

#223 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ağustos 2015 - 7.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

Just Cause 3

Paraşütle Rövaşata!

PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Yeni MacBook
Mac'e geçmeye değer mi?
Apple'ın arzu nesnesini inceledik

Catfishing
İnternette tanıştığınız herkes
sizin sandığınız kişi olmayabilir

E-seçimler
Hâlâ kâğıtla oy kullanıyoruz.
E-seçimin önündeki engel ne?



PCnet

NASIL YAPILIR?
10 YENİ PROJE
ADIM ADIM **25** SAYFA

- ✓ SOSYAL MEDYA GÖRSELLERİ HAZIRLAYIN
- ✓ ORTAK ARŞİVLER OLUŞTURUN
- ✓ ARKADAŞLARINIZA GÖRÜNMEZ OLUN

GOOGLE FOTOĞRAFLAR
Google'ın yeni servisinde sonsuz sayıda fotoğrafı
ücretsiz olarak yedekleyin, onlara her yerden erişin

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2015 Yıl 18 Sayı 215 Fiyat 7,90 TL

Windows 10

İNCELEME

Windows 10 çıktı! Başlat menüsü geri döndü, Internet Explorer tarih oldu. Windows 7 veya 8'den ücretsiz yükseltmenizi yapın, tüm yenilikleri birlikte keşfedelim.

DOSYA
PHOTOSHOP'UN ÖYKÜSÜ
İnsanları güzelleştiriyor, tartışmaları alevlendiriyor,
25 yıldır hayatımızı değiştiriyor





ANALİZ
Steam'in ötesinde
Oyuncular ve oyun geliştiricileri için Steam'e gerçekten alternatif olabilecek bir şey var mı?

Facebook'un sırları
Facebook'un bilmenizi istemeyeceği 13 şeyi sıraladık

DOSYA



DB
2015 / 112448
KODU: 825 TL1
ISSN 1301-4273
9 771301 427300

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



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

Hava Durumu: (-) Oyun

Oyunların hava durumuyla bir bağlantısı var, biliyorsunuz. Formül şöyle: Hava ne kadar soğuksa o kadar çok oyun, hava ne kadar sıcaksa da o kadar az oyun çıkar. Hatta kışın iyi ve çok, yazınsa kötü ve az oyun çıkar. Ve bu yüzden ki sevgili droog'larım*, güneşin bizi acımasızca yaktığı bu günlerde oyun kıtlığı yaşıyoruz. Haliyle "kapağın hangi oyun olacağı"na dair kavgalar, yerini buzlu limonataya ve agar.io'ya bırakmış durumda.

Ama ne demişler? "Show must go on"... Bu yüzden size mahçup olmamak için elimizden geleni ardımıza koymadık ve limonataları bir kenara fırlatıp (Ben tamamını içtikten sonra fırlattım. Güzeldi, ne yapayım?), çalışmaya koyulduk. Ve ortaya sağlam bir sayı çıkarttık.

Öncelikle (inceleme olarak) ayın tek "kapak seçeneği" olan God of War III Remastered'ı kapak yapmak istemedik. Öyle ya, God of War III Remastered yeni görünümlü "eski" bir oyun. Onun yerine Just Cause 3'ü tercih ettik çünkü Just Cause 3; yepyeni, heyecan verici ve uçan - kaçan bir devam oyunu. Hakkında da söyleyecek çok şeyimiz var. Buyrun 24. sayfaya, şöyle ferah ferah...

Ayın bir diğer güzel konusuysa Fallout; FRPNet'ten Özay, bizim için süper bir yazı hazırladı. Fallout evreni hakkında bilmediğiniz ne varsa bu yazıda. Buyrun 49. sayfaya, şöyle distopik distopik... :)

Son olarak, LEVEL Online... Geçen ay yenilediğimiz sitemiz harika gidiyor. Siteyi her gün yoğun şekilde güncelliyoruz. Yetmiyor, bol bol Twitch yayını yapıyor ve YouTube videosu çekiyoruz. Kısa vadede her şey çok güzel olacak, desteğinizi bekliyoruz.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

*Droog: Dost (Otomatik Portakal jargonundan...)

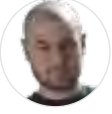
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



“Geçtiğimiz ay pek oyun yapmadığı gibi Ağustos ayında da yağış beklenmiyor, peki biz ne oynayacağız?”



Fırat

@whiskeyinthejar

Oturun Rocket League oynayın arkadaşım!
Onu da ben mi söyleyeceğim?!



Tuna

@apeiron

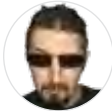
Tatilde oyun mu oynanmış? (Evet.) Gerçekten deniz-kum-güneş üçlüsüyle eğer yakın temasta değilseniz işiniz zor. Ben ise kendimi Heroes of the Storm & Hearthstone ve Heroes Charge üçlüsünün ellerine bıraktım, pek bir sıkıntım yok.



Emre

@eoztinaz

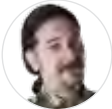
Bu ve bunun gibi aylarda normalde Blizzard'a yatıp kalkıp dua ederim. Ama şu an durum biraz farklı. Geçtiğimiz aylarda oynamadığım onlarca oyun birikmişken bu duruma çok da takılmayacağım gibi görünüyor.



Ertekin

@ertekinbayindir

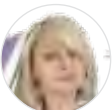
Bende oynanacak bir ton oyun var, öyle bir derdim yok yani. Hatta hiç elleşmediğim bir o kadar da başlık var ki bu yazı fazlasıyla çıkarır onlar, yeter ki vakit olsun...



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Yahu yeni oyun diyorsun, paso tatak tatak yapımlar çıkıyor. Git biraz SC2 oyna, az micro, az makro öğren. Alışma öyle civ civ diye ateş ederek etrafta dolaştığın yapımlara. Oyun yokken oynayacak oyun çok. Zaten The Witcher III biraz daha eklenti çıkartırsa yeni oyuna gerek kalmayacak.



Ayça

@aycazaman

Hiçbir şey yoksa Hearthstone var, Brawl'a gireriz mis gibi.

LEVEL

#223 Ağustos 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

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

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

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

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürlüğü
Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusret Kırmıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



+
50 POSTER
100 STICKER
4 BOYAMA



BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Heroes of the Storm'da Rank kastım, günlük görevleri yaptım durdum. Altının bu kadar yavaş biriktiği bir oyunda belli ki tüm hero'ları alabilmek için çok vakit harcayacağım...

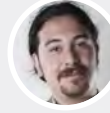
Heroes of the Storm



Grand Theft Auto V (PC)



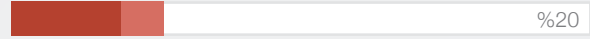
World of Warcraft: Warlords of Draenor



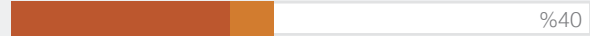
Ertuğrul Süngü

Bu ay yeni oyunlar açısından biraz zayıf geçti ama World of Warcraft'a gelen yeni yama ile oyuna kaldığım yerden devam ettim. Ayrıca yeni Witcher 3 eklentilerinin peşinde koştuğum da doğrudur.

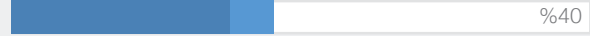
Hearthstone: Heroes of Warcraft



The Witcher 3: Wild Hunt



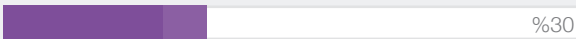
World of Warcraft: Warlords of Draenor



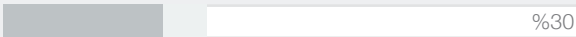
Kürşat Zaman

Uzun süredir gördüğüm en kurak ay oldu Temmuz. Neyse ki erken erişimden gelen GRAV ve beklendiği kadar harika, beklenmediği kadar mükemmel çıkan World of Warships beni fena halde mutlu etti.

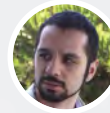
GRAV



War Thunder



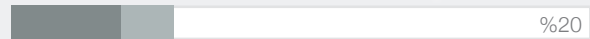
World of Warships



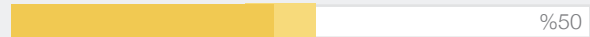
Tuna Şentuna

"Blizzard da olmasa ne yapacaktık?" dedirten aylardan birinde daha sürpriz isim Kratos, beni tekrar tanırlarla dövüşe oturttu, iyi de etti.

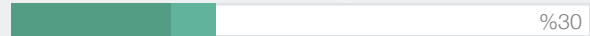
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Heroes of the Storm



God of War III: Remastered



Merak ettiğin soruların cevabı bu dergide!!!

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi çıktı!

50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURSA ÖZGÜ



facebook.com/heygirlmagazin



twitter.com/heygirlmagazin



instagram.com/heygirlmagazin



#223



24



64



66



82

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

DOSYA KONUSU

- 24 Just Cause 3
- 49 Fallout

İLK BAKIŞ

- 34 Street Fighter (analiz)
- 36 OreLight (Test)
- 37 StarCrawlers (Test)
- 38 GRAV (Test)
- 39 Fallen: A2P Protocol (test)
- 40 Subnautica (test)

42 Astronot

- 45 Mobil

60 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 64 God of War III - Remastered
- 66 F1 2015
- 68 Rocket League
- 70 Massive Chalice
- 72 Action Henk
- 74 Toukiden Kiwami
- 76 Final Fantasy XIV: Heavensward
- 79 The Silent Age
- 80 Pro Cycling Manager 15
- 81 MotoGp 15
- 82 Lego Jurassic World
- 83 The Magic Circle
- 84 Lemma
- 85 Homesick
- 86 Deception 4: The Nightmare Princess
- 87 Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn
- 88 Convoy
- 90 CDF Ghostship
- 91 Ronin
- 92 Galaxy Union
- 93 Super Chibi Knight
- 94 NOT A HERO
- 95 Centauri Sector

96 Anarşist

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 224

DVD



DEMO

Cast and the Seven Godsenders
Euro Truck Simulator 2
Four Realms
Infinium Strike
Pizza Express
Under Earth

VIDEO

Company of Heroes 2: The British Forces
Cuphead
Deception IV: The Nightmare Princess
LEGO Dimensions
Naruto Ultimate Ninja Storm 4
One Piece Pirate Warriors 3
Persona 4: Dancing All Night
SOMA
Street Fighter V
The Vanishing of Ethan Carter

EKSTRA

Assassin's Creed Syndicate
(Wallpaper Paketi)
For Honor
(Wallpaper Paketi)
Heroes of the Storm
(Wallpaper Paketi)

SÜRÜCÜ

ATI 14.12
NVIDIA 353.06

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

ARKHAM-ZEDE

Merhaba Tuna Abi. 2010 yılından bu yana LEVEL Dergisini satın alıyorum ve ilk defa size mail atıyorum. Nasılsın Tuna Abi? Umarım iyisindir...

Ozan sıcak. Çok sıcak... Bayramda tavan yaptı sıcaklar, tam da o vakit cevaplıyorum mektubunu. Havuza gidecektim ama o da olmadı, iş varmış meğer... Hoş değil.

1. Batman Arkham Knight'ı satın aldım ve bitirdim, ancak oyunun tek kötü yanı Batmobil olmuş. Bu kadar güzel bir oyuna böyle kötü bir eklenti hiç olmamalıydı. Sen bir Batman oyunusun, senin neyine ki World of Tanks gibi bir eklenti?

Ben de aynıyından yakınmışım geçen ayki incelememde. Bence de çok gereksiz bir eklenti olmuş. Daha doğrusu, iyi bir eklenti olabilirmiş fakat daha az kullanılsa, daha akıllıca düzenlenseydi oyun mekanı, çok daha iyi olurmuş.

2. Her neyse, bu yaz 2 yeni oyun daha satın aldım. Biri FIFA 15, diğeri AC Unity. FIFA 15 harika ama AC Unity için sadece grafikleri hakkında olumlu yorum yapabiliirim. Satın aldığıma pişman olmayacağım birkaç oyun tavsiyesi verir misin?

AC Unity felaketini artık unutalım bence. Kötü bir oyundu, kötü bir oyun ola-

rak da kalacak. Oyun tavsiyeleri için de Market bölümümüz hizmetinizde.

3. Arkham Knight Steam sorunu ne zaman çözülecektir acaba? Yüksek sistemim var ama oyun yine kasiyor. Oyunlar neden PC platformuna düzgün optimize edilemiyor?

Oyunu ne kadar kötü PC'ye uyarlamışlarsa bir türlü düzeltmiyorlar.

Çoğu oyun PC'de gayet iyi (Bkz. Witcher III) lakin Batman fena patladı.

4. Sistem özelliklerinden bahseder misin acaba Tuna Abi? Ekran kartın nedir? İyi bir sisteme sahip birisi konsol almısa da olur mu?

Bende i7 işlemci var (Kaç hızda çalışıyor unuttum.), 16 GB bellek var, SSD+HDD kombinasyonu var, 6 tane external HDD var (Bundan bahsetmediğimi fark ettim şimdiye kadar!), ekran kartımsa eskidi, GTX 670'e sahibim, gözüm de GTX 980'de.

Sorularım bu kadar, umarım yayımlarsınız Tuna Abi, sevgiler.

Görüşürüz Ozan, şapkasız dışarı çıkma, güneş geçer

kafana maazallah!

Ozan ÖZTÜRK

PS VS. XBOX

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Bence iyisin.

Hemen sorularıma geçmek istiyorum.

Belki değilim ya? Şu an değilim işte.

Niye iyi olduğum düşünülüyor?

Terledim çok, sırtıma bir havlu koyun biriniz ya! (N'aber Kaan, iyisin bence.)

1. Sürekli şu soruyu duyuyorum:

PS mi, Xbox mı? Bu artık bir klasik haline geldi; Samsung vs iPhone gibi...

Ben sana bu sorulardan biri sormayacağım, başka sorular soracağım. Neyse Xbox Halo serisiyle bizi hep kışkandırdı. Son sayınızı okuduğumda çok mutluydum, nedeni ise Xbox'ın bizi Halo ile kışkandırdığı gibi biz de onları Uncharted 4 ve God of War 3 Remastered ile kışkandıracacağız.

Burada bir soru bulamadım. Bence PS4 bu arada. Halo serisini de sevmiyorum. Üzgünüm Microsoft, benimle diyilsin.

2. Neyse benim sorularım şunlar: Ben çok az sıklıkla oyun alabilirim, bana aldım mı sürekli oynayabileceğim oyun önerebilir misin? (Online'ı güzel olsun, Story modunu çok oynamam ben.) PS4 sahibiyim, ben Dying Light diye düşündüm. Online'ı fena değil, story modu da oynanabilir. Sence bu doğru bir karar mı?

Dying Light fena bir seçim değil gerçekten. Online kısmı sağlam oyun arıyorsan da Battlefield, Call of Duty gibi oyunlara bak derim.

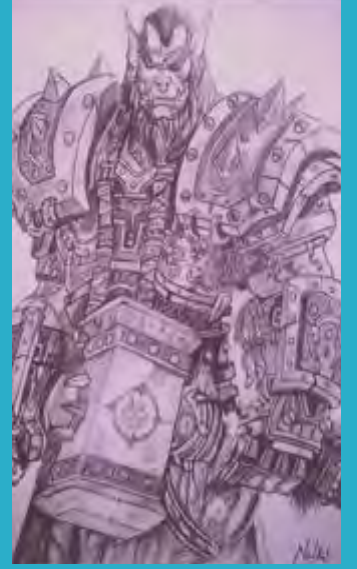
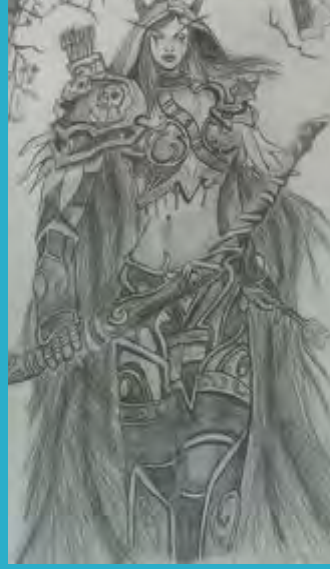
3. Şimdi kısa bir hikaye anlatacağım. Bu benim başıma geldi. Sıradan bir gündü, yolda arkadaşlarımı gördüm, biraz ko-

"AC Unity felaketini artık unutalım bence. Kötü bir oyundu, kötü bir oyun olarak da kalacak"

EA Games yolcusu

Küçüklüğümde bu yana çizim ile iç içe oldum. Şu an hazırlanmakta olduğum Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarım bölümüyle alakalı olan çizimlerimin yanı sıra hobi olarak oyun karakterlerini de çizmekteyim. İleride EA Games'de tasarımcı olmak en büyük hayalim. Derginizi severek takip ediyorum. İyi çalışmalar...
Nuri YİĞİT

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



nuştuk ve bana AC Unity'nin fragmanını gösterdiler, pek beğenmedim. Onlar AC Unity'i övdükçe övdüler ve ben de aldım. (Söylemişim pek sıklıkla alamıyorum ve boşu boşuna gitti.) Oyunu oynadım, nefret ettim, arkadaşlarım daha almamıştı ve ben de koşup oyunu hemen sattım. Onlar oynadıklarında adım kazıkçı oldu...

AC Unity'i sevmemen gayet doğal da adın niye kazıkçıya çıktı? Oyunu arkadaşlarından birine daha pahalıya mı sattın? Yoksa beğenmedin diye mi kazıkçı dediler? (Beğenmeyip kazık atmış olma anlamında...) Çok sorum var Kaan, çok...

4. Neyse son sorum güzel bir kitap var mı 18 yaş ve üzeri en son okuduğum psikopatı. Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız camdan bakın, ben orada uçuyor olacağım. Herkese iyi günler.

Son okuduğunuz psikopat adlı bir kitap mıydı? (Yine soru soruyorum.) Sana Dan Brown'ın Cehennem'ini önereyim, aklıma o geldi bir anda. Eğer uçabiliyorsan kitap falan okuma ama, gerek yok...

Kaan ASLAN

SİZLERE...

Merhaba Tuna Abi ve parantezlerin... Ah, evet. Her neyse. Ben sizlere bu mektubu yazmak istedim, çünkü gerçekten hayatımda çok önemli bir yere sahipsiniz LEVEL çalışanları.

Tuna Abi'nin Ayça Abla'yı merdivenlerden 'itişi', Emre Abi'nin ilk sayılabilecek oyunu..

Sizlere o kadar bağlandım ki... İlk LEVEL Dergisi alışımı, kapağınızda Prototype 2 vardı, bir de o sıralar Ahmet abi vardı dergide. Sizleri o kadar çok sevmişim ki sonraki ay başını bekler olmuştum. 7,50 TL'mi evden kapattığım gibi gider Migros'a, bakardım dergi reyonuna ve sizlerin dergisini görünce ağzım kulaklarımaya varır, mutluluktan patlayacakmış gibi olurum. Eve gider, yatağıma atlar, dergiyi elime aldığım gibi o gün bitirirdim derginin tamamını. Şefik Abi'nin parantezlerine bağlanırdım, Ertuğrul Abi'nin FRP hayranlığına, tamamen Ayça Abla'ya ve tabii ki sana; ayrıca büsbütün olarak 'Cem Şancı'ya...

Ben sizleri çok seviyorum ya. Ve gerçekten hayatımda olduğunuz için binlerce teşekkürler güzel insanlar!

Mehmet aloha. Övgülerin ve sevgi dolu sözcüklerin için çok teşekkürler. Ayça'yı da ne itmişim arkadaş, kimse unuttu. (Gene olsun gene iterim!) Dergiyi aynı formatta, aynı sıcaklıkta devam ettirmeye uğraşıyoruz. Hatta o kadar sıcak ki 33 derece diyor şu an. Havalardaki sıcaklığın dergiye de yansımaları dileğiyle, görüşmek üzere Mehmet. Biz hep buradayız; umarım sen de yaşırsın

büyüyünce bizi terk etmezsin...
Mehmet ARSLAN

KANADIM YOK Kİ UÇAYIM

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Bugün sana birkaç sorum olacak.

Selam Cem. Bak Kaan kanatlı bir arkadaşımız (İki üstteki mektup.), kanatları olmadan uçtuğunu düşünüyorum.

Sen de onunla arkadaş ol, sen de uç!

1. Eylül başında bir PS4 sahibi olacağım. Eski PS3'ü bir kutuya koyup gömeceğim. Anneme kıskançlıktan krize girip elektrik kablolarını çıkardığını söyleyeceğim. Asıl sorum şu: Hangi oyunları almalıyım?

PS4 alman güzel, PS3'ü kutuya koyman da iyi. Yalnız gömme kısmı biraz ağır geldi, cümlelerin geriye kalanını da hiç anlamadım. Kiskançlıktan krize giren kim? Kabloyu çıkartınca ne oluyor? Asıl sorun bence bu, oyun tavsiyesi değil Cem! PS4'e ne al... God of War 3 Remastered almak ister misin PS3'te oynamadıysan? inFamous: Second Son'ın hala gideri var bana sorarsan. The Last of Us Remastered da iyi eğer oynamadıysan.

2. Kardeşim 10 yaşında ve onunla beraber oynayabileceğim bir oyun arıyorum (Mi-

"PS4 alman güzel, PS3'ü kutuya koyman da iyi. Yalnız gömme kısmı biraz ağır geldi, cümlelerin geriye kalanını da hiç anlamadım"

necraft dışında.)

Bir önerin var mı?

10 yaşındaki kardeşinle LittleBigPlanet'ta akarsın bence. PS4'ü alınca aklında bulunsun.

3. PS4'e Evolve alayım mı? Böyle online oyun önerin varsa söylersen sevinirim.

Bence Evolve alma. Destiny, Battlefield ve Call of Duty arasında seçim yap derim.

Kasımda doğum günüm var, ona göre! Cevaplırsanız sevinirim, yayımlarsanız çok sevinirim. (Uçacak halim yok, kuş değilim.) Kendine iyi bak Tuna Abi.

Kasım'a daha çok vardı ama yine de kandırdın bizi. Görüşürüz Cem, sen de kendine iyi bak.
Cem ÇANAĞI

STAR CITIZEN MI?

Merhaba sayın LEVEL ailesi ve Tuna Abi. Ben hemen bekletmeden sorularına geçeyim.

Bekletebilirdin bir ölçüde, problem olmazdı. Nasılsın Altay? Soruları ben sorayım mı? Cevap vermen güç tabii...

Gelecek ay Amerika'dayım bu arada, haberin olsun. (Birine söylemem lazımdı!)

1. Sizce AC serisinin bu kadar çok tutmasının sebebi nedir?

Adamlar bir şekilde oynanabilecek bir oyun yapıyor aslına bakarsan ve çok da güzel bir tarihi arka plan ekliyorlar oyunlarına. Oynanışa daha da özen gösterecekler her bir AC oyunu birer klasik olabilir ama yapamıyorlar işte, yeteneksizler!

2. Eğer bir seçim yapmak zorunda olsaydınız Star Citizen'ı mı seçerdiniz yoksa No Man's Sky'ı mı? (Oyunun daha çok farkındayım.)

Elbette ki Star Citizen. No Man's Sky güzel bir oyun da biraz "hobi" ürünü olacak bana sorarsan. Oyun sana keşif yapmanın ötesinde çok da bir şey sunmayacak sonuçta; Star Citizen'da ise o kadar fazla detay olacak ki, her şeyi bırakıp oyunu senelerce oynayabileceksin.

3. Call of Duty'nin ilk oyunları 2. Dünya savaşı zamanlarında geçerken şimdi artık insanlar bizim zamanımızı geçmiş biyolojik silahlara dönüşmüş. Şahsen

bu durumdan hiç hoşlanmıyorum, sizin düşünceniz nedir?

O şöyle oldu, bir dönem 2. Dünya Savaşı FPS'leri o kadar fazlaydı ki herkes aşırı derecede sıkıldı. Şimdi aynı durum modern ve yakın gelecekte geçen FPS'ler için geçerli; düşün ki insanlar 2. Dünya Savaşı oyunlarını arar oldu.
Altay ACAR

DAHA İLK GÜNDE...

Selamlar olsun Tuna Abi. Nasılsın, iyisin herhalde. Bir E3 daha geride kaldı, önümüzde ise GamesCom var. Siz de bol bol yazı yazacaksınız. Oldu o zaman, haydi sorularına...

GamesCom'a yine Fırat gidiyor.

Çok sevdi fuarları. Ben gidemiyorum, Amerika'da olacağım. (Hah, şimdi yerinde oldu!) Bak programımı da anlatayım. Önce New York. Ardından Los Angeles'a uçuyoruz. Oradan araba kiralyoruz (Ford Mustang), bir süre kalıp Las Vegas'a geçiyoruz. Burada yeterince eğlendikten sonra da San Francisco'ya uğruyor ve dönüyoruz. Nasıl plan?

1. Kaç buçuk? 8 mi buçuk? Arkham Knight'a? Abi yapmayın yahu. Bi' 9.0'u eksik mi gördün şu oyuna?

Valla zorlarsan 7'yi de çakardım da bu nesle ilk defa bir Batman oyunu çıkmış, bozmayayım ortamı dedim. O batmobil beni delirtti!

2. Klasik olacak ama...

E3'ün en iyisi? Bana göre Mirror's Edge. Fazla göze batmadı ama Hitman'den de umutluyum. Horizon: Zero Dawn da var ama PS4 yok.

E3'te valla benim ilgimi direkt FF VII Remake çekti. Başka da Fallout 4 ve Dishonored 2'yi göz hapsine aldım. Horizon da çok ilginç duruyor. Mirror's Edge'i Oculus veya Morpheus gibi bir cihazla oynadığın sürece de anlamlı yok. (Beynimiz yanar gerçi sanal gerçeklik cihazlarıyla da...)

3. E3'te ne kadar çok Tom Clancy's oyunu vardı ya... Division, Rainbow Six ve yeni Ghost Recon... Ghost Recon iyi göründü gözüme. Sence?

Ne yalan söyleyeyim üçü de çok umurmda değil. The Division'a mutlaka bakacağım da öyle hastası olacağımı düşünmüyorum.

4. Yeni Call of Duty, yeni Assassin's

Creed, yeni Need for Speed, yeni Street Fighter, ne... kadar... eğlenceli... Niye yok yeni bir oyun, bir potansiyel seri!

Bravo, güzel konuya değindin. Yeni CoD, yeni AC ve yeni NFS asla ilgimi çekmedi, SF da resmen para kazanma çabası gibi duruyor, haklısın. O yüzden For Honor, Horizon ve bir dolu bağımsız oyun daha ilgi çekici geldi bana.

5. Halo Lens midir nedir tanıtıldı abi, ne diyorsun ona? Minecraft'tan başka ne oynanır onda?

Halo Lens'le yapılabileceklerin sınırı pek yok gibi. Minecraft'ta olanları başka oyunlarda da yapabildiğini düşün?
Düşündün mü? Tamam, sonra ararım.

6. Oculus vs Morpheus?

Buna cevap vermek güç. Hep birlikte göreceğiz.

7. Ghost Recon (umutluyum) vs Division? **Bence The Division.**

8. Uncharted vs Tomb Rider?

Bu bir soru bile değil. Uncharted elbette!

9. Battlefront vs Halo?

Burada da Battlefront ipi göğsüüyor. Görsellik çok fantastik olmuş.

10. Black Ops 3 vs Rainbow Six?

Rainbow Six'i bir denemem lazım.

11. Önceki soru için büyük özür... Şaka yapacaktım ancak olmadı.

Hangi soru o? Kestik mi acaba da anlamadım.

(Benim bulunduğum yerde) dergi ilk çıktığı (01.07) gün aldım ve aynı gün soru yazıyorum, 1. soru ondandır. Eğer yayınlarsanız çok mutlu olurum, yazıyı kesmez/değiştirmezseniz daha da mutlu olurum. Eğer yayınlamayacaksanız, bari bi' cevapla abi. He mi abi? Tamam mi be abi?

Belki kesmişizdir, belki kesmemişizdir, şu an emin olmamakla birlikte güzel mektuptu Polat. Eline sağlık. İyi tatiller!
Polat ÖZTÜRK

E3, E3 VE E3!

Merhabalar (yeniden) Tuna Şentuna. (Çok mu ciddi oldu ne ?) Sana sormak istediğim birkaç soru var, hemen vakit kaybetmeden geçemiyorum çünkü zaten çok vakit kaybettim.

Sina Ahmet, daha önce de mi karşılaşmıştık. İsimleri de pek unutmam gerçi de bir an çıkartmadım. Neyse, geç bakalım madem...

1. İlk sorum E3 ile ilgili. E3'de Fallout 4 ve Dishonored 2 dışında bir de saçma bir The Elder Scrolls oyunu açıklandı, bilmem gördün mü? Bu oyun nedense bana biraz saçma geldi; yani TES adını alan bir oyun daha çok RPG

"Bir dönem 2. Dünya Savaşı FPS'leri o kadar fazlaydı ki herkes aşırı derecede sıkıldı. Şimdi aynı durum modern ve yakın gelecekte geçen FPS'ler için geçerli"

olması gerekmiyor muydu? Sorarım sana ey Tuna Şentuna!

Niye hemen öyle saçma dedin güzelim TES oyununa? Bir kere o bir fantastik kart oyunu, yani o kadar da alakasız değil. Bethesda baktı, Hearthstone koptu gidiyor, o da piyasaya girmek istiyor. Bence bir şans verebiliriz?

2. Bethesda sunumunu ağızım açık bir şekilde izledim hele o Fallout 4'deki detaylar ve o hikayenin nükleer bomba patlamadan önceki halini görmek beni çok etkiledi. Bunları gördükten sonra oyunu çıktığı gibi almayı planladım ama aklıma tek bir şey takıldı; diğer yeni nesil oyunlar gibi ilk günden bug'lu mı çıkacak yoksa The Witcher 3 gibi bizi uzun zaman bekletecek mi?

Fallout oyunları maalesef bug'larıyla ünlüdür. Örneğin New Vegas ilk çıktığında bir bug cenneti adeta. Fallout 4'ün de çeşitli yamalarla, zaman içerisinde toparlayacağına inanmaktayım.

3. Son soru olarak fantastik, bilim-kurgu, aksiyon tarzda kitap önerir misin? **Fantastik için Kara Elf Üçlemesi, bilim-kurgu için Dune, aksiyon için de... Gelmedi aklıma iyi mi!** Sorularım bu kadardı, sürçü lisan ettiysen af ola. Bu arada sıkı bir LEVEL fanı olan Kerem Müftüoğlu kardeşime de selam söylüyorum. Yayımlarsanız havada çift salto atmaya öğrenirim, haydi yine iyisiniz...

Çift salto zor. Ben tekini zar zor attıydım zamanında (Fitik oldum sonra, bıraktım maalesef.), çifti için ya zenci olmalısın, ya da baya yetenekli. (Ben değilim.) Çift saltoyu çıkartırsan videoyu anında DVD'de yayınlarım! Sina Ahmet İŞSEVER

LBP HAYRANININ SORULARI

Merhaba Tuna Abi sana birkaç sorum var.

Sen de iyisindir inşallah Ataberk. Bizi sorduğun için çok teşekkürler...

1. Tuna Abi ben AC: Revelations almayı düşünüyorum. Sence almalı mıyım? (PS3 için) **Revelations hangisiydi?**

Osmanlı döneminde geçen mi? Alınabilir aslında, o da bir AC oyunu sonuçta.

2. Tuna Abi Xbox 360 mı, PS3 mü? **PS4? Xbox 360'ları, PS3'leri artık unutuyoruz. Vadeleri doldu.**

3. Ben bir Uncharted hayranı olarak soruyorum. Uncharted 4 için PS4 almalı mıyım?

Gerçekten serinin hayranıysan elbette almalısın ama bunun ötesinde bence zaten bir PS4 sahibi olmanın vakti geldi.

4. Tuna Abi sence PS4 almanın zamanımı? Ve artık PS3'e oyun çıkmayacakmış, bu doğru mu?

Aa, bilmeden bu sorunun yanıtını bir önceki soruda vermiş oldum. Evet, aynen öyle. Haydi iyice sarıl PS3'üne ve onu bir kayığa koyup denize bırak.

5. Niye çoğu insan LittleBigPlanet serisini beğenmiyor? Arkadaşlarım arasında bu oyunu oynadığım için dalga geçiyorlar. Sen beğeniyor musun? (Lütfen evet deyin.)

Valla bence LBP serisi, sanat eseri gibi bir seri. Oynanışı da güzel, tasarımları da, görselliği de...

Bence her yaştaki insan oynayabilir.

Sorularım bu kadardı. Eğer cevaplarsanız aya çıkan ilk Türk olurum. Görüşmek dileğiyle...

Uçanlar, uçamayanlar, çift salto atanlar ve Ay'a çıkanlar... Ne güzel bir topluluk olduk, herkes zır deli. Görüşürüz Ataberk, yine bekleriz.

Ataberk ŞENCAN

BEN KİME YAZIYORUM ACABA?

Abi öncelikle şunu belirtmeliyim ki şu an kime yazdığımı dair en ufak bir fikrim yok. Sürekli LEVEL dergisini okuyorum ama POSTA KUTUSU bölümü geldiğinde sayfaları atladım hep. Bu gün kendi kendime "Alperen aç ve oku şurayı. İnsanlar boşu boşuna koymuyor herhalde dergiye böyle bir bölüm." dedim, iyi ki de demişim. Şu an bakıyorum da herkes "Merhaba Tuna Abi" diye başlamış.

Galiba bende sana yazıyorum Tuna Abi. Merhabalar sana. Nasılsın? İyisindir abi inşallah. Kusura bakma başta fazla uzatmayayım insanların işi gücü başından aşkındır demiştim ama baya uzattım. En iyisi ben daha da uzatmadan sorularına geçeyim.

Alperen hoş geldin. Bana yazıyorsun evet, İmparator Tuna Şentuna'ya! (Sıcak başıma vurdu.) Posta Kutusu'nu atlama bence, derginin en güzide bölümlerinden biri. Gel bakalım neler sormuşsun...

1. Abi sence de devam oyunlarından bıkmadık mı artık? Ben bir oyun serisinin 3, olmadı en fazla 4 oyundan sonra

uzatılmaması taraftarayım. Örneğin ben Ubisoft'un yerinde olsam her sene bir sürü devam oyunu çıkarmak yerine 2-3 sene aralarla yeni oyunlar, yeni hikayelerle çıkardım oyuncunun karşısına. Yani onu yapmasalar bile her sene hatalarla dolu devam oyunları çıkarmak yerine 2-3 sene bekleyip en azından daha oynanabilir bir devam oyunu çıkarsalar daha iyi olmaz mı? Senin bu konudaki görüşünü merak ediyorum abi.

Senin söylediğin en ideal yöntem

elbette. Lakin Ubisoft devasa

bir firma ve devasa da harcamaları var. Eh, şirketi ayakta tutmak için de bir devridaim olması gerekiyor. Her sene, gayet iyi paralar getiren bir seriyi 2-3 senelik formata çekersen bir hayli para kaybına uğrayacakları için aynı şeyi, temcit pilavı gibi önümüze getirmekten çekinmiyorlar. Onlar da bir yere kadar

haklı da bari aynı oyunu daha iyi mekaniklerle hazırlasalar...

2. İkisi arasında seçim yapacak olsan bir tane sağlam büyük bir oyun mu, yoksa onlarca Indie oyunu oynamayı mı tercih ederdin?

Ben bir oyuna dalıp onda kendimi kaybetmeyi daha çok seviyorum.

Bağımsız oyunlar eğlenceli ama kısa sürede sıkılmak ya da oyunu hızla tamamlamak da çok olası. O yüzden bir tane büyük oyun benim için daha çekici.

3. Abi Tom Clancy's Ghost Recon Dark Wildlands ve Tom Clancy's Rainbow Six Siege beni baya heyecanlandırdı. Sence bu sefer olur mu yoksa yine Ubisoft heyecanımızı boşu boşu çıkaracak?

Bu oyunların kötü olacağını düşünmemle birlikte birer klasik olacak kadar iyi olacaklarından da şüpheliyim. Etraf çok fazla askeri aksiyon oyunuyla dolu, oyuncularla heyecan pek kalmadı bu konuyla ilgili.

4. FPS türünde önerdiğin oyunlar nelerdir abi?

Battlefield'ları, CoD'ları geçerse, Destiny olabilir, Far Cry 3'ü oynamadıysan Far Cry 4 olur, online seviyorsan belki Evolve, zombi seviyorsan Dying Light... Baya uzattım farkındayım. Okuduysan sabrın için teşekkürler abi. Sana kolay gelsin.

Çok da uzatmamışsın be Alperen, dertlenme. Görüşürüz! Alperen ÖZTÜRK

"Ubisoft devasa bir firma ve devasa da harcamaları var. Eh, şirketi ayakta tutmak için de bir devridaim olması gerekiyor"

TAKVİM AĞUSTOS

8 Ağustos

Five Nights at Freddy's 4 (PC)



11 Ağustos

Everybody's Gone to the Rapture (PS4)
Goat Simulator (PS4 PS3)
Gauntlet: Slayer Edition (PS4)
Garfield Kart (3DS)

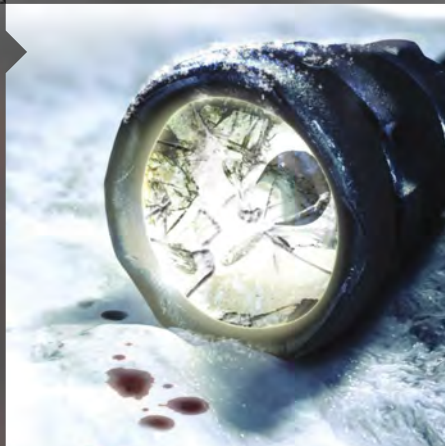
25 Ağustos

Amnesia: Memories (PC)
One Piece: Pirate Warriors 3
(PC PS4 PS3 PSVITA)
Madden NFL 16 (PS4 XONE PS3)
Gears of War: Ultimate Edition (XONE)
Dishonored: Definitive Edition (XONE)



28 Ağustos

Devil's Third (Wii U)
Until Dawn (PS4)
Satellite Reign (PC MAC LINUX)



30 Ağustos

Disney Infinity 3.0 Edition
(PC PS4 PS3 XONE X360 WiiU)

Diğer

4 Ağustos

- Rare Replay (XONE)
- Etrian Odyssey 2: The Fafnir Knight (3DS)

13 Ağustos

- Bedlam (PC MAC)
- Paddington: Adventures in London (3DS)

18 Ağustos

- Volume (PC PS4 PSVITA)
- Armikrog (PC LINUX)



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Anno 2205

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 3 Kasım 2015

Anno serisinin ortaçağda başlayan serüveninin günümüze kadar geleceğini biliyorduk ancak frenler tutmuş gibi gözüküyor. Anno 2205'te uzak geleceğe gidiyoruz, artık Anno'nun bizi alıştırdığı muhteşem grafikler ve fütüristik şehir manzaraları eşliğinde.



DiRT Rally

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 27 Nisan 2015 (Erken Erişim)

Codemasters'ın daha önce yapmadığı bir şey deneyip hardcore simülasyon oyuncularını kendi saflarına çekme çabasının sonucu olarak erken erişime girdi DiRT Rally. Oyun şimdiye kadar yapılmış en etkileyici ralli simülasyonu ünvanını Richard Burns Rally'nin elinden almak konusunda iddialı.





Naval Action

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil

Seneler önce Age of Sail'den aldığımız tadı verebilen bir deniz savaşı oyunu görmedik diyorsanız ve World of Warships'in dünyası da sizin için çok modern kaçıyorsa geçtiğimiz yıl Steam Greenlight alan bu yapım sizin için üretiliyor demektir. Naval Action gelişim sürecinin son aşamalarında.



The Crew: Wild Run

Platform: PC PS4 XONE X360
Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2015

İlk The Crew oyununu ne kadar uzun süre beklediğinizi, sonra edindikten sonra da aynı hızla nasıl bir köşeye attığınızı unutmaya çalışın bir an. The Crew – Wild Run ana oyunun yaptığı ne varsa daha iyisini, daha aşırıını yapmayı vadediyor ve yakın zaman sonra piyasada.



Xel'naga'nın izinden...

StarCraft: Legacy of the Void'den ilk izlenimler

Beta'sına adım atarak büyük bir sevinçle başına oturduğumuz Legacy of the Void, bildiğiniz üzere StarCraft II serisinin Protoss'u konu alan üçüncü oyunu. Wings of Liberty'de Terran'ları kontrol etmiş, Heart of the Swarm'da da Kerrigan ile terör estirmiştik. Sıra Zeratul'lu, Tassadar'lı Legacy of the Void'e geldi.

Beta versiyonunda sadece multiplayer maçlar yapmanıza izin veren oyun, geçtiğimiz günlerde "pre-purchase" seçeneğiyle oyunu önceden satın almanıza izin verdi. Bunu

"Zeratul, Protoss'un ve belki de evrenin yıkımına neden olacak olan Amon'un karanlık amaçlarını durdurmak için yola çıkıyor prologue görevlerinde"

yaptığınız taktirde de üç tane "prologue", yani üç bölümlük bir ön hikayeyi açma hakkı kazanıyorsunuz. Biz de bu işlemi gerçekleştirdik ve Zeratul'un başrolde olduğu kısa bir hikayeye karşılaştık.

Amon!

Xel'naga'nın dönüşünü kendine dert edip altı yıllık esaretinin bedelini ödeyen Zeratul, Protoss'un ve belki de evrenin yıkımına neden olacak olan Amon'un karanlık amaçlarını durdurmak için yola çıkıyor prologue görevlerinde.

İlk bölümde Terran'larla mücadele ediyoruz, ayrıca bu bölümde Kerrigan'la da karşılaşıyoruz. Kerrigan da Terran üssüne büyük bir

Zerg saldırısı düzenliyor ve biz de onun yoluna olabildiğince çıkmamaya çalışarak (10 tane Zerg öldürürseniz achievement var.) tutsak edilmiş Templar'ları kurtarmaya çalışıyoruz. (Yoksa Templar'ları kaçıran Ezio mu?!) Kerrigan Terran üssüne düzenli bir biçimde saldırı kuvveti yolluyor, biz de bu konvoya denk gelmemeye çalışarak Terran güçleriyle savaşıp nihayetinde tutsak edilmiş yoldaşlarımızı kurtarmaya çalışıyoruz. Bu bölümde bize bir üs kurma izni de veriliyor ve birçok üniteye ulaşımımız da

kısıtlanmamış durumda. Yine de güçlendirmeleri bir sonraki seviyeye taşımak mümkün olmuyor.

İkinci bölümse bizi Atrias gezegenine yolluyor. Burada amacımız Amon'un izlerinin bulunduğu bir tapınağa giriş yapmak. Tabii bu o kadar kolay değil zira etrafta Dark Protoss olarak nitelendirebileceğimiz, kırmızılı siyahlı Protoss güçleri bulunuyor. Onlarla durup durup karşılaşmamızın nedeni de bu gezegene Assimilator kuramamamız. Yani değerli Vespene gazını yerin dibinden çıkartamıyoruz, ancak belirli periyotlarla etrafa salınanları toplayabiliyoruz. Bunlar da elbette rakip Protoss güçlerinin bulunduğu yerlerde beliriyor ve işler zorlaşıyor. Ek

görev olarak bazı taş oluşumlarını yok edip az da olsa periyodik gaz alımı yapabiliyoruz. Bu bölümde de bir önceki bölüm gibi üs kurmamıza izin var ve birçok üniteye ulaşabiliyoruz. Colossus'lar çok işe yarıyor, bildireyim...

Ve son bölüm, bizi Zeratul ve birkaç tane Stalker'la baş başa bırakıyor. Tapınağa girip Amon'un karanlık oyunlarını durdurmak için harekete geçiyoruz ve bir üssümüz olmadığı için de elimizdeki askerlerle yetinmek durumunda kalıyoruz. Zeratul aynı Heroes of the Storm'daki gibi birkaç tane yeteneğe sahip oluyor bu bölümde. Bu yetenekleri kullanmadan başarılı olmak da resmen imkansız.

Zeratul diğer Stalker'larla birlikte Blink özelliğini kullanarak kısa mesafede ışınlanabiliyor –ki bunu bölümün bazı yerlerinde zorunlu olarak yapmanız gerekiyor. Bir diğer özelliğiyle yanındaki askerlere 10 saniyelik bir zırh sağlayabiliyor Zeratul; bu



hareketi de bayağı sık kullanacağınızı bilin. Düşmana 500 puanlık zarar veren ünlü tekil saldırısı da özellikle güçlü düşmanlara karşı çok işe yarıyor. (Bu hareket ile 10 düşmanı öldürürseniz achievement var.) En nihayetinde, stratejik olarak ilerlediğiniz bu bölümü bitirdiğinizi sanıyorsunuz ama bitmiyor; tapınaktan kaçış oyunu başlıyor. Dört Stalker ve bir Zeratul korunaklı bir tapınaktan nasıl mı kaçarsınız? Prologue görevlerini alırsanız, bunu siz de tecrübe edebilirsiniz.

Protoss olmadan asla

StarCraft II'nin en heyecanlı ırkı olduğunu

düşündüğüm Protoss'un Legacy of the Void ile nihayet dönüş yapıyor olması çok sevindirici ve şurada birkaç tane bölüm bile sizi oyun için heyecandırmaya yetiyor. StarCraft da diğer Blizzard oyunları gibi kolay ve eğlenceli bir oynanışa sahip; tabii tek kişilik oyun için. Eğer oyunun multiplayer kısmını oynarsanız öyle uzun uzun düşünmeye, yavaş hareket etmeye lüksünüz olmuyor, direkt tepenize biniyorlar. Hikaye anlatımının da çok iyi olduğunu düşündüğüm Legacy of the Void'i kış aylarında piyasada göreceğiz. Konsol sahipleriye PC ve Mac kullanıcılarına imrenerek bakacak; yapacak bir şey yok. ■



Digital Deluxe Edition

İki farklı formatta sunulan pre-purchase seçeneklerinden bir tanesi size oyunun dijital versiyonunu sağlıyor. Bunu aldığınız takdirde üç tane prologue bölümüne ve beta girişine sahip oluyorsunuz. İkinci seçeneğiniz ise Digital Deluxe Edition. Bu seçenekte de önceki seçenektekilerin üzerine bazı ufak eklentiler var. Ancak ve ancak Blizzard oyunlarıyla gerçekten ilgilenen kişilerin (Emre gibi.) satın alması gerektiğini düşündüğüm Deluxe versiyon, StarCraft II, Diablo III, World of Warcraft, Hearthstone ve Heroes of the Storm'a birkaç tane güzellik katıyor. StarCraft II'de üç tane portreye ve bir ünite için ekstra bir görsele kavuşuyorsunuz. WoW'da bir Archon pet'iniz oluyor, Hearthstone'da Protoss temasında bir kart arkasını kapıyor, Diablo III içinse Protoss transmog'una ve Probe pet'ine sahip oluyorsunuz. Heroes of the Storm oyuncularıysa Zeratul'un Void Speeder bineğini kapıyor –ki bu gayet şık gözüküyor gerçekten. Gördüğünüz gibi bu dijital eklentilerin hepsi Blizzard oyunlarına hakim olanlara hitap etmekte; o yüzden Deluxe versiyonu almayı aklınızdan geçiriyorsanız, iki kez düşünün. Bu eklentilerin oyunlara ne zaman ekleneceği de belirsiz; ya Legacy of the Void çıktığında, ya da daha öncesinde...



Hearthstone'a yeni nefes

The Grand Tournament ile yepyeni kartlar geliyor

Kısa bir bildiriyle, "22 Temmuz'da Kaçıklama yapacağız" dedi Blizzard ve pat diye The Grand Tournament'ı önümüze bıraktı. Hearthstone'un Gnomes Vs. Goblins'den sonra edineceği ilk kart genişleme paketi olan GT (The'yı attım gitti.), oyuna tam 132 tane kart ve yeni bir özellik ekliyor. Bildiğiniz üzere oyundaki birçok kartta, Battlecry, Deathrattle vb. özellikler yer alıyor. GT bunlara "Inspire" özelliğini de ekliyor. Inspire özelliğine sahip kartlar, sizi Hero'nuzun özelliğini kullanmaya iteğe benziyor.

Mesela en basitinden Garrison Commander adındaki kart, Hero gücünüzü iki kez kullanmanızı sağlayacak. Bundan daha iyisi, Coldarra Drake, Hero gücünüzü

mana'nız yettiği kadar kullanmanıza izin verecek. Normalde 10 mana'ya açılan Frost Giant ise Hero gücünüzü oyun içerisinde kaç kez kullandıysanız, o kadar az mana'ya açılacak. Justicar Trueheart adındaki Legendary kart ise Hero gücünüzü direkt olarak daha iyi bir hale getiriyor. Paladin iki tane asker indiriyor, Mage bir yerine iki hasarlık büyü yapıyor, Priest dört puanlık sağlık tazeliyor vb.

