

#233 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Şubat 2016 - 7.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



# BATTLEFIELD™ 1

SAVAŞIN ÖZÜNE TÜRKÇE DÖNÜŞ!

# PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

**iPAD PRO MU DİZÜSTÜ MÜ?** Apple'ın en iddialı tabletleri ile dizüstü PC'yi karşılaştırdık.

**PC net**

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2016 Yıl 19 Sayı 225 Fiyat 8,50 TL

**NASIL YAPILIR?**

**9 YENİ PROJE ADIM ADIM 19 SAYFA**

- ✓ YOUTUBE'DAN VİDEO İNDİRİN
- ✓ TATİLİNİZİ INTERNETTE PLANLAYIN
- ✓ OPERA'NIN BEDAVA VPN'İNİ KULLANIN

**E-POSTALARINIZ GİZLİ KALSIN**

Yabancılar e-postalarınızı ve mesajlarınızı okuyor olabilir. En güvenli iletişim yöntemlerini anlatıyoruz.

**21 NEDEN VE ÇÖZÜMLERİ**

**BİLGİSAYARINIZ NEDEN YAVAŞ?**

Yaşlanma karşıtı sırlarımızı uygulayın, PC'nizi eski hızına kavuşturun.

- Kötü amaçlı yazılımlar
- Eskiyen bileşenler
- Çöp yazılımlar
- Şişen Windows
- Yetersiz bellek
- Sıcak ve toz

**MACERA OYUNLARI**  
Uygun fiyatlı ve klasik olmuş 10 adventure oyununu seçtik.

**SİBER KİYAMET**  
KÜRESEL BİR GÜVENLİK FELAKETİ NEDEN KAÇINILMAZ? KİYAMET SENARYOLARINI İNCELEDİK.

**DOSYA**  
**Gizli cevherler**  
Teknoloji fuarları, aklınıza gelmeyecek faydalı sağlayıcı ürünlerle dolu. En ilginç olanları seçtik.

**DONANIM**  
**Mobil Skylake**  
Intel'in yeni işlemcileri artık taşınabilir bilgisayarlarında. Hangi model size hitap ediyor?

**DB**  
DÖĞÜN BURDA DERGİ  
2016/06/112468  
(003C; 10,59 TL)



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



## Bir

Star Wars Battlefront'un şu anki hali açıklanmamışken büyük bir umut vardı içimde. DICE ve EA işbirliğiyle, inanılmaz bir Star Wars FPS deneyimi yaşayacaktık. Star Wars evreninde geçen bir hikayedede başrolde olacak, tanıdık yüzler görecek, akılda kalıcı çatışmaların içinde bulunacak ve belki de X-Wing'lere, Tie-Fighter'lara binip uzayın yolunu tutacaktı.

Ve fakat ne oldu, basit bir multiplayer oyun attılar önmüze. Geçen ay, bir anda Battlefield 1 açıklandı. Yine koltukta DICE, yine EA... Kürşat ayrı heyecanlandı, Emre ayrı sevindi, ben de uzun süredir ilk defa, bir oyunun açıklaması için dakika saydım. Gelecekte geçen veya modern zamanı konu alan bir dolu FPS bizi o kadar sıkmış ki, zamanında "artık yetti" dediğimiz Dünya Savaşları'ndan birine dönmek apayı bir heyecan yarattı.

Tabii ki şimdi de tek bir dileğimiz var, o da EA'in bu işin altından alının akıyla kalkması. Ve onlara olan inancımızı anında göstermek adına da Battlefield 1'i bu ay kapağımıza taşıdık. Eski oyunlardan da bilgiler bulabileceğiniz altı sayfalık dosya konumuz da ilerleyen sayfalarda sizleri bekliyor.

Doom, Overwatch, Battleborn, Total War: Warhammer gibi büyük oyunlara ev sahipliği yapan Mayıs ayı, dopdolu bir dergi hazırlamamızı da sağladı.

Bir konu da Talk Online ile işbirliğiyle hazırladığımız LEVEL anketleri. LEVEL Online websitemizde görebileceğiniz anketlerin ilki direkt olarak LEVEL Dergisi okurlarına yönelik hazırlandı.

Dergiyi geliştirmemiz adına bu anketlere de katılımınızı bekliyoruz.

Herkese keyifli okumalar ve iyi tatiller!

**Tuna Şentuna**  
editor@level.com.tr



## Promo Kodu



G2A kod kullanım rehberi 12. sayfada. Son kullanım tarihi 1 Mayıs 2017.  
Mynet kod kullanım rehberi 14. sayfada. Kodların son kullanım tarihi yoktur. İstediğiniz zaman kullanabilirsiniz.

**LEVEL**

"Call of Duty ve Battlefield'in yeni oyunlarının aldığı tepkiler ne ifade ediyor sizce? Neden böyle oldu?"

**Tuna Şentuna**

Haklı tepkiler oldu. Her ne kadar Battlefield 1 de dünyanın en enteresan konusunu işlemeyecek olsa da en azından CoD Infinite Warfare gibi bir başka kopya oyun olmaktan bir hayli uzak. Bye bye CoD...

**Emre Öztinaz**

CoD, fütüristik sevdası ve tekrar eden oyunlarıyla kendi kendini bitirdi... Trailer'ı izlerken bile sıkıldım o derece! Battlefield ise o, özlediğim tarihi savaşlara geri dönüyor... Daha ne isterim?!

**Kürşat Zaman**

Bir süredir Call of Duty'nin gidişatına öfkelenen ama oyunu en fazla satılanlar arasına sokmakta da sakınca görmeyen oyuncular nihayet patladı! Bir nevi "Ben sana ne istedigimi söylüyorum ama kafana göre gitmeye devam ediyorsun, al sana!" tepkisine tanık olduk, çok da iyi oldu.

**Cem Şancı**

Ben bu serileri takip etmeyi üç dört senedir bıraktım. Artık büyük yaygara koparan "yeni oyun geliyor" videolarına bile bakmaya gerek duymuyorum, çünkü birbirlerinden hiç bir farkı olmayan Brezilya dizilerine dönüştüler. Formülleri aynı, mekanizmaları aynı. Kabak tadi verdi, genç oyuncular da nihayet bunun farkına vardı.

**Ertuğrul Süngü**

İsitialip isıtılıp sunulan bu oyunlar -firmalar arasındaki rekabet başta olmak üzere- artık yapımcıların da farkında olduğu bir şıklık yaratmıştı. Ayrıca konu savaş oyunu olduğu zaman her daim ikinci Dünya Savaşı zirvededir ve bu dönemin "nerd" kitlesi apayırıdır. Fakat aynı durum Birinci Dünya Savaşı için de geçerliydi ve hiç bir dev firma elini bu savaşa atmamıştı. Dönemin değişmesi zaten başı başına fark yaratmaya yetti.

**Ertekin Bayındır**

Sürekli aynı formatı makyajlayıp makyajlayıp insanların önüne attıkları için o tepkiler geç bile kaldı bence. Önemli olan, bu tepkilerden sonra gidişatın ne yönde olacağı. Görreceğiz...

**LEVEL**

#233 Haziran 2016

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**  
Gökhan Sungurtekin

**EDİTÖR**  
Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)
**YAYIN KURULU**  
Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)
**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)
**KATKIDA BULUNANLAR**  
Ahmet Ridvan Potur  
Cantú Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Enes Özdemir  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
Fırat Akyıldız  
Mahmut Saral  
Merve Çay  
Selçuk İslamoğlu  
Sercan Gürvardar  
Simay Ersözü  
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**  
Seren Urın [surun@doganburda.com](mailto:surun@doganburda.com)
**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)
**YÖNETİM**  
**Genel Yayın Koordinatörü:** Yeşim Denizel  
**Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi):** Ferit Özkaşkı  
**Satış Direktörü:** Orhan Taşkın  
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu  
**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu

**Kurumsal İletişim Müdürü**  
Seren Urın

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

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri**  
Sevil Hoşman, [shosman@doganburda.com](mailto:shosman@doganburda.com)  
Hatice Tarhan, [htarhan@doganburda.com](mailto:htarhan@doganburda.com)  
Ebru Elçi, [eelci@doganburda.com](mailto:eelci@doganburda.com)  
**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93  
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırımlıoğlu  
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

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

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

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

**Baskı:** 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](http://www.bilnet.net.tr)
**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** üyesidir.

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

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300

[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)
**DB Abone Hizmetleri Hattı:**
**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13

[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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

# İnternet şubemiz, “daha bi Şube”



10 Mayıs - 10 Haziran 2016 tarihleri arasında  
Yeni İnternet Şubesi'ni tıklayın, çekilişle  
**1 kişiye Nissan Juke,**  
**3 Adet MacBook Air,**  
**5 Adet iPad Air 2**  
kazanma fırsatını yakalayın.

Bu kampanya Türkiye Finans Katılım Bankası A.Ş. tarafından MPhin 27.04.2016 tarih ve 1098-3550 sayılı izni ile 10.05.2016 (00.01) -10.05.2016 (23.59) tarihleri arasında düzenlenmektedir. [www.turkiyefinans.com.tr](http://www.turkiyefinans.com.tr) Internet Şubesi'ne müsteri numarası ve şifresi ile giriş yaparak, geçerli olan işlemleri gerçekleştirirken günlük 1 ve toplamda en fazla 10 çekiliş hakkı kazanarak kampanyaya katılabileceklerdir. Çekilişte 1 kişi Nissan Juke MC 1.5 DCI VİSIA M/T 2016 Model Otomobil (değeri 52.131,00 TL), 3 kişi Apple MacBook Air 11" DC15 (birim değeri: 3.180,10 TL), 5 kişi Apple iPad Air 2 16 GB Wi-Fi (birim değeri: 1.327,50 TL) ikramiyeler kazanacaktır. İkramiye özellikleri belirtilen içeriktedir. İkramiye görselleri ile verilecek ikramiyelerin renk ve özellikleri farklılık gösterebilir. Çekiliş 20.06.2016 tarihinde saat 11.00'da U2 Tanıtım ve Promosyon Hiz. Ltd. Sti., Gübahtı Mah. Lemaş Sururi Sk. Halim Meng. İş Merk. N:15 D:39 Mecidiyeköy Sıslı/İstanbul adresinde gerçekleştirilecektir. Kazanan katılımlar 24.06.2016 tarihli Aksam Gazetesi'nde duyurulacaktır. Talihi [info@uz.com.tr](mailto:info@uz.com.tr) mail adresine 0212 217 41 21 nolu faksa ya da U2 Tanıtım ve Promosyon Hizmetleri'ne başvuruda bulunarak ikramiyelerin teslim edilmesi. Bir kişi birden fazla ikramiye kazanamaz. Kampanya bitis tarihi itibarı ile teknik incelenme sonucunda Türkiye Finans Katılım Bankası A.Ş.'den kanuni takibe konu müsteriler ile 18 yaşından küçükler kampanyaya katılmazlar. KDV ve ÖTV dışında ikramiye ile ilgili tüm vergi ve yasal yükümlülükler talihiyle altittir. Kazanılan hak devredilemez, nadir veya mala çevrilmez. Detaylı bilgi [www.turkiyefinans.com.tr](http://www.turkiyefinans.com.tr) web sitesindedir. Bu çekilişe katılan herkes, yukarıdaki şartları kabul etmiş sayılır.

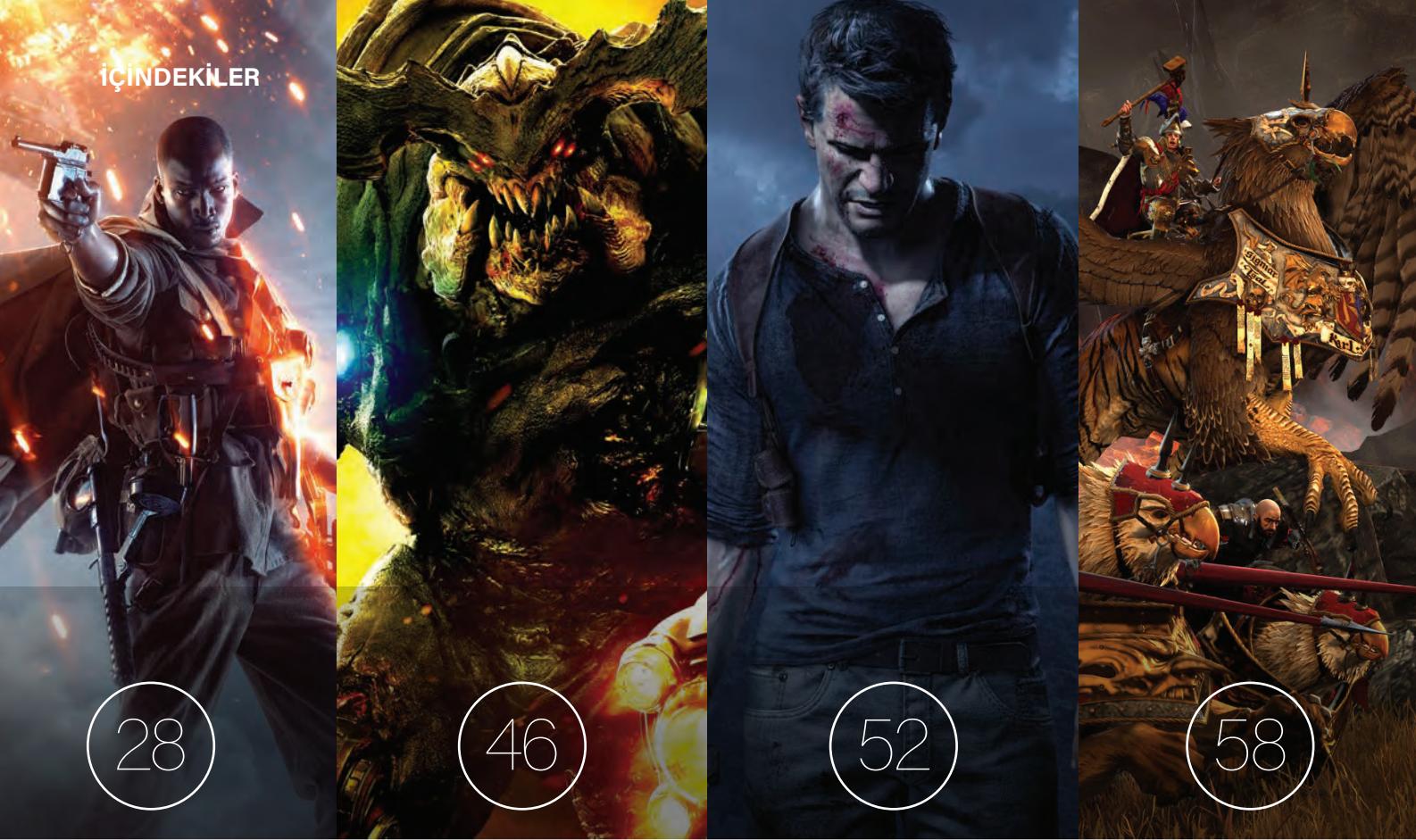
[turkiyefinans.com.tr](http://turkiyefinans.com.tr) / 0 850 222 22 44

/turkiyefinans /turkiyefinans



Türkiye'nin Finansı  
**Türkiye**  
**Finans**

## İÇİNDEKİLER



# LEVEL #233

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

### İLK BAKIŞ

- 28 Battlefield 1
- 34 The Forest (Test)
- 35 Hide & Hold Out - H2O (Test)
- 36 Starpoint Gemini: Warlords (Test)
- 37 Racecraft (Test)
- 38 Role Playing Günlükleri

### DOSYA KONUSU

- 40 Battleborn vs Overwatch

### İNCELEME

- 46 Doom
- 52 Uncharted 4: A Thief's End
- 56 Stellaris
- 57 The Banner Saga 2
- 58 Total War: Warhammer
- 62 Homefront: The Revolution
- 64 King's Quest: Episode 3
- 65 Speedrunners
- 66 Alienation
- 67 Offworld Trading Company
- 68 Shadow of the Beast
- 69 The Park
- 70 Overfall
- 71 Mobil incelemeler
- 73 Online
- 80 CS:GO
- 82 Hearthstone: Heroes of Warcraft

- 84 LEVEL Spor Departmanı
- 87 Donanım
- 94 Market
- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 ESL
- 108 Köşe Yazılıarı
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 234

# TAKVİM HAZİRAN

## 21 Haziran Resident Evil Umbrella Corps

### 2 Haziran

Brigador (PC, Mac, Linux)  
Kick & Fennick (Xbox One, PS4, Wii U)  
Might & Magic Heroes VII: Trial by Fire (PC)  
Turmoil (PC)

### 3 Haziran

Carmageddon: Max Damage (Xbox One, PS4)  
Dangerous Golf (Xbox One, PS4, PC)  
Daydreamer: Awakened Edition (Xbox One)  
Elite Dangerous: Horizons (Xbox One)

### 4 Haziran

Hard Reset Redux (Xbox One, PS4, PC)

### 6 Haziran

Atelier Sophie: The Alchemist of the  
Mysterious Book (PS4, Vita)  
Edge of Nowhere (Rift)  
Hearts of Iron IV (PC)

### 7 Haziran

Guilty Gear Xrd Revelator (PS4, PS3)  
Mirror's Edge Catalyst (Xbox One, PS4, PC)  
Odin Sphere: Leifthrasir (PS4, PS3, Vita)

### 10 Haziran

Kirby: Planet Robobot (3DS)  
Sherlock Holmes: TDD (Xbox One, PS4, PC)

### 14 Haziran

Dead by Daylight (PC)  
The Elder Scrolls Online - Dark Brotherhood (Xbox One, PS4)

### 21 Haziran

Deadlight: Director's Cut (Xbox One, PS4, PC)  
Grand Kingdom (PS4, Vita)  
Umbrella Corps (PS4, PC)

### 28 Haziran

Lego Star Wars: The Force Awakens (Xbox One, 360, PS4,  
PS3, Wii U, Vita, 3DS, PC)  
Star Ocean V: Integrity and Faithlessness (PS4)  
The Technomancer (Xbox One, PS4, PC)

# Mavra Board

Ey ahalı! N'aber? Ey ahalı dedikten sonra n'aber  
hiç olmadı diyenler buraya gelsin. Bildiğiniz üzere  
Haziran ayı geldi. Bu da demek oluyor ki yaz geldi.  
Yaz gelince de denize falan gidilir, şalışlmaz, onu  
söyledeyim. Ayrıca şunu bilin ki ey okuyanlar, ileride  
şalışmaya başladığınızda, tüm yıl sadece 2 hafta  
izin alacağınız için yazın üç ay kadar sere serpe  
yayılmanın tadını çıkartın. Bunlar şu an aklımıza  
gelenler, gerisini aşağıya yazdık. Arrivederci!

## Temmuz'da neler olacak? (Hep geçen ayın muhasebesini yapacak değiliz ya...)

- Hiç oyun sıkmayacak. Düşünün ki en bilinen oyun Ghostbusters. Düşündünüz mü? Tamam.
- Hava 125 derece olacak.
- 9 güne yayılan bir bayram tatili ruku bulacak...
- ...dergide kimse kalmayacak, herkes tatille gidecek.
- Siz tatilde nereye gideceksiniz?
- Sahsen her şey dahil bir tatil hayal ediyorum şu an...
- Emre WoW: Legion için gün saymayı hızlandıracak.
- Kürşat da yine hoverboard'a binmeye şalısır sanıyorum ki. (Inat edebilir!)



İste oyun basını olmanın hoş nimetlerinden bir tanesi daha...  
Sony sağ olsun, sahane bir paket hazırlamış. Güzel bir  
artbook-defter karışımı içinde gelen oyun, bir poster ve bir  
korsan parasını da içinde barındırıyordu. oyun da muhtemel  
ötesi olunca bu paket daha da değerli bir hale geliyor.

## Battlefield Bir

Sergili EA. Nasılsın? iyisin? Eyrallah. Birinci Dünya  
Savaş kurgusu şok hoş, tadından yenmeyecek gibi  
duruyor. Fakat dünyanın en şeksiz ve karizma  
yoksunu sayısı olan 1'i nasıl koydun oraya yahu?  
Kimse karşı sıkmadı mı? Söylediği de kötü, logodaki  
şekli de kötü. Her şeyi kötü be abi! Battlefield one  
yazsanız bile daha iyi olurmuş ama o zaman da Xbox  
one'in official destekçisi gibi olurdunuz. Düz Battlefield  
yapsaydınız? Olmuyordu sanırım... Bu konu gerekten  
tüm ay beni düşündürdü, düşündürdü, elimize  
kapak görseli geldi yine düşündük de düşündük. Bir  
de düşünsenize (Biraz da siz düşünün!), mağazaya  
gidiyorsunuz, "Abi Battlefield BIR geldi mi?" diye  
soruyorsunuz. Yok birdir bir ya! Bırak! Gidiyorum.  
Lanet olsun.

## Survivor 3!

Ve sonunda Gizem Kerimoğlu gitti. Baya karakteri  
sağlam bir tipmiş aslında da şok sönükkaldı  
zavallı. Atakan da Serkay'a gider yaptı, yok  
Nagihan bir bayandır, ona göre davranış falan  
bir şeyler... Bir kere bayan değil, kadın; önce  
onu öğren Atakan efendi! Sonra sen Nagihan'la  
itişe itişe bir hal olmuştu, şimdi ne oldu? Peki  
ya Yunus Günse'nin annesine aşırı bağlılığı ve  
yıllarca oturması, hiçbir şey yapmaması? Survivor  
gündemi sona erdi, iyi günler. (Beni Panorama'da  
bulabilirsiniz.)



### Soldan üçüncü düğme(ler)

Rahmetli Fırat olsa şimdi düğme değil, tuş da derdi. Ama kendisi artık kim biliyor nerede? (Bunu da okumuyor kesin, rahat rahat konuşuyorum.) Peki bu görüntüde olan biten ne? Bence şaşmalık, Kürsat'a göreyse hayatın anlamı. Tüm o düğmeleri bir bir asıp kapatıyor mu, ne yapıyor; bence kesin deli!

### Mini Boss

- Patron selam; birileri sürekli bizi soruyormuş diye duydum?
- Kimden duydun oğlum?
- İşte dergiye mail atıyorlar, soruyorlarmış.
- Patron halanız değilim ben, yine mi aynı konu?
- oğlum post-it üzerinde tartışıyorsun benimle, farında misin?
- Farkında misin diyemediğinizi fark ettiniz mi peki?
- Seni denemistiğim. Şimdi git o soranları bul, gel!
- Peki ya sonra?
- o kısmini bana bırak...

### Kim, ne oynadı?

- o Kürsat: Ne oynadığını kanıtlamak için ekran görüntüsü attı, onu da suralarda bir yere yapıştırdık.
- o Emre: Overwatch oynadı, sonra kendi oyunu Jump. Now! oynayıp başarısız oldu. Yeteneksiz bir kişi şunkü...
- o Tuna: Ne kadar oyun varsa hepsini ona itelediler. Doom mu oynamadı, Battleborn mu, Uncharted 4 mü... Fakat Uncharted 4 ne olmuş öyle ya?!
- o Enes: Bu ay ondan haber alınamadı. Enes burayı okuyorsan post-it ile cevabını ilet lütfen. Kib, bye.



Yere tekerlekler ile bastığı halde "hover" adını alan alete neden "uşma" hissi veren bir isim verildiğini anlıyoruz. Bunların sonucusu da Kürsat oldu ve bileğindeki tendonlar incindi. Bildiğiniz üzere "bileğim acısı"nın 2000 versiyonu "tendon incinmesi"dir. Geçmiş olsun Kürsat!

# SORGU & SUAL

Neticede soru sormak önemlidir, cevaplarını bulmaksızın daha önemli... Akılmıza takılan, alaklı olsun olmasın, ne kadar soru varsa atacağınız buraya ve cevaplamaya çalışacağımız. LEVEL soruyor, biz yanıtlıyoruz!

## S: Nereden çıktı bu hayatı kalma oyunları?

**C:** Belki farkındasınızdır, bir süredir her sayıda en az bir hayatı kalma oyunu inceliyoruz ve her hafta en az bir adet hayatı kalma oyunu erken erişim aşamasına giriyor veya piyasaya çıkıyor. Peki nereden çıktı bu tür? Bugüne kadar neredeydi? Hikâyeyin başına dönelim, bu konuda farklı görüşler olsa da bir zamanlar "hayatta kalma oyunu" zannettığımız şeyin ilk Resident Evil oyunları olmadığını biliyoruz artık. Oysa bugünkü oyumlara en fazla benzerlik gösteren oyun çok daha eski bir yapım. 1989 yılında Amiga 500 ve daha sonra da PC için piyasaya çıkan ve Magnetic Images tarafından geliştirilen Lost Dutchman Mine, bugünkü tanımıyla bir "hayatta kalma oyunu" olarak adlandırılabilir ilk yapımdı ve zamanında hayli de ses getirmiştir. Oynanış ve yapı itibarıyla o vakitlerde hayli popüler olan point & click adventure oyunlarına benzeyen yapım, daha önce görülmemiş

bazı mekanikler içeriyordu. Sadece istediğimiz mekanlarda dolasıp istediğimiz şeyleri yapmakla kalmıyor, madende veya nehir yatağında altın aramak veya başına ödül konmuş suçluların peşine düşmek suretiyle kazandığımız para ile yemek satın alarak hayatı kalmaya çalışıyorduk. Balık tutmak ve beyaz etle sağlıklı beslenmek de mümkündü! Belki insanlar bu formülü sevdiler ancak elde edilen sınırlı başarının türe bir dokunulmazlık getirmediği de aşikârdı ve hayatı kalma türünün salgın haline gelmesi için yirmi seneden fazla zaman gerekti. Modern anlamda bu tür varlığını başlarında ARMA II için yaratılmış bir mod olan, sonradan kendi ayakları üstünde duran ve 2012 yılından beri de hala tamamlanarak piyasaya çıkamamış bir yapımı, DayZ'ye borçlu. DayZ belki bugünlerde yapımcısının satın aldığı tekne ile Karayıplerde gününe gün edip oyunun üzerinden elini çektiği,

kaderinde bitememek olan, çok da eleştiri- len bir yapıp olarak anılıyor. Diğer taraftan o kadar fazla satıldı ve o kadar büyük bir bağımlılık yarattı ki, son dört senede elimizi sallasak hayatı kalma oyunlarına çarpar olduk. Konu artık hafiften sıkıntı vermeye başladıysa da The Forest, H1Z1 ve ARK gibi oyunlar türü bir süre daha gündemde tutmayı başaracak gibi gözüküyor.





## Bİ' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!  
[level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)

## S: Blizzard "overrated" bir firma mı?

**C:** İlk defa bu bölümde cevabı mantık çerçevesinde düşünüldüğünde herkes tarafından bilinen bir soru soruyoruz, ancak kendi aramızda Blizzard'dan çıkan her şeyin neden bu kadar hype yarattığı ve neden bu kadar sevildiği olduğu hakkında o kadar fazla konuşuk ki artık bu soruya yer vermenin de zamanı gelmişti. Bu soruya kendi aramızda bu kadar popüler yapan şey, tahmin edebileceğiniz gibi Overwatch ve Tuna ile Kürsat kendisinden hiç etkilenmemişken, dergimizin Blizzard başkonsolosu Emre oyuna yapılan eleştirileri 32X combo ile karşılamaya devam etmekte.

Aslında Overwatch gibi derinlikten yoksun bir oyunu Blizzard'in diğer yapımları kadar popüler yapan şeyin cevabı çok açık. Oyunun raf hayatı boyunca devam eden geliştirmeler, sürekli yeni içerikler, saç baş yoldurmayan denge-

lemeler ve oyuncuların diğer Blizzard oyunları ile de güclü bağları olduğundan hareketle, bu oyunlar arasında skinler, haritalar ve karakterler ile kurulmuş küçük bağlantılar.

Bugün Overwatch'un Origins Edition versiyonunu edindiğinizde sizi sadece ek Overwatch içerikleri değil; Heroes of the Storm, Diablo III, WoW, Hearthstone ve Starcraft için ufak tefek hediyeler de karşıyor. Bunun sonucu da müşteri memnuniyeti ve Emre gibi oyumlara yapılan her eleştirinin önüne yatan, ultra sadık Blizzard takipçileri elbette. Kisaca eleştirisek de Blizzard'in neleri iyi yaptığı çok açık ve bulunduğu konumu fazlasıyla hak ettiği de şüphesiz.

### Daggerfall



Overwatch'taki Torbjörn'ü oynayan herkes tanıyor. Hemen sağındaysa yer alan ve IKEA'da satılan sandalyenin adının da Torbjörn olduğunu söylesem? Ufak bir not daha; bilenler bilir, IKEA'dan ürün aldığınızda içinden ürünün nasıl monte edileceğine dair sayfasında sandalyenin altında görmüş olduğunuz resim yer alır. Yine aşağıda solda Overwatch'taki Torbjörn'ün oyun içinde kullanılabilen spray'ini görüyorsunuz. Kendim keşfettim! -Emre



## S: Bir oyunda gördüğümüz en büyük harita hangisi?

**C:** Muhakkak çoğu sizin aklına Blizzard'ın efsanevi MMORPG'si World of Warcraft gelmiştir ancak açık konuşmak gerekirse geçen 10 yıldan fazla zaman ve birbirini kovalayan eklentilere rağmen WoW bu alanda ilk ona bine girmeyi başaramıyor. Birinci sıradaki ismin ise bu konuda rakip tanımadığı çok açık. Elbette bu sonuca itiraz gelecektir, zira 1996 yılında piyasaya çıkan ve bugünden bedava olarak edinebileceğiniz The Elder

Scrolls II: Daggerfall'un pek çok bölümü, zamanının teknik kısıtlamaları gereği birbirini tekrar eden grafiklerden oluşmaktadır. Bu yüzden okuyucularımız çıkış "bu hesapla Minecraft veya roguelike oyunlar da sonsuz büyülükté haritaya sahip sayılır" diye düşünebilir. Ancak ortada sınırları belli bir harita var (Bu sayfada bir yerlere koymuştur Emre.) ve zamanının teknolojisi dâhilinde bu haritayı doldurmaya çalışan bir oyun da

söz konusu. Üstelik bu öyle bir büyülüük ki (160.000km<sup>2</sup>), yazıya adını anarak başladığımız World of Warcraft'ın (210km<sup>2</sup>) tam 800 katı! Kapasitesi PC'lere göre daha sınırlı olan konsollarda ise Fuel zirveyi kimseye bırakmıyor (14.000km<sup>2</sup>). Bir yarış oyunu için etkileyici denilebilir ancak Fuel'ün haritası "boşluk" ve "özensizlik" konusunda da zirveye oynayacak kadar büyütü, hatırlatmış olalım.

**3 Euro**  
Değerinde  
İndirim Kodu



## En iyi oyun fiyatlarının adresi...

G2A Marketplace'den herkese mükemmel bir indirim

G2A dünya üzerinde pek çok sayıda insanın farkında olduğu isimlerden bir tanesi. Bu tarz bir online pazar alanı oluşturanın arkasındaki anafikir alıcılar ve satıcılar arasında bir çevre oluşturmaktan geçiyor. Alıcılar fırsatları kovalarken satıcılar ise kâr yapıyor. Tamamen basit ve adil bir takas. Tek yapmanız gereken internet sitesine kısa bir ziyarette bulunmak, hesabınıza para yatırmak ve birkaç dakika içinde oyun kodunuza elde etmek. Kutu yok, CD'İM çizilmiş korkusu yok, üstüne üstlük rahat odanızı terk edip mağazaya giderek kasada sira beklemek yok. Konu G2A olunca 7 farklı dilde hizmet veren eğitimli müşteri hizmetleri sizlere sürekli çözüm sunuyor. Bu yüzden eğer sorunlu bir ürün alacak olursanız da her zaman için sizinle ilgilenecek birisini mutlaka bulacaksınız.

### G2A SHIELD

G2A kullanıcılarını sonsuza dek koruma sanatında ustalaştı. Bu da bizlere G2A'in dahiyane sistemi G2A Shield'i sundu. G2A Shield alıcırlara G2A Pazar alanında huzurlu bir şekilde alışveriş yapma imkanı sunuyor. Oyun aldığınız satıcının negatif veya pozitif derecesine takılmayın. Sonuçta kim harcamlı parasının tam karşılığını almayı istemez ki? İşte G2A Shiled bu amaç için ortaya çıktı. G2A Pazar alanındaki tüm değerli müşterilerin güvenliğini korumak için. G2A Shield uç-

tan uca en iyi ve sorunsuz ödeme sürecini oluşturmayı hedefliyor. G2A Shield'i aktif olan kullanıcılar bütün bu satın almış süreci boyunca emin olsunlar ki G2A her zaman için onların arkasında olacak ve herhangi bir sorunda en geç 5 dk içinde sorunu çözmeyi garantiyecek. Peki size onlarca lira tasarruf ettirecek bu sistemin ücreti mi ne? Sadece ayda 1€! Güvenli, huzurlu ve rahat bir alışveriş için çok küçük bir bedel. Bir dahaki alışverişinizde G2A Shield'a üye olmayı unutmayın. ■

### Kod kullanımı

Derginiz ile birlikte gelen hediye kartı kodunu bakiyenizi doldurmak ve G2A Pazar alanı üzerinden herhangi bir oyunu almak için kullanabilirsiniz ve kullanması çok basittir. Tek yapmanız gereken [www.g2a.com/redeem-card](http://www.g2a.com/redeem-card) sayfasına girmek. G2A hesabınıza giriş yapın, eğer yoksa bir G2A hesabı oluşturun ve ilgili alana kodunuzu girip "Bakiyeye ekle" tuşuna tıklayın. Hepsi bu!

Kodlar 1 Mayıs 2017 tarihine kadar geçerlidir.

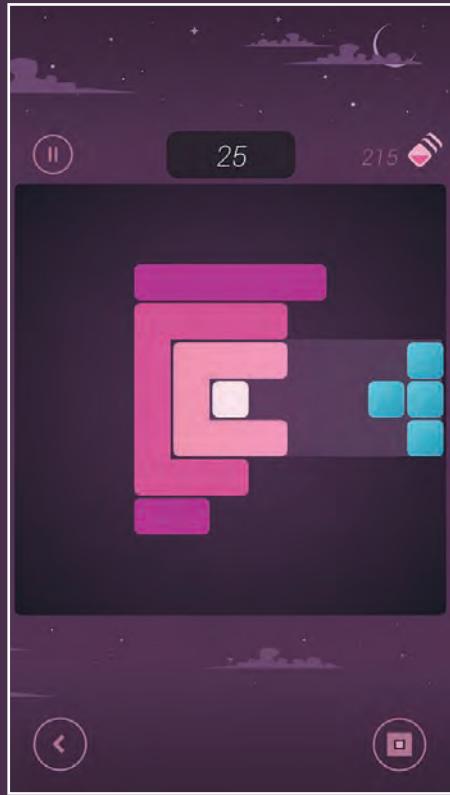
# O son kareyi oraya koymayacaktık...

**Eklips** Türk yapımı, muhteşem bir bulmaca oyunu

**E**klips, merkezde duran sabit bir blok etrafında kareler tamamlayıp temizlemeyerek olabildiğince ilerlemek üzerine kurulu bir bulmaca oyunu. Tetris'tekine benzer şekilleri oyun alanının etrafında sürükleyp uygun gördüğümüz yerde bırakıyor ve merkeze doğru ilerlemelerini sağlıyorsunuz. Bu parçalar, üstünde sürüklendikleri kenar değişimince dönüyor. Asimetrik olan parçaları da boş bir duvara fırlatarak tepetaklak dönmesini sağlayabiliyoruz; tabii oyun alanında bunu yapabiliyor boşluğun olması gerekiyor. Bu basit kurallara ve hızlı öğrenilen oynanışa rağmen, oyunda ilerleyebilmek için düşünerek oynamak gerekiyor, çünkü oyun alanının geometrisinden dolayı yok ettiğimiz karenin dışında kalan parça sayısı daha yüksek sayıda kalmaya eğilimi

ve kareleri uygun zamanlarda yok etmezsek bunlar merkeze doğru ilerleyecek yön bulamayabiliyor, veya istemediğimiz şekiller oluşturacak biçimde birbirlerini sıkıştırabiliyorlar. Bu noktada oyunun nasıl davranışını gözlemliyip stratejik kararlar alabilmenin gerekliliği, oyunu benzerlerinden farklı kılmıyor. Bunun yanında, oyun çok zorlaştırbilese bile, kısa zaman aralıklarına sıkıştırılabilen keyifli oynanışı ile oynayanı sıkmayan bir deneyim sunuyor.

Oyunun yapımcısı Türkiye'den iki kişilik bir ekip olan Strange Cat. Umut Derviş grafikler ve kodlamayı yaparken, kız arkadaşı Çavlan hikaye, dünya ve karakter yaratımı ile ilgilendi. Strange Cat'e ve iOS için hazırlanmakta olan Eklips'e dair bilgilere [strange.cat.net](http://strange.cat.net)'ten, Umut'un eski (ve ücretsiz) oyunlarına ise [umutdervis.com](http://umutdervis.com)'dan ulaşabilirsiniz. ■



## Türkçe altyazılı fragman isteyen?

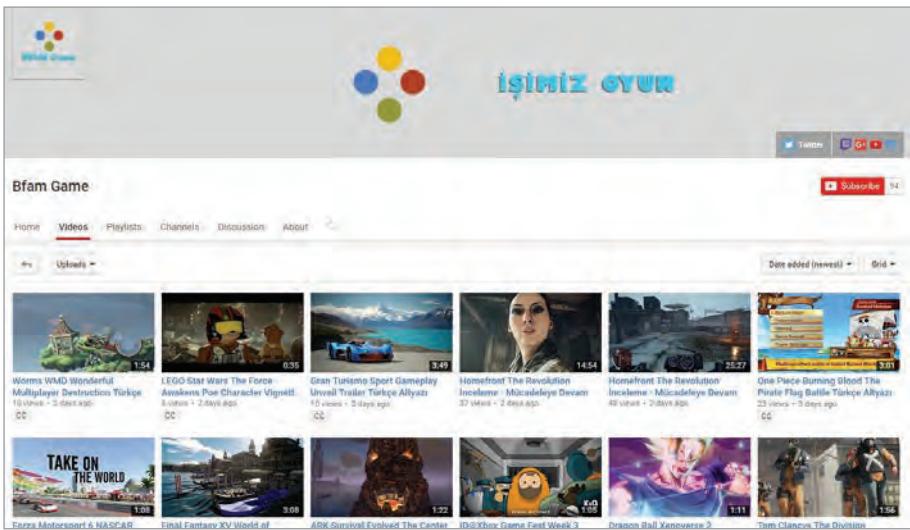
Sizi **BFAM Game** kanalına alalım...

**B**famgame'i kuran iki kafadar iki farklı şehirde yaşıyor. Bu ayrı yaşama durumu onlara engel olmadı, tam tersine aralarındaki güçlü bağ, oyunlara olan merakı ve bu konudaki heyecanları ile aynı kafa yapısına sahip olmalarının onlara sağladığı pozitif enerjiyle BFAM Game Youtube kanalını kurdular.

Hepimizin oynadığı oyunlarda bazen konuşmalar, anlamasını güçlestirecek şekilde hızlı ve hikaye de karışık olup sizi anlamaya mecbur tutarak ilerleyebiliyor. BFAM Game ekibi de bu konuda oyun meraklılarına yardımcı olmak istediler. İkişi de yabancı dillere hakim ve Türkçe haricinde ileri seviye İngilizce, Rusça, Çince ve Almanca konuşuyorlar. Bu diller sayesinde dünyanın her yerinden gelen, her türlü oyun haberini bir araya toplayıp diğer insanların paylaşıbiliyorlar. Bu haberlerle birlikte kurdukları Youtube kanalında oyun incelemelerini, kısa öncülemeleri, oyunlarla ilgili tüm haberleri ve yeni çıkan veya çıkacak olan oyunların

fragmanlarını Türkçe veya Türkçe alt yazılı olarak paylaşıyorlar. Bu haberler hangi platformda derseniz, özellikle Xbox One olmak üzere, Playstation ve Nintendo da dahil olmak üzere tüm önemli

platformlar bulunuyor. Takip eden herkes tüm platformlarla ilgili en güncel bilgileri her zaman BFAM Game kanalında bulabilir. BFAM Game kanalına ulaşmak için Youtube'dan BFAM Game diye aratmanız yeterli. ■



**25 TL**Değerinde  
Promo Kodu

Türkiye'nin bilişim devlerinden **Mynet** ve **LEVEL** bu ay sizlere Çanak Okey ve Smeet'te kullanabileceğiniz, toplam **25 TL** değerinde kod hediye ediyor. Daha önce tanışmadıysanız eğer gelin bu oyunları tanıyalım, kod içeriklerine göz atalım ve nasıl kullanabiliriz birlikte inceleyelim.



En eğlenceli ve en etkileşimli Facebook Okey oyunu olan Mynet Çanak Okey ile oyun oynarken arkadaşlarını rekabete gir, yeni arkadaşlar edin ve onlarla sohbet et! Oyuna başlarken ihtiyacın olan ücretsiz oyun puanı ile bir masaya oturup oyuna başlayabilir ve kazandıkça daha rekabetçi masalarda yarışmaya devam edersin. Okey atarak ya da çifte biterek Çanak kırabilir ve çanaklarda biriken uanları da kazanabilirsin. Mynet Çanak Okey'i oynamaya devam ettiğin her gün için bonus oyun puanı almaya devam edereksin, böylece Çanak Okey deneyimini doyasıya yaşamak mümkün olacak. İstediğin odayı seçip, belirleyeceğin özelliklerdeki masanı kurar, ister tek ister eşinle de oynayabilirsin. Ayrıca Android ve iOS işletim sistemli akıllı cihazlarınızla "Mynet Çanak Okey" diye aratıp, cepte de aynı hesabınızla oynamaya devam edebilirsiniz.

## KOD İÇERİĞİ

1 Gün VIP + 15.000 ML hediyen için kodu kullan.

### Facebook oyun sayfası

[www.facebook.com/games/canakokey](http://www.facebook.com/games/canakokey)

### Facebook Oyun linki

[apps.facebook.com/canakokey](http://apps.facebook.com/canakokey)

## KOD KULLANIM REHBERİ

1. Facebook üzerinden [apps.facebook.com/canakokey](http://apps.facebook.com/canakokey) adresinden oyuna bağlanın.
2. Sağ üstte yer alan bonus kasa simgesine tıklayın.
3. Açılan pencerede LEVEL için ayrılmış özel kod kullanım alanından kodunuzu girin ve hediyelerinizi alın!

**Not:** Kod sadece Facebook üzerinde geçerlidir.

Kodlar hesap başına bir kez kullanılabilir ve kodların son kullanım tarihi yoktur. İstediğiniz zaman kullanabilirsiniz.

Mynet'in en sevilen ve en çok oynanan MMO oyunudur Smeet. Arkadaşlık ve sosyal tabanlı bir ikinci yaşam oyunu. Üyelik tamamen ücretsizdir. Web üzerinden oynanan oyunda farklı üyelik sistemlerini kullanarak (Mynet direkt üyelik, Facebook, Google+ ve diğerleri) hemen avatarınızı oluşturabilirsiniz. Tamamen sosyal bir meca diyeBILECEĞİMİZ Smeet'te, eğlence ve haftalık etkinlikler, grup görüşmeleri ve diğer aktivitelerde her şey serbest. Herhangi bir odada anlık yapılan bir partinin tam ortasına girip çılgnıca dans edebilir, arkadaşlarınızla veya yeni edineğiniz arkadaşlarla harika vakitler geçirebilirsiniz.

## KOD İÇERİĞİ

110 Coins

### Facebook oyun sayfası

[smeet.mynet.com](http://smeet.mynet.com)

### Facebook Oyun linki

[www.facebook.com/smeetr](http://www.facebook.com/smeetr)

## KOD KULLANIM REHBERİ

1. [smeet.mynet.com](http://smeet.mynet.com) adresine girip sağ üst köşedeki Üye Ol butonuna basın.
2. Sağ üst kısmındaki Coins bölümünde bulunan (+) butonuna basın.
3. Karşınıza çıkan seçeneklerden öncelikle Game Sultan butonuna basın ve ardından ileriye tıklayın.
4. Açılan sayfada size verdığımız EPIN numarasını ve altına epin şifresini yazıp tanımlamayı bitiriyoruz.

### Kod kullanımında 2. seçenek

Kod kullanımında 2. seçenek Oyun'a girdikten sonra sağ üst kısmındaki Coins bölümünde bulunan (+) butonuna basın.

**Not:** Kod sadece Browser üzerinde ([smeet.mynet.com](http://smeet.mynet.com)) geçerlidir.



# talk ONLINE PANEL



## Ödüllü LEVEL Anketleri kullanıma hazır

**Talk Online Panel** desteğiyle, fikirlerinizi paylaşabilirsiniz

Şimdi elbette biz burada bir ekip olarak dergiyle ilgili şahane kararlar veriyor olabiliyoruz ama sizden gelen geri dönüşler de çok önemli. Misal Big Boss adlı bölümünü kaldırdık, e-posta ile o kadar çok geri dönüş talebi yaptınız ki bu bölümün gerçekten çok sevildiğini anladık. Biz de araştırmayı daha geniş bir yelpazede işlemek üzere harekete geçtik ve Talk Online Panel ile birlikte üç farklı anket hazırladık. LEVEL Dergisi okurlarına hitap eden anketimiz şu an [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) adresinde sizleri bekliyor. Bunun

ardından LEVEL Online için bir anketimiz olacak ve son olarak da sizin oyun ve oyun firmalarıyla ilgili tercihlerinizi işleyeceğimiz bir anket yayına girecek. Anket'e katılanlar opsiyonel olarak oyun kazanma hakkı için de başvurabilecek. Toplamda 10 kişiye sürpriz oyun hediyelerimiz olacak. Anket destekçimiz ise MindTake araştırma firmasının 15 yıldır aşkın bir süre boyunca tam servis araştırma hizmeti sonrasında, 2015 yılı başında sadece online panel hizmetleri için yeni bir marka adı altında panel hizmeti

vermeye başlayan Talk Online Panel. Talk Online Panel şu anda 20 Avrupa ülkesinde kendi araştırma panellerine sahip olup, DACH, CEE ve Türkiye ve Yunanistan dahil olmak üzere Güney Avrupa ülkelerinde hizmetini sürdürmektedir. Merkezi Viyana olan Talk Online Panel'in, Bulgaristan, İsviçre, Polonya ve Yunanistan'da da iştirakları bulunmaktadır. Siz de şimdi sitemize ışınlanın ve ankete katılın, dergiyi ve internet sitemizi birlikte geliştirelim! ■

## Medeniyet bir günde kurulmadı

O zaman **Civilization VI** ile uzun uzun uğraşalım

“Sid Meier'in Civilization oyunları geçtiğimiz 25 yıldır 4X oyun türüne damgasını vuran bir saygınlığa sahip,” diyor 2K Başkanı Christoph Hartmann. “En uzun süredir devam eden serimizin gümüş yıldönümünü kutlamak için heyecanla beklenen ve bir Civilization oyununda bugüne kadar görülmüş en detaylı, en güzel ve en eksiksiz deneyimi sunacak olan Sid Meier's Civilization VI'ı

duyurmaktan daha iyi bir yol düşünemedik.” diye ekliyor. Böylelikle ben de ikinci oyunda ara verdigim Civilization serisine dönmek için şahane bir bahane buluyorum kendime!

Sid Meier's Civilization VI dünya çapında 34 milyon üzerinde satan ve strateji türünü benzersiz bir seviyeye taşıyarak oyun dünyasını şekillendiren Civilization serisi için yeni bir dönüm noktası olarak nitelendiriliyor. Sid Meier's Civilization VI'de şehirler yeni, derin stratejik katmanlar yaratmak üzere fiziksel olarak haritaya yayılacak, teknoloji ve kültür alanındaki aktif araştırmalar oynanış için yeni potansiyel yollar açacak ve bir çok farklı lider tarihi kişiliklerine uygun olarak kendi amaçlarına ulaşmak üzere hareket edecekler ve bu esnada oyuncular da seçikleri oyun tarzına göre zaferde ulaşmaya çalışacaklar.

Oyunun görsel sunumu Keşifler Çağının

haritalarından ve araçlarından esinleniyor ve genişleyen şehirler ve aktif araştırmalar gibi önemli oynamış değişikleri ile Sid Meier's Civilization VI'nın Civilization serisini özel yapan şelyele sadık kalırken tamamen bezersiz bir deneyim sunması hedefleniyor. 21 Ekim'de piyasada olması beklenen oyun PC için geliştiriliyor ve yapımcı koltuğunda yine Firaxis var. ■





## SON DAKİKA!

Fruit Ninja oyununu biliyorsunuz; Candy Crush Saga'dan sonra en çok indirilen mobil oyunlardan biri. Ve Fruit Ninja bir filme dönüyor! Çok saçma değil mi...

**CD Projekt** yeni bir Witcher oyunuyla ilgili hiçbir çalışmalarının bulunmadığını bildirdi. "Witcher 4'ü bekliyorum ben; üçüncü oyunu pas geçtim..." deme olasılığınız kalmadı, haberiniz olsun.

King of Fighters XIV 26 Ağustos'ta Avrupa'da satışa çıkıyor. Yayıncılığı da Deep Silver almış, iyi etmiş.

Xbox One'in developer sürümlerinden birine sahip olan bir kullanıcı, konsolda Windows 95'i çalıştırmayı başardı. Yetmedi, üzerine Duke Nukem 3D'yi de açtı. Hepsi çok yavaş çalışıyor gerçi...

Bir söyletiye göre seride korku öğelerini geri getirecek ve E3'te açıklanacak olan yeni bir Resident Evil üzerinde çalışıyor.

**Assassin's Creed'**ın filminin çoğunlukla modern zamanda geçeceği açıklandı. Bu iyi bir şey mi bilemedik...

Street Fighter V'in en kötü karakteri Zangief seçildi ve bunun nedeni de Green Hand adındaki özel hareketinin elinden alınması. (Bu hareketle rakibine hasar almadan yaklaşabiliyordu.)

Birden fazla diske sahip Xbox 360 oyunlarıyla arası iyi olmayan Xbox One'in direnci kırıldı ve artık çok diskli Xbox 360 oyunlarına da geriye uyumluluk geldi.

Microsoft'un "kendin pişir, kendin ye" tarzındaki oyun yapma platformu Project Spark 12 Ağustos'ta kapatılıyor. Tutmadı zaar...

**Overwatch'**da hile yapanın gözünün yaşına bakılmayacak. Blizzard hile yapanlara süresiz "ban" cezası vereceğini açıkladı.

Geçen ay dergide haberini yaptığımız Fear Effect Sedna, Kickstarter'da başarıya ulaştı. Bakalım oyunu ne kadar eski atmosfere uygun hazırlayabilecekler...

**Star Wars Battlefront'**un devam oyununun gelecek yıl piyasada olacağı açıklandı. Titanfall 2 ise bu yılın sonlarına doğru geliyor.

Capcom bundan sonra oyunlarını eksik çıkartmak yerine erteleyeceğini söyledi. Bunu SFV'ten önce düşünseydiniz ya!

Titanfall'un yapımcısı Respwan da üçüncü kişi kamerasından oynayacağımız bir Star Wars oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Bu barış bir şeye benzese...



# Warhammer 40K evrenine stratejik dönüş

## Dawn of War 3 açıklandı, duymadınız mı?

Strateji oyunları arasında çok sağlam bir yere sahip olan WH40K: Dawn of War serisi, oyun çıktıgı sıralar oyunlarla ilgilenenlerin dikkatinden kaçmamış, benim de online olarak en çok oynadığım oyunlar arasına girmiştir. İlk oyunda klasik bir "üs kurma" mantığıyla ilerleyen serinin ikinci oyunundaysa daha çok kahramanlara ve mikro-ayarlara gömülmüştür. Her iki oyun da çok iyiymi ama devam oyunu hiçbir zaman gelmedi. İkinci oyundan tam 7 yıl sonra açıklanan Dawn of War 3 ise bende ve bu seriyi sevenlerde apayı bir

heyecana yol açtı. "Bu, Dawn of War fanatiklerinin beklediği oyun!" diyor yapımcılar ve ekliyor: "Şimdiye kadarki en büyük askeri üniteler? Burada. Dev yörünge lazerleri? Burada. Üs kurma, epik kahramanlar, devasa savaşlar, hepsi burada. Şimdiye kadarki en büyük Dawn of War için hazırlanın. İmparator için!" Sırf şu söylemler bile heyecan yaratmaya yetmiyor mu? Mükemmel bir fragman ile açıklanmış olan Dawn of War 3 yine Relic tarafından, PC için hazırlanıyor ve 2017'de piyasada olması bekleniyor. ■

# Nintendo tarafında bir şeyler oluyor...

Fark ettik ki NX'ten hiç bahsetmemiştiz?

Her ne kadar Nintendo Türkiye ortadan kaybolmuş olsa da Nintendo'nun bir dünya fenomeni olduğunu unutmamak gereklidir. Evrenin en eğlenceli oyunları Nintendo sistemleri için hazırlanmaktadır ve biz de bunlardan maalesef mahrum kalmaktayız. Belki bu durum Nintendo'nun yeni konsolu ile değişim diyoruz ama Türkiye'de her şey pek zor...

Nintendo bildiğiniz üzere son konsolu Wii U ile piyasada tutunmaya çalışıyor ama sağ olsun Nintendo 3DS onlara kar üstüne kar ettiriyor. Wii U "yenisi" bir konsol olsa da PS4 ve Xbox One'ın gücüyle yarışacak kapasiteye sahip değildi ve konsol savaşında geride kaldı, ancak

Uzak Doğu'nun tercihi olabildi. Nintendo yeni konsol projesi olan NX'i bir "devam konsolu" olarak nitelendirmiyor, yepen bir cihaz olarak açıklıyor. Söylentilere göre mobil oyun ve ev konsolu formatlarını bir arada barındıracak olan oyun cihazı, konsol gücü olarak da ileri seviyede bir donanıma sahip olacak. NX'in 2017 Mart ayında piyasada olacağı da bildiriliyor ve bu da bizi E3'te şahane bir açıklama olacagına yönlendiriyor. Bakalım Nintendo nasıl bir konsol hazırlamakta... ■





## TÜSOT'ta sezon sona eriyor

2015-16 sezonu 31 Mayıs'ta tamamlanacak.

