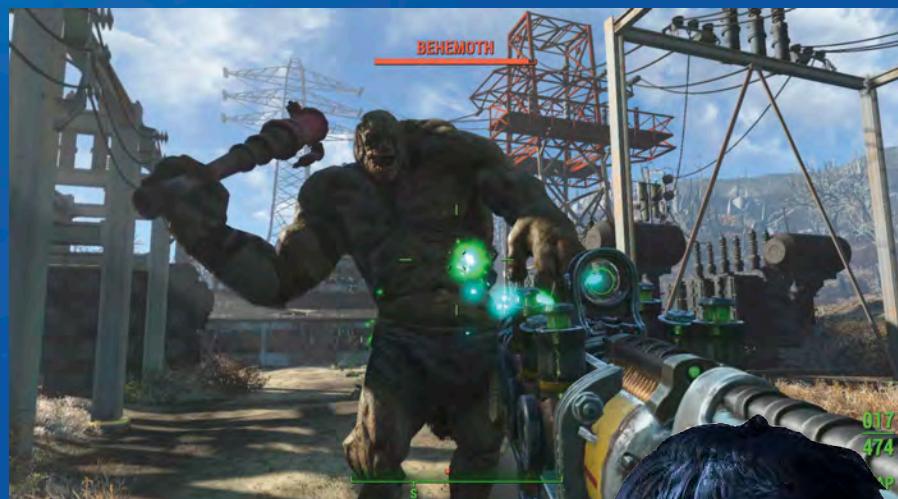


Yapım Bethesda Game Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür RPG
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 10 Aralık 2015

Fallout 4

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

açıklayan Bethesda, herhangi bir spoiler vermekte kaçındı. Oyunun olabildiğince açık bir dünyada geçeceğini üzerine basan Todd Howard, istedigimiz şeyi yapabileceğimizin de altın çizdi. Fallout 4 boyunca yanımızda olacak olan köpeğimizi de tanitan yapımı ekip, köpeği nasıl kontrol edebileceğimizi ve bize olan faydalarnı gösterdi. Bu kaotik dünyada tek başımıza olmayacak olmamız bile şimdilik bize yeter. ■



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

Uncharted 4: A Thief's End

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

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





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

Star Wars: Battlefront

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

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

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

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

Dishonored 2

Ne çok beklediğimiz vardı ilk oyununda... Ne de güzel fikirlerle gelmişti... Fuar tanıtımı nasıl da ilgi çekiciydi... Fakat ne hikmetse oyun piyasaya çıktı gibi dibi boyadı. Özellikle sektörde giriş macerasında büyük

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

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

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



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

Dark Souls 3

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

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



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

Tom Clancy's The Division

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

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

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





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

ReCore

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

gelen saldırıyı püskürtmeye çalışan kahramanımızın imdadına köpeğimiz yetişiyor. Nitekim içinde bulunduğuumuz durumdan kurtulmak için köpeğimiz kendisini imha ederek etraftaki tüm düşmanları ortadan kaldırıyor. Başlangıçta üzüldüğümüz sahnenin hemen ardından kahramanımız köpekten geride kalan "core'u alıp, diğer robota takıyor ve robot yanında canlıyor; hem de kahramanımızı tanır şekilde. Oyun hakkında bu videodan başka bir bilgi kirintısı bile verilmemiş ama gösterilmeye çalışılan tema, bizi bir hayli meraklandırmayı

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

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

Halo 5: Guardians

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

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



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

The Last Guardian

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

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

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

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

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

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

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

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



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

Final Fantasy VII Remake

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

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

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



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

XCOM 2

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

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

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





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

No Man's Sky

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

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

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

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

Rise of the Tomb Raider

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

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





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

EITR

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

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

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

Deus Ex: Mankind Divided

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

sonrasını konu alacak olan oyun, gizlilik ve aksiyon yapılarını tek potada eritecek.

Konu hakkında birçok açıklama yapan Jean-Francois Dugas, oyunun hem

gizlilik konusuna,

hem de aksiyona

ayrı ayrı

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



Mirror's Edge: Catalyst

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

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



Horizon: Zero Dawn

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

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

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





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

Gears of War 4

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

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

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

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

Hitman

E3 2015 konferansında duyurulan oyunlardan birisi de serinin altıncı oyunu olan Hitman oldu. E3 demosunu incelediğimizde oyunda Paris'in moda dünyasından kesitler görüyoruz. Adamımız Agent 47 limuzininden çıkıştıktan sonra halde yürüyor. Hedefimiz ise defileyi kendi kötü amaçları için kullanmaya çalışan kötü adamımız Viktor Novikov. Onu nasıl öldürürüz? IO Interactive, hedefini öldürmek için kullanacağınız

birçok farklı yöntemi ya da yaratabileceğiniz sözdə kazalar olduğunu vurguluyor ve yeni oyunu yaratıcı gizlilik olarak tanımlıyor. Örneğin, Viktor defile sonunda podyumda yürürken kafasına bir şey düşürmek ya da makyaj odasına sızmak, hiç olmadı parkta bulunan helikopterle bir şeyler planlamak gibi aklınıza gelebilecek farklı birçok yöntemi kullanma şansınız var. Her oda farklı bir amaç için düzenlenirken bunu en iyi şekilde kullanmak da oyunculara bırakılıyor.

Agent 47 olarak Hitman: Absolution'daki olayları takip eden hedeflerinizi öldürmek için geri gelmiş oluyorsunuz. Haritalar ise

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



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

Firewatch

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

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

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

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

Adr1ft

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

dönebilmek için enkazın arasında sağlam kalan kaynakları bulmaya ve birçok zorluğu aşmaya çalışıyoğınız. Bulduğunuz parçaları tamir etmeye başladıkça diğer arkadaşlarınıza aslında ne olduğunu da anlamaya başlıyorsunuz. Adr1f, sanal gerçekliğin bir oyunu nasıl özel kıldığını bize gösteriyor. Oculus Rift'i destekleyen Adr1f'de yalnız ve şaşkın bir halde uzay gibi bir yerde hayatı kalmaya çalışmanın size farklı ve özel bir deneyim yaşatacağı kuşkusuz. ■

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

Ashen

Microsoft'un E3 2015 basın konferansında maksiyon rol yapma oyunu Ashen'in PC ve Xbox One'a çıkarılacağı duyuruldu. Yeni Zelandalı bağımsız oyun stüdyosu tarafından geliştirilen Ashen, evi olarak benimseyebile-

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

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





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

Sea of Thieves

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

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

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



Yapılan değişiklıkların ardından oyunu yeniden öğrenmemiz gerekebilir.

Yapım FreeStyle Games Dağıtım Activision Tür Müzik

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

Guitar Hero Live

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

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

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

Unravel

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

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

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

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



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

Just Cause 3

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

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

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

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

Shenmue III

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

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

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

Rainbow Six: Siege

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

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





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

Call of Duty: Black Ops III

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

ra tırmamayı bilirken, Black Ops III'te implantlarınızı kullanıp boylu boyuna duvardan çıkışlıyorsunuz. Çift ziplama daha çok taktiksel bir yetenek olarak yeniden kullanılabilir. Çok oyunculu sisteme değişiklikler ve yeni bir hikaye örgüsü de göze çarpan yeniliklerden. Black Ops askerleri daha hızlı ve ölümcül. Treyarch bu kez oyuncuların her daim hareketli ve tetikte olmalarını istiyor

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

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

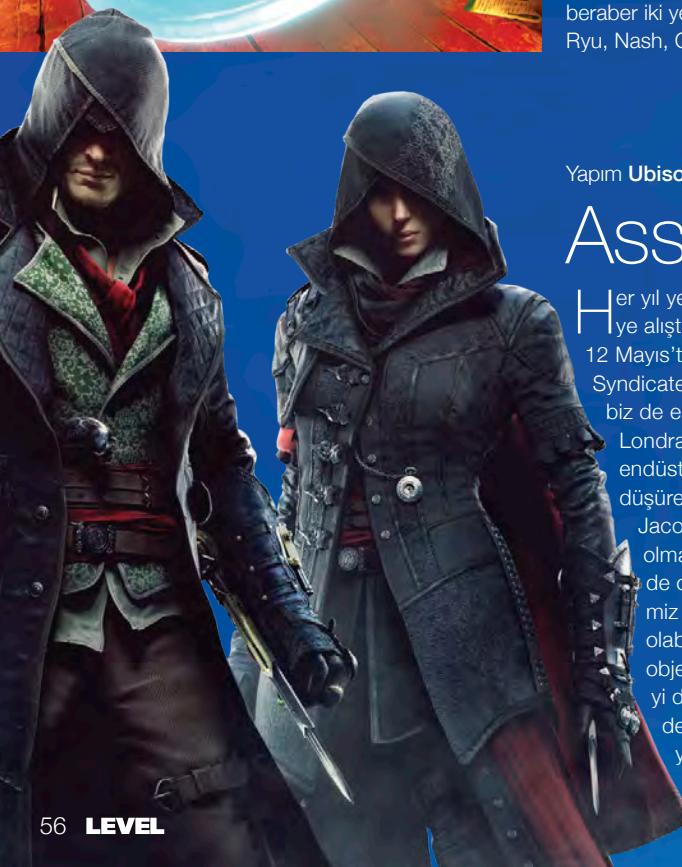


Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi Aralık 2015

Street Fighter V

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

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



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

Assassin's Creed: Syndicate

Her yıl yeni bir Assassin's Creed görme ye alışık nasılsa... Ubisoft, E3 öncesi 12 Mayıs'ta tanıttığı Assassin's Creed Syndicate'in detaylarını E3'te açıkladı ve biz de epey heyecanlandıktı. 1868 yılının Londra'sında geçecek olan Syndicate, endüstriyel devrimin tam da göbeğine düşürecek bizi. Bu seferki suikastçımız

Jacob Frye. Kendisi tek başına da olmayacağı; ikiz kız kardeşi Evie'yle de oyunun %25'ini oynayabileceğimiz söylüyor. Çevreyle etkileşimi olabildiğince artıran yapımcılar, bu objelerle düşmana zarar vermebilme yi de olanaklı kılmışlar. Eh madem devrim yaşanıyor, Londra'da at yerine at arabalarını çalarak daha

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



American Truck Simulator

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

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

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

The Need For Speed

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

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

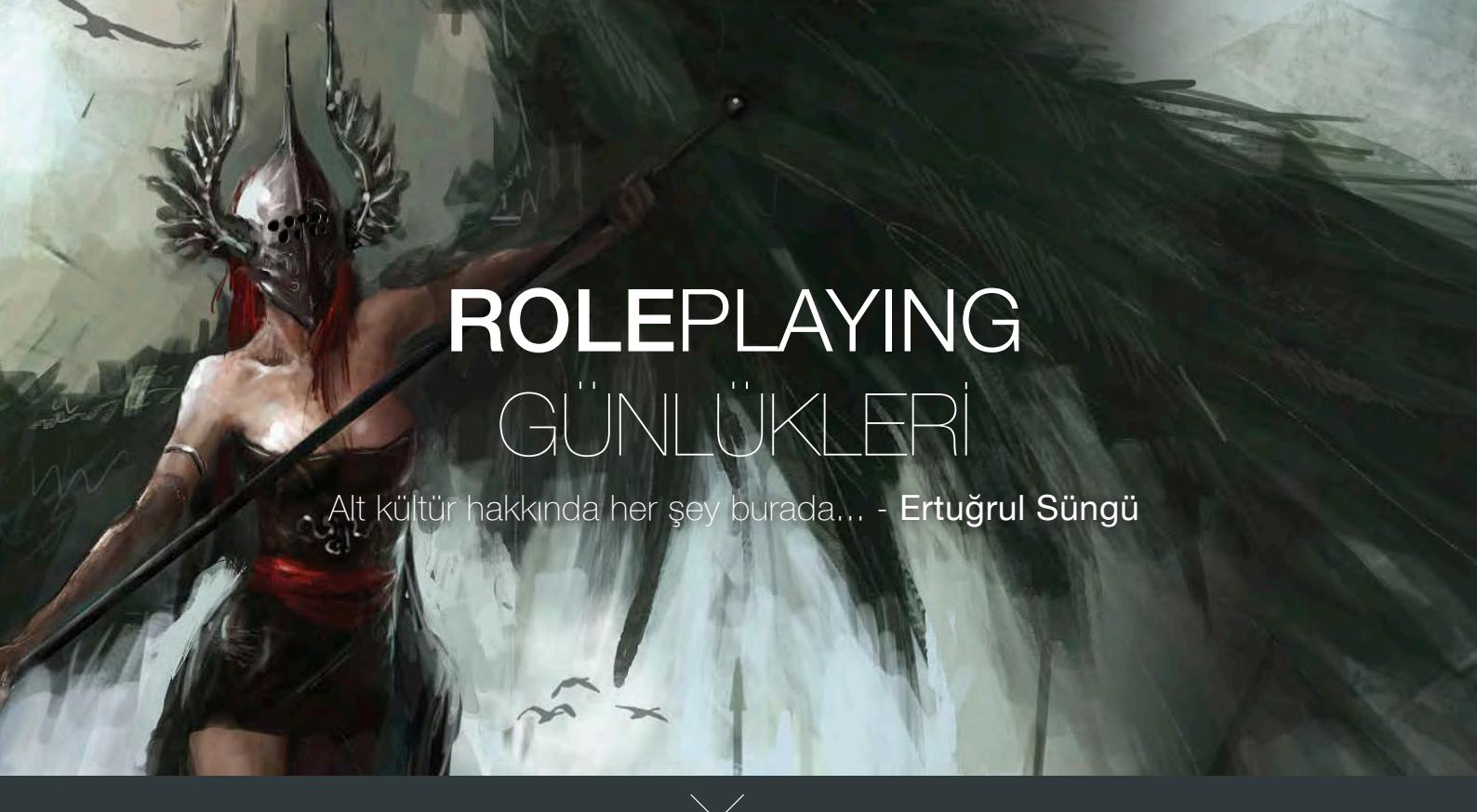
Forza Motorsport 6

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

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

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





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

Ertuğrul Süngü: Tonguç Hocam merhaba.



