

#234 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

GAMER

E3

FUARIN NABZINI TUTTUK!

BU AY DERGİDE

- * Internetteki davranışlarınız da gerçek hayatı gibi suç sayılıyor
- * Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler
- * Yeni TV seçerken



**TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Fuar Havası

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

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

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

Herkese keyifli okumalar, gelecek ay görüşmek üzere.

Tuna SENTUNA
editor@level.com.tr



Promo Kodu



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

LEVEL

Bir E3 daha sona erdi, peki akillarda ne kaldı?

**Tuna Şentuna**

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

**Emre Öztinaz**

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

**Kürşat Zaman**

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

**Cem Şancı**

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

**Ertuğrul Süngü**

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

LEVEL

#234 Temmuz 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖRKürşat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cem@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Cantú Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Olca Karasoy

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözü

Tolga Yüksek

MARKA MÜDÜRÜSeren Urur 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 Taşkin

Finans Direktörü: Dilem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urur**REKLAM**

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış MüdürleriSevil Hoşman, hosman@doganburda.comHatiçe Tarhan, tarhan@doganburda.comEbru Elio, eli@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

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

Reservasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!
Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet
Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?
8 YENİ PROJE ADIM ADIM 16 SAYFA

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

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

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

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

WINDOWS 3.İ DENEYİN! 1992'DE ÇİĞİR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANNIN.

DOSYA
Formula 1 teknolojileri
Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarışı kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?

ANALİZ
Wikipedia zorda mı?
Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.

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

DB
Dünya Basın Ajansı
2016/07/112468
(X3C: 16.59 TL)

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



27



30



52



56

LEVEL #234

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

22 Astronot
İLK BAKIŞ

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

DOSYA KONUSU

- 30 E3 2016

48 Role Playing Günlükleri
İNCELEME

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

- 82 Fırtına Gündesi - HoTS

84 LEVEL Spor Departmanı

- 87 Donanım

- 94 Market

KÜLTÜR & SANAT

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

TAKVİM TEMMUZ



12 Temmuz Song of the Deep

5 Temmuz

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

7 Temmuz

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

8 Temmuz

Carmageddon: Max Damage (Xbox One, PS4)

11 Temmuz

The Other 99 (PC)

12 Temmuz

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

15 Temmuz

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

19 Temmuz

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

22 Temmuz

Human Fall Flat (PC)

26 Temmuz

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

Mavra Board

...ondan sonra E3'te nasıl bir izdiham, nasıl bir karmaşa var, öyle böyle değil derken hava 180 derece olmuş mu? olmuş. Nedir yaz gelmiştir, bundan sonra hep terleyeceğizdir.

Kismet... Peki şuna nasıl bir cevap vereceksiniz bakalım: Yepyeni bir Xbox açıklanmadı mı E3'te? Sony'den Neo'yu beklerken Microsoft'tan Scorpio geldi. Adamlar işini biliyor valla; herkes 4K, daha güçlü CPU derken aliverecek 2. Xbox One'i da. Biz almayız herhalde sünkü koyacak yer kalmadı. IKEA'ya söyleyeceğim, bu TV ünitelerini artık daha da büyük yapın. Her taraf konsol, yok oyun, yok gamepad, doldu, gitti, bitti. Törbe! (Levent Yüksel'e selamlar.)

Mini test!

- Bu ay E3'e...
 - Gittim.
 - Gide yazdım.
 - Giden günlerim oldu.

- E3'te en şok...
 - Kızlara baktım.
 - Kızlara bakanları dördüm.
 - Dövüşenleri izleyip fistık attım.

- Gelecek yıl E3'te...
 - Kızlara bakmaya devam edeceğim.
 - A'daki arkadaşı bulup üstüne örtü atıp döreceğim.
 - Örtüyü alıp kaşacağım.

Sonus: Kim bilir...

Survivor Final!

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



Emre the Destroyer!

Evet o el Emre'nin, makas da büyük ihtimalle yine Emre'nin. Emre hoşuna gitmeyen bir durum olduğunda ona saldırır, beğenmediği oyun disklerine de makasla saldırır. Biz alıstık buna ve yangına köرükle gitmek yerine onu bayıltmayı seştik. Fotoğrafı da üçüncü eliyle çektiğini düşünüyoruz ayrıca...



Kürsat the Collector

Böyle tarih, birinci, ikinci, üçüncü, onuncu dünya savaş ve o tür ne kadar aksiyon dolu tarihi olay varsa, Kürsat'ı da orada görebilirsiniz. Bu fotoğrafta dedim ki iycine sıldırınsın, "Hayır onlar 2. Dünya Savaşı'ndan!" diye üzerine attıslın. (Kesin 1. Dünya Savaşı'ndandır aksi gibi!)

Mini Boss

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

E3'te tam olarak ne oldu?

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

Geçen ay kim, ne yaptı?

- o Kürsat: Kendisiyle telefonda konuşurken internette problem olduğunu söyledi. "o zaman telefondan, 4.5G ile baksana..." dediğimde, "Doğru söylüyorsun." deyip ekledi: "off telefonum nerede, telefonumu bulamıyorum." oysaki kulağındaydı...
- o Emre: Bu muhteşem ana tanıklık eden Emre elbette ki güle güle bir haller'e büründü; şok gülerken sendelemiş gibi yapıp memnun olmadığı iMac'ine kafa atıp aleti sonsuzluğa yolladı.
- o Tuna: Kürsat'la olan telefon konuşmasında o da fazla güldü ve gülerken ağızı yırtıldı, görenler sevineler mi, üzülseler mi bilemediler.
- o Enes: Avustralya'ya gitmek üzere salısmalarına devam etti. "LEVEL'i bırakacak misin?" sorusuna, "Saşmalama." gibi bir cevap verdi, Avustralya subemizin temelleri şimdiden atılmış oldu.



Tuna the Wanderer

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

SORGU & SUAL

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

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

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

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



S: Days Gone... kaç parçadan oluşuyor?

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





S: Kojima neyin kafasını yaşıyor?

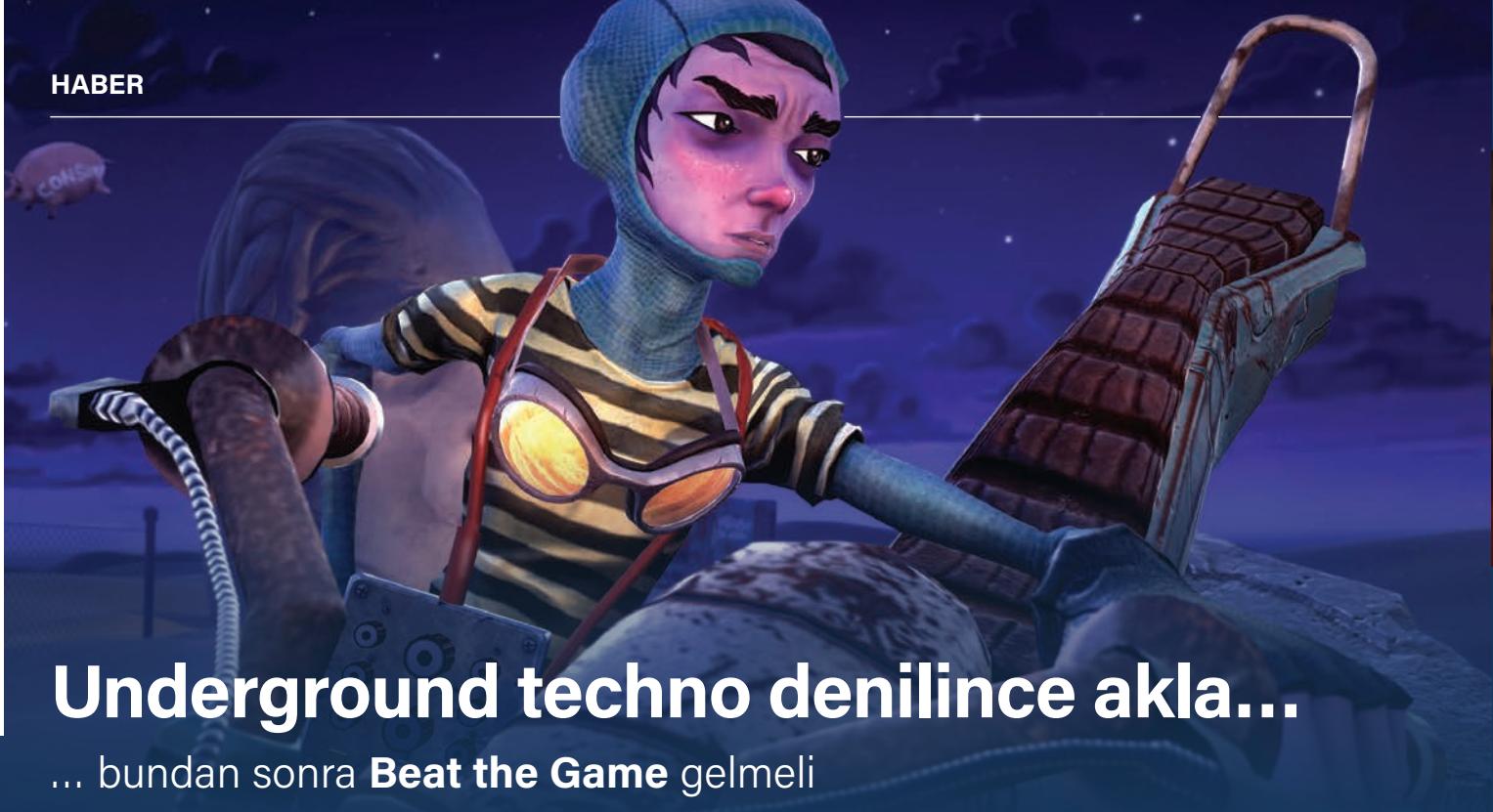
C: Görünen o ki Kojima, Silent Hill P.T. macerasından sonra Silent Hill'ı bizzat terk edebildiyse bile, Norman Reedus'u terk edememiş. Sahneye resmen kırmızı hali eşliğinde çıktı Kojima ve tüm hayranlarına ilk olarak şunları söyledi: "Herkese merhaba... Ben geri döndüm!" Sahne Kojima'nın yeni projesine odaklanırken Norman Reedus göründü ekranda. Bu detay heyecanı giderek artırırken bir oyunun tanıtımı yapıldı ama ne? Neydi o gördüğümüz şey? Nasıl bir oyunla karşı kar-

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

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

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





Underground techno denilince akla...

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

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

Worm Animation hakkında

Worm Animation 2013 yılında, karakter tasarımları, fantastik hikayeler, video oyunu ve elektronik müzik sevgisiyle San Francisco'da kuruldu. Activision Blizzard, EA, Telltale Games ve Blur Studio'da bir çok oyun için çalıştırılan sonra artık kendin oyularını yapmak isteyen ekip önceden başarısı ispatlanmış teknikleri kullanarak, türünün tek örneği olan oyular yapma yoluna saptı. "Beat the Game" de bu düşüncenin ürünü olarak ortaya çıktı.

"İçinde şiddet olmadan da güzel oyular yapabileceğimizi düşünüyoruz." diyor Worm Animation ekibi. "İnsanların oynarken yok etmek yerine bir şeyler yaratabileceği oyular yapmak ve bunları yayarak kaliteli sanatı, yaratıcı düşünceyi, eğlenceli animasyonları ve absürt hikayeleri seven bir topluluk yaratmak istiyoruz." diye de ekliyor.

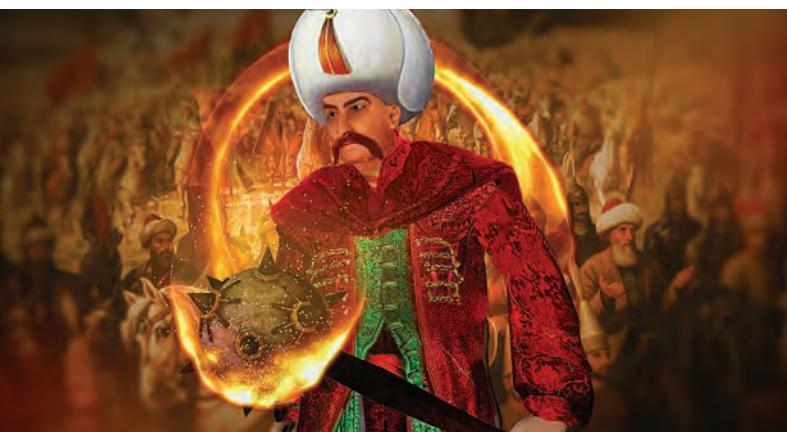
Absürt, soyut bir paralel evrenin içinde geçen Beat the Game, fütüristik ve alternatif bir geleceği resimliyor. Oyundaki kahramanımız Mistik yolunu, rastladığı objeleri bir araya getirerek oluşturduğu seslerle buluyor. Boynundaki kayıt cihazıyla hiç duyulmamış sesler arayan Mistik, bazen bir taşı fırlatarak çıkardığı gürültüyü kaydediyor, bazen de yeni tanıtıtiği başka bir karakterden ses örnekleri alıyor. Oyun boyunca yapmanız gereken de bu parçaları birleştirip benzersiz bir müzik oluşturmaya çalışmak.

Oyun sırasında uzaktaki sesleri duymayı sağlayan "ses tarayıcısı" veya uzaktan kumandalı "Roboball"daki birinci kişi kamerasıyla etrafta gizlenmiş objeleri çabuk bir şekilde bulabileceğiniz bazı yardımcı retro teknolojik araçları da kullanabileceksiniz. Bütün sesleri topladıktan sonra ise canlı bir şov yapmanız gerekiyor. Bu şovda 8 kanallı ses mikseriyle ses örneklerini doğru sıra ile çalarak şarkıları oluşturacaksınız. Şovunu-

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

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





Osmancı bu defa elimize düştü!

Deste: Harb Oyunları ile farklı bir kart oyunu deneyimi geliyor

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

Deste: Harb Oyunları, Osmanlı İmparatorluğu'nun ihtişamına yakışır bir

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

Oyun hakkında bazı komik ve ilgi çekici

detaylar da yok değil... Örneğin oyun alanında herhangi bir sadrazam varsa, sadrazamın "soluna" yerleşen karakter nereden geldiği belli olmayan bir saldırı bonusu alıyor. Nasreddin Hoca kartı, oyun alanına ters geliyor ve sürekli ters oturuyor. Hezafen Ahmet Çelebi uçarak geliyor ama bir türlü konamayıp hep havada kalıyor. Battal Gazi karakteri ise sırtındaki bir kapıya ellerinden zincirle bağlanmış bir şekilde oyun alanına iniyor.

Şu an alpha testine katılmak isteyenleri www.harboyunları.com adresinde bekleyen yapım, Temmuz ortasında da beta aşamasına geçecek şekilde tasarlanyor. Bedava olarak sunulması beklenen oyun bakalım ilerleyen zamanlarda nasıl gelişim gösterecek... ■

Stil sahibi oyun

Anime-severler ile **Persona 5**'te buluşuyoruz!

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

oyunundan haber çıkmamıştı ki bir anda Persona 5'in varlığını öğrendik, artistik bir teaser ile heyecanlandıktı ve geçtiğimiz ay inanılmaz bir fragmanla resmen delirdik. Persona 5 menü tasarımından oyun içi görsellerine kadar her anlamda o kadar iyi duruyor ki bu oyun çıktığında kesinlikle işi, okulu bırakıp evde oturmak isteyeceğiz.

Oyunumuz yine Tokyo'da geçiyor ve yine bir lisedeyiz, liseliyiz, liseliler ve karanlıktaki, başka boyutlardaki zebanilerle uğraşıyoruz. Phantom Thieves of Hearts adında bir ekip olacağımız oyunda, Palace adındaki fantastik bir bölgeye gidip kötülükle mücadele edeceğiz. Ve elbette bunu yaparken yine Persona adındaki özel varlıklarını kullanacağız. Size doğruya söylememiz gerekiyor bu haberin resmen oyunun fragmanına



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



25 TLDeğerinde
Promo Kodu

Point Blank'te heyecan hız kesmiyor!

Biz de promosyon kodlarıyla bunu kutluyoruz

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

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

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

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

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



Kod İçeriği

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

Barrett

Aug A3 PBWC

P90 MC PBWC

C. Python PBWC

Nitelikli Karakter - Viper Red

Nitelikli Karakter - Hyde

Hafif Makineli Kasası

Amok Kukri PBWC

Bomba Cebi

Canlanma Süresi Kısaltma %100

Kod Kullanımı

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

Notlar

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

Kodlar 31 Ağustos 2016 tarihine kadar geçerlidir.



Unutulmaz bir sezon daha sona erdi!

TÜSOT uzun bir sezonun ardından Ulusal Turnuvaya hazırlanıyor.

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

ve İngiliz piyade ordusuyla Serkan Söölp üçüncü oldular.

Bu yaz Atina'da düzenlenecek ETC organizasyonunda yer alacak olan X-Wing ve Warhammer 40K takımlarının seçimleri de TÜSOT organizasyonlarıyla gerçekleşti ve toplam 7 turnuvanın sonunda takımlar belirlenmiş oldu. Ülkemizi Atina'da temsil edecek oyuncularımıza bir kez daha başarılar diliyoruz.

Sezon boyunca aktif oyun gruplarında (ETC seçme turnuvaları dahil.) toplam 19 turnuva düzenlendi. Turnuvalara toplam 55 oyuncu

katılırken, 256 maç yapıldı. Ulusal Turnuva yapmaya hak kazanan tek oyun grubu ise X-Wing oldu.

TÜSOT X-Wing Ulusal Turnuvası, 26 Haziran Pazar günü Gökhan Sağlam'ın organizatörlüğünde ve Goblin Oyun Kulübü'nde gerçekleştirilecek. 5. yıldızda da bizi yalnız bırakmayan, sezon boyunca organizasyonlarımıza katılan tüm oyuncularımıza ve bizi ilgiyle takip eden herkese teşekkür ediyor, Ulusal Turnuvaya katılmaya hak kazanan oyuncularımıza şimdiden başarılar diliyoruz. ■



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

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

olması. Bu modu normal zorluk seviyesinde tamamladıktan sonra da daha zor bir zorluk seviyesinde deneyimlemeniz de mümkün olacak.

Hikaye kısmının yanında oyun hakkında bazı ufak detaylar da yok değil. Örneğin Capcom'un oyuna getirmeyi planladığı gerçek para birimi Zenny rafa kaldırılmış durumda.

Daily Challenges olarak belirtilmiş olan günlük görevler ise Targets adını alıyor. Bunlar Fight Money kazanmak için iyi birer yol olacak ama siz bu yazıyı okurken aktif olmuş olacaklar mı, henüz bilmiyoruz. Tek kişilik oyun modlarından Extra Battle ve Versus CPU da halen hazırlık aşamasında. Bunlar da bir gün gelecek ama ne zaman kim bilir... Her şekilde SFV nihayet bir şeye benzemek üzere; gelecek ay incelemesini yaptıktan sonra eğer iyi şeyler söylesek siz de gönül rahatlığı Ryu ile Ken'e tekmeye saydırabilirsiniz. ■

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

Oyuncunun Sandığı

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



2050 TL



Guardians of the Galaxy: Thanos 1/6 Ölçekli Figür

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

www.heroselect.com

Avengers 2 : Age of Ultron Cosby Set

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

Hep gerçekçi figürler alacak değiliz ya?

www.pow.com.tr

396 TL





Superman Kitap Tutucu

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



Batman Black & White Statue Joker

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



Fallout 4 Pip-Boy Çanta

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

www.thinkgeek.com



Horde Saat

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

www.thinkgeek.com



Street Fighter Ryu Ceket

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

www.thinkgeek.com



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

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

Savaş. Savaş asla değişmez.