**T**ÜSOT, yoğun bir sezonu daha geride bırakmaya hazırlanıyor. Mayıs ayının gelmesiyle birlikte sezonun son turnuvaları düzenlenmeye başlandı.

15 Mayıs tarihinde, X-Wing Türkiye takımı (Turkuaz Filo) seçmeleri kapsamında Tunç İper tarafından A Tipi bir turnuva düzenlendi. İstanbul Pegasus'ta düzenlenen bu turnuva, aynı zamanda Turkuaz Filo pilotlarının belirlenmesi için gerçekleştirilen son turnuvaydı.

Turnuvada Scum filosuyla Berkay Mumoğlu birinci oldu. Imperial filosuyla Işık Belül ikinci sırada yer alırken, yine Scum filosuyla Ural Urgunlu üçüncü sırada kaldı. Turkuaç Filoya Atina'da başarılar diliyoruz. Mayıs ayının son haftasında iki TÜSOT turnuvasının daha yapılması planlanıyor. Bu turnuvalardan biri Flames of War turnuvası, diğeri ise Bölgesel Star Wars X-Wing turnuvası olacak.

Sezonun kapanmasıyla birlikte Ulusal Turnuva için de geri sayım başlayacak. Star Wars X-Wing oyun grubunda düzenlenecek Ulusal Turnuva, Haziran'ın son haftasında gerçekleştirilecek. Böylece 2015-16 sezonunda toplam 20 turnuva gerçekleştirilmiş olacak. Sezon boyunca organizasyonlarımıza katılan tüm oyuncularımıza teşekkür ediyor, Ulusal Turnuvaya ve ETC organizasyonuna katılacak tüm oyuncularımıza başarılar diliyoruz. ■

## Yer yüzünden, uzaya Yaşasın kabak tadı veren yeni Call of Duty!

**N**ormal şartlar altında yeni bir Call of Duty oyunu açıklanacak da biz de derhal onu kapağa taşımayacağız... Ya da kapağı başka aya saklasak, o ay kocaman bir dosya konusu yapmayacağız.. Fakat artık normal şartlar geçerli değil; Call of Duty büyük bir monotonluk ve tekrarla yeryüzünü tehdit eder hale geldi.

Geçtiğimiz ay yapılan ve bir fragmanla desteklenen Call of Duty: Infinite Warfare açıklaması bizi Black Ops III'ün devamı veya Advanced Warfare'ın bir tık ilerisine yönlendirdi. Zaten etrafta "Olm yeni CoD uzayda geçecekmiş..." gibi dedikodular vardı, bunların gerçek olduğu da ortaya çıktı. Evet, yeni CoD oyunumuz Infinite Warfare

bizleri alıyor ve uzay savaşlarına götürüyor. Oyunun tamamı uzayda geçecek demiyoruz ama fragmandan ve yapılan açıklamalardan anladığımız kadariyla oyunun hatırı sayılır bir kısmında X-Wing Vs. Tie Fighter anları yaşanacak.

Infinite Warfare oyuncular arasında da pek iyi karşılanmadı. Fragman yayıldığında fragmanın beğenisi oranı daha yüksekken kısa bir sürede fantastik bir beğenilmeme sayısına ulaştı -ki bir bakıım, 400 bin beğenme, 2.5 milyon beğenilmemeye gibi bir rakam söz konusu şu an. Eh, aynı şeyi pişirip pişirip önüne koyarsan böyle olur Activision! Merak edenler için oyun PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanmaktadır ve 4 Kasım'da piyasada olacak. ■



# Oyuncunun Sandığı

Herkes X-Men'in yeni filmine gitti mi? Gitmeyenler kaçırır, bizden söylemesi. Hazır süper kahraman filmlerinden gidiyorken bu ayı da X-Men'e ayırmak yerinde olacaktı ve bu vesileyle de yeri göğü X-Men ürünleryle doldurduk! [www.oturabi.com](http://www.oturabi.com)

## Marvel Select Cyclops Action Figür

Cyclops olmadan X-Men düşünülebilir mi? Bu 18 cm boyutundaki aciton figür aynı zamanda bir tabana ve arka plana da sahip. (Ayrıca kafası da değişebiliyor!)



## Wolverine Extreme Headknocker Figür

Alışındığın dışında bir görüntüye sahip olan bu esprili figür 15 cm boyutunda ve tamamıyla el boyaması. Wolverine hayranları kaçırılmamalı! [www.pow.com.tr](http://www.pow.com.tr)



# Kotobukiya Storm White Costume Bishoujo Statue

Kotobukiya'nın figürleri her zaman iyidir ve beyazlar içindeki Storm'un da gayet iyi gözüktüğünü söyleyebiliriz. San Diego Comic Con için üretilmiş olan Storm figürü tam 25 cm uzunluğunda.  
[www.dreamrefigures.com](http://www.dreamrefigures.com)

[www.dreamersfigure.com](http://www.dreamersfigure.com)

325 TL



# Uncanny X-Men

New Avengers'ın arkasındaki isim Michael Bendis'in yazdığı Uncanny X-Men çizgi romanının ilk iki cildi Marmara Çizgi tarafından yayımlandı. Mutlaka okunmalı...

[www.jdefix.com](http://www.jdefix.com)



# Wolverine Giant Face T-Shirt

Wolverine' e yakışacak derecede karizmatik bir t-shirt. Zaten Wolverine' le ilgili hangi ürün simdiye kadar kötü gözükmüştür ki?

[www.superherostuff.com](http://www.superherostuff.com)

21.99\$



# Gambit Aces High T-Shirt

X-Men'in en havalı karakterlerinden biri olan Gambit'i bir t-shirt olarak üstünüzde taşımak istemez misiniz? Ben istiyorum ve galiba siparisi de veriyorum.

[www.superherostuff.com](http://www.superherostuff.com)



# Wolverine Atletik Çoraplar

Kim sarı çorap giyer ki... Diyecek olursanız beni  
karşınızda bulabilirsiniz. Bakın şöyle antrasit rengi bir  
pantolon, üstüne sarı renkler olan bir t-shirt (Wolverine  
Giant Face) ve altına da bu çoraplar! Bence olur.

[www.superherostuff.com](http://www.superherostuff.com)



# X-Men Symbol Black New Era Bere

"Siyah bere" demek yerine böyle uzatmış  
işte gavur... Olsun, bence güzel ve minimal  
bir bere. Çoraplı kombinasyona bu bereyi de  
ekleven! [www.superherostuff.com](http://www.superherostuff.com)

# NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

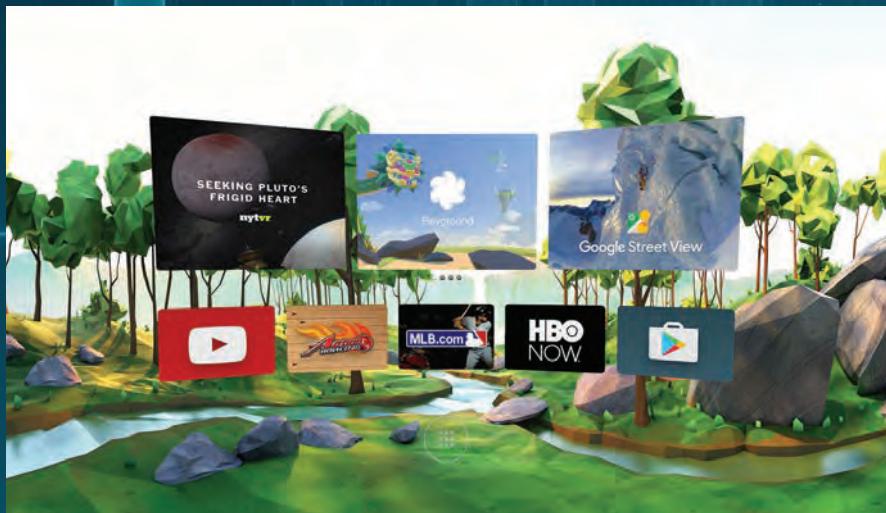
**G**oogle'in kartondan Truva atı Cardboard'un hayatımıza girmesinin üzerinden iki yıl geçti. Kullanıcılarla kendi kartonlarını katlayarak ya da onlara katlanmış kartonları satarak sanal gerçekliğe adım atmalarını sağlayan bu süreç, birçok kullanıcı açısından sanal gerçekliğe verilen ilk şans oldu. Kartondan bir telefon tutucusu olan Google Cardboard, telefonumuzdan gücünü alan giriş seviye bir sanal gerçeklik kaskı olarak Android ve iOS tarafında geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmayı başardı. 360

derecelik fotoğraflar çekip paylaşmak, 360 derecelik videolar izlemek, gazeteleri tamamen farklı bir şekilde okumak, sanal gerçeklik oyunları içinde kaybolmak ve gerçek dünyada sanal bir şekilde dolaşmak Google Cardboard'un bizlere sundukları arasında yer alıyordu. Ancak, telefon donanımlarındaki çeşitlilik ve kartondan kaskın ergonomik olmayışı kullanıcılarla sunulan sanal gerçeklik tecrübesinin bir üst seviyeye ulaşmasının önündeki en büyük engeli. Sanal gerçeklik kasklarının son zamanlarda artan popülerite-

sinin ardından Google'ın da yeni bir şeylerin peşinde olduğuna dair haberler arttı. Özellikle herhangi bir telefona ihtiyaç duymayan, kablosuz ve giriş seviyesindeki Google Cardboard'un üstünde, en üst seviyedeki Oculus Rift ve HTC Vive'in altında olması amaçlanan ve Google tarafından geliştirilen bir sanal gerçeklik kaskı olduğu söylentileri yayıldı. Sonrasında The Wall Street Journal tarafından Google'ın bir grup mühendisi Android'in sanal gerçeklik sürümünü geliştirmesi için görevlendirdiği bilgisi verildi. Gelecek Android sürümü olan Android N'in sanal gerçeklik için genişletilmiş destek vereceğinin açıklamasının ve Android VR seçeneğinin Geliştirici Konsolu'nda bir anlık ortaya çıkmasının ardından gözler Google I/O 2016'ya çevrildi.

## Açık Yenilik

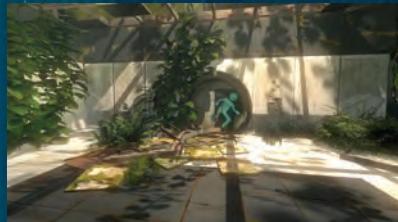
İlk kez 2008 yılında düzenlenmeye başlayan Google I/O, Google'a ait teknolojilerin tanıtıldığı, birçok sunum ve tartışmadan oluşan bir etkinlik. Etkinliğin ismindeki I/O, bilgisayarlarla etkileşimin temelini oluşturan Giriş/Çıkış'ın yanı "Input/Output'un ve Açık Yenilik'in yanı "Innovation in the Open"ın kısaltması olarak göze çarpıyor. Her sene olduğu gibi bu seneki etkinlikte de birçok konuda sunum yapılacak olması rağmen, gözler Google'ın sanal gerçeklik alanına



## AYIN OYUNU Portal Stories: VR

Bizleri 1952 yılına yani Aperture: Science Innovators'un ilk yıllarına götürün Portal Stories: VR, oyuncu topluluğu tarafından geliştirilen ücretsiz bir içerik olarak Steam'de yerini almıştı. Yaklaşık olarak 10 saatlik bir deneyim sunan bu Portal 2 modu, neredeyse serinin ana oyunları kadar başarılı bir hikâyeye sahipti. Bu modu hala tecrübe etmemiş Portal 2 sahiplerini goo.gl/54AAPY adresine beklerken, Portal Stories: VR'in da aynı oyuncu topluluğu tarafından ücretsiz bir şekilde HTC Vive için Steam'deki yerini aldığı belirtelim. Valve'in The Lab'ının bir parçası olan, Robot Repair demosuyla ağzının suyu akan oyuncuları bekleyen mod, 10 yeni bulmacaya ev sahipliği yapıyor. HTC Vive'in oda ölçüngindeki sanal gerçeklik alanını oldukça

başarılı kullanan yapım, bizleri Aperture'in laboratuvarlarında tek başımıza bırakıyor. Portal 2'nin Source oyun motoru yerine Unreal Engine 4 ile geliştirilen mod, görsel olarak zamana ayak uydurmayı başarıyor. Eğer HTC Vive'yi almayı başaran şanslı kullanıcılarından biriyeniz, Portal Stories: VR sanal gerçeklik yolculuğu için ilk durağınız olmayı hak ediyor.



ne gibi bir yenilik getireceğine çevrilmişti. Google Daydream olarak adlandırılan bu yenilik kullanıcıların sanal dünyaya kaçış biletini olmayı hedefliyor. Daydream, Android N işletim sistemine sahip ve Google tarafından onaylanmış akıllı bir telefon ile kullanılabilecek Google tarafından tasarlanmış birer sanal gerçeklik kaskı ve kontrolcüden oluşuyor. 1 dakikalık kısa bir tanıtım videosu ile kullanıcı ara yüzüne göz atma fırsatı yakaladığımız Daydream, Google Cardboard'ın düşük polygonlu görselliğini koruyor. Google Cardboard'un minimalistik menü tasarımlı değil de, Gear VR'in menü tasarımlından esinlenen Daydream'de dikdörtgen şekilli ve animasyonlu uygulama simgeleri yer alıyor. Kontrolcüsünü lazer işaretçisi gibi kullandığımız Daydream, Gear VR'a göre daha kolay bir kullanım sunuyor. Dahası tanıtım videosunda yer alan sihirli bir değnek ile "magic missile" attığımız, havada süzülen pervaneli hedeflere bumerang fırlattığımız, tavamızdaki krepleri havaya atarak çevirmeye çalıştığımız ve suda balık tutmak için oltा attığımız anlarında görüldüğü üzere kontrolcü ile etkileşime girmek oldukça kolay ve eğlenceli olacak gibi görünüyor.

### Dört parçada sanal gerçeklik

Google Cardboard'ın aksine sadece Google tarafından onaylanan cihazlarda kullanılabilecek olan Daydream, sanal gerçeklik tecrübesini üst seviyeye taşıyacak donanımlar istiyor. Düşük gecikme süresine sahip ekranlar ve hareket takibine yarayan sensörler bu donanımlardan en önemlileri olarak gözde çarpıyor. Akıllı telefon tarafından Google'ın Alcatel, Asus, HTC, Huawei, LG, Samsung, Xiaomi ve ZTE ile birlikte çalışacağı ve bu markaların Daydream destekli cihazlarının

satışa sunulacağı söyleniyor. Sadece referans tasarımını görebildiğimiz sanal gerçeklik kaskı, şu an için Gear VR'ı andıran bir tasarıma sahip görünüyor. Gear VR'in aksine herhangi bir sensör bulunurması planlanmayan sanal gerçeklik kaskının daha hafif ve ergonomik olması bekleniyor. Google'ın referans tasarımının dışında akıllı telefon üreticilerinin kendi tasarımlarının da satışa sunulması şaşırtıcı olmayacağı. Sanal gerçeklik kaskıyla birlikte gelecek kontrolcünün, Oculus Rift'in kumanmasına oldukça benzedenini görüyoruz. Dokunmatik bir alana ve iki fiziksel tuşa sahip olan bu kontrolcü aynı zamanda hareketlerimi algılayabilecek sensörler içeriyor. Yazılım tarafında Android N'in Daydream'e özel optimizasyonlara sahip olacağı, bu sayede Google Cardboard'dan daha performanslı çalışacağı söyleniyor. Google'ın kendi uygulamalarından Photos, Play Store, Play Movies, Street View ve YouTube Daydream için şimdiden hazır görünüyor. Dahası, Google'ın kendi tecrübe lerini geliştiricilerle paylaşacağı "Daydream Design Playground" da yeni fikirler vermek ve kontrolcünün yapabildiklerini göstermek için 15 farklı mini oyun içeriyor.

### Hakkında bilmediğimiz

Google I/O 2016'da birçok bilgi paylaşılmasına rağmen Daydream hakkında bilmediğimiz bildiklerimizden ağır basıyor. Daydream onayı akıllı telefonların fiyatları, sanal gerçeklik kaskı ve kontrolcünün fiyatları, Daydream donanımlarının çıkış tarihi, sanal gerçeklik kaskının bütün onaylı telefonlarla uyumlu olup olmayacağı, Daydream'in Gear VR'ın ne kadar üstüne konulacağı gibi onlarca cevaplanmamış soru buluyor. Google'ın Cardboard ile başardıklarını Daydream ile daha ileri taşıyip taşıyamayacağını ilerleyen günlerde göreceğiz. ■

### Hackerlara cevap gecikmedi!

Geçen ay bu kutudan verdigimiz haberde HTC Vive sahibinin Oculus Rift'e özel oyunları çalıştırıldığı duyurmuştu. Daha önceki sözlerinin aksine sert bir çıkış gerçekleştiren Oculus Rift tarafı kendi sanal gerçeklik kasklarına özgü yazılımların başka sanal gerçeklik kasklarında çalışmasına izin vermeyeceklerini açıklamışlardı. Oculus Rift'e gelen son güncellemeyle birlikte bu dediklerini gerçekleştirdiklerini görüyoruz. Yeni güncellemeyle birlikte Oculus Home, bilgisayara bağlı bir Oculus Rift olup olmadığını kontrol ettikten sonra, içerik erişimine izin veriyor. Her ne kadar bu güncellemenin korsan içerik kullanımını engellemek amacıyla olduğu söylese de, şimdilik sadece Oculus Home içeriğinin HTC Vive'da çalışmasının engellediğini söyleyebiliriz.



**Daydream, Android N işletim sistemine sahip ve Google tarafından onaylanmış akıllı bir telefon ile kullanılabilecek**



# Mercek Altında

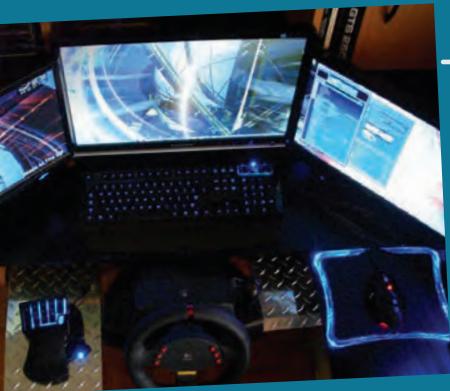
## Notebook vs. Desktop

Bırakın biz oyuncuları, tüm bilgisayar kullanıcılarının aklındaki en büyük soru işaretlerinin başında "bir dizüstü mü, yoksa masaüstü mü alsam?" sorusu gelir. Masaüstü almaya karar vermekle de olay bitmez. Kendim mi toparlasam, hazır bir cihaz mı alsam düşüncesi kaplar akılları. Gelin bir de bizim gözümüzden konuya bakalım.

### Bilgisayara Bakış Açısı

Karşılaştırmaya girişmeden önce nereden nereye geldik noktasına bir bakalım derim. Eğer benimle aynı nesle üyeseniz, muhtemelen ilk bilgisayarınız masaüstü idi. Benim için o dönem akıl almaz bir teknoloji gibi görünen bilgisayarlar sonradan şekil değiştirip, taşınabilir, istenilen yerde kullanılabilir bir formata bürünmüştü. İlk dizüstü bilgisayarsa

hala aklımda... Temelde kardeş olan bu iki sistemin zamanla artı ve eksileri daha belirgin şekilde ortaya çıkmaya başladı ve adeta birbirlерine düşman oldular. Bana sorarsanız bu karşılaştırmayı yapmak yersiz. Yazının kalanında da size bunu kanıtlamaya çalışacağım. Gerçekten ihtiyaçlara yönelik bir bilgisayarın nasıl seçilmesi gerektiğini anlatacağım.



### Masaüstü Bilgisayarlar

Masaüstü bilgisayarlar aslında neredeyse tüm arıtları içinde barındıran sistemler. Dizüstü bilgisayarlara göre ucuzlar, daha stabiller, gereklı yükseltmelere daha kolay cevap verebilirler. Ancak en büyük sorunları; dev gibiler! Yanınızda ne işe, ne de okula götürme şansınızın olmadığı sistemlerden bahsediyoruz. Aslında



üzerinde bolca açıklama yapılabilecek olsa da, bunlarla kafanızı ütülemek istemiyorum. Doğrudan sonuca geçersek; bana sorarsanız, eğer yerleşik bir hayatınız varsa, ofise, derse giderken yanınızda bilgisayar götürme ihtiyacı hissetmiyorsanız kesinlikle düşünmeden bir masaüstü bilgisayar alın.



## Dizüstü Bilgisayarlar

Dizüstü bilgisayarlar dürüst olmak gerekirse hayatım boyunca benim ilk tercihim oldu. Oldum olası hep rahatına düşkün bir adam oldum. Yeri geldi yatarak bilgisayarıma kullandım; yeri geldi, dört duvar arasında çalışmak istemedim ve bilgisayarıma alıp bahçeye çıktım. Durum böyle olunca da masaüstü bilgisayarlar benim için potansiyel tercihler arasına bile giremedi. Tabii bu rahatına düşkünlüğün bir sonucu olarak da

bilgisayarımda asla doğru düzgün oyun oynamadım. Ben de çareyi konsollarda aradım ve muhtemelen bu yüzden hala bilgisayarda oyun oynamaktan zevk alamıyorum. Yılların alışkanlığını bir türlü üzerinden atamadım. Sizlere önerimse, eğer oyun oynamayı düşünmüyorsanız düşünmeden bir dizüstü bilgisayar alın. Eğer bilgisayar oyunlarından vazgeçmemeyenlerdenseniz, buyurun sonraki bölümme.



## Oyun Bilgisayarıları

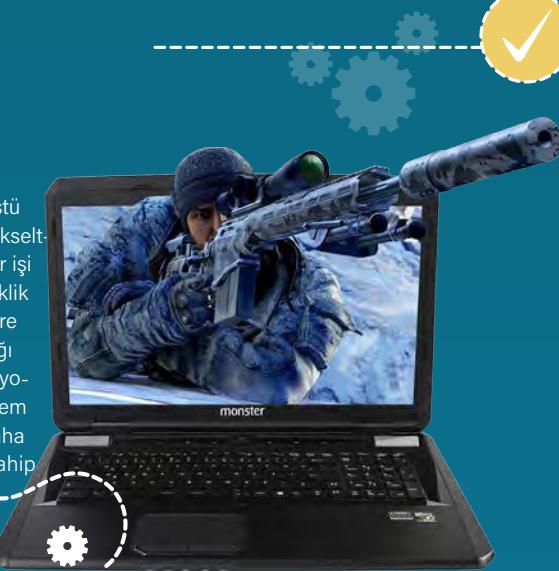
Sınıyorum artık herkes masaüstü bilgisayar demenin, daha iyi soğutma, daha yüksek performans ve daha düşük fiyat demek olduğunu fark etmiş durumda. Bunlara bağlı olarak da, "oyun, masaüstü bilgisayarda oynanır!" gibi genel bir kanı var. Bilgisayar üreticileriye bunu pek onaylamıyor ve her geçen gün yeni oyun dizüstü bilgisayarları piyasaya sürüyor. Mesela son dönemde benim en çok dikkatimi çeken iki seri var. Bunlar: Monster Tulpar T7 ve Alienware 17. Her iki cihazın da özellikle ilgimi çekiyor olma sebepleri, ne soğutma ne de performans konusunda neredeysen



hiç sorunları yok. Üzerine bir de, masaüstü bilgisayar gibi parça değişimlerine ve yükseltmelere uygunlar. Aklınız gelebilecek her işi yapabildikleri gibi, bir de inanılmaz esneklik sağlayabiliyorlar. Tahmin edeceğiniz üzere tüm bunlara sahip olmanın da bir karşılığı oluyor ve 5 haneli ücretlerle karşılaşabiliyoruz. Eğer aynı özellikte bir masaüstü sistem alırsanız %25 daha az ödeyerek, %25 daha yüksek performansa sahip bir sisteme sahip olabilirsiniz.

## Mac?

Bir de işin PC / Mac kıyaslaması var. Ancak tek sayıda bunu yapacak yerim maalesef yok. Yine de benim gibi olan okurlarımız için ufak bir özet geçeyim. Eğer temel oyun aracınız konsollarınızsa ve bilgisayarda nadiren oyun oynuyorsanız, o oyunlar da genellikle sistem gereksinimleri düşük indie oyunlar olsayorsa, benim önerim Mac olur. Daha stabil, daha uzun ömürlü bir sisteme



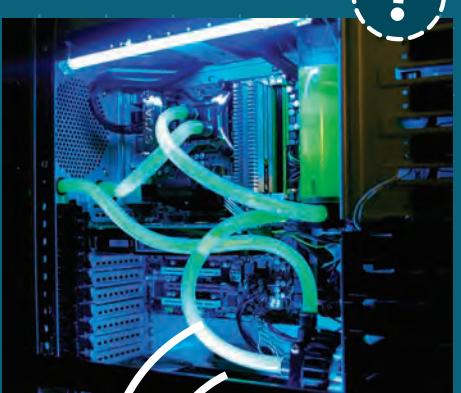
sahip olursunuz. Hem de yazılım konusuna meraklısanız iOS uyumlu uygulamalar da yazabilirsiniz. Tüm anlattıklarından sonra bir de kişi gruplarına göre önerilerde bulunayım. Rahatına düşkün bir oyuncusunuz kesinlikle bir konsol ve dizüstü bilgisayar edinin. Tüm oyunları maksimum ayarlarla oynamak istiyorum diyenlerdenseniz oyun canavarı bir masaüstü sistem edinin.



## Toplama vs Hazır Masaüstü

Diyelim ki masaüstü bir bilgisayar almaya karar verdik. "Toplama mı alsak; hazır mı?" sorusu hemen akillara gelecek. Tahmin edebileceğiniz üzere her ikisinin de bazı artı ve eksileri var. Hızlı bir özet geçersem: Hazır Masaüstü cihazlar daha ucuza gelir ancak her şeyin istediğiniz gibi olması biraz zordur. Genellikle bir ayrıntı sizin istediğinizden farklı olur. Toplama sistemlerde ise en ufak ayrıntıya kadar ayarlama şansınız

olsa da, fiyatınız daha yüksek olacaktır ve diğerine göre ister istemez daha çok uğraş gerektirir. Benim konudaki önerimse, eğer donanımsal işlerden anlıyorsanız kendi sisteminizi toplamanız. Eğer donanımsal konularдан uzaksanız, halihazırda bu işten anlayan kişilerin oluşturduğu sistemlerden birini almanız. Sonuçta donanımlar arasında boğulup bilgisayarlardan soğumanızı istemeyiz.





# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Korsan kavramını geçmişte kalmış ve yelkenli gemileriyle ticaret gemilerine saldırın gözü dönmüş katiller olarak aklinızda canlandırıyorsanz, çok yanılıyor olabilirsiniz. Korsanlık, devlet otoritesine karşı gelerek, kanun, düzen, yasa dinlemeden kendi lehine çalışan herkesi kapsayan bir kavram. Örneğin, belediyeden ruhsat almadan bir tepsinin içine simit koyup sokakta satmaya kalkarsanız, korsan simitçi olursunuz. Yine devlette lisans almadan, kendi kafanızla göre, edindiğiniz bir telsiz cihazıyla oturup yayın yapmaya başlasanız, korsan olursunuz. Ya da yine gerekli lisansları ve izinleri almadan bir kayıkla açılıp denizde balık tutmaya kalkışsanız, yine korsan olabilirsiniz. Birkaç küçük balık avlamana kimse karışmaz ama ticareti yapacak kadar çok tutmaya başladığınızda, birader sen kimden izin aldın da balık tutarak para kazanıyorsun, derler.

Kısaca söylemek gerekirse, otoritelerden, devlette izin almaksızın gerçekleştirdiğiniz ve kendinize menfaat sağladığınız hadiselere korsanlık diyoruz. Korsanlığın tanımını anladığımızda, bilki içinde korsanlık kavramına neden sık sık yer verildiğini de anlayabiliyoruz.

Korsanlar, sadece ortaçağın değil, bugünü

deniz yollarında bile önemli bir sorunken, insanoğlunun uzaya çıkıp gezegenler arasında ticaret yapmaya başladığı dönemde çok daha büyük bir sorun olacağını tahmin edebilirsiniz.

Devlet kontrolünden uzakta, tamamen kendi menfaatleri için ticaret gemilerini soyan, vergi ödemeden veya kontrol mekanizmalarına takılmadan her türlü malı üretebilen ve bu sayede dev servetler elde edebilen korsanlar, gelecekte çok daha fazla gerçek olacaklar. Gezegenler hatta yıldızlar arasındaki dev boşlukta, kimsenin gözüne çarpmadan saklanabilecek, gözden irakta bir asteroidin içine kurdukları bir üste barınabilecek ve yakınlardan geçen ticaret gemilerine saldırıp değerli yüklerini çaldıktan sonra bunları satarak büyük kazançlar elde edecek korsanları, uzayın sonsuz boşluğunda kim durdurabilecek? Samanlıktı işe aramaya benzer operasyonlarla küçük askeri gemileri, uzayın dev boşluğununa gönderdiğinizde ancak eliniz boş şekilde geri dönersiniz. Şurada, uydularla 24 saat gözlenen küçük dünya gezegeni üzerinde, minicik bir denizin içinde dahi, korsanlar aniden ortaya çıkıp ticaret gemilerini soyabiliyorlarsa, geze-

genler arasında ticaretin başladığı bir çağda, korsanlığı engellemek imkânsızı dönüsecektir.

Dolayısıyla, bilki eserler üretirken, korsanlık kavramını görmezden gelmek mümkün olmuyor. O yüzden Star Wars'un en çarpıcı karakteri bir kaçakçı ve korsan olan Han Solo, o yüzden bilim kurgu oyunlarında karşımıza sürekli korsan gemileri çıkıyor, o yüzden Star Trek gibi bilim kurgu filmlerinde ve dizilerinde kahramanımız sürekli uzay korsanları ile karşılaşıyor.

Uzayda korsanlığının ne kadar büyük bir operasyon olduğunu görebilmeye yardımcı olacak bir oyun da arayacak olursanız, Distant Worlds'ün, korsanları konu alan DLC'sini tavsiye ederim. Bu ekleni paketiyle, evren tam anlamlıya bir korsan kâbusuna gömülmüyor ve işin garibi oyuncu sayısız korsan fraksiyonu ile savaşabildiği gibi bazları ile dost olup onları çeşitli görevlere yollayabiliyor hatta bazları dev imparatorluklara dönüşen korsanlarla ortaklık kurmak zorunda bile kalabiliyor. Yine aynı şekilde, Starpoint Gemini 2 gibi bazı simülasyonları, korsan fraksiyonlarla ile dost olarak ve korsanlık yaparak da oynayabiliyorsınız. Fark edeceksiniz ki, bilim kurgu yapımcıları, korsanları mutlak kötü karakterler, gözü dönmüş katiller, kana susamış vahşiler olarak görmüyorlar ve onları da geleceğin vazgeçilmez bir parçası olarak hayal ediyorlar. Bir dahaki sefer, bir bilki filminde, başroldeki oyuncular "Eyyah korsanlar!" diye çığlık attığında bu detayı da hatırlayalım.

Ayrıca, biliyorsunuz, sinema tarihinin en sevgili karakterlerinden biri, bir korsan kaptanı olan, Jack Sparrow'dur. Şu filmin bir de gelecekte geçeni yapsalar ve yine Johnny Depp'i, Kaptan Sparrow'un torununun torununun torununun bilmem kaçınıcı torunu olarak uzay korsanı rolünde seyretsek, güzel olmaz mıydı?



THE WALKING DEAD'İN YARATICISI  
ROBERT KIRKMAN'DAN

# OUTCAST



AMERİKA YAYININDAN 1 GÜN SONRA

**cumartesi 23:00**

**FX**

D SMART

teledunya

tivibu

TURKCELL TV+

# İLK BAKIŞ



# Battlefield 1

## Battlefield 1

Siperavaşları, dretnot'lar, yapışkan el bombaları ve Mark I tankları... Battlefield 1 şimdiye kadar oyunlarda çok az konu edilmiş bir savaşı hepimize ezberletmek için getiyor.

Sayfa 28



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz



Yapım DICE Dağıtım EA Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.battlefield.com](http://www.battlefield.com) Çıkış Tarihi 21 Ekim 2016

# BATTLEFIELD 1™

## VE ARŞİDÜK DÜŞER, SAVAŞ UÇAKLARI DOĞAR

**M**eğer Franz Ferdinand diye dinlediğimiz grup, adını Avusturya tahtının ünlü veliahdinden almamış mı? Almamış zira Franz Ferdinand aynı zamanda ünlü de bir yarış atı, grup oradan esinlenmiş. (Nasıl plot twist?)

Trivia Crack adlı bilgi oyunundan öğrendiğim üzere Avusturya tahtının veliahdı Arşidük Franz Ferdinand'a tam üç kez suikast girişiminde bulunulmuş ve 28 Haziran 1914'te Gavrilo Princip adında bir Sırp milliyetçi tarafından Saraybosna'da nihayet öldürülümüştür. (Nihayet derken ben istedigim için değil; çok uğraştılar. Yoksa arşidük benim kankamdır.) İşte bu olay da 1. Dünya Savaşı'nı tetikleyen şahane bir bahanedir zira bu olayın hemen ardından Avusturya-Macaristan İmparatorluğu anında Sırbistan'ı işgal etmiştir. (Bence Gavrilo'ya para verdiler; savaş başlasın diye.) Almanya da firsattan istifade Belçika, Lüksemburg ve Fransa'ya dalmasın mı?

### İkna süreci

DICE ekibi ilk defa 1. Dünya Savaşı fikrini EA'in patronlarından birine sunduğunda direkt ret cevabı almışlar. EA patronu bu savaş için, "Siperlerde geçen bir savaş, sıkıcı olacaktır" yorumunu yapmış. DICE ise yılma-mış ve kısa bir demo hazırlamış, EA patronu anında ikna olmuş. Ellerine sağlık!

(Almanya da Japonya'nın fırsat bulduğunda Çin'e saldırdığı gibi, direkt Fransa'yı tokatlıyor.) Rusya, Fransa, İngiltere, Sırbistan, İtalya İtilaf kuvvetleri olurken Almanya, Avusturya-Macaristan ve Türkiye de İttifak devletlerini oluşturmuş, 2.5 yıl aradan sonra Amerika işin içine karışıp İtilaf tarafını tutunca da savaş bir anda sonuçlanmıştır. Bu ufak tarih dersi sıkıcı geldiyse de size güzel bir haberim var: Tüm bunları, cephe cephe dolaşarak yaşamak için Battlefield 1'i bekleyebilirsiniz çünkü oyun, anladığınız üzere 1. Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Hem de DICE ve EA işbirliğiyle, mükemmel bir görsellik ve aksiyon bombası olarak hazırlanıyor. Geçtiğimiz ay yapılan açıklama ile heyecanımızı ne şekilde göstereceğimizi bilemedik ve biz de konuyu direkt olarak kapağa taşımak istedik. Önce Kürsat'tan önceki Battlefield oyunlarını dinleyeceğiz, sonra da Battlefield 1 neler vaat ediyor, bunlar bakacağız. Herkes siperlere, başlıyoruz!

### Anılar, anılar.

Şimdi itiraf edelim, aslında biz Battlefield 1942 için hiç de hazırlıklı değildik. Henüz ciuv ciuv, çank çank sesleri arasında internete bağlanan 56K modemlerimiz yerlerinde duruyordu ve 3-4 MB gibi dosyalar da indirilemeyecek kadar büyük şeyler gibi gelirdi gözüme. Haliyle, bugün arkadaşlarınızdan dinledığınız Battlefield 1942 maceraları aslında iki sene gecikmeli olarak yaşanmış anılardan ibaret, yani ADSL denilen uzay teknolojisinin ülkemize geldiği vakitlerden. ADSL gelene kadar pek



çoğumuzun tek yaptığı botlara karşı maç atmaktı ve gariptir, başımıza gelecekler konusunda hiçbir fikrimiz yoktu. Oyunu ilk defa online olarak deneyim ettiğim günü hatırlıyorum. Yorktown sınıfı bir uçak gemisindeydim ve Midway'e ulaşabilmek için iki yol vardı önlümden. Ya kimsenin kimseyi beklemediği ve tek başına denize açıldığı küçük çıkartma botlarından birine binecektim, ya da Teamkill denilen şeyi ilk defa bu seviyede test ettiğim uçak beklemeye fırsatına girecektim. Medeni insanlar gibi sıramı beklerken itiş kalkış oldu ve bir şekilde suya düştüm, sonra da bot bulamayip karaya doğru yüzmeye başladım. Uzun süre kulaçladıktan sonra karaya ayak bastım ve tek el ateş bile edemeden el bombası yanı başında patladı. İşte bu an, Battlefield 1942 tecrübemizin kısa bir özetiydi aslında. Oyun deneyimiminin yarısı zırhlı araç veya uçak sırası bekleyerek, arkadaşlarımın tarafından vurularak veya muhteşem ping rakamları ile dans ederek (600'dü ping, laf değil.) geçti.

BF1942 deneyimi nasıl bağımlılık yarattıysa artık, ardından çıkan BF: Vietnam bana hep "kısıtlı" bir yapım gibi geldi. Oyunda savaşan tarafların sayısı azalınca araçların ve haritaların sayısı da azalmış, sözde gelişen grafikler bilgisayarlarımıza acı çektimiş ve oyun da kısa sürede unutulan bir deneyim haline gelmişti. Ben hala bu oyunun erken piyasaya çıktıığını ve bugün çıkışmış olsa çok daha fazla tutulacağına inanıyorum. Hemen ardından piyasaya çıkan ve DICE

#### Sunucu tarayıcısı

Battlefield 3 ve 4'teki Battlelog sistemi tam anlamıyla bu oyuna gelecek mi bilmiyoruz ama online oyunlar için bir "server browser" olacağının açıklanmış durumda. EA ve DICE aynı zamanda Battlefield 4'ün çıkışında yaşanan online oyun problemlerinin olmasına için de yoğun bir çalışma içinde.



tarafından en az Battlefield 1942 kadar deteklenen Battlefield 2 ile günümüze gelmiş, Abrams tankları ve Apache helikopterlerini kullanmış, hatta Special Forces eklentisi ile özel birliklere komuta etme keyfini yaşamıştık. Genelde "ilk işlevsel DLC" payesi The Elder Scrolls IV: Oblivion için çıkan eklentilere gider ama Oblivion'dan birkaç ay evvel çıkan BF2: Euro Force, bugün bildiğimiz anlamda bir DLC idi ve hayli de yadırGANMIŞTI. DICE bu işi o kadar sevdii ki sonraki Battlefield oyunlarının olmazsa olmazları haline geldi DLC konusu. "Vanilla" Battlefield 3 ile "Premium" versiyonu arasındaki fark dağlar kadar. DICE arada bizi heyecanlandıran bir deneme de yaptı aslında, bir mecha'yı yönettiğimiz, bizi geleceğe götürüren Battlefield 2142! İlk gençliğini Mech Warrior oyunlarıyla geçiren ben bu oyunu çok sevdim ve çok oynadım lakin yakın çevremde bir kişiyi bile bu oyunu oynamaya ikna edemedim. Sanıyorum DICE da istediğini bulamadı ve Northern Strike eklentisinden sonra oyuna yeni bir içerik

*Battlefield 1, Türkçe çeviri ekibinin inatla vurguladığı üzere, "Topyekün savaş haline" odaklıyor*

# 1. DÜNYA SAVAŞI'NIN AZ BİLİNEN GERÇEKLERİ



Alman Komutanı Paul Von Lettow Vorbeck sayesinde savaş, açık-lanandan tam iki hafta sonra sona erdi. Savaşın bittiği haberlerini almış olsa da inatçı bir Alman komutanı olduğu için İngilizlere karşı savaşmaya devam etti Vorbeck. Bu da 11 Kasım 1918 tarihini iki hafta ılıeriye taşıdı ama tüm dünyada çoktan bir rahatlama olmuştu bile; ta ki 2. Dünya Savaşı'na kadar...



Savaşta kurşunlar elbette hayat alan önemli faktörlerden biriydi ama yaralanmalara kurşunlar değil, şarapnel parçaları yol açıyordu. Yüzleri çizikler ve parçalanmalarla boğuşan askerleri tedavi eden doktorlar da plastik cerrahının gelişmesinde önemli bir rol oynadılar. Kendileri için Ajda Pekkan'ın yaratıcıları diyebiliriz.



İşlerini yapmaya çalışan gazetecileri zor anlar bekliyordu. Bu, savaş bölgelerine gitmek değil, savaş bölgelerinde olanları yazabilmekteydi. Devlet gazetecilere ve haber sirkülasyonuna büyük bir baskı uyguluyordu, verilen hükmelerde idam cezası bile vardı.

Her ne kadar Rusya inanılmaz büyük bir orduya sahip olsa da ordu berbat bir şekilde silahlandırılmıştı ve Alman disiplini ve teçhizatıyla yüzleşiklerinde çok büyük kayıplar verdiler. 1917'deki Rus devriminden önce toplamda 1,650,000 asker kaybettiler, 3,850,000 yaralı ve 2,410,000 tutruk ile 1. Dünya Savaşı defterini kapattılar.



SOLDA At var, gelmeyin!  
ALTTA Sekiz kişi tarafından kullanılan  
27 ton ağırlığındaki tankların atası  
Mark I ile tanışın... Sadece 150 adet  
üretilen bu tank ağırlık olarak Somme  
cephesinde kullanıldı...



gelmediği gibi bu konsepte de sonsuza dek veda etti Battlefield. Hikâyeyin bundan sonrası, yani Bad Company oyunları, BF: 3-4 ve BF: Hardline ise aydınlichkeit çağrı temsil ediyor. Bağlantı hızlarının artması ve DLC furyası ile beraber bu oyunlar o kadar popüler oldu ve insanlar başında öyle uzun saatler harcadı ki, (Youtube da "epic anlar" videoları ile dolu olduğundan olsa gerek.) aradan hisler, anıları çekip çıkartmak hayli güç. Hem bugün konumuz geçmişe dönüş, modern oyunları bir tarafa koyup direksiyonu Tuna'ya devredelim.

### Battlefield 1, bir siper savaşı

Nasıl ki zamanında eski dönem FPS oyunlarından sıkılıp modern zamanlarda geçen FPS'leri heyecanla karşıladık, şimdi de içimizde bir geçmişe dönme

isteği belirdi. Henüz oyun teknolojisi bu kadar gelişmeden, tüm o 2. Dünya Savaşı temalı oyunları düşük çözünürlükte ve şimdiki kadar kapsamlı oynanış mekanikleri olmadan deneyimledik, herkesin içinde bir şeyler eksik kaldı. İşte bu nedenle de yeni bir Battlefield oyunu modern zamanlarda geçseydi yüzüne bile bakmayı düşünmüyorduk; aynı CoD örneğinde olduğu gibi.

EA çok doğru bir karar vererek bu kez Battlefield'ı dünyanın en önemli savaşlarından bir tanesine yönlendiriyor, 1. Dünya Savaşı'na...

Geçtiğimiz ay dünya lansmanı ile tanıtılan Battlefield 1, internette şu saniye ulaşabileceğinizin heyecan verici bir fragmana sahip. Burada oynanışla ilgili çok küçük detaylar var ama yine de neyle karşılaşacağımız görülüyor.

Hikâye modu ve online multiplayer kısımıyla birlikte gelecek olan Battlefield 1, Türkçe çeviri ekibinin inatla vurguladığı üzere, "Topyekün savaş haline" odaklıyor. Ve buradan da anladığınız üzere bir Battlefield oyunu ilk defa Türkçe desteğiyle gelecek. Burada "Türkçe metin desteği" şeklinde önemli bir ibare olması da Uncharted 4 örneğinde gördüğümüz gibi Türkçe seslendirmeler yerine, menü ve altyazılarda bir Türkçe desteği olacağını işaret ediyor.

### Farklı yüzler, farklı hikâyeler

Daha önce CoD oyunlarında yaşadığımız bir durum burada da karşımıza çıkacak. Oyunun hikâye kısmında farklı karakterleri, farklı ortamlarda göreceğiz. Bir askerin tüm dünyayı cephe cephe dolaşması pek anlamlı olmadığından, EA

## ÖN SİPARİŞ VER, EKSTRALARI ÖNCEDEN KAP!



Elbette DLC'ler olmadan bir Battlefield oyunu düşünülemez ve BF1'in ilk paketi de şimdiden açıklandı. Hellfighter Paketi adındaki bu paketin ilk dikkat çeken içeriği, Hellfighter M1911 adındaki sık tabanca. Hellfighter logosu kazılı olan bu bel silahı, eskimeyen türden bir görüntüye sahip. Paketin içerisindeki bir başka öğe de Hellfighter amblemi. Bu amblem bir oyuncu portresi midir, duvara spreyle mi boyayacağız (O dönemde?), şu anda anlamış değiliz. "Go forward or die France 1918" yazılı ve Hellfighter logolu bir pompalı tüfek ve Hellfighter alay numarası 369 kazılı bir savaş bıçağı da paketin diğer iki öğesini oluşturuyor. Ön sipariş verdığınız takdirde bu pakete ve yayımlanacak olan bir haritaya herkesten bir hafta önce ulaşabileceğinizi de belirtip, her şeyin "1" ile alakalı olup olmayacağı da merak ettigimizi bildiririz.

farklı cephelerde, farklı milletlerden, farklı askerlerin rolüne oturtacak bizi.

Burada söyle bir problem ortaya çıkacak gibi duruyor: Hikâye bütünlüğü. Sanırım en güzelim şimdiden bir Uncharted gibi büyük, tek bir macera hayal etmemeliyiz. Onun yerine Battlefield 1'i bölümlere ayrılmış bir macera olarak düşünmeliyiz.

EA farklı cepheleri ekran'a getirerek bize farklı oynanış tecrübeleri de yaşatacak. Örneğin ekran görüntülerinde bolca gördüğünüz atlı ve kılıçlı asker, bambaşka bir cephedeki mekanize birlikler olmadan savaşa katıldığımız bir anı resmedecek. Bir başka bölümde pır pır uçak olarak tabir ettiğimiz pervaneli uçaklardan biriyle savaşa katılacağız, bir başkasında siperden siper koşup düşman askerlerini durdurmayı çalışacağız.

Şu anda yapımcılar tek kişilik hikâye kısmında tam olarak neyle karşılaşacağımıza dair çok fazla bilgi vermiyor ve detayları da EA Play ve E3'e saklıyor. Yine de şimdilik farklı cephelerde, farklı yüzlerle savaşacağımızı bilmek bile yeterli.

#### **Yıkımın adı**

Battlefield serisinin en önemli özelliklerinden biri, Frostbite oyun motorunun nimeti, "tamamıyla yıkılabilir yapılar ve değişken doğa olayları" konsepti, Battlefield 1'de de karşımıza çıkacak. Battlefield 3 ve 4'te devasa binaların yıkılması muhteşem bir etki yaratmıştı; şimdi de Battlefield 1'de bir takım yapıların yıkılmasında söz hakkımız olacak. Yapılan açıklamalarda üstünde savastığımız toprağın bile parçalanabileceği söyleniyor. (Deprem mi olacak yoksa?) Oynanışa geri donecek olursak, Battlefield 1 ateşli silahların hükümetiği bir yapıda



olacak. Yalnız bu defa yakın dövüş silahları da oyunda önemli bir yer tutacak.

1. Dünya Savaşı dönemine meraklı olanların tanıyacağı birçok silah oyunda yer alacak ama EA burada söyle bir açıklama yapmadı es geçmiyor: "Göreceğiniz her silah savaşta etkin bir biçimde kullanılmamış olabilir ama biz eğlenceli olacağını düşünüyorum için bazı, az kullanılmış silahları da oyunculara sunacağız." Yani taşınaması hiç de kolay olmayan bir ağır makineli, oyunda sıradan bir silah olarak yer alırsa, "Hocam bu silah kaç kilo, nasıl taşısınlar?!" diye çıkışmamalısınız.

Yakın dövüş silahlarında ise elbette ki tüfeklere takılabilen süngüler tüm ilgiyi çekiyor. Bunları takip bir "charge" hareketi yapabilecek ve önmüze geleni delik deşik edebileceğiz. Süngünün yanında kürekler, kılıçlar ve başka yakın dövüş silahları da oyunda yer alacak ve önemli birer yere

sahip olacaklar. Bazı silahlar sadece belli materyallere karşı etkili olacak ve bu da her yakın dövüş silahının birbirile aynı özelliklere sahip olmayacağına kanıtlıyor.

Aynı konu araçlar için de geçerli. Oyunda kullanabileceğimiz tanklar ve uçaklar olacağını sağrı sultan bile duydum. Duymasınz bile zaten bunun bir Battlefield oyunu olduğunu düşünürseniz araçların büyük rol oynayacağını da tahmin edebilirsiniz zaten. Tank üzerinde de farklı tipte tankların oyunda yer alacağı ve bunların farklı donanımlara sahip olacağı bildiriliyor. Bu konseptin oynanışa nasıl yansıyacağını ise ilerleyen vakitlerde göreceğiz.

#### **Devasa bir savaş**

Oyunun multiplayer kısmında 64 kişilik bir ortam bulunuyor. Buna da küçük çaplı bir dünya savaşı diyebiliriz şimdiden...

Multiplayer kısmında sınıf sisteminin dönüş yaptığını görüyoruz. Assault, Medic, Support ve Scout sınıflarının her biri farklı yeteneklerle donatılmış olacak. Bunların yanında tankçı ve uçak pilotu olarak iki tane ekstra sınıf da oyunda yer alacak. Atalar birer "araç" olarak sınıflandırıldığından 64 kişinin atalar üzerinde birbirile savaştığı muharebeler de görevinizden emin olabilirsiniz.

EA'nın amaçladığı sizi bir sınıfa bağlı bırakmak değil, takımın neye ihtiyacı varsa ona yönlendirmek, sizi o rol ile bütünléstirmek. Aynı Overwatch'un şu anda bizi uyardığı gibi, "Bu sınıfın az var, ayvayı yersiniz" gibi uyarılarla karşılaşmaya hazır olun derim. Şu kadar bilgiyle bile Battlefield 1'in son derece heyecan verici durdugunu söyleyebiliriz. Gelecek ayılda daha da fazla bilgiye kavuşarak sizleri bilgilendireceğiz, o vakte kadar fragmanı 120 kez daha izleyebilirsiniz; biz öyle yapacağız... ■ Tuna Şentuna



# The Forest



"Geçtiğimiz yıl paçamı zor kurtardığım ormana geri döndüm. Erzağım, kamp ateşim ve barakam hazır, tuzaklarım da öyle. Sizi bekliyorum."

**K**üçük bir ekip olan Endnight Games tarafından geliştirilen ve iki senedir erken erişim aşamasında yer alan The Forest, bir ara "olmayacak herhalde" dememize yol açan yavaş gelişim problemini geride bıraktı ve her geçen gün daha fazla "tamamlanmış" bir oyun haline geliyor. Gelin, iki senenin ardından oyun ne noktada, tekrar bir göz atalım. Oyunun başlangıcında oğlumuzla beraber bindiğimiz uçak bir ormana düşüyor ve siz kendinize gelmeye çalışırken oğlunuzun bir çeşit yerli, yamyam halk tarafından bayın halde götürüldüğüne tanık oluyorsunuz. Güçlükle doğrulup uçaktan dışarı ilk adınızı attığınızda ise gördükleriniz bir uçak kazası sonrasında tanık şeyler. Bolca bavul, uçak parçası ve kişisel eşyalar, ilk dikkatinizi çekecek şey ise enkazdaki cesetlerin taşınmış olması. The Forest'da klasik ve problemsiz bir envanter sistemi mevcut, her bir eşyadan belli adette taşıyabiliyor ve bunlarla besleniyor, crafting yapıyor veya alet edevat / barınak yapımında kullanıyorsunuz. İçinde bulunduğunuz yer uçsuz bucaksız, denize kıyısı olan bir orman ve grafikler de eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa gayet başarılı. Güçlü bilgisayar konusunda ciddiyim, zira Unity Engine'in sınırlarını zorlayan ekip, optimizasyon konusunda pek iyi bir noktada değil maalesef. Bu arada hava şartları da geçen sürede hayli elden geçirilmiş.

Oyunda bir hayatta kalma oyununda görebileceğiniz en sorunsuz crafting mekaniklerinden biri var. Enkazdan çıktıığınızda yanınızda olan hayatta kalma kılavuzu sayesinde, ateş yakma,

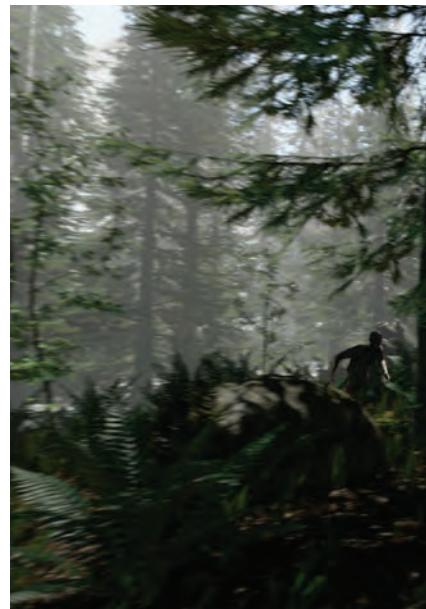
tuzak kurma ve barınak inşa etme gibi şeyler için nelerin gerekli olduğunu görebiliyorsunuz ve son derece kolay bir inşa sistemi mevcut. Yerim olsa da daha detaylı anlatıbilsem keşke, ekip bu sistemi neredeyse mükemmel ulaştırmış durumda.

Ne demiştiğ, adada yalnız değilsiniz. Bulunduğumuz bölgede bazı anomaliler söz konusu olduğundan yamyamlar dışında boss kıvamında bazı mutantlar da bu ormanda kol geziyor. Bu arada kabile sayısı birden fazla ve siz daha hayatta kalma mekaniklerini öğrendiğinizde sevinmeden size saldırıyorlar. Bu yüzden tuzak kurma işini kısa sürede öğrenmeniz şart.

Oyunun atmosferi gerilim ve yalnızlık hissini mükemmel bir şekilde yansıtıyor, özellikle de geceleri uyumuyorsanız. The Forest hakkında hiçbir şey bilmediğim günlerde sahile inip de sol tarafındaki tepede gezen üç silüeti fark ettiğimi ve ürperdiğim hatırlıyorum, üstelik kısa süre içinde de ilk saldırımı gelmişti. Bu kez oyuna başladığımızda ise ilk beş gün boyunca hiçbir saldırı olmadı, sanıyorum oyun geçen zamanda biraz kolaylaştırılmış, bu da hiç fena olmamış.

