

#235 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

DISHONORED 2

Emily ve Corvo'nun görkemli dönüşü

PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Dark Web

İnternetin yeraltı ne kadar karanlık ve içinde ne var?

Kusursuz fotoğraf

Bu uygulamalarla yaz fotoğraflarınızı güzelleştirin

Klavye 101

Harf karmaşasının, tuhaf tuşların-da bir anlamı var

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2016 Yıl 19 Sayı 227 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE
ADIM ADIM 15 SAYFA

✓ TEK TIKLAMAYLA VİRÜS TARAMASI YAPIN

✓ WEB SAYFALARINI TELEFONDA OKUYUN

✓ YAZI YAZARKEN ZAMAN KAZANIN

Windows 10'a özel 20 şey

Yalnızca Windows 10 sahiplerinin kullanabileceği, Windows 8 ve 7'de olmayan 20 yeniliği seçtik.

ubuntu

WINDOWS'U TERK EDİN!

Bedava, özgür, sizi izlemeyen bir işletim sistemine ne dersiniz?

En popüler Linux dağıtımını kurmayı anlatıyor, Ubuntu'ya ilk adımları atıyoruz.

BEDAVA ALTERNATİFLER

Ticari yazılımlara rakip olabilecek kadar başarılı 34 bedava yazılım

DOSYA

Sanal gerçeklik kapımızda

Heyecanla beklenen HTC Vive ve Oculus Rift, sanal gerçekliğin parlak geleceğine ışık tutuyor.



ANALİZ

10 milyar \$ nasıl yandı?

Intel mobil pazardan çekilirken 10 milyar doları da boşa gitti. Neden böyle oldu?



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



Kaktüs

Temmuz ayının ortalarında, ablamın kocası (Eniştem oluyor değil mi?) –benim arkadaşlarım paylaşımları kesmişken- Instagram'da bir fotoğraf paylaştı. Bu fotoğraf yakın plandan çekilmiş, saksıda duran bir kaktüsten başkası değildi. Bu kaktüsün benim içinse anlamı şuydu: Çok normal ve kafama başka bir şeyi takmayacak derecede mutluyum, canım bu kaktüsün fotoğrafını paylaşmak istedi. Bu fotoğrafı kolaylıkla paylaşmıştı çünkü kendisi yıllardır Viyana'da, sakin bir yaşam sürmekteydi...

Ben ise uzunca bir süredir ya patlamalara, ya bozuk giden düzene, ya eşitsizliğe, ya yolsuzluğa, ya darbeye, ya da Türkiye'de olan her türlü saçmalığa tepkimi gösterecek şeyler dışında bir şeyleri zar zor paylaşır hale geldim. Tatildeki ufacık bir mutluluk fotoğrafını anında bir kara leke kapatıyordu ve fark ettim ki gerçekten çok uzun bir süredir mutluluktan çok uzakta bir hayat yaşıyorum.

Bu ay çok uzatmayacağım, çok canım sıkkın. Umuyorum bir gün ben de saksısında kendi halinde duran bir kaktüs fotoğrafı paylaşacak kadar normalleşirim. Hepimize kolay gelsin...

Not: Gelecek ay Gamescom'dayız, fuarı birebir takip edeceğiz.

Not 2: Tatsız olaylar yüzünden geyik yapamayacaktık; o yüzden Mavra Board bu ay tatilde.

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



LEVEL

Tüm bu Pokemon Go olayı hakkında fikriniz nedir?



Tuna Setsuna

Tam bir çılgınlığa dönüşmüş durumda. Herkes Pokemon peşinde sokaklara döküldü. Bir parkın ortasında az bulunan bir Pokemon var diye bağırın, "İmdat" deseniz daha az kişi gelir. Çok acayıp...



Emre Öztınaz

Kurdum, oynadım ve saçma bir oyun olduğuna kanaat getirdim. Öyle aman ama yapacak da çok bir şey yok. Pokemon yakala yakala dur. Nereye kada... Bi' dakika! Pikaçu mu o! Çekilin yoldan!!!



Kürşat Zaman

Geçen sene haberini yazarken başımıza gelebilecekleri tezahür etmiştim ama böylesini de beklemiyordum açıkçası. Bir "oyun" olarak eksikleri şimdilik kimsenin umurunda değil gibi gözüküyor, bakalım bu "hype" ne kadar devam edecek.



Ertuğrul Süngü

Fikrim kalmadı çünkü fikrimi de avladılar! Hatta birazdan düşüneceklerimi herhangi birisi avlamanın diye kendime saklıyorum. Ya şaka maka koskoca nerd dünyası sosyalleşti ya! Bence çok win, much rep! Fakat bu işin sonu nereye varır onu bilemem. Ha, birileri Pokomon üzerinden trilyonlar kazanırken, birileri de yürüdüğü yoldan şarampole yuvarlanıp ölecek; ona da yapacak bir şey yok.



Ertekin Bayındır

Başıma gelecekleri bile bile indirdim, 1 hafta oynadım, bol bol Zubat yakaladım, bir gün taksinin biri geri viteste gelirken bana çarptı, taksi şoförü bir yandan özür dilerken "Arabaya vurmasaydın iyiydi!" dedi, dersimi aldım, sildim, kurtuldum...

LEVEL

#235 Ağustos 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

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 Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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 lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

LEVEL ONLINE

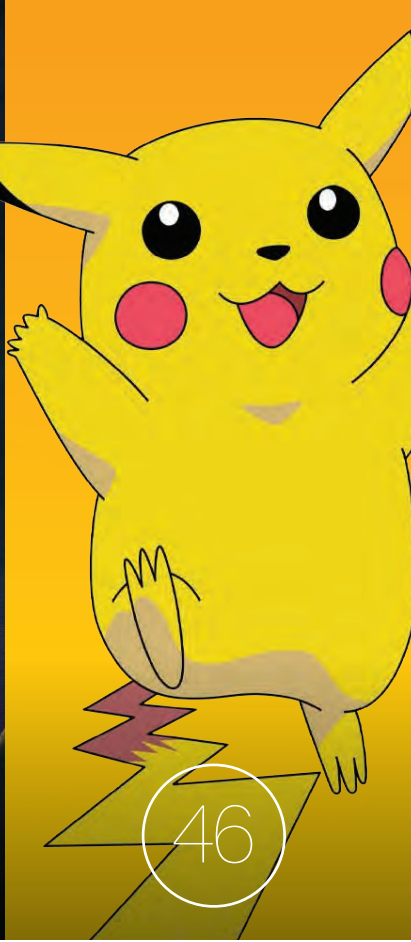
**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

*Hala ziyaret
etmediniz mi?*



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr



LEVEL #235

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Sorğu & Sual
- 10 Haberler
- 18 Neo'nun İzinde
- 20 Mercek Altında

22 Astronot

İLK BAKIŞ

- 26 Tekken 7
- 32 Shadows of Kurgansk (Test)
- 33 Factorio (Test)
- 34 The Last Leviathan (Test)
- 35 Youtubers Life

36 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 38 Dishonored 2

İNCELEME

- 46 Pokemon Go
- 52 7 Days to Die
- 54 The Technomancer
- 56 INSIDE
- 57 Dead By Daylight
- 58 LEGO Star Wars: The Force Awakens
- 59 Rimworld
- 60 Street Fighter V -Story Mode-
- 61 Shadwen
- 62 Carmageddon: Max Damage
- 63 Trials of the Blood Dragon
- 64 Hyper Light Drifter
- 65 Song of the Deep
- 66 Star Ocean: Integrity and Faithlessness
- 67 Starbound
- 68 I Am Setsuna
- 69 Kill Strain
- 70 Mighty No.9
- 71 Mobil incelemeler

- 73 Online
- 80 CS:GO
- 82 Fırtına Güncesi - HoTS

84 LEVEL Spor Departmanı

- 87 Donanım
- 94 Market
- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 236

TAKVİM AĞUSTOS



23 Ağustos

Deus Ex: Mankind Divided

2 Ağustos

Abzû (PS4, PC)
Battleship (Xbox One, PS4)
Risk: Urban Assault (Xbox One, 360, PS4, PS3)
Batman: The Telltale Series Episode 1
Realm of Shadows (Xbox One, 360, PS4, PS3, PC, Mac, iOS, Android)

3 Ağustos

Mobius Final Fantasy (iOS, Android)
Overcooked (Xbox One, PS4, PC)

8 Ağustos

88 Heroes (Xbox One, PS4, PC, Mac, Linux)
Bear With Me (PC)

9 Ağustos

Brutal (PS4)
No Man's Sky (PS4, PC)
Uno (Xbox One, PS4, PC)

16 Ağustos

Bound (PS4)
Death Stair (PC)
Grow Up (Xbox One, PS4, PC)
Inversus (PS4, PC)
Read Only Memories (PS4, Vita)

19 Ağustos

F1 2016 (Xbox One, PS4, PC)
Metroid Prime: Federation Force (3DS)

23 Ağustos

Alone with You (PS4, Vita)
Deus Ex: Mankind Divided (Xbox One, PS4, PC)
King of Fighters XIV (PS4)
Madden NFL 17 (Xbox One, 360, PS4, PS3)

25 Ağustos

The Other 99 (PC)

30 Ağustos

Assetto Corsa (Xbox One, PS4)
Attack on Titan (Xbox One, PS4, PS3, Vita, PC)
Resident Evil 4 (Xbox One, PS4)
The Turing Test (Xbox One, PC)
World of Warcraft: Legion (PC, Mac)



S: Haritada yüz ölçümü her şey mi?

C: Daha önce de söylediğimiz gibi The Elder Scrolls: Daggerfall diye bir oyun var eskilerden. Hesabı yapılabilen en geniş haritaya sahip oyun bu işte. 160.000 kilometrekarelik bir alandan bahsediyoruz. Genişlik



bu şekilde olsa da haritayı fonksiyonel olarak kullanmak mümkün olmuyor haliyle. O zamanki teknolojiyi hesaba katarsak... Bu yüzden yarattığı haritayı aktif olarak kullanan en geniş oyuna yönelmemiz lazım. Kendisi Guild Wars: Nightfall ve tam olarak 37.000 kilometrekarelik bir alana sahip. 160.000 kilometrenin yanında bu rakam küçücük kalmış gibi görünse de emin olun, yeterince büyük. Olayın önemli olan tarafı, bu harita oyunda aktif olarak kullanılıyor. Yani birbirini tekrar eden görseller değil, bütün olarak yaratılmış bir harita söz konusu. Bu oyunlardan sonra harita genişlikleri normal seviyelere iniyor. Artık haritaları genişletmekten anlaşılan vazgeçilmiş.

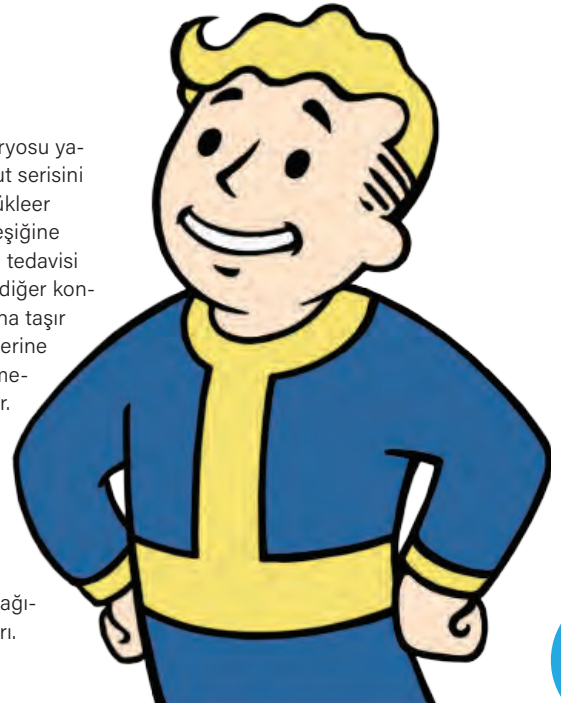


S: RPG'ler hikâyelerini hangi dünyalara taşır?

C: "Epik" olarak adlandırabileceğim, kılıcın, kalınan ve büyülerin konuştuğu tarz, RPG'lerde çok yaygındır. Piyasadaki en ünlü RPG'lerin büyük kısmında vardır bu. Bir savaşçı veya bir büyücü olarak rol verir bu oyunlar size oyunda. Hatta bu iki kategori dallanır budaklanır, sonu



gelmez. Bir başka tarz, kıyamet senaryosu yaratan RPG'lerde ortaya çıkar ki Fallout serisini hepimiz yakından tanıyoruz. Ya bir nükleer patlama sonrası dünya yok olmanın eşiğine gelmiştir, ya da bir zombi istilası veya tedavisi olmayan bir virüs söz konusudur. Bir diğer konsept, uzay konseptidir. Dünyanın dışına taşır bu hikâyeler bizi. Bir gezegenden diğerine koşturur dururuz. Mass Effect serisi mesela, benim gözümde ayrı bir yerdedir. Birbirinden farklı oyun dünyalarına bakacak olursanız, RPG oyunların ihtiyacı olan açık dünya temasını fazlasıyla karşılayacak dünyalar olduğunu fark edersiniz. Şu zamana kadar oynadığımız başyapıtlardan sonra dar bir çerçeveyi kaldıramayacağımızın farkında demek ki oyun firmaları.





Yeni yapımlar, yeni bilgiler...

San Diego Comic-Con 2016 tam bir festivale dönüştü

Amerika'da yaşasak ve hafif de paramız olsa herhalde gözümüz dönerdi; farklı eyaletlerde, farklı şehirlerde sene boyunca sürekli bir takım etkinlikler oluyor. Şehir şehir farklılıklar gösteren Comic-Con etkinliğinin de en sağlamı elbette ki San Diego'da yer alıyor ve bu sene de birçok önemli yapım burada açıklandı.

Dizi patlaması!

Konuya direkt olarak Marvel'in yaptığı birbirinden heyecan verici açıklamalarla girelim. Bildiğiniz üzere Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. ve Daredevil gibi yapımların

yanında ekranda pek fazla Marvel dizisi yok. 2017'de ise tam üç tane yepyeni dizi birden geliyor!

Iron Fist, Luke Cage ve Marvel's Defenders adındaki üç diziden ilki, Iron Fist, sarı maskesiyle tanıdığımız Iron Fist'i bağrole oturtuyor ama herhalde anında bu kostüme kavuşmayacak kendisi. Fragmanda küçük bir çocukken uçak kazası geçirdiğini ve Tibetli rahipler tarafından bulunduğunu görüyoruz. Bu rahipler onu bir dolu dövüş sanatında uzman haline getiriyor ve kahramanımız Danny Rand, elbette kendini bir şekilde Amerika'da buluyor. (Türkiye'de bulacak hali yoktu ya...) Bir kapıyı tek yumrukta patlattığını gördüğümüz Iron Fist'in bir şekilde Chi gücü ile normal bir insandan çok daha güçlü vuruşlar yapabildiğini de bilmekteyiz ve bunu dizide de bolca göreceğimizi umut ediyoruz. Dizide herhangi bir Marvel dizisinden çok daha fazla "kötü adam" göreceğimiz de belirtilenler arasında. Iron Fist 2017'de Netflix için özel bir yapım olarak planlanıyor. Luke Cage 30 Eylül'de Netflix'te ekranlara gelecek. Başrolde Mike Colter bulunuyor ve ona dizi boyunca Jessica Jones ile Daredevil da eşlik edecek gibi gözüküyor. (Belki de o kadar sık değildir; üçüncü dizi haberi bunu desteklemekte.) Luke Cage Marvel çizgi-

romanlarında, İç Savaş ve New Avengers serisinde önemli bir yere sahipti lakin dizide daha günlük olaylar içinde bulunacağından şüphelenmekteyiz. Çelik gibi bir derisi olan ve bu yüzden kurşunlara, bıçak darbelerine karşı tam bir sağlamlığı bulunan Luke Cage, acı hissetmemesinden ötürü de normalden daha güçlü saldırılar yapabiliyor. (Oyun karakteri gibi oldu anlatım.) Fragmanın sonlarındaki bonus da Punisher olarak gözüküyor; bakalım onun dizide nasıl bir rolü olacak... Ve yeni dizi açıklamalarında son olarak Marvel's The Defenders dikkat çekmekte. DC'nin son derece kötü olan dizisi Legends of Tomorrow'da bir takım süper kahramanları yan yana getirdiği gibi, Marvel da burada Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage ve





Iron Fists'i şehir kurtarmaları gereken bir senaryonun içine bırakıyor. Hepsi Melee Assassin kıvamında olan bu dört kahramana uzaktan saldırırsanız, işi çözersiniz Marvel süper kötülerini; ben şimdiden tüyü vereyim...

İrili ufaklı diğer Marvel dizi haberlerinde de Daredevil'in 3. sezonunun hazırlık aşamasında olduğu ve Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.'a Ghost Rider'in katılacağı bulunuyordu.

İşin oyun boyutu

Her ne kadar daha çok dizi, film, animasyon ve çizgi-roman üzerine yoğunluk olsa da Comic-Con'larda oyunlarla ilgili yeni bilgiler de yer alır. Özellikle oyunun içerisinde çizgi-romandan gelen bir şeyler varsa...

DC kahramanlarını birbirine düşüren Injustice'in devamı, Injustice 2'ye yeni

katılan iki karakter de Comic-Con'da açıklandı. Wonder Woman ve Blue Beetle adındaki karizma yoksunu kahramanımız oynanabilir iki karakter olarak Injustice 2'de yer alacak. Wonder Woman'ın kementiyle bir takım hareketler yaptığını görürken Blue Beetle'in de havada yükselerek enerji topladığına şahit olduk. İki karakter de pek etkileyici sayılmazdı açıkçası...

Yapılan bir diğer oyun açıklaması da Sega'dan geldi. Bir türlü eski şanına, şöhretine kavuşamayan Sonic'le ilgili bir "tutku projesi" hazırladıklarını söylediler ve Sonic Mania'yı tanıttılar. Seneler önce çıkan Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3 ve Sonic CD'den gelen bölümlerin yeniden tasarlanmasıyla oluşan Sonic Mania'da yepyeni bölümler bulunacağı da açıklandı. Oyun tahmin edeceğimiz üzere o eski 2 boyutlu Sonic'lerin atmosferinde ve bu tek kelimeyle muhteşem bir haber. Sonic, Tails veya Knuckles'ı kontrol edebileceğiniz oyunda, Sonic'in bir de Drop Dash adında yeni bir hareketi bulunuyor. (Yere top olarak inerken hızlanarak dönmeye devam etme.) 2017'nin bahar aylarında PC, PS4 ve Xbox One için gelecek olan oyun aslında PS Vita'ya da çok yakıştırdı...

Comic-Con 2016'nın önemli haberleri bu şekilde listelendi. Özellikle Marvel dizileri kendilerinden çok bahsettirecek gibi gözüküyor. Bakalım gelecek yıla nelerden bahsediyor olacağız... ■



Kahramanlar sahnede

Comic-Con aynı zamanda bir cosplay patlaması da yaşadı bu yıl. Aslında her yıl büyük bir cosplay ortamına dönüşüyor Comic-Con ve bu yıl daha da bir coşkuluydu. DC ve Marvel kahramanları zaten banko olarak etkinlikte yer aldı ve X-Men ekibi büyük ilgi gördü. Guardians of the Galaxy cosplay'leri de mevcuttu ve Spider-Man, Venom ve Deadpool gibi ünlü isimler de mekanda boy gösterdi. Dishonored'dan Corvo da oradaydı, Mad Max'ten karakterler de. Envaiçeşit Star Wars cosplay'inden bahsetmeye bile gerek yok zira onlardan da bolca bulunuyordu. Az da olsa anime cosplay'inin de yapıldığı Comic-Con, bir hayli renkli görüntülere ev sahipliği yapmış oldu.

talk

ONLINE PANEL

Ödüllü LEVEL Anketleri devam ediyor

Talk Online Panel desteğiyle LEVEL Online anketi hazır

Geçtiğimiz aylarda LEVEL Online website-miz (www.level.com.tr) üzerinden bir anket paylaştık ve sizden, LEVEL Dergisi ile ilgili düşüncelerinizi paylaşmanızı istedik. Güzel bir katılım sağlandı, bunun için öncelikle teşekkür ediyoruz. Anketin sonuçları da geçtiğimiz ay elimize ulaştı, sizlerle bu sonuçları daha detaylı bir biçimde paylaşmak niyetindeyiz fakat küçük bir spoiler vermek gerekirse, genel olarak

dergiden memnun olduğunuzu görmekteyiz. Sıra geldi ikinci anketimize ve o da şu anda LEVEL Online üzerinde çalışır halde sizi bekliyor. Ankete ulaşmak için internet sitemizi ziyaret edin, anket bir pop-up olarak karşınıza çıkacaktır. Çıkarması halinde de ana sayfada yer alan "Ankete Katılın" haberinden ankete ulaşabiliyorsunuz. LEVEL Online anketimizin temel amacı da internet sitemizi geliştirir-

ken sizin yorumlarınız doğrultusunda bu değişiklikleri yapmak. LEVEL Online anketi tamamlandığında da sizin oyun tercihlerinize göre son bir anketimiz olacak ve bunların sonucunda da hediye kampanyamız ile bazı sürprizlerle buluşabileceksiniz. Şimdiden teşekkürlerimizi sunar, bizi desteklediğiniz için... Tekrar teşekkür ederiz? Evet... ■

Sağ yap, sağ yap, hoop!

Türk yapımı bir nakliyat oyunu: **Delivery Simulator**

Delivery Simulator lojistiği başından sonuna kadar oyuncuya bırakan bir araç simülasyon oyunu. Oyuncuya nakliye yapabileceği geniş bir araç yelpazesi sunuyor. Tır, van ve kamyonet gibi araçlarla alınacak görevlerde, araçlara kargonun yüklenip boşaltılmasını da forklift, vinç ve kepçe gibi yükleme araçları kullanarak oyuncu gerçekleştirecek. Araba, van veya kamyonet ile alınabilecek karavan taşıma ve römork taşıma görevleri de bulunacak. Minimum süreyle tamamlanması gereken acil nakliyat görevleri,

ve titizlikle taşınması gereken kırılabilir kargo görevleri de bulunacak. Oyuncu istediği takdirde normal arabasına römork takarak da nakliyat gerçekleştirebilecek. Oyuncular benzin istasyonlarında araçlarının benzinini doldurabilecek, araçları hasarlandığında tamir yerlerinde tamir ettirebilecek. Oyunda gündüz gece döngüsü, kar ve yağmur bulunacak. Kar ve yağmur araçların yol tutuşunu etkileyecek. Oyuncu dilerse 5kmX3km'lik haritada oyunun başından itibaren serbestçe dolaşabilecek, bazı görevlerde yolu kısaltmak için feribot kullanabilecek.

Görevler açık dünya yapısında olacak. Oyuncular araçlarıyla minimap'de gördüğü lojistik alanlarına giderek görev seçecekler. Ardından araçlarını yükleyip, GPS'i takip ederek hedef noktaya ulaştıracaklar. Görevlerinde trafığa dikkat ederek, trafik kurallarına (hız, şerit, virajlarda sinyal, trafik lambaları) uyararak ve taşıdıkları kargoya hasar vermeden tamamlamaları halinde oyunda daha hızlı ilerleyebilecekler. Oyuncu

dilerse trafik kurallarını ayarlardan tamamen kapatılabilecek. Multiplayer özelliği, sanal gerçeklik (Virtual Reality) ve gamepad desteği de oyuncuları bekleyen diğer özellikler arasında yer alıyor. Delivery Simulator Android, iOS ve Windows Phone'da ücretsiz olarak oyuncuyla buluşacak. 2017'de Steam üzerinden PC versiyonu ücretli olarak yayınlanacak. PC versiyonu mobil oyundan daha gelişmiş grafiklere, görev arayüzüne ve fiziğe sahip olacak. Gözünüz bu oyunda olsun! ■



Kazananlar belli oldu

EVO 2016'da heyecanlı final oyunları

Bu ayki Tekken 7 dosya konumuzda da değindiğimiz üzere dünya çapında büyük bir turnuva düzenleniyor ve konu da dövüş oyunları. Her yıl Amerika'da düzenlenen EVO'nun bu yılki galipleri de geçtiğimiz ay belli oldu.

EVO 2016'da tam dokuz tane oyunda, ünlü isimler kıyasıya mücadele etti. Street Fighter V, Tekken 7: Fated Retribution, Guilty Gear Xrd -REVELATOR-, Mortal Kombat XL ve Pokken Tournament gibi ünlü isimleri iki farklı Smash Bros. oyunu ve Killer Instinct ile artık eskimekte olan Ultimate Marvel Vs. Capcom 3 izledi.

Kuşkusuz ki en çok ses getiren maçlar SFV'te gerçekleşti. Finalde RZR|INFILTRATION ile RZR|Fuudo kaptı ve Infiltration'ın Nash'i, Fuudo'nun R.Mika'sını yenmeyi başardı. Bu maçlarda Nash'in bazı maçları

Perfect olarak, bazı maçlarda da büyük bir hezimete uğrayarak bitirmesi de dikkat çekiciydi.

Tekken 7'nin galibi ise Jack-7'yi kullanan SAINT oldu. SAINT ile Knee arasında gerçekten büyük bir mücadele söz konusuydu zira Knee, Bryan ile çok iyi bir oyun çıkartıyordu. Jack-7 ise güçlü vuruşları ve affetmeyen Screw Attack kombolarıyla Knee'yi dize getirmeyi başardı. (Kelime oyunu yapmadan olmaz.)

UMVC3 finalinde devasa kombolar konuştu ve Hulk-Sentinel-Haggar kardeşliğinin başındaki arkadaşımız Kane Blueriver, Morrigan-Doctor Doom-Vergil üçlüsünün kontrolündeki NYChrisG'ye müthiş bir şekilde yenildi. Eğer dövüş oyunları ile ilgileniyorsanız bu maçları YouTube'dan "EVO 2016 Finals" diye aratarak izlemeniz yönünde de tavsiye verelim. ■



Daha küçük, daha havalı

Microsoft'un Xbox One S'i hazır

E3 2016'da tanıtılan Xbox One S'in 2 Ağustos'ta çıkacağı açıklandı ve konsolun dünya çapında sunulacağı ülkeler arasında Türkiye de bulunuyor. (Tam 2 Ağustos'ta gelir mi, bilinmez ama kısa zamanda raflardaki yerini alacaktır.) Xbox One S, Xbox One'a kıyasla %40 oranında daha küçük bir boyutta. Konsol artık opsiyonel bir aparat ile dikey olarak da rafta konumlandırabiliyorsunuz. Konsol 4K çözünürlük sunuyor ama bu sadece Blu-Ray filmler ve yapacağınız yayınlar için. Oyunlardaki 4K desteği ise "yükseltme" olarak geçiyor. Yani 1080p olan bir görüntü 4K'ya uyarlanıyor. (Gerçek 4K oyun deneyimi Scorpio ile gelecek.)

Konsolda artık bir Kinect girişi yok ama ayrı bir aparat ile bu giriş sağlanabiliyor. (Kinect'in tutmadığının kanıtıdır bu.) Açma kapama düğmesi artık dokunmatik değil, bir tuş olarak yer alıyor ve konsolun önünde üç tane USB girişi bulunuyor. Xbox One S ile birlikte yeni, dokusu farklı

ve Bluetooth desteği olan bir gamepad de geliyor.

Konsolun en önemli gelişimlerinden bir tanesi de 2 TB'lık sabit diskle birlikte geliyor olması. Daha sonra 1 TB ve 500 GB seçenekleri de sunulacak fakat emin olun 2 TB'lığı tercih etmelisiniz zira artık oyunları internetten indirmek daha popüler bir seçenek.

Henüz bir Xbox One sahibi değilseniz ve almayı düşünüyorsanız, mutlaka Xbox One S'i bekleyin... ■





SON DAKİKA!

Story Mode'da tanıştığımız Juri, geçen ay Street Fighter V'e oynanabilir bir karakter olarak eklendi.

Square Enix Apple Watch'a özel bir RPG üzerinde çalışıyor. Oyunun adı Cosmos Rings ve oyunda tam olarak ne olacağı henüz anlaşılmış değil. Kimde Apple Watch var ki?

Life Is Strange'in ilk bölümü 21 Temmuz'dan beri bedava. Yoksa siz hala bu olayaktan yararlanmadınız mı?

1.3 milyon takipçiyi sahip CS:GO yayıncısı James "PhantomLord" Varga'nın Twitch kanalı, CS:GO kumarına karıştığı gerekçesiyle kapatıldı.

Xbox One sahiplerinin çoktan oynayıp bir kenara koyduğu Rise of the Tomb Raider, 11 Ekim'de PS4 için de çıkıyor ve oyunda PSVR'a özel bir VR bölümünün olacağı da açıklandı.

Eski oyunlar konsollara dönmeye devam ediyor... Dead Rising 1 ve 2 de bundan nasibini alanlardan. İki oyun da PC, PS4 ve Xbox One için düşünülüyor.

Neo Geo'nun kült dönüş oyunlarından Garou: Mark of the Wolves PS4 ve PS Vita için hazırlanıyor. Oyun üstelik online multiplayer desteği de sunacak.

Guilty Gear Xrd -REVELATOR-a yeni bir karakter eklendi. Dizzy'i daha önce GG oyunlarını oynayanlar zaten tanıyor...

Total War: Warhammer'a yeni bir ırk gelmiş durumda. Beastmen adındaki ırk DLC olarak satışa girdi.

PS4 oyunlarından PSVR gerektirenlerin kapağına kocaman bir ibare konacağı ve tüm PSVR oyunlarının Dualshock 4 gamepad'ini destekleyeceği açıklandı.

True Detective'i ekrana getiren firmanın desteğiyle Battlefield bir TV dizisine dönüşmek üzere. Fakat detaylar için biraz daha beklemeniz gerekiyor...

İçinde Batman: Arkham Asylum ve Batman: Arkham City oyunlarının remastered versiyonlarını bulandıran Batman: Return to Arkham'in Kasım ayına ertelendiği belirtiliyor. Oyun normalde geçen ayın sonunda piyasada olmalıydı.

2015'in Şubat ayında çıkan Evolve, geçtiğimiz ay F2P formatına geçti ve böylece %16'lık bir ilgi artışı gördü. Oyunu bedava olarak Steam'den edinebilirsiniz.



Avuç içi kadar...

Yılların eskitemediği NES, bir kez daha geliyor

Büyük ihtimalle ilk Nintendo sistemi çıktığında siz daha ortalıkta bile yoktunuz ama NES adıyla bilinen Nintendo Entertainment System, dönemin en önemli konsoluydu. Şimdi de Nintendo bu klasiği, Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System adıyla 11 Kasım'da yeniden piyasaya çıkartıyor. Avucunuzun içine sığabilecek kadar küçük ve eski NES sisteminin görüntüsünde olan bu konsol, içerisinde 30 tane oyunla

birlikte gelecek. Oyunları oynamak için konsoldan çıkan ve Wii veya Wii U'nun Virtual Console oyunları ile uyumlu olan gamepad'leri kullanacağız. Konsolun içinde Super Mario Bros. serisi, Castlevania, Donkey Kong, Double Dragon 2, Dr. Mario, Final Fantasy, Ghost'n Goblins, Pac-Man, Metroid, Ninja Gaiden, ilk iki Zelda oyunu ve Galaga gibi klasikler bulunacak. Konso-la daha fazla oyun sağlanıp sağlanmayacağı ise belirsiz. ■

Müziğe yeni nefes

Rock Band Rivals ile daha fazla eğlence

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

Nintendo bildiğiniz üzere son konsolu Wii U ile piyasada tutunmaya çalışıyor ama sağ olsun Nintendo 3DS onlara kar üstüne kar ettiriyor. Wii U "yeni" bir konsol olsa da PS4 ve Xbox One'in gücüyle yarışacak kapasiteye sahip değildi ve konsol savaşında geride kaldı, ancak Uzak Doğu'nun tercihi olabildi. Nintendo yeni konsol projesi olan NX'i bir "devam konsolu" olarak nitelendiriyordu, yepyeni bir cihaz olarak açıklıyor. Söylentilere göre mobil oyun ve ev konsolu formatlarını bir arada barındırarak

olan oyun cihazı, konsol gücü olarak da ileri seviyede bir donanıma sahip olacak. NX'in 2017 Mart ayında piyasada olacağı da bildiriliyor ve bu da bizi E3'te şahane bir açıklama olacağına yönlendiriyor. Bakalım Nintendo nasıl bir konsol hazırlamakta... ■





Bir Telltale klasiği daha geliyor!