Yeni gelen kartlarla oyunda bayağı farklı desteler de göreceğimizi düşünmekteyim zira Mage gördüğümde "Mech Mage", Hunter gördüğümde "Secret Hunter" diye otomatik sınıflandırma yapmaktan çoktan sıkıldım.

Normalde vereceğiniz parayla 40 tane

deste alabilirken, 50 desteye ulaşabileceğiniz 50\$'lık paket, size GT'ye özel bir kart arkası da veriyor ama derseniz bu parayı hiç vermeden de oyunu oynayarak kartları yavaş yavaş kazanabilirsiniz.

GT Ağustos ayı içerisinde Hearthstone'a eklenmiş olacak ve -az daha unuttuyordum- oyuna yepyeni bir savaş alanı da ekleyecek. ■



Saçım şekil, önümden çekil

Tomonobu Itagaki ve müthiş eseri, Devil's Third!

48 yaşında olmasına rağmen halen uzun saçlarıyla dolanan Itagaki'yi nereden tanıdığınızı söyleyeyim: Dead or Alive ve Ninja Gaiden. Tecmo'daki 16 yıllık çalışma süresinde bu iki oyunla büyük başarı yakalayan Itagaki daha sonra firmayla anlaşmazlığa düşmüş, firmadaki bazı çalışanları da yanına alarak Valhalla Games'i kurmuştu. 2010 yılında gerçekleşen olayda Valhalla Games'in ilk oyunu da Devil's Third olarak açıklandı. PC, PS3 ve Xbox 360 için açıklanan oyundan daha sonra ses alınmadı. Ve geçtiğimiz ay, oyunun hala hayatta olduğunu öğrendik. Wii U için bu Ağustos'ta piyasada olması beklenen oyun, PC'de biraz daha farklı bir formatta olacak ve oyunun multiplayer kısmına bedava ulaşabileceksiniz.

Peki oyunda ne oluyor? Enteresan dövmelemleri, güneş gözlüğü ve Katana'sıyla savaşan bir arkadaşı

kontrol ediyoruz. Olay önüne çıkıncı vurup, deşip ilerlemekten ötesi de değil. Tam bir üçüncü kişi kamerasından oynanan, saf aksiyon oyunuyla karşı karşıyayız. Öyle ki bu oyunları taa PS2 zamanında oynadığımızı hatırlıyoruz. Kahramanımız yerde bulunduğu birçok silahı kullanabiliyor ve bunların arasında ateşli silahlar da var. Ateş edip ilerleyerek boss'lara varıyor, onları da yendikten sonra pek de bir şeye benzemeyeceğini düşündüğümüz hikayede ilerliyoruz. Yani bu oyunda daha önceden görmediğiniz hiçbir şey yok, belki daha azı var. Devil's Third büyük ihtimalle firmaya para sağlamayacak ve bu süre içerisinde Itagaki rezervleriyle geçindi diye düşüncünüz. Yine de belki oyun çıktığında neler olduğuna bakınız zira oyunun demosunu oynayanlar bir şekilde oyundan hoşlandıklarını da belirtiyor. En iyisi beklemek... ■



Ve kırmızı ceketliler sahnede!

Company of Heroes 2'ye The British Forces aşısı

İlk Company of Heroes oyunu gerçek bir efsaneydi. Oyuncuları stratejiye doyan CoH, uzun yıllar boyunca bir devam oyununa kavuşamadı. Geçtiğimiz yıllardaysa Relic ve Sega işbirliğiyle CoH geri döndü, şimdi de iyi bir eklenti paketine kavuşuyor. Strateji severleri 2. Dünya Savaşı'na doyan CoH 2'de Almanlar, Ruslar cirit atarken İngilizlerin izine bile rastlanmıyordu. Meğer Sega, İngiliz ordusunu oyuna bir paket olarak eklemeyi düşünüyormuş... Eylül ayında 13\$'lık bir fiyattan satışa sunulacak

olan The British Forces, bir çeşit multiplayer paketi. İçinde toplamda 8 yeni multiplayer haritası barındırıyor oyun. Bu haritaların hepsi de birbirinden farklı bir strateji kurmaya yönlendiriyor sizi. Avrupa'nın tarihsel öneme sahip bölgelerini konu eden haritalara ek olarak 15 tane yeni ünite de oyuna ekleniyor. Altı yeni komutana da ev sahipliği yapacak olan eklenti paketi, CoH 2'ye de bazı artılar sağlayacak. Relic ve Sega oyundaki tarafların dengesinden çok memnun olmamış olacak ki The British Forces paketiyle birlikte oyunun dengesinde

değişiklikler yapmayı hedefliyor. Grafiksel açıdan da oyunu biraz değiştirecek olan paket, özellikle piyadelerin animasyonları ve görüntülerinde düzeltmelere sahip olacak. İngilizlerin 2. Dünya Savaşı'nda önemli bir yere sahip olduğunu vurgulayan yapımcılar, CoH 2'nin bu paketle birlikte tam bir tecrübe sunacağını söylüyor. Sadece bu paketi satın alan oyuncular da otomatik maçlarda var olan tüm haritalara ulaşabilecek ve oyundaki diğer taraflara karşı da savaşabilecek. CoH 2 ilgi alanınızdaysa, bu paketi kaçırmayın derim. ■

Önce ateş, sonra diğerleri...

Assassin's Creed'in yapımcısından Ancestors: The Humankind Odyssey

AC serisinden, düşünün ki oyunun yapımcısı bile sıkıldı ve gitti kendine bir firma açtı! (İşin aslı öyle değil de öyleymiş gibi yapalım.) Patrice Désilets'in ilk oyunu da Ancestors olarak açıklandı, detaylar heyecan verdi. Artık bölümlerden oluşan ve bölümleri belirli periyotlarla sunulan (Life is Strange, Game of Thrones vb.) oyunlara alıştık. Patrice ağabeyimiz de aynı bu formatta hazırlıyor Ancestors'ı fakat işin içine farklı bir tema ekliyor: Bölümler arasında oyunda dolanmakta özgürsünüz. Üstelik bu boş bir gezinti de olmayacak, ana görevde ne yaparsanız, kazandığımız özelliği, keşfettiğimiz nesneyi açık dünyada kullanarak bir takım işlere imza atacağız. Patrice'in amaçlamaya çalıştığı, oyundaki görevlerde insanlığın gelişimini anlatmak. Ateşi bulmakla başlayacak oyun ve bunu yapmak için bayağı bir uğraşmamız gere-

kecek. Ateşi bulduktan sonra bunu kavmimize götüreceğiz ve onların da yararlanmasını sağlayacağız. Görevi tamamladıktan sonra, bu ateşle oyunun sunduğu dünyada neler yapabileceğimize bakacağız. Diğer görevlerde hayvanları evcilleştirme, Penisilin'in bulunması ve Ay'a ayak basma gibi önemli işler yapmaya çalışacağız. Buradan da anlıyoruz ki bölümler bizi tarihte bir oraya, bir buraya götürecektir. Toplamda 20 tane bölümün bulunması planlanan Ancestors, aradaki özgürce dolaşabilme imkanıyla diğer oyunlardan farklı bir yerde olacağına benziyor. Üstelik Patrice ağabeyimiz oyunun yavaşta Day Z ve Minecraft gibi bir formata bürüneceğini ama bunun AAA kalitesinde olacağını da vurguluyor. Yani bir noktada görevlerden çok açık dünyada hayatta kalmaya bakacağız anlaşılır. Ancestors'ın ne zaman, hangi sistemlere çıkacağı ise henüz belli değil. ■



SON DAKİKA!

Rise of the Tomb Raider 10 Kasım'da Xbox One'a geliyor bildiğiniz üzere. Oyunun PS4 çıkışı içinse tam bir yıl sonrası söylendi. Windows 10 ve Steam versiyonlarıysa 2016'nın başında piyasaya sürülecek.

Microsoft'un Nokia'yı satın aldıktan sonra büyük bir zarar ettiği açıklandı. Xbox departmanındaysa büyük bir kar yok ama zarar da görülüyor.

Son CoD oyunu, Black Ops III'ün betası 26-30 Ağustos tarihleri arasında yer alacak. Multiplayer moduna özel olacak olan beta'yı ancak oyunu önden satın alanlar tecrübe edebilecek. PS4 sahipleriyseniz bu tarihten bir hafta önce betaya erişim hakkı kazanacak.

Konami ile Hideo Kojima'nın arası artık ne denli açıldıysa, Konami son olarak MGSV'in oyun kutusunun kapağında Hideo Kojima ismini tamamiyle sildi.

Keiji Inafune'nin Mega Man benzeri oyunu, Mighty No.9 Eylül ayında piyasada olacak ve bunu takiben bir film de yapım aşamasına giriyor. Dead Rising: Watchtower filminin yapımcısından beyaz perdeye uyarlanacak olan film, bir animasyon olsa daha iyi olurdu diye düşünmekteyiz.

PS4 veya Xbox One'da bir BlazBlue peşinde olanlar, bu yıl içerisinde BlazBlue Chrono Phantasma Extend'e kavuşabilecek!

Unreal Engine 4'ün bedava olmasıyla birlikte birçok oyun da bağımsız yapımcılar tarafından hazırlanmakta. İki yıllık yapım sürecinde olan ve önümüzdeki aylarda bedavaya sunulacak olan Resident Evil 2: Remastered da UE4 ile yeniden yapılmış olan bir RE2'den başkası değil.

Yeniden yapım oyunlar hız kesmiyor ve kervana Odin Sphere da katılıyor. 2007'nin en eğlenceli 2 boyutlu aksiyon oyunlarından biri olan Odin Sphere gelecek yılın herhangi bir zamanı PS4, PS3 ve PS Vita'da boy gösterecek.

Shenmue 3, Bloodstained'in Kickstarter kampanyasından topladığı 5.54 milyon doları geride bırakarak 6.33 milyon dolarla başarıya ulaştı. Oyunun gerçekleştireceği olması bir yana, bu rakam Kickstarter'da bir oyunun topladığı en büyük miktar da oldu.

Nintendo'nun başkanı Satoru Iwata, geçtiğimiz ay 55 yaşında, zamansız bir biçimde hayata gözlerini yumdu. Satoru'nun Kyoto'daki evini yaklaşık 3000 kişi ziyaret etti.



Gothic'e ne oldu?

O gitti, yerine **ELEX** geldi

Piranha Bytes'ın muhteşem başlayıp giderek kötüleyen serisi Gothic tarihin tozlu yapıklarına karıştı. Oyunun yapımcısı Piranha Bytes da Nordic Games ile anlaşarak yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladı, adını da ELEX olarak belirledi. PC ve konsollar için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi 2016/2017 kışı olarak bildiriliyor ve tanıtımı yapılırken de yine Gothic gibi geniş bir oyun alanıyla baş başa bırakılacağımız söyleniyor. "Post-apokaliptik bir evrende, ahlak seçimleri yaparak garip yaratıklarla ve devasa bir dünyada macera peşinde ko-

şacaksınız." diyor Piranha Bytes ve ekliyor: "Oyunu daha fazla geliştirmedik için size söyleyecek bir şeyimiz yok." Açıkçası Piranha Bytes'tan yine Gothic kıvamında bir oyunun gelebileceği olma ihtimali çok sevindirici fakat firmanın Risen'de bir türlü istenen başarıyı yakalayamamış olması ve kaliteden sürekli ödün vermesi de düşündürmüyor değil. Gamescom'da hakkında daha fazla bilgi alabileceğimiz açıklanan oyunu radarımızda tutacağız, ne olur ne olmaz! Eğer konu ilginizi çektiyse Gothic oyunlarına da (Dördüncüsü dışında.) göz atmanızı tavsiye ederim. ■

Rollcage'in izinden...

Yerinde durmayan arabalar, **Grip**'te!

1999 yılında belki ortada bile yoktunuz ama biz PlayStation'larımızda, bilgisayarlarımızda Rollcage oynuyorduk. WipEout gibi inanılmaz hızlı bir yarış oyunu olan Rollcage'de araçlar ters dönse bile ilerleyebilen, tekerlekli arabalardan farklıydı. Daha önce bu oyunda çalışmış olan bir arkadaş, yanına bir başka arkadaşını da alarak Grip üzerinde çalışmaya başladı ve Steam'de yeşil ışığı kaptıkları anda oyun da piyasaya sürülmek üzere hazırlanmaya başlanacak. Unreal Engine 4 ile hazırlanmakta olan oyunda birbirinden farklı özelliklere sahip (biri daha hızlı, biri daha yavaş ama ağır zırhlı), araçlara binecek ve galaksinin birçok farklı gezegeninde yarış mücadelelerine katılacağız. Pistlerde patlatılabilecek bölgeler de olacak ve bunları rakiplerimizi yavaşlatmak için kullanabileceğiz.

Plazma silahlarından, birçok tuzağa kadar bir dolu silahla da donatılacak olan araçlarımız, ters döndüğünde hiçbir şekilde durmayacak ve tavanda, duvarda bile aracımızı kullanmaya devam edebileceğiz. Kariyer modunun yanında birçok farklı mod da barındıracak olan Grip'i, yarış severler göz hapsinde tutmalı. ■





Baze eSpor Cafe & Bar Açıldı!

Eğlencenin ve eSpor' un adresi Baze, Dünya' da MeltDown eSports Bar ile yayılan eSpor Cafe & Bar konseptini Türkiye' ye getirdi. Kendine özgü dizaynı ile video oyunları ve eSpor dünyasına ilgi duyan herkesin hoş vakit geçirebileceği, eSpor hakkında birçok içeriğin ve etkinliğin yer alacağı Türkiye' nin ilk ve tek eSpor barı Baze eSports Cafe & Bar, Do-rock XL' in konsepti ile 15 Temmuz' daki partisiyle İstanbul/Kadıköy' de açıldı.

eSpor severlerin ESL turnuvaları, League of Legends Şampiyonluk Ligi, Intel Extreme Masters gibi birçok eSpor yayını canlı olarak takip edebileceği, diğer yandan turnuvaları izlerken arkadaşların ile içkini yudumlayabileceğin bir mekan olan Baze eSports Cafe & Bar, oyun dünyasının yeni buluşma adresi olacağı kesin.

Baze eSports Cafe & Bar' ın adresi ise Kadıköy merkezde, PTT' nin yanındaki Neşet Ömer sokakta Migros' un yanında bulunuyor (No: 3). Mananız bittiğinde, canınız azaldığında, mermizin kalmadığında ya da arkadaşlarınızla eSpor izleyerek eğlenceli vakit geçirmek istiyorsanız, Baze eSports Cafe & Bar müşterilerini bekliyor.



ESL One Cologne 2015

Tüm oyun dünyasının heyecanla beklediği, Dünya' nın en büyük Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) turnuvası ESL One Cologne 2015, 20-21 Ağustos Cologne ESL Stüdyoları, 22-23 Ağustos' ta ise Lanxess Arena Stadyumu' nda gerçekleşecek. Binlerce seyirciye ev sahipliği yapacak turnuvanın güncel ödül havuzu ise \$ 250,000. Dünya' nın en iyi 16 CS: GO takımı büyük ödülü alabilecek ve ESL One Şampiyonu olabilecek için kıyasıya mücadele edecek. Siz de bu heyecana ortak olmak ve desteklediğiniz takımı izlemek istiyorsanız, turnuva boyunca Türkçe anlatımlarıyla ESL One Cologne 2015' i www.twitch.tv/esl_csgo_tr adresinden takip edebilirsiniz.

Yeni sezona hazırlanırken

Bu ay konumuz ara seçimler ve sayılarla 2014-15 sezonu

TÜSOT'ta yeni sezon hazırlıkları sürerken, Temmuz ayında bir ara seçim gerçekleştirildi. TÜSOT Yürütme Kurulu üyesi Salih Barlak'ın, kişisel nedenlerden ötürü görevinden ayrılmasından sonra yerine gelecek kişinin belirlemesi için yeni bir ara seçim yapıldı. Seçimlerin sonucunda, boşalan Yazmanlık pozisyonu için Sedat Akaryıldız Yürütme Kurulu'na seçildi. Salih Barlak'a gönüllü katkılarından dolayı teşekkür ediyor, yerine seçilen Sedat Akaryıldız'a yeni görevinde başarılar diliyoruz.

Yeni sezon hazırlıkları devam ederken, geride



biraktığımız sezona bir göz atalım istedik. Geçen sezon Star Wars X-Wing grubu TÜSOT'un en aktif oyun grubu oldu.

Bu nedenle bu ayki bültenimizde bu grubun oyun istatistiklerine yer verdik. İşte sayılarla 2014-15 sezonu:

Geride bıraktığımız sezonda, Ulusal Turnuva da dahil olmak üzere toplam 14 Star Wars X-Wing turnuvası gerçekleştirildi. Bu turnuvalardan 6'sına Pegasus (İstanbul), 3'er tanesine Oversoul (Ankara) ile Sığınak (İstanbul) ve 2'sine Kule Sakinleri (İzmir) ev sahipliği yaptı. Böylece en çok turnuva düzenlenen şehir İstanbul oldu.

Türkiye genelinde gerçekleşen turnuvalarda toplam 216 maç yapıldı. 3 filo tipinin seçilebildiği oyunda, %48'lik bir oranla oyuncular tarafından en çok tercih edilen Rebel filosu oldu. Rebelleri %42'lik oranla Imperial ve %10'luk oranla Scum filoları takip etti. Tercihlerde ikinci sırayı alsa da maçlarda en yüksek kazanma oranına ulaşan taraf %50'lik bir oran ile Imperial filoları oldu. Bu oran Rebel filoları için %49, Scum filoları için %45 olarak gerçekleşti.

Düzenlenen 216 maçtan sadece 9'u beraberlikle sonuçlandı. Bu da yüz maçtan sadece 4,2'sinin beraber bitmesi anlamına geliyordu. Ulusal Turnuva takviminde yer alan 12 turnuvanın tamamının ayrı bir oyuncu tarafından kazanılması da bir başka ilgi çekici istatistik oldu. ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



www.tusot.org



Yapım **Avalanche Studios**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **1 Aralık 2015**
Web **www.justcause.com**

JUST CAUSE 3

Impossible is Nothing!

"Beni asla yenemezsin!" dedi General. Ravello adı ile anılıyordu ve adanın huzurunu çoktan kaçırmıştı. Kimse onun boyunduruğu altına girmek istemiyor ama başka bir seçenek de bulamıyordu. Derken Rico şehre döndü. Tüm kızlar acilen üzerine basılması gereken bir böcek. Rico önce diktatörün adadaki tüm üslerini havaya uçurdu. Köprüleri patlattı, tüm yardım ağını kesti. Helikopterleri, uçakları kaçırdı, bunları birbirinin üzerine sürdü. General, "Beni asla yenemezsin!" diyordu; o çok sevdiği heykellerden biri başına yıkılmadan sadece saniyeler öncesinde. Ve Rico paraşütünü açıp uzaklaşırken sadece bir bakış attı yıkıntıya; gözlerinde nefretten başka bir şey yoktu... >





^ Eğer ateş ederken bir aracın üzerinde yürümüyorsanız, o bir aksiyon yapımı değildir.



Rico, dilediğinde istediği noktaya kanca atabili ve bu noktalara kendini çekebilene/kanca attığı şeyi kendine çekebilene ve Wingsuit'ıyla istediği gibi uçabilene bir bireydir. Bakın çeşitli ortamlarda kendisini ne şekillerde görebiliriz.

Rico trekkingde

Rico ve arkadaşları bir gün gezi için bir dağ patikasından ilerlemeye karar verirler. Grupta birçok çift ve Rico'nun sevgilisi de vardır. Rico sevgilisine aşkından delirmektedir ve onun için bir şeyler yapmak ister.

Ve Rico, düğünde...

Rico'nun kayınpederi: Kızım nerede bu oğlan, geç kaldı?
Rico'nun evleneceği hatun: Ay baba bilmiyorum yaa; sürpriz falan dedi, dikti hepimizi burada ayağa.

Davetli 1: O bir uçak...

Davetli 2: O bir kuş...

Davetli 3: O bir... Uçan sincap?

Rico havada süzülerek etkileyici bir giriş yapmak istemiş ama hedefi şaşırdığından kayınpederle

"Square Enix ve Avalanche neden yeni bir Just Cause oyunu yapmaya karar verdiler bilinmez ama çok da iyi etmişler"

Rico'nun kız arkadaşı: Rico, manzara ne kadar güzel değil mi?

Rico: Deniz çok güzel gözüküyor mu?

RKA: Evet hayatım.

Rico: Hemen sana denizin dibinden kum çıkartıp geliyorum, bekle beni!

RKA: Rico gözünü oyarım gitme bir yere; gitme!

Of Berk ya bu gene uçtu gitti!

Berk: Ne zamandır sana söylemek istediğim bir şey var...

Rico uçakta

Rico: Of bu uçak çok yavaş, hostes hanım acil çıkış kapıları ne taraftaydı?

Hostes: Şu tarafta fakat neden sordunuz?

Rico: İyi günler!

Rico gökyüzünde süzülürken uçak basınç kaybından yere çakılır, onlarca kişi hayata veda eder.

Rico dağ tırmanışında

Dağ tırmanışı ekibi: Ve tam sağ tarafta da her tarafa kanca atarak ilerleyen, kendini Örümcek-Adam sanan densiz arkadaşımızı görüyoruz. Evet, dağın tepesine çıkmış olabilir ama onu hiçbir zaman sevmeyeceğiz.

çarşısmama adına geline bir kanca atmıştır. Eli ayağına dolandığı için ikinci kancayı da kaynana atar ve gelin-kaynana birbirine bağlanarak uçurumdan yuvarlanır, hikaye sonlanır.

Gerçeklerle yüzleşme vakti

Evet, hepimizin Rico'yu iyice tanıdığına inanıyorum artık. Rico Rodriguez böyle bir karakter, yapacak bir şey yok. Oyun boyunca kendisinin özel hayatına dair bir an göremeyeceğimiz için ben size ön bilgilendirme yapmak istedim, olan biten de bundan ibaret.





2006 yılında PS2 ve Xbox için hazırlanan Just Cause, 2007'de Steam ve Xbox 360'da boy göstermiş, 2012'de de PSN'den indirilebilir hale gelmiştir lakin bu kadar bilgi vermiş olmama rağmen ilk Just Cause güzel bir oyun değildi, unutulmasıydı, PSN sağ olsun, unutturmadı! Just Cause 2 ise muhteşemdi. Hem de her anlamda! Oyunda yapacak o kadar çok iş vardı ki... Nerede GTA'daki amaçsızlık, nerede Just Cause 2'deki görevler. Oyunda bulunan adanın her bir köşesinde yapacak bir şeyler bulabiliyordunuz ve buna Rico'nun paraşütüyle yaptığı rahat manevralar da eklenince, tüm ada avcunuzun içindeki bir oyun parkına dönüşüyordu. Just Cause 2 her anlamda başarılıydı, devamının gelmesi için haftalarca dua ettim, beni dinleyen olmadı!

Square Enix ve Avalanche neden yeni bir Just Cause oyunu yapmaya karar verdiler bilinmez ama çok da iyi etmişler. Direkt Just Cause 3 ismiyle hazırladıkları oyun, Just Cause 2'nin

aynısı ama bin tane yenilik eklenmiş hali. (Just Cause 2 + 1000.)

Un'isola mediterranea

Perché non andiamo verso l'isola dove Rico è nato eh? (İtalyanca biliyorum.) Konumuz güneye kaydı zira Rico Rodriguez, bir İspanyol olmasına rağmen Medici adasına dönüş yapıyor ki bu adanın İtalya sınırlarında olduğuna eminim! (Hayali dünyayla kavga eden yazar.) The Agency'yi bırakıp doğduğu yere, Medici adalarına dönen Rico bir bakıyor ki bu bölgeyi General Di Ravello ele geçirmiş, kimse de ona dokunamıyor. Daha önce bir diktatörü devirmesinin verdiği rahatlıkla, yeniden aynı şeyi yapabileceğini bilen Rico düşüyor Ravello'nun peşine. Üstelik bu defa çok daha hırslı çünkü anavatanı işgal altında!

Just Cause 2'yi bilmeyenler buradaki hikayeyi Far Cry 4'e benzetmiş olacaklardır –ki haklılar da. Just Cause 3 hem senaryo açısından, hem de tropik ada konseptiyle Far Cry 4'ü andırıyor lakin >

^ Rico'nun sörf tahtası.

Haydi modlayalım beyler!

Just Cause 2'yi PC'de oynayanlar, bir süre sonra oyunun yetersiz kalmakta olduğunu düşünerek oyunu modlamaya başladı ve ortaya birçok farklı "şey" çıktı. Bunlardan en iyisi oyuna multiplayer kısmının eklenmiş olmasıydı belki de ama görseldeki Deadpool ve "çoklu kanca" eklentilerini de görmezden gelemeziz. Just Cause 3'te bir multiplayer modu bulunmayacağını biliyoruz ve yapımcılar da bunun üzerine diyor ki, "Oyundaki mod desteği sayesinde sanıyoruz ki oyun çıktıktan sadece bir gün sonra birileri oyuna multiplayer kısmını

ekleyecektir." Oh, beleş iş gücü! Şaka bir yana, modlamaya oyuna getirilebileceklerin sınırı yok ve Just Cause 3'ün mod desteğine sahip olması da oyun süresini bir hayli uzatacağa benziyor. Bir ilginç detay da Fallout 4'ün Xbox One öncelikli olmak üzere konsollarda mod desteğine sahip olacağını açıklanmasından sonra, Square Enix'in de Just Cause 3 için konsollara mod desteği getirmeyi düşünmesi. Bu konu hakkında net bir açıklama olmasa da büyük ihtimalle, bir süre sonra oyun konsollarda da modlayabileceğiz.



Just Cause 3'teki gelin arabalarının arkasına patlayıcı variller bağlanıyor.

> Far Cry'la benzerlikler bundan ileri gitmiyor, bana güvenebilirsiniz. Zaten Far Cry 4 iyi bir oyun bile değildi, Ubisoft bu kadar mı tekrarcı olursun arkadaşım ya? Aklıma geldi, sinirlendim. Diyorduk ki Medici adalarındayız. Buradaki çoğul ek size bir şeylerin sinyalinin veriyor olmalı. Evet, tek bir adada değil, üç tane adada sürece maceramız. Bunlardan iki tanesi nispeten daha sakın adalar. Geriye kalan adaysa devasa bir ordu karargahına ev sahipliği yapıyor. Burayı işgal etmeye çalışmak da Far Cry 4'teki, seviyeniz yetmezken girmeye çalıştığınız kalelerdeki mücadeleye benzeyecek, yani oyunun başlarında imkansız olacak. (Yine Far Cry'a benzedi, mi dispiace.)

Uçarım, dağlara, göklere...

Just Cause 2'nin tüm olayı paraşüttü belki de. Çıkartın paraşütü, geriye yerde yürüyüp adada birilerine ateş eden, bir yerden bir yere gitmek için GTA stili araç çalmak zorunda kalan bir adam kalıyordu.

Just Cause 3'teki durum da bir önceki oyundan farklı değil belki ve zaten Just Cause'u özel yapan da bu: Özgürlük! GTA'da da özgürdük, Far Cry'da da fakat buradaki özgürlük başka bir seviyede. Öncelikle paraşütle başlayalım...

Sevgili Rico'muz, az bir yükseklik görmesin, tek tuşla açıyor paraşütü, başlıyor süzölmeye. Eh, kancası da boş durmuyor, atıyor bir yere kancayı, çekiyor kendini, ne oldu; yeniden yükseldi göğe kahramanımız. Paraşütle süzölmek yeni oyunda daha da dengeli, daha da kolay. Sırf şu paraşütle

dolaşmak için görev yerlerini es geçip duracaksınız, bana güvenin.

Paraşüt kullanımı ne kadar kolaysa, olay Wingsuit'e geçince işler biraz zorlaşacak. Aynı paraşüt gibi hızla geçiş yapabildiğiniz wingsuit, o havalı videolardaki gibi size yüksek hızda süzölme olanağı tanıyor. Bununla bir dağın tepesinden atlayıp B noktasına ulaşmanız resmen an meselesi. Olayın zor kısmı yere yakınken kontrolü sağlamak ve paraşüt-wingsuit geçişinde manevra yapabilmek. Bunu beceremediğiniz taktirde yere sümük gibi yapışıp kalıyorsunuz, işin şakası yok. Gözlemlerim sonucunda hem paraşüt, hem de wingsuit'te bir "yapaylık" sezmedim de değil. Bu iki aracın da fiziğiyle elbette oynanmış ama ipin ucu da biraz kaçmış gibi gözüküyor. Normal şartlar altında wingsuit, yer çekimine riayet eden bir kostümken burada resmen yukarı doğru da gidebiliyorsunuz, yere 1 metre yakinken yeniden gökyüzüne doğru ivme de kazanabiliyorsunuz ve gitmeniz gerekenden daha da yavaş hareket edebiliyorsunuz. Oynanışı elbette çok daha eğlenceli hale getirebilecek bir tarz benimsenmiş ama gerçekçilikten de bir o kadar uzaklaşmış. Bu örnekle birlikte de başka bir konuya geçiyoruz ve o da oyunun kendini ciddiye almamasından başkası değil. Gelin anlatayım...

Hepsi büyük bir esprî mi?

Her ne kadar yeni bir diktatörlük söz konusu olsa da Just Cause 3, ciddi bir oyun değil. Evet yine birileri ölecek, yine büyük patlamalar yaşanacak fakat düşman askerlerinin herhangi bir kişiliği

Koleksiyoncular, assemble!

Mesela Kürşat diyor ki, "Abi oyun yarın geliyor elimize." Sonra ne geliyor, 12 haneli PSN kodu! Oysaki şuradaki güzelliğe bakın... Oyunların böyle güzelim koleksiyon versiyonları oluyor, bize de kodlar düşüyor... Kısmet. Just Cause 3'ün koleksiyon versiyonunda ne ararsanız var. Şaka yapıyorum, bence biraz sönük bir paket olmuş. Oyunun "İlk gün versiyonu" ile birlikte, özel bir oyun içi zırhlı aracı size sunan paket, Medici bölgesinin 24"e 24"lik... (Amerika ne zaman inçten vazgeçecek? Hiçbir zaman... 24 inç yaklaşık... (Çarpamadı.) Evet, yaklaşık 60 cm boyutlarında oluyor ve 60'a 60 bir harita bulunuyor pakette. Yolunuzu kaybederseniz bu haritayı açıp etrafta ne var, ne yok bakabileceksiniz. Her koleksiyon kutusunun değişmezi Art book da burada yer almakta ve 32 sayfa, kuşe kağıda, 1. hamura baskılı! Bu art book'lara da bir kez bakılır, sonra kenara konur değil mi... (Hatta bazen hiç bakılmaz.) Ve son olarak, Rico'nun ünlü



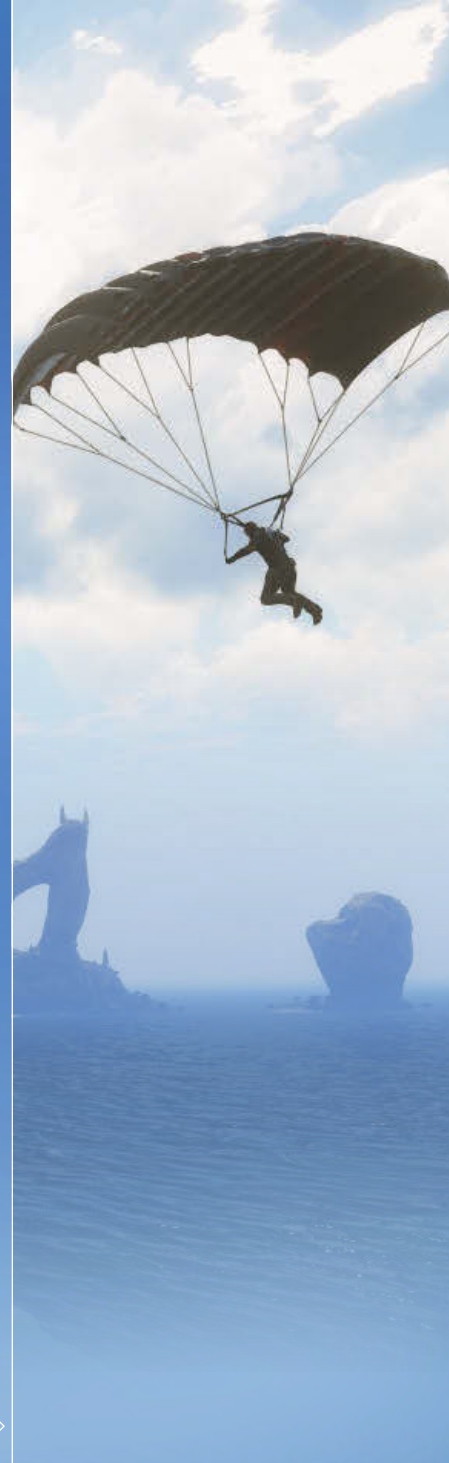
olmayacak. Büyük ihtimalle oyun boyunca Ravello'nun kişiliğine dair de pek bir şey göremeyeceğiz oyunda. Senaryo bir yana, oynanışta da ciddiyet yerlerde... Oyun sizi Saints Row'daki gibi büyük bir kaos yaratmaya itecek ve bunu yapmak için de tüm garip yöntemleri deneyeceksiniz. Ravello'nun heykeli yıkılacak diyelim, bu görevi yapmak için istediğiniz yöntemi seçeceksiniz. Eğer ciddi bir oyun olsaydı bu heykele gizlice yaklaşmamız, onlarca korumayı geçmemiz, arada birkaç kez ölmemiz ve görevi tekrar denememiz gerekirdi. Buradaysa bir uçak kaçırıp heykeli bombardımana tutmak da mümkün, roketatarımızı kuşanıp heykeli paramparça etmemiz de veya ünlü kancalarımızı kullanmamız da... Kanca konusu çok önemli arkadaşlar; hatta Just Cause 3'ü Just Cause 3 yapacak etken de diyebiliriz. Evet paraşüt ve wingsuit'in önemi de büyük fakat yapımcı Avalanche Studios Rico'nun daha önce bir tanesine sahip olduğu ve çok da etkin kullanmadığı iplere, kancalara yepyeni bir boyut getirmiş.

Yeni oyunumuzda kanca sayımız neredeyse sınırsız. Elbette oyun belirli bir sayıda ip ve kanca için destek verebiliyor ama sayı öylesine iyi bir noktada ki yapmak istediğiniz şey yarı yolda kalmıyor. Modcu arkadaşların da bu sayıyı gerçekten sınırsız hale getirip tüm oyun alanını birbirine katmamızı sağlayacak olanaklar taniyacağını da düşünmekteyim.

Şimdi bildiğiniz üzere kancayı Rico, kendini bir yerlere çekmek için kullanıyordu eskiden. İki nesneyi birbirine bağlamak için de kullanmaktaydı ama bunu yapmak isteyeceğimi yerlerin sayısı oldukça kısıtlıydı. Just Cause 3'te kanca ile aynı Örumcek-Adam gibi kendini sağa sola çekebiliyor kahramanımız –ki buradaki gerçek dışı fizik durumu da göze batmayacak gibi değil. Bunu önemsemiyor ve kancalarımızın ikincil kullanımı-

kancasının çalışır bir versiyonu da pakette yer alıyor! Evet, bu kancayı kullanarak her yere gidebileceksiniz! Uyduruyorum, uzaklaşmayın! Maalesef kanca sadece bir büst gibi duracak ve ona baktıkça Just Cause 3'teki özgürlüğünüzü hatırlayacaksınız; sonra da camdan bakıp 1 metre uzaktaki karşı binayı görüp üzüleceksiniz. Açıkçası çoğu koleksiyon paketi beni heyecanlandırmıştır ama burada pek eğlenceli bir şey göremedim. Yine de ilginizi çektiyse, oyun çıkınca almayı düşünebilirsiniz.

na geçiyoruz: Kaos yaratmak! Nesnelere istediğimiz gibi birbirine bağlayabildiğimiz için artık yapabileceklerimiz tamamıyla bizim yaratıcılığımızla kısıtlı. Diyelim ki bir üsse geldik. Her taraf da asker kaynıyor, bizim elimizde de birkaç tane basit makineli tüfek var. Üssü bunlarla indirmeye çalışmak bayağı bir iş... Onun yerine ne yapıyoruz, bizi kimsenin görmeyeceği, irtifası yüksek bir noktaya geçiyor ve üsse şöyle bir bakış atıyoruz. İçi gaz veya yakıtla dolu olan o kocaman, küre şeklindeki tanklar dikkat çekici. Diyoruz ki bunları birbirine bağlayalım... Bağ yaptıktan sonra küreleri radyo kulesine bağlıyor, onu da bir başka yapıya bağlayıp tuşa basıyoruz. Buradaki görüntüyü size yazılı bir şekilde tarif etmem mümkün elbette ama olayı kendi gözlerinizle görmeniz çok daha iyi olurdu –ki Youtube'da "Just Cause 3 gameplay" diye aratırsanız, neyden bahsettiğimi anlayacaksınız. O küreler kancaların çekimiyle önce birbirlerine yaklaşıyor, bu sırada kuleye doğru bir >





> eğilim de başlıyor ve hepsi birlikte aşağı doğru, son kancanın çekimiyle ilerlerken küreler birbirine giriyor, tüm üs DEVASA bir patlamayla alevler içinde kalıyor. Bakın buradaki devasa kelimesini büyük yazdım zira sanmıyorum ki başka bir oyunda böylesine büyük patlamalar daha önce gördük. Yapımcıların özellikle ayarladığı bir durum bu; adamlar büyük patlamalar, bolca alev istemiş ve bunu gerçekleştirmiş. Hiçbir oyunda bir yerleri havaya uçurduktan sonra bu kadar çok tatmin olamayacaksınız, bana güvenin.

Köprü trafiğe kapalıdır

Avalanche Studios sağ olsun, oyundaki birçok yapıyı ve cismi patlatılabilir, parçalanabilir hale getirmiş. Mesela daha önce heykel demiştik; bu heykele nasıl saldırdığınıza göre parçalanma

şekli de farklı olacak ama spesifik olarak Ravello heykellerinde, heykellerin kafasının hep tek parça halinde kalması ayarlanmış. Nedeni de bu küresel parçayı bir silah olarak kullanmanızı sağlamak. Takın kancayı, fırlatın gitsin... Bu şekilde uçaklar, helikopterler parçalanabilir gibi duruyor. Üslerin patlatılmasından da bahsettik ve aynı üsler gibi, kocaman köprüleri de ortadan kaldırmak mümkün. Devasa, betonarme köprüleri patlatmak ve yıkılmalarını seyretmek de ayrı bir keyif veriyor. Üstelik bunu yaptıktan sonra, "Aman köprü yıkılmadan hemen kaçayım!" gibi dertleriniz de olmuyor; Rico açıyor paraşütü, açıyor wingsuit'i mekandan ayrılıyor. (Yalnız o devasa betonlar suya düştüğünde su fiziğini de ayarlasaydınız iyi olurdu Avalanche!) Just Cause 3'ün en büyük güzelliklerinden biri de

Rico'nun bir süper kahraman olduğunun göstergeleri

Rico insan üstü bir varlıktır çünkü...



... Uçabilir!

Bakın, Rico uçuyor. Yere düşecek gibi mi oluyor? Hop paraşüt. Hava akımı mı yakaladı? Uç gitsin... Gözünüzün görebildiği noktada bir uçak mı var? Atın kancayı gitsin....



... Saniyede kıyafet değiştirebilir!

Birisi size bir Wingsuit versin de bakın kaç dakikada giyiyorsunuz onu... Oysaki Rico paraşütüyle aheste aheste süzülürken, bir saniyede bu kostüme geçiş yapıp uçan sincap misali süzülüyor.



...Sonsuz kancaya sahiptir!

Dört işçi şuradaki görüntüyü zor oluşturabilecekken Rico tüm fizik kurallarını ihlal ederek bir aracı bir piknik tüpüne, o tüpü bir insana, insanı da binaya bağlayarak sürreal bir tablo oluşturabilir.



...Hızdan etkilenmez.

Haydi hep birlikte saatte 500 Km hızda giden bir uçağın üzerinde durmaya çalışıyoruz. Denedik mi? Cevap veremezsiniz çünkü öldünüz. Rico bunu yapabilmemesinin ötesinde, uçağın tepesinde dururken pilotu kabinden atıp yerine kendi geçebilir.



burada işte. Rico adeta bir süper kahraman gibi çoğu “imkansız senaryo”dan yara almadan ve hızla uzaklaşabiliyor. Oyunda o kadar özgürsünüz ki ne yüksekliği dert ediyorsunuz, ne size ateş açan uçakları, helikopterleri. Biliyorsunuz ki bir yerlere kanca atıp hız kazandıktan sonra wingsuit veya paraşütle hızla tehlikeden uzaklaşabilirsiniz. Sanki Superman’siniz de bir yere konup işi hallettikten sonra hızla ortamdaki kaçabiliyorsunuz.

Arabayı buraya park etmemiş miydik?

Rico wingsuit’i ve paraşütleriyle son derece hızlı hareket edebiliyor fakat Avalanche Studios oyuna araçları eklemekten ve onların her birinin birbirinden farklı olmasını sağlamakdan da geri kalmamış. Aynı GTA’da olduğu gibi burada da istediğiniz aracı çalmak ve kullanmak mümkün. Genellikle de kimse peşinizden, “Aracım da aracım.” diye koşturmuyor, alıp gidiyorsunuz arabayı. Arabaların yol tutuşu ve hızları birbirinden farklı, çoğunu kullanmak da eğlenceli. Bunlardan daha iyisiyse araba olmayan, diğer araçlar.

Mesela uçaklar. Üslere sızıp savaş uçaklarını kaçırmamız olası. Bunlar çok hızlı hareket ettiği için küçük hedeflere karşı kullanmanız zor ama üslere yapacağınız saldırılarda işe yarayabiliyorlar. Hayır, roket atarak veya makineli tüfeği kullanarak da değil; uçağı son hız üsteki yakıt tanklarına doğru yönlendiriyor ve uçaktan atlayıp onu bir mermi gibi kullanabiliyorsunuz. Tek taşla, devasa bir üsl! Bence iyi seçim.

Tanklar da oyun alanında hizmetimizde. Bunlar kurşunlara çok dayanıklı olduğu için uzun süre dayanıyor ve etrafı birbirine katmaya uzman hale geliyorsunuz. Tanklar elbette kolay bulunabilir araçlar değil ama bir tanesini bulduğunuzda, ondan sonuna kadar faydalanmak isteyeceksiniz. GTA V’teki deniz görüntüsü mükemmeldi, Just Cause 3’te ise belki bundan daha iyisi var. Deniz-

de kolayına kanca atacak yer bulamayacağınız için de mecburen gemilere, teknelere, sürat motorlarına kalıyorsunuz. Bunlarla elbette pek fazla bir iş bece remeyeceğiz ve bence kozmetik birer ürün olarak kalacaklar ama olsun; hiç olmasalar da oyuncular isyan ederdi.

Toplamda 80’e yakın farklı aracın olacağı Just Cause 3, bize işlerimizi halletmek için herhalde daha fazla olanak sunamazdı...

Güneş doğdu

Biraz da görsellikten bahsedelim. Oyun tek kelimeyle inanılmaz gözüküyor. Yapımcılar büyük binalarla, yapı detaylarıyla çok uğraşmak zorunda olmadığı için tüm gücünü adadaki doğal örtüye harcamış ve görüp göreceğiniz en tropik, en iyi gözüken adalardan birisi ortaya çıkmış. Güneşin ağaçlar arasından süzülmesi, ağaçların rüzgarla birlikte salınması, bir ayçiçeği tarlasına arabayla daldığınızda çiçeklerin dağılması, adanın farklı yerlerinde, farklı tipte bitki örtülerinin görülmesi... Kasaba diyebileceğimiz ufak yerleşim birimlerinde bile güzel detaylar göze çarpıyor. Bir diktatörün kontrolünde olduğu hemen hissediliyor örneğin adanın. Just Cause 3 ile GTA’yı karşılaştırmak olmaz elbette fakat hangi oyun daha eğlenceli diye soracak olursanız size otomatik olarak JC3 diyebilirim. GTA elbette birçok yönden daha ileride fakat görev yapmadığınız sürece şehirde yaratacağınız kaosu veya bir yerlere saldırmanın size polis takibi dışında bir getirisi olmuyor. JC3’teyse neredeyse adanın her yerinde yapılacak bir şey var ve hepsi de size bir fayda sağlayacak. Bir şeyleri haybeye yapma, JC3’ün işi değil.

Aralık ayında piyasada olması beklenen oyunu şimdiden listenize ekleyin. Hatta aşığılara değil, üst sıralara bile koyabilirsiniz. Amaç eğlenmekse, bundan iyisini JC3’ten başkası yapabilecek gibi durmuyor... ■ Tuna Şentuna



BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



+
50 POSTER
100 STICKER
4 BOYAMA





İLK BAKIŞ

Street Fighter V

Arayı fazla açmadan...

Sayfa 34



GRAV

Onca hayatta kalma oyunu arasında, hayatta kalma şansı çok yüksek

Sayfa 38



Fallen: A2P Protocol

Biz XCOM 2'yi bekliyorduk?

Sayfa 39



Subnautica

Denizin üstünde görebileceğimiz ne varsa gördük, oynadık diyenleri buradan alalım

Sayfa 40



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4**
Çıkış Tarihi **Mart 2016** Web www.streetfighter.com

Street Fighter V

Ken & Ryu yine cepte!

PS4'teki Ultra Street Fighter IV hezimetini atlatamamıştık ki yeni Street Fighter oyunu, Street Fighter V hakkında bilgiler elimize ulaşmaya devam etmesin... Capcom'un SFIV serisine bir süre daha dayanabileceğini düşünmüştüm fakat meğer firmanın başka

bir pazarlama stratejisi varmış ve MOBA'lardan da bir hayli etkilendiklerini anlamadığımızı sanmasınlar. Yeni SF mücadelesi elbette iyi bir oyun olacak, o şu anki haliyle bile belli fakat seriye yepyeni bir dokunuş olup olmayacağı konusu tartışılır. Detaylara bakalım... ■ **Tuna Şentuna**



Gördüğünüz üzere grafiksel tarz yine önceki oyunla aynı. Yine suluboya darbelerine benzer efektler hakim ve yine cel-shade ile üç boyutlu animasyonlar birbirine girmiş gibi hoş bir tarz oyunda yer etmiş, güzel de olmuş.



Toplamda 16 karakterle satışa çıkacak olan oyunda dört tane de yeni karakter bulunuyor ve bunlardan biri de geçtiğimiz haftalarda açıklanan Necalli. Afro saçları ve sürekli "berserk" modunda hareket edermişçesine uyguladığı saldırılarla Necalli, enteresan bir karakter olmuş.



3
Cammy yine oyundaki yerini alıyor. Onu hızlı saldırıları ve her türlü duruma uygun saldırı hareketleriyle tanımiştık. Beşinci oyunda da kendisiyle ilgili pek fazla değişen bir şey yok açıkçası; yine hızlı, yine acımasız.



4
Ancak yetenekli ellerde iyi bir oyuncuya dönüşebilen Birdie de beşinci oyunda kendine yer bulmuş durumda. Şişko olmasına aldırmadan seri hareketler yapabilen ve zinciriyle düşmanlarını yakalayabilen Birdie'yi çok özlediğimizi söyleyemeyeceğim maalesef.



5
Nash artık bir Guile kopyası olmaktan çok uzak. Düşünün ki Sonic Boom hareketi artık Hadouken gibi yapıyor ve Guile'in havayı kesen ünlü tekmesine de sahip değil. Bu değişimlerle Nash kötü bir karakter olmaksızın çok uzak; deneyince anlayacaksınız.



