

#232 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

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

LIVE!



OVERWATCH

BLIZZARD'DAN YENİ ONLINE AKSİYON HAMLESİ

MAYIS SAYISI

KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
 - ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
 - ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağıntısı
 - ▶ Efsane Avcılar'ının veda röportajı
 - ▶ El Nino üzerinde sörf
- Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



MAYIS SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!



Yaza Adım Adım...

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

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

Quantum Break'i şahsim inceledi. Konularındaki yorumlarım ilerleyen sayfalarda ama o kadar yıllık emeğin karşılığı bu olmamalıydı.

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

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

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

Promo Kodu



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

LEVEL

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

**Tuna Şentuna**

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

**Kürşat Zaman**

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

**Cem Şancı**

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

**Ertuğrul Süngü**

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

**Ertekin Bayındır**

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

LEVEL

#232 Mayıs 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr
YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztinaz emre@level.com.tr
KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Ridvan Potur
Burçin Yılmaz
Cantù Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
Fırat Akyıldız
İzge Can Günal
Merve Çay
Selçuk İslamoğlu
Sercan Gürvardar
Simay Ersözü
Tolga Küçük
Yekta Kurtcebe

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com
Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr
YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Dilem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun

REKLAM
Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri
 Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
 Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
 Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret 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: Bİlnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
 Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08
www.bilnet.net.tr
Dağıtım: Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
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. İziniz, 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.



Samsung CF591 - CF390

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

Kavisli ekranların öncülerinden Samsung, ilk kavisli LED monitörünü 2014'te tanıtmıştı. İki yıl içinde teknolojiyi iyice olgunlaştıran firma, üç yeni iddiyalı modeliyle karşımıza çıkıyor. Yeni modeller, tam da bilgisayar başında eğlenceyi ve oyunu seven kullanıcılarla hitap ediyor. CF591 (27 inch) ve CF390 (23,5 ve 27 inch) adlı modeller piyasadaki en sık monitörler arasında yer alırken sağlığını koruyan teknolojilerle de donatılmış.

Oyunun içinde

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

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

Hem göz alıcı hem göz koruyucu

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

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

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

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

Zengin ve canlı renkler

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

Eğlencenin merkezindeki şıklık

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

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



İÇİNDEKİLER



LEVEL #232

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Mavra Board
- 10 Sorgu & Sual
- 12 Haberler
- 20 Neo'nun İzinde
- 22 Mercek Altında

24 Astronot

- İLK BAKIŞ**
- 28 Overwatch (Test)
- 34 No70: Eye of Basir
- 35 Scrap Mechanic (Test)

36 Role Playing Günlükleri

- DOSYA KONUSU**
- 38 Final Fantasy Fenomeni

İNCELEME

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

82 LEVEL Spor Departmanı

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

104 ESL

- 106 Köşe Yazları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 233

TAKVİM MAYIS

17 Mayıs Homefront The Revolution

3 Mayıs

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

10 Mayıs

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

12 Mayıs

Goliath (PC)

13 Mayıs

Doom (Xbox One, PS4, PC)

17 Mayıs

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

24 Mayıs

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

31 Mayıs

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

Mavra Board

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

Nisan'da neler oldu?

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



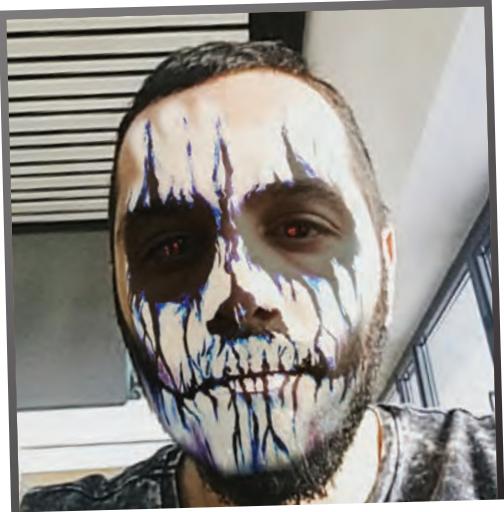
Gestigimiz aydan önceki ay, sevgili Kürsat ve Emre ikilisi bana sahane bir paket yolladıklarını söyledi. Sözde içinde Far Cry Primal promosyonları olacaktı. Evet, onlar vardı ama paketin içinden sıkın diğer parşalar da kameralara işte böyle yansidi...



Kürsat'in kedisi varmış meğer, gitmiş bir de doğurmış. (Kürsat değil, kedisi.) ortaya sıkın birkaç kedi bozuntusundan bir tanesi de bu fotoğrafı serefsız! Baktıkça sınırlıyorum, patisinden tutup hirpalayacağım, tutmayı!

Survivor 2!

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



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

Emre the Violent!

Sergili grafiker sanatçımız Emre öztinaz bu ay yine her seye sinirlendi. Bağımsız oyunlardan bir kez daha içrenen Emre, Final Fantasy XV sayfalarını görmesiyle birlikte heften sıldırarak tüm Uzak Doğu oyunlarına ve firmalarına savaş açtı. Capcom'u mu kaldı, Tecmo Koei'si mi, Namco Bandai'si mi... Emre şejtli özel isimlere de sinirlenirken sonunda bilgisayarını Trump Towers'in tepesinden atma suretiyle rahatladi diye bir haber aldı; aslı var midir bilmiyoruz.

Kim, ne oynadı?

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

Emre'den Ubisoft'a mektup...

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

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

SORGU & SUAL

"Ben bir Gamer'ım!" diyenlerin yakından tanıdıkları konular üzerinde duracağımız ama bu sayede konuya yabancı olan, başlangıç seviyesindeki arkadaşlarımızın da bilgi dağarcığına birkaç detay eklenmiş olacak.

Yani bu ay biraz daha faydacı tarafımdan sesleneceğim size.

S: Oyuncular seviyelerine göre hangi kategorilere ayrılır?

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

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

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



Bi' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!
level@level.com.tr

S: Bir oyunun tarzı kaba hatlarıyla nasıl ortaya çıkar?

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

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

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

NPC ?

PvE

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

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



PvP



Oyun yapmak isteyenler, buraya **Beyyin.net**'in kurucusu Doğukan Karasakal anlatıyor...

Samimi bir ortam olması açısından direkt Doğukan'ın ağzından, sitesi Beyyin.net, YouTube kanalı ve yapmak istediklerini dinleyeceksiniz, hazırlanın! Söz Doğukan'da...

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

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

temelini nihayet birkaç ay önce attığım bir projem. Projemin amacı ise kendi oyunlarını geliştirmeyi hayal eden herkese olabildiğince kaliteli ve tamamen ücretsiz dersler sunabilmek. Bu derslerin de tamamını Youtube üzerinden paylaşıyorum. Bu sayede de dersler video formatında olduğu için içerik daha zengin ve ilgi çekici bir hal alıyor. Peki ne var bu içeriklerde?

Beyyin'de birçok farklı oyun motoru ile ilgili derslere ulaşabiliyorsunuz. Bu motorlardan bazlarına örnek olarak piyasada standart haline gelmiş bir oyun motoru olan Unity3D verilebilir. SUPERHOT, Firewatch, Rust gibi kendinden söz ettirmiş oyunların arkasında yatan isim de bu. İlginizi çekmedi ise Undertale, Spelunky, Hotline Miami gibi başarılı isimlere ev sahipliği yapan Game Maker: Studio ile ilgili derslere de ulaşmak mümkün.

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

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

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

Umuyorum ki, Beyyin bu tempoda ilerleyerek oyun geliştirmek isteyen herkesin faydalabileceği devasa bir arşiv, bir rehber olacak. Siz de sitemi veya youtube kanalımı ziyaret edip bu hayalimi gerçekleştirmekte bana yardımcı olabilirsiniz." Doğukan'ı başarılı kanalından ve planlarından ötürü tebrik ediyoruz ve herkese oyun yapmaya davet ediyoruz! ■

www.beyyin.net
www.youtube.com/beyyin
www.fb.com/beyyinnet

*Beyyin bu tempoda
ilerleyerek oyun
geliştirmek isteyen
herkesin faydalana-
bileceği devasa
bir arşiv, bir rehber
olacak*

WARFACE®

Crytek'ten LEVEL'a özel promosyon kodu!

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

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

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

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

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

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

Kod içeriği

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

Kod kullanımı

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

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

Warface ve Crytek hakkında daha fazla bilgi için de aşağıdaki adresleri takip etmeyi unutmayın!

www.facebook.com/Warface twitter.com/warfacetr twitch.tv/crytekтурkiye
www.instagram.com/warfacetr www.youtube.com/user/WarfaceGameTR

Kapalı betadan izlenimler...

Mirror's Edge Catalyst, bir hayli eğlenceli duruyor

Aniden elimize düşen bir kapalı beta koduyla birlikte gökdelen tepelerine işinlmak, belki de bu ayın en büyük sürprizi oldu zira bu kod, neredeyse ayın sonunda elimize ulaştı ve geleceğinden de bir haberdi...

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

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

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

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

Faith'in hapse düşüp ardından süresini tamamladıktan sonra dışarıya çıkmayı başlıyor beta, sanıyorum ki asıl oyun da aynı şekilde başlayacak. Kruger-Sec ile başı belya girdiğinden ötürü hapse düşen Faith, çıktığı gibi tekrar eski ekibine katılıyor ve yine Kruger-Sec'in rakibi oluyor. Beta bana son derece keyifli geldi arkadaşlar fakat bir eksik de yok değil. Haritada özgür bırakılmamızdan ötürü hikayeyi yakalamak çok kolay değil. AC oyunlarındaki gibi sağlam bir çevre atmosferi de olmadığından biraz boşlukta hissediyorsunuz. Belki oyunda iyiden iyiye ilerledikçe bu kaybólur. İki hafta ertelenerek 9 Haziran'da piyasaya çıkacak olan Mirror's Edge Catalyst için bir kalite ve puan ön görüş tam olarak yok. Umuyorum ki iyi bir oyun olur, bayılarak oynarız. Oyunca VR desteği eklenirse de yükseklik korkusuna sahip olmayanlar bile oyunu yere uzanarak oynayacaktır... ■

Tecrübe puanı ve yetenek ilişkisi

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





20 TL

Değerinde
İndirim Kodu

playstore

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

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

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

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

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

Hangi oyunlarda kullanabilirim?

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

İndirim kodunu nasıl kullanırıım?

- 1- www.playstore.com'a ücretsiz olarak üye olun.
- 2- Satın almak istediğiniz oyunu sepetinize ekleyin.
- 3- Alışveriş sepetinde "alışverişi tamamla" seçeneğini tıklayın.
- 4- "İndirim kodunuz var mı?" sekmesine yukarıdaki kodu girip tamam seçeneğine tıklayın.
- 5- Ödeme yöntemini seçerek ödemeyizi tamamlayın.

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





SON DAKİKA!

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

Gearbox yeni bir Borderlands üzerinde çalışmaya başladıklarını sonunda doğruladı.

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

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

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

Bastion ve Transistor'ın yapımcısı Supergiant, bir parti kurup onunla birlikte deneyimleyeceğiniz Pyre adında bir RPG üzerinde çalışıyor.

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

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

Dergice HTC'nin ofislerine gidip HTC Vive'yi deneyip affaladık. Halen etkisinden çıkamayanız var...

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

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

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



PSOne'dan bir cevher

Fear Effect Sedna, Kickstarter'da

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

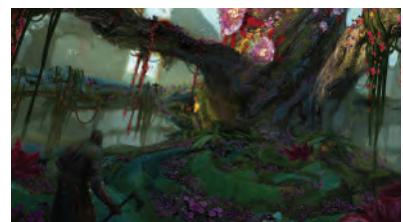
ve Glas'ı tekrar sahneye taşıyor. Hong Kong'tan Greenland'e uzanan bir macerada kontrol edeceğimiz ekip çeşitli fantastik olayların içinde bulacak kendini. Hepsi de Kuzey Kutbu'nda gerçekleşecek. Eski Fear Effect üç boyutlu bir aksiyon oyunuyken, Fear Effect Sedna bizi izometrik bir bakış açısına yönlendiriyor.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

Ve Kratos, İskandinav tanrılarına savaş açıyor!

God of War 4'ten yeni haberler var

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

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





ETC rüzgarları esmeye devam ediyor!

TÜSOT'un desteklediği ETC seçimeleri Nisan ayı boyunca devam etti.

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

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

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

Konu Overwatch, olay iyi fiyat

G2A ile tanışmadınız mı yoksa?

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

G2A dünya üzerinde pek çok sayıda insanın farkında olduğu isimlerden bir tanesi. Bütün bir online pazar alanı oluşturmanın arkasındaki ana fikir, alıcılar ve satıcılar arasında bir çevre oluşturmaktan geçiyor. Alıcılar fırsatları kovalarken satıcılar ise kâr ediyor. Tamamen basit ve adil bir takas. Tek yapmanız gereken internet sitesine kısa bir ziyarette bulunmak, hesabınıza para yatırmak ve birkaç dakika içinde oyun kodunuzu elde etmek. Kutu yok, CD'm çizilmiş korkusu yok, üstüne üstlük rahat odanızı terk edip mağazaya giderek kasada sıra beklemek

yok. Konu G2A olunca, 7 farklı dilde hizmet veren eğitimli müsteri hizmetleri sizlere sürekli çözüm sunuyor. Bu yüzden eğer sorunlu bir ürün alacak olursanız da her zaman için sizinle ilgilenecek birisini mutlaka bulabilirsiniz. G2A'nın oyumlarda sunduğu indirimler bir başka ayrı konusu olacak belki ama bu ay için, kapağıma da konu ettiğimiz Overwatch'tan bahsetmek gerekiyor. Overwatch'u satın almayı planlıyorsanız mutlaka önce G2A'nın sitesine uğrayın zira en iyi fiyatı orada göreceksiniz. Bir hesap oluşturmak ve hesabınıza para yatırmak, Overwatch'u en iyi fiyattan almak demek.

G2A ve LEVEL işbirliğiyle sürprizlerimiz de olacak, beklemeye kalın diyor ve Overwatch ön siparişi için sizi www.g2a.com'a davet ediyoruz. ■



Oyuncunun Sandığı

Mayıs ayı demek Civil War demek, Civil War demek, Marvel evreninin en büyük olaylarından biri demek. O zaman bu ayı da Civil War özel yapmayalım da ne yapalım?! www.oturabi.com

Diamond Select Spider-Man Figür

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

119 TL



119 TL

Diamond Select, Avengers Age of Ultron, Black Widow Figür

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



15 TL
(Tanesi)

Captain America & Iron Man Magnet

Savaşçı buz dolabınızıza üzerine taşımak isterse - niz bu magnet'ler tam size göre. Monogram International'in ürettiği magnetler yaklaşık 10 cm boyutunda. www.heroselect.com

2800 TL

Iron Man Mark XLIII Quarter Scale Figure

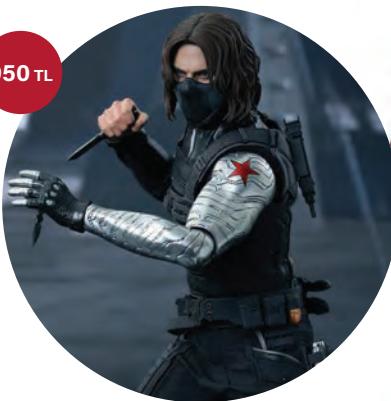
50 cm uzunluğundaki bu "dev" figürü evin hangi köşesine koymasınız, orada parlayacaktır.