Batman serisi Crowd Play özelliği ile oyunculara sunulacak

Macera oyunlarını düştüğü dehlizlerden çıkartan firmaların başında elbette Telltale Games geliyor. Sam & Max'ten Back to the Future'a kadar pek çok efsaneyi kendi tarzıyla yorumlayan firma şimdi de Batman'e oldukça keyifli bir oyun modu ekleyecek. Crowd Play, oyuncuların tıpkı interaktif bir sinema filmi izliyormuş gibi, aktif bir şekilde

oyunun akışına müdahale edebildikleri bir mod. Crowd Play özelliğini kullanınca size Host'un URL adresi veriliyor ve tıkladığınızda da kullanıcı girişi yapmanız gerekiyor. Bu noktadan sonra Crowd Play'in iki ayrı modu söz konusu. Birinci modda, Host akışı istediği gibi yönlendirme yetkisine sahip ancak izleyicilerin hangi seçenekleri hangi oranda oyladığını takip edebiliyor, uyup

uymamak ise kendisine kalmış. Diğer modda ise takipçiler verdikleri oylarla olayların akışına direkt olarak müdahale edebiliyorlar. Crowd Play özelliği verilen bilgiye göre 2000 kişiye kadar odalar oluşturabiliyor ve bu da 2 Ağustos tarihinde aklınıza gelebilecek her platformda (Linux ve Wii U hariç) piyasaya çıkan Batman: The Telltale Series'i edinmeniz için bir diğer sebep. ■

Yer çekimi dediğin nedir ki?

PS Vita'nın sevilen oyununun devamı olan **Gravity Rush 2'**ye çok az kaldı

PS Vita'nın en iyi oyunlarından biri olan Gravity Rush'in devam oyununun geleceği bayağı bir süre önce açıklanmıştı ama bir türlü bir çıkış tarihine kavuşamamıştık. Üstelik oyun bu defa PS4 için hazırlandığından çok daha kapsamlı ve iyi gözüken bir oyun bekliyorduk ve bu da sabırsızlığımızı

kamçıyordu. Ve Sony nihayet ağızdaki baklayı çıkarttı, Gravity Rush 2'nin çıkış tarihini 30 Kasım olarak belirledi, derin bir oh çektik. İlk oyundaki kahramanımız Kat'in rolünü bir kez daha alacağız yapımda yine büyük bir maceraya atılacağız. Kat bir kez daha yer çekimine karşı koyan hareketler yaparak kendini metrelerce havaya fırlatacak, sonra yere farklı hareketlerle inip düşmanlarını ortadan kaldıracak. Burada ufak bir değişime gitmiş yapımcı firma ve Kat'a üç farklı stil vermiş. Normal yer çekimi gücü dışında Lunar stilinde Kat daha hafif ve daha hızlı olabilecek, Jupiter stilinde ise daha ağır olacak ve daha fazla hasar verebilecek. Bu stiller kendi içinde farklı kombolar ve güçlere de ev sahipliği yapacak, daha da güzeli istediğimiz zaman, istediğimiz stile geçerek

çok daha etkili saldırılar yapabileceğiz. Gravity Rush 2'de bir de Tag Battle sistemi yer alacağı açıklandı. Bu da bize yapay zeka kontrolündeki bir karakteri yanımıza arkadaş olarak almamızı sağlıyor. Görsel açıdan da çok iyi gözüken Gravity Rush 2'yi siz, PS4 sahipleri de takibe almalısınız. ■



Oyuncunun Sandığı

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

Gladiator Hulk

Tam 76 cm boyundaki bu muhteşem heykel, Hulk fanatiklerinin yanı sıra "iyi figür"den hoşlanan herkesin aradığı bir parça. Biz hayran kaldık...

www.dreamersfigure.com

2750 TL



700 TL

X-Men: Storm Comiquette

Yeni X-Men filmindeki Storm'u beğendiyseniz bu 41 cm'lik figürü de sevme olasılığınız yüksek. Siyahlar içindeki Storm bambaşka bir havada olmuş.

www.heroselect.com

Super Villains - The Joker Büstü

Jimmy Lee tarafından tasarlanan 22 cm'lik bu çalgın Joker büstü, normal figürlerden biraz farklı zira adı üstünde, bu bir büst. Kalite ve heykel modeli çok iyi; Joker hayranıysanız kaçmaz. www.pow.com.tr



260 TL



299 TL

MGSV: Phantom Pain Venom Snake Figürü

Snake hayranlarını buraya alalım zira güzel bir figür bulduk! Yanında 7 farklı değiştirilebilir el seti, roketatarı, tüfeği, tabancası, dürbünü, telefonu ve bıçak aksesuarlarıyla gelen bu 15 cm'lik figür bayağı iyi duruyor. www.zuzu.com



19.99\$

Fallout Power Helmet Kumbara

Resmi bir Fallout 4 ürünü olan bu kumbara, oyundaki T-45 kaskının aynısı. Bozuk paralarınızı saçma yerlere koyacağınıza buna koyun deriz. www.thinkgeek.com



24.99\$

Deadpool Red Logo Saat

Kıpkırmızı bir Deadpool saatinden daha fazla dikkat çeken ne aksesuar taşıyabilirsiniz ki? Silikon kayışlı bu saatin fiyatı da bir hayli makul. www.thinkgeek.com



24.99\$

Star Wars Death Star Polo T-Shirt

Üstünde kocaman baskılar olan t-shirtler elbette güzel ama böyle minimal olanların da ayrı bir havası var bize soracak olursanız. Göğüs kısmında ufak bir Death Star taşımak isteyenler, buradan buyurun... www.thinkgeek.com



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

Mart ayından itibaren okuyucularımızla buluşmayla başlayan "Neo'nun İzinde" bölümü ile birlikte sanal gerçekliğe dair son haberleri bu sayfalarda paylaşmaya başladık. Bu sayfalarda, 2016 yılının sanal gerçeklik yılı olduğuna ve hayatlarımızın bir tür değişimin eşiğinde olduğuna dair satırlara yer verdik. Her ne kadar sanal gerçeklik kaskları ülkemizde resmi olarak satışa sunulmamış olsa da, Temmuz ayından itibaren dünyayı kasıp kavuran Pokémon GO çılgınlığı bizlere bahsettiğimiz değişimi birinci elden tecrübe etme fırsatı sundu.

Nedir bu Pokémon GO?

Pokémon GO, Niantic Labs tarafından Android ve iOS işletim sistemine sahip cihazlar için geliştirilen, oynaması ücretsiz, çok oyunculu, konum tabanlı bir artırılmış gerçeklik oyunu olarak tanımlanıyor. Sanal gerçeklik ile gerçek hayatın harmanlanmış hali olan artırılmış gerçeklik, gerçek dünyadaki çevrenin ses, görüntü, grafik ve GPS gibi bilgisayar verileri ile zenginleştirilerek kullanıcıya sunulması olarak tanımlanıyor. Bu tarife uyan Pokémon GO, kullanıcıların cihazlarından aldığı GPS verileri ile kullanıcıların gerçek dünyadaki konum değişikliklerini kendi sanal dünyasına uyarlıyor. Pokémon GO'nun sanal dünyasında gerçek dünyadaki parkların, mağazaların, camilerin

kısacası çevremizdeki önemli noktaların yerini alan ormanlar, PokéStop'lar ve Gym'ler bulunuyor. Çevremizde ve ormanlarda gezerek vahşi pokémonlar yakalayabildiğimiz, PokéStoplara uğrayarak Pokémonları yakalamak için ihtiyaç duyduğumuz "poké top"ları ve içinden nadir bir pokémon çıkmasını umduğumuz pokémon yumurtalarını temin edebildiğimiz ve Gymlerde vakit geçirerek pokémonlarımızı geliştirebildiğimiz Pokémon GO, bizleri dışarı çıkmaya davet ediyor.

Dışarı çıktık, peki ya şimdi?

Okuldan gelir gelmez daha üstünü değişmeden televizyonun karşısına Pokémon izlemek için geçen, binbir çeşit çipsi içinden pokémon tasosu çıkar diye gözünü kırpmadan yiyen ve kendini pokémon sanıp yükseklerden hatta balkonlardan atlayan bir nesil için dışarı çıktuktan sonrası, tam da hatırladıkları gibi olacaktır. Pokémon GO'ya giriş yapıp eğitimimizi oluşturduktan sonra harita üzerinde beliren avatarımızı ve onun





etrafında yakalanmaya hazır bekleyen ilk pokémonları görüyoruz. Bulbasaur, Charmander ve Squirtle arasında her yeni eğitmen gibi bir seçim yapmamız isteniyor. Dahası eğer bu üç pokémondan hiçbirini seçmeden yürümeye başlarsak bir süre sonra Ash gibi bizim de şansımız dönüyor ve haritada yakalanmaya hazır Píkachu da beliriyor. Tercih ettiğimiz pokémonun üzerine tıkladığımızda cihazımızın kamerası açılıyor ve ekrandaki harita görüntüsünün yerini, çevremizde hareket eden sevimli bir pokémon alıyor. Geriye poké topumuzu doğru zamanda doğru yere atmak ve pokémonu yakalamak kalıyor. İlk pokémonumuzu yakaladıktan hemen sonra etrafta yürümeye ve

diğer pokémonları aramaya koyuluyoruz. Bu sıcak günlerde yanımıza en azından başımıza güneş geçmesini engelleyecek bir şapka ve içmek için bir şişe su aldığımızdan emin olmak yarımıza olacaktır. Yoksa o son pokémonın peşinde kilometrelerce yürüdüktan sonra dili dışarıda bir şekilde eve dönme hesapları yapmak oldukça zorlayıcı olabiliyor. Yakalayabildiğimiz kadar çok pokémon yakalamak, onları eğitmek ve onların evrim geçirmesini sağlamak oyundaki temel amacımız olarak kendini hissettiriyor.

Pokémon GO oldukça güvenli, değil mi?

Pokémon GO çığırılığının kısa sürede rekorlar kırarak milyonlarca kullanıcıya ulaşmasının ardından gizliliklerinden endişe eden kullanıcıların kafalarında birtakım soru işaretleri oluştu. Pokémon GO'nun kurulu olduğu cihazda kimlikler, kişiler, konum, fotoğraflar, medya içerikleri ve dosyalar gibi birçok veriye erişmek için izin istemesi, bu soru işaretlerinin yüksek sesle dile getirilmesine neden oldu. Öyle ki, Oscarlı yönetmen Oliver Stone Pokémon GO'yu gizlilik ihlalinin yeni bir seviyesi olarak tanımlarken, bu ihlalin robotlaşmış bir topluma hatta totalitarizme dahi yol açabileceğini savunuyor. Dahası, Amerikalı senatör Al Franken de Niantic Labs'e gizlilik konusundaki endişelerini dile getiren bir mektup yazarak bazı sorular sordu. Bu mektupta, Niantic Labs'in geniş bir kullanıcı kitlesinin kişisel bilgilerini kullanıcıların rızası olmadan gereksiz bir şekilde topluyor, kullanıyor ve paylaşıyor olabileceğinden endişelendiğini belirtiyor. Her ne kadar Niantic Labs bu iddiaları reddetse de

Pokémon GO'nun altındaki kodun ne yaptığını sadece kendileri biliyor. Kullanıcıların gizliliğini bir kenara bırakırsak içeriğinde Pokémon GO'nun da yer aldığı, can kaybıyla sonuçlanan ya da sonuçlanabilecek birden fazla habere denk gelmek mümkün. Bosna'da 1990 yılındaki acımasız savaştan geriye kalan 1200 kilometrekarelik mayınlı alanın yakınlarında gün geçtikçe daha fazla Pokémon GO oyuncusunun görülmesi sivil toplum kuruluşlarının harekete geçerek oyuncuları uyarmasıyla sonuçlandı. Amerika'da araba kullanırken Pokémon GO oynamaya çalışan bir oyuncunun polis arabasına çarpması ve bir adamın gece vakti Pokémon GO oynayan iki oyuncuyu hırsız sanarak ateş etmesi de oyuncuların arttırılmış gerçeklik oyunları oynarken dikkatli olmaları gerektiğini gösteriyor.

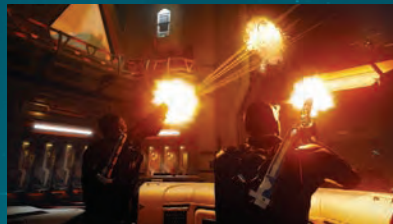
Başlangıcı yaptık...

Pokémon GO ile popüler kültürün bir parçası haline gelen arttırılmış gerçeklik, doğru formüller uygulandığında sanal gerçekliğin başarılı olması için önünde hiçbir engelin bulunmadığının en güncel kanıtı olarak göze çarpıyor. Sanal gerçeklik cihazlarının da Android ve iOS işletim sistemine sahip cihazlar kadar yaygınlaştığında bizleri ne gibi sürprizlerin beklediğini tahmin etmek oldukça güç görünüyor. ■

AYIN OYUNU Raw Data

Herkes tarafından bilinen ve sevilen Eden Corp, tüketici ürünleri ile dünya ekonomisini kontrol altında tutuyor. Son zamanlarda sunmaya başladıkları söylenen "Promosyon" isimli hizmetle yaşlanmayı durdurarak insanlara ölümsüzlüğü sunduklarına dair dedikodular dolaşiyor. Seçkin direniş hareketi SyndiK8 ise bu söylentilerin aksine Eden Corp'un şeytani bir şeyler planladığından şüphelenerek olaylara dâhil oluyor. SyndiK8'in en önemli casuslarından biri olarak; robot ninjalar, lazer topçuları, ağır roketli meçler ve uçan dronelar tarafından korunan "Eden Kulesi"ne sızmalı ve onların şeytani planlarını açığa çıkaracak kadar çok işlenmemiş veri indirme ve canlı kaç-

malıyız. Steam'in Erken Erişim sisteminde yer alan oyunda şu an için oynanabilir iki SyndiK8 casusu bulunuyor. Silah rahibi Bishop ya da siber ninja Saija olarak birbirinden tamamen farklı iki oynanış sunan oyun, tam sürümünde daha fazla oynanabilir karakter, daha fazla düşman çeşidi ve yeni oynanış mekanikleri vad ediyor.



Pokemon Go Plus
Henüz ön siparişe açılmayan çevre donanımı, telefonunuzun üzerindeki yükün bir kısmını üstlenmeyi vaat ediyor.



Mercek Altında Mobil Oyunların Geleceği

Video oyunlar açısından alışlagelmişin çok dışında bir ay geçirdik. Bu durumun sebebi de kesinlikle Pokemon GO'ydu. Pokemon GO, kullandığı AR teknolojisi ve elde ettiği başarı ile akıllara, "Acaba mobil oyunların geleceği farklı bir noktaya mı gidiyor?" sorusunu getirdi. Biz de bu ay bunun üzerinde durmaya, "Mobil oyunlar ne yönde evriliyor ve nereye gidiyor?" sorusunu cevaplamaya karar verdik.

Mobil Oyunların Yükselişi

Mobil oyunların geleceğini mercek altına almadan önce, isterseniz mobil oyunların bugünlere nasıl geldiğine hızlıca bir göz atalım. Mobil oyunlar ilk olarak 1994 yılında Hagenuk MT-2000 ve beraberinde gelen Tetris ile hayatımıza girmişti. Ne var ki Tetris ne telefonlar için tasarlanmış olan bir oyundu, ne de o günlerde telefonlar böylesine yaygındı. Haliyle bu durumdan pek çok insan haberdar dahi olmadı. İlk başarılı mobil oyun örneği olarak karşımıza çıkan yapım ise Nokia'nın Snake'i idi. O dönem için o kadar

ciddi bir başarı elde etti ki, üstünden 20 sene geçmiş olmasına rağmen bu oyunu unutan kimse olduğu sanmıyorum. Ancak yine de mobil oyunlar bugünkü seviyelerinden çok uzaktı. Gerçek yükselişin mimarı kesinlikle günümüz akıllı telefonları oldu. Neredeyse bir bilgisayar kadar güçlü olan bu cihazlar sayesinde, telefonlara neredeyse istediğiniz her türlü oyunu geliştirmeniz mümkün oluyor. Bu da yapımcılar için inanılmaz bir özgürlük; oyuncular içinse çok geniş bir oyun yelpazesi anlamına geliyor.



AR (Augmented Reality - Arttırılmış Gerçeklik) Teknolojisi

Pokemon GO ile hemen herkesin radarına giren AR teknolojisi, aslına bakarsanız pek de yeni bir teknoloji sayılmaz. İlk olarak 1901 yılında bir bilimkurgu fikri olarak ortaya atılan AR'nin ilk uygulaması 1975 yılına denk geliyor. Tabii ki tahmin edeceğimiz üzere o günlerde bugünkü kadar esnek ve ileri düzey uygulamalar içermiyordu. Teknolojinin gelişimiyle

çok daha ileri noktalara taşınan AR'nin örneklerini ülkemizde görmekte zorlanıyor olsak da, yurtdışında pek çok firmanın müşterilerine hizmet vermek adına kullandığı, pek popüler olan bir yöntem. Bu şekilde, müşterilerin mağazada yollarını bulmasını sağlamak ya da onlara almayı düşündükleri koltuğun salonlarında nasıl duracağını göstermek mümkün.



VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik) Teknolojisi

Pokemon GO ile hemen herkesin radarına giren AR teknolojisi, aslına bakarsanız pek de yeni bir teknoloji sayılmaz. İlk olarak 1901 yılında bir bilimkurgu fikri olarak ortaya atılan AR'nin ilk uygulaması 1975 yılına denk geliyor. Tabii ki tahmin edeceğimiz üzere o günlerde bugünkü kadar esnek ve ileri düzey uygulamalar içermiyordu. Teknolojinin gelişimiyle çok daha ileri noktalara taşınan AR'nin örneklerini ülkemizde görmekte

zorlanıyor olsak da, yurtdışında pek çok firmanın müşterilerine hizmet vermek adına kullandığı, pek popüler olan bir yöntem. Bu şekilde, müşterilerin mağazada yollarını bulmasını sağlamak ya da onlara almayı düşündükleri koltuğun salonlarında nasıl duracağını göstermek mümkün.



AR ve VR Teknolojilerinin Mobil Oyunlara Etkisi

Bana sorarsanız ne AR ne de VR mobil oyunlar anlamında henüz gücünü gösterebilmiş değil. Hatta Pokemon GO'yu bir kenara bırakırsak, Pokemon GO'dan önce yine Niantic tarafından piyasaya sürülmüş olan Ingress dışında pek popüler olan AR oyunu yoktu. Ne var ki, Pokemon GO ile bu durum değişecek gibi duruyor. Geçtiğimiz günlerde Ubisoft da mobil platformlar için AR temelli bir oyun üzerinde çalıştığını duyurdu ki bana

sorarsanız bu daha başlangıç. Yapımcılar fırsatı doğru değerlendirebilirse önümüzdeki günlerde AR temelli oyunların sayısının epey artacağını düşünüyorum. VR ise AR'ye göre konsollarda olduğu gibi mobil oyunlarda da uygulama yönünden avantajlı durumda. Buna rağmen şuan için çok da elle tutulur örnekleri yok. Fakat ara nesil konsollar aracılığıyla iyiden iyiye hayatımıza girecek olan VR'nin örneklerini, mobil platformlarda da görmemiz için bir sebep yok.



Nereye Gidiyoruz?

Bana sorarsanız mobil oyun sektöründe AR ve VR teknolojisinin gelecekte kullanımı artacak olsa da, geleneksel tarzdaki oyunlar zirvedeki yerini koruyacaktır. Bu düşüncemin sebebi ise, mobil oyunları genellikle evde değilken oynuyor olmamız. Buna bağlı olarak ekstra bir ekipmana ihtiyaç duyan VR teknolojisi daha

uygulanabilir olsa da arka plana düşecektir. AR ise uygulama yönünden daha zorlu olduğu için olay tamamen yapımcılarda bitiyor ve bu da soru işaretlerini beraberinde getiriyor. Her şeye rağmen, başarılı olsa da; olmasa da, hem AR; hem de VR teknolojisinin mobil oyun sektörüne de epey renk katacağı kesin.



Evlerden Çıkma Fikri

Pokemon GO ile birlikte iyiden iyiye kabul gören, oyunları dört duvar arasında değil de; evimizin dışında oynamaya fikri, bana sorarsanız -özellikle mobil oyunlar için- inanılmaz iyi ve ihtiyaç duyduğumuz bir yaklaşım. Bu sayede hem hareket etmiş, hem de sosyalleşmiş oluyoruz. Artık tüm mobil cihazlarda GPS olduğunu ve mobil cihazlarımızın sabit bir enerji kaynağına ihtiyaç duymadığını da düşünürsek;

mobil, bu fikrin en uygulanabilir olduğu platform. Ancak bunun da gelip geçici bir heves olması ya da son dönemde insanlığın en büyük sorunlarından olan "tembellik" sebebiyle gözden düşmesi de ihtimaller arasında. Umarım yanılırm ve dört duvar arasına sıkışıp kalmaktan kurtuluruz.



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Ağustos ayında piyasaya çıkacak olan No Man's Sky, oyun dünyasının en çok beklenen oyunlarından birine dönüştü ama bu oyun gerçekten beklediğimize değecek mi? No Man's Sky, bu satırları kaleme aldığım sırada, piyasaya çıkış tarihi olarak 9 Ağustos'u işaretlemiş ve oyuncuların ilgisini sıcak tutmak için 4 adet teaser niteliğinde video yayınlamıştı. Belki de siz dergiyi okuduğunuzda oyun piyasaya çıkmış olacak ancak şimdilik o teaser'lar üzerinden yola çıkarak konuşmak zorundayız ki, söz konusu teaser videolar, oyun hakkındaki kötümser şüpheleri doğrular



nitelikte bir görünüm sergiliyordu. Oyun için yapımcının öne sürdüğü dört oyun formatı bulunuyor: Keşif, savaş, ticaret ve üretim (Crafting). Yapımcı, bu dört format için de birer dakikalık çok küçük tanıtım videoları yayınladı ve açıkçası benim korkularım tavan yaptı. Yıllardır beklediğimiz ve bütün oyun piyasasının çok umutlu olduğu No Man's Sky oyuncuyu çok çabuk sıkacak bir tekdüzelik sarmalına saplanıp kalabilir mi? Oyunun keşif, savaş ve ticaret formatı hakkında yayınlanan videolar, ne yazık ki çok iç açıcı görünmüyordu. Evet, oyunda ömür boyunca gezseniz de bitiremeyeceğiniz bir evren var, sayısız gezegeni dolaşıp keşif yapmak zorundasınız. Bu sırada karşınıza çıkan düşman öğelerle savaştığınızı gösteren ayrıca bir teaser da mevcut ancak bu savaşın ne kadar "derin" olacağı çok meçhul. Biliyorsunuz, çatışma her türlü öyküdeki en

önemli sürükleyici unsurdur. Elbette gerçek dünyamız hep barış içinde, kimsenin ölmediği, kimsenin kimseye düşman olmadığı bir cennet olsun istiyoruz ama fantezi ürünün oyun evrenlerinde, eğer bir çatışma varsa, bunun derinlikli olmasını da isteriz. No Man's Sky'ın savaş sahneleri ise bana çok yavan geldi. Aylardır gösterilen demo videolarda sadece gezegende birkaç gardiyan robota ve uzayda birkaç uzay gemisine ateş ettiği-





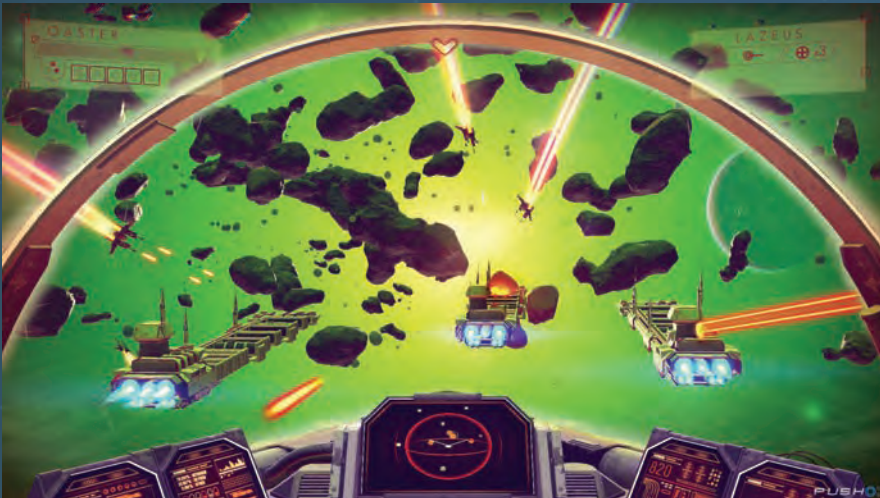
mizi görebiliyoruz ama bu savaş ne zaman, nerede başlıyor, nasıl ilerliyor, biz o savaşın neresindeyiz, zaman içinde kendi filolarımızı, kendi uzay imparatorluğumuzu kurup, rakip fraksiyonlarla dev savaşa girebilecek miyiz? O savaşların oyuna nasıl bir etkisi olacak? Örneğin, rakip fraksiyonun kontrol altında tuttuğu çok değerli bir gezegeni savaşarak mı ele geçireceğiz ve bu fetih sonrasında gezegenin çok nadir bulunan kaynaklarına erişim mi kazanacağız? Bu savaşın amacı nedir, bizim savaşta rolümüz nedir, bu savaşın derinliği nedir, hiçbir detay yok. Eğer oyun çıktığında da sadece çevremizdeki uzay istasyonlarından aldığımız "git şu NPC'yi yok et, dön gel paranı al" şeklindeki basit bir çatışma senaryosu ile karşılaşsak, büyük hayal kırıklığı ile

karşılaşacağımızı şimdiden söyleyeyim. Öte yandan ticaret de büyük bir soru işareti oluşturuyor. Ticaretini yaptığımız ürünler olarak şimdilik sadece gezegende bulduğumuz kaynakları, madenleri biliyoruz. Peki bu madenler ile ürettiğimiz nesnelere, teknolojilere, gemilere, silahları satabilecek miyiz? Ya da istasyondan istasyona, gezegenden gezegene, güneş sisteminden güneş sistemine, mal alıp satarak ticaret yapabilecek miyiz. Bu güne kadar yayınlanmış videolarda oyuncuların küçük savaşçı gemilerden başka gemi kullandığını görmedik. Ticaret yapabilmek için dev tanker gemileri edinebilecek miyiz, bunları kullanabilecek miyiz, bunlar otonom olarak mı çalışacak, ya da hiç böyle bir seçenek olmayacak mı? Açıkçası dev ticari operas-

yonlar yönetme imkanımız yoksa, yine büyük hayal kırıklığına uğrayacağım. 10 sene önce piyasaya çıkan X3: Reunion oyununda bile galaksi çapında otonom uzay gemisi filolarını sistemden siteme ticaret yapması için programlayabiliyorduk. Yapay zeka kontrolündeki ticaret ve savaş filoları başında siz olmaksızın, sizin şirketiniz için ticaret yapmaya devam ediyordu.

Gelelim üretim (Crafting) meselesine. Oyunun yayınlanan teaser videolarında en çok ilgimizi çeken detay bu oldu. Anlaşıldığı kadarıyla oyunda çok detaylı bir üretim sistemi var ve oyunun sürükleyici kısmı da üretim olacak. Oyuncu, yaptığı keşifler boyunca elde ettiği kaynaklar ve teknik bilgiyle yeni nesnelere, yeni gemilere, yeni silahlara, yeni modüllere üretebilecek ve kendini daha güçlü bir keşif haline getirmeye çalışacak. Burada da aklımızda şu soru oluşuyor? Oyuncu God moduna ulaşana kadar ne kadar süre keşif ve üretim yapabilir zira o noktadan sonra, biliyorsunuz, bütün rakipleri tek vuruşla indiren efsanevi bir karaktere dönüşen oyuncunun, oyuna ilgisi kısa sürede kopuyor.

Şimdi siz yazıyı okuduğunuzda oyun muhtemelen piyasaya çıktı ve belki ilk heyecanla tüm bunları tartışmaya vakit kalmamış olabilir ama oyunu oynarken bir de bu detayları göz önüne alarak değerlendirmeye çalışın. Umarım bu oyun pastel renkli gemilerle, pastel renkli gezegenlerle, pastel renkli yaratıklarla ve kayalara ateş edip durduğumuz küçük şirin bir indie oyunu olarak tarihin sayfalarında kaybolup gitmez. ■



BU AY DERGİDE

* Android'li cihazlarınızı daha eğlenceli ve güvenli kullanın

* A'dan Z'ye Torrent kullanmak



**AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ

Tekken 7

Tekken 7

Vay be! Seneler önce atari salonlarında görüp "Street Fighter'in tırnağı olamaz" dememizin üzerinden iki sene bile geçmeden fotoğraflarda King gibi poz verenlerle dolmuştu ortalık. Nihayet yedinci oyuna vardı seri, buyurunuz.

Sayfa 26



Yapım **Namco Bandai**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Dövüş**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış tarihi **2017 başı**
Web **www.tekken.com**

The **New King** of the
Iron Fist Tournament!

Tekken 7

Bir tarafta her zaman Street Fighter olmuştur, bir tarafta da Tekken. Birisi iki boyutlu dövüş oyunlarının imparatorudur, diğeri de üç boyutlu olanların kralı.

Dövüş oyunu denilince aklınıza hangi oyun gelirse gelsin, Tekken'i öyle ya da böyle mutlaka duymuşsunuzdur. Tekken Tag Tournament 2'den sonra yeni bir Tekken oyunu için "Atari salonlarında" dolandığımız artık yetmişti ki yeni Tekken oyunu -nihayet- konsollar ve tarihte ilk defa PC için açıklandı, şöyle derin bir "oh" dedik. Uzunca bir süre her türlü dövüş oyununu oynamayı bir görev edinmiş olan ben, elbette Tekken 7'yi

de büyük bir hevesle beklemekteyim ve size de oyunda neler olacak, yeni yüzleri kimler oluşturacak, anlatmaktan zevk duyacağım...

"Tag" mantığını, yani çift karakter seçme olayını bir kenara bırakarak temellere dönen Tekken 7, aslına bakarsanız 2015'in başından beri piyasada. Piyasada ama nerede? Elbette ki Japonya'nın ünlü Arcade salonlarında... Japonya'da kaldığım sıralarda bolca uğradığım bu salonlar, bizdekilerden bir ölçüde farklı zira özellikle dövüş oyunları direkt olarak internete bağlı olarak çalışıyor. Sahip olduğunuz kartlarda kendi karakter bilgilerinizi tutabiliyor ve online desteği bulunan salonlarda,



sanki konsolun başına geçip hesabınıza giriş yapmış gibi dövüşe katılabiliyorsunuz. Haliyle Tekken 7 bu anlamda da büyük sükse yaptığundan Namco Bandai oyunu konsollara getirmek için resmen rahat davrandı. Oyun o kadar uzun süredir ortalıkta ki bir eklentisi bile çıktı. Fated Retribution adındaki eklentiyle birlikte oyuna bir takım yenilikler geldi ve en önemlisi, Street Fighter'ın ünlü ismi Akuma oyuna iniş yaptı. İşte oyunun bu son versiyonu şimdi, basit bir isimle Tekken 7 olarak konsollara ve PC'ye geliyor.

Yeni karakterler, yeni eğlence

Hemen en basit ve en ilgi çekici kısımdan başlayalım. Tabii az sonra söyleyeceklerim sıkı Tekken fanatiklerini daha çok ilgilendirecektir; Tekken'le çok ilgilenmeyenler, "Bunlar kim ki?" diyecek gibi geliyor.

Tekken 7'ye tam 10 tane yeni karakter geliyor. Bunlardan ilki elbette ki ünlü Akuma. Akuma'nın oynanışı Street Fighter'dakinden pek farklı değil ama Hadouken hareketinin işlevi bir hayli düşmüş durumda; yakın

Unreal Engine 4 Tekken 7 serinin ilk UE4 ile kullanılarak yapılan oyunu. Bu da şahane bir görsellik anlamına geliyor ve UE4 motoru açıklandığında oyunun PC için de geleceğini anlamış olduk aslında fakat çok da çaktırmadık; Namco Bandai eğlensin, yazık...

mesafede kullanmazsanız kaçmak çok kolay. Akuma ayrıca oyunda sürekli zıplayan da tek karakter konumunda şu an. Her şekilde Tekken mekaniğine biraz aykırı duruyor ama seveni olacaktır.

Claudio hakkında çok fazla yorum yapamayacağım, kendisiyle münasebetim az oldu. Bir takım tekmeler, yumruklar atıyor ama belirli bir dövüş stilini kullandığından bile emin değilim. Görünüş olarak Soul Calibur'un Maxi'sine benzettim.

Marduk ve Jack'in bir karışımı gibi duran Gigas, bahsettiğim bu heybetli karakterlerle oynamayı sevenlerin hoşuna gidecektir. (Ben elendim bu durumda.) Bir dolu güçlü saldırısı bulunuyor Gigas'ın ve King gibi yarı yolda sizi yakalayıp yere çalmayı da iyi biliyor. Jack'in bir modeli Jack-7 hakkında söyleyecek

İlk açıklandığı zaman bayağı eleştiri alan Lucky Chloe, bence oyuna getirilen en iyi karakterlerden biri zira en azından adam gibi bir tarzı var



SAĞDA Akuma'nın Hadouken saldırısı korkutacak kadar fazla hasar vermiyor, rahat olabilirsiniz. **ALTTA** Devil Jin ve ünlü lazer saldırısı... Akuma sayesinde bu menzilli saldırı da artık daha anlamlı.