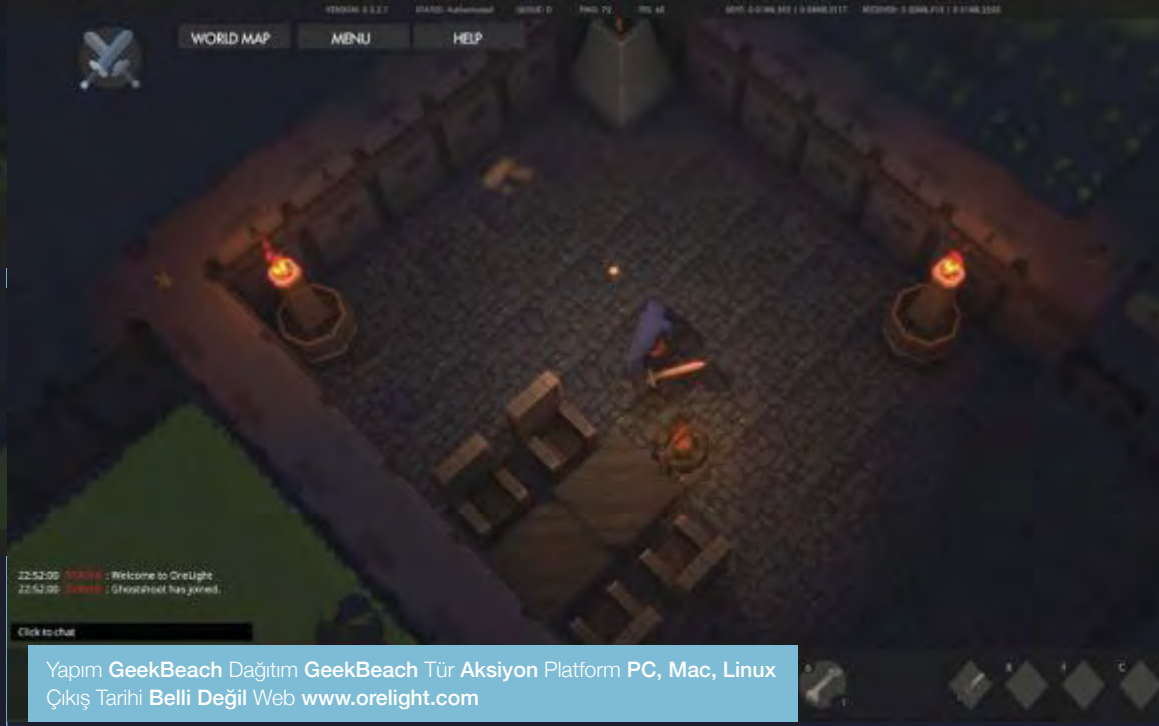
6
M.Bison'ın yıllar önce oyunun Japonca versiyonunda Vega ismiyle yer aldığı biliyor muydunuz? Garip bir durumdu... Her türlü SF oyununda yer alan M.Bison burada da tüm psikopatlığıyla karşımızda...



7
Yine güçlü saldırıları bulunan M.Bison'da çok büyük bir eksiklik var ve o da bir özel hareket olarak Psycho Crusher'ı sergileyememesi. Evet, ancak ultra hareketinde bu hareketten izler görülüyor ve normal durumda bu hareketi yapamıyoruz. Enteresan...



8
SF ile ilgili son çarpıcı detay da oyuna eklenecek sistem değişikliklerini bedavaya alabileceğimiz ve yeni karakterleri de aynı bir MOBA oynar gibi oyun içi para ile temin edebileceğimiz yönünde. Tabii isteyenler gerçek para vererek de bu karakterleri satın alabilecek.



TEST
ETTİK!

Yapım GeekBeach Dağıtım GeekBeach Tür Aksiyon Platform PC, Mac, Linux
Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.orelight.com

Orelight

Derinliklerde bir macera...

Çoklu oyuncu desteğine bağlı olarak oynanan oyunlar son zamanlarda bir hayli artmaya başladı. Oyunun çoklu oyuncu modunu ayrı bir mod olarak sunduğu oyunlardan bahsetmiyorum. Özellikle MMO oyunlarına yakın, her ne kadar tek başına oynanabilse de temeli çoklu oyuncu modu olan oyunlardan bahsediyorum. H1Z1, Don't Starve, ARK: Survival Evolved gibi örnekler verince bahsettiğim oyun türünü anlamış olacaksınız. Bağımsız bir yapımcı firma olan GeekBeach tarafından geliştirilip sunulan Orelight da bu oyunlardan biri. Şu anda Steam'de erken erişimde olan tonlarca oyundan biri olan Orelight için temel olarak çoklu oyuncu temeli üzerine kurulan bir hack&slash oyunu diyebiliriz. Tabii bu sırada oyunun diğer mekanikleri de göz önüne çıkıyor. Bu mekanikler crafting, maden toplama ve inşa gibi detayları içeriyor.

Erken erişimine dahil olduğum oyunda ilk önce bir profil oluşturuyorsunuz. Sunucu listesinden istediğiniz sunucuyu seçtikten sonra oyuna dahil oluyorsunuz. Yalnız buradaki sorun, şu an bu sunucuların ne yazık ki boş olması. Bu nedenle şu an için pek çok zaman, diğer oyuncularla beraber oynamak zorlaşıyor ve sunucuların bir miktar daha dolu olduğu belli saatleri kovalamak zorunda kalıyorsunuz. Sunucular boş olduğunda tek başınıza oynayabiliyor olsanız da oyunun asil olayı, bu çoklu oyuncu desteği.

12 kişiye kadar destekleyen sunuculardan birine girdiğinizde, rastgele oluşturulmuş bir dünyada kendinizi buluyorsunuz. Bu dünyaların her biri,

aslında birer zindan ve farklı bölümlerden oluşuyor. Her bir bölüm, içerisinde farklı düşmanların yanı sıra farklı kaynakları da barındırıyor. Karşılaştığınız düşmanların her birinin farklı yetenekleri var ve her birini farklı yollarla alt etmeniz gerekiyor. Hack&slash türünde geçen savaşların dışında, kendimizi geliştirmek adına etraftan veya düşmanlardan kaynaklar da toplayabiliyoruz. Bu kaynaklarla crafting sistemini kullanarak yeni eşyalar üretebiliyoruz. Crafting sistemi, oyunun temel taşlarından birini oluşturuyor. Crafting ile inşa işlemleri için gerekli çeşitli dekorasyon eşyaları -ki bu yelpaze bir hayli geniş- ile birlikte çeşitli silahlar, çeşitli zırhlar ve hatta çeşitli düzeylerde açlığını gideren yemekler yapabiliyorsunuz. Ayrıca maceralarımız sırasında açlık ve sağlık barımızı kontrol etmemiz gerekiyor. Açlık, doğal olarak zamanla azalan bir bar olarak karşımıza çıkıyor. Sağlık ise düşmanlardan aldığımız fiziksel hasara göre azalıyor.

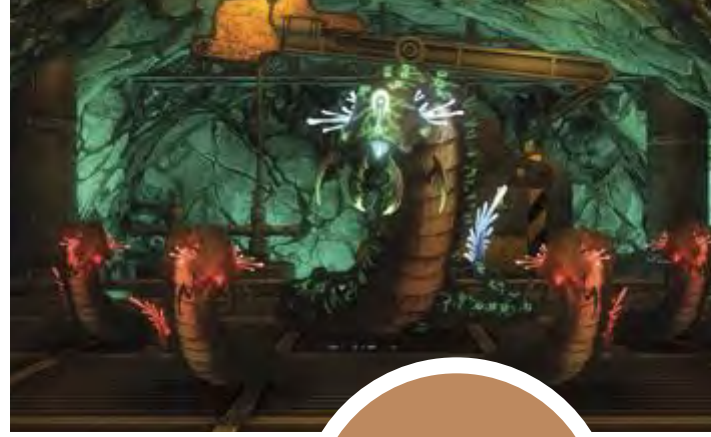
Tüm bu oyun mekaniklerine inşa etme sistemi ve diğer arkadaşlarla iş birliğinden doğan eğlence eklendiğinde Orelight'ın iyi bir oyun olma yolunda ilerlediğini söyleyebilirim. Ancak endişem, oyunun bu haliyle basit bir şekilde kalması, geliştirilmesi ve bu kadar çok crafting sistemine dayalı survival oyun piyasada yer alırken, bu oyunların içerisinde kaybolması. Çıkış tarihi belli olmayan Orelight, öncelikli olarak PC, Mac ve Linux için düşünülmüyor. Ancak yapımcı ekip ilerleyen zamanlarda PS4, Xbox One ve diğer platformlara da oyunu çıkarmak istediklerini belirtti. ■ Enes Özdemir

Oyunun mevcut crafting sistemine bir örnek!





Yapım **Juggernaut Games** Dağıtım **Juggernaut Games** Tür **RPG** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **starcrawlers.com**



**TEST
ETTİK!**

StarCrawlers

Çok uzak bir sistemde, boşa bir gemi var. İçinde de aztek altınları!

Bu ay da erken erişimden sesleniyoruz; buralar çok kalabalık ve yoğun. Biz de robotların ve uzay temasının hakim olduğu, sci-fi ortamlarda geçen bir RPG olan StarCrawlers'a baktık. Öncelikle, oyunu yapan firma daha emekleme aşamasındaki bir firma olan Juggernaut Games. StarCrawlers, boş ama tehlikeli olan uzay gemilerinin içerisinde, gemide kalan eşyaları toparlamak, işe yarayan malzemeleri bulmak üzerine kurulu. Kutu kutu, oda oda arama... Size verilen görevlerde de zaten "Bulduklarını getir bize sat, şu kadar para vereceğiz!" şeklinde ama illa ki satmak zorunda değilsiniz. Bazı görevlerde, görevden alacağınız paradan daha değerli eşyalar da bulabiliyorsunuz. Bunları satıp ne alıyorsunuz dersiniz, yanınıza paralı askerler, üstünüze başınıza kıyafet ve onların modifiyeleri...

8 farklı sınıftan birini temsil eden karakter ile başlayıp, yanınıza paralı asker olarak eklediğiniz adamları da alarak görevlere devam ediyorsunuz. Sınıflar da "Engineer, Force Psyker, Prototype, Smuggler, Cyber Ninja, Hacker, Soldier ve Void Psyker" olarak belirlenmiş. Tabii her birinin kendine has özellikleri kritik önem taşıyabiliyor görevlerde. Bir gemiye girip kapalı kapıları açmak için Soldier'ın yetenekleri yetersiz kalırken, yoğun çatışma ortamına sahip olan bazı operasyonlarda da Hacker güçsüz kalabiliyor. Tabii bu sorunlar, yanınıza alacağınız sınıfları doğru seçmek, takımı doğru kurmak ile çözülüyor, sonrası kolay... Ama cidden kolay, zorlandığım bir durum olmadı ki pek de keyif vermedi bu durum bana. Yeterli aksiyonu alamıyorsunuz ki aksiyon seviyesi

de düşük olunca, oyuna ısınmakta sorun yaşayabiliyorsunuz.

Oyun açıkçası beni pek açmadı. FPS görünüm ve rahat olmayan bir oynanış tarzı mevcut. Sanki web tabanlı bir oyun havası da vermedi değil. RPG mantığından dolayı kare kare ilerliyorsunuz ve masa üstünde FRP oynarkenki gibi her adımda action-point'leriniz gitmiyor. AP'ler sadece dövüş/savaş durumlarında, özel yeteneklerinizi kullandığınızda azalıyor ve sanki "cool-down" vamnış gibi geri doluyor ve böylece belli bir saldırı sayısı sonrasında o yeteneği yeniden kullanabiliyorsunuz. Open-world veya sandbox tarzlarına öyle alışmışım ki böylesi kapalı ve kısıtlı ortamlara sahip bir oyun pek hoş gelmiyor artık. Bir haritanın temizliği bittiğinde, cansız bir ortam üzerinde geliştirmeleri ve satışları yapmak durumunda kalıyorsunuz. Eşyaları sattığınız bir Black-Market, görev aldığınız bir han ve paralı askerleri aldığınız, geliştirmelerinizi yaptığınız yerler var görevlerden sonra. Her zaman aynı ekranda, hareketsiz, ruhsuz işlemler... Sanırım şimdi tam sözcüğümü buldum: Oyun biraz ruhsuz. Robotun ruhu olmaz belki ama oyunun olmalı. Çok gelişebileceğini zannetmiyorum bu oyunun. Parlak bir gelecek de görmüyorum kendileri için açıkçası.

■ **Erman Utku Erciyas**

✓ Oyun bir zamanlar Schizm'de olduğu gibi kare kare ilerliyor.



TEST
ETTİK!

Yapım **BitMonster Games** Dağıtım **BitMonster Games** Tür **Hayatta Kalma / Aksiyon**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **www.bitmonstergames.com**

Dünyaları Yaratmak

Oyun sizin için bir dünya yaratıyor, ama gerçekten yarattığını hissedebiliyorsunuz, hani bazen kebabçıya gidip bir kebab söylersiniz ve geçen bir saatten sonra "ustam danayı yeni kestini herhalde?" diye sorarsınız ya, işte öyle bir yaratma süresinden bahsediyorum.

GRAV

Yeni bir ARK vakası mı?

İnternette arama yapmadan erken erişim denilen ninenin başımıza ilk kez çöreklediği oyun hangisiydi onu düşünüyorum, hafızam beni yanıltmıyorsa bu furya Minecraft ile başlamış olmalı, daha öncesi varsa da hatırlayamadım.

Bugüne kadar bu sürecin çoğu firma için mucizeler yarattığını gördük. Bakın daha yeni, Shenmue 3 için bir gecede üç milyon dolar para toplandı, Chris Roberts'ın erken erişimden oyunculara sunduğu Star Citizen'ının toplam hasılatı 100 milyon dolara yaklaştı. Oyuncular açısından ise bu mucizeden bahsetmek zor, elbette bizlerin de sürece katılımını en iyi şekilde değerlendiren oyunlar var, Project CARS bunlara bir örnek. Bunu kötüye kullanan, oyun piyasaya çıktığı gibi bileti kapıp Hawaii'ye tatile giden, tek bir yama çıkartmadan "şiddetli geçimsizlik" sebebiyle dükkanı kapatan yapımcıların sayısı hiç de az değil. Büyük hevesle bizzat katıldığım Carmageddon: Reincarnation erken erişimi de felaketle bittikten sonra yoğurdu üfleyerek yemeye başladım ben kendi adıma.

Bu seferki erken erişim oyunumuzun adı GRAV, BitMonster adlı bir firma tarafından üretilen indie bir yapım ve fütüristik hayatta kalma öğelerine sahip. Oyunun asıl olayı multiplayer olmasına rağmen uzun soluklu bir tutorial tadında tek kişilik oynanış da mevcut

İlk olarak grafikler konusunda adet olduğu üzere oyun şu aşamadayken bir şey söylemiyorum, ancak Unreal Engine'in şu an hakkını verdiğini söylemek güç. Daha kötüsü optimizasyon da yerlerde geziyor, oyun her biri boyunca kadar otların gölgelerini hesaplamaya çalışırken özellikle yerlerde sürünüyor arkadaşlar, gölge detayları konusunda mütevazî olun. Neticede bizim için yaratılan gezegenimize her şeyden bir haber adım atıyor ve kısa zamanda elimizdeki bıçak ile "buzlu salyangoz" öldürüyor, kaynak toplayı-

cı ile de ağaç kesip, gezegenin diğer sakinlerini stun edip duruyoruz. Kaynaklarımız ağaç, mineral, değerli taşlar ve fosiller. Tahmin edebildiğiniz gibi bunların bazıları düşmanlarımızdan düşüyor, bazıları da gidip bizzat topluyoruz, "kaynak toplayıcıyı ne kadar hedefe tutarsan o kadar mineral toplarsın yiğidim" ritüeli denen gereksiz şey burada da mevcut.

Crafting kolay, zaten yapmak istediğiniz neyse hangi malzemeden ne kadar gerektiği size söyleniyor. Zor olan ise birbirinden kalas mekanikler ile güzel, gözünüze gözünüze batmayacak, uzaktan gördüklerinde hayvanların korkmayacağı çirkinlikte bir ev yapmak. Yani yaptığım evlerin bazıları o kadar kötüydü ki ne zaman görsen canım bütün gün bir şey yapmak istemiyordu, o derece.

Online kısmına gelene kadar en az 15-20 saatinizi tek kişilik oyunda geçireceğinizi varsayarsak artık pek çok mekaniğe hakim olmuş olacaksınız, hala düzgün ev yapabileceğinizi de sanmıyorum o aşamada bu arada, yapan, önüne hamak, çevresine çit ekleyip huzur içinde önüne geçip güneşin batışını seyreden arkadaşlarıma da saygılarımı sunarım. Oyun açık dünya olmanın hakkını sonuna kadar veriyor arkadaşlar, sadece özgürlükten bahsetmiyorum, oyunun geçtiği dünyalar DEVASA. Diğer insanlar ile sosyalleşip beraber hareket edebileceğiniz gibi pek kolay olmamak kaydıyla tek tabanca takılmanız da mümkün, hoş ben pek önermiyorum, sosyallik iyidir, ayrıca kitle de henüz gayet kaliteli durumda.

GRAV, Steam'de 31tl'ye satılmakta ve şu haliyle bile fiyatını fazlasıyla hak ediyor, öte yandan potansiyeli muazzam. Şu malzemeyi bir AAA oyun kalitesinde işleyebilirse yapımcı gerçekten de senelerce oynanacak bir yapıma imza atmış olur BitMonster. Fazlasıyla öneriyorum, farklı bir hayatta kalma oyunu tadı almak için birebir. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım Red Katana Dağıtım Red Katana Tür Taktik Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.fallena2p.com

Fallen: A2P Protocol

Taktik strateji severlere müjde!

Son zamanların en çok oyun test eden yazarlarından olarak herkese selam olsun! Gerçekten de tam olarak hazırlanmamış oyunları test etmeye bayılıyorum. Yapımın en ham halini görebilmek, zaman içinde yaşadığı değişimleri deneyim edebilmek harika bir duygu. Hele bu yapım bir de Kickstarter ürünüyse, değmeyin keyfime... Aslında burada biraz kinaye de yaptım çünkü dört bir yanımız Kickstarter oldu. Adamlar utanmasa Kickstarter ile yeni bir ülke kuracaklar. Neyse efendim, laf ebeliği yapmayayım daha fazla ve sizin için didik didik ettiğim Fallen: A2P Protocol isimli oyun ile yaşadığım deneyimlere geçeyim...

Taktik çok önemli!

Bildiğiniz gibi, taktik strateji denildiği zaman son zamanların açık ara en iyi oyunu X-COM'dur. Hatta beklenen en iddialı taktik strateji de E3 fuarında detaylarını gördüğümüz X-COM 2'dir. Yani taktik strateji demek XCOM demektir. (Adamlar para verse böyle reklam yapamazdım.) X-COM kısmına bu kadar değinmemin sebebi, oyunun sadece çok iyi olmasından dolayı değil, Fallen: A2P Protocol'un X-COM'un yarattığı mekanikten çok da ileriye gide-memesinden dolayı. Ha, farklılık yok mu? Tabii ki var. Öncelikle Fallen: A2P Protocol, daha ziyade post-apokaliptik bir dünyaya sahip. Karakter sayısı daha az ve bir noktada ilk iki Fallout oyununa benziyor. Bu ne mi demek? Bu Action Point demek. Action Point ne demek? Her karakterin turunda yapabileceği

hamle sayısı demek. Misal, her bir yürüme karesi bir AP anlamına geliyorken, şarjör değiştirme ve rakibe saldırma, farklı AP'ler istiyor. Bu sebepten kendi turunda AP'sini en iyi şekilde kullanan oyuncu, büyük bir avantaj alıyor. Her karakterin Strength, Agility, Vitality ve Perception adı altında dört farklı ana yeteneği mevcut. Her dal da kendi içinde beş farklı öğrenilebilir yetenek sunuyor. Ayrıca biz kullandıkça gelişen 13 farklı Masteries var. Yani bir karakter sürekli yakın dövüş silahı kullanıyorsa, bu konudaki Masteries'i zamanla geliştiriyor.

X-COM'a benzeyen kısımdaysa, daha ziyade siper mekanikleri göze batıyor. Tam ve yarım siper sağlayan bin bir türlü mevzi, haritanın her yanında arkasına geçilmeyi bekliyor. Aynı zamanda düşmanın bulunduğu taraftan bize doğru garip dalgalar geliyor ve bu sayede ne yönde düşman olduğunu anlayabiliyoruz. Görevlere gitmek için karşımıza çıkan kuşba-kışı bir harita üzerinden bölgeden bölgeye geçerek ilerliyor, kamp kurup buradaki görevi tamamlayarak yolumuza devam edebiliyoruz. Yine de her görevin seviyemize göre olmadığını unutmamak lazım. Bu yüzden haritanın çok alakasız noktalarındaki yerlere gitmenin pek manası bulunmuyor. Silahların vurma ihtimaliyse bir hayli zorlayıcı cinsten. X-COM'a göre kıyaslarsam, isabet oranının yüzde 30 daha düşük olduğunu söyleyebilirim. Aynı durum düşmanlar için de geçerli. Kendileri de menzilli silahlar konusunda büyük ıstırap çekiyor.

Genel olarak yapay zekâya baktığımızda çok da iddialı olduğunu söyleyemem. Yani piyasaya çıktığı zaman nasıl bir gelişme olacak bilmiyorum ama normal zorluk seviyesinde düşman birliklerinin tamamen saçmaladığını söyleyebilirim. Adamların bayağı konu hakkında fikri yok... İşte böyle en sevdiğim okur insan. Yeni bir taktik strateji daha yolda ama bakalım tam anlamıyla piyasaya çıktığı zaman işler ne yönde değişiklik gösterecek. ■ Ertuğrul Süngü

Yağma

Fallen: A2P Protocol'un en zorlandığım kısmı loot oldu. Etrafta "el" işareti çıkan rastgele noktalar, meğer orada loot olduğunu işaret ediyormuş. Fakat haritanın ortasında, hiçbir objenin olmadığı yerlerde de bulunan bu işaretçiler, bana hala biraz saçma geliyor. Neyse, siz siz olun, oyunu deneyim ettiğiniz zaman etraftaki lootları kaçırmayın; yoksa mühimmatsız kalırsınız.

TEST
ETTİK!



İşte burular hep loot dolu!





TEST
ETTİK!

Yapım **Unknown Worlds** Dağıtım **Unknown Worlds** Tür **Macera / Hayatta Kalma**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **unknownworlds.com**

Subnautica

Sanal Robinson Maceralarında Zirve

Video oyunları son zamanlarda, ıssız adaya düşüp hayatta kalmaya çalışan Robinson Crusoe öykülerine fazla ilgi göstermeye başladı. Aranızda, Robinson Crusoe'un kim olduğunu bilmeyen varsa yazıyı burada okumayı bırakmasını rica ediyorum.

Hayatta kalma oyunları, özellikle DayZ'nin büyük başarısından sonra hızlı bir çıkış yaşamaya başladılar. Bu arada DayZ denilen şu oyunun daha kaç yıl boyunca erken erişimde kalacağını da merak ediyorum. Yapımcı, erken erişim sırasında milyonlarca dolar para yapınca, oyunu bitirmek için hiçbir acelesi kalmadı. Eskiden, yapımcılar oyunumuzu bir an önce bitirip satalım da para kazanalım derlerdi. Milyonlarca oyuncunun oynadığı DayZ ise hala erken erişimde. Neyse asıl konuya dönelim...

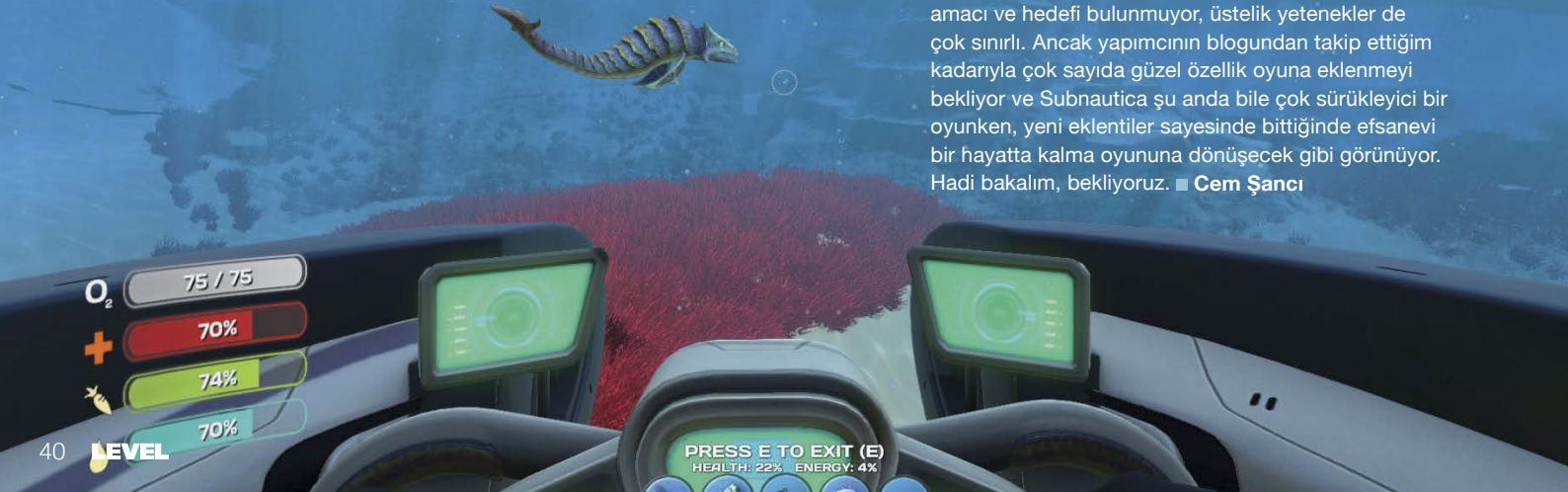
Hayatta kalma oyunları haklı olarak güzel ilgi gördüğü için sayısız başka hayatta kalma oyunu ortaya çıkınca, bu tür oyunları seven benim gibi adamlara da gün doğdu. Ancak kabul etmem lazım ki, her çıkan oyunu beğendiğimi söyleyemem. Subnautica ise, okyanuslarla kaplı ıssız bir gezegene düşen bir uzay gemisinden kurtulan tek kişinin, hayatta kalma macerasını anlatıyor ve bunu büyük bir başarıyla yapıyor.

Gezegeni, yeni bir koloni haline dönüştürmek için gelmişken, bilinmeyen bir nedenle gemimizin infilak etmesiyle gezegene düşüyoruz ve kendimizi kurtarma kapsülümüzle beraber suyun üzerinde buluyoruz.

Biraz ileride ise ana gemimiz yanar halde duruyor. Görevimiz ise, kapsülde yer alan modern cihazlarımız yardımıyla, okyanustan topladığımız materyalleri inşaat malzemeleri haline getirmek ve kendimize gezegende yeni bir yaşam kurmak. Subnautica, henüz çok erken aşamada bir oyun olsa da, yapımcıların işi bildiğini ve çok sürükleyici, renkli, canlı bir dünya yarattıklarını kabul etmeliyim.

Oyun dünyası sürprizlerle ve heyecanla dolu. Okyanusun içi yaşayan bambaşka bir evren ve burada bize saldırmak isteyen vahşi yaratıklar da bulunuyor ancak başka gezegenleri kolonileştirme aşamasına kadar gelişmiş yüksek bilinçli bir uzaylı olarak amacımız gezegendeki canlıları katletmek değil, kendimize güven içinde yaşayacağımız bir üs kurup, ana gezegenimizden yardım gelmesini beklemek.

Grafik kalitesi açısından, rakip oyunlardan çok daha başarılı olan Subnautica'da, üçüncü kişi gözünden değil, birinci kişi gözünden oyun oynuyoruz. Aslında bu da oyunun daha gerçekçi ve güzel görünmesini sağlıyor. Ekranda yapay şekilde hoplayıp zıplayan, engellerin karşısında takılıp koşmaya çalışan komik bir karakter olmayınca, oyunun keyfinin daha çok çıktığını kabul etmek lazım. Yapımcı henüz oyuna her özelliği eklemiş değil. Oyunda kendinize hala bir üs kurabiliyorsunuz, çeşitli silahlar ve nesnelere yapabiliyorsunuz ama hala erken erişimde olan oyunun kesin bir amacı ve hedefi bulunmuyor, üstelik yetenekler de çok sınırlı. Ancak yapımcının blogundan takip ettiğim kadarıyla çok sayıda güzel özellik oyuna eklenmeyi bekliyor ve Subnautica şu anda bile çok sürükleyici bir oyunken, yeni eklentiler sayesinde bittiğinde efsanevi bir hayatta kalma oyununa dönüşecek gibi görünüyor. Hadi bakalım, bekliyoruz. ■ **Cem Şancı**



BU AY CHIP DERGİSİNDE EN İYİ 100 UYGULAMA

Mobil platformlar için en iyi uygulamaları
sizler için derledik



AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - Cem Şancı



Plüton'u 6 bin yıl sonra yeniden keşfediyoruz

Temmuz ayı gezegen keşfi konusunda son derece verimli geçti. NASA'nın 9 yıl önce fırlattığı uzay aracı nihayet Plüton'a ulaştı ve gezegenin fotoğrafını çekince, dünyadaki herkesi bir heyecan kapladı. Bu arada uzay teleskopu da bilmem kaç milyon ışık yılı uzakta, dünyaya benzer bir gezegen bulunduğunu ve gezegende yaşam bulunma ihtimalinin yüksek olduğunu açıkladı, herkesi bir heyecan aldı, bir coşku kapladı, sosyal medya'da espiriler, şakalar... Zannederseniz, insanlar hafta sonu gidip mangalda tavuk kanat yapacağı yeni bir koruluk keşfetmişler. Çocuğumuzun yüz nesil sonraki torunları bile o gezegene ulaşamayacak, biz neyin seviniçini yaşıyoruz, biri bana anlatıversin lütfen. Neyse, asıl meseleye dönelim. Şimdi bu Plüton'un fotoğrafları dünyaya ulaştı da herkese çok heyecanlandı ya, aslında Plüton'u 6 bin yıldır unuttuğumuzun altını çizeyim, bu aykırı konumuz, uzaylıların varlığını ispat eden en büyük delil olsun. Biliyorsunuz Plüton'u, 1930 yılında astronomlar o zamanların en gelişmiş teleskoplarıyla, zar zor keşfettiler. Hatta varlığı bir türlü kabul da edilemedi. O kadar bulanık, o kadar şüpheli bir tespitti bu. Ancak, çok garip biçimde, Sümer uygarlığı Plüton dahil olmak üzere, güneş sistemindeki tüm gezegenlerin

varlıklarını, doğru sırayla, tam 6000 yıl önce taş tabletlere çizmişlerdi. Sümerleri inceleyen bilim insanları, 1930 yılına kadar bu güneş sistemi çizimindeki son gezegenin varlığının hatalı bir gözlem olduğunu düşünüyordular ama astronomlar gezegeni 1930 yılında bulunca, herkes dumur oldu. Daha da şaşırarak mı istiyorsunuz? Sümerler, Ay'ın dünyanın çevresinde oluşmuş doğal bir uydusu değil, küçük bir gezegen olduğunu ve güneş sisteminde dolaşırken

bu bilgi 6000 yıl önce (Altı bin yıllı) hangi uygarlığın yazıtlarında zaten yer alıyordu? Sümerler. İşte bu yüzden ki, Sümerler'i inceleyip, Sümerler konusunda uzmanlaşan bir tane akademisyen yoktur ki, uzaylıların varlığına inanmasın. Resmen dile getirilmese de, bilim dünyasındaki yaygın inancına göre, Sümerler zamanında insanoğluna karşı "şefkatli" bir uzaylı uygarlık insanlarla kontak kurdu ve onlara tarım yapmayı

"Bilim dünyasındaki yaygın inancına göre, Sümerler zamanında insanoğluna karşı "şefkatli" bir uzaylı uygarlık insanlarla kontak kurdu"

Dünya'nın yörüngesine oturduğunu 6000 yıl önceki yazıtlarına not etmişti. Bilim insanları bunları keşfettiğinde kahkahalarla güldüler, vay efendim adamların hayal gücüne bak, yazdıkları öykülere bak, bu Sümer'ler ne içiyordu acaba diye geyik yaptılar. Ama sonra ne oldu? Nasa 1970 yılında, Ay'ın bağımsız bir gezegen olduğunu keşfetti. Aynı NASA, Venüs'ün güneş sistemindeki tüm gezegenlerin tersi yönünde döndüğünü fark etti ve bilin bakalım

öğretti, astronomiyi öğretti, cartı öğretti, curtu öğretti, Sümerler de bu öğrendiklerinin unutulmaması için onları taş tabletlere kazıyıp, sonraki nesillere armağan bıraktı. Bir diğer deyişle, kimliği belirsiz uzaylılar Sümerler'e, insanoğlunun ancak on binlerce yıl sonra öğrenebileceği bilgiler aktardı ve bu sayede insan medeniyetinin "mağaradan", avcılıktan çıkıp, tarım gibi karmaşık bir tekniği öğrenmesini, mevsimleri, astronomiyi, tıbbi keşfetmesini sağladı



ve insan medeniyetine on bin yıl torpil yaptı. Üstelik bu uzaylı ırkın Sümerler ile bağlantı kurduğuna dair güçlü bir delil de Sümer kazılarında bulunan bir gri uzaylı heykeli. Bugün tüm UFO kaynaklarında varlığından bahsedilen, kocaman gözlü, ince vücutlu büyük kafalı gri uzaylıların aynısını 6000 yıl önce Sümerlerin heykel olarak yapıp sakladıklarını biliyor musunuz? Sümer kazılarında benzer şekilde, insan dışında, bugünkü uzaylı tanımlarımıza uyan sayısız heykeller bulundu. Daha da kısa söylemek gerekirse, eğer Sümerli kardeşlerimiz uzaylıları görünce, "la siz bizim kızlarımızı mı düdüğleyeceğimiz geraneciler!" deyip uzaylılara taş atıp kaçırmış olsalardı, şu anda hepimiz mağarada av eti kemiriyorduk; Facebook'a, Twitter'a avladığımız dinazorların fotoğraflarını basıyorduk. Neyse ki Sümerler akıllı çıkıp öğrendikleri her şeyi tabletlere yazdılar da en azından tarım yapmayı unutmadık. Yoksa bugün hamburgeri ekmeği olmadan, patates kızartmasını patates olmadan yiyorduk. Ayrıca, Sümerler'den almamız gereken bir ders de, insanoğlunun sahip olduğu bilgiyi hızla unutuyor olduğu gerçeği... Yani bugün sahip olduğumuz bütün bilgiler internette kayıt altında, Dropbox'ta, Google Drive'da, bulut servislerinde saklı diye içiniz rahat olabilir ama Pasifik Okyanusu'nun uzak köşesine, mahal-

lenin yaşlı aksi bakkal amcasının bozuk kamyoneti boyutunda bir meteor düşecek olsa, ortada ne elektrik kalacak, ne internet, önümüzdeki beş nesil boyunca duman işaretiyle haberleştiğimiz çağlara döneceğiz, ondan sonra da o beş nesil boyunca büyümüş insanlar, o tokatlaya tokatlama adam edilesi ergenler bugün sahip olduğumuz ileri bilginin bir gramını bile hatırlamayacak, arayıp bulmak isteyen çıksa, onu da başaramayacak. Kısacası, unutmak ve kaybetmek isteme-

diğimiz bilgilerimizi kağıda yazalım, insan gibi arşivleyelim yoksa Sümerler'in 6 bin yıl önce bildiği Plüton'u unuttuğumuz gibi, bugün bildiğimiz her şeyi de unutabiliriz. Bütün ay sosyal medyada Plüton muhabbeti dönünce, benim de aklıma bu mesele geldi, sizinle de paylaşmak istedim, umarım sıkmamışım. Önümüzdeki ay, Türkiye'de geçecek bir bilim kurgu romanı için neler yapabiliriz bir konuşmak istiyorum, dergiyi aldığınızda Astronot'u açıp okumayı ihmal etmeyin. ■



PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Yeni MacBook
Mac'e geçmeye değer mi?
Apple'ın arzu nesnesini inceledik

Catfishing
İnternette tanıştığınız herkes
sizin sandığınız kişi olmayabilir

E-seçimler
Hâlâ kâğıtla oy kullanıyoruz.
E-seçimin önündeki engel ne?



PCnet

NASIL YAPILIR?
10 YENİ PROJE
ADIM ADIM **25** SAYFA

- ✓ SOSYAL MEDYA GÖRSELLERİ HAZIRLAYIN
- ✓ ORTAK ARŞİVLER OLUŞTURUN
- ✓ ARKADAŞLARINIZA GÖRÜNMEZ OLUN

GOOGLE FOTOĞRAFLAR
Google'ın yeni servisinde sonsuz sayıda fotoğrafı
ücretsiz olarak yedekleyin, onlara her yerden erişin

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2015 Yıl 18 Sayı 215 Fiyat 7,90 TL

Windows 10

İNCELEME

Windows 10 çıktı! Başlat menüsü geri döndü, Internet Explorer tarih oldu. Windows 7 veya 8'den ücretsiz yükseltmenizi yapın, tüm yenilikleri birlikte keşfedelim.

DOSYA
PHOTOSHOP'UN ÖYKÜSÜ
İnsanları güzelleştiriyor, tartışmaları alevlendiriyor,
25 yıldır hayatımızı değiştiriyor





ANALİZ
Steam'in ötesinde
Oyuncular ve oyun geliştiricileri için Steam'e gerçekten alternatif olabilecek bir şey var mı?

Facebook'un sırları
Facebook'un bilmenizi istemeyeceği 13 şeyi sıraladık

DOSYA



DB
2015 / 112448
KODU: 825 TL1
ISSN 1301-4273
9 771301 427300

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

MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Siegefall

Pay-to-win sisteminin mahvettiği bir diğer yapım

Sayfa 48



Recontact: İstanbul

İstanbul üzerine yapılmış en iyi
mobil oyun!

Sayfa 47



SBK 2015

Cep telefonunda iki
teker keyfi...

Sayfa 47



Nono Islands

Gidemediğiniz, gidilemeyen
tüm tatillerin yerine.

Sayfa 48



Bu Android oyunları tehlike saçıyor!

İndirdiyseviz dikkat...

ESet araştırmacıları, yakın bir zamana kadar Google Play Store'da yer alan Cowboy Adventure isimli oyunun, Facebook bilgilerini çalarak bu bilgiler aracılığı ile yayıldığını fark ettiler. Bir başka oyun, Jump Chess, benzer bir şekilde kötü amaçlı bir koda sahipti ve farkında olmayan kullanıcılardan sosyal medya bilgilerini toplamaktaydı. İki oyun da Play Store'dan çıkartılmış durumda ancak daha önce bu oyunları indirdiyseviz, Facebook bilgilerinizi değiştirmenizde yarar var... ■



Yeni Star Wars için yeni uygulama!

Ama bizim için değil...

Star Wars 7'nin gösterime girmesine daha birkaç ay var ancak filmin mobil uygulaması bugün itibarıyla kullanıma sunulmuş durumda. Star Wars'ın resmi uygulaması Tatooine gezegeniyle ilgili hava tahminleri, klasik ses efektleri, film den alıntılar, haberler, animasyonlu GIF dosyaları ve yeni videolar sunuyor. Star Wars uygulamasının en eğlenceli özelliği ise galaksinin çeşitli mekanlarında, değişik kostümlerle "selfie" çekebilmenize olanak sağlaması. Ne yazık ki uygulama şu anda Türkiye'de aktif değil. ■



Tam da seri düşüşe geçmişken...

Angry Birds 2'ye merhaba!

Fİnlandiyalı oyun geliştiricisi Rovio, Angry Birds 2 üzerinde bir süredir çalıştığını ve mobil oyunun 30 Temmuz'da piyasaya çıkacağını duyurdu. Oyunun çıkış tarihi dışındaki detayları şimdilik belirsiz. Rovio, Angry Birds 2'nin "tüm devam oyunları-

nın anası" olacağını söylüyor ancak bu haber yayına hazırlandığı sırada oyundan herhangi bir ekran görüntüsü veya oynanışla ilgili bir ipucu yayınlanmamıştı. Yukarıdaki yeni görsel de bize tanıdık gelen kuşlardan pek fazlasını göstermiyor. ■



İşte Nintendo'nun ilk akıllı telefon oyunu!

Pokemon Shuffle Mobile geliyor

Her ne kadar bu ilk resmi mobil oyun Mario veya Zelda olmasa da, duyuruya göre akıllı telefonlarda karşılaşacağımız ilk Nintendo oyunu olması açısından önemli. Pokémon Shuffle aslında tam anlamıyla yeni bir oyun sayılmaz çünkü bu yılın daha

erken dönemlerinde Nintendo 3DS için yayınlanmıştı. Pokémon Shuffle, aynı Pokémon'ları sıralamaya dayanan bir bulmaca (puzzle) oyunu olarak tanımlanabilir. Oyun, bu yılın ilerleyen zamanlarında iOS ve Android için ulaşılabilir olacak. ■



Tür **Strateji** Platform **iOS** Fiyat **1,29 TL**

Recontact: Istanbul★

Istanbul'u izliyorum, telsizim elimde!

Recontact: Istanbul, yapımcılığını Can Aksoy'un, yönetmenliğini ise Eray Dinç'in üstlendiği, son dönemlerdeki en değişik Türk yapımı oyunlardan. Puzzle oyunlarında yenilikçilik gün geçtikçe zorlaşırken, ikiliyi tebrik etmek lazım, şehir temalı polisye puzzle oluyormuş demek ki gözlemlerinden kaçmamış, alkışlar! Oyunu anlatmak gerekirse, İstanbul'un en kalabalık ve güzide noktalarında çekilmiş kamera görüntüle-

rini (Halka açık alanlarda, kimsenin yüzü seçilemeyecek şekilde yapılmış çekimler hayal edin.) kullanarak size verdiği talimatlar doğrultusunda, kameradaki görüntüde bulunan suçluyu yakalamanızı istiyor. Bu talimat kirmızı şapkalı adam da olabilir, dükkanla aşırı ilgilenen adam da. Puzzle'ı doğal olarak zor yapan öğelerden biri, İstanbul'un kullanımı. O kadar refleks olmuş ki bu şehrin caddelerini taramak, ufak detayları hızlıca kaçırıp suçluyu

çok farklı yerlerde arayabiliyorsunuz ki bu da oyuna eğlence katıyor açıkçası. İleride oyunun farklı şehirlere ait versiyonlarının yapılacağı dedikodusu da oldukça yaygın durumda. Başka şehirlere gitmeseler de oyunu yapan dostlarımızı tekrardan bu şahane fikir için kutluyorum. Polisye puzzle'lardan hoşlanıyorsanız, kesinlikle koca İstanbul'da geçen bu "Katil kim?" oyununu oynayın derim! ■ **Puan: 9**



Tür **Yarış** Platform **iOS, Android, Windows** Fiyat **Ücretsiz**

SBK 2015★

Yarışa hazır mısınız?

Damalı bayrak tutkunlarını mutlu etmek her zaman mümkün olmuyor. Özellikle mobil platformda, her zaman bir ekşiğin bulunduğu yarış oyunlarında, SBK 2015'in bir çok çevrede iOS'in en iyi 10 yarış oyunundan biri olarak bahsedilen küçük kardeşi SBK 14'ten devam edebildiğini görmek gerçekten keyif verici. Superbike World Championship'in resmi oyunu olarak piyasaya sürülen oyun, her şeyden önce akıcı ve temiz görselleriyle göze çarpıyor. Pistler temiz, hızlanma hissi gerçekçi ve sıranın arkasındayken bile sürücülerdeki detayları ayırt etmek mümkün. Oyunda bir yandan Superbike hayranlarının tanıyacağı Tom Sykes, Fabien Foret ya da Imre Toth gibi çığır arkadaşlarla yarışırken, öteki yandan Honda'dan Ducati'ye, Ducati'den Aprila'ya, Kawasaki Racing'e kadar her takımı kullanabileceğimiz 4 farklı yarış modu ve birbirinden farklı 13 pist yer alıyor. Eğer yarış oyunu seviyorsanız, arkanıza yaslanın, kontrollerinizi ayarlayın ve sonrasında pürüzsüz bir yarış keyfine hazır olun derim. ■ **Puan: 9**

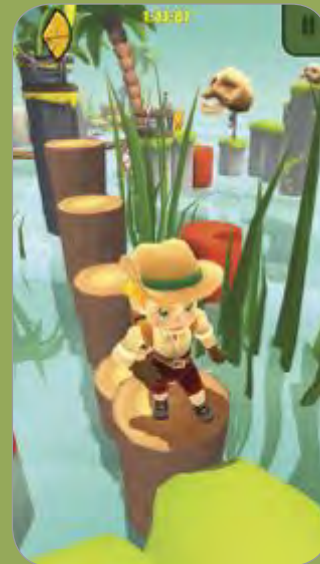


Tür **Platform** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Nono Islands

7 günlük bir tatil kazandınız!

Yaz gelip çatmışken, içinde kum, deniz, ada falan geçmeyen bir oyun bulmak zor olurdu herhalde. Bu yazın talihlisi de Nono Islands oldu. Görsellerine baktığımızda Nintendo oyunlarını ya da eski Crash Bandicoot'ları hatırlatan bu oyunda amacımız çeşitli tuzaklardan, hayvancıklardan ve genel yaratık popülasyonundan kaçarken hazine toplayabilmek. Oyunun görselleri oldukça renkli, müzikleri de bir o kadar eğlenceli iken, kontrollerinde ufak tefek



sıkıntılar çıkabiliyor. Checkpoint'lerinizi kendiniz seçtiğiniz bir oyunda (Nasıl oluyor dersenez şöyle: İlerlerken checkpoint bırakıyorsunuz. Belli bir sayıda sahip olduğunuz checkpoint'leri nasıl harcadığınız önemli. Birbiri ardına koyarsanız ve ilerlemeniz devam ederse, checkpoint'siz kalıp bir kaç level geriye kadar düşebilirsiniz öldüğünüzde.) iki kontrol hareketiniz varken (Parmağınızla ekrana tıklamak ve parmağınızı kaydırmak.) bu iki hareketin birbirinden farklı olarak algılanmaması, gerçekten canınızı sıkabiliyor. Eski Nintendo görsellerini ve aksiyon oyunlarını seviyorsanız deneyebilirsiniz, fena değil. ■ **Puan: 7**



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Agar.io
2. Miami Crime Simulator
3. Insanity!
4. Candy Crush Saga
5. Subway Surfers

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Limbo
2. Need For Speed: Most Wanted
3. Shadowmatic
4. Badland
5. The Amazing Spider-Man 2



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Agar.io
2. Candy Crush Saga
3. Subway Surfers
4. Temple Run 2
5. Hillclimb Racing

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. League of Stickman
4. Goat Simulator
5. Bridge Constructor



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

Siegefall

Yine, yeni ve yeniden savaşıyoruz!

Tam da savaş oyunlarının bini bir para diye düşünürken, Mobil Modern Warfare'in yapımcısı Gameloft'tan Siegefäll çıkageldi karşıma. İlk başta FPS olmamasına biraz şaşırısam da bir strateji oyunu olan Siegefäll'un şaşırtıcılık elementini yitirmesi çok sürmedi. Güzel görsellerle süslenmiş oyunda kendi kalemizi kurup hegemonyamızı başlatmak amaç. Oyunu pirlilerinden farklı kılan iki özelliği var: Bunlardan ilki, savaş esnasında yarattığınız kahramanınızı kontrol edebiliyor olmanız, diğeri ise oyunda bulu-

nan kart sistemi. Kalenizi kurduktan sonra oyunda size yardımcı olacak kartlar yapmaya başlıyorsunuz. Bu kartlar kahramanınız için daha iyi silahtan, düşmanınınıza üzerine salabileceğiniz ejderhalara kadar değişebiliyor ve bu da savaşlara her zaman küçük de olsa bir belirsizlik katıyor. Ama bunun da ömrü kısa; çünkü size verilen bedava puanlar bittikten sonra gerçekten oyunu oynamak pek bir keyifsiz hal alıyor. Bekle ya da öde sisteminin son kurbanı olarak Siegefäll'u saygıyla anıyorum. ■ **Puan: 5**



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

G.I. JOE : Strike

Ezen misin, ezilen mi?

Ekranın ortasında durup sağa sola tıklayarak etrafımızdaki düşmanlara saldırdığımız bir G.I. Joe oyunu. Evet evet, aylardır bunu bekliyorduk... Snake Eyes olarak oynayıp amacımızın Storm Shadow'u pataklamak olduğu oyunda, sağa ve sola tıklamaktan başka hiçbir şey yapmıyoruz. Hatta bunu da istediği-

miz gibi yapamıyoruz; çünkü free to play olan oyunda bunu yaparken, karşımıza onlarca add, video veya reklam çıkıyor. İzin verin, bari sağa sola tıklayabilelim... Devasa paralara sahip devasa franchise'ların bu oyunları neden yaptığını düşünürken, bir kez daha "Ah nerede çocukluğumun G.I. Joe'sul" diye iç çekiyorum... ■ **Puan: 4**



War,

WW
A
R

never changes...



Savaşın amacının asla değişmediğini iddia eden bu güzel sözler ve Ink Sports'un "Belki de tek başına kaldığında beni düşünüyorsun." mırıltılarıyla açılan Fallout, bizleri çok zengin ve bir o kadar da korkutucu bir rüyaya davet ediyordu.



Obsidian

Son zamanlarda adını sıklıkla RPG oyuncularıyla birlikte andığımız Obsidian Entertainment, Interplay'e bağlı eski Black Isle çalışanları tarafından kurulmuş bir firmadır. Özellikle Pillars of Eternity ve South Park: Stick of Truth oyunları dikkatleri üzerlerine çekmişlerdi.