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

www.pow.com.tr



950 TL



Hot Toys Winter Soldier Figür

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

www.dreamersfigure.com



249.99\$

Iron Man Wallbreaker Dekor

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

www.thinkgeek.com

Captain America T-Shirt

Kaptan Amerika'yı üzerinde taşımak ister miydiniz? Bu t-shirt'ü giydığınızda gerçken Kaptan Amerika'nın bir versiyonu oluyorsunuz, söylemedi demeyin... www.thinkgeek.com



10.99\$



49.99\$

Captain America Çanta

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



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

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

Peki ya sanal masaüstüleri?

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



olsa da, hiçbir zaman sinema salonlarındaki o devasa ekran büyülüklerine sahip monitörlerle karşılaşmadık. Bu süreç boyunca değişen çözünürlük, kontrast, parlaklık ve tepki süresi değerleri monitör seçimlerindeki gizli etmenler olurken, ekran büyülüğu bizler için her zaman ilk sırada yer aldı. Bu noktada devreye giren sanal gerçeklik kaskları bizlere gözümüzün alabildiğine büyülükle sanal masaüstüleri vadediyor. Sanal masaüstü, bizleri çögümüzün sahip olduğu küçük ekranlı monitörlerden kurtararak, monitör ekranındaki görüntüyü sanal gerçeklik kaskımıza aktarıyor. Burada devasa sanal bir ekrana aktarılan görüntü bizlere oyun oynamak, film izlemek ya da günlük işlerimi yapmak için sınırsız bir alan sunuyor. Çögümüz bilgisayar başında vakit geçirirken dünyanın gerçekliğinden kurtulmak için kullandığı kulaklık ve müzik iklisi, bu sınırsız alanda farklı bir yer alıyor. Artık İbiza'da

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

Hala sosyalleşemedik!

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



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

Mağazaya gitmeden alışveriş demistik...

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



da evlerimize getiren firma, sanal gerçeklik teknolojisini de boş geçmiyor. 5 Nisan'da Steam'deki yerini alan IKEA VR Experience ile firmanın tasarladığı üç farklı mutfaka gezintiyeCapability oluyor. Bu gezintilerimiz esnasında mutfakları istediğimiz şekilde özelleştirebilir ve dilersek çekmecelerden bulduğumuz aletlerle ortaklı dağıtabiliriz. Ayarlanabilen kamera yüksekliği sayesinde 1 metrelük bir çocuğun bakış açısından da, 1,95 metrelük bir insanın bakış açısından da mutfakları gezebiliceğiz. Farklı bakış açılarına sahip olmamız farkında olmadığı tehlikeler konusunda bilinenmemizi sağlayabileceği gibi, mutfakta neyin eksik olduğunu görmemize de yardımcı olacaktır. Firmanın sanal gerçeklik teknolojisini tecrübe etmek için geliştirdiği bu uygulama ve yaptıkları açıklamalara bakacak olursak, ilerde IKEA ismini taşıyan ve alışveriş yapmamıza olanak sağlayan sanal gerçeklik uygulamaları da bizleri bekliyor demektir.

Koltukta 127 saat...

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

AYIN OYUNU Out of Ammo

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

olarak da topçu atışı ya da hava saldırısı gibi destekler isteyebileceğiz. Bizleri ormanlardan kentlere ve çöllerden Alplere götürecek yapımlı, Minecraft benzeri grafikleri ile oldukça hoş görünüyor. Şu an için temel mekanikleri oturmuş ve saatler sürecek bir oynanış vadeden yapıma 24 Türk Lirası fiyat etiketiyle Steam'den ulaşabilirsiniz.



Hackerlar da boş durmuyor!

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

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



Mercek Altında

Oyun Filmleri

Oyun, film, kitap, çizgi roman gibi eserleri kesinlikle birbirinden ayırmak imkansız.

Özellikle olay örgüleri ve hikâyeler konusunda tümü birbirine çok benzer. Buna bağlı olarak da, ilk olarak bir oyunda gözlerini açan karakterleri daha sonra beyaz perdede ya da bir kitap kurdunun zihninde görmek mümkün oluyor.

Resident Evil Serisi

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

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



Lara Croft Serisi

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

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





Prince of Persia ve Max Payne

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

haal filmleri ile tanıştımın dönemde piyasaya çıkan film, maalesef büyük bir hayal kırıklığı olmuş, hem bir oyun filmi, hem de tek başına bir film olarak pas geçmemeyi başaramamıştı. Max Payne de benzer şekilde çok sevdigim bir oyun olmanın yanında, Mark Wahlberg - Mila Kunis ikilisiyle de bekledimi çok yükselmişti ki, o da patladı gitti. Vasat bile diyemeyeceğim filmi hatırlamak bile istemiyorum.



Uwe Boll Filmleri

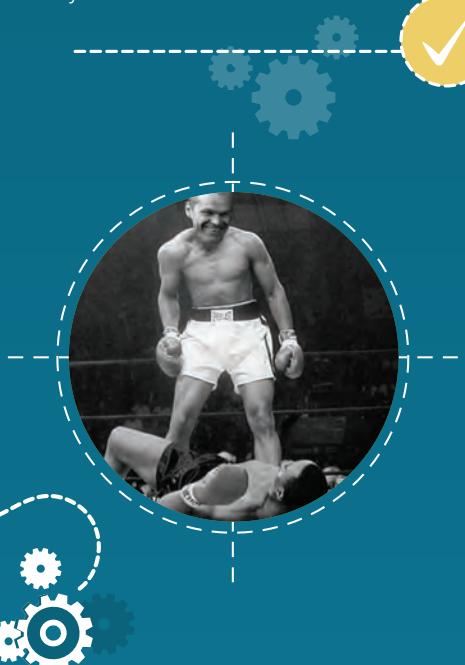
Oyun filmi denince anmadan edemiyorum Uwe Boll'u. Kendisinin ne oyun filmleri, ne de diğer konularda çıkarttığı başarılı tek bir iş yok. El attığı Bloodrayne, Far Cry, House of the Dead gibi güzeli oyunları tek kelimeyle berbat etmiştir kendileri. Hala ne yapmaya çalıştığını açıkçası anlayamıyorum. Bir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

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



Gelecek Program

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



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

Film Oyunları

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

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



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

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

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

kurgular üretmişler.

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

gemilerimizi Haliç'e sokabilmek için, hiç kimsenin yapmayı akımdan bile geçiremeyeceği şekilde, gemileri karadan yürütmemeyi akıl ediyoruz ve sonunda da bu çözümleri hayatı geçirebilmek için bilim insanları görevlendirdip, çözüm üretmelerini istiyoruz. Bir padişahın, İstanbul surlarını delecek dev toplar istemesi, bugünkü politikaclarının yerden ateş edince yörüngegedeki düşman uydularını vuracak dev lazer silahları isteme-





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

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

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

bir kısaltma bulalım derim.

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

Peki biz nasıl kısaltalım?

"Bilim Kurgu" kısaltması olarak akıma gelen seçenekler şunlar: Bi-Ku, BK, BilKur, BilKu, Bil-Ku

Aslında benim akıma en çok yatan kısaltma Bil-Ku... Bu şekliyle, İngilizce'deki Sci-Fi kısaltmasına daha fazla benzeyen ve evrensel olarak kabul görmüş bir kısaltma olan Sci-fi yerine kullanılacak bir Türkçe kısaltma olduğunu daha rahat anlatıyor gibi hissediyorum. Ne dersiniz, bundan sonra sosyal medyada bilim kurgu yerine, Bil-Ku terimini kullanarak, biz de halkımıza bilim kurgunun kısaltmasını kabul ettirebilir miyiz?



BU AY DERGİDE

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

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

CHIP

En iyi
SIMÜLATÖRLER

Simülasyon oyunları
ile gerçek hayat
PC'nizde

MAYIS 2016 • TEKNoloji KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 8.50 TL

Bundan sonra kimse sorun yaşamayacak

RÜYA GİBİ BİR WINDOWS!

Daha hızlı ve sorunsuz Windows için biz daha iyisini yazana kadar en iyi ipuçları bunlar!

Bilgileriniz çalınmasın

CHROME+FIREFOX+INTERNET EXPLORER+SAFARI

Tüm tarayıcılar için mutlaka yapmanız gereken güvenlik ayarları

Kulaklıklar testte

En iyi ses kalitesi iddiasında olan 17 kulaklıği sizin için test ettik...

+ EN DOĞRU İŞLEMCİYİ SEÇİN

Tavsiyelerimizi okumadan işlemci satın almayın

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h



wwwCHIP.com.tr

MAYIS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

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

CHIP

En iyi
SIMÜLATÖRLER

Simülasyon oyunları
ile gerçek hayat
PC'nizde

MAYIS 2016 • TEKNoloji KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 8.50 TL

Bundan sonra kimse sorun yaşamayacak

RÜYA GİBİ BİR WINDOWS!

Daha hızlı ve sorunsuz Windows için biz daha iyisini yazana kadar en iyi ipuçları bunlar!

Bilgileriniz çalınmasın

CHROME+FIREFOX+INTERNET EXPLORER+SAFARI

Tüm tarayıcılar için mutlaka yapmanız gereken güvenlik ayarları

Kulaklıklar testte

En iyi ses kalitesi iddiasında olan 17 kulaklıği sizin için test ettik...

+ EN DOĞRU İŞLEMCİYİ SEÇİN

Tavsiyelerimizi okumadan işlemci satın almayın

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h

MÜKEMMEL
Fotoğraf, fil
arşivlenme ko
ve her yerde

DUAH UZUN
Mobil cihaz
sureler hali
ayırları m

TAM 11 SA
Wi-Fi, O
Fotoğraf, M
için onlarıca

Kulaklıklar testte

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h



İLK BAKIŞ

Overwatch

Overwatch

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

Sayfa 28



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz

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

OVERWATCH

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

Hızlı yapılarıyla girip birkaç maç yapıpçı-
kacağımız oyunlar son dönemde oldukça
popüler olmaya başladılar. Bunda yaşa büyü-
yen oyuncu kitlesinin payı olduğuna inanıyorum.
İşlerimizden, okullarımızdan çıkış akşam
eve geldiğimizde bir iki maç yapıp keyif almak
gibisi yok. Son iki oyunuya (Hearthstone ve
Heroes of the Storm) bu alana kaymış olan
Blizzard'dan yine bu kesime hitap eden bir
oyun Overwatch.

Öncelikle belirtmeliyim ki kapalı beta süreci
ilk kez başladığı zaman oldukça eleştirdiğim
Overwatch, başarılı bir test süreci geçiriyor
ve o zamandan bu yana oldukça fazla gelişim
göstermiş gibi gözükmektedir. O dönemde oyunda
ne bir profil sayfası, ne bir seviye sistemi, ne
de kostüm vb. kozmetik eşyası olarak adlan-
dırabileceğimiz bir şey bulunuyordu. Tabii ki
bunlar oynanışa çok etki etmeseler de yine
de oyuncuya oyunda tutmaya yaranan önemli
özellikler. Ayrıca son dönemde oyuna yeni
oyun modları, haritalar ve kahramanlar da
eklenerek çeşitlilik arttırdı.

**SON DÖNEMDE OYUNA YENİ OYUN
MODLARI, HARİTALAR VE
KAHRAMANLAR DA EKLЕНEREK
ÇEŞİTLİLİK ARTTIRILDİ**

Oyuna başlıyoruz

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



FAVORİ KARAKTERLERİMİZ

TRACER

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

ULTIMATE YETENEĞİ: PULSE BOMB

YERLEŞTİRİCİ BOMBA BİR SÜRE SONRA PATLAYARAK
ETRAFINDA BULUNAN HERKESE YÜKSEK HASAR VERİR



REAPER

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

ULTIMATE YETENEĞİ: DEATH BLOSSOM

OLDUĞU YERDE DÖNMEMEYE BAŞLAR VE ETRAFINDAKİ
HERKESE YÜKSEK ORANDA HASAR VERİR



WIDOWMAKER

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

ULTIMATE YETENEĞİ: INFRA-SIGHT

RAKİPLERİN KALP ATIŞLARINI DİNLEYEREK ONLARI DUVARIN ARKASINDA DAHİ OLSALAR TÜM HARİTADA GÖRÜNÜR HALE GETİRİR. AYNI ZAMANDA TAKIM ARKAŞAHLARI DA BU ÖZELLİKTEM FAYDALANIR.

WINSTON

GERÇEK ADI: WINSTON YAS: 29
MESLEK: BİLİM ADAMI, MACERRAPEREST
LOKASYON: HORIZON LUNAR COLONY

ULTIMATE YETENEĞİ: PRIMAL RAGE

KULLANILDIĞINDA CANINI BÜYÜK ÖLÇÜDE ARTTIRARAK ÖLMESSİNİ ZORLAŞTIRIR.



ATTACK
TE 66

1176
My ultimate
Tank is ready!
load. My ultimate (Barrage)
92%
Just sniped the hell out of them

ASSEMBLE YOUR TEAM: 34

6 67 21 13 42 59

DURITRD YLH KALLESUR BLESSUS PANTHE GOLDBREWER

ZENYATTO

SELECT

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100

0 100



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

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

Hearthstone'dan Overwatch'a

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



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

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

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

■ Emre Öztnaz

Hadi, hep beraber!

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



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

No70: Eye of Basir



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

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

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

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



bir şeylerin fırlamasını da beklemeyin çünkü Old Moustache bunun yerine psikolojik gerilim öğelerini ön plana çıkartmış durumda. No70'in bu yaz aylarında Steam üzerinden erken erişime açılmasını ve ilk planda Windows ve Mac için piyasaya sürülmemesini bekliyoruz. Yeni nesil konsollar da ekibin planları dahilinde olsa da bu yıl içinde böyle bir gelişme beklenmiyor. İyi bir macera oyuncusunun bile bitirmek için 6-8 saat arasında zamana ihtiyaç duyacağı No70, piyasaya Türkçe ve İngilizce seslendirme li olarak piyasaya çıkacak, merakla bekliyoruz.

■ Kürsat Zaman



VR konusu

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



Yapım Axolot Games Dağıtım Axolot Games Tür Macera, Simülasyon Platform PC Web www.scrapmechanic.com Çıkış Tarihi Belli değil

Scrap Mechanic



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

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

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

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

Sosyal olun

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



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

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

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

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

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

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

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

böyledi ve sanırım 30 sene sonra da böyle olacak.

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

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





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

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

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

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

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

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

C.O: Hedefimiz insanları başka dünyalara götüren ve keşfedilmemiş duyguların araştırılan oyun deneyimleri yaratmak. Stygian başı başına çok büyük bir proje ama bu geleceği planlamıyoruz anlamına gelmiyor. Eğer Kickstarter'da yeterli desteği görebilsenek Türk oyuncuları oldukça ilginç projeler bekliyor. Yillardır oturaklı yerli yapımların geliştirilmiyor olmasından şikayet ettiğim ya da bu şikayetleri dinledik. Şimdi elimizi taşı altına koyuyoruz ve yapıyoruz. Aynı anda hem Türkçe hem de İngilizce. Şu aşamada Türkiye'den gerekli desteği görmemiz çok önemli. İzin verin sizi şaşırtalım. Çok teşekkürler! ■



Ne Okudum

Dragon Age: Magekiller

Oyunların çizgi romanlarını olabildiğince takip ederim. Birçoğu fason olsa da bir o kadar da kaliteli seri üretilir. Dragon Age oyuncularının fazlasıyla beğenisi kazanacağımı düşündüğüm Magekiller, toplamda beş ciltlik bir seri. Tessa Forsythia ve de bir anlamda yancı konumundaki katil Marius'un hikâyesini anlatan seri, Dragon Age: Inquisition'dan önce olan olayları anlatıyor. En önemli özelliği şüphesiz Venatori'nin yükselişinden bahsediliyor olması. Çizimler ve olay örgüsü ile oyunu oynayan herkesin tek solukta okuyacağına eminim. Daha fazla Dragon Age diyorsanız bir şekilde bu seriyi okuyun derim.