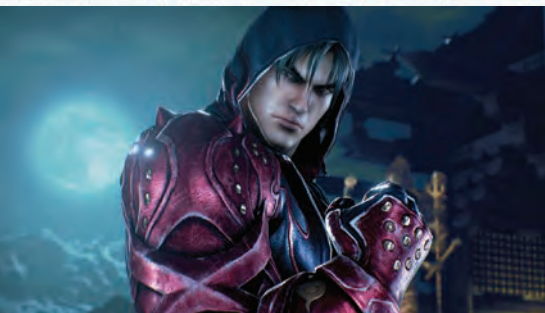
çok şey yok. Zaten Jack'i de oldum olası hiç sevmedim, insanlar niye onu seçer hiç de bilmiyorum...

Filipinler'den kopup gelen Josie, Eskrima ve Kickbox dövüş stillerini kullanıyor. Her türlü harekete karşı bir kontur atağı olduğundan şüphelendiğim Josie'nin çok seveni olacaktır, şimdiden söyleyebilirim.

Latin Amerikalı dövüşçümüz Katarina da Savate adlı bir dövüş stiline hakim. (Savate nedir acaba...) Yine çok belirgin bir dövüş stili göremiyorum ama yapımcılar Katarina'yı, "Yeni başlayanlar için" olarak nitelendiriyor. Bu da şu demek oluyor, aynı Hwoarang gibi aynı tuşa art arda basarak hareketleri yan yana dizebileceksiniz. Tabii usta oyuncular bu kombuyu gördüğü gibi sizi yere çalacaktır, haberiniz olsun.

Mishima ailesinden, Kazuya'nın annesi olan Kazumi de yeni karakterlerimiz arasında. Oyunun Arcade versiyonunda son adam olarak karşımıza çıkıyor Kazumi ve ikinci rauntta da Devil versiyonuna dönüşüyor, iyice zorluyor.

İlk açıklandığı zaman bayağı eleştiri alan Lucky Chloe, bence oyuna getirilen en iyi karakterlerden biri zira en azından adam gibi bir tarzı var. Adam gibi derken, Chloe'nin belirli bir dövüş stiline sahip olduğunu söyleyemeyiz ama break dance'ten



bozma, akrobatik bir tarzı olması bile onu eğlenceli bir karakter haline getiriyor. Ve son olarak Street Fighter V'in Rashid'ini bu oyunda görmekteyiz. Gerçekten Namco Bandai... Ya da Capcom'a mı yükleneyim bilmiyorum ama Rashid ve Tekken 7'nin Suudi Arabistan kökenli kahramanı Sasheen neden bu kadar birbirine benziyor? Deep Impact ile Armageddon filmleri gibi! (Yaşım da iyice ortaya çıktı.) Gerçekten enteresan bir benzerlik söz konusu; Sasheen'e baktıkça Rashid'i hatırladım.

Yeni karakterlerimiz burada sonlanıyor. Kişisel yorumum genelinin (Lucky Chloe dışında) bir şeye benzemediği yönünde olacak maalesef. Ne yalan söyleyeyim beni Nina'dır, Leo'dur, Lili'dir, bu tip karakterler de zamanında hiç sarmamıştı, şimdi de Katarina'sı, Josie'si, Jack-7'si, Gigas'ı da pek heyecanlandırmıyor. Biraz çeşitlilik peşindeyim genellikle dövüş oyunlarında ve belirgin bir dövüş stili göremeyince de o karaktere ısınmıyorum. (Zamanında Eddy'ye hasta olup 12 senelik bir Capoeira serüvenine çıkmıştım, o denli ileri derece bir manyaklık.)

Sinirlendirmeyin beni!

Beni değil tabii, Tekken 7 karakterlerini. Nedenini soracak olursanız da cevabım Rage Art ve Rage Drive olarak size dönüş yapacaktır.

Evet, bunlar yeni oyun mekaniklerimiz ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Tekken 7, serinin en farklı oyunu. Yani Tekken 4 ile Tekken 5 arasında farklı karakterler dışında ne değişti diye sorun, birkaç detay cevap dışında bir şey alamazsınız. Fakat Tekken 7'ye gelen yeni oyun mekanikleri olayı bir hayli değiştiriyor. (Ve bir anlamda da Street Fighter'a yaklaşıyor.)

Öncelikle Rage Arts'ı bir anlatayım... Karakterinizin sağlık seviyesi %30'un altına



EVO Championship Series

Yer Las Vegas, Nevada... Ünlü Las Vegas Fuar Merkezi'nde, her yıl tüm dünyanın en iyi dövüşçüleri toplanıyor. Hayır, kimse birbirine fiziksel olarak temasta bulunmuyor ama herkes birbirini yenmek için amansız bir mücadele veriyor. Evet, kısaca EVO adıyla bilinen bu büyük turnuva, sadece dövüş oyunu meraklılarını bir araya getiren, muhteşem bir etkinlik. Temmuz'un ortasında gerçekleşen ve 100.000\$'lık ödül dağıtılan turnuvada bu yıl tam dokuz tane oyun oynandı. Street Fighter V ve Tekken 7: Fated Retribution en ünlü iki oyun olarak turnuvada yer alırken bunları Killer Instinct, bir türlü eskimeyen Ultimate Marvel Vs. Capcom 3, Mortal Kombat X, Guilty Gear Xrd - REVELATOR-, Pokken Tournament, Super Smash Bros ve Super Smash Bros Melee takip etti.

Ülkemizde ise turnuva denilince akla sadece MOBA -ki o da LoL ile sınırlı- ve bazı FPS oyunlarının gelmesi bana biraz üzücü geliyor. Dövüş oyunlarının taktiksel ve mücadele kısmı o kadar yoğun ki aslında, profesyonel bir oyuncu olabilmek için gerçekten çok sağlam antrenman yapmanız gerekiyor. İleride bir gün Türkiye'de de "oyun turnuvası" denilince akla farklı bir şeyler gelmesi dileğiyle...



Diğer karakterler

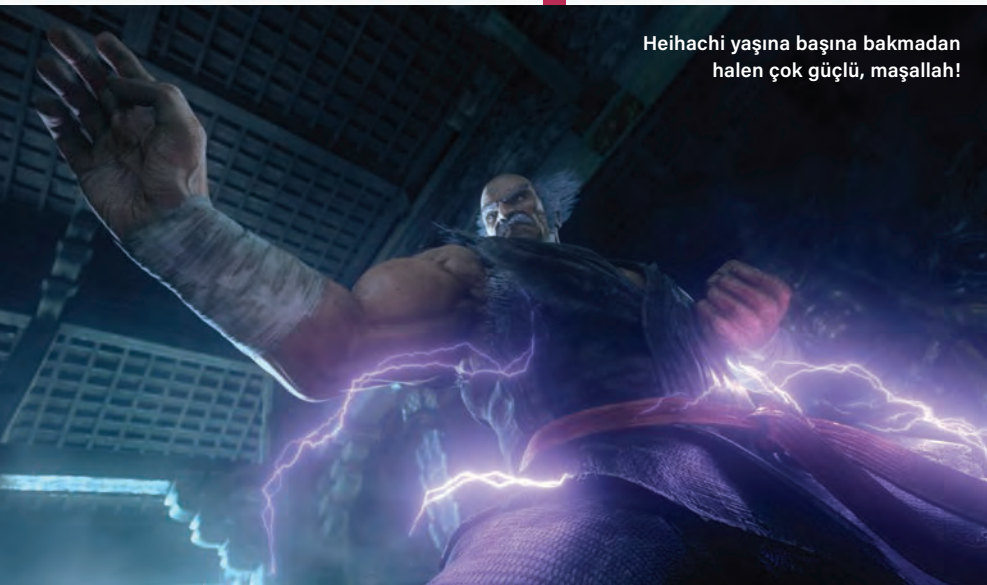
Fark etmişsinizdir ki bazı önemli karakterler oyunda yer almıyor. (Eddy ve Lei'yi isterim!) Bunların birer DLC olarak geleceğinden emin olabilirsiniz ve umuyorum ki bu karakterleri oyun içinde kazandıığımız paralarla satın alabiliriz. (Ya da direkt bedava olsunlar...)

düşüğünde sağlık barınız yanıp sönmeye başlıyor ve biliyorsunuz ki hem ayvayı yemek üzeresiniz, hem de elinizin altında yeni bir silahınız var: Rage Art! Street Fighter'ın Ultra Combo'larına benzeyen ve her karakterde farklı işleyen bu güçlü saldırılar, yine karakterden karaktere değişiklik gösteren bir çeşit tuş kombinasyonu ile gerçekleştiriliyor. Karşınızda dümdüz duran bir kişiye bu özel saldırıyı yaparsanız kurtulması kolay olabiliyor ama bir kombinun arasında Rage Art'ı sıkıştırdığınızda, gerçekten ölümcül bir vuruş yapabiliyorsunuz. Elbette karakterlerin Rage Art'ları Street Fighter'daki gibi abartılı ve uçuk değil ama yine de seçtiğiniz karakterin rakibine zıplayarak, kayarak tekme tokat dalmasını izlemek bir hayli eğlenceli. Elbette bu Rage Art muhabbetinde Akuma yine farklı kalıyor ve o, Super Combo ile düşmanına saldırıyor. Bu da yakından tanıdığınız Hetso Hadouken'den başkası değil. Akuma

aynı SF'de olduğu gibi dövüştükçe Ex barını dolduruyor ve hatta bu barı, daha güçlü özel hareketler yapmak için de harcaabiliyor. Rage Art'ın yanında, yine özel hareket olarak düşünebileceğiniz ve yine sağlık puanınız yerlere düştüğünde kullanabileceğiniz Rage Drive'lar oyuna eklenmiş. Bunlar da yine komboların içine yedirildiğinde daha şık duran, Rage Art'lar kadar güçlü olmasa da güzel yaralar açan hareketleri kapsıyor. Elbette her karakter yine farklı tuş kombinasyonlarıyla, farklı hareketler yapmakta.

Acımadı?

Yeni oyun mekaniklerinden devam ediyoruz. Power Crush da yeni özelliklerden bir tanesi ve SFIV'ten geliyor gibi bir havası da yok değil. Karakterinizi üst ve orta saldırılardan koruyarak saldırıyı devam ettirmenize olanak tanıyan bu özellik, alttan gelecek herhangi bir saldırıda kesiliyor. Ve SFIV'tekinden farklı olarak karakteriniz saldırılardan zarar almadan kurtulamıyor, sadece gelen saldırıyı emerek kendi hareketini devam ettiriyor. Sınıırım bu yeni özelliğimizi de komboların arasına sıkıştırmanın etkili olacağını söylememe gerek yok. Hele ki rakibiniz kombolarınızı bölmeyi kendine amaç edindiyse... Rakibimizi yerde sektirerek komboyu devam ettirme hareketinin adı da şimdiye kadar Bound olarak yer almıştır Tekken literatürün-



Heihachi yaşına başına bakmadan halen çok güçlü, maşallah!



Sıralı Liste

Tekken 7'de göreceğiniz tüm karakterlerin sırası şöyle:

- Alisa Bosconovitch
- Akuma
- Asuka Kazama
- Bob
- Bryan Fury
- Claudio Serafino
- Devil Jin
- Devil Kazumi
- Feng Wei
- Gigas
- Heihachi Mishima
- Hwoarang
- Jack-7
- Jin Kazama
- Josie Rizal
- Katarina Alves
- Kazumi Mishima
- Kazuya Mishima
- King II
- Lars Alexandersson
- Leo Kliesen
- Lili
- Ling Xiaoyu
- Lucky Chloe
- Marshall Law
- Master Raven
- Nina Williams
- Paul Phoenix
- Sergei Draganov
- Shaheen
- Steve Fox
- Yoshimitsu



de. Bu da Tekken 7'de farklılık gösteriyor ve adı Screw Attack olarak değiştirilmiş durumda. Aslında oynanışta değişen belirgin bir farklılık yok ama karakterlerin Screw Attack hareketleri artık daha doğal ve kombolara daha uygun bir şekilde yerleştirilebiliyor. Açıkçası bu sistemin tam olarak nasıl işlediğini adam gibi denemeden de yorum yapmak çok doğru değil; ancak oyunda biraz vakit geçirince tam olarak neyin farklılık gösterdiğini anlayabileceğiz.

Mishima ailesine veda

Şimdi çoğu dövüş oyununda hikaye arka plandadır ama asırlardır piyasada olan Tekken serisinde bir Mishima destanıdır gidiliyor –ki serinin takipçileri neler olup bittiğini de iyi bilir. Heihachi Mishima ile Kazuya Mishima arasındaki amansız mücadele Tekken 7 ile birlikte sonlanıyor. Akuma'yı da hatta hikayeye dahil etmeyi ihmal etmemiş yapımcılar. Meğer yayımlanan o fragmanlarda Kazumi hep Akuma'yla konuşuyormuş ve Akuma da Kazumi'ye, Kazumi'nin ölmesi durumunda Heihachi ve Kazuya'yı öldüreceğinin sözünü vermekte. Mishima destanının bitmesiyle birlikte biz de artık yeni bir Tekken oyununda, yeni bir hikaye görürüz gibi geliyor zira Mishima olayı bence biraz fazla uzadı. (Zaten Heihachi, Kazuya ve Jin üçlüsünün popülerliğine de bir noktadan

sonra sinir olmadım değil.) Bu bağlamda da oyunda şık bir hikaye modunun bulunacağı müjdesini verelim. Tabii bu hikayeden çıktıktan sonra oyunu direkt online olarak oynamak isteyeceksiniz –ki bunu yapmayacaksınız Tekken 7 ile çok bir işiniz olduğunu söyleyemem. Tekken 7 piyasaya çıktığında güzel bir incelemesini yapacağımızdan emin olabilirsiniz. Dövüş oyunlarına giriş için de çok iyi bir seçenek olacaktır Tekken 7, eklemeyim...

■ Tuna Şentuna

Rakibimizi yerde sektirerek komboyu devam ettirme hareketinin adı da şimdiye kadar Bound olarak yer almıştır Tekken literatüründe fakat artık bu değişiyor



Shadows of Kurgansk

Ya asla tam olarak doyuramadığım midem bana oyunlar oynuyor, ya da o heykel biraz önce hareket etti!

Kiyamet sonrasında odaklanmış bir hikâye yazmak istediğinizde aklınıza ilk gelen on şey arasında Rusya'nın nükleer gücü, ıssız stepleri, Çernobil olayı ve S.T.A.L.K.E.R muhtemelen yer alacaktır. İşte sırtını War Thunder ile tanıdığımız Gaijin'e yaslanmış küçük bir Rus geliştirici olan Yadon Studio da bu öğelerin her birinden bir hayli faydalanmış gibi gözüküyor.

Şimdi elimizde neler var bir inceleyelim, zira hayatta kalma oyunları oynaya oynaya, küçük bir kıyamette bulduğumuz ilk fareyi dişleyecek kıvama geldik her birimiz. Shadows of Kurgansk post-apokaliptik bir atmosfer üzerine kurulu, tek kişilik bir oyun ve The Forest, 7 Days to Die gibi oyunların izinden gitmekte. The Zone adında bir bölgede geçen oyunda şimdilik iki ayrı haritada oynayabileceğiniz bir hikâye modu, bir macera modu ve bir de klasik survival modu bulunmaktadır. Hikâye modunun şimdilik gayet boş ve sıkıcı olduğunu söylemem gerekiyor. Survival moduna geçelim ve isterseniz öncelikle grafiklerden başlayalım. Efendim, oyunda dokular o kadar kalitesiz ki yapımcı çareyi bugüne dek bir oyunda gördüğüm en kesif "blur" efektini uygulamakta bulmuş. Daha iyi görüntü elde etmek için "Effects Enabled" seçeneğini kapatmanızı öneriyorum şiddetle. Bunun dışında genel anlamda gece-gündüz döngüsü hiç fena gözüküyor ve çok yakına bakmadığınız sürece de haritaların görseelliği yeterli. Oyun fena halde post-apokaliptik öğelere sahip, ancak craft menüsünü bunun dışında

bırakmamız gerek zira öyle bir tasarıma sahip ki, şekerlerle, kristaller ile uğraştığınız bir mobil oyundan alınmış izlenimi veriyor. Oyunun crafting seçenekleri de şu anda çok zayıf, dökümantasyon az ve hayatta kalmak için sizden hiç rahatsız olmayan zavallı tavşanı sopa ile etkisiz hale getirmek varken dünyanın malzemesini toplayıp tuzak kurmak, gerçekten de çok boşuna bir uğraş gibi gözüküyor. Bir diğer eksi, haritalar bana göre ilginçlikten uzak ve pek büyük sayılmaz. Oyunda fizik motoru diye bir şeyin olmadığını da belirtmiş olayım, sonra alev şeklindeki anomaliyi sopa ile dövdükten(!) sonra mouse'u bırakıp gitmeyin.

İyi tarafından bakalım, silahlarımız kullandıkça yıpranıyor ve sağdan soldan topladığınız yiyecekleri de çürümeden yemeniz gerekiyor. Ayrıca crafting için gerekli malzemelerin hemen her bir kalemını de yine crafting yoluyla elde edebiliyorsunuz. The Zone'da bazı anomali söz konusu ve üzerinize doğru koşan zombiler karşılaşırsanız problemlerin sadece küçük bir kısmını temsil etmekte. Aç kaldığınızda veya karanlık bastığında hala dışarıdaysa-

nız akıl sağlığınızı yavaş yavaş kaybetmeye başlıyorsunuz ve bu noktadan sonra, eğer ateş de yakamıyorsanız, kısa sürede ipler elinizden gidiyor ve hayaller görmeye başlıyorsunuz. İşin ucunda helikopter kazasından, anomalilerden, açlıktan ve zombilerden kurtulduktan sonra keçileri kaçırarak ölmek var, laf değil. Shadows of Kurgansk şu haliyle eksik ancak potansiyel sahibi bir oyun. Yine de nükleer serpinti ve ıssız stepler deyince kendinizden geçmiyorsanız beklemenizi öneririm, en azından şu aşamada.

■ Kürşat Zaman



Oyunun crafting menüsü Kings of Convenience konserinden çıkıp gelmiş.



Heykeller
Oyunda haritayı keşfederken karşınıza bir takım heykeller çıkacak ve siz de bu arkadaşlarla etkileşime girip giremediğinizi kontrol ettikten sonra sopa ile girişeceksiniz muhtemelen. İşte, arkanızı dönüp bir bakın bakalım, hala bıraktığınız yerdeler mi?

Factorio

Sıfırdan başlamak nasıl bir duygu biliyor musun? Hani hiçbir şey yokken, dişinle, tırnağınla kazıyarak bir yerlere gelmek. İşte Factorio her şeye sıfırdan başlamayı, zamanla gelişmeyi ve değişmeyi anlatıyor. Hem de büyük bir titizlikle.

Dünyadaki tüm kaynaklar tükenme noktasına geldi değil mi? Ve bunun en büyük sorumlusu kim? Tabii ki insanoğlu! Başlangıçta hemen her türlü ham maddeyi bize sağlayan gezegenimiz, geçen zaman içerisinde artan nüfus yoğunluğu ve bazı insanların bitmek bilmeyen aç gözlülüğü yüzünden neredeyse yok olma tehlikesi ile karşı karşıya. Factorio da bir noktada bize tüm bu geçişleri yaşatan, farklı bir yapım.

Oyun günümüzden ileri bir tarihten geçiyor. Adını bile bilmediğimiz bir uzay koloni programında işlerin ters gitmesi üzerine, kendimizi tanımadığımız bir gezegenin üzerinde buluyoruz. Büyük bir olaydan paçayı kurtardığımız aşikâr ama peki şimdi ne olacak? Ne olacağını söyleyeyim; yeni bir medeniyet kuracağız! Factorio'da bir adet karakteri kontrol ederek, çevremizde bulunan ham maddeleri kullanmak suretiyle düzenli olarak gelişen bir şehir kurmaya çalışıyoruz. Eğer Minecraft deneyim eden oyunculardansanız, Factorio size çok tanıdık gelecektir. Başlangıçta etrafta bulunan kaynakları resmen el yordamı ile topluyorken, biraz ilerledikten sonra kazıcı makineler üretmeye başlıyoruz. Tabii üretim meşakkatli

iş, sadece kaynağı toplamak genelde yeterli olmuyor. Toplanan kaynağın işlenmesi de gerekiyor. Bunun için kaynağı çıkaran cihazın yanına bir bant kuruyoruz. Bant üzerinde ilerleyen ham madde, onu karşılayan elektronik bir kol tarafından alınıp, diğer tarafa naklediliyor. Diğer taraf olarak nitelediğimiz noktaysa maddeyi işlemek için fırın koyuyoruz ve bir anda hiç insan eli değmeden, otomatik olarak bir işlem gerçekleştirilmiş oluyoruz. İşte oyunu tüm mekaniği bu şekilde işliyor. Yapılabilecek onlarca farklı sanayi binası ve toplanabilecek bir sürü kaynak mevcut. Hepsine birden koşturmak çok zorlayıcı olsa

Factorio'da bir adet karakteri kontrol ederek, çevremizde bulunan ham maddeleri kullanmak suretiyle düzenli olarak gelişen bir şehir kurmaya çalışıyoruz

da bir noktadan sonra tüm dinamikler yerli yerine oturuyor. İlk olarak çok ilkel cihazlarla başlarken, bir noktadan sonra güç alan elektrik santralleri kuruyor, elektrik telleri ile kurduğumuz şehri çevrelemeye başlıyoruz. Factorio sadece şehir kurmaktan ibaret bir yapım değil. Harita üzerinde birçok farklı düşman da bulunuyor. Düşmanlara karşı gelmek için elimizdeki silahı kullanmamız gerekiyor. Fakat bir noktadan sonra hem silahımızı güçlendirmek, hem de bolca şarjör üretmek zorunda kalıyoruz. Ayrıca giderek artan düşman istilasına karşı koruma kuleleri inşa ederek şehrimizi dış güçlerden de koruyabiliyoruz. Factorio an itibarıyla erken erişimde olan bir yapım ve birçok eksiği hemen göze çarpıyor. Özellikle menüler ve genel olarak arabirim bir hayli çirkin. Açtığımız her menünün kabak gibi ekranın ortasında beliriyor olması da bir diğer sorun. Kullanılan grafik motoru kesinlikle "ilginç" ama oyuncularını ne kadar etkiler bilemem. Bakalım tam anlamıyla piyasaya çıktığı zaman ne gibi değişiklikler içerecek.

■ Ertuğrul Süngü



Bol miktarda bina

Oyuna kesinlikle tutorial ile başlamak gerekiyor. Hatta akabinde önce genel senaryoya başlamak en doğru karar. Direk custom map'e dalarsanız karşınıza çıkacak bina opsiyonları altında ezilip yok olmanız işten bile değil.





Yapım Super Punk Games Dağıtım Super Punk Games Tür Simülasyon, Sandbox Platform Pc, Mac Web thelastleviathangame.com Çıkış Tarihi Belli değil

The Last Leviathan

Oyunlarda haritayı doldurmak dışında esamesi okunmayan fıçı ve sandıklardan yapılma savaş makineleri cenk ederse..

Bir oyunda "vay be fiziğe bak!" dediğim ilk an Soldier Of Fortune'da gördüğüm parçalanma (Ve o kadar da müthiş olmayan rag doll) efektleri sanırım, her ne kadar "fizik motoru" denilen şeyi gözlerimize sokan oyun Half-Life 2 olsa da. Strateji oyunları söz konusu olduğunda ise aynısını, özgürce kale yıktığımız Stronghold için söylemek mümkün. Super Punk Games firmasının ilk oyunu olan ve basitçe "Besiege'in denizde geçeni" olarak adlandırabileceğimiz The Last Leviathan ise bir süredir erken erişimde olan ve daha önce From the Depths'in başlattığı ancak Minecraft-vari grafikleri sebebiyle çok da tutturamadığı "sandbox gemi inşası/savaşı" formatını alıp, Besiege'e daha yakın bir formata sokup önümüze getiren, giderek popülerleşen bir yapım.

The Last Leviathan'da geminizi tamamıyla siz inşa ediyorsunuz ve ana yapı taşınız da sandık ve fıçılar! Haliyle, özellikle de ilk saatlerinizde ortaya çıkan şeyin gemiden ziyade derme çatma, üstünde komik silahlara sahip bir sala benzediğini söylemek daha mümkün. Sal deyip geçmeyin, kendisinden büyük toplar takmanız, zırhlar ile donatmanız mümkün ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta, ilerlemek için kendi sınıfınızın izin verdiği güçte bir gemi yapmanız ve bir sonraki sınıfa geçmek için de "Battle Star" biriktirmeniz gerekiyor olması. İlk seviyede 450 parçadan oluşan bir gemi yapmanız ve bununla önünüze gelene bir tekme atmanız mümkün, ancak bu durumda Battle Star kazanamadığınız için oyunda ilerleyemiyorsunuz.

Oyunun fizik motoru çok başarılı, bu da direkt olarak inşa edeceğiniz gemi üzerinde düşünmenizi gerektiriyor. Örnek verelim, pervanelerini su içinde gidecek noktalara takmazsanız

yüzmeyi yeni öğrenen bir çocuk gibi çırpınıp duruyor tekneniz, ağırlığı düzgün dağıtamadığınızda kafasını kuma gömmüş bir flamingo misali ilerliyor ve nihayetinde kaldırma kuvvetinin üzerinde ağırlık yüklediğinizde de suya gömülüyorsunuz. Aynı şekilde alev makinesini de geminin ortasına taktınız diyelim, ateş ettiğinizde düşman gemisi gibi size de alev alıyorsunuz, o yüzden planlama önemli, gerisini dene/yanıl yöntemi ile bulmak mümkün. Yine de Besiege kadar karmaşık ve detaylı sayılmaz.

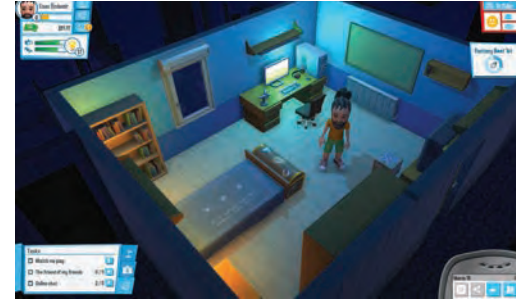
Oyun grafiksel açıdan başarılı ve başlarda optimize gibi durmasına rağmen, geminin karmaşıklığı arttıkça bilgisayarınızı terletmeye başlıyor. Örnek vermek gerekirse, Steam Workshop üzerinden indirdiğim bir gemiyi denediğimde, normalde 70-75fps alabiliyor-ken bir anda 3-4fps'e kadar düştü acıklık. Kısaca fizik ve grafik motorunun ciddi şekilde

optimize edilmesi gerekiyor. Ayrıca topların isabet oranı o denli düşük ki, ilk başlarda yakın mesafe saldırısında etkili olan alev makinesi gibi silahlar tercih etmenizi öneririm. Oyundaki mod çeşitliliği hiç fena sayılmaz, ayrıca yapımca zaman kısıtı olan Event'ler de ekliyor ve başarılı olduğunuzda Tişört gibi hediyeler var işin ucunda. Bunun yanı sıra yarattığınız ve indirdiğiniz gemileri birbiriyle çarpıştırabileceğiniz "Versus" ve giderek artan zorluktaki korsan gemilerini batırarak ilerleyebileceğiniz "Battle Seas" dışında bir de "Sandbox" modu mevcut.

The Last Leviathan henüz alfa aşamasında olmasına rağmen, tıpkı Kerbal Space Program ve Besiege gibi bir Youtube fenomeni olma yolunda emin adımlarla ilerleyen, son derece keyifli bir yapım. Eğer sandbox oyunları seviyorsanız, şimdiden öneriyorum.

■ Kürşat Zaman





Yapım U-PlayOnline Dağıtım U-PlayOnline Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web youtuberslife.com Çıkış Tarihi 2016 Sonu

Youtubers Life

Youtube'da yıldız olmak mı istiyorsunuz? Ama şimdiden uyarayım dostlar.
Bir Youtuber öyle kolay yetişmiyor!

Youtuber olmak gerçekten kolay bir iş değil. Hele Türkiye'de çok daha zor. Bir kere Türkiye'de Youtuber olmak istiyorsanız bu işi gerçekten sevmelisiniz ve sadece para için yapmamalısınız. Zira Türkiye'de öyle Amerikalardaki gibi Youtube aleminde geçinmek diye bir durum söz konusu değil. Videoyu çek, olmadıysa bir daha çek. Çektiğin videoyu düzenle, efekt ekle, çıkar ve render ile uğraş derken tek bir video bazen bir gününüzü dahi alabiliyor. Özellikle benim gibi bu dünyaya yeni adım atmış biriyseniz, tüm bu olayları öğrenmek çok daha fazla zaman alıyor. Bu nedenle Youtuber olmanın hiç de kolay olmadığını anlatmak istedim. Yine de bir musibet bin nasihatten iyidir derler. Youtuber olmayı kısa yoldan denemek ve bu dünyanın zorlu yollarından geçmek isteyenler için son zamanlarda hayli popüler hale gelen Youtubers Life, size bu dünyanın kapılarını açıyor.

Bir Youtuber olmanın ne demek olduğunu anlamana olanak sağlayacak Youtubers Life'da Youtube aleminde başarılı olmuş ve hatta bu işte zirvede olan bir Youtuber'ın bu zorlu süreçte yaşadıklarına tanık oluyorsunuz. Youtube aleminin zirvesinde yer alan karakterimizin bu noktaya gelmeden önce neler yaşadığını ayrıntılarıyla oynuyoruz. Oyunun başında karakterimizi

oluşturuyor ve Youtube kanalımızın ne üzerine yayın yapacağını seçiyoruz. Oyun erken erişim versiyonunda olduğu için şu an yalnızca gaming seçeneği mevcut olsa da ilerleyen zamanlarda yemek yapma, moda, müzik ve li-festyle alanlarında da Youtuber olma seçeneği eklenecek.

Elbette diğer seçenekler açık olsa da ilk deneyeceğim seçenek gaming olacaktır ve zaten öyle oldu. Bir oyun kanalı kurmak için oyuna başladım. Bir yandan Youtube videoları çekiyor olsanız da o videonun popülerleşmesi için çeşitli hareketler yapmanız gerekiyor. Videoyu çekerken nasıl tepkiler verdiğinizden, videoyu düzgünce render etmeye kadar pek çok oynanış mekaniği bulunuyor. Daha kaliteli videolar çıkarmak ve daha çok ilgi çekmek için bilgisayarınıza son teknoloji parçaları satın almanız gerekiyor. Ayrıca son çıkan popüler oyunlara daha fazla ağırlık vermeniz, videolarınızın ilgi görmesi ve olumlu tepkiler alması için önemli. Özellikle de oyunda PlayStation'ın PlayStudios, Xbox'ın Zbox, Counter Strike'in Counter Streak ve Half Life'in Half Lie gibi isimlerle gösterilmesi çok hoşuma gitti. Oyunların isimleri orijinaleri ile aynı olmasa da bu metaforlar çok hoş olmuş. Tabii burada hayatınız yalnızca video çek-

mekten ibaret değil. Oyunda bir öğrenciyi canlandırıyor ve her ay girmeniz gereken sınavlar bulunuyor. Bu sınavlara yoğun Youtube programınızda yer ayırıp çalışmanız gerekiyor. Bunun dışında ise sosyalleşme konusu oldukça önemli. Diğer Youtuber'lar ile veya arkadaşlarınızla ilişkiler kurabiliyorsunuz. Çeşitli etkinliklerde bir araya gelerek, chat yoluyla veya direkt bire bir buluşmalar ile olsun, her karakterle ayrı bir sosyal ilişkiniz bulunuyor. Yalnız etkinliklere giriş öyle bedava değil. Siz kendinizi bir Youtuber olarak ne kadar geliştirseniz masraflarınız da o kadar artmaya başlıyor.

Youtubers Life bir Youtuber'ın nasıl telaşlı bir iş içinde olduğunu ve dikkatli planlama yapmadan ne hale gelebileceğini oldukça iyi gösteren bir yapım olmuş. Bir Youtuber'ın ne gibi zorluklar çektiğini, izlendiğinde ve yorum aldığı anda nasıl duygular yaşadığını görmek isterseniz Youtubers Life'a göz atın. Ha bu arada unutmadan hepinizi kendi aşağıdaki linkten Youtube kanalına beklerim efendim. bit.ly/20m51RC

■ Enes Özdemir

G2A'dan
dijital olarak
satın alabilirsiniz!



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Selamlar RPG okuru insanlar. Bildiğiniz üzere bir süredir sayfalarımızda röportaj üstüne röportaj yapıyorum. Bu durum öyle görünüyor ki bir süre daha devam edecek zira alt kültür dünyasında o kadar farklı ve önemli gelişme ardi ardına yaşanıyor ki es geçmek mümkün değil. Bildiğiniz üzere figür oyunları konusunda ter dökten çok fazla oyuncumuz bulunuyor ve TüSOT gibi mecralar sayesinde birçok oyuncu her ay envai çeşit turnuvada ter döküyor. Fakat son birkaç yıldır oyuncularımız ETC olarak bilinen bir yurtdışı şampiyonasına da katılım gösteriyor. Bu ekinlikte Warhammer'ın yanı sıra, X-Wing Miniature Game de yer alıyor. Ben de bu ay ETC 2016 X-Wing Game Master'ı ve X-Wing Türkiye takım kaptanı olan Halil Kardiçalı ile güzide bir röportaj gerçekleştirdim ve konu hakkında kendisinden fazlasıyla bilgi aldım. Özellikle

Hayal kurmayı hep sevdim, İlyada, Odyssea ve Çarli'nin Çikolata Fabrikası favori çocuk kitaplarımdı

strateji oyunu ve de Star Wars sevenler için harika bir röportaj yaptık! Buyurun...