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

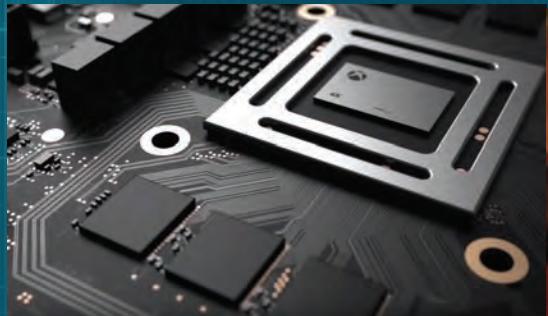


gösterisiyle ağızımıza bir parmak bal çalan Bethesda bu sene de boş durmadı. Bethesda VR adı altında yeni DOOM'un ve Fallout 4'ün konferans çıkışında sanal gerçeklik kaskı ile oynanabileceğinin duyurulmasının ardından, önumüzdeki 12 aylık sürede Fallout 4'ün sanal gerçeklik versiyonunun HTC Vive aracılığı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

Yeşil dev uyanıyor!

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

likle boğuşan Xbox One, rakibi PlayStation 4 karşısında oldukça düşük satış rakamlarına ulaşabilsin. Her yeni oyunla çözünürlük ve kare-saniye oranı tartışmaları yeniden alevlenirken, Microsoft Project Scorpio tanıtımı ile bu alevleri nihayet kontrol altına aldi diyebiliriz. Xbox One'in 1.32 teraflopslu güçüne karşılık Xbox Scorpio'nun 6 teraflop sun üstündeki gücüyle 4K çözünürlükte 60 kare-saniye oranını hedeflediği konferansta söylendi. Dahası, konunun bizleri ilgilendiren kısmına gelirsek, Project Scorpio'nun sanal gerçeklik destekine sahip olacağını da öğrendik. Microsoft'un ilk elden bir sanal gerçeklik kaskı geliştirmeyi düşünmediğini açıklaması ve geçtiğimiz aylarda yaşanan Oculus yakınlaşması, yeni konsolun Oculus Rift destekine sahip olabileceği söyletilerini de beraberinde getiriyor. Buna rağmen



AYIN OYUNU *Serious Sam VR: The Last Hope*

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

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



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

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

gemideki diğer oyuncularla direk temasında bulunarak uzayın zorluklarıyla yüzleşmeye çalışacağız.

Sıra geldi assoliste!

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

Sıra geldi kazanarı açıklamaya...

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

Sanal gerçeklik hastalığına sanal çözüm!

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



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



Mercek Altında

Konsol vs. PC

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



Günümüz Konsolları

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

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

Konsolun Artı ve Eksileri

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

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





PC'nin Artı ve Eksileri

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

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



Kıyıda Köşede Kalanlar

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

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



Kazanan kim?

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

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



Fiyat/Performans

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

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



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Yılın ikinci yarısında bizi heyecanlandıracak fazla bir bilgi eseri görünmüyör. Sinemada Star Wars'un yeni filmi Roque One'ı ile biraz teselli bulabiliyoruz ama özellikle oyun piyasasında çok büyük heyecanlar yaşamayacağı gibi görünüyor.

Ağustos ayında, No Man's Sky piyasaya çıkacak ama oyunun aynı The Division'da olduğu gibi, sıkı bir öyküden yoksun kalarak hayal kırıklığı yaratacagini düşünüyorum. Biz yine de yılın ikinci yarısında canı güzel bir bilgi oyunu çekenler için oynayabilecekleri birkaç güzel bilgi oyununu burada hatırlayalım, sıkışınca bu sayfaları rehber olarak kullanız. Piyasada

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

Mass Effect serisi

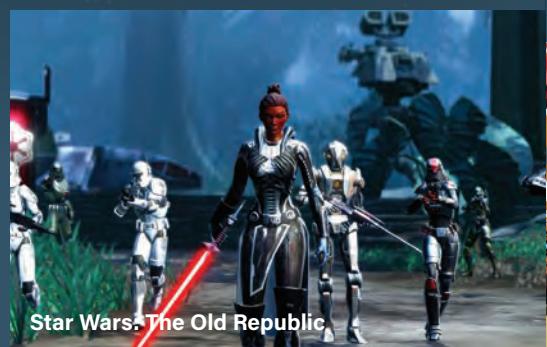
Eğer oyunu hala oynamadısanız, oyun piyasaya çıktığında bilgisayar sisteminiz yeterli gelmediye, oyun fiyatını pahali bulduysanız vs, şimdi Mass Effect'e başlamak için çok güzel bir zaman. 3 oyunculuk seride, Galaktik bir konfederasyonun tirt üyesi Dünya gezegeninin bir müfettişi olarak uzak gezegenlerde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

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

Star Wars: The Old Republic

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

Mass Effect





Consortium

Eğer bir adventure meraklısanız, çözülecek çok çetrefilli kumpaslar bulacağınız bu oyunda, dev bir uçağın içinde dünyyanın etrafında dolaşırken zaman yolculuğu yapmak gibi acayıp hadiselere bulaşacaksınız, uçaktaki katili ararken, kendinizi büyük bir komplonun içinde bulacaksınız. FPS postuna bürünmül bir adventure oyunu olan Consortium, yavaş ve bol metinli oyunları sevmeyenleri sıkacaktır ancak derin öykülü bir oyun arayanları mutlu edecekleri kesin.

Convoy

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



Consortium

Halfway

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

Stellaris

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



Halfway



Underrail

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

Underrail

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



BU AY DERGİDE

- * Internetteki davranışlarınız da gerçek hayatı gibi suç sayılıyor
- * Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler
- * Yeni TV seçerken



**TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

İLK BAKIŞ

World of Warcraft Legion

World of Warcraft: Legion

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

Sayfa 27



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz



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

Man O' War: Corsair



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

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

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

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

sından dolayı bazı seçenekler kısıtlı. Misal, karakterinizin hangi ulustan olduğunu seçmemiyeceğiniz, direkt "Independent" olarak başlıyorsunuz maceraniza. İlk etapta geminizle nasıl savaşacağınızı öğreniyorsunuz. Eğer AC: Black Flag'i oynadıysanız, buradaki mekanikler size çok tanıdık gelecek. Yok, eğer oynamadıysanız da merak etmeyin, oldukça eğlenceli ve alışması kolay bir savaş mekanığı var geminizin.

Gemi savaşlarının ikinci perdesi de entertenan. Geminize yanaşan bir düşman gemisinin mürettebatıyla da bizzat savaşıyorsunuz. Bu sahnelerde kaptanın kontrolü veriliyor bize ve kendi mürettebatımızla birlikte düşman geminin mürettebatıyla kırın kirana kapişıyoruz. Bu da yetmediyse, dev deniz

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

Naval Action
Bu dönemde ait deniz savaşlarını ve gemileri seviyorsanız, biraz da simülasyon oyunlarıyla aranız iyiyse erken erişimde olan Naval Action'ı kaçırmayın. Hatırlatalım, çelik gibi sınırlere ve güçlü bir bilgisayara da ihtiyacınız olacak.



Yetenekler

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

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

World of Warcraft: Legion



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

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

Bildığınız üzere Warcraft filmi öncesine yapımcı ekip birçok bilgiyi güncelledi. Yani oyun serilerindeki bilgiler ile filme gidenler ne yazık ki bir hayli üzüldü. Oysa koskoca Chronicle I varden, tüm bu değişiklikleri nasıl bilemezsiniz? Neyse efendim geyiği bir kenara bırakalım ve gelelim konumuza. World of Warcraft: Legion beta testi esnasında, dilediğim sınıf veırki deneyim edebildim.

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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü



Steep



"Adımlarken Galata Kulesi'nin daracık basamaklarını, uçup uçmayacağını bilmiyordu Hezарfen / Bir tek şeyden emindi yalnızca, inmeyecekti yürüyerek çıktıgı merdivenden. – Sunay Akın"

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

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

İşte, Ubisoft'un E3 fuarında tanıttığı yeni oyunu Steep de siz alıp Alp Dağlarının tepeлерine bırakıyor ve aşağıya nasıl ineceğiniz noktasında karar size ait. Oyunda klasik atletli dağcılık, wingsuit, kayak ve yamaç paraşütü türleri mevcut ve belli bölgelere "bıraklıdık-



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

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

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

■ Kürsat Zaman

Halo Wars 2



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

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

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

Oyuna girerken 6 farklı ırk seçim şansı verse de bunlardan sadece iki tanesi açık, diğerleri ise şuan için bilinmiyor. Tekli veya çoklu olarak birim seçebilmemizin yanında, D-Pad ile harita üzerinde birliklerimiz, yapılarımız, komutlarımız ve son etkileşim alanları arasında geçiş yapabilme imkanı sunulmuş. Ordu üzerindeki kontrolümüz de gayet iyi durumda, tüm birlikleri seçebilme ve kameraya istediğimiz gibi yön verebilmeye özellikleri oyunun akışını hızlandırdı. Kontrollerden sonra oynanışa dikkat çekiliyor. İlk başladığımızda bize verilen üssü geliştirip, harita üzerindeki boş alanları ele geçirerek üslerimizi çoğaltabiliyoruz. Ne kadar çok alana hâkim olursak objektifler ve harita üzerindeki kontrolümüz de bir o kadar artıyor.

Agresif, atak bir strateji belirleyip her şeyi riske atabileceğiniz gibi, temkinli oynayıp ilerleyen dakikalarda ağır birlikler ve kaynaklar üzerinden oyunu alabilirsiniz. Oyundaki birlikler taş-kağıt-makas felsefesiyle ilerlemekte. Araçlar birlikleri, filolar araçları, birlikler ise filoları devirebiliyor. Ayrıca nişancı, sağlıklı, zırh kontrolörü gibi özel birlikler de bulunmakta. Üssü korumak

ince ise taretler ve kalkanlar mevcut. Saldırı ve savunma yönünden son destekimiz ise "Komutan Gücü" olarak verilen özelliklerimiz. Bunları oyun boyunca kazandığımız "Komuta Puanları" ile yükseltebiliyoruz.

Grafiklere değinecek olursak, Xbox One üzerinden 60 FPS ile tecrübe ettiğimiz Halo Wars 2'de zaman zaman takılmalarla ve görüntü kayıplarıyla karşılaşıyoruz. Bunların zamanla düzeltileceğini göz önüne alırsak, ortam efektleri, görüntü kalitesi ve doku detayları, birlikler ile savaş içerisinde olan bitenleri rahatça seçebileceğimiz şekilde tasarlanmıştır.

Şu an için beta sürümünde sadece çok oyunculu mod mevcut olsa da, klasik strateji türünün geliştirilmiş ve oynanış açısından ilerlemiş halini Halo Wars 2'de hissedebiliyoruz. Strateji türünün seveniyseniz ve gerçek bir deneyim yaşamak istiyorsanız, 21 Şubat'ta Halo Wars 2'de görüşelim.

■ Metin Arı



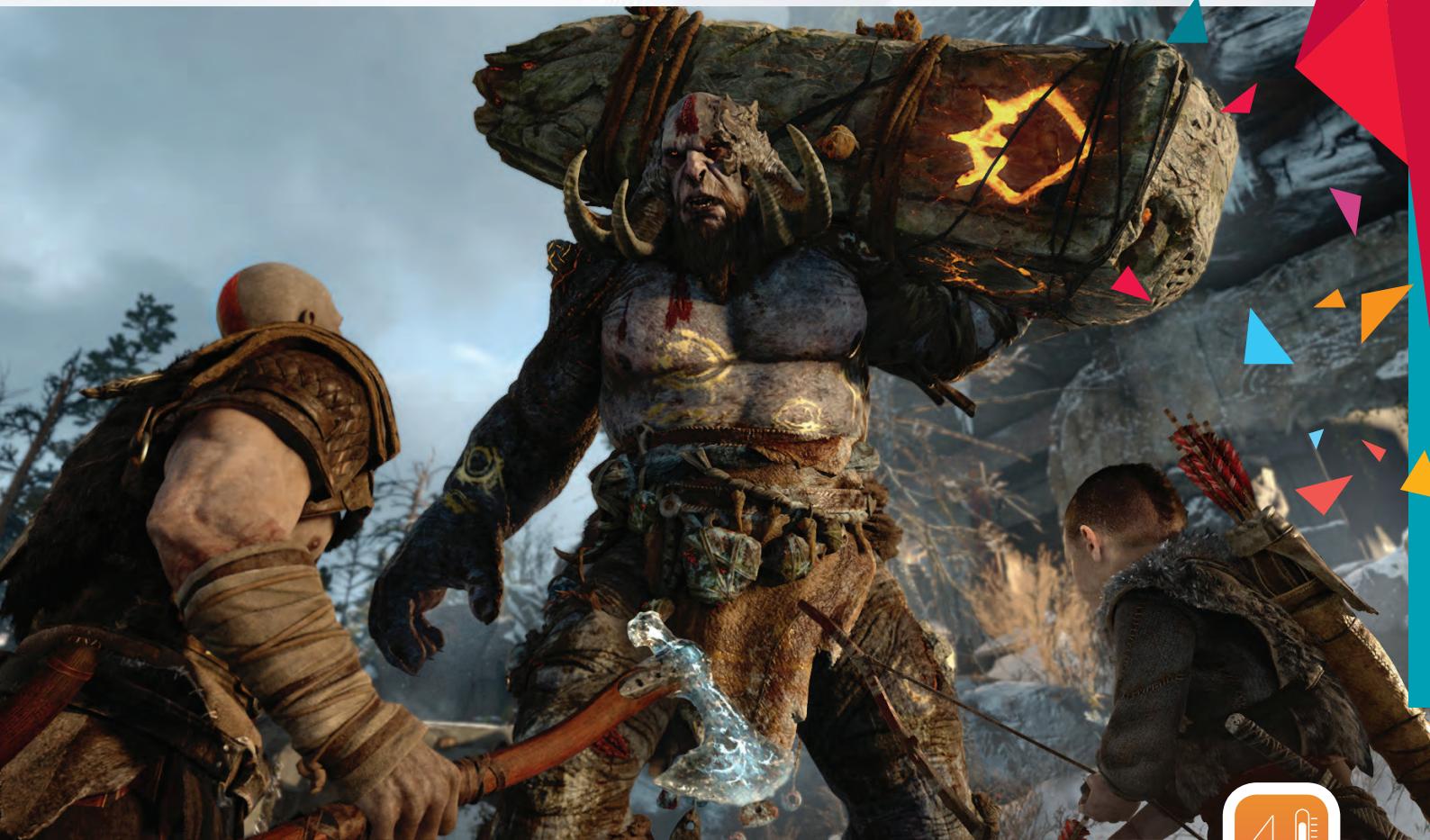
Kaynaklar

Oyunun temeli olan ve oyuncuları ayakta tutacak olan kaynaklar, üyelerinize kura-cağınız gereçler hangarı ve harita üzerindeki enerji kaynakları üzerinden elde edilmekte.





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



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



God of War

“Nerede o eski God of War’lar...” dedirtmeye yüz tutmuş bir God of War karşıladı bizi E3’tे. Kratos ve İskandinav mitolojisinin dönüsü hakkında daha önce yazıp çizmişlik lakin oyunun The Last of Us ve Tomb Raider karışımı bir formata bürüneceğini de öngörememişiz.

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

sonlandırıyor.

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

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

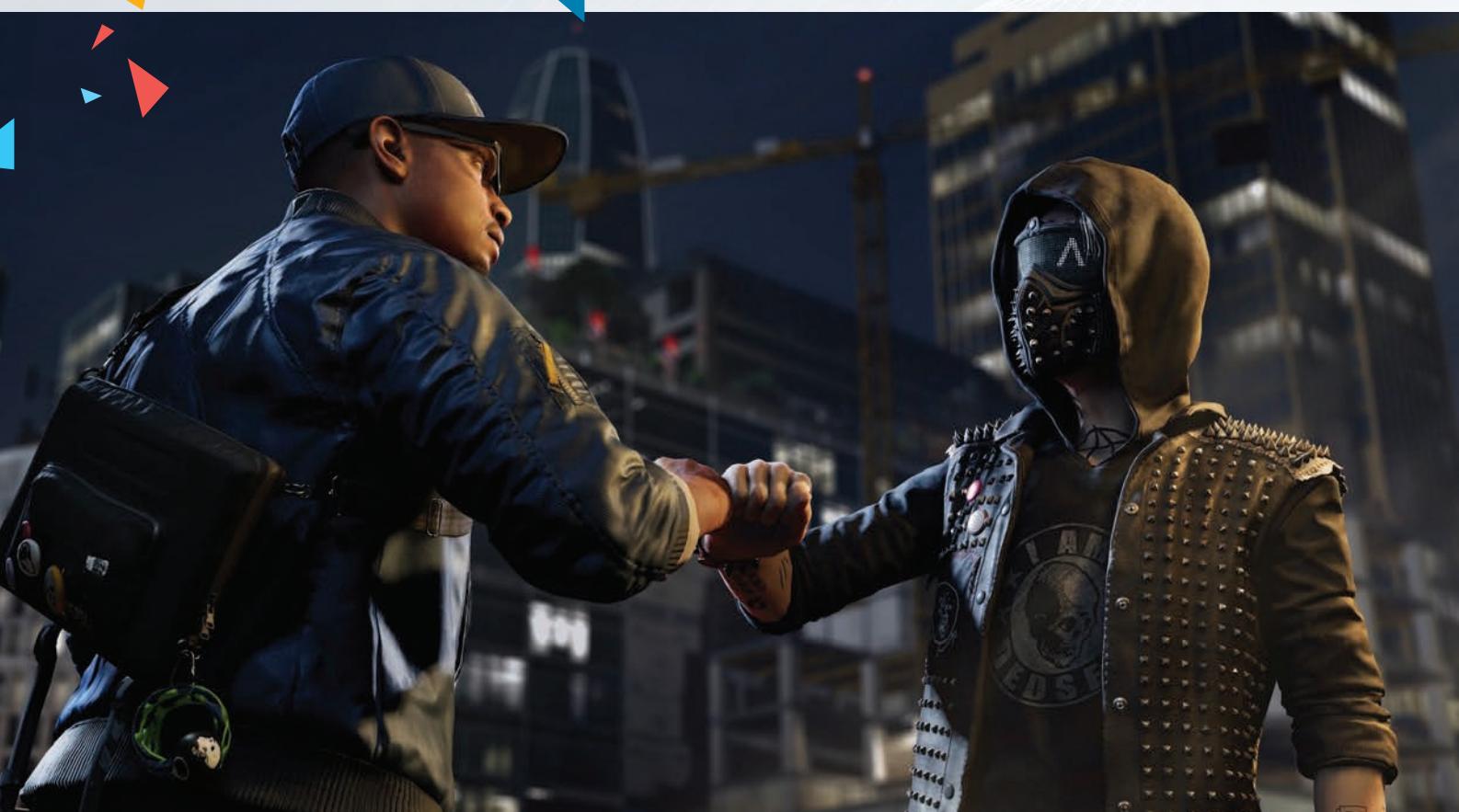
Kratos'un Spartan Rage özelliği de biraz daha farklı çalışıyor bu defa. Kratos ekstra güç yerine direkt düşmanın üzerine atlıyor ve onu parça parça yere indiriyor. Tomb Raider benzeri olay da şurada; demoda bir yerde Kratos yeni bir mekana gelince, “Bilmem neresi bulundu.” gibi bir mesaj ekrana geldi. Bu da oyunun açık dünya konseptine sahip olacağının anlamına bile gelebilir. Öğrendiğimiz son bilgi de Kratos'un tecrübe ve yeteneklerini, çeşitli hareketleri yapa-

rak kazanacağı yönünde. Oğlu bir şeyler keşfettiğinde “iz sürme” yeteneği gelişecek, belki dövüşükçe balta kullanma yeteneği artacak. Bu yeteneklerin oğlu üzerinden yürümesi de olası.