Ne Dinledim

Gwydion

Bu isim mitoloji severlere bir hayli tanındık gelecektir zira kendisini Galler mitolojisinde büyülü, kahraman hatta bir tanrı şeklinde önceden duymuş olma ihtimaliniz kuvvetle muhtemel. Fakat benim bahsettiğim 1995 yılında kurulmuş ve halen müzik yapan güzide bir Folk / Viking metal grubu. 1998 yılında üretikleri ilk albümü takip eden üç demo'nun ardından nihayet 2008 yılında ilk albümlerini üreten ekip, 2010 ve 2013 yıllarında iki albüm daha kaydetmeyi başardı. Özellikle Horn Triskelion albümü kendilerini fazlasıyla anlatıyor.



Ne İzledim

Batman v Superman

Her iki kahramanı da yıldır okuyan bir çizgi roman severim fakat ilk günden beri crossover modeli yapıldan bir rahatsızlık duyduğum da aşıkar. Açıkçası fragmanlar beni hiçbir şekilde etkilememi başaramadı ve filmi izlediğimde neden olduğunu çok daha iyi anladım. Birbirinden kopuk sahneler, kurgudaki boşluklar ve fazla gözle batan bilgisayar efektleri. Tabii bunlar benim şahsi fikirlerim; izleyin, izletin. Bolca aksiyon, sonu gelmeyen yıkılma sahneleri ile IMAX gibi bir platformun her karesini harika şekilde dolduran bir film bu. Kahramanların beyaz perdeye aktarılışı ve Ben Affleck'in Batman rolü kesinlikle görülmeye değer!



Büyüler

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



i n a l
a n t a s y
e n o m e n i

Bitmeyen efsane, bitmeyen tutku

Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG** Platform **PS4, Xbox One**
Web www.finalfantasyxv.com Çıkış Tarihi **30 Eylül 2016**



SOLDA Justice Monsters 5'i oyun içinde de oynayabileceğiz.

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



Bazı oyunlar isimlerinden ötürü devam etmeyecek imajı vermektedir ve Final Fantasy de belki bu grubun lideri. Ne var ki Square Enix'in FF efsanesi o kadar uzun zamandır devam ediyor ki firmada bu oyuna saplantıyla yaklaşan birilerinin olduğunu düşünmekteyim artık. RPG oyunlarının bir hayli ünlü olduğu dönemde de öncesinde kendini gösteren Final Fantasy, altı oyun boyunca sadece Uzak Doğu ve o tarafta oturmuyap da Uzak Doğu oyunlarına ilgi duyanlar tarafından tecrübe edildi.

FF'nin kendisinden bahsettirmesini sağlayan oyun ise serinin yedinci oyunu olan Final Fantasy VII'den başkası olmadı. Tarihçeye devam ederiz elbette ama bu dosya konusunda asıl üstünde duracağımız oyun, bir zamanlar Final Fantasy Versus XIII olarak bilinen FFXV'den başkası değil. Ben olsam seriyi yeniden başlatma, taze bir başlangıç olarak XV takısını oradan atıp FF: Reborn gibi bir isim verirdim belki ama Square Enix'in işine de karişacak değilim. Neredeyse 10 yıldır hazırlık aşamasında olan FFXV'in çıkış tarihi nihayet 30 Eylül olarak açıklandı ve büyük bekleyiş de sona ermek üzere. Zaten geçtiğimiz yıl oyunun bir demosu da sunulmuştu ve geçtiğimiz ay da oyun yeni bir demoya taçlandırıldı.

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

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

Sephiroth, Cloud'a karşı

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

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



daki bir kutuda bulabilirsiniz.

FFVII'nin inanılmaz başarısından sonra Square Enix hızla oyunun devamını getirdi. FFXVIII'de Squall'ın macerasında rol aldı ve neredeyse FFVII kadar iyi bir oyunla karşılaştık. Bundan sonrasya bir duraklama sezonu geldi. Aslında 13. oyuna kadar FF oyunları yine büyük bir başarı sahibiydi ama FFXVII ve VIII'in gördüğü ilgi bir daha hiç ortaya çıkmadı.

FFX adındaki oyun, PS2'nin ilk FF oyunu olmasıyla ünlendi, bunu FF'nin online mərcası takip etti. FFXII serbest savaş sistemiyle dikkat çeken son FF oyunu oldu ve sadece tek bir oyun değil, oyunlar silsilesi olan FFXVIII konuşulmaya başlandı. PS3'ün en önemli oyunlarından biri olması beklenirken pek de tutmayan bir seri haline geldi FFXVIII. Mobil oyunu, yan hikayesi denilirken, arada şu an FFXV olarak bilinen FF Versus XIII de açıklanıldı, kendisinden uzunca süre haber alınmadı. Elbette bu sırada diğer konsollara da tonla FF oyunu çıkmaktaydı. FF Tactics, Dissidia: Final Fantasy, FF Crystal Chronicles ve adını bura ya siğdirmayacağımız onlarca FF oyunu da bir yandan oyuncularla buluşmaya devam etti. Dediğim gibi bunların hepsi, asıl serinin kalitesinden daha uzakta olan yan oyunlar oldu, olmaya da devam edecek gibi gözükmüyor.



Kraliyet ailesi

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

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

Peki Noctis kim, olan biten nedir? Bunu ben size anlatmadan önce yapabileceğiniz bir şey var aslında –ki şimdilik anlatacağımız FFXV'in nasıl büyük bir yapılmış olduğunu bir başka kanıt.

Yeni gelen bir açıklamayla FFXV'in tek bir oyundan öte, birçok farklı yapımla desteklenen büyük bir isim olması planlanmıştır. Eylül'ün sonunda piyasaya çıkacak olan oyunun yanında 6 bölümlük bir anime seri, Kingsglaive: Final Fantasy XV adında bir animasyon filmi ve Justice Monsters 5 adında da bir mobil oyun planlanıyor.

Bu da şu demek oluyor: Oyun çıkmadan önce doz doz FFXV esitileri alacağız, karakterleri tanıtıp hikayeyi bir ucundan tutacağız ve nihayetinde oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça sabırsızlığımız artacak, oyun hakkında daha önceden fikri olmayanlar bile FFXV ister halde bulacak kendini. Standart PR çalışmalarından çok ötede, çok başarılı bir tutum sergiliyor bence Square Enix burada. Hem oyunu bekleyen-

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

Eos'ta bir gün

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

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

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

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

Bütün param senin...

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



Ayaklarınıza yerden kessin de....

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

Final Fantasy VII Remake

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

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

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

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

FFVII'yi daha önce tecrübe etmemiş olan arkadaşlar için müthiş bir deneyim olacak Remake. FFVII'yi benim kadar sevmiş olanlarsa apayı bir keyif alacak gibi duruyor. Her türlü bu oyun sevilecek, şimdiden haberiniz olsun.



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

Kılıç darbeleri "in", büyü "out"

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

Cross Battle System demişler buna da.) İşin aslı tek bir tuşla saldırıyor ama farklı silahlara, istediği zaman gecebildiği için kombolarını da seçebilir. Noctis hızlı saldırılar için farklı, ağır saldırılar için farklı, uzun menzilli saldırılar için farklı silahlar kullanabiliyor. Bu silahlara tek bir tuşla geçiş yapabilmesi bir yana, her silahın kendine özel hareketleri de bulunuyor. Hele ki etrafını birçoğunu düşman sardığında bu defa DMC değil, kendinizi bir çeşit Dynasty Warriors oyundan gibi bile hissedebiliyorsunuz. Oyundaki düşmanların en zayıf olanı bile birkaç darbede iniyor. (Eskiye sadece tek bir vuruşta bile inenler vardı, o devir geçti, gitti.) Biraz orta karar bir düşmana denk geldiğinizdeye bilin ki saldırısı üstüne saldırısı yapmanız lazımdır. Hele ki büyük düşmanlarda iş tamamıyla boss savaşına dönüşmektedir... Şu aşamada bile bu konuda biraz sıkıntım var aslına bakarsanız zira oyun DMC değil, kombolar o kadar da heyecan verici bir seviyeye ulaşmamış; biz niye vurdukça vuruyoruz... Onun yerine daha stratejik hamleler yapmak, büyülerini daha etkin kullanmak daha güzel olurdu. (lyice inceleme formatına gittim ama demoda gördüklerimden sonra cenemi tutmam zor.) Savaşlarda Noctis'in büyü kullanabileceğini de biliyoruz ama bunlar, eskiye olduğu gibi





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

Sonbahar

Savaşlar hareketli geçiyor dedik, bize yardımcı olacak olan arkadaşlarımızın neler yapabileceğine bir ölçüde müdahale edebiliyoruz dedik (Demedik, şu an diyorum.) ve iş geldi oyunun görsel kismına.

FFXV, gerçekten çok sağlam bir atmosfere ve görsel şölenle ev sahipliği yapıyor. Yillardır geliştirilmekte olan oyun için sayısız karakter ve mekan tasarımları yapılmış ve zaten belli ki konu o kadar ilerlemiş ki ortaya bir de film çıkmış. Evet, adı Kingsglaive: FFXV olarak belirlenmiş olan filmden bahsediyoruz. Filmde

Noctis'in krallığı Lucis ile kötülüğün başkenti Niflheim'in savaşı konu ediliyor. (Oyunda olanlardan öncesi gibi geldi.) Lucis'in kralı, Kral Regis Noctis'i ülkeye döşen, kendine gelin bulsun diye yolladıktan sonra kendisi büyük bir savaşın komutasına oturuyor, olaylar gelişiyor. Filmde dikkat çeken bir başka konu da ünlü seslendirmenler. Game of Thrones'un ünlü isimlerinden Sean Bean (Sanki GoT ile ünlendi...) Kral Regis'i seslendiriyor. Prenses Luna'yi ise Lena Headey üstlenmiş. Breaking Bad'in Aaron Paul'u da Kingsglaive askerleri arasındaki ünlü isim Nyx'e hayat verecek. Kingsglaive'in yanında Brotherhood: FFXV adında altı bölümlük bir anime serisi de geliyor demiştüm yazının başında. Bu serinin de ilk bölümünü yayıldı ve eğer oyun ilginizi çekiyorsa, bu animeye de mutlaka önem vermenizi tavsiye ediyorum zira gaz verme ve karakterlere ısrarla konuşma konusunda çok iyi bir iş başarımaktır. Animenin beş bölüm bedava olarak yayımlanacak, altıncı bölüm ise büyük koleksiyon kutusunun içindeki anime Blu-Ray'ine saklanmaktadır. (Çok ayıp.)

FFXV'in heyecan veren bir yapım olduğunu söylememek imkansız lakin ortaya çıkacak olan eser, herkesi tatmin etmeye olasılığında sahip, söylemedi demeyin. FF'nin köklerinden uzaklaşmış olsa da Square Enix devasa bir yapım ortaya çıkartmak üzere ve biz de gelecek olan bu büyük serüvene sempatiyle yaklaşmalıyız. Eğer oyun ilginizi çekiyorsa mutlaka yayılanan videoları izleyin, demoları oynayın. Ardından hep birlikte Eylül'ün sonunu bekleyelim... ■ Tuna Şentuna

Tecrübe puanı

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



MAYIS SAYISI

KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
 - ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
 - ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağıntısı
 - ▶ Efsane Avcılar'ının veda röportajı
 - ▶ El Nino üzerinde sörf
- Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



MAYIS SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

Dark Souls III

Dark Souls III

Satin aldığınız anda bile "You're Dead" mesajı ile karşılaşığınız bir oyundan nasıl keyif alabilirsiniz? Dark Souls'un sırrı sizi buna alıştırmasında saklı.. Sayfa 50



Altın 9,5 - 10 puan



Gümüş 8,5 - 9,4 puan



Bronz 7,5 - 8,4



Yapım Remedy Entertainment Dağıtım Microsoft Studios Tür Aksiyon Platform PC, Xbox One
Web www.quantumbreak.com Türkiye Dağıtıcısı Microsoft Türkiye

★ Quantum Break

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

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

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

The Following

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

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

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

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

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

Durdur ve ilerle

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

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



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

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



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

Remedy'nin bu oyunda başarılı olduğu

bir başka nokta da tam olarak bu: Zaman kontrolü güçlerini çok iyi ayarlamış. Kısa dolum süreleri olan bu güçleri kombinasyonlarla kullanarak gerçekten savaş alanında bir üstünlüğünüzü olduğunu hissettiyoruz. Mesela oyunun bir kısmında, güçlü bir Monarch askeriyle karşılaşıyorsunuz. (Juggernaut.) Bunu yemek için arkasında bulunan güç ekipmanına hasar vermeniz lazım. Eğer dümdüz ateş ederseniz direkt yere indiğiniz bu çalışmada zamanı durdurup düşmanın arkasına geçmek, koruyucu zaman alanları oluşturmak ve bu düşmanı olduğu yerde dondurmak gibi güçleri kombinasyon halinde kullanmak gerekiyor. Bir başka senaryoda da birkaç tane düşmanla aynı anda karşılaşıyor ve birini zamanı durdurup indirip diğerine zaman patlaması ile saldırdıktan sonra yanına hızla ilerleyerek pompalıyla onu indirebiliyorsunuz.

Remedy sizi bir siperin arkasına saklanıp oradan ateş ederek oyunu tamamlamaktan da alıkoyuyor. Şöyle ki çoğu oyunda,

siz bir siperde dururken düşmanlar da



Bu tip güçlü düşmanları öldürebilmek için güçlerinizi bolca kullanmanız gerekiyor.

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

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

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

Yolu açın!

Silahlı çatışmaların ve güçlerimizi düşmanlarımızla aşağı etmek için kullandığımız bölgelerin yanında, Remedy oyunu bir de platform & bulmaca bölümleri eklemiştir.

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

lanabiliyor vb. Hatta oyunun en başlarında bir geminin parçalara olmasını önce izliyoruz ve ardından zamanı geriye alıp yıkılmakta ve parçalanmakta olan gemiden, engelleri bir bir aşarak kurtulmaya çalışıyoruz –ki bu bölümü bayagi başarılı bulduk.

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

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

KİMİ KİM CANLANDIRIYOR?

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



Shawn Ashmore (Jack Joyce)

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



Aidan Gillen (Paul Serene)

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



Lance Reddick (Martin Hatch)

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



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

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

İlk hafta •••••

Büyük bir ihtimale bir hafta içerisinde oyunu tamamlayacaksınız ama bu da demek oluyor ki bu bir haftada bir hayli eğlenmiş olmalısınız. Hele ki oyunun dizi kısımlarını sevdıyseniz, senaryoyu birilerine anlatıborabile olabilirsiniz.

İlk ay •••••

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Jack'in zaman kontrolü güçlerini kullanma

%30 Dizi kısımlarını izleme

%20 Chronon parçacığı arama



ARTI

Dizi ile desteklenen senaryo.

Ünlü oyuncular.

Atmosfer.

EKSI

Oyun mekaniklerinde genel bir sorun var.

Görsellik iyi değil.

Abartıldığı için bekentileri karşılayamaması.