Kimin rüyasıydı bu? Elbette 1950'li ve takibi 60'lı yıllarda dünyayı kasıp kavuran Soğuk Savaş etkilerini kemiklerine kadar hissedip korkudan tir tir titreyen bir adamın retrofütüristik rüyalarıydı. Aslında kabus demek daha doğru olur; ancak çorak toprakların kokusunu bir kere teneffüs ettiğinizde, bu adamın kabusları size rüya gibi gelmeye başlar. Biraz hızlı bir giriş oldu. Fallout'tan bahsetmek için doğru sözleri bulmaya çalışırken, aslında onu en iyi şekilde anlatan şeyleri bir araya getirmek en doğrusu diye düşündüm. Kemelerinizi sıkı bağlamayın! Çünkü gireceğiniz dünyada, elinize bir plazma silahı alıp radyasyonlu toprakların ürkütücü yaratıkları, harikula-de şehirleri ve değişik insanlarıyla tanışabilmek için hiçbir şeyin sizi engellememesi gerekiyor. 1997 yılında sessiz sedasız piyasaya sürülecek olan Fallout, kısa sürede Interplay'in başyapıtlarından biri olacaktır. "Post-Apokaliptik Rol Yapma Oyunu" başlığı ile raflardaki yerini alan bu oyunun arkasında 100 kişilik bir ekip bulunuyordu. Başlarında ise sonraları Wasteland 2'yi de geliştirecek olan Brain Fargo vardı. Oyun, aslında 5-6 yıllık bir çalışmanın sonucunda ortaya çıkmıştı. 1987 yılında Electronic Arts etiketiyle piyasaya sürülen Wasteland, aslında Fallout'un atasıdır. Oyunun yapımcısı Brain Fargo, Wasteland'in arkasından bir devam oyunu yapmak istese de EA'nın yayın haklarını elinde bulundurmasından dolayı amacına ulaşamamıştır. Brain Fargo'ya bu uzun süreçte Chris Avellone yardım etmişti. Avellone ismi Fallout 2'de geçmesine rağmen Fallout tarihçesine ve tasarım aşamasına yaptığı katkı göz ardı edilemez

zira 2002 yılında 10 parça halinde yayınlanan Fallout Bible kitapları, oyuncuların sonu gelmez e-mail'leri ve talepleri sebebiyle Chris Avellone tarafından yazılmıştır. Fallout'un zengin hikayesi için birçok farklı öge kullanılıyordu ama Fallout'un temelini iki nokta oluşturuyordu: Post-apokaliptik evrenin kasvetli atmosferi ve retrofütüristik düşüncenin sonu gelmez olasılıkları. Post-apokaliptik, büyük yıkımın ardından



Retrofütürizm

2. Dünya Savaşı'nı takiben atom çağının başlaması, bilimkurguyu da fazlasıyla etkiler. İnsanlar geleceği çizip yazmaya başlar. Bu sürede bilimkurgu, popüler kültürden fazlasıyla etkilenir. Böylece bugün retrofütürizm dediğimiz sanat akımı doğar. Sierra Ordu Cephaneliği'nin kurulması hem Fallout dünyasında hem de bizim dünyamızda aynı zamanda gerçekleşir. 1942 yılının ardından Fallout dünyası, Diverge adı verilen bir olay ile bizim dünyamızdan ayrılır. Bu ikisinin üzerine kara mizahı, derin karakterleri ve siyasi göndermeleri eklediğimiz zaman Fallout'un atmosferini elde ediyoruz.



dünyanın yok olması anlamına gelmektedir. Bu yıkıma dünyaya meteor çarpması, global çapta bir hastalık, nükleer savaş, kaynakların bitmesi, ilahi adalet, uzaylı saldırısı gibi olaylar sebebiyet verebilir. Modern post-apokaliptik dünya konseptinin başlangıcı olarak Frankenstein romanının yazarı Mary Shelley'nin The Last Man (Son İnsan) romanı gösterilmektedir.

Büyük Savaş

Fallout dünyasındaki uzay yarışında, yörüngeye oturtulan birçok uydu ve astronotlu programlarda ordunun parmağı vardır. B.O.M.B. adı verilen nükleer başlıklı füzeler Dünya yörüngesine oturtulur. Yaşanabilecek bir savaş ortamında bu füzeler ile istenilen nokta vurulabilecektir.

Tarihçeye göre petrol rezervlerinin azalmasıyla Orta Doğu ve Avrupa Birliği arasında büyük bir savaş patlak verir. ABD, Yeni Veba adı verilen bir hastalıkla boğuşmaktadır. Kaynak sıkıntısını çözmek için Kanada'yı ilhak eder. Sınırlarını kapamış, Meksika sınırına duvar örmüştür.

Çin, Alaska'ya saldırmıştır. Bu gerilim sonunda Büyük Savaş patlak verir.

Büyük Savaş, 23 Ekim 2077 tarihinde yaşanır. İlk saldırıyı kimin yaptığı bilinmez. 2 saat süren yoğun nükleer bombardımanın ardından, tüm dünya çorak bir araziye dönüşmüştür.

Vault Boy ile Tanışma

Fallout 1, bu savaşın 100 yıl sonrasında başlar. Amerikan Hükümeti'nin yeraltına inşa ettiği devasa barınaklar (Vault), birçok insanı bu yıkımdan korumuştur. Nükleer bombaların yıkımından etkilenmeyen barınaklar, reaktörü

ile sonsuz enerjiye sahiptir ve temiz su ile bol yiyecek bulunur.

Vault adı verilen yeraltı barınakları, insanları korumak için inşa edilse de işin arkasında büyük bir plan vardır. Aslında her bir Barınak, insanlar üzerinde deneyler yapmaktadır.

Vault 13'ün kapılarının açılmasıyla Fallout macerasına atılırız. İzometrik bir bakış açısına sahip olan Fallout 1, sıra tabanlı dövüşleri ve SPECIAL sistemi ile o yılın en iyi oyunlarından biri olur.

Sonraki yıl, Fallout 2 piyasaya sürülür ve macera devam ettirilir. Sonraki yıllarda seri Fallout Tactics ile devam ettirilse de, belli bir kitle dışına çıkamaz. Fallout severlerin açlığı bastırılır ama serinin devamı bir türlü gelmez.

Interplay'in kapatılmasının ardından, oyunun hakları Bethesda Softworks'e geçer. O güne kadar Elder Scrolls serisi ile oyun dünyasını sallamış olan firma, Fallout'un kendine has izometrik bakış açısını kullanmayacağını açıklar, ardından da Fallout 3'ü hazırlar. Yılın en iyi oyunlarından biri olur. Aynı grafik motoru kullanılarak ama bu sefer kökenlere sadık kalınarak Las Vegas'ta geçen Fallout: New Vegas hazırlanır.

Fallout 3 ile ilk kez ABD'nin başkenti Washington'ı yakından görme fırsatı yakaladık. Daha önceki oyunlarda Kuzey Amerika'nın batı sahillerinde dolaşmıştık. New Vegas, Las Vegas şehrini merkez alarak Nevada ve Mojave bölgesinde geçer. Böylece biraz olsun Fallout 1 ve 2'nin geçtiği bölgelere yakın oluruz.

Fallout: New Vegas, bir önceki oyundan daha fazla olumlu yorumlar alır. Bunun başlıca sebeplerinden biri, yapımcı ekibine Obsidian Entertainment'in katılmış olmasıdır. İlk iki oyuna yapılan onlarca gönderme ile birlikte serinin o

Mezbaha

Büyük Savaş öncesinde yüzlerce Vault inşa edilmişti ama tüm Amerikan halkını kurtaracak kapasitede değildi. Birçok insan, bombaların düştüğü sırada dışarıda kaldı.

kendine has espri anlayışının geri getirilmesiyle F:NV, yüksek puanlar alır.

Savaş devam ediyor

Öyle ya da böyle, 5 yıl boyunca Fallout 4 hakkında bir bilgi kırsıtısı bekledik. "Yağ satırım, bal satırım!" edası ile arkamızda dolaşan söylentiler yüzünden paranoyak olduk. Sürekli arkamıza dönüp mendil bırakıp bırakmadıklarını kontrol ettik ve sonunda büyük bomba, geçtiğimiz E3 fuarında patladı.

Bethesda'nın, E3 için büyük bir duyuru yapacağını duyduğumuzda aklımıza ilk olarak Fallout 4 geldi. Elbette bu büyük duyuru, firmanın bir süredir üzerinde çalıştığı yeni Doom oyunu da olabilirdi ama bu sefer yıldızlar doğru konumdaydı. E3 Fuarı'nda, Fallout 4'e ilişkin ilk fragman ve oyun içi videolar ortaya çıktı. Duyuru fragmanının biraz zayıf olduğunu itiraf etmeliyim. Konuya ilişkin bilgisi olmayan oyuncu kitlesine hitap etmiyor, grafikler

ise Fallout 3'ü andırıyordu.

Karakterlerin hareketleri hiç yumuşak değildi. Bebek karıyolasına tırmanan köpeğin modellenmesi ise resmen pikselleri sayılabilecek haldeydi. Ardından gelen oyun içi videolar ile durumun daha iyi olduğunu gördük.

Açıkçası Fallout 4'e ilişkin henüz çok detaylı bilgiye sahip değiliz. Yayınlanan videoları ve paragraf aralarını iyi okumak gerekiyor. Videodaki tarihi şehir simgelerine bakarak hikayenin Boston'da geçeceğini biliyoruz. Peki Fallout 4 ve Boston bize ne anlatıyor?

Hikayeye göre ana karakterimiz, Bü-



yük Savaş'ın patlak vermesinin hemen ardından Vault 111 adı verilen barınağa sığınyor; ancak nedenini bilmediğimiz bir şekilde, bu barınaktan dışarıya çıkabilen tek kişi oluyor. 200 yıl boyunca dondurulan Sole Survivor, Vault 111 dışına çıkarak neler olduğunu anlamaya çalışacak. Eşimizi ve oğlumuz Shaun'u bulmak için uzun bir maceraya çıkacağız.

Sole Survivor adı verilen karakteri kadın ya da erkek olarak şekillendirebileceğiz. Oyun içi videolara bakılırsa, karakter yaratma ekranı oldukça detaylı ve oyuncu dostu olacak. Burun, kaş, çene, saç, sakal ayarlarını en ince detayına kadar şekillendirip istersek kendimizi oyuna aktarabileceğiz.

Yeni şehir, yeni hikaye

Hikayeye Boston şehir merkezinin biraz uzağında bulunan ufak bir banliyöde başlayacağız. Vault 111'in açılmasının ardından ailesini aramaya çıkan Sole Survivor'ın hikayesi dışında merak edilen bir konu da Büyük Savaş öncesi. Gördüğümüz kadarıyla hikaye Büyük Savaş ile başlayacak. Her şeyin güllük güllüştüğü, bolluk günlerini andıran retrofütüristik dönemi ilk defa yakından göreceğiz. Kapımızı çalan Vault-Tec sorumlusuna imza atıp bir Vault'lu olmanın nasıl hissettirdiğini, bombalar düşerken yaşanan o keşmekeşi birinci gözden göreceğiz.

Fallout 4'e başladığımızda ise köpek yoldaşımızın yardımını bir an olsun eksik hissetmeyeceğiz. Oyun için özel olarak tasarlanan ve henüz ismi açıklanmayan bu Alman çoban köpeği, yanımızdan hiç





ayrılmayacak. Geniş diyalog seçenekleri (Hav hav, wuf!?) ile sıcak çatışmalarda da ön safta yer alacak. Ayrıca çorak topraklarda gömülü hazineleri ve gerekli eşyaları bulma konusunda da tam bir uzman.

Önceki Fallout serilerinden hatırlarsanız, köpek önemli bir yoldaş. İlk oyunda Junktown kasabasında karşımıza çıkan bu siyah tüy yumağını yanımıza alabiliyorduk. Aynı şekilde ikinci oyunda da aynı köpeği yaşlanmış bir şekilde görüyoruz ve bizi takip etmesini sağlıyorduk.

Bethesda tarafından hazırlanan Fallout 3 ve New Vegas'ta da köpek önemliydi. Hatta New Vegas'ta yarı robot bir köpeğimiz bile oluyordu.

Fallout 4'teki yoldaşımızın hepsinden farklı olacağı söyleniyor. En önemli detay, köpeğin asla ölmeyecek olması. Asla unutmam, Fallout 1 oynarken yanımdan ayırmadığım Dogmeat, bir Super-Mutant'ın saldırısına uğrayarak paramparça olmuştu.

Köpeği istediğimiz yöne gönderebileceğiz. Çatışmalarda da efektif bir biçimde kullanılacağını görüyoruz. Her ne kadar ölmeyeceğini bilsem de kendisini çatışmalardan uzak tutmaya çalışacağım.

Detayların içinde

Fallout 4'te korsan bir karakter olması, yayınlanan videodaki ufak detayları yeniden gözden geçirmeme sebep oluyor. Eğer ABD tarihi ile yakından ilgileniyorsanız videodaki tarihi şehir simgelerinin ne olduğunu ve neye işaret ettiğini çok iyi biliyorsunuz demektir.

Duyuru fragmanında arkasında roket motorları olan eski bir firkateyn görmüştük. Bu, 18. yüzyılın sonundan beri halen kullanımda olan USS Constitution gemisi. Bu gemi birçok savaş gördükten sonra Boston limanına demirliyor ve o zamandan bu yana halen çalışır durumda. Üzerine eklenen roket motorlarının hikayesini

fazlasıyla merak ediyorum. Eğer John Hancock ile bir alakası varsa, kendisi geminin kaptanı olabilir. Belki de gemiyi ele geçirmeye çalışıyordu.

Bu arada Fallout 4 ile birlikte ilk defa Vertibird uçaklarına binme fırsatı yakalayacağız. Enclave tarafından geliştirilen bu uçaklar, yatay-dikey konumda (VTOL) hareket edebiliyor.

Şimdi tekrar ABD tarih dersimize ve Fallout 4 göndermelerine geri dönelim. USS Constitution gemisi dışında, göze çarpan iki tarihi simge daha var: Paul Revere Heykeli ve Bunker Hill Anıtı.

Bu 3 bölge, Boston'ın Freedom Trail adını verdiği tarihi yolun 3 kısmını oluşturuyor. Bu yolda toplamda 16 tarihi simge var. Yani önümüze

19 04:32:57



Survivor 2299

Fallout: New Vegas için hazırlanan ek paketlerin ardından, 5 yıl boyunca seriden ses seda çıkmadı. Bu süre içerisinde Fallout 4 hakkında birçok yalan haber yapıldı. Özellikle 2013 yılında Survivor 2299 sitesi ile yürekler ağzına gelmişti. Frpnet'te de bu haberlere sık sık yer vermiştik, gece gündüz oturup şifreler çözüp neler olacağını anlamaya çalışmıştık.

Survivor 2299 sitesi, işte bu şekilde yaklaşık 1 ay boyunca Fallout takipçilerini uğraştırdı. Şifreli yazılar ve mors alfabesi ile Fallout 4 hakkında yalan bilgi veren site, haliyle öfke mesajlarına tutulmuştu.

Yoldaş

Köpek yoldaşın bu kadar büyük yer tutmasının sebebi, Mad Max göndermesidir. Boş bir yolda yürüyen Max ve köpek, film tarihinin en ikonik afişlerinden biridir. Fallout 3'te de benzer bir afiş kullanılmıştır.





^ Savaş dışında her şey değişiyor. Evimiz bile...

çıkacak bazı görevlerin bu tarihi simgelerle ve ABD tarihi ile büyük bir bağlantısı olacağı kesin.

Freedom Trail, Boston şehir merkezinden başlayarak USS Constitution gemisinde son buluyor. 16 tarihi simgeyi kapsayan bu yol, Fallout 4'te bir görev dizisi olarak karşımıza çıkabilir.

Hikayenin önemli bir parçasını da Massachusetts Institute of Technology (MIT) Üniversitesi oluşturacak. Boston ismi önceki serilerde karşımıza pek çıkmıyor. Fallout 3'teki, Replicated Man görevi ile ilk defa Android'ler ve Institute ile tanışıyoruz. Replicated Man ismi, ünlü bilimkurgu yazarı Philip K. Dick'in kitaplarına yapılan bir gönderme.

Android konusu

MIT bölgesini kendilerine mesken edinmiş The Institute, Fallout dünyasının en gelişmiş teknolojisine sahip grubu olarak biliniyor

ancak kendilerine ilişkin pek de fazla bilgimiz yok. Savaş öncesi teknolojiye sahip olan bu grup, insansı robotlar geliştirmekle tanınıyor. Android'ler sadece donanımsal açıdan değil, yazılım açısından da oldukça üstün. Yapay zekaları sayesinde insan gibi davranıyor ve onlar gibi hissedebiliyorlar. Hatta Android olduklarına ilişkin bilgiler silindiği takdirde kim ya da ne olduklarını asla bilmiyorlar.

Boston'daki Institute merkezi ile yapay zeka ve Android kavramlarına daha yakından bakabilme fırsatı yakalayacağız. Android bir yoldaş çok iyi olurdu diye düşünüyorum. Güzel bir hikaye ile Fallout 4'ün unutulmazları arasına girebilir.

Fallout 4'ün haritası da merak konusu. Bethesda her yeni oyunu ile birlikte açık dünya konseptinin sınırlarını genişletiyor. İnternet forumlarındaki çılgın takipçilerin yaptığı hesaplamalara göre Fallout 4 haritası yaklaşık 75-80 km2 büyüklüğünde olacak. Haliyle bu büyük haritanın içinin de doldurulması gerekiyor.

Boston şehrinde gezilecek görülecek yerler konusunda sıkıntımız yok. Yazının içerisinde de bahsettiğim üzere birçok tarihi simgeyi görebileceğiz. Ayrıca ünlü beyzbol takımı Boston Red Sox'ın stadyumu Fenway Park da önemli bir ticaret merkezi olacak.

Evim denilebilecek bir yer Oyuncular bu yerleri gezmekten sıkıldığı noktada kendi komünitelerini oluşturabilecek. Önce ev inşa edip sonrasında burayı ufak bir yerleşim yeri haline getirebileceğiz. En güzel tarafı ise kurulacak yerleşim birimleri için sınırsız özellik tanınması. Önceki Fallout serilerinde sadece ufak bir eve ya da odaya sahip olabiliyorduk. Şimdi ise birbirleri arasında ticaret yapabilecek yerleşim birimleri inşa etmekten bahsediliyor.



“Fallout 4’teki yoldaşımızın hepsinden farklı olacağı söyleniyor. En önemli detay, köpeğin asla ölmeyecek olması”



“Köpeği istediğimiz yöne gönderebileceğiz. Çatışmalarda da efektif bir biçimde kullanılacağını görüyoruz”



Skynet

Savaş öncesinde geliştirilen yapay zeka Skynet, bombaların düşmesinin 4 yıl ardından kendi farkındalığına vararak bulunduğu Sierra Ordu Cephaneliği'ni korumaya başlar. Skynet ismi de Terminatör serisine bir göndermedir.



S.P.E.C.I.A.L

Karakter yaratma ekranı dışında, karakter özellikleri de ilgi çeken bir nokta. Tüm seride kullanılan SPECIAL sisteminden biraz uzaklaşıldığını görüyoruz. Eskiden her bir özellik ayrı olarak sıralanmıştı. Bu özellik sıralamasından şimdi vazgeçilmiş olabilir. Oyuncu SPECIAL puanları üzerinden, rütbe (rank) olarak karakterini geliştirebilecek. Sistemin kökenlerinden biraz uzaklaşıp Skyrim'e daha yakın bir tecrübe yaratmak istemiş olabilirler. Henüz bu konuda resmi bir açıklama yapılmadığı için net konuşma yapmak için çok erken. SPECIAL sisteminde, karakter özellikleri yüzdelerim üzerinden belirleniyordu. Fallout 3 ve New Vegas ile birlikte yüzdelerim devam ettirilmiş ama üzerinde bazı ufak tefek değişiklikler yapılmıştı.

Yerleşim yerimiz büyüdükçe göç almaya başlayacak. Böylece birçok tüccar kasabamıza yerleşerek ellerindeki malzemeyi satabilecek. Elbette bir noktadan sonra kasabada çete saldırıları da yaşanacak. Bunun için de turetler, kuleler ve tuzaklarla güçlü bir defans oluşturabileceğiz.

Fallout'ta çiftçilik yapmak, Brahmin ineklerini kullanarak karavanlar oluşturmak, başka kentlerden gelen malları satma fikri beni bir hayli heyecanlandırıyor. Oyunun büyük bir bölümünü sadece burada haralayabilirim.

Eski dostlar

Boston'ın dışında başlayan maceranın nasıl şekilleneceği hakkında bir bilgi yok ama tahmin yoluyla birçok noktaya varabiliriz. Hatırlarsanız, Fallout 3'te büyük bir savaşın içerisine girmiştik. Başkent Washington'da temiz su sağlayabilmek adına Brotherhood of Steel ile işbirliği yapmıştık. Eğer kötü bir karakter oynuyorsanız, hikayeyi Enclave tarafından da bitirebiliyordunuz. Peki bu iki tarafın konumuzla ne alakası var? Brotherhood of Steel'in doğu kolu, ilk iki oyunda karşımıza çıkan oluşumdan biraz farklı. Dışarıdan yardım almaya açık, insanlara -hatta ve hatta Super-Mutant'lara- ve Ghoul'lara yardım etmeye çalışan bir topluluk görmüştük. Enclave ise Amerikan Hükümeti'nin gizli ordusu olarak çalışmalarını yıllarca sürdürmeyi başarmış bir grup. Ellerindeki teknoloji, BoS



ile yarışacak seviyede. Hatta bir noktada daha üstün olduklarını bile söyleyebiliriz. Fallout 3'te bu iki tarafın şiddetli çarpışmasını görmüştük. Ana hikayeye göre Enclave'i dağıtmayı başarmış ve sonunda en büyük karargahlarını yok etmiştik. Yani geriye Enclave'i devam ettirecek bir grup kalmamıştı, ancak Enclave'in batı kolundan sağ kalan bir grup insanı toplayarak Fallout: New Vegas'ta bize yardımcı olmalarını sağlayabiliyorduk.

Şimdi bu çerçeveden baktığımızda, Boston'da BoS'un büyük bir etkisinin olacağını hissediyorum. Washington'a yakın olan BoS karargahı, bulunduğu sahanın en güçlü tarafı. Fallout: New Vegas'ta ise NCR'in yayılmacı politika izleyerek Mojave Çölü'ne geldiğini ve yerlileri rahatsız etmeye başladığını görmüştük. Aynı durumu Boston'da da görebiliriz.

BoS, Washington'da sağladığı olası bir birliğin ardından gözünü Boston'a çevirmiş olabilir. Bunun başlıca sebeplerinden biri ise Institute ve yapay zeka teknolojisi. BoS'un ilk amaçlarından biri, çorak topraklara yayılmış eski teknolojiyi ele geçirmek. Bunun için yapmayacakları şey yoktur.

Bunları bir araya topladığımızda, güney tarafından BoS baskısını hissetmeye başlamış bir Boston ile karşılaşıyoruz. Ayrıca şehirde kontrolü sağlamaya çalışan en büyük gücün Institute olacağını düşünürsek, iki tarafın arasındaki gerilimin tırmanması bizlere şahane bir hikaye sunacak.

Gördüğümüz üzere Fallout evreni tam bir kaos ve anarşi dünyasıdır. İyi amaçlarla kurulmuş bir birlik, bir sonraki oyunda karşımıza yozlaşmış olarak çıkabilir.

Hikayedeki Enclave unsuru nerede diye sorabilirsiniz. Eğer dikkatli bir izleyiciyseniz, fragmanlardaki Enclave Eye Robot'u görmüşsünüz demektir. Hani şu top şeklinde olan ve New Vegas'ta yanımıza yoldaş olarak aldığımız robot.

BoS'un olduğu yerde Institute'a destek veren



Ghoul

Ghoul'lar, aşırı radyasyona maruz kalmış insanlardır. Derileri radyasyon ısı ile kavrulmuş, kulak ve burunları yanmış, kısır bir ırktır. Serinin en meşhur Ghoul karakteri, Fallout 1, 2 ve 3 oyunlarında karşımıza çıkan Harold'dır. Kafasında ufak bir bitki yetişmeye başlarken tanıştığımız Harold, 3. oyunda devasa bir ağaca dönüşmüş olarak gözükür.

Köpek dışında en çok merak edilen karakterlerden biri de John Hancock. Şu ana kadar sadece tasarım çizimleri gözükken John Hancock, korsan kıyafeti giymiş bir Ghoul. Bu karakter yoldaşımız mı olacak yoksa düşmanlarımızdan biri mi haline gelecek, kimse bilmiyor.

taraf, Enclave'in gizli kalıntıları olabilir. X-01 olarak adlandırılan Power Armor setini, craft sistemi sırasında görüyoruz. Ayrıca T-60 adı verilen yeni bir Power Armor seti de gözümüze çarpıyor. Yeni zırh demek, yeni olaylar demek.

Crafting

Hazır craft sistemi demişken ona da değinelim. Daha önceki Fallout oyunlarında da karşımıza çıkan craft sistemi biraz yavan kalmıştı. Sadece mermi ya da Stimpack yapabiliyor-



Stimpack

Stimpack, oyuncunun sağlığını iyileştiren sentetik bir kimyasal. Bir nevi teknolojik Healing Potion. Fallout 4 sayesinde daha geniş bir craft sistemini tecrübe edebileceğiz. Plasma Pistol olarak satın aldığımız silahın üzerine yapacağımız eklentilerle onu tepme yapmayan, uzun namlulu ve dürbünlü bir Plasma Rifle'a dönüştürebileceğiz.



^ Hikayemiz tam da burada başlayacak.

duk. Belli silahların konseptleri dışına çıkamadan üzerilerine ufak tefek modifikasyonlar ekliyorduk. Craft ile zırhlar da yapabileceğiz. Sole Survivor'ın gizli garajında kendimize ait özel zırhlar üretebileceğiz. Kaskı X-01 modelinden alırken, kol ve bacak kısımlarını farklı bir zırhtan birleştirebileceğiz. Böylece vücudu koruyan zırhın farklı noktaları, farklı direnç seviyelerine sahip olacak.

Yayınlanan videolar ve yapımcıların açıklamasına göre çatışmalar daha canlı olacak. Önceki oyunlarda, daha tutuk çatışmalara giriyorduk. Sanki karşımızdaki düşmana hasar veremiyor gibiydik. V.A.T.S. destekli çatışmalar daha eğlenceli hale getirilmiş.

Oyunun en önemli öğelerinden biri de Pip-Boy'un güncellenmiş olması. Tüm seride bulunan Pip-Boy isimli pad sayesinde yaşamsal değerlerimizi görebiliyoruz, haritayı kullanabiliyoruz ya da radyo dinleyebiliyorduk. Fallout 4 ile birlikte Atari, Amiga dönemlerini anımsatan nostaljik oyunların esprili sürümlerini de Pip-Boy üzerinden oynayabileceğiz.

Son söz

Uzun bir aranın ardından, Bethesda'nın dersine



iyi çalışmış bir biçimde karşımıza çıktığını görüyoruz. Genişletilmiş harita, neredeyse sınırsız bir craft sistemi, Boston şehrinin gizemleri, köpek yoldaş, Vertibird kullanma fırsatı ve dahası Fallout 4'ü ilgi çekici kılıyor.

Akıllarda son bir soru daha var. Onu da cevaplamadan geçmek istemiyorum. Fallout 4 öncesinde ne yapmalı? Tüm oyunları oynayarak bu eğlence trenine yetişmek için biraz geç kalmış olabilirsiniz. Gezecek o kadar çok yer, konuşacak o kadar çok NPC, öldürecek o kadar çok yaratık var ki, Fallout 4'ün çıkış tarihine yetişemezsiniz.

Bu yüzden ana senaryoya olabildiğince bağlı kalarak, biraz da yandaki görevlere göz atarak Fallout 3'ü oynamanızı öneririm. Haliyle iki oyun birbirine yakın bölgelerde geçiyor. Özellikle yukarıda bahsini geçtiğim Enclave-BoS-Institute üçgenini hızlıca çözebilirsiniz. Bethesda'nın çalışmalarını beğenmiyorum olabilirsiniz. Ama Fallout 4'ün önceki oyunlardan gelen büyük bir doygunlukla karşımıza çıkacağını hissediyorum. Oyunun promosyonunu yapmak için geliştirdikleri ve sadece iOS platformuna çıkardıkları Fallout: Shelter, çıktığı günden bu yana Bethesda'ya milyon dolarlar kazandırdı.

Oyunun sıkı takipçileri, Fallout 4 için özel olarak çıkartılacak Pip-Boy Edition için şimdiden ön siparişleri bitirdiler. Bir oyuncu ise topladığı şişe kapaklarını 2 büyük koliye doldurarak Fallout 4'ü satın alma isteğiyle Bethesda'nın ofisine yolladı ve başarılı oldu. Oyunun topladığı ilgi gerçekten çok büyük.

Görüldüğü kadarıyla bu kadar az bilgiyle bile spot ışıklar Fallout 4'ün üzerine çevrilmiş durumda. 10 Kasım tarihinde tüm yeni nesil konsollar ve PC platformu için piyasaya sürülecek olan Fallout 4, oyun pazarında nükleer bomba etkisi yaratacak. Demedi demeyin!

■ **Özay Şen FRPNET - Fallout Editörü**



✓ İlk saldırıyı kimin yaptığını asla öğrenemedik.



Fallout Notları

SPECIAL, karakter özelliklerini belirten Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck kelimelerinin baş harflerinden oluşturulan bir akronimdir.

Fallout 1'de zamanda yolculuk yaparak, uzaylılar ve dinazorlarla savaşma imkanı bizlere sunulacaktı ancak fikrin çok uçuk olması sebebiyle bundan vazgeçildi.

Post-apokaliptik, Türkçe hali ile Kıyamet Sonrası demektir.

Interplay, kapanmadan önce kod adı Van Buren olan Fallout 3'ü geliştirir.

Oyunun bitmesine ramak kala, firmanın kapanmasıyla Van Buren de çöpe atılır.

Bethesda, en başında Fallout'un tüm isim haklarına sahip değildi. Vault 13: Online adı ile geliştirilmeye devam edilen MMO oyununun yayın hakları 2 yıl önce Bethesda'ya geçti.

F3 ve F:NV, Gamebyro motoru ile geliştirilmişti. Fallout 4 ise Skyrim'de tecrübe ettiğimiz Creation motorunun geliştirilmiş sürümü olacak.

Fallout 4'ün ana karakteri Sole Survivor, baştan sona seslendirilmiş ilk Fallout karakteri olacak.

Fallout serilerinde her ana karakterin bir lakabı vardır. İlk oyunda Vault Dweller, ikinci oyunda Chosen One, üçüncü oyunda Lonely Wanderer, New Vegas'ta Courier olarak karşımıza çıkar.

New Vegas hariç, serinin kalan oyunlarında bu köpeğin ismi hep aynıdır: Dogmeat. Yeni oyun için ismi sadece Dog olarak açıklandı.

Super-Mutant, gizli Amerikan servisi Enclave tarafından geliştirilmiş bir süper asker virüsüdür. Bombaların düşmesinin ardından bu virüs, radyasyon ile mutasyona uğrayarak atmosfere karışır. Buna maruz kalan insanlar ise yaratığa dönüşür.

Fallout 1'in ilk sürümlerinde, ufak bir denizaltı kullanma imkanımız olmuştu. Ama sonrasında çıkan yamalar ile bu görev dizisi kaldırıldı.

Brahmin inekleri, yayılan radyasyon sonucunda evrim geçirmiş iki kafalı hayvanlardır. Tarımsal faaliyetlerde ve tüccar kervanlarında kullanılır.

Brotherhood of Steel'in kuruluşu savaş öncesine dayanıyor. Kullandıkları gelişmiş teknoloji ve ikonik zırhları T-51b ile Fallout dünyasının en güçlü fraksiyonlarından biridir.

Açılımı New California Republic olan NCR, Shady Sands isimli kasabada kurularak çevre bölgelere yayılmaya başlamış güçlü bir devlettir.

Vault-Tec Assisted Targeting System yani V.A.T.S. sayesinde düşmana saldırmadan önce hedef belirleyebiliyoruz.

Fallout simgesi olarak bilinen mavi tulumlu karakterin ismi, sandığının aksine Pip-Boy değil, Vault-Boy'dur.





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



Ertuğrul Süngü: İlke selam, hoş geldin. Uzun zamandır konuşuyorduk, röportajı yapmak bugüne kismetmiş. Dilersen okuyucularımıza biraz Marmara Çizgi'den bahsederek işe başlayalım. Ne zamandır aktif, ne gibi eserlere odaklanıyor, misyonu nedir gibi birçok soru var aklımda. Söz sende. Biraz da kendinden bahset bize tabii ki.

İlke Keskin: Hoş bulduk Ertuğrul. Dediğin gibi röportaj bugüne kismetmiş. Önce biraz kendimden bahsedeyim. Alman Lisesi'ni bitirdikten sonra Marmara Üniversitesi'nde makine mühendisliği okudum ve halen de özel bir şirkette mühendis olarak çalışıyorum. Yani çizgi roman daha çok benim hobim ya da tutkum gibi. Marmara Çizgi, benim genel yayın yönetmenliğini yürütüp aynı zamanda editörlük ve

çevirmenlik yaptığım bir yayınevi. Yani artık kendimi Marmara'nın bir parçası hissediyorum ama bunun dışında piyasadaki 7-8 farklı yayınevine de çevirmenlik ve editörlük yapıyorum. Dediğim gibi büyük bir hobi bu benim için. Marmara Çizgi kurulu 10 yılı geçti fakat düzenli olarak son 5 yıldır Çizgi Roman yayınlıyoruz. Genel olarak yayınlarımız Marvel (Örümcek Adam, X-Men, Thor, Punisher, Hawkeye, Avengers) ağırlıklı görünse de Image'dan (Yürüyen Ölümler, Chew, Saga) da birçok serimiz var. Çocuk çizgi romanlarını, Fransız çizgi romanlarını (Enki Bilal) ve bağımsız çizgi romanları (Bone, Oz Büyücüsü, Don Kişot) da yayın programımıza ekliyoruz. Sanırım piyasadaki Çizgi Roman yayınevleri arasında en geniş yelpazeye sahip yayıncı olarak bizi gösterebilirim. Misyonumuz olarak da "İngilizce takip eden okurlara bile o çizgi romanı Türkçe okutabilecek

kadar kaliteli yayınlar basmak" dersem, durumu net bir şekilde açıklamış olurum.

E.S: Genel olarak çizgi roman dünyasının gidişatı hakkında ne düşünüyorsun? Malum Türkçeye çevrilen çizgi romanların sayısında büyük bir artış söz konusu. Acaba yakın bir zamanda en güncel çizgi romanı da raflarımızda bulabileceğimiz miyiz?

İ.K: Senin de dediğin gibi Türkiye çizgi roman piyasası yeniden bir yükselişe geçti. 60'lı, 70'li ve hatta 80'li yıllardaki satış rakamlarına ulaşılmasa da yine de emin adımlarla yükselen bir büyüme söz konusu. Aslına bakarsan birçok güncel Çizgi Roman, Türkiye'de de zaten yayınlanır oldu. Oluşan gecikme genel anlamda Türkiye'de fasikül yayınının olmamasından kaynaklanıyor. Amerika'da yayınlanan en ince cilt bile 5-6 fasikülden oluşuyor ve bu da cilt basımı için ister istemez en az 5-6 aylık bir gecikme doğuruyor.

E.S: Yayınevi olarak en çok hangi konuda sıkıntı çekiyorsunuz? Ülkemizdeki okuyucu kitlesi sence ne durumda? Misal, biz küçükken hepsi birbirini tanıyan adamlardan ibarettik. Gözlemediğim kadarıyla alt kültürün her dalında olduğu gibi çizgi roman tarafında da büyük bir gelişme söz konusu.

İ.K: Yayınevi olarak en büyük sıkıntınız sanırım yayın programı yapamamak. Bazı yayınevlerinin tersine bizim için çevirmenlik, editörlük veya grafikerlik yapan çoğu arkadaşımız aslında başka işlerle meşguller ve



NE İZLEDİM ∨

Maymunlar Cehennemi

İlki 1968 yılında üretilen seri, 70 ve 73 yıllarına kadar geçen sürede toplam dört adet daha film çekerek efsaneleşmiş ender isimlerdendir. Seri o kadar ilgi gördü ki, 2001 yılında Maymunlar Gezegeni isimli yeni filmi görücüye çıktı. Nitekim bizi 10 yıl kadar bekleten ikinci film, yeni nesil Maymunlar Cehennemi'ni tam anlamıyla gözümüze soktu. Son film olan Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti ise 2014 yılında vizyona girdi. Yeni filmler bence eskiye nazaran çok zayıf ama yerinizde olsam hepsini izlerdim.



NE DİNLEDİM ∨

Vedan Kolod

2005 yılında Rusya'nın Sibiryası bölgesinde, Tatyana Naryshkina tarafından kurulan grup, aynı yıl uluslararası müzik festivali olan Ustuu-Huree'den en iyi Rus folk müzik grubu ödülüne layık görüldü. Ekip bugüne kadar isimleri Plemena ve de Tanecleshih olmak üzere iki farklı albüm çıkardı. Vedan Kolod'un benim için yaptığı en önemli hareket, tüm arkeolojik ve akademik araştırmaları takip ederek, Hristiyanlık öncesi Rusya'sının müziklerini icra ediyor olması.



NE OKUDUM ∨

David Bowie

Saniyorum bu satırları okuyup da onun adını duymamış ya da müziğini dinlememiş olan yoktur. "Ground Control to Major Tom" isimli söylem, Bowie'nin yarattığı kurgusal karakter olan Major Tom'a ithafen söylenmiş, bu karakter geçen yıllar içerisinde toplamda üç şarkıda yer almış ve gelişmiştir. Bu sefer yazar koltuğunda Simon Critchley oturuyor. Daha ziyade felsefe çalışmaları ile tanınan Critchley, tam da bu kafada bir David Bowie kitabı hazırlamış.



çizgi romana tutkuyla bağlı oldukları için bize katkıda bulunuyorlar. Böyle olunca da zaman konusunda kesin bilgiler paylaşamıyoruz. Ülkemizdeki okuyucu kitlesi özellikle son 3 - 4 yılda gerçekten büyüdü. Hem eskiler çizgi romanı yeniden hatırladılar, hem de yeni yetişen genç bir kitle oluştu. Bunda sinemaya gelen süper kahraman filmlerinin ve TV'deki dizilerin etkisini göz ardı etmek olmaz. Tabii bir de bu topluluğu birbirine bağlayan sosyal medya, bloglar, siteler vs. var ki işte sen ve ben, küçükken nasıl herkes birbirini tanıyorsa, şimdi de meraklılar birbirlerini şahsen tanınmasalar da herkes ve her türlü bilgi sadece bir tık uzakta. Bu kitlenin en büyüğünün de Facebook'ta olduğunu belirtmek isterim. Bizim Facebook sayfamızdan da hem Marmara'yla hem de Çizgi Roman dünyasıyla ilgili gerçekten çok eğlenceli paylaşımlar yapıyoruz ve büyük bir takipçi kitemiz var.

E.S: Peki, ülkemizde üretilen el emeği göz nuru çizgi romanlar hakkında ne düşünüyorsun? Konu çizgi roman olduğu zaman, sence ülke olarak nasıl bir yönde hareket etmeliyiz?

İ.K: Emekleme aşamasının sonlarına doğru geldiğimizi düşünüyorum. Artık ufaktan kendi ayakları üzerine kalkıyor. Eskiden mizah dergileri içinde tefrika olarak yayınlanan çizgi roman çalışmaları, artık dergilerde yayınlanmadan doğrudan cilt olarak da çıkabiliyor. Seyfettin Efendi, Şehzade Yangını, İstanbul Odyssey ise son zamanlarda bağımsız olarak öne çıkanlar. Her yayınlanan eserle birlikte çizimler ve hikâye kurgusu daha da iyi oluyor. Bundan 7 - 8 sene sonra Türk çizgi romanı piyasasından

da bahsedileceğini tahmin ediyorum. Burada okuyucuya düşen görev okuyup okutmak, yapıcı eleştirilerde bulunmak; yayınevlerine düşen görev de ellerinden geldikçe destek vermek oluyor.

E.S: Marmara Çizgi'yi bir kenara koyup çevirmen kimliğinin ortaya çıkan işlere baktığında, yeterli bir çeviri seviyesinde olduğumuzu düşünüyor musun?

İ.K: Çok iyi çevirilerle yayınlanmış çizgi romanlar olsa da gerçekten vasat çevirilere de rastlamak ne yazık ki mümkün. Çizgi romanında sadece çeviri değil, aynı zamanda görsel uygulama da çok önemli. Bir roman okurken çeviri çok önemlidir çünkü konu okura sadece kelimeler yoluyla aktarılır. Fakat çizgi romanda çeviri ne kadar önemliyse, görsel uygulama da o kadar önemlidir. Şu an Türkiye'de ne yazık ki çizgi romandaki çeviri ve görsel uygulama kalitesiyle ilgili büyük bir farkındalık var diyemiyorum. Uzun yıllar boyunca süren boşluktan sonra bir anda her türlü çizgi roman yayınlamaya başlayınca, önemli olan şey Türkçeye çevrilmekte geri kalan çizgi romanların basılıp basılmaması oldu. Birkaç yıl içinde okurlar belli bir doyuma ulaştığında, yayınlanan işlerin kalitesinin de bilinçli olarak artacağını düşünüyorum.

E.S: Eh, en klasik soruyu da es geçmeyelim: Senin eklemek istediğin bir şey var mı?

İ.K: Özellikle kitap fuarlarında, anne - babaların kollarından tutup bizim standa sürükleyen küçük çocuklar gördüğümde gerçekten çok mutlu oluyorum. Çizgi Roman okuluğunun küçük yaşlarda başlayıp biten bir alışkanlık

olmadığını, kitaplarda olduğu gibi insanın ömrü boyunca Çizgi Roman okuyabileceğini yavaş yavaş da olsa anlamaya başlayan bir toplum olduk. Umarım bu ilerleme ivme kazanır ve Çizgi Roman Türkiye'de de hak ettiği yere daha çabuk ulaşır.

E.S: Bu güzel sohbet için teşekkür ederim İlke.

İ.K: Asıl ben teşekkür ederim Ertuğrul. ■



Merak ettiğin soruların cevabı bu dergide!!!

Testi çöz cevabı bul

heygirl

TEST

dergisi çıktı!

50 SÜPER TEST

3 ay boyunca bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURSA ÖZGÜ



facebook.com/heygirlmagazin



twitter.com/heygirlmagazin



instagram.com/heygirlmagazin



İNCELEME

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



God of War 3: Remastered

Yüksek çözünürlüklü ve öfkeli!

Sayfa 64



F1 2015

Codemasters'ın F1 serisine ısınabilenler için serinin muhtemelen en iyisi

Sayfa 66



Rocket League

En az son dünya kupası kadar hatırlanmayı hak edecek bir yapım

Sayfa 68



The Magic Circle

Yapımı bir türlü bitirilemeyen bir macera oyununun kendi kendini yok ediş hikayesi

Sayfa 83



Yapım **Sony Santa Monica Studios**
Dağıtım **SCE**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS4**
Web **www.godofwar.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Kayıt Noktaları

Bir PS3 oyunu olmasından mütevellit, oyunda "kayıt noktası" adında, oyunu manuel olarak kaydetmenizi isteyen noktalar göreceksiniz, şaşırmayın. Sakince bu noktalara ilerleyin ve kayıt yerini seçip oyununuzu kaydedin.

God of War III Remastered ★

Kratos PS4'e iniş yaptı!

“Olimpos’un bir numaralı düşmanı Kratos, plajda güneşlenmek isteyen Olimpos hatunlarına dehşet saçtı!” diye haber yapsak bence tutar zira gazetelerdeki haberlerin böyle başlıklardan farkı yok. Tabii biz LEVEL olarak ilginizi çekmek için böyle ucuz numaralar çekecek değiliz. Size baştan söylüyoruz, Kratos bir erkek ve Olimpos’ta da güzel kızlarımız olabilir. E haliyle... (Duramıyor.)

Beş yıl öncesine dönüş yapıp PS3’ün en iyi oyun mekaniğine sahip aksiyon oyunlarından birini tekrar su yüzüne çıkartan Sony Computer Entertainment için tek bir şey söylenebilir: Moda tutkunu. Remastered’lar, Reloaded’lar, Deluxe’ler ortada cirit atarken Sony de bundan eksik kalmak istemedi ve şahane GoW üçlemesinin son oyununu PS4’e uyarladı. Bunun sonucunda ortaya şunun gibi durumlar ortaya çıktı:

- Daha önce GoW oynamamış olanlar bu oyunda ne olup bittiğini anlamadı.
 - Daha önce GoW oynamış olanlar yeni oyunun FPS hızına hayran kaldı, geri kalan konulara burun büktü.
 - Daha önce oyun oynamamış olanlar bu oyunla ilgilenmedi.
 - Daha önce tüm tanrıları biçen Kratos, “Hocam ne yaptınız ya? Baştan mı başlayacağız?!” diye serzenişte bulundu, Santa Monica stüdyolarını Sony’nin kafasına yıktı.
- Ve şimdi gerçekler...

Zeus! Yine mi sen?!

Gaia’nın sırtında başladığımız serüven, bizi nihayetinde maceranın sonundaki büyük kışırmaya götürüyor ama ara detaylar hakkında bilgi vermek istemiyorum, spoiler olmasın. Fakat şunu bilmelisiniz ki Yunan mitolojisindeki birçok ünlü isimle karşılaşılıyor ve onlarla

savaşıyorsunuz. Bunlar elbette birer boss savaşı olarak ekrana geliyor, savaşlarda da Sony’nin iyi bir iş başarmış olduğunu tekrar gözlemliyoruz.

Bildiğiniz üzere GoW bir aksiyon oyunu. Devil May Cry ve türevlerini biraz taklit ederek piyasaya çıkmış olsa da Sony, bu oyunlara kıyasla çok daha iyi bir oyun mekaniği ve sağlam bir senaryoyla oyunu besleyerek muhteşem bir işe imza atmıştı vaktinde. İlk GoW’un çıkışı öylesine büyük bir sürprizdi ki adı daha önceden hiç duyurulmadan piyasaya düşmüş ve inanılmaz yüksek puanlarla bir anda herkesin dikkatini çekmişti. İkinci oyun birinciden daha da başarılıydı. Senaryo iyiydi, oynanışta bin tane yenilik vardı. PS2 için hazırlanan bu iki oyunu, üçüncü oyun PS3’te takip etti. Her ne kadar oynanış ve grafikler çok sağlam olsa da senaryo biraz daha yavandı bana göre. Oyun elbette iyiydi lakin neden Sony direkt olarak üçüncü oyunu PS4’e uyarladı, bunu çok da anlayabilmemiş değilim.

Oyunun PS4 çıkartmasında değişenler ne diye soracak olursanız, size sağlam bir cevap vermeme mümkün değil. Senaryoda hiçbir değişiklik yok zaten. Ekstra oyun modları da yok. Fakat daha önce PS3 için piyasaya sürülmüş olan bir iki ufak DLC oyuna dahil edilmiş. Oyunu tamamladıktan sonra Challenge’larda mücadele etmek isteyenlere güzel sürprizler var.

Oyundaki en önemli yenilik de elbette grafikler. Çok az olmak suretiyle oyunun hızı düşmekte ama genelinde 60 FPS hız görüyoruz. Oyun resmen akıyore diyebiliriz bu bağlamda da. Kratos başta olmak üzere oyundaki kaplamalar ve detaylar da artırılmış ama bu işin bir kısmı stajyerlere bırakılmış sanırım; bazı kaplamalar PS3 zamanından aynen taşınmış, bu olay tanrılara denk geldiğinde de iyice göze batar hale



gelmiş maalesef.

Bir de şu durum var: PS4'e özel hazırlanan oyunlarda artık muhteşem ışıklandırmalar, yüksek çözünürlüklü kaplamalar ve bunun beraberinde de mükemmel bir atmosfer görüyoruz. Bu tip oyunlara da artık alıştığımız için PS4'teki GoW 3'ü gördüğümüzde aslında bazı mekanların, bazı yaratıkların nasıl da daha iyi olabileceğini otomatik olarak kafamızda canlandırabiliyoruz. Sonra ekranda olan biteni görünce hafif moralimiz bozulmuyor değil.

Yıllar sonra...

Bazı oyunları yıllar geçtikten sonra oynamak keyif vermezken elimizdeki oyunda aynı şeyi yaşadığımı söyleyemeyeceğim. Bunun en büyük nedeni de zamanında Sony'nin gerçekten muhteşem bir oyun yaratmış olması.

Kratos'un Athena tarafından verilen Blades of Exile bıçaklarıyla yaptığı kombokalar hala öylesine tatmin edici ki... Bu oyunda Kratos'a düşmanlarını tutup onları bir kalkan gibi kullanarak koşma özelliği de verilmişti mesela, bu hareketi kullanmak da yine yıllar önce yaşanan tatmini geri döndürdü.