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

■ **Tuna Şentuna**





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

Watch Dogs 2

5
thermometer icon

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

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

Tuna ne diyor? İkinci görüş

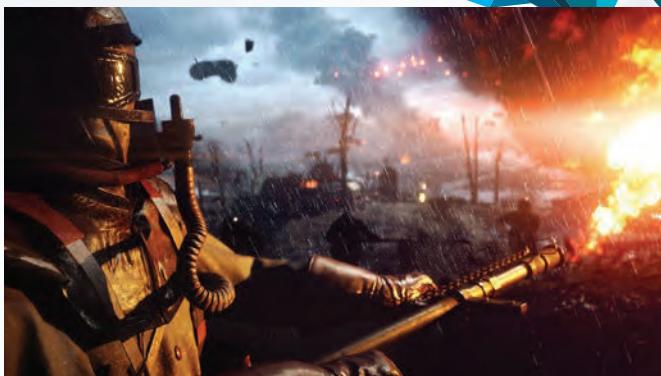
Bu oyun bir çeşit "modern zamanda geçen Assassin's Creed" gibi gözükü bana. Açıkçası çok bir beklemem yok...

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

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

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

■ Cantuğ Şahiner



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

Battlefield 1



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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

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

Death Stranding



Yapımına daha yeni başlayan ve uzun bir süre sonra piyasada olacağı açıklanan Death Stranding, Kojima'nın yeni projesi ve E3'teki Sony konferansına resmen damgasını vurdu. Silent Hills'in iptali ile açığa çıkan, Walking Dead'in önemli karakterlerinden de birini canlandıran Norman Reedus, Kojima'nın yeni oyunun başrolüne oturmuş gibi gözüüyor.

Yayınlanan fragmandan ne anladığımızı soracak olursanız, size boş gözlerle bakacağınızdan emin olabilirsiniz zira Kojima o kadar derin bir edebiyat yaratmış ki fragmanda, neyin, neyi temsil ettiğini yorumlamak, bin bir türlü farklı düşünencenin ortaya çıkışmasını sağlayabilir. (Fragmanı şu an izlemenizi tavsiye ediyorum bu arada.)

Kojima daha sonra yaptığı açıklamalarda Death Stranding'in bambaşka bir oyun olduğunu söyledi. Alışlageldik bir aksiyon, RPG veya macera oyunu olmayacağı, yepyeni bir tür olacağını açıkladı, kimse bunlara ne

kast ettiğini anlamadı.

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

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

■ Tuna Şentuna



Kahramanımızın üzerindeki el izlerinin kadınlara ait olduğunu düşünüyoruz.



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



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

Detroit: Become Human



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

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

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

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

oynanışı bir kat yukarı çekerek gibi gözübüyor, özellikle de bu çeşitlilik oyunun geneline yedirilebilirse.

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

Tuna ne diyor? İkinci görüş

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

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

For Honor



E 3 2015'de duyurulduğundan bu yana en çok beklediğim oyunlar sıralamada tartışmasız olarak ilk sıraya yükselen For Honor, E3 2016'da da favori oyunum oldu. Elbette Ubisoft konferansı başladığında da aklımdaki tek oyun For Honor'dı. Nihayet oyun tanıtıldı, ben PC ekranına doğru eğildim ve "Evet, seni kesinlikle oynayacağım." dedim. (Neyse ki kimse görmedi.)

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

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

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

başlatacağına inandığım oyunun sevgililerin içinde çıkıyor olması da birçok ilişkiye sona erdirecek gibi görünüyor.

■ **Enes Özdemir**



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

Mafia III



Hangar 13 tarafından geliştirilen ve 2K Games tarafından da dağıtımları yapılacak olan Mafia III de E3 fuarında oynanabilir içeriği ile heyecan yaratıcı yapımlar arasında yer aldı. Ekim ayında çıkışını beklenen serinin üçüncü oyunu, 1968 yılında, New Bordeaux'da geçiyor.



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

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

Kürsat ne diyor? İkinci görüş

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

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

Forza Horizon 3



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

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

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

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

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

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



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

Dishonored 2



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

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

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

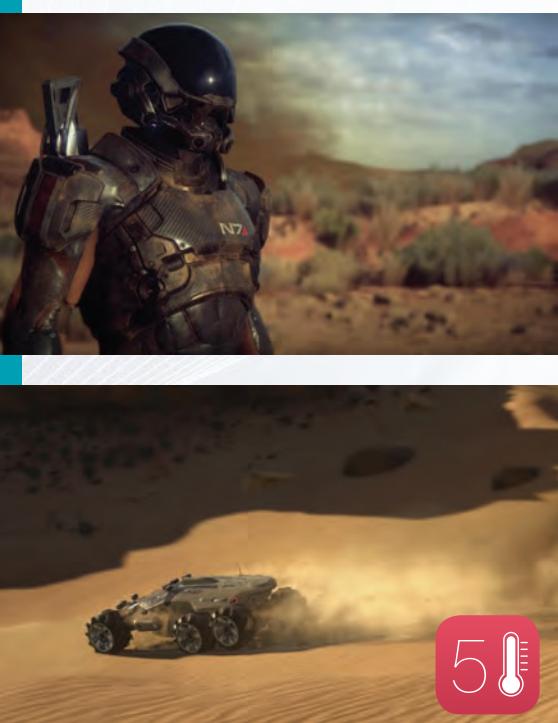
Hava olayları büyük fark yaratabiliyor. Misal, oyunda bulunan birçok güvenlik mekanizma-

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

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



Görünen o ki nehir yine güvenli bölgemiz olacak.



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

Mass Effect: Andromeda

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

videoda. Ama bir şey daha var ki, bence Bioware'in E3'te yaptığı en önemli açıklama buydu. "TEMPEST". Hepimiz, Normandy SR1 ve SR2 gibi ikonlaşmış ve efsaneleşmiş olan bir geminin yerini ne alabilir ki diye korkmuşuzdur. Ama yapımcılar Normandy'nin hatlarını bozmadan yeni gemi Tempest'i yaratmışlar ve bence muhteşem görünüyor.

2017'in ilk çeyreğine kadar beklemek zorundayız oynamayı beklemek için. Dünya'dan yola çıkıp, Andromeda'nın bilinmezliğine doğru yol almanın heyecanı içinde bekliyor olacağız.

■ **Erman Utku Erciyas**

Tuna ne diyor? İkinci görüş

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



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

FIFA 17

4

E 3 2016'dan birkaç gün önce FIFA 17'nin duyurusu gerçekleşmişti ve yayınlanan duyuru ile yeni FIFA'nın Frostbite motoruyla geliştirileceğini öğrendik ve havalara uçtuğ. Yayınlanan ilk videooda oyuncuların modellemeleri, surat ifadeleri de gerçekten çok iyiydi. Eh nihayetinde elbette futbolseverler olarak E3 2016'yi beklemeye koyulduk. Acaba E3'ün ilk büyük konferansını gerçekleştirecek olan EA bize FIFA'da neler gösterecekti?

Hepimiz elbette yeni bir oyun modu bekliyorduk ancak EA'in Frostbite'in FIFA'ya getirdiklerinin üzerinde duracağına emindim.

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

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

■ Enes Özdemir

Emre ne diyor? İkinci görüş

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

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

Scalebound

3

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

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

men sıkmasa da oyundan etkilenmek isterken uykumuz geldi.

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



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

Gears of War 4

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

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



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

Tekken 7



"Atarı salonlarında" neredeyse iki yıldır oynamanı bilen halde bulunan Tekken 7, bir türlü konsollara gelmek bilmedi. Neyse ki E3'te beklediğimiz açıklama, PC bonusuyla birlikte geldi ve bir Tekken oyunu ilk defa PC'lerde de boy gösterecek.

Tekken 7 hakkında ileride daha da uzun yazıp çizeceğiz fakat şuan için bilmelisiniz ki oyunda bir Tag modu yok; teke tek dövüşler söz konusu. Şu anda 29 karakterlik bir portföyü olan oyun, 9 yeni karaktere ev sahipliği

yapıyor. E3 fragmanında ise Akuma'nın ön planda olması dikkat çekiciydi. Akuma kendi hareket yelpazesi ve oynanış stiliyle biraz garip dursa da yine de oyuna iyi yedirilmiş gibi gözüküyor. (Tekken X Street Fighter gelecek daha...)

Unreal Engine 4 ile geliştirilmekte olan Tekken 7 için sabırsızlığımız sürmekte zira konsollarda şöyle sağlam bir 3 boyutlu dövüş oyunu eksiksliği iyiden iyiye kendini belli ediyor... ■ **Tuna Şentuna**

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

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

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

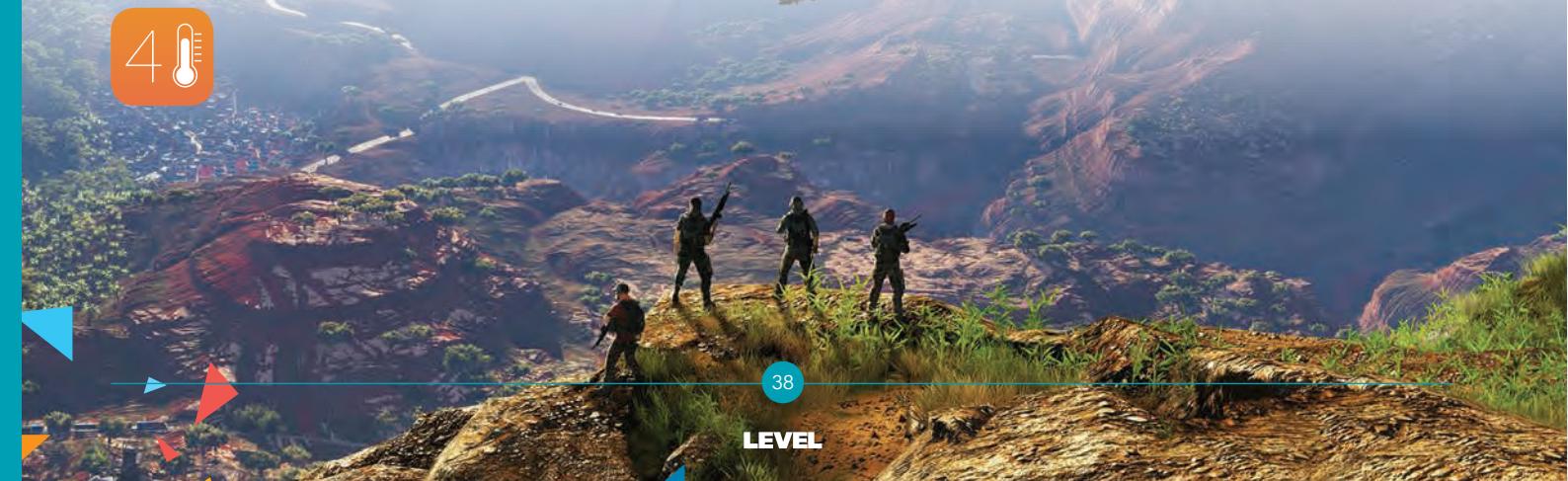
aksiyon dolu sahnelerse oyunun hem sakin, hem de heyecanlı yanlarını gösterdi. Evet, harika bir atmosfer, taktik dolu hamleler ve devasa bir harita bizi bekliyor. Tüm bunlar harika ama izlediğimiz video, kullanılan grafik motorunu birazcık da olsa sorgulamamıza sebep oldu.

Çok "düz" duran grafikler, özellikle araba çarpışma sahnelerinde ziyadesiyle gözüme battı. Bakalım oyun tam anlamıyla piyasaya

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

Kürşat ne diyor? İkinci görüş

Daha önce gitmediğimiz yerlere götürün tüm oyunlara kapımız açık. Ot bitmez araziler ile cennet mekanları arasında gidip gelen oyun nedense bana çok çekici geliyor, lütfen cuvallama Ubisoft.



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

Titanfall 2

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



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

■ Cantuğ Şahiner



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

ReCore



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

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

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

Spider-Man



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



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

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

■ Tuna Şentuna





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

WH40K: Dawn of War 3

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

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



ırklardan bazıları da tanıtında yer aldı. Hem ırklar tipki maketlerdeki gibi detaylı ve kaliteliydi, hem de silahlar en az masa üstü oyun-dakine benzer şekilde tasarlanmıştı. Seriye geçtiğimiz yıl eklenen Knight Warden birimi de arada kendisi göstererek ağızlarını açık bırakmayı başardı. ■ Ertuğrul Süngü

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

Dead Rising 4



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

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



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

Prey



Nedense bir oyun senelerce çıkamadığında akıllara hep Duke Nukem Forever gelir, duyurulmasıyla çıkışına nur topu gibi 11 sene koyan Prey de arka direkte kendisini unutturur. Human Head Studios tarafından geliştirilen ilk oyun defalarca ertelendikten sonra 2006 yılında piyasaya çıktılarında hiç de fena tepkiler almamıştı, haliyle yapımcı da ikinci oyun için nabız yokladı uzun süre, elini uzatıp kadayıfın altı olmuş mu kontrol etti, biz de bu arada

oyunu unuttuk.

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

çıkma bitirdiğim oyundan aklımda kalan neredeyse hiçbir ani yok. ■ Kürşat Zaman



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

Resident Evil 7: Biohazard



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

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

■ Enes Özdemir

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

Sea of Thieves



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



Yayınlanan oynanış videosunda, arkadaşlarımla beraber bir tayfa toplayıp korsanlığın sonsuz macerasına doğru yelken açabildiğimizi gördük.

FPS kamerasından oynanan oyunda arkadaşlarımla beraber çeşitli savaşlara gitmeyeceğiz. Savaşlarda gemimizdeki topları kullanabileceğiz ve hatta gemimizi bir topun isabeti sonucu hasar alması ve batmaması için bu hasarı tamir edebilmemiz olası. Hem PvP hem de PvE oynanışı bol bol görebileceğimiz, denizleri ve adaları keşfedebeceğimiz Sea of Thieves free-to-play

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

■ Enes Özdemir



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

Halo Wars 2



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

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

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

The Elder Scrolls V: Skyrim SE 4

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

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

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

■ **Enes Özdemir**



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

The Last Guardian 4

Yapımı yılın hikayesine döndükten sonra geçtiğimiz yıldız E3 fuarında arz-i endam eden The Last Guardian'dan bir süredir haber yoktu ve yeni bir erteleme haberi duyacağımız diye fenalık geçirmek üzereydi ki Sony'den nihayet çıkış tarihi geldi. Oyun hakkında bildiklerimiz hakkında fazla değişiklik yok, teknik açıdan eski gözüken oyunda kuş-kedi-tavuk karışımı arkadaşımızla beraber

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



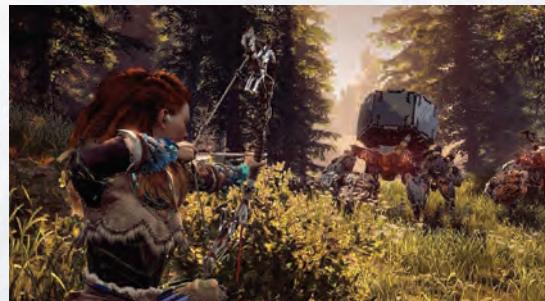
Yapım **Guerilla Games** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **28 Şubat 2017**

Horizon: Zero Dawn 4

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

ler başardığınız hissini çok iyi yansıtıyor. Bu robotlardan bazılarını evcilleştirebildiğimi söylemiş miydim? Ne yazık ki 2017'ye kadar oyunu göremeyeceğiz ancak kesinlikle çıkışında çok ses getirecek bir oyun olacak.

■ **Cantuğ Şahiner**



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

Pro Evolution Soccer 2017



Futbol gelince akla FIFA veya PES'den başka bir oyun gelmediğini hepimiz biliyoruz.

Zaten bu topa girmeyi deneyen başka bir firma da çalışmıyor piyasaya.

Ama pek tabii son yıllarda FIFA'nın PES'i bir hayli dövdüğünü de biliyoruz. Hala PES oynayan oyuncu sayısı azımsanamayacak kadar fazla ancak FIFA ile karşılaşırılamaz seviyede, bu yüzden de Konami bu yıl daha iddialı geliyor. E3 2016'da gösterilen fragmanla birlikte duyurulan PES 2017 daha gerçekçi bir oynanış sunmayı

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

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

Final Fantasy XV



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

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



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

Injustice 2



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



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

Call of Duty: Infinite Warfare



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

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

■ **Kürşat Zaman**



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

State of Decay 2



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



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

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



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

Quake Champions



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

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

■ **Kürşat Zaman**



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

Mount and Blade II: Bannerlord



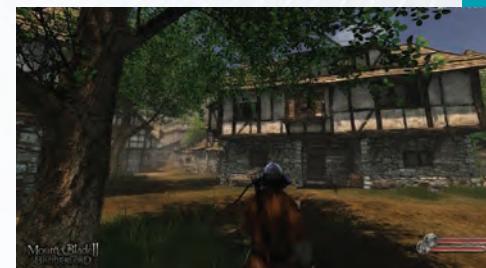
Tamamı Türkiye'de geliştirilen Mount & Blade II: Bannerlord, ilk defa bir E3 konferansında tanıtıldı. Türkiye'de ki oyun geliştiricileri ve bizler açısından aslında bir gurur kaynağı bile sayılabilir.