SON KARAR

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



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

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

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

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

Liam ne yapacak?

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

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

Karşımıza çıkan seçimler de oyunun sonuna veya oynadığımız yerbelerde pek az etki ediyor -ki Remedy bu konuda çok iddialıydı. Yine de bu konuya hiç bilmeyorsanız oyunu çizgisel ve az bir karar verebildiğimiz bir formatta kodlarsanız kafanıza, rahat edersiniz. Quantum Break herkesi mutlu edebilecek bir yapım değil ama bir şansı da hak ediyor. Hele ki Xbox One sahibiyseniz, denemeniz tavsiye. ■ **Tuna Şentuna**



Multiplayer

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



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

Dark Souls III

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

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

Ya sev, ya terk et!

Dark Souls III típki serinin önceki yapımlarında olduğu gibi bir hayli zorlayıcı. Hani öyle koştura koştura ortamlara akayı mantığındaysanız hemen silkelenin ve kendinize gelin derim. Bu oyunda yürüdüğünüz yerde ayağınız kaydığını anda dibi boyayabilir, doğru anda savunmaya geçmezseniz büyük oranda zarar görebilir ve eğer stamina'nızı doğru hesaplamazsanız anında ölebilirsınız. Dark Souls III dünyasında her şey mubah en sevdigim okur. Hemen her türlü

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

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



tüketiyor. Tabii aynı durum düşman birimleri içinde geçerli. Hatta oyuna alışçaya kadar kalkan tutan düşmanlardan nefret edecekliğiniz garantisini veriyorum. Tönk tönk diye kalkanlarına düzenli olarak vurmak dev can sıkiyor.

Tanıdık yüzler

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

Silahlar

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

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

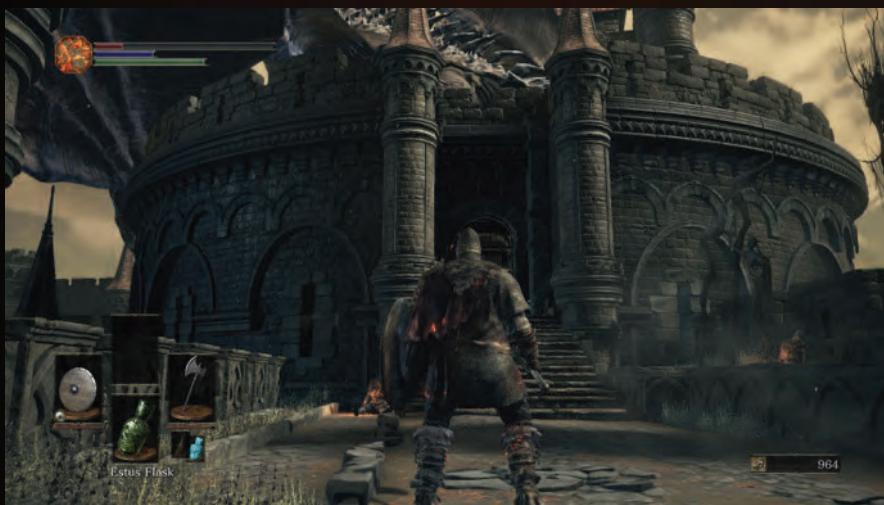
ALTTA Tek bir bakışta tüm haritayı görmek işte böyle bir şey...



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

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





Farklılıklar

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



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

Keşke olmasaydı ama işte...

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



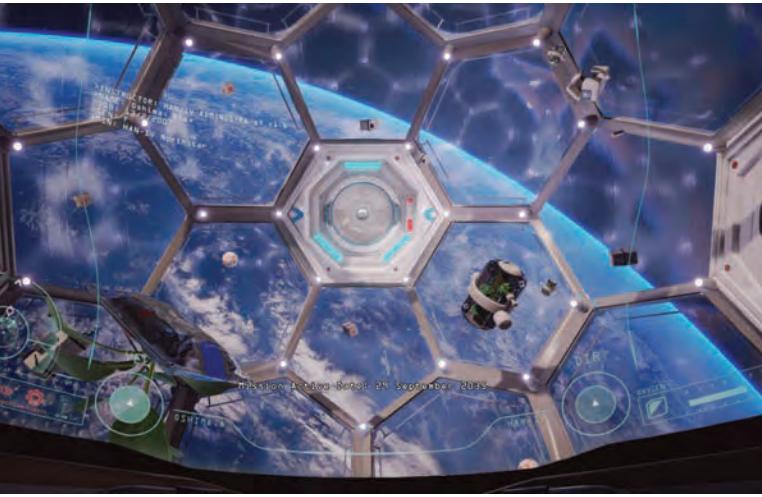
Bu sebepten ötürü de zorlanmayı sevmeyen insanlara tavsiye etmiyorum. Haricinde benim en çok gözüme takılan, ilk oyunda bulunan platform içi zorluk seviyesinin çok daha azaltılması oldu. Kayıp düşecek çok az yer olduğu gibi, harita üzerinde gezerken çözülmeli gizem sayısı da bana biraz az geldi. Keşke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

KARAR

ARTI Muhteşem atmosfer, Dark Souls oyun mekanikleri, onlarca yeni silah ve silah yetenekleri, mana mekanığının geri dönmesi

EKSİ Gerçekten zor olması, PC için bazı teknik sıkıntılardır





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

Adr1ft

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

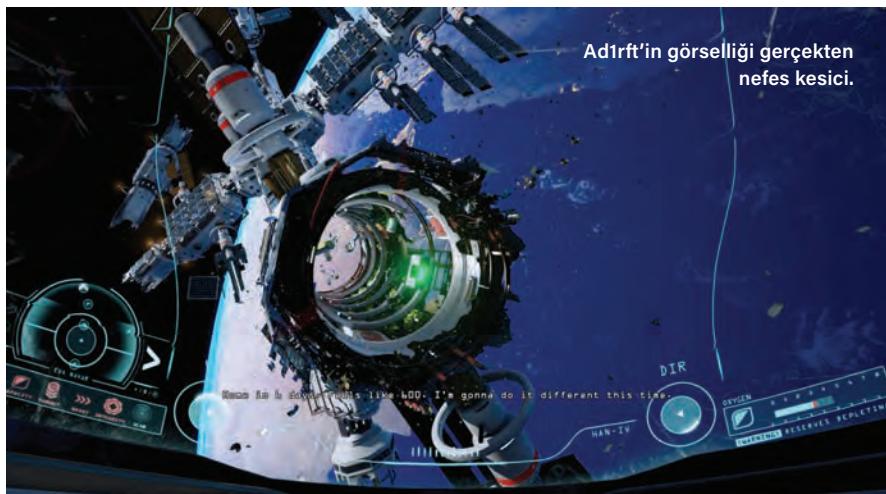
Adr1ft'i tam anlamıyla anlayabilmek için derin uzaydan dünyaya dönmemiz gerekiyor, oyunun direktörü Adam Orth'un Microsoft Game Studios direktörü olduğu günlere. Hatırlayacaksınız, Xbox One'in Microsoft'a daha sonraları geri adım attıracak olan "surekli internete bağlı olma zorunluluğu" hayli tartışmaya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

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

Adr1ft'te evine döndürmeye çalıştığımız Alex Oshima gibi.

Zelzele...

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





göz kamaştırıcı düzeyde.

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

Fazla açılmayın...

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

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

Uzay istasyonu

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

Süzülme simülasyonu!

Oyun acele etmek ve sakinlik arasında kaotik bir denge kurmuş durumda. Öncelikle öyle oturup çevreyi uzun uzun izleyebileceğiniz kadar zamanınız yok, diğer taraftan hiç bir yere hızla da gidemiyorsunuz. Keşif oyunlarının o yürüme eylemi ile Adr1ft'teki hareket kabiliyetiniz yanında 100 metre koşusu sayılır. Müzikler de sizi germek ile gereksiz yaygara kopartıp sınırlendirmek arasında gidip geliyor.

Oyun beklediğimden ucuz (31 TL), beklediğimden az yer kaplıyor (6gb) ve beklediğimden daha sorunsuz. Binlerce partikülün havada uçuştuğu bir oyununda sadece bir-iki yerde grafik hatasına denk geldim, onlar da önelsizdi. Ayrıca ekran kartınız çok kuvvetli olmasa bile, eğer iyi bir işlemciniz varsa oyunu "Epic" ayarlarında oynamanız mümkün.

Neticede son dönemlerde çok popüler olan keşfet oyunu türüne yenilik getirmeyi başaran, ucuz, ilginç bir arka plana ve merak uyandıran bir kurguya sahip, gerçekten çok iyi gözük bir oyun var karşınızda. Ben tavsiye etmemek için hiçbir sebep bulamıyorum, deneyin. ■ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem grafikler, ilgi uyandıran kurgu, fizikler

EKSİ Sinir bozucu müzikler, çizgisel hikâye





Yapım **Tindalos Interactive** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **RTS** Platform **PC** Web www.battlefleetgothic-armada.com

Battlefleet Gothic: Armada



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

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

Dört ırkın amansız karışması

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

Silahlar
Germilerin dört farklı menzili bulunuyor. Büyüük gemilerin her menzil için farklı bir silahı mevcut ama genelde düşmana yaklaştıkça ateşleyebilecekleri silah sayısı artıyor. Bir de belirli aralıklarla kullanabildiğimiz ve tek bir düzlemden giden torpidolar var ki aman çarpmasın!

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

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

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



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

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



deneyim edilen bir oyun. Bunlardan ilki taktik harita, ikincisi de savaş haritası. Taktik harita üzerinde sahip olduğumuz 50 adet gezegen bulunuyor. Her tur kontrolümüzdeki gezegenlerden birisine ya dış mihraklar saldırıyor ya da içерiden isyan edenler oluyor. Tur dedim çünkü ana haritada tipki Total War yapımlarında olduğu gibi tur mekanığı bulunuyor. İlgili tur içerisinde gelen saldırı ve nasıl bir savaşa gireceğimiz açık şekilde belirtiliyor. Savaşa girmemek bir opsiyon ama gezegen kaybettikçe işler daha da zor bir hal alıyor. Misal, kendi halkımız daha çok isyan ediyorken, Orks gibi irklar ele geçirdikleri gezegen miktarıyla doğru orantılı olarak saldırılmasını sıkıştırıyorlar. Bu sebepten hemen her tur bir savaşa giriyoruz. Oyunda ilerledikçe taktik harita bir hayli zorlayıcı hale geliyor ama daha önceden taktik strateji oynamış olanlar için çok da sıkıntı yaratırın bir zorluk seviyesi bulunmuyor.

Geçelim savaş kısmına. Taktik haritada çıkan mevzunun tek bir çözümü var o da savaşmak. Haritada belirtilen bölgeye geldiğimiz zaman nasıl bir savaşın içerisinde gireceğimiz önceden belirtiliyor. Oyunda toplamda yedi farklı görev modeli bulunuyor ki bu görevler

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

Savaş, savaş asla değişmez

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

Her büyük geminin dört farklı noktasına, odaklı atışlar yapabiliyoruz. Misal, taretlerde odaklı atışlar sonucunda birçok silahlardan yok edebildiğimiz gibi, motorlara yapılan

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

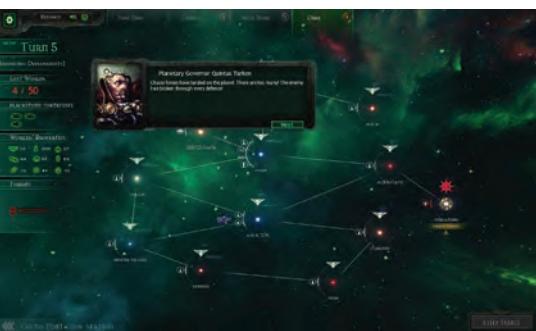
Multiplayer kısmında 1v1 ve 2v2 şeklinde oyun modelleri bulunuyor ve bu modları müttefikle ya da herkes tek usulü deneyim edebiliyoruz. Multiplayer bölümler belirli haritalarda ve belirli puanlar üzerinden oynandığı için dengeli oluyor ama dört kişilik oyunlarda o kadar çok gemi bir anda ateş ediyor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

Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI WH40K atmosferi, seslendirme ve müzikler, gemiler ve upgrade'leri

EKSİ Zorlayıcı görev modelleri, zaman zaman oyuncunun çökmesi, bazı yapay zeka sorunları





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

1979 Revolution: Black Friday

"Yağmurdan kaçarken doluya tutulmak" derler ya hani,
öyle bir hikâyeyenin tam ortasındasınız işte.

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

Cektiğiniz her bir fotoğrafın orjinali ile yan yana gelmesi ise zekice olduğu kadar güzel bir ayrıntı. Fotoğraflar aynı zamanda yaşamış gerçek olaylardan insanların, kültürün ve olayların nasıl etkilendiği ve gelişliğini başarılı bir şekilde yansıtıyor. Oyunun içerik bakımından zenginliği ise, onu diğer yapımlardan ayıracı bir yerde tutan başlıca faktörlerden.

Seslendirmenin de en az Telltale yapımlarındaki kadar başarılı olduğunu belirtmem gerek. Produksiyon ekibini oluşturan, inanılmaz yetenekli İranlı aktörlerin performansları da bir o kadar takdire şayan seviyede. Atmosfer sesleri de bir o kadar başarılı bir şekilde dengelenmiş, öyle ki kendinizi oyuna girdiğiniz andan itibaren Tahran sınırlarından içeri adımınızı atmış gibi hissediyorsunuz. Ana karakterimiz Reza, varlıklı bir aileden geliyor. Eğitimini Almanya'da tamamladıktan sonra İran'a geri dönüyor ve gelir gelmez neredeyse tesadüfi bir şekilde, hala devam etmekte olan devrimin göbeğine düşüyor. Ülkenin artık hatırladığı İran ile uzaktan yakından bir ilgisi yok. Reza, bir süre boyunca gördüğü ve tanık olduğu olaylar akabinde devrime ve propagandaya katılmaya karar veriyor. Lakin verdiği bu karar sayısız çelişki ve sorunu da beraberinde getiriyor. Kendini bir tarafta abisi, diğer tarafta arkadaşları ve kuzeni arasında bir çıkmazın ortasında buluyor. Oyuncunun yaptığı seçimler hikâyeyenin gidişatını etkilediği gibi sonunu da belirliyor. Sokaklarda yürüdüğçe, kendinizi o devrimin bir parçası olmuş gibi hissetmekten alıkoyamıyorsunuz. Aci çeken ve sürünen insanları gördükçe, duydugunuz sempati de gitgide artıyor. Oyundaki siyasi figürler ise tamamen gerçek.

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

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

■ **Almilla Fikircioğlu**

KARAR

ARTI Gerçek bir hikâyeden esinlenilme, çok opsiyonlu seçenekler, seslendirme

EKSİ Oyun süreci daha uzun olabilir, grafikler



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

Enter the Gungeon

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

Taş üstünde taş, Boss üzerinde Boss kalmasın!"

Sanki böyle bir havası var Enter the Gungeon'in ya da benim contaların değişme zamanı geldi artık. Birkaç gündür oynuyorum oyunu ve hırs seviyesi genelde diplerde gezinen benim gibi bir adamı bile hırslandırdı, nasıl becerdiye artık... Zindan yağmalama üzerine dayalı oyunları severim ama son zamanlarda indie olarak piyasaya çıkan bu tarz oyunların çoğundan pek haz almadım. Bunda da aynısı olur derken... Enter the Gungeon, tuhaf bir şekilde insanı kendine bağlayan bir oyun. Yani bir kere açma gafletinde bulunduğunuz zaman kolay kolay kapatamıyorsunuz. Hatta yaratığınız ilk boş vakte, masaüstünden size göz kırpıyor hemen "Bi tur daha?" diye. Bu tarz envai çeşit oyun varken neden bu kadar ilgi çekici, onu düşündüm biraz. Sonra anladım ki Enter the Gungeon'ı diğerlerinden ayıran bir olay var, o da oyunun adında saklı: Gungeon, yani bolca silah barındıran bir zindan!