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

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

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

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

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

NE İZLEDİM ▼

The Last Ship

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



NE DINLEDİM ▼

Saints 'N' Sinners

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



NE OKUDUM ▼

REBELS

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



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

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

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

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

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

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

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

olumlu yönde mi gelişiyor?

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

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

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



PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?
Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın

Kötüüm ben!
Arkadaşlarınızla şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kisayol

App Store'a doğru
Mobil uygulamalar nasıl doğuyor ve geliştiriliyor?

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 790 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

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

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

ANALİZ
Sessiz kahramanlar
Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dâhilerle tanışın

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

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VİDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

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

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



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

İNCELEME



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

Galactic Civilizations III

Dünyanın ötesine gitmenin ne olduğunu hissettirmek için döndü

Sayfa 80



Batman: Arkham Knight

Batman'ın en büyük, en fazla beklenen,
en güzel gözüken oyunu

Sayfa 62



TESO: Tamriel Unlimited

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

Sayfa 72



Hatred

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

Sayfa 74

Batman Arkham Knight *

Gecenin tek hakimi...

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

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

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



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





➤ Batman'ın zırhı ateşli silahlara karşı pek dayanıklı değil.

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

Yanlışınız olmasın...

Yarım, bir, iki...

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

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

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

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

Şehri kim ele geçirdi?

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

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





Ekran kartımda bir problem mi var?

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

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

Üç

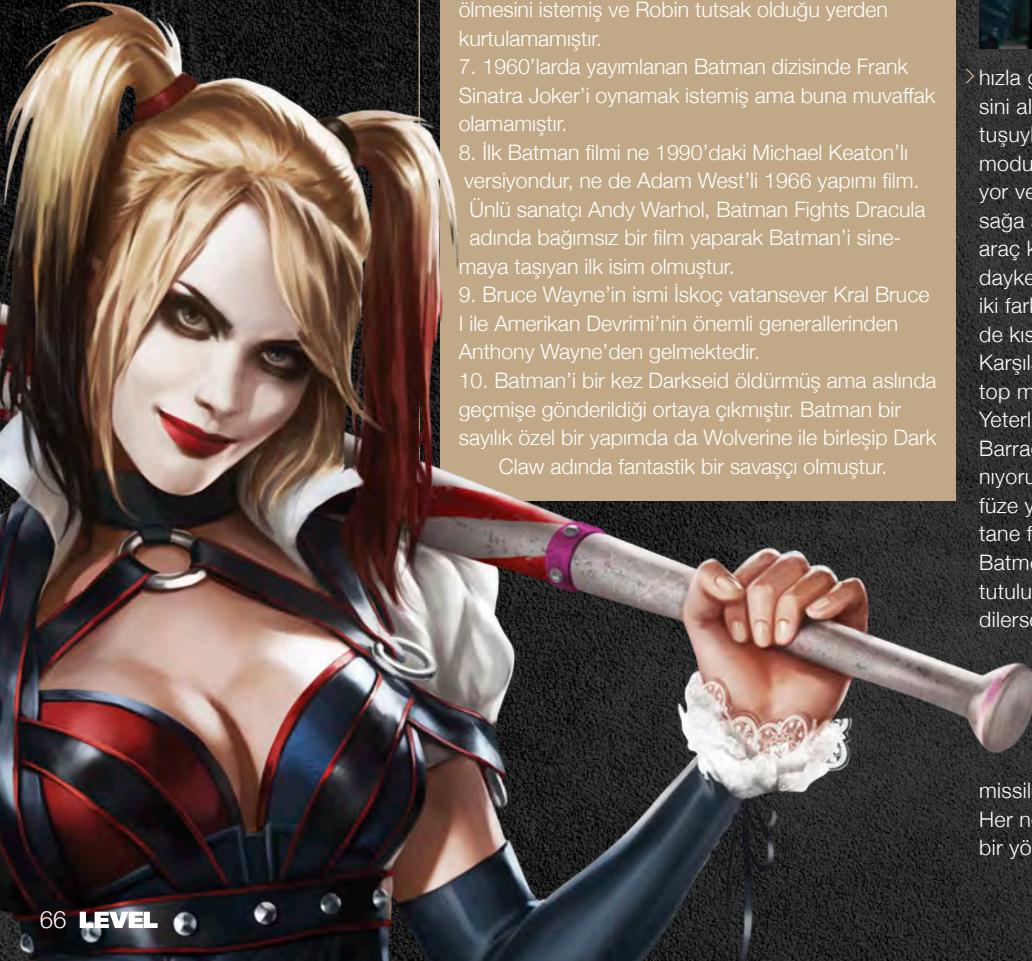
Önceki oyunları oynamış olanlar bilir, Batman'ın iki farklı oyun kısmı vardır. Hatta üç diyelim... Kimseye bulaşmadan çati çati dolaştığınız, Riddler'in gizemlerini çözmeye çalıştığınız, şehri istediğiniz gibi gezdiğinizde kışımalar bir tipe oynanışa işaret ediyor. İlkinci oynanış tipinde yaklaşık on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

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

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

Batmobil'in iki farklı modu bulunuyor. Bir tanesi >

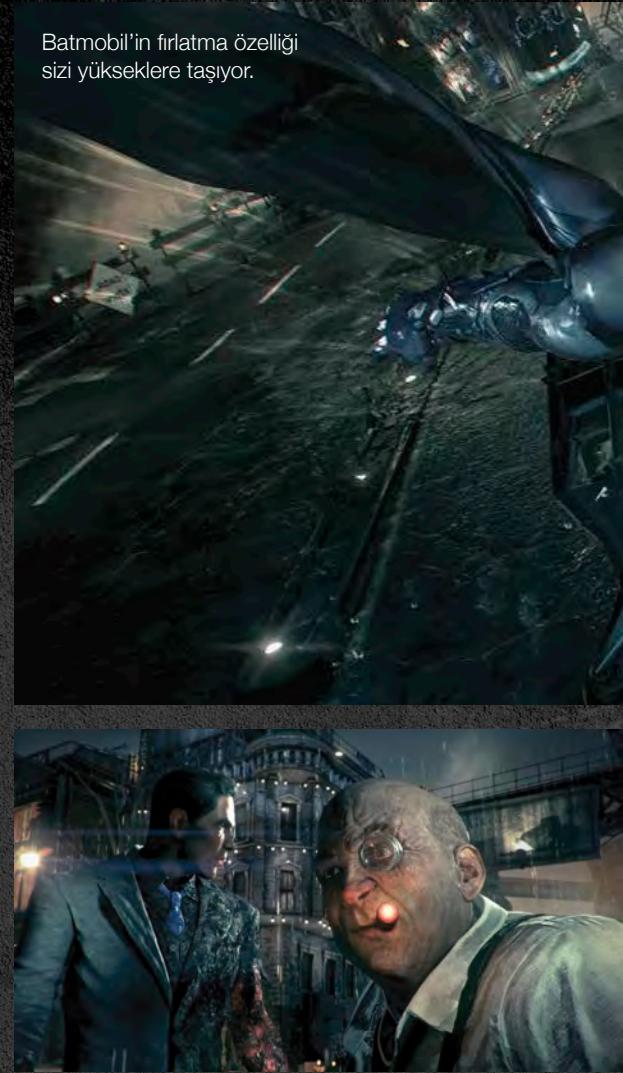
Arkham Knight sizce kim olabilir? Merak etmeyein, cevap çok zor değil...



Batman hakkında bilmediğiniz gerçekler

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

Batmobil'in fırlatma özelliği sizi yükseklerde taşıyor.



› hızla gidebildiği ve Afterburner'i çalıştırıp nitro etkisini aldığımız, bilindik araba modu ve diğeri de L2 tuşuyla harekete geçirdiğimiz Battle Mode. Savaş moduna geçtiğimizde aracın kontrolleri de değişiyor ve kendi ekseni etrafında çok rahat dönen, sağa sola hızlı ama kısa kaçışlar yapabilen bir çeşit araç kullanmaya başlıyoruz. Ve elbette bu mode dayken silahlarımız da sessiz kalmıyor. Batmobil'in iki farklı atış tipi var; bir tanesi makineli tüfek, diğer de kısa bir doldurma süresi olan top mermisi. Karşılaştığımız drone'lara karşı ikisi de işliyor ama top mermisi elbette çok daha büyük hasar veriyor. Yeterli sayıda düşmanı patlatlığımızda da Missile Barrage adındaki saldırımızı kullanmaya hak kazanıyoruz. Bunun ilk aşaması sadece bir tane güçlü füze yollarken ikinci aşamayı tamamlarsak dört tane füze gönderebiliyoruz.

Batmobil'in savaş modu zaman zaman zorunlu tutuluyor, özgürce dolaştığımız kısımlarda da dilersek kendimiz aracımızı çağırıp savaşa girebiliyoruz. Silahlı makinelerle karşılaştığımızda da bu atışların atışlarını nereye yapacağı bize birer çizgiyle gösteriliyor. Eğer çizgiye denk gelirsek darbeyi alıyoruz, gelmezsekyırtıyoruz. Darbe almak da çok işe yaran missile barrage gibi özelliklerimizi sıfırlıyor. Her ne kadar Batmobil eklentisi oyuna bambaşka bir yön vermiş olsa da bu yön, güzel bir yön olma-



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



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

"Tam arkamda sayısız Batman çizgi-romani var, bir tanesinde Batmobil kalkıp da düzine düzine araç patlatmıyor, Rocksteady neyin kafasını yaşadı acaba?"

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

öldürmez." sözünün bittiği yer Arkham Knight'tan başkası değil...

Görünmez tehlike

Batmobil olmamış, bunu biliniz. Son derece gereksiz bir eklenti olmuş ve "Yeni oyunda köklü, yepeneli bir şey yapmamız gereklili yoksa oyun satmayıabilir." endişesinin sonucundan başkası da değil.

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

Avcı moduna geri dönelim. Burada Batman'ın te-

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

Üç yeni hareket

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



Fırlat, vursun

Ne demiştiğim, eğer yol gören bir yerdeysek Batmobil'i istedigimiz zaman çağrılabiliyoruz. Bunu yaptıktan sonra Batmobil kenarda çalışır vaziyette bekliyor. Biz de Batmobil'in içinde değil de yumruklarımızla savaşmayı tercih etmişiz; insanlık halii... Böyle bir durum varsa birkaç yumruk ve tekme darbesinden sonra Batmobil ile bir Takedown yapma olanağımız oluyor. Batman rakibini bir aparkatla yukarı fırlatıyor ve Batmobil de pası alıyor, plastik mermiyi rakibin böğürüne yapıştırıyor.