E3 Konferansında Bannerlord'un sunacağının, ortaçağ kuşatmalarında yer alan manciniklar, katapultlar, kuşatma kuleleri ve koçbaşıları gibi birçok ünite gösterildi. Kalelerin kuşatmalarında aldıkları hasarlar, çıkan yangınlar ile de dinamik bir kuşatma ortamı ve sağlam bir savaş atmosferi yine bizleri bekliyor olacak gibi görünüyor. Ayrıca, Taleworlds; savaşıçı Sturgiaırkıını

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

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

■ **Erman Utku Erciyas**



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

Gwent: The Witcher Card Game

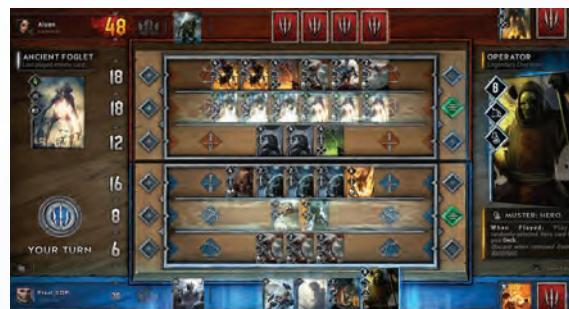


The Witcher 3: Wild Hunt oynayıp da, online bir şekilde oynayabileceğimiz bir Gwent kart oyununu istemeyen yoktur herhalde. Tüm oyuncuların bu ortak isteğini CD Projekt Red gerçeğe dönüştürüyor. E3 2016'da yayınladıkları duyuru videosu ile nihayet işi resmiyete döktüler.

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

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

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



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

The Legend of Zelda: Breath of the Wild



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

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



Sen çok yaşa Saks Persson!

Her E3'ün ardından fuarda olan bitenin derleyen videolar çekilmesi artık gelecek haline geldi. Bizim bu seneki favorimiz ise açık ara Minecraft'tan Saks Persson'ın sahnedeği anları oldu. Muhakkak duymuşsunuzdur, "Mehmet Aurelio gibi bakıyor" sözünü, genelde gizli kamera şakasını öğrendiğinizde andakine benzer mimikler verenlere söylenir hanı. İşte, sahneye çıktıgı andan itibaren "Benim ne isim var burada? Burası

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



PlayStation Neo vs Xbox One S

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

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

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



Xbox Play Anywhere hoş gelmiş!

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

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

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



Bekledik de gelmedin...

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



Beyond Good & Evil 2

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



Dead Island 2

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



The Wild

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



Rime

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

LEVEL Top 5

Tuna Şentuna

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

Emre Öztinaz

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

Kürsat Zaman

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

Ertuğrul Süngü

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

Ertekin Bayındır

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

Enes Özdemir

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



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

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

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

Kimsin, nesin, ne yapar, ne edersin?

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

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

E.K: Oyunlara olan ilgim küçüklükten geliyor. İlk edindiğim oyun platformu Commo-

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



Ne Okudum

Illidan: World of Warcraft

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



Ne Dinledim

Red Hot Chili Peppers: The Getaway

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



Ne İzledim

Warcraft

Warcraft'ı sonunda beyaz perdede gördiğimiz ilk teaser ile ortaya çıkan ve herkesi endişe ettiren SCI görüntüleri, nihayet canlı canlı izledik. Evet, görsellik bir noktada gözle battı ama film hiç de fena değildi. İşin garip kısmı, firma tarafından aylar önce yapılan "lore" değişikliğinin birçok hayranda resmen yara açması oldu. Evet, belki muazzam bir film değildi ama benim için uzun yıllarda içinde büyüğüm bir dünyayı beyaz ekranda izlemek, eşine az rastlanacak bir olaydı.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!
Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet
Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?
8 YENİ PROJE ADIM ADIM 16 SAYFA

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

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

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

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

WINDOWS 3.İ DENEYİN! 1992'DE ÇİĞİR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANNIN.

DOSYA
Formula 1 teknolojileri
Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarışı kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?

ANALİZ
Wikipedia zorda mı?
Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.

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

DB
Dünya Basın Ajansı
2016/07/112468
(X3C: 16.59 TL)

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

İNCELEME

The Witcher 3 Blood and Wine

The Witcher 3: Blood and Wine

Bu fotoğraf gözüne ilk iliştiğinde Geralt'ın elinde bir kemençe tuttuğu nu zannedenler parmak kaldırırsın. Evet, 150 saatlik The Witcher III deneyimin ardından böyle olduk işte...

Sayfa 56

Altın 9,5 - 10 puan

Gümüş 8,5 - 9,4 puan

Bronz 7,5 - 8,4



Mag Rope ile
Örümcek-Adam keyf!

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

Mirror's Edge Catalyst

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

Nasıl bir sıcak bu arkadaş? Gerçekten şu kızcağımız esintili gökdelenlerin tepesinde koştukça ben ferahladım ama o da bir yere kadar idare etti. Bu varan bir. İkinci konu ise şu ki Mirror's Edge'i bilip bilmemiğiniz... Biliyor musunuz, bir söylevin bana. Çok yıl geçti ilk oyununu üstünden ama oyun o kadar fazla bundle'ın içinde bulundu, o kadar büyük indirimlere ulaştı ki (Bir ara 3 TL falandı,) belki arada bir zamanda almışsınızdır.

Mirror's Edgeambaşa bir oyundu ve hala da öyle aslina bakarsanız. Hangi oyunda birincil amacımız sadece koşmak mı? (Çeşitli bağımsız runner oyunlarını örnek göstermemeliyim lütfen.) Zamanı için iyicene orijinal bir konsepte sahipti oyun ve yıl 2016 olduğunda da FPS kamerasından oynanan bu tip bir oyuna rastlamış değiliz.

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

Kimsesizler

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

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

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

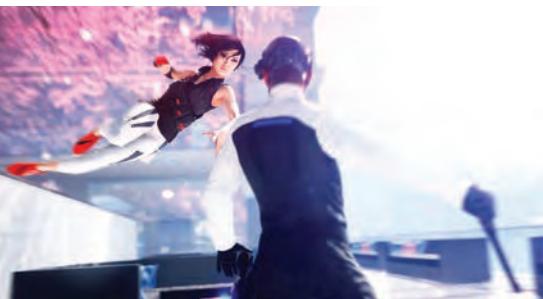
işlenisi de maalesef ikinci kısma düşmektedir. Bu distopik dünya ile ilgili ne fazla bilgimiz oluyor, ne karakterler olan biteni söyle bize güzelce bir aşılıyor, ne de hikaye süresince bu distopyayı hissedebiliyoruz.

Hızlan ve düş

Once oyundaki en büyük problemi mi anlatsam yoksa oynamış mı değinsem diye düşünmekteyim... (10 satır kadar düşüneceğim.) Önce problemi anlatırsam oyunu hiç bilmeyenler anlamayabilir, o yüzden oynamıştan yürüyorum. Hapisten çıktıktan sonra arkadaşlarımızın yanına dönerek onları içini yapmaya yöneldiğimiz Catalyst, koşma üzerine kurulu bir oyun. Bolca koşuyor, atlıyor, tutunuyor, duvardan duvara sekiyor ve K-Sec gördüğümüz yerde de en kısa yoldan onlardan kurtulmaya çalışıyoruz. Silahlar alıp ateş etmek yok, siper almak yok (Yok sayılır...) Zamana karşı yarışta olduğumuz bir parkour mücadeleyle buluşuyor oyun bizi; evet, aynı önceki oyunda olduğu gibi... Bu kadar fazla "koşu" teması olduğu için de oyunda ilk baktığınız şey bu koşma işleminin

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





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

oyuna nasıl yansındı.

Problem işte burada ortaya çıkıyor...

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

Şuradan çekirdek kap da gel...

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

SOLDA Yükseklik korkusu olana bu oyun fazla
ALTTA Faith saçlarındaki saçmaliğin farkında mı acaba...



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

Mirror's Edge Exordium

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



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

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

İlk hafta •••••

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

İlk ay •••••

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Koşuyoruz

%20 Düşüyoruz

%20 Tekme atıyoruz



ARTI

Bu konsepte oyun bulmak zor.

EKSI

Atmosfer yok.

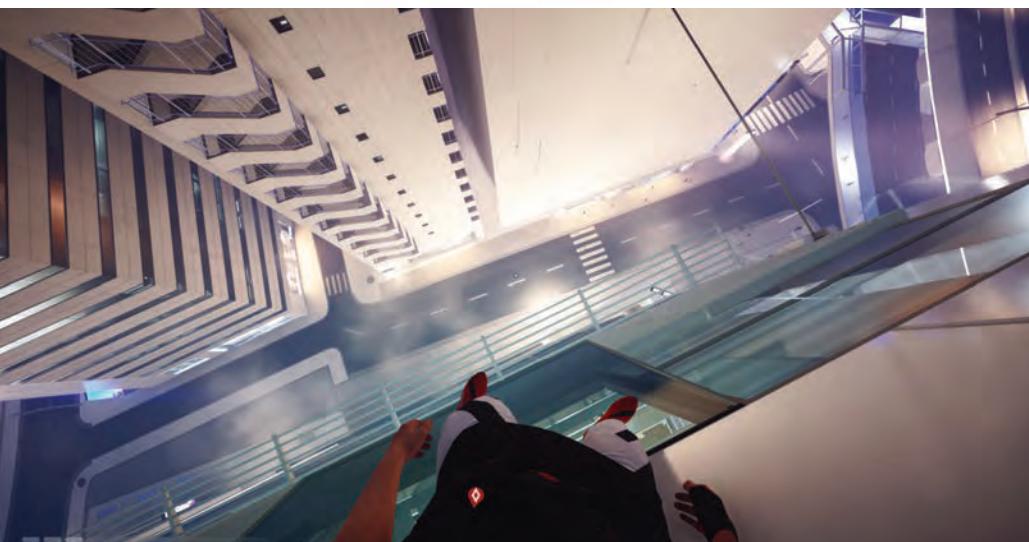
Oynanış eğlenceli değil.

Koşma hissi zayıf.

Senaryo kötü.

SON KARAR

Her anlamda hayal kırıklığı olarak nitelendirileceğim bu oyunu herhangi başka, daha küçük bir firma yapsayıdı heften kötü olacaktı ama EA ve DICE yine bir şeyleri kotarmayı başarmış. Yine de pek tavyive edilecek bir oyun değil.



tasarınlıklarını düşünmek bile istemiyorum zira o zaman oyun direktörünün vizyonundan fazlasıyla şüphe edeceğim.

Ödül oyunu

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

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

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

sıradan tekmeler atmanın ötesini yapamıyor sunuz –ki daha kötüsünü söylemedim. Faith bu bez bebek polis görevlilerinden birinin sağından tekmeyi koyunca (Şu an mahalledeki dayıyorum.), tekmeyi yiyen arkadaş gidip soldaki polise çarpıyor ama buradaki çarpma şekli o kadar ama o kadar yalan ki... Aynı konu surada da geçerli: Diyelim ki düşmanınız bir korkuluğun yakınında duruyor ve ona bodoslama tekmeyi savuruyor... Adam geriye sendeliyor, korkuluktan metrelerece uzakta olsa bile o tarafa doğru iyice yönleniyor, ilerliyor ve kendini korkuluktan aşağı bırakıyor. Sanki tek rolü olan bir dublör!

Size dövüşlerdeki sıkılığın daha da fazla anlatmak isterdim ama inatla bu oyunu almayı düşünecek olursanız, bari burada daha fazla sıkılmayın.

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

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





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

The Witcher 3 Blood and Wine

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

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

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

Olaylar olaylar

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

icin oyuna olan etkileri de bir hayli büyük oluyor.

Toprak ağası olduk!

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



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

Blood and Wine ile 40 saat!

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

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

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

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



Grafikler

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

İNCELEME

Downey Jr. - Law

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



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



Sherlock Holmes The Devil's Daughter

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

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

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

ne ekerseniz onu biçersiniz.

Tercihinize göre, birinci şahıs veya üçüncü şahıs bakış açılarından oynayabileceğiniz The Devil's Daughter'in grafikleri Unreal Engine 3 ile hazırlandı. İlk bakışta görüntü şahane gibi gözüke de detaya indikçe bazı aksaklıkları fark etmek mümkün. Londra'nın puslu sokaklarında arnavut kaldırımı üzerinde yürüyüp manzaraya bakarken, anılsın karşınıza çıkan bir duvarın yamuk köşesi veya ormanda gezinirken ağaçların ihtişamı arasında duran bıçimsiz bir kaya seyir zevkinize gölge düşürebilir. Ayrıca ana karakterler dışındaki diğer karakterlerin yüzleri de daha ayrıntılı olmaliydi. Yüz mimik dolu Sherlock ile sokakta oturan bir vatandaş yan yana geldiğinde komik görünüyorlar. Bunlar görmezlikten gelinebilecek küçük ayrıntılar. Nitekim videolarda oluşan Vsync (dikey senkronizasyon) sorunu hiç olmamalıydı. Ekranı ikiye bölen anlık çizgiler bu denli itibarlı bir yapıma yakışmamış. Oyunun bulmacaları, genelde insanlarla konuşma ve ipucu bulma üzerine kurulu. Sherlock olarak, etkileşime gireceğimiz insanları analiz ediyor, giyim kuşamından ve yara berelerinden karakter analizi yapıyor, onlara sorular soruyoruz. Bunun dışında her davada farklı mekanlarda gezinip ipuçlarını araştırıyor ve eksik parçaları buluyoruz. Bunları yaparken Sherlock'un duyu ve hafıza yeteneklerinden de bolca faydalaniyoruz. Ayrıca yeri geldiğinde farklı karakterleri de kontrol etme fırsatı bulacağınızı belirtmek iste-

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

KARAR

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





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

The Solus Project ★

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

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

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

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

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

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

■ Cem Şancı

KARAR

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

EKSİ Çizgisel oynanış, düşük aksiyon

•(85)•





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

Hearts of Iron IV

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

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

Detaylarda kaybolmak

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

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

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

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

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



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

Haritaya iyi bak

Hearts of Iron IV haritası, eski oyunlarda da olduğu gibi birkaç farklı mod üzerine kurulmuş durumda. Land Map Mode sayesinde States, Provinces ve de Region açılarından haritaya bakabiliyor, her bir mod aracılığı ile de farklı bir işi daha net şekilde icra edebiliyoruz. Bu sayede nerede, ne gibi binalarımız var, nereye kaç tane Civilian Factory kurabiliyim gibi sorulara cevap aliyoruz. Naval Map Mode ile adından da anlaşılabilenliği üzere donanmayıza ayrıca kontrol edebiliyoruz. Air Map Mode sayesinde de uçan birimlerimizin dardukları bölgeleri harici şekilde görebildiğimiz gibi, saldırı yapacak birimlerimi de buradan ayarlayabiliyoruz. En önemli modlar dan birisi de şüphesiz Supply Map Mode. Tüm mühimmat takviyemizi bu mod aracılığı ile garantiye alıyor, nerede ne var görerek hareket edebiliyoruz.

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

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

Hearts of Iron IV haritası üzerinde gündüz ve gece farkı, hemen her türlü noktada oyuna etki etmeye çalışıyor. Ayrıca değişen hava şartlarının da hemen her türlü savaşın gidişatını değiştirdiğini belirtmekte fayda var. Men Power dengesini iyi ayarlayamadığımız sürece iğneceye dönüşen Hearts of Iron IV, doğru strateji yapanların her daim yüzünün gülmesciğini sağlayacak kadar da bonkör. Politika birçok Paradox oyununda olduğu gibi yine önemli bir yer tutuyor. Kurulan ikili ilişkiler, tüm oyunun gidişatını etkiliyor. Özellikle 1936 senaryosu ile başlayan oyuncular, yaratıkları yeni müttefikler sayesinde hiç ateş etmeden toprak ele geçiren bir Nazi Almanya'sı kurabiliyorlar ki bence oyunun en keyifli yanlarından bir tanesi de bilinen savaş tarihine alternatif bir şey yaratıbmek. Savaşlar ve savaşlar için

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

KARAR

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





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

Umbrella Corps

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

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

Zombi Sorunsalı
Zombilerin ana tema olduğu bir oyuna zombileri neden ve hangi akla hizmet zorla sokuturursun ki? Oyun yapımcılarını bazen gerçekte anlayamıyorum. Bazı projeler mühümelen yola çıktııkları gibi sona ermiyorlar. Ya da sona erdiğlerinde böyle oyunlar çıkıyor ortaya. Özellikle büyük firmaların bu tarz yanlışlara düşmesi acayıp sınır bozucu.

Ben en iyiş şurası şöyle, burası söyleden ziyade kısa süren Umbrella Corps maceramı anlatayım size.

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

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

SAĞDA İşte o "Brainer" denen şey...



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

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



fina bakalım.

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

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

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

■ Ertekin Bayındır

KARAR

ARTI Resident Evil serisinden alınmış mekanlar

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

30

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

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

★ Odin Sphere Leifthrasir

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

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

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

Büyük Lort Odin

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

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

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

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

Kombo diyarı

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

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





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

Her şey Phozon için

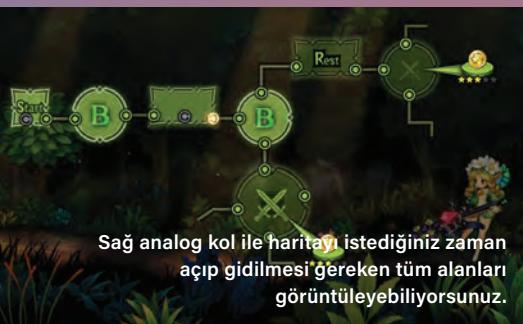
Yetenekleri kazanmak için Phozon Prism adındaki kristalleri bulmamız lazım. Bunlar Boss savaşlarının ardından bize kesin olarak veriliyor ve diğerlerini de haritada dolanıp tüm alanları araştırarak ele geçiriyoruz. Her Phozon Prism de ya aktif bir saldırısı yeteneği sağlıyor, ya da pasif bir güç ekliyor.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

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

Bir Klasik

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

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

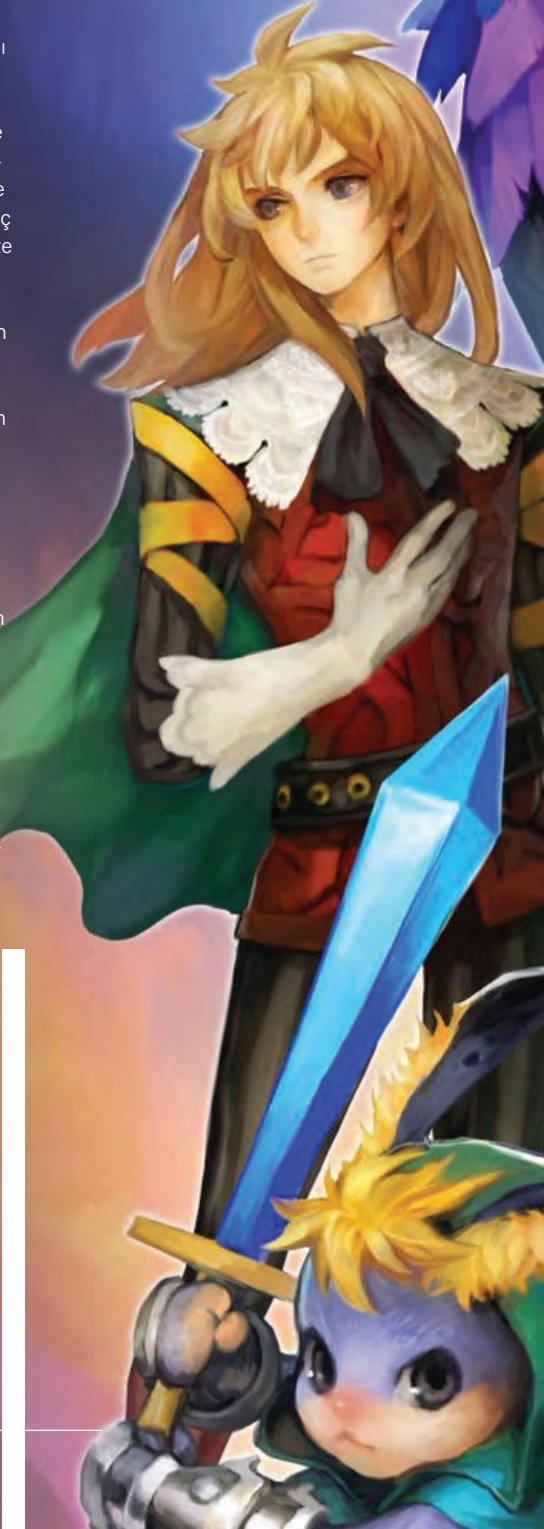


KARAR

ARTI Görsellik çok iyi, eğlenceli oynanış, farklı karakterler

EKSI Bazen fazla kolay olabiliyor, yeteneklerimiz atıl kılıyor.