Ertuğrul Süngü: Halil selamlar. Önce sen başla. Ben seni uzun yıllardır tanıyorum ama malum kalanların tanıdığına pek emin değilim.

Halil Kardiçalı: 1980 Montreal doğumluyum. İzmir'de büyüdüm, liseyi bitirdikten sonra İstanbul'a yerleştim. Avukatım, şu anda 3M'in Hukuk Direktörüyüm. Evliyim ve bir oğlum var. Uzun yıllardır fantastik kuntastik ilimlerle uğraşıyorum. TüSOT'un kurucularındanım, Kahramangiller'de yazıyorum.

E.S: İlk sorum: bu batağa nereden, nasıl düştün ve niye halen çıkamıyorsun? Bildiğim soruları soruyorum ama işte insanlar da ne halde olduğumuzu görsün isterim.

H.K: Hayal kurmayı hep sevdim, İlyada, Odyssea ve Çarli'nin Çikolata Fabrikası favori çocuk kitaplarımdı. İlk Star Wars filmimi ilkokulda izleyip çok korkmuştum, Mos Eisley'deki uzaylılar rüyama girmişti. Küçüklüğümde beri ilgiliydim, gerçek anlamda batağa sürüklenmem ise 1996 yılında oldu! AD&D 2. Sürüm kitapları-

nin elime geçişi ile Zindan Efendiliği'ne soyundum, biraz Magic de oynadım. Masa üstü savaşlara bulaşmam ise 2001 yılında Sihir'de ilk Warhammer savaşını görmem ve Waywatcher modellerine hasta olmam ile başladı. Sonrası yokuş aşağı WH40k, X-Wing, Infinity, Armada derken bugünlere geldik. TüSOT bünyesinde son 5 yıldır minyatür oyunlarını sevenleri bir araya getirme ve hobiyi yayma misyonunu da üstlendim, düştüğüm bataktan çıkasım yok yani!

E.S: Oynadığın diğer figür oyunlarının ardından neden X-Wing'e yöneldin? Neden diğer oyunlar değil de X-Wing?

H.K: Star Wars işte fazla söze ne hacet?! X-Wing'le ilk karşılaştığımda "Hemen sarabi bir tane!" duygusunu oluşturan şey oyunun dinamikliği ve masada harika görünmesi oldu. X-Wing'in kuralları çok sade, anlamak ve oyuna başlamak kolay. Oyunun kuralları bir it dalaşı hissini iyi veriyor, dolayısıyla çok keyifli. Üzerine sevdiğimiz bildiğimiz SW uzay gemileri ve karakterleri de bezeli olunca değmeyin keyfime. Müthiş pratik bir oyun; ayrıca maçlar az çok bir saat sürüyor, dolayısıyla iş çıkışı bile üç maç yapmak mümkün. Turnuvaları da makul saatlerde bitiyor, bu benim gibi za-



manı dar bir aile babası için elzem. Modeler çok detaylı hazırlanmış ve boyalı geliyor, kutudan çıkardığın gibi oyuna başlayabiliyorsun ve taşıması da kolay. Fiyatı da diğer model oyunlarına göre makul. Oynamamak için deli olmak lazım yani!

E.S: O zaman bize biraz da ETC'den bahset. Nedir, ne değildir? Kim, ne yapıyor? Ve en önemlisi ülke olarak durumumuz nedir.

H.K: Açılımı European Team Championship, Avrupa Şampiyonası diye çevirmek uygun olur herhalde. 10 küsur yıldır yapılmakta olan bir organizasyon. Katılan ülkeler millî takımlarını oluşturup cenk etmeye gönderiyorlar. ABD'den, Singapur'dan filan da takımlar geliyor. ETC bir Warhammer etkinliği olarak başlamış, sonra zamanla WH40k, FoW da katılmış. Bu dönem başında ETC yönetimi ile temasa geçtim ve "Son yılların en popüler oyunu X-Wing niye yok?" dedim. Onlar da köşelere bakıp "Yapan yok" deyince, "E ben yaparım!" dedim, onlar da "Aslansın!" dediler. Bir anda ETC'nin ilk X-Wing etkinliğini düzenler hale geldim. Malum ilkler her zaman zordur; oyunun üretici firması ile temasa geç, sponsorluk al, Avrupa'daki oyuncularla tanışıp etkinliğin kulaktan kulağa yayılmasını sağla, tanıtım için podcast'çilerle görüş, koştur et derken bugüne geldik, 4 Ağustosta Atina'ya gidiyoruz. Geçen sene Türkiye Warhammer takımı ile ETC'ye ilk defa katıldı. Bu sene dört takımla katılıyoruz. Ben X-Wing takımımız Turkuaz Filo'nun kaptanıyım. Filonun diğer pilotları Ural Urganlı, Giray Aydın, Doruk Demircioğlu, Berkay Mumoğlu ve Çağlar Kalaycıoğlu. WH40k takımımızın kaptanı Işık Belül, 9th

Age takım kaptanımız Mesut Gültepe ve FoW takım kaptanımız da Mehmet Apaydın. WH40k ve X-Wing takımlarının oluşturulması için TüSOT ile beraber çalıştık, diğer kaptanlar organizasyonları kendileri yapmayı tercih ettiler. ETC'de rekabet oldukça yüksek, bütün takımlarımız düzenli olarak antrenman yapıyorlar başarılı olmak için. Ülke olarak, masa üstü savaşlarında uluslararası rekabetçi ortamların biraz yenisiyiz; iyi sonuç getirmek için elimizden geleni yapacağız. Çok iyi zaman geçirmek ve bunu yaparken başarılı olmak Turkuaz Filo'nun hedefi. Benim için en önemlisi masadan herkesin memnun ayrılması, kazanırsak daha memnun olacağımız da aşikâr!

E.S: Sence bu tarz etkinliklere katılım zor mu? Misal, bir oyuncu yarın X-Wing oynamaya başlasa, yurtdışında bizi temsil etmek için ne kadar uğraşması gerekir?

H.K: Antrenman çok önemli bu tip işlerde ama dedim ya X-Wing anlaması kolay bir oyun. Türkiye'deki X-Wing'ci kitle -tüm modelcilerimiz için geçerli sayılır bu beyan- son derece yardım sever ve yeni oyunculara açık. Yeni oyunculara model desteğinden tutun da taktik ve stratejiye kadar her türlü yardım yapıyor, heves eden herkesi bekleriz. Gönlünü koyan ve odaklanan bir oyuncu bu yaz başlasa ve TüSOT sezonu boyunca turnuvalara katılsa, oyunculuğunu geliştirerek sene sonunda kendisine Turkuaz Filo'da yer bulabilir bence.

E.S: Ekleme istediğin bir şey varsa ya şimdi konuş ya da... Şaka yapıyorum. Senin eklemek istediğin son bir şey var mı?

H.K: Bol bol oyun oynayın ve hayal kurun, yoksa çekilmez bu hayat! ■



Ne Okudum

DC Rebirth

İsminden de anlayacağınız üzere DC dünyası bir anlamda yeniden

doğdu. Ocak ayından beri hakkında paylaşımlar yapılan DC Rebirth, 80 sayfalık tek fasikül ile DC dünyasını birçok açıdan yeniden başlattı. Haziran ayındaysa neredeyse tüm DC hikâyeleri, Rebirth adı altında yeniden hayat buldu. Bazı hikâyeler çok iyi başladı ama bazıları da biraz patates çıktı. Yine de DC kahramanlarını sevenlerden seniz, bu yeniden başlangıcı bir şekilde okumanızı tavsiye ederim.



Ne Dinledim

Graveland

Müzikleri büyük oranda Black Metal etkisinde kalmış olsa da ziyade-

siyle Viking Metal ekolüne yöneldiklerini söyleyebilirim. Zaten onları genel geçer gruplardan farklı kılan da bu arada kalmışlıkları. Özellikle Bathory ve Emperor gibi grupların peşinden giden ekibin 13 tane albümü ve birçok single'ı bulunuyor.



Ne İzledim

Marco Polo

Haziran ayında başladığım dizi, şansıma Temmuz ayında ikinci

sezonu ile çıkageldi! Marco Polo'nun Moğol İmparatoru Kubilay Kaan'ın hanedanlığında geçirdiği yılları konu alan dizi, dönemi ve kültürü harika şekilde yansıtmayı başarmış. Devasa savaş sahneleri yok belki ama oyuncular ve genel kurgu o kadar kaliteli ki bir defa başladığımız zaman başından kalkamayacaksınız.

DOSYA KONUSU

Seslendirme
Sessiz bir Corvo'ya veda edin çünkü yeni oyunda hem Emily, hem de Corvo tamamiyle seslendirilmiş olarak oyunda yer alacak, duruma göre tepki verdiklerinde yorumlarını kendi güzel sesleriyle dinleyebileceğiz.



Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Web dishonored.bethesda.net Çıkış Tarihi 11 Kasım 2016

Dishonored 2

Veba salgınından sonra diktatör rejimi

Güneyde küçük bir şehir varmış. Bu şehirde insanlar mutluluk içinde yaşamış çünkü şehrin yönetim koltuğunda oturan Dük adaleti savunan, eşitlikçi bir lidermiş.

Bu şehir bir turist merkezimiş aynı zamanda ama bundan öte, bir yandan da imparatorluğa önemli bir maddi gelir sağlıyormuş; şehrin biraz dışındaki gümüş madenleri hem şehirde önemli bir iş kaynağı yaratıyormuş, hem de şehre gelir sağlıyormuş. Madenin kontrolünde olan adam da adaletli bir insanmış. İşçileri fazla çalıştırmaz, haklarınızı yemezmiş.

Her şey böyle güzel, peri masalı gibi ilerlerken elbette dük ölmüş (Veya öldürülmüş?), madenin komutasındaki iyiliksever adam da kaybolmuş.

Şehrin başına geçen kişi kendi zenginliğine zenginlik katmak için tüm kazancı kendi çıkarları doğrultusunda kullanmaya başlamış, madenin başına da işçilere eziyet eden bir adam koymuş. Adalet sadece kitaplarda kalmış, dük zenginlikten zenginliğe koşarken açıklık sınırında yaşayan halk daha da fazla mağdur olmaya başlamış.

Bunlar Venezuela'da olanlarla aynı olsa da bir yandan da Dishonored 2'nin arka planı ve biz de tam bu olayın merkezinde yer alıyoruz.

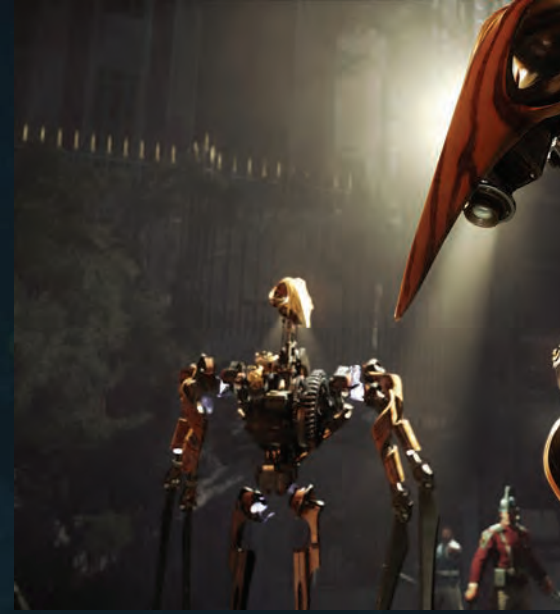
Emily ve Corvo'nun hikayesi

İlk oyundaki veba salgınına hatırlamayanınız yoktur. (İlk oyunu oynamayanlar derhal oynamalı, Dishonored 2'ye sağlam bir hazırlık olur. Steam'de fiyatı da çok uygun.) Dunwall şehrini kasıp kavuran bu salgının ardından zaman geçmiş ve hatta 15 yılı geride bırakmışız. Dishonored'daki taht varisi küçük Emily artık tatlı bir genç kız. (Emily'ye yazdım şu an.) Emily'nin babası Corvo'ya (İlk oyunun kahramanı.) ise zaman pek yaramamış bana soracak olursanız; suratında yorgunluğun izleri biraz fazla belirgin. (Emily'ye yazınca babasına da #@\$ atmam gerekiyordu tabii.) Emily artık tahtın başına geçecekken dünya dışı bir güç bu şansı elinden alıyor. Corvo da kervana katılıyor ve Emily ile babası bir anda hain ilan ediliyor. Olaylar da elbette hikayenin başındaki sahil kenti olan Karnaca'ya varıyor. Zaten hali hazırda kötülüğün el değdiği Karnaca'daki problemleri çözmek, Emily'nin asıl problemini de çözecek gibi duruyor, olaylar hız alıp akıp gidiyor...

Oyunun hemen başlarında Dunwall'da bir süre bulunacak olsak da kısa sürede hikaye bizi Karnaca'ya atacak. "Güney'in elması" olarak tabir edilen Karnaca artık polis kuvvetlerinin kontrolünde olan, kötü bir yerleşim bölgesine dönüşmüş durumda. Polis yetmezmiş gibi şehirde hali hazırda bulunan yoğun rüzgarlar da madenin fazla işletilmesinden dolayı kum fırtınalarına dönüşmüş durumda. Batista (Dexter izlemiş olan?) adındaki



Bu arkadaş için
"Sineklerin Tanrısı" diyebilir miyiz?



maden bölgesi de bu yüzden artık Dust District olarak biliniyor, yani Toz Bölgesi. Yapmamız gerekeni herhalde anladınız. Kötü adamları Karnaca'dan kovacak, elimizden tahtı alan gücü kovalayacak ve hayatta kalmaya çalışacağız.

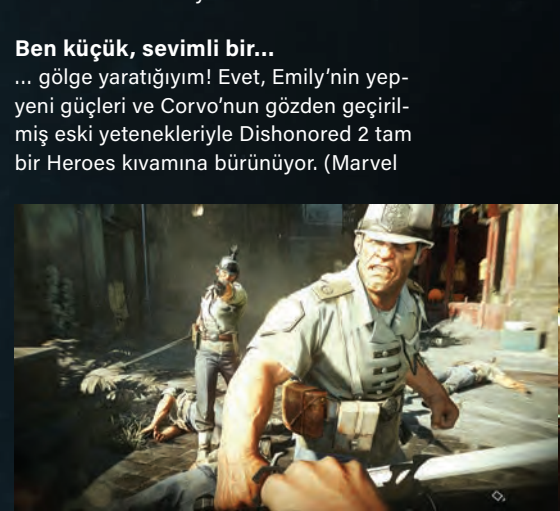
Vur veya saklan

Dishonored'ı oynayanlar bilir, bir durumu çözenin iki yolu vardı ve gizliliği pek az tercih ediyorduk. Bunun en büyük nedeni de Corvo'nun sahip olduğu özel güçleri kullanmanın çok keyifli olması ve genel anlamda da düşmanlarımıza göre daha güçlü konumda olmamızı. Dishonored 2'de de yine görevleri farklı biçimlerde gerçekleştirmek mümkün olacak lakin bu defa gizlilik kullanmayı daha çok isteyeceğimize söyleniyor. Yapımcılardan

gelen açıklamaya göre oyunu tek bir kişiyi bile öldürmeden bitirmek mümkün. Zaten bir düşmanı yakaladığınızda onu öldürmek mi istediğiniz, yoksa sadece bayıltıp bir köşeye mi bırakacağınız size sorulacak. Öldürme ve azat etme arasındaki seçenekler oyundaki kaos sistemine de etki edecek -ki bu sistemi yine önceki oyunları oynayanlar yakından tanıyordu. Bu sisteme göre hangi tarafa yöneldiğinize göre Emily ve Corvo'nun konuşmaları değişecek, aynı şekilde Karnaca'nın genel durumunda da değişiklikler olacak. Birilerini öldürmenin oyuna enteresan başka bir etkisi daha var. Karnaca'ta bir "Bloodfly" istilası söz konusu ve bu zararlı sinekler insanlara da saldırmaktan hiç çekinmiyor. Bloodfly'ların en fazla sevdiği şeyse cesetler. Yani ne kadar fazla ölüm, o kadar fazla Bloodfly!



Dark Vision'ı aktive etmiş
gibi gözüküyoruz...



Ben küçük, sevimli bir...

... gölge yaratıcıyım! Evet, Emily'nin yepyeni güçleri ve Corvo'nun gözden geçirilmiş eski yetenekleriyle Dishonored 2 tam bir Heroes kıvamına bürünüyor. (Marvel



evreni olsa bu ikili kesin mutant'tı.) Şimdi Emily ile başlamak üzere hoş bir yetenek serüvenine çıkacak ve oyunu iki kahramanın tüm özelliklerine tek tek bakacağız.

Outsider tarafından işaretlenerek birçok güce kavuşan Emily Kaldwin, beş farklı özel güce sahip ve oyun boyunca bu güçleri geliştirmek mümkün. Far Reach ile başlayalım... Corvo'nun Blink gücünden biraz daha geride duran ama geliştirildiğinde Blink'ten daha fazla işlev gören Far Reach, Emily'nin bir noktaya kendisini "çekmesini" sağlıyor. Aynı Blink gibi ama Blink'ten farklı olarak Emily başka bir noktaya ilerlemek için illa tutunacak bir cisim işaretlemek zorunda. Ayrıca bu esnada düşmanları tarafından da görülebiliyor, o yüzden dört tane polis önünden geçmeye yeltenmeyeceksiniz. Far Reach'e yetenek puanı bastığınızda önce cisimleri kendinize çekme özelliği kazanıyor, ardından da düşmanları kendinize çekip onları tek hamlede etkisiz hale getirebiliyorsunuz.

Emily'nin ikinci kullanışlı yeteneği, Ertuğrul'un geçen ay E3 yazısında "Mez-



San'at

Elbette her oyunun yapım aşamasında bir "sanat" konusu mevzu bahis oluyor. Storyboard'lar çiziliyor, karakter tasarımları yapılıyor, iç mekan, dış mekan, genel atmosfer derken bolca çiziliyor da çiziliyor... Ne var ki her oyunda bu iş aynı oranda çalışmış; daha doğrusu bazı oyun yapımcıları sanat yönetimini kısa kesiyor. Dishonored 2'de ise bu konu belki de oyun için en fazla zaman harcanan kısım olmuş durumda... Arkane Studios Karnaca üzerinde o kadar fazla emek harcamış ki neredeyse gerçekte var olan bir yeri aynen oyuna

aktarmaya çalıştıklarını düşünebilirsiniz. Tabii bunu Steampunk teması tamamıyla bozuyor... Bozuyor derken, gerçeklikten bahsediyoruz yoksa Steampunk kurgusu Karnaca'yı mükemmel tamamlamış. Rüzgarı bir güç kaynağı olarak kullanan şehirde bolca Steampunk atmosferine uygun rüzgar değirmenleri görmek mümkün örneğin. Void motorunu kullanarak, "Her mekanı bir tablo gibi göstermeye çalıştık." diyor Arkane Studios ve bu konuda gerçekten başarılı olduklarını söylemek hiç de zor değil. Kendilerini ne kadar tebrik etsen az olur...

meraze" diye yazarak katlettiği Mesmerize, yani "Büyülemek". Belirli bir noktada yaratacağınız büyü alanı, yakındaki düşmanlarınızın o noktaya kilitleyip kalmasını ve büyü'nün etkisi bittiğinde de hiçbir şey hatırlamadan yaptıkları işlerine geri dönmelerini sağlıyor. Fark edilmeden geçip gitmek için bir numaralı silahınız Mesmerize olacaktır, şimdiden not edin. Domino çok acayip kombolar yapmanıza yarayacak bir başka gücünüz. Düşmanlarınızı sempati bağıyla (Patrick Rothfuss okuyanlara selam olsun.) bağlayarak birinin yaşadığını diğerine aynen yaşatmaya yarıyor. E3'teki demoda üç karakteri Domino ile birbirine bağlıyordu Emily ve bir tanesini bir elektrik tuzağına çektiğinde, diğer iki kişi de elektrik şokuna uğruyordu. Farklı farklı senaryoları da oyun çıktığında yaratıp YouTube'da paylaşacağız elbette. Yine E3 demosunda kısa bir demonstrasyonu olan bir güç, Shadow Walk Emily'nin ufak, karanlık bir yaratığa dönüşmesini sağlıyor. Emily bu yaratığa dönüştüğünde hem daha az dikkat çekiyor, hem girilemeyecek yerlere ulaşıyor, hem de güçlendirmeleri yapıldığı takdirde düşmanlarını bir bir ortadan kaldıracak bir forma bürünüyor. (Normalde bu şekilde büründüğünüzde sadece bir tane ölümcül saldırı yapabiliyorsunuz ve sonra eski halinize geri dönüyorsunuz.)

Taraflar

Karnaca'nın başındaki düke karşı gelen Howlers ve onları terörist olarak adlandıran Overseers adındaki büyü meraklısı tarikat, Karnaca'nın sürekli çatışan iki tarafını oluşturuyor. Biz de büyük ihtimalle bu savaşta bir taraf seçeceğiz.



Farklı ok seçenekleriyle düşmanlarımızda farkı etkiler yaratan bu crossbow'u çok seveceğimiz söyleniyor.

Bu adam muhtemelen Howlers adındaki çetenin üyelerinden bir tanesi. Baştaki dükün yönetim tarzını beğenmediği için onun polislerini de öldürmekten çekinmeyecektir kendisi...

Sayıları çok olduğunda başınıza bela olabilecek bu adamları Domino gücünüzle hızla ortadan kaldırdığınızda bilmelisiniz.

Fırtına
Karnaca'da bulunduğunuz süre boyunca ara ara kum fırtınalarına rastlayacaksınız. Bu sizin görüşünüzü düşürdüğü gibi düşmanını de düşürüyor, dolayısıyla bunu bir avantaja çevirebileceksiniz.

Ve son olarak Doppleganger adındaki gücümüzden bahsedelim. Emily'nin kendinden bir kopya yaratmasını sağlayan bu gücü düşmanlarınızın ilgisini başka yöne çekmek için kullanabilirsiniz, bu en kolay yol. Fakat bu klonunuzu Domino ile diğer karakterlere bağlayıp o klonu uçurumdan aşağı yuvarlamak daha eğlenceli olmaz mıydı? **BENCE OLURDU!** Pardon, heyecanlandım. Corvo'nun hareket yelpazesinde yine ilk dikkati çeken Blink gücü. Bu güç Corvo'nun kısa mesafeler arasında ışınlanabilmesini sağlıyor ve geliştirildiğinde artık daha da farklı özellikler kazanıyor. Bunlardan bir tanesi Corvo hareket etmediği sürece zamanın durması. Veya başka alanda puan harcayıp Blink hareketinin ardından ölümcül bir hareket yapmanızı da mümkün olabiliyor.

Karanlıkta görebilmemize ve duvarların arkasında ne var, ne yok anlayabilmemize olanak tanıyan Dark Vision gücümüz de geri dönüyor. Yalnız artık işleyişi biraz daha farklı ve sinyal dalgaları yayma gibi bir durum söz konusu. Bu değişim oyuna nasıl etki edecek, ilerleyen zamanlarda göreceğiz.

Bloodfly nüfusunu dengede tutmak için iyi bir yöntem olan Devouring Swarm, yani bir grup aç fare gücümüz yine çok işe yarayacak gibi duruyor. Etrafta ceset bile bırakmayan bu fare gücümüzü geliştirdiğimizde birkaç grup bile yollama imkanımız olacak.

İlk oyunda bir hayli işe yarayan Possession, yani bir düşmanın kontrolünü ele geçirme özelliği, Dishonored 2'de güçlendirildiği tak-





Yaşasın koleksiyon!

Oyunların bu koleksiyon versiyonlarını tek tek alıp büyükçe bir odada, müze misali sergilemek lazım, başka türlü olmayacak arkadaşlar...

Arkane Studios da şahane bir koleksiyon sürümü hazırlamış Dishonored 2 için. İçinden kocaman bir Corvo Attano maskesi çıkıyor –ki bu paketi zaten büyük ihtimalle bu maske için alacaksınız. Sevgilinize, nişanınıza hediye etmek üzere hazırlanmış, kutusuyla birlikte gelen bir Emily yüzüğü de yine paketin içerisinde. (Kendiniz bir kez deneyecek-

siniz, biliyorum.) Büyükçe bir propaganda posterini ve artık alışık olduğumuz metal oyun kutusu da paketin diğer fiziksel içerikleri arasında. Dijital olarak da Imperial Assassin's Pack adındaki dijital içerik ve Dishonored: Definitive Edition'ın oyun kodu pakette yer alıyor. Dishonored 2'nin bu koleksiyon sürümü bizim bu taraflara gelir mi bilmiyoruz ama gelecek olursa diye şimdiden para biriktirmekte fayda var zira biliyorsunuz, olması gerekenden üç kat kadar pahalı olacaktır.

dirde bir düşmandan diğerine hızlı geçiş ve hatta cesetlere atlama bonusları da alabiliyor. Corvo'nun son gücüyse Bend Time. Zamanı yavaşlatma ve hatta durdurma yeteneğinizle savaşlardan yara almadan bile kurtulabiliyorsunuz.

Geçmişten, geleceğe

Oyunun tam olarak hangi kısmında olduğunu şu an bilemiyoruz ama bir noktada şahane bir cihaz ele geçiriyorsunuz. Bu cihaz bir çeşit zaman makinesi. Bir yandan yelpaze gibi bir görüntüsü var ve bu kısım açık durduğu sürece, o bölgeden geçmiş veya geleceği görebiliyorsunuz. Düşünün ki bir merdivenin başındasınız ve günümüzdesiniz, bu cihazı merdiven basamaklarına yönlendirdiğinizde orada bir askerin yürüdüğünü görürseniz bilin ki geçmişe ışınlandığınızda onunla burun buruna geleceksiniz. Cihazın kilitle kapıları, engelleri aşmakta çok

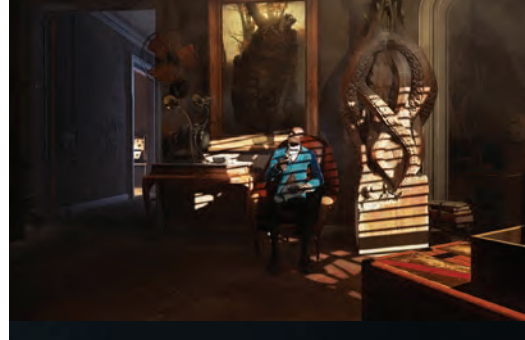
işe yarayacak ve bunun ötesinde, düşmanlarınıza sürpriz saldırılar yapmak için de bir hayli iş görecektir. Rakibinizi etkisiz hale getirdikten sonra zamanda yolculuk etmek ve ardından bir başka düşmanın yerde şuursuz yatan arkadaşını keşfetmesini cihazınızdan izlemek bayağı bir eğlenceli olacağına benziyor.

Karnaca sahipleri

Bu kadar şey anlattıktan sonra Dishonored 2'nin iddialı bir şekilde geldiğini de rahatlıkla söyleyebiliriz. Şimdiden oyunun iyi olacağını söyleyebiliriz ama bir klasik olup olmayacağını anlamak için elbette oyunu oynamamız gerekecek. Yazılanlar, çizilenler sizde heyecan yarattıysa ve Dishonored'ı da daha önce oynamadıysanız, mutlaka Dishonored 2 gelmeden oynayın ve ardından sarsılmazlıkla yeni oyunu beklemeye koyulun...

■ Tuna Şentuna

Işıklandırmalar gerçekten harika olacak gibi duruyor.



GAZ DEVI JÜPİTER'DE BİZİ BEKLEYEN SIRLAR

- ▶ Bilim ve Teknoloji sporcularının yanında
- ▶ Sanal Ülke: Virtualandia
- ▶ Bedeni ölüm sınırına getirmek
- ▶ Zamanın doğası
- ▶ Bilim dünyasının gözbebeği CERN ve Türkiye

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

LEGO Star Wars The Force Awakens

LEGO Star Wars

The Force Awakens

Dile kolay, on sene boyunca nar ekşili bulgur kısırı yese bıkar insan, LEGO oyunları ise bu konuda istisna.

Eskimeyen oyun modeli ve taze esprileri ile yine başından kalkamadık.

Sayfa 58

Yapım **Niantic Games** Dağıtım **The Pokemon Company** Tür **AR, Aksiyon** Platform **iOS, Android** Web **www.pokemongo.com**

Pokemon GO

Çocukluk arkadaşlarınız mahalleye geri döndü!

Nedense her zaman insanoğlunun içinde eskiye bir özlem vardır. Bir çoğumuz için çocukluk anılarımızda ufakık da olsa yer alan her şey pek kıymetlidir. Açıkçası ben hala ilk bisikletimi evin deposunda gördüğümde içten içe heyecanlanıyorum ve gülümsüyorum. Durum böyle olunca da eski günlere dair ne görsek dayanamıyoruz. Hele ki oyunlar...

Pokemon da çocukluğumuzda oynadığımız oyunlar arasında belki de ilk sırayı alıyor. Bunun sebebi de bir oyunun ötesinde, animesiyle ve oyun kartlarıyla da hayatımızın her tarafında olmasıydı elbette. Hemen hepimiz tüm bölümleri ezbere bilirdik, hatta bazılarımız işi bir adım öteye götürmüş, adeta birer Pokedex'e dönüşmüştü.

Böyle bir neslin üyesi olduğumuz için de kendimizi Pokemon GO oynamaktan alamadık ve çıktık sokaklara. Sokak sokak gezdik, nerede PokeStop var diye yaşadığımız çevreyi didik didik aradık. Bu süreçte aslına bakarsanız yürüyerek hem sağlıklı birşey yapmış olduk, hem de diğer oyuncularla tanışma, sohbet etme fırsatı yakaladık. Biz tüm bunları yaparken de Nintendo hisseleri firma tarihindeki en büyük değer kazancını yakaladı. Elbette bu durum diğer firmaların da gözlerinin adeta fal taşı gibi açılmasını sağladı. Geçtiğimiz günlerde Ubisoft da AR tabanlı bir oyunun yapımına başladığını duyurdu. Bana sorarsanız Pokemon GO, gelecekte piyasaya sürülecek AR tabanlı oyunların habercisi konumunda. Tüm bunların yanında, ülkemizde dahi bazı belediyeler, Pokemon GO oyuncuları için ücretsiz çay ve su ikramında bulunacağını açıkladı. Bunlar olurken oyun bol bol televizyonda,

haber bültenlerinde de kendine yer buldu. Bu sayede oyunlarla alakası olmayan pek çok insan dahi oyundan haberdar oldu ve oyuncular olarak hemen hepimiz bolca, "Bu oyun ne evladım, ne yapıyor bu insanlar?" gibi sorulara maruz kaldık. Sonuç olarak Pokemon Go çok sevildi ve gelmiş geçmiş en iyi çıkış yapan mobil oyun olmayı başardı.

Dürüst olmak gerekirse, Pokemon GO'yu uzun süredir merakla bekliyor olsam da, böylesine bir başarı benim için de sürpriz oldu. Peki böylesine büyük bir kitlenin yanında powerbank ile do-laşmasına sebep olan Pokemon GO gerçekten bu denli kaliteli bir oyun mu; yoksa büyük bir reklam projesinin eseri mi? Eğer siz de bu soruların yanıtını merak ediyorsanız sizi bir sonraki sayfaya alalım.







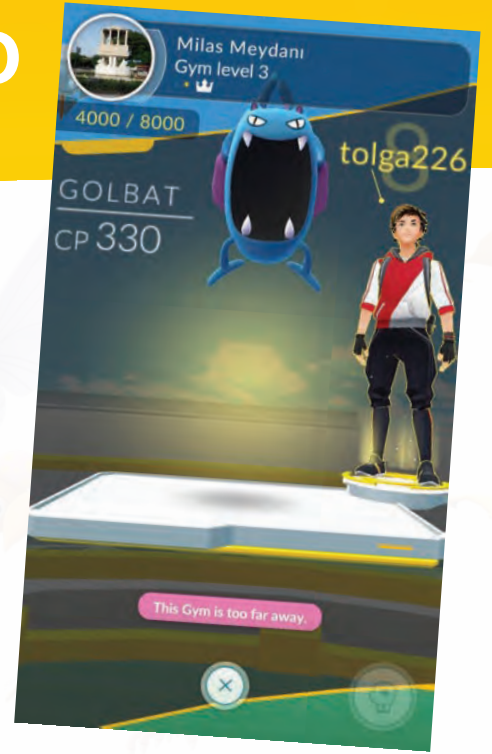
Pokemon GO

İnceleme ▾

Pokemon GO, yazının girişinde de bahsettiğim üzere şimdiden bir başarı hikayesine dönüşmüş durumda. Bana sorarsanız yapımcı Niantic bile böyle bir beklenti içerisinde değildi. Şu ana kadar yaşanan ciddi sunucu problemleri de bunu kanıtlar cinsten...