Üç, fırlat gitsin

Batman her ne hikmetse havada dakikalarca süzülürken nedense elini hiçbir zaman cebine götürmedi. Bir düşmana Glide Kick ile vurmayı unuttunuz diyelim, süzülüp üstüne düşmekten başka seçenekiniz olmuyordu. Artık durum değişti. Batman şimdi güzel güzel süzülürken Batarang'ile rileyle düşmanlarını hedefleyip kafalarına ateli fırlativeriyor. Bu da müthiş kullanışlı bir hareket değil ama ne demiştiğim; hoş bir dokunuş olmuş.

At kancayı, süzül bitsin

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

|> kolla diğer rakibi hedefliyor ve onu da inidiriyor, nihayetinde de üçüncü düşmanı ulaşıp onu da haklıyorsunuz. Eğer kombo yanında kalırsa son düşmanınız size direkt ateş açabiliyor ve kombonuz bozuluyor. Şayet ki üçüncü düşman biraz uzakta kalmışsa –ki bu size Training bölümünde gösteriliyor– o zaman da kombonuz yanında kalyor ve fark ediliyorsunuz. Anlayacağınız bu hareketi yapmadan önce düşmanlarınızın komboya uygun pozisyonnda durup durmadığını bakmanız gereklidir. Bir diğer kolaylık da sıradan dövüşlere getirilmiş. Artık yerde bulduğumuz silahları düşmanlarımıza karşı kullanabiliyor ve onlara ağır hasar verebiliyoruz. Bu yeteneği de güçlendirmek mümkün; böylece Batman elinde tuttuğu silahı daha uzun süre kullanabiliyor.

Operadaki hayalet

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

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

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





Bitiş çizgisi

PS4'te oynadığım oyuncunun atmosferiyle ilgili tek bir şey söyleyebilirim: Mükemmel. Karanlık tonlar, Gotham'in tasarımları ve ışıklandırma o kadar iyi ki oyuncunun her karesi neredeyse "tablo yap, as" kalitesinde. Rocksteady bu alanda resmen sınır tanımadı.

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

Oyuna eklenen bir başka güzel özellik, takım çalışması da keşke daha fazla olsayı dedirtilti açıkçası. Oyunun bazı kısımlarında tanıldık yüzler sizinle birlikte dövüşüyor ve hatta Double Take-down hareketleri de yapabiliyorsunuz ama bunlar kısa süreli ve ağıza calınan bir parça baldan farklı değil. Batmobil yerine oyuncunun bu kısmı geliştilmiş olsayıdı, oyuna bir tam puan daha fazla verebilirdim ne yalan söyleyeyim.

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

■ Tuna Şentuna

Batman Arkham Knight

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

8,5

■ Alternatif *inFamous: Second Son*

✓ Batman belki öldürmüyordu ama düşmanlarının kemiklerini kırmaktan da çekinmiyor.





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

Ultra Street Fighter 4

Efsanenin PS4 çıkışı...

Sımdıye kadar hiçbir dövüş oyunuyla karşı-nızda olmadım yanlış hatırlamıyorum. Ama siz bilmezsiniz benim ne derece Street Fighter fanı olduğumu. Şöyle söyleyeyim, o malum atarı salonu dönemini yaşamış biri olarak az para akit-madım o salonlara. Cep harçlıklarımız da bir simit parası olunca -ki harçlık dediğimiz şey her zaman o cebi girmiyordu- tek jetonla bir oyunun sonunu getirmek farz olurdu.

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

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

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

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

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

Hezimetin böylesi...

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

Bir oyunun piyasaya bozuk çıkışını anılarım ama çıkış yıl olmuş bir oyunun yeni bir platforma böyle bir çıkış yapmasına anımlam veremiyorum. Capcom tabii ki kırmızı alarma geçti ve oyunun çıkışından hemen 1 hafta sonra bir yama yayımlandı. Bu yamaya sorunların büyük kısmı giderildi ama iş işten geçmişti işte. “İş işten geçmişti” demek biraz

Ultra Street Fighter 4, PS4 çıkışını yaptı yapmasına ama öyle bir çıkış yaptı ki “Çıkma olaydın!” dedirtti resmen.





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

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

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

Sonuç olarak...

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

Ultra Street Fighter 4

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

6,0

■ Alternatif Mortal Kombat X

Ecran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr



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

Oyunun ödeme tipi gibi
görselliği de yenilendi.



The Elder Scrolls Online *

Yazı yazmanın keyfi!

“Kılıcımızdan kanlar akarken, bir hapishane gardı daha yere düşüyordu. ‘Buraya nasıl geldim?’ diye düşündüm kendime. Kimdim ben? Uzakta bir hapishane bir gardının daha düştüğünü gördüm. Partnerim kafasıyla ileri işaret etti. Artık Kahin'e bir adım daha yakındık. Bu ölüler diyarından kurtulup Tamriel'e dönmemiz için hala umudumuz vardı. Kahin'in hücresına yaklaştık, kapıya maymuncunu sokup kurcalamaya başladım. O anda partnerimin sesini duydum, acele etmemi istiyordu. Orada olduğumuzu bilmemelerinin imkanı yoktu. Elimde kılıçın titreyişini hissettim ve kapıyı ardına kadar açtım. Ve karşısında gördüğüm dehşeti anlatamazdım.” Çünkü ekranında serverların yoğun olduğunu söyleyen bir yazı çıktı ve oyundan düştüğüm anladım.

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

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

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

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



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

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

ve her sınıfın istediği silahı veya zırhi kullanabilmesi ve kullandığı ekipmana göre seviye atlaması olabilir. Bu olanað size sınıfların ana şemalarına baþlı kalmanın, aklınızda ve hayalinizde yarattığınız karakteri ekrana yansıtma şansı tanıyor. Elinde devasa bir baltayla oraya buraya yıldırımlar atan elbiseli bir büþücü mü olmak istiyorsunuz, önden buyurun. Ya da en ağır zırhla bile sessiz bir şekilde ilerleyebilen bir suikastçı? Karar sizin... Bu olanað, size gerçekten oyunun özünde ne kadar ciddi bir RPG olduğunu gösteriyor. Rolünüzü kendiniz seçiyorsunuz, sonra canlandırıyorsunuz... Kararlar hep sizin. Oyunun dünyasına gelince, Tamriel her zamanki kadar büyük ve güzel ama diğer Elder Scrolls dünyalarından tek ve en önemli farkı, artık tamamen bir açık dünya olmayıþı. Seviyenize ve ilerleyiþinize göre yönlendirildiðiniz bir haritadasınız bu sefer; lakin bu, haritada koþtururken, en son Skyrim'de gördüğümüz özgürlik hissini elinizden almiyor. Bütün haritalar ve bölgeler devasa boyutlarda ve hepsinin sizden bağımsız ilerleyen bir döngüsü var. Dolaþan World Boss'lardan tutun, oyunun trailer'ında gördüğümüz, gökyüzünde açılan ve "Anchor" denilen karadeliklerin bir anda belirmesine kadar, oyun dolu dolu ve canlı. Ben Ebonheart Pact'e baþlı bir Kara Elf Nightblade olarak başladım oyuna ve geçtiðim bölgelerin bug'lari ve iletişim problemlerini saymazsa, hersey oldukça güzel görünyordu. Ne görevler kendilerini tekrar eden cinstendi, ne de alanların kendileri. Yazılı bitirip oturduğumda oyunu bir daha açacaðım ve önemdeki yeni görevi kovalamaya başlayacaðım. Bütün bug'lara ve yazışamamanın getirdiği zorluklara rağmen oyundan umudum olmasının nedeni, oyunun özüne baþlı kalmış olması ve problemleri çözülürse veya çözüldüğünde, yillardır hayalini kurduğumuz iki şeyi bir noktada birleştiriyor olması: Online bir Elder Scrolls oyunu ve konsolda düzgün bir MMORPG. ■ **Emre Çaðlar Aydoðan**



The Elder Scrolls Online

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

7,8

Alternatif The Lord of the Rings Online



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



Hatred

Derdin ne bıradır?

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

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

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

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

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





can çekiyor. Bu insanların yanına giderek onları özel bir animasyonla öldürürebiliyorsunuz. bunun size getirişi ise azalan canınızı doldurmanız oluyor. Birilerini özel bir animasyonla öldürüp can toplamak bana Bloodrayne'i hatırlatmadı değil. Aslında bu sistemi yetenek sisteme dahil edebilirlerdi, tabi eğer oyunda bir yetenek sistemi olsaydı. Oyunda hiç bir yetenek sisteminin olmaması nedeniyle oynanışta bir türlü çeşitlilik kazanamıyor. Üç farklı silah kullanabiliyor ve genellikle birinin mermisi bittiğinde diğerine geçiyorsunuz. Veya yerden farklı bir tür silah alarak mermisi biten silahı boşuna yanınızda taşıımıyorsunuz. Bunun dışında birkaç bomba türü oyunda yer alıyor. Bu bombalar kabalık bir ortamı birbirine katmak adına hayli etkili bir işlev görüyor. Ancak oynanış farklı silahlar dışında pek de çeşitlenmiyor. Bu da oyunu bir süre sonra oldukça sıkıcı bir hale sokuyor. Evet arkadaşlar, oyun kısa süre sonra hayli sıkıyor. Hiçbir şekilde nedenini bilmenden önüne geleni öldür, katliam yap ve mekandan ayrıl... Oyunda resmen bundan başka bir şey yapmıyorsunuz ve bu fikir yapımcı arkadaşların aklına nasıl yerleştirdi emin değilim. Tamam, farklı bir konsept oluşturmak için vahşılığı ön plana çıkarmanın cesur bir atılım olduğunu kabul ediyorum, hatta bu oyunu ilk duyduğumda bir şaheser olmasa bile yıldır damgasını vurabilecek iyi bir oyun olabileceğini düşünmüştüm. Ancak oynanışı sığ ve tekdüze olarak sunduğunuz zaman bırakıyla damga vurmaya, oyuncunun hafızasında unutmak için çabaladığı ve verdiği paranın her kuruşu için pişman olduğu bir oyun olarak kalyorsunuz. Daha önce buna benzer katliam yaptığımız oyun yapısını Hotline Miami'de gördük ve gayet de başarılı bir oyndu. Bana kalırsa oyunun iki olumlu noktası bulunuyor. Bunlardan ilki harita içerisinde özellikle patlayıcı silahlarla her yana zarar verebiliyoruz. Bir binanın içine el bombası attığınız zaman tesiri büyük oluyor. Duvarlar yıkılıyor, zemin zarar görüyor ve en önemli-



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

Şimdi tekrar oyunu gömmeye geri dönüyorum sevgili okur. Bu cümleyi okuyunca "Sen de zaten buna fırsat kolluyormuşsun yahu." diyebilirsiniz ama Hatred benim merakla beklediğim bir oyundu ve olumlu yanlarını bulmak için ciddi bir zaman harcadım, ancak olmadı. Asıl konumuza gelecek olursak sık sık karşılaşduğum bir teknik hata nedeniyle oyunda yıkılan duvarlardan geçemeyebiliyorsunuz. Bu hata bölüm ilerledikçe azaldı nedense ama beni sınırlarına de boğmayı bildi. Polislerden kaçarken pek çok defa boşluğa takılmış olmak asabyet getiriyor haliyle. Bu arada yükleme sürelerinin uzun olusundan ve herhangi bir multiplayer modu olmamasından bahsetmemi yorum bile. En azından bir co-op oynanış olsa belki arkadaşlarınızla zaman öldürmek için iyi bir araç olabilirdi. Bu kadar kısıtlı bir oynanışa sahip olan Hatred açıkçası berbat olarak nitelendirebileceğim bir oyun olmuş. Daha önce Hotline Miami'de, GTA'da ve daha birkaç oyunda masumları katlettik. Ve bu söylediğim oyunlar bu katliam sisteminin oyun yapısının bir parçası olarak sunmuştu. Katliam Hatred'da oyun yapısının kendisi ve bundan başka yaptığımız bir şey olmadığı için de oldukça başarısız. Uzak durun, paranız cebinizde kalsın. ■ **Enes Özdemir**



Hatred

- ⊕ Görsel tarz hoş ve atmosferler uyumlu
- ⊖ Sıkıcı, bunalıcı tek düzeye oyuncayı yapısı
- ⊖ Senaryo denen bir şey yok
- ⊖ Teknik problemler

5,2

Alternatif Hotline Miami 2: Wrong Number

Yer Yön Bulma

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

Kholat

Gerçek ötesine geçmeye hazır mısın?