The Forest'in en eğlenceli yanı şüphesiz 8

kişilik co-op oynanışa müsaade etmesi. Yani bunun ne kadar keyifli olduğunu anlatamam. Arkadaşlarınızla beraber oynamanın en büyük avantajının kabileler ile daha kolay savaşabilmek, en kötü tarafının ise kaynakların paylaşılma zorunluluğu olduğunu da not etmem gerekiyor. Oyunda hala pek çok bug var ve "hit detection" konusunda da pek mesafe kat edilememiş. Bununla birlikte The Forest'in geldiği nokta "henüz bitmemesini" göz ardı ettirecek kadar tatmin edici. Hayatta kalma türünü seviyorsanız bulabileceğiniz en iyi yapımlardan biri sizi bekliyor. ■ **Kürşat Zaman**



## Sahil

Oyunda kısa sürede keşfedeceğiniz deniz kenarı sadece muhteşem manzalar değil, yamyamlar suya giremediği için korunak olmayı da vadediyor size. Eğer orman içinde hayatta kalmak zor geldiyse deniz kenarına bir çadır atmayı düşünebilirsiniz.

# Hide & Hold Out - H2o



Dünya'nın beklenen sonuna hoş geldiniz! Tek dostunuz, adeta sonsuzluğa uzanan su. Peki her tarafta yalnızca su varken hayatta kalmayı nasıl başaracaksınız?

**V**ideo oyun piyasasının son dönemde iyiden iyiye kısır döngüye girdiğini söylemek mümkün. Özellikle hayatı kalma oyunları konusunda bu durum zirve yapmış durumda. Artık hayatı kalma oyunu görünce koşarak uzaklaşıyor olsam da Hide & Hold Out - H2o'yu diğerlerinden ayrı tutmak gerektiğini düşünüyorum. Bunun sebebi: H2o'nun 2014 başlarında bizlere göz kırmış olması. Ancak o dönem hem maddi yetersizlikler hem de yapılmak ekibinin başka işlerde çalışırken, boş zamanlarında oyunu geliştirmek olmasının sebebiyle oyunun yapılmaması uzadıkça uzadı. İlerleyen dönemde yapımcı ekip H2o konusunda beklenilerini yükseltmiş olacak ki, tam zamanlı bir iş olarak H2o'nun yapılmış sürecine devam ettiler ve oyun geçtiğimiz günlerde erken erişime açıldı.

H2o'nun gelişim sürecinden uzun uzadıya bahsetme sebebi gerçek anlamda bağımsız bir ekibin elinden çıkıyor olması. Kendi adıma bu durum H2o'nun benim gözümde daha özel bir noktaya gelmesini sağlıyor. Bunun yanında, H2o'nun diğer hayatı kalma türündeki yapımlardan ayrıldığı noktası ise haritası. H2o, isminden

de anlayabileceğiniz üzere sularla kaplı bir haritada geçiyor. Oyunu haritada bulunan irili ufaklı adalardan birinin kıyısında başlıyoruz. Çantamızda etraftan hammadde toplamakta kullanacağımız bir çapa, el feneri ve ilk etapta midemizden gurultuların yükselmesini önleyecek bir adet kurabiye bulunuyor. İlk iş olarak etraftan hammadde toplamaya, hayatı kalmamızı sağlayacak alet edevatları elde etmeye çalışıyoruz. Ardından da, bir merkez niteliğinde olan evimizi inşa etmeye başlıyoruz. Evimizi inşa ederken oyunun koyduğu tek bir sınır var; hayal gücümüz! Oyununda bir diğer önemli nokta ise oyuncular arası etkileşim. H2o'da diğer oyunculara istediğiniz şekilde saldırmakta özgürsünüz. Hatta bu durum biraz uç noktalara taşınmış durumda. Oyuncular birbirlerine birakın silahı, taşı, tüfeği; hücum botları ile bile saldırabiliyor. Bu saldırılardan paçayı kurtarmanın yoluysa defansif anlamda iyi donatılmış bir ev ve her an arkanızı kollayan dostlardan geçiyor. En azından böyle olması amaçlanıyor. Çünkü oyunu oynadığım sürece hiç böyle bir durumla karşılaşmadım. Maalesef H2o sunucuları boş denebilecek durumda. Bir

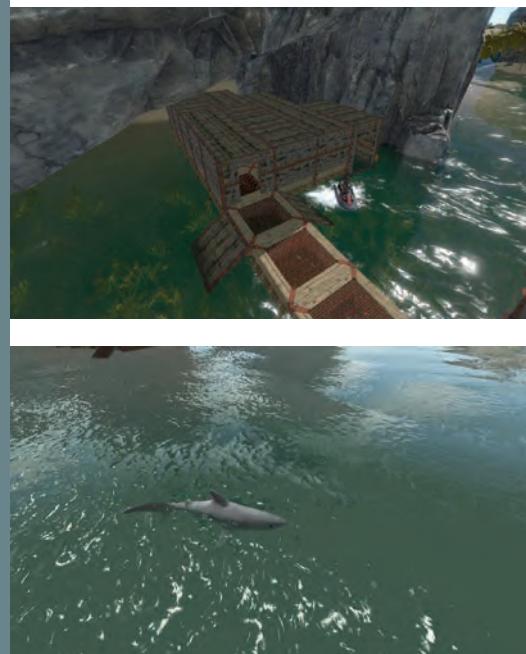
sunucuda en fazla 10 oyuncuya aynı anda oynamaya şansı elde edebildim. O süreçte de bırakın başkalarına saldırmayı, diğer oyuncuları doğru düzgün göremedim bile.

Hide & Hold Out - H2o tek başınızayken hayatı kalmanın kolay, diğer oyuncular için içine girinceyse çok zor olduğu bir yapım. Ancak şu anki kitlesi ile bunu başarabilmiş değil. Ne zamanki oyun tüm hatalarından ve hileden arınır, işte o zaman kaliteli bir hayatı kalma oyununa daha kavuşmuş oluruz.

■ Tolga Yüksel

## Ulaşım

Oyunu oynadığınız sürece bir yerlere ulaşabilmek için en büyük dostunuz deniz araçları olacak. Eğer siz de bir jet-ski istiyorsanız, evinizin yanına bir tersane inşa ederek işe başlayabilirsiniz.



# Starpoint Gemini Warlords



Starpoint Gemini serisi büyüyerek devam ediyor ve bu kez karşımıza çok daha büyük bir harita, daha geniş içerik ve daha derin bir oyun çıkacak.

**S**tarpoin Gemini serisi 2010 yılında ilk kez karşımıza çıktıığında, oyun henüz Steam'e kabul edilmemiş, uzay temali küçük bir RPG-taktik simülasyon oyunu olarak Gamestop üzerinden satılıyordu. Oyunun başarılı bir bilimkurgu evreni yaratmasının ötesinde dikkatimi çeken bir detay da yapımcısı Little Green Men ekibinin, Facebook üzerinden çok aktif bir topluluk yaratmış olmaları ve oyun severlerle sıkı bir diyalog içinde olmalarıydı. Starpoint Gemini, bir ilk oyun olarak başarıyı

**Starpoint Gemini Warlords, Starpoint Gemini evrenindeki üçüncü oyun olacak ve bu kez, ikinci oyundan devasa haritasından 10 kat daha büyük bir haritada oynayacağız**

yakalamış olsa da gerçek bir efsaneye dönüştürmek için henüz çok küçük, dar kapsamlı bir oyundu ancak senaryosu üzerine yoğun emek dökülmüşti ve bu senaryo da oyunu alıp götürüyordu. Ardından gelen yıllarda Starpoint Gemini 2'yi hazırlamaya başlayan ekip bu kez çok daha büyük bir harita ve çok daha detaylı bir oyun yapmayı başardı. İçi sürprizlerle dolu haritada özgürce dolaşabilen oyuncu, kendi gemisini geliştiriyor ve görevden görevde uçuyordu. Ancak yine de ikinci oyun bile beni tam anlamıyla tatmin etmemiştir. Oyun güzel ama hala eksiki. Bu kadar büyük bir oyun alanında yapılabilecek çok daha fazla aksiyon, çok daha derin içerik olmalıydı ki, bu konudaki eleştirileri de dikkate aldığı anlaşılan LGM, sonunda herkesin beklediği oyunu hazırlıyor gibi görünüyor. Starpoint Gemini Warlords, Starpoint Gemini evrenindeki üçüncü oyun olacak ve bu kez, ikinci oyundan devasa haritasından 10 kat daha büyük bir haritada oynayacağız. Oyun haritasının bir ucundan diğerine gitmenin, gerçekten çok uzun zaman aldığına da hatırlatayım. Git tuşuna bastıktan sonra gerçekten de çay demlemeye gidebilirsınız.

Oyun bu kez oyuncuya kendi istasyonunu ve kendi klanını kurma imkanı veriyor. Böylece siz, ikinci oyunda gördüğünüz o fraksiyon-

lardan birine dönüşüyorsunuz. Oyunda kendi istasyonunuza kuruyor, geliştiriyor, filolar yönetiyor ve rakiplerinizin üstesinden gelmeye çalışıyorsunuz. Bu yönüyle bir 4X kıvamı yakalamiş olan Warlords, öte yandan Starpoint Gemini 2'deki gibi, kendi geminizi geliştirip kontrol edebildiğiniz başarılı bir taktik-simülasyon olarak da büyük umut vadediyor. Warlords sürüklemeyle bir senaryo ile oyuna başlayacak ve oyuncu oyunu öğrenme aşamasında senaryoyu takip ettikten sonra oyun bir noktadan sonra kendini conquest moduna bırakacak. Yani tüm harita emrinize açılacak ve ne isterse yapabileceksiniz. Oyunun şimdilik yarısına yakını bitmiş gibi görünüyor ki bu haliyle bile son derece zengin bir içeriye sahip olan oyuna bir bu kadar daha içerik eklenmesi öngörlüyor. 40'dan fazla gemi, çok sayıda istasyon modülü, 19 farklı görev, 4 karakter sınıfı ve sayısız gemi modülü de oyuna dahil olduğunda tamamlanacak olan Starpoint Gemini Warlords, hem strateji hem de RPG severlerin elinden düşmeyeceği bir oyuna dönüşecektir. Piyasaya çıkış tarihi şimdilik belli değil ancak LGM ekibinin kendini bu oyun evrenine adamış, işini başarıyla yapan bir ekip olduğu daha önce kanıtlandı. Umuyorum ki bu sefer de bizi güzel bir oyunla buluşturacaklar. ■ Cem Şancı





Yapım Vae Victis Dağıtım Vae Victis Interactive Tür Yarış / Simülasyon Platform PC Web [playracecraft.com/racecraft](http://playracecraft.com/racecraft) Çıkış Tarihi Belli değil

# Racecraft



Tek bir tuşa basarak Hermann Tilke'den daha iyi pistler tasarlamak mümkün mü?

**E**rken erişim konusu pek çok küçük üreticinin kendi finansmanını yaratabilmesi için eşsiz bir kaynak olsa da, bu yola başvuran firma Victory: The Age of Racing adlı berbat yarış oyunu ile tanınan Vae Victis Games olunca önyargı ile yaklaşılmamak hayli zor oluyor. Bununla birlikte karşılık elbette henüz alpha aşamasında olmasından ötürü bazı eksiklikleri olan, ancak potansiyel sahibi bir yarış oyunu duruyor.

Racecraft basit anlamda fütüristik, şimdilik F1 benzeri araçlarla yarıştığımız bir yarış oyunu. Ancak Racecraft'ı ilgi çekici kılan şey bu değil zira piyasada beğeninize göre Codemasters'in F1 oyunlarından tutun da Assetto Corsa'ya dek pek çok kaliteli yapıp bulunmakta. Racecraft'a dönüp ikinci kez baktıran şey "roguelike" oyunlarda gördü-

ğümüz "rastgele harita / zindan yaratma" sisteminin bu oyunda "rastgele pist yaratma" şeklinde hayat buluyor olması. Bakın pist editöründen bahsetmiyorum, uzunluk-viraj yoğunluğu gibi belli detayları girdiğinizde, her seferinde rastgele olarak sıfırdan yaratılan pistler bahsettiğim. Bu da basitçe sayısız piste sahipsiniz ve yenisini oluşturmak için tek yapmanız gereken bir tuşa basmaktan ibaret demek.

Tuşa basmak derken ciddiyim, zira nedenini anlayamadığım biçimde menüde mouse kullanmanız mümkün değil. Diğer taraftan oyun Logitech G29 ile mükemmel uyum sağlıyor ve force feedback gücünü değiştirememeniz de kontrol hissi konusunda bir eksiği yok. Pistler her yaratıldığında "unique" bir isme sahip oluyor ve bu pistte tek başınıza veya yapay zeka ile yarışmanız mümkün. Zaten oyunun modları da şimdilik bunlardan ve haftalık olarak Vae Victis tarafından sunulan, pistte en hızlı zamanı yapmaya çalışığınız etkinliklerden ibaret.

Fizikler konusunda ise, Codemasters'in F1 oyuna aşınaysanız oynanış oldukça tanık gelecektir. Kendi adıma söylemem gerekirse hiç keyif almadım ve fizikleri sıradan buldum. Aracın üzerindeki downforce çok yüksek ve fazlasıyla "ray üstünde gidiyor hissi" mevcut. Grafikler ise gayet yeterli ve çoğu eleştirinin aksine hayli optimize. Oyun şimdilik tek bir araç ve tek bir renk seçenekleri sunuyor ve henüz Steam Workshop

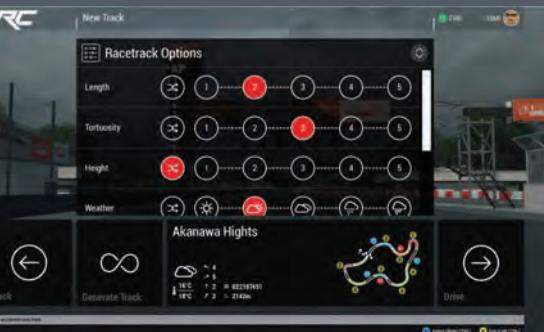
desteğine de sahip değil. Kokpit tasarımları korkunç (Ata binme kamerasından oynamaktan nefret ederim.) ve bir simülasyonun sahip olduğu telemetre, detaylı setup'lar gibi donanımlar da şu aşamada hazır değil.

Racecraft'in tutunabilmesi için gerekli olan şey mod desteği, biraz daha üzerinde çalışılmış grafikler ve farklı türlerdeki araçları (Touring Car'lar gibi.) oyuna dahil etmek gibi gözükyor.

Bir de eleştiri, bu rastgele pist yaratma motoru iyi çalışsa da, ortaya çıkan pistler Hermann Tilke pistleri kadar ruhsuz maalesef. Tüm bunlara rağmen Vae Victis'in şimdiden kadar aşmayı başardığı beklenileri sonraki dönemde nasıl şekillendireceğini de çok merak ediyorum. ■ **Kürsat Zaman**

## Tilkedrome

Adını ilk defa A1-Ring ile duyduğumuz 61 yaşındaki Alman mimar Hermann Tilke tarafından tasarlanan, birbirinden ruhsuz ve birbirine ikizi kadar benzeyen F1 pistlerine verilen isim. Tilke yine de onca vasat pistin yanında Sepang ve İstanbul Park gibi müstesna pistler de tasarladı, hakkını verelim.



Rastgele pist editörümüz karşınızda!

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevgili RPG Günlükleri okurları herkese selamlar. Havanın fantastik hareketler yaptığı şu günlerde, alt kültür dünyası giderek popülerleşiyor. Bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi zaman gösterecek ama ardi ardına çıkan filmler sayesinde çizgi romanla alakalı alakasız herkes süper



kahraman izler oldu. DC ve Marvel kapışması tüm hızıyla devam ederken, ufkta birçok yeni film gözüküyor. Anlayacağınız çizgi roman sektörü, altın çağını yaşıyor; hem de bayağı iddialı bir şekilde. Sayısız Türkçe çizgi roman üretiliyor, filmler arda ardına patlıyor. Fakat sizce de bir eksiklik yok mu? İçinde ülkemizdeki çizgi roman yazar - çizerlerinin bizzat ürettiklerine yer veren bir dergi? Bencevardı ve bu eksik Yabani dergi ile doluyor. Bu ay ilk sayısı ile piyasaya çıkacak olan Yabani, kendisini Seyfettin Efendi ve Esrarengiz Maceralarından tanıdığımız Devrim Kunter'in yayın yönetmenliğinde vücut bulmuş durumda. Hal böyle olunca ben de konu hakkında en iyi bilgiyi verebilecek olan Devrimi tuttum kolundan, sordum sorularımı...

**Ertuğrul Süngü:** Devrim selam. Seni artık okuyucularımız yakından tanıyor ama sen yine önce kendinden, sonra da birazcık

*Bu ay ilk sayısı ile piyasaya çıkacak olan **Yabani**, kendisini Seyfettin Efendi ve Esrarengiz Maceralarından tanıdığımız **Devrim Kunter**'in yayın yönetmenliğinde vücut bulmuş durumda*

**Yabani Dergi'den bahset derim. Gerisi kendiliğinden gelir.**

**Devrim Kunter:** İlk basılı çizgi romanım yurt dışında çıktı, Vincent Price Presents 31: Dunkirk Horror. Sonra kendi yarattığım Seyfettin Efendi'yi yayılmamaya başladım. 2013'ten bu yana dört Seyfettin Efendi kitabı çıktı. Bu sürede hem yurt içi, hem yurtdışı çizgi roman sergilerine katıldım ve düzenledim; çizgi romanla ilgili birçok ödül aldım. Bu yıl da bir adım daha atarak çizgi roman dergisi Yabani'yi çıkartmaya başladım.

**E.S: Malum Türkçe çizgi romanlar son dört yıldır dev bir patlama yaşıyor. Sence bunun sebebi nedir?**

**D.K:** Yurt dışı etkisini unutmamak lazımdır. Çizgi roman kahramanlarını içeren dizi ve filmler gerçekten çok etkili. Türkçe çizgi roman konusunda benim de biraz katkımın olduğunu söyleysem kimse itiraz etmez sanırım. Aslında yerli üretim çizgi roman

önceki de çıktı ama pek duyulmuyor, pek fazla da satıyordu. Seyfettin Efendi "yerli çizgi roman kötüdür" fikrini kırın bir çizgi roman olarak çıkışınca yayıncılar da yerli çizgi romanların peşine düştüler. Hatta şu an her yayınevi portföyüne bir yerli çizgi roman ekme isteğinde.

**E.S: Günümüz Çizgi Roman sektöründe, Yabani dergiyi nereye konumlandırıyorsun? Bu bir eksiki giderme ihtiyacı mı yoksa bir nevi yazar - çizerler için teşvik mi?**

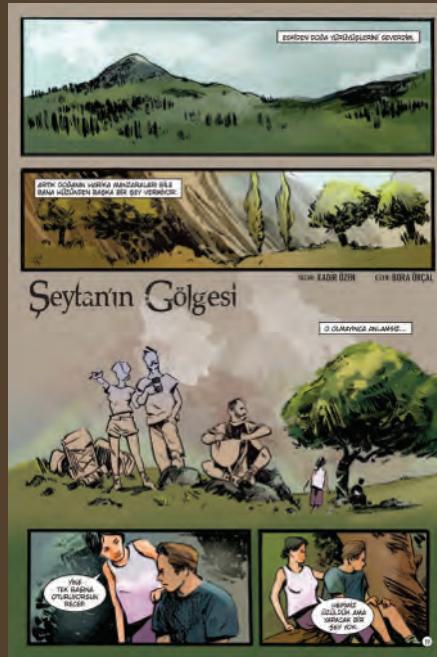
**D.K:** İkisi de diyebiliriz. Gerçekten çok iyi yazar, çizerlerimiz var. Birçoğu da çizgi roman meraklısı ama üretim yapılısa bile Türkiye'de bunu yayinallyabilecek bir meca yok. İlk sayımızda birçok kişinin ilk çizgi roman üretimlerini görecəsiniz ama aslında bu işler dünya standartlarında iyi işler. Tabii sadece çizgi roman değil, hikâye de basıyoruz ki bu açıdan hem eksiksiz gideriyor hem de teşvik oluyor diye umuyorum.

**E.S: İlk sayıda yayımlanan hikâyeleri ve çizimleri neye göre seçtin? Gelecekte dergide başka insanların hikâyelerini de yayımlamayı düşünüyor musun? Eğer cevap "evet" ise ne yapmalılar?**

**D.K:** İlk başta biraz gönüllü olarak üretmeye başladık. Böyle bir dergiye katılım yapmak isteyen kişilerle iletişim kurduk. Yazarlardan hikâye alıp çizerlerin beğenisine sunduk yanı asında bir süre çizerlerin seçimine bırakılmış hikâye seçimini. Fakat işler büyüğünce hikâye seçim işini editörlerle devrettik, ben de bu işten elimi çektim (Türkiye'de bu gibi konular göz ardı edilse de benim seçici olmam aynı anda yazar olduğum için bir çıkar çatışması meydana getiriyor). Şimdi önce hikâyeyi seçip sonra hikâyeye uygun çizere sunuyoruz. Bu arada "başka insanlar" konusu hep geliyor. Dergi içi ve dergi dışı diye bir ayrimız yok, derginin başından beri içinde olup (mesela ben) hikâyesi reddedilen de olacaktır ama diğer taraftan tanımadığımız birinin ilk hikâyesi de kabul edilebilir. Sadakat değil liyakat önemli. Bizde işler genelde o şekilde yürümediği için (Bizim bir tanık var ekolü.) biraz garip geliyor ama bir konuda ilerlemek için uygulanan doğru yöntem bence bu. İlgi lenenler hikâyeler için hikaye@yabanidergi.com, çizimler için cizim@yabanidergi.com, çizgi roman projeleri için cizgiroman@yabanidergi.com adresine işlerini yollayabilirler.

**E.S: Peki Haziran'da çıkan ilk sayıda kimler var?**

**D.K:** Çizgi romanlardan başlayım. Anadolu korku öykülerinden tanıdığımız yakın



zamanda Pusova kitabı çıkan yaratmanın ustası Galip Dursun'un hikâyesi "Misafirler" i Ayşe İrem Aktaş çizgi romanlaştırdı. Çizgi Fanzin'den tanıdığımız genç yetenek Ege Avcı'nın yazıp çizdiği "Ergene'de Son Yaz" var. Başka bir korku ustası, aynı zamanda tarihçi, bilhassa Osmanlı dönemini ele alan hikâyeleriyle tanıdığımız Mehmet Berk Yalnız'ın "Voyvoda'nın Askerleri" hikâyesi A. Gökhan Gültekin tarafından çizildi. Kadir Özén'in kıyamet sonrası bilgi ve kültür açısından sorgulayan hikâyesi "Hangımız?" M. Arif Kaymak tarafından çizgi romanlaştırıldı. Devam eden çizgi romanlarımız da var. Daha önce "Çukur" çizgi romani webcomic olarak yayinallyayan yazar Kadir Özén ve çizer Bora Örçal, bu sayıda "Şeytanla Dans" adlı iki bölüm sürecek bir çizgi romana başladilar. Benim eli kılıçlı kahraman anlatımını ters yüz etmeye çalışan "Kralına İsyar" da bu sayımızla başlıyor, kapağa da kahramanın ileride dönüşeceği halini yine ben çizdim. Hikâyelerimiz de var demistik. İşin Beril Tetik'in "Bebek Fabrikası" hikâyesini Koral İlhan'ın illüstrasyonları, Murat Dural'ın "Tengri ve İnanna" hikâyesini ise M. Ahmet Kara'nın illüstrasyonları eşliğinde okuyacağınız. Arka kapağımız Ömer Tunç'tan, maskotumuz Özgür Yıldırım'dan.

**E.S: Şüphesiz Yabani dergi ülkemizdeki çizgi roman dünyasına harika bir katkı sağlayacak. Peki, sence önümüzdeki yıllarda bizi ve Yabani dergiyi neler bekliyor?**

**D.K:** Zor bir soru. Genelde bir işe başlarken çok büyük umutlarla girmem. Umarım hem Türkiye'ye hem yurdisına yazar - çizerlerimizi duyuracak, tanıtacak bir dergi haline gelebilir. ■

#### Ne Okudum

*WoW: Chronicle Volume 1*

İsminden de anlayabileceğiniz üzere birkaç kitaptan olacak olan seri, bu zamana kadar hiçbir yerde anlatılmamış hikâyeleri barındırıyor. İlk sayfayı çevirir çevirmez koskoca kâinatın nasıl yaratıldığını anlatmaya başlayan Chronicle, akabinde artık efsaneleşmiş irkların yükselişini ve bu sayede Azeroth'un nasıl bugünkü haline geldiğini tek tek açıklıyor.

#### Ne Dinledim

*XIV Dark Centuries*

1994 yılında Almanya'da kurulan grup, yaptıkları müziği "Heathen Thuringian Metal" şeklinde adlandırmıştır. 2003 yılında üretilen "...den Ahnen zum Grusse..." isimli albümleri büyük bir başarıya ulaşmış bulunuyor. Sert gitar rıflerinin arkasında, sonu gelmez bir Pagan esintisi yaşatan ekip, sert müzik sevenlere ziyadesiyle hitap ediyor.



#### Ne İzledim

*X-Men Apocalypse*

Uzun süredir beklediğim ama bir yandan da hiç umidim olmayan filmlerden birisine gittim bu ay, hatta on şanslı LEVEL okucusu ile birlikte Geekstra'nın düzenlediği gala gecesinde bulustuk. Öncelikle Erik Lehnsherr Magneto rolünde muazzam gözüküyordu. Hatta neredeyse tüm oyuncular cuk oturmuştu. Klasik bir senaryo olmasına rağmen serinin sinema perdesindeki en iyi üç filminden biriydi diyebilirim. Özellikle Quicksilver sahnesinde fazlaıyla eğlendiğim doğrudur.

# Overwatch vs. Battleborn

*Galip kim oldu dersiniz?*

Battleborn'u  
Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



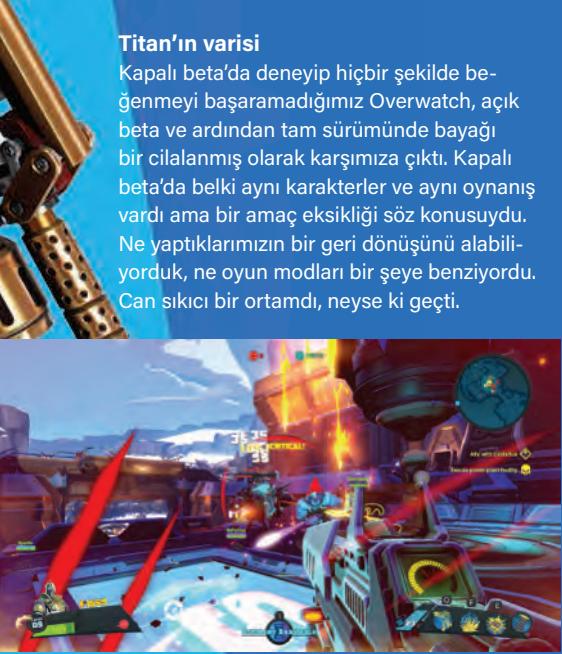
**Overwatch**

Bir yanda Emre, bir yanda ofisin geriye kalanı... Emre tutturdu da Overwatch şöyle eğlenceli, böyle şahane oynuyorum, şöyle güzel, böyle acayip... Dediğim herhalde bir bildiği var, anında Open Beta'ya atladık. Tam bu sırada Battleborn da piyasaya çıkmasın mı? Ne şekilde ikiye bölüneceğimizi şaşırık, iki oyunu da birbirine karıştırmadan durmadık. Neyse ki görsel açıdan ve atmosfer olarak iki oyun birbirinden bir hayli farklı da oyunları denerken hangi oyunda olduğumuzu unutmadık.

Blizzard'in önce F2P olarak lans etti sonradan tam oyun fiyatı yaptığı Overwatch mu, yoksa bir türlü çıkmak bilmeyen, Borderlands ekibinin değişik bir oyun deneyimi sunmayı hedeflediği Battlerborn mu kazanan oldu? Bu sorunun cevabını vermek üzere iki oyunu da yanımıza çağırıyoruz. Gelin bakalım yeni doğanlar...

**Titan'ın varisi**

Kapalı beta'da deneyip hiçbir şekilde beğenmeyi başaramadığımız Overwatch, açık beta ve ardından tam sürümünde bayağı bir cıalanmış olarak karımıza çıktı. Kapalı beta'da belki aynı karakterler ve aynı oynanış vardı ama bir amaç eksiksliği söz konusuydu. Ne yaptıklarımızın bir geri dönüşünü alabiliyorduk, ne oyun modları bir şeye benziyordu. Can sıkıcı bir ortamdı, neyse ki geçti.



bilenlerin maçın seyri değiştirebileceği Support sınıfının üyeleri Zen felsefesini benimsenmiş Zenyatta, Phantasy Star Online'dan buralara geldiğinden şüphelendiğim Symmetra, ne yaptığını bilmediğim Mercy ve Brezilya'lı Lucio.

Her karakter gerçekten çok farklı ve her karakteri oynamak farklı bir keyif veriyor. Kimisini kontrol etmek daha kolay, kimisiyle kill almak çok olası, kimisiyle takım oyunu için gereken enerjiyi sağlıyor. Kişisel favorilerim Soldier:76, Bastion, Winston ve Roadhog oldu. Overwatch'ta toplamda dört oyun modu var. Assault'ta bir noktayı ele geçirmeye çalışıyor ve bunu yaptıktan sonra ikinci noktayı da ele geçirmeye uğraşıyorsunuz. Defans takımı sizin da atak yapan takımı durdurmayla çalışıyorsunuz. Escort, bir aracın yanında durarak onu ilerletmeyi ön gören ve defans olarak da buna engel olmaya çalıştığımız bir oyun modu. Escort ve Assault'un birleşimi olan oyun modundaysa önce Payload adındaki aracı ele geçiriyor ve sonra da ilerlemeye çalışıyoruz. Son oyun modumuz control ise tek bir noktayı %100 barajına ulaşana kadar tutmamızı istiyor. Bunu önce yapan takım da maçı kazanıyor ama bu oyun modunda 3 maç oynanıyor. (2 tane alan kazanıyor.)

Her oyun modu kendine göre eğlenceli ama asıl olay takım oyununu başarmak zira takımınız kötüye herhangi bir oyunu çok kısa bir

Birbirinden farklı 21 tane karakterin, 6v6 olarak karşılıklı mücadeleini konu ediyor Overwatch. Bir hikayeye sahip olmayan oyunun arka planını zenginleştirmek için karakter hikayeleri de yayımlanıyor ama bence beyhude bir çaba; olay karşılıklı mücadelede ötesi değil. 21 karakter dört farklı sınıfı toplamış ve bunlarda Offense, Defense, Tank ve Support olarak belirlenmiş. Offense'in üyeleri bir ninja olan Genji, vahşi batidan fırlayan, az cephaneli McCree, sağa sola uçan Pharah, ölümün Overwatch adı Reaper, CoD oyuncularının tercihi olan Soldier:76 ve ünlü Tracer. Defense kısmında ise bence oyunun en güçlü kahramanlarından biri olan Bastion, klasik bir samuray olan Hanzo, buz silahına sahip Mei, deli Junkrat, taretleriyle ünlü Torbjörn ve oyunun Nova'sı Widowmaker bulunuyor. Tüm dikkatleri üzerine çeken sınıfımız Tank, D.Va adındaki kimseyin pek oynamadığı bir kızcağıza, en güçlü Tank karakterlerinden biri olan, balyozlu Reinhardt'a, Stitches'i andıran Roadhog'a, dev goril Winston ve mor saçlı Zarya'ya ev sahipliği yapıyor. Oynamasını



Battleborn

## DOSYA KONUSU

Overwatch'un karakter seçme ekranında takınızınzdaki eksikler size belirtiliyor.

Overwatch



sürede kaybetmeniz mümkün. (Karşı takım kötüyse de maçı hızla kazanıyorsunuz.) Kişisel başarı elbette mümkün ama oyuna hızla dönülebildiği için öldürdüğünüz oyuncular, siz görevle ilgili çok bir şey yapamadan olmuş olabiliyor. Ne Escort görevleri gördüm ki kimse araçla ilgilenmiyordu... Ne Assault görevlerinde takım arkadaşımın noktayı ele geçirmek dışında her şeyi yaptığına tanık oldum. Olay takım oyunu!

### Savaş için doğum!

Borderlands ekibinin hazırladığı oyunumuz da bir süredir merakla beklediğimiz Battleborn'dan başkası değil. Overwatch'a göre daha fazla MOBA esintisi barındıran Battleborn, yine Overwatch'un aksine büyükçe bir tek kişilik oyun modu ve daha kapsamlı online oyun mekaniği barındırıyor. Battleborn'un hikayesi, tek yaşanabilir gezegen için verilen bir mücadele. Her ne kadar kötü bir gücü durdurmak için birçok kahraman bir araya gelmiş olsa da konu hızla bundan sapiyor ve beş farklı taraf birbirile savaştırmaya başlıyor.



Battleborn

United Peacekeeping Republic, Eldrid, Jennerit Imperium, Last Light Consortium ve Rogues adındaki tarafların her biri besar tane kahramanla savaşa dahil oluyor. Aynı Overwatch'ta olduğu gibi burada da karakterlerin hepsi birbirinden fazlasıyla farklı ve hepsi bazı konularda uzman.

Karakterler üç farklı sınıfa mensup ve bunlar da Attacker, Defender ve Support gibi klişe ayırmalar. Karakterlerin çoğunluğu Attacker kısmına yayılmış, bir bölümü Defender'da ve en azı da Support'ta yer alıyor. Her karakteri tek tek anlatmam biraz zor olacağı için size dikkat çekenden bahsetmek istiyorum. Öncelikle Rath ile başlayalım. Bir çift kılıçla savaşan Rath, yakın dövüşte bayağı iyi ama yakın dövüş fırsatı yakalayan kadar da zar zar hayatı kalabiliyor. Menzilli tek bir hareketi olduğu için de tek kişilik oyundarda, yüksekte dolanan düşmanları yakalaması çok zor oluyor. Montana devasa makineli tüfeğiyle bayağı güçlü bir portre çiziyor lakin bu karakter de biraz fazla yavaş hareket ediyor. Görünmez olabilen Oscar Mike yine CoD oyuncularının tercihi olabilecek klasmanda bir asker. Hava saldırısı yeteneği de bir bölgeyi kaosa sürüklemek için çok iyi işliyor. Hızlı ama dayanıklılığı az olan Orendi'yi de sevmedim değil; beklenmedik hareketler yapabilen bir Rogue üyesi kendisi.

Yazıkça tüm karakterleri anlatma isteği doğdu içinde ama burada duruyorum. Toplamda 25 karakter barındıran Battleborn, Overwatch'tan farklı bir tutum sergileyerek bu karakterlerin tümünü ilk aşamada size sunmuyor. Onları açmak için oyunu sürekli oynamalı ve çeşitli istenen şeylerin yerine getirmeniz gereklili. Bu, oyuna daha fazla zaman



harcamak adına belki de verilmiş iyi bir karar olarak değerlendirilebilir ama Overwatch'tan çıkışın Battleborn'a gelince, tüm karakterleri görememek bir garip oluyor.

Hikaye kısmı dışında üç tane farklı oyun modu bulunuyor Battleborn'da. Bunlardan bir tanesi klasik, Capture the Point mantığında çalışan Capture modu. İki takım da çeşitli noktaları tutarak puan kazanıyor ve 1000 puanı yakalayan oyunun galibi oluyor. Incursion ve Meltdown adındaki oyun modları ise direkt olarak Battleborn'a özel. Daha doğrusu ikisinde de MOBA esintileri var ama FPS mantığında ilk deneyen Battleborn olmuş olabilir.

Meltdown'da her iki takımın da yaratıkları bulunuyor ve bunlar intihar etmek üzere belirli bir yolda ilerliyor. Onları varmaları gereken yere kadar taşıyabilirseniz puan kazanırsınız. Karşı takım da aynısını amaçlıyor ve eğer onların minion'larını durdurmayı başararsanız, avantajlı pozisyonu geçiyorsunuz. Incursion tam MOBA mantığında ilerliyor. İki tarafın da amacı diğer tarafın üssünü yok etmek ve bu sırada da yapay zeka askerleriniz size yardımcı oluyor.



Battleborn'un karakter bekleme ekranı daha havalı olabildi.

*Battleborn***Taraflar yerlerini alın**

İlk bakışta Battleborn, Overwatch'a kıyasla daha büyük ve daha "tam" bir oyun gibi duruyor. Overwatch'u oynadığım süre boyunca, sanki bir oyunun multiplayer kısmını etkisinden kurtulmadım. Overwatch'ı sürekli Team Fortress'e benzetip durmaktan da yoruldum kafamda.

Battleborn kısmında da yapımcı ekibin fazla-sıyla Borderlands'e bağlı kalmış olması asap bozucuydu. Espriler, bazı oyun mekanikleri, diyaloglar hep Borderlands'i işaret ediyor ve tüm Borderlands oyunlarını oynamış olanlara bu biraz fazla gelebiliyor bana sorarsanız.

Oynanış açısından Overwatch daha kısa sürelerde, aksiyonu yüksek maçlar yapmanıza olanak tanıyor. Bunda üssünüzde döndü-günüzde karakter değiştirebilme olanağı da büyük etken oynuyor. Soldier:76'yi beğenmediiniz mi? Takımın bir tanka mı ihtiyacı var? Hemen bu değişimi yapabiliyorsunuz. Battleborn ise tüm maç boyunca sizi aynı karakterle baş başa bırakıyor ve o karakteri sevmediyseniz, maalesef oyun boyunca o karakterle takılmak zorunda kalıyorsunuz.

Genelde kısa süren maçlara ev sahipliği yapan Overwatch, oyun boyunca sadece tek bir özel yeteneğinizin dolmasını beklemekle sizi baş başa bırakıyor. Ne seviye atlama, ne eşya toplama, ne de başka bir şeyle uğraş-manız gerekiyor. Battleborn ise bu anlamda çok daha fazla işe mesgul ediyor sizi... Öncelikle, aynı bir MOBA mantığıyla, Battleborn'da seviye atladiğka yeni yetenekler kazanıyorsunuz. Bunların büyük bir çoğunluğu var olan yeteneklerinize ek güçlendirmeler yapıyor; bir anda yepyeni bir özel güçe kavuşuyorsunuz. Maç boyunca

karakterleriniz toplamda 10 farklı yetenek güçlendirmesine ulaşabiliyor ve bunları da savaşın tam ortasında seçmeniz gerekebiliyor. Bu iş beni çok zorladı açıkçası zira Battleborn da en az Overwatch kadar hızlı ilerleyen bir oyun; eğer karakterin yeteneğini bilmeyorsanız, ekrana gelen güç özelliklerini okumaya çalışırken kurşunların hedefi olabiliyorsunuz. Bu olay nasıl çözülür onu bilmiyorum ama bu haliyle işler biraz zor. Bu yeteneklerin yanında Battleborn'da bir Shard özelliği daha var.

Oyun boyunca çeşitli yerlerden shard'lar top-luyor ve bunlarla haritadaki belli noktalarda, belli işler yapabiliyorsunuz. Mesela bir nok-tayı savunmanız gerekiyorsa buraya çeşitli değerlerdeki taretlerden inşa edebiliyorsu-nuz. İnşa edilmiş taret varsa bunu güçlendir-mek de mümkün. Ya da kendinize drone'lar satın alabiliyorsunuz. Oyunun en önemli tarafıysa her maçtan sonra çeşitli eşyalar bulabilmek. Bunlardan üç tanesini karakteri-ne verebiliyor ve oyun içerisinde, yine sahip olduğunuz shard'larla ücretlerini ödeyerek onları aktive edebiliyorsunuz. Bunlar oyunun seyrini değiştirebilecek eşyalar değil ama sizi avantajlı konuma getirdikleri de bir gerçek. Ve son olarak Battleborn, aynı Heroes of the Storm'daki gibi çeşitli büyük mob'ları düşman üssüne yollamaya da olanak tanıyor. Bu da savaşın farklı bir noktaya kaymasına neden olabiliyor. Tüm bunlara karşın Overwatch, maç sonunda gelen bir seviye sistemi ve Loot Box ile oyuncuları selamlıyor. Loot Box'tan kostümler, sprej şıkları, karakter portreler, pozlar gibi kozmetik eklentiler çıkabiliyor. Bu bağlamda Overwatch'ı daha küçük ölçekli



bir multiplayer mücadele olarak benimse-mek gerekiyor. Battleborn ise birkaç kişi yan yana gelerek tecrübe edilebilecek hikaye modu, görev kısmı daha da ön planda olan multiplayer maçları ve devasa eşya portfö-yüyle kocaman bir oyun. Battleborn'un görsel tarzıya inanılmaz derecede başarılı. Tabii şu sıra birçok dengesizlik problemiyle de karşı karşıya Battleborn. Hikaye kısmının tek başınıza aşamayacağınız kadar zorlaması da garip bir konu. (Hele ki Support sınıfından biriyle oynamaya çalışırsanız.) Overwatch'un hiçbir şekilde sıkmayan maçlarının yerinde de Battleborn'da fazla uzayabilen durumlar oluşuyor, bir saat boyunca aynı yerde dolanıbiliyorsunuz.

Şahsi fikrim şudur ki iki oyun da beklenile-rimin gerisinde kaldı. Battleborn biraz daha "tam" olmasına rağmen ön plana geçtiyse bile şu halleriyle iki oyunu da fazla oynayabilmenin pek imkanı yok. İlerleyen vakitlerde gelecek eklentiler ve düzenlemelerle belki iki oyun da yükselişe geçer ama şu sırada bu oyunlara para yatırmanın çok da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. ■ **Tuna Şentuna**

**OVERWATCH**

**Yapım** Blizzard Entertainment

**Dağıtım** Blizzard Activision

Tür MOPFS

**Platform** PC, PS4, Xbox One

**Web** playoverwatch.com

Türkiye Dağıtıcı Aral

**KARAR**

**ARTI** Eğlenceli maçlar, akılda kalıcı karakterler

**EKSİ** Tam oyun fiyatı için az bir içerik vaat ediyor, devam etmek için bir neden bulamıyorsunuz.

71

**BATTLEBORN**

**Yapım** Gearbox Software

**Dağıtım** 2K Games Tür MOPFS

**Platform** PC, PS4, Xbox One

**Web** battleborn.com

Türkiye Dağıtıcı Aral

Dijital Dağıtıcı Playstore

**KARAR**

**ARTI** Oyun modları ve içerik tatmin edici, Karakterler iyi tasarlanmış, eşya mantığı güzel.

**EKSİ** Maçlar fazla uzun olabiliyor, Dengesizlikler mevcut.

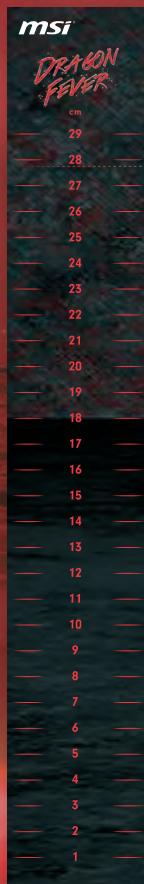
78



# msi®

## MASAÜSTÜ OYUNCULUK YENİDEN TANIMLANDI

### Konsol Boyutunda, PC Performansında



- HACİM : 6.5L
- ÇİFT EKRAN KARTI
- 21.000'lİ AŞAN 3DMARK 11 SKORU



## Vortex G65 SLI



- | INTEL® CORE™ i7-6700K | WINDOWS 10 HOME | 64 GB DDR4-2133 |
- | NVIDIA GTX980 X 2 (SLI) GDDR5 8GB |
- | SUPER R4 512GB (256GB X 2 M.2 PCIE) SSD + 1TB 7200RPM |
- | 450W 80 PLUS GOLD CERTIFICATION POWER | 6.5 LİTRE |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAGANÜSTÜ PERFORMANS.



4.649\$'DAN  
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

SATIŞ NOKTASI

**hepsiburada.com**  
her şey ayağına gelsin

Hepsiburada  
[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)

NO. 1 IN GAMING

# İNCELEME

# Uncharted 4 A Thief's End

**Uncharted 4:  
A Thief's End**  
Geçtiğimiz aylarda  
çıkan Uncharted:  
The Nathan Drake  
Collection ile  
bizleri yeni oyuna  
hazırlayan seri,  
muhteşem bir  
finalle son buluyor.  
**Sayfa 52**

İNCELEME



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.doom.com](http://www.doom.com) Türkiye Dağıtıcısı Aral



Büyük silahlar, güçlü yaratıklar, şiddetti bol  
ve kanlı oynanış geri döndü!

**S**u günlerde kendimi garip hissediyorum. Mutluyum da aslında. Yıllardır, hatta 10 yılı aşkın süredir beklediğim Doom, nihayet çıktı. Bir zamanlar bir hayalden ötesi değildi, ama şimdi çok daha fazlası. Sanırım oyunun Türkiye'deki koleksiyonluk sürümünü satın alan ilk kişi de benim. Eh, ben zaten Doom Collector'üm ve şimdi biraz geriye gitmek istiyorum...

Doom II: Hell on Earth ile ilk tanışmam daha dün gibi akımda. Arkadaşım Samet, içinde birçok oyunun bulunduğu bir kopya CD getirmiştir. "Bak, bu da Half-Life gibi elden göstermeli bir oyun" diyerek Doom II'yi açmıştır. Sonrasında o CD'den bir tane de ben almıştim. Hell on Earth, ilk oynadığım FPS değildi belki (Duke Nukem 3D'ye selamlar!), ama uzun soluklu oynadığım ve tutkuyla bağlandığım ilk FPS idi.

Doom 3 ise, belki de ilk kez akıma "grafik" denen şeyi kazyan yapımlardandı. GörSEL olarak hemen her gün Half-Life 2'yle kıyaslanırdı. Doom 3, iç mekan ve yaratık tasarımlarıyla; Half-Life 2 de dış mekan ve karakter tasarımlarıyla göz okşardı. Çıktığı günün hemen ertesinde alıp, GeForce MX440'lı mütevazi makinemde 10-15 FPS alarak oynamış ve ona rağmen çok etkilenmemiştim. Doom II benim için ne kadar aksiyon yüklü bir oyun ise, Doom 3 de bir o kadar korkutucu, yaz günü soğuk soğuk terler döktüğüm bir oyundu.

Ve Doom 4...

### 12 yıllık çok sancılı bir süreç

Doom 3 ile büyük başarılarla imza atan id Software için sonraki süreç pek de parlak geçmedi denebilir. Quake 4 ve Enemy Territory: Quake Wars gibi oyunlarını yardımcı stüdyolara paslayan firma, Darkness adında bir hayatı kalma \ korku \ aksiyon oyunu hazırlama düşüncesindeydi. 18 aylık çalışma döneminin ardından bu büyük bütçeli projenin iptaline karar verildi.

Oyun, bir uçak kazası sonrası adaya düşen bir adamın macerasını anlatacaktı. Doom 3'teki gibi karanlık bir ortama ve bazen paylaşan, benzer korkutma tekniklerine yer vereilecekti. Carmack, Doom 3'te düştükleri hataları tekrar etmek istemediklerini belirtirdi. İptal kararında, hayatı kalma \ korku türündeki oyunların satışlarının genelde düşük olmasının da payı büyüktü.

Bu kararın kısa süre sonrasında ise, id Software'in yeni FPS oyunu Rage'in duyurusu gelmiştir. Darkness ile kıyaslandığında tamamen farklı bir bilim kurgu FPS oyunu. Yine bu esnada, bir sonraki Doom için de ilk adımlar atılıyor.

O sıralar id Software'da olan John Carmack ve Todd Hollenshead, QuakeCon 2007'de sıradaki Doom oyunundan belki de ilk kez

### Neden tek disk?

Rage, PC için 3 disk olarak satışa sunulmuştu. Wolfenstein: The New Order da 4 disk olarak. Yeni Doom oyunu ise tek disk olarak geliyor. Bu disk ile kurulumu başlıyorsunuz ve yaklaşımın %15'lik yüklemenin ardından bayrağı Steam developeviyor. Eğer yüksek bir internet bağlantınız yoksa, yaklaşık 50GB'lık kurulum dosyası için günlerce beklemeniz gerekebilir. Sanız Bethesda disk masrafını kısmak istemiş, ama oyuncuları kızdırıldığı da bir gerçek.



bahsetmişti. Buna göre Doom, dünya-da gelecek ve tipki Doom II gibi büyük haritalara, aksiyonu yüksek oynanışa sahip olacaktı. Resmi duyuru için ise, 2008'e kadar sabretmemiz gerekiyordu.

Doom 4 artık varlığı bilinen, ama gösterilmeyen bir oyundu. Çünkü id, yeni bilim kurgu FPS'si Rage ile gündemdeydi. id Tech 5 motoruyla hazırlanan oyun, "id Software'in en detaylı ve gelişmiş oyunu" olarak lans ediliyordu ve tabii Doom hakkında açıklamalar da ihmali edilmiyordu. John Carmack, yeni Doom'un Rage'le kıyasla çok daha sinematik bir oyun olacağını ve özellikle PC'de çok iyi grafiklere sahip olacağını söylüyordu. Ve sonra yıllar yıllar geçti... Oyunun duyurusu yapılmasına rağmen ortada hala bir ekran görüntüsü yoktu. Sıcağı sicağına gelen açıklamalar heyecanlandırsa da bir süre sonra Doom'dan bilgi gelmemeye başladı. "İptal edildi!" söylemleri yayılmaya başlamıştı ki id Software yetkililerinden şöyle açıklamalar geldi: "Geliştirilen Doom'u iptal etti. Çünkü Call of Duty ve Killzone gibi bir havaya bürünmüştü. Her oyunun ruhu vardır ve oyunu yansıtır, ama bunun yoktu. Doom değildi. Bu yüzden oyunu sıfırdan geliştirmeye başlıyoruz."

Bu açıklamaların ardından oyunun ilk videoları QuakeCon 2015 itibarıyla sunuldu ve görüldü ki bahsedilen sinematik oynanış gitmiş, yerine klasik Doom oyunlarındaki aksiyon yüklü oynanış gelmiş. Tabii yeni eklemeler ve Doom 3 sosu da ihmali edilmiş. Peki iyi olmuş mu?

### Neden Doom 4 değil de Doom?

Bu bir direkt devam oyunu değil. Öte yan- dan bir remake de (yeniden yapım) değil. Doom serisini yeniden başlatan ve yeni nesil taşıyan oyun olarak gösterebiliriz. Bu yüzden de oyunun isminde "4" ibaresine yer verilmemi. Hem biliyor musunuz, bu yeni oyunun ilk versiyonu aslında PlayStation 3 ve Xbox 360 için de hazırlanıyordu. Gelişim süreci yenilenince ve yeni nesil konsollar da duyurulunca eski konsollara elveda demiş olduk.

### Doom Guy'in geri dönüşü! Yoksa Doom Marine mi demeliyiz?

Union Aerospace Corporation (UAC), Kızıl Gezegen Mars'ta çeşitli araştırmalar gerçekleştiren bir şirket. Süper askerlerden silahlara, gezegende yaşam belirtilerinden yeni enerji kaynaklarına, boyut teknolojilerine kadar oldukça geniş bir yelpazede işleyiş gösteriyor. Ardı ardına yapılan başarılı çalışmalar, insandaki hep "Daha fazla" hırsını tetikliyor ve açılan boyut kapıları sayesinde cehennem şeytanları UAC üssüne doluşarak personelin büyük bir kısmını yok ediyor. Bir takım personel ise mutasyona uğruyor. Bu büyük yaratık akınının durdurulması ve cehennem kapılarının kapatılması için yalnızca bir kişiye ihtiyaç var ki bu da Doom Guy, yani bizim kontrol edeceğimiz karakterden başkası değil.

Yarı çıplak bir şekilde uyanıp birkaç yaratığı ortadan kaldırıldıktan sonra Praetor Suite'i giyiyoruz ve maceramız tam anlaşıyla başlıyor.

### Öldürmek için uyandırıldı

Yeni bir Doom oyununa başlamak benim için gerçekten heyecan vericiydi. Kontrolü ele aldıktan sonra etrafı biraz kontrol edip bunun gerçekten de yeni bir Doom oyunu olduğuna kendimi inandırmaya çalıştım. İlk dikkatimi çeken unsur, oldukça başarılı görsellere sahip olmasydı. Sonrasında zaten aksiyona balıklama daldım.

Doom 3'te önce tesisi geziyor, insanlarla tanışıyor ve bilgiler alıyordu. Bu esnada işlerin iyice ters gittiğini de yavaş yavaş öğreniyorduk. Doom'da ise böyle bir kaygı yok, çünkü her şey çoktan olmuş. Bu yüzden vakit kaybetmiyor ve yola koymuyoruz. Açıkçası yeni Doom'un açılış kısmı Doom 3 gibi etkileyici sinematik havayı vermiyor ama çok gaz bir başlangıç olduğunu söylemeliyim! Hele de müzik eşliğinde id Software ve Doom logolarının ardından Mars yüzeyini silahımızla ilk kez selamladığımız sahne...

### Hikaye değil, aksiyon verelim

Yeni Doom hazırlarırken yapımcıların defalarca tekrarladığı sözler vardı: "Güçlü silahlar,





Doom 3'ün kaotik atmosferi sevenler kendisini evinde hissedeecek.

büyük yaratıklar, kan, şiddet ve aksiyon geri dönüyor." Dikkat ettiyseniz senaryoya dair neredeyse hiçbir açıklama yapılmadı. Çünkü bu oyunun amacı, eski Doom oyunları gibi durmaksızın bir aksiyon sunmaktı. Bu yüzden de oyunda zengin bir hikâye anlatımı beklememenz gerekiyor. Oyunda neredeyse hiç video yok. Bazen çok az sayıdaki karakterle görüşmeniz gerekebiliyor. Bu kışımarda da siz değil, karşınızdaki konuşuyor ve bu da ufak molalar anlamına geliyor aslında. Çünkü aksiyon neredeyse hiç bitmiyor. Oyundaki hikâye ve işleyiş sürecini daha iyi anlayabilmek için etraftan bulduğunuz PDA'lerdeki yazılı metinler önemli. Ayrıca bazı mekanlarda sizi hologram karakterler karşılayıp bilgi veriyor. Bazen ise, o mekanda daha önce yaşanan olayları yine hologram kesitler olarak izliyorsunuz. Oyundan kopmamak adına bence güzel düşünülmüş.