Pokemon GO'daki sunucu problemlerine girmeden önce, genel olarak biraz oyundan bahsetmek istiyorum. Pokemon GO, Augmented Reality (AR, Arttırılmış gerçeklik) tabanlı bir yapım. AR teknolojisi kaba tabirle, gerçek Dünya'ya bazı üç boyutlu görseller ya da animasyonlar eklemeye yarayan bir teknoloji. Bu teknoloji sayesinde Pokemon GO oynadığınız sürece ortalıkta rastlayacağınız tüm Pokemonları gerçek zamanlı olarak çevrenizde görebileceksiniz. Ne var ki, AR teknolojisi oyuna tek başına yeterli gerçekliği katan ve olay yaratan konu değil. Asıl büyük hamle, Niantic'in daha önce ilk kez Ingress'te kullandığı, oyuncunun gerçek zamanlı olarak konumunu kullanarak, çevresel faktörleri de hesaba katarak oyuncuların çevresinde çeşitli pokemonların belirmesi üzerine kurulu. Oyun, bu sistem sayesinde oyuncuyu farklı alanlara gitmeye itiyor. Yani, Gyrados edinmek istiyorsanız, bunun için ihtiyaç duyduğunuz 400 Magikarp Candy'i toplamak adına deniz kenarına gitmeniz gerekiyor.

Yeri gelmişken, bir de evolve sisteminden bahsedeyim. Pokemon GO'da hemen her pokemonu sokakta dolaşır-

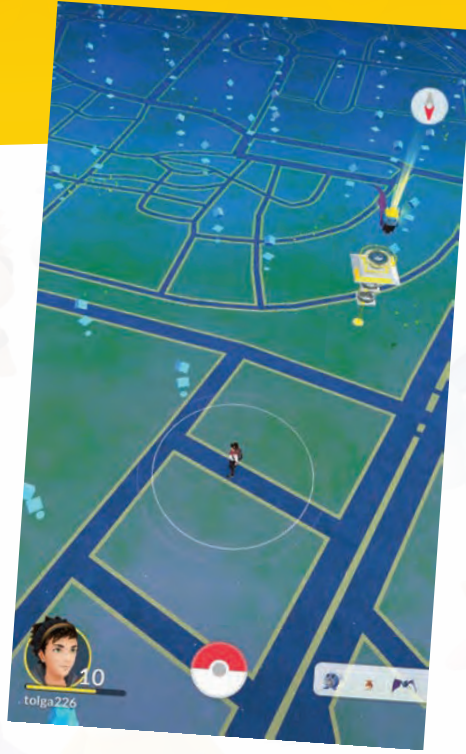


ken bulmanız mümkün. Ancak, klasik bir RPG oyun yaklaşımıyla konuya bakarsak, kimi pokemon daha yaygınken; kimisini bulmak neredeyse imkansız. Bu sebeple, bazı pokemonları Pokedex'inize eklemek için evolve sisteminde faydalanmak zorundasınız. Bunun için de evolverek istediğiniz pokemonun gerekli sayıda candiesini toplamanız gerekiyor. Her yakaladığınız pokemon üç, profesöre yollanan her pokemonsa bir candy olarak size dönüyor. Her pokemonu evolverek için gereken candy miktarı da farklılık gösteriyor. Pidgey'i, Pidgeotto'ya evolverek için 12 candy gerekirken; Magikarp'ı Gyrados'a evolverek için 400 candy gerekiyor mesela.

Oyunu oynamayan insanlardan en çok duyduğum soru: "E tamam pokemonları topluyorsun da, sonra ne olacak?" oldu. Bu sorunun cevabı GYM'lerden geçiyor. GYM'ler, oyuncuların birbirleri ile mücadele ederek, ellerinde tutmaya çalıştıkları yerler. GYM'leri ele geçiren takım,

GYM'e çeşitli pokemonlar bırakıp savunmaya çabılıyor. Diğer oyuncular ise tabii ki devamlı saldırı halinde bulunuyor. GYM'lerin tamamı haritada sabit konumlarda ve bu konumların tamamı gerçek Dünya'daki bazı özel mekanlar. GYM'de savaşmak için de bu konumlara yeterince yakın olmanız gerekiyor. GYM'lerin dışında özel konumlara bazı PokeStop'lar yerleştirilmiş. PokeStop'ları kullanarak Poke





Ball, Revive, Razz Berry gibi bazı eşyalar kazanabiliyorsunuz.

Aslına bakarsanız Pokemon GO temelde bundan ibaret olan bir oyun ve bana sorarsanız çok da ciddi yenilikler içeren bir yapım değil. Bunun yanında bir de bol miktarda hata içeren bir yapım. Özellikle oyunun piyasaya çıktığı ilk günlerde oyuna girmeyi imkansız kılan sunucu problemleri bugünlerde kısmen çözülmüş olsa da, hala akşam saatlerinde baş göstermeye devam ediyor.

Sunucu sorunları dışında, GYM'lerde mücadele ederken, bilgisayar tarafından yönetilen pokemonların canının birin altına düşmemesine sebep olan bir hata da oyunda bulunuyor. Bu hata sebebiyle pek çok kez kolaylıkla alabileceğim bir GYM'i bırakıp telefonumu cebime koyarak eve geri döndüm.

Oyundaki bir diğer can sıkıcı hataysa pokemon yakalarken ortaya çıkıyor. Bu hata sebebiyle yakalamaya çalıştığımız pokemon Poke Ball'a girdikten sonra gerekli

animasyonlar gerçekleşmiyor ve oyununuz donuyor. Elinizde kalan tek tercihse oyunu kapatıp açmak oluyor. Eğer şanslıysanız ve pokemonu yakalamayı başardıysanız Pokedex'inize ekleniyor. Ancak, normal şartlarda kazanacağınız tecrübe puanlarını edinemiyorsunuz. Ayrıca Pokemon yakalama mini oyunu sırasında da topu atamamanıza veya animasyon sorunlarına, buna bağlı olarak da Pokemon'u kaçırmaya sebep olabilecek pek çok hata bulunuyor.

İlk anda aklıma gelen hatalar bu kadar olsa da, görebileceğiniz üzere, oyundaki tüm özelliklerde bir dizi hata bulunuyor ve oyun deneyimini kötü etkiliyor. Oyunun grafik yönünden değerlendirilebilecek pek de bir noktası bulunmuyor aslına bakarsanız. AR gerçekten oyuna çok güzel bir hava katıyor. Sesler konusundaysa açıkçası çok arada kalmış bir oyuncuyum. Pokemonların sesleri tamamıyla eski Gameboy oyunu ile aynı. Bu açıkçası yüzümü gülümsetmiş ve hatıralarımı canlandırmış olsa da, AR gibi son model teknoloji kullanan bir yapımın, seslerinin de son model olmasını tercih ederdim.

Kısacası, Pokemon GO arkasındaki fikir ve daha da önemlisi Pokemon markası ile bu denli popüler olmayı başarmış olan bir yapım. Eğer önümüzdeki günlerde gerekli hata düzeltmeleri ve yenilikler oyuna eklenmezse, Pokemon GO'nun düşüşünün de en az çıkışı kadar hızlı olacağını düşünüyorum. ■

Oyunu oynamayan insanlardan en çok duyduğum soru: "E tamam pokemonları topluyorsun da, sonra ne olacak?" oldu



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Oyuna adım atar atmaz etrafta ne var merakı ve yakalanan ilk Pokemonların heyecanı başlıyor. Hayatınızın oyununu oynadığınızı düşünebilirsiniz.

İlk hafta ●●●●●

Bazı Pokemonları yakalamış olsanız da Pokedex'inin hala epey boş olacak. Yine de ilk günkü heyecanınızın kalacağını hiç sanmıyorum.

İlk ay ●●●●●

Eğer oyundaki hatalardan bıkip bırakmadıysanız, oyun artık sizin için olağan bir şey olacaktır. Muhtemelen yalnızca işe gidip gelirken ilgileneceksiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Pokemon yakalıyoruz
%30 Pokestop arıyoruz
%10 Savaşıyoruz



ARTI

Arttırılmış Gerçeklik!
Pokemon!

EKSİ

Bolca bug
Yetersiz içerik

SON KARAR

Pokemon GO kesinlikle Pokemon markasının ekmeğini yiyen bir oyun. Eğer gerekli düzeltmeler ve yenilikler gelmezse ömrü çok uzun olmayacaktır. Tam anlamıyla ortalama kalitede olsa da, üstün başarıya ulaşmış olan bir yapım.



Pokemon GO

Nedir bu çılgınlık? ✓

Başarının Sırrı Ne?

İncelemede de bolca üzerinde durduğum üzere, Pokemon GO aslına bakarsanız pek de kaliteli sayılabilecek bir yapım değil. Fakat elde ettiği başarı artık tartışılmaz bir noktaya geldi. Peki bu başarının altında yatan sebepler ne? Gelin cevabı birlikte bulmaya çalışalım.

Pokemon Markası ve Hedef Kitle

Yazının girişinde de belirttiğim üzere, hepimiz için çocukluk anılarımız çok özel bir yerdedir. Pokemon da bir çoğumuz için ilk sıralarda yer alıyor. Durum böyle olunca "Pokemon" ismiyle piyasaya sürülen tüm oyunların piyasada ciddi anlamda bir şansı oluyor. Bir de buna Pokemon ilk olarak piyasaya sürüleli 20 yıl geçtiğini ve o günlerde küçük yaşlarda olan pek çok oyuncunun artık 30'lu 40'lı yaşlarda olması ekleniyor. Herkes için durum aynı olmasa da, ne olursa olsun pek çok oyuncu yaşı ilerledikçe, aile yaşantısı ve günlük koşuşturma sebebiyle oyunlardan uzaklaşmaya başlıyor ve genel olarak oyunların hedef kitlesi 15-25 yaş aralığı oluyor. Pokemon GO ise, artık oyunlardan büyük oranda kopmuş olsa da, çocukluk, gençlik anıları arasında yer alan Pokemon'u duyup dayanamayan geniş bir kitleyi de hedefliyor. Kaldı ki bu hedefinde de başarılı oldu. Açıkçası bu kadar geniş yaş kitlesinden oyuncuyu içerisinde barındıran bir oyunu daha önce gördüğümü hatırlamıyorum.

Sokaklara Çıkma ve Sosyalleşme Fikri

Oyuncular olarak kabul etmemiz gereken çok önemli bir şey var. Genellikle oyunlar sebebiyle sosyal hayattan uzaklaşıyor ve tembelleşiyoruz. Son yıllarda çok oyunculu yapımlarla sosyallik konusunda sorunlar biraz aşılmış olsa da, oyuncuları hareket ettiren pek fazla yapım piyasada yoktu.

Pokemon GO ise tüm bunların aksine, tüm oyuncuları sokağa çıkartmayı hedefleyen, yumurta kırmak için veya yeni Pokemonlar yakalamak için yürümeyi, hareket etmeyi zorunlu kılan bir



yapım. Bu özelliğiyle adeta çöldeki bir vaha gibi karşımıza çıktı. Sanırım oyuncular olarak hepimiz de devamlı oturmaktan sıkılmışız ki sokaklara çıktık, yürüdük ve yeni insanlarla tanıştık. Bu konuda başıma gelen birşeyi anlatmadan da edemeyeceğim. Yazı hazırlamadan birkaç gün önce bir arkadaşımın birlikte Lure kullanmak adına İzmir'deki Enternasyonel Fuarına gittik. Adım başı duvar resimleri, heykeller, havuzlar bulunduğu için Fuar alanı PokeStop yönünden inanılmaz zengin bir bölge. Biz de 3 PokeStop'un ortasında kalan bir noktaya oturduk ve Lurelarımızı kullandık. İlk 30 dakikanın sonunda bir grup Pokemon GO oyuncusu o bölgeye gelmiş olsa da açıkçası bu beklediğim bir durumdu. İlk 30 dakikanın sonunda çantamızdaki Poke Ball'lar bitince de biraz dolaşım top toplama-ya karar verdik. Biz oradan ayrılırken diğer arkadaşlar da tekrar lure kullandı. Yaklaşık on dakika sonra geri döndüğümüzde ise gözlerime inanmadım. O bölgeye bir anda belki de 40 kişi toplanmıştı. Belki bu durum İstanbul'da başıma gelse olağan karşılardım ancak, oyuncuların ve alt kültüre ilgi duyanların pek toplanmadığı İzmir'de bunun olması açıkçası çok mutlu etti beni. Ayrıca orada ayak üstü diğer oyuncularla muhabbet etmek de çok keyifliydi.

AR ve Oyun Konsepti

AR açıkçası beni VR teknolojisinden daha çok heyecanlandıran bir teknoloji. Oyunları bir kenara koyarsak, her yerde kullanabileceğimiz bir teknoloji ve halen gelişmeye devam ediyor. Beni AR teknolojisine en çok ısitan olay ise 7 yıl önce New York metrosunda

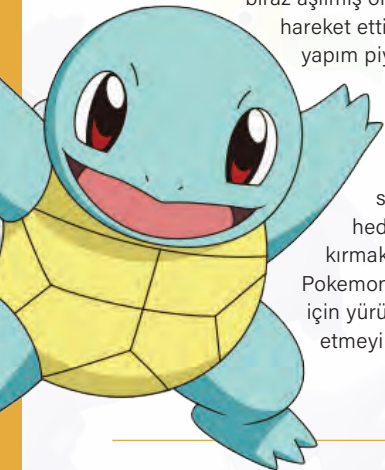


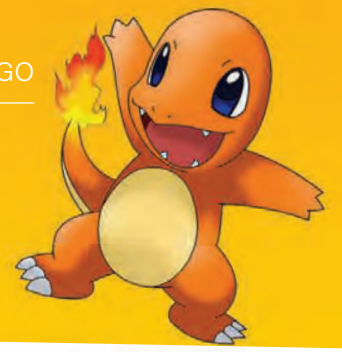
kullanılmaya başlanması oldu. AR teknoloji sayesinde, telefonunuzun kamerasını metro haritasına tutarak, o anki metroların konumlarını, metro istasyonlarının yoğunluğu gibi konularda bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Ayrıca uygulama, metro istasyonunda kameranızı duvarlara tuttuğunuzda size gerekli tabelaları gösteriyor. Bu metro uygulaması dışında, Microsoft HoloLens ile birlikte AR teknolojisinin gücüne tam anlamıyla inandım. Yaptığınız tasarımın anında bir hologram olarak gerçek dünyaya aktarılması ise bana çok heyecan verici gözüküyordu. Pokemon da, yıllar boyunca hem oyuncu hem izleyici kitlesi için çok özel oldu. Ne var ki, o kadar gerçek dışıydı ki, günlük hayatımızda Pokemon ile benzer hiç bir şey yoktu. Taa ki, AR teknolojisiyle birleşene kadar. Pokemon GO ile birlikte insanlar evlerinde, arabalarında, ofislerinde Pokemonlar görmeye başladı ve yaşı ne olursa olsun belki de bir hayalini gerçekleştirmiş oldu. Bu da oyuncuların Pokemon GO'ya daha da bağlanmasını sağladı.

Üstün Başarı

Tüm bu bahsettiğim konular birleşince birçok oyuncu adeta define bulmuşçasına sevindi. Bir de buna domino etkisi eklenip, çevresinden ve sosyal medyadan gören pek çok kişi de oyuna dahil olunca, Pokemon GO önu alınamaz bir kitleye ulaştı ve bugünkü konuma geldi. Yüksek oyuncu sayısını ise günümüzün en moda ödeme şekli olan "Microtransactions"ın doğru kullanımını tamamladı. Son dönemdeki, sözde "Microtransactions" içeren oyunların aksine, gerçekten mikro bazda ödemeler alan yapıma oyuncular ödeme yapmaktan çekinmedi ve Nintendo ciddi anlamda kâr elde etti. Pokemon GO da, ancak ortalama denebilecek kalitede, belki de gelmiş geçmiş en başarılı oyun olarak adını tarihe altın harflerle yazdırmayı başardı.

Oyunu oynamayan insanlardan en çok duyduğum soru: "E tamam pokemonları topluyorsun da, sonra ne olacak?" oldu





Pokemon GO

Rehber ▾

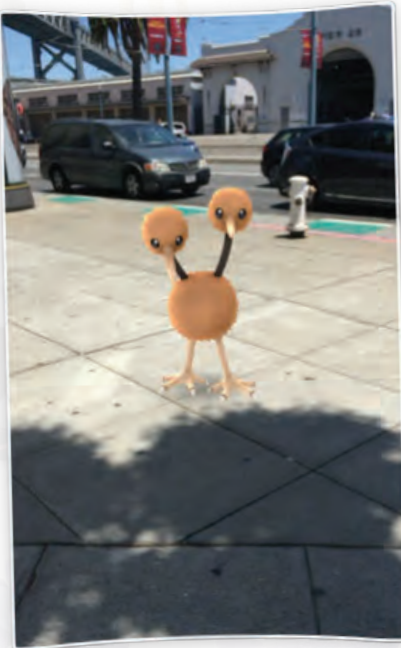
Pokemon GO bu denli yaygın olsa da kafaları kurcalayan pek çok soru var. Şu ana kadarki denemelerim ışığında, kafalardaki bu soru işaretlerini gidermeye çalışacağım.

Evolve - Power Up Sorunsalı

Hemen herkesin kafasında aynı soru var. Önce Evolve mu; Power Up mı? Bu konuda yapılması gereken doğru hamle ise bana sorarsanız önce evolve yapmak. Bunun sebebi ise Evolve sonucunda elde edilecek olan CP değil, saldırılar. Şöyle ki, bir su Pokemonunun ateş pokemonuna karşı güçlü olmasının iki sebebi var. Bunlardan ilki karşıdan ateş temelli saldırılar gelecek ve savunmanın kolay olacak olması. İkincisi ise su temelli saldırılara karşı ateş Pokemonlarının zayıf olması. Ne var ki, bir su Pokemonu her zaman su temelli saldırılara sahip olmuyor ve saldırıları ekstra hasar vermiyor. Bu sebeple, Pokemonlarınızı ilk olarak Evolve'lamanızı, eğer iyi yeteneklere sahip ise Power Up yapmanızı öneriyorum. Böylelikle daha güçlü Pokemonlara sahip olabilirsiniz.

GYM Savunması ve Ödüller

GYM'leri uzun süre elde tutmanın yolu doğru Pokemon yerleşiminden geçiyor. GYM'inize saldırıya giren oyuncuların 6 Pokemon seçme şansı bulunuyor ve



bunu düşünerek GYM'inize buna uygun Pokemonlar koymanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse, GYM'inize aynı türden Pokemonlar koymanız kolaylıkla bir diğer oyuncunun sizi alt etmesine olanak sağlayacaktır. Bunu önlemek için çevrenizdeki diğer oyuncular ile iletişim halinde olarak, farklı türde Pokemonlar koymanız hayat kurtarabilir. Ayrıca bana sorarsanız bir GYM'i devamlı olarak elde tutmaya çalışmayın. Bunun yerine "Shop" bölümünde sağ üstte de görebileceğiniz 21 saatlik sayacın sıfırlanmasını bekleyin ve aynı anda elinizde tutabileceğiniz kadar çok GYM'e saldırın. Böylece 21 saatte bir edinilebilen GYM başına 10 altınlık ödül alabilirsiniz. Bu ödül dışında GYM'leri elinizde tutmanızın bir ödülü bulunmuyor.

Nerede Bu Pokemonlar

Oyunda birinci nesilden 151 Pokemon bulunuyor. Şuana kadar bu Pokemonlardan 145'inin yakalanabildiğini biliyoruz. Şimdilik yakalanamayan Pokemonlar listesinde ise Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew ve Ditto bulunuyor. Bu Pokemonların ilerleyen dönemde çeşitli etkinlikler ile oyuna ekleneceği söyleniyor olsa da, elde daha önce oyunun tanıtımı için Nintendo'nun yayınladığı bir video dışında kanıt yok. Bu videoda ise bir Mewtwo, Times Meydanında beliriyordu ve oyuncular belirli bir sürede Mewtwo'ya karşı mücadele ediyordu. Fakat bu mücadele sonunda herkes Mewtwo'ya sahip oluyor mu; yoksa sadece belirli oyunculara mı Mewtwo veriliyor konusunda bir bilgi bulunmuyor.

Pokémon eğitmenlerine tavsiyeler!

1. Parkların, sanat eserlerinin ve kent simgelerinin olduğu bölgeler diğer bölgelere oranla daha çok Pokémon, PokéStop ve Gym içerir. Bu bölgelerde gezinin.
2. PokéStopta'ın Poké Topu ve Pokémon stokları her 5 dakikada bir yenilir. Poké Topu yetersizliğinde düzenli olarak PokéStopta'ı ziyaret edin.
3. Eğitmen seviyesi arttıkça nadir Pokémonlarla karşılaşma olasılığı artar. Kimsede olmayan Pokémonları istiyorsanız kimsenin seviyenize yaklaşmasına fırsat vermeyin.
4. Aynı türden birden fazla Pokémona sahipseniz düşük "Combat Point"e sahip Pokémonları güçlü Pokémonınızı daha da güçlendirecek ya da evrim geçirecek şekere karşılık Profesör Willow ile takas edin.
5. Pokémon yumurtalarını çatlatmak için belirli bir mesafe kat etmek gerekiyor. Yumurtaları daha hızlı kırmak yani belirtilen mesafeyi daha kısa sürede kat etmek için bisiklet kullanın.



Yapım **The Fun Pimps** Dağıtım **The Telltale Publishing** Tür **Aksiyon, Hayatta kalma**
Platform **PC, PS4, Xbox One, Mac, Linux** Web www.7daystodie.com

7 Days to Die

"Tanrı gözlerini kapadı ve dünya çirkinleşti."

Vaktiyle sevgili Cem yazmıştı Astronot'taki köşesinde; "Zombiler artık korku türüne değil, bilim kurgu türüne aittir" diye. 7 Days to Die da bu saptamanın dışında kalmayan, üçüncü dünya savaşının ve nükleer serpininin cehenneme çevirdiği bir dünyada, Arizona'da geçen bir yapım. 2013 yılından beri Steam'de erken erişimde bulunan oyunun konsol versiyonu geçtiğimiz günlerde piyasaya çıktı ve ben de bu oyunu, piyasadaki onca zombi soslu hayatta kalma oyunundan ayıran şeyleri her iki platformda da test etme şansını buldum. The Fun Pimps oyunu 2013 yılından beri geliştiriyor ve konsol versiyonunu piyasaya sürecek kadar da gelişim kat etti, Steam versiyonu ise son zamanlardaki en büyük güncelleme olan Alpha 14.7 versiyonunda ve erken erişim sürecine devam etmekte. Her zamanki gibi göze hitap eden kısımdan başlayalım, oyun en büyük rakiplerinden The Forest gibi Unity ile tasarlanmış ve grafikleri zaman içinde geliştirilmiş olsa da bu gelişimin daha çok güneş-hava efektleri ve çevre grafikleri ekseninde olduğunu söylemek gerek, zira modellemeler ve kaplama kalitesi pek de iyi sayılmaz. Oyun bir hikâye döngüsüne sahip değil ve nükleer savaştan sağ kurtulmuş herhangi birinin yapacağı gibi tek önceliğimiz yaşayabildiğimiz kadar yaşamak. Oyuna başlarken önceden tanımlı onlarca karakterden birisini

seçip rastgele bir harita yaratabileceğiniz gibi Navezgane adında, her türlü iklimden ve nükleer savaşın yıkıcılığından izler taşıyan, oldukça büyük bir diğer haritayı da tercih edebilirsiniz. Bu haritada 40 civarında spawn noktası bulunmakta ve eğer şanslıysanız eskiden yerinde bir ormanın olduğu, tamamen kavrulmuş bir bölgede değil de kaynak açısından daha zengin bir bölgede, işinize yarayacak bir iki kaynakla oyuna başlayabiliyorsunuz. Çeşitlilik bol olduğu gibi haritanın her noktası da yeterince sürprizlerle dolu. Bu noktada keşke grafiksel açıdan da elimizde daha iyi bir şeyler olsaydı diye düşünmüyorum değilim.

7 Days to Die'da basit silahlardan ateşli silahlara kadar her türlü donanım mevcut ancak kaynaklar (yani mermiler) her zaman ki gibi kısıtlı. Envanterinizde tuttuğunuz çığ et gibi koku salan nesnelere zombileri çekerken, her silah sesi de üzerinize üşüşecek olan zombi miktarının ziyadesiyle artması anlamına geliyor. Üstelik bu zombiler gündüz ne kadar zayıfsa gece de o kadar kuvvetli ve saldırgan. Ayrıca peşinizden bir yerlere





tırmanabiliyor, kapıları kırabiliyor ve hamster yavruları gibi de ürüyorlar, maşallah. Şimdilik benim görebildiğim zombi türü on civarında ve her birinin farklı özellikleri ve zorlukları var. Oyundaki nesnelere zaman içinde yıpranıyor, yani bir tüfek bulduğunuzda üzerine kalp resmi çizip onunla sonsuza dek mutlu mesut yaşamanız mümkün değil, aramaya devam etmek ve sürekli olarak envanterinizi güçlendirmek zorundasınız. Her geçen gün yaşam daha da zorlaşıyor ve üzerinize gelen zombi sayısı da kademeli olarak artıyor, borçlular gibi kapıya dayandıklarında o binanın başka bir yerini yıkıp kaçtığınız bile oluyor. Evet, oyundaki her nesne yıkılabilir ki buna ne idüğü belirsiz, termit yuvası benzeri şeyler ve kendi inşa ettiğiniz veya içine sığındığınız evler de dâhil. Yani girdiğiniz kapıdan çıkmazsanız baltaya kuvvet deyip başka bir delik açabiliyorsunuz. Diğer seçenek ise gizliliğe önem vermek ve biraz da emek harcayarak barınağınızı yerin altına inşa etmek. Hayatta kaldığınız her yedi günde bir, kanlı ay gökyüzünde beliriyor ve bunun anlamı, şimdiye dek görmediğiniz yoğunlukta ve şiddette bir zombi saldırısı. Bu saldırı genellikle sizi canınızdan bezdirecek şiddette olduğundan yüksek bir yere tünemenizi ve şartlara göre hamleler yapmanızı öneririm. 7 Days to Die hayli detaylı bir inşa ve crafting

sistemine de sahip. İnşa ettiğiniz barakalar eğer doğru şekilde desteklenmediyse kendi başına veya zombi saldırısı ile yıkılabilir. Sahip olabileceğiniz onlarca yetenek söz konusu ve crafting menüsü de The Forest kadar olmasa da hayli başarılı. Oyunun konsol versiyonu henüz emekleme döneminde olduğundan arabirimde sorunlar ve fps düşmeleri söz konusu, bir de oyun kare sınırını tutturabilmek için zaten iyi olmayan grafiklerinden biraz daha kaybetmiş gibi, en azından benim gözlemim bu yönde. Oyunun Steam üzerinde de optimize olduğunu söylemem zor, tıpkı The Forest gibi 7 Days to Die da ciddi anlamda "kasma" problemlerinden muzdarip. Oyunu yerel server açarak arkadaşlarınız ile beraber deneyim etmeniz de mümkün, her ne kadar ben bu konuda sürekli problemler yaşıyordum da eğlence potansiyeli hayli yüksek gibi gözüküyor. Oyun her iki platformda da geliştirilmeye muhtaç ve ne kadar yol almış olursa olsun bitmiş diyemeyeceğimiz kadar fazla eksikliği, hatası, şusu busu var. Bununla birlikte sunduğu hayatta kalma deneyimi açısından türün en iyilerinden biri, uzak durmayın.

■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI İnşa ve crafting mekanikleri, keyifli oynanış, Co-op oynayabilme
EKSİ Grafikler, ciddi teknik sıkıntılar



Biyom
Oyunda haritayı açtığınızda, bölgeleri birbirinden ayıran şeylerin şehirlerden ziyade biyom olduğunu göreceksiniz. Nükleer saldırıda kavrulmuş bir orman, çöl, yeşillik ve karlı bölgelerin tamamı sizin için, size sundukları da farklı farklı.



Yapım **Spiders** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.thetechnomancer-game.com

The Technomancer

Mars'a gidelim, yerleşelim dedik, burada da huzur yok. Vay efendim yine bir takım politik oyunlar, bir çeşit adam sendecilikler falan... Zaten havası yok, beyine oksijen gitmiyor, bir de bunlarla uğraş işin yoksa...

Aslında bir bakıma doğru, Mars'ta heyecan arıyoruz. Kendisini The Technomancer olarak tanıtan oyunumuz, çıkışından önce görselleri ve oyun içi görüntüleriyle bilim kurgu hastalarının ilgisini çekti. Mars'ta geçecek bir macera olacaktı, bize bir açık dünya daha hediye edecekti, bol bol RPG öğesiyle coşacaktı. Görsel kalitesine ve derinliğine bakılacak olursa A kalite bir oyun olarak karşımıza çıkacağı belliydi. Öyle de oldu ama tabii artık alışık olduğumuz haliyle sadece övündüğü noktaları değil, diğer tarafını da gördük piyasaya çıktığında. Bir Mars macerası hiç de fena olmaz diye giriştim The Technomancer'a. Beni iyi bir açılış videosu karşıladı, haydi bakalım dedim. İşin kötü tarafı, tam da sürekli ertelediğim, ünlü RPG'leri oynama zamanıma denk geldi. İş zor olacaktı yani. Şimdiye kadar bilim kurgu dalında, Mass Effect dışında hiçbir oyundan keyif alamayan bir oyuncu olduğum da hesaba katılırsa... Derken kendimi karakter yaratma ekranında buldum. Sadece erkek bir karakter yaratabildiğim bu ekranda yakışıklı prensimi (Bir dakika birader!)

You Are The Boss! Şöyle bir göz atınca, oyundaki Boss savaşlarından bahsetmediğimi fark ettim. Boss savaşlarının hakkını yememek lazım, oldukça iyiler. Genelde Mars'lı dev yaratıklardan oluşuyor bu kadro ve hatırı sayılır zorluk seviyesiyle sizi epey uğraştırabilir, haberiniz olsun.

yarattıktan sonra (Kadın karakter vardı da biz mi yaratmadık?) hikâyeme başladım. Karakter yaratma seçenekleri çok sığ bu arada, "Hah, bu benim adamım!" diyemediğiniz gibi çeşitlilik yaratabilecek çok fazla seçeneğiniz de yok.

Hikâye, Mars'ta geçiyor, haliyle... (Bunu hatırlatmasam çatlardım.) Mars ordusunun, yani Mars'a yerleşmiş insanlara ait ordunun en üst düzeyi olan Technomancer sınıfının bir üyesiyiz. Manyaklar gibi eğitilmişiz, elektrik güçlerimiz var falan... Ama bizi öyle bir aşamada bırakmışlar ki nasıl bir tarzımız olduğunu bile bilmiyoruz. Bu halimizle Mars'ta dönen politik kumpasların içine dalacağımızı

Mars'ta geçecek bir macera olacaktı, bize bir açık dünya daha hediye edecekti, bol bol RPG öğesiyle coşacaktı





Yorgunsundur, hele bir su iç...

anlıyoruz ve derken, oyunun marifetleri ve kusurları da birer birer dökülmeye başlıyor. Nasıl bir tarzımız olduğunu bilmiyoruz kısmına gelelim şimdi. Seçiminize sunulan 3 ayrı tarz var. Bunlardan ilki, bir kalkan ve tek el bir silah kullandığımız Guardian tarafı. Bir diğeri, bir ateşli silah ve bir tek el hafif silah taşıdığımız Rogue tarafı. Sonuncusu da bir çeşit asa kullandığımız Warrior tarafı. Olayın bir de Technomancy tarafı var ki buradaki yetenekleri, diğer tarzlara da enjekte edebilirsiniz. Sürüsüne bereket seçeneği var yani önünüzde, seviye atladıkça bolca açılacak şey var ortalıkta. Tabii hangi tarzı benimsediyseniz, ona ağırlık vermeniz şart. En azından ilk etapta... Tüm bu anlattıklarımın eğitimlerini daha oyunun en başında aldım ben. İşin içine karakterimizin dövüş animasyonları ve inceden göz kırpan vuruş hissiyatı da girince, bu aşamadan el sıkışarak geçtik Technomancer'la. Bir sonraki aşamada oyunun diyalogları takıldı gözüme. Ve kulağıma... Klasik RPG kalıplarının dışına pek çıkmamış ama bir ruhsuzluk var işin içinde. Seslendirmeler vasat kıvamda. Bu da oyunu atmosfer olarak epey aşağılara

çekiyor. Aslında şimdi düşününce, belki de oyunun o genel atmosferi düşük tarafından etkilenmiştir diyaloglar, yani ikinci derece suçlu. Bilemedim... Grafikler son model olmasına rağmen bana hiç de Mars heyecanı yaşatmadı diyebilirim. Günümüz RPG'lerinin olmazsa olmazı, bir Crafting ve Gear sistemi de var oyunda tabii ki. Geliştirdiğiniz tarza özel kıyafetlerinizi kuşanıp, onlara Crafting sanatının nimetlerinden sunabilirsiniz. Burası da epey detaylı ve kullanımı kolay bir altyapıya sahip ve sınıfı geçiyor. (Eli sopalı öğretmen gibiyim yemin ederim.) Karakterimizin yeteneklerini geliştirdiğimiz yetenek ağacını da gayet kullanışlı ve detaylı bir sistem olarak buraya ekleyebiliriz. Dövüş animasyonları da başarılı olmasa, oynayan herkesi direkt yarı yolda bırakabilirdi The Technomancer. Hangi tarzı seçerseniz seçin, oyunun dövüş mekaniklerinden memnun kalacaksınız. Az önce de birkaç kez bahsi geçtiği gibi, animasyonlar ve vuruş hissiyatı çok iyi. Hareketlerinizi Technomancy yetenekleriyle harmanlayabilirsiniz ve bu da size oldukça detaylı bir dövüş sistemi sunuyor. İşin yapay zeka

kısındaysa oyunun acı çektiğini söyleyebilirim. Düşmanların yapay zekası zaten sabit. Dümdüz size saldırmakla meşguller. Düşman çeşitliliği ne kadar yeterli olsa da (Mars'ta sadece insanlar yaşamıyor, uyanırdırım.) yapay zekanın kıtlığı, olayın heyecanını biraz törpülüyor. Ha, yeri gelmişken bahsedeyim, yanınıza 2 kişilik bir ekip de katabiliyorsunuz. Bu ekibi kontrol edemeseniz de yeteneklerini kurcalayabiliyor, üstüne başına çeki düzen verebiliyorsunuz. Ama bu kadar uğraştıktan sonra yapay zekalarının düşmanların yapay zekasından daha kit olduğunu fark edince, odanın köşesine diz çöküp ağlamaya başlıyorsunuz. (İtiraf ediyorum, yapmadım.) İşin aslı, tüm bu artı ve eksilerini bir araya getirince, The Technomancer'ın ortalamasının üzerine çıkan bir potansiyeli olduğunu söylemem gerekir. Esin aldığı dev RPG'leri yapabildiği kadar harmanlamış, kısmen başarılı bir ürün koymuş ortaya yapımcılar. En azından elinizin altında oynayacak bir RPG kalmadıysa ve açlık çekiyorsanız, bu oyunu değerlendirmeye alabilirsiniz. Benden şimdilik bu kadar, görüşmek üzere...