91





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

Turmoil



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

1 1984 yılında ZX Spectrum için üretilmiş olan bir Turmoil vardı, hatırladınız mı? Of, saniyorum çok "hatırlıyorum" diyen çıkmadı. Neyse ben şöyle kenara geçeyim... Zaten konunun bu oyuna da pek alakası yok. Turmoil bundan bir yıl kadar önce erken erişime geçiş yapan güzide yapımlardan birisiydi. Bendeniz de aynı dönemde oyuna bir ilk bakış atmıştım. Malum zaman hızlı geçiyor ve sonunda Turmoil'in tamamlanmış hali ile karşınızdayım. Turmoil 1899 yılında geçiyor. Dört farklı oyuncudan birisini seçip, petrol kazma

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

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

EKSİ Kısıtlı etkileşim, daha fazla içeriye ihtiyacı var





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

Guilty Gear Xrd -REVELATOR- ⚡

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

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

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

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

birleştirilen 2 boyutlu dövüş oyunumuz GG Xrd -REVELATOR- önceki oyunun üzerine bir takım yenilikler ekliyor ve bunların en başında da ekstra karakterler geliyor. SIGN'daki -DLC karakterler dahil olmak üzere- tüm karakterleri içinde barındıran oyunumuz, bu karakterlerin üzerinde 6 kişi daha ekliyor. Önceki GG oyunlarından dört karakter dönüş yapıyor: Johnny, Jam, Dizzy ve Raven –ki eğer daha önce hiçbir GG oyununu oynamadıysanız şu an dediklerim size hiçbir şey ifade etmedi. Jack-O' ve Kum da REVELATOR'a özel iki yeni karakter. Karakterlerin yanında bir diğer önemli yenilik, şu an adını hatırlayamadığım bir dövüş oyunundaki gibi işleri kolaylaştırın ama bir yandan da %20 kadar daha fazla hasar almanızı neden olan Stylish modu.

Dövüşten önce Technical veya Stylish olarak belirleyebileceğiniz bu modlardan Stylish olanı, komboları art arda dizebilmenize olanak tanıyor ve geriye gitmediğiniz halde bile yüksek ve orta gardları otomatik almanızı olanak tanıyor. Yine de profesyonel oyuncuların Technical'ı seçeceğini bilmeniz gerekiyor. Bir dolu irili ufaklı, buraya siğdırmanın mümkün olmayacağı teknik değişikliklerin de olduğu yeni GG oyunumuzda, bence hiç de güzel ayarlanamamış bir hikaye modu da bulunuyor. Bu normalde nasıl olmalıydı, hikayeyi takip ederken ara ara dövüşlere katılıp olayı finale bağlamalıydık. Ne var ki burada bolca diyalog bulunan ve İngilizce

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

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

KARAR

ARTI Oynanış çok eğlenceli, karakterler birbirinden çok farklı, görsellik muazzam

EKSİ Story modu kötü, adam gibi bir Arcade modu yok



Her dövüşün sonunda, başarınıza göre birçok madalya kazanıyorsunuz.



Benim cici silahım!

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



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

Rogue Stormers

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

Metal Slug serisi veya Contra gibi rogue-like türünde bir oyun olsaydı, aşağı yukarı Rogue Stormers'a benzer bir şey ortaya çıkardı diye düşünüyorum. Evet, sanırım bu oyunu özetlemek için söylemeyecek en güzel şey bu olurdu. Eğer ilginizi çekersem, gelin biraz daha detaya inelim.

Öncelikle oyunun hikâyesinden biraz bahsetmek isterdim ancak öyle bir şey yok! Yani var ancak bunu bize gösterme tarzları gerçekten çok ilginç. Oyunu oynamaya başlayacağınız o ilk ana kadar hikâyeyi herhangi bir parçası bize verilmiyor. Sadece şehrimizin goblin isyancılar tarafından ele geçirildiğini biliyoruz. Bizim görevimiz ise tanımadığımız ve ölen karımızın intikamını almak. Oyunda ilerledikçe de kazanacağınız bazı kağıt parçalarını toplayıp hikayeye dair genel bir fikir sahibi olabilirsiniz. Ama hepsi bu kadar işte.

Ah, bu arada kim olduğumuzdan bahsetmem. Adımız Brench, bir çeşit mutasyona uğratıldıktı ve eskiden büyük bir kahraman olarak görülmüyorduk. Oyun ilerledikçe kullanabileceğimiz diğer beş arkadaşımızın ise muhtemelikte bizden geri kalır yanı yok. Her bir karakterin kendine has bir silahı ve özellikleri bulunuyor. Örneğin; Brench'in bir makineli tüfeği var ve özel yeteneği sayesin-

de saldırı hızı bir süreliğine artıyor. Bunun dışında oyun içerisinde açığınız kasalardan veya düşmüş podlardan ikinci silahınızı -sağ tuş ile kullanılıyor-, can arttırıcıyı ve ölene kadar kullanabileceğiniz özelliklerini düşürebiliyorsunuz. Elbette bunların hepsi altınla, yani altınınızı iyi harcayın. Oyunca yeni giren birisi için başlangıç bölümünü inanılmaz zor tasarlanmıştır. Sadece düşman sayısı değil aynı zamanda her yerden üzerrine yanmış bombalar veya her adımda bir kaçmanız gereken tuzakların tümü birleştiğinde, oynaması gerçekten güç bir bölüm ortaya çıkıyor. İlk bölüm böyledenken sanırım geri kalan bölümlerin nasıl olduğunu az çok anlamışsınızdır. Mutlaka kendinize ait takipterin olacaktır ancak size verebileceğim en iyi takip boss ile savaşmadan önce orada işinize yarayacak bir silah -özellikini kullanınca yeniden dolan- elde edin.

Oyunu alıştıktan sonra -yani bin kere öldükten sonra- her şey daha da hızlanıyor ve eğlenceli bir hale geliyor. Tabii bunda bir başka neden daha var. O da karakterlerin seviye atıyor olması. Karakterlerimiz 60. seviyeye kadar çıkabiliyor ve her seviye atladığında rastgele karşınıza gelen iki adet perkten birisini seçiyoruz. Oyun roguelike

olduğundan her ölüm sıfırdan başlamak demek ancak bu perkler ne kadar ölüsek ölelim kullanılmaya devam edilebiliyor. Yani etrafta gördüğünüz küçük mavİ ve parlak küreleri mutlaka toplayın.

Oyunca karşısına çözülmeyi bekleyen buglar çıkabilir veya fps düşüsleri yaşayabilirsiniz. Bunlar oyundan soğutacak derecede değil ve neyse ki yapımcı firma üstüne düşüyor. Eğer roguelike ve shooter karışımı bir oyun için heyecanlanıyorsanız mutlaka denemelisiniz.

■ **Cantuş Şahiner**

KARAR

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





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

SteamWorld Heist ★

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

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

Savaş anları, sıra tabanlı olarak ilerliyor.

Ancak ilk dikkatimi çeken detay şu oldu; oyun açılırken "gamepad" kullanmanızda fayda var diyordu ama mouse ile o kadar rahat, o kadar kullanıcı dostu bir düzen oturtmuşlar ki, bu oyunu oynamak bir bebek oyuncasına dönüşmüştür.

Savaş anında aksiyon puanlarınıza dikkat etmeniz lazım. 2D ortamda sarı ve mavi çizgiler ile sizlerin nereye kadar ulaşabileceğiniz veya neler yapabileceğiniz belir-

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

Şapkam uçtu Kaptan!!

Silahlar oyundaki en önemli detaylar olarak dikkat çekiyor. Çoğunlukla göz kararı nişan almanız gerekiyor. (Bence çok da zor değil.) Hatta direkt olarak göremediğiniz düşmanlara çevredeki duvarlar veya eşyalar üzerinden mermınızı sektörerek ulaşabiliyorsunuz. Elinizde pompalı tüfek varsa, mermiler zaten sprey gibi dağılarak parçalıyor ortaklı. Ayrıca şahsi tavsiyem, sniper'lardır. Sektire sectire, biraz geometri kullanarak çok acayıp işler başarabilirsiniz. Düşmanlarınızın mermilerinden de siper alarak kaçınmayı sakın unutmayın. Kolay seviyede çok dert değil ancak üst seviyelerde anında ölüm ile bölüme baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz.

Ganimet toplama işi de çok basit. Bölüm sonunda topladığınız kutu veya çuvalları açıyzorsunuz, nasıl silahı geliştirmek gibi bir derdiniz yok. Basitçe daha iyi olan silahı elinize alıyzorsunuz. Kafaniza da ordan burdan topladığınız şapkaları geçireceksiniz zaten. Ayrıca para değil, su toplayıyoruz. Oyun gerçekten çok eğlenceli. Sıkıcı bir an-



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

■ Erman Utku Erciyas

KARAR

ARTI Zorluk seviye ayarı, müzikleri, basit oynanış

EKSİ Keşke karakter anladığımız bir dilde konuşsaydı



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

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

TurnOn ★

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

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

Şimdi oyunda ne oluyor, çeşitli bölümlerde

elektrik tellerinde dolanarak o bölgeye elektriği geri sağlıyoruz. Elektrik topumuz sadece elektrik tellerinde hareket edebiliyor ve bu elektrik telleri de farklı düzlemlerde olsa bile zıplayarak üstlerine geçilebilecek şekilde yerleştirilmiş. Büyük jeneratörler bir çeşit kayıt noktası olarak iş görürken, daha ufak elektrik kutuları da büyükçe alanlara elektrik sağlıyor ve bölüm sonunda da puanımız artırıyor. Tellerde dolanırken de ufak, mavi renkte elektrik sembollerini toplamaya çalışıyoruz ki yine bölüm sonunda puanımız artırsın.

Bölümler iki tipe ayrılıyor. Çoğunlukta olanlar araştırma bölümleri olarak nitelendirilebileceği, bölüm boyunca en fazla elektrik sembolünü toplayıp, çeşitli ufak görevleri yaptığımız, istediğimiz gibi ilerleyebildiğimiz bölümler.

Diğer bölüm tipi ise bir çeşit "runner" oyunu gibi işliyor; ekran kayarken biz de yer yer kopuk elektrik tellerinde zıplayarak, yer değiştirerek ilerlemeye çalışıyoruz ve bu sırada da kırmızı renkteki, can yakan elektrik sembollerine değmemeye uğraşıyoruz. Bu bölümdeki en

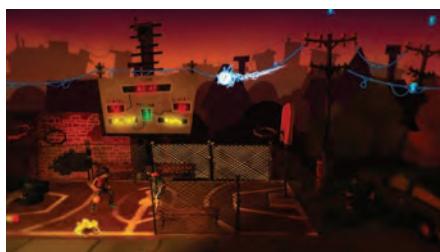
ufak hatalız siz affetmiyor ve direkt bölümün başından başlamaz gerekebiliyor. Görsel anlamda da yoğun bir emek harcadığı belli olan oyun kesinlikle çok iyi gözüküyor. Hem el çizimi grafikler çok başarılı, hem de üçüncü boyuta uygulanmaları çok iyi. Görsellikten daha da iyisi müzikler olmuş. Açıkçası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

KARAR

ARTI Görsellik ve müzikler çok iyi.

Farklı bir konu işlenmiş

EKSİ Daha net görevlerimiz ve amaçlarımız olabilirdi, şehre elektrik gelmesi daha iyi ifade edilebilirdi.



ÜSTTE Elektriği açın da gençler oyuna devam etsin.

SAĞDA Herhalde o kırmızı enerji zimbirtisine değimemeniz gerektiğini söylemeye gerek yok...





Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Slip Away ★

Okyanusun derinliklerindeki bağımlılık

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

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



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Trap da Gang ★

Suçlu avi!

Son dönemde fiziksel anlamda gittikçe tembelliştigimiz ortada. Hatta bu yetmez gibi beynimizi de bu tembelliğe alıştırırız. Aslında beynimizi çalıştırmak o kadar da zor bir şey değil. Bu konuda oyular bile yardımımıza koşabilir. Trap da Gang de bunlardan biri. Oyunda amacımız, üst üste duran üç platformdan rastgele seçilmiş birisinden gelen suçuları, ekranın dışına çıkmadan yakalamak. Bunu da, merdiven, muz kabuğu, yay gibi eşyalarla, suçuları çeşitli patlayıcılarla yönlendirek yapıyoruz. Eğer suçularlardan birisi ekranın dışında kalan alana kadar kaçmayı başarırsa bir canımız kaybediyoruz. 8-Bit grafik ve müzikleri ile de dikkat eden Trap da Gang göründüğünden daha zorlayıcı ve zeka isteyen bir yapımdır. En azından söyle bir göz atmanızı öneririm. ■ **Puan: 8**



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat 12.99 TL

Human Resource Machine ★

İnsan kodlamaya hazır misiniz?

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





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



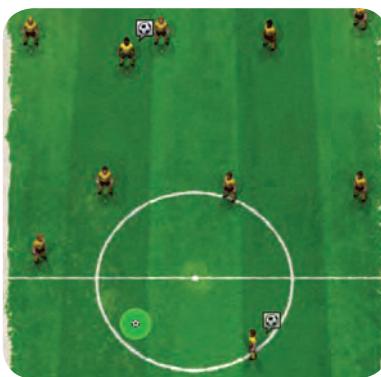
Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat 10,49TL

New Star Soccer G-Story

Yepyeni bir kariyer baştan başlıyor!

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

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



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Garfield's Defense 3

Diet Fight

Yemeklerle savaş kaldığı yerden

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



ONLINE

Fırtına Güncesi'

Fırtına Güncesi

Blizzard oyunları sevmeyenleri bile ekran başına toplayıp birer Emre Öztinaz'a dönüştüren Heroes of the Storm, bu aydan itibaren Tuna Şentuna'nın kaleminden LEVEL sayfalarında! Sayfa 82

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!



Overwatch

Blizzard'dan ban şenliği!

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

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

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



Destiny

Rise of Iron kendisini gösterdi!

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

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



WildStar

Steam rüzgarına dayanamadı!

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

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

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

Gloria Victis

Merakla beklenen oyun çıktı!

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

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





ESL

ESL Dota 2 Ligi Sona Erdi!

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

Tüm Dota severler, Türkiye'nin iki iddialı ve köklü eSpor kulübü olan HWA Gaming ve Dark Passage arasında gerçekleşen final mücadeleşine tanıklık etti. Best of Five (Bo5) olarak oynanan final serisini 3-0'lık üstünlükle HWA Gaming kazanarak, hem tüm lig boyunca tek bir oyun vermeden zaferle ulaşlığı için "Yenilmez" ünvanını kazandı hem de 2016 ESL Türkiye Dota 2 Ligi sezonunu kazandığı için takdir topladı. Yenilmez Şampiyonun oyuncusu "sjok" da, binlerce izleyicinin seçimiyle finalin S7 MVP'si oldu. Hem final serisi hem de üçüncülük serisini izleme imkânı bulduğumuz gün ayrıca steamcode ve Samsung Gear VR çekilişleri bizi, Steam VR geleceğine bir adım daha yaklaştırdı.

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

Go4LoL Mayıs Ayı Finali

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

■ Sercan Gürvardar



ONLINE



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

Dragomon Hunter Online

Ejderhalar ve insanların büyük savaşı!

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

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

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



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

MxM

NCSoft'un yeni MMO'sunu denedik!

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

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

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

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

tuşu ile gelen ataklardan kaçabiliyor ve space ile zıplayabiliyorsunuz. Yani oyun size bir hack & slash oyununun dinamik yapısını ve bir MOBA'nın stratejik yönünü harmanlayarak sunuyor. Savaşlar bu nedenle oldukça hızlı geçiyor. MOBA'larda bilirisiniz ki her an gözünüz açık kalması gereklidir. Bu durum MxM'de belki de en üst düzeye çıkarıyor. PvP konusunda söylemek istedigim son şey ise oyunda eşya sisteminin olmaması ve bunun yerine seviye atladığımızda her seferinde üç yeteneğimizden birini geliştirebilmemiz. Bu arada yanlış anlaşılmış olmadan belirtmek isterim ki, nihai yeteneğimiz dâhil toplamda dört yeteneğimiz bulunuyor. Ancak nihai yeteneğiniz yerine diğer üç yeteneğinizi geliştirebiliyorsunuz.

Basına özel bir sürümünü denedigim geleceği olduğunu düşündüğüm MxM dinamik yapısıyla oldukça iyi bir oyun deneyimi sunabilir. NCSoft Blade & Soul'dan sonra umarım yine iyi bir oyunu biz Avrupalı oyuncuların önüne koyar. ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

Meta genişletme çabaları!

6.11 ve 6.12 güncellemeleri ile Sihirdar vadisinde meta bir değişikliğe uğrayacak gibi gözükmektedir. Hatırlayacak olursanız geçen ay 6.9 güncellemesi ile oyuna gelen değişikliklerden sizlere bahsetmiştim. 6.9 güncellemesi ile özellikle ormanın dengeleri değişti ve oyun ejderhalar ile Vadidenin Alameti üzerinde daha stratejik hamleleri gerektirecek bir yapıya büründü. Elbette bu durumun e-spor dünyasına nasıl yansıyacağı merak ediliyordu. Bu denli önemli değişikliklerin yanında şampiyonlarda da bir takım dengeleme işlemleri yapmak gerekiyordu ve 6.11 güncellemesi ile bu dengelemelerin ilk adımları atıldı. Bu dengelemelerle beraber elbette metada bir takım farklılıklar da oldu. Riot güncelleme notlarında her e-spor maçında Kindred, Ekko, Azir, Lucian ve Nidalee gibi şampiyonların ilk tercih olmasından veya direk olarak yasaklanmasından duyduğu rahatsızlığı açık şekilde dile getirdi ve Riot'un 6.11 güncelmesinin amacı da açıklığına kavuştu. Riot metaya farklı şampiyonları da sokmak istiyor ve e-spor mücadelelerinin tek tip şampiyon kadrosuyla oynamamasında israrçı davranışını devam ettiriyor.