Kratos Blades of Exile dışında da silahlar kullanabiliyor ve bunların her biri oyundan farklı bir keyif almanızı sağlıyor. Hades'in pençeleri, Herkül'ün eldivenleri derken durdurulamaz bir savaş makinesine dönüşürsünüz. Kratos silahlarıyla dövüşmenin ötesinde büyük gücü de kullanabiliyor. Bunlar mavi mana barının enerjisiyle çalışıyor ve zor durumlardan kurtulmanızda önemli bir rol oynuyorlar.

Büyük ve sağlıklı barınızı uzatmak için Gorgon Eye ve Phoenix Feather parçalarını oyunun en gizli yerlerinde aramaya da yine devam ediyoruz. Oyun biraz modası geçmiş bir şekilde çoğu zaman sabit kamera açıları kullanıyor lakin bu, oyunun size ikonik, akılda kalıcı açılar sağlamasını da sağlıyor, normalde göremeyeceğiniz yerlere gizli sandıklar yerleştirmesini de. Tatmin edici bir oyun süresi de bulunan oyunu alıp

almamanız gerektiği konusuna gelecek olursak...

Yazının başında söylediğim gibi eğer önceki GoW oyunlarını oynamadıysanız, burada neler olup bittiğini pek anlayamayacaksınız ama yine de oyundan bir ölçüde keyif alabilirsiniz. Oyunu yıllar önce oynayıp bitirip bir kenara koyduysanız ve GoW serisini de beğeniyorsanız, bence oyuna yine şans verilebilir zira tahmininizden öte bir keyif alıyorsunuz. GoW serisiyle pek aranız yok ama PS4'te keyifli bir oyun arıyorsanız şayet, bu oyunu almanızı tavsiye etmem. PS4'te başka bir ton oyun var, seriye ortadan dalıp çabucak sıkılacağınıza diğer oyunlara bakmanızı tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna

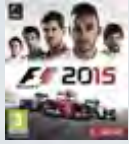
God of War III Remastered

- ⊕ 60 FPS hız
- ⊕ Aynı iyi oyun mekaniği
- ⊖ Senaryo yavan
- ⊖ Yeni bir özellik yok

8,3

|| Alternatif DmC Devil May Cry





Yapım **Codemasters**
Dağıtım **Codemasters**
Tür **Yarış / Simülasyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.formula1-game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Efsaneler Ölmez...

Geçenlerde aklıma geldi ve merak ettim, Schumacher'e ne oldu diye... En güncel haber, bundan 3 ay öncesine aitti ve hala yaşadığı; ancak bilincinin hala yerinde olmadığı yönündeydi. Hazır konumuz da F1'ken, bu efsane pilotu bir kez daha saygıyla anmamız olalım.

F1 2015

Tam gaz yola devam...

Uzun zamandır yarış oyunlarından uzak durumdayım. Hatta en son oynadığım yarış oyunu Rocket League'dir ki o da bir yarış oyunu değil zaten. Özellikle Rally oyunlarıyla aramın iyi olduğunu bilirsiniz. Belki de bu yüzden, Codemasters'ın her sene bir yenisini piyasaya sürdüğü F1 serisi her sene, bir şekilde bana kalır. Bu sene de öyle oldu ve ne olup bittiğini anlamadan, kendimi F1 2015 ile boğuşurken buldum.

İlk dikkatimi çeken şey, oyunun mod seçeneklerindeki azalma oldu zira F1 2014'te olması gereken tüm modlar vardı oyunda. Hadi herşeyi bir kenara bırakalım, F1 2015 gibi son model bir oyunda nasıl kariyer modu olmaz!? Evet, ciddi ciddi kariyer modu yapılmamış oyuna. Geçen seneden hatırlarım, kendi karakterimi tasarlayıp takımımı seçmiştim. Benimle röportaj yaparlarken oyunun zorluk seçimini belirlemiştim falan... Bu sunum kalitesini aradı gözüm, ama yoktu tabii.

Oyunun mod seçenekleri 3 temel başlıkta toplanıyor: Quickrace, Championship Season ve Multiplayer. Quickrace seçeneğinde istediğiniz sürücüyü, istediğiniz pisti falan seçerek direkt olarak yarışa giriyorsunuz. Tabii bunun öncesinde kaç tur yarışacağınızı, pratik turu olup olmayacağını vs. ayarlayabiliyorsunuz. Kısacası, kısıtlı zamanda değerlendirilebilecek ideal bir mod.

Oyunun asıl ciddi tarafıysa tahmin edeceğimiz üzere- Championship Season. Burada yine takımınızı ve zorluk detaylarınızı ayarlayarak sezona balıklama dalıyorsunuz. Zorluk derecesinin sertliğine göre pratik süreniz, sıralama ve yarış turu sayınız yükseliyor. En zor seviye, gerçekçi ve tam bir sezona karşılık geliyor. Buraya girmeden önce Quickrace modunda oyunu biraz elinize oturtun bence çünkü F1 2015, serinin diğer oyunlarına göre yol tutuşu ve sürüş detayları açısından biraz daha gerçekçi detaylara kavuşmuş gibi görünüyor. Bu arada, geçen senenin sezonuna da ışıklayabiliyorsunuz kendinizi, onun da altını çizelim.

Detaylar, detaylar...

F1 2015'in, serinin diğer oyunlarına göre yol tutuşu ve sürüş detayları açısından gelişme göstermiş olduğundan bahsetmişim az önce. Şimdi bu detaylara abanalım biraz... Hatta olaya en başından, bir Championship Season'a katılmışçasına başlayalım, daha detaylı olsun. Olayın giriş aşamasındaki ayarları (Zorluk derecesi, takım seçimi vs.) geçtikten sonra kendinizi ekibinizle birlikte Pit'inizde buluyorsunuz. Burada tüm konfigürasyonu ekibinize bırakabilirsiniz veya tüm detayları kendiniz de ayarlayabilirsiniz. Bu sene oyuna eklenen bir güzellik, hava sıcaklığı ve yol sıcaklığının da detaylar arasında olması. Yani lastiklerinizi bu detayları göze alarak seçmelisiniz ki gereksiz yere, fazladan bir Pit Stop yapmanızı engellemiş olursunuz.

Bu detayların da üstesinden geldikten sonra, pratik turları için piste çıkmaya hazırsınız demektir. Ben ilk etapta olup biteni algılayayım diye zorluk seviyesini en aşağıda tuttum. Bu durumda 15 dakikalık bir süre veriliyor size ve yarışacağınız pisti bu süre boyunca test edebilirsiniz.

Bu aşamadan sonra, asıl detaylar birer birer ortaya dökülüyor işte. F1 2015, şu ana kadarki en iyi yol tutuşu ve sürüş detaylarına sahip olan oyun. Lastiklerinizi hava ve yol şartlarına göre seçtiyseniz, pistte resmen akıyorsunuz. Gerçi ilk etapta oyunun elinize oturması zaman alıyor ve sıralamada 15 - 20





▼ Yaşasın ata binme kamerası!



arası bir yerlerde oluyorsunuz ama oyuna alıştıkça, sıralamadaki yeriniz de yükseliyor. Klasik F1 kuralları tabii ki bu sefer de geçerli ki zaten F1'i diğer yarış türlerinden ayıran detaylar bunlar, olmazsa olmazlar yani. Need for Speed oynamak ve F1 oynamak arasında neredeyse dağlar var, ayık olun. Dikkatimi çeken bir detay daha var, ondan da bahsedeyim. Özellikle Rookie kıvamındaki oyuncular için son zamanların neredeyse tüm yarış oyunlarında görebileceğiniz yardımcı şeritler, F1 2015 bünyesine de yine dahil edilmiş. İşin ilginç yanı şu, bu şeritler sadece pistin önemli noktalarına yerleştirilmiş. Yani tüm yarış boyunca o şeride kitlenmek zorunda kalmıyorsunuz. Önemli bir viraja girerken ortaya çıkıyorlar sadece ve size yardımcı oluyorlar. Yardımcı olmalarının yanı sıra oyunun gerçekçilik hissiyatını azaltan bu şeritler, bu sayede gerçekçilik faktörünü fazla yıpratamıyor. Kısacası, görsel kalite de işin içine girince, harika bir F1 yarış keyfi sunuyor size F1 2015.

Teknik hastalıklar...

F1 2015'in nispeten olumlu taraflarını bitirdiğimize göre, artık olumsuz taraflarına girişebiliriz. Ben oyunu PS4'te oynadım ama araştırdığım kadıyla, oyunun PC kulvarında çok ciddi sorunlar var. Muhtemelen küçük bir yamayla giderilebilecek şeyler bunlar ama son zamanlarda AAA oyunların tam olarak hazırlanmadan piyasaya sürülmesi de kabak tadı vermedi değil. Oyunun PC versiyonu, durduk yere kendini kapatarak sizi masaüstünüzle burun buruna getirebiliyor. Hani 100 turluk bir yarışın son evrelerinde böyle bir hatayla karşılaştığınızı düşünün? Hadi bir de birinci konumdaysanız? Şahsen oyunun multiplayer detaylarına pek girişemedim ama yine araştırdığım kadıyla, bu tarafta da ciddi sorunlar var. Bu sene Co-op season detayını da oyuna eklememeleri zaten ciddi bir sorunken, multiplayer kulvarındaki lobby'lerde kavak yellerinin esiyor olması, ciddi sorunların göstergesi demek oluyor. Yani

F1 2015'i multiplayer detayları için alıp oynayacaksanız, uzak durun. Oyunu PC kulvarında oynayacaksanız da uzak durun, benden söylemesi. Gözüme takılan son kusur da şöyle... Size telsiz yoluyla yardımcı olan bir ekip arkadaşınız var, bilirsiniz. O arkadaş, bu yeni oyunda epey konuşkan ve sağolsun çok yardımcı oluyor. Olası her sorunu size anında bildiriyor, tavsiyeler veriyor ki hatta rakiplerinizin yaşadığı teknik aksaklıklardan bile bu sayede haberdar olabiliyorsunuz. Ancak, PS4'te bu amcanın sesi gamepad'den geldiği için konuşmalarından neredeyse hiçbir şey anlayamıyorsunuz, üstüne üstük anlamaya çalışırken konsantreniz de dağılıyor. Bunun çözümü, oyunu kulaklıkla oynamak ama buna zorunlu olmak da bir kusur bence. Artılarıyla ve eksileriyle, bence oynanabilir bir yarış oyunu F1 2015. Dediğim gibi, teknik sıkıntıları birer yamayla giderilecektir ama şu kariyer modunun olmaması, benim canımı epey sıktı. Bu sene F1 yarışlarına katılmak gibi bir niyetiniz varsa, bu detayları göz önüne almanızı öneririm. İyi eğlenceler...

■ Ertekin Bayındır

F1 2015

- ⊕ Gelişmiş grafik ve ses detayları
- ⊕ Araçların yol tutuşu ve sürüş detayları
- ⊖ Teknik sorunlar
- ⊖ Kariyer modunun eksikliği

7,0

|| Alternatif Project CARS





Yapım **Psyonix**
Dağıtım **Psyonix**
Tür **Spor, Yarış**
Platform **PC, PS4**
Web rocketleague.psyonix.com



Rocket League ★

Şampiyooooon şampiyooooon şampiyonsun seeeen!

Futbol olmasa spor diye bir şey olur muydu acaba diye düşünüyor insan. Yani elbette olurdu ama spor dediğimiz şey bu kadar revaçta olur muydu acaba. Şahsen takım tutmuyorum çok şükür ki bu da bana tarafsız bir şekilde futboldan ve spordan keyif alma şansını veriyor. Tabii iş oyun tarafına gelince, seçmeniz gereken bir taraf olacağı için mecburen bir "taraf" oluyorsunuz. Futbol mantığını şimdiye kadar farklı formatlarda defalarca gördüm ki futbol oyunlarını da ayrı bir severim. Bununla birlikte kart racing oyunlarının da şimdiye kadar envai çeşitini oynadım ki o tarzı da

atmak. Bir futbol oyununda bu ne kadar mantıklı ve basit görünüyor gözünüze bilemiyorum, Rocket League'de bu işleyiş biraz daha farklı ve zor. Her şeyden önce, oyunun geneli teknikten çok tesadüflere dayalı. Yani bir topu kontrol ettiniz, sürüklediniz, şöyle yumuşak bir plase vurduanız gibi bir şey yok. Sahadaki herkes topa yamyam gibi saldırdığı için o top, o hengamenin içinde bir oraya, bir buraya savruluyor. İşin güzel tarafı da bu aslında, rastgelelik... İlla ki belli başlı taktikler, teknikler kullanabiliyorsunuz ama olayların rastgele şekillenmesi, oynanışın ağır tarafını oluşturuyor.

"Ara sıra biraraya geldiğim arkadaşlarımla genelde FIFA oynuyorken, bu aralar az da olsa Rocket League de girmeye başladı repertuara"

ayrı bir severim. Rocket League, bu iki kafayı bir araya getiren bir oyun olarak çıktı karşıma ve beni benden aldı. Son zamanlarda oynadığım en eğlenceli oyunlar arasında da yerini almayı bildi. Nedir Rocket League? Hemen detaylara girelim. Rocket League, aslında oldukça basit bir yapıya oturtulmuş bir oyun. Otomobillerden oluşan iki takım, teknolojik görümlü bir sahada karşı karşıya geliyor. Sahanın ortasında bir top (Uzay topu.) peydah oluyor bir anda ve anında kapışma şiddetleniyor. Amaç tabii ki basit, rakip kaleye gol

Otomobillerin kontrolleri çok sade. Bir gaz tuşu, bir fren tuşu, bir de nitro tuşunuz var. Gerçi bazen bilgisayar kontrolündeki diğer oyuncuların takla açarak topa vuruşlarına da şahit oluyorum ve o şey nasıl yapıyor, bir türlü bulamadım. Nitro dediğimiz şeyi sürekli kullanmıyoruz tabii ki. Sahanın belli başlı noktalarına yerleştirilmiş nitro kapsüllerini mümkün olduğunca toplayamamız gerekiyor. Zamanı geldiğinde hızlıca atak yapmak veya "Allahını seven defansa gelsin!" çağrısına kulak vermek için nitro şart. Herhangi bir spor oyununda olan hemen hemen



✓ Kaleye kendimi değil topu sokmam gerektiğini anlamam çok sürmedi.



tüm modlar mevcut oyunda. Dostluk maçı, sezon modu, online modlar vs. Her maçtan sonra yeni bir otomobil modeli, yeni bir süs eşyası, yeni bir egzoz dumanı falan kazanıyorsunuz ki bunların herbiri birbirinden şirin şeyler. Benim en son kafamda bir meksika şapkam, anten olarak da bir viking başlığım vardı. Egzozumdan da para püskürtüyordum. Tabii bunların tamamı şeklen önemli şeyler, yani fonksiyonel hiçbir yanları yok. Bu arada bir yerlerde bu süs zimbirtılarının milyonlarca olduğunu okudum ama inanasım gelmedi.

Bir maç atalım mı?

Böyle bir oyunun en eğlenceli tarafı nedir? Tabii ki multiplayer! Oyunun hali hazırda online modları var zaten ama bu oyunun en büyük keyfi, hastalığı diğer arkadaşlarınıza da bulaştırmanız ve 4 vs 4 bir takım kurup kapışmanız olarak çıkar bence. Hani biz eskiden o meşhur Hexball'ı böyle oynardık ki ben çoğu zaman karın ağrısından (Gülmekten.) maçı bile bitiremezdim adamaklılı. Bu oyunda da aynı ortam rahatlıkla kurulabilir ki kurulmalı bence. Bunun için herkesin aynı platformda olması da gerekmiyor üstelik zira cross-platform bir oyun olarak tasarlanmış Rocket League. Yani oyunu oynayabileceğiniz tüm platformlardan bir araya gelebilmeniz mümkün. Oyunun multiplayer tarafında herşey, eksiksiz bir şekilde yer alıyor. 8 kişilik online multiplayer'ın yanı sıra, 4 kişilik split-screen seçeneği de düşünülmüş ve oyuna eklenmiş. Yani tek bir platformda 2 vs 2 takım kurarak eğlenmenin dibine dibine vurabilirsiniz. Şahsen ara sıra biraraya geldiğim arkadaşlarımla genelde FIFA oynuyorken, bu aralar az da olsa Rocket League de girmeye başladı repertuara. Şu

aralar kendisi bizim ortamımızda epey popüler yani. Az önce de bahsettim, oyunun yapısı oldukça basit ve sade bir temel üzerine oturtulmuş ve eğlence kısmının ağır tarafı, oyunun rastgelelik tarafına yüklenmiş. Bunu gördükten sonra şöyle bir düşündüm. Bu yapının üzerine neler yapılır? Yani Rocket League 2 nasıl bir oyun olur mesela. Hani gelişmeye o kadar müsait bir zemin var ki direkt olarak belli ediyor kendini. Hatta bir çırpıda akıldan geçebilen o kadar çok detay var ki bu konuda... Aslında bunu bir eksiklik olarak da görebiliriz; çünkü bu ortama eklenebilecek tonla detay varken, oyunun bu kadar sade tutulması ilginç. Gerçi diyorum ya, basitlik, sadelik ve rastgelelik, oyunun eğlenceli tarafını taşıyan elementler resmen.

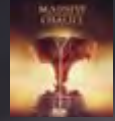
Ama tabii daha ilk oyun tazecikken ilerisini düşünmek çingenelik olur. O yüzden bu haliyle bile dolu dolu eğlence sunan –ki bu zamanda böyle oyunlar çok nadir bulunuyor- böyle bir oyunun kıymetini bilmek lazım. Rocket League'i kesinlikle, hepimize tavsiye ediyorum. Hani bu oyunu sevmeniz için futbolu sevmenize gerek yok ki zaten oyunun futbolla pek bir alakası da yok. Özellikle oyun oynanan arkadaş ortamlarınızın liste başı oyunlarından biri olacağına eminim. İyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**

Rocket League

- ⊕ Basitlik, sadelik, rastgelelik
- ⊕ Tüm multiplayer seçenekleri mevcut
- ⊕ Kendine has, özgün tarzı
- ⊖ Oynanış daha çeşitli olabilirdi

9,0

Alternatif Twisted Metal



Yapım **Double Fine Productions**
Dağıtım **Double Fine Productions**
Tür **Taktik Strateji**
Platform **PC**
Web **www.massivechalice.com**

Bu ve benzeri sahneler sayesinde savaşları iki dakikada bitirdim, mutluymum.



Ölümün Farklı Yolları

Massive Chalice'da karakterlerimiz düşman tarafından öldürülebildikleri gibi, geçen zamanla da ölebiliyorlar. Yaşlılık, oyundaki en büyük korkumuz. Hatta bazı düşman birimlerinin yaptığı saldırılar, karakterlerimize direkt zarar vermek yerine onları yaşlandırıyor. Bu sebepten kiminle karşılaştığımızda her daim dikkat etmemiz gerekiyor.

Massive Chalice

Savaş ya da öl!

Ekim 2014'de erken erişime açılan bu güzide oyunu, vakti zamanında sizler için yakından incelemiştim. Nitekim aradan geçen zaman içinde düzenli olarak güncellenen Massive Chalice, sonunda aramızda. Açıkçası oyunu ilk deneyim ettiğim andan itibaren sonuç olarak nasıl bir üründen karşılaşıcağıma emin değildim ama kendisine harcadığım saatlerin ardından artık bir fikrim var. Bu fikirler hem olumlu, hem de olumsuz yönde olsa da oyunun genelinin çalışan bir mekanik üzerine kurulduğuna da vurgu yapmak lazım. Peki, Massive Chalice gerçekten nasıl bir oyun?

İki farklı dünya

Oyun esnasında Cadence denen korkunç yaratıkların topraklarına sürekli saldıran ölümsüz bir lideri canlandırıyoruz. 300 yıl sonra devasa bir güç, uyuduğu yerden uyanacak ve bu yaratıkları sonsuza kadar yok edecek. Amacımız, o zamana kadar hayatta kalmak ve topraklarımızı korumak. "300" yıl konusuna birazcık değinmek lazım. Massive Chalice'in temelini, sürekli ilerleyen zaman çizelgesi oluşturuyor. Ana ekrana baktığımız zaman haritanın üst kısmında devasa bir zaman çizelgesi görüyoruz. Dilediğimiz zaman ilerleyip durabilen çizelge, sadece oyun süresini başlatmakla kalmıyor, aynı zamanda olan olayları da tek tek gözümüze sokuyor. Olan olaylar derken, birçok şeyden bahsediyorum. Bunların başında, yapmaya çalıştığımız binaların tamamlanma sürelerini görebilmek geliyor. Harita üzerinde bulunan hemen her noktaya bina yapabiliyoruz. Bu sayede oyunun micro yapısını genel hatlarıyla oluşturmuş oluyoruz. Yapılabilen

binalar bir anlamda "research"ler manasına geliyor ki bunların arasında Armor, Weapon, Item, Heroes ve Nation gibi sekmeler bulunuyor. Tüm bunlara ek olarak Keep yapmak da mümkün. İsimlerinden de anlayabileceğiniz gibi her research, karakterimizi farklı bir konuda güçlendirmemize yarıyor. Fakat konu bina olduğu zaman Keep'ler açık ara en önemli binayı oluşturuyor. Keep olan bölgelere bir anlamda Kral ve Kraliçe atayabiliyoruz. Oyunda kullandığımız savaşçılarımızın aynı zamanda sosyal sorumlulukları da bulunuyor: Üreme. Oyunda sürekli ilerleyen zaman, karakterlerimizin zamanla yaşlanıp ölmelerine sebep oluyor. İşte bu yüzden yaptığımız Keep'lere yüksek üreme ihtimali olan bir çifti yerleştiriyor, sonra geriye çekilip bize nur topu gibi bir evlat vermelerini bekliyoruz.

Karakter açıklamalarında üreme potansiyellerinin ne kadar yüksek olduğu yazdığı gibi, karakterin hangi çiftten hangi sınıf bir çocuk doğuracağı da belirtiliyor. Tüm bu bilgiler gerçekten önemli; çünkü karakterler bir defa çift olarak isimlendirildikten sonra ölünceye kadar birlikte yaşıyorlar. Zaman çizelgemizde zaten yeni doğan çocuklar ve ölümler net bir şekilde resmediliyor keza hemen her türlü önemli etkinliği bu çizelgede görmek mümkün. Düşmanların yaptığı saldırılar eş zamanlı, iki farklı noktadan geliyor. Massive Chalice'in en çok sinirimi bozan ama aynı zamanda en çok strateji gerektiren noktası da burası. Her seferinde sadece bir bölgemizi koruyabiliyoruz ve diğer bölgemiz otomatik olarak rakibin eline düşüyor. Eğer bir bölge üç defa savunulmazsa, tamamen düşmüş



sayılıyor ve oyunun sonuna kadar tamamen kontrol dışı kalıyor. Anlayacağınız, savunacağımız noktaları çok iyi seçmemiz gerekmekte.

Sıra tabanlı hayatlar

Bu noktaya kadar sadece işin genel strateji kısmını anlattım, yani ara yüzün tamamen haritadan ibaret olduğu bölgeyi... Evet, harita üzerinde yapacaklarımız büyük önem arz ediyor ama stratejik olarak giriştiğimiz savaşlardan alınımızın akıyla çıkmazsak, işler bayağı karışabiliyor. Hatta yeterli miktarda yeni yetişen insan gücümüz yoksa, oyun çok kısa sürede bitebiliyor.

Savaşlarda saflarımızda yer alacak, temelde üç farklı sınıf yer alıyor. Alchemist, Caberjack ve Hunter. Her bir sınıf, kendi içinde iki farklı prestij sınıfa sahip. Alchemist, Brewtalist ve Boomstriker olarak yoluna devam edebiliyorken Caberjack, Blastcapper ve Shadowjack olabiliyor. Hunter ise Trickshot ve Enforcer olarak çok daha güçlü bir hale dönüşebiliyor. Her sınıfın kendisine özel güçleri var. Misal, Brewtalist oyunun yakın savaşçısıyken,



Düşman yapay zekâsı hiç fena değil ama ilk olarak düşmanları tam anlamıyla tanıyınca kadar oyun birazcık işkence gibi gelebiliyor. Özellikle öldükten sonra patlayan düşmanlar büyük can sıkıyor. O yüzden oyunu deneyim ettiğiniz süre boyunca bolca "save" etmenizi öneriyorum. Atmosfer genel hatlarıyla güzel ama renkli dünya konseptinin herkese hitap edeceğinden şüpheliyim. Aynı şekilde müzik konusunda da biraz daha iyi işler çıkarılabilirdi diye düşünmekteyim. An itibarıyla piyasada çok fazla taktik strateji



"Massive Chalice'de de Action Point mekaniği bulunuyor ama bilinen mekanikten biraz daha farklı çalışıyor. Toplamda olan AP yerine, iki turda kullanılabilen AP mekaniği kullanılıyor"

Hunter sadece menzilli saldırılar yapabiliyor. Alchemist ise tıpkı erken erişimde olduğu gibi bence dengeleri alt üst ediyor. Hem yakın dövüşte yeterli zarar verebiliyor, hem de belirli bir mesafeden geniş bir alanı etkileyebilen bomba atabiliyor. Bu bomba ile resmen oyunu silip süpürdüm diyebilirim. Tamam, en fazla beş tane atabiliyoruz ama denk geldiği anda tek seferde iki hatta üç düşman birimini öldürebiliyor olması muazzam bir güç. Savaşlar taktiksel strateji şeklinde cereyan ediyor. Birçok taktik stratejide olduğu gibi Massive Chalice'de de Action Point mekaniği bulunuyor ama bilinen mekanikten biraz daha farklı çalışıyor. Toplamda olan AP yerine, iki turda kullanılabilen AP mekaniği kullanılıyor. Yani direkt çok uzak bir noktaya tek seferde gidebiliyoruz. Fakat ilk hareketimizi turuncu hattın içinde yaparsak, ikinci AP puanımızı saldırıya haralayabiliyoruz. Bu da Massive Chalice'i başlı başına farklı bir oyun yapmaya yetiyor.

bulduğunu düşünürsek, Massive Chalice genel anlamda farklı bir tat arayan oyunculara hitap ediyor diyebilirim. Özellikle kendi birliklerimizi "üreme" yöntemiyle üretme, bir yandan ana harita üzerinden, bir yandan da taktik harita üzerinde doğru hamleler yapma, onu benzerlerinden bir hayli ayırmış. Pek tabii tüm bunlar Massive Chalice'i muhteşem bir hale dönüştürmüyor ama onu kötü bir oyun haline de getirmiyor. Taktik strateji haritası üzerinde gerçekten eğlenmek isteyenlerdenseniz, kendisine bir şans verebilirsiniz. ■ Ertuğrul Süngü

Massive Chalice

- ⊕ Harita ve savaşlar üzerindeki strateji unsurları
- ⊕ Zaman çizelgesinin oyuna etkileri
- ⊕ Renkli dünya
- ⊖ Strateji olarak çok da derin değil
- ⊖ Kimi zaman kolay ilerleyebilmek

7,4

Alternatif Mordheim: City of the Damned

Sistem

Action Henk kendi halinde bir platform oyunu olabilir, ancak çalışmak için istediği minimum işlemci seviyesi Core i5'ten başlıyor, bunu göz önüne almanız öneririz.

Action Henk

Oyuncaklar koşabilir, koca göbekli olsalar da

Oyuncak Hikayesi filminde Andy'nin odadan ayrılmasıyla tüm oyuncaklar canlanır, hareket etmeye ve birbirleriyle konuşmaya başlar. Action Henk'te de durum buna oldukça benzer. Yalnız bu kez sevimli karakterleri çocuk odasında çılgınca koşarken ve çeşitli engellerden atlarken görüyoruz. 80li yılların sonunda Stunt Car Racer diye bir oyun vardı hatırlarsanız. Bir arabayla çeşitli yüksek platformlarda geziniyordunuz. Günümüz oyun standartlarına göre çok basit bir örnek olsa da, tıpkı Action Henk gibi yeni yollar ve manevralar deneyerek tekrar tekrar oynanan oyun mekaniğinin basit ama mükemmel bir örneği sayılabilir. Hollanda merkezli Indie oyun stüdyosu RageSquid, oyuncuyu sürekli tekrar deneyip daha iyi bir skor yapmaya itiyor. RageSquid, uzun zamandır Action Henk'i piyasaya çıkarmayı düşünüyordu fakat yeterince kaynak bulamamıştı. Sonunda istediğine kavuştu ve şimdi de meyvelerini yemek istiyor. Oyunun cıvıl cıvıl görüntüsü umut vaat ediyor gibi gözüküyor, oyuncuların para verip vermeyeceği ise şimdilik muamma. Action Henk, baktığımızda pek de hızlı bir aksiyon kahramanı sayılmaz. Yani o tombik bira göbeği

ve biraz da derbeder hali ile klasik aksiyon kahramanlarına uyuyor diyemeyiz. Ancak yine de Sonic ve Mario arasında bir çizgide ilerliyor. RageSquid'in yeni oyunu tamamen hıza dayalı. Başlaması oldukça kolay, doğru düzgün bir hikayesi yok ama önemli olan zaman içinde ne şekilde



ilerlediğiniz.

Henk'i seviyenin sonuna kadar götürebilecek misiniz? Pekli bu yolda en hızlı yöntem hangisi? Hangi yol en kısa? İşte bunu öğrenebilmek için tekrardan defalarca oynamanız gerekiyor. Action Henk aslında çok da zaman yiyen oyunlardan değil. Seviyelerin çoğu için yarım dakika harcamanız yeterli oluyor. Yine de, dediğim gibi, başlangıcı kolay ama bitirmesi pek değil.

Obez Henk'imizi ekranın sağında ve solunda platform öğeleri üzerinde kaydırırken hangi platformun daha hızlı olduğunu keşfetmek size kalıyor. Zıplama tuşuna ne kadar uzun ya da ne kadar fazla basacağınız önemli bir detay. Çünkü saniye farkıyla ölüme doğru yol alabilirsiniz. Ya da o kıymetli altın madalyayı kaçırdığınız. Öncelikleri gözden geçirmekte yarar var.

Nedense inatla 'Hank' diye hitap etmek istediğim kahramanımız Henk, oradan oraya koştururken, ki her daim koşturuyor, onu takip etmeniz pek de zor değil. Kendisi kaosa alışkın ve yolunu hiç kaybetmiyor. Ayrıca, bir seviyede takılırsanız yapay zeka ile de yarışabilirsiniz mümkün. Yapay zekalar sizinle birlikte koştururken kendi stratejinizi yaratmadan önce bronz, gümüş ya da altın madalya kazanabilmeniz için gerekenin ne olduğunu size gösteriyor. Böylece, varsayımlar üzerine defalarca oynamanız gerekmiyor. En azından yolu biraz kısaltıyor diyelim.

Yapay zekalara karşı yarışmak dışında kendine ait bir sohbet odası bulunan çok oyunculu modu da deneyebiliyorsunuz. Burada gerçek oyunculara karşı yarışyorsunuz. Puanınızdan memnun olduğunuzda ya da zaman sona erene kadar tekrardan rekabet



Yapım **RageSquid**
Dağıtım **RageSquid**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **www.actionhenk.com**



etmeniz mümkün. Tek oyunculu bölüm ile oynanış arasında bir fark yok ancak gerçek oyuncularla oynamak her zaman daha stresli ve daha büyük bir rekabet duygusu yaratıyor.

Her yerin darmadağın olduğu çocuk odasındaki tahta platformlar üzerinden koşup lav dolu zeminin üzerinden atlamak dışında, yaşlı ve şişko kahramanımızın yapabildiği diğer bir yetenek de hızını ekstra arttırmak için rampalardan kayabilmek. Henk'i ne zaman kaydırıp ne zaman durduracağınız sorunsal liderlik tablosunda yerinizi yükseltmek için önemli bir ayrıntı. En ufak bir şey bile tabloda fark yaratabiliyor. Bu nedenle hareket sistemi oldukça keyifli. Tabii belli bir seviyeden sonra işler gittikçe zorlaşıyor.

Belirli seviyelerden sonra, oyunların olmazsa olmazı bir yapay zeka canavarı karşımıza çıkıyor elbette. Bitiş çizgisinde birinci olmak için bu düşmanı yenmek şart. İşin komik tarafı ise bu bölüm sonu canavarları pek de bildiğimiz canavarlardan değil. Oyuna karşı başka bir oyuncunun savaşı. Bu oyuncak, sinir bozucu kahkahalar atan sporcu bir bebek de olabilir, başka garip bir şey de. Ama görünce sizi gülmseteceği aşikar.

Arka planda da çeşitli komik unsurlar keşfedebiliyorsunuz. Her dünyanın kendi ait ayrı bir teması var. Örneğin Gökkuşluğu Yolu'nda bir disko teması karşınıza çıkıyor. Fakat, daha önce de bahsettiğim gibi bu fantastik temaların tadını pek çıkarma vaktiniz olmuyor. Çünkü zamana karşı yarışyorsunuz. Her saniye önemli.

Diğer bir özellik ise Steam Workshop desteği ile ha-



rita editörü. Her şeyi tamamladıktan sonra harita editöründe kendi bölümlerinizi yapmayı deneyebilirsiniz. Ekranda parçaları sürükleyip, birleştirip çıkarabilir ve kendi zorlu seviyenizi yaratabilir ve bunu Steam'de paylaşabilirsiniz. Hatta diğer oyuncuların seviyelerini de indirip oynayabiliyorsunuz.

Bu hızlı Gonzales'imize de tabii ki 90'ların Hard Rock şarkıları yaraşır. Alex Wiklund tarafından yaratılan oyunun arka plan müziği oyunun ruhuna pek uygun ve insanı sıkıyor.

Action Henk'i oynayacağım diyorsanız bilgisayarınızın özelliklerini kontrol etmeyi unutmayın derim. Oyunda yaşadığınız lagler hem can sıkıcı hem de zaman kaybetmenize neden olabilir. Çünkü ancak sorunsuz bir şekilde kayıp ateş ettiğinizde iyi bir skor elde edebilirsiniz. Action Henk, hız severler için keyifli bir oyun. Özellikle seviyelerde başarılı olmaya başladıktan sonra daha iyi rekorlar kırmak istiyorsunuz. ■ **Burçin Yılmaz**

Action Henk

- ⊕ 90lı yılların kreş odası ortamı sevimli
- ⊕ Tahta bloklardan kaymak eğlenceli
- ⊕ Seviye düzenleyicisi
- ⊖ Boss ve dünyalar yetersiz

7,0

Alternatif **Sonic the Hedgehog**



Toukiden Kiwami

Monster Hunter PC'ye geldi!

İnsanoğlunda belirli bir düzende bir şeyleri hal-letmeye yönelik bir eğilim var. Bu olmasaydı, bir MMORPG'de, "X sayıda, Y yaratığından öldür." görevlerinden sadece bir tane yapabilir ve aynı görevin bir başka türüne direkt burun kıvrıp o oyunu terk ederdik.

Bu düzen, bir şeyleri toplama, bir şeyleri geliştirme dürtüsü insanlarda kuvvetli bir dürtüken Uzak Doğu halkında kuvvet-i fevkalade gücüne ulaşmakta. Japon halkı yıllardır JRPG'lerde art arda sıra tabanlı dövüşlere girmekten sıkılmadığı

bu defa başarılı da oluyorlar; insanlığın büyük bir çoğunluğu yok oluyor ve kurtarılmış bölgeler de koruma altına alınıyor. Oni adındaki zebanilere karşı savaşılabilen yegane savaşçılara da Slayer adı veriliyor. Ve elbette biz de oyunda bir Slayer'ı kontrol ediyoruz.

PS Vita versiyonunda olmayan karakter yaratma özelliğiyle adım attığımız oyun, grafiksel açıdan bize pek bir şey sunmayacağını bu karakter yaratma ekranında gösteriyor. Koei Tecmo geçmişte kalmış bir formatla bizi karşılıyor sağ olsun ve karakterimizi

"Farklı farklı boss'lara karşı verdiğimiz savaşlarda başarılı olmanın anahtarı düşmanımızı tanımaktan ötesi değil"

gibi bir takım yaratıkları öldürüp daha da güçlü yaratıklara karşı dövüşmeye karşı da inanılmaz bir heves barındırmakta. Monster Hunter serisinin acayip tutmasının, Freedom Wars gibi bir PS Vita oyununun deliler gibi oynanmasında da yegane sebebi budur bence.

Bu dürtüden para kazanmaya yönelik oyun firmalarının sayısı bayağı çok, Koei Tecmo da bundan eksik kalmış değil. Geçtiğimiz yıl PS Vita için hazırlanan Toukiden, daha sonra PS4'e bir takım yeni özelliklerle gelmiş ve geçtiğimiz ay da sonunda PC'ye çıkmış bir Monster Hunter klonu. Belki daha iyi bir hikayesi var, belki görsellik zaman zaman daha iyi ama ortadaki oyun, yine de sadece fanatiklere hitap edecek türden...

yalapşap oluşturup hemen oyuna geçiyoruz. Kontroller, ne yapmamız gerektiği bir Oni savaşıyla bize sunuluyor. Devasa bir yaratığı yok etmemiz isteniyor ve buna art arda gerçekleştirdiğimiz saldırı hareketleriyle karşı koyuyoruz. Karakterimizin nasıl savaştığının belirleyicisiyse oyunun başında seçtiğimiz silahlar. Burada bayağı bir seçenek var aslına bakarsanız; karakterimizin bir Katana ile mi sava-



Yer altının sakinleri

Zebanilerin dünya üstünde yaşayan biz insanlarla ne gibi bir derdi var bilinmez, Toukiden Kiwami'de de yeraltından çıkıp yine insanlara saldırıyor ve

Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Koei Tecmo**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, PS Vita**
Web **toukiden.eu/kiwami**



şacağına, iki elinde iki bıçak tutup hızlı saldırılar mı yapacağına, kocaman bir balyozla yavaş ama ağır hasar veren vuruşlar mı gerçekleştireceğine biz karar veriyoruz. Ben hızlı bir karakter olması için iki tane bıçak seçtim ve pek de pişman olmadım.

Bitmeyen savaş

Monster Hunter, Soul Sacrifice ve türevi oyunlarda adet şudur: Boss kıvamında bir yaratıkla dövüş, dövüştükten sonra ortaya dökülenleri topla, karakterini geliştir ve aynı şeyi tekrar, tekrar yap. Böyle bir formatta işlerin düzgün ilerleyebilmesi için de en önemli şart oynanışın eğlenceli olmasıdır. Mesele karakteriniz bir Kratos, bir Dante gibi hareket ediyorsa her türlü yaratığa karşı koymak için siz de heveslenirsiniz.

Bu durum maalesef Toukiden için geçerli değil. Karakterimizin komboları, hareketleri belki iyi geliyor başta fakat tekrarlayan oynanışta bu hareketlerden sıkılmak ve hareketlerin eksiklerini görmek de pek kolay oluyor. Dilerdim ki Koei Tecmo daha eğlenceli ve tutarlı hareketlerle bezeseydi karakterimizi ama olmamış, olamamış...

Farklı farklı boss'lara karşı verdiğimiz savaşlarda başarılı olmanın anahtarı düşmanımızı tanımaktan ötesi değil. Nasıl saldırdığını, nasıl bir saldırı düzeni içinde olduğunu kavradıktan sonra işler nispeten kolaylaşıyor. Biz de bu saldırılara uygun cevaplar vererek düşmanımızı yavaş yavaş öldürmeye çalışıyoruz.

Savaşımızda bize silahlarımız ve kombolarımızdan öte, oyun boyunca bulacağımız savaşçıların ruhları yardımcı oluyor. Bu ruhlar silahımızla bütünleşiyor ve bize ekstra, özel hareketler sağlıyor. Savaşlar sonuçlandıktan sonra da kasabaya dönüp

yeni görevler peşine düşüyoruz. Fakat bundan önce topladığımız eşyalarla karakterimizde ne gibi değişiklikler yapabileceğimizi de gözden geçiriyoruz ki bir sonraki savaşta yere yapışan biz olmayalım.

Elden, monitöre...

Bu oyunun zamanında PS Vita için hazırlanmış olmasının, Monster Hunter'ın 3DS'te boy göstermesinin önemli bir nedeni var: Kısa sayılabilecek savaşlara girip bir yaratığı kestikten sonra topladığımız eşyalarla şehre dönüp bunu tekrarlamayı ancak ve ancak bu oyun bir el konsolundaysa istiyoruz. Zira el konsolunu metroda da kullanabiliyoruz, bir yerde oturup biraz zaman geçirirken de, tatilde de... Aynı işi bilgisayar başında oturup yapmak ise tamamiyle başka ve daha da sıkıcı bir deneyim. Düşünün ki tek yaptığınız bir yaratığı öldürmek ve şehre dönmek, yeni bir görev alıp tekrar aynı işi yapmak, yapmak ve yapmak... Kaldı ki bendeki "Uzak Doğu oyunu konsolda oynanır" takıntısı sizde de varsa bu oyun PC'de hiç çekilmiyor. Civilization oynadığım bilgisayarda basit bir Monster Hunter klonunun başında oturmak bana çok ters geldi. Bu garip takıntımı hesaba katmasak bile oyunun genel monotonluğu ve savaş mekaniğinin sığılığı da bir hayli mutsuzluk verici. Yerinizde olsam bu oyunu PS Vita için düşünür, ne PS4'te, ne de PC'de alırdım. Bu kadar da netim! ■ Tuna Şentuna

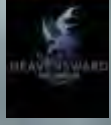
Toukiden Kiwami

- Uzun oyun süresi
- Monoton oynanış
- Sıkıcı dövüşler

6,6

Alternatif Dragon's Dogma





Yapım **Square Enix**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **MMORPG**
Platform **PC, PS3, PS4, Mac**
Web na.finalfantasyxiv.com/heavensward

Final Fantasy XIV

Heavensward

Fantazinin dibi...

MMMORPG kulvarı o kadar garip bir kulvardır ki bu tarza ait birbirinin kopyası yüzlerce oyun vardır piyasada ama hepsini şöyle bir elekten geçirirseniz, geriye sadece bir avuç kalır. Benim bu koskoca dünyada sadece bir MMORPG tecrübem oldu, o da World of Warcraft'ti. Zaten onu oynadıktan sonra da diğer hiçbir MMORPG oyununu beğenemedim. Zirvede başlayıp zirvede bıraktım diyebilirim yani. Bir döneme kadar aradım da aslında. Age of Conan, Lord of the Rings Online, The Elder Scrolls Online gibi devlere de yanaştım ama yine olmadı. Oyun dünyamı ağırlıklı olarak konsollara yönelttikten sonra da artık orali bile olmadım diyebilirim.

Kürşat'ın ofiste bir anda elime tutuşturduğu Final Fantasy XIV: Heavensward'ın PS4 sürümünü görünce önce "Eyvah!" dedim. Yani bu haldeki bir adamın eline bir MMORPG veriyorsunuz ve üstelik bunu konsolda oynamasını bekliyorsunuz. Sonra FFXIV'le olan geçmişimi hatırladım, bir ara deneme sürümünü indirip oynamıştım. 1 gün oyunun inmesi, diğer 2 gün de güncellenmesi için geçmişti ki oyunun ilk saatlerindeki o diyalog kalabalığı beni nasıl ittiyse artık, indirdiğim onca veriyi tek hamlede siliverdim. Kim derdi ki aynı oyun, bir gün karşıma genişleme paketiyle birlikte çıkacak...

FFXIV'ün müdevimi olanlarınız vardır aranızda ki büyük çoğunluğunuz da oyunu olabilecek en iyi platformda, yani PC'de oynuyorsunuzdur. Daha önce muhtemelen bir konsolda MMORPG oynamadığınız için, bunun ne demek olduğunu da bilmiyorsunuzdur. Ben de öyleydim... Ama yeni bir MMORPG'ye aç olduğum için fikir bana ilginç geldi ne yine o günlerce süren güncelleme işkencesi başladı. Download hataları, kullanıcı hesabı oluşturma işkencesi vs. derken sonunda başardım ve nihayet FFXIV dünyası bana kapılarını araladı. Ve bir süre sonra fark ettim ki oyunun ilk expansion paketi olan Heavensward

için ilk oyunun, yani A Realm Reborn'un ana hikayesini bitirmiş olmak gerekiyormuş. Al başına belayı... İşte bu noktada dürüst olmak gerekiyor. Emin olun, sırf Heavensward'ı görebilmek ve izlenimlerimi size aktarabilmek için çok çabaladım. O görevden bu göreve koşup durdum ki bu maraton, haftanın her gününe ait önemli saatleri eritip götürdü. Böylece 3 hafta geçti, ama ben daha yarı yola bile gelemediğim. Dolayısıyla, size bir yandan FFXIV'in genel olarak bende bıraktığı izlenimleri, diğer yandan da oyunun konsol versiyonunun artıları ve eksilerini aktarabileceğim. Bunlardan başka anlatacak pek bir şeyim yok.

Konsolda MMORPG qeyfi!

Öncelikle, bir konsolda MMORPG oynamanın ne demek olduğundan bahsetmek istiyorum. Oldukça zor, sabretmesi güç ve alışması zaman alan bir şey bu. Elinizin altında bolca tuş bulunmadığı için olanlarla yetinmek zorundasınız sadece. Square Enix, bu kapsamlı kontrol yapısını gamepad'in sınırlı imkanlarına yerleştirebilmiş ama klavye + mouse rahatlığını her halükarda arıyor insan. Hariyatı açıp kapamak, karakterin skill'lerini uygulamaya koymak, yazışmak... Bunların hepsi birbirinden zor şeyler. Gerçi bu zorluğu fark edip klavye + mouse desteğini de koymuşlar oyuna ama konsola klavye + mouse bağladıktan sonra oyunu konsolda oynamanın ne anlamı var ki?

Ama dediğim gibi, bir süre sonra alışılıyorsunuz bu kontrol sistemine. HUD ayarları dediğimiz, ekrandaki fonksiyonel şeyleri keyfinize göre düzenleme aşamasına biraz zaman ayırırsanız, oyun kısmen de olsa oynanabilir bir hale geliyor. Sonra zaten oyunun birçok özelliğini deneye yanıla keşfediyorsunuz. Mesela ben, kameranın yakınlaşır uzaklaşması olayını çok sonra, tesadüfen keşfedebildim. FFXIV ortamına yeni girmiş biri olarak fark etti-

FFXIV ortamına yeni girmiş biri olarak fark ettiğim ilk şey, oyunun geri planının gayet sağlıklı bir şekilde çalışıyor olmasıydı



o yönde geliştirme lüksünüz de varmış, sonradan öğrendim ama o kadar da vakit yok işte. Neyse, kismet diyelim...

Şu andan itibaren FFXIV: Heavensward için vereceğim puan, oyunun PS4 tarafına ait, yanlış olmasın. Denememiş olsam da oyunun PC versiyonunun gayet sağlam olduğu ortada. Hatta artık MMORPG kulvarını konsollara taşıma çabalarının da son bulması gerektiğini düşünüyorum. Zorlamanın alemi yok arkadaşım, olmuyor işte. Bir klavyenin rahatlığını bir gamepad'e asla yükleyemezsiniz, olmaz o iş. Herşey bir yana, oyunun nerdeyse yarısını bitirmiş biri olarak oyundaki tek bir insanla bile yazışmamış olmama ne demeli? Yazışmadan bir MMORPG'yi oynayabilmek mümkün mü? Ya da nereye kadar mümkün? Yok yok, siz beni dinleyin, MMORPG oynayacaksınız PC platformundan şaşmayın.