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

Gerçekten oyuna

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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

Kholat

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

5,5

Alternatif The Vanishing of Ethan Carter



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



Monstrum

Ah bu gemide keşke sen de olsaydın...

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

Çok gerildim çok!

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

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

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

canımız bulunuyor.

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

Monstrum

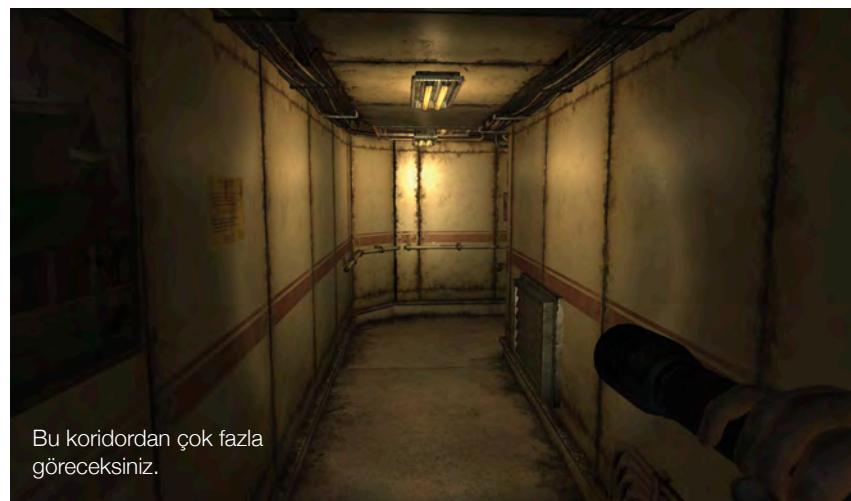
- ⊕ Dikkat çekici atmosfer
- ⊕ Karalığın iyi kullanılması
- ⊕ Düşmanlardan sürekli kaçma
- ⊖ "Böö!" şeklinde korkutma çabaları
- ⊖ Birbirine benzeyen koridorlar

Alternatif Daylight

6,7

Karanlıktan Kurtulmak

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



The Incredible Adventures of Van Helsing III

Nerede o eski Van Helsing...

Vampir avcısı Abraham Van Helsing'in oğlu rolüne büründüğümüz ve Borgovia Krallığı'ni vahşi yaratıklardan, kaçık bilim adamlarından ve politikanın acımasızlıklarından kurtarmaya çalıştığımız Van Helsing'in inanılmaz maceralarının son halkası The Incredible Adventures of Van Helsing III, ikinci oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Kaçık bilim adamı Fulmigati'nın ölümü sonrası patlak veren sivil savaş, bilim adamları ve onların mekanik yaratıklardan korkan direnişçileri karşı karşıya getirir. Van Helsing'in direnişçilerin safina katılmasıyla birlikte General Harker ve önderliğindeki ordu mağlup edilir. Ancak, kendini bizlere dost olarak tanıtan Prisoner Seven'in ihaneti, Borgovia'nın üzerinde fırtına bulutlarının toplanmasına neden olur. Artık hedefimizde "Ölümsüz Koschei'nin Ölümü" nü, Borgovia topraklarının en tehlikeli nesnesini çalan Prisoner Seven vardır.

İlk iki oyunda olduğu gibi Leydi Katarina'nın hayaleti de bu macerada bizlere eşlik ediyor. Geride kalan maceraların ardından bu ikili arasındaki bağların güçlendiğini ve kendilerine özgü iletişim tarzlarını koruduklarını görüyoruz. Van Helsing'in kibarlı tavırları, Leydi Katarina'nın alaycı yorumlarıyla karşılaş bulduğunda ortaya eğlenceli anlar çıkmaya devam ediyor. İkinci oyundaki sınıf çeşitliliğini koruyan yapıp bizleri "Protector", "Bounty Hunter", "Elementalist", "Umbralist", "Phlogistoner" ve "Constructor" isimli altı yeni sınıfı tanıtırıyor. Oynanış her bir sınıf için farklı gösterse yeterli derinliğin sağlanmadığını hatta oyun boyunca öldürdüğümüz yaratıklardan sadece kendi sınıfımız için nesnelerin düştüğünü fark ediyoruz. Dahası, yapının üçlemenin önceki oyunlarıyla neredeyse aynı oynanış elementlerini barındırıyor olması da büyük bir eksik olarak göze çarpıyor.

Önceki oyunlar gibi aktif olarak biri fiziksel, diğerى büyüşel hasar veren iki farklı yeteneğimizi kullanırken

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

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

The Incredible Adventures of Van Helsing III

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

■ Alternatif Path of Exile

6,8





0 Pts.

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



Bladestorm: Nightmare

Orduları komuta etmeye hazır olun!

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

Kaldığı yerden

Aslında Bladestorm: Nightmare, başı başına bir oyundan daha çok, önceki yapının devamı niteliğinde. Ta 2009 yılında başlayan proje, ancak 2015 Mayıs ayında Steam'e düşebildi. İlk oyunun adından da anlayabileceğiniz üzere, İngiltere ve Fransa arasında geçen Yüzyıl Savaşlarının çevresinde gelişen olayların bir parçasında yer alıyor. Fakat Bladestorm: Nightmare'in bize sunduğu en büyük fark, hangi tarafta olacağımızı seçmemiz zira biz paralı askerden başka bir şey değiliz. Bu durum, oyunu deneyim ettiğim süre boyunca sürdü ve genelde hep karışık olan tarafı seçtim; kararlarımdan mutluyum.

Bilindiği üzere, iki ülke arasında yaşanan manasız savaş süresi boyunca çok fazla insan hayatını kaybetti. Bladestorm: Nightmare da bir noktada bu konuya vurgu yapmayı çok iyi başarmış. Oyun mekanikleri, tek bir karakteri kontrol etmekten ziyade, tek karakterle belirli birlikleri kontrol etmek üzerine kurulu. Bu sayede insan hayatının ne kadar ucuz olduğunu çok daha rahat şekilde yüzümüze vurmaya başarılı yapımcı ekibi, aynı zamanda devasa savaş alanlarının doğru hamleler yapmanın önemini de gün yüzüne çıkarmış. Birçok oyunda olduğu gibi Bladestorm: Nightmare'da da kendimize özel bir karakter yaratıyoruz. Hatta bu karakter yaratma kısmı bir hayli detaylı. Nasıl desem, 111 tane farklı saç modeli olan bir karakter yaratma menüsünden bahsediyorum. Fakat

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

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

Paralı Asker

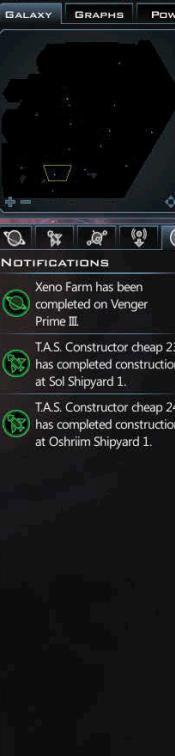
Karakterimiz gelişmişçe güçleniyor. İçinde başladığımız handan aldığımız silah ve zırhlar ile savaş alanında korkulası bir güç halini alıyor. Kazandığımız paraları yatıracığımız en iyi yerse şüphesiz Recurit kısmındaki farklı paralı askerler. Buradan alacağımız birimler ile oyun içinde gözle görülür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

Bladestorm: Nightmare

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

6,0

Alternatif Brütal Legend



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

Galactic Civilizations III

Bu medeniyet nereye gidiyor?

Galactic Civilizations efsanesi üçüncü oyunuyla devam ediyor. İlk iki oyun, 4X strateji türünde büyük iz bırakmış ve beğeni toplamıştı ancak yapımcıları olan firma aynı zamanda ofis yazılımları da geliştirmekle meşgul olduğundan kendilerini bir süre video oyunlarına veremediler ve aradan geçen yıllar sonunda, beğeniyle oynanan Galactic Civilizations serisine üçüncü oyunu nihayet ekleyebildiler.

GalCiv III için çok gelişmiş ve çok detaylı bir 4X uzay imparatorluğu kurma oyunu demek yanlış olmayacağından.

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

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

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

Galactic Civilizations III

- ⊕ Detaylı imparatorluk yönetimi
- ⊕ Detaylı diplomasi
- ⊕ Detaylı gemi tasarımları
- ⊖ Zayıf taktik kontroller
- ⊖ Grafik kalitesi

6,9

■ Alternatif Stardrive



↗ Gemi tasarım seçenekleri neredeyse sınırsız!



Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown

O artık online da oynanabiliyor!

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

Online bir dünyada kaybolmak

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

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

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

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

Ertuğrul Süngü

Shadowrun Chronicles

- ⊕ Cyberpunk teması
- ⊕ Detaylı oyun yapısı
- ⊖ Tekrar eden görevler
- ⊖ Zayıf kalan takтикler
- ⊖ Diyalogdan çok savaşmak

Alternatif XCOM: Enemy Unknown

7,0

< Görevde miyiz, keyif molasında miyiz belli değil.

Ne varsa toplayın!

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



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

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today

Geleceğin karanlık yüzü

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

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

Oyunun nadir “N’oluyor lan!”
dedirten sahnelerinden biri.

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

araştırmak zorunda kalyoruz. Klasik bir adventure yapısı var oyunumuzun. Büyük gizemin içinde uyan, etrafında bulduğum ivir zivirları kullan, karşısına çıkanlarla konuş, bir yerde kilitlen, bulduklarını saçma sapan yerlerde kullanmaya çalış, bir şekilde çözümü bul ve yoluna devam et... Bu döngünün içinde bir point & click adventure oyununu ayakta tutabilen kilit noktalar vardır. Misal, kahramanız eğlenceli veya en azından dikkat çekici bir tip olmalıdır. (Boyle bir kahramanız yok.) Karşılaştığınız diyaloglar sıkılmayacağınız, dikkatinizi çekebilecek şeyler olmalıdır. (Bizim oyunumuzda herkesin üstünde ölü toprağı olduğu için ve herkes lafi uzatmayı sevdiği için sıkılma seviyesi sürekli tavan noktasında duruyor.) Karşılaşacağınız bulmacalar da ilk akla gelmeyen ve çözüldüğünde “Bu muydu ya!” dedirten cinsten olmalıdır. (Neyse ki bu konuda gideri var sevgili DS:TCT’nin.)

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

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



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

■ Ertekin Bayındır

Dead Synchronicity

- ⊕ Bulmacalar yer yer eğlenceli olabiliyor
- ⊕ Grafikler hoşça gidebilir
- ⊖ Sönüklük kahraman Michael
- ⊖ Klişé hikaye
- ⊖ Donuk, sıkıcı diyaloglar

6,0

Alternatif *Life is Strange*



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



Order of Battle: Pacific *

“Kaliteli strateji oyunu çıkmıyor” diyenler için...

İkinci Dünya Savaşı konulu film ve oyun bitmez, daha çok ekmek yerir bu konudan. Artık her cepheyi, her savaşı, her önemli insanın adını bile ezbere biliyoruz muhtemelen. Dünya tarihinin en kanlı, en büyük savaşı olmasından tutun da dünya tarihine ve geleceğine dair yarattığı etkinin büyüklüğü gibi sebepler de var işin içinde. Her an başka bir tarzda veya aynı tarzda birçok oyun görebilirsiniz. Yeter ki temamız İkinci Dünya Savaşı olsun.

Order of Battle: Pacific de İkinci Dünya Savaşı oyunlarından biri. Turn-based olarak bildiğimiz, sira tabanlı oyun tarzına sahip olan bir strateji oyunu. Masaüstü oyuncular tadında ki zaten belki de belli bir kitleyi kendisine kilitleyen, sevdiren kısım da burası. Üstelik dengesi de çok güzel oyunun. “Dengeden kastın ne?” derseniz eğer; ne çok basit, ne de kendinden soğutacak kadar zor... Tam olması gereken halde. Taktik yaparken ve savaş kazanırken zorlandığınız anlar da var, çatır çatır düşman ordusunu helak ettiğiniz anlar da var. Belki biraz da bu yüzden son zamanların en iyi sıra tabanlı strateji oyunlarından biri olarak görülmekte Order of Battle: Pacific.