■ Ertekin Bayındır

KARAR

ARTI Karakter sınıflarına ait detaylar, dövüş animasyonları ve vuruş hissiyatı, detaylı Crafting sistemi

EKSİ Hikâye tatmin edici değil, yapay zeka yerlerde sürünüyor, atmosfer ve diyaloglar vasat kalitede

65



Bölüm tasarımları

Limbo'nun siyah beyaz, karanlık atmosferinin yerine INSIDE'in kullandığı yöntem pastel renkler ve izbe mekanlar. Öyle anlar oluyor ki, bu tek kelime bile konuşmayan çocuğu kurtaracaksınız diye kalbiniz yerinden fırlayacak gibi oluyor.

Yapım Playdead Dağıtım Playdead Tür Puzzle / Platform Platform PC, Xbox One Web www.playdead.com/games/inside

INSIDE



İçinizi rahatlatıcak tek bir ses bile duymadan, bilinmeze doğru ilerlemek...

Monokrom, kabuslarınızda bile görmek istemeyeceğiniz bir atmosferde umutsuzca bir cevap, bir çıkış aradığımız anların üzerinden yaklaşık 6 sene geçti. Evet, daha sonraları hayli palazlanacak olan indie oyunların kilometre taşlarından biri olan ve Danimarka'da yerleşik küçük bir ekip (20 kişi) tarafından geliştirilen Limbo'dan bahsediyoruz. Yapımcı Playdead eskiden hatırladığımız ne varsa biraz daha iyileştirmiş, biraz daha 3D havası vermiş ve biraz daha renklendirmiş geçen zaman içinde, işte karşınızda INSIDE.

İki oyun arasında benzerlikler hayli fazla. INSIDE'in dünyası Limbo kadar renksiz olmasa da halen minimal, pastel renklerin ağırlıkta olduğu bir atmosfer söz konusu, bunun yanında tıpkı Limbo gibi nerede olduğumuzu bilmez bir halde uyanıyor, paldır küldür oyuna başlıyoruz ve bu defa karşımızda doğaüstü mahluklardan

ziyade gördüğü yerde boğazımıza saldıracak köpekler ve bir sebepten ötürü bizi yakalamaya çalışan adamlar var.

Evet INSIDE, tıpkı Limbo gibi "ölümden kaçtığımız" bir oyun, karakterimiz de kaçmak dışında her türlü kendisini savunma donanımından yoksun bir genç. Oyundaki bulmacalar ise Limbo'nun aksine pek tekrara bağlamıyor. Oyunda bir tür başlığı kafamıza geçirerek, cansız gözükten diğer karakterleri yönetebiliyor, bazı bölümleri bu sayede geçebiliyorsunuz. Normalde sıkıntı yaratabilecek olan bu mekanik o kadar güzel kotarılmış ki oyuna renk katmış. Ayrıca oyunun ortalarında başınıza gelen bir müsibetin ardından kask takmadan da bu yeteneği kullanabiliyorsunuz.

Oyunda kayıt sistemi yerine checkpoint sistemi kullanılmış ama üzülmeyin, gayet sorunsuz çalışıyor. Bu tip oyunların aksine, mümkün olan en yakın yerden başladığınız için çoğunlukla Quick Save'i aramıyorsunuz bile. Ayrıca oyunu Limbo'ya kıyasla biraz daha kolay buldum diyebilirim, ölmek halen çok kolay ancak bulmacaların çözümünü kısa sürede bulabiliyorsunuz. Yapımcı bu defa Limbo'da kullandığı grafik motorunu bir kenara bırakmış ve Unity'yi tercih etmiş, çözünürlük dışında hiçbir grafik ayarı mevcut değil ve optimizasyon da son derece başarılı. Karakter animasyonları ise öylesine muhteşem ve öylesine eksiksiz ki, 75Hz monitörde oynamış olmama rağmen mest oldum

diyebilirim. Yapımcı Playdead'in özellikle 144Hz monitörleri önerdiğini de hatırlatalım.

Sonuç olarak INSIDE, ortalama bir oyuncunun en fazla 3-4 saatini alabilecek, tadı damakta kalan bir yapımdır. Bu kısa ama keyifli deneyimi kaçırmamanızı önermiyorum. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Harika animasyonlar, son derece problemsiz oynanış, başarılı zorluk dengesi, fiyatı ucuz

EKSİ Çok kısa

88





Katil sizi taşırken çırpınarak onun düzgün yürümesini engelleyebilirsiniz.



Yapım **Behaviour Digital** Dağıtım **Starbreeze Studios** Tür **Online Aksiyon** Platform **PC Web** www.deadbydaylight.com

Dead by Daylight

Katil mi olacaksınız, kurtulmaya çalışan taraf mı? Hangi tarafı seçerseniz seçin, sizi adrenalin dolu bir oyun deneyimi bekliyor...

Dört kişi bir yere kısılup kalmışsınız ve sizi kovalayan, elinde kocaman bir balta taşıyan bir katil var. Ne yaparsınız? Hayır, ona zarar verme olanağınız da yok!

Yapmanız gereken çok basit. Kapiya doğru hızla yol almak. Fakat o da ne? Devasa çiftlik kapısı kapalı ve onu açmanın tek yolu da kenarda duran konsoldan kapıyı açma düğmesine basmak. FAKAT O DA NE?! Kapı bir türlü açılmıyor çünkü elektrikler yok! Etrafta bir takım jeneratörler mi gördünüz? Evet, bunlardan beş tanesi kapiya güç sağlamaya yetecektir. O zaman ne duruyorsunuz, herkes bir jeneratörün başına, son jeneratörde buluşuruz!

Aynı Evolve gibi sizi güçlü bir katilin karşısına koyuyor Dead by Daylight ama buradaki tek silahınız sessiz olmak ve görünmemeye çalışmak. Dilerseniz bir "survivor" olabiliyorsunuz, dilerseniz de bu dört survivor'ı tek tek

katletmek üzere hareket eden katil. Katil olduğunuz takdirde tüm jeneratörlerin yerlerini görebiliyorsunuz. Bunlara yaklaştığınızda, eğer birisi jeneratörü tamir etmeye çalışıyorsa bazı sesler duyarak orada birinin var olduğunu anlayabiliyorsunuz. Survivor'lar iki vuruşta yere yapışıyor ama ilk vuruştan sonra hızlanıp size fark atıyorlar. Onları iki vuruştan sonra da alıp işkence koluna asmanız gerekiyor. Burada da 60 saniye boyunca çırpınıyorlar ve kaçma girişimleri başarısız olursa, tamamıyla oyundan çıkıyorlar. (Dostları onları kurtarabiliyor da.)

Survivor kısmı ise katilin kalp atışlarını duyabiliyor. Kalp atışları ne kadar sıklaşırsa, katil o kadar yakında demektir. Katil sizden daha hızlı koşabildiği için kaçmak için tek şansınız pencere boşluklarından geçmek (Katil daha yavaş geçiyor.) veya yola bazı engeller düşürmek. Eğer tüm jeneratörleri çalıştırıp kapiyı açmayı başararsanız da kaçıp kurtulabiliyorsunuz.

İlk maçlarda bir hayli heyecanlı olan oyun, Bloodweb adındaki eşya-yetenek ağından çeşitli perk'ler, eşyalar seçebilmemizle daha da geliyor. Fakat bunlara da aşına olduktan sonra oyun sıkıcı bir hale geliyor zira survivor olarak sürekli jeneratör peşinde koşmak, katil olarak da tek bir vuruş yeteneğiyle survivor kovalamak zamanla monotonlaşıyor. Gerçekten farklı bir oynanışa ve konuya sahip bir multiplayer korku-macera oyunu Dead

by Daylight ama şu haliyle çok uzun ömürlü değil. Belki bir sonraki oyun veya eklentilerle düzeltilecek bir versiyonu ilgi çekici olabilir...

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Enterasan oynanış, heyecan dorukta
EKSİ Çok çabuk sıkıyor, çeşitlilik az





Yapım **Traveller's Tales** Dağıtım **Warner Bros Tür Aksiyon, Macera** Platform **PC, iOS, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PS Vita**
Web videogames.lego.com/en-us/lsw-the-force-awakens Dijital Dağıtıcı **Playstore**

LEGO Star Wars: The Force Awakens

Heyecanla beklenen yeni Star Wars filmi çoktan vizyona girdi. Beğenen de oldu, nefret eden de. Fakat şimdi sıra LEGO'larda. Bir yandan eğlenirken, bir yandan da Star Wars oynamak için hazır olun!



Bir dönemin çocuklarına özel olarak üretilen LEGO'lar, bugün halen içindeki çocukla yaşayan büyüklerin koleksiyon ürünleri arasında yer alıyor. Döneminde genel geçer temalara sahip olan LEGO'lar, özellikle film ve oyunların telif haklarının alınmasıyla birlikte farklı şekil ve biçimlerde karşımıza çıkmaya başladılar. Benzeri bir durum dijital dünyada da yaşandı. 80'li ve 90'lı yılların çocuklarının LEGO'ları ne kadar çok sevdiğini bilen ekip, kısa sürede LEGO'nun bilgisayar oyunlarını yaptı. İlk LEGO Star Wars oyunu 2005 yılında kendisini gösterdi ve akabinde seriye dönüştü. Hemen her türlü dönem ve film için yapılan LEGO Star Wars oyunları, yedinci filmi de es geçmedi.

Yeni oyun, altıncı filmin sonundaki muazzam Endor savaşına açılıyor. Bir yandan Luke Skywalker ve Darth Vader tarafını deneyim ederken, bir yandan da Endor'daki ekibi kontrol ediyoruz. Kalkanı devre dışı bıraktığımız andaysa oyunun en eğlenceli ve bir o kadar da can alıcı sahnesi olan Death Star'ı

patlatma kısmına geçiyoruz. Burada Millennium Falcon ve de X-Wing kullanarak filmdeki olabildiğince benzeyen bir uçuş simülasyonunun ortasına dalıyoruz. Animasyon, efektler ve uçuş hissiyatını harika şekilde yansıtan LEGO ekibi, bu noktada benden tam puan almayı başardı.

Klasik hikâyenin ardından yedinci filme geçiyoruz. Poe ve BB8 ile başlayan hikâyemizde, filmde tanıdığımız hemen herkesi görebiliyoruz. Yeni oyun ile birlikte farklı yenilikler gelmiş. Bunlardan ilki "Brick-Building" işleminin tek nokta yerine birkaç farklı yere konuşlandırılması. Özellikle gizli bölümlere gitmek için kullanılan bu yeni mekanik, oyuna farklı bir bulmaca teması eklemiş. Bir diğer yenilikse "Blaster Battles" olmuş. Belli noktalara direk siper giren LEGO'larımız, bir yandan kendilerini korurken, bir yandan da düşmana saldırabiliyorlar. Ateş edecek olan düşman kendisini belli ediyor ama birçok düşman varken doğru anda kafayı çıkarıp ateş edebilmek biraz dikkat gerektiriyor.

Seslendirmeler yine harika. En azından sırttan bir seslendirmeye denk gelmedim. Ayrıca komedi unsuru da tavan yapmış durumda. Hemen her yerde saçma sapan bir şey olabiliyor. Özellikle Star Wars hayranlarının bu oyunu oynarken çok güleceğine eminim!

LEGO Star Wars: The Force Awakens bugüne kadar oynadığım en iyi LEGO oyunları arasına rahatlıkla girebilecek seviyede. Her ne kadar bir noktada bolca aksiyon olsa da, oyuna eklenen bulmacalar ve farklı karakter kullanımları ile kaliteli bir LEGO ve Star Wars oyunu olmayı başarmış diyebilirim. Eğer ciddi bir oyun arıyorsanız, ne yazık ki LEGO Star Wars: The Force Awakens sizin için üretilmiş bir yapımdır değil ama yedinci filmi eğlenceli bir şekilde yeniden keşfetmek isteyenlerdenseniz muazzam bir eğlenceye hazır olun derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Star Wars dünyası, eğlencenin zirve yapması, bol karakter ve aksiyon
EKSİ Daha fazla yenilik eklenebilir, aksiyonun hiç durmaması

82

Playstore'dan dijital olarak satın alın!





Yapım **Ludeon Studios** Dağıtım **Ludeon Studios** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC, Mac** Web **ludeon.com/blog**

RimWorld ★

Kocaman bir dünya düşün, içinde de hayatta kalmaya çalışan bir grup. Yeni bir koloni kurma peşinde bir o yana bir bu yana koşuyor, hem doğayla, hem de gerçekle yüzleşiyorlar. Peki, onları mutlak ölümden kurtarabilecek misin?

RimWorld, 2013 yılında Steam Greenlight olarak kendisini piyasaya tanıttı. Temelde uzayın farklı bir noktasındaki, farklı bir gezegende koloni oluşturmaya çalıştığımız yapım, dışardan bakıldığı zaman gözükenden çok daha fazlasına sahip. Oyuna başlarken üç farklı senaryo modelinden birisini seçiyor, akabinde farklı ölçülerdeki haritalardan birisinin içerisine dalyoruz. Akabinde, yaratılan dünyanın hangi noktasına konuşlanacağımızı seçiyor ve oyuna başlıyoruz. Tynan Sylvester ve Ludeon Studios tarafından geliştirilen oyun hakkında uzun zamandır hummalı bir çalışma söz konusu. Oyunun grafikleri kimileri için zayıf gibi gözükabilir ama durum bundan çok daha farklı. Öncelikle RimWorld'deki tüm kolonistlerin kendilerine has özellikleri bulunuyor. Her biri farklı bir konuda uzman. Yani birisinin yaptığı işi diğeri aynı kalitede yapamıyor. Bu sebepten kolonimizi geliştirirken birimlerimize doğru



görevleri vermemiz şart. Tabii her bir karakterin kendisine has sorunları da bulunuyor. Bir kere aç kalmamaları gerekiyor. E malum, illa ki kalacak bir yer de lazım. Tüm bunların haricinde sıcak - soğuk gibi hava olaylarına karşı da savaşmamız gerekiyor.

RimWorld'de bir grup insanın başına gelebilecek hemen her türlü sıkıntı mevcut. Eğer doğanın gazabından kurtulabilirseniz, bu sefer de diğer kolonilerden korunmamız gerekiyor. Evet, oyunda ilerledikçe karşımıza birçok farklı, eli silahlı düşman birimi çıkabiliyor. Bu sebepten bir yandan kolonimizi geliştirirken, bir yandan da silahlanmak şart! Aksi halde yaptığımız her şey kısa sürede yok olabilir. Bu arada düşmanların saldırılarının gerçekten çok şiddetli olabildiğini belirtmek isterim. Oyunda gerçekten çok farklı ve şaşırtıcı detaylara sahip silahlar bulunuyor. Hele patlayıcılar! Atıldığı yeri dümdüz edebiliyor! Diğer taraftan, bu saldırılara göğüs gerdiğimiz sürece kolonimizi geliştirmek üzere bolca tutsak alabiliyoruz. Saldırı sonucu birçok yaralımız oluyor ama gerekli teknoloji seviyesine ulaştığımız sürece yaralılarımızı gerektiği taktirde protez yardımıyla ayağa kaldırabiliyor, yeniden iş başı yapmasını sağlayabiliyoruz.

Oyunda üç farklı yapay zekâ anlatıcısı bulunuyor. "The AI Storyteller" olarak isimlendirilen bu mekanizma sayesinde, oyunda olup bitenler bir noktada bizim yaptıklarımıza göre şekilleniyor. Yani deneyim ettiğimiz hiçbir

RimWorld oyun seansı bir öncekine benzemiyor ki bu da oyunu birçok yapımdan ayırmayı başarıyor. Aslında oyunda sürekli dönmüş duran bir döngü var ve bu sayede tüm oyun harika bir şekilde ayakta durabiliyor.

RimWorld gerçekten içinde kaybolunacak cinsten bir yapım. İlk baştaki ilkel toplama yöntemlerinden, zamanla ekip biçmeye, oradan kapalı alanlarda bambaşka dünyalar kurmaya kadar giden ve tüm bunları yaparken her biri kendi kişiliğine sahip kolonicilerimizin peşinde koşmaya kadar uzanan kocaman bir dünyadan bahsediyoruz. RimWorld kesinlikle uzun zamandır görmediğim derecede kaliteli bir yapım. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Devasa dünya, yapılacak onlarca iş, birbirinden farklı koloniciler, savaşlar ve oyuna etkileri
EKSİ Öğrenmesi biraz zaman alıyor, bir anda yok olmak işten bile değil



İNCELEME

Oyun parası

Oyundaki bazı karakterler, kostümler, bölümler ve bir takım eklentileri oyunu oynayarak kazandığımız Fight Money ile satın alabiliyorsunuz. Oyundaki ön karakter hikayeleri ve yeni gelen hikaye moduyla da yaklaşık 170bin FM kazanmanız mümkün.



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4** Web **www.streetfighter.com**

Street Fighter V ★

Hikaye modu da geldiğine ve artık "tam bir oyun" olduğuna göre, notunu vermenin zamanı geldi.

Hatırlarsanız bundan aylar önce, SFV piyasaya çıktığında incelemesine dergide yer vermiştik fakat puan kısmını boş bırakmıştık. Bunun tek nedeni de oyunun birçok açıdan eksik olmasıydı. Bir hikaye modu bulunmayan, Arcade kısmı ortada olmayan, günlük Challenge'lar ve diğer tek kişilik oyun modlarından yoksun olan bir yapım vardı karışımızda. Zaten Capcom da gelen tepkilere kayıtsız kalmayarak kısa sürede bir açıklama yaptı ve "Bir daha oyunu erteleriz de eksik oyun piyasaya sürmeyiz..." dedi, akıllılık etti. Çıkışından aylar sonra oyun için yapılan en büyük yenilik A Shadow Falls adındaki hikaye modu oldu. Özellikle oyuna çok aşına olmayanlar ve direkt multiplayer kısma atılmak istemeyenlerin tercihi olan bu hikaye modu, tam beş farklı bölümden oluşuyor ve her bölümün içinde de bir dolu dövüşte rol sahibi oluyoruz. Hikayeye göre M. Bison -ki oyunu Japonca seslendirmeyeyle

oyunarsanız adının Vega olduğunu göreceksiniz, şaşırmayın- dünyayı ele geçirmek için yine hain planlar peşindedir ve ona karşı da tanıdık ve yeni bir takım kahramanlar birleşir. Üstelik bu birleşme de o kadar standart bir şekilde aktarılmamış, anime senaryosu esintileri ile hazırlanmış, hoş olmuş.

Her ne kadar ara sahneler bile oyun motoruyla, sağlam bir görsellikle aktarılmış olsa da bölümler arası yüklemeler, kopuk ve gereksiz sahneler, kolay dövüşler derken hikaye modu biraz sıkıcı olmuş. Oysaki olaylara göre Survival modundaki ek güçler veya zayıflıklar kazandığımız değişik maçlar sunulabilmiş.

Hikaye kısmının bir güzel yanı da normalde kontrol etme imkanımız olmayan karakterleri denememize olanak sunması. Balrog ile bolca yumruk atmak, Ibuki'nin bıçaklarını denemek, Juri'yle tekme saydırmak ve Urien-sama'nın farklı güçlerini denemek A Shadow Falls eklentisi ile mümkün oluyor. (Bu arada bu DLC'yi PS4'te normal güncellemenin yanında, Store'a uğrayıp

indirmemiz gerekiyor ve yaklaşık 8 GB'lık da boyutu var.)

Bence bu hikaye kısmıyla birlikte tam bir oyuna dönüşen SFV'i yine de tek kişilik ve hikaye kısmı için oynanan bir oyun olarak değerlendirmemek lazım. Hikaye bölümü sizi oyuna ısındırmak, karakterleri tanımak ve sevmek için çok iyi bir eklenti olmuş ama bu oyunu satın alacaksanız bilmelisiniz ki asıl olay Online müsabakalarda. Zaten oyun bu anlamda kesinlikle rakip tanımaz durumda ve Tekken 7 gelene kadar da alternatifiniz yok diyebiliriz. (Guilty Gear Xrd ikinci tercihiniz olabilir ancak.) Şayet ki online olarak dövüşmek için yer arıyorsanız, şu an SFV'i tercih etmenin tam vakti! ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Hikaye modu karakterleri tanımak için iyi olmuş, online kısım mükemmel
EKSİ Hikaye modu elbette daha iyi olabilirdi, oyunun ana menüsüne sinir oluyorum

87



Shadwen

Bir itirafta bulunayım, ne kadar çabalasam da Trine'ı hiç sevemedim ben. Sanırım Frozenbyte da bunu duymuş olacak ki herkesi mutlu edecek bir oyun çıkartmış ortaya...

Nereden başlasam bilemiyorum. Sanırım hiçbir beklentim olmadan oyuna başladığımı söyleyerek girmem lazım bu incelemeye. Shadwen, hikâye olarak oldukça bilindik bir yol izliyor. Hemen hemen çoğu oyunda gördüğümüz, krala suikast yapma hikâyesini işlemeye karar vermişler. Ancak işlenmiş dememe bakmayın, hikâye adına göreceğiniz şeyler; yüklem ekranlarında geçen iki üç cümleyle, oyunun başı ve sonunda karşınıza çıkacak olan 10'ar saniyelik resimlerden ibaret. Kısacası, eğer oyunları konusuna göre seçiyorsanız bu oyunda öyle ahım şahım bir hikâye bulamayacağınızı söylemem gerekiyor. Çünkü olur da oyunun başlangıcına denk gelerseniz, hikâyesinin çok güzel başladığına tanık olup kendinizi kandırabilirsiniz. Üstelik oyunun bir sonu var ki ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Kesinlikle tatmin edici bir son değil.

Oyun boyunca küçük, yetim kızımız Lily ve kralı öldürmeye yemin etmiş Shadwen'i kontrol edeceğiz. İkisini birden kontrol edeceğiz diyorum ancak oyun boyunca kontrolümüzde olan kişi Shadwen olacak. Lily'e sadece bir yerden bir yere gitmesini söyleyebiliriz. Bunun dışında doğru anı kollayıp, çıkışa doğru hareket ediyor kendisi. Elbette, gizlilik gerektiren bir oyunda peşimize birisinin takılması ve saçma sapan hareketler yaparak bütün planı bozabilecek olması korkunç geliyor olabilir. Ancak korkmayın! Çünkü düşmanlar Lily'i ne yaparsa yapsın göremiyorlar. Bir nevi hayalet gibi geziyor ortalıkta. Biz de o sırada kancamızla tahattan yapılan şeyleri çekip dikkatleri dağıtıyoruz veya tepelerde bulunan tahta çıkıntılarına atarak

örümcek adam misali geziniyoruz. Etrafta bulduğumuz sandıklardan çıkan parçalarla, yine o sandıklardan çıkan taslakları tamamlayıp farklı bomba veya tuzaklar yapabiliyoruz. Oyunun en can alıcı noktasına gelirsek eğer; zamanı kontrol edebiliyoruz. Üstelik o kadar güzel bir şekilde yedirilmiş ki oyuna, her hata yaptığınızda L1 tuşuna basarak zamanı istediğiniz kadar geri alabiliyorsunuz. Böylece oyun bir saniye bile durmadan devam edebiliyor. Durmadan dedim ama o şekilde demedim. Oyun bolca duruyor! Hatta hareket etmediğimiz süre boyunca zamanın da durduğunu söylesem yanlış olmaz. Tabii, gizlenirken hareket etmediğinizden, zamanın durması da pek hoş olmuyor. İşte bunun için de zamanı devam ettirme tuşu imdadımıza yetişiyor.

Basılı tuttuğumuz süre boyunca zaman akmaya devam ediyor.

Oyun boyunca karşınıza çıkacak olan iki tane düşman tipi var. İlki, hızlı bir şekilde arkadan yanaşıp öldürdüğünüz hafif zırhlılar; ikincisi ise sadece havadan üzerine düşerek öldürebildiğiniz ağır zırhlılar. Oyunda ilerledikçe, ağır zırhlıların harita üzerinde dağılımları artıyor ve bir şekilde oyunun zorluğunun artmasına neden oluyor. Ancak buna rağmen bölümlerde çok fazla zorlanmadan ilerleyeceğinize eminim. Harita tasarımları farklı olmasına rağmen, mekanlar çok benziyor ve bu bir yerden sonra tekrara düşme algısını oluşturuyor. Shadwen, ufak tefek kusurlarına rağmen gizlilik oyunları sevenlerin kaçırmaması gereken bir yapım olmuş. ■ **Cantuğ Şahiner**

**Kıymet bilmek
Tuzaklarınızı dikkatli
harcayın çünkü
etraftan bulacağınız
parçalarla dahi
o tuzakları tekrar
yapmak uzun bir
zaman alacak. Ayrıca
bombaları kullanırken
ayrıca dikkatli olmakta
yarar var. Yan yana
olan adamların hepsi
ölmezse, birisi anında
alarm verebiliyor.**

KARAR

ARTI Türün iyi bir temsilcisi, zamanı kontrolü, grafikler ve atmosfer
EKSİ Tekrara bağlaması, hikâye

68



Rezil fizikler
Oyunda araba kontrolü sıfır olduğundan, rakip arabayı patlatmanız çok zor olabilir ve sürekli arabayı sağa sola vurabilirsiniz. Korkmayın ve kumandayı yavaşça yere bırakın.



Yapım **Stainless Games Ltd** Dağıtım **Stainless Games Ltd** Tür **Yarış, Aksiyon** Platform **PS4, Xbox One** Web **www.carmageddon.com**

Carmageddon: Max Damage

Gönül isterdi ki, bu yazıyı yazarken eski dostum ile olan özlemimiz tamamen giderilmiş olsun ve ikimiz de mutlu bir şekilde araçları patlatmaya devam edelim. Ancak ne mümkün?

Bilgisayarı yeni aldığım günler, yani henüz dördüncü sınıfa gidiyorum ve zamanım iki şekilde geçiyor. Ya sürekli dergilerden çıkan demoları yükleyip deli gibi oynuyorum, ya da hepimizin o dönemlerde yaptığı gibi, ayda birkaç kere CD satan dükkanlara gidip oyun doldurtuyorum.

İşte tam o dönemlerde bir gün, karşıma Carmageddon adında bir oyun çıkıyor ve bilgisayarım kurmamla oyunun beni kendisine bağlaması bir oluyor. Saatler, günler derken uzun bir süre boyunca bu oyunun başından kalkmıyorum. Kahramanımız -çakma Cem Yılmaz- Max ile beraber parçalamadığımız araç, ezmediğimiz zombi kalmıyor. Ama elbette bir süre sonra hayat, beni ve Max'i ayrı yollara itiyor.

Tıpkı eski oyunlarında olduğu gibi; Carmageddon: Max Damage'da da diğer araçlarla kıyasıya bir yarışa girebilir, etrafta olanlardan habersiz bir şekilde dolanan insanları ezebilir

veya yarıştığınız öteki araçları sırf zevkine patlatabilirsiniz! Evet, bu saydıklarım gerçekten de bu oyunun olmazsa olmazları. Peki madem oyun eski oyuna sadık bir şekilde ortaya çıkartılmış, o halde oyunu kötü yapan unsurlar neler? Gelin biraz bunlardan bahsedelim. Sayacaklarım arasında özellikle bir tanesi var ki beni benden almış durumda ve oyunla arama ciddi anlamda büyük bir mesafe koydu.

İlk olarak oyunun sürüş hissi namına hiçbir şey vermemesi beni gerçekten oyundan soğutmuş durumda. Araçlarla yarışmayı bırak, bir yerden sonra tek düşünebildiğin kendini yolda tutmaya çalışmak oluyor. Aracımız sanki buz üzerinde gidiyormuş gibi yol tuttuğundan bir yerden sonra yön vermesi imkansız bir hal alıyor. Düşün, bir arabayı patlamak için canını dişine takacaksın ve çoğu zaman elde ettiğin şey ise koca bir hiçlik olacak. İkinci sıkıntı ise yükleme süreleri, hangi oyun modunda olursanız olun yükleme süreleri resmen bitmek bilmeyen bir işkence. Oyunun açılışını beklerken bir el FIFA atın anca yetişirsiniz yarışa (Abartı değil, şahidim. - Kürşat). Son olarak da grafik sıkıntısından bahsetmek istiyorum; karşımda kamera açılıyla, sinematigiyle, çevre dizaynıyla 90'lardan gelen, eski gözükken bir oyun var.

Multiplayer'a girme konusunda büyük sıkıntı yaşadığımdan bir şey diyemiyorum. Ancak girebilseydi eğer, oyunun en oynanması modu olacağından da eminim. Ayrıca oyunun bir adet kariyer modu bulunuyor ve onda ilerledikçe "freestyle-play" modunda kullanabileceğiniz

yeni haritalar açılıyor. Artık yarış mı tamam-larsınız, insanları mı ezersiniz, arabaları mı patlatırsınız tamamen size kalmış durumda. Yığıldı öldürelim ama hakkını yemeyelim. Ya da boşver bu seferlik yiyeğim. Niye yemeyeceğiz abi? Adamlar tutmuş 90'lı yılların sonundan kalma oyunu hiçbir şey eklemeden, günümüze bile uyarlamadan önümüze koymuşlar.

Ne yazık ki bir kere daha hevesimizi kursağımızda bırakan bir oyun olarak tarihe geçiyor Carmageddon: Max Damage. Bu oyunu oynamak için inat ettiyseniz bile, bence oynamayın. Gidip telefona çıkan sürümünü indirin, çok daha fazla keyif alacağınızı garanti ederim. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Fiyatı, Max'i tekrar görmek, araç parçalamaya çalışmak!

EKSİ Grafikler, eski oyun mekanikleri, yükleme süreleri, sürüş hissi

42



Trials of the Blood Dragon

Kimi oyun vardır, tek bir amaca hizmet eder. Kimi oyun vardır, sadece tek bir türe bağlı kalır. Fakat bir de Trials of the Blood Dragon gibi oyunlar vardır ki ne olduğunu bir türlü anlayamayız...

RedLynx tarafından üretilen Trials Fusion ve de Ubisoft Montreal tarafından geliştirilen Far Cry 3: Blood Dragon'u sanıyorum bilmeyen yoktur. Peki, ikisinin bir araya geldiği farklı bir oyunla karşı karşıyayız desem? İnsan bir şaşırıyor değil mi? Trials of the Blood Dragon isimli bu güzide oyun, sadece bu karşımla değil, oyun içi mekanikleri ile de ziyadesiyle şaşırtıcı. Neden mi? Durun izah etmeye çalışayım...