■ Ertekin Bayındır

Final Fantasy XIV: Heavensward

- ⊕ Kontroller gamepad'e düzgün yerleştirilmiş
- ⊕ Final Fantasy'nin o efsanevi hikaye detayları yine bizimle
- ⊕ Sorunsuz bir MMORPG
- ⊖ Konsolda MMORPG olmaz!
- ⊖ Gamepad'le oynamanın yarattığı bazı sıkıntılar

7,0

|| Alternatif TESO: Tamriel Unlimited

ğim ilk şey, oyunun geri planının gayet sağlıklı bir şekilde çalışıyor olmasıydı. Sağlıklı derken, bug'lar yüzünden oyuncusuna işkence etmeyen bir MMORPG'den bahsediyorum. Evet, FFXIV gayet bug'sız, bağlantı sorunları olmayan, haftada bir güzellece bakımdan geçen bir oyun olarak bana kendini tanıttı ve benden bu konuda tam not aldı. Hani oyunun PC versiyonu şu an nasıl biliyorum ama böyle bir oyunun konsol versiyonunun bu kadar düzgün olabileceği hiç aklıma gelmezdi. Biliyorsunuzdur, FFXIV'te seçebileceğiniz 5 ayrı ırk var: Elezen, Hyur, Lalafell, Miqo'te ve Roegadyn. Heavensward ile birlikte Au Ra adında yeni bir ırk eklenmiş oyuna. Görünüş olarak ejderhavari bir ırk Au Ra'lar. Hani böyle kuyruklu, boynuzlu tipler falan... Yeni gelen tek şey sadece bu ırk değil tabii ki. Oyunun derin detaylarını etkileyen yenilikler bir yana, level sınırı 50'den 60'a yükselmiş durumda. Ishgard adında yeni bir bölge, yeni dungeon'lar, yeni raidler, uçan binekler... Bunların hepsi ve daha bir ordu detay, Heavensward'da sizleri bekliyor. Tabii benim gibi oyuna sıfırdan başlayacaksanız, öncelikle ilk oyunun hikyesini, yani A Realm Reborn'u bitirmeniz lazım. Hatta yeri gelmişken şöyle de bir tavsiye vereyim, bu maceraya ciddi ciddi girecekseniz, bence konsol versiyonundan uzak durun. Şahsen genelde MMORPG oyunlarında insanı yönü ağır basan ırkları tercih ederim. WoW'da da en çok benimsediğim ırk Human'dı mesela. (For the Alliance!) FFXIV'te de kendime Hyur ırkını yakın gördüm ve uzun bir karakter yaratma sürecinden sonra kendime farkında olmadan bir Warrior yaptım. Tabii oyunda bu sınıf Warrior olarak değil, Marauder olarak geçiyor. Ama tabii fonksiyon olarak aynı şeye karşılık geliyor bu sınıf: Tank. Aslında niyetim bir büyücü sınıfı yaratmaktı ki şahsen WoW hayatım boyunca bir kere bile Tank olmamış bir gariban olarak neden böyle bir sınıfı tercih ettim, ben de bilmiyorum. Gerçi diğer sınıfları tercih edip kendinizi

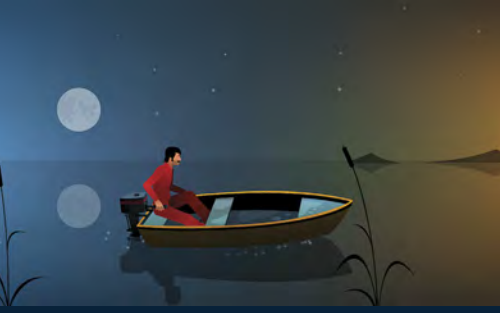
^ Ah şunu bir mage yapmak vardı...



İPHONE VE İPAD SAHİPLERİ İÇİN

EN İYİ İPHONE & İPAD UYGULAMALARI ÖZEL SAYISI ÇIKTI!





The Silent Age ★

Yine bir gün geleceğe gidiyoruz...

Point and click adventure oynamayalı epey olmuştum... Arada eski klasikleri yad etsem de yeni yapımlara da denk geldiğimde mutlaka bakıyorum. Son dönem oynadığım Gone Home, çok güzeldi mesela. The Silent Age'i de daha önce iOS platformunda görmüştük bu arada; şimdi Steam'de türün severlerini memnun ediyor. Şarj bitme derdi olmadan The Silent Age oynamak çok güzelmiş bu arada, iyi ki Steam'e taşımışlar! Daha önce de söylediğim gibi, point and click adventure örneği olan oyunumuz 1972 yılında başlıyor. Kocaman bir binada buluyoruz kendimizi. Kontrol ettiğimiz karakterin adı Joe, temizlikçi olarak Archon Milli Savunma Servisi'nde çalışıyor. İşini de iyi yaptığından bir tane ödül vermişler ona, asmış duvarında duruyor. Gayet rutin bir hayatı var yani. Bir gün patronu onu çağırıyor ve yıllardır bu kadar iyi çalıştığı için terfi alıyor. Bu kez zemin kata da inerek depo temizliğine başlıyor. Etraftaki kanları fark ettiğinde ise işler kontrolden çıkıyor. Bir odada kilitli bulunduğu adam ise ona gelecekte geldiğini söylüyor ve ufak bi zaman makinesini eline tutuşturup oracıkta ölüyor. Bizimki de bunu kurcalıyor ve hop! 2012 yılında, aynı binada buluyor kendini. Öyle teknolojik bir yer de beklemeyin; bina içler acısı bir halde. Sağdan soldan iskeletler fıskırıyor. Joe da işte bu karmaşada neler döndüğünü çözmeye çalışıyor. Bulmaca kurgusu gerçekten çok başarılı, "Bunu nasıl akıl edemedim ya!" diyebileceğiniz, mantıklı ama bir o kadar da düşündürücü bulmacalar karşınıza çıkıyor. Bu zaman makinesini veren adamcağız ölmeden

önce dünyanın sonunun geleceğini ve görevini tamamlamadan vurulduğunu söylemişti, bizimki de geleceğe gidip hikayeyi anlamaya çalışıyor ki zaten ofisin post-apokaliptik halinden adamın haklı olduğunu anlayabiliyoruz. Oyundaki seslere değinmek istiyorum, gidişata göre modu da değiştiren müzikler epey kaliteli. Yağmur sesi, rüzgarın ürperticiliği gibi detaylar oyundan kesinlikle daha fazla keyif almanızı sağlıyor. Seslendirme yok maalesef, oyunun üst satırında diyalog ve monologları takip edebiliyorsunuz. Bunlar da biraz hızlıca akıp geçiyor, iki farklı maddeyi birleştirip ekrana baktığım anda yazıların kaybolmuş olduğunu görüyorum bazen, bir senkron sorunu olduğu çok açık ve yama ile düzeltilmesini bekliyoruz. Oyunun olayı zaten zamanda yolculuk ve bunu da çok güzel kotarmışlar, hikaye kurgusu takdiri hak ediyor. Joe da hayatın tokadını yemiş sözde dedektife dönünce epey eğleniyorsunuz oyun boyunca. Bu yaz birazcık sakın bir şeyler oynama peşindeyseniz The Silent Age'i tavsiye ederim; tablet veya cep telefonu versiyonunu da deneyebilirsiniz elbette. ■ **Ayça Zaman**

The Silent Age

- ⊕ El çizimi gayet keyifli görseller
- ⊕ İlgil çekici senaryo
- ⊖ Altyazı senkronu sorunlu
- ⊖ Tekrar oynanabilirliği yok

7,5

📊 Alternatif **The Charnel House Trilogy**

Mobil

The Silent Age ilk olarak mobil platformlara sunulmuştu. Üstelik çoğu kişiye göre mobil platforma gelmiş en sağlam senaryolardan birine sahip.



Yapım **House on Fire**
Dağıtım **Meridian4**
Tür **Adventure**
Platform **PC, iOS, Android**
Web **thesilentage.com**





Yapım **Cyanide Studio**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox One**
Web **www.cycling-manager.com**



Pro Cycling Manager 2015

Tour de France biterken...

Bu seriyi 2011'den beri yazıyorum, ne güzel! 2012'den beri de Mayıs ve Temmuz aylarında aynı süreçten geçiyorum. Nasıl mı? Türkiye Bisiklet Turu'na gidiyorum önce, Tour de France başlamadan önce çoğu Pro ve Continental takımların ısınma olarak gördüğü bir tur kendisi; 8 etap. Sonra o bitiyor, Giro d'Italia heyecanı başlıyor, yazın müjdesi çoktandır benim için Giro zamanı. Daha sonra ufaktan Giro'nun pembelerine veda edip Tour de France'ı beklemeye koyuluyoruz. 5. etaba başladığımız günlerde de Pro Cycling Manager geliyor bana inceleme olarak. Gündüz etap kovalamaca, akşam oturup Pro Cycling Manager oynamaca... Çifte mesai! Sizi bilemiyorum pek tabii, bisiklet sporunu çok sevdiğim için bu oyunu da seviyorum. Zaten bisiklet sporu hakkında çok karmaşık kurallar yok ama hiç bilmeyen biri için baştan biraz karmaşık gelebilecek bir oyun bu; yıllardır da belirtiyorum zaten. Mini mini yardım kutucuklarına hazır olun.

Oyun menajerlik sisteminde ilerliyor, takımınızı seçip senenin programını yapıyorsunuz. PCM 15 sadece yarıştan ibaret değil elbette, hazırlık kampları, yeni geliştirilmesi gereken parçalar, sponsorluklar ve katılacağınız yarışları seçmeniz gerekiyor. Bu yıl kariyer moduna ek olarak, tek bir bisikletçiyi alıp onun da kariyerini yönlendirme modu da eklenmiş. Açıkçası tüm takımın ihalesiyle uğraşmak istemeyenler tek bir yarışçıya yönelebilir. Genç yarışçıların gelişimi ve antrenörlerin ayarlanması gibi ince ayarlar geçen yıla göre daha az detaylı, takvimde bu kadar fazla tur programı varken iyi de etmişler açıkçası.

Gelişmelere bakalım öncelikle, öncelikle kaçış grubunun ve pelotondakilerin kontrolleri çok daha fazla detaylı. Sprint atakları için yeni kurallar eklenmiş; tempoyu tutma, grubu takip etme ve atak yapma seçenekleriyle oyunun mekanikleri çok daha iyi bir noktaya taşınmış. Enerji barını erken-

den yiyip, suları da bitirip istemeyi unutursanız yarışın zorunu çok zor görürsünüz, benden söylemesi. Sezonun en başında en favori sprinter'ınızı yanlış yönlendirmeniz ve takımınızı ondan uzak tutmanız sonucunda 3. etapta kendisini çürüğe çıkarmanız an meselesi yani. Yavaş yavaş kararlar alın, stratejik adımlar atın. Aksi takdirde özellikle takım yönetimi, içinden çıkılmayacak bir hal alıyor.

Multiplayer modunda ise diğer bisikletçilerle beraber mücadeleye atıyoruz kendimizi. Oyunun kendi para birimi ve mikro ödeme sistemiyle bisikletçiyi geliştirmek için ekipmanlar almak mümkün. Bu oyunun severlerinin en sevdiği olay da multiplayer aslında. Çok fazla fanatığı bulunuyor.

Yenilik adına daha fazla söylenebilecek bir şey yok ama oyunun grafiklerine değinmek istiyorum yazıyı bitirmeden. Pelotona biraz zoom out yaptığımızda her şey çok güzel. Bisikletlerin ensesine kadar indiğinizde ise görüntü öyle bulanıklaşıyor ki. Yıllardır iyileştiremediler şu olayı. Ekran görüntülerine baktığınızda anlayacaksınız; yer yer sisin içine girmiş gibi görünüyor yarışçılar. Bir sonrakinde umarım grafikler konusunda bir iyileştirmeye giderler, senelerdir oyunun en büyük sıkıntısı bu.

Başta da dediğim gibi, menajerlik oyunlarına meraklıysanız ve bisiklet yarışları sizin için gülmeme sebebiyse her yıl Tour de France'ı kendisiyle karşılamak çok keyifli. "Kafa yorar, çözerim ben" diyorsanız da edinmenizde sakınca yok.

■ Ayça Zaman

Pro Cycling Manager 2015

- ⊕ Sadece TdF değil, tüm klasikler eklenmiş
- ⊕ Strateji seçenekleri geliştirilmiş
- ⊖ Grafik motoru zoom yapıldığında yetersiz kalıyor

7,0

|| Alternatif Pro Cycling Manager 2014

MotoGP 15

Bir türlü "yeni nesil" olmadı...

Milestone'un "modern dönem" oyunlarını on yıldan uzun bir süredir deneyim ediyoruz ve SCARS ile başlayan dönemden bu yana çizgileri belli bir seviyenin altına hiç düşmediği gibi, asla klasik olarak adlandırılacak oyunlara da imza atamadılar. MotoGP 15 firmanın bu seneki motosiklet temalı ikinci, MotoGP serisinin ise üçüncü oyunu. Bakalım bu sene neler getirmiş.

Milestone demiştik, devam edelim. Milestone'un yarış oyunlarına ettiği bir kötülük varsa, SCARS'ta kullanmaya başladıkları "zamanı geri alalım da şu virajı bir daha dönelim yiğidim" mekaniğidir. Bu nedir yahu? Yani bir yarış oyununda zamanı geri alıp dönemediğin virajı dönmeye çalışmak gibi oyunu baltalayan, akıcılığına zarar veren, zavallı bir mekanik olabilir mi? Milestone bu güdük mekaniği maalesef MotoGP'nin resmi oyununa da taşımaktan çekinmemiş, neyse ki kapatabiliyorsunuz.

MotoGP 15 firmanın bu sene çıkarttığı ikinci oyun, RIDE'in ardından. Çıkmasını beklediğimiz iki sene boyunca insanların günümüzün Tourist Trophy'si olmasını beklediği, benim ise şahsen pek umutlu olmadığım RIDE, tam da beklediğim şekilde bizlerle buluşmuştu, yeniden paketlenmiş bir MotoGP 14 modu olarak. Durum o kadar ayan beyan ortadaydı ki, frene bastığınızda fren lambası yanmıyordu! Oyun MotoGP 14'ten direkt olarak "çevrildiğinden" Milestone fren lambaları için iki satır fazla kod bile yazmamış, oyun çıktığında alay konusu olmuştu.

Bu senenin oyunu da Moto3, Moto2 ve MotoGP serilerini konu alıyor, ancak bazı sürücüler diske sığmadığı için ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz. Ayrıca 500cc sınıfı da oyunda yer bulmuş durumda. Çocukluk kahramanım Wayne Rainey, Mick Doohan ve Kevin Schwantz gibi efsanelere ev sahipliği yapan bu seri, organizasyon hakları Dorna'ya satılıp MotoGP adını almadan önce yeryüzündeki en önemli motosiklet serisiydi.

Oyuna alışmak oldukça kolay, tabii eğer tez canlılık yapmayı, oynamaya Moto3'ten başlarsanız. Bu küçük motorlar oldukça keyifli, oynanışları ve frenajları da oldukça kolay. Eğer oyundaki pistleri di-

ğer oyunlardan tanıyorsanız (18 adet) bu da oldukça büyük bir avantaj olarak size geri dönecektir. Yine de zafere ulaşmak için biraz çaba göstermeniz gerekiyor. Moto 2'de keza kullanımı o kadar zor olmayan, lakin direkt olarak otursanız takla atıp durmaktan kendinizi alamayacağınız bir seri.

500cc ve MotoGP ise en üst sınıf olmanın hakkını fazlasıyla veriyor. Eğer Moto3'ün ardından direkt olarak bunlara geçmeye çalışırsanız şok geçireceğiniz bahse girerim, zira Moto3 pilotlarının freni bıraktığı yerde siz frene yeni basmış oluyorsunuz, hızlanma da yavaşlama da çok ani bir şekilde gerçekleşiyor. Daha önce herhangi bir motosiklet oyunu oynamadıysanız direkt olarak bu seriden başlamayın, çok çabuk sıkılırsınız. Ayrıca 500cc ve MotoGP motorlarını hakıyla deneyim edebilmek için gamepad şart.

Oyunun grafik yapısı MotoGP 14'ten ve RIDE'dan farklı değil, çoğu yerde aynı oyunu oynadığınız hissiyatına kapılmanız da mümkün. Kariyer modu eklentileri ise oyunun keyfini arttırmış gibi gözüküyor, kazandığınız para ile takımınıza motosiklet alabilir veya parçaları geliştirebilirsiniz. Bunun dışında sürüş fizikleri diğer oyunlardan hatırlayacağınız üzere gayet başarılı ve keyifli, bu sene kerb'lerden geçiş ve frenaj esnasındaki fizikler konusunda da geliştirilmeler yapıldığını hemen hissedebiliyorsunuz.

Oyun neticede çok izlenen ve sevilen bir serinin resmi oyunu, genel anlamda da hiç fena sayılmaz. Beklentinizi düşük tutun ve keyfini çıkartın derim, elinizde MotoGP 14 varsa ve serinin tutkunu değilseniz de gidip tekrar para vermeyin, RIDE alın, en azından farklı motorları deneyim etmiş olursunuz.

■ Kürşat Zaman

MotoGP 15

- ⊕ 500cc serisi de oyunda yer bulmuş
- ⊕ Sürüş fizikleri hiç fena değil
- ⊖ Oyun eskisinden pek farklı değil
- ⊖ Klavye kontrolleri yetersiz kalıyor, gamepad şart

7,3

Alternatif RIDE



Yapım Milestone
Dağıtım Milestone
Tür Yarış
Platform PC, PS3, PS4,
Xbox One, Xbox 360
Web motogpvideogame.com



Wayne Rainey

90'ların başında pistlerde fırtına gibi esen bu efsanenin yarış kariyeri Misano'da geçirdiği kazada felç olmasıyla sona erdi. Oyunda Rainey'nin pistlerde fırtına gibi estiği 500cc Yamaha da mevcut.





Bilgi Yiğini

Lego Jurassic Park, yükleme ekranını bilgi yiğini haline dönüştürmüş. Hemen her yüklemde, dinazorlar hakkındaki farklı bilgiler veriliyor. Hatta bazı bilgilerde herhangi bir dinozorun kaç milyon adet Lego taşına eş değer olduğu bile yazıyor.

LEGO Jurassic World

Lego dinozor dünyasına hoş geldiniz!

Jurassic Park, ufak dünyama dev dinozorlar getirmiş, bambaşka bir film serisidir. Sonradan çıkanları bilmem ama ilk filmi beni derinden etkilemişti. Hele hele döneminde yayınlanan Dinozorlar Dergisi'nin parça parça verdiği dinozor istekeleti ve dinozorun kendisi, o dönem çocuk ya da genç olan herkesin evinde bulunurdu. Aradan geçen yılların ardından üretilen yeni Jurassic Park filmleri hiçbir şekilde ilk filmin yarattığı etkiyi yaratamadı. Nitekim geçtiğimiz aylarda yeni Jurassic Park filmi ile karşılaştık. Ortalama bir filminden çok da ileriye gidemeyen yeni yapım, bakalım oyun kısmında başarı elde edebilecek mi?

Dinozor olmak

Uzun süredir Lego temalı envai çeşit oyun üretiliyor. Kendilerini kötü olarak nitelendirmek zor ama çok iyi olmadıkları da kesin. Üretilen onlarca Lego oyunundan gerçekten bir iki tanesi zirve yapabilecek kapasitede. Ne yazık ki Lego Jurassic World de çok iyi bir Lego oyunu değil; fakat oyunu hemen gömmekte de fayda var. Lego Jurassic World detaylı bir bulmacadan daha ziyade, tamamen eğlence faktörü üzerine kurulu bir yapım. 100'den fazla karakter kullanılabiliyor normalde da cabası. Anlayacağınız bu yapımla hem eğleniyor, hem de Jurassic Park dünyasının içine dalıyoruz.

Oyuna bir ön anlatımla başlıyoruz. Bu esnada temel hareketleri öğreniyoruz ki daha önce herhangi

bir Lego oyunu deneyiminiz olduysa, kısa sürede alışacaksınız demektir. Kullanılan karakterler film ile aynı ve senaryo da olabildiğince benzerlik gösteriyor. Ortalama 20 - 25 dakikalık bir oyun deneyiminin ardından soluğu Lego Jurassic World dünyasının göbeğinde alıyoruz. Helikopter ile geldiğimiz adada iki farklı seçeneğimiz bulunuyor. Bir taraf Jurassic World'e diğeri de Jurassic Park'a açılıyor. Her iki tarafta da birbirinden farklı görev silsilesi bulunmakta. Ben her iki tarafa da giriştim. World kısmı daha bir açık arazi modelindeyken, Park kısmında daha ziyade kafesler arasında geziniyoruz. Etrafımızda çözümlenmesi gereken bulmacalarla dolu ki hemen her yerde bir bulmaca bulmak mümkün. Bulmacalar genelde çok zorlayıcı değil. Zaten kabaca ne yapılması gerektiği işaret ediliyor. Bu esnada tek dikkat edilmesi gereken, doğru karakterle doğru işi yapmaya çalışmak. Aslında karakterlere dikkat edersek, hangisinin konu ile ilgilendiğini görmemiz mümkün zira ilgili karakter sürekli bize el sallıyor olacak. Lego Jurassic World'e esas tat katan özelliklerden bir diğeri, dinozorları da kontrol edebiliyor oluşumuz. Tıpkı Lego karakterleri gibi onları da bir o yana, bir bu yana koşturabiliyor ve yine tıpkı normalde olduğu gibi farklı bulmacalar çözerek yolumuza devam ediyoruz. Ayrıca Lego Jurassic World içerisinde tüm filmlere değinildiğini de unutmadan dile getireyim. Yani tek taşla çok kuş vurmuş oluyoruz. Ha, keşke birazcık daha komplike bulmacalar da olsaymış ama yapacak bir şey yok. Yazımın başında da değindiğim üzere Lego Jurassic World, filmlerin harika bir şekilde Lego dünyasında hayat bulduğu özel bir yapım ama genel geçer Lego serilerine göre o kadar da iddialı değil. Eğer amacınız eğlenmek ve keyifli vakit geçirmekse, bu oyun tam da size göre diyebilirim. ■ Ertuğrul Süngü



LEGO Jurassic World

- ⊕ Eğlenceli olması
- ⊕ Filmlere harika göndermeler yapması
- ⊕ Bolca karakter kullanımı
- ⊖ Bulmacalar fazla basit
- ⊖ Sürekli benzeri şeyleri yapmak
- ⊖ Seslendirmeler daha iyi olabilirdi

7,0

|| Alternatif Lego Batman 3: Beyond Gotham

The Magic Circle ★

Oyun içinde oyun?

Oyunları – en azından sevdiğiniz oyunları- bitirdiğiniz zaman “Credits” tarafına bakar mısınız? O kalabalık isim listesinde “Testers” olarak adı geçen adamlar vardır. Hep özenmişimdir o adamlara. Oyunun yapım aşamasında, belirli aralıklarla tamamlanmış kısmı oynarlar ve olan / olası sorunları geri bildirim olarak gönderirler. Bence harika bir meslek ama bir o kadar da sancılı olması muhtemel. Aslında The Magic Circle’i oynayana kadar bu adamların hayatlarının güllük güllüştüğünü düşünürdüm ama sanırım öyle değil. Alakayı kuramadınız değil mi? Benimle gelin...

The Magic Circle, 10 yıldır tamamlanamamış bir fantazi oyununun içine bir Tester olarak dahil ediyor sizi. Bu ilginç kafa nerden esmiş, bunu düşünüyorsunuz önce. Oyuna ilk adımlarınızı attığınız zaman, patronunuz Ish’le tanışyorsunuz ve size belli başlı talimatlar veriliyor ve böylece oyunun kontrollerini öğrenmiş oluyorsunuz. Birkaç adımdan sonra devreye Ish’in asistanı ve stajyeri de giriyor ve ortalık iyiden iyiye bulanıklaşmaya başlıyor. Görünen o ki bu tamamlanamamış oyunun ismi, bizzat The Magic Circle. Oyunun görsel yanında hakikaten bir bitmemiş oyun tarzı, çizgiroman tadında grafikler var ki bazı bölümlerde bu grafikler, eski 128 bit oyunların görsel yapısına dönüşüyor. Ortamda o kadar ilginç bir kafa var ki ne olup bittiğini anlamak bazen imkansız olabiliyor. Bir yandan beyninizi yakarken, bir yandan da “N’oluyor abi!?” kafasında bir adım sonrasını merak ederken buluyorsunuz kendinizi.

Siz bir Tester olarak yolunuza devam ederken, Ish ve asistanı da sizin karşılaştığınız detayları şekillendirmek için tartışıp duruyorlar. Ish’in kafası çok kanşmış, o belli. Kararsızlıktan oyunu çamura çevirmiş resmen. Asistanı da bu beladan kurtulmak

için kendini kovdurmak adına elinden geleni yapıyor. Derken, tesadüf eseri oyunun program dosyalarına kadar inip, hemen hemen herşeyini değiştirebileceğimiz bir çatlak yakalıyoruz ve işler iyiden iyiye çığırından çıkıyor.

The Magic Circle’daki asıl amacımız böylece kendini belli ediyor. Arap saçına dönmüş bir oyunun içinde yolunuzu bulmak... Karşınıza bu çerçevede acayip acayip bulmacalar çıkıyor ve bunları, sınırlı yeteneklerinizle çözmeye çalışıyorsunuz. Misal, karşınıza çıkan yaratıkların yetenekleri ve davranışlarını değiştirebiliyorsunuz. O yaratık yürür mü, uçar mı, düşmanı kim, dostu kim, özel yetenekleri var mı vs... Bu sayede hem size saldırmalarını önleyebiliyorsunuz, hem de bazı bulmacaları çözmene yardımcı oluyorlar.

Oyunun tarzı hiç alışık olmadığımız bir yapıda olduğu için zaman zaman ne yapılması gerektiğini kestirmek zor olabiliyor ki bu iyi bir şey. Hatta oyun, bir oyun olarak oyun dünyasının artık klişeden klişeye koşan tavrına her fırsatta giydiren, affetmiyor. Müzikleri çok çok güzel ki karakter seslendirmeleri de bir o kadar başarılı. İlla ki bir tarza oturtulması gerekirse, sıradışı bir Adventure oyunu denebilir. Biraz beyin yakmak, sıradan oyun kalıplarının dışına çıkmak, farklı tarz bir Adventure oynamak isterseniz, The Magic Circle’i rahatlıkla deneyebilirsiniz. ■ **Ertekin Bayındır**

The Magic Circle

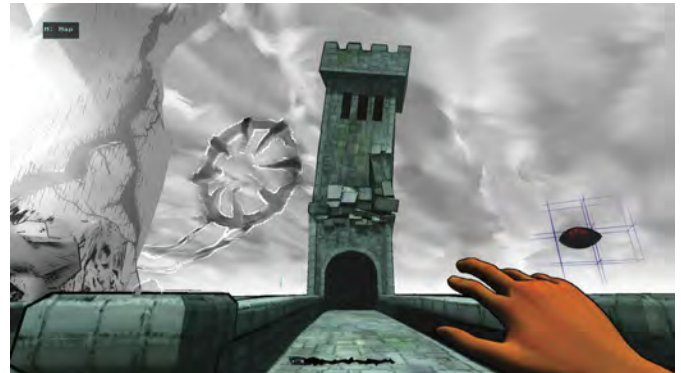
- ⊕ Bir “Tester” olarak oyunda rol alma fikri
- ⊕ Sıradışı tarz, oynanış
- ⊕ Müzikler, seslendirmeler
- ⊖ Hikaye biraz daha derli toplu olabilirdi

8,0

Alternatif **The Vanishing of Ethan Carter**



Yapım **Question**
Dağıtım **Question**
Tür **Adventure**
Platform **PC**
Web **magiccirclegame.com**



✓ Her sahne “Nerdeyim ben hacı!?” kafasında...



Yapım **Evan Todd**
Dağıtım **Evan Todd**
Tür **Puzzle / Platform**
Platform **PC**
Web **www.lemmagame.com**



Lemmagame

Parkurdan parkura...

Taklit ve esinlenme arasında ince bir fark vardır ki biri diğerine yaklaşılabir veya uzaklaşılabir. Dengeyi sağlam tutmanız lazım bu iki kavram arasında, zira dozajı biraz kaçırırsanız esinlendiğiniz şey bariz bir taklitle dönüşebilir. Bu açıklamayı en başından yapmam gerekiyor; çünkü bahsini edeceğimiz oyun, yani Lemma, çok net bir şekilde Mirror's Edge'den "esinlenmiş" bir oyun. Hatırlarsanız, piyasaya çıktığı zaman FPS kulvarına yepyeni bakış açıları getirecekti Mirror's Edge ama maalesef öyle olmadı. Birçok oyuna esin kaynağı olacaktı, öyle de olmadı. Ne zaman bir örneğini görürüm diye beklerken, yıllar sonra karşıma bir indie oyun, Lemma çıktı.

Lemmagame, dünya dışı bir boyutta geçen tuhaf bir oyun. Aslında tuhaflık, oyunun sadece dünya dışında geçmesinde, yani geri kalan kısmında bir tuhaflık yok. Bilim kurgu havası verilmiş, çözemediğim bir hikayesi de var ki çok da üzerinde durmaya gerek yok. Meraklı bir arkadaşımızın yarattığı tuhaf bir paralel boyuta yine meraklı bir bünye olarak dahil oluyoruz ve niye girdiğimizi anlayamadığımız o boyuttan çıkmak için uğraşırız. Niye girdin, niye çıkmaya çalışıyorsun, değil mi ama...

Mirror's Edge'in bu oyuna esin kaynağı olan tarafı, karakterimizin hareketlerinin birebir o oyundan alınmış olmasında yatıyor. Evet, karakterimiz koşuyor, zıplıyor, tutunuyor, du-

varlarda yürüyor, yuvarlanıyor, kayıyor... Faith'in sahip olduğu hemen hemen tüm yeteneklere sahip yani. Lemmagame'ı Mirror's Edge'den ayıran taraf ise oyunun çizgisel bir yapıda olmamasında saklı.

Bulduğunuz yerden çıkmak için belli başlı platform bulmacalarını çözmeniz, böylece çıkışa ulaşmanız lazım. Bunu yaparken bir yandan o tuhaf arkadaşınızdan cep telefonunuz vasıtasıyla iletişim kurarak yardım alabiliyorsunuz. Sağa sola serpiştirilmiş notlarla oyunun hikayesini takip edebileceğiniz gibi neden toplanması gerektiğini çözemediğim orb'ları da toplayabiliyorsunuz. Oyunu henüz bitirmedim ama araştırdığım kadarıyla dört farklı sona sahip. Bu sonları tetikleyen herhangi bir detaya da rastlamadım ama bu detayı tatmak için en az bir kere bitirmek lazım oyunu.

Başlarda kolay gibi görünen platform bulmacaları, oyun ilerledikçe kazıklaşmaya başlıyor. Zamane oyunlardaki gibi nerede ne yapmanız gerektiğini söylemiyor size Lemmagame. Bir zahmet, arayın bulun diyor size. Ortam genişledikçe ve sizden beklenenlerin ciddiyeti arttıkça mücadeleniz de sertleşiyor. Platform bulmaca-

larının yanı sıra sizi öldürmeye programlanmış tuzaklarla da karşılaşıyorsunuz. Yani düşmanlar olarak sadece bu tuzaklar çıkacak karşınıza, uyanık olun.

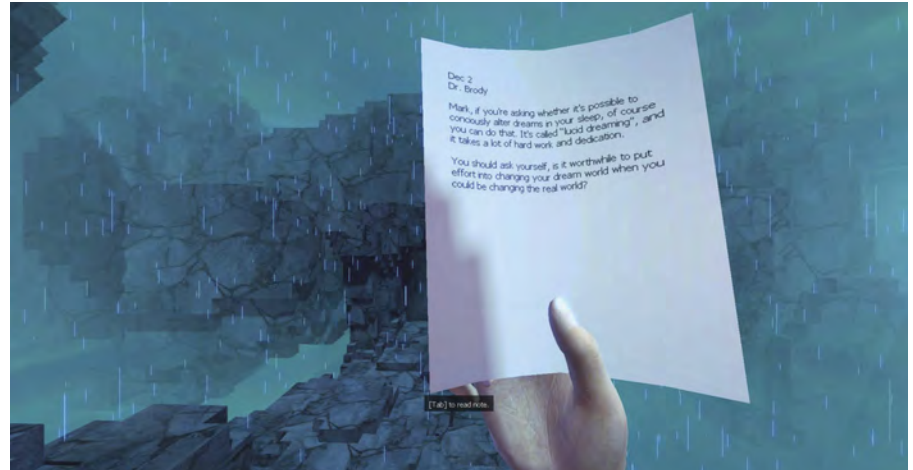
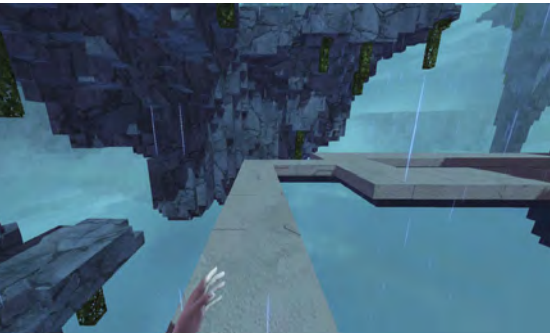
Dediğim gibi, Mirror's Edge'den tam kıvamında esinlenmiş bir oyun Lemmagame ve oynadığı oyunda platform öğeleri arayanlar için iyi bir seçenek. Bir indie olarak görsel anlamda çok bir şey sunmuyor olsa da, oynanış bakımından epey kendine bağlayıcı bir oyun. Ha, bu arada... Şu anda bu satırları okuyan kaç kişiye var bilmiyorum ama oyunun Oculus Rift desteği de var. Hani bir Oculus Rift'im var ve köşede yatıyor diye veryansın eden biriyseñiz -ki hiç sanmıyorum- bu macerayı bir de böyle deneyimleyebilirsiniz. ■ **Ertekin Bayındır**

Lemmagame

- ⊕ Platform bulmacaları eğlenceli
- ⊕ Dört ayrı son ilgi çekici duruyor
- ⊕ Müzikler ve sesler başarılı
- ⊖ Hikaye sanki biraz zayıf

7,0

Alternatif **Mirror's Edge**



Homesick

Terkedilmiş bir bina hiç bu kadar güzel olmamıştı

Homesick, 3D bulmaca, point&click ve yürüme simülatörü öğeleri içeren ilginç bir oyun. Oyun aslında siyah-beyaz gibi görünse de oynadıkça böyle olmadığını göreceğiz. Homesick'te amacımız çeşitli bulmacaları, şifreleri çözmek ve kapalı kapıları açarak sona ulaşip kim olduğumuzu öğrenmek. Oyuna terk edilmiş binanın bir odasında başlıyoruz. Her yer kırık dökük, çiçekler solmuş ve evden geriye pek bir şey kalmamış. Etrafımızda bir mutfak, banyo ve yatak bulunuyor. Etrafta dolaşarak gizemleri çözmeye başlıyoruz. İlk başta, bir çocuk tarafından yapılmış resmin yarısını alıyoruz ki oyun boyunca bu elimizde oluyor. Daha sonra çeşitli eşyalar alarak yolumuza devam ediyoruz. Kapılı kapıları açmak için beynimizi iyice çalıştırmamız gerekiyor, yoksa olduğumuz yerde kalabiliyoruz. Bulduğumuz yerdeki gerekli şeyleri yaptıktan sonra diğer odalara geçmeye başlıyoruz ve bunun için de uyumamız gerekiyor.

Evet, oyunda herhangi bir kaydetme tuşu bulunmuyor, oyun boyunca gördüğümüz yatak, koltuk ve minderlerde yatarak bir sonraki bölüme geçip oyunu da kaydedebiliyoruz. Uykuya daldığımızda ise kabuslar peşimizi bırakmıyor, sanki farklı bir karanlık boyuta geçiyoruz. Zaman dar, hızlı hareket etmemiz gerekiyor. Bu sırada da elimizde hep bir balta oluyor. Kapalı olan kapıya giderek, baltamızla kapıyı kırıp açıyoruz. Ve yeniden uyanarak açtığımız kapıya gidiyoruz. Fakat bir sorun var, uyuşuk karanlık tarafa geçince, etraftan bir sürü değişik görünümüne karaltılar yükseliyor. Eğer bir yerde durursak, bu karaltılar bizi hemen içine çekiyor ve uyanıyoruz. Bunun için çok hızlı hareket etmemiz gerekiyor. Homesick'te başka bir ilginç şey de hiçbir zaman pencerelerden bakamıyoruz. Artık o kadar çok aynı evde kalmışız ki cam kenarına gider gitmez her yer bembeyaz oluyor. Oyun bu şekilde bulmacalar eşliğinde devam ediyor.

Homesick'in en önemli yanı, kesinlikle mükem-

mel grafikleri ve atmosferi. Zaten Unreal Engine ile yapılmış, daha fazla söze gerek yok herhalde. Homesick, bir oyundan çok, sanki etrafta gezip manzaranın tadını çıkarmak için tasarlanmış gibi. Oyundaki estetik kaygısı ve detaylar gerçekten dikkate değer. Bunun yanında müzikleri de bir o kadar güzel ve terk edilmiş bir binadaki yalnızlığı çok güzel bir şekilde yansıtıyor. Homesick'te ilerleyebilmek için gerçekten aklımızı iyi kullanmamız gerekiyor.

Gerçekten takdir ettiğimiz şeylerden biri de oyundaki şifre sistemi. Homesick'e başladığımızda hiçbir kağıdı veya kitabı okuyamıyoruz. Garip şekillerden oluşuyor bunlar; fakat bir müddet sonra bütün alfabedeki şifreyi çözüyoruz ve her şeyi okuyabiliyoruz. Homesick, biraz durağan olması yanında, aslında insanı meraklandırıp devam etme isteği de yaratabiliyor.

Oyunun olumsuz yönlerinden biri de koşma sisteminin olmaması. Herhalde koşma olsaydı, oyun yarım saate biterdi... Evet, oyun o kadar kısa ki birkaç saatte bitiyor maalesef. Bu yüzden oyuna koşma eklememiş olabilirler. Homesick, bu kadar kısa olunca, maalesef satın alma ücreti de yüksek duruyor. Fiyat daha düşük olabilirdi veya oyun daha uzun olabilirdi ki kesinlikle tüm bu artı ve eksilere rağmen oynanabilir bir oyun. Özellikle oyunlarda aklını kullanmayı sevenler için güzel bir fırsat. Bence atmosferine bir bakın derim.

■ Simay Ersözlü

Homesick

- ⊕ Mükemmel grafikleri ve atmosferi
- ⊕ Akıl çalıştıran bulmacalar ve şifre sistemi
- ⊖ Çok kısa olması
- ⊖ Fazla durağan olması

7,0

■ Alternatif **The Vanishing of Ethan Carter**



Yapım **Lucky Pause**
Dağıtım **Lucky Pause**
Tür **Adventure**
Platform **PC**
Web homesick.luckypause.com



Deception IV The Nightmare Princess



Yapım **Tecmo Koei**
Dağıtım **Tecmo Koei**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, PS4, PS Vita**
Web bit.ly/1fjsGzM

Tuzak kurma sanatı...

Yeni oyun serilerinin çıkmadığından bahsettiğimiz şu günlerde Deception'a yeni bir eklenti gelince, durumun gerçekten ciddi olduğu kanısına vardım. Düşünün ki ben bu oyunu ilk PlayStation zamanında oynuyordum, dördüncü nesil PS geldi, hala Deception diyoruz...

PS3 zamanında oynadığımız Deception IV, bizi Laegrinna adındaki kısa, beyaz saçlı cadının rolüne oturtmuştu. Onunla birlikte kötülüğün güçlerini, çeşitli askerlere ve savaşçılara karşı korumuştuk. The Nightmare Princess'ta da bunun aynısını yapmanın ötesinde, PS4 ve PS Vita'da yepyeni 100'e yakın bölümde, kırmızı saçlı hoş zebaniyi, Velguirie'yi kontrol ediyoruz. Amacımız yine aynı: Bizi öldürmek için bulunduğumuz yere gelenleri tuzaklarla ortadan kaldırmak ve bunu yaparken de onları aşağılamak. Evet, Deception her zaman bir tuzak kurma oyunu olmuştur ve yeni oyunda da değişen bir şey yok. En büyük değişiklik Velguirie'nin tekme atabilme özelliği. Bu sayede düşmanlarını sersemletebilen, çeşitli tuzaklara yönlendirebilen Velguirie size yepyeni tuzak kurma olasılıkları da sunuyor.

Daha önce Deception oyunlarını oynamamış insanların müthiş bir keyif alacağını düşündüğüm oyunda amacımız tuzak kurmak demiştik. Peki bunu nasıl yapıyoruz? Her bölümde karşımıza ya tek tek bize saldıran, ya da gruplar halinde peşimizden gelen düşmanlar geliyor. Biz de envanterimizdeki tuzakları bölgeye dizerek onları durdurmaya çalışıyoruz. Tuzak kurmadaki birincil amacımız, bu tuzakları birer komboya dönüştürebilmek. Hemen örnekleyeyim. Düşünün ki elindeki balyozuyla yavaş yavaş üstümüze yürüyen bir düşman var. Yere önce bir tane tırmık koyuyoruz. Bunun ilerisine de yine yere bir adet yer tuzağı, üstüne basıldığında düşmanı geriye fırlatan bir platform ekliyoruz. Üçüncü tuzağımızsa tavandan düşen, kocaman bir kaya parçası. Bunu da düşmanımızın fırlatan platformdan düşeceği yere konumlandırıyoruz. Şimdi ilk tuzağı çalıştırdığımızda

düşmanımız tırmığa basıyor ve tırmığın sapı yüzüne yapışıyor. Sersemleyen ama neredeyse hiç yaralanmayan düşmanımız, önünü görmeden yürümeye devam ediyor ve geriye fırlatan platformu çalıştırıyoruz. Düşmanımız geriye uçarken, tam uygun noktada kayayı düşürüyoruz ve düşmanımızın havada, kayayla buluşmasını sağlayıp komboyu tamamlıyoruz. Oyunda bunun gibi ve bundan çok daha iyisini yapabileceğiniz tonla kombo imkanı var ve birkaç örneğini LEVEL DVD'sindeki videoda görebilirsiniz. Düşmanlarınızı kombolarla öldürmenin tatmin edici bir yanı olmasının ötesinde, kombolar hem daha fazla hasar veriyor, hem de size yeni tuzaklar almak için puan kazandırıyor. İşin güzel tarafı da bu tuzaklar konusunda tamamiyle özgür olmanız. Yani oyun sizi art arda kullanabileceğiniz tuzaklar konusunda kısıtlamaya tabi tutmuyor.

Hızlı hareket eden, bazı tuzak tiplerinden etkilenmeyen, zırhı olan düşman tipleriyle de bezeli olan oyunda başarılı olmak için biraz oyunda zaman geçirmeniz ve oyunu tanımanız gerekiyor. İlk başlarda bocalamak çok normal, yapamıyorum diye sakın endişelenmeyin.

Kendi bölümlerinizi yaratmanıza da olanak tanıyan Deception VI: TNP, Deception'la fazlasıyla zaman geçirmiş olanlar için bir tekrar oyunu olabilir ama yeni tanışanlar için, önceden de dediğim gibi gayet eğlenceli bir oyun. Puanımı yeni tanışanlara uygun bir şekilde verdim zira sanmıyorum ki bu oyunu pek fazla kişi oynamış olsun... ■ **Tuna Şentuna**

Deception IV: The Nightmare Princess

- ⊕ Yeni bir karakter
- ⊕ 100 yeni bölüm
- ⊕ Hala eğlenceli
- ⊖ Bölümler tekrar eden bir formata bürünüyor

7,8

Alternatif **Dungeons 2**

Carnivores

Dinosaur Hunter Reborn

Ne çektin be T-Rex!

Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn, 2010 yılında PlayStation3 için piyasaya çıkan Carnivores: Dinosaur Hunter'ın devam oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyun, adından da anlaşılacağı üzere bizleri, insanoğlunun yüzleştiği en tehlikeli yaratıklar olan dinazorlarla karşı karşıya getiriyor. Dinazorlarla olan ilk karşılaşmamızın aksine, bu hayatta kalma mücadelesine avcı olarak dâhil oluyoruz.

Her mücadelede olduğu gibi burada da bazı kurallar bulunuyor. Öncelikle avlamak istediğimizi dinazorlar için mücevher harcayarak avlama lisansı almamız gerekiyor. Sonrasında tüfek, tatar yayı ve keskin nişancı tüfeği olmak üzere 3 adet birincil silahtan birini seçiyoruz. Mücevher harcayarak bu silahları daha da ölümcül hale getirebileceğimiz özelleştirme seçenekleri bulunuyor. Son olarak avlanmak istediğimiz, birbirinden farklı floralara ev sahipliği yapan 9 farklı adadan birini seçiyoruz. Hemen hemen aynı dinozor türlerinin bulunduğu bu adalarda, lisansımız olsa bile avlama iznimizin bulunmadığı dinazorlar olabiliyor. Yine de daha az mücevher kazanmayı göze alarak bu dinazorları avlayabiliyoruz. Bir hava aracıyla adaya bırakılmamızla birlikte mücadele tam anlamıyla başlıyor. Öncelikle avlamak istediğimiz dinozoru bulmamız gerekiyor. Dinozorların da diğer canlılar gibi su ihtiyaçları olduğunu düşünürsek, su birikintilerine doğru bir yolculuk, şanslıysak bizleri avımıza götürebiliyor. Şanslı değilsek, aradığımız dinozora ait ayak izlerini arayarak takip edebilir ya da çıkardıkları sesleri dinleyerek yerlerini tespit etmeye çalışabiliriz. Avımızı bulduktan sonra yapacağımız birkaç

hamlemiz daha bulunuyor. Öncelikle rüzgârın kokumuzu avımıza taşımayacağından emin oluyoruz. Bu sayede avımızın korkarak kaçmasını ya da gözü dönmüş bir şekilde bize saldırmasını engelliyoruz. Avımızın bizi göremeyeceği bir noktaya geçtiğimizde de atış yapmak için hazır oluyoruz.

Başarılı bir atış sonrası, vuruş hissi sönük kalmasına rağmen kocaman bir dinozoru avlamanın verdiği özgüvenle koltuklarımız kabarıyor. Başarısız bir atış sonrasında ise kaçmaya çalışırken haritada sıkışan, yapay zekâsını bir kenara koyup kendini öldürmeye çalışan adama doğru dümdüz koşan dinozorlarla karşılaşmak oldukça can sıkıyor. Üstümüze doğru dümdüz koşan tonluk yaratıkların etkisiyle yer bile sarsılmazken, panik yapıp atışı kaçırmak gibi bir ihtimal söz konusu bile olmuyor. Yine de bir şekilde atışı kaçırır da dinozorun dibimize kadar gelmesine izin verirse, yıllar öncesinden kalma bir animasyon eşliğinde dinozorun ağzını açtığını görüyoruz ve başarısız olduğumuz söyleniyor. "Bari en azından animasyon dinozora yem olduğumuzu da gösterseydi de bir sonraki denemede daha dikkatli olmaya çalışsaydık!" demeden edemiyor insan. Güzel bir fikrin kötü uyarlaması olan Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn, bu haliyle başarılı bir mobil oyun olabilir mi? ■ **Ahmet Ridvan Potur**

Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn

- ⊕ Harita çeşitliliği
- ⊖ Kısır içerik, yapay zeka, animasyonlar

5,5

Alternatif Turok



Yapım **Digital Dreams**
Dağıtım **Digital Dreams**
Tür **FPS**
Platform **PC**
Web **carnivoresreborn.com**

∨ Ölmek için güzel bir gün!





Yapım **Convoy Games**
Dağıtım **Indietopia Games**
Tür **Strateji, Macera**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web **convoy-games.com**



Convoy

Tepeden bakışla Mad Max!