Oyunun temelinde ilgi çekici bir hikâye yok ki zaten bu tarz oyunların hikâyeye ihtiyaç duyduğunu da pek görmedim çokşükür. Ama olsa, hiç de fena durmazdı eminim. Hikâyeyi bir kenara bırakırsak, 4 ayrı karakter seçimi sunuyor bize ön aşamada: The Convict, The Hunter, The Marine ve The Pilot. Karakterlerin temeli aynı, yani ateş etmek ve saldırılardan kaçmak gibi

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

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

Oyunu zor kılan en önemli detay, öldüğünüz zaman her şeyin en başından başlaması. O yüzden bir yerden sonra haldır huldur oynamayı bırakıp taktiksel hareket etmeye ve özel yeteneklerinizi en çok sıkıştığınız anlarda kullanmaya başlıyorsunuz. Tabii o an içinde olduğunuz zindanın her odasını didik didik edin ki oyunun o geniş silah yelpazesiindeki enteresan silahlارın tadına bakma şansını yakalayabilesiniz.

Kissadan hisse, zindan yağmalama temelini taşıyan oyunlar arasında kesinlikle üst se-



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

KARAR

ARTI Bolca silah, bolca aksiyon, 4 ayrı karakter seçenekleri

EKSİ Düşman çeşitliliği ve Boss savaşları, öneimsiz kalan hikâye



İNCELEME

Mekan ve karakterler

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



Yapım Insomniac Games Dağıtım SCE Tür Platform PS4 Web playstation.com/en-us/games/ratchet-and-clank-ps4

Ratchet & Clank

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



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

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

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

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

yor. Hikaye, bölümler ve oyun süresi olarak sorunları olsa da, aksiyon-platform türünün kesinlikle en iyilerinden biri. Yeni bir konsol alırdıabilecek seviyede bir oyun olmasa da, tüm PS4 sahiplerinin en azından bir göz atması gereken bir yapım. Eğer platform türünü seviyorsanız da kesinlikle kaçırılmayın derim. Son olarak oyunun Türkçe seçenekleri bulunduğunu belirtiyorum ve eksik kalan altın civataları bulmak üzere Ratchet & Clank'e dönüyorum. ■ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Eğlenceli yapı, kolay oynanış, esprili diyaloglar

EKSİ Tekdüze bölümler, kısa oyun süresi





Yapım Nadeo Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Web www.ubisoft.com/en-GB/game/trackmania-turbo Türkiye Dağıtıcı Aral

Trackmania Turbo

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

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

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

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

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

Başarlı grafikleri, optimizasyonu, zengin içeriği ve tekrara uygun oyun yapısı ile Trackmania Turbo kendi türünün açık ara en iyi oyunu. Açık konuşmak gerekirse, karşı tarafın takası olduğum için, bu kadar keyif almayı hiç beklemiyordum. ■ **Kürsat Zaman**



4D Sports Driving
Lise laboratuvarımıza kurmak gibi bir hata yaplığımızda neredeyse bir senemizi yemişti bu oyun. Audi Quattro'dan Lancia Delta'ya, araçların kokpitlerini bile içeren, aynı zamanda da Trackmania'ya taş çıkartacak loop'larda yarıştığımız hayli zorlayıcı bir yapımdı 4D Sports Driving.

KARAR

ARTI Grafikler, optimizasyon, pist editörü, çifte sürücü modu

EKSİ Araç seçeneği kısıtlı, Drift olayı ustalık gerektiriyor



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



Yapım Epic Games Dağıtım Microsoft Game Studios Tür Aksiyon Platform PC, Xbox One Web www.gearsofwar.com

★ Gears of War: Ultimate Edition (PC)

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

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

Yeniden Klasik Gears of War!

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

sayesinde harika ışıklandırma ve karakter detayları resmen ahenkle dans ediyor. En dikkat çekken yeniliği ise orijinal oyunda bulunmayan beş yeni bölüm oluşturuyor. Delta ekibinin Timgad Station'a doğru gitmeye çalıştıkları yolculuğu anlatan bu yeni bölümler görmeye değer. Ayrıca haritanın etrafına dağılmış duran küneleri toplayarak da GoW'un çizgi roman serisinin fasiküllerine ulaşabiliyoruz. Daha önce bulunmayan 71 ses desteği de sağlam ses sistemine sahip olanlar için GoW deneyimi büyük ölçüde değiştiren yeniliklerden. Multiplayer konusunu da es geçmeyen Ultimate Edition, Xbox 360'da bulunan tüm DLC'ler dahil olmak üzere, üç tane de PC GoW için üretilmiş haritayla konu hakkında bir hayli iddialı. Toplamda 19 multiplayer haritaya sahip olmasının yanında, orijinal oyunda bulunmayan Team Deathmatch, King of the Hill, Blitz ve GoW hayranları tarafından geliştirilmiş 2 vs. 2 harita modlarına sahip. Ayrıca Warzone, Assassination, Execution ve Annex gibi multiplayer modlar da yeniden aramiza katılmış durumda. Tüm bu detaylar iyi güzel ama oyunu deneyim ettiğim süre boyunca ne yazık ki kendimi yeniden 2006 yılında hissettim. Tamam, grafiklerde büyük bir değişim var ve toplamda beş adet yeni bölüm bulunuyor ama bu yenilikler ne yazık ki ziyadesiyle kısıtlı. Eğer Gears of War: Ultimate Edition'ı serise bir saygı duruş olarak algılıyorsanız, buna diye-

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

KARAR

ARTI Gelişen grafikler ve 4K çözünürlük, yeni eklenen görevler

EKSİ Temelde aynı oyun, yüksek sistem ihtiyacı





Yapım The Molasses Flood Dağıtım The Molasses Flood Tür Hayatta kalma Platform PC, Mac, Xbox One Web www.themolassesflood.com

The Flame in the Flood

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

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

Grafikleaaarr!

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

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

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

Ölmenin bin yolu!

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



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

KARAR

ARTI Muhteşem müzikler, grafikler, derli toplu arayüz

EKSİ Oyun genel anlamda zor, eksik dökümantasyon



Sorcery!: Part 1-3 ★

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

Sorcery aslında Steve Jackson tarafından yazılan ve ilk defa 1983 yılında basılan bir kitap serisi. Milyonlarca satan kitap dört seriden oluşuyor, haliyle Sorcery de dört bölgüden oluşuyor; fakat dördüncü bölümün bu yılın ilerleyen zamanlarında çıkışması bekleniyor. Eh kitap serisi bulunan bir oyunun hikâyesi ne kadar kötü olabilir ki?

Oyunumuz fantastik Titan dünyasının The Old World kitasında geçiyor. Crown of Kings adlı güçlü, büyülü bir obje, Analand'ta baş büyüğü Mampang Fortres tarafından ele geçiriliyor. Mampang Fortres, obje ile müthiş bir güç sahip oluyor ve diğer krallıklar işgal ediyor. Her yerde kaos ve umutsuzluk başlıyor. Bir gezgin olarak bizim görevimiz ise Crown of Kings'i geri alıp Analand'ı işgalden kurtarmak.

Öyle kolay değil tabii...

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

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

El çizimi grafikler...

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



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

■ Simay Ersözlü

KARAR

ARTI Birçok karakter olması, yaratıcı ve sürükleyici hikaye

EKSİ Çok fazla büyü olması, zor hayatı kalma





Yapım Kitfox Games Dağıtım Kitfox Games Tur RPG, Aksiyon Platform PC Web www.moonhuntersgame.com

Moon Hunters

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

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

biten bir oyunu yeniden oynamama mekanığı, bir anlamda insanların kodlarına yazıldı.

Yeniden başla!

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

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

■ Ertuçrul Süngü

KARAR

ARTI Tekrar edilebilen oyun modeli, ilgi çekici mekanikler

EKSI Kendisini tekrar etmesi, çok kısa olması, limitli karakterler





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

Stories: The Path of Destinies

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

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

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

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

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

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

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

Stories: Path of Destinies hikâye anlatımı ve yapılan tercihler konusunda öne çıkan, platform ve peri masali severlere hitap eden bir yapım. Steam üzerinde 24 TL etiketle satışa çıkan oyunu PC üzerinden oynayacaksınız bir gamepad kullanmanız da özellikle tavsiye ediyorum. ■ Tolga Yüksel



Ölüm
Hikâyenin sonuna geldiğinizde karakteriniz ölüse üzülmeyin. Oyundaki sonların çoğu karakterinizin ölmesine sebep oluyor. Karakterinizin öldüğü her seferde hikâye başa sariyor ve tercihlerinizi değiştirmenize olanak tanınıyor.



KARAR

ARTI Hikâye anlatımı, tercihlerle şekillenen senaryo

EKSİ Tekrar eden bölümler, eksik RPG öğeleri





Yapım Kitfox Games Dağıtım Kitfox Games Tür RPG, Aksiyon Platform PC Web www.moonhuntersgame.com

Polaris Sector

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

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

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

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

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

KARAR

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



Samorost 3



Machinarium'un yaratıcılarından yine klasikleşmeye aday bir oyun.

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

Browser'dan Full HD'ye...

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

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

Ve tabii müzikler...

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

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

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

KARAR

ARTI Baş dönürcü görseller, harika bir dünya ve oyundan ayrı bile dinleyebileceğiniz müziker

EKSİ Aksiyon severlere hitap etmeyebilir





Tür Idle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Soccer Clicker ★

Tıklama futbolu (!)

Daha önce de bahsettiğim üzere Idle türündeki oyunları gördüğümde dayanamıyorum. Bir de işin içine futbol dâhil olunca ağızımın suyu aktı ve hemen Soccer Clicker oynamaya başladım. Soccer Clicker, her tıklamanızın bir şut kabul edildiği, her şutun da gol olduğu bir Idle. Klasik karakter güçlendirmeleri Soccer Clicker'da da yer alıyor. Ufak bir farkla: Soccer Clicker'da güçlenirdiğiniz karakterler futbolcular. Her futbolcunun bir mevkisi var ve ona göre kazandığı özellikler farklı. Bir forvet oyuncusu saniye ya da tıklama başına kazandığınız

puanı artırırken, defans oyuncusu rakibinizin kazandığı puanı azaltıyor. "Ne rakibi yahu?" dediğinizi duyar gibiyim. Soccer Clicker başka oyuncularla anlık olarak rekabet ettiğiniz bir yapıp. Yani, daha iyi bir kadro ve daha hızlı parmaklar Soccer Clicker'da başarınızı getiriyor. Bunun yanında rakibin ofansif olarak güçlü oyuncuların bulunduğu mevkilere göre defansı anlık olarak geliştirmek de karşılaşmaların gidişatını değiştirebiliyor. Anlık rekabeti olsun, olayı futbolla harmanlaması olsun, Soccer Clicker çok başarılı bir yapıp. Idle sevenlerden siz sakın kaçmayın. ■ Puan: 8,5



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Bounz

Paramparça telefonlar!

Bu ay da sinir bozucu bir oyuna yer vermeden edemedim. Sıradaki sinir hastası yapma kapasitesi yüksek oyuncumuzun adı ise "Bounz". Bounz yerli yapılmış bir oyun. Oyundaki çapraz şekilde hareket eden karakterimiz, ekrana dokunduğumuzda yalnızca yatay düzlemdeki hareketine devam ediyor. Bu şekilde önmüze gelen engelleri geçiyor ve olabildiğince uzağa gitmeye çalışıyor. Bounz öğrenmesi ve oynamaya başlaması kolay bir yapıp olsa da, başarılı olabilmek hayli güç, bir o kadar da sinir bozucu. Eğer çelik gibi sınırlarla, iyi reflekslere ve keskin sezilere sahipseniz Bounz tam size göre. Yok ben hemen sınırları diyorsanız ve telefonunuza yerden paramparça şekilde toparlamak istemiyorsanız, Bounz'dan uzak durun. ■ Puan: 7

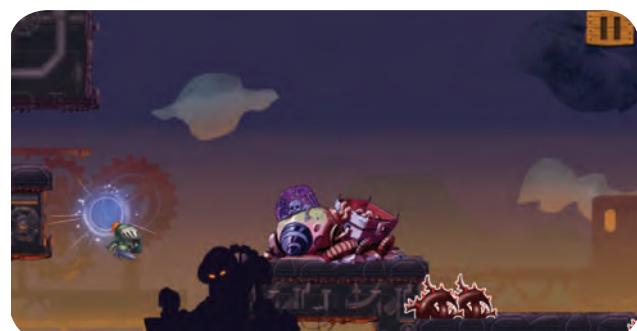


Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Warrior Rush

Koş, koş nereye kadar?

Her gün onlarca mobil oyun piyasaya sürüülüyor. Maalesef bunların birçoğu da birbirine çok benziyor. Warrior Rush da piyasada pek çok benzeri bulunan bir yapıp. Bu oyuna bu sayfalarda yer verme sebebimse son günlerde çok popüler olan bu oyun konusunda sizin uyarmak. Klasik platformda koşan karakteri zıplatarak ilerlemeye yönelik oyunda bölüm sonu canavarları dışında bir yenilik bulunmuyor. Bunlar da öyle çok zorlayıcı düşmanlar olmuyor. Siz koşarken yolunuzu çeşitli engeller koyuyorlar. Siz engelleri gerektiği şekilde aşınca da karakteriniz her şeyi bizim yerimize hallediyor ve canavar öldürüyor. Warrior Rush kesinlikle vasat bir yapıp. Çok indirilenlerde görüp de aldanmayın derim. Warrior Rush'dan daha kaliteli platform oyunları zaten piyasada mevcut. ■ Puan: 6





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



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

Abandoned

Hayatta kalma sanatı!

Son dönemde hayatta kalma temali oyunlar pek popüler. Geçtiğimiz günlerde aralarına bir yenişti daha katıldı: "Abandoned". "Abandoned" bilinmeyen bir sebeple tüm insanların ölmesi ve dönüşmesine neden olan felaketin sonrası konu alıyor. Bu felaketten kurtulmayı başaran karakterimiz ile bulunduğumuz Türkücü bölgeden kaçmaya çalışıyoruz. Tahmin edeceğiniz üzere bulunduğuuz yerden kaçmak pek de kolay olmuyor ve yavaş yavaş yerleşik hayatı geçmeye baş-

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



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

Unia and the Burned Village

Kasabanızı kurtarabilecek misiniz?

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



■ Tolga Yüksel

ONLINE



Battleborn

Battleborn

Gearbox'tan

Overwatch'a rakip geliyor! Borderlands serisinin grafik tarzına kurban olanları bile yüksek fiyatı ile kaçırabilecek olan Battleborn'un beta izlenimleri içerisinde...

Sayfa 75

Online

Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!

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

PC başında sizdim kaldım. Şimdi ise izlemekte olduğum bir IWCI şampiyonası başlıdı. SuperMassive'in bizi temsil ettiği bu LoL şampiyonasının detaylarını önmüzdeki ay bir güzel işleyeceğim. Ancak temsilcimizin MSI'a katıl-

mak için mücadele ettiği IWCI'nin ilk maçında Chiefs'i mağlup ettiğini köşeye sıkıştırıyorum. ■

Marvel Heroes

Elektra geldi, hoş geldi!