#### **Ve evet, bu bir korku oyunu değil**

Doom'da çok iyi bir aksiyon ortaya çıkarılmış. Son yillardaki belki de en akıcı FPS oyunu. Sadece koşarak değil, aynı zamanda atlayıp zıplayarak mücadeleye giriştiğiniz bir oyun. id Software, bu oyunda "çok katmanlı harita - oynanış" mekanlığını çok güzel yedirmiş. Hemen açıklayalım.

Haritalar büyük ve hareket alanımız çok geniş. Zeminde hareket edebilir, kutuların üzerine, üst katlara hatta çift ziplama ile (Evet, o da var!) köprülere dahi zıplayabiliz. Haritadaki neredeyse hiçbir yer süs olsun diye tasarılanmamış. Birçok farklı noktaya adım atarak yaratıkların üzerine kabus gibi çökebiliyoruz. Oldu ya yönünüz kaybettiniz diyelim. Yeşil ışıkları takip ederek kolayca yönünüz bulabiliyorsunuz. Bazen haritaların belli noktalarındaki özel güçler ve portallar da imdadınıza yetiyor. Kısacası, yeni Doom'daki birçok haritanın arena stilinde tasarlandığını söyleyebiliriz.

#### **Büyük yaratık akını**

IMP, Cacodemon, Baron of Hell, Hellknight, Pinky Demon, Lost Soul, Mancubus, Revenant (kapak yıldızı) ve Cyberdemон gibi birçok efsane yaratık, yeni Doom oyunuyla geri dönüyor. Bunların yanında bazı yeni yaratıklar ve bir efsane yaratık daha var. Bunlar da henüz oynamayanlar için sürpriz olsun diyeymen.

Bir haritaya adım attıktan kısa süre sonra yaratık akını başlıyor ve kapılar kitleniyor. Genellikle önce zayıf yaratıklarla mücadele ediyoruz ve onları tamamladıktan sonra daha güçlü ve devasa olanları正在打。Yaratıklar, çeşit ve sayı avantajlarını kullanarak sizi köşeye sıkıştırma ve öldürmeye çalışıyor. İşte bu gibi durumlarda belli noktalara konumlandırılan portallardan haritanın boş tarafına adım atarak kısa süreliğine rahatlatabiliyorsunuz. Bir de, haritalarda çeşitli özel güçler var.

Bunları alarak kısa süreliğine çok hızlı koşabilir, daha fazla hasar verebilir ya da çiplak elle tek vuruşta düşmanınızı ortadan kaldırabilirsiniz. Favorim kesinlikle efsane Berserk modu. Kısa süreliğine yenilmez oluyor ve karşınızda Baron of Hell olsa bile tek vuruşta cehenneme geri postalayabiliyorsunuz.

#### **Glory Kills'ın gücü adına!**

Doom, en çok oynanan ve en çok modlanan oyun serilerinden bir tanesi. Özellikle klasik Doom ve Doom II'nin günümüzde de ciddi bir hayran kitlesi bulunuyor. Hazırlanan modlara baktığımızda, son yıllarda özellikle Brutal Doom modunun büyük yankı uyandırdığını görüyoruz. Bu modda yeni silahlar, aksiyon bol kanlı oynanış ve bitirici vuruşlar yer alıyor. İşte yeni Doom'daki Glory Kills sisteminin altında yatan temel faktör tam da bu.

Bir yaratığa ciddi şekilde zarar verdığınızda parlamaya başlıyor. Bu da ona bitirici vuruş



**Mahmut Saral  
(Doom Collector) kimdir?**

90'ların sonuna doğru Doom ile tanıştım. Yaklaşık 10 yıldır dönem dönem kattıklarımla koleksiyonum devasa bir boyuta ulaştı ve şu an belki de dünyanın en büyük Doom koleksiyonuna sahibim. Güncel olmayan halini YouTube'dan görebilirsiniz.

En değerli parçalarım, id Software'dan adıma gelen imzalı Doom 3 ve figür seti. En unutulmaz ve heyecan verici olan ise, 2014'te Berlin'de John Carmack ile karşılaşmadı. Ve evet, bana "Seni tanıyorum" demişti.

Peki ben başka neler mi yapıyorum? Uzun yıllar Merlin'in Kazanı ekibinde yer aldım. Bir dönem hem kendi televizyon programımı hazırladım hem de başka programlara içerikler sundum. Son yıllarda ise TeknoKulis'te editör olarak yoluma devam ediyorum ve bir sonraki Doom'u da şimdiden heyecanla bekliyorum!

yapabiliyor demek. Yanına gidip "F" tuşuna basınca kiminin kafasını koparıyor, kiminin kalbini söküyor, kiminin de bacagını koparıp ağızına sokuyoruz. Yaratıklara göre farklılık gösteren çeşitli bitirici vuruşlar var ve bunlar yakında gelecek güncellemelerle daha da artırılabilir.

Oyunda hem silahların hem de bitirici vuruşların etkisi büyük. Çift başlıklı tüfegimiz (Super Shotgun), plazma silahımız, testeremiz ve BFG'miz de dâhil birçok güçlü silahımız var. Hepsini üzerinde taşıyabiliyor, geliştirebiliyor ve oyun sırasında Q'ya basılı tutarak açacağımız menüden seçim yapabiliyoruz. Özellikle testereyle yaratıkları ikiye böldüğünüz sahnelerde oluk oluk kan akiyor. Parçalanma unsurlarında da mütevazi davranışlarmış. Yakın mesafede de çift başlıklı tüfegin çok etkili sonuçları oluyor. BFG ise nadir kullanımlık, ama tam temizlik



garantili bir silah. Kısaca karşımızda ciddi anlamda şiddet içeren bir oyun var satışa çıkmadan önce de birçok kişinin tepkilerinin hedefi olmuştu.

**Praetor Suite, büyük silahlar ve gelişim**  
Yeni Doom'da gelişim sistemi de var. Zırhımızı, silahlarımızı, dolayısıyla da karakterimizi geliştirebiliyoruz. Her haritada, yan görevler olarak nitelendirebileceğimiz görevler var. Örneğin, "3 yarattığı Glory Kill ile öldür" gibi. Bunun haricinde zamana karşı yarıttığınız mini görevler oluyor. Mesela, "15 saniyede pompalı tüfekle 15 düşman öldür" gibi. Bir de ölü Elite Guard'ların üzerinden alacağınız cipler (Token) ve Argent Energy kapsülleri var.

Böylelikle sağlığınıza, zırhınıza, hasar kabiliyetinizi geliştirebiliyor, silahlarınıza yeni işlevler

katarak düşmanlarınıza karşı çok daha güçlü bir hale gelebiliyorsunuz.

#### **Haritalar çok katmanlı demistik. Öyle ki klasik Doom haritaları bile var!**

id Software, her haritaya çeşitli unsurlar eklemiş. Eski Doom oyunlarındaki gibi bu oyunda da haritaların "gizli" noktaları var. Bulacağınız Doom Marine figürleri sayesinde yeni bilgilere erişebiliyorsunuz. Bir de klasik Doom haritaları var, evet! Gezinirken aniden bir makine kolu görebilirsiniz. Çektiğinizde klasik bir Doom haritası açılıyor. Eski tip grafiklerle ve orijinal müzikleri eşliğinde kısa süreliğine nostalji yaşayabiliyorsunuz. Ve tabii bunların haricinde bir de easter egg'ler var, hem de tonla var. Commander Keen'den Skyrim'e, hatta Terminator 2'ye kadar... Bu arada, eğer eski Doom'lari da oynadıysanız ve biraz dikkatli bakarsanız, bazı haritaların tasarımlarında eski oyunlardan esinlenildiğini fark edeceksiniz.

#### **SnapMap**

id Software'in Doom'u tanıtırken üzerinde durduğu konulardan biri de SnapMap'di. SnapMap'te isterseniz kendi haritalarınızı oluşturabiliyor, isterseniz de başka oyuncular tarafından tasarlanan haritalarda mücadele edebiliyorsunuz. Yaratıkların konumundan harita tipine kadar birçok seçenek sunulmuş ve ister tek başınıza, ister Co-Op, isterse de multiplayer olarak bu haritalarda taban tepebiliyorsunuz.

#### **Multiplayer**

Multiplayer arenalarda favori modum hala Team Deathmatch ve cehennem haritaları yine ilk tercihlerim. Diğer birçok multiplayer FPS oyunduda olduğu gibi Doom'da da level sistemi bulunuyor. Seviye atladıkça daha güçlü hale geliyor, yeni silahları açabiliyor ve hack modülleri sayesinde düşmanlarınıza nal toplayabiliyorsunuz.

**SOLDA** Doom 3'te ortam kırmızı bir renkaldıkça bu, sona yaklaştığımıza bir işaretti. Spoiler mi verdik acaba?

**ALTTA** Master Chief? Elbette şaka... Yalnız Praetor Suite'in çok özgün bir tasarıma sahip olduğunu söylemeyeceğiz.



Hack modüllerinden örnekler vermemiz gereklirse: Kısa süreliğine düşmanlarınızın nerede olduğunu görebilir, normale oranla daha hızlı koşabilir, sizin son öldüren düşmanı görebilir, haritadaki en iyi oyuncunun peşine düşebilir, öldürüdükçe zırhınızı geliştirebilirsiniz.

id Software, bunların yanında bir de sevinme tarzları eklemiştir. Karakteriniz sizin komutunuzla bir anda dans etmeye başlayabiliyor. Ve bir de online arenada dönüştürebileceğiniz yaratıklar var. Bunlar da Revenant, Baron of Hell, Mancubus ve Prowler. Bir süreliğine bu yaratıkları kontrol edebiliyor ve o esnada haritadaki rakiplerinize oranla çok daha güçlü oluyorsunuz.

#### **Ve gelelim grafiklere**

Yeni Doom'u PC'de (Core i7-6700, 16GB RAM, 4GB Radeon R9 290X DirectCU II OC) tüm ayarlar açık, genellikle 50-60FPS civarında oynadığımı belirtmek istiyorum. Çok yoğun çatışmalarda birkaç kez FPS değerinin 22'ye kadar düşüğünne de şahit oldum. Bazen ufak tefek teknik hatalarla da karşılaştım. Geliştirilmiş id Tech 6 oyun motoruyla (id Tech 666 da deniyor.) hazırlanan yapım, görsel şölen sunuyor. Tasarım çizgisini çok beğendim. Özellikle cehennem bölümleri çok hoşuma gitti. Mars yüzeyinde gezinmek çok





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ●●●●●

"Ne oldu bitti nasıl yolda öğreniriz" mantığıyla silahlarımızı kaptığımız gibi dalıyoruz aksiyona. Oyunun deyim yerindeyse akışkan bir oynanışı var, alıp götürüyor sizi.

**İlk hafta** ●●●●●

Eğer hızlı oynarsanız yaklaşık 10 saatlik dilimde oyun bitiyor, ama bu kez de akıllarda soru işaretleri olacaktır. Çünkü her haritada gizli bölgeler, klasik haritalar, özel güçler ve yan görevler var. Bunları bulmak için vakit harcamanız gerekiyor ve bu da oyun süresini artıracaktır.

**İlk ay** ●●●●●

Mod ve harita tasarlamaktan hoşlanıyorsanız SnapMap siz uzun süre idare edecektir. Öte yandan, gelişim sistemli ve oyununun multiplayer modları da siz en az birkaç ay idare edecektir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Yaratık öldürüyoruz

%30 Keşif yapıyoruz

%10 PDA'deki bilgileri okuyoruz



## ARTI

Başarılı grafikler, geniş haritalarda esnek oynanış, bitmek bilmeyen aksiyon, heyecan verici müzikler, klasik haritalar, easter egg'ler gibi güzel sürprizler, SnapMap

## EKSİ

Hikâye detayları biraz daha öne çıkarılabilir, çevrede fiziksel unsurlara pek önem verilmemiş, irili ufaklı teknik hatalar

## SON KARAR

Eğer eski tipte, hızlı ve eğlenceli oynanış sunan bir FPS arıyorsanız, ilacınız tam da bu oyun. Detaylı bir hikâye örgüsü arayışındaysanız, büyük ihtimalle hayal kırıklığı yaşayacaksınız.



keyifliydi. UAC üssünde taban teperken ise ara ara aklıma Doom 3 geldi. İster istemez benzer detaylar var.

Oluşturulan kaotik ve kanlı atmosfer, çoğu kez yalnızlık hissini başarılı biçimde sunuyor. İlk ve gölge oyuncuları da işin kreması, sosu olmuş. Aynı başarı, silah ve karakter tasarımlarında da gösterilmiş. Ateş ettikçe yarıtlar yaralanmaya başlıyor ve vücutlarındaki deformasyonu görebiliyorsunuz. Yine de ufak bir not olarak, Cyberdemon biraz daha ihtişamlı ve korkutucu tasaranabilirildi.

### Sesler ve müzikler

Oyun esnasında 60mm sürücülere sahip Thrustmaster 7.1 Doom Edition kulaklığı kullandım. Ortam, silah ve yaratık sesleri temiz kaydedilmiş. Karakter seslendirmeleri de öyle. Ufak bir parantez açmam gerekirse, yaratık seslerinin bazen Doom 3'teki kadar etkileyici olmadığını söyleyebilirim. Örneğin Doom 3'te Hellknight'in ayak sesleri çok uzaklardan duyulur ve korkuturdu. Yeni Doom'da ise böyle bir şey yok. Tabii bunda oyun tarzının daha farklı ve düşman sayısının bolca olmasının da etkisi var.

Müzikler ise başı başına bir konu. id Software, müzikerler için Mick Gordon ile anlaştı. Orijinal E1M1 müziğini 9 telli elektro gitariyla yeniden yorumlayan müzisyen, daha ağır, ama etkili bir sonuç ortaya çıkarmış. Her bölümde, yaratık aksinlarıyla birlikte başlayan hareketli müzikler sizin havaya sokuyor, yarıtlar bitince müzik de bitiyor. Tıpkı Quake 2 gibi, evet evet!

### Devamı gelir mi?

Doom, normal oynanışta yaklaşık 10 saatlik bir senaryo modu sunuyor. Eğer yalnızca yaratıklarla uğraşır ve önüne bakarsanız

sonuç bu. Ama haritanın her noktasını didik didik etmek ister ve tüm detaylara erişmek isterken de oynanış süresi 15 saatı geçecektir. Haritalar büyük ve birçok sürpriz barındırıldığı için Doom'un tek kişilik oyun modunun tekrar oynanabileceğini düşünüyorum. İsterseniz bir de efsanevi Nightmare zorluk seçeneğiyle deneyin? Finali itibarıyla Doom'un devamının gelecektir. Tabii bunda oyuncuların göstereceği ilginin de payı büyük. Ve şahsi düşüncemi paylaşmam gerekirse, sırada Quake 5 var.

### Son sözlere gelecek olursak...

Yillardır bu oyunu bekleyen bir oyuncu olarak, yeni Doom'dan memnun kaldım. Aksiyonu bol oynanışı, büyük haritaları (Özellikle de cehennem haritaları.), müzikerleri, güçlü silahları ve devasa yaratıklarıyla sıkı bir oyun. Yapım, klasik Doom'lara bir saygı durusu niteliğinde ve serisi başarılı bir şekilde yeni nesle taşıyor. Düşünsenez, yıllar sonra bile hala kapıları açmak için mavi anahtar, kırmızı anahtar diye gezinirsiniz. Üzüldüğüm taraf ise, keşke iptal edilen versiyonu da bir şekilde tamamlanıp satışa sunulsaydı. "Neden?" diyecek olursanız... Gündelik hayatınız devam ederken bir anda her şeyin yok olmaya başladığını, gökyüzünde açılan büyük bir portaldan yaratıkların caddelere, sokaklara doluştuğunu bir düşünün. İşte iptal edilen Doom muhtemelen böyle olacaktı ve sinematik bir oynanış sunacaktı. Eski Doom hikâyelerinde bahsedilen insan direnişi gerçekleşecek ve farklı bir gezegene koloni kurmak için çalışmalar başlatılacaktı... Belki biraz daha gerçekçi bakış açısı güzel olacaktı. Böyle bir Doom'u yıllardır bekliyordum açıkçası, ama olmadı...

■ Mahmut Saral

Yapım Naughty Dog  
Dağıtım SCE  
Tür Aksiyon / Macera  
Platform PS4  
Web unchartedthegame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



# Uncharted 4

## A Thief's End

•

### Korsan Rüyası'nın izinde

**C**eşit çeşit hırsızın bulunduğu ülkemizdeki hırsızlığın boyutunu tartışacak değilim ama hazır şurada "thief" sözcüğünü görmüşüm, bir deagineyim dedim. (Değindim, bitti.) Hırsız dedığınız olguyu biz video oyunlarında bir hayli farklı tanıdık. Thief diye oyun vardı mesela, evlere girip birkaç altın çalarlardı, mücevher peşinde koşardı falan takıldırdı öyle... Uncharted'ın Nathan Drake'ı ise işleri biraz daha büyütmiş bir adam; o kayıp şehirlerin ve içerisinde barındırdığı değerli antikaları kovalıyor; evet, aynı Lara Croft gibi. Peki hiç Lara Croft ile Nathan Drake'in bir evlilik yaptığını düşündünüz mü? Ben düşünüyorum, hatta çocuklarının anne karnından bir-

kaç ganimet aşırıp dünyaya geleceğini bile hayal ettim. Bu ikiliyi durduracak kimseyi düşünemiyorum ne yalan söyleyeyim. Belki Batman... (Şimdi iyice fantastik oldu olay!) Dediğim gibi hırsızlık hoş bir şey değil. Misal yollar önce şerefsizin teki bizim eve girmiş ve ne var, ne yok alıp kaçmaya çalışmış ama ninja annem onu, balkondan atlamak üzereyken yakalamış ve alacağı çoğu şeyi bırakmasını sağlamıştı. (Anne 1, Hırsız 0.) Ne var ki Nathan gibi arkadaşlar hırsızlığın farklı bir ölçekte ve atmosferde olan kısmıyla uğraştığından, onları kötü görebilecek kişiler ancak devlet erbabları veya antika koleksiyoncuları olabilir. Hatta antikacılar onları



işbirliği yapacağı için onlar bile kendilerini sever.

Ve elbette bu tip hırsızları biz de bağırmızı basmaktayız zira ortaya Uncharted 4 gibi MUHTEŞEM ÖTESİ oyunlar çıkışmasını sağlıyorlar. (Yapımcı ekip değil yalnız; kahraman Nathan...)

Şunu bilmelisiniz ki inceleme boyunca Uncharted 4'ü öveceğim ve sonunda delirip ya oyunu alacaksınız, ya da önce PS4 alıp yanında da bir tane Uncharted 4 talep edeceksizez. Olayın başka türlü sonuçlanmasına imkan yok, bildireyim...

#### Son bir defa...

Bilmeniz gereken ilk konu, Uncharted 4'ü anlamak veya oynayabilmek için önceki oyunları oynamış olmanız gereklidir. Elbette önceki oyunları bilenler oylarla biraz daha hakim olacaktır lakin burada bambaşka bir konu, eski yüzlerin yeni oyları ve yepeni bir serüven var. Hatta önceki oyunları oynamayanlar oyun mekaniklerini bir tekrar gibi görmeyip farklı bir heyecan bile yakalayacaktır.

Önceki oyunları bilenler içinse durum şöyle; Uncharted 3'ten üç yıl sonrası konu ediliyor. Nathan Elena ile gayet evli ve artık elini eteğini hırsızlık işlerinden çekmiş. Ancak çeşitli özel işler alıp çeşitli firmala-

rın ufak işlerini halledeyor. Nathan'ın kadim dostu Sullivan da kendi hayatını sürdürüyor, herkes bir şekilde mutlu.

Derken Sam ortaya çıkarıyor... Sam, Nathan'ın 15 yıl önce öldüğüne inanılan ağabeyi. Sam geliyor ve diyor ki, beni hapishaneden çıkartan adama bir hazine sözü verdim ve o hazineyi bulmak için yardımına ihtiyacım var. Nathan her ne kadar elini eteğini hırsızlık işlerinden çekmiş olsa da ağabeyini görmeyen ve onu tekrar kaybetmek istememeden getirdiği heyecanla Sam'in teklifini kabul ediyor ve ikili, Elena'ya da yalanı basarak çıkış yolculuğu. Amaçları Kaptan Henry Avery adındaki korsanın kayıp hazinesini bulmak ve Sam'ın başını da beladan kurtarmak.

#### Vurdusam, ölmelisin

Uncharted serisi her ne kadar birçok anlamda çok sağlam olsa da oyundaki vuruş hissiyatı bir türlü istedigim seviyede olamamıştı. Bunun çözüldüğü oyun da Uncharted 4'ten başkası değil. Artık vurulan düşmanlarımız adam gibi tepki veriyor, sendeliyor, siper almak için yoğun uğraşlara giriyor ve biz de onları haklamak için daha büyük bir istek duyuyoruz.

Nathan'ın birçok çıktıktır kendine merdiven olarak gördüğü oyun mekanığı dönüş yapmış durumda. Lara, Ezio, Nathan ve inFamous'in değişen karakterleri birer Örümcek-Adam benim gözümde. Nathan yine normal bir insanın tutunmasının mümkün olmadığı yerlere bir robot gibi asılabilir, kendini çekiyor, oradan oraya atlıyor ve metrelerce yüksekliği asansörle çıkışmasına kolayca aşıyor. Fakat bu defa yepeni iki tane oyuncu var Nathan'ın. Bunlardan bir tanesi, belirli noktalara fırlatabildiği halat. Normalde aşılması mümkün olmayan boşlukları aşabilmek halatin ilk işlevi. Bir

**SOLDA** Bu kalabalığı görünce bir anlık afalliyorsunuz.  
**ALTTA** Bu ciple gezi işi bir hayli kolaylaşıyor.



#### İpucu

Nadiren de olsa oyunda nereye gideceğiniz, ne yapacağınızı bilemediğiniz anlar oluyor. Böyle bir duruma düşerseniz endişelenmeyin; bir süre etrafta oyalandıktan sonra yukarı tuşuna basmanız isteniyor ve bunu yaptığınızda gitmeniz gereken yer size gösteriliyor.



*Önceki oyunların  
hepsinde olay çizgisel  
bir doğrultuda ilerlerdi.  
Yeni oyunumuzda da bu  
kısımlar bir hayli fazla  
ama artık, bazı  
alanlarda özgürlüğümüz  
de var*



## O Ses Türkiye

Bildığınız veya şu an öğreneceğiniz üzere, Uncharted 4 tam Türkçe desteğiyle piyasaya çıktı. Hem Türkçe altyazı, hem de Türkçe seslendirmelerle gelen oyunu direkt Türkçe değerlendirmenizi tavsiye ediyorum zira ortada çok başarılı bir iş var.

Kahramanımız Nathan Drake'in seslendirmesi yine (Uncharted 3'teki gibi...) **Okan Yalabık'a** bırakılmış. Sevgili Okan (Şu an çok samimiyiz.) bir kez daha güzel iş çıkartmış. Nathan'ın kardeşi Sam'in rolünü ise radyo programcısı **Rıza Karaağaçlı** üstlenmiş. Tok ve olgun bir sesle, Sam de iyi bir karakter bulmuş kendine. Elena'nın seslendirmesinden tam emin olmadım.

**Ceyda Düvenci'nin** çok karakteristik bir sesi var ve bir şekilde o ses, Elena'ya oturmamış gibi geldi ama tabii bu benim düşüncem; siz sevebilirsiniz de. Victor Sullivan'a ise yine **Ege Aydan** hayat vermiş. Ege Aydan'a yorum yapmak da bana düşmez elbette; yılların sanatçısı kendisi.



diğer işlevi de savaşlarda görünmeden mesafe almak ve uçup düşmanın üstüne inmek. Halati istediğiniz yerde kullanmanız mümkün değil; ancak L1 ibaresini gördüğünüz yerlere fırlatabiliyorsunuz. Bu bölgeler de zaten size son derece net bir şekilde belli ediliyor; deli danalar gibi halat atacak yer aramıyorsunuz.

Oyunun ilerleyen kısımlarında elde ettiğiniz kazık ise, özel, saplanabilir yerlere kazık saplayarak kendinize yol oluşturmanıza yarıyor. Bu çok da gereklili bir eklenti olmamış bana sorarsanız ama bazı heyecanlı anıların oluşmasında payı olmasından ötürü çok da eleştirmeye gerek yok.

Bir diğer güzellik de artık Nathan'ın yüksek bitkiler arasında saklanabilmesi ve fark edilmesinin biraz daha güç olması. Üstelik fark edildikten sonra saklanmayı başarısın da düşmanlarınız tekrar eski haline dönüyor ve yeniden gizli takılmayı mümkün oluyor. Oyunda gizliliği benimsemek gerçekten çok önemli; Nathan kurşunlara karşı pek dayanıklı değil ve nişancılık ayarını tamamıyla manuel tarafa çekerseniz, birilerini vurmak da kolay olmuyor.

## Madagaskar macerası

Uncharted 4'te bir değişiklik daha var. Önceki oyunların hepsinde olay çizgisel bir doğrultuda ilerlerdi. Yeni oyunumuzda da bu kısımlar bir hayli fazla ama artık, bazı alanlarda özgürlüğümüz de var. Çok fazla oyunun heyecanını kaçırmamak için tüm bu alanları anlatmayacağım ama Madagaskar'a geldiğimiz kısım, bu açık alanlardan biriyle karşılaşlığımız ilk bölüm olma şerefini de elinde tutuyor. (Bu bölüm aynı zamanda oyunun en az

özenilmiş alanı bana göre...) Oyunun bu bölümünde altımızda cipimizle, bize sunulan alanda istediğimiz gibi gezebiliyoruz. Oyunun ilerleyişile hiçbir alakası olmayan kısımlarda bile dolanabilmek ve buralarda hazine arayışına girebilmek mümkün. Bu özgür oynanış, açık dünya teması çok kıvamında bırakılmış, endişeniz olmasın. Lakin bu kısımlarda insan, "Naughty Dog söyle açık dünya temali bir oyun yapsa nasıl inanılmaz olurmuş..." demekten de kendini alamıyor.

## Işınlanma?

Uncharted 4'ü yere göğe siğdırılamayacağım "övgü" bölümüne geçmeden önce, oyunun multoplayer kısmına bir bakalım.

Toplamda dört tane oyun modu sunuyor Naughty Dog bize, Team Deathmatch ve kardeşi Ranked Team Deathmatch, Plunder ve Command oyunun dört farklı modunu oluşturuyor. Bu oyun modlarında 5v5 veya 4v4 maçlar yapabiliyor, her maça da eğer takım arkadaşlarınız iyisi bir hayli eğlenebiliyorsunuz.

Deathmatch kısmını zaten envaçeşit oyunda gördük, orada değişik bir durum yok. Command'de olay çeşitli noktaları ele geçirmeye çalışmak. Yalnız burada entervesan bir durum var ki o da her iki takımda da birer Kaptan seçilmesi ve bir yandan da o kaptanları avlamamız gerektiği. Bu da bir yandan nokta peşinde koşarken, bir yandan da kaptan indirmeye çalıştığımız, değişik bir oyun şekli getiriyor. Değişik ve eğlenceli...

Plunder modunda ise bir idolu haritanın merkezine taşımak gerekiyor. Bunu yaparken karşı takım da aynısını gerçekleştirmeye çalışıyor, kim daha hızlı, kim daha iyi savunuyor, kim daha iyi ateş ediyor derken





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat •••••**

Direkt aksiyonla başlayan oyun, ilk saatte sizin etkisi altına alıyor. Detayları, sinematik görüntülerini ve sizin bekleyenlerin düşündükçe heyecanınız katbekat artıyor.

**İlk hafta •••••**

Şayet ki oyunu bir oturulta bitirmeyecekseniz, oyunu bir haftaya yaymak gayet olası. Ve o bir hafta da belki hayatınızda en güzel anıyi size bırakacak zira Uncharted 4'ü unutmayacaksınız.

**İlk ay •••••**

Oyunu tamamladıktan sonra sıra çok kişili oyun moduna geliyor. Burada olan biten eğlenceli olsa da oyunun senaryosundaki etkiyi almak biraz daha güç.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Bir yerden bir yere atlama
- %30 Siper alıp ateş etme
- %30 Detайлara hayran hayran bakma



## ARTI

- + Muhteşem görsellik
- + Sürükleyici senaryo
- + Başarılı seslendirmeler
- + Sinematik etki

## EKSİ

- Bazı bölümlerin nispeten sönüklüğe kalabilmesi

## SON KARAR

Benim için Uncharted 2, bambaşka bir tecrübe oldu ve yerini şimdide kadar hiçbir oyun tutamadı. Uncharted 4 ise geçmişini tahtından kaldırıldı, kendini yeni kral ilan etti. Bir PS4'ünüz varsa hiçbir şartta kaçırmanız gereken bir sanat eseri Uncharted 4.



Tekne gezisinden sonraki bölümde hayran kalacaksınız...

de işler kızıyor.

Tüm oyun modlarında bir çeşit puan kazanma durumu da var. Bu puanlar, Uncharted'dı çok farklı bir formata soka- biliyor çünkü karakterlerimize özel güçler satın alabiliyoruz! Evet, karakterinizin işinlanması, düşmanlara zarar verebilecek bir totem oluşturmasını istiyorsanız, bu güçleri bir süreliğine kullanabiliyorsunuz. Puanlarınızı yapay zeka arkadaşlara yatırmak da mümkün. Bunu seçtiğiniz takdirde de tetikçilik yapabilen, direkt tekme tokat, kurşun bomba dalabilen, sizi iyileştirebilen yandaşlar çağırabiliyorsunuz. Multiplayer modlarında düşen arkadaşlarınızı yeniden hayatı döndürebilmeniz de oyun süresini uzatıp yeniden eşitliği yakalamanızı sağlayan bir diğer özellik olarak multiplayer oyunlardaki yerini alıyor.

### Şaheser

Ve geldik Uncharted 4'ü neden çok beğendigimiz konusuna... Aslında direkt olarak söyle diyebiliriz: Bu oyunu beğenmemenin imkanı yok. Naughty Dog her konuda, ama gerçekten her konuda o kadar başarılı bir çalışmaya imza atmış durumda ki herhangi bir aksiyon-macera oyununun Uncharted 4'le kısa vadede

yarışması mümkün değil.

Oyunun hemen başlarında, Nathan'ın evinde Nathan ile dolaşma imkanı yakalıyoruz ve düşünün ki ben bu evdeki her odaya girip, her türlü noktaya o kadar uzun süre baktım ki şu an kafamdan evin planını çizebilirim sizlere. Uncharted 4, kimsenin ayak basmadığı yerlerde geçen bir hırsız macerası, değil mi? E be Naughty Dog, sen neden herhangi küçük ölüçaklı, evin içerisinde geçen bir adventure oyunundan çok daha detaylı ve gerçekçi bir ev tasarlarsın, işin gücün mü yok?! Bu evden çıktıktan sonra da durum değişmiyor asılana bakarsınız. Evet, taştan taşa atladiğımız, kayalıkarda yürüdüğümüz alanlardaki görsellik öyle yüzümüze çarpacak kadar etkileyici değil ama oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan ara sinematikler, mimarinin işin içine girdiği tüm bölümler, araç kovalamaca sahneleri gibi önceden düzenlenmiş sahneler o kadar iyi, o kadar detaylı ve o kadar etkileyici ki aradaki birkaç, "az etkileyici" kısmı görmezden gelmek çok kolay oluyor. Dediğim gibi oyun bölgelere ayrılmış durumda. Her bölümde de kendine has bir takım olaylar oluyor, her bölüm kendine has bir atmosfere sahip. Spoiler vermeyeceğim ama oyunun sonlarına yakın kısmındaki alan, gerçekten oyunun tümünü katlayacak kadar etkileyici. Burada olan biteni ve sizde bırakacağım etkiyi daha fazla anlatmaya çabalamayacağım çünkü kendiniz göremelisiniz. Resmen hayranlıktan cümle kuramıyorum, mazur görün...

Diyeceğim o ki arkadaşlar, inanılmaz bir oyunla karşı karşıyayınız. Ne yapmanız gerekiyor de gayet net; daha fazla zamanınızı almayıp... ■ Tuna Şentuna



# Stellaris

Merakla beklenen uzay temalı 4X strateji oyunu Stellaris'e nihayet kavuştuk. İyi ki de kavuştuk, çok uzun yıllar boyunca oyun dünyası üzerindeki etkisini kaybetmeyecek bir sanat eseri ile karşı karşıyayız.

**S**tellaris, yillardır kaliteli bir 4X bekleyen herkesi mutlu edecek bir oyun. İlk duyurulduğu günden bu yana onu merakla beklerken, bir yandan da daha önceki acı deneyimlerimize dayanarak, beklenileri karşılamayacak, kötü bir oyunla karşılaşma riskini de inkar edemiyorduk. Ancak neyse ki Stellaris korkulanı yapmadı ve çok iyi hazırlanmış, çok başarılı bir yapıp olarak oyuncuların eline ulaştı.

Bu ayki oyun yağmuru nedeniyle oyun hakkında sayfalarca yazacak imkanımız yok ancak incelemeyi okumaya başlamadan bu detayı bilmeniz lazım, Stellaris'i detaylıca anlatmak için onlarca sayfa bile yetmeyebilir. Son derece detaylı ancak bir o kadar da kullanıcı dostu olan bir oyun yaratınan Paradox, Stellaris ile 4X kategorisindeki çitayı çok yükselmiş durumda.

Oyunu kısaca tanımlamak gerekirse, keşif kelimesini kullanmak doğru olacaktır. Stellaris diğer 4X oyunlarının aksine, gemi bas düşmanın üzerine gönder türü düz mantıklı bir strateji oyunu değil. Aksine oyunda keşifler ve bilimsel gelişmeler büyük önem taşır. Ayrıca, politik ilişkiler hayatı kalabilmeniz için anahtar role sahip. Oyun o kadar detaylı ki, Paradox oyunlarından alışık olduğumuz üzere, ilerledikçe yeni yeni oyun özelliklerinin açıldığını ve oyunu öğrenmenin, yeni keşifler yapmanın hiç bitmediğini fark ediyorsunuz.

Tamamen random olarak oluşturulan

haritalarda oyuncuyu ilk bekleyen şey, kendi güneş sistemini ve komşu sistemleri keşfetmek. Bu sırada çok ilgi çekici keşifler yapıyorsunuz ve ana gezegeninden yıldızlara yolculuğa başlayan bir ırkın tüm heyecanını hissedebiliyorsunuz. Bu nedenle oyundaki en önemli enstrümanlarınızdan biri bilim gemileri olacak. Üstelik, rakip oyunlarda olduğu gibi, yüzlerce ruhsuz gemi üretip sağa sola göndermek gibi şansınız da yok. Çok detaylı bir ekonomik sisteme sahip olan oyunda, ırkınızın finanse edebileceği gemilerin sayısı sınırlı. Bu amaçla, her bilim gemisinin komutasına bir bilim insanı atayarak onun gerçekten bilim gemisine dönüşmesini sağlıyorsunuz. Bu bilim insanları ise gelecekte kendilerini geliştirip güçlü liderlere dönüştürülüyor ve örneğin eğer demokrasi ile yönetimi seçmişseniz, seçimlerde aday olup ırkınızın lideri olabiliyorlar. Oyunu böyle bir öykü gibi anlatmak ise mümkün değil çünkü ucu sonu yok, bir sayfada anlatılabilmesi mümkün değil.

Diğer ırklarla politik ilişkileriniz oyundaki en çok dikkat etmeniz gereken detaylardan biri olacak. Diğer oyunların aksine, ilişkileriniz savaş ilan etmek veya ticaret yapmak için değil, oyunda güçlü kalabilmeniz için çok önemli. Ne kadar çok dostunuz varsa, düşmanlarınızın size saldırması o kadar güç olacaktır. Dost kazanmak ise kolay bir iş değil ve komşu ırklarla çok detaylı bir diplomatik ilişki yürütmek zorundasınız.

Oyunda beni rahatsız eden tek detay, taktik savaş sekanslarının çok basite indirgenmiş olması. Savaş gemileriniz üzerinde tek tek kontrol şansınız yok ve filonuza verebildiğiniz tek emir, "saldırı" veya "geri çekil" emirleri. Bunun dışında savaş filolarınız gerçek zamanlı olarak gerçekleştiriyor ve elbette filonuzu atadığınız komutanlar savaşın kaderini değiştirebilecek yeteneklere sahip olabiliyorlar. Stellaris, yüzlerce, binlerce saat oynasanız bile bilmayacağınız, hatta iddia ediyorum, bundan 15-20-30 yıl sonra bile hala büyük keyifle oynanabilecek bir 4X oyunu. Artık gerçekten de oyun dünyasında bir mit haline gelen o "Master of Orion'dan boşalan tahta kim oturacak?" sorusunun gerçek bir cevabı var. ■ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Olağanüstü bir detay seviyesi, kullanımı kolay, oyuncu dostu arayüz  
**EKSİ** Taktik savaş ekranlarının detay seviyesi düşük





Kullanıcı arabirimini tıpkı ilk oyunda olduğu gibi renkli ve anlaşılabilir.



Yapım Stoic Dağıtım **Versus Evil** Tür Sıra Tabanlı Strateji Platform PC, Mac Web [www.bannersaga2.com](http://www.bannersaga2.com)

## The Banner Saga 2 ⚡

Birçok mecrada olduğu gibi oyun dünyasında da sevilen Kuzeyli ve Viking teması, The Banner Saga ile harika bir taktik stratejiye dönüşmüştü. Bir yerde insanlar, bir yerde devler ve üzerimize saldıran robotlar! İşte The Banner Saga dünyasının yeni oyunu...

Taktik strateji çok severim. Zaten yazılıdır takip edenler bunu biliyor. Fakat bir oyunu sadece taktik strateji diye sevmem. Misal XCOM 2 severim ama Long War'u halen daha çok seviyorum. Heroes of Might and Magic serisini severim ama Heroes III'den başkasını tanımam... Oylular böyle bakınca The Banner Saga adını ilk duyduğumda hem sevinip, hem gerilimiştim. Sevinmiştim çünkü Kuzey temali bir taktik strateji oyun geliyordu. Gerilimiştim çünkü taktik strateji yapmak gerçekten zor bir iş; hele üst seviye kalitede birden fazla örneği olunca... Nitekim The Banner Saga ilk oyunuyla içine girdiği dünyadan alının akiyla çıkmayı başarmıştı. Peki, ikinci oyunla birlikte ne değişti? İkinci oyun temelde mekaniklerden ziyade senaryo üzerinden ilerleyen bir yapı sunuyor. İlk oyundaki olayları takip eden senaryo, bizi bambaşka bir maceraya çıkartıyor. Macera demişken; artık takip edilebilecek bir yerine iki farklı hikâye aksi söz konusu. Senaryo genel olarak kaliteli şekilde ilerlese de bir noktada fazlasıyla durağan bir hale geliyor. Yine de Kuzey teması, tüm bu durağanlığın üstünü harika şekilde örtmeyi başarıyor. İlk oyun ile birlikte üretilen "hayat puanım kadar zarar veririm" mekanığı ikinci oyunda da aynı şekilde kullanılmış. Her birimin hayat puanının yanı sıra bir de zırhı bulunuyor. Karakterlere yapılan saldırılar

esnasında direk hayat puanına ya da zırha saldırısı yapmak mümkün ama unutmayın, yüksek zırh, hayat puanına gelen saldırıyı büyük oranda engelleleyecektir. İkinci oyunla birlikte yeni dost ve düşman birimleri de kendilerine yer bulmuş. Özellikle Centaur'lar baştan aşağıya yeni stratejiler yaratmamızı imkân sundukları gibi, savaşın gidişatını anında değiştirebilecek bir yapı sunuyorlar. İçerisinde bulunduğumuz haritalar büyük oranda farklılaşmış. Savaş haritalarına eklenen "engeller" sayesinde, ilk oyundakine nazaran her yöne rahatça ilerlemek mümkün değil. Özellikle üzerinden geçince zarar veren harita engelleri hem stratejiye, hem de oyunun genel anlamda gidişatına fazlaıyla etki edebiliyor. Bu noktada yapay zekâının pek de iyi bir iş çıkaramadığını değişimde fayda var. Sadece üzerimize gelebilmek için ağızı yüzü yamula yamula birliklerini ilerletmeyi göze alabiliyor olması gerçekten muazzam... İlk oyunda bir savaş kazanmak için genelde tüm düşman birimlerini yok etmek gerekiyordu ama ikinci oyunda birçok harita için farklı kazanma koşulları bulunuyor. Bu sayede sayıca ezildiğimiz savaşlarda bile kazanma şansımız bulunuyor. Eklenen yeni karakterler kesinlikle ilk oyundan yarattığı havayı solumamıza yardımcı oluyor. Diyaloglar da yol boyunca karşımıza çıkan olayları anlamlandırırmamıza fazlaıyla yardımcı oluyor. İkili konuş-

malar esnasında yaşananların ana hikâyeye olan aktarış şekilleri de cabası. Koskoca bir ekibi yol boyunca bir yerden diğerine gidinmeye kadar tok tutmak ve bir şekilde mutlu olmalarını sağlamaksa bambaşka bir sıkıntı. Temelde ilk oyunundan büyük farklılıklar taşımayor gibi gözükse de detayda gerçekten iyi işler çıkarmayı başarmış bir devam yapımından bahsediyoruz. Harika çizimler ile nefes alan karakterleri, benzersiz sıra tabanlı strateji öğeleri ve de çok sık bir şekilde yaratılmış Kuzey dünyası ile tadından yemeyecek bir devam oyunu olmayı başarmış...

■ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Yeni eklenen karakterler, iki farklı senaryo olması, yeni kazanma şartları, haritalara eklenen engeller

**EKSİ** Büyük değişiklikler olmaması, bazen saçmalayan yapay zekâ



**Asayış**

Bir bölgeyi ele geçirirken birçok farklı yöntem uygulayabiliyoruz. Eğer paraya ihtiyacımız varsa, pek tabii bize en çok kaynağı sunan seçenek ne gitmek doğru gibi gözükecektir ama unutmayın, bir bölgeyi ne kadar çok yağmalarınız, huzursuzluk da o kadar artacaktır. Eğer bir bölgenin asayışi eksiz 100 olursa, orada anında isyan çıkar. Bu sebepten bölge ele geçirirken dikkatli olun.



Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strageji Platform PC Web [warhammer.totalwar.com](http://warhammer.totalwar.com) Türkiye Dağıtıcı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

# Total War: WARHAMMER

Kuzeyden gelen bir fısıltı, tüm dünyaya yayılıyor. Kaos'un sonu gelmez karanlığı yayması an meselesi. Fakat diğer ırklar onunla henüz yüzleşmedi. Önce halletmeleri gereken farklı meseleler söz konusu. Peki ya Kaos? Kimse aslında ne yaklaşmakta olduğunu bilmiyor...

Warhammer ismi 70'li yıllarda beri bize benim için 1999 yılında Sihir Cafe'de tanıttığım bir oyun. FRP&Magic dergisinin arkasındaki Heroes III'e olan göndermeli reklam ile duyduğum ve kısa süre sonra kendimi masanın başında önce minyatür boyarken, sonra da ordularımı düşmanın üzerine salarken bulduğum bu güzide oyunu, günümüzde hemen her yerde bulmak mümkün. Her ne kadar dijital dünyaya attığı ilk adımlarla sektörde büyük yankı uyandıramamış olsa da özellikle Relic'in Dawn of War serisi ile kendisine büyük bir hayran kitlesi yaratmayı başardı. Konu Warhammer olunca bir anlamda tercih edilmesi gereken yol sapağı ile karşı karşıya geliyoruz. Warhammer Fantasy mı yoksa Warhammer 40K mı? Dijital dünyada her daim daha kaliteli 40K oyunları çıkıyor. İşin garibi aynı durum masa üstü Warham-

mer dünyası için de geçerli. Fakat Fantasy kısmı benim gibi orta çağ hayranlarını o ya da bu şekilde çekmeye biliyor. Uzun süredir üretilen Warhammer Fantasy oyunları bir türlü piyasada kendisine yer bulamadı ama Total War: WARHAMMER duyurulduğundan beri büyük bir kitle tarafından takip ediliyordu. Nihayet gün geldi, çattı ve sonunda kocaman bir efsanevi sizler için inceleme şansına eriştim! O zaman dans! Renk!

### Warhammer'ın Total War hali

İlk olarak bilmeyenler ya da duymayanlar için oyunun isminden başlayalım. Total War: WARHAMMER gerçekten de bildiğimiz sevgiğimiz klasik Total War oyun modelinin, Warhammer Fantasy kurgusu ile yeniden yaratılmış bir versiyonu. Oyunu duydum günden bugüne kadar geçen sürede

"Acaba Total War mekanikleri üzerine Warhammer kıyafetleri mi giydirecekler?" Diye düşündüm durdum. Bu soruya şimdilik rahatlıkla cevap verebilirim en fantastik okur; hem evet, hem de hayır. Yani genel olarak ve bir anlamda ister istemez Total War birimleri Warhammer birimlerine dönüştürülmüş. Strateji haritası ve savaş haritası yine klasik Total War yapımlarından pek de farklı değil. Fakat o kadar fazla Warhammer ögesi eklenmiş ki tam da oyunun adına yaraşır bir iş olmuş. Halihazırda, kontrol edilmeyi bekleyen İmparatorluk, Cüceler, Yeşil Derililer ve de Vampir Lordları şeklinde sıralanan dört adet ırk bulunuyor. (Oyunda yine Türkçe dil desteği bulunuyor. Ben de yazımda Türkçe isimler üzerinden gitmeye çalışacağım.) Fakat oyunu ön sipariş edenler için Chaos da oynanabilen ırklar arasında yer alıyor.



Ayrıca multiplayer tarafa baktığımız zaman Breton isimli ırk da görebiliyoruz. Her ırkın tipki minyatür oyununda olduğu gibi kendisine has birimleri, kahramanları ve Lordları bulunuyor. İrk seçimizden sonra bir Lord seçmemiz gerekiyor ve seçtiğimiz Lord Efsanevi olarak adlandırılıyor. Zaten Warhammer Fantasy dünyasına așina olanlar bu isimleri yakinen tanıyor. İmparator tarafından Karl Franz, Cüce tarafından Thorgrim Garezgetiren, Yeşil Derililerde Grimgor Demirpost ve de Vampir tarafından Manfred Von Carstein gibi isimleri görmek mümkün. Her ırkın iki adet efsanevi Lord seçeneği bulunuyor. Bu karakterler oyunda öldükleri zaman başkentimizden yeniden üretilebiliyorlar. İrkların özelliklerine, birimlerine ve de kahramanlarına iyice baktıktan sonra geriye oyuna başlamak kılıyor. Total War oyunlarının hepsinde olduğu gibi hem stratejik, hem de savaş haritaları bulunuyor. Stratejik harita

üzerinde ordular üretiyor, kendilerini hareket ettiriyor, yerleşkelerimi geliştirmeye ve diplomasi peşinde koşuyoruz. Açıkçası Total War: Shogun 2'yi deneyim ettiyseniz, oyuna kolayca adapte olabileceğinizi söyleyebilirim. Her yerleşkenin üzerine farklı şekilde binalar kurmak mümkün. Her binanın birbirinden farklı getirisini buluyor. Kimisi asayı sağlıyor, kimisi hazine gelirini arttırmıyor, kimisi de büyümeye katkıda bulunuyor. Ele geçirilen her yeni yerleşke ile sınırlarımız biraz daha büyüyor ve daha hızlı bir gelişim gösteriyoruz. Bu sebepten勤奋的 fetihler yapmak ve ele geçirilen farklı yerleşkeler sayesinde ihtiyacımız olan farklı noktalarda atılımlar yapmak dev önem taşıyor.

#### Gelişen karakter ve teknolojiler

Teknolojik gelişim, özellikle son altı yılda üretilen Total War oyunlarında daha bir RPG'sel

havada seyrediyordu. Yine de yapımcı ekib, bu gelişme mekanlığını fazla göze sokmamak için elinden geleni yapıyordu. Fakat bu sefer ellerini hiç de korkak alıştırmadıklarını söyleyebilirim. İlk olarak karşımıza çıkan sekme, direk teknolojik gelişmeler oluyor. Her ırkın "yine" kendisine özel teknolojik gelişim ağaçları bulunuyor. Her yenilik, belirli konularda İmparatorluğumuzu geliştiriyor. Bu noktada birazlık ileriye görmek şart... İçinde bulunduğu harita siz stratejik olarak savaşa mı yoksa diplomasije mi götürecek? Eğer bu sorunun cevabından eminseniz o zaman büyük bir avantajınız var demektir zira teknolojik gelişmelerin en kısa üç tur sürüyorken, ileri seviyedeki gelişmeler 15'e kadar çıkan tur süreleri talep ediyor. Teknolojik gelişmelerin ırklar arasında yarattığı farksa kesinlikle deneyim etmeye değer... Karakter gelişme konusu eskiden beri olan bir olay ama konu Warhammer olduğu zaman "tam da olması gereki gibi bir karakter geliştirme mekanığı ortaya koymuş" gibi zorlama bir cümle kurmak istiyorum. Her karakterin tipki genel geçer birimler gibi özellikleri detaylı şekilde oyunda yer alıyor. Fakat karakterlerimiz düzenli olarak seviye atlıyor ve her seviyede harcayacak bir adet yetenek puanına sahip oluyorlar. Bazı yetenekler ortak paydada buluşuyor olsa da özellikle efsanevi Lordların şahıslarına münhasır acayıp yetenekleri bulunuyor. Her yeteneğin kimi zaman iki, kimi zaman da üç upgrade'i bulunuyor. İleri seviye yetenekler içinse karakterlerimizin bolca seviye atlaması şart. Karakterlerin oyuna olan etkileri abartılacak kadar var. Özellikle onuncu seviyeye adım atmayı başarmış karakterler, gerçekten ortalık yerde rezalet



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



**Şehirleri kontrol**

Her yerleşim noktası, gelişmişçe daha çok binaya ev sahipliği yapabiliyor. Fakat şehirleri geliştirmeden önce kafamiza göre hareket etmektense, İmparatorluğumuzun neye ihtiyacı olduğunu belirleyerek, bu yönde bonus sağlayılan binalara yöneltmek şart. Ayrıca dört farklı "emir" modeli ile tüm şehirlerden gerektiği zaman yüzde beş daha fazla vergi alabiliyor, +4 Asayıs verebiliyor, birim tecrübelerini artırabiliyor ya da büyümeye +20 sağlayabiliyoruz.

çıkartabiliyor. Hem ölmeleri çok zorlaşıyor, hem de birliklerin resmen içinden geçebiliyorlar. Yine de tüm kişisel güçlerine göre yeterince dengede tutulmuşlar diyebilirim. Tek başlarına kaldıkları anda yok olma tehlikesi geçiriyorlar ve bir anda etrafları çevreleniyor. Onları esas güçlü kılansa minyatür oyununda olduğu gibi üzerlerine eşya takabilmeleri... Klasik oyun modelinde belirli bir puan karşılığı alınan eşyalar, tek kişilik senaryoda daha ziyade yağmalama ile elde ediliyor. Toplamda altı farklı eşya taşıyabilen karakterlerimiz, bu aparatları dilediği zaman kendi menüsü üzerinden değiştirebiliyor. Yetenek demiesen, merak edilen büyuden de bahsetmek isterim. Malum büyücü karakterlerin yetenekleri genelde yapabildikleri büyüler anlamına geliyor. Öncelikle oyunda mana sistemi yerine "cool down" sistemi kullanıyor. Her özelliği belirli bir süre içerisinde kullanabiliyoruz. Birbirinden farklı büyüler bulunan oyunda, nerede, hangi büyüyü yaptığımın önemini büyük. Buff ve debuff verenlerin yanı sıra düşmana direk zarar verenler de söz konusu. Çok can yakan büyüler yavaş yapıldığı gibi, önceden hedeflenen spesifik bir noktaya gönderiliyorlar. Oyunun gidişatını ciddi oranda etkilediklerini söylemeden edemeyeceğim ama aynı zamanda kaybedilen bir oyunu çevirecek kadar da kuvvetli olmadıklarını düşünüyorum.

**Birbirinden farklıırklar**

Baştan söyleyeyim, bu oyunda İrklar gerçekten farklılık gösteriyor ama günün

sonunda halen bir Total War oyunu oynadığımız için bazı noktalarda klasik birimlerden öteye gidemiyorlar. Şimdi rahatım, daha rahat anlatabilirim. Sözde İmparatorlukla girmek istiyorum. Eski döneminin en çok savaşan ve Chaos'a karşı en çok kan kaybeden ırkı İmparatorluk, özellikle kullandığı barut ile fark yaratıyor. Barutlu silahlar savaş alanında büyük zararlarla yol açarken, Cücelerden öğrenilen top dökme yetenekleri ile geliştirilen savaş makineleri de uzak mesafelerden ölüm yağıdırıyor. Ayrıca Steam Tank gibi buharla çalışan demir dökme tankları sayesinde düşmana büyük zararlar verebiliyorlar. Savaş haritasında saflarını korudukları ve menzilli atışlar yapabildikleri sürece düşmanlarını kısa sürede alt edebiliyorlar. Cücelerse birçok fantastik edebiyat dünyasında olduğu gibi burada da dayanıklılıkları ile ön plana çıkarıyorlar. Zaten Lord'larının ilk upgrade edilebilen özelliğinin zırhı olması durumu açıklamaya yetiyor. Savaş alanında çok zor kırılan ve girdiği birliği bir anlamda kılıtlemeyi başarıran cüceler de en az İmparatorluk kadar barut kullanıyor. En büyük avantajlarısa stratejik harita üzerinde yer altından ilerleyebilmek! Nasıl desem bilmediğim ama bu özellik onları gerçekten çok avantajlı bir hale getiriyor. Fakat yerin altındaki tünelleri kullanabilenler sadece Cüceler değil. Yeşil Derili dostlarımız Orcs & Goblins de benzeri şekilde hareket edebiliyor. Ordularında bulunan Ork birimleri Goblinlere göre kesinlikle çok daha güçlü ama farklı özelliklere sahip Goblin birimleri, savaşa büyük etki edebiliyor. Eh onları biraz tanıyorsanız fazlaıyla gaza gelen tipler oldukları da biliyorsunuz demektir. "Waaagh!" Yani Türkçe çevirisi ile "Haaarb!" Mekanığı, Yeşil Derilileri diğer İrklardan ayıran önemli unsurlardan bir tanesi. Savaş esnasındaki gidişata göre gaza gelip Waaagh moduna giren birimler, olduklarından en az iki kat daha fantastik şekilde savaşır hale geliyorlar. Eğer savaş olumsuz yönde ilerlerse, ne yazık ki bu gazdan geriye eser kalmıyor. Vampir Lordları tarafındaysa durum biraz-





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat •••••**

Warhammer atmosferine harika videolarla giriş yapmanın ardından çıkan zorunlu Türkçe dil desteği ile şoke oluyoruz. Akabinde ortama dalıyoruz!