Oyunlarda en sevmediğim ve hatta nefret ettiğim görevler, birilerine eskortluk etmemiz gereken görevlerdir. Hele ki zor oyunlarda sürekli başarısızlık yaşadığımdan, iyice sinir eder beni eskort görevleri. Yahu zaten kendi derdimize düşmüşüz, zaman zaman kendimizi korumakta bile güçlük çekiyoruz, sen de bana diyorsun ki şu adamın şuradan şuraya gitmesine yardımcı ol ama dikkat et, üzerine sürü gibi düşman gelecek. Bunun üzerine bir de korumamız gerekenler ciddi manada kendini savunmaktan aciz, en azından size birazcık vakit kazandıramayacak tiplerse, çileden çıkmamak elde değil. Kickstarter desteğini arkasına alarak çıkan Convoy'da ise eskortluk görevi, oyunun ta kendisi. Hatta Convoy'da eskortluk bir görev değil, temel oyun mekaniği. Kickstarter ile 10.000 Euro destek isteyip bunun iki katından fazla -yani 22 bin Euro'nun üzerinde- bir destek toplayan Convoy'a şöyle bir bakalım. Oyunun ana senaryosuna bakalım isterseniz. Rougelike bir yapım olan Convoy'da büyükçe bir uzay gemisi bozuluyor ve oldukça tehlikeli bir gezegene iniş yapıyor. Yaşadığı arıza nedeniyle geminin pek çok parçası kullanılmaz hale geliyor. Verilen görevler de bu eksik parçaları, iniş yaptığımız bu gezegenden bir şekilde elde etmek. Bu gezegene hükmeden üç farklı fraksiyon ise burayı tehlikeli kılan ve oyun boyunca savaştığımız

düşmanlarımızı oluşturuyor. Verilen görevlerle bu parçaları nerede bulabileceğimizi, haritada gösteriliyor. Bize düşen, o bölgelere bir konvoy halinde gidip araştırma yapmak ve parçaları bulmak; ancak haritanın o bölgesine giderken başımıza her an bir bela gelebiliyor. Ana harita üzerinde gezerken her an üç fraksiyondan birinin tehdidi ile karşılaşabiliyorsunuz. Bu durumlarda da ya istedikleri ücreti ödüyorsunuz ya da savaşa girişiyorsunuz. Convoy'un asıl meselesi işte bu savaşlarda yer alıyor. Kuş bakışı bir şekilde izlediğiniz savaşları yönetiyorsunuz. Savaşları anlayabilmeniz için önce konvoyunuzu tanımanız şart. Konvoyu idare ederken en önemli öğeyi MCV isimli büyük aracınız oluşturuyor. Savaşlar sırasında temel amacınız, bu büyük aracı korumak. MCV kendine has bir takım yeteneklere sahip ve bu yetenekler geliştirilebiliyor. Ayrıca oyundaki belli işleri yaptıktan sonra farklı MCV türlerini de kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında, MCV'yi koruyan eskort araçlarınız bulunuyor. Birbirinden farklı yeteneklere sahip bu araçları savaş boyunca düşmanın hareketlerine göre hareket ettiriyorsunuz. Yalnız, savaşlar bir hayli hızlı geçtiğinden, istediğiniz zaman görüntüyü dondurup eskort araçlarınızın hareketlerini belirleyebilirsiniz. Oyunun diğer bir önemli yönü ise upgrade

sistemi. Gerek eskort araçlarınızın, gerekse MCV'nizin yeteneklerini geliştirebiliyor veya yeni silahlar ekleyebiliyorsunuz. Bunu da haritalar üzerinde yer alan upgrade alanlarına giderek yapabiliyorsunuz. Bu alanlarda aynı zamanda araçlarınızı tamir edebiliyor veya onlar için yeni silahlar satın alabiliyorsunuz. Convoy bana başta güzel gelen ancak zamanla biraz daha sıkıcı yöne kayan bir deneyim sundu. Oyun mekaniğinde çeşitlilik olmayışı bunun en büyük nedeni. Ancak yine de Convoy'un kötü bir oyun olduğunu söylemek doğru olmaz. Rougelike oyunlardan hoşlanan kesim için son derece eğlenceli bir deneyim de sunabilir. ■ **Enes Özdemir**

Convoy

- ➕ Upgrade sistemi
- ➕ Rastgele gelişen olaylar zinciri
- ➖ Herkese hitap etmeyen oynanış

7,0

Alternatif **Anomaly Warzone Earth**



LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



Bu şekilde göze çarpan bug'lar, >
inanın en ufak olanlardan



Yapım **MAG Studios**
Dağıtım **MAG Studios**
Tür **Aksiyon / Macera**
Platform **PC**
Web **cdfghostship.com**



Rastgele

CDF: Ghostship'de hemen her şey rastlantısal. Yani ezberle hareket etmek söz konusu değil. Oyunun genel senaryosu her seferinde değişiklik gösterdiği gibi harita da bu konudan nasibini alıyor. Bu arada dev gibi bir gemiden bahsettiğimizi unutmamak lazım... Ezberlediğiniz bir yeri baştan keşfetmek her zaman eğlenceli olmayabiliyor.

CDF: Ghostship

Eski usul korku geri döndü!

Geçmişî yâd edenlere müjde! CDF: Ghostship bir dönem oyunlarda gerilimi yaşayan tüm oyun severler için üretilmiş, farklı bir yapım. Özellikle ilk Unreal ile gerilim yaşadığımız o efsane dakikaları hatırlıyorsanız, o zaman bu oyunu kaçırmamanız gerekiyor diyebilirim. Yazının başından sonuca atladım ama ne yapayım birazcık heyecanlıyım; hemen paylaşmak istedim! Öncelikle oyunun genel hatlarından başlayalım. CDF: Ghostship uzak gelecekte, 1 Mart 2368 yılında geçiyor. Bu tarihte Icarus isimli uzak galaksidede bulunan iki koloni ile bağlantılar tamamen kopuyor. İki gün sonrasındaysa Dreadnought sınıfı olarak bilinen, CDF Goliath isimli dev uzay gemisi araştırma için yola çıkıyor. Fakat öyle görünüyor ki CDF Goliath için işler hiç de iyi gitmiyor. İşte biz de tam bu noktada keşfe çıkan masum asker rolünü oynuyoruz.

Uzay gemisi dediğin böyle olacak

CDF: Ghostship içerisinde beş farklı oyun modunu barındırıyor. Bunlardan ilki Story Mode. Burada dev gemi içerisinde ne olduğunu birinci elden deneyim ediyor, bizi düzenli olarak gafil avlamaya çalışan yaratıkları yok etmeye çalışıyoruz. Oyunun teması korku ve hayatta kalma üzerine kurulu ve her öldüğümüz senaryo baştan aşağıya resetleniyor. Yani aynı düşman birimini bir daha benzeri bir noktada görmemize pek imkân olmadığı gibi, oyunun sonu da düzenli olarak değişkenlik gösteriyor. Bu esnada karşımıza birçok farklı düşman birimi ve onları yok etmek için gereken farklı silahlar çıkıyor. Her silahın ışığa sahip olmaması bence çok ince bir detay ve bir silahın kendi mermisini yeniden dolduruyor olması CDF: Ghostship'in oyun yapısı için fark yaratmış.

Düşman birlikleri bize ağız burun giriyor ve özellikle karanlık noktalarda düşmanın nereden geldiğini görmediğimiz anlarda, anında ölebiliyoruz. Tabii bu oyunda ölmek bir sanat; yani düzenli olarak

öleceğinize emin olabilirsiniz, o yüzden çok da dert etmemek gerekiyor. Fakat işin tadı da bu noktada! Oyunda bir yandan gerilirken, bir yandan da hayatta kalmaya çalışıyor olmak gerçekten harika. Onslaught moduna baktığımız zamansa işin daha ziyade multiplayer kısmını görüyoruz. Tıpkı bu modda olduğu gibi dört farklı haritaya sahip olan Challenge Mode'da ise genel geçer yeteneklerimiz test ediliyor ki bence bu modu biraz oynadıktan sonra Story Mode'a geçmek gerçekten çok işe yarıyor. Simulation Mode tarafındaysa düzenli olarak üzerimize gelen düşmanlara karşı hayatta kalmaya çalışıyoruz. Benim en eğlendiğim mod ise Skirmish oldu. Toplamda 25 dakika boyunca hayatta kalmaya çalıştığımız Mod'da her türlü taklayı atmaya çalışıyoruz. CDF: Ghostship'de aralarında zombi ve farklı uzaylıların da bulunduğu kabaca 20 farklı düşman birimi bulunuyor. Kimin nereden çıkacağıysa tam bir sır, tam bir muamma! Oyunun bir diğer artısı 4K grafik teknolojisi destekliyor olması ama işin garip kısmı genel geçer grafik kısmı o kadar kötü ki, çözünürlüğün 4K olması avantajdan çok dezavantaj gibi gözüküyor. Yapay zekâ konusunda iddialı olan yapımçı ekip, ne yazık ki beni bu konuda da çok mutlu etmeyi başaramadı; ayrıca yaşanan devasa bug'lar da cabası. Ne diyeyim, benim gibi grafiği ikinci plana atabilen bir oyuncu için umut vaat eden bir yapım inceledim ama o kadar çok hatası var ki belki gelecekte "gerçekten" iyi bir oyun haline gelebilir.

■ Ertuğrul Süngü

CDF: Ghostship

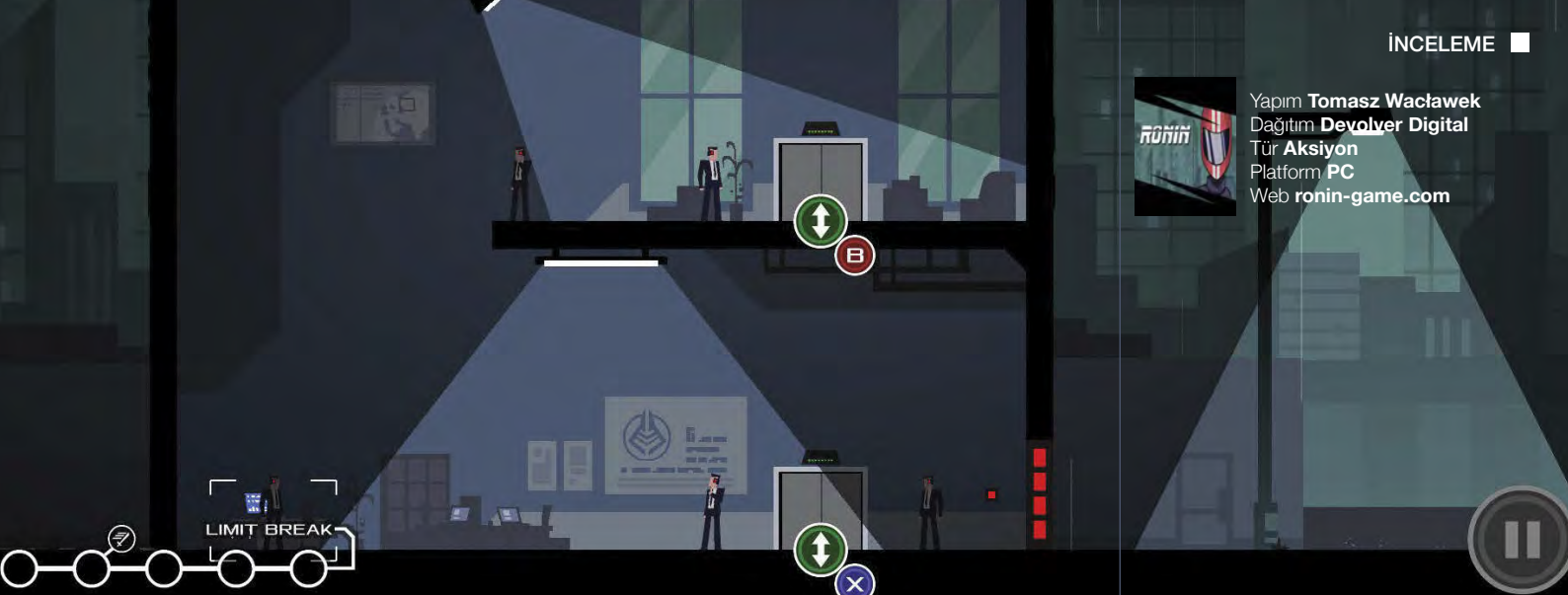
- ⊕ Eski usul FPS deneyimi
- ⊕ Sürekli değişen oyun yapısı
- ⊕ Farklı oyun modları
- ⊖ Bug dolu olması
- ⊖ Düşük grafik kalitesi

7,0

|| Alternatif **Alien: Isolation**



Yapım **Tomasz Wacławek**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **ronin-game.com**



RONIN

Motorcu kasklı suikastçı!

Gunpoint ile beklenmedik bir başarı elde eden Tom Francis'in yeni oyunu sanılabilecek RONIN, bir başka bağımsız yapımcı olan Tomasz Wacławek imzası taşıyor. Oyunun yüklenme ekranlarından öğrendiğimiz kadarıyla karakterimizin babası, bir zamanlar fotoğraf çektiyecek kadar yakın olduğu 5 kişi tarafından öldürülüyor. İntikam çanlarının çalmasıyla birlikte bizler de kılıç ustası karakterimizin, gezgin savaşçının kontrolünü ele alıyoruz.

Gunpoint gibi RONIN'in de fütüristik bir şehirde, yakın gelecekte geçtiğini görüyoruz. Dahası, minimalistik tasarımların ve karşıt renklerin kullanıldığı şehir, bu iki oyun arasındaki benzerliği had safhaya taşıyor. Gunpoint'in aksine, RONIN'de bizleri aksiyona dayalı bir oynanış bekliyor. Oyunun başlangıcında birer adet kılıca ve kancaya sahip olan karakterimiz, bunları kullanmaktan çekinmiyor. Gönümüzce etrafta zıplayabildiğimiz, düz duvara tırmanabildiğimiz ve kanca ile sallanabildiğimiz oyun, düşmanlarımızca fark edildiğimiz anda sıra tabanlı bir yapıya bürünüyor. Oyunun bizleri süreklili olarak savaşmaya zorladığını düşünürsek, bu sıra tabanlı dövüş sistemi oyunun temelini oluşturuyor diyebiliriz. Hareket önceliğinin her zaman karakterimizde bulunduğu sıra tabanlı dövüş, son düşmanımızı öldürene kadar sürüyor.

Oyunda bulunan 4 farklı düşman çeşidinden her birinin bize hedef almak için bir tur ve ateş etmek için başka bir tur daha harcaması gerekiyor. Aynı şekilde bizler de düşmanlarımızın yanına gitmek için bir tur ve onları öldürmek için başka bir tur daha harcıyoruz. Öldürmek için iki tur harcamak yerine bir tur harcayarak düşmanlarımızı iki tur boyunca etkisiz hale getirebiliyoruz. Ayrıca, düşmanların hangi yönde hareket edeceklerini ya da ateş edeceklerini, ekranda beliren kırmızı çizgiler sayesinde görebiliyoruz. Eğer hareket ettiğimiz halde bu kırmızı çizgiler üzerimizden geçiyorsa, bir önceki kayıt noktasından maceramıza devam ediyoruz.

Kısacası sıra tabanlı dövüş sistemi, karakterimizin neler yaptığından çok nerede durduğuna odak-

lanıyor. Hedeflerimize ulaşabilmek için öncelikle bilgisayar terminallerini etkisiz hale getirmemiz ve sonrasında korumalardan oluşan denizi geçmemiz gerekiyor.

Her bir bölüm için "ele geçirilme", "sivilleri öldürme" ve "bütün düşmanları öldür" olmak üzere 3 adet yan görev bulunuyor. Bölüm içinde bu 3 yan görevin hepsini tamamlayarak yetenek puanları kazanabiliyoruz. Her bir hedefe ulaşmak için geçilen bölümler ve bölümlerdeki yan görevler aynı olduğu için bir süre sonra oyun tekrar hissi yaşamamıza neden oluyor. Neyse ki oyun süresi bu tekrar hissini can sıkıcı bir hal almasına izin vermiyor. Ortalama 6 saatlik bir oynanış sunan RONIN uygun fiyatıyla denenmeyi hak ediyor.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**

RONIN

- ⊕ Dövüş mekaniği.
- ⊕ Hareket halinde kalmaya zorlayan yapısı
- ⊖ Tekrar hissi
- ⊖ Düşman çeşitliliğinin az olması

7,0

Alternatif **Gunpoint**





Yapım **cybercritics**
Dağıtım **cybercritics**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web desura.com/games/galaxy-union

Galaxy Union ★

Kalbinizi kıracak kadar detaylı!

Video oyun sektöründe şöyle acayip bir gerçek vardır. Oyuncular, sık sık detaylı oyunlar ister ancak yapımcılar detaylı, derin içerikli oyunları önüne koyunca korkup kaçarlar, saatlerini basit oyunları oynayarak harcarlar. İşte bu yüzden ki, ne zaman bir yapımcı detaylı, komplike, kafa yoran bir oyun piyasaya sürse, üç kişinin kalbi kırılır. Birincisi yapımcının, ikincisi oyuncunun, üçüncüsü de benim. Yapımcı oyununa ilgi gösterilmediği, oyuncu oyuna kafası basmadığı için ben de küçükken rahmetli babamdan Atari oyun konsolu isteyip bu işlere bulaştığım için pişman oluruz. Neyse, lafı uzatmayalım, Galaxy Union işte bu tür, kalp kıran oyunlardan biri. Oyun kısaca, kendi tarzını oluşturmuş bir 4X strateji oyunu. Kendi tarzını oluşturmuş diyoruz çünkü oyun siyah beyaz... Evet, sadece televizyondaki dizimin takipçisi gençler gelse kendime yeni jip alırım diye plan yapıp ucuza siyah beyaz sanat filmi çekip bütün parasını batıran idealist sinema yönetmeni gibi, oyunun yapımcısı da siyah beyaz bir arayüzden oluşan, basit grafiklere sahip ama çok detaylı bir "sanat oyunu" yapmaya kalkışmış.

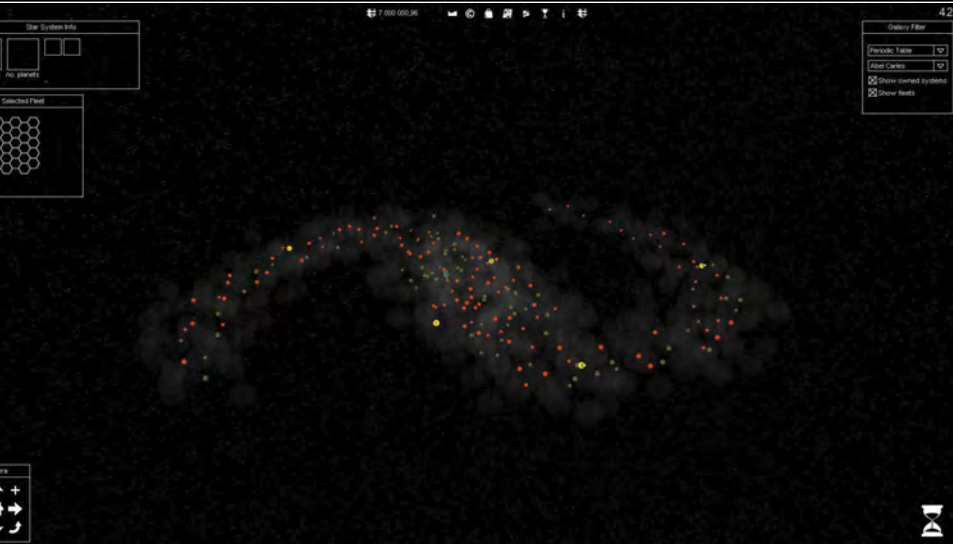
Oyunda, dev bir galaksi imparatorluğu kurmaya

çalışıyoruz ancak bunu savaş gemilerini düşmanın üzerine göndererek değil, galaksinin ihtiyaçlarını karşılayacak ekonomik operasyonları yaparak gerçekleştiriyoruz. Savaş gemileri ise en son aşamada devreye giriyor ve ekonomik hegemonyamızı altına girmek istemeyen bağımsızlık savaşçısı asi gezegenler çıkınca, gönderiyoruz gemileri, kafalarına kafalarına vura vura tüm gezegeni galaktik tüketici zincirimize dahil ediyoruz. Oyun çok detaylı. Bir gezegeni sadece kolonize etmekle iş bitmiyor. Üretimi, tüketimi, gelişimi adım adım takip etmeniz veya bu işi otomatize etmeniz gerekiyor ancak sayısız seçenek arasında, ihtiyaçlarınızı ve üretimizi dikkatli planlamanız gerekiyor.

Galaxy Union, bana otuz sene önce ortaya çıkan Space Empires serisinin ilk oyunlarını hatırlattı. 1993 yılında ilk kez oyuncuların karşısına çıkan Space Empires, kendilerine Malfador Machinations ismini veren bir grup bilgisayar yazılımcının akşamları evlerinde geliştirdiği part time bir oyun serisi haline geldiler. Hatta benim gözümde, Master of Orion'dan daha başarılı bir seridir zira oyun, oyuncusuna sınırsız seçenekler sunuyordu. Sizi bağlayan tek şeyi yaratıcılığınızın sınırlarıydı. Bugün o ekolün devamını, Distant Worlds serisi sahiplenmiş durumda.

Galaxy Union ise, sadece 4X meraklısı çok kısıtlı bir kitlenin dikkatini çekecek ve ne yazık ki, çok da satmayacak olan başarılı bir oyun ama kabul etmek lazım, yeni nesil oyun dünyası, daha hızlı, daha canlı, daha aksiyon dolu oyunlar istiyor ve 30 sene önce olsa zirveye tırmanacak olan Galaxy Union, benzer oyunlar gibi, yine üç kalp kırarak unutulup gidecek. ■ Cem Şancı

✓ Oyunun grafik yapısı çoğunuzun ilgisini çekmeyecek...



Galaxy Union

- ➕ Çok detaylı, derin oyun kurgusu
- ➖ Zayıf grafik yapısı

7,5

Alternatif Distant Worlds



Super Chibi Knight ★

Bir çocuğun hayal gücü

Yaz geldi, havalar iyice ısındı. İnsanlar yüzerken, tatillerini yaparken ben de kendimi eve kapatmış bir şekilde yazı yazıyorum ve anime izliyorum. Hem de Bodrum'da, evet. Bu ay oldukça tatlı bir RPG oynadım. Belki Armor Games'in Chibi Knight adlı oyununu oynamışsınızdır. Evet, 5 yıl evvel çıkan, tarayıcı oyunu olan... İşte Super Chibi Knight, onun devamı niteliğinde.

Küçük bir çocuğun hayal gücünün ne derece engel tanımaz ve engin olduğunu bilirsiniz. Yetişkinlerin düşünemeyeceklerini düşünür, kafalarında kurar, hayal ederler. Ve hiçbirimizin aklına dahi gelmeyecek sorular sorarlar. Fantastik veya orta çağ temalı RPG oyunlarındaki yaratıkların, boss'ların küçük bir çocuk tarafından hayal edilirse nasıl olabileceğini düşündüğünüz oldu mu hiç? İşte, Okuoku'yu kurtarmak için yalnızca tahta bir kılıçla yola çıkan, gözü pek, cesur ve şirin mi şirin kahramanımızın içine atıldığı dünya, aynen böyle bir yer. Tek gözlü kocaman tavuklar, alev üfleyen ejderhalar, devasa eşek arıları, Anka kuşları ve köprülerin altında yaşayan devler.. Yapımcı Nick Pasto ve sekiz yaşındaki kızı Bella'nın ortak çalışması Super Chibi Knight. Ayrıca büyük mavi gözlere sahip, yeşil renkli kahramanımızla birlikte oyunun seslendirmeleri de Bella Pasto tarafından yapılmış. Çok tatlı be...

Oyun, klasik bir hack&slash RPG şeklinde ve atmosferi Zelda'yı andırıyor. Okuoku Krallığı'nı, General Tso'nun tehdidinden kurtarmak ve onu yerle bir etmek için, cesur yüreğimiz dışında sahip olduğumuz başka hiçbir şey olmadan tehlikeli bir maceraya atılıyoruz. Çeşitli yaratıklarla dövüşüp, halktan aldığımız yan görevleri yerine getirerek kendimizi geliştiriyoruz. Zırh, Yetenek ve Kılıç olmak üzere üç tane geliştirilebilir özelliğimiz var ve her birine seviye atlatmak için belirli bir miktar deneyim puanı (exp.) toplamamız gerekiyor. Yeterince deneyim puanı topladığımızda ise istediğimiz özelliğin seviyesini arttırabiliyoruz. Ve tabii ki seviyemiz arttıkça güçleniyoruz ve önceden baş edemediğimiz canavarları yenebilecek hale geliyoruz. Oyunun geri kalanında olduğu gibi kılıçlar ve zırhların görünüşleri de bir o kadar fantastik ve etkileyici duruyor. Mavi alev topları atmak (Ka-

mehehe!), büyü yapmak gibi, görevlerle birlikte öğrendiğimiz şeyler de bulunuyor. Her kullandığımızda, mana benzeri, doldurulabilir bir bar olan yetenek barından yiyor. Oyuna Okuoku'da, güvenli evimizde başlıyoruz. Annemiz bizi dışarıda canavarlar olduğu ve gün geçtikçe daha tehlikeli hale geldiği konusunda uyarıyor. Babamız ise bizden kütüphaneye gitmemizi ve birtakım parşömenler okumamızı istiyor. Bu aldığımız ilk görev. Etrafta gezen yaratıkları keserek de deneyim kazanabiliyoruz. Ayrıca Okuoku'nun farklı yerlerine gizlenmiş deneyim puanı dolu çuvalar da bulunuyor. Bir süre Okuoku'da bu şekilde oynadıktan sonra, yaptığımız o kadar görev ve girdiğimiz o kadar yerin ardından, Okuoku'yu kurtarmak için iki adet seçeneğimiz olduğunu fark ediyoruz. Biri çeşitli büyüler öğrenmemizi ve usta bir büyücü olarak Okuoku'ya dönmemizi sağlarken, diğeri "bestmaster" sıfatını kazanıyor, bir canavar sürücüsü oluyoruz. Fantastik, her biri farklı özellikler barındıran, oldukça şirin ve bir o kadar güçlü hayvanlarımızla geri dönüyoruz. Yalnızca tek bir seçim yapabiliriz, seçtiğimiz zaman geri dönüş şansımız olmuyor çünkü. Bu özelliği de oyunu en azından bir kere daha oynanabilir kılıyor. Sıkılacağınızı düşünmüyorum, ben gerçekten eğlendim. Boss savaşlarına gelecek olursak, çok zor da değillerdi, çok kolay da. Oldukça zevklilerdi ve güzel tasarlanmışlardı, kısacası hayal gücü aşmıştı. Bütün bu neşeli, fantastik ve yaratıcı tasarımlarla çocuksu bir kahramanlık ve cesaret hikayesi harmanlandığında, ortaya böyle espirilli ve eğlenceli bir yapım çıkmış. Sevimli seslendirmeler ve müziklerle de hayat bulmuş. Eh, bize de oynamak kalmış.

■ İlgin Ersoy

Super Chibi Knight

- ⊕ Yaratıcı yaratık ve canavar tasarımları
- ⊕ Şirin ana karakter ve çizimler
- ⊕ Eğlenceli ve sürükleyici hikaye
- Kısa olması
- Otomatik kayıt sinir bozabiliyor

7,6

|| Alternatif Zelda II, Castle Crashers



Yapım **Roll7**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.devolverdigital.com

Challenge'lar

Bir bölümü uzun sürede bitirmeniz de mümkün, bolca kurşun yarasıyla da... Ne var ki oyun size her bölümde bir takım challenge'lar veriyor ve bunları yaparak bölümü en iyi dereceyle tamamlayabiliyorsunuz.



NOT A HERO ★

Hotline Miami'ye yandan bakış

Sizce geçmiş anlatacağım biraz izinizle. Şimdi zamanında, 3D teknolojiyi diye bir şey yokken, oyunlar ya FPS olarak piyasaya çıkardı, ya da iki boyutlu bir takım aksiyon / platform oyunu olarak. Sonra oyun motorları gelişti, 3D oyunlar sardı dört bir yanı. O dönemde 3D olmayan oyunlara artık yüz verilmez olmuş ve 2 boyutlu oyunlar küçümsenir hale gelmişti. 3D oyun bolluğu bayağı bir süre devam etti ve bağımsızlar, geçmişe dönüşler yaşanmaya başladı ve gelin şimdiki duruma bakalım; yer gök "retro" diye tabir ettiğimiz 2D oyunlarla doldu taşı. İnsan gerçekten durup düşününce şaşırıyor.

Retro 2D aksiyon oyunlarının arasına sessiz sedasız giren NOT A HERO'yu, eskinin 3D döneminde görsek bayağı bir ezdik belki ama şimdi başından kalkılmayacak bir oyun olarak nitelendirebiliyoruz. (Ben öyle yapıyorum en azından.) OlliOlli adlı retro kaykay oyununun yapımcılarının eseri olan NOT A HERO'yu tanımlamak içinse, "Hotline Miami'nin yandan görüneni" diyebiliriz.

Belediye başkanı olmak isteyen bir tavşanın, BunnyLord'un emirlerini yerine getirdiğimiz oyun elbette ki kendini veya herhangi bir şeyi ciddiye almıyor. BunnyLord için şehirdeki suç temizlemeye çalışan bir takım karakterleri kontrol ediyoruz oyunda ve her girdiğimiz bölümde sağ çıkmanın ötesinde, bir takım başka işler de yapıyoruz.

Oyun 2 boyutlu belki ama 2.5D rolü yapmakta. Bu nasıl oluyor? Şöyle ki bolca silahın ateşlendiği oyunda vurulmamamız gerekiyor ve bunu da siper alarak yapıyoruz. Siper almak da bir takım kutuların, varillerin ardına gizlenmek değil; karakterlerimiz bir tuşa basmamızla hafif karanlık bir renk paletine geçiyorlar ve buradan da anlıyoruz ki ateş hattından uzaklaşmışlar.

(Sanki yana çekilmiş gibi yapıyorlar.) Bu oyun mekaniği oyun boyunca en çok kullanacağınız hareketi oluşturuyor ve oyun bu noktada, Hotline Miami'den bir hayli uzaklaşıyor.

Şarjörümüzün az kurşun tuttuğu oyun, bize stratejik davranmamızı ve reflekslerimize güvenmemizi öğütüyor. Eğer iyi saklanamazsak, saçma yerlerde kurşunumuz biterse ölüyoruz. Oyun ne LA Cops, ne de Hotline Miami gibi canice davranıyor; burada ölmenin daha zor fakat yine de bir pompalı tüfeğin karşısına geçip de hayatta kalmayı beklemeyin.

Bolca odalı ve kapılı binalarda, bin türlü göreve çıkacağınız NOT A HERO, size bu bölümlerde bir şekilde özgürlük de sağlıyor. Mesela bir bölümde, elinde çantasıyla ve tabancasıyla sizden kaçmaya çalışan bir adamın peşine düşüyorsunuz. Bu adamı vurup öldürmeniz ve çantasını almanız lazım. Yarışa sizden önce başlayan ve etraftaki kötü adamlarla mücadele etmesine de gerek olmayan düşmanımız bizden hızlı ilerliyor merdivenleri kullanırsak onu asla yakalayamayız. Biz de katları, camlardan atlayarak aşıyor ve onun önüne geçip ona tuzak kurabiliyoruz. Diğer bölümlerde de bunun gibi birçok kestirme yol var, oynarken dümdüz ilerlememeye bakın.

Her birinin kendine has bir özelliğinin bulunduğu birçok karaktere ev sahipliği yapan oyun, size bu karakterleri hemen sunmuyor maalesef. Oyunu oynadıkça hepsini açmanız gerekiyor.

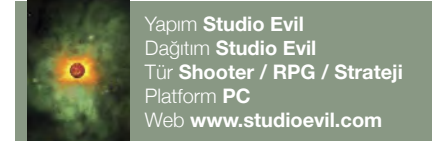
Kısa ve eğlenceli bölümlere sahip oyunu Hotline Miami ve LA Cops gibi oyunlardan hoşlanana tavsiye ederim fakat derin, sizi alıp başka diyarlara götürecek bir oyun arıyorsanız, NOT A HERO bu yapımlardan biri değil. ■ Tuna Şentuna

NOT A HERO

- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Farklı karakterler
- ⊖ Bölümlerde daha fazla yaratıcılık olabirdi

8,0

|| Alternatif Hotline Miami 2: Wrong Number



Yapım **Studio Evil**
Dağıtım **Studio Evil**
Tür **Shooter / RPG / Strateji**
Platform **PC**
Web **www.studioevil.com**



Centauri Sector

Bir uzay macerası bu kadar basit olabilir mi?

Şimdi bir an için kendinizi bugünden bin yıl sonraki gelecekte yaşıyormuşsunuz gibi hayal edin. Bu gelecekte insanoğlu yıldızlara yayılmış, sistemler arasında ticaret gemileri gidip geliyor, ortalıkta korsanlar dolaşıp bu uzay gemilerini soymaya çalışıyor ve siz de ticaret gemilerinin yardımına koşuyorsunuz. Ancak o da ne, insanoğlu bu kadar gelişmiş olmasına rağmen, koca firkateyninize takabileceğiniz sadece üç çeşit silah var.

Ortaçağın deniz keşifleri çağında bile küçücük sandallara elli tane farklı silah takabilen insanoğlu, ne hikmetse bin yıl sonra uzayda dolaşırken silah ve modül sayısı konusunda standartizasyona gidip, sayıyı üçe beşe kadar düşürmüştü... İşte Centauri Sector'u kısa süre oynayıp hemen elimden bırakmama neden olan acı sebep bu...

Oyun, aksiyonla RPG'yi birleştirmeye çalışan, bir nevi uzayda geçen Diablo türevi bir şey olmaya çalışan ilginç bir yapım, ama ne yazık ki yapımcının yeterince kaynağa sahip olmayıp oyunu çok basit tutmaya çalışması nedeniyle hala olgunlaşmamış. Teknik olarak oyunda bir sorun yok. Çatır çatır çalışıyor ancak tek yaptığımız şey, düşman gemilerine saldırıp açılan savaş haritasında çevrenize gelip sıralanan düşman uzay gemilerine, hiç durmaksızın ateş etmek. Bu sırada ayıp olmasın diye geminize birkaç yetenek de ekleyebiliyorusu-

nuz ama bunların sayısı da toplam üç adet. Evet üç. Yani bir yeteneğinize basıyorsunuz, silahlarınız %20 daha fazla hasar veriyor, diğer yeteneğinize basıyorsunuz, kalkanlarınız %20 daha fazla hasarı karşılıyor, bir diğer yeteneğinize basıyorsunuz, motorlarınız %20 daha hızlı çalışıyor. Gerçekten süper RPG olmuş.

Ayrıca, bazı gezegenlerde geminize yeni silahlar ve modüller ekleyebiliyorsunuz ama çok umutlanmayın, bunların sayısı ve çeşitliliği de fazla değil. Oyun çok açıkça, shooter tarzı ile strateji ve rpg tarzlarını birleştirmeye çalışmış ancak ne yazık ki, üç tarzda da başarılı olmayı beceremiyor ve genç, acemi bir yapımcının, yeni öğrendiği programlama diliyle, özverili çalışarak ortaya çıkardığı, arkadaşlarına göstermek istediği bir ilk oyunu anımsatıyor. Aslında oyunu mobil cihazlar için piyasaya sürse, daha doğru olabilirdi. Yine de yapımcının umudunu kırmayalım. Belki bir dahaki sefere daha güzel bir oyun çıkar. ■ **Cem Şancı**

Centauri Sector

- ⊕ Uzay muzay, bilimkurgu falan var
- ⊖ Siğ bir oyun

4,5

Alternatif **Stardrive 2**

✓ Bu oyunu rakipleri arasında farklı kılan hiç bir nokta yok...




ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



God of War III Remastered


Yapım **Sony Santa Monica**
Dağıtım **SCE**
Tür **Aksiyon**
Web godofwar.playstation.com

Bir sen eksik kalmıştın Sony; bir sen eksik kalmıştın ki Remastered furyasına adım atmayan... Gerçi önceki oyunları paketleyip paketleyip karşımıza getirmenden şüphelenmeliydik! Demek God of War serisinin son halkasını taşımak istedin PS4'e... Demek yenilikler ekledin oyuna... Nerede o yenilikler evladım? ÇOCUĞUM NEREDELER HANI? Bak sesim yükseldi, alçalmaz, ağzına da vururum arada odunla, çekinmem! Ben oynamışım, bitirmişim, Kratos'un eleğini asmışım çoktan, niye alayım bu oyunu? Efendim, yüksek çözünürlük mü? Kaplamalar daha mı iyi? Efektler mi? YA BIRAK! Nesi iyi?! Es geçmişsin, anlamayız diye itelemişsin bir sürü şeyi?! Ünlülerimle saldırırım sana Santa Monica stüdyosu, Kratos'un bile kurtaramaz seni! Valla başka bir GoW oyununu Remastered falan diye göreyim, direkt uçakla oraya geliyor ve sizi muhteşem odunumla tanıştıyorum, bunu bilin! 



NOT A HERO


Yapım **Roll7**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Web www.devolverdigital.com

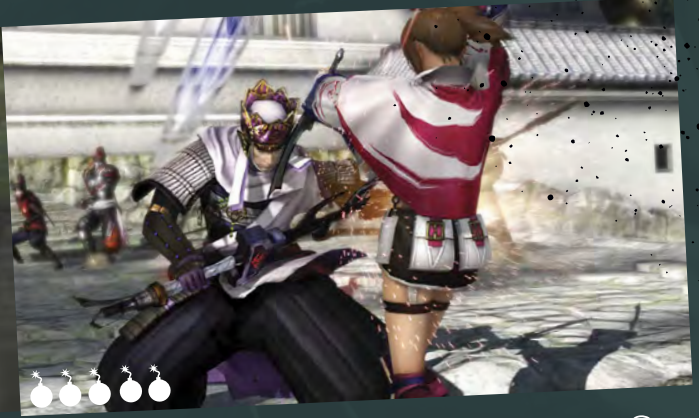
He bu işe de iyi alıştınız bağımsız furyası. Öyle "retro", "geçmişe dönüş", "of pikseller ne güzeldi" ayağına bize iki dakikada hazırladığınız oyunları iteleyip duruyorsunuz. 3D yapmaya gerek yok, kaplamaya gerek yok, ışıklandırma uğraşma diye bir şey yok... Bunların hepsini yükleme süreleri olmadan optimize etme gibi kavramlar da yok, basıyorsunuz retro görüntüyü, oldu sana şahane bağımsız oyun. YOK YA! Yemiyoruz arkadaşım artık bunu. İyice suyunu çıkarttınız. Ortada AAA oyun kalmadı, her taraf siz bağımsızların eski görünümlü oyunlarıyla dolu. Hadi görselliği geçtim, konunun üzerine gidin bari. Ama ona da yaratıcılığınız yetmiyor değil mi? Kodlama, programlama bilmek başka, senaryo, metin hazırlamak başka tabii. Eh, para da yok tabii elinizde. Gerçi şu oyununuz bir tutunca da iyi para topluyorsunuz, bilmiyoruz sanmayın... Eğer oradan bana da biraz havale ederseniz, belki aşağıdaki bombaları biraz kısabil- ŞAKA YAPTIM! Kısmıyorum. 



Toukiden Kiwami


Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Koei Tecmo**
Tür **Aksiyon**
Web toukiden.eu/kiwami

Sevgili elin Japon'u, elin Kore'lisi, Çinlisi arkadaşlarım. Siz neden bu kadar gelenek ve göreneklerinize bağlısınız? Tamam, bağlı olun, olmayın demiyorum ama onu devlet işlerinde yapın, kültür mirasınız için düşünün, şu oyunlar da rahat bırakın! Yıllardır aynı tipler, aynı tutuk oynanış, aynı kombo manyaklığı... Yemin ederim şurada Devil May Cry'ların başından kalkamayan biz, sizin oyunlarınızda iki tane darbe birleşti mi "Eeeh!" deyip oyunu bırakıyoruz. Bunu geçiyorum bak, sen oyunda ne amaçladın Koei Tecmo? Ne yapacağım o kadar yarattığı öldürüp durup? MMORPG olsan anlayacağım da, o da değilisin? Başka oyunlara özendiğini net bir şekilde anlıyoruz, hiç kaçmaya çalışma da Avrupa, Amerika sikildi artık yaratık peşinde koşmaktan. O bir dönemdi geçti. Artık ayrılmanın vakti geldi. Sorun sende değil bak, biz sana güveniyoruz; onlara güvenmiyoruz. Elbette ki şaka yapıyorum. Tüm sorun sensin. 



Samurai Warriors: Chronicles 3

Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Koei Tecmo**
Tür **Aksiyon**
Web www.koeitecmoeurope.com

İşte sağ olsunlar, Koei Tecmo yetkilileri geçtiğimiz ay ofisimize geldi, bize de boy boy oyun getirdi, her yanımız Koei Tecmo oyunu oldu. Koei Tecmo kendini bir adım ileriye götürmekten aciz bir firma olduğundandır ki Samurai Warriors serisini de inatla devam ettirmekte ve türlü türlü platformlara uyarlamakta. Hoş mu yaptığın Koei Tecmo? Olmuş mu yani 2015 yılında şu oyun? Hala tek kişinin 1000 tane askere karşı olan saçma savaşında rol sahibiyiz, hala vuruyor, hala esiyor, hala gürlüyor, hala adını aklınızda tutmamızın mümkün olmadığı Feodal Japonya hükümdarlarına baş kaldırıyoruz. Tüm dünya bıktı bu formülden, bir tek sen bıkmadın! Haydi oynanışı çok seviyorsun, bari çevreyi değiştir, senaryoyu heyecanlı hale getir de herkes şu oyunu oynasın. Ama yok! Uzak Doğu'da hala nedensiz bir şekilde tutuyor ya bu oyun, sen de inatla art arda çıkartıp duruyorsun aynı şeyi. Aferin, devam et, AFERİN! 



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Ağustos 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



DONANIM



AMD Radeon

Görüntüsünden bile daha hızlı!

Sayfa 101



MSI

Bir anakarttan isteyebileceğiniz
her şeyi sunuyor

Sayfa 102



Logitech

Logitech'in yeni
sanat eseri...

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



OnePlus2 yolda

Yine mi davetiye sistemi!

OnePlus One mükemmel bir telefon olabilir ancak davetiye ile alınabiliyor olması, ilk birkaç ay boyunca telefona ulaşmayı oldukça zor bir hale getirmişti. OnePlus 2 de satın alımlar için davetiye gerektirecek ancak bu kez, bir davetiyeyle ulaşmak çok daha kolaylaşacak gibi. Öncelikle, OnePlus'ın başlangıç anında çok daha fazla telefonu elinde bulundurması bekleniyor ve bu sayının, geçtiğimiz yıla oranla 30 yada 50 kat olacağı tahmin ediliyor. Daha fazla OnePlus 2 telefonunun bulunması da, daha fazla davetiye bulunacağı anlamına geliyor. Ayrıca, bir davetiyeyle sahip olmak da daha kolay bir hale getirilecek. Kaydolmanız için hazırlanan bir rezervasyon listesi sayesinde, mümkün olduğu anda bir davetiye gönderilebilecek. Önceki sistem ise, bir OnePlus topluluk üyesi olmanızı veya etkinliklere katılmanızı gerektiriyordu. ■



Notebook devi CEO'sundan oldu

Finansal skandal Toshiba'yı sarstı

Toshiba'nın yönetim takımının firmasının karlarını bir süredir şişirerek açıklaması, firma içerisinde çalkalanmaya yol açmıştı. Şimdi ise Toshiba CEO'su Hisao Tanaka'nın istifa ettiği haberi geldi. Firma içerisinde büyük çatlakların oluşmasına neden olan durum sonucunda Toshiba'nın yüklü miktarda karşılığı kayda geçirmesinin gerektiği, dahası çalışan kaybettiği söyleniyor. Son 6-7 yılda yanlış açıklanan 1,2 milyar dolar

kar sonucunda firmanın yönetim takımı, istifasını vermiş durumda. Reuters'in raporu, yönetim kurulunun yarısından fazlasının istifaya zorlanabileceğini söylerken Toshiba'nın, bilanço denkleğini sağlamak için mal varlığının bir kısmını satışa çıkarttığı açıklandı. Firmanın bu zor günleri çok fazla zarar görmeden atlattığı atlatmayacağı, önümüzdeki aylarda belli olacak. ■



Windows'ta Xbox keyfi

Xbox üzerinden stream desteği geldi

Windows 10'a geçiş yaptıysanız ve evde de Xbox One'iniz varsa, artık Xbox One oyunlarını PC üzerinden stream etmeniz mümkün. Bunun için gerekenler ise Windows 10'un #10240 sürümü, Windows 10'da Xbox uygulamasının en güncel sürümü ve her iki taraftan birden stream seçeneğinin açık olması. Bunun için önce Xbox One menüsünden Settings > Preferences > Allow Game Streaming seçeneğini aktifleştirmeniz gerekiyor. Bunun ardından ise Windows 10'da Xbox uygulamasını çalıştırdıktan sonra sol taraftaki menüden Connect seçeneğini tıkladığınızda size Xbox One'a bağlanabilmeniz için bir seçenek sunacak. Ayrıca gamepad'in Xbox'a değil PC'ye bağlı olması gerekli. Bunun için de kablolu bir Xbox 360 veya Xbox One gamepad'i veya kablosuz gamepad'i bağlayabilmeniz için bir alıcı gerekiyor. Tüm bu prosedürleri yerine getirdikten sonra aileniz TV'de istediğini seyrederken siz oyununuzu PC ekranından oynayabilirsiniz. ■

Sandisk Connect Wireless Stick

Sandisk'ten kablosuz bellek!

Tüm teknolojik ilerlemelere rağmen masaüstü bilgisayarımızla mobil cihazlarımız arasındaki dosya transferi hala büyük bir sorun teşkil ediyor. Sandisk, piyasaya sunduğu kablosuz USB Flash bellek modeliyle bu angarya işe bir son vermeyi planlıyor. Connect Wireless Stick isimdeki bu yeni ürün, cihazlar arasındaki dosya transfer işlemini kolaylaştırabilmesinin

yanı sıra, akıllı telefonların dahili depolama sınırlarını da ortadan kaldırma amacıyla. Şarjla çalışan bu kablosuz USB belleği kullanarak mobil cihazlarınızın sınırlı kapasitedeki belleklerini yükseltebilirsiniz. Connect Wireless Stick sayesinde yüksek çözünürlükteki filmlerinizi, fotoğraflarınızı ve videolarınızı tek şarjla 4,5 saat boyunca mobil cihazlarınızla paylaşabilirsiniz. Ürün ayrıca mobil cihazlarınız ve PC'niz arasında kablosuz olarak dosya transferi yapabilmeye de olanak sağlayarak, bu zahmetli süreci pratikleştirebiliyor. Sandisk'in hayatınıza kolaylık katacak bu ürünü 16, 32, 64 ve 128 GB'lık modellerle piyasaya sunulmuş durumda. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



AMD Radeon R9 Fury X ★

Görüntüsünden bile daha hızlı...

Evet, Radeon R9 Fury X, AMD'nin üst seviye grafik kartı olarak ailede yerini aldı. Nvidia'nın tepe modeli Titan X'le bazı noktalarda rekabet halinde olan R9 Fury X, aslında tam olarak GTX 980Ti'in karşısına konumlanıyor. Daha önce AMD Radeon R9 295X2'de gördüğümüz gibi bir sıvı soğutma sistemiyle gelen Fury X, 120 mm'lik bir radyatörle geliyor. Yine 120 mm'lik Nidec bir fanı üzerinde bulunduran radyatör, AMD'nin tanımına göre yalnızca 32 dBa seviyesinde gürültü çıkartıyor ki bu da gayet sessiz çalıştığı anlamına geliyor. Kartın sıvı soğutma sistemi ayrıca çok da etkili çalışıyor. Bu sayede kartın sıcaklığı 50 derece dolayında seyrediyor. Radeon R9 Fury X yeni bir bellek teknolojisini bizlere sunuyor. Bu bellek teknolojisiyle GDDR5'e veda eden AMD, Radeon R9 Fury X'in daha minimal bir tasarıma sahip olmasını HBM (High Bandwidth Memory) teknolojisiyle sağlıyor. Daha yüksek bant genişliğine ulaşmak için daha çok sayıda bellek yongasına ihtiyaç duyan

GDDR5'in aksine HBM'de durum biraz daha farklı. GDDR5'te GPU'nun çevresine yerleştirilen her bir bellek yongası yerine HBM'de her bir bellek yongası üst üste dizilebiliyor. Böylece alan kazanımı sağlayan HBM, Radeon R9 Fury X'te totalde bize tam 512 GB/s'lik bir bant genişliği sunabiliyor. Öte yandan AMD'nin bu Yüksek Bant Genişliği teknolojisiyle bellek veriyolu da daha önce karşılaşmadığımız ölçüde bir değer sunuyor bizlere. Yine Radeon R9 Fury X'in sunduğu teknik detaylara dönecek olursak kartın 28 nm işlem sürecine sahip olduğunu, tepe noktada 1050 MHz frekansına ulaşabildiğini, 8.6 TFLOPs işlem performansı sunduğunu söyleyebiliriz. 64 adet ROP biriminin sahibi olan Radeon R9 Fury X, öte yandan Direct X 12 ve Mantle desteğinin yanında OpenGL'in yeni versiyonu olan Vulkan'ı da destekliyor. Radeon R9 Fury X'in tipik enerji tüketimi ise 275 watt olarak dikkat çekiyor. Buna karşın 980Ti'a ve Titan X'e baktığımızda ise aynı noktada 250 watt'ı görüyoruz. AMD, Radeon R9 Fury X'le

birlikte yenilikçi bir teknoloji altında başarılı bir kart sunmayı başarmış. High Bandwidth Memory teknolojisiyle alt yapısını bir hayli beğendiğimiz kart, özellikle ısınmaması, sessiz çalışmasıyla da muazzam. Performans tarafına baktığımızda 980Ti'la rekabet halinde olan Fury X için, inceleme sonrasında kanaat getirdiğimiz yerin GTX 980 ile 980Ti arasında olduğunu söyleyebiliriz. Halihazırda fiyatıyla 2200 TL civarında bir etiketle raflarda yer alan Fury X, bu fiyatıyla 980Ti'dan yaklaşık 400 TL daha ucuz, ancak biraz daha uygun fiyatlı olması ona daha büyük avantaj sağlayabilirdi bizce.

■ Ercan Uğurlu

AMD Radeon R9 Fury X

İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr-tr

Artı: Fazlasıyla sessiz, başarılı performans, High Bandwidth Memory Teknolojisi

Eksi: HDMI 2.0 desteği yok, fiyat

8,8



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

MSI Z97A Gaming 6 ★

Bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği her şeye sahip...