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

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



Elektra'yu tanımayanlar için hemen belirtiyim.

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



Skyforge

Yeni raid yayınlandı!

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

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



Heroes & Generals

Churchill güncellemesi!

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

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

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

Star Trek Online

11.5 sezonu başlıdı!

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

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



■ Enes Özdemir

Warface

Hala denemediniz mi?

Piyasada bir MMOFPS açlığı var ki sor- mayın. MMO oyuncuları ciddi anlamda F2P MMOFPS oyunu bulmakta zorlanıyor bu günlerde. MMOFPS oyuncuları ardi ardına çıkışalar dahi orijinal bir içerik sunmadıkları için piyasadan kısa sürede siliniyorlar ve unutulup gidiyorlar. Fakat MMOFPS oyuncuları içerisinde gerek grafikleriyle gerekse oynanışıyla ön plana çıkan ve piyasadan silinen bir MMOFPS oyunu var. Warface'den bahsediyorum sevgili okur. Hatırlayacaksınız, Crytek, Warface'i duyurduguunda herkes deliler gibi oyunun çıkışmasını beklemiştir. 2013'de tam sürüm olarak piyasaya çıkan Warface'in, geçen uzun zamana rağmen hala en sık güncellenen, en oynanabilir F2P MMOFPS oyunu olduğunu söylemek yanlış olmayacağından.

Hala bu deneyimi yaşamamış olanlar için Warface'in içeriğini anlatmaktan zarar gelmez. Öncelikle oyunda hem PvE hem de PvP

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

görevler yapabildığınızı söylemem gerekiyor. PvE görevler co-op şeklinde işliyor ve birbirinden farklı PvE haritalarına helikopter aracılığıyla bırakılıyorsunuz. Bu haritaların her birinde de farklı görevler mevcut. Bazlarında bir sonraki görev noktasına ulaşmanız ve buradan tekrar helikoptere ulaşmanız isteniyor. Bir diğer haritada ise boss misali düşmanları takım savaşıyla yok etmeniz gerekiyor ki bu sırada çok sayıda düşman askeriyle de uğraşmanız gerekebiliyor.

Hem PvE oyunda hem de PvP'de önemli bir konumda olan sınıflar dört farklı seçeneğe sahip. Piyadeler klasik saldırı sınıfı olurken, paramedikler takım arkadaşlarının iyileşmesine yardımcı oluyorlar. Keskin nişancılar düşmanları uzaktan avlarken, patlayıcı kurma ve mayın yerleştirme gibi beceriler ile diğer sınıflardan ayrılıyorlar.

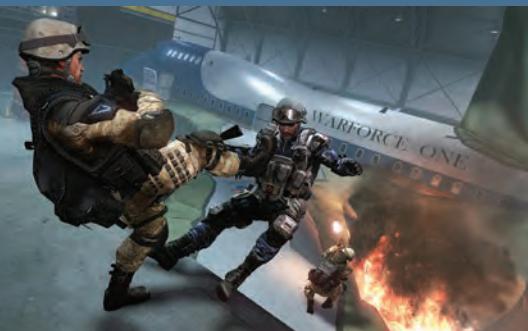
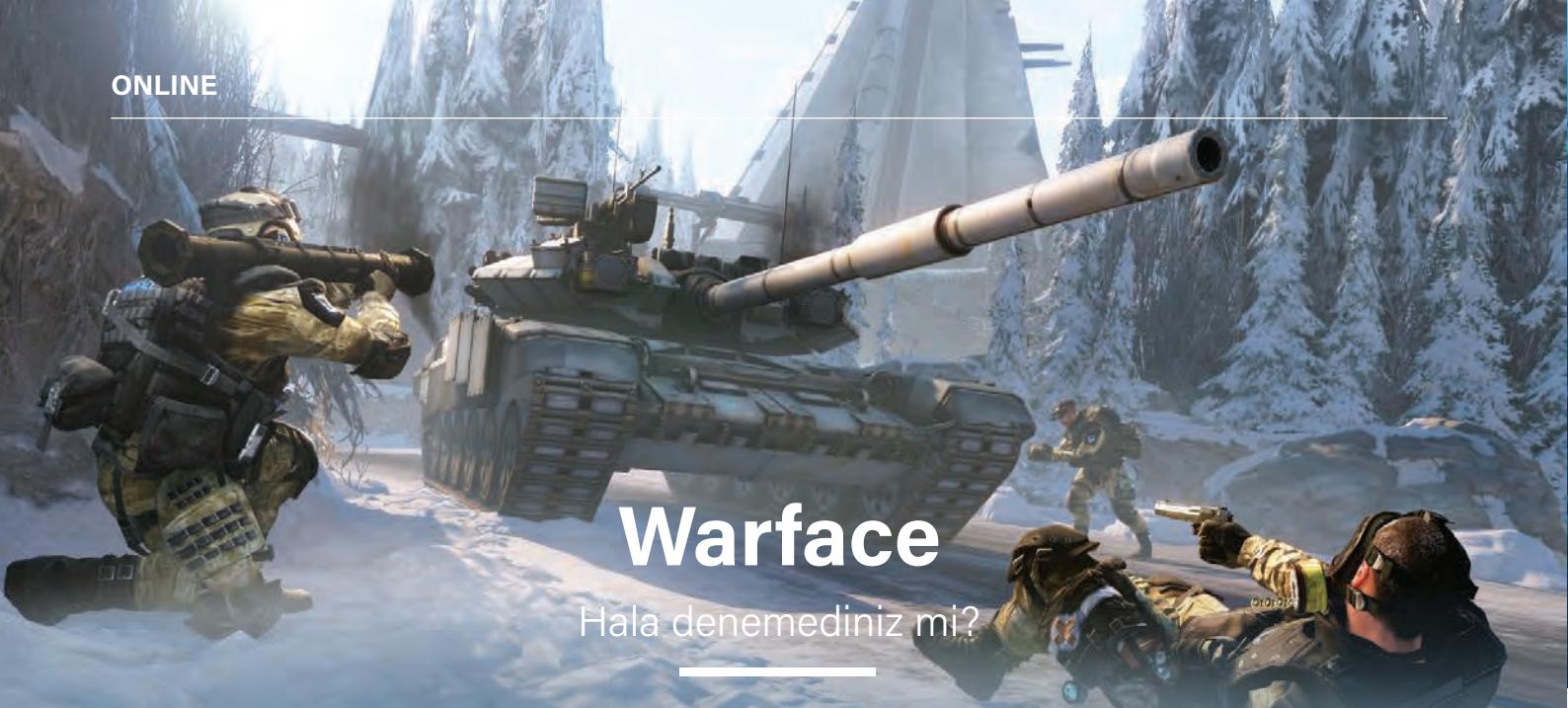
Crytek, MMOFPS oyuncularında oyuncuların bir numaralı kabusu olan hile ve lag konusunda da oldukça iddialı. FairFight anti-hile sistemini kullanan Warface, benzerleri arasında en düşük lag oranlarına sahip oyunlardan biri aynı zamanda. Aynı zamanda sosyal medya da oldukça aktif kullanan oyun, bu yolla da bol bol yarışma düzenleyerek oyunculara ulaşıyor.

Seslendirmeleri, menüleri ve metinleri tamamen Türkçe olan Warface'in PvP oyun modlarından "Takım Savaşı" modu, çoğu zaman en fazla vakit geçirdiği mod muhtemelen. Bu modda rakipten önce istenilen kill sayısına ulaşmaya çalışıyoruz. "Sabotaj" modunda ise bir takım bomba kurmaya çalışırken, diğer takım bunu engellemeye çalışıyor. Bu oyun modunda öldüğünüz zaman, o el bitene kadar tekrar canlanmadığınız için son derece taktiksel ve takım oyunu tabanlı oynamak şart. Bir diğeri olan "İsgal" modunda takımların bölge savaşı mücadelelerinde rol alıyoruz. Her iki takım da belli kontrol noktalarını ele

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

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

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





Battleborn Açık Beta testi!

Çizgi roman tadında bitmeyen savaş!

Merakla beklenen Battleborn'un açık betaya girdiğini duyar duymaz atladım üzerine. Yaklaşık beş gün kadar açık betada kalan Battleborn, sınırlı da olsa oyunu ucundan şöyle bir gösterdi. Aslında açık beta için verdiği içerik de oldukça doyurucuydu diyebiliriz. Oyunun hem senaryo modunu hem de online bölümünü bu sınırlı süre boyunca inceledim ve aslında Battleborn'dan bir hayli zevk aldığımı söylemeliyim ancak elbette birkaç pürüz de bulmadım değil.

Öncelikle Battleborn'un yapımcılığını Gearbox Software'in üstlendiğini belirtmeliyim. Kimdir peki Gearbox Software? Kendileri, İkinci Dünya Savaşı oyunlarının yağmur gibi yağıdıği dönemde Brothers in Arms'ı ortaya çıkarsalar da asıl çıkışlarını benim resmen aşık olduğum Borderlands ile yapan bir firma. Elbette Borderlands gibi şahane olduğunu düşündüğüm bir yapımı piyasaya süren yapımcı firmanın yeni oyunu Battleborn'u da es geçmem düşünülemezdi. (Dersem de inanmayın, Kürşat haber vermese unutmuştum. Siz yine de çaktırın.)

Neye benziyor?

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

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

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

Neler gördük?

Online bölüme bakacak olursak ise, açık beta

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





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

Rüya takım şampiyon oldu!

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

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

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

Beşiktaş OHM - SuperMassive arasındaki

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



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



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

Kış Mevsimi Finalinin En iyisi fabFabulous!

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

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

Ligin yeni takımına merhaba deyin!

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

Vadide durgun bir ay

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

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

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

KMF'NİN EN İYİLERİ

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

En iyi üst koridor: Marshall (HWA)

En iyi Orta Koridor: Avenuee (Team AURORA)

En iyi Ormancı: Crystal (Dark Passage)

En iyi Nişancı: Zeitnot (Dark Passage)

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

En iyi Koç: Hatchy (SuperMassive)

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

MLG Columbus 2016'yi geride bıraktık!

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

Ninjas in Pyjamas

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

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

Fnatic

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

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

Counter Logic Gaming

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





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



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

Virtus.Pro

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

Astralis

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

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

Team Liquid

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

Natus Vincere

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

Luminosity

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

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

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

■ Enes Özdemir

Şampiyon Na'Vi!

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

Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



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

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

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

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

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

C'thun

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

Yogg-Saron

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

N'Zoth

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

Y'Shaarj

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

Göze çarpan 9 Whispers of the Old Gods kartı

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

Blood Warriors

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

Vilefin Inquisitor

1 mana 1/3 özelliği sahip olan Paladin sınıfına ait minyon. Oyuna eklenmesiyle beraber Paladin'in hero power'ını ve Murloc Paladin destelerini daha da güçlendirerek. Özellikle: Hero Power'ınızı "1/1 Murloc çağır" yapar.

Call of The Wild

8 manalık Hunter büyüsü. Sürekli denenen ama bir türlü mevcut metaya ayak uyduran Control Hunter destesini metanın gediklisini yapmaya iddialı kart. Özellikle: Leokk, Misha ve Huffer (Animal Companion kartları) minyonlarını çağırır.

Nisan ayının en iyi 5 destesi

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

Scaled Nightmare

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

Hallazeal The Ascended

5 mana 4/6 özelliği sahip olan Shaman Legendary kartı. Bir gün Shaman sınıfını oyundan silseler haberimiz olmayacağı. Ama Blizzard Shaman'ın dışlanması farkında ve bunu yakacak gibi duruyor. Özellikle: Sahadaken kullandığınız tüm hasar büyülerinin hasar değeri kadar kahramanınıza can basar.

N'zoth, the Corruptor

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

Eater of Secrets

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

Shadow Word: Fear

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

Deathwing, Dragonlord

10 mana 12/12 özelliği sahip Neutral Legendary. Dragon metası gelirse eğer oyunda deprem yaratır. Arcane dustları şimdiden hazırlayalım. Özellikle: Öldüğü zaman elinizdeki tüm "Dragon"ları masaya çağrıır. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin
Batuhan "Izrutah" Üstüner
Kemal Ata "JustOn3" Koç
Kaya "KayFunk" Güzel
Çağrı "Footpad" Öztürk
Sahra "nyuux" Akkoç
facebook.com/hsturkiyepage

**Aynı Kartı**

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

SPOR DEPARTMANI



02

VIP
STANDARD

LEVEL

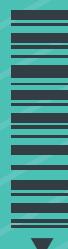
AY: MAYIS

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 82

YIL: 2016

NO : 0000000000



Motor sporları her geçen gün popülerliğini arttırmayı başarıyor. Geçtiğimiz ay içerisinde 2016 sezonu başlayan F1'i, sizler için irdelemeye çalışacağım.



F1 Nedir?

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



F1 ve Değişim?

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

Şampiyona Kuralları

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

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



Ülkemiz ve F1

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



F1'in geleceği

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

Video Oyunları ve F1

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



BU AY DERGİDE

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

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

En iyi
SIMÜLATÖRLER

Simülasyon oyunları
ile gerçek hayat
PC'nizde

MAYIS 2016 • TEKNoloji KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 8.50 TL

Bundan sonra kimse sorun yaşamayacak

RÜYA GİBİ BİR WINDOWS!

Daha hızlı ve sorunsuz Windows için biz daha iyisini yazana kadar en iyi ipuçları bunlar!

Bilgileriniz çalınmasın

CHROME+FIREFOX+INTERNET EXPLORER+SAFARI

Tüm tarayıcılar için mutlaka yapmanız gereken güvenlik ayarları

Kulaklıklar testte

En iyi ses kalitesi iddiasında olan 17 kulaklıği sizin için test ettik...

+ EN DOĞRU İŞLEMCİYİ SEÇİN

Tavsiyelerimizi okumadan işlemci satın almayın

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h



wwwCHIP.COM.TR

MAYIS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

CHIP

En iyi
SIMÜLATÖRLER

Simülasyon oyunları
ile gerçek hayat
PC'nizde

MAYIS 2016 • TEKNoloji KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:21 • 8.50 TL

Bundan sonra kimse sorun yaşamayacak

RÜYA GİBİ BİR WINDOWS!

Daha hızlı ve sorunsuz Windows için biz daha iyisini yazana kadar en iyi ipuçları bunlar!

Bilgileriniz çalınmasın

CHROME+FIREFOX+INTERNET EXPLORER+SAFARI

Tüm tarayıcılar için mutlaka yapmanız gereken güvenlik ayarları

Kulaklıklar testte

En iyi ses kalitesi iddiasında olan 17 kulaklıği sizin için test ettik...

+ EN DOĞRU İŞLEMCİYİ SEÇİN

Tavsiyelerimizi okumadan işlemci satın almayın

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h

MÜKEMMEL
Fotoğraf, fil
arşivlenme ko
ve her yerde

DHA UZUN
Mobil cihaz
sureler hali
ayırlanır mı

TAM 11 SA
Wi-Fi, O
Fotoğraf, M
için onlarıca

Kulaklıklar testte

WI-Fİ HER YERDEN SORUNSIZ ÇEKSİN

ideal kablosuz ağ ayarları

NETFLIX İLE GİZİ FILMLERE ULAŞ

Netflix ayarlarına h



DONANIM



HTC 10

HTC 10

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

Sayfa 88

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4



Şarj derdine son!