6.11 güncelmesi ile beraber pek çok şampiyon tatlı tatlı nerfler de yedi. Azir'in ultısı artık dostlarına daha kısa süre hareket hızı sağla-

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

Daha güzel bir ARAM için el ele!

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





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

Şampiyonluk Ligi'nde Sistem Değişikliği!

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

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

■ Enes Özdemir

Yeniden Kurma Sistemi Devredel

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



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

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

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

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

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



sahip olanlar için. Artık oyundaki "fullscreen" seçenekleri yerine "exclusive fullscreen" ve pencere modu yerine "non-exclusive fullscreen" modu olacak. Yapımcılar bu ayarlamada oyundan önce masaüstüne geçtiğinizde çok daha iyi bir performans ile karşılaşacağınızı söylüyor. Güncellemeye notları genel olarak bu kadardı ve her zaman olduğu gibi yine "vay" diye biliceğimiz değişiklikler yapılmadı. Oyun dünyasıyla ilgili olarak 17 Haziran'da Yaban ateşi Operasyonu'nun sonlandığını hatırlatalım. Yani paketi alıp hala oynamadısanız... Geçmiş olsun.

ELEAGUE nihayet başladı!

Elektronik sporlarda yeni oluşumları artık sıkılıkla duymaya başladık. ELEAGUE de yeni bir oluşum ve önemli takımları bünyesine kattı bile. 1,5 milyon dolara yakın ödül havuzuna sahip olan yepenki bir turnuva olan ELEAGUE'in en önemli özelliği ise televizyonda yayınlanıyor oluşu ve bu da demek oluyor ki dünyada e-sporları televizyona taşıyabilmek için çabalayan insanlar var. ELEAGUE'in ilk hafta maçları birbirinden çekici sahnelerde sahne oldu, ayrıca Twitch izleyici sayısı 4.5 milyona yaklaşıırken, anlık izleyici sayısı 90 bini geçti. Toplam TV izleyici sayısı ise 509 bini buldu. Tüm bu istatistikler ilk kez düzenlenen bir turnuva için oldukça iyi sonuçlar. Böylece ELEAGUE'in ne denli potansiyelli bir turnuva olduğunu da görmüş olduk.

İlk olarak Liquid, Luminosity, Renegades ve Cloud9'in bulunduğu A grubu mücadelelerinde, güven taraf Luminosity oldu. Grubun final karşılaşmasında ise Luminosity, Mirage haritasında 16-11 yenilerek geriye düştüğü karşılaşmada, önce Cbble haritasında uzayan maça 19-16 ve daha sonra Dust 2'de 16-9'luk skorlarla rakibini yenerek 2-1'lik sonucu elde etmeye başardı. Böylece Luminosity play-off'a katılmaya hak kazandı.

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

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



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

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

ESL One Cologne 2016 grupları belli oldu!

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



Kinguin CS:GO'ya dönüyor!

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



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

Belki de buraya kocaman bir "MOBA Aları" yazmalyız, ne dersiniz? Birkaç sayfa önce Enes'in Sihirdar Postası ile League of Legends'ın nabzını tutuyorken, şimdi de bir baktınız ki Blizzard'in -MOBA olarak nitelendirilmeyen ama basbayağı MOBA olan- şaheseri Heroes of the Storm çıkışkarşına.

Daha önce defalarca söylediğim gibi Heroes of the Storm şahsi bağımlılığım olarak halen yerini koruyor. Günde birkaç tane maç yapmazsam kendimi iyi hissetmiyorum, görevler birikince bir hoşnutsuzluk oluşuyor üzerimde. Bundan kelli de her ay burada, HotSlarındaki son gelişmeleri ve ipuçlarını sizinle paylaşmayı görev biliyorum. Gelin, fırtınanın ortasına bırakalım kendimizi...

Chromie geldi, Medivh yolda

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

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

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

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



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

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

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

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

Ranked maçlarda yenilenme

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

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

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

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

■ Tuna Şentuna



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



SPOR DEPARTMANI



04

VIP
STANDARD

LEVEL

AY: TEMMUZ

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 84

YIL: 2016

NO : 0000000000



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



Plaj Voleybolu ve Futbol

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



Su Sporları

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

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

Doğa Sporları

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

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



Ve Diğerleri...

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

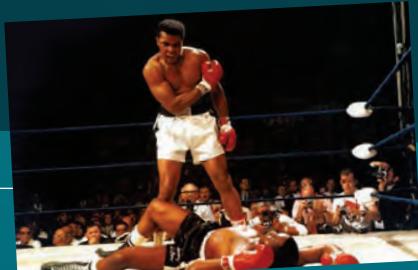


Hava Sporları

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

Muhammed Ali

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



BU AY DERGİDE

- * Internetteki davranışlarınız da gerçek hayatı gibi suç sayılıyor
- * Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler
- * Yeni TV seçerken



**TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

DONANIM



Razer ManO'War

Razer Man'o War

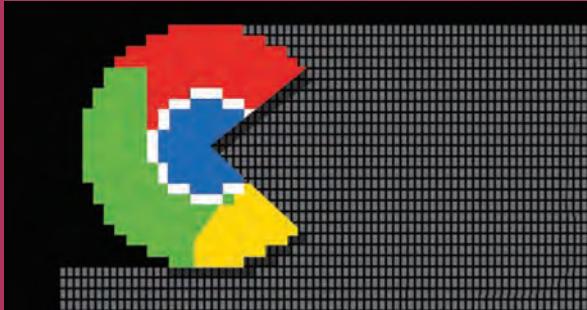
Oyuncuların bir şeylerin "kablosuz" olmasına olan alerjisini giderecek muhteşem bir kulaklık setini inceleyioruz bu ay, üstelik müzik dinlerken de çok başarılı!

Sayfa 91

★ **Altın** 9,5 - 10 puan

★ **Gümüş** 8,5 - 9,4 puan

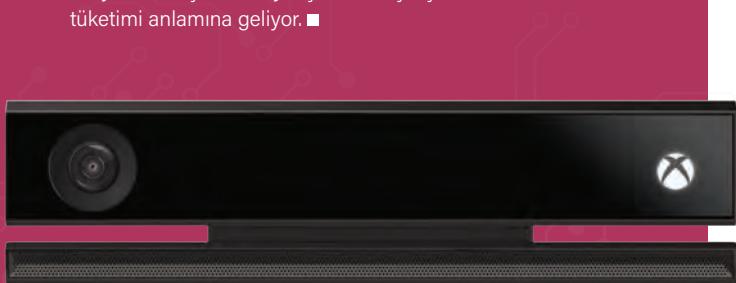
★ **Bronz** 7,5 - 8,4



Chrome neden RAM canavarı?

Popüler web tarayıcı mercek altında

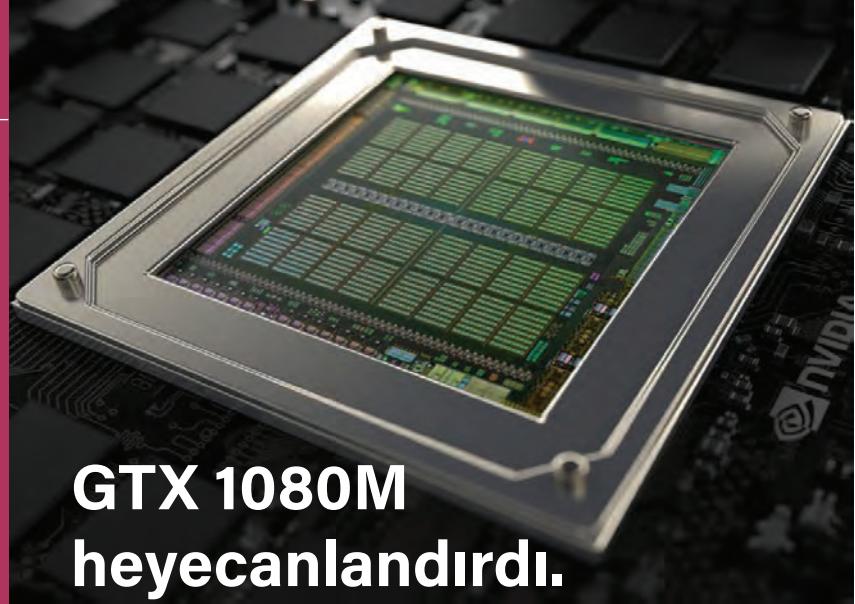
Hiç merak ettiniz mi, Google'ın web tarayıcısı neden bu kadar çok RAM'e ihtiyaç duyuyor? Diğer tarayıcılara göre daha çok kaynak tüketmesinin nedeni ne? Chrome'un RAM kullanımını farklı kılan, tarayıcının her sekmeyi, eklentiyi ve uzantıyı ayrı bir işlemede saklaması. İşlem izolasyonu olarak bilinen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



Kinect'e veda mı?

Xbox One S'te dikkat çekici detay

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



GTX 1080M heyecanlandırdı.

İlk test sonuçları son derece başarılı

Nvidia'nın geçen günlerde tanıttığı GTX 1080 ve 1070 grafik kartları, performanslarının yanında serin ve verimli çalışmalıyla öne çıkmaktadır. Şimdi ise yeni GPU'nun mobil sürümü GTX 1080M'den yeni bilgiler var.

Çince bir sitedeki kullanıcının iddiasına göre 1080M'den gelen ilk hız testi sonuçları oldukça etkileyici. İlk olarak yeni nesil GPU testleriyle tanınan Videocardz.com'un ortaya çıkardığı ipuçlarına göre yeni GTX 1080M, 2048 CUDA çekirdeği, 128 doku eşleştirme birimi ve 64 işleme çıkışı birimiyle gelecek. Bu teknik özellikler, daha önceki GTX 980'in laptop sürümüyle eşleşiyor. 980'in notebook sürümünün 980M'den daha güçlü olduğunu belirtmektedir. Hız testi sonuçlarını ilk paylaşan Çinli paylaşımcinin sunduğu verilere göre FireStrike hız testinde GTX 1080M'nin 16893 GPU puanı aldığı, GTX 980M'nin ise aynı teste yalnızca 9500 puan aldığı görüyorum. ■

Sahte grafik kartlarına dikkat!

Sonra nereden çıktı bu "Nvid" demeyin.

125 euro'ya satılan yeni bir Nvidia Geforce GTX 960 ilginizi çekebilir. Ancak Maxwell nesli yeni Nvidia kartlar, genellikle 170 euro seviyesinin altına düşüyorlar. Dolayısıyla "Nvid Geforce GTX 960'i eBay'den ucuza aldım diye sevinenler, çok kısa bir süre sonra bir şeylerin ters olduğunu farkına varıyorlar. Peki tuzağa düşmemek için nelere dikkat etmelisiniz? eBay ve Amazon'un her ikisinde de sahte grafik kartlarına rastlamanız mümkün. Burada dikkatinizi çekecek ilk ipucu, kartın isminin "Nvidia" yerine "New Nvid" gibi şüphe uyandıran kelimele sahip olması. Ürünün bilgilerindeki detayları da inceleyin. Kartın özelliklerinin üreticisinin sitesindeki veya güvenilir bir başka sitedeki özelliklerle eşleşip eşleşmediğine bakın. Saat frekansı ve bellek miktarı gibi bazı teknik özellikler, grafik yongası aynı olsa da, üreticiden üreticiye değişebilir. Diğer özellikler ise genellikle aynı kalır. Örneğin hiçbir ortak üretici, GPU'nun shader birim sayısını değiştirmeyecektir. Sahte ürünü ele veren detay, bazen ürünün fotoğrafında olabilir. Örneğin yukarıdaki ürün, HDMI ve DVI bağlantılarının yanında eski VGA portuna yer veriyor. Böyle bir şey imkansız olmasa da, sıra dışı olduğu ve şüphe uyandırması gereği kesin. ■



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



MSI GeForce GTX 1080 GAMING X 8G



Nvidia'nın yeni kralı MSI yorumuyla karşınızda!

Cok değil, daha birkaç ay öncesine kadar piyasanın en üst seviye ekran kartı olan GTX 980 serisi görevini başarıyla yerine getirdikten sonra yerini GTX 1080'e bırakmaya hazırlanıyor. VR teknolojisinin yeni gereksinimlerine göre geliştirilen GTX 1080 öyle bir kart ki, aynı anda hem piyasanın en pahalı kartlarından biri olmayı, hem de yüksek fiyat / performans ürünlerinden biri olmayı başarıyor. GTX 1080'in bir alt modeli olan GTX 1070'in de seneler önce Nvidia GeForce 6600'ün yarattığına benzer bir fiyat/performans hype'i yaratmasını bekliyoruz.

Neticede, bir süre incelediğimiz NVIDIA GeForce GTX 1080 ekran kartı, bu defa da MSI'nın yorumuna uğramış olarak karşımıza çıkıyor. NVIDIA'nın tabanına ek özelliklerle güç kazandıran MSI, GeForce GTX 1080 GAMING X 8G ekran kartıyla bize geniş bir Twin Frozr VI soğutma sistemini ekseinde şekillendirmiş, son derece gelişmiş bir tasarımını bizlere getiriyor. Yine

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

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

8G, Founder Edition'a kıyasla FPS kazanımı sağlıyor. Ancak aradaki farkın büyük olmadığını söylemek gerek. GTA V'te Full HD, 2K ve 4K senaryolarında iki kart arasında 5 ila 10 FPS arası fark görünüyor.

MSI GeForce GTX 1080 GAMING X 8G'in fiyatı ise 824\$+KDV. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Müthiş performans değerleri, etkili soğutma, yeterince sessiz

EKSİ Fiyatı ucuz sayılımaz

94



Acer Predator 15 ★

Oyunculara özel, performans canavarı laptop!

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

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

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

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

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

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

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

bir seçeneği bizlere sunuyor.

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

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

■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Güçlü performans, harika ekran, şarjırtıcı pil ömrü

EKSİ Klavyede renk özelleştirmesi eksik, ağır, gürültülü





Razer ManO'War ★

Ön yargınızı yıkmak için yaratıldı.

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

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

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

Oyuncu kulaklıkları amaca uygun üretildiğinden, müzik dinleme performansları da genellikle zayıf olur, oysa Razer ManO'War ile müzik dinlemek de tam bir keyif. Akustiği en kuvvetli şarkılarda bile son derece memnun kaldık.

Son olarak Razer Chroma aydınlatma özelliği sayesinde 16.8 milyon renge kadar özel renk şemalarına izin veren kulaklığın fiyatı 940 TL civarında, bütçeniz buna uygunsa kesinlikle öneriyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Kaliteli ses çıkışları, deri kaplama rahat yastıklar, müzik dinleme performansı, Razer Chroma
- EKSİ** Biraz büyük



Redragon Titanoboa ★

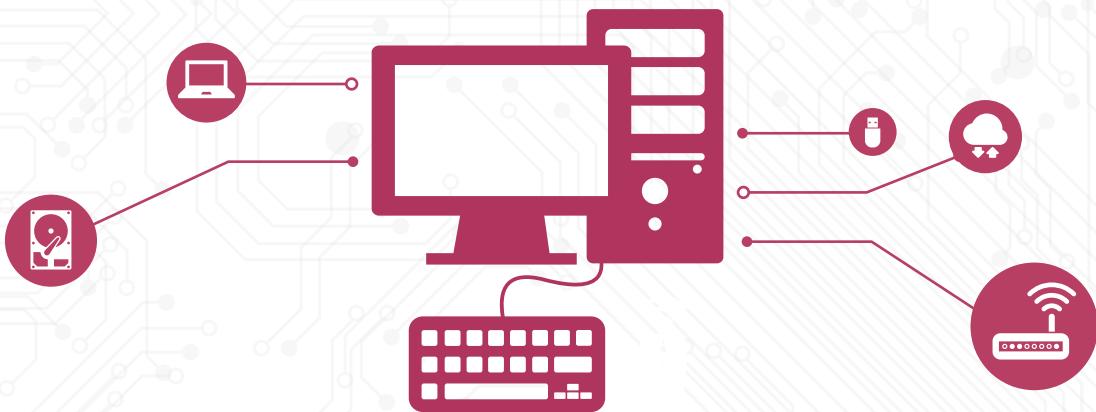
Hesabını bilen oyuncular için.

Fiyat/performans oyunları ile tanınan Redragon'un Titanoboa modeli 8200dpi çözünürlüğe ve 8 adet ağırlığa sahip, 10 tuşlu bir oyuncu mouse'u. Ama uyaralım! Bu Mouse okul döneninde renkli ve kapağı pürüzlü defterlere tırnağı degdiğinde tüyleri diken diken olan Gamer'lar için değil! Görsellik bakımından beğenmediğim bu Mouse'nın benim için en büyük eksisi ise üst kısmındaki pürüzlü yüzey. Ergonomi bakımından üzerinde bulunan butonlar gayet sık ve el hâkimiyetini bozmayacak şekilde tasarlanmıştır. Mouse'un en sevdigim özelliği ise sol kısmındaki kauçuk bölge ve üzerindeki butonlar oldu. Çoğu Mouse'da plastik üzerine tasarlanmış olan bu butonlar Titanoboa'da kauçuk bölgenin hemen üzerinde bulunuyor. Bu kauçuk bölge sayesinde Mouse'u eliniz tam olarak kavırıyor ve rahatlıkla Mouse'un solundaki butonları kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra, günümüz Gaming Mouse'ları artık daha renklendirilebilir değil mi? Sadece üst yüzeyin alt kısmında yer alan logoyu renklendirebildiğimiz bu Mouse'da keşke biraz daha değişiklik yapabilsem diyor insan. Her ne kadar üst yüzeyini beğenmesem de, Mouse'un geri kalan özellikleri hoşuma gitti. Gelelim teknik kısmına... Üzerinde 10 farklı buton(ikisi makro tuşu) bulunan ve maksimum 8200 DPI destekleyen bu Mouse'da, 4 farklı DPI seçeneği arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra dilediğiniz iki farklı konfigürasyonuzu iki farklı profile kaydedip geçiş yapma olanağına da sahipsiniz. Redragon Mouse'larının konfigürasyonlarını yapabilmek için kullandığınız Mouse'un kendi sürücüsünü indirmeniz gerekiyor. SteelSeries oyun sürücüsü gibi direk olarak Mouse'unuzu tanıtip ona göre davranışmıyor. Redragon Titanoboa uygun fiyata gayet sağlam teknik özellikler sunabilen bir mouse ve bütçesini bilen oyunculara hitap ediyor. Ürünü 150 TL civarına bulabilmek mümkün. ■ **Doruk Bozyayla**

KARAR

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





Teknik Servis

Bu ay sizin için, son aylarda gelen soruları derledik.

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

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

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

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

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

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

nelerdir? Tavsiye eder misiniz oyun sistemi için? Bekir Can

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350 600W	Cooler Master RC-NSE-600-KKN1 N600	Cooler Master HAF 922 750 watt
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS Z170-P	ASUS Z170 PRO GAMING
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 840	Intel Core i5 6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Cooler Master Hyper 103
BELLEK	G.Skill 8 GB Sniper Kit 1600 MHz CL 9	G.Skill 8 GB Ripjaws4 Kit 2400 MHz CL 15	HyperX 16 GB FURY Black Kit 2400 MHz CL 15
EKRAN KARTI	MSI R7 360 2GD5 OC	ASUS GTX 960 STRIX	MSI GTX 980 Ti GAMING 6 GB
SABİT 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

C: 2000 TL'ye standart bir PC topladığınızda dahi son dönemde çıkan oyunları rahatlıkla oynayamıyzorsunuz. Bunun için en azından 2500 TL gerekiyor.