**İlk hafta •••••**

Oyunu oynadığınız ilk saatlerin ardından, diğerırkları da merak eder hale geleceksiniz ve ilk hafta bitmeden tümırklar hakkında bir fikriniz olmuş olacak. Senaryo içerisinde kaybolacak ve favoriniz olduğunu düşündüğünüz irkla saatler boyunca oynayacaksınız.

**İlk ay •••••**

İlk ayın sonunda oyun teorik olarak bitmiş olacak. Fakat multiplayer savaşlarla eğlennenmeniz işten bile değil. Düzenli olarak eklenecek içeriklerin bir şekilde kendisini oynatacağına eminim.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Taktik haritada hamle yapıyorum
- %40 Birilerinin kafasına kafasına vuruyorum
- %20 Düzgün ittifaklar peşinde koşuyorum



## ARTI

- + Warhammer Fantasy evreni
- + Farklıırklar ve özellikleri
- + Eklenen yeni oyun mekanikleri
- + İrkla has birimler

## EKSI

- Bazı teknik sıkıntılar
- Fazlasıyla Total War olması

## SON KARAR

Eğer daha önce Total War ya da Warhammer deneyim etmediyorsanız, zaten işiniz bitti demektir, şimdiden geçmiş olsun. İki yapımı da yakından takip eden birisi olarak kesinlikle harika harmanlanmış bir oyun olduğunu düşünüyorum. Hele strateji sever birisiyseñiz, ne yapın edin bu oyunu oynayın.

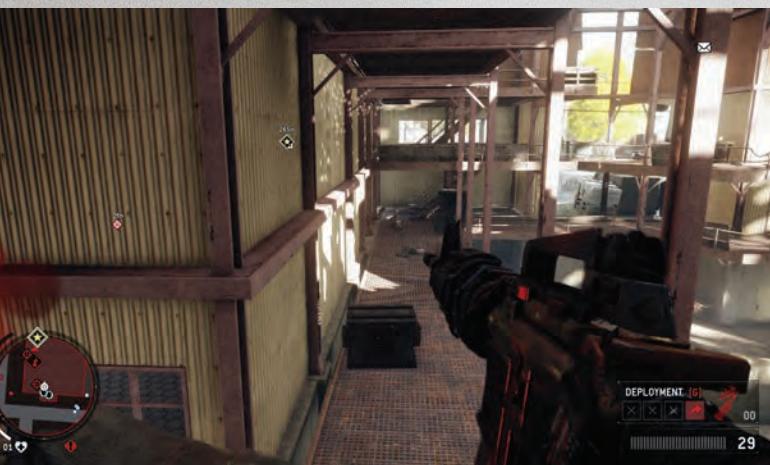


cık daha farklı. Lord olarak Manfred Von Carstein gerçekten güçlü bir karakter ki zaten öyle de olması gerekiyor. Başlangıçtaki Vampir birimleri olan İskelet Savaşçılar ve de Zombiler çok kaliteli birimler değil ama ilerleyen seviyelerde saflarımıza katılan Süvari ve Graveguard gibi elit Vampir birimleri gerçekten güç dengelerini değiştirebiliyorlar. Vampir Lordlarının şüphesiz en önemli özelliği, sancağı altında klasik asker geliştirmenin yanında, belirli miktarda birim tur harcamadan anında kaldırabilmesi. Bu sayede hem gereksiz yere askeri birimler için harcanan vergiyi ödemiyor, hem de saldırıyla geçmeden önce ufak gözükken birligimizi bir anda orduya çevirerek düşmanı büyük oranda şaşırtabiliyorlar. Başlangıç seviyesinde en dandik birimlerden üçer tabur kaldırabiliyorken, ilerleyen seviyelerde elit birimleri bile kaldırabiliyor olmak gerçekten çok kuvvetli bir ırk özelliği olmuş. Ayrıca Vampirlere ait toprak üzerinde yürüyen diğer ırk mensubu birlikler, bu topraklarda kaldıkları sürece zarar görürler. Aynı durumun tersi Vampirler için de geçerli. Onlar da kendi toprakları haricinde

bir yerde yürüken birimleri bolca zarar görürler. Bir de haritanın sağ üst kısmında bulunan Chaos'un Çorak Toprakları var ki orada yürüyen herkes ciddi anlamda sıkıntı yaşıyor.

Savaşlar kesinlikle Total War'ın ulaşabileceğini üst seviyeyi temsil ediyor. Daha önce kullanılmayan ve sadece Warhammer teması yüzünden savaş alanlarına giren uçan birimler, beklediğimden on kat kaliteli şekilde oyuna yedirilmiş. Tamam, arada saçmaları, bir inip bir kalkıyorlar ama o kadarı da olsun yahu. Animasyonlar ve özellikle büyü animasyonları tam da Warhammer Fantasy'e yakışır şekilde hayat bulmuş. Atmosfer konusunda tek kelimeyle muazzam bir iş çıktıktığının altını çizmek isterim ama bazı sıkıntılar da yok değil. Günün sonunda bu bir Total War oyunu ve mekanik olarak Total War oynadığımızı unutturmayan birçok unsur var. Bu durum hem Total War sevenleri, hem de Warhammer sevenleri farklı şekillerde yorabilir. Charge mekanığı halen olması gerekiği gibi çalışmıyor. Hatta özellikle Breton'ların efsanevi Grail Knight'larının charge'larını denedim, acaba önden girip arkadan çikaibilecekler mi diye ama nafile. Hani birimler ölmüşsin ama o süvariler sanki sıraya giriymüş gibi charge etmesin artık... Birim çeşitliliği gerçekten fazla olmasına rağmen bir önceki Total War'dan çok da büyük fark içermediği aşıkár. Ha, herkes Warhammer karakteri gibi olmuş, ona diyecek bir sözüm yok. Benim gibi yillardır Warhammer oynayan birisi için gerçekten kaliteli bir oyun olduğu kesin ama gerçekten büyük bir Total War hayranı olanlar ne düşünür, işte orasını bileyem. ■ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Dambuster Studios Dağıtım Deep Silver Tür FPS Platform PC Web [www.homefront-game.com](http://www.homefront-game.com) Türkiye Dağıtıcısı Playstore

# Homefront: The Revolution

Yıl 2029. Bugün kendisine kahkahalarla gülünen Kuzey Kore kozasından çıkışmış ve Amerika'nın bir kısmını istila etmiş... Philadelphia'nın sokakları resmen kan ağlıyor ama Ethan Brady ve direnişçi arkadaşları için henüz hiçbir şey bitmiş değil.

Büyük reklamlarla adını duyuran yapımlardan birisiydi Homefront. Nitekim 2011 yılında piyasaya çıktığında büyük eleştiri oklarının hedefi haline geldi. Zaten akabinde THQ'ya neler olduğunu herkes biliyor... Aradan geçen yıllar içerisinde Homefront ismi yeniden kendisini göstermeyi başardı. Bu sefer Dambuster Studios yapımcı koltuğuna oturdu ve Deep Silver da dağıtıma geçti. Grafik motoru olarak CryEngine'i kullandı ama aradan geçen beş yıla rağmen sanki ne yapsa olmadı...

Homefront: The Revolution bizlere farklı bir tarih yazımının geleceğinden sesleniyor. Kuzey Kore'nin saldırısı altında çırpinan Amerika'nın Philadelphia eyaleti, baştan aşağıya KPA'nın kontrolü altında. Bu baskiya bir dur demek isteyen direnişçi lideri Jack Parrish ve de ekibin en genç üyesi olan Ethan "Birdy" Brady, geri dönülmek bir yola giriyorlar. Amaç: Philadelphia'yı yeniden ele geçirilmek.

Homefront: The Revolution, klasik FPS mekanikleri üzerinde yükselen bir yapılmış. Farklı silahlar ve farklı karakterlerin bir arada olduğu, sonu gelmez çatışmaların var olduğu

bir dünyada, her adımda direnişi daha da büyütmemeyi hedefliyoruz. Oyunda yeşil, sarı ve kırmızı olmak üzere üç farklı alan bulunuyor. Yeşil alan KPA'nın en rahat ettiği bölgeken, kırmızı alan tamamen bombalanmış ve harabeye dönüşmüş bölgeyi gösteriyor. Yeşil alanda KPA güçlüyken, kırmızı alanda da direniş tarafı dış gösterebiliyor. Haritanın geneliyle sekiz parçaya bölünmüş durumda. Ana görev sayesinde zaten tüm bu bölgeleri ufak ufak geziyoruz. Yine de oyunun "open world" teması ile alakası bile olmadığını söyleyebilirim. Yani varsa da biz bu oyun-dakine ne yazık ki "open world" diyemiyoruz... Atmosfer kesinlikle çok iyi yansıtılmış. Özellikle kırmızı alandaki harabe teması, farklı güçler tarafından ele geçirilmiş bir şehrin başına neler gelebileceğini çok iyi yansıtmış. Görevler genelde eğlenceli. Farklı görev türleri olmasıyla şüphesiz önemli bir artı. Fakat iş çatışmalara geldiği zaman durum birazcık değişiyor. Yapay zekâ uzun zamandır bir oyunda görmemişim kadar saçma işler peşinde koşuyor. Ne desem boş. Çatışma hissiyatı da ne yazık ki bir hayli zayıf. Diğer taraftan Homefront: The Revolution direniş ekibi temasını kesinlikle harika şekilde yansıtmayı başarmış. Silah upgrade'leri ve sunulan opsiyonlar da benden tam not almayı başardı. Yine de genele baktığımız zaman Homefront: The Revolution'un birçok sorunu olduğunu görüyoruz. Dediğim gibi "Open World"

kisvesi altında piyasaya çıkışmasına rağmen konuya alakası olmaması, senaryonun tekdüze kalması, özgürce hareket edemiyor olmak, savaşlarda yaşanan "bug" sorunları, aniden düşen ekran yenilenme oranı ve gerçekten saçmalayan yapay zekâsı ile Homefront: The Revolution şimdilik tamamlanmamış bir oyundan başka bir şey değil. Üzüllerək söylüyorum ki her ne kadar grafik kalitesi ve FPS oyun yapısı ile kaliteli bir oyun gibi gözükmüş olsa da ne yazık ki tipki ilk oyundan olduğu gibi beni büyük bir hüsran ugrattı. Umarım yeni yapımcıları tehlikeyi kısa sürede fark eder de üretilenek olan potansiyel üçüncü oyun da hüsran olmaz.

## Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Yaratılan atmosfer, silah optimizasyonları

**EKSİ** Tekdüze senaryo, sınırlı hareket alanı, saçmalayan yapay zekâ

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



# PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

**iPAD PRO MU DİZÜSTÜ MÜ?** Apple'ın en iddialı tabletleri ile dizüstü PC'yi karşılaştırdık.

**PC net**

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2016 Yıl 19 Sayı 225 Fiyat 8,50 TL

**NASIL YAPILIR?**

**9 YENİ PROJE ADIM ADIM 19 SAYFA**

- ✓ YOUTUBE'DAN VİDEO İNDİRİN
- ✓ TATİLİNİZİ INTERNETTE PLANLAYIN
- ✓ OPERA'NIN BEDAVA VPN'İNİ KULLANIN

**E-POSTALARINIZ GİZLİ KALSIN**

Yabancılar e-postalarınızı ve mesajlarınızı okuyor olabilir. En güvenli iletişim yöntemlerini anlatıyoruz.

**21 NEDEN VE ÇÖZÜMLERİ**

**BİLGİSAYARINIZ NEDEN YAVAŞ?**

Yaşlanma karşıtı sırlarımızı uygulayın, PC'nizi eski hızına kavuşturun.

- Kötü amaçlı yazılımlar
- Eskiyen bileşenler
- Çöp yazılımlar
- Şişen Windows
- Yetersiz bellek
- Sıcak ve toz

**MACERA OYUNLARI**  
Uygun fiyatlı ve klasik olmuş 10 adventure oyununu seçtik.

**SİBER KİYAMET**  
KÜRESEL BİR GÜVENLİK FELAKETİ NEDEN KAÇINILMAZ? KİYAMET SENARYOLARINI İNCELEDİK.

**DOSYA**  
**Gizli cevherler**  
Teknoloji fuarları, aklınıza gelmeyecek faydalı sağlayıcı ürünlerle dolu. En ilginç olanları seçtik.

**DONANIM**  
**Mobil Skylake**  
Intel'in yeni işlemcileri artık taşınabilir bilgisayarlarında. Hangi model size hitap ediyor?

**DB**  
DÖĞÜN BURDA DERGİ  
2016/06/112468  
(003C; 10,59 TL)



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



Yapım The Odd Gentlemen Dağıtım Sierra Tür Macera Platform PC Web [www.sierra.com/kingsquest](http://www.sierra.com/kingsquest)

# King's Quest: Ch. 3 - Once Upon A Climb

Macera oyunlarına yepyeni bir soluk getiren, eski ismiyle yeni bir dünyayı kucaklayan King's Quest, üçüncü bölümde bizi bir eş bulmaya yolluyor. Büyük zorluklarla Kral olan Graham'ı bu sefer daha büyük bir dert bekliyor.

2015 yılında diriltilen ve toplamda beş bölüm şeklinde yayınlanacak olan King's Quest serisinin üçüncü bölümü ile karşınızdayım en sevdığım okyan bünyeler. Bilmeyenler için kısaca "Previously on Lost" yapayım. Tüm hikâye yașını başını almış Graham'in, torunu Gwendolyn'e geçmişte yaşadıklarını anlatması bile başlıyor. İlk bölümde Graham'ın en genç ve bir o kadar da tırsak halini deneyim ediyoruz. İkinci bölümdeyse Graham ilk macerasına çıkıyor ve Daventry krallığını goblin istilacılardan koruyarak büyük bir zafer kazanıyor. Üçüncü bölümdeyse... İşte üçüncü bölüm hem kral olan, hem de savaşlarda büyük zaferler kazanan Graham'ın açık ara en çok zorlanacağı kısmı anlatıyor; evlenecek bir eş bulmak. Ona tüm gücünü kazandıran büyülü ayna, yine devreye giriyor ve gelecekteki eşinin yerini gösteriyor. Aynanın yansittığı kuleye hiç vakit kaybetmeden giden Graham, bir yandan da torununun en çok merak ettiği, "Anneannemle nasıl tanışınız?" sorusuna

cevap vermeye çalışıyor. Tabii biz de bu esnada esimizle tanışmak için büyük çaba sarf ediyoruz.

Oyunun hemen başında, ilk oyundaki genç Graham, ikinci oyundaki Kral olan Graham ve günümüzün Graham'ı arasında geçişler yaşayarak ufak bir bulmaca çözmemiz gerekiyor ki burada aslında üç oyunda üç farklı ana karakteri kontrol ettiğimizi açık şekilde görebiliyoruz. Zaten yapımcı ekibin en iddialı olduğu konulardan birisi de aynı anda karakterin farklı dönemlerini harika şekilde yansıtıyor olması.

Konumuza geri donecek olursak, içerisinde prensesin olduğu bir kulenin dibindeyiz en sevdığım okur. Uzun biri tırmanışın ardından içerisinde kaldığımız kulede büyük bir sürpriz bizleri bekliyor. Neden mi? Çünkü bir yerine iki adet Prens var da ondan. Üzerine bir de kule büyülü çıkmaz mı! Hem olduğu yerden kalkıp yürümeye başlıyor, hem de bir büyül ile her yanı kapanıyor. Graham pek tabii o şapşal hali ile her iki prense de evlenme teklif ediyor ama ikisi de onu daha yakından tanımadan "evet" cevabını verebilecek cinste karakterler değil. Bu noktadan sonra Graham'ın dramı

başlıyor. "Vee" ve "Neese" iki farklı karakter. Onlar bizi yakından tanıtmaya çalıştığı kadar biz de onları tanıtmaya çalışıyoruz. Tabii konu tanıma olduğu zaman işin içine bolca diyalog giriyor. Önceki oyunlara göre diyaloglar çok daha kritik bir rol oynuyor. Karşımızdaki tanımak ve elektrik almak için onu ne kadar anlayabildiğimiz büyük fark yaratıyor. Eklenen mini oyunlar ve bulmacalar da dev eğlenceli. Tüm bunların haricinde bir de düzenli olarak seçim yapmamız gerekiyor. Evet mi, hayır mı? Vee'nin tarafı mı, yoksa Neese'nin tarafı mı? Üçüncü bölümün yüzde 75'lik kısmı açık ara verdigimiz kararlar ile şekilleniyor ve harika bir son ile tamamlanıyor. Önceki iki bölüme göre daha kolay bulmacalar olduğunu eklemek isterim ama aynı zamanda bugüne kadar üretilen en iyi bölüm olduğunu da rahatlıkla söyleyebilirim.

■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Ana karakterin yeni hali, harika işleyen senaryo, diyalogların oyuna etkisi, eğlenceli yeni karakterler

**EKSİ** Kısa oyun süresi, sıkışık bir alanda kalmak





Yapım DoubleDutch Games Dağıtım tinyBuild Tır Platform Platform PC Web [tinybuild.com/speedrunners](http://tinybuild.com/speedrunners)

# SpeedRunners



Merak etmeyin, ortalıkta bir karışıklık falan yok. Sonsuz eğlence vadeden yapım: SpeedRunners gerçekten de tam sürümü ile karşımızda!

**S**peedRunners’ı inceleyeceğimizi duyunca açıkçası çok şaşırmışım. Oyun o kadar uzun zamandır erken erişimdeydi ki, artık sanki tam sürüm bir oyun gibi kafamda yer etmişti. Durumun farkına varıncaya şaşkınlığım bırakın azalmayı, arttı. Malum erken erişim oyunların tam sürümme geçmesine pek alışkin değiliz... Bu ufak serzenişin ardından konumuza, SpeedRunners’a dönüyorum. SpeedRunners az önce de bahsettiğim üzere aslında uzun zamandır erken erişimde de olsa piyasada olan ve oldukça da popüler bir yapılmıştır. Erken erişim süresince inanılmaz bir başarı elde eden yapımı duymayan pek kimsenin kaldığını düşünmemesem de, söyle bir özet geçeyim. SpeedRunners, dört oyuncunun koşarak, zıplayarak, çeşitli güçlendirmeleri kullanarak birbirine üstünlük sağlamaya çalıştığı bir oyun.



Tüm oyuncuların eşit şekilde başladığı yarışlarda kamera en öndeği oyuncuya takip ediyor ve ekranın dışında kalan oyuncular eleniyor. En sona kalansa kazananız oluyor. Temelde kolay bir oyun olsa da, ustalık gerektiren pek çok yönü olan yapımda uzmanlaşmanın yolu bol tekrardan geçiyor. Oyunu ilk oynadığında adeta kafayı yiyordum, diğer oyuncular her hareketi tipki bir makine düzende yapıyor gibiydiler. Bir süre sonra fark ettim ki, gerçekten ezbere yapıyorlarım.

SpeedRunners’ın haritalarını öğrenmek çok da zor sayılmaz. Bir de devamlı aynı haritalarda oynayınca insan bir süre sonra yapacağı tüm hamleleri eziyor ve düşünmesine dahi gerek kalmıyor. Eğer SpeedRunners’da eğlenceyi bir adım daha öteye taşımak istiyorsanız, kesinlikle arkadaşlarınızla oynayın derim. Oyunu kazandığını zanneden arkadaşınızı bir anda altın kanca ile çektiğinizde yüzünün olacağı ifadeyi de kesinlikle kaçırmayın. Bu konuda bir diğer önerim de; ders çalışmak, proje yapmak ya da film izlemek için arkadaşlarınızla toplantıınızın bir akşamda sakın SpeedRunners’da bulşmayın. Sonra ne proje kalıyor ne sınav. Saatlerdir SpeedRunners oynadığınızı ancak hava aydınlanınca anlayabiliyorsunuz. Oyunun çok oyunculu tarafı bu kadar iyiken tek kişilik

modu da bir o kadar sönükkalıyor. Ortada ne düzgün bir hikâye, ne de olay örgüsü var. Benim tavsiyem oyunda yeniseniz temel mekanikleri öğrenmek adına tek kişilik modda beş - on dakika takılın. Daha fazlası ise inanın sıkıcı olabilir.

SpeedRunners aslında piyasada oldukça popüler bir oyun. Tam sürümüyle de bu popülerliği katlanarak devam edecek gibi duryor. Oyunu daha önce oynayanlardan siz zaten çoktan tam sürümüyle de saatler geçirmiştinizdir. Daha önce SpeedRunners oynamadıysanız da kaybınız epey büyük. Zaman kaybetmeden başlayın derim.

■ Tolga Yüksel

## KARAR

**ARTI** Sınırsız eğlence, keyifli arkadaş mücadeleleri  
**EKSİ** Sıkıcı tek kişilik mod





Yapım Housemarque Dağıtım SCE Tür Shooter, Aksiyon Platform PS4 Web [housemarque.com/games/alienation](http://housemarque.com/games/alienation) Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

# Alienation ★

Uzaylılar tarafından ele geçirilmiş bir dünya düşünün. Hayatta kalan çok az insan var ve kaderleri ölümü hiçe sayan süper güçlü dört askerin elinde.

Öncelikle, daha oyuna girerken karşınıza çıkacak olan sınıf seçimiyle beraber iki şeyi bilmeniz gerekiyor. Birincisi, seçtiğiniz sınıf oyun sonuna kadar sizinle olacak ve ikinci olarak da oyunda seçebileceğimiz üç tane sınıf var. (Neden dört sınıf yok ya? Dört kişiye, dört sınıf olsun?) Sabotajçıyı seerseniz gizliliğin g'sinin olmadığı bir oyunda gizlenerek ilerleme özelliği kazanırsınız. İtiraf edeceğim bu gizlilik özelliğinin gerçekten işe yarıdıği anlar var. Mekani gözetlemek veya koca bir grubu hava saldırısıyla gözükmenden indirmek için ideal. Ancak oyun içerisinde iletişimini az ise büyük ihtimalle sık sık ilerleyeceğinizden buna elveda diyebilirsiniz. Bio-specialist ise takımın yaşam kaynağı diyebiliriz. Dostlarınızın yaralarını sardığınız gibi düşmanlarınızı da zehirleyebiliyorsunuz. Tank sınıfına girmiyorum bile çünkü TANK yani. Ayrıca bu sınıfların hepinin kendine has bir yetenek ağacı ve bu yeteneklerin her birinin de ikişer adet farklı gelişimi mevcut.

En başta söylediğim Dünya'yı düşünebilirseniz eğer hazır olun, çünkü karşınıza çıkacak ekran üzerinde sırasıyla ülkeleri gezerek, başlamış olan uzayı istilasını sona

erdirmemiz gerekiyor. Her gördüğümüz bölümde-toplamba 20 bölüm- üstümüze sürüller halinde gelen ve çeşit çeşit olan uzaylıları öldürerek ilerleyip, ana görevi tamamlamaya çalışıyoruz. Ana görevin yanı sıra bölümler içerisinde yan görevler ve öldürüp eşya düşürebileceğiniz farklı mini boss'lar bulunuyor. Ancak bu işe girerseniz yarı saat kadar olan bölüm süresi çok daha yukarılara çıkabiliyor. Tabii bölüm sürelerine bakarken seviyeleriniz, kaç kişi olduğunuz veya bölümün seviyesi de -evet, her oyuna girerken üç adet farklı zorluk seviyesinden birini seçtiğinizde büyük etken. Her bölüme girişinizde iki seçenekiniz bulunuyor; ya kendi sunucunuza yaratıp oyuna gireceksiniz ya da başkasının oyununa dahil olup çok daha eğlenceli zaman geçireceksiniz. Ama oyunun eğlencesine dalıp sağdan soldan düşen eşyaları toplamayı unutmayın, çünkü bunlar sayesinde hem yeni silahlar edineceksiniz hem de bu silahları güçlendiriceksiniz. Kisacası ölüm pahasına bile olsa her yeri yağmalayın! Etrafta bol bir şekilde bulacağınız core'lar sayesinde silahlarınızı -hasarından tutun, şarjör kapasitesine kadar- modifiye edebiliyorsunuz. Her oyuncu üç tane silah(birincil, ikincil ve

ağır) bir tane de bomba(bumerang, mayın vb.) taşıma hakkına sahip. Bunlardan en önemli bana kalırsa ağır silahlar çünkü girişiniz ekip teklerden daha düşük seviyede dahi olsanız, bu silahınızı kullanarak farkı dengeleyebiliyor hatta kimi zaman herkes olduğunda tek başınıza son boss'u temizleyebiliyorsunuz.

Toplamak gerekirse aksiyonun bir saniye durmadığı, inanılmaz eğlenceli bir oyun olmuş Alienation. ■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Durmak bilmeyen aksiyon, eğlenceli multiplayer deneyimi, silah çeşitliliği

**EKSİ** Çok nadir olarak, öznüzde olan hedefi vuramamak, oyunu durduramamak



Yapım Mohawk Games Dağıtım Stardock Entertainment Tür Ticaret Simülasyonu, Strateji Platform PC Web [www.offworldgame.com](http://www.offworldgame.com)

# Offworld Trading Company

Uzaya her çikanın sağa sola ates etmesi, Mars'ta her koloni kuranın rakiplerinin üzerine bomba yağıdirması bir zorunluluk mu? Belki de şirketler uzayı dev bir ticaret operasyonu için kullanacak?

Offworld Trading Company, oyun dünya-sında benzerini pek sık göremedigimiz bir yaklaşımı ekranlarımıza getiriyor. Silah kullanmaksızın ticaret yapmak ve rakip şirketleri borsada ele geçirmek... Kısacası, oyun iş dünyasını uzaya taşıyor. Gerçi, iş dünyası denilince dünyanın her yerinde, silahlı korumalarla gezen iş adamları hatırlanır zira dünya video oyunlarında olduğu gibi masum bir yer değil, eğer cebinizde yüklü para varsa, o parayı almak için saldırlı sizi öldürmek isteyebilecek kötü niyetli insanlar da mutlaka vardır. Dolayısıyla büyük iş adamlarının, patronlarının silahlı korumalarla dolaşması bir zorunluluk haline gelir. Biz yine de oyunuza dönelim. Offworld Trading Company, insanoğlunun güvenlik konusunu bir şekilde hallettiği ve ticarete odaklandığı bir gelecekte, Mars yüzeyinde geçiyor. Rakip şirketler Mars'ın yüzeyinde maden çıkarıyor, ticaret yapıyor ve birbirinin hisse senetlerini satın alarak şirketleri ele geçirip, Mars'ta tekel konumuna yükselmeye çalışıyor. Gerçek hayatı böyle bir senaryonun yaşanması halinde, rakip şirketlerin birbirinin madenlerine bomba koyması, silahlı uzay gemileriyle birbirlerinin üslerine saldırması kaçınılmaz olurdu. Adamlar şurada kendi gezegenlerinde, iki tane petrol

kuyusuna kim sahip olacak diye birbirlerinin boğazını kesiyorlar, Mars'ın issız çöllerinde, gözden irakta, o kadar değerli madenler için birbirlerini neden kesmesinler, değil mi? Oyunda elbette sabotaj da bir yetenek olarak yer alıyor ama RTS'lerde alıştığımız türden aksiyon dolu çatışmalar yaşanmıyor. Dediğimiz gibi, oyun bu ya, insanlar birbiriley barış içinde ticaret yapıyor. Oyun da bu ticari operasyonları konu alıyor. Offworld Trading Company, Civilization IV'ün baş tasarımcısı tarafından hazırlanan bağımsız bir oyun. Oyun gerçekten de Civilization ile benzerlikler gösteriyor ancak oyunda çok güçlü bir borsa gerçeği var. Şirketlerin üretimine ve üretimlerini pazara çıkarma durumlarına göre, artan ve azalan fiyatlarla bir borsa sürekli işliyor ve siz de masraflarınızla gelirlerinizi belli bir dengede tutmaya çalışarak bu borsada ürünlerinizi pazarlıyor, şirketinizin değerini yüksek tutarken, rakibinizin hisselerini satın almaya çalışıyoysunuz. Oyun genel olarak başarılı bir yapıp ancak çok geniş, büyük, uzun bir kampanya bekleyenler biraz hayal kırıklığı yaşayabilirler. Gerçi kendinizi kapturdınız mı 100 saat devrimeniz işten bile değil ama çok hızlı gelişen oyunda, harita kısa sürede küçük gelmeye

başlıyor ve çok hızlı başlayan rekabet, sonunda şirketlerin hata yapıp rakiplerin eline geçmesiyle sonuçlanıyor. Ticaret simülasyonlarını sevenlerin kaçırmasası gereken bir oyun ama sağa sola saldırıp etrafı bombalayarak, sizin de kana susamış canavarı doyurmak için oyun oynuyorsanız, narin yüreğiniz bu oyuna çok kırılabilir çünkü rakiplerinizi yöründeden bombalayacak dev savaş gemileri üretmemiyor, Mars'ın imparatoru olmanızı sağlayacak ordular besleyemiyorsunuz.

■ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Ticaret operasyonları detaylıca yönetilebiliyor. Borsa sistemi çok başarılı

**EKSİ** Gelişmiş askeri operasyonlar da olsa tadından yenmezdi





Yapım Heavy Spectrum Ent. Labs Dağıtım SCE Tur Platform, Aksiyon Platform PS4 Web [www.heavyspectrum.com](http://www.heavyspectrum.com) Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye

# Shadow of the Beast

Çocukluğumuzdan günümüze, fazlaıyla kanlı bir yolculuk...

**H**epimiz biliyoruz, yapımcılar halihazırda tutan ürünlerin suyunu çıkarmayı severler. Bu dizi, film, oyun dâhil olmak üzere pek çok alanda geçerli bir durum. Ortadaki onlarca Assassin's Creed ve Call of Duty buna iyi bir örnek. Yavaş yavaş oyuncuların bu durumdan sıkılmaya başladığını da gören yapımcılar yeni bir furyaya yöneldi: Eski yapımların yeniden uyarlanması. Bu sayfada görmüş olduğunuz Shadow of the Beast de bu şekilde bir yeniden uyarlanma. Orijinal Shadow of the Beast 1989 yılında çıkmış olan bir platform oyunu. Oyun çıktıgı yila göre yenilikçi olan teknolojisi ve özellikle de ileri seviye grafikleri ile çok ses getirmiştir. Bunun yanı sıra zorluğu ile de ön plana çıkıyordu. O zamanlar Dark Souls yoktu tabii. Oyunun PS4 üzerindeki üç boyutlu yeniden yapımı da yine platform türündede. Buna rağmen ne yazık ki teknik olarak çok başarılı değil. Haritaların renk paletleri ve ışılıtlı ortamlar güzel bir ambiyans yaratırsa da grafikler pek

günümüzde yakışır durumda değil. Karakter modelleri özensiz ve eski nesillere ait gibi duyarlı. Karakterlerin animasyonları da garip ve hantal. Senaryoya gelirsek o da eski oyunun senaryosu ile aynı. Fakat burada da sıkıntılı yanlar var. Hikâyeyi anlatım tarzı aceleye gelmiş gibi ve pek önemsenmemiş. Olaylar biraz karman çorman kalıyor ve arada giren hikâye videolarından da pek bir şey anlaşılmıyor.

Bölüm tasarımları da modernlikten uzak. Bu konu bilerek mi yapıldı pek bilemedim. Gittiğiniz yolları pek çok kez geri gitmek durumunda kalmışsınızdır. Bazen oyunun sizi nereye yönlendirdiği hiç belli olmuyor ve bu yüzden bir uçurumun kenarından düşüp ölebilirsiniz. Eski oyular böyle olurdu ama retro'yu yaşatacığım diye kötü özelliklerini birebir günümüze aktarmak da doğru değil.

Peki yeni Shadow of the Beast'in iyi olduğu bir taraf yok mu? Evet var. O da oyunun aksiyon kısmı. Bu konuda oyun gerçekten iyi. Dövüşler çok zevkli. Oyunda temel olarak ilerledikçe haritanın belli kısımlarında kalabalık düşman grupları ile dövüşüyorsunuz. Amanızın bu kısımlardan olabildiğince fazla puan elde edebilmek. Bu puanları da çeşitli kombolar, özel hareketler veya savunma manevraları ile toplayırsınız. Oldukça fazla quick time event'de bu çatışmalar arasında yer alıyor. Aksiyon olarak oyun adeta God of War'un iki boyutlu olana gibi. Başlarda elinizde pek çok yetenek olması kafa karıştırıcı olsa da alışıkça bu hareketleri rakiplerinize üzerinde uygulamak bir hayli zevkli hale getiriyor. Her dövüş kısmının

sonunda diğer oyuncuların orada ne kadar puan yapmış olduklarını görebiliyorsunuz. Boss dövüşleri ise biraz sönük. Bu kadar iyi aksiyon yaratabilen bir oyundan daha iyisini beklerdim. Kazandığınız puanlar ile kendinize yeni yetenekler alabiliyor, oyunun dünyasına dair yeni bilgiler edinebiliyor ve hatta orijinal Shadow of the Beast'i de oynayabiliyorsunuz.

Kısaca Shadow of the Beast aksiyon kısmına iyi yönelikmiş fakat geri kalan kısımları pek önemsememiş bir yeniden yapım. Oyunun orijinalinin devrim niteliğinde olan yönleri yeni PS4 versiyonunda pek yok. Oyun zevkli fakat PS4 oyunlarının pahalılığından da nasibini alıyor. Bu sebeple özel bir ilginiz yoksa, çok ön planda tutmanız gereken bir yapım değil. ■ **Ege Tülek**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli ve bol aksiyonlu oynamış, orijinal Shadow of the Beast'i oynayabilemek

**EKSİ** Grafikler ve animasyonlar başarılı değil, özensiz hikâye anlatımı



Yapım **FUNCOM** Dağıtım **FUNCOM** Tür **Keşif, Macera** Platform **PC, PS4, XONE** Web [www.theparkgame.com](http://www.theparkgame.com)

# The Park

Bir lunaparkta sevdiklerinizi kaybettığınızı ve hava kararana dek bulamadığınızı düşünün...

**T**he Park elime geçtiğinde henüz daha öğle saatleri ve gün hiç hazır etmediğim şekilde güneşli. Kısacası bir korku oyununun hakkını vermek için gerekli şartlar henüz olmuşmamış. Heyecanıma dayanamayıp oyunu o saatte açınca oyun da benim düşüncelerime kulak verirmiş gibi "Oyunu karanlıkta ve kulaklıka oyna koçum" diye uyarı ekrana veriyor ve ben de oyunu kapatıp akşamı beklemeye koyuluyorum.

Öncelikle şunu söylemem gerekiyor ki geçtiğimiz sene korku türüne karşı çok büyük bir hayranlık duymaya başladım. Bu hayranlık başlarda filmler üzerinden ilerlese de daha sonraları oylarla da bulaşmış halde devam etti. O yüzden The Park'a başlarken çok büyük bir korku açlığı içerisindeydim. Üstüne üstlük bu oyunun aslında başka bir oyun evreninin parçası olduğunu öğrendiğimde daha çok gaza geldim. Çünkü sevdığın bir şeyi daha detaylı görmek, hakkında daha çok şey öğrenmekten daha güzel ne olabilir ki?

Secret World'ü mutlaka duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Öyle bir oyun evreni yaratılmış ki gerçek hayatı duydugunuz bütün efsaneler o evrende gerçek. Yani kurt adam, cin, hayalet, ölü ve daha buna benzer bir sürü yaratık gerçek ve onları avlamak da bize düşüyor bu evrende. Şimdi böyle anlattım diye bu oyunda da benzeri bir oy-

nanışın olacağını düşünüyorsanız, kesinlikle yanılıyorsunuz.

The Park bizi alıp, lunaparkta oğlunu kaybeden bir annenin onu ararken yaşadığı olaylara konuk ediyor. Aşağı yukarı her korku oyununda olduğu gibi düşmanlarımıza saldırmak için herhangi bir silahımız yok ve olaylar tamamen psikolojik bir gerilim üzerine kurulmuş durumda. Aslında bakarsanız bu oyunda düşmanımız dahi yok. Yani siz kovalayan bir manyağın verdiği geriliyi arıyorsanız eğer, bu oyun sizin için doğru adres olmayabilir. The Park'in olayı tamamen hikâye anlatımı üzerine kurulmuş durumda. Etrafta bulunan gazete, not ve benzeri kağıt parçalarını toplayarak hikâyeyi birleştirmeye çalışıyorsunuz. Lorraine'in oğlu Callum'un peşinden koşturken ona seslenmesi, oyun içerisinde etkileşime gecebileceğiniz şeyleri size göstermek için tasarlanmış aslında. Eğer yakınında etkileşime gecebileceğiniz bir hikâye parçası varsa, Callum'a seslenmek için başındaki o eşyaların etrafında dalgalanma oluyor ve açık bir şekilde neyi kullanmanız gerektiğini size gösteriyor. Şimdi bir itirafta bulunuyım, girdiği oyunlarda hikâyeyen hiçbir yerini kaçırmak istemeyen ve her bulduğu bilgi parçasını okuyan birisi olarak Callum'a seslenmediğim bir dakika geçmedi. Bu kadar çok kullanınca bir yerden sonra hem sesleniş hem de Callum'un verdiği cevaplar çok fazla

tekrara düştüğünden sıkıma başlamıştı açıkçası ama neyse ki o sıkıntının henüz başlarındayken oyun sona erdi. Son olarak oyunun seslerine deşinmek istiyorum ki oyunun en güçlü olduğu noktalardan bir tanesi bu. Sesler o kadar güzel ki oyun boyunca sürekli üzerinde bir "şimdi öcüler geliyor" stresyle gezmek zorunda kalmışsınızdır. Neyse ki oyun kısa süryor. Eğer oyunlarda hikâye okumayı seviyorsanız bu oyun kesintikle size göre. Ama peşinizden bir sürü yaratığın geldiği, jump scare dolu bir oyun arıyorsanız bu oyunu es geçebilirsiniz. ■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Oyun seslerinin aşırı germesi, hikâye anlatımı, az Jump Scare  
**EKSİ** Az Jump Scare?, kısa süremesi, yürekle simülatörü gibi olması





Yapım Pera Games Dağıtım Pera Games Tür RYO, Strateji Platform PC Web [overfallthegame.com](http://overfallthegame.com)

# Overfall

Kendinizi içinde kaybedeceğiniz, inanılmaz eğlenceli bir oyuna hazır olun!

**S**iği durun sevgili okurlar çünkü bu sene çok güzel bir serinin doğusuna tanıklık ediyoruz. RYO ve Strateji türlerini çok güzel bir şekilde harmanlayan, oynadığınız süre boyunca sanki bir masaüstü FRP'si oynuyormuşsunuz gibi keyif veren bir oyun var karşınızda. Evet, eğer yeterince gaza geldiyseniz buyurun birlikte Overfall'un zaman zaman absürt, komik ve eğlenceli dünyasına giriş yapalım.

Oyna başka bir boyutta -portal ile- çıktığımız bir görev dönüşünde başlıyoruz ve açıkçası büyük bir kutlama beklerken, ortada sadece yaşlı bir adamın olması biraz üzüyor. Yaşlı adamlı girdiğimiz kısa bir muhabbetin ardından portalın bu kısmında 300 yıl geçtiğini ve Yüce EverKing'in ortadan kaybolduğunu öğreniyoruz. Daha "300 yıl nasıl geçti yahu?" soruları kafamızdayken, büyük büyüğün Ezel'in bize bir görev bıraktığını öğreniyoruz ve tekrar dan uluslara kendimizi tanıtmaya amaçlı olarak denizlere açılıyoruz.

Denizlere açılır açılmaz fark edeceğiniz gibi, oyunun haritası gerçekten büyük. 100'ün üzerinde ada bulunuyor oyunuda ve her adanın kendine ait barındırdığı ırklar var. Ve inanın her ziyaret ettiğiniz adada birbirinden ilginç maceralar yaşayacaksınız. Kimi zaman bir ork ve elfin aşkına tanıklık edecek -hatta onları kavuşturmanız gerekecek-, kimi zaman ise

ressam olmak isteyen bir ork ile karşılaşacaksınız ve ona yol göstermeniz gerekecek. Kisacası her demir attığınız adada bir ırka yardım edeceksiniz ve bunun karşılığında o ırk ile olan diplomasınız gelişecek. Ve bu diplomasi gelişikçe o ırkın ülkesine -takım adalarına- giriş yapabileceksiniz ve onlara ait görevleri yaparak bir takım farklı eşyalar veya silahlar edinmeniz mümkün olacak.

Sanırım tam olarak burada değinmem gereken önemli bir nokta var. Oyun boyunca kullanacağınız eşyaları ve silahları sadece oyna başlarken seçebiliyorsunuz. Yani görevlerden edindiğiniz muhteşem bir silahı oydandan çok yeni bir oyna başlamadan kullanamazsınız. Bu tercih aslında çok yerinde olmuş çünkü oyunun rastgele oluşan dünyasından dolayı, her maceranız birbirinden farklı oluyor ve bu sebeple oyun kendini tekrar etmediğinden yeniden oynanabilirliği de oldukça yüksek. Tabii ölmeye de bekleyebilirsiniz çünkü bütün karakterleriniz ölürse oyna baştan başlıyorsunuz.

Oyunda açabileceğiniz silah ve eşyaların yanı sıra bir de yardımcı karakterler var. Maceralara atıldıktça ve dünya üzerinde tanındıkça, dört kişilik grubumuzun -iki tanesini seçerek başlıyoruz- son iki maceracısını gruba ekleyebiliyoruz. Tıpkı silah ve eşyalarda olduğu gibi, gittiğimizadalardan bulabileceğimiz tam olarak 36 tane

yardımcı mevcut! Yardımcı dediğime bakmayın, bu adamlar Necromancer, Pyromancer vb tiplerden oluşuyorlar. Ufak bir ipucu vereyim, Overfall alan saldıruları olan karakterleri takıma ekledikçe çok daha eğlenceli bir hal alıyor. Ekibe katılan karakterlerin dışında oyuna başlarken seçebileceğimiz 9 adet açılabilir ana karakter bulunuyor.

Oyna büyük ihtimalle Türkçe dil desteği gelecek, sadece biraz daha sabretmeniz gerekiyor. Pera Games gerçekten çok güzel bir iş çıkartmış ve her anlamda desteği hak ediyorlar. Alın ve kendinizi bu eğlenceli dünyada kaybetmeye hazır olun! ■ **Cantú Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Tekrar oynanabilirlik, komik ve absürt maceralar, karakter, sınıf ve eşya çeşitliliği, kendi hikayeni yaratıp, paylaşmak

**EKSİ** Türkçe dil desteği henüz yok





Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

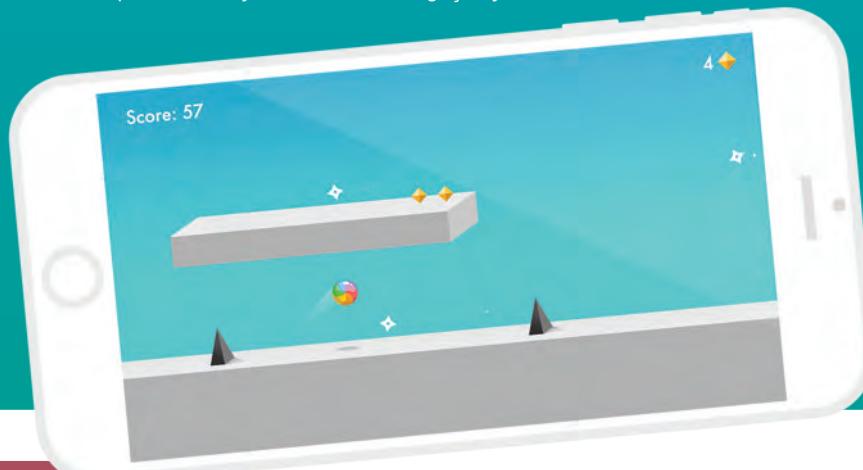
## Jump. Now! ★

Zipla top, zipla!

**J**ump. Now! temelde çok basit bir oyun. Tek yapmanız gereken sabit hızla ilerleyen topu, engellere çarpmayacak şekilde zıplatacak. Tabii tahmin edebileceğiniz üzere bunu yapmak pek de kolay olmuyor. Her "Tamam alıştım oyuna" dediğinizde biraz daha ölüyorsunuz ve bölümleri geçmekte daha çok zorlanıyorsunuz. Oyunda bir de bölümü geçmekte kaç kez başarısız olduğumu gösteren bir sayaç bulunuyor. Tamam, başarısız olabilirim de bunu keşke böylece yüzümde vurmasaydım! Ayrıca oyun süresince ortalıkta bol bol elmas göreceksiniz. Bu elmasları toplayarak

yeni toplar açmak ve daha yüksek puanlar elde etmek mümkün. Sonuç olarak, Jump. Now! Bu ayın sınır

bozucu platform oyunu olmayı başarıyor. Türü seviyorsanız kesinlikle es geçmeyin. ■ **Puan: 8,0**



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Angry Birds Action!

Keşke artık sakin olsanız...

**I**nanoğlu olarak bu kadar mı beceriksiz anlamıyorum. Bir projemiz tutunca suyunu çıkartana kadar onunla ilgilenmeye devam ediyoruz. Angry Birds de bunlardan birisi olmayı başardı. Bu başarının (!) kanıtı da kesinlikle Angry Birds Action. Angry Birds Action'da diğer oyuncuların farklı olarak domuzcularla mücadele etmiyoruz. Bunun yerine panoramik kamera açısı ile oynadığımız oyunda, belirli eşyaları toplamak, tahta kutuları kırmak gibi değişken görevleri yerine getiriyoruz. Kontroller de eskiden olduğu gibi, çek ve bırak üzerine kurulu. Yine bu oyunda da, farklı özelliklere sahip pek çok sinirli kuşumuz bize eşlik ediyor. Film ile aynı anda piyasa çıkan oyun tam anlamıyla "Bir de buradan para kazanabilir miyiz?" temelli bir yapılmış. Film gibi Angry Birds Action da vasati geçmeyi başaramıyor.

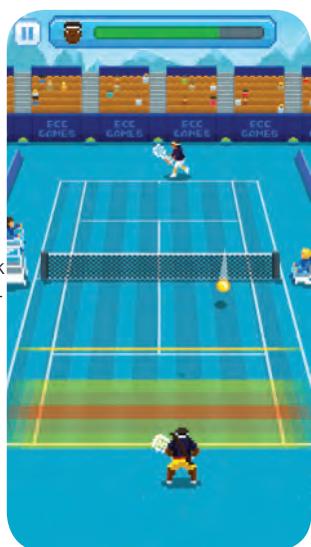
■ **Puan: 6**

Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## One Tap Tennis

Gerçeklik de ne?

**Y**aziyi hazırladığım sıralarda Roland Garros'un başlamasına sayılı günler kalmıştı. Ben de bunun gazıyla tabii ki tenis oyunu aramaya başladım. Maalesef tam olarak aradığım gibi bir şey bulamamışsam da, en azından temelinde tenis bulunan bir oyun, One Tap Tennis karşıma çıktı. Gerçekten adında olduğu gibi, yalnız ekrana bir kez dokunarak, rakibin toplarını karşıladığı oyunda başarılı olmanın yolu, iyi zamanlama ve çelik gibi reflekslerden geçiyor. Topla beraber kort boyunca ilerleyen çizgiyi doğru yerde durdurmanız gerekiyor. Tek kişilik modunda çeşitli turnuvalarda şampiyon olmaya çalışırken; çok oyunculu modunda diğer oyunculara ve arkadaşlarımıza meydan okuyabildiğimiz yapım, adeta arcade oyunun sözlük anlamı olsa da, eğlenceli olmaktan da geri kalmıyor ve bir şansı hak ediyor. ■ **Puan: 7**





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Trivia Crack
2. Car Stunt Racing
3. Mr.Crab 2
4. BBTAN
5. Shadow Fight 2

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Construction Simulator 2014
3. Recontact: İstanbul
4. Tank Hero
5. Minecraft: Pocket Edition



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Bridge Constructor Medieval
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Assassin's Creed: Identity
4. Earn to Die
5. Construction Simulator 2014



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



### Secret Agent ★

### İstanbul - Hostage

İstanbul sokaklarında ikinci macera!

Yerli yapımı oyunları oynarken saçma dedecede mutlu olduğum bir gerçek. Buna bir de, kendi şehirlerimizde geçen maceralar eklenince, oyunu daha oynamadan keyif alımla başlıyorum. Bize bir eskici dükkanında verilen özel görev ve ardından gelen silahlı saldırı ile başlayan oyunda, sırayla pek çok gizemi çözmeye çalışıyorum. Birinci şahıs kamerasından oynanan oyunda, gerçek görüntülere yer verilmiş. Bu da iyiden iyiye oyunun sizin içine almasını sağlıyor. Atmosfer

gerçekten başarılı olsa da oyunculuk, seslendirme ve hikâye konusunda bazı sorunlar bulunuyor. Açığçası zaman zaman hikâyede pek çok anlam veremediğim olay oldu. Daha da kötüsü, oyun göz açıp kapayana kadar bitti. Ayrıca, oyun süresince karşımıza çıkan bulmacalar konusunda epey tutarsızlık var. Kisacası, arkasında sağlam fikirler bulunan ancak bu fikirleri bana sorarsanız çok da başarılı bir şekilde hayatı geçirmeyi başaramayan bir yapım. ■ **Puan: 8**

Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**



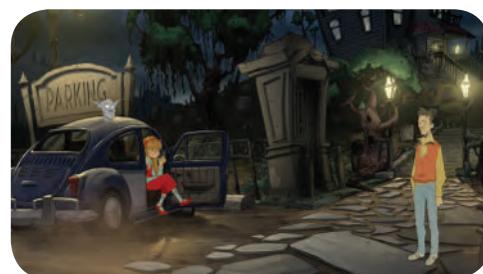
### The Adventures of Dog Mendonça & Pizza Boy ★

Gözleriniz bayram edecek!

2010 yılında raflarda yerini alan bir çizgi romana dayanan ve dilimize çevirisi bulunmayan eserin yaratıcısı Filipe Melo. Oyun benim radarıma Untold Stories başlığı altında Frank Miller'in yaptığı çalışma ile girmeyi başardıysa da, pek de beğendim bir yapıp olamamıştı. Oyun, bir kazanın üzerinde kahramanlarımız Dog Mendonça ve Pizzaboy'u görmemiz

ile başlıyor. Her zamanki ciddiyetsiz ve eğlenceli tavırlarıyla, buraya nasıl geldiklerini tartışmaya başlıyorlar. Biz de bu noktaya kadar başlarına gelenlere ortak oluyoruz. Oyun boyunca çizgi roman benzeri anlatımlar çok fazla olmasa da, mekanlar, grafikler ve renk paleti ile bir çizgi roman oyunu olduğunu belli ediyor ve benden tam not almayı başarıyor.

Oyunu oynadığım sürece en çok zorlandığım nokta ise bulmacalar oldu. Pek çok bulmacada ufak ipuçlarına sahip oluyoruz. Benim önerim çok karışık düşüncelere kapılmamanız olur. Sakın olun ve basit düşünün. İnanın sonunda, "Gerçekten bu kadar kolay mıydı?" diyeceksiniz. ■ **Puan: 8,5**



# ONLINE

# Sihirdar Postası

#### **Sihirdar Postası**

Elbette ayın en önemli olayı MSI turnuvası oldu.

IWC'da bizleri gururlandıran bir performans sergileyerek şampiyonluğa erişen ve MSI biletini kapanan SuperMassive ise turnuvanın ilk ayağında hayal kırıklığı yaşadı.

**Sayfa 78**

# Online

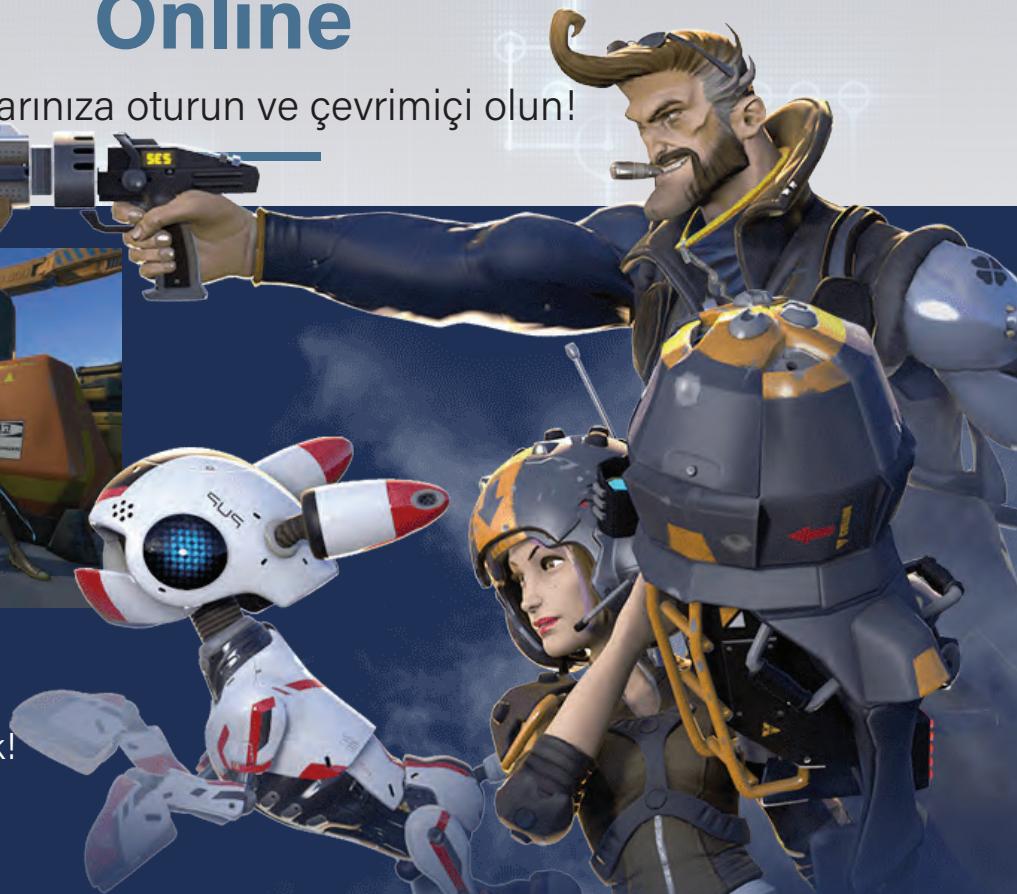
Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!