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

Oyunda kara kuvvetleri ve deniz kuvvetleri arasındaki bağlılık ve denge de hoşuma gitti. Ama şunu belirtmem gerek ki denizden çıkartma yapmak birazlık kasıntı bir iş. Tam olarak söyle olsa daha iyi olurdu diyemedim ama bir eksikslik vardı. Hani yemeklerde tuzu mu yoksa baharatı mı az, suyu mu çok, tam anlayamazsınız ama tadında bir eksikslik vardır ya, aynen öyle bir şey. Denizavaşlarında her geminin kendine has ve savaşın kaderini etkileyebilecek bir rolü var. “Destroyer – Battleship – Cruiser” şeklinde olan ayrimı, eksisi ve artılarını düşünerek oynamanız şart. Ayrıca kara kuvvetlerinde de “Dur bir sürü tank basayıp da öyle saldırıyım!” demek olmuyor. Sahillerde ve ormanlık alanlarda mayınlara bir denk gelirseniz, bırakırsınız tankları oracıkta.

Oyunun bence en büyük eksisi alacak yeri yapay zekası. Maalesef bazen çok saçma kararlar alıyor yapay zeka. Tanklarınızın önüne, basit eli tüfekli piyadelerle saldırı yapabiliyor mesela. Bazı yerlerde takım halinde saldırması gerekenken, ordusunu tek tabur olarak bırakıp kendi ölümüne yol açabiliyor. Bunlar her zaman olmuyor elbette ama olduğu zaman hem “Yahu ne saçma Al!” diyorsunuz, hem de “Neyse zorlanmadan kazanacağız en azından.” diyorsunuz.

Order of Battle: Pacific, son zamanların en iyi strateji oyunlarından bir tanesi. Bazı eksiklikler bu durumu değiştirmeye yetmiyor. Dengeli bir oyun ve üzerinde kafa yormanıza neden olabilecek bölümleri, savaşları bol. Başladığınız an bir süre bırakamayorsunuz. En azından bölümlerin bir kısmını bitirmek için kaptırılabilsiniz kendinizi. Hızlı, oynanabilirliği yüksek, kolay olmayan ama dengeli bir zorluk derecesi ve geniş üniteleri olan bir oyun. Sıra tabanlı bir strateji oyunundan beklenenleri karşıyor. ■ **Erman Utku Erciyas**



Order of Battle: Pacific

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

Alternatif Medieval 2: Total War

8,2





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



Magicka 2

Büyülüklük zor bir zanaattır...

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

Büyülüklük zor bir zanaattır dedim ya, bu oyundan sonra anladım ki hakikaten zor bir zanaat. İlk oyun da mı böyledi bilmiyorum ama böyle zor bir oyunla karşılaşacağımı hiç tahmin etmezdim. Benim beklediğim oyun, sırın grafikler eşliğinde, izometrik kamera açısıyla büyüler saçsa saçsa eğlenebileceğim bir oyundu. Karşıma da çıkışa üzerine çalışılması, uğraş verilmesi gereken, hatta yanında birileri olmadan oynaması imkansız olan bir oyun çıktı.

İste tam burada -yanı daha herşeyin en başında-

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

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

Oyunun en başında büyülerini nasıl kullanacağınıza öğrenirsiniz ama oyunun asıl olayı, büyü kombinasyonlarının ortaya çıkmasına şekilleniyor, ki şöyle

bir gerçek de var, bu kombinasyonları kullanmadan zaten yolunuzda ilerlemeniz imkansız. Az önce söylediğim 8 elemental büyü var ya hani... Hah işte, onları kullanarak yüzlerce ve belki de binlerce kombinasyon yaratmanız mümkün. Yani öyle hali hazırda büyüler tek bir harekette yapamıyorsunuz. Mesela, Rock ve Fire'in birleşimi, bir Fireball yaratmanıza

yarıyor. Veya dört tane rock, bir Boulder, yani kocaman bir kaya fırlatmanıza yarıyor. Bu şekilde hem ofansif, hem de defansif büyüler yaratılabilsiniz. Bazı büyüler akıl etmek kolay olacaktır ama deneyerek neleri ortaya çıkarmanızı söyleyebilirsiniz.

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

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

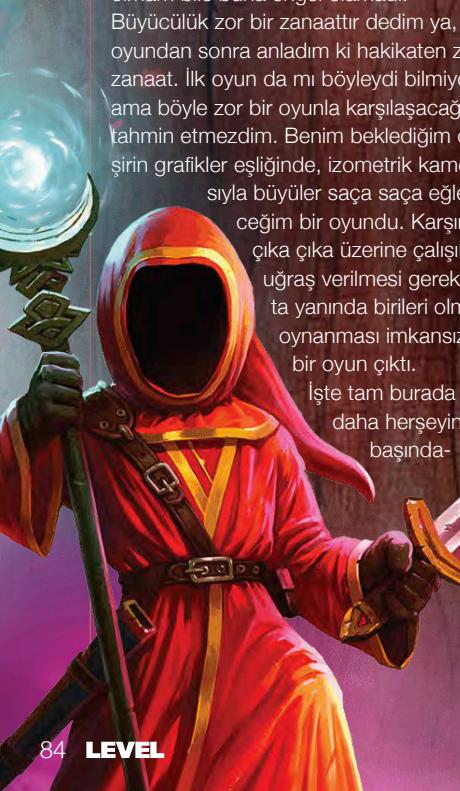
■ Ertekin Bayındır

Magicka 2

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

7,0

Alternatif **Diablo III**



LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin





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



Kaiju-A-Gogo*

Ben bir canavarım!

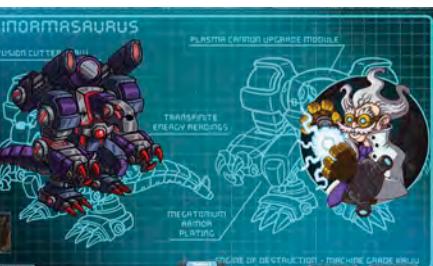
Cok eskiden, hatta o kadar eskiden ki Commodore 64 zamanlarından bir oyun hatırlarım. Rampage'dı bu oyun. Üç canavardan birini (Biri kurt, biri sürüngen, biri de gorildi yanlış hatırlamıyorum.) veya iki kişiysek ikisini seçip gökdelenleri yıkıyordu. Bu işi yaparken bir yandan da helikopterler, polisler falan saldırıyordu sürekli. O kadar çok sevmiştim ki o oyunu, uzun bir dönem sürekli oynadığımı hatırlarım. Kaiju-A-Gogo'yú görürse aklına direkt bu oyun geldi ve yine dalgalandım o nostaljik rüzgarda. Sonra da haydi bakalım dedim, bana o eski tadi verebilecek mi görelim.

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

Çılgın bir bilim adamının tasarımı olan devasa bir robot canavarı oynuyoruz oyunun genelinde. Bu canavarı dünyanın çeşitli şehirlerine salıyoruz ve ortaklı birbirine katıyoruz. Amaç ne? Tabii ki dünyayı ele geçirmek! Saldırımız şehir teslim olana kadar durmak yok, kıyımı devam... Canavarın kontrolleri çok basit. Siz bir noktaya seçiyorsunuz, o da oraya gidene kadar önüne ne çıkarsa yakıp yıkıyor. Yıkılan yerlerden para, enerji, knowledge gibi ivr zıvır dökülüyor ve bir yandan da bunları toplayırsınız.

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

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



Ele geçirmeniz gereken şehirleri bu haritadan gözünüze kestirmeniz mümkün.

Kaiju-A-Gogo

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

7,5

■ Alternatif Rampage



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

Life is Strange - Ep03: Chaos Theory

Hayat gerçekten bir garip... *

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

bir anda Chloe tarafına ağırlık verdi. Hafırlarsınız, Rachel ve Chloe arasında yakın bir dostluk (Hatta dostluktan öte, biraz daha özel bir ilişki.) olduğunu öğrenmişistik. Bu durumu Max korkandı mı, bilemedim ama içten içe bir gecenin var sanki. Chloe'nin pek de sağlam olmayan aile ve ruh yapısı, bütün ağırlığıyla var bu bölümde ki bölümün sonu, direkt olarak Chloe ile ilgili. Öyle bir son ki hatta... (Şeytan diyor bağıra bağıra söyle!) İlk bölümden bu yana yaptığım ufak tefek seçimlerin de sonuçlarını almaya başladım bu arada. Mesela, anlatmakta zarar görmüyorum, Max'in odasındaki çiçeği iki kere suladım diye çiçek kurudu. Sözde çiçek kurumasın diye habire suluyordum ben o zavallılı. Bildiğiniz ters köşe oldu yani. Bunun haricinde asıri sürpriz olabilecek birsey olmadı ama bir yandan ikinci bölümde yaptığım o ağır seçimleri hatırlıyorum, ilerde çok fena seyler olabilir. Seçimler, oyunun hikayesinde yarattığı ağırlığı bu bölümde iyiden iyiye kuvvetlendiriyor yani anlayacağınız. Giderek kuvvetlenen bir gidişatı var Life is Strange'in ve şu dakikadan itibaren tavaş vermem gerekirse, bence bu zevki kaçırmayın. Yeterince gaza gelemediyiseniz şunu da söyleyeyim gitmeden: Max'in artık fotoğraf arla etkileşime gecip geçmişin değiştirmeye gücü de var! Artık zaten öyle bir noktadayım ki bir kelime daha etsem, taslanacak seviyeye geleceğim. O yüzden artık susuyorum ve hikayeyi sizin ellerinize bırakıyorum. Artık siz ne yaşarsınız, orasını bileyem. ■ Ertekin Bayındır

Life is Strange - Ep03: Chaos Theory

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

■ Alternatif Game of Thrones

8,5



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



Etik Değerler

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

Game of Thrones

Episode Four: Sons of Winter *

Ölüler seni korkutuyor mu?

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

Neler oluyor arkadaş?

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

ediyor. Bu buluşmada büyük rol oynayan Gwyn, yemekte yaşananları görünce işler daha farklı bir hal alacak. Bu arada hanedanlıkta terör estiren Gryff'i çoktan tatsak almış olduğumuz gerçeği ile yüzleşen Ludd Whitehill iyice kafayı yiyor ve olaylar giderek zorlayıcı bir hal alıyor.

Mira Forrester da artık Kings Landing'deki nüfuzunu iyiden iyiye güçlendiriyor. Arkadaşının ve de sürekli ona bilgi veren köle çocuk aracı ile kendisini daha önce hayal bile edemeyeceği bir noktada buluyor. Burada daha önceki oyunlarda olmadığı kadar politik ağız yaptırmış sevgili okur. Daha doğrusu oyun önceki bölümlerde bana böyle bir esneklik tanıtmamıştı ve sonunda birbirini takip eden sinsilıklar yaparak amacına ulaşmayı başardım. Açıkçası aksiyon sahnelerinde olan yükselişin konuşmalarda da zirve yapması beni çok mutlu etti. Ayrıca bu konuşma ve politik ağız, Gared Tuttle cephesinde de oyuna iyice yedirilmiş. Önceki bölüm aklına yatan North Grove'u bulma işi, en sonunda gerçeğe dönüyor. Fakat işler hiç olmadığı kadar karışık bir hale geliyor. Garnizondan kaçması gereken Gared'i, Cotter takip ediyor. İşin daha da ilginç hale gelmesi, kaçışın ardından denk geldiğimiz Free Folk oluyor. Meğer bu ekipten birisi Cotter'in ufak kardeşimmiş! Yani durumlar yine olması gerektiği miktarda karışık. Bu bölüm beni bir hayli etkilememi başardı ama devamında ne gibi bir şey olacağını da ziyadesiyle merak etmekteyim.

Ertuğrul Süngü

Game of Thrones: Ep04 Sons of Winter

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

8,5

Alternatif The Walking Dead Season 2

Hektor

Vertigo dolu anlara hazır olun!