Tabii yanınızda 4kg ağırlık taşıdığınız sürece...

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



Nostalji gibi nostalji...

Pentium ve Celeron geri dönmeye hazırlanıyor

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



Hoş geldin Omni!

GoPro sanal gerçekliğe merak saldı...

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

Acer'dan yeni canavarlar!

Firma VR'a hazır performans ürünlerini tanıttı.

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



logitech G



Logitech G29 - G920

Mükemmeliğin sınırlarını zorlamak...

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

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

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

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

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

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

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

Logitech yazılım desteği olarak da oyunculara eksiksiz bir paket sunuyor. Logitech Gaming Software sayesinde direksiyon setinizi bilgisayarınıza bağladığınızda, yazılım aracılığıyla istediğiniz oyun için daha önceden tanımlanmış profilleri indirebilir ve üzerlerinde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Direksiyonun sertliğinden hassasiyetine, deadzone ayarlarından force feedback'in kuvvetine kadar her türlü detayı değiştirmeniz mümkün. Üst seviye direksiyon setleri konusunda uzun bir geleneğe sahip olan Logitech, G29 ve G920 ile çitayı daha önce hiç olmadığı kadar yükseğe koyuyor, mükemmel isteyen oyuncular ve simülasyon tutkunları için... ■





HTC 10 ★

Detaya indikçe mükemmelleşiyor.

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

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

HTC 10'la ilgili elbette hazır performans ayağındayken değinmemiz gereken önemli noktalardan biri de kuşkusuz hoparlörler. BoomSound ses kalitesini yeni amiralinde kullanıcılara sunan HTC, telefonda Woofer + Tweeter'la zenginleştirilmiş bir ses deneyimi sağlıyor. HTC 10'un bir diğer önemli noktasını kamera oluşturuyor. Zira arka kamerasıyla Dxomark'tan 88 puanla şu an Galaxy S7 ile zirvede olan HTC 10, Optik İmaj Sabitleyiciyi ön kameralaya taşıyan ilk model oluyor.

Performansıyla üst gömlek sonuçlar veren telefon, kamerası, BoomSound hoparlörleri, pil performansı, tasarımını, kişiselleştirme seçenekleri ve az önce bahsettiğimiz pek çok yönüyle bizde iyi izlenim bıraktı. HTC 10'un fiyatı 2999 TL olarak belirlenmiş durumda. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

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

90

Razer NAGA CHROMA

MMO oyuncularına özel...



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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu

KARAR

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

87

PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

SteamOS
Valve'ın oyun odaklı işletim sistemi oturma odalarına göz dikti

Ortak çalışma
İş ve okul projeleri üzerinde birlikte çalışmanın araçları

Benchmark
PCnizin ve mobil cihazlarınızın performansını ölçün

PC net

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

NASIL YAPILIR?

9 YENİ PROJE ADIM ADIM 20 SAYFA

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

LÜZUMSUZSA KALDIR
Windows 10'la birlikte gelen uygulamaların bir kısmı gereksiz. Onları tanıip kaldırarak yer kazanın.

TAM GÜVENLİK

KİMLİK BİLGİLERİNİZ ÇALINDI. DAHA FAZLASINI ÇALDIRMAYIN!

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

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

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

Dünyayı yedeklemek

Tarihi eserler ve mekanlar artık 3D farama uygulamalarıyla korunuyor.

DOSYA

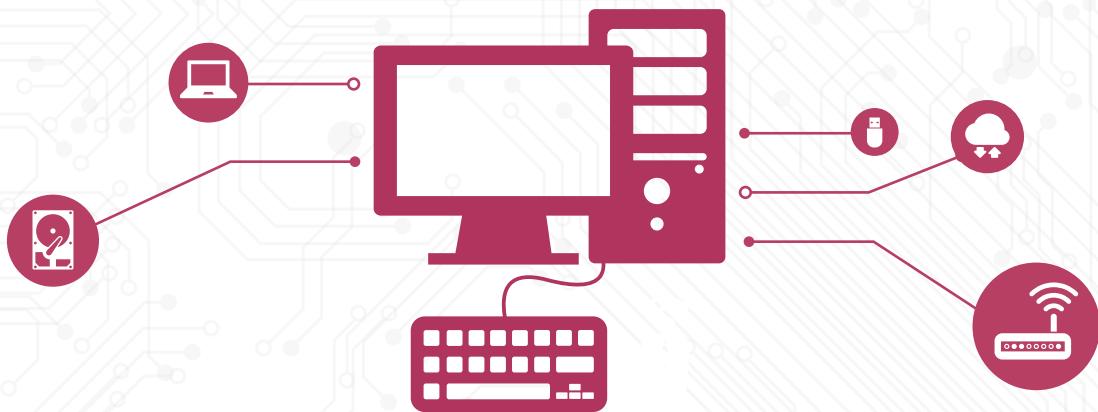
2016/05/112468
(003C; 10,50 TL)

ISSN 1301-2272

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

www.pcnet.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



Teknik Servis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

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

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

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

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

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

S: Macbook'umdan Wireless şekilde hız testi yaptığımda 31 Ping, 54 Download 6 Upload çikiyor. Superonline teknik servisinden bir elemanla konuştugumda başka modem kullanmayıacağımı sadece Superonline'nın verdiği modemleri kullanabileceğini söyledi. Bu doğru mudur yoksa yanlış bilgi midir? Ayrıca eğer değişimeliyorsam değişim gereken modem ya da Router mi, yoksa her ikisi de mi? Dağlar Şengün

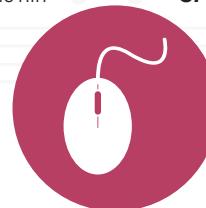
C: Superonline onların verdiği cihazın dışına çıkmayı diye size öyle diyor. Başka modem de kullanabilirsiniz. Yapmanız gereken kullanıcı adınızı ve şifrenizi öğrenmek. Tek bir cihaz kullanmak her zaman daha iyidir. AC destekli bir modem almanız yerinde olacaktır.

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

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

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

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



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarısılığı bu kadar normalleştirmemiştir. Adım başı öldüğünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri siz bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE



MGSV: The Phantom Pain

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

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi Eylül 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



Prison Architect

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

Yapım Introversion
Dağıtım Introversion
Çıkış Tarihi Ekim 2015

PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID



SUPERHOT

Kırmızı, beyaz ve siyah'ın camdan dünyasında geçen, uzun süredir özlemi kurdugumuz bir FPS oyunu. Kirip dökmenin keyfini yaşamak isteyenler için.

Yapım Superhot Team
Dağıtım Superhot Team
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC XONE MAC

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Far Cry Primal

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 XONE

Macera



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



Life is Strange

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

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Ocak 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Until Dawn

Bu oyunu deneyim etmeden önce hikayesini ne kadar klişe bulduğunuz bir önemi yok, sonunda kaç kişi hayatı kalırsa kalsın oyuna bayılacaksınız.

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Eylül 2015

PS4

AYIN OYUNU **NİSAN**

Dark Souls III

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

90

Online



Heroes of the Storm

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CD Projekt RED
Dağıtım CD Projekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE

Strateji



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



SC II: Legacy of the Void

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC

Yarış



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Trackmania Turbo

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

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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 Mayıs 2016 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



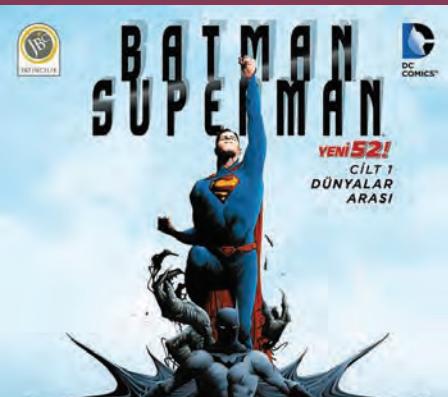
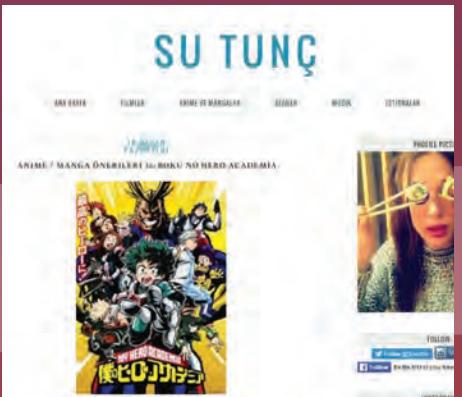
KÜLTÜR & SANAT

Captain America Civil War

Captain America: Civil War

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

Sayfa 98



www.sutunc.com.tr

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



Batman/Superman: Dünyalar Arası

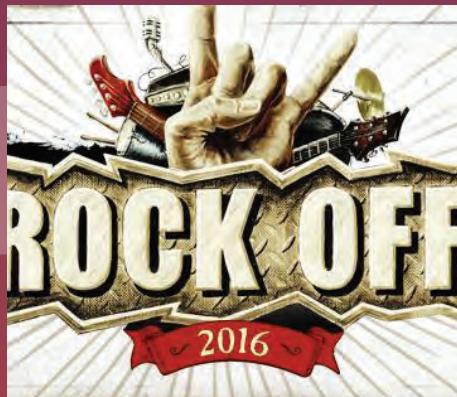
Once Injustice çizgi romanı daha sonra aylardır beklediğimiz Batman v Superman filmi şimdî ise bu. JBC yayincılıktan çıkan Batman/Superman Dünyalar Arası B/S konseptine farklı bir yönden bakıyor. Greg Park'ın yazdığı ilginç senaryonun yanında, Jae Lee'nin sıra dışı çizimleri B/S Dünyalar Arası'na can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



Supergirl

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





Amon Amarth Jomsviking

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



Batman v Superman: Adaletin Şafağı

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



Rock Off 2016

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

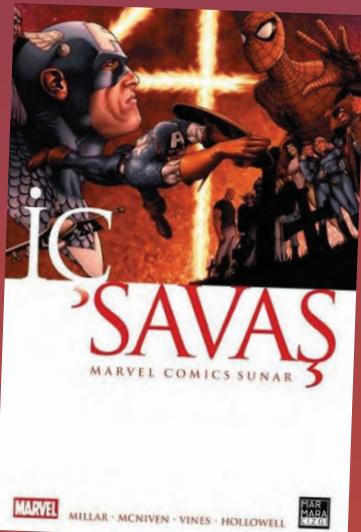


PARALEL EVREN

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

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

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



roman severleri üzmez. Bu arada bundan bahsedip de Benedict Cumberbatch'ede Dr. Strange'liğinin ne kadar yakıştığını söylemeye seker olmaz tabii ki.

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



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

Bu haberi okuyan tecrübeli DC Comics okuyucuları, özellikle Alan Moore ve Brian

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

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

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



hiçbir zaman paylaşılmayacak bir bilgi gibi gözükyordu.

Fakat görünen o ki, DC Comics yetkilileri on yillardır devam eden bu geleneği bozmaya ve karakterin arka planını Justice League # 50'de açıklamaya karar vermiş durumdalar. Üstelik, The Killing Joke'un ana mesajı olarak tanımlayabileceğimiz, "yeterince kötü geçen tek bir gün, herhangi bir insanın tamamen aklını kaçırmamasına yol açabilir" savı da yerini Joker'a "önemli" bir kimlik kazandırma fikrine bırakmış gibi gözükmekte. Zira Batman'ın bu bilgiyi öğrendikten sonra verdiği tepki ("Hayır! Bu mümkün değil!") Joker'in onun tanımadığı, bilmediği, "herhangi biri" olma ihtimalini de oldukça azaltıyor.

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





• Otaku-Chan! •

Bahar ile birlikte yeşeren yeni anime'ler

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



Shingeki no Kyojin'in tahtına aday bir steampunk!

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

■ Merve Çay

2015'ten seçmeler

Subete ga F ni Naru:

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

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

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

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

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

Ore Monogatari: Alışlageldik yakışıklı erkeğin kaza aşık olduğu romantik komedilerden değil bu seri. Kalbi altın gibi ama görünüşü insanları korkutan Takeo Gouda'nın hikâyesi. Takeo bir gün trende şirin mi şirin Rinko

Yamato'yu tacizden kurtarınca ikili arasında büyük bir aşk doğuyor. Aralarını bozmaya çalışan kötü kızların, kötü erkeklerin olmadığı her bölümü insanın içini ısıtan bir aşk hikâyesi.



Death Parade: Ölümden sonra cennet ya da cehennemin olmadığını düşünün. Reenkarname ya da yok olusa giden

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

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





Güzel görünen cilt,
mutluluk getirir

• Cosplay Republic •

• Cosplay'de Basit Makyaj Yapma Taktikleri #1

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

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

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

Temiz yüz önemi: Yüzünüzün olabildiğince temiz ve pürüzsz görünümesi, fotoğraf çekimlerinde tabii ki fotoğrafçının da işini kolaylaşracaktır. Olabildiğince temiz ve



Doğru makyaj, fotoğraflarda mükemmel görünmenizi sağlar.



düzenli bir makyajla kendinizi sereflendirseniz, sizin fotoğrafınızı çekmek isteyen herhangi bir insanın kullandığı cep telefonu, tablet vb. teknolojik cibitlerde da güzel görünürsünüz (Cibit güzel bir kelime, her yere giriyor). Yüzünüzü makyajdan önce primar kullanmak önemlidir. Primar, göz, kirpik ve yüz için ayrı ayrı üretilir. Bu ürün kremiştir ve makyaj öncesi cildinizi mükemmelleştirir. Bir nevi makyaj ve ten arasında koruma görevine sahiptir. Makyajın kalıcı olmasını sağlar. Beyler, siz de kullanabilirsiniz.

Süngerin gücü adı: Fondöten. Fondöteni cildinizne sürerken mümkün olduğunda elinizi kullanmayın. İstediğiniz kadar bu işte iyi olun, parmaklarınız elbet bazı noktaları kapatabilirsiniz. Cildinizin belli bölgeleri açıkta kalacaktır. Ufak bir cilt süngeri veya fondöten fırçası her zaman ilk tercihiniz olsun. Yüzünüzü ve giydiğiniz kostümün açıklık durumuna göre boyun, göğüs bölgelerine uygulayın. Eğer makyaj yaptığınız ortam



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

Ay yüzlü yarım benim: Cildimizi iyice pürüzsüz hale getirdikten sonra ihtiyacımız olan diğer malzememiz, concealer. Concealer, birçok kişi tarafından kapaticıyla kullanılır. Bunu yapmayınız, zira kendisi kapaticı değil aydınlatıcıdır. Yüzünüzde istediğiniz noktada kullanabilirsiniz. Seçtiğiniz karakterin yüzünü dikkatli inceleyin ve eminim siz de fark edeceksiniz, belli noktaları parlak olacaktır. Genelde elmacık kemikleri ve göz altı parlak olur. Tipki fondöten gibi belli tonlara sahiptir. Teninizden bir ton koyusunu seçmeniz, ürünün daha rahat görülebilir olmasını sağlayacaktır. Parmaklarından kaçının, el kol yok arkadaşım! Parmaklar tene değince, yaydığınıza nedeniyle fondöteninizin belli yerleri dağılabilir (Bilim yaptırm别くない). Concealer satın aldiğinizda, beraberinde fırçası gelir. Onu kullanın.

Burnumu pudralayıp geliyorum bebeşim: Yazdığım malzemeleri kullandıkten sonra cildinizin ne kadar güzel göründüğüne bir

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

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

■ **Ceyda Doğan Karaş**



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



Go4Hearthstone Geliyor!

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





Sporun dijital hali...