Bu sistem küp olduğunda bu rakamı 3000'e çekmenizde fadya var zira kasa ve anakart fiyatı biraz daha yüksek bu PC'lerde. Öte yandan donanım olarak Elite 110 kasaya Skylake mimarili Mini-ITX bir sistem toplayabilirsiniz.

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

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



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

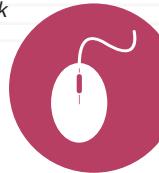
C: Bunun birçok nedeni olabilir. Upgrade edince eski işletim sisteminden hatalı alınan ayarlar olabiliyor. İlk tavsiyem C sürücüğe sağ tıklayıp Özellikler dedikten sonra Disk Temizleme seçenekine gelin. İlk işlem bittiğinden sonra solda Sistem Dosyaları seçeneği çıkacak. Ona tıklayın ve bir daha tarama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

S: 6 TB hafıza, 256 GB RAM,

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

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

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



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

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



Tom Clancy's The Division

Oyunu beklerken uçup giden beklentilerimi 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, başarısızlığı bu kadar normalleştirmemiştir. Adım başı ölçügünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



SteamWorld Heist

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

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form
Çıkış Tarihi Aralık 2015

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



Prison Architect

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

Yapım Introversion
Dağıtım Introversion
Çıkış Tarihi Ekim 2015

PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE



CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

Macera



Firewatch

Şehirden kaçmayı hayal edip yapamıyorsanız, Firewatch muhteşem görselleri eşliğinde sizini 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 HAZIRAN

The Witcher III: Blood and Wine

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

91

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 yerinizden aile sofrasına kadar her yerde Fallout 4 konuşduğumuz günler geride kaldı belki ama o kadar özlemiz ki, ekşikleri aklımızdan silindi gitti.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE

Strateji



Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Hearts of Iron IV

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

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC

Yarış



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Trackmania Turbo

"Göktenden 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

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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.

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

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 31 Temmuz 2016 tarihine kadar geçerlidir.



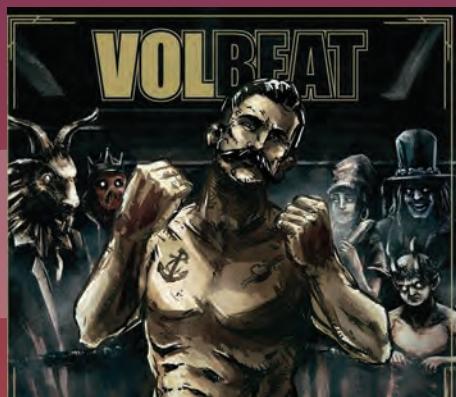
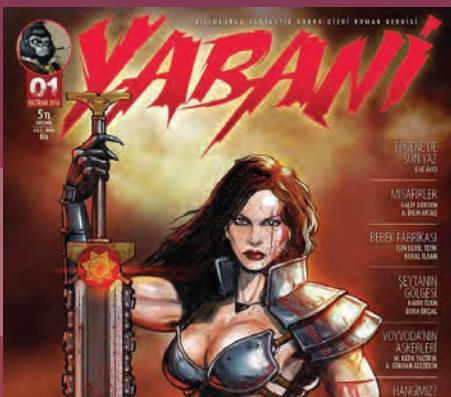
KÜLTÜR & SANAT



Warcraft

Warcraft

Yillardır beklediğimiz film nihayet geldi. Oyun filmlerinin lanetini kaldırabilecek mi yoksa lanet büyüyor devam mı edecek? Detaylar içeriide... Sayfa 99



www.icy-veins.com

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



Yabani

Ne yazık ki Türkiye'de çizgi romancılık oldukça kısıtlı imkanlarla ilerliyor. Ancak bu kısıtlı imkanlara rağmen bu alanı geliştirmeye, çizgi roman okurlarını daha büyük kitlelere ulaştırmaya çalışan insanlar var. Haziran itibarıyle ilk sayısını elimize aldığımdı Yabani de böyle insanların bir araya gelerek kurdukları bir dergi. İlk sayısı itibarıyle altı farklı çizgi roman ve iki farklı hikâye içeriyor. Bu altı çizgi roman içerisinde ikisi seri niteliğinde ve özellikle de Devrim Kunter'in yapmış olduğu Kralına İsyân'ı ilginç bir çalışma olarak yorumlayabiliyoruz. İstahımızı dindirecek kadar uzun olmasa bile az sayıda sayfada, serinin geçtiği ilginç dönemin ipuçlarını bizlere vermiş. Yabani dergi çizgi roman ağırlıklı olarak işlense de aslında içerisinde korku, fantastik ve bilim kurgu temali hikâyeler de içeriyor. İlk sayıda Bebek Fabrikası ile Tengri ve İnanna isimli iki adet akıcı hikâye bulunuyordu ve anlaşılan bu tür hikâyeleri daha ilerleyen sayırlarda çokça göreceğiz. Bu arada siz de Yabani dergiye hikâyelerinizi ve çizgi romanlarınızı gönderebilirsiniz. ■



Vobeat
Seal the Deal & Lets Boogie

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





Death Angel

The Evil Divide

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



Warcraft

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



100 Metal Fest: Headbangers Weekend

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

PARALEL EVREN

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

bambaşkaydı. Şimdi de yurt genelinde giderek artmakta olan çizgi roman dükkanlarından daha farklı olmak, bu işi sevdigimizi herkese göstermek niyetindeydi.

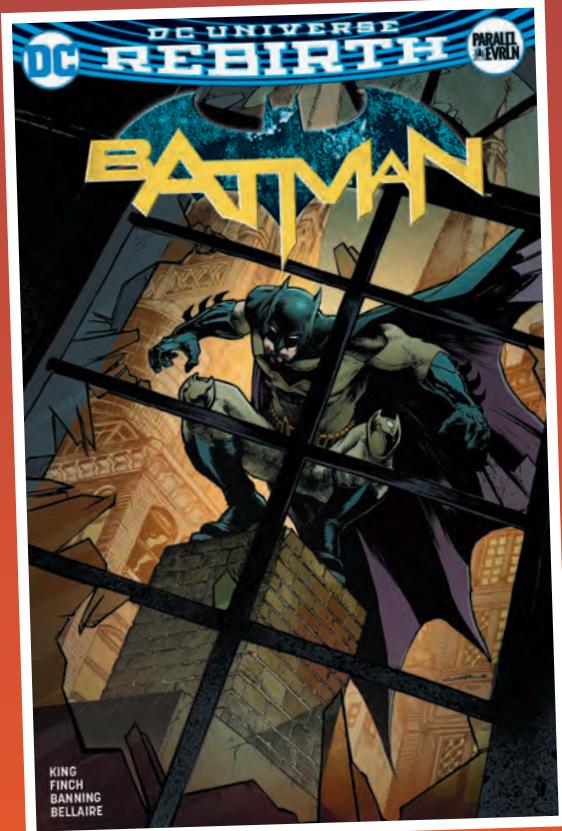
Açılılı yaklaşık 9 ay olmasına rağmen bu kısacık zaman dilimine ön bahçemize onlarca etkinlik ve içeriye yerli yabancı binlerce çizgi roman siğdırıldı. Yeri geldi Dumankara, yeri geldi Amak-ı Hayal olduk. İçimde Şehzade Yangını tutuştı; Seyfettin Efendi bizi esir aldı, Kötü Kedi Şerafettin kurtardı. Her gün olmasa da Çizgili Tişörtler giydi, kendimizi Yabani hissettik. Her etkinliğimizde sağ olsunlar takipçilerimizin katılımı giderek arttı. İstanbul Şaşkınbakkal'daki çok da büyük olmayan yerimiz, her gün sizlerle birlikte büyümeye başladı. Dükkanımıza sayılı dakikalar süren çizgi roman sohbetleri ve bol bol çay-kahve doldurduk.

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

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

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

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



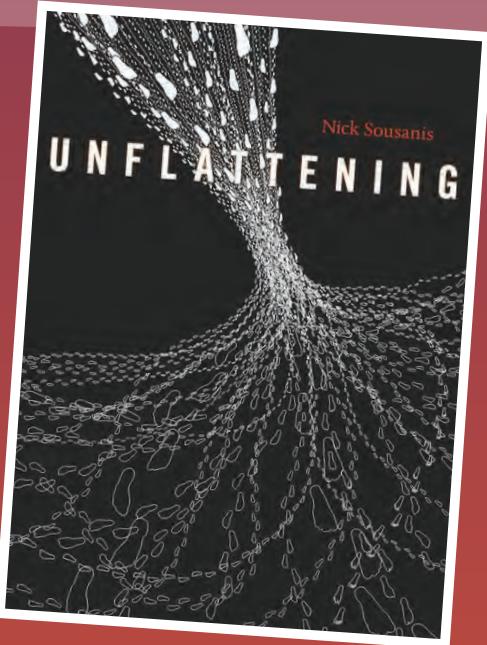


Bir eserin hangi yayinevi tarafından yayıldılığını ve bu yayinevinin ne gibi özellikleri olduğunu bilmek, aslında tüm yazılı meclarlar için önemli bir konu. Ama söz konusu çizgi roman olunca, bu konu bir kat daha önem kazanıyor. Zira sadece yayinevi isimleri bile, size okuyacağınız çizgi roman hakkında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

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

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

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



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

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

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





• Otaku-Chan! •

Kelebek gibi uçarım, arı gibi sokarım!

Haziran ayı NBA play-off ve finalleriyle bir de Euro 2016'yla geçti. Euro 2016'yı kimin kazanacağını öğrenmemize de çok az kaldı. Eh, bir yandan da karneler alındı, sınavlar atlatıldı. Kendimizi rahat rahat denize, güneşe, mahallenin potalarına, kum voleyboluna falan adayabileceğimiz uzunca bir süre var. Elbette böyle sağlıklı aktiviteleri benim gibi tembel bir insanın yapabileceğini düşünüyorsunuz. Haksız da sayılmazsınız. Bilgisayar oyunlarında bile biri oynasın ben izleyeyim, tembellik yapmaya devam edeyim diye düşünen ben, haliyle klimamin serinliğinde güzel güzel maçları ve animelerimi izlemeye devam edeceğim. Ve elbette spor ve animenin birleşimi spor animelerini...

Spor animelerinin pek hayranı yok sanılıyor ama Türkiye'de bu pek de doğru sayılmaz. Kaptan Tsubasa'yla büyümüş koca bir nesil var. Yeni dönemde yapılan spor animelerinin de özellikle kadınlara yönelik olanları (Free, Chihayafuru gibi) bu türün hayranlarının giderek büyüməsine neden oldu. O yüzden önyargıyla yaklaşanlar, bir durup neler oluyor diye bakmanın tam zamanıdır.

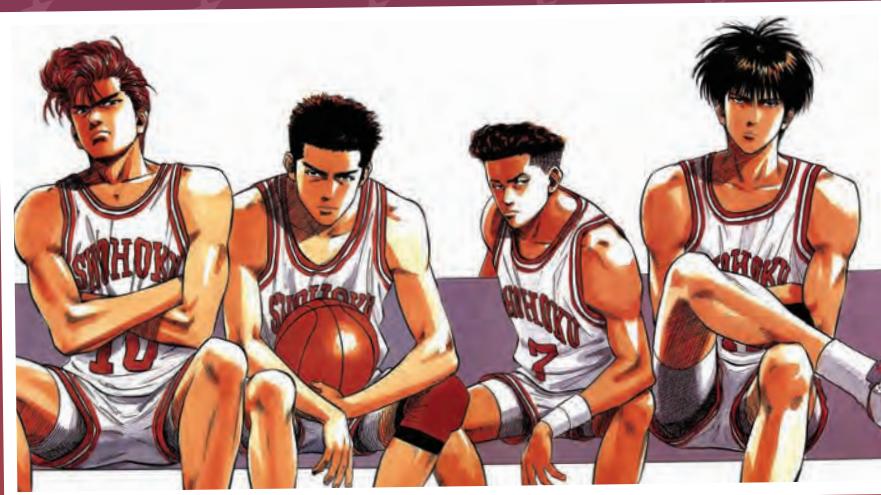
NBA'den girdik yazıya basketbolla devam edelim. Son dönemin en iyi spor animeleri-

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

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



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



büyübüne kaptırıyor kendini. Aklin, mantığın sınırlarını zorlayan ya da tam tersi içgüdüyle neredeyse geleceği okuyan oyuncularıyla sürükleşicilik seviyesi kaç sezon azalma-yan bir seri. Özellikle Echizen gibi bir tenis dâhisinin ne yaparsa yapsın yenemediği tek insanla yani babasıyla çekişmesi de seride ayrı bir hikâye derinliği katıyor.

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

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

Ülkemizde bisiklet kullanımı giderek artıyor, aynı şekilde yarışmalara ilgi de

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

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

Daha bilindik iki spora dönemlim. Voleybol ve bisiklet. Ülkemizde bisiklet kullanımı giderek artıyor, aynı şekilde yarışmalara ilgi de. Beşiktaş'ın yokuşlu yollarından kalp krizi geçirmeden çökabileceğini zannetmesem de otaku Sakamichi Onoda'nın yokuşları anne bisikletle çıkışmasını izlemek müthiş keyifli. Naif ve temiz yürekli Onoda'nın yeni okulundaki arkadaş edinme çabaları ve bisiklet kulübene girmesi gündelik hayat ve sporun çok eğlenceli bir birleşimini oluşturmuş. Bildiğin bisiklet yahu, desem de bu aleti sürmenin bile ne kadar çok tekniginin olduğunu görmek bile bu seride izlemem için yeterli olmuş.

Voleybol söz konusu olduğundaysa haliyle verilecek örnek Haikyuu!! Küçükken, bir voleybol maçında "küçük dev" lakaplı bir oyuncuya izlemesiyle kendi kısa boyunun istediği şeyi yapmasına engel olmayacağına inanan Hinata'nın Karasuno Lisesi'ne gitmesiyle başlayan hikâyesini izliyoruz. Ortaokulda yenildiği Kageyama'dan intikam almaya yemin eden Hinata, kaderin cilvesi işte, Kageyama'yla aynı



okulda buluyor kendini. İkilinin rekabeti ve seride işlenmiş komedi unsurları çok başarılı. Ayrıca bu serinin de animasyonu oldukça kaliteli. Özellikle farklı bir perspektif kullanımıyla hız algısını öyle güzel birleştirmiştir ki... Production I.G gibi bir stüdyodan daha aşagısını bekleyemeyiz zaten.

Şimdije kadar saydığımız serilerin hepsi haliyle erkek izleyiciye yönelik ama bishonen dediğimiz erkek güzellerinin çok da bulunmadığı bu yüzden kadınlarla çok hitap etmeyen serilerdi. Ama yüzme söz konusu olunca, kadınlarla göre en yakışıklı anime karakterleri oylamalarında hep liste başı bir anime var. Free! İnsanların niye 2D karakterlerin yastıklarını aldıklarını, fantezilerini kurduklarını falan daha iyi anlayabilmemi sağlayan bir seridi.

Gelelim farklılığıyla öne çıkan, nadide eserlere.

Ping Pong the Animation. Avangart yönetmen Masaaki Yuasa'nın elinden çıkan serinin animasyonu bildiğiniz serilere hiç benzemiyor.

Karakterleri sinir bozucu ama bir o kadar da

sizi etkisi altına alan tipler.

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



• Cosplay Republic •

Cosplayde Basit Makyaj Yapma Taktikleri #2



Gectigimiz ay "herkes cosplay yapabilir" konulu yazimdan sonra kaldigimiz yerden devam edeyim diyorum, ne dersiniz? Konudan çok uzaklaşmadan işin püf noktalarını iyice hafızaniza kazımak şart. İlk makyaj taktiklerinde cildimizi güzelleştirmiştik. Bu yazimda, daha ince detaylara giriş yapacağım; gözler ve dudaklar. Cosplayde veya normalde fark etmez, gözler ve dudaklar en çok gözle çarpan kısımlardır (Özellikle gözler). Lens takarak farklı renkle reぶürnen gözlerimiz, doğru makyajla çok



Karakterinizin makyajı yoksa bile doğal ruj mutlaka kullanın.

etkileyici görünebilir. Beyler, üzgünüm; bu yazı daha çok hatunlara hitap ediyor. Karakterinize göre uygun makyajı yapmak için doğru renkleri seçmek çok önemlidir. Ayrıca göz ve dudak makyajı, cosplaydeki en eğlenceli renklendirmelerden biridir. Ne de olsa karaktere benzemeye çalışırken, kostümün detaylarının yanında güzel makyajla kendinizi sergilemek isteyeceksiniz. Abartılmış göz makyajı: Anime ve çizgi dizi karakterlerinin gözlerine dikkat ettiniz mi? Bildiğiniz kocamanlar. Bazı yapımlarda normal olanlarına denk geliyoruz zaten ancak orası ayrı bir tartışma konusu. Bazi makyaj türlerinde büyük gözler, her zaman en ideal olanlardır. Bu durumun seçeceğiniz karaktere göre değişkenlik göstereceğini de unutmayın. Temel adımlar: Göz makyajına başlarken ilk adınız far olsun. Ne kadar doğal renkleri seçerseniz o kadar rahat edersiniz. Olur da karakteriniz koyu tonlarda makyaja sahipse, işte orada sizleri internette sörf yapmaya davet etmem gerek. Ancak standart ve doğal görünüm-

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



Büyük gözler, özel makyaj ister.

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

Çantalarımızdan eksik etmediğimiz "Pritt": Öncelikle kaşlarınızı iyice temizleyin ve fırçalayın. Makyaj öncesi kaşlarınıza pritt

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

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

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





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

İçeriğin değeri üzerine...

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

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

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

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



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



Yer Etkisi Kürsat Zaman

[✉ kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr) [🐦 kursatzaman](https://twitter.com/kursatzaman)

Bitmeyen erken erişim süreçleri

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

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

Erken erişimde iki yıldır geride bırakmış The Forest'ı ele alalım. Vaktiyle tipki DayZ veya H1Z1 gibi müthiş çıkış yapmış bu oyunun rakiplerinden bir farkı var. Yapımcısı, rakiplerinin aksine, ilk günlerde sözünü verdiği her şeyi gerçeğe dönüştürdüğü gibi, üzerine yaptığı eklemelerle vaat ettiğinden fazlasını, daha oyun piyasaya çıkmadan bizlere sunmayı başarmış durumda. Halen geliştirilmeye devam eden ve genel kullanıcı puanı %90 civarında olan oyunun son 30 günlük güncel puanı ise bundan bile yüksek (%92) ve artık insanların en az ilgilendiği şeylerden biri "oyunun tamamlanacağı tarih." Buna Space Engineers'i da ekleyebiliriz rahatlıkla.