## Atlas Reactor

Maalesef ücretsiz olmayacak!

Trion Worlds son zamanlarda bence gayet güzel işler ortaya koyuyor. Avrupalı yayıncı şu ana kadar bizleri Defience, RIFT, ArcheAge gibi adını sıkılıkla duymuş olabileceğiniz MMORPG'ler ile tanıttırdı. Trove gibi sıra dışı bir oyunu piyasaya sürdü ve Devilian'ı Avrupa pazarına getirdi. Trion Worlds'ün son zamanlardaki odak noktası ise Atlas Reactor idi. Bilmeyenler için oyunu kısaca özetleyelim. Atlas Reactor daha çok sıra tabanlı ve takım işbirliğine dayanan bir strateji oyunu. Her oyuncunun seçtiği karakterin yeteneklerine



göre savaşlarda strateji belirliyor ve rakip takıma harita üzerinde üstünlük kurmaya çalışıyoysunuz. Açıkçası ben oyunu denedim ve zevk alamadım. Onu da geçtim, kötü bir oyun olduğunu düşünüyorum. Buna rağmen yapımcılardan gelen açıklama beni hayal şaşırttı. Görünüşe göre Atlas Reactor piyasaya sürüldüğünde ücretsiz değil

buy-to-play olacak. Yani oyunu oynamanız için \$29.99'luk ücreti ödemeniz gerekecek. Eğer oyunu ön sipariş ile alırsanız, farklı ücretlerdeki farklı ön sipariş paketleri ile oyunla ilgili pek çok eşyaya sahip olacaksınız. Ayrıca kapalı betada \$10'in üzerinde harcama yapan tüm oyuncular da oyuna sahip olmuş sayılacak. ■

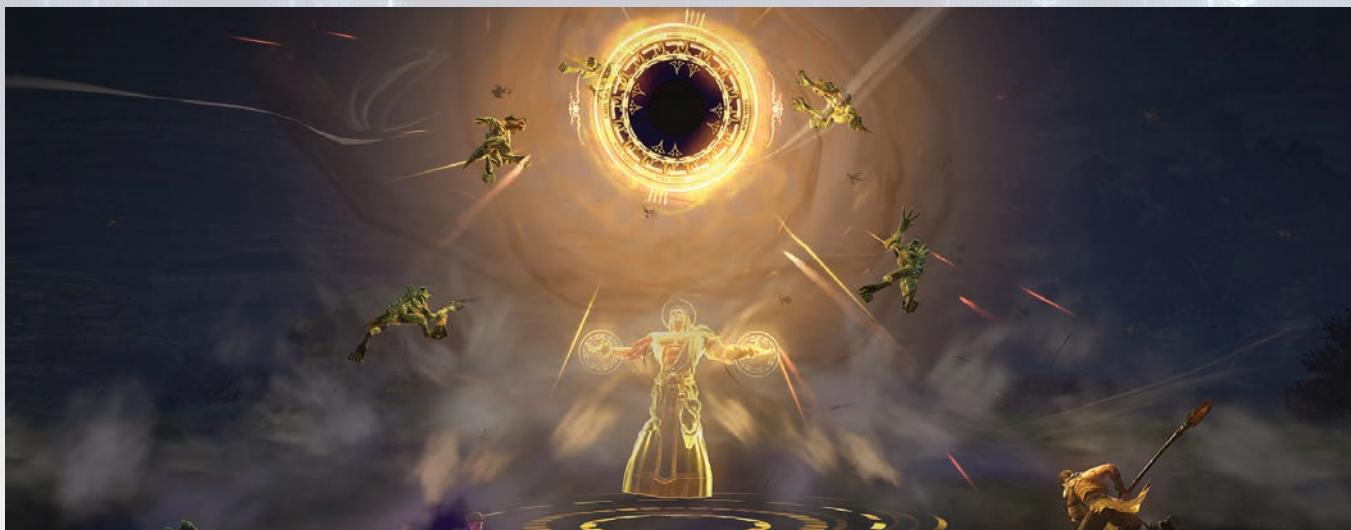


## TERA Online

Yeni güncelleme yayınlandı!

İlk çıktıgı zamanlar grafikleriyle göz dolduran TERA uzunca bir süre geçmesine rağmen hala en fazla sevilen ücretsiz MMORPG'ler arasında. Hem görselliği hem de aksiyon ve RPG sistemini dengeli harmanlayan oyun yapısıyla, Steam'e çıkıştı öncesindeki başarısını sonrasında da sürdürmeyi bildi. TERA oyuncuları bir süredir oyuna gelecek olan Secrets & Shadows güncelemesini bekliyordu ve güncelleme nihayet geldi. Bu güncellemeyle beraber oyuna uçaan binekler, yeni zindan içerikleri ve yepyeni bir sınıf eklendi. Ayrıca oyuna ilgili

dengeleme içerikleri de yayınlandı. Bir süredir oyunlarda bir ninjilik sürüyor ki sormayın. Black Desert'in Kunoichi'sinden (Kadın ninjalara verilen isim.) sonra TERA'da Ninja sınıfını görmek şaşırtmadı açıkçası. Hafif zırh giyen Ninja çevik bir yapıya sahip ve oyundaki en iyi vur-kaç sınıflarından birisi. Oyuna gelen bir diğer yenilik ise artık TERA dünyasını uçarak yukarıdan görebilecek olmamız. Yeni eklenen uçan binekler ile bunu sağlayacağız. Son olarak ise oyuna gelen 5 ve 7 kişilik zindanlar ile TERA senaryosuna devam edebiliyoruz. ■



## Skyforge

Cybernetic Alliance'a merhaba deyin!

Skyforge bana kalırsa son yıllarda çıkan ücretsiz MMORPG'ler arasında en iyilerden biri. Hatta kendi adıma en iyisi olduğunu söyleyebilirim. Allods Team de oyuna getirdiği güncellemeler ile oyunculara sürekli yeni içerikler sunuyor.

Oyuna gelen son güncelleme olan Cybernetic Alliance 1 Haziran itibarıyle yayınlandı ve pek

çok yeni içeriği bünyesinde barındırıyor. Mesela yoldaşlarımıza artık yenilerini ekleyebileceğiz. Bu dostlarımız bizimle beraber oyunun yeni boss'u olan Avatar of the Akonita ile karşılaşacaklar. Tüm bunların dışında sınıf dengelemeleri ve Distortion'lar ile ilgili yenilikler de Cybernetic Alliance güncellemesiyle bizlere ulaşıyor.

Son olarak güncelleme dışında bahsedilmesi gereken bir diğer konu da şu; My.com oyunun Soundtrack parçalarını oyunun YouTube kanalı üzerinden yayınladı. Bu OST, harika, müthiş, uff bu ne ya diyeboleceğim kadar muhteşem değil elbette ama yine de son derece hoş parçaların olduğunu söylemem gerekiyor. Bence bir bakın. ■

## Albion Online

Yeni Darian içeriğinde neler var?

Albion Online izometrik kamera açısından oynanan bir MMORPG oyunu. Oyun size pek çok meslek, housing seçenekleri, bir çok fraksiyon ve sınıf özgürlüğünün yanında heyecanlı PvP deneyimleri de sunuyor. Albion hali hazırda beta testlerini gerçekleştirse de içeriğini her geçen gün genişletmeye devam ediyor. Oyuna gelen Darian güncellemesi de bunu kanıtlar nitelikte.

Darian güncellemesi ile beraber öncelikle oyundaki pek çok bug giderildi ve silahlar üzerinde de çok sayıda dengeleme yapıldı. Bunun dışında ise en önemli yeniliklerden biri oyuna 12 adet yeni silah büyüsü dahil oldu. Bunun yanında crafting sistemi daha iyi hale getirildi ve oyunun Morgana fraksiyonunda yeni düzenlemelere gidildi. Oyunun yetenek sistemiyle alakalı Learning Points mekaniği de yine düzenlemeler yapılan bölümler arasında.

Bu arada unutmadan hatırlatayım. Oyun hali hazırda Steam Greenlight üzerinden yesil ışık yakılmasını bekliyor ve oyunun beta aşamasında ikinci faz çok yakında başlıyor. ■

ONLINE



Yapım Tergem Games Dağıtım Gaijin Entertainment Tür MMO Aksiyon Platform PC Web crossout.net Çıkış Tarihi Belli Değil

# Crossout

Tekerlekli ölüm makineleri sahnede!

Gaijin Entertainment'in önünde saygıyorum. Her seferinde eğlenceli oyular yapmayı başarıran ekip, ilk olarak uzay savaşlarında oldukça heyecanlı saatler sunan Star Conflict'i bizlere sunmuştu hatırlanacağı gibi. Bununla da yetinmedi. Hem karada hem de havada deliller gibi savaştığımız, bir süre benim de PC başında saatlerimi harcadığım War Thunder gibi güzide bir yapımı piyasaya çıkardı. Gaijin bir şekilde hedef kitle belirlediği oyuncuları kendisine çekebiliyor ve firmanın son kozu da Crossout isimli oyun. Oyunun kapalı beta testlerine katıldım ve gözlemlerim aşağıda. Post-apokaliptik bir dünyada geçen Crossout'da atmosfer olarak hem Borderlands hem de Mad Max'in kokusunu duyabiliyorsunuz. Ancak oynanış olarak Borderlands ile alakası yok. Mad Max'de veya Death Race'de gördüğünüz arabaların savaş sahneleri var ya hani, işte tam da onu oynuyoruz. Yani oyunun temel olayı, araçlarımızı ölümcül silahlarla donatmak ve savaş alanında her şeyimizle diğer arabalara saldırmak. Ancak bu aşamada araç modifiyesi devreye giriyor elbette. Crossout araç modifiyesi konusunda beni çok mutlu etti. Resmen kendi ölüm makinelerimi yaratırken yüzümde tebessümler oluştu. Uzun zamandır ilk kez herhangi bir şeyi modifiye ederken bu kadar zaman harcadım. Aracımın hem korku salması hem de gerçekten bir ölüm makinesi olması gerekiyordu. Ama ne yazık ki tasarım

konularında beceriksiz bir yapıda olduğum için oyuna ekran görüntülerindeki komik aracım yansındı.

## Yok edici modifikasyon!

Araçları iki yönden modifiye etmeniz gerekiyor. İlk zırh, ikincisi ise silah. Zırh yönünden modifikasyonlar elbette aracınızı daha dayanıklı hale getiriyor. Zırhlarla donatırken pek çok şekil verebiliyorsunuz ve oyunda en sevdığım yönlerden biri de bu oldu. Aracınıza kendi isteğinize göre çok farklı şekiller verebiliyorsunuz ve bu da oyunda aynı tip araçları görmeyi engeller. Aracınızın hassas bölgelerini çeşitli eşyalarla kapatabiliyor, silahlarınızın yok olmaması için onlara koruma sağlayabiliyorsunuz. Ancak tüm bu parçalar ağır bir ateş altında kalırsanız parçalanabiliyor. Dört lastiğinizin de her biri hasar alabiliyor ve zaman zaman oyunu tek bir lastikle dahi tamamladığınız anlar oluyor. Silahlarınız ise yine oldukça çeşitli. Araçlarınızın istediğiniz bölgesini minigunlar ve taretler gibi çeşitli makineli tüfekler, roketatarlar, yakın temasla testere veya delici görevi görecek makineler, arbalet tarzı makineler ve daha pek

çok silah çeşidi ile donatabiliyorsunuz. Ne kadar fazla silahla donatabilirseniz o kadar fazla hasar verme şansınız oluyor. Ancak silahınızın önünü başka bir silahla kapamamaya veya zırhla kaplamamaya dikkat etmeniz gerekiyor. Savaşlar düşman merkezini ele geçİRME veya haritadaki orta bir bölgeyi ele geçİRME şeklinde ilerleyebiliyor. En uzun savaş dahi 10 dakikayı bulmuyor. Çeşitli manevraları öğrenmek ve nişanlamayı düzgün ayarlamak oldukça önemli. Yine de en önemlisi aracınızı nasıl geliştirdiğiniz. Savaşlardan çeşitli ödüller kazanıyor ve bu ödüller ile araçlarınızı daha iyi hale getirebiliyorsunuz. Araçlarınızı bu ödüller ile geliştirebileceğiniz gibi oyuncuların yönlendirdiği ekonomiye sahip olan markete girip buradan içindeki satabiliyorsunuz. Crossout daha kapalı beta sürecinde son derece keyif aldığım bir yapımdı. Tergem Games ile beraber oyunu geliştiren Gaijin yine takdirimi kazanmayı bildi. Elbette bazı buglar oyunda mevcut ve bazen oyun ararken bekle süreleri oyuncuya yıldırbılıyordu ama açık beta başladığında eminim bu hatalar en aza indirgenecektir. ■





Yapım Primal Game Studios Dağıtım Bandai Namco Tür MOBA/Strateji Platform PC Web supernovagame.com Çıkış Tarihi Belli Değil

# Supernova

Bandai Namco'dan MOBA denemesi.

Bir dönem piyasaya çıkan her MOBA oyununu deneme gibi bir alışkanlığım vardı. Sayısız MOBA oyunu oynadım ve bu tür hakkında pek çok yazı yazdım. Ayrıca sayısız MOBA oyunun da bu yolda heba olduğunu gördüm. Bu durum aslında çok normaldi çünkü piyasadaki büyükbaş MOBA oyunlarını devirmek imkansız gibiyođ. Hatta yapımcı firmaların büyük çoğunluğu, onları devirmekten ziyade onların kitlesinden bir pay alma peşindeydi. Fakat sürekli aynı formül üzerinden ilerleyen oyunlar yapmak buna yetmedi ve nihayetinde bir süredir MOBA oyun yapımında ciddi bir azalma söz konusu oldu.

MOBA oyunlarının klasik mantıkla ayakta kalamayacağını anlayan firmaların bazıları elbette atılım yapmaya devam etti. Bu firmaların başında Bandai Namco geliyor. Bir şekilde Primal Game Studios isimli bağımsız yapımcıyla anlaşmaya varan Bandai, Supernova'yı tanıttı. Oyun MOBA türünün temel yapısını koruyan, ancak bir yandan da türe yenilik getirmeyi amaçlayan bir yapım olarak karımıza çıkacaktı. Kapalı betayı kaçırsam da nihayetinde oyun halihazırda açık betda. Ben de elbette uzun zamandır yeni bir MOBA deneyimi yaşamadığım için atlayıverdim Supernova dünyasına.

Supernova bir bilimkurgu evreninde geçiyor. Human ve Cyborg olmak üzere iki farklı fraksiyon var ve fraksiyonlarda yer alan kahramanlarımız çeşitli uzaylı irklardan oluşuyor.

Commander olarak anılan kahramanlar ile şimdilik tek bir oyun türünde 5v5 maçlar gerçekleştiriyor ve haritaya baktığınızda üç koridorlu ve ormana sahip klasik bir yapı ile karşılaşıyorsunuz. Ancak oynanış küçük farklılıklar gözetiyor. Bu farklılıklardan biri oyunda kullandığınız minyonlarınız. Dalga dalga ortaya çıkan minyonlarınızı her dalgada daha kalabalık hale getirmek ve güçlendirmek için satın alıyorsunuz. Bu da oyun paranızı herhangi bir eşya sistemi yerine minyonlarınızı geliştirmeniz yönünde harcamanıza olanak sağlıyor. Minyonlar birden farklı türde ve her minyon türünün zayıflıkları ve güdü yanları var. Üstünlük kurduğu birimler ve karşısında zor zamanlar yaşadığı birlikler mevcut. Ayrıca minyon birliliklerini oyun dışında da çeşitli eşyalar ile geliştirebiliyorsunuz.

Kahramanlarınızı oyun esnasında geliştirmek için seviye atladiğinizda merkezinize dönmeniz ve sağlık, zırh, silah hasarı, silah hızı gibi

özelliklerinizi geliştirmeniz gerekiyor. Ayrıca oyun başlarken seçeceğiniz ekstra yetenekler de önem taşıyor. Kahramanlar kendi aralarında Brawler, Tank, Support, Assassin, Caster ve Sniper olarak ayrılıyor. Kahramanların pek çoğu bu rollerin iki tanesinin özelliklerini bünyesinde barındırıyor.

Supernova son yıllarda monoton havaya bürünən MOBA dünyasına küçük farklılıklar getirmeyi başarmış ve benim de oldukça hoşuma giden bir yapıp oldu. Ancak bir süre listemde bekleyecek gibi görünüyor zira Crossout'a hayli sardım şu sıralar. Kapalı beta bitmeden oyunu köklerine kadar sömüresim var. Yine de Supernova da boş vaktimde 1-2 maç atabileceğim bir yapıda ve sıkı MOBA oyuncularının zamanlarının çoğunu alacak bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tam sürüm geldiğinde yeni haritalar görürsek ve bu haritalar üzerinde birkaç yeni oynanış mekanığı görürsek bu oyun başarılı olma yolunda demektir. ■

*MOBA oyunlarının klasik mantıkla ayakta kalamayacağını anlayan firmaların bazıları elbette atılım yapmaya devam etti. Bu firmaların başında Bandai Namco geliyor*



# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

**Y**az aylarına yavaş yavaş giriyo-ruz. KMF'nin geride kalması ve SuperMassive'in şampiyonluğu gözle-rimizi elbette MSI'a çevirmemize neden oldu. Dünyanın en iyisini belirlemek üzere düzenlenen turnuvada birçok takım sahne aldı ve bu takımlardan biri de SuperMassive'di. Turnuva öncesi ve sonrası detaylardan ileride bahsedeceğim. Ama öncelikle Sihirdar vadisinde bu ay neler yaşandı ona bakmak çok daha doğru olacaktır.

Biliyorsunuz League of Legends'da güncellemeler bitmez. Düzenli olarak bazı kahamanalar gölünlendiriliyor ve bazı kahramanlar ise nerf iyiyerek zayıflatılıyor. Elbette bu durum pek çok açıdan gereklidir. Bir kere oyunda kahramanlar arası dengeyi korumak ve metayı belirlemek son derece mühim. Bunun yanında oyunu sürekli aynı şampiyonlar üzerinden ilerletmek riskli olduğu gibi yüzlerce şampiyon içerisinde artık yüzüne bakılmayan şampiyonları meta-yaya sokarak popülerleştirilmek istiyor Riot Games. Pek tabii e-spor mücadeleleri de şampiyonlar hakkında karar verirken Riot Games'e müthiş bir referans oluyor. Neyse geyiği uzatmadan Sihirdar Vadisi'ne 6.9 güncelmesiyle gelen değişikliklere göz atalım.

## Büyücülerin Dünyasına denge geldi!

Riot Games bu sıralar özellikle büyütürler üzerinde hunharca planlar yapıyor gibi görünüyor. Yeni bir büyütücü karakteri oyuna getirmeye hazırlanan yapımcı firma, var olan pek çok büyütücü karakteri de elden geçirdi. Gördüğüm kadarıyla Riot, oyundaki büyütücü karakterlerin büyük bir kısmının oyuna daha fazla müdahale olabilmesi için ve özellikle oyun sonu bölümde etkisiz kalmalarını engellemek adına düzenlemeler gerçekleştirmiştir. Elden geçirilen başlıca ve önemli değişikliğe uğrayan karakterleri Malzahar, Vladimir, Cassiopeia, Brand, Zyra ve Vel'Koz oluştururken, daha küçük ama

etkili değişikliğe uğrayan diğer karakterler Annie, Syndra, Anivia, Viktor, Veigar, Ziggs, Xearth, Fiddlesticks, Kennen ve Swain'den oluşuyor. İlk saydığım karakterler daha çok gölünlendirmelere maruz kalırken, diğer karakterlere her türlü dengeleme etkileri işlenmiş. Ne yazık ki her karakter tek tek incelemeye yerimiz yok. Karakter güncellemelerinin yanında büyütücü şampiyonların olmazsa olmazı Büyüütücü Eşyaları ve Hextech Eşyaları da güncellemeyle dengelemeye maruz kaldı. 6.9 güncelmesi elbette bunlarla sınırlı kalmadı. Vadiye gelen en önemli güncellemelerden biri de Orman ile hatta direkt





Ejderha ile alakalı. Artık vadiye inen ejderhanın beş farklı türe ayırdığını söyleyebiliriz. Oyunun ilk 35 dakikasında sırasıyla ortaya çıkan dört element ejderhası ve 35. dakikadan sonra ortaya çıkan Kadim Ejderha artık oyuncuların tüm stratejilerinde değişiklik yaratacak. Ayrıca Riot bu değişiklik ile ejderhanın oyunun başlarında olduğu gibi ilerleyen safhalarında da takımlar için önem kazanmasını bekliyor. Bundan böyle oyunun ilk 35 dakikasında, her altı dakikada bir Dağ Ejderi, Alev Ejderi, Bulut Ejderi ve Okyanus Ejderi ortaya çıkıyor. Bu ejderilerin her biri farklı güçlendirmeler sunuyor. Özellikle Alev Ejderi, şampiyonlara verilen hasarı artırdığı için kesinlikle takımların karışmak istemedikleri bir ejderha türü olarak öne çıkıyor. 35. dakikadan sonra ise her 10 dakikada bir Kadim Ejderha vadiye iniyor. Ormanda yapılan değişiklikler bununla sınırlı kalmadı. Vadinin Alameti ve Baron da güncellemeden nasibini alan orman canlıları arasında. Aslında Baron'a gelen büyük bir değişiklik yok. Sadece Baron güçlendirmesinin etki süresi 30 saniye kadar uzadı. Vadinin Alameti ise bundan böyle yalnızca tek seferlik çıkıyor ve kesildiğinde güçlen-

dirmeleri çok daha uzun sürüyor. Ayrıca artık dördüncü dakikada değil, altıncı dakikada vadideki yerini alıyor. Bunun dışında iç ormanda, kırmızı ve mavi artık daha etkili güçlendirmeler sağlayacak olsa da etkileri daha kısa sürecek. Son olarak ise ormandaki her canının tekrar doğacakları zaman sayaçlar ile gösteriliyor.

Gelelim yeni şampiyona. Taşların Dokuyucusu unvanı ile vadinin kapısından giriş yapan Taliyah menzilli saldırıyla ve alan kontrol yetenekleriyle oyunun önemli şampiyonlarından olacak gibi gözükyor ve sanıyorum Riot profesyonel liglerde Taliyah'ı sıkça kullanacaktır. Zira bir koridordan diğerine seri şekilde atlamasını sağlayan ultisi, düşmanı yavaşlatan ve hatta yerden çıkardığı kayalar ile düşmanı belirli bir bölgeye fırlatan yetenekleri Taliyah'ı oldukça kullanışlı kılmıştır.

6.9 güncellemesiyle ilgili vereceğim son notlar ise kuleler ile ilgili olacak. Artık kuleler şampiyonlara çok daha fazla hasar verebilecek dirençler; ancak şampiyonlarda kulelere daha fazla vurabiliyorlar. Ayrıca 6.7 yamasındaki diriliş süreleriyle alakalı yapılan düzenlemenin de bir benzerini 6.9 yamasında görüyoruz. Artık 20-35. dakikalar arasında diriliş süreleri daha az olacak.

#### Fenerbahçe'den E-spor hamlesi!

Beşiktaş'ın isim haklarını devrederek yaptığı e-spor atılımından sonra; uzun süredir Türkiye'deki diğer köklü kulüplerin de e-spor camiasına adım atıp atmayacağı konuşuluyordu. Özellikle bu konuda Fenerbahçe adına oluşan speküasyonlar bir hayli artmıştı. Geçtiğimiz ay Fenerbahçe'nin önemli sosyal medya Twitter hesaplarından

biri olan 12 Numara'nın Twitter hesabı Team Aurora'nın sahibi ve Fenerbahçe Kongre üyesi olan Doğan Dirim'i takip etmesi heyecan yarattı. Bu durum akla Team Aurora'nın Fenerbahçe ile güçlerini mi birleştireceği sorusunu getirdi ve hatta birçok mecrada kesin gözüyle bakıyor. Öte yandan böyle bir durum söz konusu olursa Fenerbahçe'nin sadece isim haklarını mı verecek yoksa maddi destek ile beraber mi bunu yapacak bir başka merak konusu.

#### SuperMassive bu sefer güldürmedi!

League of Legends Dünya arenasında yanı MSI turnuvasında şampiyon, finalde Counter Logic Gaming ile karşılaşan SKT T1 takımı oldu. IWCI'de bizleri gururlandıran bir performans sergileyerek şampiyonluğa erişen ve MSI biletini kapan SuperMassive ise ne yazık ki turnuvanın ilk ayağında hayal kırıklığı yaşadı. 10 maçlık seride NA LCS şampiyonu CLG'yi mağlup etmemi başırsak da turnuvanın kalanında temsilcimiz hem şansızdı hem de ne yazık ki iyi bir performans sergileyemedi. Böylece 1 galibiyet 9 mağlubiyet ile MSI şampiyonasını geride bırakmış olduk. Her şeye rağmen SuperMassive turnuvadaki son anına kadar pes etmedi ve onları gösterdikleri direnç için tebrik ediyorum. ■ Enes Özdemir



#### Achuu En İyi Beşte!

Şampiyonluk Ligi'nde çokça eleştiri okularına maruz kalan SuperMassive'in ADC oyuncusu Achuu son zamanlarda gösterdiği performans ile göz dolduruyor. Achuu IWCI ile gelişim gösterdiğini herkese kanıtlamıştı. MSI'da ise çok daha iyi bir performans segiledi ve her takımın 10 maç yaptığı grup aşamasında en iyi beşe dahil olmayı başardı.



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Alaşilan o ki Counter Strike biz ne yaparsak yapalım her zaman hayatımızın bir parçası olacak. Counter Strike'ın daha ilk versiyonlarıyla başlayan bu macera, Global Offensive ile beraber bugünlere kadar geldi. Belli ki daha birkaç sene daha CS:GO hayatında önemli bir parça olacak; ancak eminim ki o gidince yeni bir Counter Strike oyunu onun yerine gelecek. Yani anlayacağınız Counter Strike modası hiçbir zaman geçmeyecek ve Valve her daim CS ile cebimizdeki üç beş kuruşa gözünü dikecek. Zaten belli ki Half Life'dan vazgeçen Gabe hayatı boyunca Team Fortress

2 ve CS'nin ekmeğini yiyp duracak ve yeni bir oyun yapmayacak gibi duruyor. CS:GO dünyası şu sıralar oyun bakımından bir hayli sakin bir dönem geçiriyor. Yaban Ateşi Operasyonu (Operation Wildfire) piyasaya çıktığından bu yana oyunda ciddi bir değişiklik olmadığını söyleyebiliriz. Ha bu arada unutmadan hatırlatıymı, 17 Haziran'da Yaban Ateşi Operasyonu sona erecek. Eğer görevlerinizi hala tamamlamadıysanız elinizi çabuk tutun! İtiraf etmemiyim ki ben de hala görevleri bitiremedim ama 17 Haziran'a kadar en azından Gemini'yi olmuspas Wildfire görevlerini tamamlayabileceğimi düşünüyorum.

Bu arada 27 Nisan gibi ay sonuna denk gelen bir dönemde CS:GO'ya Kroma 3 kasası geldi efendim. Eh nihayetinde Mayıs sayısına yetişmediği için bu ay duyurma ihtiyacı hissettim. Kendi adıma henüz bir tane açma fırsatı buldum ve içerisinden hoş bir Tec9 çırka da öyle ahım şahım bir nadirlikte değil. Yani 'nadır bir eşya düşürsek de pazarda satıp Rainbow Six edinsek' planlarım suya düştü anlayacağınız. Neyse darısı ilerleyen zamanlarda PC'lerimizi şenlendirmeye geldiğinde For Honor edinmemi sağlayacak yeni bir eşyanın başına. Gerçi kim bilir? Belki buna gerek bile kalmaz! Bu arada kasada birbirinden güzel silahlara bulunuyor, özellikle Steyr AUG'a yakışan bir skin bulmakta zorlanırken bu kasa ile gelen Fleet Flock skini gerçekten çok iyi tasarlanmış. Bunun dışında Bizon'a gelen Judgment of Anubis'i de beğendiğimi belirtmekle beraber, ucuz ama etkili P250 pistolümüz de sevdigimiz Asimov ailesine bu kasaya beraber katıldı. Göründüğünüz gibi CS:GO dünyası update olarak fazla ileri gitmemiyor ve Gabe efendi göbek yapmaya devam ediyor. Her neyse biz yine CS:GO'nun E-spor dünyasına odaklanmaya devam edelim.

## ESL Pro League sonuçlandı!

Artık her ay CS:GO ve LoL adına bir E-spor organizasyonu görmeye alıştık. Açıkçası



şikayetçi de değilim zira e-sporun gelişimini sonuna kadar destekleyen bir insanım. Bu ay daha çok MSI'a odaklanmış olsam da ESL Pro League'in üçüncü sezonu da oldukça keyifliydi. Avrupa ve Amerika kıtasının en iyi sekiz takımı sezon boyunca gösterdikleri performans sayesinde ESL Pro League finallerinde mücadele etmeye hak kazandı. Finallere katılan takımlar A grubunda, G2 Esports, Optic Gaming, Luminosity ve Astralis'den oluşurken B grubu ise Ninjas In Pyjamas, Cloud9, Fnatic ve Team Liquid'den oluşuyordu. Bu arada Team Liquid'in yeni koç transferini de ara başlık olarak belirteyim. Daha önce Tempo Storm'da başarılı bir koçluk kariyeri olan Luis 'peacemaker' Tadeu artık Team Liquid'in yeni koçu unvanını aldı bile.

Gelelim turnuvanın akibetine. Efendim grup aşamasını ilk iki sırada bitiren takımlar yarı finale hak kazandı ve yarı final biletini kapan takımlar Ninjas In Pyjamas, Luminosity, G2 ve Fnatic'den oluştu. Yarı final ilk karşılaşması G2 Esports ve Fnatic arasında gerçekleşti. Inferno haritasında geçen ve nefesleri kesen ilk maçta Fnatic 16-14 skorla kazansa da sırasıyla Cache ve Train haritasında 16-8 ve 16-12'lik skorlarla kaybedince G2 finale kalmasını bildi. Diğer yarı final maçında ise Luminosity ve NiP karşı karşıya geldi. İlk maçta Luminosity Overpass'da rahat bir galibiyet alarak 16-4'lük skor ile 1-0 öne geçmeyi başarsa da Dust 2'de oynanan ikinci maçta NiP 16-8'lük skor ile hemen pes etmeyeceği gösterdi. Cobblestone'da oynanan kader maçında ise Luminosity 16-10'luk skor ile adını finale yazan diğer takım oldu. Büyük finalde karşı karşıya gelen Luminosity ve G2 arasındakilaşma ise adeta nefes kesti. Karşılaşmanın ilk maçı Overpass haritasında yapıldı ve G2 bu maçta 16-10'luk galibiyet ile skoru 1-0 yaptı. Oldukça heyecanlı geçen ikinci maçta Luminosity kolayca vazgeçmeyeceğini gösterdi ve Train harmasını 16-13'lük galibiyetle kapadı. 1-1'lik eşitlige gelen mücadelein üçüncü ayında G2 Cobblestone haritasında yine 16-10'luk skorla bir kez daha galibiyete uzandı. Ancak Luminosity



**ÜSTTE** Bir kalaşnikof ve Mirror's Edge arasındaki en kısa mesafe...

bu noktadan sonra bir kez daha toparlanmayı bildi. Dust 2'de geçen kader maçı 16-11'lik skorla Luminosity'nin galibiyetiyle sonlandı ve oyun beşinci maça kadar uzadı. Karşılaşmada şampiyonu belirleyecek son maç ise Inferno haritasında oynandı. Yine heyecanın zirve yaptığı bir maç daha izledik ve 15-15'e kadar gelen maç uzadı. Altı rauntluk uzatmayı Luminosity avantajına çevirmesini bildi ve sonuçta 19-16'lık skor ile galibiyeti aldı. Böylece ESL Pro League 3. sezon şampiyonu bu yıl daha önce MLG Columbus'u da kazanan Luminosity oldu. Luminosity'nin kısa sürede gelişerek bu aşamalara gelmesinin gerçekten de oldukça takdir edilese bir başarı olduğunu söylemeliyim

### ELEAGUE Başladı!

Grup aşamaları belli olan ELEAGUE 24 Mayıs itibarıyla başlamış olacak. Buna göre turnuvada 24-27 Mayıs tarihlerinde açılışı yapacak olan A grubunda Luminosity, Liquid, RnegaDES ve Cloud9 yer alırken B grubu 31-3 Haziran arasında Ninjas In Pyjamas, TyLoo, Optic ve G2 takımlarının mücadeleşine sahne olacak. 7-10 Haziran arasında gerçekleşecek olan C grubunda ise Astralis, NRG, SK ve CLG yer alıyor. Uzunca bir maratona sahne olacak olan ELEAGUE'de grup maçlarının ardından takımların finalerde yer alabilecekleri adına son bir şansları daha olacak. Finaller ise 29-30 Temmuz tarihinde gerçekleşecek. Bu arada ELEAGUE'e katılan NRG takımının sahiplerinden olan Shaquille O'Neal, ELEAGUE'in tanıtım videolarından birinde oynadı ve gerçekten eğlenceli bir video olduğunu söyleyebilirim. ELEAGUE Facebook sayfasından bu videoyu izlemenizi tavsiye ederim. CS:GO dünyasından bu ayki raporumu sundum. bir sonraki ay görüşmek üzere! ■ **Enes Özdemir**



### Silah Tanıtımı: Zeus X27

Aslında bu silahın reka-beti maçlarda pek sık kullanıldığını görmedim. Bıçak yerine alabildiğimiz Zeus'a 200\$'lık fiyattan sahip olabiliyorsunuz. Silahın özelliği, düşmana elektrik vererek onu tek hamlede öldürmek. Evet, Zeus düşmanı tek isabette öldürebiliyor bu doğru; ancak Zeus'u kullanırken tek sıkımlık merminiz, hatta daha doğru ifadeyle tek sıkımlık voltajınız olması silahı dikkatli kullanmanızı gerektiriyor. Bu nedenle de genellikle bıçak, CS:GO oyuncularına daha cazip geliyor.



# Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



**Oyundan Silinen Kart**  
Dark Summoner çok güçlü özelliği olması nedeniyle 2013 yılının Mayıs ayında gelen güncelleme ile birlikte oyundan kaldırıldı. Muhtemelen kart kaldırımasayı bütün destelerin vazgeçilmez kartı olurdu.

**H**epinize merhabalar. Nihayet oyuna Whispers of the Old Gods ek paketi ve Standart format geldi. Bu yüzden bu ay elimizden geldiğince sizlere craft'lanması gereken kartları tanıttık. Buna ek olarak da sizlere Hearthstone'un en önemli turnuvalarından olan Dreamhack turnuvasını ve orada kullanılan desteleri anlattık. C'Thun. C'Thun. C'Thun!

## Whispers of the Old Gods'ın craft'lanması gereken en iyi 5 kartı

Geçtiğimiz Nisan ayının sonlarına doğru oyuna gelen Whispers of the Old Gods genişleme paketi ve beraberinde getirdiği Standart format, oyuncunun metasını kökünden değiştirmekle kalmadı, alışık olduğumuz çoğu kartı tarihe gömüp yerlerine koyabileceğimiz onlarca alternatif kartla bize güzel bir sürpriz yaptı. Sizler için Whispers of the Old Gods'ın craft'lanmaya değer en iyi 5 kartını listeledik.

### 1. Yogg Saron, Hope's End

(10 mana, 7/5, Battlecry: Tüm oyundan boyunca yaptığıınız büyüler kadar rastgele büyü yapar)  
Destelerde C'Thun'dan sonra kullanılan en

popüler Old God kartı olan Yogg-Saron, eğlenceli özelliği ve asla tahmin edilemez büyüler ile sahaya atıldığında oyunu tam manası ile bir kaosa sürüklüyor. Özellikle Mage ve Rogue sınıflarında göze çarpan Yogg-Saron, duruma göre hayatınızı kurtarabilir veya sonunuza hazırlayabilir. Oyunun en büyük RNG unsurlarından biri haline gelen Yogg-Saron'un son çare olarak atılmasını tavsiye ediyoruz aksi takdirde size aşırı kart çektirebilir veya Fireball, Pyroblast gibi yüksek hasar veren speller sizi hedef gösterebilir.

### 2. Flamewreathed Faceless

(4 mana, 7/7, Overload (2))

Common nadirlikte olamayacak kadar güçlü bir kart Shaman sınıfından geliyor. Agresif Hunter destelerinin kökünü kazıyan Blizzard'in, Aggro Shaman'ların önlerini açtığını görüyoruz. Stat olarak şu anki metanın en güçlü kartı haline gelen bu kartın herhangi bir counter kartı da bulunmuyor. 4. sırada removal kullanılsa dahi rakibinizin temposunu düşüren, hem erken oyunda hem de geç oyunda gönül rahatlığıyla atabileceğiniz muazzam güçlü bir kart.

### 3. N'Zoth, the Corruptor

(10 mana, 5/7, Battlecry: Oyun boyunca ölen tüm Deathrattle askerleriniz oyuna geri döner)

Kel'Thuzad zamanlarından kalma ölüler ordusu konseptini çok sevmiş ve hala devam ettirmek isteyen oyuncularımıza, toplu olarak ölüleri dirilten N'Zoth'u craftlamaya davet ediyoruz. Oyunda görebileceğiniz en iyi value kartlardan biri olan N'Zoth, agresif oyunculara göre biraz yavaş kalsa da Mayıs ayı metasında ayakta kalan destelerin arasında görülmüyor. Özellikle C'Thun destelerine karşı olan karşılaşmalarda ne olup bittiğini tahmin edemiyorsunuz. Dethrattle aşağı bir insansınız bizim aksimize bu kartı listenizin 1. sırasına koyun ve çok gecikmeden craft'lamaya bakın deriz.

### 4. Shadowcaster

(5 mana, 4/4, Battlecry: Seçtiğiniz dost bir askerin 1/1 kopyasını, 1 manaya sahaya indirmek üzere elinize bırakır)

Rogue sınıfına gelen hayret verici kartlardan birisi de Shadowcaster. Onlarca farklı kartla sinerji kurabileceğiniz bu kart, oyunu daha eğlenceli bir hale getirmekle kalmayıp, alışık olduğumuz Rogue havasını tam anlamıyla yansıtıyor. Brann Bronzebeard ile atıldığına aklımıza gelen her deliliği yapabildiğimiz, elinize onlarca Edwin VanCleef sığdırdığımız, sahaya birden fazla Malygos veya Ragnaros attığımız ilginç sahnelerle tanık olabiliyoruz.

### 5. Call of the Wild

(8 mana, 3 farklı animal companion oyuna icer)

Listemizi bir büyülü kartla bitiriyoruz ve söylemek gerekiyor ki bu büyülü kartı Hunter sınıfına gelen en isabetli kartlardan birisi diye düşünüyoruz. 8 mana kristalı karşılığında bir taunt, bir buff minyonu ve 5 hasarlık bir charge getiriyor. Kart sahadaki üstünlüğü sağlamak için veya eksik kalan hasarlarınızı gidermek için kullanılabılır. Daha çok bitirici kart olarak kullanılsa da kart gerçekten güçlü bir kart olduğunu ve her durumda fayda sağlayabileceğini bize oyun sırasında defalarca gösteriyor.

### Mayıs ayının en iyi 5 destesi

- 1- Aggro Shaman
- 2- Zoo Warlock
- 3- Miracle Rogue
- 4- N'Zoth Paladin
- 5- Patron Warrior

### Dreamhack Austin 2016

Son dönemde Hearthstone dünyası için oldukça önemli bir turnuvayı geride bıraktık. Standart formatta BO5 şeklinde yapılan turnuvayı Team Dignitas oyuncusu Keaton 'Chakki' Gill kazandı. Hearthstone'u bir süredir takip ediyorsanız Chakki'nin bundan önceki katıldığı neredeyse bütün turnuvalarda hep agresif desteler kullandığını bilirsiniz (Bilmiyorsanız da şimdilik öğreniniz). Ancak Chakki, bu turnuvada N'zoth Paladin, N'zoth Priest, Control Warrior ve Warlock Zoo desteleriyle 1.cilgiye ulaştı.

### Turnuvanın Göz Kamaştırıcı Desteleri

Miracle Rogue WotG öncesi zamanda pek kendine yer bulamazken bu turnuvada %14.06'luk oranla en çok oynanan deste konumunda.

Anlık yüksek hasarı, rakibe oyunu kabul ettirebilmesi sayesinde önumüzdeki günlerde de bu desteyi sıkça göreceğimize eminim.

Her metaya bir şekilde adapte olamamıştır başaran Warlock Zoo, WotG ile birlikte yine bu metanın önemli destelerinden biri konumunda. Bir kere öne geçtiğinde sahayı rakibe dar eden bu deste de %10.94 lük oranla 2.ciliği aldı. Diğer bir deste WotG ile aramızda katılan N'zoth Paladin. İlk 3'e giren oyunculardan 2'sinin bu desteyi kullanması destenin tesadüfen başarılı olmadığını gösteriyor. Hem agresif, hem de kontrol destelerine karşı gerek board kontrolü sağlayabilmesi gerekse canını bir turda 20 doldurarak rakiplerine sıkıntı yaratması bu desteyi şu anki metada oldukça güçlü duruma getiriyor. N'zoth Paladin'in %9.38'lük oranla en çok oynanan 3. deste olduğunu da belirtelim.

### Hearthstone ve Lovecraft evreni

WotOG eklenen paketinin konseptinde ve kartlarında Lovecraft evreninden esinlenildiğini biliyor muydunuz? Örneğin baş Eski Tanrı C'Thun, Lovecraft evrenindeki C'Thulhu'dan esinlenmedi.

Korku edebiyatını seviyorsanız ve Lovecraft evreniyle de tanışmak isterseniz kesinlikle C'Thulhu'nun Çağrısı adlı kitabını okumalısınız. ■



### HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kemal Ata "Just0n3" Koç  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Sahra "nyuux" Akkoç  
[facebook.com/hsturkiye](http://facebook.com/hsturkiye)



### Ayın Kartı

Bu ayın kartı şüphesiz ki Whispers of the Old Gods ile gelen Shaman sınıfına ait Flamewreathed Faceless. Bir zamanlar sönüklük olan Shaman sınıfını metada en üst noktalara taşıyor.

# SPOR DEPARTMANI



03

VIP  
STANDARD

LEVEL

AY: HAZİRAN

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 84

YIL: 2016

NO : 0000000000



## FIFA

Bu sene benim için en büyük hayal kırıklığı maalesef FIFA oldu. Bana sorarsanız FIFA 08 ile beraber futbol oyunlarında kaybettüğü zirveyi tekrar alan FIFA serisinin, son üyesi olan FIFA 16'nın incelemesini de bu sene ben yazmıştım. O dönem oyun neredeyse mükemmel. FIFA 15'e gerekli yenilikler getirilmiş ve hatalar düzelttilmişti. Ne olduysa oyuna sonradan gelen güncellemelerle oldu. Paslar kolaylaştı, defans kolaylaştı, oyun hızlandı... Hatta bir adım daha öteye gideyim, yeni animasyonlar olmasa oyunun FIFA 15'den neredeyse farkı kal-

madi. EA'in neden böyle bir şey yaptığı konusunda ise arkadaşlarımla pek çok kez tartıştık. Sonunda ulaştığımız nokta ise aç gözlülük oldu. Oyun ne kadar kolay olursa o kadar çok kişi oyunu oynayabilecek ve EA, Ultimate Team'den o kadar çok gelir elde edecekti. Bu konuda ne kadar başarılı olduklarını bilmiyor olsam da, momentum ve ilginç gollerle bol bol saçıma başımı yoldum diyebilirim. EA maalesef bu sene sınıfta kaldı. Bana sorarsanız bunun sorumlularından birisi de EA'ı rakipsiz bırakan Konami.



Bir yandan sezon sonuna yaklaşan NBA ve Fenerbahçe'nin harikalar yarattığı Euroleague ile basketbol; bir yandan da siz bu yazıyı okurken muhtemelen başlamış olacak olan Avrupa Şampiyonası ile futbol... FIFA'daki Team of the Season heyecanından olacak ki, futbol ağır bastı.

## Popüler Futbol Oyunları

Tartışmasız piyasada iki popüler futbol oyunu var. Bunlardan birincisi FIFA; ikincisi ise PES. Hatta bir ara bu sayı bire düşer gibi bile olmuştu. Neyse ki Konami bu sene övmüze kısmen iyi bir oyun koydu da alternatiflerimiz oluştu. Diğer taraftan, yıllarca tacını kimseleme kaptırmamış PES'ten, "en azından FIFA'nın bir alternatif olduğu" şeklinde bahsediyor olmamız da durumun ne kadar vahim olduğunu kanıtlar cinsten sanırırmı. Nedir bu kadar vahim olan diyorsanız da, buyurun sonraki paragrafa.



## Pro Evolution Soccer

Az önce de belirttiğim gibi, bir önceki nesil ile beraber FIFA'ya geçmiş bir oyuncuyum ben. PES'in oyun tarzı o dönemde beri bana hep ters gelmiştir. Her sene yine de bir demosunu denerim. En azından denerdim. Yeni nesil ile PES öyle bir konuma geldi ki, demoyu denemeye bile gerek kalmamıştı. Taa ki PES 16'ya kadar. Bu sezon ile beraber, daha oynanabilir, eli yüzü düzgün bir oyun olarak karşımıza çıktı PES. Ne var ki, yine

de FIFA kadar iyi olmayı başaramadı. Bu sezona da ikinci planda geçirecek olsada, en azından elimizde bir alternatif oldu ve bana sorarsanız Konami, EA'e şu mesajı çok net şekilde vermemi başardı: "Artık yeniden ensendeyim." Bu sene Konami'nin tek hatasıysa, Euro 2016 oyunu ile oldu. Ne ayrı satılan oyun, ne de ücretsiz DLC bana sorarsanız başarılı olamadı. Keşke şampiyona atmosferini gerçekten bize yaşatabilselerdi.



## Efsaneler...

En popülerleri olduğu için yazımın çoğunu PES ve FIFA'ya ayırdım. Bir de bu ikili dışında, menajerlik konusunda yapayalnız kalmış, buna rağmen her sene çitayı yükseltsen bir Football Manager var. Gerçekliğin dışına çıkmak istediğinizde ise, Rocket League gibi bir eseri karşınızda bulmanız mümkün. Bir de, Sensible Soccer gibi 2007 yılında kaybettigimiz, bu sene duyurusu ile önce ağızımıza bir parmak bal çalıp, iptal haberî ile bizleri göz yaşlarına boğan Sociable Soccer gibi efsaneler var ki, unutmak imkansız...



## PES ve FIFA'nın Geleceği

Bana sorarsanız PES'in bu seneki atağı en çok biz oyunculara yarayacak. Yeni oyunlar ile ilgili her ne kadar ortalıkta pek bir haber olmasa da, ben EA'in oyuna biraz daha çeki düzen vereceğini düşünüyorum. Bir de ortalıkta dolaşan -umutlu olmasam da- Türkçe spiker konusu var. Aynı oyunu yalnızca Türkçe spiker ile bile sunsalar ülkemiz oyuncularını genel anlamda memnun edeceklerdir. PES'in ise bu seneki atılımına devam etmesi şart. Hatalarından arındırılmış, iyiden iyiye simülasyona dönüşmüş ya da komple arcade hale gelen bir PES'in bu konuda en iyi tercih olacağını düşünüyorum. Kendi adıma arada kalmış bir oyun oynamak istemem. Umarım Konami bir hata yapmad ve elimizdeki eli yüzü düzgün futbol oyunu sayısı tekrar bire düşmez...

## Lisans Hakları

FIFA serinin en kötü olduğu dönemlerde bile en büyük artışı elinde bulundurduğu lisanslardı. Hatta o dönem Dünya Kupası, Avrupa Şampiyonası, Şampiyonlar Ligi derken piyasada alınacak lisans bırakmadı. PES son senelerde bu konuda bazı atılımlar yapmış ve arayı az da olsa arayı kapatmayı başarmış olsa da, FIFA'nın hala epey gerisinde. Bunun temelinde ise, EA'in FIFA ve FifPro ile yapmış olduğu anlaşmalar yatıyor. 2022 yılına kadar bu anlaşmanın yürüklüğe olduğunu da düşünürsek, PES'in ya da gelecekte piyasaya çıkması muhtemel olan futbol oyunlarının bu farklı başka yollarla kapatması gerekecek. Sonuçta bundan 10 sene önce kral PES'ti. Hem de doğru düzgün lisansa sahip olmadan!



# SCIENTIFIC AMERICAN

## IN TURKEY



NOW ON  
SALE AT  
NEWSSTANDS



# DONANIM



## Nvidia GeForce GTX 1080

Nvidia

GeForce GTX 1080

Piyasanın en pahalı ekran kartlarından biri, aynı zamanda piyasadaki en iyi fiyat/performans kartlarından birisi olabilir mi? GTX 1080 bunun mümkün olduğunu kanıtlamaya geliyor.

Sayfa 89

Altın 9,5 - 10 puan

Gümüş 8,5 - 9,4 puan

Bronz 7,5 - 8,4



## Project Ara geliyor!

Google'in modüler konsepti için tarih verildi.

Google'in bir süredir üzerinde çalıştığı modüler akıllı telefon konsepti Project Ara'nın bekleniği gibi bu yıl içerisinde en azından beta sürüm olarak kullanıma sunulacağı duyuruldu. Projenin ardından yer alan Google'in ATAP ekibi tarafından yapılan duyuruda bu modüler konseptin mevcut akıllı telefonların sunamadığı yeni işlevsellikler yaratacağına işaret ediliyor. Söz konusu gelişme, bir süredir böyle bir modüler cihaz bekleyen kullanıcılar için oldukça sevindirici bir haber. Zira benzer bir konsept sunmayı hedefleyen LG G5'te yalnızca hoparlör ve kamera-batarya tarafında bir modüler olanağın yer alıyordu. ATAP ekibi, Project Ara'nın çok daha esnek ve yıllarca dayanabilecek bir cihaz olduğunu belirtiyor. Bu yılın sonbahar döneminde geliştiricilere yönelik sürümün kullanıma sunulması beklenen cihazın tüketicilere yönelik sürümü ise 2017'in bahar ayında piyasaya sürülecek. Project Ara'nın bu iki farklı sürümü arasındaki zaman diliminin temel nedeni ise Google'in hangi modüllerin kullanıcılar tarafından nasıl ilgi göreceğini belirlemek istemesi. ■



## Gigapixel kamera

Bakın ne işe yarayacak...

Bir tablonun orijinalini bizzat görmek, özellikle yakından bakıldığında fark edilen fırça izlerine ve küçük detaylara tanık olmak sanatın yarattığı o muazzam etkiye hissetmenin en etkili yollarından biri. Fakat insan dehasının ürettiği en önemli sanat eserlerinin hepsine yakından bakabilmek; gerektirdiği onlarca seyahat ve masraf yüzünden son derece zor. Teknoloji devi Google'in internet kullanıcılarını dünyanın dört bir yanındaki başyapıtlarla buluşturan birimi Google Cultural Institute'ün yeni bir projesi sayesinde artık ekran üzerinden de neredeyse gerçek bir müze deneyimi yaşamak mümkün olacak. Proje kapsamında kullanılan gigapiksel çözünürlüklü bir kamera sayesinde sanat eserlerinin en ince ayrıntılarına kadar bilgisayar ekranı üzerinden görülmesi sağlanacak. ■



## Toshiba X300

8TB'lık depolama canavarı!

Üst seviye hard disk marketinde rekabet kızışıyor ve Toshiba, bu rekabet ortamına yeni 8TB hard disk X300'ü duyurarak katılıyor. Yüksek performans pazarına yönelik bu ürün, Seagate'in 6TB'lık benzer bir modelini ilk olarak duyurmasının neredeyse 2 yıl ardından pazara katılıyor. Sürücü, 7200RPM dönüş hızı ile 128MB önbelleğe sahip; Perpendicular Magnetic Recording ile Tunnel Magneto-Resistive teknolojilerini kullanıyor. Ayrıca X300 bir de Advanced Format (AF) depolama özelliğine sahip ve NCQ (Native Command Queuing) desteğinin yanı sıra darbelere ve sallantılara dayanımını artıran bir iç şok algılayıcı teknolojisine sahip. Toshiba, bu sürücüyü önmüzdeki ay standart iki yıllık garanti ve 380 dolar önerilen fiyat etiketi ile sunmayı planlıyor. Seagate'in benzer modelinin pazarda neredeyse iki yıl kaldıktan sonra yüzde 30 daha ucuz sunulduğu düşünülürse, bunun çok da kötü bir fiyat olduğu söylemeyez. ■



## Bataryalar için sosyal ağ!

Paylaşmadığımız bir tek bu kalmıştı.

Etrafinzdaki arkadaşlarınızdan bazlarının cihazlarında her zaman düşük batarya sorunu varsa yeni bir uygulama onlara dolaylı da olsa yardım etmenizi sağlayabilir. Shimdilik sadece iPhone'larda kullanılabilen Battery Share adlı bu uygulama sayesinde seçtiğiniz kişilerle batarya düzeyinizi kolaylıkla paylaşmanız artık mümkün. Uygulamanın tam olarak işe yaraması için sizin ve bataryanız paylaşmak istediğiniz arkadaşlarınızın bu uygulamaya sahip olması gerekiyor. Bataryanız için bir tür sosyal ağ işlevi gören uygulama üzerinden onay verdığınız herhangi birisi sizin batarya yüzdenizi görebiliyor ve siz de onunkini görebiliyorsunuz. Eğer isterkeniz alarm kurarak, arkadaşınızın bataryası azaldığında bildirim alabiliyorsunuz. Böylece onu uyarabiliyor, ya da kendin bataryanız azaldığında siz farkında olmasınız da arkadaşlarınızın size durumu bildirmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu arada, uygulamanın ücretli olduğunu da söyleyelim. Battery Share, App Store'da, 0.99 dolarlık fiyat etiketiyle satılıyor... ■

LEVEL  
**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**



# Nvidia GeForce GTX 1080 ★

Yaşasın yeni kral!