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

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

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

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

■ Simay Ersözü

Hektor

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

 Alternatif **Outlast**

3,0



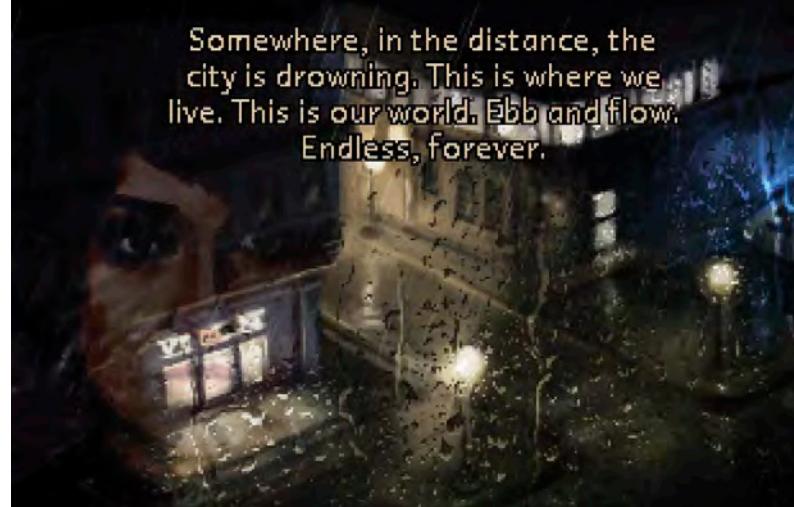
Yapım **Rubycone**
Dağıtım **Meridian4**
Tür **Korku**
Platform **PC**
Web rubycone.com/hektor

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





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



The Charnel House Trilogy

Ya ışıklar açıkken de korkuyorsan?

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

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

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

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

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

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

The Charnel House Trilogy

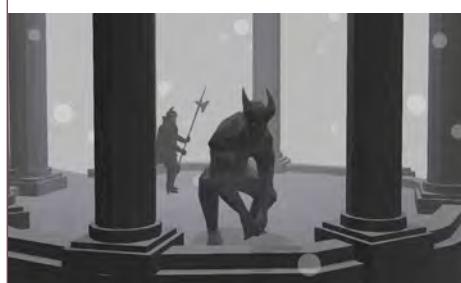
- ⊕ Karakter diyalogları eğlenceli
- ⊕ Korku öğeleri başarılı
- ⊖ Bulmacalar kısa ve kolay
- ⊖ Sonu karmaşık ve yetersiz

7,0

Alternatif Macera: The Cat Lady



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



^ Oyunun cel-shaded grafikleri herkesin zevkine hitap etmeyebilir.

Malebolgia

Şeytanlarla dolu bir sarayda yolculuk...

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

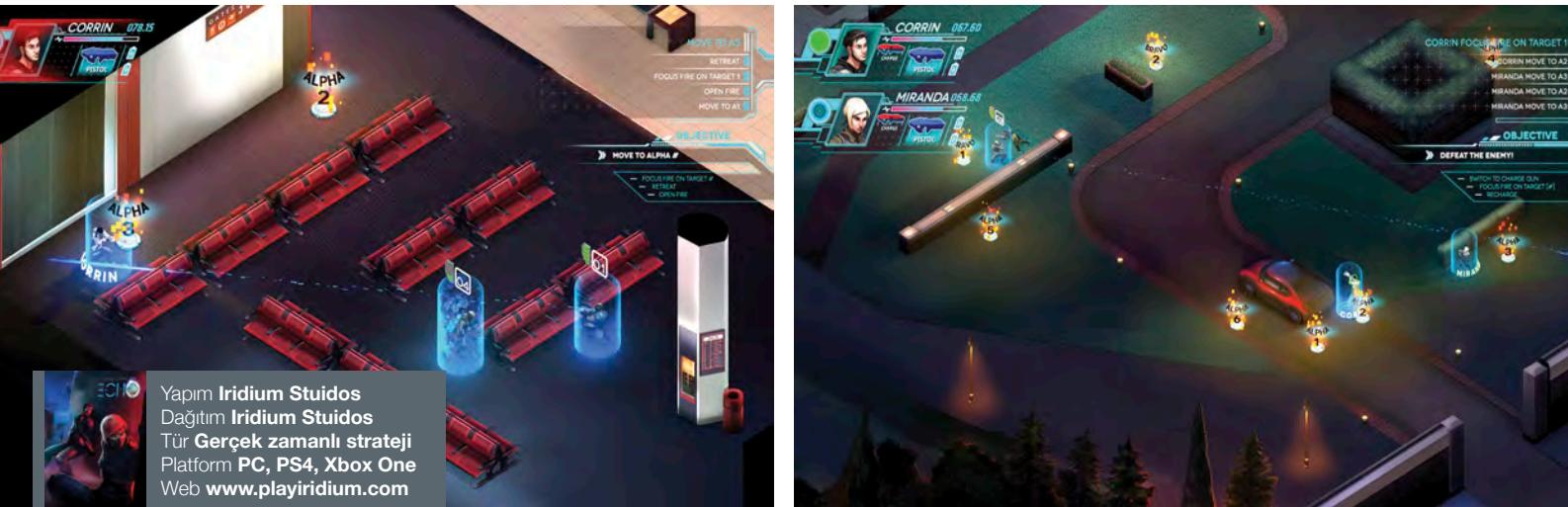
yanında bir duvar şamdanı bulunuyor. Elimizdeki maşaleyle şamdanları yaktığımızda canımız doluyor; oldukça ilginç bir sistem. İçinde olduğumuz sarayın da kendine has bir özelliği var. Bazı yerleri geçtikten ve yaratıkları öldürdükten sonra, boş bir odada yeni bir yaratık belirebiliyor ve odalar değişiyor.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

Malebolgia

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

Alternatif **Among the Sleep**

6,0



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

Seslendirme

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

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

There Came an Echo *

Farklı bir taktik strateji arayanlara

Bazen diyorum ki “Yeter artık Kickstarter!” Bazen de diyorum ki “Olmasayı ne yapardık?” Sizin de bildiğiniz üzere Kickstarter sayesinde en çok çeşitli oyuna ulaştık. Ardı arkası kesilmeyen yeni yapımlar içinde tam boğulduk diyordum ki There Came an Echo çıktı. Gerçek zamanlı strateji temasını, harika bir hikâye akışı içine yedirmeyi başaran yapıp, farklı bir taktik oyun modeli arayanları bence bir noktada etkilemeyi başaracak cinste.

Ses ve görüntü

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

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

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

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

There Came an Echo

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

7,9

Alternatif Infested Planet



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

Blue Estate

Hedef al ve vur!

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



Slow Motion ibaresini gördüğünüz noktalara ateş ederek birkaç saniyelikçe düşmanlarınızın yavaş hareket etmesini sağlayabiliyorsunuz. Oyunun türü açıkçası özgürlüğe kökten karşı olduğundan, oyunda üzerimize gelen düşmanları vurmaktan başka bir şey yapmıyoruz. Bu nedenle tekcdüze giden oynanış, bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Arcade bölümünde de oyun yapısı aynı şekilde ancak bu sefer skor mücadeleleri çok daha ciddi bir hal alıyor. Senaryo bölümünde, bölüm sonrasında yer alan puanlama burada da var ancak bu sefer biraz da zamana karşı yarışıyoruz ve daha hızlı çatışmalar gerçekleşiyor.

Blue Estate'in çizgi romandaki kara mizah havası oyunda da korunmaya çalışmış. Zaten oyun boyunca ilerlerken sürekli olarak mizah unsuru içeren diyaloglar gerçekleşiyor. Zaman zaman bölümler arası geçişlerde de gördüğümüz bir anlatıcı araya girerek gelişen olayların arka planını anlatıyor. Oyunun çeşitlilik içermeyen tek düzeye yapısının oyunu monoton hale getirmesi sebebiyle sıkıcı kivama gelmesi pek de uzun sürmüyor. Blue Estate, güzel başlayıp sıkıcı devam eden, en fazla yüzünü güldürüp güldürmeyeceğini bilmemişiniz esprilerini duymak için oynayacağınız bir yapıp olarak ortaya çıkıyor. Film tadında oynanışa sahip oyularla aşıksanız, Blue Estate tam olarak size hitap ediyor. Ancak normal aksiyon oyuncularının bundan fazla zevk alabileceğini sanmıyorum.

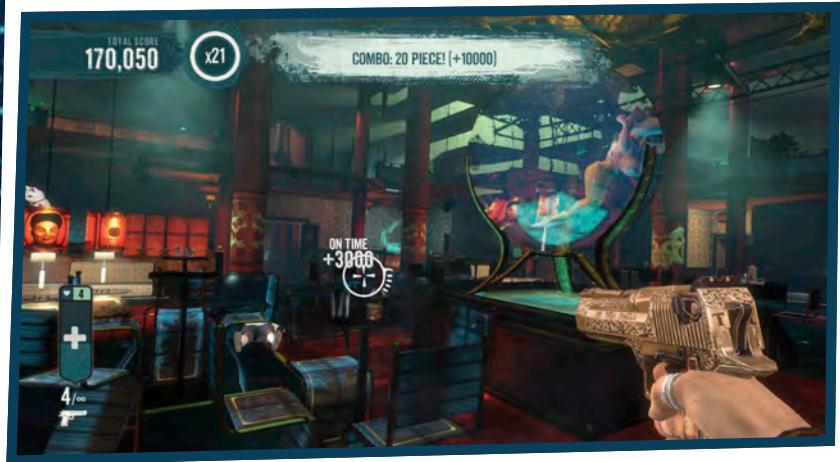
■ Enes Özdemir

Blue Estate

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

5,7

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



← ESKİ ARCADE GÜNLERİНИ ÖZLEDİYSİNİZ
TAM YERİNE GELDİNİZ.



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



Windward

Yelkenler Fora!

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

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



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

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

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

Windward

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

6,0

Alternatif Sid Meier's Pirates

Sym *

Korkularımızla yüzleşmek

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

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

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

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



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

Oyunda Ammiel veya Caleb ile bitirebileceğimiz iki adet son bulunuyor. Birinde etrafımızdaki herkesten kaçıyor ve kendimizi soyutluyoruz, öbüründe ise föbimizi yeniyoruz. Oyun ufak tefek hatalar barındırıyor hala, dar yolların ağızında veya çıkışlarının kenarında takılmak gibi... Özellikle dar yolların ağızında takılma mevzusu fazlaıyla sınır bozucu. Birkac kere yola gireceğim, geçeceğim derken ağızım ortasına vurdular ve bölümün başında kalakaldım öyle. Ağlıyorum hala...

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



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

Sym

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

■ Alternatif Limbo

8,0



<-



-



07

ANARSİST

Anarchy in LEVEL!



Survivor Squad: Gauntlets

Yapım **Endless Loop Studios**

Dağıtım **Endless Loop Studios**

Tür **Aksiyon**

Web www.survivor-squad.com

Bak sen bir tek neyi iyi yapmışsin biliyor musun? O firma ismin var ya, onu programlama kodu olarak koymuşsun ya en başa; işte bir tek o başarılı. Gerisi yani... Tamam bağımsız bir firmasın, tamam görsellikle uğraşacak gücün yok ama tarz sahibi olmakla elinde iş gücü sahibi olmak bambaşka konular. Sen tarzdan hiç anlımiyorsun, bunu bil. Ortada üç boyut yok, koymuşsun kuşbakışı görüntüyü, bari biraz daha atmosferi güçlü yap, o adamları daha düzgün çiz, daha güzel resmet de biz de oyundan keyif alalım. Bir dolu karakter yapmışsin, bir dolu bölüm tasarlamışsin, bunlara Gauntlet adını da vermişsin, sana söyleyeyim Endless Loop. Zaten oyunun bug'larda da dolu, Kenny garajın dışına çıkamadı bir türlü... Peh! ☮



GemCraft: Chasing Shadows

Yapım **Game in a Bottle**

Dağıtım **Armor Games**

Tür **Tower Defense**

Web www.gameinabottle.com

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



İşyanmetre



Catlateral Damage

Yapım **Chris Chung, Fire Hose Games**

Dağıtım **Chris Chung**

Tür **Aksiyon**

Web www.catlateraldamage.com

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



Batman Arkham Knight

Yapım **Rocksteady Studios**

Dağıtım **Warner Bros. Games**

Tür **Aksiyon**

Web www.batmanarkhamknight.com

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





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Temmuz 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal subesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışacak ilk sayıdan itibaren

uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



DONANIM



SteelSeries

Şık olduğu kadar da yetenekli

Sayfa 103



Nvidia

Nvidia'nın yeni arzu nesnesi

Sayfa 101



Netis

Online oyun tutkunlarına özel

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



Pipo X8

Tablet değil PC!