Şaşırmayan, piyasada "bitmiş oyun" kisvesi altında binlerce yarı yamalak oyun dolaşırken (Bkz. Sf.62), pek çok "bitmemiş oyun" daha şimdiden isteyebileceğinizden fazlasını sunmakta. Belki de kafamızdaki "bitmiş oyun" algısını sorgulamamızın zamanı gelmiştir artık? Ne dersiniz? ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

“Role” yapma

Her yıl olduğu gibi yine İstanbul'daki üniversitelerin "convention"larına elimden geldiğince katılmaya gayret ettim. Her üniversite de elinden geldiğince farklı ve ilginç konseptlerle karşıma çıktı. Kimi çok iyi oldu, kiminin daha yolu vardı ama bir şekilde yıl boyunca herkes bolca emek harcadı ve şimdiden bir sonraki yıla hazırlık yapıyor. Nitekim gidip gördüğüm organizasyonların hemen hepsinde, RPG oyunlarının eksikliği artık gözden kaçmaz durumda. Özellikle 2011 yılına kadar hemen her türlü üniversite con'u bolca FRP masasına sahip olurdu. Benim de içerisinde bulduğum bir ekip ile gerçekleştirdiğimiz ilk KONTAKT etkinliğinin sunduğu zemin ile iyice öne çıkan Cosplay teması, bugün gelinen noktada resmen FRP oyunlarını yutmuş durumda.

FRP oynatan büyük bir kısım zaten artık işinde gücünde ve ne yazık ki bayrak eskisi gibi elden ele geçmiyor. Neredeyse bitmeye yaklaşan FRP oyunları için pek tabii FRPNET başta olmak üzere birçok irili ufaklı mecrası girişimlerde

bulunuyor ama her ne kadar Cosplay bu kadar güzel bir şekilde serpilmiş olsa da, bu zemini yıllar içerisinde yeşerten FRP masalarına da önem vermek gerektiğini düşünüyorum. Zaman değişiyor, insanlar değişiyor ama eminim ki FRP oynamak isteyen her daim farklı bir grup olacaktır.

Özellikle büyük organizasyon yapan üniversitelerin bir şekilde FRP masalarını teşvik etmeleri gerektiğini düşünmekteyim. Günün sonunda halen birçok farklı ve yeni sistem üretildiği gibi, çoktan yitip gitmiş ama üzerine daha iyisi yapılmamış birçok oyunu oynamaya fırsatını kaçırmıyoruz. Bu noktada kutulu oyunları da unutmamak lazımdır. Birkaç ay önce kaleme aldığım bir yazımmda da belirttiğim üzere kutulu oyunlar, tipki çizgi romanlar gibi ülkemizde altın çağını yaşıyor. Hemen herkesin kutulu oyunlara o ya da bu şekilde bir ilgisi bulunuyor ve bu ilgi ne yazık ki FRP oynamaya potansiyelini kısa sürede yok ediyor. Bu durum yüzünden ben ve benim gibi FRP severler de kendilerini

bir anda masa üstü kutulu oyun oynarken bulmuş durumlardalar. Böyle yazınca sanki amansız bir hastalığa yakalanmış gibi oldu ama yine de bazı değerlerin tipki toplumsal normlarda olduğu gibi, yok olup gitmesini izlemek ziyadesiyle canımı sikiyor.

Ne yapmak lazım sorusuna tek başıma cevap veremeyeceğimi biliyorum ama gittiği "X" convention'undaki oyununda olanları bundan yıllar sonra bile büyük bir gazla anlatacak insanların bir bir kaybolmasına gönlüm izin vermıyor. Bu sebepten convention'ların bir şekilde alt kültürün her kısmına gönül vermiş insanları bir araya toplaması gerektiğini, FRP oynayana Cosplay'i, Cosplay yapana da FRP'yi olabildiğince tanıbilmesi gerektiğini düşünüyorum. Belki şu anda çok tontış duygularla bu sözleri sarf ediyorum ama giderek büyüyen alt kültür kitleşimi bir araya toplamak için bir an evvel ellerin taşlar altına sokulması şart. Sonuçta tek bir kişinin zevki için değil, binlerce kişinin ortak zevkleri için bir araya gelmeye çalışıyoruz. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

[✉ ertek78@hotmail.com](mailto:ertek78@hotmail.com) [🐦 ErtknByndR](https://twitter.com/ErtknByndR)

İştah Zehirlenmesi

Çoğumuz adına konuşacağım... Çoğumuz derken, oyuncu çerçevesini dikkate alıyorum tabii ki. Bazen fark ediyorum da çağımızın en büyük hastalıklarından biri olan "İhtiyaç fazlasına sahip olma" sorunsalını bizzat oyuncular olarak kapmışız. Ah şu açgözlülük yok mu... Hani insan sürekli ister ya, bir tane yetmez ona hiçbir zaman. Bir evi vardır, kesmez. Bir arabası vardır, bir tane daha olsun ister? Alışveriş meraklısı bir kadını (Hanımlar kusura bakmasın, böyle bir erkek görmedim henüz.) düşünün, gardrop dolar taşar ama giyecek hiçbir şeyi yoktur. Evinde buzzdolabı dolup taşan ama yiyecek hiçbir şey olmadığından yakından olmuştu mutlaka etrafında. İşte ne ara olduysa, biz oyunculara da bulaştı bu hastalık. O kadar canım sıkıldı ki bir ara, oynayacak bir şeyler aramaya koyuldu. Steam listeme baktım, yüzlerce oyunun içinden oynayacak bir şey bulamadım. PS4'ün kütüphanesini kurcaladım, orada da içime sinen bir şey yok... Hemen alttaki rafa baktım, bitirdiğim, tekrar oynamak istemediğim oyunlar var. Kısa bir iç çıkış ve ardından gelen "Offf... Oynayacak bir oyun da yok!" nidası... Sonra bir an durdum baktım, yok artık! Şu anda hakikaten o gardrobun karşısında giyecek bir şey bulamayan ablayla aramda hiçbir fark yok!

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

bile yerinde tekrar ortaya çıkabileen nadir eserlerim onlar benim. Yeninin müptelası olmuşuz azizim. Her en yenisi, en iyi olarak susuz yutmaya almışız. Buna bir dur dememiz lazım, hem de acilen... Eğer bu tarz bir sıkıntınız varsa, elinizdeki tüm oyunları bir araya getirin ve seçmeye başlayın. Elinizde kalanlara çok şaşıracağınız. Hatta o kalanlara yeterli kıymeti veremediğiniz için üzüleceksiniz ve onlarla hasret gidermek için can atacaksınız.Çoğu zaman bizler gibi otoriteleri referans

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





Posta Kutusu

Sorularınız için: **inbox@level.com.tr**



ORTA BOY KARIŞIK MEKTUP

 N'aber Tuna Abi ve LEVEL ahalisi? Nasilsiniz? 1yisinizdir umarim... Sizi 194. sayinizdan beri (Crysis 3 kapaklı olan.) takip ediyorum. 3 senedir benimle olduğunuz için teşekkürler. Aslında bu mektubu 2 sene önce yazacaktım ancak 1 sene cesaretimi toplamam, diğer sene ise unutkanlığım yüzünden heba oldu. Ama geçen sayıdaki "3 senedir üşenmiş arkadaş"ı gördükten sonra, "Tamam, artık yazacağım" dedim ve işte buradayız. (Değinmeyi unutmuşum, en çok seni seviyorum Tuna Abi. Nedenini mektubun sonunda anlarsın.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Valla Türk yapımı oyunlara desteğimiz her zaman var. 100 vermemiz içinse bazı konular netlik kazanmalı. 1. Kaç külçe altının var? (Altınlı çalışıyoruz.) 2. Konuşuklarıımız aramızda kalacak mı? 3. Sanırım her sevi açık ettik...

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

Beş sayıyu üst üste kaçırınmak için bizi sevmeyen olman lazım ki bunu kabul edebilecek gibi değil! Nasıl kaçırıldığını gerçekten? Hiç mi merak etmediğin neler yazdırın, neler anlattık, ne kadar emek verdik? (Duygu sömürüsünde son nokta.) Eski sayılar için bizim okur hizmetleriyle görüşebilirsin. E-posta adresleri şöyle: okurhizmetleri@doganburda.com. Cevap vermezlerse israrla peslerine düşebilirsin.

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





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

Yazarken eğlenilen mektuplar kendilerini belli

ediyor ve hemen

Ayn Mektubu köşe-

sine de yerleşiyor.

Hediye oyununun

keyfini çekart,

görüşür!

Tuna KARACAN



E3 İLE GELEN HYPE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tolga TİMUR

MERHABA TUNA BEY?

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

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

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

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

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

1. Şu an çığlıklar gibi WoW oynamaktayım. Üniversite 3. sınıfı başladım. Benimle birlikte başlayan çok arkadaşım hala okuyor. Öyle hardcore PvE raider değilim, PvP rating de kasılmıyorum; ikisinin ortasında gidip geliyorum -ki bu lag ile (Herkes ping diyor, delireceğim.) yapmam imkansız. 100 ms görünce sevinçten havalara uçuyorum. Bunu düşürmek için neler yapabilirim? 10ms ile oynayanlar var yahu!

Hah, bizde de Emre var WoW manyağı. 72 yıl oldu oyun çıktı, halen oynuyor. Ben oyun çıktığında, Vanilla versiyonunu tam bir sene aralıksız oynadım ve sonra bıraktım, bir daha ellemedim. Yalnız o lag normal değil. 93 sene önce oynarken bile ben öyle ping'le oynamıyorduk. (Ping dedim diye delirdin mi şu an?) Bence internetinde problem var, o konuya bir araştır. (ADSL ise telefon hattında fantastik problemler olabiliyor.)

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

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





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



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

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

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

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

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

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

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

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

Kötü bir oyun olacağını ve çok sıktığını söylemek istiyorum Infinite Warfare'in. Yolu açık olsun...

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

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

Kaan AZMAN

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

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

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

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

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

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

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

Dark Souls 3 var mesela; kolay bir oyun.

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

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

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

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

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

Öğrenci kardeşlerimden birine hediye edersiniz...

Arda ayın mektubu olmadı ama çok keyifli bir mektuptu, ellerin dert görmesin. Adın soyadın e-postadaki şekliyle olduğundan böyle garip bir mahlas oluşturdu, artık sen durumu okuyanları açıklarsın, görüşürüz.

Ally Arda

KANSER "OLAN" OYUNLAR

Merhaba Tuna Ağabey, nasilsın? Ben sadece ayın mektubu seçilmek için değil, dergide farklı bir düşünce yer alınsın diye yazıyorum, neyse sorulara geleceyim.

Neymiş o farklı düşünce Kaan? Ayrıca soyadınla uyumlu bir fiziğin varsa gerçekten enteresan bir karakterdir diye düşünüyorum. Bir arkadaşımın Filinta diye arkadaşı vardı ve boyu 2 metre falandı; ailede nasıl bir öngörmüş, maşallah!

1. Biliyorum benden önce birçok kişi CS:GO hakkında yazı yazdı. Biraz canını sıkacağım... Şimdi ben de CS:GO'nun iyi bir oyun olduğunu kabulleniyorum ama her nedense diğer FPS oyunlarını gayet iyi oynarken (3-4 KD ile) CS:GO'da 0.5 KD ile görmek bile zor abi. Ben bir de ek olarak sorayım, niye herkes bu saçma sapan kasa anahatlarına para verip jackpot oynuyor? Oyunu alacaktım, böyle şeyler görünce tiksiniş vazgeçtim. CS:GO'da işler daha zor çünkü... Diğer FPS'lerde özel güçler, perk'ler derken konu değişiyor. Burada silahın ve azıcık sağlık puanıyla işleri halletmeye çalışıyorsun. Kasa anahtarları konusuna da yabancı kaldım... Soygun mu var? 155'i arayalım, problem çözülsün.

2. Şimdi benim RPG oyunları ile hiç aram yok. Özellikle LoL ile ama bir ara arkadaşım matematiğim iyi diye "Kaan sen LoL'e gelsene" dedi, bunun nedenini açıklar misin?

Ortada o kadar çok hata var ki bir gülme alı beni... LoL bir RPG değil mesela, MOBA. Bir MOBA'nın da matematikle pek ilgisi yok. Arkadaşın seninle dalga geçmiş olabilir mi?

3. Ben DX12 GPU ile bir tane oyun alacağım, fiyatı uygun olan bir GPU önerir misin abi? Bir de 3 oyun arasında kaldım: CoD: BO3, BF4 ve Rainbow 6: Siege. Şimdi CoD: BO3'ün içeriği fazla abartılı teknoloji, o yüzden o CoD tadını bozuyor ama multiplayer eğlenceli, Battlefield 4'ü bir silah sever olarak silahları istediğim gibi düzenleyebildiğimiz ve büyük map'lere sahip olduğu için beğendim, R6:S'yi de şehir içi savaş alanı deneyimini en iyi şekilde yaşadığlığı için beğendim; hangisini almalıyım?

Bu soru da beni zorladı... DX12 GPU ile oyun almak ne demek acaba... Direkt GPU önersek olur mu? Gerçi o konuya da hakim değilim,



Yapım **Milestone S.r.l.** Dağıtım **Milestone S.r.l.** Tür Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 9 Haziran 2016

Okur İncelemesi

DUCATI - 90th Anniversary

Motosiklet oyunlarının sayıca az olduğu şu günlerde, Ducati firmasının 90. yıldönümü şerefine MotoGP, MXGP, RIDE ve WRC serilerinden tanıdığımız Milestone S.r.l. firması, DUCATI - 90th Anniversary adlı yapımla karşımıza yeniden çıktı. Valentino Rossi The Game, yani MotoGP 16 öncesi ara sıcak tadında olan bu oyun, aslında bir çeşit RIDE DLC'si tadında olmuş. RIDE'ı oynayanların aşina olacağı bu oyun, içerik olarak ise RIDE ile neredeyse aynı; yine arayüz olsun, oynanış olsun hiç bir fark yok arada.

Adından da anlaşılacağı üzere sadece Ducati motosikletleri barındırıyor oyun. 1950'lerden günümüze 39 farklı Ducati modelinin olduğunu belirtmekte yarar var. Ducati hayranları için bulunmaz nimet efendim.

Oynanışın RIDE ile aynı olduğundan bahsetmiştim. Eğer RIDE oynadıysanız hiç bir zorluk çekmezsiniz; RIDE'a kıyasla tek eksisi Türkçe desteğinin olmayışı. Gerçi "spin-off"

tarzı ve yarışmaya dayalı bir oyunda dil ne kadar gerekli orası tartışılmır ama abisi gibi Türkçe olsayıdı, ayri bir güzel olurdu zira motosikletler hakkında oldukça fazla bilginin olduğu ekranlar yine var.

Oyun size, hızlı yarış, kariyer, zamana karşı, çok oyunculu gibi klasik yarış oyunlarının sunduklarını sunuyor. Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz motosiklet sayısı kısıtlı iken kariyerde ilerledikçe 1950'ler, 60'lар, 70'lар diye diye günümüze kadar geliyorsunuz. Motorların tarihsel sıralamaya göre açılması hoş bir şey, bunun yanında CC farkı olan motorların kullanımındaki farkı kolaylıkla ayırt edebiliyorsunuz. Bunda hızlanmadan, frenlemeye ve dönüş yapmak dahil. Oyun tam bir simülasyon olmasa da, tam olarak arcade demek de doğru değil, ikisinin arasında bir yaşam. Özellikle bu tarz oyunlara alışık olmayanlar başlarında bol bol düşecektr -ki gerçek hayatı motosiklete yeni başlayanlar da düşer, düşmek güzeldir. Ama düşmek sorun değil, Codemasters'in bizi tanıttığı geri sarma sistemi bu oyunda da var. Düştünüz mü? Hiç sorun değil; hemen zamanı geri sapıp yaptığımız hataları tekrar yapmaktan kaçınıyoruz. İşe yarıyor mu? Evet ama muhtemelen bir sonraki virajda yine aynı şeyi yapacaksınız; pistleri tanııp, motosikletlere alışana kadar sancılı bir süreç sizleri bekliyor. Aynı şey araba yarışlarında da geçerli gerçi, o yüzden biraz sabırlı

olup hemen pes etmemek lazım. Pist sayısı ise 13. Bunların 8'i resmi pist, yani gerçek dünya pistlerinden ve 5 tanesi de kırsal alanlarda olan yollardan oluşan pistler. Oyunun artalarına gelirsek, en büyük artısı geniş bir yelpazeye sahip olduğu "Ducati"ler. Ducati severler zaten arkadaşlarına bu oyunu eklemek isteyecektir, Bunun yanında Steam Türkiye fiyatının çıkış itibarıyla 31 TL olması artı hanesine yazılabilir. Grafiklerin RIDE ile pek bir farkı yok, zaten aynı oyunun farklı versiyonu gibi bir şey olmuş o yüzden bu bir anlamda eksi getiriyor. Aynı bir oyun yerine, RIDE: Game'e DLC olarak gelmiş olsayıdı daha güzel olurdu belki. Yine de bu türde pek fazla alternatif olmadığını düşünürsek, ve motosiklet oyunlarını seviyorsanız denemenizden zarar gelmeyecek bir yapıp. Oyun Steam üzerinde başarımlara, takas kartlarına ve Steam Cloud sistemine de sahip. Şimdi tulumunu giyip, kaskınızı takıp, Ducati'lerinize binin ve gazlamaya başlayın. Nice 90 senelere Ducati! ■



KARAR

ARTI Bolca Ducati, uygun fiyat
EKSİ RIDE'dan çok farklı değil



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!

inbox@level.com.tr

Ayın Kazananı
Muammer ÜLKER



Carmageddon Max Damage

Carmageddon: Max Damage

Gençliği Anadolu yakasında mini-büsçülüklük yaparak geçen Max Damage yeni oyunuyla geri dönüyor. Nasıl olsa Carmageddon:

Reincarnation'dan kötü bir oyun olma ihtimali yok, değil mi Max?

#235

1 Ağustos'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

BEDAVA YÜKSELTME İÇİN SON ŞANS!
Windows 10'a yükseltme süresi bu ay doluyor, büyük bir güncelleme de yolda. Artık yükseltmeli mi?

PCnet
Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2016 Yıl 19 Sayı 226 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?
8 YENİ PROJE ADIM ADIM 16 SAYFA

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

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

HACKER BAŞLANGIÇ REHBERİ

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

WINDOWS 3.İ DENEYİN! 1992'DE ÇİĞİR AÇAN İŞLETİM SİSTEMİNİ TARAYICINIZDA KULLANNIN.

DOSYA
Formula 1 teknolojileri
Kazanmak için yetenek kadar veriler de önemli. F1'de yarışı kazandıran veriler nasıl toplanıyor ve kullanılıyor?

ANALİZ
Wikipedia zorda mı?
Sanal ansiklopedi Wikipedia'nın neden editör ve trafik kaybettiğini inceliyoruz.

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

DB
Dünya Basın Ajansı
2016/07/112468
(X3C: 16.59 TL)

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

BU AY DERGİDE

- * Internetteki davranışlarınız da gerçek hayatı gibi suç sayılıyor
- * Dizüstünüz çalınmadan önce yapmanız gerekenler
- * Yeni TV seçerken



**TEMMUZ SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**