**N**vidia'nın ABD'de, Teksas'ta çok özel bir etkinlikle tanıttığı ve kardeş dergimiz CHIP'in de ilk elden gördüğü GeForce GTX 1080 nihayet elimizde! Nvidia GeForce GTX 1080'in tasarımını fazlaıyla güzel görünüyor. Şeffaf penceresi, hemen çevresinde keskin, agresif bicimli alüminyum malzemeli yaprakları, aşağıda referans tasarımlardan aşina olduğumuz Nvidia fanını görüyoruz. Aslında tasarımla genel olarak Nvidia'nın eski nesil kartlarından çok da büyük farklar yaratmıyor diyebiliriz; elbette ufak tefek detaylar bulunuyor. Karttaki en büyük farksa, arkada yer alan backplate oluyor. Nvidia, GTX 1080'de backplate'i geri getiriyor. Böylece kasanın arkasında ek soğutma desteğini alan GTX 1080, öte yandan böylece daha korunaklı yapıya bürünüyor.

Kartın sonuna doğru 8 pin güç bağlantısı yer alıyor. Buna bağlı olarak GTX 1080'in 184 watt'lık güç tüketimiyle 500 watt'lık bir güç kaynağına ihtiyaç duyduğu bilgisini de verelim.

GTX 1080, Nvidia'nın yeni Pascal mimarisini temel alıyor. Pascal mimarili GPU, 16nm FinFET fabrikasyon teknolojisiyle üretiliyor. Bu süreç hatırlayacak olursanız Maxwell'de 28nm'ye dayanıyordu. Böylece 16nm fabrikasyon süreciyle şu an bir ilk de gerçekleşti. Nvidia, GTX 1080'le beraber ilk 16nm'li

ekran kartını da karşımıza çıkarmış oluyor. 2560 CUDA çekirdeği ile toplamda 9 TFLOP gibi bir işlem gücü sağlayan GTX 1080, 8 GB G5X, yani GDDR5X belleklerin sahibi. Evet, GDDR5'lere de yeni tasarımla beraber veda ediyoruz ve G5X'le tanışıyoruz.

Micron tarafından üretilen bu yeni bellek yongaları, GTX 1080'de 8 GB'lık bir bellek kapasitesi bize sağlıyor ve tahmin edilebileceği gibi, GDDR5'in daha verimli hali olarak karşımıza çıkıyorlar. Bu sayede, az sonra benchmark sonuçlarında da göreceğimiz gibi, GTX 1080 artık Full HD'nin ötesinde 2K ve 4K çözünürlüklerde oyunculara rahat bir nefes alıyor.

Yeni bellek teknolojisiyle beraber 10Gbps bellek veri oranı, yani bellek hızı sağlayan kart, toplam bellek genişliğiyle de 320 GB/s sunuyor. GTX 1080'in bellek arayüzü ise 256bit. GTX 1080, standart saat hızıyla 1607 MHz frekansında çalışırken, arttırılmış saat hızı olarak da 1733 MHz sunuyor.

Ansel ile beraber artık oyun içi fotoğrafçılığı da ön plana çıkartan Nvidia, bu teknoloji ile birlikte oyun içinde -elbette desteklenen oyunlarda- hareket ettirebileceğiniz bir kamera eşliğinde üst düzey görsellikte fotoğraflar çekebilmenize olanak tanıyor. Yalnızca normal fotoğraflar değil, öte yandan 360 derecelik fotoğraflar çekmek de Ansel ile mümkün.

GTX 1080, Nvidia tarafı için fazlaıyla başarılı bir kart olmuş. Aldığımız test sonuçları gerçekten fazlaıyla etkileyiciyken, öte yandan kartın yüksek yük altındayken de fazlaıyla sessiz çalışması dikkat çeken bir diğer nokta. Biz kartı incelediğimiz süre boyunca gayet beğendik. Aldığı sonuçlarla Titan X'i alt eden yeni kral, AMD'yi de önumzdeki dönemde daha iyi bir kart çıkartması için teşvik ediyor. Elimizdeki modelin Türkiye fiyatı da an itibarı ile belli olmuş durumda: GeForce GTX 1080 Founders Edition'ın ülkemizdeki fiyatı 2850 TL olarak açıklandı. ■ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Üst düzey performans, Astel ve VR noktasındaki yenilikler, Fiyat/performans, Backplate, bağlantı seçenekleri

**EKSİ** Yük altında 88 dereceleri buluyor

94



# Logitech G810 Orion Spectrum

Mekanik klavye tercih edenler buraya!

Ouncu ekipmanlarıyla tanınan ünlü marka Logitech, özellikle profesyonel oyunculara özel ürettiği ürünlerle bir hayli popüler. Firmanın kısa bir süre önce tanıttığı G810 Orion Spectrum, mekanik bir klavye. Romer-G mekanik tuş anahtarlarının kullanıldığı klavye, böylece özellikle oyuncuların yakındığı tepki süresini minimuma indiriyor.

Elegan bir tasarıma sahip olan G810 Orion Spectrum, siyah renkli gövdesiyle oldukça sade bir görünümü sahipken, klavyeyi USB yoluyla bilgisayarınıza bağladığınız anda farklı bir cehreye bürünyor. LED arka aydınlatmalı tuş takımıyla bir anda adeta gökkuşağını elinizin altına seren G810 Orion Spectrum, tam boyutlu bir klavye.

Klavyenin ışıklandırmalarını yine üst kenarda yer alan tuş ile kapatıp açabiliyorsunuz. Onun hemen yanındaysa, detaylarından az sonra bahsedeceğimiz yazılım yoluyla klavyenin bazı tuşlarını kilitlemeniz mümkün. Mesela oyuncuların oyun içindeki en büyük dertlerinden biri Windows tuşu olabiliyor. İster yalnızca Windows tuşunu, ister daha fazla tuşu yazılım yoluyla atayacağınız bu tuşla tek bir hamleyle kilit altına almanız mümkün.

G810 Orion Spectrum'u tasarım olarak tanıktan sonra biraz teknik detaylarına gelelim. Son derece hızlı olan klavye, Romer-G mekanik tuş anahtarlarından oluşuyor. Bu tuşlar, Logitech'in deyimine göre standart mekanik

tuşlardan yüzde 25 oranında daha kısa sürede tepki verebiliyor. Tuşların sağlamlığı ise yapılan testler neticesinde 70 milyon tuş vuruşuya test edilmiş. Bu da oran olarak standart mekanik tuşlara göre yüzde 40 daha dayanıklı olduğunu ortaya koyuyor.

Klavyede yer alan kolay erişim sağlayan multimedya tuşları da az ama etkili. Başka modellerdeki gibi ek fonksiyon tuşları bu modelde yer almıyor. Böylece kalabalık ve büyük klavyelerden hoşlanmayan kullanıcıların beğenisini kazanmayı amaçlayan G810 Orion Spectrum, bunun yerine çoklu tuş girişile kullanıcıların bu yönde bekletilerine cevap veriyor. Aynı anda 26 tuşa kadar basılması karşılığında atanabilecek fonksiyonları yerine getirebilen klavye, elbette tüm bunlara yazılımı yoluyla cevap veriyor.

Yazılımı üzerinden totalde 16.8 milyon renk desteği sunan klavye, tüm klavyeyi istediğiniz gibi ışıklandırabilmenize olanak tanıyor. Bu konuda geniş seçenekler mevcut. 500 oyunun üzerinde oyun desteğiyle daha önceden hazırlanmış profillere bu arayüzden erişmek mümkün. Fakat bu yazılımı kuşkusuz yalnızca tuş renklendirmek için kullanımyorsunuz elbette. Yine arayüz üzerinden atanabilecek fonksiyonları da ayarlayabiliyor ve hatta en çok kullandığınız tuşların "termal" haritasını da gözlemlleyebiliyorsunuz.

Logitech G810 Orion Spectrum, fazlasıyla

başarılı bir klavye seti. Özellikle sıkı oyuncular tarafından rahatlıkla tercih edilebileceği gibi arada sırada oyunlarla ilgili kullanıcıların da beğenisini kazanmakta zorlanmayacağından emin oluyoruz. Fakat şunu da söylemek gerekiyor: Seri yazı yazan kullanıcılar tuş yüksekliklerinden dolayı ilk etapta G810 Orion Spectrum'a ayak uyduramayabilirler, o nedenle biraz alışma süresi gereklidir.

G810 Orion Spectrum'un fiyatı 669 TL olarak belirlenmiş. Ancak bu fiyat Tom Clancy's The Division hediyesi bulunuyor. Bu anlamda rekabette bir adım öne çıktığını da söylemeye fayda var. ■ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Elegan tasarım, yüksek performans, rahat tuş takımı, harika arka aydınlatma, geniş özelleştirme seçenekleri

**EKSİ** Seri yazı yazan kullanıcılar ilk etapta rahatsız gelebilir





## Zyxel NBG6515 ★

Ev için performanslı bir router arayanlara...

**A**rtık yalnızca PC ve dizüstü bilgisayarlar değil, mobil cihazlar da evde internet talep eden cihazlar haline geldiler. Yeni nesil dizüstü bilgisayarların da 5 GHz frekans bandını kullanıldığını düşünürsek, çift bant destekli modem ve router'lar, ihtiyaç halini almış durumda. 2.4 GHz'in yanı sıra 5 GHz'le veri iletimine ek trafik yolları inşa eden bu tip router'lardan biri olan Zyxel NBG6515, ev için tercih edilebilecek bir model. Kenarları izgaralı, üzeri mat siyah renkli kaplamasıyla şık görünen NBG6515, iki adet antene de üzerinde yer veriyor. 2.4 GHz'de 3 dBi, 5 GHz'de de 5 dBi seviyesinde olan bu antenlerin sabit, yani çıkartılamadığını da söyleyelim. Cihazı fiziksel olarak tanıtmak gerekirse, ön yüzünde tipik olarak bildirim LED'lerini görüyoruz. Arka kenarda da klasik olarak bağlantılar yer alıyor. Burada 4 gigabit Ethernet portu, bir WAN portu, güç girişi ve Wi-Fi ile güç butonlarına yer veriliyor. Ayrıca cihazın sağ kenarında da bir USB portu bulmak mümkün. Bu sayede diskinizi ağa dahil edebilir veya yazınızı ekleyebilirsiniz. NBG6515, dediğimiz gibi 802.11ac desteği sunuyor. Bunun yanında elbette 802.11 b/g/n standartları da mevcut. Teorik olarak totalde 750Mbps'e dekin veri transfer hızı desteği gösteren model, bunun 300Mbps'ini 2.4 GHz bantlar için, 433Mbps'ini de 5 GHz bantlar için ayırrıyor. Kurulumu ve kullanımı gayet kolay olan NBG6515, arabirimle misafir ağı oluşturma imkanı tanıyor. Bunun yanı sıra cihazı repeater ve AP modlarında da kullanabiliyorsunuz. Şu an 247 TL civarında bir fiyat etiketiyle bulunabilecek olan NBG6515'i evindeki router'ı değiştirmek isteyenler rahatlıkla tercih edebilirler. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Çift bantta uygun performans, kolay kullanım, USB desteği  
**EKSİ** Çift bant desteği sunan daha uygun fiyatlı modeller mevcut

84



## Kingston HyperX Cloud Revolver ★

Oyunculara özel...

**O**yuncular için kulaklıkların yalnızca ses vermesi yetmiyor. Belki eskiden öyledi, ancak oyuncular artık özellikle yarışcılık ve multiplayer oyunlarla daha fazla ilgili olduklarından burada çeşitli dinamikler devreye giriyor. Bunlardan biri kuşkusuz kulaklıkların ses kalitesi, bir diğeri ise elbette mikrofon. Kingston HyperX Cloud Revolver, elbette oyuncular için tasarlanmış bir kulaklık seti. Halihazırda resmi olarak profesyonel organizasyonlardan ESL sertifikalı olan kulaklık, teamliquid ve SK Gaming gibi ünlü takımlar tarafından kullanılıyor. Metalik tasarım ve buna ek olarak suni deri kaplamalı malzemesiyle kaliteli bir görünüm sağladığı kadar konfor da hissettiren set, 7.1 ses desteği ise sunmuyor.

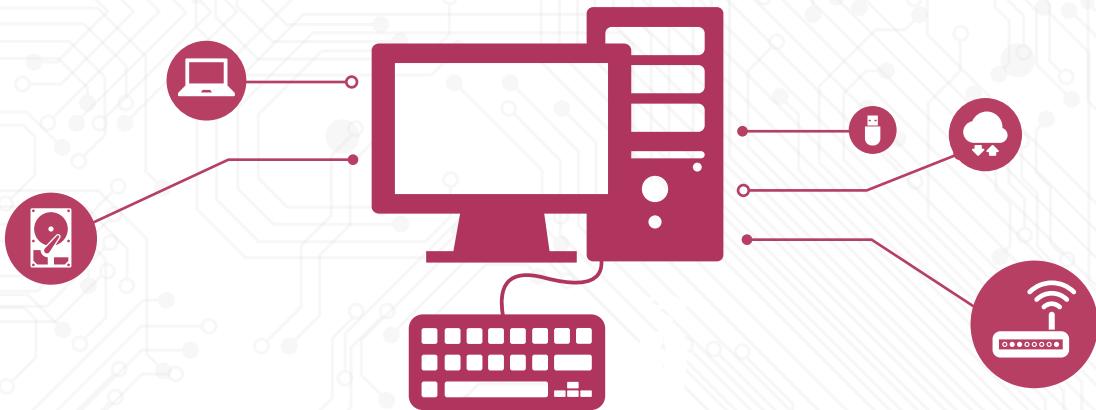
Kulaklığın her iki tarafındaki ünitelerinin üzerindeki malzeme plastik. Metalik köprüler, kulaklığın fazlasıyla dayanıklı olmasını sağlıyor. Ancak bu köprülerin küçük de olsa bir olumsuz özelliği var, o da kulaklık kulağınızda takılıyken kazara bu metalik köprülere bir darbe gelmesi durumunda kulağınız çinliyor, onu da söyleyelim. Cloud Revolver, yalnızca PC kullanıcılarına değil, konsol oyuncularına da hitap ediyor. Xbox One, PlayStation 4, Wii U konsollarının yanı sıra kulaklı Mac ve mobil cihazlarınızda da kullanabilirsiniz.

Fiyat olarak ele alırsak, 470 TL civarında bir fiyat etiketine sahip olan Cloud Revolver, bizce biraz daha uygun fiyatlı olabilirdi. Çünkü karşısında 7.1 ses destekli ve modüler yapıda olmasına karşın daha ucuz olan Plantronics RIG500E gibi bir rakip var. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Metalik kulak köprüsü, konforlu, ses kalitesi  
**EKSİ** 7.1 ses desteği yok, fiyatı yüksek

75



## Teknik Servis

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)  
adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** Bütçem 5300-5800 TL. İ5 6600K işlemci, Z170 anakart, GTX 970 16GB almayı düşünüyorum. Böyle bir sistem için hangi kasa ve işlemci soğutucusunu önerirsiniz? Sıvı soğutucu almalı mıym? Bu yazdığım serilerde MSI, Asus vs. hangilerini tercih etmeliyim? Furkan ÖZÇELİK

C: GTX 970 yerine 1070 almanız daha mantıklı olacaktır. Ya da AMD Polaris'in de duyurulmasını bekleyebilirsiniz. Kasa olarak CoolerMaster MasterCase, soğutucu olarak da CM TPC önerebiliriz. Sıvı soğutma

Skylake i5 işlemci için şart değil.

MSI da ASUS da kaliteli碌nlere imza atıyor. Tercih size kalmış.

S: 2000 TL bütçem var. Bununla LENOVO IDEAPAD 100 CORE İ5 5200U 2.2GHZ, 4GB RAM, 500GB HDD, 15.6" 2GB, W10 NOTEBOOK mu alıyım yoksa PS4 ve Black Ops 3 mü?

Berenalp Beygirci

**C:** PlayStation 4 artık eski bir cihaz. Bu yıl içerisinde yenisinin çıkması söz konusu. Alacağınız dizüstü de Broadwell işlemcili.

G3258 kesinlikle efsanevi bir işlemci. Çift çekirdekli olmasına rağmen overclock ile mucizeler yaratıyor

Bunun yerine Skylake işlemcili bir dizüstü almanız daha mantıklı olacaktır. Oyun oynamak istiyorsanız da GT 940M GPU modellere bakabilirsiniz.

**S:** Ekran kartım MSI GTX 970. Afterburner kullanmaktayım. FPS, GPU kullanımı gibi şeyleri oradan açıp bakıyorum. GPU kullanımı oyunlarda %40, %45 gibi rakamlar görmekteyim. Bunun nedeni nedir? Cevap verirseniz ÇOK sevinirim! Bor Dolu

**C:** Bu sorun genelde işlemci darboğazından kaynaklanır. Çok güçlü bir ekran kartınız olduğunda kartin istediği veri miktarı, işlemciye de yük bindirir. Zira oyunlarda bazı hesaplamalar işlemci tarafından gerçekleştiriliyor. Bu gibi durumlarda eğer işlemciniz yetерince güçlü değilse, ekran kartı ile birlikte koşamaz. Bu da ekran kartının işlemciyi beklemesine neden olur. Bu durumda ekran kartı kendini frenler zira işlemciden istediği veriler halen gelmemiştir. Sonuç olarak GPU kullanım oranı %100'ün altında kalır. Peki çözüm nedir? Masrafsız bir çözüm işlemcinizi overclock etmektedir. Tabi bunun için iyi bir soğutma ve tecrübe gereklidir. Bir de çarpan kilidi açık bir işlemci ve bunu destekleyen anakart. Eğer bu mümkün değilse daha çok çekirdek

sayaþına sahip güçlü bir işlemciye terfi edilmelidir. Bir başka alternatif ise oyunun çözünürlük ve grafik ayarlarını yükseltmektedir. Bu bazen ekran kartı yükünü artırıp işlemciye binen yükü azaltabilir.

Tabi oydaki ayarlarla göre tam tersi de olabilir.

**S:** Bilgisayarımda anakart olarak H81M-plus var ve işlemci olarak Intel Pentium G3258 (OC 4.3GHz) var. Bu sisteme R9 390x takmayı düşünüyorum. Acaba anakart PCI giriþi eski nesil olduğu için performans sıkıntısı yaþar mıym? Ayrıca işlemciyi daha sonra yükseltmeye düşünüyorum R9 390x ve intel G3258 ile çok sorun yaþar mıym performans olarak? Harun ÖZDEN

**C:** G3258 kesinlikle efsanevi bir işlemci. Çift çekirdekli olmasına rağmen overclock ile mucizeler yaratıyor. Tek eksigi HyperThreading desteðinin olmaması. Bazı oyun yapımcılarının kullanıcıları dört çekirdekli işlemcilere yükseltmeye zorlamak için oyunlarını kasaten çift çekirdekli sistemlerde çalıştırılmaması (bkz. Far Cry 4, Ubisoft) dışında çoğu oyunu sorunsuz çalıştan bir işlemcidir.

PCI Express arabirimini geriye ve ileriye dönük bir arabirimdir. Bu bağlamda 390X'i rahatlıkla takabilirsın. Tabi tavsiye eder miyim? Etmem. Neden? Çünkü

# 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

Dergi elinde olduğunda Polaris kartlar tanıtılmış olacak. Çok daha az güç tüketen, daha az isınan ve daha çok performans veren AMD Rx 400 serisi kartlar bunlar. Bu bağlamda R9 480 alman daha mantıklı olur. Sonra da işlemciyi i5 veya i7 yaparsın. Anakartın uyumu.

**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. 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 mimarılı R9 480 modeline de bakabilirsiniz. Böyle bir PC için şu anda en mantıklı platform Skylake olacaktır. Tabii ki Zen çıkışına bu durum değişebilir.

**S:** 2 ay sonra kendime bir oyun bilgisayarı alacağım, toplama da olabilir tabii. Bütçem yaklaşık olarak 5500 TL olacak. Akımdan toplama olmadan ASUS ya da Monster geçiyor. Tabii eğer güzel bir

toplama oyun bilgisayarı önerirseniz hayır demem. Yani biraz daha tercihimine üzerine kullanmayı diye sormak istedim. Cem Yiğit

**C:** Eğer il dışında bir üniversitede okuyorsanız tabii ki dizüstü almanız öneririm. Bu ay Pascal GPU'lu dizüstü bilgisayarlar duyuruldu. GTX 1080M ve GTX 1070M'li dizüstü bilgisayarları kısa sürede bu fiyatlara piyasada bulabileceksiniz. Tercih edebilirsiniz.

**S:** Seneye üniversiteyi kazandığında inşallah bir laptop almayı planlıyorum ve allem tarafından verelecek bütçe 3000 TL. Laptop olması şart okulda yapılacak sunumlar için fakat aynı zamanda oyunları da çok iyi şekilde oynayabileceğim bir laptop arıyorum. Bu fiyata en iyi ve önerdiğiniz laptoplar nelerdir? Furkan

**C:** 3000 TL'ye oyun da oynatabilen en iyi cihaz MSI GL62 olacaktır. GTX 950M grafik işlemci, Skylake işlemci ve gayet serin çalışan yapısı ile oyun için uygun fiyatlı ama performanslı bir tercih.

**S:** Bütçem 3100 TL. Şöyle bir PC toplayacağım: ASUS Z170 anakart, ASUS GTX 960 STRIX 2GB ekran kartı, Intel i5 6600K işlemci, Caviar Blue 1TB 7200RPM HDD, Kingston Hyper X 16GB(2x8GB) 2400MHz DDR4 RAM, Kingston 120GB Hyper X FURY SSD. Size iyi bir PC olmuş mu? Bir de bu PC ye uygun kasa ve monitör

söyler misiniz? Bu arada ikisinin toplam fiyatı en fazla 800TL olması lazım. Rıza Uçar

**C:** Dengeli bir sistem ama ekran kartını 14 veya 16nm tercih etmeniz daha iyi bir seçim olabilir artık. Kasa olarak Carbide 400R modeline bakabilirsiniz. Monitör olarak ise 75 Hz modellere göz atmanızda fayda var. Ya da 2ms tepki süreli ve HDMI, DVI veya DisplayPort girişli.

**S:** Gigabyte'ın GTX 970 modeline sahibim. İstisnásız bütün oyunlarda belirli aralıklarla FPS düşümleri yaşıyorum. Ekran kartı maalesef Gaming sürümü değil. İşlemci ise i5 4460. Driverlar güncel. Sebebi sizce ne olabilir? Gaming sürümü olmamasının bir etkisi var mıdır? Teşekkürler. Şahap Buz

**C:** MSI AfterBurner ile oyunda CPU kullanım değerlerine bakın. İşlemcinizin darboğaz yapacağını sanmıyorum ama eğer isniyorsa frekans düşürür. Bu da ekran kartına darboğaz yapar. Yine AfterBurner ile GPU kullanım oranlarını da izleyin. GPU sıcaklığı aşırı artınca GPU da kendini yavaşlatır. Amaç kartı tekrar normal sıcaklıklara çekmektr. Eğer böyle bir sorun varsa ekran kartınızın için açıp daha kaliteli bir termal macun uygulamanızı öneririm. Bir başka önerim de PSU'nuza bakın.

Kaliteli olmayan PSU'lar da FPS düşüşüne sebep olabilir. PSU'dan ekran kartına olan kablonun doğrudan PCIe güç kablosu olduğundan emin olun. Molex'ten PCIe'ye dönüßen kablo olmasın.



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

**Yapım** Ubisoft Massive  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC PS4 XONE



#### Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, 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



#### Prison Architect

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

**Yapım** Introversion  
**Dağıtım** Introversion  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2015

PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID



#### SUPERHOT

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

**Yapım** Superhot Team  
**Dağıtım** Superhot Team  
**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC XONE MAC

### FPS



#### Rainbow Six: Siege

The Division'i beklerken uğruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, 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 bayılı bayılı 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 MAYIS

## Uncharted 4: A Thief's End

Hayatına oyuncuların "Lara Croft'un yakışıklı olanı işte!" şeklindeki önyargıları ve daha önce sadece Crash Bandicoot oyunları yapmış genç, tutkulu bir firmanın yeni projesi olarak başlayan seri, her yeni oyunıyla PS klasikleri arasına adını tekrar yazdırdıktan sonra sahneden görkemli bir şekilde çekiliyor. Seni özleyeceğiz, Nathan.

96

### Online



#### Heroes of the Storm

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

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Haziran 2015

PC MAC



#### 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, eksikleri 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 sinirlarını gerebilir.

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC



#### Homeworld: DoK

Ne kadar da özlemiştik... 15 yıl kadar önce gerçek zamanlı strateji türüne damga vuran oyunun devamı bizi uçsuz bucaksız göllere sürüyor.

**Yapım** Blackbird Int.  
**Dağıtım** Gearbox  
**Çıkış Tarihi** Ocak 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

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

**Yapım** Nadeo  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC PS4 XONE



#### DiRT Rally

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

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

79 TL

# LEVEL'A ABONE OLUN

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_ **Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz  
**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

### Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 30 Haziran 2016 tarihine kadar geçerlidir.

#### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal subesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: [abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
Web: [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

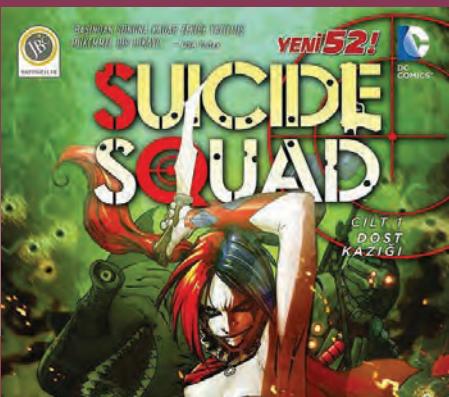
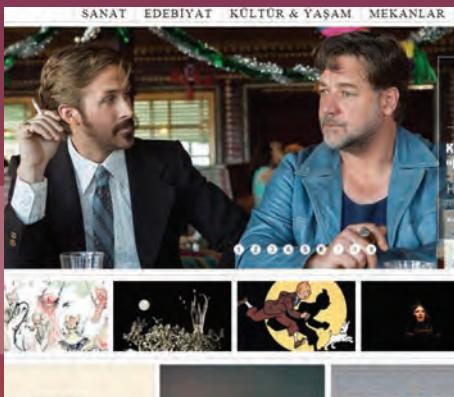


KÜLTÜR & SANAT

# X-Men Apocalypse

**X-Men:  
Apocalypse**

Serinin köklerine  
inen yeni başlangıç  
cın ardından üçüncü  
macera... Hikaye  
bu defa dünyada  
bilinen ilk mutant  
olan Apocalypse'in  
çevresinde  
dönüyor.  
**Sayfa 100**



## [www.artfulliving.com.tr](http://www.artfulliving.com.tr)

Türkiye'de kaliteli sanat sitesi bulmak oldukça güç. Pek çok site birkaç noktadan fire verirken, yola iyi admımlarla başlayan siteler bir süre sonra reklam sitesi kivamına geliyor. Elbette reklam almak ve siteyi ayakta tutmak gereklidir; ancak bu reklamlar göze batan ve rahatsız edici şekilde bir anda tüm sayfayı kaplayan türden olunca insan soğuyor ister istemez Artful Living de sevdigim sanat sitelerinden biri. Peki neler bulabilirsiniz bu sitede? Elbette sanat paylaşımları ama içeriği neler kapsıyor? Artful Living daha çok film ve edebiyat ve müzik üzerine kurulmuş bir site gibi görünüyor ancak içerisinde fotoğraf, resim, tiyatro ve daha pek çok sanat dalına ait çok sayıda içeriği bünyesinde barındırıyor. Ayrıca sanatsal anlamda gezeceğiniz mekanları, etkinlik haberlerini, konserler, festivaller, sergiler ve galeriler hakkında etkinlik takvimlerini içeren site, zaman zaman gerçekleştirdiği söyleşi ve röportajları da yayınıyor. Sanata dair haberler, makaleler okuyaabileceğiniz kaliteli bir site arıyorsanız Artful Living'e göz atın derim. ■

## Suicide Squad

Suicide Squad bu yıl Civil War ve Deadpool ile birlikte en çok beklediğim üç filmden biri. Yavaş yavaş çıkış tarihi yaklaşıyor ve elbette her geçen gün daha popüler hale geliyor. Türkiye'de de hayli popülerleşen bu DC hikâyesi için JBC yayıncılıktan çıkan Suicide Squad çizgi romanı da oldukça eğlenceliydi. Tarihin gördüğü en tehlikeli kötülerden oluşan ve hapiste olan bir grup, Amanda Waller tarafından toplanıyor ve gizli görevlere gönderiliyor. Elbette Deadshot, Harley Quinn, El Diablo, King Shark, Black Spider ve Voltaic'den oluşan takımda bu görevleri paşa paşa kabul edecek kimse yok. Suçlularımız mahkumiyet sürelerinin kısalması şartıyla görevleri kabul ediyorlar. Elbette boyunlarına bağlanan nanit bombaları da görevlerin gizliliği ve takım üyelerinin kaçmamaları için gereklidir. Ancak bir süre sonra olaylar Amanda Waller'in hiç de planlamadığı şekilde gidiyor ve karmaşa Gotham'a kadar sıçrıyor. Suicide Squad Cilt 1: Dost Kazığı ile başlayan macera okuyucuya oldukça iyi bir hikâye sunarken çizimleriyle de etkilemeyi başarıyor. ■

## Captain America: Civil War

Bu ayın bombası elbette Captain America'ydı. İlk Avengers'dan beri "Bir Civil War filmi görür müyüz?" düşüncesi bu ay gerçeğe dönüştü. Vizyona girdiği gün gittiğim Captain America: Civil War beni hayatı tatmin etti. Kısaca senaryodan bahsedelim. Biliyorsunuz ki Avengers filmleri boyunca aklımıza takılan "Lan tamam kötüler yendiniz ama şehirleri de harabe ettiniz be arkadaş." düşüncesi bu filme karşımıza çıkıyor. Artık dünya Avengers'ın Birleşmiş Milletler altında denetimde olmasına karar veriyor ve Avengers'ın üyelerine imzalatmak için bir antlaşma hazırlanıyor. Kahramanlar arasındaki ilk fikir ayrılığı burada ortaya çıksa da asıl olay BM'ye yapılan bir terör saldırısının Winter Soldier tarafından gerçekleştirildiği düşünülünce patlak veriyor. Bir kısım masum olduğuna inanılan Winter Soldier'ı korumaya çalışıyor ve olaylar büyüyor. Sonunda kahramanlar arasına katılan Ant-Man ve sinema evrenine bu film ile oldukça başarılı aktarılan Black Panther'i görmek sevindirdi. Fakat pek çok kişi beğense de bu ergen Spider-Man'e bir türlü alışmadım ■

7

7

8



## Hatebreed

### The Concrete Confessional

Sıra sıra genelde dinlediğim türlerin dışına çıkararak farklı türlere ve daha önce pek adına olmadığım gruplara yöneldim. Hatebreed'in son stüdyo albümü The Concrete Confessional ile karşılaşmam da bir arkadaşımdan yeni bir albüm tavsiyesi isterken oldu. Amerikan rüyasının farklı iki yüzünü dinleyiciye anlatan Jamey Jasta daha ilk parçada beni kazanmayı başardı. 13 adet parça sahip olan albüm, 33 dakikalık kısa süresiyle de dikkat çekiyor. En uzun parça ve benim albümde en sevdigim parçalardan biri olan Something's Off dört dakikaya yakın olsa da, kalan tüm parçalar üç dakikanın altında. Bazı parçalarda düzenli bazlarında ise ani değişen gitar ritimleri de albümün ruhuna gayet uymuş. Ancak parçalardan bazılarının albümü dinledikten sonra hafızadan kaybolup gitmesinin pek hoşuma gitmediğini belirtmeliyim. Hatebreed'in bu son albümü birazlık Slayer-vari eleştirel tarafa kaysa da beni oldukça etkiledi yine de. ■



## X-Men: Apocalypse

X-Men beni bir türlü tam anlamıyla kazanmayı başaramadı. Nedense X-Men evreni bana hiç bir zaman über düzeyde ilgi çekici bir evren olarak yansımıdı. Hele ki 2009'da yayınlanan Wolverine filminden sonra X-Men filmlerine uzun süre küs kaldım. Taa ki First Class'ı izleyene kadar. First Class ve Days of Future Past'ı gördükten sonra "Demek ki X-Men de sevdirebiliyormuş kendini" dedim. Nihayetinde gelen Apocalypse'in IMAX ön gösterimine gittim ve rahatlıkla söyleyebilirim ki en beğendim X-Men filmi oldu. Bu filmde en sevdigim noktalardan biri Professor X ve Magneto'nun günümüzdeki ilişkisinin temellerini göstermeleri oldu. First Class'da daha dostça takılan bu iki ismin günümüzdeki gibi ne dost ne de ölesiye düşman tavırlarının geçişini gördük. Film temel olarak dünyadaki ilk mutant olan Apocalypse'in üzerinde durسا da, Xavier okulunun günümüzdeki halinin temelleri de yine bu filmde iyи yansıtılan detaylardan biri. ■



## Against the Current

### In Our Bones

Alternatif rock müziğe uzak kalmak çok güç bizim için. Zira Türkiye'deki grupların pek çoğu alternatif rock yapıyor. Zaten yurt dışındaki alternatif rock gruplarından uzaklaşıp, daha çok metal müzik dolaylarında seyretmem de bu yüzden. Buna rağmen farklı tatlar arayışına çıkan ben Against the Current'a bir şans verdim. Oldukça genç olan grup daha önce bazı ünlü şarkıların cover versiyonlarını yapmış da haberimiz yokmuş. Son 1-2 yılda kendi albümlerini yapmaya başlayan grup belki kendi türünde gelecek vaat ediyor ancak ne yalan söyleyeyim benlik değil. Yeri geldi sevdim, yeri geldi sıkıldım. Ama yine de bizim okuyucunun, yanı sizlerin seveceğini düşünüyorum. Toplamda 12 şarkidan oluşan albüm 40 dakikalık bir süreye sahip. Hareketli ve sakin şarkıları dengelemeye çalışan bir albüm yapısına sahip. Aslında günümüzün pop müzik anlayışı ile alternatif rock türünün birleşimi gibi duran bir albüm kıvamında. ■



# PARALEL EVREN

**M**erhaba sevgili geekler,  
Bu ay, sıcağı sıcağına, Geekstra'nın  
düzenlediği X-Men: Apocalypse filminin  
ön gösteriminden çıktığımız gibi yazmaya  
başlıyoruz. Filmin heyecanı hâlâ üzerimizde  
olduğundan hatamız olursa mazur görün.  
Birkaç gün öncesinden bahsedeceğim olursak,  
internette filmle ilgili o kadar kötü yorum  
okuduktan sonra acaba bir BvS hüsrانıyla  
daha mı karşılaşacağımız demekten aliko-  
yamadık kendimizi. Çünkü biz BvS ile ilgili  
yazılan kötü yorumların büyük kısmına filmi  
izledikten sonra hak vermiştık. Hatta ciddi  
ciddi Marvel'in filmi tökülemek için çoğu  
yorumcuya para yedirdiği haberleri bile ya-  
pılmıştı. Bu sebeple kötü kritiklerin bu sefer  
de hak verilebilecek yanları vardır diye filme  
hep çekimser yaklaştık.

Daha geçen haftalarda Captain America:  
Civil War gibi bir muhteşemlik tankı olan  
bizlerin gözünde aşığası bu film o kadar  
da önem arz etmiyordu, sadece çizgi roman  
filmi olduğu ve üzerine bir şeyler karalamak  
için gideceğimiz bir filmdi. Evet, fragmanlar-  
da da gösterilen Wolverine cameo'su için en

az Stan Lee cameo'ları kadar heyecanlıydık.  
Ama gerisi için çok da bir beklentimiz yoktu.  
Fakat yanılmamış. Bu sefer kötü kritikler doğ-  
ru adresi bulmadı. İyi ki gitmişiz!  
Heyecanımızı biraz bastırarak filmin elbette  
ki olmamış dediğimiz yerleri olduğunu  
kabul ediyoruz. Fakat filmi izlerken bunları  
görmezden gelebiliyorsunuz. Bakın çok net  
söylüyoruz, "Apocalypse olmamış" diyebilir-  
siniz, "Sansa Stark'tan Jean mi olurmuş be"  
diyebilirsiniz, "ben ergen X-Men sevemem"  
diyebilirsiniz, bir noktada hepsini kabul ede-  
biliriz fakat bu filmi Quicksilver için izleyin!  
Filmle ilgili kötü bulabileceğiniz ne varsa,  
Quicksilver sahneye girdiği anda bunların  
hepsini unutacaksınız ve filmden çok keyif  
alacaksınız. Yani, en azından bizim için öyle  
oldu. 80'ler atmosferi, özellikle müzikleri de  
filmin en büyük artılarından. Bu arada bizim  
de şüphelerimiz vardı ama Sophie Turner'in  
Jean Grey'in gençliğini başarılı bir şekilde  
oynadığını söylememiz gereklidir. Fakat hâlâ  
daha o X-Men'deki aile sıcaklığının eksikliğini  
hissediyoruz ve geleceğ filmlerde görmeyi  
umuyoruz. Bir de bizi üzen bir durum var, se-  
nelerdir Marvel filmleri izleyip "after credits"  
sahnelerini sabırsızlıkla izleyen seyircileriz.  
Fakat hâlâ film biter bitmez salonu terk eden  
seyirciler oluyor, üzülüyoruz. Marvel filmlerini  
her zaman sonuna kadar izleyin arkadaşlar.  
Bırakan aksın o yazılar. Hiç değilse yüzlerce  
kişinin verdiği emeğe söyle bir göz devirerek  
de olsa bakmış olursunuz. Ata sporumuz  
olan 'künyede Türk isim arama' yarışması  
bile yapabilirsiniz ki biz yaptık!

**Gelelim işin çizgi roman yönüne**  
Önereceklerimizin başında X-Men – Age of

*Hiçbir çizgi roman filmi  
kaynak materyallerle  
"birebir" aynı olmasa da  
işin çizgi roman yönünü  
bilmekte her zaman  
fayda vardır*



Apocalypse çizgi romanı geliyor. Hiçbir çizgi roman filmi kaynak materyallerle "birebir" aynı olmasa da işin çizgi roman yönünü bilmekte her zaman fayda vardır. Dediğimizde filmin heyecanı sıcağı sıcağına üzerimizde diye, biz Marmara Çizgi'ninbastığı Phoenix: Ağıt kitabı tekrar okumak istedik ne yalan söyleyelim. Hayır, bu bir spoiler değil, konular bambaşka, sadece o tadi tekrar almak istedik. Size de önerilebiliriz. Ayrıca Marmara Çizgi, X-Men alanında geniş yelpazeye sahip bir yayinevi. Astonishing X-Men, House of M, Mesih KompleXi, All-New X-Men, Uncanny X-Men ve hazırlanmakta olan Atom Savaşı ile Mesih'in Dönüşü ciltleri de bu yelpazeye genişleten yayınlar olacak. Daha sert ve karanlık maceralar seviyorsanız sizi Çizgi Düşler'in X-Force, Mesih Savaşı ve Savage Wolverine ciltlerine yönlendirebiliriz. Çıkan filmler gereği son zamanlarda hep soru sorarak bitirdik yazlarını. Her ne kadar bir BvS veya Civil War gibi bir kutuplaşma olmasa da "Apocalypse'in mi yoksa X-Men'in mi tarafında olmak isterdiniz?" diyerek arka planda Sweet Dreams çalarken yazımızı sonlandıralım. ■





**H**aziran ayı, hem Marvel Comics, hem de DC Comics açısından son derece önemli bir ay olacak: DC Comics 2011'den beri devam eden New 52 sürecini tamamlayıp "Rebirth" dönemine girerken, Marvel da muhtemelen en popüler "büyük hikâyesi" Civil War'un "ikincisini" yayılmaya başlayacak.

Rebirth'ten ve bu sürecin DC Comics üzerindeki etkilerinden bir süredir bahsediyoruz, dolayısıyla bu ay Marvel'a dönüp, Civil War II'yu mercek altına yatıracağız.

Civil War II gibi bir hikâye fikrinin arkasındaki mantığı anlamak aslında pek de zor değil. "Birbirinle savaşan süper kahramanlar" fikrinin her zaman ilgi çekici olması bir yana, 2016 yılı orijinal Civil War hikâyesinin onuncu yılina denk geliyor. Bunların üzerine bir de Captain America: Civil War filminin vizyonda olması eklenince, Marvel'in Civil War fikrini bir kez daha çizgi romanlarında kullanması, özellikle maddi açıdan, neredeyse kaçınılmaz bir durum haline geliyor.

**Peki, Civil War II'nun hikâyesi ne?**  
**Bizi bu hikâyede neler bekliyor?**  
İlk sızan görseller Civil War II'nun tipki asıl hikâye ve film gibi Captain America (Elbette "yeni" Captain America, Sam Wilson) ve

Iron Man arasında bir çekişmeye sahne olacağı yönünde olsa da, daha sonra yapılan açıklamalar savaşın iki tarafını Iron Man'ı destekleyenler ve Captain Marvel'i destekleyenler olarak belirlemiş durumda. Elbette hikâyenin bütün detaylarını bilmiyoruz, fakat şu ana kadar sunulan bilgiler olayın

merkezinde geleceği görebilen yeni bir karakterin yerine alacağına işaret ediyor. Captain Marvel, bu yeni karakterin güçlerini kullanmaları ve gelecekte suç işleyeceği "öngörülen" insanları durdurarak "geleceği değiştirmeleri" gerektiğini savunurken, Iron Man cezanın hiçbir zaman suçtan önce gelemeyeceğine, ve "geleceği korumanın" daha etik olduğuna inanıyor. Bu tarz büyük hikâyelerde gerçek anlamda kaliteden bahsetmenin ne derece mümkün olduğu tartışılabılır. Ama bana sorarsanız, bu etik problem orijinal Civil War'un altında yatan sebepten daha çok potansiyel taşıyor. Suçları işlenmeden durdurma ihtimalinin, ideal çözümü olmayan bir sorun olarak kahramanları ikiye ayırması, sadece süper kahramanları ilgilendiren bir kayıt yasası nedeniyle kavga etmekten bence daha geniş çaplı ve daha önemli bir mesele. Hikâyenin yazarının Brian Michael Bendis

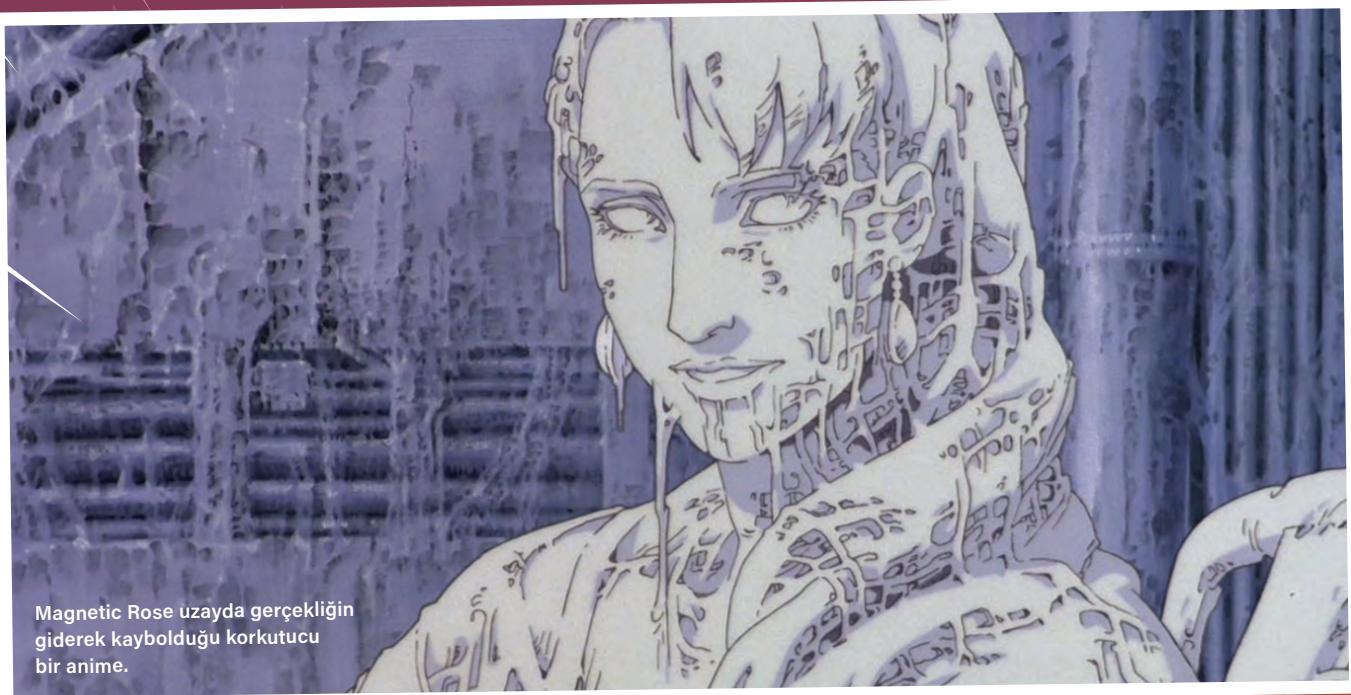


olması da bu açıdan uygun bir seçim. Özellikle Avengers'ı yazdığı yıllarda bu konuda eleştirilmiş olsa da, Bendis büyük savaş ve kavga sahnelerinden çok karakterlerin birbirleriyle olan diyaloglarına, düşüncelerine, hislerine ve iç dünyalarına önem veren bir yazar. Ortada böyle ciddi ve karmaşık bir etik sorun varken, bunu bitmek bilmeyen savaş sahneleri yerine daha diyalog bazlı bir anlatı üzerinden sunmak son derece başarılı bir kurguya imkan tanıyor.

Elbette böyle bir hikâyenin varlık sebebi olarak görebileceğimiz "büyük dövüş sahneleri" kaçınılmaz. Fakat bunların dozu iyi ayarlandığı takdirde, Marvel'in elinde sıradan "büyük hikâye" mantığından kurtulup daha ciddi, daha kompleks ve daha etkileyici bir hikâye anlatma imkanı bulunuyor.

Bu yüzden, Civil War II'yu merakla beklediği söyleyebilirim. Eğer şu ana kadar yapılan açıklamalarda üzerinde durulan temalar hikâye sırasında gerçekten kullanılırsa, Civil War II basit bir pazarlama stratejisi olmanın önüne geçebilir. ■





## • Otaku-Chan! •

Çok uzun zaman önce, uzak, çok uzak bir galakside...

İnsanlık için keşfedilmemiş topraklar yüz-yıllardır merak konusu oldu. Kendi güvenli alanımızdan çıķıp bilinmeye ilerlediğimiz hikâyelerden, günümüze kadar söylenenegel-



mış destansı mitlerden bahsediyorum. Sadece mitlerle de kısıtlı değil bu tutkumuz. Ufka bakan Kızılderili, batan güneşe doğru ilerleyen yalnız kovboy...

Dünyada ayak basılmamış toprak neredeyse kalmamışken bu tutku kendine yeni bir hedef buldu, uzay!

Aslında tanrıların yaşadığını sandığımız bir yerdi uzay. Kehanetler için yüzüller boyu yıldızlardan medet umduk. O yıldızları ziyaret edebilecek teknolojimiz yoktu başta. Bilimkurgu romanlarıyla gittik biz de ve sonra bütün hayalleri coşturacak bir şey gerçekleşti: Yuri Gagarın dünya sınırlarından ayrıldı.

Gagarin'in uzaya çıktığı Nisan 1961'den bu yana inanılmaz gelişmeler yaşandı. Evren'e dair bilgilerimiz katlandı durdu. Nasa geçenlerde Kepler Uzay Teleskopu'nun 1284 gezegen bulduğunu bildirdi. Ve bunlardan 9 tanesinde yaşanabilir bölge olduğu kaydedildi. Samanyolu Galaksisi'nde bile 10 milyardan fazla yaşanabilir gezegen olabileceğinden bahsediliyor.

Maalesef şimdilik çok büyük uzaklıklara insan gönderebilecek teknolojiye sahip

değiliz. Işık hızını aşmak imkânsız ama Star Trek'ten aşina olduğumuz gibi warp teknolojisi üzerine çalışmalar devam ediyor.

Popüler kültürde çok önemli yeri olan Star Trek, Star Wars gibi filmlerin, Otostopçunun Galaksi Rehberi, Mars Yıllıkları, Dune gibi kitapların yanında animelerde de çok işlenen bir konu bize uzay.

En sevdiğim yönetmenlerden Satoshi Kon'un senaryosunu hazırladığı Magnetic Rose verebileceğimiz örneklerden biri. Akira'nın mangakası ve yönetmeni Katsuhiro Otomo'nun kısa mangalarından animeye uyarlanan Memories filmindeki ilk hikâye. Kon'un eli değiştiğin için mangasından elbette daha farklı ve Otomo fanları kızmasın ama çok daha etkileyici. Uzaya hurda toplayarak para kazanan

Genç yönetmenler içinde en beğenilenlerimden biri olan **Makoto Shinkai'nin Hoshi no Koe** OVA'sı

bir geminin büyük bir uzay istasyonunun çekim kuvvetine kapılmış uzay aracı çöplüğünü bulmasıyla başlıyor hikâye. Aldıkları SOS sinyalini kontrol etmek hem de hurdaları toplamak için araştırmaya başlıyorlar. Zamanının en ünlü sopranolarından Eva Friedel'in sahibi olduğu bu istasyon korkutucu olayların yaşandığı bir yer haline geliyor.

Satoshi Kon'un Perfect Blue filmi gibi, gerçekliğin giderek yok olduğu bu korku dolu animeden daha eğlenceli bir seride geçelim: Uchuu Kyoudai (Space Brothers) 2012 yılında başlayıp 2014'te son bulan bu 99 bölümlük seri, uzaya aşık iki kardeşin astronotluk hayalleriley şekeitenen hayatlarını anlatıyor. Küçükken UFO olduğuna inandıkları bir şey gören iki kardeşten Hibito gitmek için kendine Ay'ı hedef seçerken, abisi Mutta ise bir adım ileri giderek Mars'a ulaşmayı kafaya koymuyor. Elbette Hibito hedefine emin adımlarla ilerlerken gelecek Mutta için umduğu gibi çıkmıyor. Fakat bir gün işini kaybetmesi hayatını değiştirmeye. Küçük kardeşini yakalamak için JAXA'da (Japonya Uzay Araştırma Ajansı) astronot olmaya karar veriyor. Bu eğlenceli bilimkurgu komik anlarının yanında karakterlerinin gelişmesini ve değişimini çok iyi kurguladığından izleyiciyi Hibito ve Mutta'nın bir diğer kardeşi haline getiriyor resmen.

Bir de duyusal bir örnek vermeli. Genç yönetmenler içinde en beşendiklerimden biri olan Makoto Shinkai'nin Hoshi no Koe (The voices of a Distant Star) OVA'sı. Hoshi no Koe gerçek aşkin büyük uzaklar karşısında devam edip edemeyeceğini soruyor. Uzaylılarla savaşın orta yerinde genç kızımız Mikako direnişe katılarak uzayın derinlerine savaşmaya gidiyor. Erkek arkadaşı Noboru'yla tek bağlantısı ise cep telefonundan mail yollayabilmesi. Dünya-dan uzaklaşıkça mesajların ulaşma süresi günlerden aylara, aylardan yıllara uzuyor. 16 yaşındaki Mikako'nun yolda olduğu mail ancak Noboru 25 yaşındayken ulaşıyor. Zamanın ayırdığı bu çiftin imkânsızlığı Makoto Shinkai'nin müthiş görselliğiyle birleşince anime hem hayran bırakan bir evren sunuyor hem de göz yaşartan bir aşk dramanı dönüşüyor.

Uzaya ulaşmak, bilinmezlige eski tabirle yelken açmak animelerde çok işlenen bir konu. Çok bilinmeyen ya da yeni eserlerden örnek verdiysem de en azından adını geçirmeden edemeyeceğim animeleri de saymamı. Geçen ay bahsettiğimiz Cowboy Bebop, Cyborg 009, Cobra: The Space Adventure, Hyperion (Legend of the Galactic Heroes, Space Battleship Yamato, Space Dandy gibi pek çok animeye ilham oldu uzay. ■ Merve Çay

Küçük büyük, yaşlı genç herkesin içini ısıtacak bir uzay komedisi ve büyümeye hikâyesi



## Anime Klasikleri

### Jubei Ninpucho (Ninja Scroll)

Kawajiri'nin hem hikâyesini yazdığı hem de yönetmen koltuğunda oturduğu bu anime, dönem dramalarını resmen revize ediyor. İngiltere'nin Robin Hood'u, Amerika'nın Wyatt Earp'ü gibi Japonya'nın halk Kahramanı Yagyu Jubei'den yola çıkıyor. Akira ve Ghost in the Shell gibi Batı'da büyük ses getiren Ninja Scroll Ninjaların fantastik denebilecek teknikleriyle Jubei karakterinin hayatını, dönem dramalarıyla aşk, aksiyonla western özelliklerini birleştiriyor. Özellikle aksiyon pre-dijital dönemde bu kadar akıcı yapabilmek filmin ve elbette Kawajiri'nin en büyük başarılarından biri. Sanki kameraya çekim yapılmış gibi montaj tekniklerini animeye uyarlaması da gerçekçilik hissini artırıyor. Teknik anlamda başarırlara imza atması senaryoyu biraz gölgede bırakıyor hatta.



### Mononoke Hime (Prenses Mononoke)

Klasikler içinde büyük usta Hayao Miyazaki'nın bir filminden bahsetmeden geçmek olmaz. 14. Yüzyılda geçen hikâye işlendiği Muromachi dönemiyle 21. yüzyıl arasında pek de fark olmadığını, yabancı görülen her şeye karşı geliştirdiğimiz ötekleştirmenin değişmediğini vurguluyor. En genel anlamda da kayboldan giden doğanın hüküm sürdüğü anaerkil Japonya'dan babaerkile değişen, yitirilen değerlere bir ağıt yakıyor. Filmi Miyazaki'nın kitabından bir alıntıyla bırakalım yönetmen anlatısın: "Size nefreti göstereceğim, sadece ondan daha değerli şeyler olduğunu görebilmeniz için. Size laneti göstereceğim, sadece kurtuluşun sevincini anlamamanız için. Size bir oğlanın bir kızı anlamaya çalışmasını, kızın ise bu sayede kalbini nasıl açacağını göstereceğim. Sonunda kız büyük olasılıkla şunu diyecek: Seni seviyorum Ashitaka ama insanlığı affedemiyorum. Oğlansa gülümseyerek tahminen söyle



cevap verecek: Olsun. Haydi beraber barış içinde yaşayalım. İşte böyle bir film benim yapmak istediğim..."