Attan indim, bindim eşeğe

Trials of the Blood Dragon, temelde Trials Fusion'un motor dinamiklerini kullanıyor ki zaten oyuna motor üzerinde başlıyoruz. Motoru kullanmak için WASD tuşları yeterli oluyor. "W" ile hızlanırken, "A" ve "D" tuşları ile de dengemizi bulmaya çalışıyoruz. Fakat zamanla gelişen ve değişen parkurlar yüzünden denge bulmak konusu bir hayli zor hale geliyor. Yine de oyunda bolca "check point" olduğu için düştüğümüz anda hemen yakın bir noktadan oyuna devam edebiliyoruz. Eğer bölüm içinde yüksek puan almanın peşinde olanlardansanız, o zaman olabildiğince dengenizi ayarlamamız gerekecek demektir. Her bölümün kendisine has bir tasarımı ve biz ilerledikçe değişen mekanikleri bulunuyor. Başlangıçta klasik bir hoplamalı zıplamalı bölüm tasarımları bizi selamlıyor, dördüncü haritaya geçtiğimiz anda

her yerin patladığı, denge kurmanın giderek zorlaştığı, gerçekten fantastik parkurlar ile karşılaşılıyor.

Parkurların değişimi oyuna birçok açıdan yansıyor. Özellikle kamera açıları ile yaratılan derinlik, oyunun sadece bir motor yarışı olmadığını ortaya koymaya yetiyor. Yetiyor ama yapımcı ekip bununla sınırlı kalmıyor ve bir noktadan sonra motordan inip, tıpkı bir side-scrolling oyundaymışız gibi elde silah koşmamıza imkân sunuyor! Oyun hakkında fikri olmayan birçok oyun severi kalbinden vuracak bu oyun modeli, Trials of the Blood Dragon'u kesinlikle farklı bir noktaya taşıyor. Motordan indiğimizde, karşımıza çıkan bulmacaları çözen, farklı platformları tek seferde aşmaya çalışan ve tüm bunları yaparken yandan da düşmanları ortadan kaldırmaya çalışan bir karaktere bürünüyoruz. İlk başta kısa gibi gelen koşurma dolu bölümlerde, birçok farklı zorlukla karşılaşılıyor. Oyunun geneli kısa diyebilirim. Yani dört saat gibi bir sürede rahatlıkla bitirilebiliyor ama onu gerçekten bitirmek için tüm dünyadaki oyunculara meydan okumak şart. Her bölüm sonunda, bir not alıyoruz ve bu not, uPlay üzerinden değerlendiriliyor. Eğer oyunu gerçekten bitirmek istiyorsanız, sizi dev gibi bir rekabet ortamı bekliyor diyebilirim.

Trials of the Blood Dragon'un fizik motoru, yarattığı konsept için fazlasıyla yeterli ama cihaz kullanmadan hareket ettiğimiz platform modeli kısmında birçok sorun var. Bir kere karakterimiz balon gibi zıplıyor. Yani hem mesafe algısı sağlamıyor, hem de olmaya-

cak yerlere ulaşabiliyor. Ayrıca elimizdeki silah resmen sonsuz; oyun boyunca bana ateş edebilen düşmanla karşılaşmadım ki zaten onlar da ayrı bir odun. En çok zorlayan taretler oldu ama onlara da kısa sürede çözüm buldum. Arica "E" tuşu ile etkileşime geçebiliyor olmak büyük risk zira "R" tuşu kayıtsız şartsız bölüme restart atıyor. Gerçekten can sıkıcı! Özetlemek gerekirse; Trials of the Blood Dragon farklı bir oyun olmuş ve bir alanda hedefine ulaşmış diyebilirim. Yine de herhangi bir uzun soluklu oyunun yerini tutamayacak kadar da kısa. Eğer tek amacınız eğlenmekse, bir göz atın derim.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, farklı haritalar, rekabet potansiyeli
EKSİ Zayıf yapay zekâ,
kısa oyun süresi





Yapım **Heart Machine** Dağıtım **Heart Machine** Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, Mac, Linux, PS4, PS Vita, Xbox One, Ouya, Wii U** Web www.heart-machine.com

Hyper Light Drifter

Gelecekte tek başına kalmaya hazır mısınız? Bu karanlık dünyada, dev bir hastalığın pençesinde hayatta kalmaya çalışmak, herkesin yapabileceği bir şey değil; unutm! Peki, sen dayanabilecek misin?

Titan Souls oynadınız mı? Bence kesin oynayın! Oyun çıktığı gibi başına geçmiş, akabinde de oyun hakkında bir inceleme yazmıştım. Piksel grafiklere sahip olmasına rağmen dev gibi bir haritanın içerisinde kaybolmamıza imkân sunan ve devasa boss savaşları ile dikkat çeken bu oyun, kesinlikle Hyper Light Drifter ile birçok benzerlik gösteriyor. Nitekim aradaki farkların başında Hyper Light Drifter'ın geliştiricisi Alex Preston'un sadece 27,000 dolar hedef koyduğu Kickstarter projesinin 645,158 dolar gibi hiç hesapta olmayan bir meblağ ile tamamlaması yer alıyor. Hemen her türlü platformda üretilen yapım, 2D action RPG kategorisinde. Legend of Zelda: A Link to the Past ve de Diablo karşımları bir oyun modeli benimsenmesi, Hyper Light Drifter'ı benzerlerinden bir hayli farklı kılıyor.

Karakter ve ötesi

Ana karakterimiz elinde "Energy Sword" denilen bir kılıç taşıyor. Çok hızlı darbeler vermeye yarayan bu kılıç, pek tabii ki oyundaki tek silahımız değil. Hyper Light Drifter içerisinde başta "normal" bir tabanca ile çıktığımız yolda, zamanla birçok farklı ve fantastik silaha kavuşuyoruz. Etrafta birçok silah bulduğumuz gibi, birçok farklı hayat kutusuna da ulaşabiliyoruz. Ulaşabildiğimiz silahların bir kısmı tüm çevreye zarar verebilecek derecede güce sahip ki zaten farklı silahlara ulaşmadan iler-

lemek pek mümkün değil. Hyper Light Drifter farklı kılan bir diğer nokta da burada devreye giriyor. Haritası devasa olduğu için, nereden, ne bulacağımızı tahmin etmek imkânsız gibi bir şey ama farklı silahlara ulaşmadan belirli noktaları geçmek de bir hayli zor. Bu sebepten önce dünyanın içinde bir miktar kaybolmamız gerekiyor. Her yöne biraz bakmak, farklı yönleri akılda tutarak ilerlemek lazım. Ancak bu şekilde karakterimizi ileride karşıma çıkacak zorlu görevlere karşı hazır hale getirebiliyoruz. Bu arada dünyanın gerçekten büyük olduğunu belirtmek isterim. En az Titan Souls'da olduğu kadar geniş bir harita söz konusu. Hemen her yerde farklı bir yol ve farklı bir macera ile karşılaşmak kesinlikle oyunun en büyük artlarından. Yaratılan karanlık dünyada bolca bulmaca da bulunuyor. Dümdüz koşturmak her ne kadar kolay olsa da etrafa yeterince bakmayan oyuncular çok şey kaçırıyor. Harita üzerindeki bulmacaların, farklı harita tuzakları ile engelleniyor olması da Hyper Light Drifter'a ayrı bir tat katmış. Oyuna alışması kolay ama ustalaşması kesinlikle zaman alıyor. Burada ilk olarak devreye farklı düşman modelleri giriyor. Başlangıçtaki klasik düşman birimleri, kısa sürede çeşitleniyor. Hatta oyunda çok fazla sayıda düşman modeli olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bunlardan bazıları en iyi oyuncuyu bile kısa sürede öldürebiliyor. Hele kalabalık bir düşman grubunun içine düşerseniz, anında öldünüz

diyebilirim. Kendilerinden kaçmak için menzilli silahımızı ve de yakın dövüş gücümüzü kullanmamız şart. Düşmanlardan kaçmak için PC platformunda "space" tuşu ile ani bir ilerleme hareketi yapabiliyoruz ama hepsi bu. Herhangi bir farklı "dodge" mekanikliği ne yazık ki söz konusu değil ki bu da oyunun zorluk seviyesini birkaç tık artırıyor. Piksel grafiklere bir alerjiniz yoksa Hyper Light Drifter gerçekten iyi bir seçim olabilir. Hem senaryosu, hem karanlık dünyası, hem de devasa haritası ile kesinlikle deneyim edilmesi gereken indie yapımlardan bir tanesi.

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Karanlık dünyası ve atmosferi, geniş haritası, bol ve farklı düşman
EKSİ Sınırlı sayıdaki hareket, haritada kaybolma potansiyeli

83

Derinlere indikçe oyunun atmosferi korkutucu bir hal alıyor.



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **GameTrust Games** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web goo.gl/112INS

Song of the Deep

Merryn kızım, üzerinde yaşadığımız bu küçük dünya bizlerden ne gibi gizemler saklıyor bir bilsen. Denizin derinliklerinde, altından şehirlerinde yaşayan, daha önce hiç görmediğimiz canlılar ve daha bilmediğimiz neler neler...

Song of the Deep, Ratchet & Clank serisiyle efsane haline gelen, Resistance serisi ile Halo'nun karşısına dikilen ve geçtiğimiz ay Spiderman duyurusuyla bizleri heyecandıran Insomniac Games'in oyunculara son sürprizi olarak göze çarpıyor.

Merryn ve balıkçı babasının hikâyesinin anlatıldığı oyun, Insomniac Games'in diğer oyunlarının aksine iki boyutlu sanatsal bir macera oyunu olarak tanımlanıyor. Child of the Light, Valiant Hearts: The Great War ve Ori and the Blind Forest gibi etkileyici görsellere sahip olan oyunların izinden giden Song of the Deep, bizleri büyüleyici bir dünyaya davet ediyor.

Bir gün babasının denizden dönmemesi üzerine Merryn, hurdalardan yaptığı denizaltı ile bilinmeyene doğru, babasına doğru yolculuğa çıkıyor. Başlangıçta denizin tehlikelerine karşı denizaltısında savunmasız olan Merryn, çok geçmeden denizde bulunduğu parçalarla denizaltısındaki ilk değişikliği yaparak, bağladığı devasa pençe ile doğrudan düşmanlarına saldırabilirdiği gibi pençeyi denizdeki diğer cisimleri düşmana fırlatmak için de kullanabilmeye

başlıyor. Dahası, yolculuk boyunca denizin derinliklerinde bulunmayı bekleyen başka parçalarla birlikte, yengeç dostumuzun sattığı, satın alınmayı bekleyen parçalar da var. Bu parçaların arasında denizaltımızı hızlandırabilen yeni bir pervane, düşmanlarımızı korkutup kaçırın bir fener ve Merry'nin denizaltıdan dışarı çıkmasını sağlayan bir dalgıç kıyafeti de bulunuyor. Bu parçalar denizin derinliklerinde karşılaçağımız bulmacaları çözmemize yardımcı olurken, yeni bölgelere erişmemize de olanak sağlamakta. Karşılaşacağımız bulmacaların tek bir şekilde çözülebilmemesi, bulmacaları çözmek için kullandığımız zamanın büyük bir kısmını düşünmek yerine uygulamaya harcamamıza neden oluyor. Her yeni bölgeyle birlikte yeni düşmanlar ve bölüm sonu canavarları da bizleri bekliyor. Başlangıçta oldukça doyurucu olan düşman çeşitliliği, oyunun yarısından itibaren bizleri üzmeye başlıyor. Birbirinden sadece farklı renkleri ile ayrılabilen yeni düşmanlar oyunda bir tekrar hissi yaratıyor.

Neyse ki, oldukça başarılı kontrollere sahip olan Song of the Deep, birçok oyunun ba-

şarısız olduğu su altı atmosferi konusundan alnının ağıyla çıkıyor. Oyun bilgisayar tarafında her ne kadar klavye ve fare desteği sunsa da, herhangi bir gamepad ile daha zevkli bir kontrol imkanı sağlamakta.

Eksiklerine rağmen oldukça başarılı bir oyun olan Song of the Deep, bu sıcak yaz günlerinde serinlemek isteyen oyuncuları bekliyor.

■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI Sanatsal görseller, su altındaki atmosfer
EKSİ Bulmacalar tek bir çözüme sahip, düşman çeşitliliği az

70

Star Ocean: Integrity and Faithlessness

Yılların belki de artık eskittiği Star Ocean serisinin son üyesi de aramızda. JRPG'cileri buraya alalım, geriye kalan arkadaşlar sayfaları çevirmeye devam edebilirler...

Bir dönem vardı ki konsolda RPG dediğimiz an sadece JRPG'lere, yani Uzak Doğu'nun ellerinden çıkmış RPG'lere ulaşılabiliyorduk. Bu dönemde Squaresoft (Şimdi Square Enix) patlama yaşamış, birçok başka Japon firması da kendi JRPG'leriyle konsollarda hüküm sürmeyi başarmıştı. Xbox'ın çıkışı ve konsolların güçlenmesiyle birlikte Amerikan yapımı, şimdilerde iyiden iyiye aşına olduğumuz RPG'ler ortaya çıktı ve JRPG'lerin saltanatı sona erdi.

Star Ocean serisi bu dönemin önemli oyunlarından biriydi. Her ne kadar sürekli Final Fantasy'nin gölgesi altında kalsa da kendine has bir havası ve FF'den farklı, dinamik bir savaş sistemi bulunduyordu. Dönemi için eğlenceliydi fakat 2016 yılında halen aynı oynanışı görüyorsak, ortada bir problem var demektir...

Fidel ve Miki etrafında dönen ve hızla uzaydan gelen bir takım insanları bünyesine katan bir hikayeyle bizi buluşturuyor yeni Star Ocean. Daha kimin ne yaptığını anlamadan büyük

bir savaşın ortasında buluyoruz kendimizi ve bir oraya, bir buraya gidip bir JRPG'de olması gereken ne varsa, hepsini tecrübe ediyoruz. Etrafta başı boş dolaşan yaratıklar mı? Burada. Eşya bulup karakterlerinizi geliştirmek mi? Burada. Bir kasabaya uğrayıp ilan panosundan görev almak mı? Burada. Uzun ve boş diyaloglar mı? Burada. Anlayacağınız Integrity and Faithlessness (Bunun nasıl bir isim olduğunu bir başka vakit tartışalım.) tam bir JRPG. Öyle ki kendini geliştirme adına da hiçbir şey yapmamış ve halen etrafta bulunan bir avuç JRPG'ciyi tatmin etmekten ötesini de düşünmemiş. Her ne kadar oyunun savaş sistemi çok dinamik ve bir çeşit hack'n slash gibi çalışsa da burada da bir süre sonra en güçlü büyülere sahip karakterin kontrolüne geçip savaşları hızla bitirmek istiyorsunuz; sıradan kılıç saldırıları bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Savaşlar eğlenceliyken bölüm ve mekan tasarımları da bir o kadar kötü... Nerede FF'nin yaşayan şehirleri, nerede Fidel'in kasabası... Kısa bir sürede Fidel'in kasabasına saldırı olduğunda dedim ki, "Oh, şurayı yıksınlar da yeni bir şehir diksinler!". Sonradan anladım

ki amaç bu şehirleri birer duraklama noktası olarak kurgulamakmış. Yani bu şehirlerde sadece birkaç satıcıya uğradıktan sonra derhal orayı terk etmeniz isteniyor. (Bariz bir şekilde istenmiyor da yapacak başka bir şey yok ortalıkta.)

Gerçekten ama gerçekten, çok sağlam bir JRPG'ci değilseniz bu oyunu oynamak için bir nedeniniz olduğunu sanmıyorum. Niye Uzak Doğu halkı kendini bu konularda geliştiremiyor ki... ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Savaşlar sistemi iyi
EKSİ Her şey çok eski kalmış,
görsellik çok üzücü

53



Starbound

Sandbox oyunların sayısında acayip bir artış var. Hemen hepsi devasa 3D dünyalara sahip olan bu yapımlara, piksel grafikli bir 2D oyun merhaba diyor! Amacınız oyun içinde kaybolmaksa, Starbound tam da size göre!

"...Sonra çektim aracı bir gezegenin üstüne. Baktım mekân güzel, indim aşağıya. Sonra löps löps diye topladım her şeyini. Bir kamp kurdum, kesin görmen lazım. Yarın da benim o tarafa uğrayalım." Ha, ne? Merhaba! Hahaha! Starbound oynuyordum da kendimi kaptırışım. Ya bakın ne diyeceğim, bu oyun çok acayip! Geçen Starbound oynayan bir arkadaşımınla gerçekten bu konuşmalar geçti aramızda. Starbound aslında 4 Aralık 2013 tarihinden beri aramızda. Hatta kendisini ilk gösterdiği dönem sizler için bir ön inceleme yapmıştım. O gün bu gündür yapım aşamasında olan Starbound, nihayet piyasaya çıkmayı başardı. Tabii aradan geçen sürede onlarca hata düzeltildi, oyuna yepyeni bir cila atıldı. Efendim Starbound'da kendi gezegenini terk etmiş bir bireyi canlandırıyoruz. Aralarında insanların da bulunduğu toplam yedi adet ırk seçilmeyi bekliyor. Her ırkın gezegenini terk etmek için geçerli bir sebebi olduğunu düşünüyorum. Çünkü bir sebep yoksa saçma yani... Neyse, bir uzay gemisinde gözlerimizi açıyoruz. Bu gemide bir adet 3D printer, fazladan saklama alanı, teleport ve de kaynak alanı bulunuyor. Nitekim tüm bu özellikleri kullanmak için öncelikle bir gezegene zorunlu olarak ışınlanmamız gerekiyor. İçine daldığımız dünya devasa. Hatta o kadar büyük ki sınır sızsiniz diyebilirim! (Pizza Hut reklamı gibi oldu.) Gemiden aldığımız teknolojik bir cihaz ile etraftaki hemen her

şeyi kazanabiliyoruz ama bu işlem biraz vakit alıyor. Bu sebepten hızlıca kendimizi geliştirmemiz şart. Amacımız, içine daldığımız dünyada hayatta kalmak. E hayatta kalmak için de hem beslenmek, hem de dışarıdaki canavarlardan korunmamız şart. Bunun için etraftaki hemen her şeyi topluyoruz. Yer yüzünde ve yer altında büyük miktarlarda kazı yapmamız mümkün. Tabii işin aslı biz derinlere indikçe çıkıyor. Starbound'da birçok farklı üretim masası modeli mevcut. Ahşap ile başlayan masalar, altın, çelik ve ileride çok daha fantastik materyallerden oluşabiliyorlar. Bunun için de bolca kazı yapmamız şart. Her yeni masa modeli, daha hızlı kazı yapmayı sunan, gelişmiş bir kazı aparatı sunuyorken, bir yandan da daha üst seviye zırh ve silah yapmamıza ön ayak oluyor. Biz geliştikçe dünya da farklılık gösteriyor. Daha zorlu düşmanlar geliyor ve kaynağa ulaşmak zorlaşıyor. Yine de temelde iyi bir kazı rotası çizmek, birçok şeyi kolaylaştırıyor. Tüm bunların haricinde Starbound bize tam teşekküllü bir yer kurma şansı veriyor. Üretilebilecek o kadar çok materyal var ki bir noktadan sonra kendi tarzınızı oluşturmanız işten bile değil. Başladığımız gezegende yeterince malzeme topladıktan sonra, uzay gemimizin deposunu doldurup başka yerlere gidebiliyor, farklı insanlarla Starbound deneyimi paylaşabiliyoruz. Starbound üzerinde kesinlikle yapılabilecek çok şey var ama kazı yapmak ve kaynak toplamak ne yazık ki bir noktadan sonra



insanı yoruyor. Müziklerin durgunluğu ve sürekli malzeme toplamak, bir noktada Starbound'un bulunduğu tüm güzellikleri kendi kendisine ortadan kaldırıyor. Eğer sabırlıym diyorsanız, o zaman bu oyun size göre bir yapım. Aksi halde, uzağından dolaşarak geçin. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Benzersiz haritaları, detaylı piksel grafikler, yapılacak çok şey olması
EKSİ Sınırlı savaş mekanikleri, sürekli kazı yapmak, çok sabır gerektirmesi



Yapım **Tokyo RPG Factory** Dağıtım **Square Enix** Tür **JRPG** Platform **PC, PS4, PS Vita** Web **www.iamsetsuna.com**

I Am Setsuna ★

Milyon dolarlık oyunların yanında yer edinmeye ve JRPG türüne can vermeye çalışan I Am Setsuna'nın işi hiç kolay değildi ama ne demişler: İnanmak, başarmanın yarısıdır.

Özellikle "sonu gelmeyen fantezi" Final Fantasy ile akıllarda yer edinen Square Enix, bu sefer daha küçük bir yapım ile bizlere merhaba dedi. Yapımcılığını Square Enix'e bağlı Tokyo RPG Factory'nin üstlendiği ve bizi eskilere götürmeyi hedefleyen yapımın adı I Am Setsuna.

Karlarla kaplı bir diyarda her on senede bir, kurban edilmek üzere on sekiz yaşına basmış bir kız seçilir. Kurban etmenin amacı, yeryüzünde gezinen canavarların sayılarının artmasını ve huzursuzlanarak dünyayı istila etmelerini engellemektir. Kurban edilmek üzere seçilen son kişi Setsuna'dır. Yönettiğimiz ana karakterin adı, Endir. Kendisi Maskeli Kabile olarak bilinen paralı askerler kabilesine mensup. Oyunun alıştırma bölümünden sonra yanına yaklaşan gizemli bir adam Endir'e yeni bir görev vermek ister. Adam, Endir'e kurban olarak seçilen Setsuna'yı öldürmesini söyler. Endir görevi kabul eder ve Setsuna'ya ulaşır. Lakin Setsuna'yı öldürmez çünkü Setsuna, zaten kurban edileceğini ve Endir'in aldığı görevin

dolaylı olarak tamamlanacağını söyler. Bununla da yetinmez ve Endir'den kendisine refakatçi olarak eşlik etmesini ister. Setsuna'nın anlattıkları Endir'e mantıklı gelir ve dediklerini kabul eder. Böylece Setsuna, Endir ve öldürme girişiminden dolayı Endir'e pek güvenmeyen diğer refakatçi Aeterna'nın zorlu yolculuğu başlamış olur. Unity grafik motoru ile geliştirilen I Am Setsuna'da karşımıza istemediğimiz kadar kar çıkıyor. Her ne kadar bu sıcak havalarda bolca kar görmek ruhumuzu serinletse de aslında oyunda hüzünlü bir hava hâkim. Kuşkusuz müziklerin de bunda etkisi bir hayli büyük. Sakin ama içten piyano ezgileri sizleri alıp götürüyor. Anime havasının etkili olduğu çizim tarzı ise çok şirin. Karakterlerin modelleri, karda yürürken karakterlerin arkalarında bıraktıkları iz, ağzlarından çıkan buhar ve bolca yağın kar gayet başarılı. Oyun bu konuda kendisinden bekleneni veriyor ve oldukça tatminkâr. Grafik bakımından tek eksiklik, animasyonlara yer verilmemiş olması. En azından bir açılış videosu konulsa iyi olurdu. Aynı şekilde oyunda, seslendirme de maalesef bulunmuyor. Oyunun nostaljik bir hava yaratmak istediği ortada fakat günümüz şartlarına göre seslendirme olmalıydı diye düşünüyorum. Ayrıca oyun her ne kadar gamepad desteğine sahip olsa da fare desteği bulunmuyor. Bu arada, oyuna girmeden kontrol ayarları ekranından hangi tuş ne işe yapıyor diye bakmanızı öneririm çünkü alıştırma bölümünde birçok tuş için bilgi verilmiyor. Örneğin alıştırma bölümünde "momentum" özelliğinden bahsediliyor ama hangi tuşla kullanıldığı söylenmiyor.

JRPG türünde olan I Am Setsuna, klasik sıra tabanlı dövüş sistemine sahip ama "active time battle" denilen özelliği kullanıyor. Klasik sıra tabanlı dövüş sisteminden biraz farklı olarak, karakterler ve düşman sırası bittiğinde değil "ATB" denilen çubuklar dolduğunda hamle yapabiliyor. Türe acemiyseniz dövüşlerdeki karakter sayısını çoğaldıkça bazen kiminle ne hamle yapacağınızı şaşırabilirsiniz. Üstüne düşman da sizin hamle yapmanızı beklemediği için biraz heyecan oluşabilir. Kaydetmek istediğinizde yeşil çemberleri es geçmemeye dikkat edin. Nitekim çemberlerin arası fazla seyrek tutulmuş. I am Setsuna yirmi saati geçen oynama süresi ile başarılı bir yapım. Zorluk seviyesi dengede tutulmuş ve hikâyesi ile daha ilk dakikadan sizi içine çekebiliyor. Herkese hitap etmeyen dövüş sisteminin üstesinden gelirim diyorsanız, keyifle uzun süre vakit geçirebileceğiniz bir yapım sizleri bekliyor. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Sağlam kurgu, müzikler, uzun oyun süresi
EKSİ Seslendirme yok, alıştırma bölümü zayıf, kayıt noktalarının arası uzun

85





Yapım **SCE** Dağıtım **SCE** Tür **Aksiyon, MOBA** Platform **PS4** Web **www.killstrain.com**

Kill Strain

Uzun bir beta sürecinin nasıl heba edilebildiğinin kısa hikâyesi...

Hayatımda hiç tepeden kameralı shooter veya MOBA oynadıktan sonra, böylesine garip hissettiğim olmamıştı. Şimdi burada ben her MOBA'yı oynadım, üstüme tanımam gibi bir imaj yaratmak istemem ama gerçekten her MOBA'yı oynadım ve fena da değilimdir. Yine de bu kadar boş bir oyuna denk geldiğimi hatırlamıyorum. Kill Strain için söylenecek belki sayfalarca şey var ancak yerim kısıtlı ve elimden geldiğince size bu oyunun neden "olmadığını" anlatmaya çalışacağım.

Gelin bu tarz oyunların olmazsa olmazı olan 'kahraman satın alma sistemine' bir giriş yapalım. Benzer türlerin oyunlarına baktığımız zaman açacağınız ikinci karaktere ulaşmak genellikle ilk yarım saat içerisinde gerçekleşir. LoL, HoTS, WoT gibi oyunlarda bu böyle olmasına rağmen konu Kill Strain olduğunda ikinci karakterinizi açmak için 6,000 silver gerekiyor ancak oyun başı ortalama 120 silver kazanıyorsunuz. Bunu da ortalama 17 dakikalık oyun sürelerine böldüğünüzü düşünün. Kısacası ilk üç karakterin her birini açmak için oyunda çok uzun süreler geçirmeniz gerekiyor. Hele ki oyunda açabileceğiniz üçüncü karakter ve sonrasının 9,000

silver ile başlayıp gittiğinden bahsetmek dahi istemiyorum. Yapımcı firmanın kaçırdığı şeyin ne kadar can sıkıcı sonuçları olduğunu biz oyuncular iyi biliyoruz. Kimse PvP odaklı bir oyunda uzun saatlerini tek bir karakter ile geçirmek istemez. Hayır, sonradan eklenen görev sistemi dahi bunu kolaylaştırmıyor. Karakter olayını bir şekilde aştığımızı düşünelim. Sıra geldi bu sıra dışı oyunun bize sunduklarına. Öncelikle elimizde üç tane takım var ve her oyunda bu üç farklı takımdan birisine rastgele bir şekilde yerleştiriyoruz. Her oyunda iki marine takımı bir tane de strain yani uzaylı takımı bulunuyor. Sonra bunların hepsini birbirleriyle savaştırıyoruz. Hele ki base için giriştiğimiz savaşlarda oluşan o cümbüş kesinlikle görülmeye değer. Tabii üç farklı grubun birbirine girdiği o anlarda kim vurduya gitmeniz çok olası. Ve itiraf ediyorum, çoğu zaman bu kapışmalardan keyif aldım. Ancak burada bazı büyük sıkıntılarımız var. Mesela oyun içerisinde marine takımları

düşman olmasına rağmen uzaylıların üssünü yok ederseniz oyun bitiyor. İyi de, hani biz düşmandık? Uzaylılar gidince dost mu olduk? Her oyuncu bilir ki ortada PvP türünde bir oyun varsa, harita ve karakterler gerçekten önemlidir. Oyun boyunca hiç değişmeyen tek bir harita üzerinde saatler harcamak, bir yerden sonra inanılmaz sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Elbette, haritaların dışında bir diğer önemli şey ise karakterler. Kullandığınız kahramanların özelliklerinin farklılığı aslında bu tarz oyunları oynatan en büyük etkidir. Aynı zamanda sırf bu yüzden yeni karakterler almak için o kadar saati bir oyuna gömeriz. Elbette konu Kill Strain olduğunda, bu da değişiyor. Basit yetenekler aynı olmasına rağmen oyunun seyrini değiştiren tek yeteneğiniz Mech çağırma oluyor. Hangi karakteri açarsanız açın, durum bu. Kill Strain şu haliyle uzak durmanız gereken bir oyun. Oynamayın, oynatmayın.

■ **Cantuğ Şahiner**

Vasıfsız Beta süreci

Özel betaları ve benzeri şeylerle iki senedir yapımı süren bir oyundan bahsediyorum. Bu oyunun böyle piyasaya sürülmesi kesinlikle bulaşmamanız için bir uyarı niteliği taşıyor. Hayır yani o betaya katılanlar oyunu oynamış mı? İki senedir ne yaptıkları dosya konusu gerçektir.

KARAR

ARTI Üç farklı takımı savaştırması, Free to play
EKSİ Pay-to-win, içerik yoksunluğu, oyun içi dengeler

38





Yapım **Concept**, İnti Crates Dağıtım **Deep Silver** Tür **Tür:Platform** Platform **PC, PS4, XONE, PS3, X360, Wii U, 3DS, PSVita, Mac**
Web **mightyno9.com** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

Mighty No. 9

Son zamanlarda bizlere "zorla" nostalji yaşatmaya çalışan bir oyun dünyasıyla karşı karşıyayız.

Pokémon, NES ve birçok oyuna gelen remake'ler derken, yakın geçmişte kalmış oyun dünyası komple günümüze uyarlandı. Tam da bu işin dozunun kaçmaya başladığını düşündüğüm anda Mega-Man hayranlarının uzun süredir beklediği Mighty No. 9, kötünün kötüsü var dercesine piyasaya çıktı. 3 yıl, 4 milyon dolarlık bir bütçe, sayısız ertelenme derken karşımızda beyhude bir oyun buluverdik. Her ne kadar tarih 1 Nisan olmasa da, geliştiriciler bize küçük bir şaka hazırlamak istemiş gibi geliyor bana, yoksa bu durumun açıklaması yok. Evet sizler gibi ben de 60FPS'de güzel grafikler ve eklentiler ile yeni bir Mega Man oyunu bekliyordum ancak görünen o ki hayranlar olarak paramızı Mega Man Legacy Collection'a yatırıp avunmakla yetineceğiz. Çünkü herkese "hype" treninden bilet kesen bu oyun, hiç de beklediğimiz gibi çıkmadı.

Oynanış ile başlayalım...

Tabii bir Mega Man oyunu için gördüğümüz

şeye "oynanış" demeye bin şahit ister. Grafiklerde doğal olarak hafif bir iyileştirme görüyoruz. Zaten manga tarzında olan oyunun, grafik konusunda Unreal Engine'in de yardımlarıyla sorun yaşayacağını düşünmüyordum. Ancak oynanışa geldiğimizde ipin ucu kaçmaya başlıyor. Zıplayabiliyoruz, ateş edebiliyoruz ve "dash" dediğimiz özellik ile ileri atılarak son vuruşu yapabiliyoruz. Standartların hepsi yerli yerinde. Tahmin edeceğimiz gibi sorun bu değil. Nasıl bir yön çizdiği anlaşılmayan Mighty No.9, bir Mega-Man oyunundan oldukça uzakta, speedrunner'lar tarafından talep göreceği bir hız-skor oyunu mu, yoksa platform oyunu mu olduğu belirsiz bir yapım.

Pek eğlenceli bir yanı olmayan oyun çok tek düze geliyor gözlere. Ayrıca tek piksellik hatada aşağı düşme, hasar alma gibi sorunlar da mevcut. Eğlenceli bölümleri var, yenilikler var, oynanabilirliği tartışılır ancak bir Mega Man oyunu olarak incelemeye alırsak, ödediğiniz paraya olduğu kadar harcanan bütçeye de yazık diyorum.

Seviye dizaynları, robotların yerleştirildiği yerler, platformlar gelişigüzel belirlenmiş. Bir platform oyunundan çok speedrun için tasarlanmış gibi gözüküyor. Ayrıca silahlar konusunda da eksikler var ve içerikler pek işinize yaramıyorlar.

Ne diyeyim şimdi ben?