League of Legends Üniversite Ligi son hızıyla devam ediyor

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

1.Bölge: Ahrazlar, Bilgi University eSports, Esogü, Zamanı Kiran Çocuklar
2.Bölge: Royal Stance, Koç University, Marmara Five, Motor Taz +1
3.Bölge: Cakil Internet, Cold Fears, MEVA eSports Club, Deu Oynak Team
4.Bölge: Metu S Class, Team Dash, Judgment of Light, THKU
Her bölgeden sadece en iyinin Büyük Final'e gidebilmesi için gerçekleştirilen son aşama olan Bölge Finalleri son hızıyla devam ederken, 1. Bölge'nin şampiyonu ise Ahrazlar takımı oldu.

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



ESL Türkiye Dota 2 Ligi

Dota 2 oyuncularının uzun zamandır bekledikleri ESL Türkiye Dota 2 Ligi, tüm heyecanıyla devam ediyor ve bitiş çok az kaldı.

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

İkinci sezonunun da yapılacak şimdiden onaylanan ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin bu ilk sezonunun ödül havuzu ise toplam 12.000 TL. Ayrıca büyük ödülün yanında, ligi kazanan takım ESL'in uluslararası Dota 2 turnuvalarında kendini gösterebilme şansı elde edecek. ESL Türkiye Dota 2 Ligi finalini lig boyunca oldukça zevkli ve heyecanlı maçlar izlediğimiz www.twitch.tv/esl_dota2_tr kanalından canlı yayınılar ile takip edebilirsiniz.

Türkiye'nin Dota 2 Şampiyonu'nun belirleneceği ESL Türkiye Dota 2 Ligi Finalleri'ni merakla bekliyoruz.

Taiwan Excellence Gaming Cup

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

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



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

ESL Go4LoL Türkiye

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

■ Sercan Gürvardar



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Video oyunları hep hayal kırdı

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

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

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

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

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

Kısa keseyim, o yıllar da yapımcılar, paraları sanatçılarabastırır, çok etkileyici oyun kutuları, kapak görselleri hazırlatır, bizi, yani 8-13 yaş arası küçük oyun severleri cezbederlerdi, sonunda da oyunu satarlardı. Ama eve gelip de oyunu kurdugunuzda, kapakla alakası olmayan çok basit grafikler, çok basit sesler, çok basit bir oynanış hayal kırıklığı yaratırırdı. Bugün de hala aynı pazarlama yönteminin aynı kurnazlıkla çalıştığını görüyorum. En son The Division'da yapımcının oyunu çok gelişmiş bir grafik yapısıyla tanıttığını ama sonra piyasaya sürerken grafik kalitesini düşürdügüünü gördük. Herkes New York'u çok yüksek çözünürlülüklü ve çok detaylı grafiklerle sanal olarak yaşayacağını umarken, her makinede kolayca çalışması için tüm grafik kalitesinin radikal şekilde düşürüldüğü gerçeğiyle karşılaşırıktır.

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





That's What She Said Almilla Fikircioğlu

Asosyal medya

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

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

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

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

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

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





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [🐦 ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Nereden, nereye...

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

birçok örneğine rastlanan kutulu oyunlar, geçen binyıllar esnasında insanoğluna hem bir eğlence, hem de bir zekâ tahtası görevi gördüler. Kimileri kumara dönüşüp birilerini zengin etti, kimileri birilerini ölüme itti, kimileri de büyük evrimler geçirip farklı stratejiler sunan oyunlara dönüştüler. Her ne kadar uzun süredir kutulu oyun üretiliyor olsa da, tam anlamıyla bir pazara dönüşmesi biraz vakit aldı diyebiliriz. Evet, hepimizin hayatında o ya da bu şekilde bulunuyorlardı. Fakat deli gibi oyun oynayan bir kitle olarak, kendileriyle tanışmamız gerçekten çok uzun sürdü. Özellikle İstanbul'daki oyun camiasının klasikleşmiş kutulu oyunlardan sıyrılp, daha önce görülmemiş oyun mekanikleri sunan yapımlara geçmesi -tahminen- 2006 yılını buldu. O güne dek

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

Her hafta yapılan buluşmalar, yeni çıkan yapımları o ya da bu şekilde takip edebilme potansiyeli, kutulu oyunları ülkemizde muazzam bir noktaya getirdi. Kabaca 2009 yılı ile başlayan kutulu oyun furyası, bugün zirve yapmış durumda. Peki, ne oldu da kutulu oyunlar bir anda değere bindi? Bu notada verilebilecek birçok cevap bulunuyor. İlk olarak oyun camiası kendi içinde 2009 yılından beri büyük oranda gelişim gösterdi. Yeni nesil, çok daha büyük ama internet sayesinde bir o kadar da küçük bir dünyaya merhaba dedi. Oyun dünyasını kısa sürede kavrayıp -genel manada- farklı beğenilerini, farklı şekilde icra etmeye başladılar. Ürünlerle olan ulaşım rahatlığı sayesinde herkes farklı bir kutulu oyunla çıkışındı. Bu tarz oyunları deneyim edebilecek noktaların ardi ardına açılmasıyla işin tuzu biberi oldu. Yine de en büyük pay Fantasy Flight Games gibi üreticilerin elinde bulunuyor. Eskinin klasikleşmiş ve çok da dikkat çekmeyen oyunları yerine, tamamen yeni, dinamik ve piyasada ses getirecek isimlerle anlaşmayı başaran FFG, bugün kutulu oyun konusunda neredeyse rakip tanımiyor. Onların bir diğer özelliği, piyasada hali hazırda bulunan yapımları ince eleyip sık dokuduktan sonra, kendilerine has bir şekilde yeniden yorumlamaları ki bence bu çok başarılı bir hareket. Özellikle dijital oyun markalarının isim hakları ve onlara yakışır cinste ürünlerle çıkışmaları ise kabası!

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





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Keskin çizgiler...

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

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

Biz olayın şokunu yeni yeni atlattıken, PS2 düştü piyasaya. Yine hatırlayanlar beni daha iyi anlayacaktır, aradaki fark inanılmazdı. Oyunlar görsel olarak inanılmaz bir evrim geçirmiştir bir anda. Yine o aynı soru takıldı aklimiza: "Daha ne kadar gerçekçi olabilir ki?" God of War mu dersin, Resident Evil 4 mü dersin... Sayabileceğim, bu çerçeveye alabileceğim bir ordu oyun var ki bunların her biri, hakikaten, bizi alıştığımız oyun anlayışının bir adım ötesine taşıyordu.

Eh, insanız ya, buna da alıştık... Derken o cengâver düştü piyasaya: PS3! O nasıl bir makineyi arkadaş! Gördüğümüz görsel detaylar karşısında çenemizi yerden toplamak zorunda kaldık. God of War 3 ve Metal Gear Solid 4, konuyu örneklemek açısından yeterli olur sanırım. PS3, oyun piyasasına sadece grafiksel olarak gelmedi, Multiplayer kavramını da soktu hayatımıza. Artık TV'meye bağlı konsolumuzda da Multiplayer keyfini yaşayabiliyorduk. PS2'nin denediği ama dönemin teknolojik yetersizliğinden dolayı yaygınlaştıramadığı şey, artık elimizin altındaydı.

Şimdi, eğri oturup doğru konuşalım, PS4 böyle bir heyecan yarattı mı? Aslında ilk çıkışında yarattı yaratmasına da PS3'ün üzerine ne kattı? Grafiksel olarak PS3'te de olacağım söylenen ama olmayan 1080p midir elimize geçen tek şey? Bir PS3 oyunıyla bir PS4 oyununu yan yana koyduğunuzda, hatta şimdilerde sürekli Remastered olarak karşımıza çıkan oyunların eskisiyle yenisiyi karşılaştırıldığınızda, gerçekten tarihi bir değişim görüyor musunuz? Veya "Next-Gen" diye abartılan bu son model teknolojinin oyunları da hakikaten "Next-Gen" mı? Şimdi de diyorlar ki PS4K çıkacak ve yerinden oynayacak... Umarım sallamasyon bir haberdir de böyle bir şey olmaz. Olamaz... Olmamalı! ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



ABİLER, SORULAR, ŞAŞIRMLAR

Merhaba Tuna Ağabey. Nasilsin? Ben iyiyim. Sordugun (!) için teşekkürler. İnşallah ayin mektubu seçilirim. Neyse hemen sorularima geçeyim...

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

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

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

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

rafını görünce şoke oldum. Bu konu hakkında ne düşünüyorsun?

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

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

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

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

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

ama o konu uzun, sonra anlatırırmı.

5. Abi önerileceğin kitap ve müzik var mı?

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

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

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

7. Neyse abi sorularım bu kadar. Yayim-



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

Nisan'ın tam olarak kaçtı olduğunu söylemediğin için hediyeni gecikmeli

vereceğiz çünkü tam inandırıcı gelmedin! Şaka şaka, oyununu helikopterle yol-ladı Aral, yakında caddeye, bir yere düşer. Takipte kal!

Utku Egemen UMUT



OYNAMAK YA DA OYNAMAMAK...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bu olayın çözümünü bulmuşsun aslında: Üniversiteyi yurt dışında okursan orada çalışma olanağın çok daha fazla olur. Burada üniversite okuyup yabancı oyun firmasına kapak atmak çok daha zor. Bu formülü uygulsan öünü açık, bence denemeye değer.

Eğer sorularımı görür ve cevaplarsan, üstüne bir de yayımlarsan (Arkadaşlarına hava atmak çok eğlenceli olur) dünyada benden mutlusun olamaz. Sağlıklık ve neşeye kalmanız dileğimle. Bol headshot'lı kill'ler...

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

30 GÜNLÜK SERÜVEN

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

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

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

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



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

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

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

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

Yaşasın Market bölümü!

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

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

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

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

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

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

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

Abi sorularım bu kadardı. Cevaplarsan ve yayımlarsan çok sevinir, sevinçten evin duvarlarını yıkarırm.

Evsiz kaldınız şu an o zaman Burak? Neyse, gelecek ay dergiyle birlikte siva ve boyası yapılmış, yalıtlı duvarlarınız dergiyle birlikte hediye! İyisin haydi...

Burak ORUK

FARKLI OYUNLAR SEVMEK

Merhabalar, ben derginizi Mayıs 2015'ten beri takip ediyorum. (Kusura bakmayın, daha yeni sayılırım.) Izninizle sorularıma başlıyorum. (Konuya fazla hızlı mı girdim acaba?)

Biraz hızlı oldu ama problem değil, biz de hızlı başlarız. Hoş geldin!

1. Derginizi yeni takip etmeye başlamamın

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Geçmiş doğum günün kutlu olsun Tamer. Görüşürüz...

Tamer Alkim TOKUÇ

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





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

Okur İncelemesi

Dark Souls III

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

gerekiyor. Serinin her oyununda olduğu gibi, oyunda ilraklikçe hikaye derinleşiyor ve serinin takipçileri için güzel sürprizleri barındırıyor. Maceramız boyunca önceki oyunlardan hatırlayabileceğimiz bir çok mekan ve karakter ile hazır neşir oluyoruz. Aradan geçen asırlar neredeyse her şeyi değiştirmiş olsa bile, dolaştığımız yerlerde hep bir tanıklık hissiyatı bulunuyor. Önceki oyunlarda karşılaşığınız eşyalar, yeni isimler ve size geçmiş hatırlatacak bilgiler ile gelebiliyor. Önceki Dark Souls oyunlarına oranla, grafiklerde ciddi anlamda bir gelişme var. 2. Oyunun tanıtım filmlerindeki grafikleri ile son versiyonu arasındaki farklar, bir çok oyuncuya kızdırılmıştı. 3. Oyun da bu hataya düşülmemiş ve neredeyse hiçbir fark yok. Bloodborne'un grafiklerini daha da geliştiren oyun, dolaştığımız dünyanın atmosferine büyük bir katkıda bulunuyor. Atmosfer demişken, 2. oyun hariç tüm Souls oyunlarında çalışan ve Bloodborne ile geri dönen yönetmen Miyazaki'nın etkisi kendini hemen belli ediyor. Daha ilk bölümde, büyük bir savaşın izlerini taşıyan bir şehirde oyuna başlıyor ve ilerledikçe daha tehlikeli fakat görkemli mekanlarda bulunuyoruz. Bloodborne'un oyun üzerindeki etkisi hemen fark edilebilir durumda. Fakat burası Lovecraft'in hikayelerinden fırlamış, kasvetli mekanlardan çok, çarpık bir masalın gör-

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

Oyunda bazı eksikler mevcut. Mesela karakter diyalogları konusunda, ilk iki oyuna göre daha sık gibi. Ayrıca özgürce dolaşıp keşfedebeceğiniz daha az alan bulunmaktadır. Önceki oyunlara göre daha kolay olması ise görece bir eksik sayılır. PC üzerinde bazı teknik sorunlar, oyunda ilerlemeyi zorlaştırsa da, bir kaç yama ile düzeltilebilecek problemler olarak kabul edilebilir.

Sonuç olarak Dark Souls 3, önceki iki oyunun aksine, Demon Souls ve Bloodborne'un iyi yanlarını birleştirip daha iyi bir tecrübe bizlere sunuyor. Dark Souls serisinin en iyisi olmuş diyebiliriz. ■

KARAR

ARTI Sağlam görsellik. Serinin en iyisi
EKSİ Diyaloglar sık. Özgürlük az



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!
inbox@level.com.tr

Ayın Kazanarı
Solufain Despana



A large image of the Doomguy character from the game Doom. He is wearing his iconic green power armor suit and helmet, holding a shotgun. The word "DOOM" is overlaid on the image in large, white, outlined letters. The letter "D" is on the left side of the image, partially obscured by the character's arm and shoulder. The letters "O", "O", and "M" are stacked vertically in the center-right area.

DOOM

Doom
Mükemmel grafikler, mükemmel teknik detaylar ve bir o kadar da sıkıcı oynamış...
Doom 3'ü tam olarak böyle hatırlıyoruz. Baklıım serinin yeni oyunu dersine ne kadar çalışmış?

#233

1 Haziran'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

MAYIS SAYISI

KARŞINIZDA 2016'NIN EN İYİ İCATLARI

- ▶ Nükleer Füzyon enerjisinin eli kulağında
 - ▶ Antimadde evreni olabilir mi?
 - ▶ Davranışsal bağımlıkların madde bağımlılığıyla bağıntısı
 - ▶ Efsane Avcılar'ının veda röportajı
 - ▶ El Nino üzerinde sörf
- Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



MAYIS SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

PCNET'İN MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

SteamOS
Valve'ın oyun odaklı işletim sistemi oturma odalarına göz dikti

Ortak çalışma
İş ve okul projeleri üzerinde birlikte çalışmanın araçları

Benchmark
PCnizin ve mobil cihazlarınızın performansını ölçün

PC net

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

NASIL YAPILIR?

9 YENİ PROJE ADIM ADIM 20 SAYFA

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

LÜZUMSUZSA KALDIR
Windows 10'la birlikte gelen uygulamaların bir kısmı gereksiz. Onları tanıip kaldırarak yer kazanın.

TAM GÜVENLİK

KİMLİK BİLGİLERİNİZ ÇALINDI. DAHA FAZLASINI ÇALDIRMAYIN!

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

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

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

Dünyayı yedeklemek

Tarihi eserler ve mekanlar artık 3D farama uygulamalarıyla korunuyor.

DOSYA

2016/05/112468
(003C; 10,50 TL)

ISSN 1301-2272

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

www.pcnet.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