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



USB Type-C 'ye rakip

Thunderbolt 3 geldi!

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



Compute Plug

Adaptör değil Mini-PC!

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

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

İşte AMD'nin yeni ekran kartları!

AMD yeni kartlarını Münih'te tanıttı

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

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





Nvidia GeForce GTX 980Ti *

Nvidia'nın son bombası...

Nvidia'nın davetlisı olarak Almanya'ya gittik ve burada Nvidia'nın düzenlediği özel basın toplantısında yeni üst segment ekran kartı olan GeForce GTX 980 Ti'yi yakından tanıma fırsatı bulduk. Oyunlarda bol bol karşımıza çıkan sıvi, bulut, duman, yangın ve sis gibi efektler üzerinde çalışmalarına son sürat devam eden Nvidia, özellikle Windows 10'la birlikte hayatımıza girecek olan DirectX 12 ile grafik noktasında büyük devrime hazırlıyor. Pek çok teknoloji deviyle işbirliğinde olan Nvidia, bunlar arasında yer alan Oculus'la birlikte elbette VR teknolojisindeki çapını da genişletiyor. Yine etkinlik kapsamında Nvidia'nın VR teknolojisindeki yeniliklerini dinledik ve ayrıca deneme fırsatı da bulduk. Bunun yanı sıra G-Sync alanındaki çalışmalarından ve yeni G-Sync'lı monitör modellerinin de piyasaya sunulacağından bahseden Nvidia, öte yandan G-Sync destekli notebook'larını da etkinlik kapsamında gösterdi. Elimizdeki GTX 980 Ti, elbette yine Titan X gibi Maxwell 2.0 mimarisine sahip bir

kart. GM200 yongasından güç alan kart, 2816 CUDA çekirdeğine ve 6 GB GDDR5 RAM'e sahip. Bellek veriyolu 384bit olan 980 Ti, 176 adet işlem biriminin ve 96 ROP ünitesinin de sahibi. Ekran kartının GPU frekans hızıysa taban noktada 1000 MHz, tavan noktada 1075 MHz.

Konum itibarıyla Titan X ile GTX 980 arasında bulunan 980 Ti, GTX 680'e göre ise 3 kat daha yüksek performans gösteriyor. GTX 680'de 2 GB RAM varken 980 Ti'da 6 GB RAM bulunuyor.

Öte yandan tipki 780 Ti'da olduğu gibi 250W güç tüketiminde bulunan kart, buna karşılık olarak watt başına performansa 2.3 kat daha verimli çalışıyor. Bunu yüzdeye vuracak olursak, GTX 980 Ti'in 780 Ti'dan yüzde 68 daha hızlı çalıştığını söyleyebiliriz. Bu arada 980 Ti'ndeki DirectX 12 desteği gösterdiğini hatırlatalım. GTX 980 Ti için önerilen güç kaynağı 600 watt'lık. Kartı incelediğimiz test sistemimizde 750 watt'lık bir güç kaynağı bulduğumu da bu noktada söyleyelim. Kartın performans notlarına geçmeden önce tek

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

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

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

Nvidia GeForce GTX 980Ti

İthalat: Nvidia

Web: www.nvidia.com.tr

Artı: Güçlü performans, Maxwell mimarisi, bağlantı seçenekleri

Eksi: Fiyat

8,8



SteelSeries APEX *

Bir oyuncunun isteyebileceği her detaya sahip

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

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

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

Klavyenin her bölümüm oyuncular düşünülererek tasarlanmıştır. Bu klavyedeki Space tuşunun büyüğünü sevmeyebilirsiniz ama emin olun tuşu iskalamayacaksınız.

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

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

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

SteelSeries APEX'in fiyatı 320 TL civarında.

■ Doruk Bozyayla

SteelSeries APEX

İthalat: Despec

Web: www.despec.com.tr

Artı: 22 adet kullanılabilir macro tuşu, malzeme kalitesi, farklı ışıklandırma seçenekleri
Eksi: Space tuşunun devasa büyülükté olması

9,0



SteelSeries Rival *

Neredeyse kusursuz

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

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

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

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

■ Doruk Bozyayla

SteelSeries Rival

İthalat: Despec

Web: www.despec.com.tr

Artı: Yüksek performans, ergonomik

Eksi: Beyaz versiyonun saten kaplaması

9,3



Netis WF-2631

Online oyunculara özel

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

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

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

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

Netis WF-2631

İthalat: Datastar Bilgi Teknolojileri

Web: www.datastar.com.tr

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

Eksi: USB yok, antenler sökülemez, fiyatı dezavantaj yaratıyor

7,2



TEKNİKSERVİS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

S: Masaüstü bilgisayarımın anakartı yandığı için hem mezun olacağım- dan hem de kendi şehrinden ayrılm- ma ihtimali bulunduğuundan laptop almaya karar verdim. Birçok laptop baktım internetten hepsi için ayrı yorum yapılıyor. 3.200 TL'lik PC'leri kötüleyen yok tabii. Ben 2 aya kadar Wow oynuyordum ama şu anda Lol oynuyorum. Başka da oyun der- seniz hani arada FIFA, Call of Duty gibi eskisi kadar olmasa da oynadığım oyunlar mevcut. Call of Duty'i max seviyede kaldırabilecek bir laptop almayacağım. LoL'ü max'ta kaldırırsın kasmasının gerisi normal kaldırırsın yeterli. 2000 TL'ye yakın bir şey olursa güzel olur. Yoksa 2200-2300 max. olacak şekilde bilgisayar almayı planlıyorum. Burak Gürkan

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

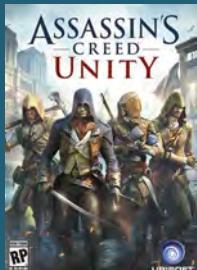
almak istiyorum. 5000-5500 lira gibi bir bütçem var. Bilgisayarda hem oyun oynamak hem de işim gereği kullanmam gereken programları çalıştırırmak istiyorum. Bilgisayarda en az 250 GB SSD ve 1.1 TB HDD bulunması benim için önemli. Blue-Ray optik sürücü de izlemek istedigim filmler için gereklidir. Ayrıca Ekranı minimum 17" olmak koşulu ile hem oyunlarda hem de multimedya aktivitelerinde beni uzun süre sıkıntiya sokmayacağı laptop önerilerinde bulunabilir misiniz? Normalde akımda ASUS N750JK vardı, fakat ekran kartı beni tereddütte etti. Şimdi çok teşekkür ederim.

Emre Can Ay

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

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yillardır tek başına suis-kast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncuları, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

HAZİRAN 2015

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

Project CARS

Running with Rifles
Son of Nor
State of Decay - Year One Edition
Titan Souls
The Witcher 3 - Wild Hunt
Verdun
Wolfenstein - The Old Blood

82 Dyscourse

Fire
Game of Thrones: Ep03
Grand Theft Auto V
Hand of Fate
Hearthstone - Blackrock Mt.
Mortal Kombat X
Pillars of Eternity
Screamride
StarDrive 2
Starpoint Gemini 2 - Exp

70

75
85
95
84
82
81
95
70
82
74

MAYIS 2015

Dark Souls II - SoFS

90



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



YENİ

The Witcher III

Serinin üçüncü macerası mükemmellığın sınırlarında geziyor, galiba uzun süre başından kalkamaya çağır.

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Star Ruler 2	71	Deathtrap	80	MART 2015
Stock Car Extreme	79	DmC: Devil May Cry - DE	89	Castle In The Darkness
The Escapists	80	Etherium	81	Duke Nukem 3D: Megaton Edition
Three Fourths Home	75	Helldivers	85	Dying Light
VoidExpanse	70	Hotline Miami 2: Wrong Number	87	Evolve
Woolfe: The Red Hood Diaries	70	Ori and the Blind Forest	90	Game Of Thrones Episode 2

NİSAN 2015

Battlefield Hardline	86	Sunless Sea	86	Heroes of Might & Magic III HD Edition
Bloodborne	76	Tormentum: Dark Sorrow	80	Super Stardust Ultra
Cities: Skylines	90	Zombie Army Trilogy	80	The Book Of Unwritten Tales 2

RIDE	75	Total War: Attila	85	
Resident Evil Revelations 2	85	Castle In The Darkness	85	
Sunless Sea	86	Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79	
Tormentum: Dark Sorrow	80	Dying Light	71	
Zombie Army Trilogy	80	Evolve	93	
		Game Of Thrones Episode 2	90	
		Heroes of Might & Magic III HD Edition	80	
		Super Stardust Ultra	81	
		The Book Of Unwritten Tales 2	85	
		The Order: 1886	70	
		Total War: Attila	85	

KÜLTÜR & SANAT

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



HABERLER

INDEPENDENCE DAY 2'NİN YENİ İSMİ AÇIKLANDI

Kazanılgı! Independence Day 2'nin yeni ismi...

HANNIBAL DİZİ İPTAL EDİLDİ

Kazanılgı! Kazanılgı! Hannibal Dizisi...

DRAGON BLADE'İN İNGİLİZCE FİLMİ YAYIMLANMIŞTI

İçindekiler: Sıra 2.0: Dragon Blade'ın İngilizce...

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3'TEN CO-OP DYNAMICS VİDEOSU

Call of Duty: sezonun üçüncü bölümünden...

MİSÝON IMPOSSÍBLE: ROGUE

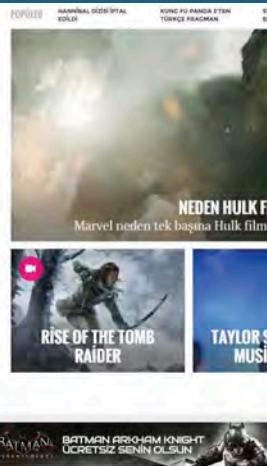
Büyük Fazla Aşırıda...

RİSE OF THE TOMB RAIDER

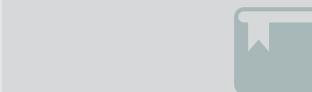
Taylor Swift: MUSIC

BATMAN: ARKHAM KNIGHT ÜCRETSİZ SENİN OLSUN

Batman: Arkham Knight Ücretsiz Senin Olsun...



Saray'dan Saray'a Türkiye'de Gazetecilik Masalı



Saray'dan Saray'a Türkiye'de Gazetecilik Masalı

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



Acro Academy

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

www.superkarga.com

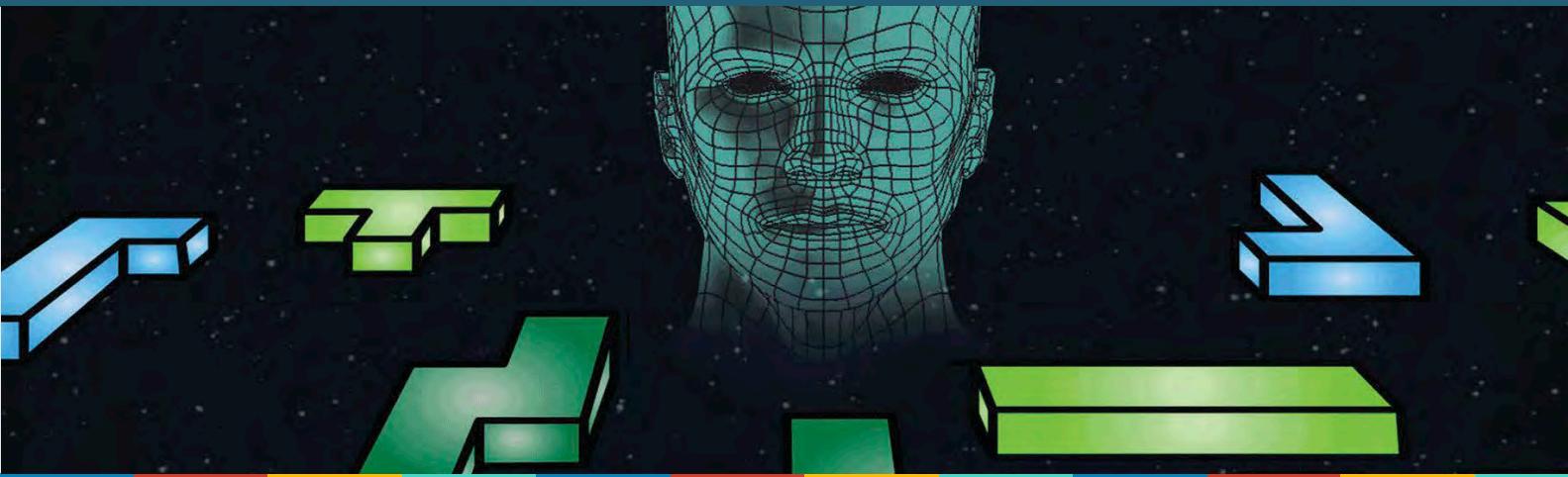


8

7



8



Ecstasy of Order: The Tetris Masters: Uzun çubuğuñ cazibesi

Hollywood'un kullanışlı Musevisi Adam Sandler'in eski bilgisayar oyunlarından nemalanıp zenginliğini biraz daha artırmak istediği filmi The Pixels, Ağustos ayının ortasında vizyona girecek. Bu film eski bilgisayar oyunlarının sömürüldüğü ne ilk ne de son film olacak. Eski bilgisayar oyunları, dijital yerliler olarak adlandırılan neslin (2005 ve sonrası doğumlu insanlar) pek umurunda olmasa da dijital göçebeler olarak tanımlanan (1980 ve sonrası doğumlular) nesil için büyük önem taşımaktadır. Daha önce dergide hakkında bir şeyler kara-ladığım The King of Kong - A Fistful Quarters filmini andıran Ecstasy of Order - The Tetris Master, bilgisayar oyunlarının arkaik dönemlerine ışık tutan özel bir belgesel.