### Akira

Madem yazılı Katsuhiro Otomo ile açık yine onunla bitirelim. Akira'yı izlemeyen kaldı mı, bilememiyorum ama Batı dünyasına animenin sadece çocuklara yönelik olmadığını gösteren ve şimdiki bilinirliğine erişmesinde çok büyük payı bulunan filmlerden biri. 1988'de yaşayan bir patlama Tokyo'yu yerle bir ediyor. Neo-Tokyo ise küllerinden tekrar doğarken siberpunk bir şehirde, distopik bir dünyada buluyoruz kendimizi. Hükümet karşıtı terörist eylemler ve çetelerin uyguladığı şiddetle çalkalanın bir metropol... Hikâyeyi uzun uzadıya anlatmaya gerek yok ama bu filmin Tetsuo: The Iron Man, Matrix, Chronicle gibi filmlere ilham olduğunu eklemeli.





## • Cosplay Republic •

"Şişmanlar cosplay yapamaz efendim, gözüm kaniyor çekilir misin?"

Sizlere geçen aydan sözünü verdığım makyaj takımları konusuna devam edecektim ancak bunun yerine moral yazısına öncelik vermeye karar verdim. Hatta bu yazıyı yazmamı isteyen değerli dostlara teşekkür etmek, boynumun borcudur. Adamsınız siz!

Cosplay tarafı eğlenceli olduğu kadar empatiden yoksun insanlarla dolu bir ortamdır.



Cosplay arkadaşça davranmak demektir. Herkes cosplay yapabilir.

Peruk takamamak, lens kullanamamak, belki de inancınız dolayısıyla kostüme farklı tatlar katmak, bazı insanlara sıkıntı yaşatır.

Bunun iki nedeni vardır.

1. Bu insanlar sadece klavye delikanlısıdır, çok hızlı ürerler ve ilaç yoktur. Zamanla "meh" tepkisi verip geçmek, en doğru çözümüdür.

2. Empatiden yoksundurlar. Kişiyi sadece fotoğrafa veya sosyal medyadaki paylaşımlarına göre yargılarlar. Cosplay'in hobi olduğunu bilmeler. Her zaman cosplay'den kötü bir varlıklı gibi bahsederler.

Bu yazılı okuyan siz süper insanlar. Böyle değilsiniz. Olmadığınızı biliyorum. Cosplay fiziksel olarak belli orantılara sahip insanlar tarafından yapılmaz.

Birçok cosplayer arkadaşın veya cosplay'ı ilk defa yapacak insanların, (Bu kelimeyi kullanmak hoş olmasa bile.) şişmanlıklarını

nedeniyle en çok sorduğu soru: "Arkadaşım şişman olduğu için cosplay yapamıyor ona uygun karakter söyler misiniz?" Bir hobinin kişinin fizигine göre yapıp yapılamayacağını sorgulamak bize kalmamalı. Özellikle geleceğimizi süsleyecek olan sevgili gençlerimiz. Muhtemelen yakın zamanda popülerleşen bu eğlenceli hobiyesiz de merak saracaksınız. Bu durumda, tabii ki öncelikle sağlığınız için, fiziginize dikkat etmeniz gerekiyoruz farkındasınız. Ancak bunun dışında bireylerin "hicbir" konuda hevesinizi kırmasına izin vermeyin. Hayal etmek başarmanın yarası derler. Güzel laf ve çok da doğru. Kendimden sizlere örnek vererek konuya açıklık getirmek isterim. 150 cm boyaya sahip bir kadının. Doğal olarak (Sadece kişisel sebeplerden.) fizигime uygun kostümleri giymeye çalışırım. Bunun nedeni kendimi rahat hissetmek istemeden kaynaklanır. Diğer bir örneğimiz ise bazı hatun cosplayerla-



İstediğiniz karakterin cosplay'ini yapabilirsiniz

rımızın, erkek karakterlerin kostümlerini giymesidir. Bu da bir çeşit "yargılama" örneğidir aslında. "Taş gibi çocuğu, gitmiş ne hale getirmiş" sözünü duyan zibilyon tane cosplayer vardır. Bu durum sadece ülkemizde değil, yurtdışında da böyle merak etmeyin. Asıl konumuz olan "şışmanlar cosplay yapmasın" konusu dikkat edilmesi gereken, hassas bir nokta. Konu başlığının çırkinliğine değinmiyorum bile. "Şışmanlar cosplay yapabilir mi?" Tabii ki yapar! Cosplay kelimesinin anlamını gelin tekrar edelim; "Cosplay, costume ve play kelimelerinin birleşmesi ile meydana gelmiştir. Cosplayerlar belirli bir karakteri ya da fikri temsil eden kostüm ve moda aksesuarları giyerek, performanslarını sergilerler. " Bu tanım içerisinde şışmanlar cosplay yapamaz diye bir cümle göremiyoruz.

Cosplay milyarlarca formdan oluşan çok çeşitli bir hobidir. Her şeyi cosplay'e dahil edebilirsiniz. Tabii unutmamak gerek ki herkes cosplayi sevmez. Nasıl herkes, korku kitabı okumaktan veya komedi filmi

izlemekten hoşlanmazsa, cosplay'i de sevecek diye zorunluluk yoktur. Kilit kelime; hobi.

Unutulmaması gereken diğer detay ise, birçok insan cosplayerları yargılarken acımasız davranışımaktır. Cosplayerlar, dışarıdan bakıldığından milyarlar kazanmış gibi görünür. Belki bazları, çoğunluk ise ne yazık ki kazanamıyor. Eğer cosplayerlik profesyonel bir işe dönüşmüştse, zaten tam zamanlı bir işte çalışı吆ormuş gibi yoğun olursunuz. Bunun dışında boş vaktinizde yapabildiklerinizi yaparsınız. Cosplayerlar "sevdikleri" karakterler gibi olmak veya onları "gerçek" anlamda çok beğenikleri için belli kostümleri giyerler. Düşün, bir kostüm giyiyorsunuz ve yabancıınız biri karaktere benzemediğiniz için veya fiziginiz yüzünden sizinle dalga geçiyor. Bunun, sizde yaratacağı etkiyi bir düşünün. Kaşınız kalın, gözünüzün biri küçük, dudaklarınız çok ince veya daha üretebileceğim milyonlarca bahaneye dalga konusu olabilirsiniz. Olması gereken şudur; dalga konusu haline gelmeyi asla düşünmeyin, dalga geçenlerden biri olmayın yeterli. Bu durum sadece cosplay işinde değil, her yerde geçerli. Hiçbirimiz cosplay'i "yöneten" bireyler değiliz, olmayacağı da. Kendinize nasıl davranışmasını istiyorsanız, o şekilde karşı tarafa dokunmalısınız. Herkes böyle yapsa, Dünya mükemmel bir hale gelebilir asılın da. Zor dedığınızı duyar gibiyim, olsun. Bir yerlerden başlamak lazımdır. Cosplay eşitlik demektir. Farklılığı odaklanmak yerine, aynı şeyin keyfini çıkartmak daha doğru ve eğlenceli olmaz mı? Cosplayerlar rüyaları gerçege dönüştürmek için uğraşan-

lardır. Çünkü onları mutlu eden şey budur. Günler, haftalar, aylar süren kostümlere emek harcarlar. Kendilerini bu ortamda evlerinde gibi hissederler. Onları evlerinden alıkoymayın.

"Ama karakteri mahvediyor!" Yani? Kimse cosplay'in resmi bir iş olduğunu söylemedi ki? Beğenmediğiniz bir içeriği takip etmemek çok kolaydır. Hobi dediğimiz şey, kişinin kontrolüyle şekillenir. Kimi zaman fotoğraflarda dişlek, göbeği katlanmış veya gözü kapalı çikan cosplayer vardır. Eh, birçok etkinlikte çekilen fotoğrafları takip etmek de imkansızdır. Bazi etkinlikler ise sadece cosplayerlara özel yapılır. Unutmamak gereklidir ki internette veya yüz yüze görüşmelerde fark etmez, insanlara karşı acımasız olmak, sizi hiçbir yere getirmez. Sadece bir fotoğrafta "şışman" görünen veya şışman bir insanın, zayıf bir karakterin cosplay'ini yapmış olduğunu görmek, kişiyi yargılamamız veya onunla dalga geçilmesi gerekligi anlamına gelmez. Yani bir başkasına dalga amaçlı gülmem, sizi daha iyi biri yapmaz. Bir kostümü değerlendirmek, onun hakkında yorum yapmak önemlidir ancak bunu "hakaret" veya "küçük düşürücü" kelimeler kullanarak yapmamak gereklidir. Fikir verebilirsiniz ki bu önemlidir. Cosplay arkadaşça davranışmak demektir. Mutlu olduğunuz şeyin birkaç saniyede yıkılmasını istemezsiniz değil mi? Yani yaşlı, genç, şışman, uzun olsanız bile fark etmez. Ten renginiz çok koyu veya açık olsa da durum değişmez. Bir kadın olarak erkek karakter veya erkek olarak kadın karakterin cosplay'ini yapabilirsiniz. Herkes cosplay yapabilir. İmkansız diye bir şey yoktur, sadece zaman alır.

■ Ceyda Doğan Karaş



**ESL Go4LoL!**

Her hafta kaldığı yerden son hızıyla devam eden Go4LoL Türkiye serisinin, Nisan Aylık Final turnuvası 15 Mayıs tarihinde gerçekleşti. Final serisinde Space Dogs ve Can Dostlar takımları karşı karşıya gelirken turnuvanın galibi, 3 maçlık seride rakibine karşı 2-1'lik skorla üstünlük kuran Can Dostlar oldu. Böylece takım €400 ödülün sahibi olarak Go4LoL Nisan 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.





# ESL

Sporun dijital hali...

## LöL Üniversite Ligi büyük final

5 aylık uzun bir maratonun ardından League of Legends Üniversite Ligi'nin son aşamasına gelindi ve Büyük Final'de karşılaşacak takımlar belli oldu!

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen League of Legends Üniversite Ligi Finalleri'nde yarı finaller, 22 Mayıs tarihinde İstanbul Riot Stüdyosu'nda gerçekleşti. Bölge şampiyonlarının Büyük Final'e çıkabilmek için karşılaştığı son aşama olan ve Best of 5 (Bo5) formatında oynanan yarı final karşılaşmalarının ilkinde Selçuk Üniversitesi takımı MEVA eSports ve Marmara Üniversitesi takımı Marmara Five karşı karşıya gelirken, günün ikinci maçı ise Türk Hava Kurumu Üniversitesi takımı Flames of Rage ile Uludağ Üniversitesi takımı Kestaneler (eski ismi ile Ahrazlar) arasında gerçekleşti. Yarı final karşılaşmalarının sonunda ise MEVA eSports Marmara Five takımına, Kestaneler de Flames of Rage takımına karşı 3 - 0'lık skorlar ile üstünlük kurarak League of Legends Üniversite Ligi'nde Büyük Final'e kalmayı başardı. League of Legends Üniversite Ligi Büyük Final'i, MEVA eSports vs. Kestaneler şampiyonluk mücadelesi ile 5 Haziran'da Ankara'da e-gameshow fuarında gerçekleşecek. 25.000 TL'lük ödül havuzunun büyük pay sahibi ve Üniversite Ligi Şampiyonu unvanına hangi takımın sahip olacağını heyecanla bekliyoruz.



## WESA

World eSports Association (WESA, Dünya eSporlar Birliği) Mayıs ayında düzenlenen basın toplantısı ile kendini tanıtarak, resmi olarak kurulmuş oldu.

WESA'nın tam olarak ne olduğunu açıklayacak olursak, eSpor organizasyonlarının lideri ESL ve Fnatic, Natus Vincere, EnVyUs, Virtus.Pro, G2 eSports, FaZe, mouseSports, Ninjas in Pyjamas olarak 8 profesyonel takımın ortaklaşa kurduğu, eSpor'un tüm dünyada gelişmesi ve profesyonelleşmesi amacıyla kurulan bir organizasyon olarak tanımlayabiliriz.

WESA'nın resmi olarak tanıtılmasının ardından ESL Genel Müdürü Ralf Reichert ve Virtus.Pro takımından Wiktor "Taz" Wojtas gibi birçok isim bazı açıklamalarda bulundu. Bunları özetleyeceğim olursak; WESA'nın eSpor'un geleceği için çok önemli bir adım olduğu, eSpor tarihinde ilk kez kendilerini etkileyebilecek kararlar alınırken oyuncuların da söz sahibi olabileceği bir oyuncu konseyinin olacağı, turnuva ve liglerin daha profesyonel olması için geliştirmelerin yapılacağı ve WESA'nın düzenleyeceği ilk organizasyonun Counter-Strike: Global Offensive için ESL Pro League olacağydı.

## WoW oynayan İşCep'liler kazanıyor!

MMORPG oyunlarının lideri olan World of Warcraft'ı oynayan oyuncular için geçtiğimiz ay ülkemizde daha önce eşİ görülmemiş bir kampanya gerçekleşti. İş Bankası, World of Warcraft oynayan oyuncular için eğlenceli bir sinema biletİ kampanyası düzenledi. Oyunun içine yerleştirilen kampanyada, İş Bankası'nın mobil uygulaması olan İşCep'ten referans kodunu alan World of Warcraft oyuncuları, 16 - 29 Mayıs tarihleri arasında her gün 18:00 - 24:00 saatleri arasında, Horde için Twisting Nether sunucusunun Warspear, Alliance için ise Outland sunucusunun Stormshield şehrinde dolaşan İşCep isimli karakterlere kodları değiştirerek sinema biletİ kazanma şansı yakaladı. Kazanan oyuncular Türkiye'deki tüm Cinemaximum'larda vizyonda olan filmler için geçerli çift kişilik sinema biletinin sahibi oldu. Tam da Warcraft: İki Dünyanın İlk Karşılaşması filminin çıkışmasına sayılı günler kala İş Bankası'nın gerçekleştirdiği bu güzel kampa-

nya World of Warcraft oyuncularını oldukça sevindirdi. Kazanan arkadaşlara iyi seyirler diliyoruz.

## HS Spring Preliminaries

Hearthstone Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için düzenlenen sezonlardan 2.si, yani Hearthstone Bahar Ön Elemeleri'nin Türkiye ayağı olan Hearthstone Spring Preliminaries & Fireside Gathering Etkinliği, Blizzard ve ESL Türkiye İşbirliği ile 13-14-15 Mayıs tarihlerinde İstanbul Dark Passage Gaming Center'da gerçekleşerek sona erdi.

Profesyonel Hearthstone oyuncularımızın Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için yaptığı mücadelelerin yanında, 3 gün boyunca süren etkinlikte gelen tüm Hearthstone severler için birçok organizasyon ve turnuva düzenlendi. Her günün ilk etkinliği olan Sit-n-Go turnuvası Best of 1 (Bo1) formatında gerçekleşti ve turnuvanın birincisine €20 değerinde Battle.net hediye kartı edildi. 3 gün boyunca Tavern Brawl, Arena Master, Wild Tournament gibi birbirinden eğlenceli turnuvalar düzenlenirken, bu turnuvaları kazanan oyuncular ise Plantronics RIG 500 kulaklık ödülünün sahibi oldu. Birçok profesyonel oyuncunun yanında 300'den fazla ziyaretçinin katıldığı organizasyonda, düzenlenen çeşitli etkinlikler ile Hearthstone severler 3 gün boyunca birbirleriley tanışıp oldukça eğlenceli vakit geçirdi. Bir Blizzard etkinliğinin daha sonuna gelirken Türkiye'de bu tarz etkinlıkların daha sık olmasını diliyor, bir sonrakini beklemeye başlıyoruz. ■ Sercan Gürvardar





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ⓧ ErtugrulSungu

# Alet edevat

**8**0'lı yillardan 90'lı yıllara geçerken bilgisayar sektöründe birçok değişim yaşandı. Hem yazılım, hem de donanım anlamında anlaşılması güç denebilecek farılıklar kendisini gösterdi. Özellikle 90'lı yılların başı ve sonu resmen büyük bir ziplama tahtasında dönüştü. Hayal edilen birçok cihaz gerçek oldu, yetmezmiş gibi aklın ucundan bir geçmeyecek yeni cihazlar üretildi. Yaşam şeklimizi "Eğlence" başlığı altında tamamen değiştiren bu yeni ürünler, 2000'li yıllarda büyük ölçüde kendisini tekrar etmeye başladı. Fakat bu tekrar hepimizi ceplerinden vurmaya başardı.

Zaten hedef de bu değil miydi? Yaşı yetenlerin çok iyi hatırlayacağı üzere, eskiden bilgisayarlar neredeyse tek parçadan oluşurdu. Klasik kasa, monitör, klavye ve fare dörtlüsünün bile hayatımıza yerleşmesi bir hayli zaman aldı. Kulaklı dönen dönen kullanılan bir aparatı. Genelde çok gerek olmazdı, olduğu zaman da genel geçer bir Walkman kulaklığını tüm işimizi göründü. E tabii internet olmayınca Headset'e ihtiyaç oluyordu. Bu sayede zaten gün içerisinde cebimizde taşıdığımız cihazın kulaklı her şeyi çözüyordu.

Harici olarak bir de vazgeçilmezimiz Joystick'ler vardı. Amiga ve Atari döneminde neredeyse yol arkadaşımız olan bu aparatlar, 90'ların ortasında yavaş yavaş değişen oyun modellerine direniyorlardı. Çünkü bir yandan Wing Commander, diğer bir yandan da Star Wars'ın türlü türlü simülasyon oyunu piyasaya

çıkıyordu. Bu oyunları tabii ki de klavye ve fare ile oynamaktansa Joystick ile oynamak çok daha iyidi. Hoş, gaza geldiğimiz anlarda yaptığımız anı manevra hareketleri genelde bu aparatların kirılması ile son bulurdu ama olsun, biz yine de ya tamir ettirir ya da parayı basıp yenisini alır yola devam ederdim. Başka? Başka bir şey yoktu.

Yani standart bilgisayar sistemi, Walkman kulaklığı ve de Joystick. Peki, arada ne oldu da bir klavyeye 800 TL, bir kulaklığa 1000 TL ve bir fareye 600 TL verir hale geldik? O zaman olmayıp da bugün olan şey ne? Elimde kalan yadigar Escort marka klavyeye bir bakıyorum da bugün üretilip insanlara "mekanik klavye" diye satıldından çok da büyük bir fark göremiyorum. Peki ya fareler? Bir dönemin toplu farelerinin yerini alan lazerli farelere pek tabii lafım yok ama nasıl oluyor da 200

TL'lik fare yerine 600 TL'lik fare almayı bir ihtiyaçmış gibi görebiliyoruz? Misal, dünyani halen birçok anlamda en iyi ve klavye / fare kombinasyonu gerektiren oyunu StarCraft'tır. 1998 ve 1999 yılında, henüz adam gibi lazerli fare bile yokken, nasıl oluyordu da profesyonel oyuncular bugünküne çok yakın bir APM sayısına sahip olabiliyorlardı? Yani bir oyunu oynamakla o oyunu alengirli aparatlarla oynamak arasında büyük bir fark var. Evet, danışık klavye ve fare ile ben de oyun oynamam ama bu aparatlara verilen yüzlerce liranın da sizi olduğunuzdan daha iyi bir oyuncu haline getireceğine inanmıyorum. Yahu adam klavyeye 800 TL diyor, 800! Bence oyun camiası olarak hep beraber oturup düşünmemiz gereken bir dönemden geçiyoruz. Umarım bu umursamaz ve gereksiz tüketim, biraz daha eski günlere dönebilir. ■

*Yaşı yetenlerin çok iyi hatırlayacağı üzere, eskiden bilgisayarlar neredeyse tek parçadan oluşurdu*





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [@Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Stellaris çok önemli, çünkü...

Bu ay piyasaya çıkan 4X strateji oyunu Stellaris, oyun dünyasında önemli bir devrimin başlangıcı olacak. Bu detayı, oyunun inceleme sayfasında anlatmaya yerim kalmadığı için buradan devam etmek istiyorum, hem de video oyun endüstrisindeki değişimini tespit etmiş olmayı umuyorum.

Biliyorsunuz video oyun dünyasında ilginç gelişmeler yaşanıyor. "Ne yapsa satar" denen oyun serileri artık oyunculardan büyük eleştiriler alıyor. Call of Duty gibi milyarlarca dolar ciro yapan bir oyun serisinin, yeni oyunu hakkındaki tanıtım videosu bilindiği gibi büyük tepki çekti. Oyuncular artık, zekâ pırıltısı göstermeyen, tamamen önceden hazırlanmış senaryolara göre ilerleyen ve Hollywood produksiyonu gibi, nerede ne zaman ne olacağı önceden belirlenmiş oyunları beğenmiyorlar. Kisacası, derinliği olmayan oyunlara tepki gösteriyorlar.

Stellaris'in başarısı da bu tepkiye ispatlıyor. Oyun piyasaya çıktıktı gün 250 bin adet satarak bu türdeki oyunlar içinde bir rekor kırdı. Üstelik 4X strateji oyunları hiç popüler olmayan türlerdir ve 250 bin adetlik satış, popüler türdeki oyunları bile katlayan bir rakam olarak tüm

piyasanın dikkatini üzerine çekmiş durumda. Öte yandan, 4X konusunda efsane olan Master of Orion markasının yeni oyununu geliştiren yapımcı, oyunun artık çok daha yüzeysel olarak devam edeceğini, oyuna derin içerik eklemeyeceklerini dile getirmekten çekinmiyordu çünkü yapımıcı göre piyasada artık "derin içerikli, detaylı, komplike" oyunları oynayan kimse kalmamıştı. İşte Stellaris bu önyargıyı haksız çıkardı. Özlen bir oyun yapıldığında, yapımcı aklını oyunu geliştirmeye ve güzelleştirmeye adadığında, 4X strateji oyunları da rekor satış rakamlarına, milyar dolar cirolara ulaşabiliyor muş, Stellaris ile bunu anladık. Üstelik sadece ismi bile milyar dolar ciroya yeter diye düşündüğümüz Call of Duty gibi serilere verilen tepkiler de arık oyun dünyasında, oyuncuya "mış gibi" yaparak kandırın oyunların hayat şansı bulamayacağını gösteriyor.

Bir zamanlar konsolların başında, renkli balonculklara, hoplamalı ziplamalı efektlerle kariplik oyun satın alan küçük çocuklar büydü ve artık bu yetişkinler yoğun şekilde derin içerikli, detaylı oyunlar talep ediyorlar. Yaramazlık yapmadan salonda otursun diye annesinin konsol başına bıraktığı, eline oyun kumandası tutuşturduğu, ağızında emzikle oyun oynayan küçük çocuklar yine olacak, sayıları yine az olmayacağı ama artık cebinde kendi başına oyun satın alacak, oyun almak için annesinden harçlık dilenmeyecek, iş güç sahibi, yetişkin çok geniş bir kitle daha var ve bunlar çok açık bir şekilde, yüksek kaliteli, derin içerikli, özenle hazırlanmış, detaylı oyunlar istediklerinin altın çiziyorlar. Dolayısıyla önumüzdeki dönemde Stellaris benzeri oyunların sayısının artacağını öngörüyorum. Nihayet, video oyun endüstrisinin bebeklere rehin edildiği kabus gibi yıllar geride kalmış olabilir. ■



*Bir zamanlar konsolların başında, renkli balonculklara, hoplamalı ziplamalı efektlerle kariplik oyun satın alan küçük çocuklar büydü ve artık bu yetişkinler yoğun şekilde derin içerikli, detaylı oyunlar talep ediyorlar*



# Posta Kutusu

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)



## ESKİ TOPRAKTAN YAKINMALAR

Merhabalar, 40. yaşını yeni kutlamış bir PC oyuncusu olarak hepiniizi selamlıyorum. İngilizcede "old school" denilen eski kafalı bir oyuncu olarak bazı endişe ve görüşlerimi sizlerle paylaşmak istedim. Kendimi aslında bilgisayar oyunculuğu açısından şanslı görüyorum çünkü C64, Amiga 500 dahil olmak üzere oyun tarihinin birçok mihenk taşını bizzat görme şerefine ulaştım. Epic adlı oyunda Yıldız Savaşları'ndan, Battlestar Galactica ve Uzay Yolu'ndan fırlamış uzay gemileri ile adı gibi epik savaşlar yaptım. Monkey Island da hakaret düellolarında, bir elde kağıt, bir elde kalem not aldım. Red Storm Rising'de torpidom hedefe kilitlendiğinde sevinç çığlıklar attım. Hired Guns'da arkadaşlar ile toplanıp sabahladık. Bütün bu anlar, bu duygular sanırım artık yeni nesil oyuncularda bizim yaşadığımız gibi etki yapmıyor. Ekonomik etki nasıl futbol dünyasında rekabet duygusunu azaltıyorsa, aynı etkinin bir benzerini oyun dünyası üzerinde görüyoruz. Ülkemizde PC oyunlarının yıllar geçtikçe acısızlaşan fiyat etiketleri, dijital ve kutulu oyunlar arasındaki fiyat aralığının her sene daha da

daralması, oyunlara erken erişimler, alfa, beta, delta vb. süreçler, "episodic" oyunlar, DLC'ler, mikro ödemeler, hiç isınmadığım belli başlı günümüz trendleri... Tabii bu unsurları sağladığı arıtları yadsıtmıyorum ama sanki bana eksileri, arıtlarından daha fazlaymış gibi geliyor.

**Selamlar Mehmet.** Biraz itelersek aynı dönemin oyuncuları oluyoruz ama sen biraz daha eski çıktıñ benden. Dediğin konuya sanırım bizim neslin ortak derdi. Bundaki en büyük nedense yeni oyunların uğradığı mutasyondan çok bizlerin birçok ilki yaşamış olmamız. Adventure oyunu misal; internet yok, bir şey yok, dediğin gibi not alırdık, takıldığımızda cevabı arkadaşlarımıza sorardık, oyun dergilerinden medet umardık. Bu zorlu süreç de bizi daha fazla mücadele etmeye ve oyunların kafamızda daha kalıcı bir yere sahip olmasına neden oldu. Lakin ben yeni nesil oyunlar konusunda o kadar karamsar değilim. Bazı basma kalıp seriler dışında etrafta gerçekten çok iyi yapımlar var.

1. Bir örnek olarak zevkle oynadığım ve hala hatırladığım uzay simülasyonları Freespace serisi, Starlancer, Freelancer oyunlarını büyük keyifle oynamam ve son yıllarda sağlam bir uzay simülasyonu eksiksliği olmasına rağmen, Star Citizen

beni korkutuyor. Sanki o yükün altında ezilecek ya da bizi ezecekmiş gibi geliyor. Sanki verilen tüm vaatleri tutmak adına olay kartopunun yuvarlanıp çığa dönüşmesine benzetti, umarım Chris Roberts gibi bir efsane bu çığın altında kalmaz. Tabii ki tüm projenin bir Kickstarter projesi olmasının getirdiği sorumluluk da var. Bence en zevk veren oyunlar yine genel olarak belli bir basit yapıya sahip ve oyuncuyu ilk başta kendine çeken oyuna, öğrenilmesi kolay ama ustalaşması zaman alan ve kesinlikle altında bir hikayesi olan oyunlar.

**Star Citizen** konusundaki tek endişem oyunun devasa olup inanılmaz bir zaman isteyeceği yönünde. Çalışırken, evliyken bu durum benim en büyük kabusum oluyor zira büyük oyunlara asla o vakti veremiyorum, sonra da çok içimde kalıyor. Bence **Star Citizen** sağlam olacak.

2. Şu anda bile GOG sağ olsun, Return to Krondor'u tekrar ilk bitirdiğimde aldığım hazzın bir gram altına düşmeden tekrar oynuyorum. Ya da günümüze gelirsek Witcher serisi, sağlam bir hikayeyi nasıl bir klasik olabileceğini en sağlam kanıt. Artık grafikler maalesef diğer tüm unsurların önüne geçiyor, yoksa yeni nesil oyuncuların deyimiyle çöp etiketini yapıyor. Direkt yargızısız infaz. Eski oyunlardan kopamıyorum ve yıllar önce bitirdiğim oyunları tekrar kurup oynadığında aynı



zevki alıyorum. Bir yanda Starcraft II oynarken, aynı anda Freedom Force oynamak ayrı bir zevk oluyor. Sanırım eski ve yeniyi harmanlamak ve klasik oyunları her daim yanınızda tutmak gerekiyor ki o dönemi hatırlayıp gerekli saygıyı gösterelim.

Oyun oynamak her zaman bir tutku olmuştur. Yeni gelişmeler beni biraz endişelendirse de umarım daha uzun yıllar PC de yeni dünyalarda yeni hikayelere yelken açıram. Ve umarım bu yolculukta sizler de yayın hayatınıza devam edersiniz. Çünkü keyifli yolculuklar güvenilir bir rehber gerektir.

**Grafik konusu da bağımsız oyunların patlama yapmasıyla önemini yitirdi aslında bakarsan. (Her şeye ters çıktım iyi mi...) Elbette AAA kalitesindeki oyunlarda grafikler hemen önemli hale geliyor ama görselliğin önemsi olduğu fakat gayet iyi birer oynanışa sahip olan sayısız bağımsız oyun var. Örneğin Life is Strange'i Naughty Dog yapsayıdı görsellik patlamasından her mekanı inceleyip durdurduk ama ortada "asıri" bir grafik kalitesi olmasa da Life is Strange'in kalitesi ortada... Ben yine de elbette ki seni anladım Mehmet ama yeni oyunlara da şans vermek gerektiğini düşünüyorum ve sana eski dost olan Hitman'in yeni sürümünü hediye ediyorum. Keyifli oyunlar!**

Saygılarımla,  
Mehmet MOL



## DUYGUSAL VE ÜŞENGEÇ

Merhaba Tuna Abi. Aslında ben sana 3 yıl önce yazacaktım da üşendiğimden böyle oldu. 3 yıldır takipçinizim, hepini çok seviyorum (Çaktırma, en çok seni Tuna Abi). Sonunda oturdum bilgisayarın başına, yazacağım ya artık dedim ve işte...

**Üç yıl önce yazmayı düşünüp şimdi yazmanın bilimsel tanımı üşençlikten fazlası bence. O nasıl bir üşenmemiş... Bu süre zarfında 1000'lere yeni gezegen falan bulundu, öyle düşün. Şimdi sen bunu da üç yıl sonra düşünürsun...**

1. Abi ilk sorum Türkiye'deki oyun fiyatlarıyla ilgili olacak. Hayatında sadece bir kutulu oyun aldım o da 60 TL'ye gördüğüm ve hemen kullandığım Witcher 3 oldu. Ne yazık ki diğer oyunlar öyle değil. Bu durum düzeltir mi be abi; şu an ağılıyorum, o fiyatlar ne be abi, bana Overwatch al abi.

**Bak sana Türkiye'nin nasıl saçma bir ülke olduğunu başka bir örnekle anlatayım. Geçen gün bir arkadaşımın bebeği oldu, dedim he岱 die alayım ufak bir şey. Girdim o ünlü bebe mağazalarından birine, Örümcek-Adam'lı bir takım var, hah dedim olay budur. Sonra**

fiyatına baktım 110 TL. Fakat Sterlin fiyatı davardı arkasında ve İngiltere fiyatının 10 pound olduğunu öğrendim. Bu ne demek biliyor musun? İngiliz aynı şeyi, senle aynı birim para kazanarak 10'a alıyor, sen ise 110'a. 3000 TL maaşın olsa, aynı şeyden 30 tane alabileceksin; İngiliz ise tam 300 tane! O yüzden kimse bana ekonomi iyi falan demesin, ağızlarına kürekle vurabilirim. (Overwatch da alma, alınacak kadar iyi değil.) (Bence iyi Doğan! Ay içinde çok tartışmasını yaptık bunu Tuna'yla... -Emre)

2. İlkinci sorum, aranızda Hearthstone'u çok iyi oynayan var mı? Bana deste önerisi lazım da... Hep yeniliyorum be abi bak gene ağlayacağım. Adamlarda ne kartlar var be abi, ben epic girişimci sevinçten ağlıyorum. Nasıl düzeltceğim bu iş?

Hearthstone'u çok iyi oynayabilmek gibi bir durum pek yok aslında bakarsan zira oyunda şans faktörü etken. Lakin elbette iyi deste yaparsan kazanma şansını bir hayal artırabiliyorsun. Yeni kartlarla gelen iyi destelerin yolu da oyunu çok oynayıp bolca altın kazanarak paket almaktan geçiyor. HS Türkiye'nin hazırladığı HS sayfamıza da bak; derginin gerisinde bir yerde bulacaksın.

3. Yeni LEVEL çok iyi, çok da güzel oldu bence. Sadece bir öneri yapmak istiyorum: Bence film ve dizilerin olduğu bir 3 sayfa falan güzel bir bölüm yapın. GoT da bitecekmiş zaten ne izleyeceğim ben ya of!

**O dediğini biz de istiyoruz ama yerimiz yok, inanır misin... Resmen bir forma daha fazla yapabilsek herkes rahata erecek.**

4. Abi ben lise 3'deyim ve oyun tasarımcılığı istiyorum ama böyle sayılarla, kodlarla işim olmaz benim. Bana verecekler senaryoyu, ben karakterleri tasarlayacağım, çizeceğim, 3D modelleyeceğim falan... Var mı böyle bir dünya abi, yapabilir miyim sence yoksa hayatım sevmediğim bir işi yaparak mı geçecek?

**Güzel bir seçim yapmışsin ama bu işin yeri Amerika veya Avrupa'nın büyük ülkelerinden biri; Türkiye'de durmayacaksan dediğin gibi bir yone sapabilirsın.**

5. Ülkemizde e-sporu olan ilgiyi nasıl buluyorsun? Bence böyle bir ülkeye göre iyi. Hiç de olmayabilirdi... Gerçi yabancılarla bakiyorum, her gün turnuva, her gün ödüller, üzülyör insan. **Türkiye'de ciddi bir e-spor oluşumu olduğundan emin değilim; her şeyin yarımadırlığı ülkemizde bu konu da yaram.**

6. Son olarak bana kitap önerir misin abi? Sen

Kara Elf ve Dune'u önde öncere aklıma kazındı, kırtasiyeden otomatikman onları aldım. Daha çok Witcher evreni gibi bir yerde geçsin istiyorum, var mı böyle bir kitap?

**Senin bakman gereken tür fantastik. Buna da Yüzüklerin Efendisi dierek başlayacağım da onu zaten çoktan halletmişsindir herhalde... Güz Alacakaranlığının Ejderhaları serisi çok iyidir, ona bir bak. Sonra Patrick Rothfuss'un kitaplarını al ama devasalar haberin olsun.**

Olayın esprili kısmını merak edersen de Terry Pratchett'tan Büyünen Rengi ile Diskdünya'ya giriş yap.

Hepinize özür boyu mutluluklar (Bunu nerede söylüyorduk ya?) diliyorum hepini çok seviyorum. Bay bay...

**Giderayak bizi evlendirdin ama aramızda evsiz bir tek Kürşat var; bu sözü onaarmağan ediyorum izinle. Görüşürüz Doğan, bay bay!**

Doğan MUTLU

## "BAŞLIĞI BURAYA GİRİNİZ"

Merhabalar Tuna Abi ve çok değerli LEVEL ekibi. Nasilsınız? Lafı uzatmadan sorulara geçeyim. (Çok mu klişe bir giriş oldu?)

**Selam Kaan. Klişe mlişe, sonuçta giriş yapmışsin. Gel bakalım neler sordun...**

1. Abi bana PS4 için sağlam bir oyun önerin misin? Şu sıralar oyun kitliği yaşıyorum da...

**PS4 için en sağlam oyun elbette ki artık Uncharted 4. PS4 oyunu sorana banko bu cevabı vereceğim, haberiniz olsun.**

2. LEVEL Magazine Turkey diye bir YouTube kanalınız varmış. Ben de yeni keşfettim. Önümüzdeki günlerde bu kanalda bizi neler bekliyor?

**Var evet o kanal ama orayla çok ilgilenemiyorum. Belki bir gün...**

3. Eskiden dergide Big Boss bölümü vardı. Ne oldu ona? Okurken çok eğlendirdim. En sevdigim bölmüldelerdi. Geri gelse efsane olur.

**Big Boss'un seveni de ne çokmuş, herkes bir tur sordu o bölüm. Geri mi dönsün, ne olsa...**

4. Bu dönem çizgi roman okumaya başladım. Onlarca Marvel okudum, Avengers'a doydum. Biraz da DC'den gideyim diyorum. Batman'ı severim. Başlangıç olarak ne önerirsin?

**DC'de Batman gayet iyi ama Injustice'da şiddetle öneririm. Batman için de JBC Yayıncılık'tan çıkan Baykuşlar Divanı ile giriş yapabilirsün; çok sağlam eser.**

5. Fallout Shelter adındaki mobil oyuna yeni başladım. Başlamaz olaydım! Bağımlılık yaptı resmen. Ama kaliteli bir yapılmış. Bu tarz mobil oyun önerir misin?

**Üç yıl önce yazmayı düşünüp şimdi yazmanın bilimsel tanımı üşençlikten fazlası bence. O nasıl bir üşenmemiş...**





*Kaptan Amerika'nın kendi arkadaşı için her şeyi bir tarafa itmesi saçmayıdi...*



**Fallout Shelter gibi bir oyun, ne olabilir...  
Valla bilemedim ama Kingdom Rush çok feci  
sarmıştı beni, ona bak derim.**  
6. Sorularım bu kadardı. Yayımlarsınız beni çok  
mutlu edersiniz. Haydi ben kaçtım! Kendinize iyi  
bakın. Hoşça kalın!  
**Görüşürüz Kaan; son iki cümle Mirza ile çok  
benziyor, dikkatimden kaçmadı değil. İkiz ola-  
bilir misiniz; kayıp formatta olanlardan? Bunu  
irdeleyeceğiz...**  
Kaan Cahit MENTEŞ

#### SORULAR, SORULAR, BULUŞLAR

Merhaba Tuna Ağabey, nasılsın? Ben de iyiyim  
sağ ol. İnşallah beni ayın mektubu seçersin.  
Neyse sorularıma geçiyorum.

**Ah be, ayın mektubu olmadın Yiğit. Kızdır-  
mı? Kızma birader. (Bu oyunu bilmeye yaşın  
yetmez gibi geliyor.)**

1. Sorum: Benim PS3'üm var. Markette olmayıp  
önerileceğin oyun var mı?

**Markette PS3 oyunu kalmadı zati. Düşün ki  
PS4.5 söyletileri var, PS3'ü sen de bıraksan  
mı? Gerçekten oradaki oyunları unuttum, gitti.**

2. Sorum: Tuna Ağabey, benim bir YouTube  
kanalım var. Adı 4 Arkadaş. PS3' te cekeceğim  
oyunları atacağım ama ekranımı kayıt edemiyorum.  
Yardım eder misin? (Kanalım için)

**Bunun için ekstradan bir cihaz alman lazım.**

**Elgato en popülerleri, internetten bir bak derim.**

3.Sorum: Tuna Ağabey, bana kanalima atabilece-  
ğım oyunlar söyle misin? (Diğer Üç Arkadaşım  
için de)

**Şimdi bu da çok genel bir soru oldu Yiğit  
yahu. Sana tavsiyem ney oynamaktan keyif  
aliyorsanız onları paylaşın; böylece samimi  
bir ortam yakalayıp izleyenlerin de beğenisini  
kazanırsınız.**

4.Sorum: Ağabey, böyle bir oyun dergisinde,  
böyle bir şeyler yapmak nasıl bir duygudur?

**Toplamda 16 yıldır bu işin içinde olduğumdan  
artık tam anlayıla yaşamının bir parçası  
oldu. Garip bir olmuş...**

5. Sorum: Ayrıca önerileceğin bir virus pro-  
gramı söyleyebilir misin? (Tablet için ama clean  
master ve 360 security dışında lütfen.)

**Tabletlerde de virüs olabiliyor mu ya? (Bkz.  
Dinozor.) Benim tabletim yok desem? Hiç işim  
de düşmedi tablete ilgiçtir ki... Seni interne-  
davet ediyorum bu sorunun cevabı için. (Or-  
da bekliyor olmayacağı.)**

6. Sorum: Uncharted 4 nasıl bir oyun? PS3  
uyumlu var mı?

**PS3 uyumlu değil ama MUHTEŞEM olduğunu  
söylediğim rahatlıkla.**

7. Tuna Ağabey 13 Haziran'da doğum günüm var.

Kutladığın için teşekkürler. Sorularım bu kadardı,  
önümüzdeki ay bol bol oyunla görüşmek üzere...

**Daha kutlamamıştım Yiğit ama ön gözü yapıp  
kutladığımı düşündün ve belki de haklıydın  
da; nasıl olsa kutlayacaktım. Kutlu mutlu  
olsun, görüşmek üzere.**

Yiğit BULUT

#### THE KOTİL COLLECTION

Merhaba Tuna Ağabey LEVEL'ı birkaç aydır  
takip ediyorum ve sana yazma gereği duyдум.  
Öncelikli olarak eğer izin verirsən Ertuğrul Abi'ye  
bir teşekkür etmek istiyorum. Geçen ay RPG say-  
falarında Grimdark'ı anlatışından aşırı etkilendi-  
ğimden, Rize'den kalkıp İstanbul'a gittim. (Tabii ki  
tek gidiş nedenim o değildi ama ana unsurlardan  
birisi oyu.) Izninle şimdilik sorularıma geçiyorum.

**Ertuğrul'a teşekkürlerini iletiyoruz biz de.  
(Burayı okuyorsa görecek, özellikle söyle-  
meyeceğim ki okuyup okumadığını anlayalım.)**

**Neler sordun, bakalım...**

1. Uncharted 4 hakkında ne düşünüyorsun? Bana  
3 kadar iyi olmayacakmış gibi geldiye de sonuç-  
ta bu bir UNCHARTED yani.

**Neler düşündüğüm inceleme olarak dergide  
yer alıyor ama sana spoiler vereyim: MUHTE-  
ŞEM!**

2. Bu aralar Anime izlemeyi düşünüyorum. Şu  
ana kadar Yu-Gi-Oh'dan başka anime izlememiş  
olsam da bu animeyi 3 defa izleyereklarındaki  
her şeyi öğrendim. (Grimdark'ın ilgimi çekmesi-  
nin bir nedeni de Yu-Gi-Oh'du.) Lakin şimdilik de  
karakterlere öyle bir bağlandım ki başka Anime  
beğenemiyorum. Bana bu tarzda başka bir  
anime önerilebilir misin?

**Uzun soluklu animeler peşindeysem Naru-  
to, Bleach veya One Piece'e göz atabilirsın.  
Berserk, Code Geass ve Full Metal Alchemist  
de diğer tavsiyelerim. Bunları beğenmediğin  
takdirde bozuşuruz, haberin olsun.**

3. Captain America: Civil War hakkında ne  
düşünüyorsun? Ben filmin ilk 1 saat 45 dakikalık  
bölümünü çok beğenmiş olsam da son kısımları  
bana biraz garip geldi.

**Film kaç dakikayıdi diye düşündüm sen  
böyle sorunca... Bence film dandikti, Kaptan  
Amerika'nın kendi arkadaşı için her şeyi bir  
tarafa itmesi saçmayıdı, çizgi-roman'daki geniş  
Civil War hikayesine de saygısızlığı her şey.  
Ant-Man'ın büyüdüğünde bir golem gibi ağır  
hareket etmesi de bullshit'ti. Arz ederim.**

4. Geçen aylarda tavsiye etmiş olduğun metal  
gurupların hepsini beğenerek dinledim. Özellikle  
Scythia beni benden aldı. Önerebileceğin başka  
metal guruplar var mı? Varsa bunlar neler?

**Acaba neler tavsiye etmişim ki... Children of**

**Bodom, Flowing Tears, Borknagar, Le Grand  
Guignol, Moonsorrow ve The Old Dead Tree  
gibi önerilerim var bu defa; bakalım sevecek  
misin bunları da...**

5. Abi bir ay içerisinde oyun için yeni bir cihaz  
almayı düşünüyorum. Sence halihazırda eski olan  
ve Assassin's Creed 3'ü orta ayarlarla ancak 30  
FPS oynatan PC'mi mi yenilemeliyim? Yoksa PS  
4.5'i bekleyip onu mu almam\_ly? Tavsiyen nedir?  
**Bence herkesin evde sağlam bir PC'si olmalı.  
Yine de şu E3 geçsin, PS4.5 var mıymış, yok  
muymuş öğrenelim, ona göre karar verirsin.**

6. Sana kalırsa Assassin's Creed serisi artık  
bitirilmeli mi? Syndicate ile bir geri dönüş yapmış  
olsalar da bence biraz fazla uzattılar. 2017 deki  
oyun son oyun olursa ve bütün ekip ona abanı-  
sa bence iyi bir kapanış olabilir.

**Zaten Ubisoft da ara verdi seriene. Yeni bir  
oyun hazırladıklarında birkaç radikal değişik-  
lik olmazsa yerin dibine sokacaktır tüm oyun  
medyası, şimdiden bu konuda eminim.**

7. Sence Watch\_Dogs 2 gelir mi? Ben gelmez  
diyorum ama gelirse de mutlaka oynarım.

**Gelme olasılığı var. Hatta gelecektir. Gelse iyi  
olmaz mı?**

8. Abi Prison Break'in çıkacak olan yeni sezoni  
hakkında ne düşünüyorsun? Birçok kişi bana  
katılmasa da ben Prison Break'ı dünyanın en iyi  
dizisi olarak görüyorum. Ayrıca Game of Thrones,  
The Flash, Arrow ve Walking Dead gibi aşırı<sup>popüler</sup> diziler dışında bana tavsiye edebileceğin  
herhangi bir yabancı dizi var mı?

**Prison Break'i izledim! Aynı Breaking  
Bad'ı izlediğim gibi! (Shame diye diye beni  
sokaklarda yürütecekler.) Sana How to Get  
Away With Murder'i, Fargo'yu, 12 Monkeys ve  
Limitless'i öneremem gönül rahatlığıyla.**

9. Abi geçen ay YouTube Yayıncılığında TeasyCat  
(Eren Minareci) ile röportaj yaptınız ve bir-iki  
hafta önce Eren Abi YouTube'u bıraktı. Acaba  
LEVEL'lanetli bir dergi mi? Bu dergi ile irtibat  
kuran herkesin başına er ya da geç kötü bir olay  
mi gelecek? Bu mektubu yazdığım için akademik  
kariyerim başlamadan bitecek mi? Bana bir yol  
göster Tuna Papu...

**Hayda... Eren niye bıraktı ki YouTube'u? Başka  
bir platforma mı geçti? (TRT'ye geçmiş mese-  
la acayıp bir plot twist.) Başka kime ne oldu ki  
ayıra? Düşün benim başıma bir şey gelmedi.  
(Derken dergi kapanmış!) Ağızdan yel alsın  
Mirza. Mirza mı? Mirza ne demek acaba...**

**Soyadın da enteresan. Senin direkt ünlü bir  
sanatçı falan olman lazım, söyleyeyim. Sırf  
adınla iş yaparsın.**

Biraz uzun olsa da aklıma takılanlar bunlardı.  
Umarım yayılarsınız. Yayınlaşmasanız bile bana  
cevapları mail ile atarsanız çok memnun olurum.  
Kendinize iyi bakın. Hoşça kalın!

**Bak işte bu bitişin aynısı Kaan'da da var Mirza.  
Sizde bir numara var, ben kül yutmam! Yuttu-  
ramazsınız! (Müniz Özkul'a selam olsun.)**

Mirza KOTİL





Yapım **Irrational Games** Dağıtım **2K Games** Tür **FPS** Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **24 Ağustos 2007**

# Okur İncelemesi

## Bioshock

"Rapture'i okyanusun dibinde inşa etmek imkansız değildi, onu başka bir yerde inşa etmek imkansızdı!" diyor Andrew Ryan. Çünkü İkinci Dünya Savaşı'nda Hiroshima ve Nagazaki'ye olanları gördükten sonra dünyanın ileride nükleer bir savaşa sürükleneceğini düşünüyor. Parazit olarak adlandırdığı insanların kirli ellerinden uzakta bir şehir hayal ediyor ve böylelikle Rapture'in inşası başlıyor. Artistlerin sansürden korkmayacağı, bilim insanların zavallı ahlak değerleriyle yargılanmayacağı, mükemmelin küçükle sınırlanılamayacağı bir şehir...

Başka bir adam Ryan'ın planlarını öğrenir ve onun ütopik toplumunu uzun sürecek fakat iyi bir getirisini olacak bir fırsat olarak görür. Frank Fontaine, daha önce ütopiyaların başına ne geldiğini çok iyi biliyor ve bu deniz altı ütopyası çöktüğünde, üzerinde ziyafet çekebilmek için orada olmak istiyor. Ve en nihayetinde bir balıkçı iş adamı olarak içeri sızmayı başarıyor. Fontaine plazmidlerin icadıyla beraber yükselişe geçiyor. Plazmidler, genetikçi Dr. Brigid Tenenbaum'un geliştirdiği, ADAM olarak adlandırdığı deniz salyangozu özütünden elde edilen ve kullanıldığından bir çögümüzün doğa üstü diyeceği yetenekler veren özel serumlardır. Plazmidler son derece güçlü olmalarına karşın aşırı kullanımını fiziki ve akli bağımlılığa ve den-

gesizliğe yol açar. Rapture toplumunun çöküşündeki en büyük faktör budur. Tabii Andrew Ryan'ın aldığı kararlarda bu sonuca ulaşmada etkili olmuştur. Kendisinin bir çok hataları olmuştur ve hatta bir ses kaydında; "Şehir... Gözlerimin önünde çok... kendi inançlarımın doğru olduğunu inanıp gerçekleri görmeyi bırakıyorum mı? Belki de." diyerek gelişen olaylara karşı tutumunun hatalı olduğunu görüyor.

Tam da bu noktada oyunumuz başlıyor. Uçağımızın okyanusa düşmesiyle, psikopat plazmid bağımlılarıyla dolu olan Rapture'in girişinde buluyoruz kendimizi. BioShock'un senaryosu bir oyun için yapılmış olsa da film gibi bir yapittir. 9 yılını doldurmak üzere olan bu şaheser bugün bile oynayanları grafik konusunda rahatsız etmeyecek, aksine oyuncuya o deprezif atmosferin içine çekecektir. Oyunun seslendirmeler de aynı şekilde profesyonel seviyededir. Oyunun benim gözümdeki tek eksik yanı bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlayan savaş yapısıdır fakat oyunun artı özellikleri arasında bunun lafi bile olmaz. Şimdi lütfen, bu oyunu oynar misin? ■

### KARAR

**ARTI** Mükemmel atmosfer, eğlenceli oynanış, müzikler ve seslendirmeler

**EKSİ** Tekrarlayan tartışmalar



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!

[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

Ayın Kazananı  
Mustafa BAYAR





# Mirror's Edge Catalyst

# #234

1 Temmuz'da piyasada!

**Not:** İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

#### **Mirror's Edge Catalyst**

Bir ressamın kaleminden çıkışmış gibi gözüken bir şehirde, mutsuz olma hakkını arayan bir anti-kahramanın hikayesi. Faith Connors, adını bir kez daha belleğimize kazımak için dönüyor.

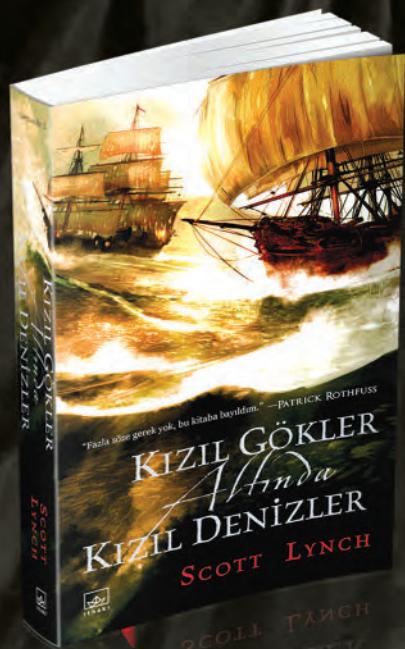
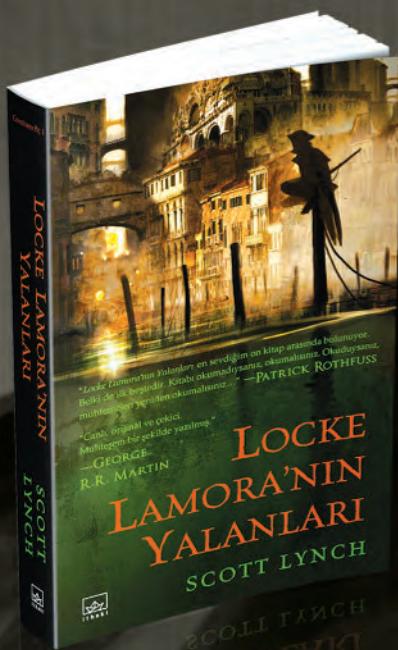
“Locke Lamora’nın Yalanları en sevdiğim on kitap arasında bulunuyor. Belki de ilk beştedir.

Kitabı okumadıysanız, okumalısınız. Okuduysanız, muhtemelen yeniden okumalısınız...”

—PATRICK ROTHFUSS

“Canlı, orijinal ve çekici.  
Muhteşem bir şekilde yazılmış.”

—GEORGE R.R. MARTIN



[www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr)

İnternet satış: [www.ilknokta.com](http://www.ilknokta.com)

[f /ithakiyayin](#) [/ithakiyayinlari](#) [/ithakiyayinlari](#)

Genel Dağıtım PUNT



# Yazın keyfi PlayStation®4 ile Libertalia'da çıkar

Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu™,  
seni Madagaskar'ın derinliklerinde  
benzersiz bir maceraya çağırıyor.  
PlayStation®4 ile Avery'nin hazinesinin  
peşine düş, eğlenceyi kaçırma!



PS4™