Intel'in X99 platformu atağının yanı sıra elbette LGA1150 soketli anakartlar da yeni üyelerine kavuşuyor. MSI'in Z97 Gaming ailesinde yer olan Gaming 3, Gaming 5, Gaming 7 ve tepe model olan Gaming 9'un yanı sıra şimdi ara model olan Gaming 6'yı da ailede görüyoruz. Eklenen MSI'in Z97A Gaming 6 anakartı, ilk bakışta Gaming 5'in üzerine çok büyük yenilikler getirmiyor. Yani elinizde Gaming 5 anakart varsa, Gaming 6'ya geçmek yalnızca masraf olacaktır. Ancak Gaming 6'nın getirdiği güzel özellikler de yok değil. Bunu hemen baştan belirtelim ve hemen Z97A Gaming 6'ya daha yakından bakmaya başlayalım.

Z97A Gaming 6, Z97 platformu için özellikle oyunseverlerin dikkatini çekecek türde bir anakart. Anakartın getirdiği özelliklerin başında Gaming 5'e kıyasla üzerinde USB 3.1 Type-C portunun bulunması geliyor. Bunun dışında kartı tanıyacak olursak SATA Express ve M.2 desteği sunduğunu söyleyebiliriz. Yine elbette kartta MSI'in online oyunseverler için sunduğu Killer E2200 akıllı

ağ platformu bulunuyor.

Z97A Gaming 6, Intel'in Z97 platformunu destekliyor. Bu da demek oluyor ki LGA1150 soket yapılı Broadwell Intel işlemcilerini bu anakart üzerine konumlandırabiliyoruz. Kart yapı olarak neredeyse birebir Gaming 5'e benziyor. Yine üzerinde 4 adet DDR3 RAM slotu gördüğümüz Gaming 6, bir fark olarak burada bize hız aşırma noktasında 3300 MHz bellek hızına erişebilme imkanı tanıyor. Toplamda 32 GB'a kadar RAM kullanabilmek mümkün.

Öte yandan arka panelde Gaming 6'yı ailede ayıran USB 3.1 Type-C portu da hazır. Gaming 6'nın aileye mahsus özelliklerini taşıdığını söylemiştik. Bunlar arasında yine Audio Boost 2 desteği bulunuyor. Creative Sound Blaster Cinema 2 ile güçlendirilen MSI Audio Boost 2 ile oyunlarda yüksek ses kalitesi sağlayan kart, bu sayede ek bir ses kartı ihtiyacını ortadan kaldırıyor.

MSI Z97A Gaming 6, oyuncular için fazlasıyla iyi bir anakart. Intel'in 4'üncü ve 5'inci nesil işlemcilerini kullanmak için uygun bir

zemin olan Gaming 6, bunun yanı sıra getirdiği ek özelliklerle de göze çarpıyor. Yalnızca donanım mimarisıyla değil, bunun yanında sıkı oyuncular ve twitch yayını yapanlar için de önemli olan MSI'in Gaming App, XSplit Gamecaster gibi kullanışlı yazılımlarıyla da isminden bahsettirebilen Gaming 6, USB 3.1 Type-C portuyla ise ayırım noktasını oluşturuyor. Evet, Gaming 5'e kıyasla çok büyük büyük farklar görmüyoruz, ancak anakartında USB 3.1 Type-C portu da olmasını isteyen kullanıcılar için seçenek yaratıyor.

MSI Z97A Gaming 6'nın fiyatı 638 TL dolaylarında. ■ Ercan Uğurlu

MSI Z97A Gaming 6

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Performans, esnek overclock seçenekleri

Eksi: Start/reset tuşları yok, Gaming 5 ile arasında fazla fark yok

9,1

Acer UT220HQL ★

Dokunmatik monitörlere doğru...

Son dönemde oyuncuların dikkatini daha çok 144Hz görüntü veren G-Sync ve FreeSync'li modeller çekerken, ofis tarafında ise daha geniş ve esnek yapılara sahip monitörlere ihtiyaç duyuluyor. Acer'ın dokunmatik ekranlı monitörü için rahatlıkla şık bir tasarıma sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Acer UT220HQL, görüntü kalitesiyle de iyi bir model. 1920x1080 piksel, yani Full HD çözünürlük sunan ekran, 2K ve 4K seçenekleri aramayan kullanıcıların ilgisini çekecek türde. Ancak elbette ekranın dokunmatik olmasını da istiyorlarsa... Aksi halde standart modeller arasında Full HD destekli daha uygun fiyatlı modeller var. Bu model dokunmatik ekranlı olduğu için 1000 TL fiyat çizgisinde bulunuyor ki, fiyatıyla rakipleriyle yakın seyrediyor. 10 noktaya kadar dokunmatik ekran desteği veren monitör, rahat bir şekilde kullanılıyor ve dokunma desteğiyle ilgili herhangi bir sıkıntı yaratmıyor.

178 dereceye kadar görüş açısı sunan monitör, LED arka aydınlatmaya sahip. Ekran boyutu ise 21.5 inç olarak sunuluyor. Ekranın görüntü

kalitesiyle ilgili bir sıkıntısı yok, parlaklık ve kontrast oranları yerinde. 60 Hz tazeleme hızı sunan monitör ayrıca 8 ms'lik tepki süresiyle ise bazı rakiplerinden bir tık geride.

Toparlayacak olursak Acer UT220HQL, dokunmatik ekranlı bir monitör arayanların listeye alması gereken bir monitör olmayı hak ediyor. Çok amaçlı kullanım imkanı sunan monitörün bizce en büyük handikapı parlak ekranının yansıma yapması. Bunun dışında gerek görüntü kalitesi, gerek bağlantı seçenekleri, gerek dokunmatik performansı konusunda iyi işlenmiş bir model olmuş.

■ Ercan Uğurlu

Acer UT220HQL

İthalat: Acer Türkiye

Web: www.acer.com.tr

Artı: Dahili web kamera,

şık ve ergonomik tasarım,

görüntü ve ses kalitesi

Eksi: 8ms tepki süresi, ekran parlaması

8,4



Logitech MX Master ★

Bir sanat eseri olarak Mouse...

Logitech MX Master da ofis içi kullanıma yönelik tasarlanan ve rahatlık odaklı bir ürün. Uzun süre boyunca kullanıldığında bile elinizi ve bileğinizi rahat ettirecek şekilde tasarlanan Logitech MX Master aynı zamanda firmanın teknolojik yönden de en ileri düzey ürünleri arasında. Ancak elbette ilk etapta başarılı tasarım dikkatleri üzerine topluyor.

Logitech MX Master sağ elini kullananlar için tasarlanmış bir ürün. Dahili bataryası dahil 145 gramlık bir ağırlığa sahip. Teknik yönden devam edecek olursak fare normal şartlarda 1000 dpi çözünürlüğe sahip. Logitech'in programını indirip kurduğunuzda çözünürlüğü 400 dpi ile 1600 dpi değerleri arasında kademeli olarak değiştirebilirsiniz. Güç ihtiyacının dahili batarya ile karşılanıyor olması bir avantaj. Tek bir şarjla 40 güne varan bir kullanım sağlayabilirsiniz. Merak etmeyin, 5 dakikalık bir şarj işlemi bile farenizin birkaç saat kullanılabilmesini sağlayacak. Li-polymer bataryanın kapasitesi ise 500 mAh.

Yeri gelmişken farenin alıcısının Darkfield olduğunu söyleyelim. Bu alıcı cam yüzeyde bile fev-

kalade çalışıyor ve sizi bir fare altlığı kullanma derdinden kurtarıyor. Logitech MX Master'ın bağlantı teknolojileri de son derece üstün. Farenin altında en üst tarafta Bluetooth veya RF seçeneği bulunuyor. Eğer RF seçerseniz ürünün kutusundan gelen Unifying alıcı ile fareyi kullanmanız gerekiyor Logitech MX Master 300 TL'lik fiyat etiketine sahip. Ucuz olduğunu söyleyemeyiz ancak piyasanın en kaliteli farelerinden biri karşımızda ve buna göre değerlendirme yapmak gerekiyor. Döviz kurundaki son dönem yükselişleri ister istemez ürün fiyatlarını da etkiliyor ancak bu Logitech MX Master'ın başarılı bir fare olduğu gerçeğini değiştirmiyor. ■ Ercan Uğurlu

Logitech MX Master

İthalat: Logitech Türkiye

Web: www.logitech.com

Artı: Konforlu ve şık tasarım, Performans

Eksi: Yan tuşların kullanımı, biraz pahalı

8,5





TEKNİKSERVİS

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

S: Ekran kartıma DXDIAG'dan baktığımda AMD Readon HD 6800 Series ve toplam bellek de 4827 MB diyor. Ama Advanced Warfare ve CPU-Z'de 1024 MB diyor. Sanırım bu yüzden de Medium'da zor oynuyorum Advanced Warfare'ı. Bana güzel bir ekran kartı önerirseniz sevinirim. Sistemin devamı şöyle: Intel Core i5 3330 CPU 3.00 GHz, Anakart (CPU-Z'de yazan) ASUS P8H61-M LX R2.0, RAM 8 GB DDR3. Bu kadarını anladım ben yazanlardan. En fazla 800 TL olacak bir ekran kartı önerirseniz sevinirim. Taha Şahin

C: Gayet iyi bir sistemin var. Ve evet, tek eksiği iyi bir ekran kartı. Tekrar AMD alacağım dersen R9 380 önerebilirim. Bu defa da NVIDIA olsun dersen de GTX 960 alabilirsin.



S: Bir oyun bilgisayarı almayı düşünüyorum (kesinlikle bilgisayar toplamayacağım) ve 5000-6000 TL bir bütçem var. Araştırmalarım sonucunda bir bilgisayara karar kıldım. Monster'ın Tulpar T7 V2.7 adlı bilgisayarı. Ve bu bilgisayarı özellikle GTA V ve Watchdogs oynamak için alıyorum. Bu bilgisayarda GTA V ve Watchdogs oynarsam bir sorun yaşar mıyım veya bu fiyata daha güzel bir Gaming Laptop var mıdır? Kayrahan Toprak Tosun

C: Cihazda GTX980M GPU var. Bu bağlamda hem GTA V'i hem de Watch Dogs'u sorunsuz oynatacaktır. Öte yandan başarılı bir soğutması olduğundan emin olun.

S: Bilgisayarım 840M, 4712MQ 12GB RAM,

Intel i7. Ben bu özelliklerle GTA 5, Far Cry 4 gibi oyunları oynayabilir miyim? İlerde de bu bilgisayarı değiştirmeli miyim yoksa ekran kartını ve RAM'i yükseltsem oynar mıyım? Bir de oyunları son ayarda 3-4 yıl oynamak için nasıl bir bilgisayar önerirsin? Galip Kurkcuogulları

C: GT 840M ile birlikte 720p bir ekranınız varsa söz konusu oyunları rahatlıkla oynayabilirsiniz. 840M BGA ile montedir ve değişmez. 12 GB RAM de fazlası ile yeterli. Şu anda bu PC'yi değiştirmenize gerek yok. İleride Pascal GPU'lar çıkınca geçebilirsiniz.

S: Ben bilgisayarımın ne kadar iyi onu öğrenmek istiyorum. Özellikleri: Intel Core i5 3,20 GHz, R9 270 Series, 8 GB, Windows 7 64 Bit. Bilgisayarım kötü mü orta mı yoksa iyi bir bilgisayar mı? İsa Tuna

C: Ülkemiz standartlarına göre iyi, normal şartlarda ise orta sınıf bir PC. Eğer bir yükseltme yapmak isterseniz R9 380'e terfi edebilirsiniz.

S: Birkaç sene önce aldığım HP G62 model bilgisayarımı değiştirmek istiyorum. Bana 2-2,5 sene kullanabileceğim, oyun oynayabileceğim masaüstü bilgisayar gösterir misiniz? Sadece kasa, monitörlü farketmez. Ama bütçem 200 dolar, yani 500 TL. Deniz Akgün

C: İkinci el piyasasında bu fiyata gayet güzel sistemler bulmanız mümkün. Ama bir mağazaya girip bu bütçe ile sıfır PC isteme-

ye kalkarsanız şiddete maruz kalabilirsiniz.

S: Yakın zamanda yeni bir PC topladım. Çok fazla bir bütçem yoktu. Orta düzey bi sistem toplamak istedim. Sistemim: R9 280X, AMD A10-7850K Kaveri işlemci, Gigabayte F2A88XM-DS2, 120GB SSD, 1 TB HDD, 8 GB Kingston HyperX 1600 MHz bellek. Bu sistemle Far Cry 4 Ultra'da çalışıyor ancak BF4 Ultra'da ara ara donmalar yaşıyor. Neden kaynaklanabilir? Battlefield 4 60 FPS civarı kalırken nasıl donabilir? Ayrıca sistemime ilerde GTX 970 taksam bir sorun olur mu? Oğuz Tolgay Alkan

C: Bu sorunun birden çok nedeni olabilir. Bunlardan bir tanesi ekran kartının frekans düşürmesi, diğeri de işlemcinin frekans düşürmesi ya da yetersiz olması –ki düşük bir ihtimal. A10-7850K güçlü bir işlemci. Bu bağlamda darboğaz yapacağını sanmıyorum. Ama siz yine de MSI AfterBurner kurun ve OSD seçenekleri altından CPU frekansı, GPU frekansı ve CPU kullanım yüzdesi gibi değerleri ekranda gösterecek şekilde ayarlayın oyunu. Oyunda FPS düşüşü anda sol üstte yer alan bu değerlere bakın. Mesela CPU kullanımını %100 oluyorsa bu demektir ki CPU darboğazı var. Eğer GPU frekansı 900 MHz ya da 1 GHz gibi bir değerden 300 MHz'e düşüyorsa bu demektir ki ekran kartında ısınma sorunu ya da başka bir arıza var. İşlemci frekansı düşüyorsa birden, bu demektir ki işlemcide aşırı ısınma var. Bunlara bakarak sorunu net bir biçimde anlayabilirsiniz. Bunlara ek olarak size şiddetle tavsiye edeceğim iki şey var: Windows 10 6 Bit'e geçmeniz ve en güncel AMD sürücüsünü kurmanız. Ben bu satırları

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



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

yazarken en güncel sürücü 15.7 idi. Ek olarak AMD Mantle ile de denemenizde fayda var. Mantle'in çoklu çekirdek kullanımı çok daha ileri düzeyde.

S: Bir sistem topladım 2 hafta kadar önce. Gerçi bir kaç parça farklı oldu ama inşallah kötü bir şey almamışım. Sistem özelliklerim şöyle: Intel Core i5 4460, Asus H97-PLUS, 8 GB DDR3 1600Mhz, COOLER MASTER HYPER TX3 EVO, 3.5" 1 TB HDD, COOLER MASTER RS-700 B Serisi 700W Güç Kaynağı, Sapphire R9 280X VAPOR-X, Zalman Z5 MidT ATX Kasa. Bu bilgisayar 2,629 TL tuttu. Sistemi 2 haftadır kullanıyorum aslında mutluym ama acaba çok mu kötü kazıklandım, fazla mı para verdim, bu kadar para verdikten sonra insanın aklına takılıyor. Sizin fikriniz nedir? Umarım kötü bir sistem değildir ya da paramı boşa harcamamışım. Teşekkürler. Hakan Akgöz

C: Ekran kartının markası hariç sistemde bir sorun göremiyorum. Gayet güzel bir sistem ve oyunları 1080p'de gayet akıcı oynayabilirsiniz. Oyun oynarken ekran karaması sorunu yaşıyorsanız ekran kartınızı garantiye gönderin.

S: Yaklaşık 2000 TL bütçem var. Sizce oyun oynamak için dizüstü mü alırım yoksa kasa mı toplayayım? Eğer kasa ise nasıl bir kasa toplayalım. Altay Arkan

C: Şu an lisede okuyorsan ve Üniversite için şehir dışında da seçim yapacaksan tabii ki dizüstü PC almalsın. GTX 850M GPU'lu ASUS X550JK alabilirsiniz.



S: Sistemim Intel Core i7 3820, 16 GB (8x2)1600MHz,GTX Titan, Asus P9X79 Pro anakart. Sınavlarım var ve ben sınavdan sonra Titan'ı satıp GTX 980 almayı düşünüyorum. Sence nasıl olur? Rimos Zel

C: Evet, Titan artık değiştirilebilir duruma geldi ama GTX 980 yerine GTX 980 Ti almanı öneririm.

S: Ben yeni nesil oyunları en yüksek ayarlarda rahatça oynayabileceğim bir dizüstü bilgisayar arıyorum. Bana ne önerebilirsiniz? Mete Aksu

C: Eğer bütçe konusunda bir sıkıntınız yoksa MSI GT72 2QE-629TR Dominator Pro önerebiliriz. Daha uygun fiyatlı bir dizüstü PC olsanız da GTX 965m GPU'lu modellere bakabilirsiniz.

S: Biliyorum Assassin's Creed Unity daha çok grafiksel ve performans problemleri ile ön plana çıkmakta fakat benim sıkıntım biraz daha farklı. 1.5 yaması ile tam olmasa da bir nebeze oynanabilir oldu. Fakat benim sorunum şu ki oyunu satın alıp kurduğumdan beri ses problemi yaşıyorum. Sound Blaster Z ses kartım ve Logitech Z906 hoparlörüm var. Sürekli rahatsız edici ses çatlamları yaşıyorum. Bugün hoparlör ayarını 2.0 veya 2.1'e getirdiğimde ise bu ses çatlamları ortadan kalktı. Oyunu 5.1 surround oynayamamamın sebebi ne olabilir? Mehmet Mol



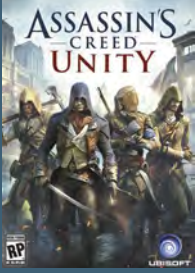
C: Bu ay kart için Windows 10 uyumlu güncel sürücü çıkacak. Windows 10 ve bu sürücü ile birlikte sorun çözülmeli.

S: 5 sene önce Casper'ın kampanyalı, orta güçte bir masa üstü bilgisayarını almıştık. Ekran kartını ve PSU'yu 2. seneden değiştirmiştim. 550 Watt Corsair ve GTX 560 almıştım. Bir Blizzard man-yağırım ve bu sistemle SC2, Diablo 3 ve WoW'u sorunsuz oynuyordum. Ama artık birçok oyunda Extreme ayarlarda problem çıkarmaya başladı. Özellikle de Heroes of the Storm çok kasiyor. Elimdeki ekran kartı ve PSU şimdilik sistem güncellediğim takdirde problem olmayacaktır diye düşünüyorum. İleride onları değiştirmesi dert değil. Şimdilik ben şunları düşündüm ve bunlar 1700-1800 arası fiyatlardalar. Ve bizim bu iş için ayırdığımız bütçenin de üzerinde açıkçası. Seçtiklerim şöyle, yanlım varsa düzeltin lütfen. Ana kart: Asus Z97-Pro Gamer, İşlemci: İntel i5 4690K 3.5 GHz, RAM Kingston 4GB Hyperx Savage RED DDR3 1600MHz CL9, Kasa: ZALMAN Z3 PLUS (buna dandik diyenler olmuş ama fiyatı çok iyi geldi), SSD: Samsung 120GB 840 EVO veya Kingston 120GB V300 (aralarında bir fark yoksa ucuz olanı tercih etmek isterim). Benim aklım bu kadarını düşünmeye yetti fakat fiyat performans için daha mantıklı çözümlerin var ise yardımlarınızı beklerim. Bu arada orta seviye sistem önerilerinde Z87 bir anakart önermişsiniz ama buna karşın aşağıda soru cevaplarında Z87 devri bitti, o anakartı Z97 yapalım demişsiniz. Burada çok kafam karıştı çünkü aralarında gerçekten 100 150 TL fiyat farkı var ve benim bütçem kısıtlı. Şimdiden teşekkürler. Heroes of the Storm'u kasmadan oynamayı tüm kalbimle istiyorum. For the Horde! Berker Eryılmaz

C: O zaman gel kafanı biraz daha karıştıralım. Z97 devri de bitti. Artık Z170 Skylake devri geldi. RAM'i GB yapacaksınız. İşlemci ve anakartı da Skylake yaptıktan sonra Diablo ile çarpışmaya hazırsınız.

MARKET

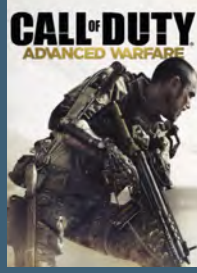
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yıllardır tek başına suikast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncularını, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

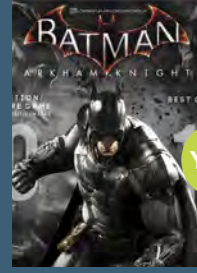
Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Batman: Arkham Knight

Batman'ın son macerası Arkham Knight, şimdilik PC sürümünden uzak durduğu sürece size unutulmaz bir deneyim vadediyor.

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

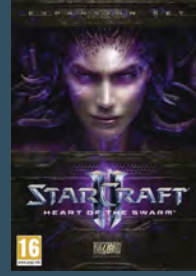
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

TEMMUZ 2015		HAZİRAN 2015	
Batman: Arkham Knight	85	Kholat	55
Bladestorm: Nightmare	60	Magicka 2	70
Blue Estate: The Game	57	Malebolgia	60
Dead Synchronicity	60	Monstrum	67
Galactic Civilizations III	69	Order of the Battle: Pacific	82
Game of Thrones: Episode 4	85	Shadowrun: Boston Lockdown	70
Hatred	52	Sym	80
Hektor	30	The Charnel House Trilogy	70
Life Is Strange Ep03	85	TESO: Tamriel Unlimited	78
Kaiju-A-Gogo	75	There Came An Echo	79
		Van Helsing III	68
		Windward	60
		Assassin's Creed Chr. China	80
		Block 'N Load	80
		Carmageddon: Reincarnation	50
		Dungeons 2	65
		Guns, Gore, Cannoli	75
		I Am Bread	80
		In Verbis Virtus	75
		Kerbal Space Program	76



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



The Witcher III

Serinin üçüncü macerası mükemmelliğin sınırlarında geziyor, galiba uzun süre başından kalkamayacağı.

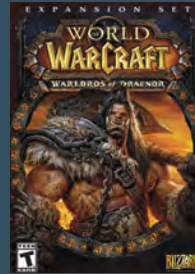
Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

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

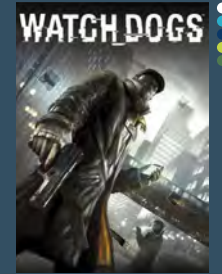
Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Life Is Strange Ep02	80	MAYIS 2015	StarDrive 2	82
Please Don't Touch Anything	85	Dark Souls II - SoFS	Starpoint Gemini 2 - Exp	74
Project CARS	82	Dyscourse	Star Ruler 2	71
Running with Rifles	78	Fire	Stock Car Extreme	79
Son of Nor	60	Game of Thrones: Ep03	The Escapists	80
State of Decay - Year One Edition	79	Grand Theft Auto V	Three Fourths Home	75
Titan Souls	83	Hand of Fate	VoidExpanse	70
The Witcher 3 - Wild Hunt	90	Hearthstone - Blackrock Mt.	Woolfe: The Red Hood Diaries	70
Verdun	84	Mortal Combat X		
Wolfenstein - The Old Blood	72	Pillars of Eternity		
		Screamride		70

KÜLTÜR & SANAT

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



Halt and Catch Fire 2. Sezon

A C'nin ağır toplarından biri olan Halt and Catch Fire dizisinin ilk sezonunu izleyenler, Adventure oyunlarının arkaik çağlarına dair bazı güzel detayları izleme şansına erişmişti. İkinci sezonu da bomba gibi başlayan Halt and Catch Fire'da bu sezon işlenen internet konusunun en önemli parçası olan oyun ağlarının nasıl oluştuğunu izliyoruz. Artık hayatımızda önemli bir yer tutan MMORPG oyunlarının çok eski dönemlerini merak eden izleyicilerin es geçememesi gereken bir seyirlik olan Halt and Catch Fire, Silicon Valley dizisiyle beraber Bilgisayar dünyasını konu alan dikkat çekici yapımlar. Başrollerinden Lee Pace, Scott McNairy, Mackenzie Davis ve Kerry Bishé'nin rol aldığı yapımın üçüncü sezon için anlaşma yapmasına kesin gözüyle bakılıyor. Hala Halt and Catch Fire'a bakmadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir. ■



Engerek Hakan Östlundh

Polisiye edebiyatın lokomotif ülkelerinden biri olan İsveç'te doğan gazeteci ve yazar Hakan Östlundh, yeni romanı Engerek ile oldukça ses getirdi. İskandinavya'nın yükselen edebiyat yıldızı Östlundh'un romanı sürükleyici bir akışa sahip. Kitap, evli ve iki çocuk babası Arvid Traneus'un hikayesi ile başlıyor. Son üç yılını Tokyo'da geçirmiş olan hırslı ve yetenekli bir finans danışmanı olan Arvid, başarıyla bitirdiği görevi sonrasında ailesinin yaşadığı İsveç'e döner. Arvid'in gelişinden kısa bir süre sonra evlerinde iki ceset bulunur. Cesetlerden biri Arvid'in eşi Kristina'ya aittir. Bir erkeğe ait olan diğer ceset ise tanınmayacak durumdadır. Cinayet dosyasını yürüten Dedektif Fredrik Broman, kimliği belirlenemeyen kişinin Arvid olduğunu düşünür, fakat olayın gerçek yüzü açığa çıktıkça Fredrik karmaşık bir vakanın tam ortasında bulunduğunu anlamaya başlar. ■



Zebra ATV Safari

Flash tabanlı ATV yarış oyunlarından sıkıldıysanız ya da GTA V'te ATV alıp dağlara doğru sürmek size yeteri kadar keyif vermiyorsa gerçek bir ATV deneyimi yaşamamanın vakti gelmiş diyebiliriz. İstanbul'un çöl safari yapılabilen tek alanı olan ve Yeşilçam'ın unutulmaz fillerinin çöl sahnelerinin çekildiği, Sofular Kumluğunu parkur olarak kullanan Zebra ATV Safari, ATV deneyimi yaşamak isteyenleri oldukça memnun edebilecek bir mekân. Yaklaşık 2 saat süren ATV Safari turunun ilk 20 dakikası ATV sürüş ve güvenlik eğitimi ile başlıyor. Tesis sahibi Serkan Bey'in verdiği kısa ama etkili eğitimin ardından parkur su etabı ile başlıyor. İlk 5 dakikada alışılan ATV ile parkura çıktığınızda deyim yerindeyse parkur sizi alıp götürüyor. 2 saatlik safarinin fiyatı ise sadece 55 Türk Lirası. www.atvsafari.com ■



9



8



9



Deep Web Movie Derin internet ve saz arkadaşları...

Deep Web'in ünlü sitesi Silk Road'un, açıldığı Şubat 2011 tarihinden itibaren dijital çağın fütursuz bireylerinin girmekten kendini alamayacağı bir yer olacağı çok belliydi. Bilgisayarınıza indirdiğiniz bir Tor Project ürünü olan Onion Routing ile kapılarını aralaya bildiğiniz Deep Web'de ya da diğer adıyla Dark Net'te, deyim yerindeyse yok yoktu. En doğaldan en sentetiğine, yüzlerce uyuşturucu maddenin GittiGidiyor tipi bir elektronik ve perakende satış / ticaret sitesi ile insanlara ulaştırıldığı Silk Road'un ismi de oldukça manidardı. İngilizce'de 'İpek Yolu' manasına gelen kelime, M.Ö 100 yılından M.S 1450'lerin başına kadar kullanılan, egzotik doğu ile burjuva batıyı birleştiren, dünyanın en eski ticaret yolu, 2011 yılında internet üzerinde tekrar doğmuştu. 2013 yılında sitenin adminlerinden -Death Pirate Roberts olduğu iddia edilen- Ross William Ulbricht'in yakalanması ve yargılanması ile Silk Road'un kapanış sürecini ele alan Deep Web, anlattığı hikaye bakımından çağımızın en önemli belgesellerinden.

Filmin danışman yapımcılığını üstlenen Andy Greenberg, Silkroad'un gelişimini kapsamlı şekilde ele alan teknoloji ve trend dergisi The

Wired'in editörü olarak hem Silk Road'un gelişmesini, hem de FBI yetkilileri tarafından nasıl kapatılmaya ve kontrol edilmeye çalışıldığını detaylı şekilde anlatıyor. Kızıl sakallı entellektüel, hakiki New York Musevi'si olan Greenberg'in verdiği detaylar, sürecin FBI ve diğer devlet görevlileri tarafından ne kadar yanılgı bir şekilde ele alındığını gözler önüne seriyor. Adaletsiz mahkemeler, hedef güdümlü savcılar, itinayla yerleştirilmiş hakimlerin sadece Türkiye'de olmadıklarını, hukukun üstünlüğü ve demokrasileri ile övünen iki yüzlü ABD'nin işine geldiğinde her şeyi kendine göre yontabildiğine bir kez daha şahit oluyoruz. Greenberg'in, Starbucks'tan aldığı kahveyle 11 Eylül'de yıkılan İkiz Kuleler'in yerine yapılan WTC ONE'daki ofisine çıkıp Death Pirate Roberts'la internette konuşması, bize yeni dünya düzeninin nasıl bir şey olacağını anımsatıyor.

Deep Web gibi bir belgeselin anlatıcısının sesi de derin olmalı diyen yönetmen Alex Winter ve diğer yapımcılar, Matrix'in Neo'su Keanu Reeves'e bu görevi vermişler. Konuya cuk oturan Keanu'nun hafif kırçılı sesi, filme gerçek anlamda değer katıyor.

Silk Road'un programlanması, uyuşturucu ticareti ve cinayete azmettirme gibi nereden çıktığı belli olmayan suçlamalardan hüküm giyen Ulbricht'in şartlı tahliye ihtimali olmadan ömür boyu hapse mahkûm olduğunu izlediğimiz filmin finaline geldiğimizde, Ulbricht'in ailesinin mağrur bir şekilde adaletsizlikten yakınmalarını izliyoruz. 1984'lü oğullarını parmaklıklar arkasına gönderen aile, "Yargılama adil değildi!" diyerek sözlerine son veriyorlar.

Ulbricht, kendi adına bir gün dışarı çıkma umudunu yitirmese de uzun yıllar parmaklıklar arkasında kalacak gibi gözüküyor. Silk Road, kapanmış olsa da daha sonra türeyen ve durmadan kapatılan başka siteler ile misyonunu tamamladı. Artık dünyanın tüm küçük ve orta ölçekli uyuşturucu satıcıları, illegal mal kaçakçıları, kiralık katilleri ve çocuk pornoocuları, birbirleriyle nasıl iletişim kuracaklarını öğrendiler. Deep Web, her gün derinleşerek büyüyor. Dijital iletişim ve 'net' geri dönüşsüz şekilde evriliyor. Gezi direnişindeki duvar yazısında denildiği gibi "Devrim televizyonlarda gösterilmeyecek." Ufak bir ekleme de biz yapalım: "Devrim bilgisayar başında, internet üzerinden yapılacak." ■ Kürşat Zaman



İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Bodrum Bodrum...

Şuan Bodrum'daki ruhsuz bayram kalabalığının içinden sesleniyorum sizlere. Yolum her yıl mutlaka Bodrum'a düşer ama bayramlarda kendisinden hep kaçmışımdır. Lüzumsuz kalabalık, sayılı günler içerisinde her türlü aktiviteyi gerçekleştirme telaşı içinde olan insan psikolojisi, her yerden yükselen korkunç müzik sesleri ve tatil adı altındaki yorgunluk bana hep ters gelmiştir. Neyse ama buradayım işte, yapacak bir şey yok. Bodrum'da ne mi yapıyorum? Xuma'da konserler yapıyorum.

Xuma mı neresi? Yalıkavak'ta güzel mi güzel bir mekan.

Ne konserleri mi?
Akustik rock

konserleri. Neden mi? Çünkü yaşasın müzik! Şaka maka yıl boyunca defalarca konserine gittiğim ve pek sevdiğim Melis Danişmend ve Koray Candemir gibi isimlerin de aralarında bulunduğu güzel bir kadro, her Cuma bizlerle oluyor ve tabii ki ben bu duruma bayılıyorum. İlk konser 17 Temmuz'da Gripin ile gerçekleşti. Denizin kenarında akustik bir şekilde Gripin izlemek gerçekten çok keyifliydi. Üstüne bir de beni kırmayıp 'Rüzgar' çaldılar. Yetmedi, kapanışı Pearl Jam'den 'Black' ile yaptılar falan, cidden tadından yenmedi. Konya'sından İzmir'ine, New York'undan Philadelphia'sına kadar Gripin izlemiş biri olarak çok özel ve güzel bir gece olduğunu söyleyebilirim. Şimdi siz bu satırları okurken bitmiş olacak olan ama ben yazarken henüz gerçekleşmemiş olan Mor ve Ötesi konseri de mevcut. Ben de heyecanla bekliyorum, bakalım nasıl olacak?

Ama yolunuz buralara düşerse, 7 Ağustos'ta Melis Danişmend'i, 14 Ağustos'ta Koray Candemir'i, 21 Ağustos'ta Gece'yi ve son olarak 28 Ağustos'ta Koray Candemir & Harun Tekin'in birlikte sahne alacağı akustik performansı yakalayabilirsiniz. Sanırım Koray'ın ve Harun'un konseri en merak ettiğim konser olabilir.

Bir de sanki zaten yazlık bir yerde değilmişim gibi arada Datça'ya kaçtım iyi mi? Palamutbükü'nün cennetten bir parça

olduğunu belirtmem lazım. İnsanın gerçekten ağzı açık kalıyor. Tamam, yurt dışı iyi güzel hoş da canım ülkemde de görülecek, gezilecek birçok yer var, neden onları hep es geçiyoruz? Yani ben geçmiyorum da, sözüm es geçenlere.

Bu arada değinmeden geçemeyeceğim, "yazlıkçı rahatlığı" diye bir şey var. Biz İstanbul'lu canavarlar için gerçekten zor olabiliyor. Neredeyse boş viteste kullanılan arabalar, sipariş vermek için beklediğiniz garsonun arkadaşı ile derin muhabbetini kesmeye tenezzül etmemesi, herkesin böyle "Amaaan n'olacak ya!" hissiyatı ile yaşaması ve daha niceleri. Korkunç! Ancak ondan daha korkuncu, bu durumların bünyede yarattığı stres. Çünkü neden? Biz canavarız! Hep koşturmuş, ye-tişmeye çalışmaya o kadar alışmışız ki yavaş olan herhangi bir şey bizi delirtebiliyor. Bu aralar kendi kendime "delirmeme sanatı" üzerine çalışıyorum. Sizlere "mavi ile yeşilin buluştuğu..." şeklinde cümleler kurarak moralinizi bozmak istemiyorum ama hayat cidden öyle bana şu sıralar. Ama bütün kışı -20 derecede geçirdiğim için beni hoş görebilirsiniz. Hem ben zaten kışı seviyorum, yaz berbat bir mevsim. Hayır ciddiğim, şaka yapmıyorum, kinaye yok.

Sabahları erkenden kalkıyor (bkz. 7:00) kah koşuyor, kah yürüyorum. Sonra hop deniz... Sonra hop iş... Sonra hop keyifli akşamlar ya da saatlerce kitaplara dalmalar... 237.240 adım atarak makul seviyelere ulaştım yani yine. Kafayı bununla bozmadım, yazıyı yazarken hep bunu da yazma gereği duyuyorum sadece.

Şimdi dergiyi ya da tableti yavaşça bir kenara bırakın ve "Acaba konserlere mi gitsen?" diye düşünün. Geldiğinizde de bana haber vermeyi unutmayın. Birlikte şarkılara eşlik eder, eğleniriz. Ben de bir yüzeyim barı. Bye! ■

38

8



No Man's Sky ne kadar sıkıcı olacak?

Şimdi arkadaşlar, biliyorsunuz son bir iki yıldır, video oyun piyasasını meşgul eden üç tane önemli uzay simülasyonu var. Bunlardan ilki, efsanevi Elite oyununun devamı olarak tasarlanan Elite: Dangerous, sene başında piyasaya çıktı, herkesten tam notu aldı. İkincisi, yine efsanevi bir oyun olan Wing Commander'ın yapımcısı Chris Roberts'ın, aynı Elite: Dangerous gibi, topluluk fonlamasıyla başlattığı projesi Star Citizen... Oyunun ön incelemesini geçen ay yapmıştık, son derece başarılı giden bu oyun ve piyasaya çıktığında büyük bir hit olmasını bekliyoruz. Üçüncü oyun ise, henüz hakkında çok az şey bildiğimiz, No Man's Sky... Küçük bir oyun stüdyosunun, büyük özveri ile çalışarak geliştirdiği No Man's Sky'da, sonsuz bir evren ve tamamen matematik formüllerle oluşturulan, sonsuz sayıda gezegen bulunuyor. Elbette gezegenlerin içindeki tüm yaşam, tüm dağlar, ovalar, denizler, ormanlar, madenler, aklınıza gelebilecek her şey, matematik formüllerine bağlı özel bir random sistemle oluşturuluyor. Yani bir gezegene ikinci kez gittiğinizde, her

şeyi aynen olduğu gibi buluyorsunuz ve diğer oyuncular da aynı gezegeni, sizin bıraktığınız gibi buluyorlar. Bu oyun sistemi uzaktan bakınca çok basit gibi görünüyor ancak oyun evreni "sonsuz" büyüklükte olunca, her güneş sistemini, her gezegeni, her kaya parçasını, her toz zerreceğini sonsuz evrende bir adrese sabitlemek, aklın sınırlarını zorluyor. Neyse, biz asıl meseleye gelelim. Bu oyun bir süredir, medyada çok büyük ilgi görüyor. İlgi göstermekte de haklılar çünkü Elite'ın yaratıcısı David Braben ve Star Citizen'in yapımcısı Chris Roberts, bir mektup yayınlayıp No Man's Sky'den övgüyle bahsedip oyunun başarılı olması için temennilerini dile getirdiler. Şimdi bu olay, hayatında ilk defa televizyona çıkan kıtırık bir Türk dizi oyuncusu için, daha dizi yayına girmeden, dünyanın en büyük, en ödüllü, en efsanevi iki aktörünün (misal, Robert Redford ile Robert De Niro) çıkıp başarılar dilemesi ve kanalın yaz dizisinde oynayacak olan söz konusu adı duyulmamış acemi oyuncuyu öve öve yerlere göklere sığdıramaması

gibi bir hadise... Dolayısıyla medyanın ilgisi bir anda bu oyuna yöneldi.

Ancak ne var ki, oyunun yapımcısı ile yapılan röportajları izledikçe, oyun hakkındaki umutlarımız da sönüyor zira yapımcı sürekli, oyunun matematik alt yapısından, dağların, denizlerin, ormanların hangi matematik fonksiyonlarıyla üretildiğini, oyun evreninin difransiyel denklemlerden oluştuğunu tekrar edip duruyor ancak oyuncuları oyununa içine sürükleyecek ilginç öykülerden, sürükleyici savaşlardan, Star Wars benzeri epik öykülerden söz etmiyor, zira anladığım kadarıyla, oyuna bu tür detayları ekleme niyeti yok. Evet, oyun kendi içinde bir fraksiyonlar savaşına konu olacak, ticaret, keşif, üretim vs gibi detaylar olacak gibi görünüyor ama yapımcının bu detayları hep üstün körü anlatıp geçiştirmesi beni şimdiden endişelendirmeye başladı.

David Braben, Elite: Dangerous'a olan ilginin sönmemesi için oyuna daha bu ay büyük bir savaş öyküsü ekledi ve oyuncular da bu savaşın artı parçası olabiliyor. Chris Roberts zaten 25-30 seneki Wing Commander serisinden alışık olduğumuz üzere, oyunlarını çok sürükleyici senaryolar üzerine kurmayı seviyor ve açık dünya MMO türü bir oyun olsa bile Star Citizen için ayrıca bir Single-player senaryo modu eklediğini biliyoruz. Ayrıca, ertelenmiş olsa bile oyuna FPS modu eklediğini ve piyade savaşlarına girişeceğini de gösterdi. Dolayısıyla, Star Citizen'i oynamaktan bıkmayacağımız açık. Peki ya No Man's Sky?

Sonsuz bir evren çok güzel bir özellik ama Elite: Dangerous'un 400 milyar adet yıldız sisteminden oluşan haritası bile oyundan sıkılmayı engelleyemezken, yapımcı No Man's Sky'dan sıkılmamızı nasıl engelleyecek? Deneyimli bir yapımcı ile acemi bir yapımcı arasındaki fark burada ortada çıkıyor. Diğer uzay simülasyonlarının yapımcıları oyunlarına senaryo ve sürükleyici faktörler eklerken, No Man's Sky'ın matematik dahisi, genç ve acemi yapımcısı, tüm röportajlarında difransiyel denklemlerden bahsediyor. Umarız oyun da, Matematik 101 dersi gibi olmaz. ■



Ayça Zaman

ayca@level.com.tr



Sponsorsuz Sayfa

Kötü insanlar olmasak artık?

Bayram bile geçti, çoğunuz tatilinizi yaptınız, dinlendiniz ve gülmüsediniz güneş altında, ne güzel... Böyle tatiller olmasa bu ülkenin azıcık huzurlu zaman geçireceği yok zaten. Onda da bulunduğunuz yerde Twitter'a, Facebook'a bakmamanız ve hatta gazete okumamanız gerekiyor. Televizyon ayrı dert...

Geçenlerde Tour de France'ın en güzel etaplarından birini izlerken fark ettim yine, haliyle Twitter'dan da etapla ilgili belli kaynakları da takip ediyorum. 2 bisiklet haberi üzerine 4 felaket haberi olarak akıyor 10 dakikalık gündem... Yakınlarım için endişelenmem, ülkenin geleceğini düşünmem ve üniversiteyi kazanan yeni neslin eğitimini sorgulamam o 3 saatlik süreçte öyle yordu ki beni. Hepimiz aynı şekilde yorulduk, onu diyorum ben de zaten. Bir tek ben değilim ki!

Son 4-5 yılda fark ettiğim bir şey daha var; kötü insanlar oluyoruz, fark etmeden. Bulduğumuz durum bizi nasıl bir ruh haline sokuyorsa, güvenmeyi unutuyoruz, açık olmayı unutuyoruz, duygularımız yokmuş gibi yaşamaya başladık resmen. Duygusal

görünen insanlara bakıyorum; o duygu dediğimiz şey insanları saf sevgi ve güvenden öte obsesiflik ve güç gösterisine taşımış. En kötüsünden her şeyi düşünmeye başlamış bir insan, karanlık tarafın nasıl işlediğini de az-çok çözüyor galiba bu süreçte, farkına bile varmadan. Sonra işte, hepimiz orasını ziyaret etmiş bulunuyoruz. Her şeyi en kötüsünden düşünürken karanlığa kanalize oluyoruz farkında olmadan.

Sistem için gereken trend'leri yakalayıp bir işin ucundan tutmuşuz, istediğimiz sıfatı bulunca neyi sevdiğimizi unutup koltuğun keyfini sürmüştük... Rahatosapiyenlik bu ülkenin DNA'sında var; bunu bende yapıyorum; bu yazı bile derginin son günlerinde yazılıyor ama uzun vadede bir şeye zarar vermiyor galiba. Ben zaten piyonum, dengeleri sarsamam şu an... Hala bir nevi parçasıyım bu gidişatın...

eSports olayında doping konuşuluyor bu günlerde, bisiklette de konuşuluyor, sporun her alanında konuşuluyor; eSports'a bile geldi ucu, düşünün işte. Yahu biz sadece oyun oynamayı seven ve kaybedince azıcık

hırs yapan insanlar değil miydik? Ama kötü insanlar olduk neticesinde, rekabet denilen şey bunu yaptırmamalı... Tatlı su kurnazlığı gibi bir şey bu. Ucuz strateji oyunları gibi. Makas yapıp, üzerine bir de güvenlik şeridini geçip en iyi sürücü olmayı beklemek gibi birşey. Millet drift'i hakıyla yaparken sen niye makas yapıp şampiyon olasın ki?

Uzaktan bakınca ve unuttuğumuz değerlerin farkına varınca kötü insan olmak demek gerçekten en kolay şey. Fanatik olmak, insanlara yardım etmek, onları kötölemek, yargılamak... Şeffaf olmak bu ülkede zor olan bir şey, anlıyorum ama negatif düşüncelerden beslenen kimseye tahammülüm kalmadı artık.

Ya düşünsenize, başka gezegende bile hayat olduğu açıklandı geçen haftalarda; NASA ortalığı dağıttı; bildiğin karınca gibi bile görünmüyoruz uzaktan bakınca. İyi bir insan olmaya çalışmaktan ve iyi yaşamaktan başka ne yapabiliriz? 100 yıl sonra hiçbirimiz yokuz, uzun vadede fanatizm ve obsesiflik insanlığa kötülükten başka ne katacak ki? Hırsları çöpe atmak lazım, egoyu da... Fazla negatif yük kayıptan başka bir şey getirmeyecek çünkü. ■





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Bir şeyler eksik

Geçen ay değindiğim “Aynı oyunların devamını oynuyoruz” isimli yazımdan bu ay da çok kopmayı planlamıyorum. Hani biz oyun yazarız, işimizin bir kısmı bu ya, işte ben de bazen araştırma yapmayı bırakıp sadece elde ne var onu tarıyorum. Oyuncular genelde sadece gelecek oyunları beklerler; bense hala anı yaşamayı sürdürürüm ki bu belirli dönemlerde yaptığım bir harekettir. Tüketim çılgınlığının en net görüldüğü sektörlerden birisi olan oyun dünyasında, Steam’in yüksek indirimleri sayesinde sadece satın alan ama henüz oyununu oynamaya fırsat bulamamış binlerce oyun sever bulunuyor. “Hazır ürün indirimde, sonra oynarım” mantığı ile hareket edenlere pek tabii bir şey diyemem ama inanıyorum ki çok miktarda oyuncu, parayı bastığı yapımı gerçekten hakkını vererek oynamamıştır. Bir dönemin fiziksel arşivleme mantığı, garip bir şekilde bu noktada dijital arşivciliğe dönüşmüş bulunuyor. Nitekim oyunlardaki dönüşüm giderek azalıyor. Tamam, aynı isimlerin devam oyunları ile haşır

neşir olduğumuz gerçeğini çoktan kabullendik. Fakat bu sefer değinmek istediğim, sürekli kendisini yeniliyormuş gibi gözükten oyunların da aslında büyük değişiklikler geçirmedikleri. Olaya türden ziyade, isim olarak bakıyorum. Misal, son zamanların açık ara en iyi değişikliği Mortal Kombat X oyunu ile yaşandı. Bir anda hiç beklenmedik derecede yeniliklerin eklendiği oyun, yüzümü güldürmeyi başardı. Bir benzeri durumu da Street Fighter IV ile yaşamıştık. Klasik Street Fighter oyun modeli öyle bir yenilenmişti ki şaşıp kalmıştım. Peki, sizin aklınıza kaç tane böyle oyun geliyor. Gerçekten şöyle bir arkanıza yaslanıp düşünün; hiç öyle internette dolaşmaya gerek yok. Gerçekten aklınıza dev boyutlarda değişim geçirmiş kaç tane oyun geldiğini bir kenara not alın, eminim ortaya çıkan rakam korkutucu olacaktır. Bu şüphesiz bir sıkıntı ama ortadan kaldırılamayacak bir sorun da olduğunu düşünmüyorum. Sektörde değişmesi gereken aslında oyuncuların ne istediği ve bir noktada oyuncu kitle-

sinin doğru yönlendiriliyor olması. Eğer düzenli olarak önümüze sunulan oyunlardan sadece “memnun” olup, hiçbir şekilde yapıcı eleştiri getirmezsek, illa ki genel geçer oyun mantığından ileriye gidemeyeceğiz. Bir şekilde oyuncular olarak sesimizi yükseltmemiz gerekiyor. Bunun için yapılacak hareketlerin başında, her ne kadar cıvık çıksa da, doğru indie yapımları desteklemek gerekiyor. Ayrıca yeni nesil oyunculara, eski oyunları o ya da bu şekilde deneyim ettirmemiz şart. Türü ne olursa olsun, ilgili oyunun gelişimi hakkında fikri olmayan oyuncuların günümüz yapımlarını doğru değerlendirebileceğini, daha da önemlisi “objektif” olabileceğini düşünmüyorum. Anlayacağınız sektörde bir şeyler eksik ve her geçen gün kayıp parçaların miktarında büyük bir artış oluyor. Ben yine de olup bitene olumlu bakıyorum. Bir şekilde bir şeyler değişiyor ve değişmeye de devam edecek ama halen olmamız gereken yerden çok uzağız, bu da unutulmaması gereken bir gerçek. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#224

Until Dawn

Klişe dehşet hikayesi mi demiştiniz?

1 Eylül'de piyasada!

İPHONE VE İPAD SAHİPLERİ İÇİN

EN İYİ İPHONE & İPAD UYGULAMALARI ÖZEL SAYISI ÇIKTI!



BU AY CHIP DERGİSİNDE

EN İYİ 100 UYGULAMA

Mobil platformlar için en iyi uygulamaları
sizler için derledik



AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