Belgesel, Tetris gibi yüzlerce varyasyonu yapılmış, gameboy'da olsun arcade makinalarında olsun onlarca türevinin bağımlılık ile oynandığı efsane oyunun izini, piyasaya 6 Haziran 1984 yılında çıkan ve Electronica 60 platformu üzerinden oynanan Nintendo Tetris versiyonu ile sürüyor.

Geçmişten esintiler ile başlayan film, tipki The King of Kong'da olduğu gibi geçmiş turnuvalardan bahis açarak başlıyor. Amerika'da

80'li yılların ortalarında yaşanan video oyunları furyasının ilk süper yıldızlarını oluşturdugu yıllarda hızlı bir bakış atıyoruz. Akabinde günümüze gelip, kameraları Tetris'in bulunusunun 25. yılı adına düzenlenen Tetris yarışmasına çeviriyoruz. Aralarında Thor Aackerlund, Pat Conri, Jesse Keller ve Harry Hong gibi Tetris ustalarının halka açık bir şekilde sergilenen yarışmalarını izliyor, rekabet duygularından hiçbir şey kaybetmeyeñ orta yaşı delikanlıklar mücadeleşine heyecanla tanık oluyoruz. Hatta etkinliğin başında Tetris yaratıcısı Rus Alexey Pazhitnov'a canlı video bağlantısı ile bağlanıp Tetris'in nereden çıktığını anlatıyor. Yunanca'da 4 (dört) manasına gelen (Her Tetris parçası 4 kareden oluşur) tetra kelimesi ile yaratıcının en sevdigi spor olan tenis kelimesinin birleşiminden türemiş ve milyonları kendine esir etmiş bir oyun olduğu öğreniyoruz.

Film ortalarına doğru bilgisayar oyunlarının insan hayatı üzerinde büyük etkileri olabileceğini görüyoruz, tipki The King of Kong'da olduğu gibi. Büyük oyuncuların aileleri ve arkadaşları ile olan ilişkilerinin oyunda istedikleri performansı gösteremediklerinde nasıl bozulduğunu, belki de dünyadan en iyi Tetris oyuncusu

Thor Aackerlund'un hikayesi ile öğreniyoruz. 14 yaşında bir bilgisayar oyunu yıldızı olan Thor'un ailesine maddi katkı sağladığı yillardan yetişkin yıllarındaki başarısızlıklarına, büyük bir araba kazası geçirip bir süre komada kaldıktan sonra video oyunlarından nasıl uzaklaşlığına bu film sayesinde kısa kısa tanık oluyoruz. Eski Tetris Ustalarının en yaşlısı, bir şekilde ne çok yıpranmış da olduğu anlıyoruz.

The Ecstasy of Order: The Tennis Master, eski bilgisayar oyunlarından ve sinemadan hoşlanan dijital yerli nesil için önemli bir seyirlik. Filmin muhteşem soundtrack'i bile filmi izlemek için yeterli bir sebep. Yerli dijital neslin bireyleri daha dünyaya gelmeden önce biz, eski teknoloji oyun makinalarımız ile video/bilgisayar oyunları dünyasının temellerini kazıyor, yollarını yapıyorduk. Tipki A.B.D.'nin demir yolu ağını kuran Çinli göçmenler gibi şimdiki neslin yüzüne bakmayıacağı ilkel oyunlara saatlerimizi gömdük. Oyun yapımçılara uzun feedback'ler yazdık. Multiplayer oyunlar ortada yokken top skor listeleri ile etkileşim yaratık. Yeni neslin bunları unutmaması için Thor Aackerlund'un finaldeki tetris oyunu izlemeleri gerekiyor. ■



İpek Atcan

ipek@level.com.tr

Köşesiz Köşe



Ve yaz gelir...

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

Malum, festival demişken, bitmek bilme- yen festivaller silsilesi başlıdı bile. Geçen ay Cappadox'tan bahsetmiştim. Sonrasında neler mi oldu? Neler olmadı ki... Yine bir sürü seyahatin arasında hiçbir festivali kaçırmadım. Yani "festivalci" diye bir meslek olsa, müdüru olmaya aday bir insanım.

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

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

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

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

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

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

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

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



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Hayatı Fallout'la evrelere ayırmak

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

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

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

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

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

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

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



Ayça Zaman

ayca@level.com.tr



Sponsorsuz Sayfa

Benim keyfimi kaçırmaçın!

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

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

Jordan'ın gidişiyle nasıl da üzülmüşüm, üzülmeyen bizden değildir zaten. Sonra Kobe geldi KB8 ayakkabılıyla, Shaq'ın serbest atış atamayışını izledim kocaman elleriyle. Bulls'tan sonra bende bir şeyler değiştiğinden olsa gerek, NBA'den hiç keyif alamamaya başladım. Niye alamadım acaba? Dünya ve Avrupa Kupası şampiyonaları yaz mevsiminin en güzel yanı değil mi? O Pani'leri alıp asla tamamlayamayanlar parmak kaldırırsın! 2002 Dünya Kupası'na katılışımızı hatırlasana; 3. oluşumuzu, McDonald's'in Çin, Afrika ve Costa Rica menülerini, Ümit Davala'nın akillardan çıkmayan saçını. O yaşlarda bu kadarcık anlıyordum ama yetiyormuş demek ki. Şimdi sorsanız müsabaka izlerken en çok keyif aldığım dönemler onlarımış, ne garip. Belki de hala kendimi o dönemlerdeki gibi keyifli ve heyecanlı hissedebileyim diye inatla oturuyorum ekran başına. Geçenlerde Bayern Munich ve Manchester United efsanelerinden oluşan maç için laptopu açtım, otelde yaşıyorum ya, internet leş ötesi. Kesinlikle izlemem lazımdı, bu adamların

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





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Hala onlarlayız

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

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

3 ve daha niceleri... Peki, siz hiç dönüp şurakamlara baktınız mı? Allahım, birisinin beşinci oyunu olmuş, diğerinin dördüncü, en kötüsünün bile kim bilir kaçinci oyunu piyasaya çıkıyor ve ne hikmetse en çok onlar beğeniliyor! Bir zamanlar üretilmiş ve şanı bir şekilde halen devam eden o kadar çok oyun var ki anlatmakta bitmez. Birçokları iyi işler yaparak serilerine devam ediyorlar ama hiçbirisi de kusursuz değil. Zaman içerisinde çok kötü oyunları da çıktı ama bu, son kullanıcının onların bir sonraki oyununu heyecanla beklemesini engelleyemedi. Tabii burada devreye kapital ve marka giriyor. Malum, her ikisi birbirini yaratınca oluşumlar ve büyük firmalar da bu durumu her zaman çok iyi kullanıyor. Yine ön planda olan yapımlar, stantlara ve oyunlarına en çok parayı basan isimlerdi. Fakat az paraya çok iş yapanlar ne yazık ki çok arka plana itildiler; hatta tanıtımı eş zamana denk gelenler ufak bir zümre tarafından izlendi. Aşağısı iş televizyona döndü. O saatte olan, bağımlılık yaratıcı bir diziyi izlemekten, diğer kanaldaki farklı ve iddialı diziyi izleyemez olduk. Hala yeni Call of Duty oyunu bekleyenler var! Adamlar her yıl oyun yapıyor ve biz inatla kafamızı başka yöne çevirmeden ona odaklıyoruz. Zevkler ve renklere diyecek laf yok pek tabii ama sektörde olup bitene karşı kendimizi o kadar kapatmak ki “iyi” olabilecek “diğer” yapımları görmüyoruz. Bir noktada, oyun sektöründe farklı ve bence çok kayda değer bir ötekileştirme olduğunu düşünüyorum. Ha, konu yine nereye geliyor? Kapital ve markaya... Bu E3 fuarı da gösterdi ki sektörün kendi içinde yaratmaya çalıştığı alt kültüre, en azından bu fuar alanında pek yer yok zira oyun basını da aynı tutumu sergilediği için kim, ne yapabilir? Umuyorum her geçen yıl daha farklı oyunlara da en az “dev” yapımlara yer ayırdığımız kadar yer ayırabileceğiz; hem gönülümüzde, hem fikrimizde... Siz siz olun, sadece gösterilenle yetinmeyin; araştırın, merak edin, farklılıklarını bir şekilde keşfedin.

■ twitter.com/ErtugrulSungu



#223

God of War III: Remastered

Kratos çorak mevsimi şenlendirmek için dönüyor...

1 Ağustos'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

BU AY CHIP DERGİNDE

Cep telefonunuz ne kadar güvende?

Bilgisayarınızı yavaşlatan yazılımlar ve
daha iyi çalışan alternatifleri

I CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP 20.

İŞSİZ KALMAK İSTEMİYORSANIZ

Bilmeniz gereken geleceğin IT meslekleri

TEMMUZ 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:20 • 7.90 TL

Microsoft'un yeni işletim sistemi herkesin istediği şeyle geri mi dönüyor?

Windows 10

- Yeni sürümler ■ Aerosnap ■ Cortana ■ Edge ■ Uygulamalar
- Yeni arabirim ■ Android uyumluluğu ■ DirectX12 ve fazlası

WiFi hızınızı ikiye katlayın

Çekmeyen bağlantıdan sıkıldınız mı? İşte çözüm!

www.CHIP.COM.TR

Cep telefonunuz ne kadar güvende?

Akıllı telefonunuzdaki açıkları kendiniz kapatın

3 TEST En iyi 4K TV'ler

- + Hepsi birarada PC'ler
- + Android mobil tarayıcılar

BU YAZILIMLARI KURMAYIN

Bilgisayarınızı yavaşlatan, yazılımlar ve daha iyi çalışan, ideal alternatifleri

ESKİ PC'NİZE 2. BAHAR

100\$/2000\$ aralığında PC için farklı ihtiyaçlara yönelik terfi paketleri

TAM 11 SAYFA İPUCU

Windows, Office, Donanım, Fotoğraf, Mobil, Sosyal Ağ için onlara pratik çözüm

www.CHIP.COM.TR

TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

Neden SSD?
Sabit diskten SSD'ye geçerek bilgisayarınızı hızlandırın

Kötüüm ben!
Arkadaşlarınızla şaka yapmak için kullanabileceğiniz 10 kisayol

App Store'a doğru
Mobil uygulamalar nasıl doğuyor ve geliştiriliyor?

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2015 Yıl 18 Sayı 214 Fiyat 790 TL

AKILLI MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

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

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

ANALİZ
Sessiz kahramanlar
Bugün kullandığımız en önemli teknolojilerin öncüsü olan dâhilerle tanışın

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

NASIL YAPILIR?

12 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ WINDOWS 8'E 15 DAKİKA FORMAT
- ✓ SİTELERDEKİ VİDEO VE SESLERİ İNDİRİN
- ✓ KUSURLU FOTOĞRAFLARI DÜZELTİN

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

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



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