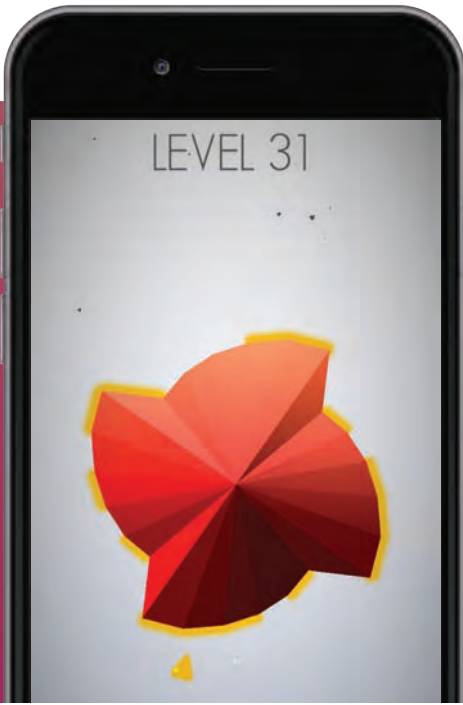
İlle de Mega Man diyorsanız, bu oyun size göre değil, asıl oyunun rotasından çıkmış ve o platform eğlencesini barındırmayan bir yapım. Ancak bunlara takılmıyorsanız yine de bir Meat Boy, bir SpeedRunners tadı bulabilirsiniz. Hızlı geçebileceğiniz bölümlerde, dash dash mantığıyla zaman geçirebilirsiniz. İndirimdeyken, tekrar uyarıyorum indirimdeyken almanızı tavsiye ederim, cüzdanınıza yazık. Geliştiricilerden telafi için gerçek bir Mega Man oyunu bekliyoruz. ■ **Metin Arı**

KARAR

ARTI Kombo mekaniği başarılı, uzaktan hasar verip yakından işi bitirmek keyifli
EKSİ Çok fazla ara sahne ve üstelik kalitesiz, silahlar kullanışsız, Dash ise OP!
Her harita birbirine benziyor

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Polyforge ★

Refleksleriniz ne durumda?

Hemen her ay sinir bozucu oyunların popülerliğinden bahsediyor ve en az birine bu sayfalarda yer vermeye çalışıyorum. Bu ay sadece sinir bozucu olmakla kalmayıp, kendine has görselleriyle de öne çıkan bir oyundan bahsedeceğim. Oyunumuzun adı Polyforge. Polyforge, kendi etrafında dönen geometrik bir cismin kenarlarını tamamlamaya çalıştığımız bir yapım. Kenarları tamamlamak için tek yap-

mamız gerekirse ekrana dokunmak. Başlarda dörtgen, beşgen gibi kolay cisimlerle uğraşırken, bir noktadan sonra kenar sayısı sayılamayacak noktalara gelen cisimler karşımıza çıkıyor ve her bir bölümü geçmek için defalarca uğraşmamız gerekiyor. Başta bahsettiğim gibi Polyforge görselleri ile de öne çıkıyor. Özellikle gözü yormayan renk tercihleri çok yerinde. Eğer türü seviyorsanız Polyforge'u kaçırmayın. ■ Puan: 7,5



Tür Idle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Abyssrium ★

Denizdeki yaşamı baştan yaratıyoruz!

Mobil incelemeler aracılığıyla sanırım idle türüne olan sevgimden onlarca kez bahsetmişimdir. Abyssrium, idle olmasıyla hemen radarıma girmiş olsa da, oyunun konusunu okumamla sanki AAA bir oyunmuşçasına heyecanlandım. Bunun sebebiyse oyundaki amacımızın deniz altındaki yaşamı baştan yaratmak olması. Ekranı yaptığımız her dokunuşun "vitality" adı verilen puanlar olarak bize döndüğü oyunda, ayrıca mercan gibi çeşitli canlıları yaratarak oyun kapalıyken de "vitality" kazanabiliyoruz. Denize eklediğimiz her yeni tür de bize farklı özellikler olarak geri geliyor. Oyunda VR modu bulunuyor olsa da, VR modundayken herhangi bir ilerleme kaydetme şansımız yok. Bunun yerine VR modu sayesinde denizde yarattığımız canlıları ve çevreyi izleyebiliyoruz. Abyssrium idle türündeki başarılı yapımlardan olmayı kesinlikle başarıyor.

■ Puan: 8,5



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Flutter: Starlight ★

Güzel doğa...

Geldiğimiz noktada insanlığın beklisi de en büyük sorunu doğanın mücadele edilemez oluşu. Ne var ki hala bunu tam anlamıyla kabul edebilmiş değiliz. Daha kötüsü yeni nesillere doğa hakkında neredeyse hiç bilgi veremiyoruz ve aynı düşmanlık devam ediyor. En azından artık doğada -hiç değilse kelebekler adına- düzenin biraz olsun nasıl işlediğini öğrenmemizi, kelebek çeşitliliği hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlayabilecek bir oyunumuz var. Flutter: Starlight, metamorfoz sürecinin kelebekler üzerinde etkisi ve nasıl işlediğini öğrenebileceğiniz bir yapım. Tabii bunu standart bir eğitim olarak düşünmeyim. Oyun boyunca kelebeklerimizden altın ediniyor, bu altınlar ile ormanımızı büyütüyor ve daha çok kelebeğe ev sahipliği yapan bir ormana sahip oluyoruz. Oynanış açısından kolay olsa da, eğitim tarafı ve grafikleri düşünülünce Flutter: Starlight oldukça başarılı bir yapım. ■ Puan: 8





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. NBA Live Mobile
2. Head Ball
3. Sniper 3D Assassin: Shoot to Kill
4. Slither.io
5. Asphalt 8: Airborne

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Red Ball 4
4. Plague Inc.
5. GTA: San Andreas



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Slither.io
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Head Ball
5. Dr.Driving

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Lost Journey
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Construction Simulator 2014
4. Earn to Die
5. Real Steel



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

FIE Swordplay

Adım adım olimpiyatlara...

Olimpiyatların başlamasına kısa süre kala, olimpiik sporlarla ilgili oyunlar da bir bir piyasaya sürülüyor. Bu oyunların en yenilerinden birisi de, eskrim üzerine kurulu olan FIE Swordplay. FIE Swordplay'de hikâyemiz genç bir sporcu olarak başlıyor. Ancak basamakları bir bir tırmanıyor ve sonunda Rio Olimpiyatlarında altın madalya mücadelesi veriyoruz. Bu süreçte de en büyük destekçimiz oyundaki antrenörümüz oluyor. Oyunun başında temel hareketleri bize öğreten antrenörümüz, ilerleyen bölümlerde de rakibimizi yenmemiz için uygulamamız gereken teknikle ilgili önerilerde bulunuyor

ve genellikle işimizi epey kolaylaştırıyor. Oyunda eskrimde olduğu gibi pek çok teknik yer alıyor. Seviye atladıkça kullanılabilir hale gelen tekniklerden hangisini kullanacağınızı ise rakibinize göre seçmenizi öneririm. Bu şekilde kısmen daha kolay galibiyetler almanız mümkün olacaktır. Grafik ve sesler konusunda ortalama üstü sayılabilecek bir noktada olan FIE Swordplay'in ayrıca çok oyunculu modu da bulunuyor. Fakat bu modda rakip bulmak konusunda bazı sorunlar mevcut. Az sayıdaki eskrim oyunundan biri olan FIE Swordplay, kesinlikle bir şans hak ediyor. ■ Puan: 8



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat 0,59TL

Hitman: Sniper Death Valley

Ajan 47 zombilere karşı!

Hitman serisi benim açımdan çok özel bir seridir. Kontrolü size bırakan yapısı, yaratıcılığımıza sonuna kadar ihtiyaç duyacağınız görevleri ile Hitman serisi da yaratıcılığımıza bolca ihtiyaç duyduğunuz bir yapım. Yalnızca sniper aracılığıyla suikast düzenliyor olsak da, elektrik kutularından tutun da, arabalara kadar pek çok şeyi bu amaçta kullanabiliyoruz. Ancak, oyunda hep aynı mekandayız. Yalnızca öldüreceği-

miz kişiler ve hedefimiz değişiyor. Square Enix, oyunun çıkışı üzerinden epey zaman geçmesine rağmen popülerliğini aynı seviyede korumak istemiş olacak ki, Death Valley modu ile geçtiğimiz ay karşımıza çıktı. Bu modda amacımız suikast düzenlemek değil. Hatta tam aksine hedefimizi korumak. Hem de zombilerden! Evet yanlış okumadınız, bu modla beraber Ajan 47 zombilerle mücadele etmeye de başlıyor.



Death Valley modunda da tek harita bulunuyor fakat çeşitli güçlendirmeler ve kazandığımız puanları harcayarak aldığımız yetenekler ile oyunu farklı bir noktaya taşımaya da başarıyor. Hızlı ve aksiyon dolu yapısıyla öne çıkan bir oyun arıyorsanız Hitman: Sniper ve Death Valley modu tam size göre. ■ Puan: 7

ONLINE

Paragon

Paragon

Epic Games'in agresif yayılma stratejisinin belki de en iddialı ögesi olan Paragon'un betasına bileti kaptık. Bakalım bizi hangi numaralar ile kendisine çekmeye çalışacak.

Sayfa 77

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Trove

Nihayet konsollara geliyor

Trion Worlds yayınladığı oyunlar ile beni kendine sevdiren bir firma oldu. Bunu her daim söyledim. Gerçi her ne kadar şu sıralar yapım aşamasında olan Atlas Reactor beni pek içine alamasa da diğer pek çok oyunuyla Trion Worlds favori firmalarımın biri. Bu oyunlardan biri de Trove. Temel de Minecraft benzeri bir oyun olsa da, daha komplike bir oyun yapısına sahip olan Trove, yakında konsollarda da yerini alacak. Trion Worlds Trove'un 2016 yılı içerisinde konsollara geleceğini açıklarken, birinci yılını dolduran oyunun bazı istatistiklerini yayınladı. Yayınlanan istatistiklere göre

oyunda en çok tercih edilen üç sınıfın Lunar Lancer, Boomeranger ve Neon Ninja olduğu ortaya çıkarken en az tercih edilen sınıfın Pirate Lord olduğu açıklandı. Ayrıca oyuncuların bugüne kadar oyunu toplam oynadıkları sürenin 8784 yılı aştığı belirtildi. Trion Worlds bu kadar sürede Mısır piramitlerinin her birinden 439 adet, Eyfel Kulesi'nden 4066 adet ve Çin Seddi'nden 4 adet yapılabileceğini söylüyor. Son olarak ise en çok öldürülen boss 20 milyonu aşkın defa kesilerek Pirate Lord olmuş. Onu Robowraith ve Emberdrake, sekiz milyonu aşkın kesilme ile izledi. ■



Elite Lord of Alliance

Epic 2 güncellemesi yayınlandı!

Webzen'in yayınladığı Elite Lord of Alliance veya daha çok bilinen adıyla ELOA Online, geçtiğimiz ay Epic 2 güncellemesini yayınladı. Outlaw Emperors isimli güncelleme, pek çok yeniliği beraberinde getirdi. Güncellemelerde ilk olarak seviye sınırının artmış olması dikkat çekiyor. 40 olan seviye sınırı bu güncelleme ile beraber 50'ye çıkarıldı. Elbette seviye sınırının artması 41-50 seviye arasına uygun yeni bölgeleri, görevleri ve başarımları da beraberinde getirdi. Oyuna gelen yeni bölgelerin isimleri ise çorak toprakları hatırlatan Lost Plain ve kayalıklardan oluşan Black Curtain olarak açıklandı. Oyuna yeni gelen üç zindanın ise seviye 50 gereksinimi duyduğunu görüyoruz. 50 seviye nadir eşyaları düşürebileceğiniz bu zindanların isimleri ise Ruins of Forgotten King, Veren Arena ve Paliore's Garden. Yetenekleriniz için önemli olan Transcendence seviye sistemi de yenilendi. Yeni sistemle beraber Sınıf, Saldırı, Destek ve Hayatta Kalma olarak ayrılmış dört farklı kategoride puanlarınızı dağıtabileceksiniz. Puanlarınız sıfırlanacak olsa da seviyenizi aynı kalacağı yalnızca puanlarınızı baştan dağıtmanız gerekecek. ■



Overwatch

Ana'ya merhaba deyin!

Overwatch piyasaya çıktığı tarihten bu yana deli gibi oynanmaya başladı. Anında e-spor mücadelelerine sahne olan yapımlar Twitch'de çok kısa sürede en çok izlenen oyunlar arasında yerini aldı. Malum Blizzard ne oyun yapsa görmemiş gibi yumuluyoruz. Overwatch ile aynı duyguyu bir kez daha yaşamış olduk. Blizzard oyuna yeni karakter eklemekte de fazla gecikmedi ve Mısırlı ödül avcısı Ana Amari'yi bizlere sundu. Dişi ödül avcımız bir keskin nişancı. Ancak

kendisinin rolü destek sınıfına giriyor. Ana Amari, Biotic Rifle yeteneği ile keskin nişancı tüfeğini kullanarak dostlarının sağlığını yenileyebiliyor. Ancak düşmanlarına isabet ettirdiğinde ise bu yetenek hasar veriyor. Bir diğer yeteneği olan Sleep Dart ise düşmanlarını uyutan bir ok atmasını sağlıyor. Belli bir süre yerde hareketsiz kalan düşmanlar saldırıya açık olsa da, ilk saldırıda düşmanlar uyanıkları için Sleep Dart daha çok kaçmalarını engellemek veya dostları kaçırmak için gerek-

li bir yetenek kıvamında. Biotic Grenade ise dostlarına yine sağlık yenilemesi sağlarken düşmanlarına ise hem hasar veriyor hem de kısa bir süre sağlıklarının yenilenmesini önüyor. Ana'nın dostlarını ölüm makinesi haline getiren son yeteneği Nano Boost ise takım üyelerinden birine sağladığı güç ile daha az hasar almasını, daha fazla hasar vermesini ve daha hızlı hareket etmesini sağlıyor. Anlaşılan o ki Ana oldukça sevilen bir destek karakteri olacak. ■

ASTA

Yeni güncellemeden notlar

Bu ay ELOA'dan sonra bir başka Webzen oyunu olan ASTA'da da yepyeni gelişmeler yaşandı. Oyunun yeni içerik güncellemesi, birçok yeniliği de beraberinde getirdi, oynanış süresini uzatan yepyeni içerikleri oyuna sundu. Zaten yeni güncellenmenin içeriği de birkaç hafta önce açıklanmış ve ASTA oyuncularının heyecanla bekledikleri bir güncelleme olmuştu. Güncellenmenin içeriğine bakacak olursak, yeni oyun bossumuz Usata'ya merhaba deyin. Wado topraklarının batısında dolaşan Usata'dan pek çok nadir eşya düşürme şansınız olacak. Her iki fraksiyonun oyuncuları da Usata'yı kesebilecekler. Bunun

dışında ise iki takımın birbiriyle kapışacağı Dreamworld adlı yeni bir savaş alanı oyuna eklendi. Bu yeni savaş alanındaki temel oyun yapısı ise bölge ele geçirme ve bu bölgeyi savunma üzerine kurulu olacak. Yeni savaş alanında saldırı ve savunma için farklı stratejiler geliştirmeniz önemli olacak. Ayrıca Mountain of Trials raid'i bu güncelleme ile 'Hard' zorluk seviyesine sahip olacak. Bu seviyede healer yetenekleri dışında karakterinizin sağlığını yenilemek mümkün olmayacak ve hard zorluk seviyesini tamamladığınız başarıma ulaşmış olacaksınız. Bunun dışında ise oyunla ilgili pek çok bug giderildi. ■



ESL Go4LoL Haziran Aylık Final

Her hafta kaldığı yerden son hızıyla devam eden Go4LoL Türkiye serisinin Haziran Aylık Final turnuvası 3 Temmuz tarihinde gerçekleşti. Final serisinde Regular Show ve geçtiğimiz ayın şampiyonu Victorious Ace takımları karşı karşıya gelirken, 3 maçlık seride rakibine karşı 2-1'lik skorla üstünlük kuran Regular Show ekibi € 400 ödülün sahibi olarak Go4LoL Haziran Ayı Şampiyonu oldu. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/ adresini ziyaret edebilirsiniz.

Fireside Gathering

Blizzard'ın dünyayı kasıp kavuran kart oyunu Hearthstone: Heroes of Warcraft, ülkemizde de Fireside Gathering etkinliklerinin artmasıyla hızla gelişmeye devam ediyor.

Yaz sezonunda yapılan Hearthstone Fireside Gathering etkinliklerinden en yenileri ise 3-7 Temmuz tarihlerinde ESL Türkiye ile birlikte ve Samsung S7 Edge'in katkılarıyla, İstanbul Goblin FRP & Oyun Cafe'de gerçekleşti. Düzenlenen iki turnuvanın birincileri Eymen "Hikaros" Kaya ve Ömer Salih "Sanji" Kanra, 12 Ağustos'ta yapılacak olan Tavern Hero Tournament'da Türkiye'yi temsil etme hakkı kazanmış oldu.

Etkinliğe katılan misafirler Samsung S7 Edge'in katkılarıyla Samsung Gear VR sanal gerçeklik gözlüğünü test etme imkanı bularak oldukça eğlenceli deneyimler yaşadı.

Hearthstone takipçilerinin birbiriyle tanışıp güzel vakit geçirdiği bu etkinlikleri geride bıraktıktan sonra turnuvaya katılan tüm oyuncular tebrik ediyor, kazananlara Tavern Hero Tournament'da başarılar diliyorum.

■ **Sercan Gürvardar**



ONLINE



Yapım **Counterplay** Dağıtım **Counterplay** Tür **Strateji, Kart oyunu** Platform **PC Web** **duelyst.com**

Duelyst

Ejderhalar ve insanların büyük savaşı!

Strateji oyunları, MMO'lar söz konusu olduğunda pek de hoşuma giden yapımlar değiller. Elbette MOBA türünün stratejik yönü ağır basıyor basmasına; ancak aynı zamanda çok farklı bir oyun yapısını da içinde barındırdığı için bu türü biraz önceki genellemenin içine katmıyorum. Fakat özellikle sıra tabanlı strateji içeren MMO oyunları pek de bana göre değil. Duelyst temelde sıra tabanlı bir strateji oyunu olsa da içerisinde farklı oyun sistemleri barındırdığından beni içine çeken bir yapımdı. Hatta bu sistemlerin, oyunun sıra tabanlı yapısına göre daha ağır bastığı bir gerçek.

Duelyst'i incelerken aslında iki konuda fikir ayrılığı yaşadığımı gördüm. Oyun HearthStone benzeri bir kart oyununun özelliklerini barındıran sıra tabanlı bir strateji yapımı olarak mı değerlendirilmeli, yoksa içerisinde sıra tabanlı strateji öğelerini barındıran bir kart oyunu olarak mı değerlendirilmeli? Bana kalırsa oyunun kart oyunu yönü sıra tabanlı strateji yönüne göre daha ağır basıyor. Zira oyun içinde olduğu gibi oyun dışında da bir kart oyununda yer alan oyun içi sistemler hayli yoğun. Yine de bu duruma oynayıp sizin karar vermeniz çok daha doğru olacaktır. Duelyst'in kart oyunu tarafı özellikle HearthStone ile oldukça benzeşiyor. Görevleri tamamladıkça para kazanmanız mümkün oluyor. Para kazandıkça Sprit Orb satın alarak bunu alıyor ve size çıkan kartları koleksiyonuza ekliyorsunuz. Yine burada aynı HearthStone'da olduğu gibi 100 altına kart

paketi görevi gören Sprit Orb'lardan alabiliyorsunuz. Sprit Orb'ları elde etmenin bir diğer yolu ise elbette gerçek parayla satın almaktan geçiyor. Oyunda sınıf yerine geçen fraksiyonlar bulunuyor ve her fraksiyonun yalnızca kendine özel kartları olduğu gibi her fraksiyonun ortak kullanabildiği Neutral kartlar da bulunuyor. Oyunda her turda bir adet mana kazanıyor ve kartlarınızı da yine buna göre seçiyorsunuz. Oyun dışında ise fazlalık kartlarınız ile kaynak oluşturduktan sonra crafting yaparak yepyeni kartlar kazanabiliyorsunuz.

Açıkçası oyunun kart yönü HearthStone ile neredeyse birebir aynı. Fakat işin içine strateji girince işler biraz değişiyor. Oynadığınız masa, kare şeklinde parçalara bölünmüş durumda ve bir adet generaliniz bulunuyor. Generaliniz sizin temel sağlık değerini gösteriyor ve oyundaki iki generalden biri öldüğünde oyun bitiyor. Generalinizin çevresine minyonlar çağırabiliyor ve generaller dâhil tüm karakterlerin kareler arasında tur başına 2 kare ilerleyip saldırı yapma hakkı bulunuyor. Farklı kart tiplerine göre farklı stratejiler geliştiriyor kartları oynarken var olan mana miktarına da dikkat ediyorsunuz. HearthStone oyun yapısını iyi bir stratejik temele oturtan Duelyst'in bana göre tek bir sıkıntısı bulunuyor. O da HearthStone'a gerçekten çok fazla benzediği için kart oyunu yönünün orijinallikten uzak olması. Yine de oynaması oldukça hoş bir yapımdır ve strateji oyuncularını için de iyi bir oyun yapısı vaat ediyor. Tamamen ücretsiz olan oyuna girip göz atmanızda fayda var. ■



Yapım **Epic Games** Dağıtım **Epic Games** Tür **MOBA** Platform **PC** Web www.epicgames.com/paragon Çıkış Tarihi **Belli değil**

Paragon

Unreal Engine 4'ün MOBA gücü!

MOBA sektörü anlaşılın o ki pek de durulacak gibi gözüküyor. MOBA piyasasına adım atan bir başka yapımcı firma da Epic Games oldu. Epic Games aslında şu sıralar pek çok oyunun yapımıyla ilgileniyor ve bu durum her oyuna yeterli vakti harcayabilecekler mi, yoksa eksik ve vasat oyunlar mı göreceğimiz konusunda bizleri kuşkuyla düşürüyor.

Epic Games'in yeni MOBA oyunu Paragon iddialı bir şekilde MOBA piyasasına adım atmaya hazırlanıyor ve şu anda kapalı beta aşamasında oyuncuları bekliyor. Peki kapalı betasına katıldığım oyun şu an itibarıyla neler içeriyor.

Paragon, üçüncü şahıs kamerasından oynadığınız bir MOBA oyunu olarak karşınıza çıkıyor. MOBA oyun yapısı ise kapalı beta aşamasında klasik üç koridorlu oyun

yapısına sahip. Elbette burada akıllara SMITE geliyor. Ancak Paragon'un SMITE'ye göre daha geniş ve daha detaylı bir üçlü koridor yapısı sunduğunu söyleyebilirim. Kapalı beta itibarıyla 19 kahramanı içinde barındıran oyun 16 Ağustos'ta açık betaya geçmesiyle beraber bünyesine birkaç karakter ekleyebilir. Yapımcı firmalar her üç haftada bir yeni bir karakterin oyuna eklendiğini açıkladı.

Oynanışa biraz daha derinlemesine girecek olursak, Paragon'da kahramanlarınızı geliştirmek için minyon kesip altın toplama işleminin var olduğunu söylemek gerekiyor. Topladığımız altınlar ile oyun içerisinde karakterinize kartlar satın alıyorsunuz. Bu kartlar oyunda karakterinizi güçlendiren eşya görevi görüyorlar ve birçoğu üç aşamada upgrade edilebiliyor. Böylece karakteriniz daha güçlü hale gelebiliyor. Ancak şöyle bir durum var,

herkes eşit kartlara sahip değil ve oyunlara girdikçe, seviye atladıkça yeni kartlar kazanıyorsunuz. Ayrıca oyun içi seviyesinin dışında her karakterin her maç sonunda topladığınız tecrübe puanlarına göre gelişen bir seviyesi bulunuyor. Bu seviye arttıkça karakteriniz yeni yeteneklerin sahibi oluyor. Oyundaki ana amacınız ise temel üçlü koridor MOBA mantığıyla aynı. Önce kuleleri sonra inhibitörü indir ve düşmanın merkezini yok et. Tabii bu sırada ormanı iyi kullan mantığını bir kez daha önümüze sunan bir yapım. Diğer taraftan uzun zamandır klasik MOBA yapısına sahip bir oyundan bu kadar zevk almadığımı söylemek zorundayım. İlerleyen zamanlarda aynı SMITE gibi farklı modlara sahip olduğu takdirde Paragon bir hayli takdirimi kazanacak.

Paragon'un en önemli yanlarından biri de görseleliği. Yarı bilim kurgu, yarı fantastik bir evreni önümüze sunan Epic Games, oyunu Unreal Engine 4 motoruyla geliştirdiği için oyun gerçekten çok iyi görünüyor.

Oyun 19.99\$, 47.99\$ ve 79.99\$'lık paketler ile erken erişim imkanı sunsa da çok yakında, 16 Ağustos'ta açık beta başlayacak.

Bu arada oyunun sadece PC için değil PlayStation 4 için de hazırlandığını söylememek olmaz. Bu yıl içerisinde tam sürümü ile çıkması beklenen, ancak bunun için tarih verilmiyor. Epic Games'in şu anda oyunda gerçekten iyi bir ivme yakaladığını söyleyebilirim. SMITE tarzı üçüncü şahıs MOBA oyunlarını seviyorsanız açık beta başladığında Paragon'a kesinlikle göz atın. ■

Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Her ay olduğu gibi bu ayda da yepyeni bir yama League of Legends oyuncularını karşıladı. 6.14 yaması bambaşka bir ulti'ye kavuşan yepyeni bir Ryze ve beraberinde pek çok yenilik getirdi. Elbette Şampiyonluk Ligi Mücadeleleri de bir yandan devam etti ve Sihirdarlar olarak dolu dolu bir ay daha yaşadık. Son derece heyecanlı geçen Şampiyonluk Ligi'nde geçen ay neler olduğunu da ilerleyen bölümlerde yazacağım elbette.

Yepyeni bir Ryze yükseliyor!

Gelelim 6.14 güncellemesine. Yeni güncelleme elbette yalnızca Ryze üzerinde değişiklik yapmadı. Rün Büyücüsü mavi dostumuz Ryze tabii ki ciddi bir yenilemeye girdiği için güncellenen en dikkat çekici şampiyonu olsa da, Sona ve Leona başta olmak üzere birçok şampiyon 6.14 güncellemesinden nasibini aldı. Bunun dışında ise Uğursuz Korkuluk için ciddi değişikliklerin olduğunu görüyoruz.

Ryze'in yeteneklerini şöyle bir tanıtalım öncelikle. Ryze'in görünümünde pek bir değişiklik olduğunu söylemek doğru olmaz. Ancak Ryze'in yetenekleri önemli farklılıklar barındırıyor. Pasifi ve Q, W, E olmak üzere dört yeteneği aynı isimde ve eskisiyle hemen hemen aynı etkiler gösterse de küçük farklılıklar içerdiğini söyleyebilirim. Ancak Ryze'in ulti'si "Can Havli" tamamen ortadan kalkmış durumda. Yeni ulti yeteneğimizin ismi ise "Mekan Sapması". Ryze'in pasif yeteneği "Büyü Ustalığı" eskiden Ryze büyü yaptığında diğer tüm büyülerin bekleme sürelerini azaltıyordu. Yenilenen Ryze'in pasifi ise çok daha kullanışlı ve artık mana miktarı yetenek gücünüze bağlı olarak artarken sahip olunan ilave mana miktarınız Ryze'in daha çok hasar vermesini sağlayacak. Yani bir nevi eski Q yeteneğinin pasifi temel pasif yeteneğe geçmiş bulunuyor. Q yeteneğimiz "Aşırı Yük" ise ateşlendiğinde düşmana hasar veriyor. Ayrıca ateş etmeden evvel rünümüzü tamamen yüklersek Ryze bir kısa sürede olsa bir kalkana sahip olurken hareket hızı artıyor. Bu yeteneği kullanırken diğer yetenekleri de kullanıp rün yüklemesi yapmanız oldukça önemli. W yeteneği olan Rün hapsinde bir değişiklik göze çarpmazken Ryze'in yine en önemli





yeteneklerinden birini oluşturacak. Zira rün hapsi Sihirdar vadisinde stratejinize bağlı olarak rakibi stunlayabileceğiniz en etkili yollardan biri.

Ryze her zaman komboları düşmanın üzerine mermi gibi yağdıran bir şampiyon olmuştur ve yenilenen E yeteneği yani "Büyük Akışı" ile beraber Ryze'in kombo yetenekleri çok daha etkili ve rakibi boğar hale gelecek. Büyük Akışı ve yeni ulti "Mekan Sapması" muhtemelen şampiyonumuzu profesyonel arenalarda karşılıklı banlama yapılırken ilk banlanan şampiyonlardan olmasını sağlayacak. "Büyük Akışı" yeteneği ile Ryze rakiplere hasar verirsen onları "Akı Damgası" ile işaretleyecek. Bunun hemen ardından "Akı Damgası" ile işaretlenmiş birimlere diğer yetenekleri kullanırsanız düşmanlara ciddi kombolar sağlayabileceksiniz. "Akı damgası" ile işaretlenmiş birime tekrar "Büyük akışı" uygularsanız çevredeki birimler de akı damgasıyla işaretlenecek. Şayet daha sonra Q yeteneğinizi kullandığınızda düşmana ilave hasar verebileceğiniz gibi bu hasar çevredeki düşmanlara da sıçrayacak. Bunun yerine W yeteneğinizi yani Rün Hapsi'ni kullanırsanız ise rakibiniz iki kat daha uzun süre rün hapsinde kalacak. Son olarak tamamen değişen ulti yeteneği ise birçok maçta stratejik olarak önemli iş görecektir. Zira yeni ulti yeteneği "Mekan Sapması" ile Ryze, çember şeklinde bir geçit oluşturuyor ve çok da uzun olmayan bir menzile kendisiyle beraber tüm dostlarını ışınlayabiliyor. Bu ulti'nin özellikle de baron çalarken çokça işe yarayacağı söyleniyor.

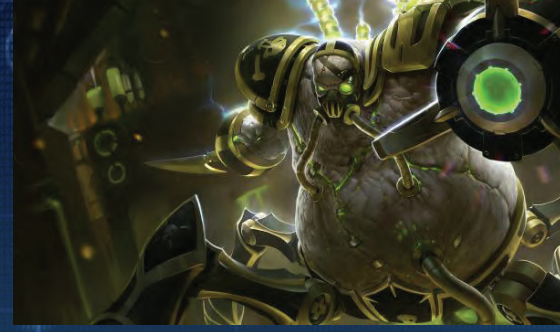
Oldukça önemli olan Ryze güncellemesinin dışında Sona ve Leona da önemli değişikliklere uğradı. Öncelikle Leona'nın yeteneklerinde istatistiksel değişiklikler yaşandı ve ulti'si yepyeni bir pasif kazandı. Böylece Leona ulti'yi kullandıktan sonra

kısa bir süre için daha fazla hasar verebilecek ve menzili artacak. Sona ise yine yeteneklerinde istatistiksel değişikliklere sahip ve yine Leona gibi ulti'sinde önemli bir değişikliğe gidilmiş. W yeteneğinin pasifi kalan Sona'nın ulti'si artık diğer üç yeteneğinin bekleme sürelerinin ciddi oranda azalmasına neden oluyor.

Güncellemenin bir diğer önemli ve anlatacağım son değişikliği ise Uğursuz Korkuluk'ta oldu. Artık 3v3 haritasında ormandaki canavarların can değerleri daha fazla. Bunun yanında ormandan daha fazla altın kazanabileceksiniz ancak aldığınız deneyim daha az olacak. Ayrıca dış kulelerin zırh ve büyü dirençleri arttı. Kanlı Kılıç, Derviş Kılıcı, Yüce Lordun Kanzırhı, Keskin Balta ve Lord Van Damm'ın gözü haritadan kaldırılırken A.M.K. kılıcı ve onun geliştirmeleri haritaya eklendi.

Şampiyonluk Ligi'ne SuperMassive Damgası!

Şampiyonluk liginde puanlama değişikliğine gidilmesi, takımların nasıl bir durumda olduğunun çok daha iyi bir şekilde ortaya koyulmasını sağladı. Bir kez daha hatırlatacak olursam yeni sistem ile karşılaşmalar 2 oyun üzerinden oynanıyor ve 2 oyunu da kazanan üç puana sahip oluyor. Eğer her iki takım da birer oyun kazanıp eşitlikte sonuçlarsa takımlara birer puan veriliyor. Şampiyonluk ligi normal sezonunu bu ay SuperMassive domine etti. SuperMassive yedi haftanın sonunda Şampiyonluk Ligi'ni 8 galibiyet, 5 beraberlik ve yalnızca 1 mağlubiyet alarak 29 puanla zirvede bitirdi. Dark Passage ise 7 galibiyet, 3 beraberlik ve 4 mağlubiyet ile 24 puan toplayarak ikinci oldu. Son maçta SuperMassive ile berabere kalarak ikinciliği kaçıran HWA ise 7 galibiyet, 2 beraberlik ve 5 mağlubiyet alarak 23 puan topladı ve üçüncü sıraya yerleşti. 21 puandaki Team AURORA dördüncü olurken, 18 puan-



daki Team Turquality beşinci sırada yer aldı. Yaz Mevsimi Finalleri'ne gitmeye hak kazanan son takım ise bu sezon lige yükselen Oyunfor.Crew takımı oldu. İki sezondur ligde boy gösteren ama üst sıralara oynayamayan Çilekler yedinci olup bir kez daha ligde kalırken, geçen sezon TBF'ye kadar çıkan Beşiktaş OHM son maçta Oyunfor.Crew'e yenilince ligde kalma şansını geri tepti ve son sırada yer alarak ligden düştü. Yaz Mevsimi finallerinde SuperMassive ve Dark Passage ligi ilk iki sırada bitirdikleri için direkt olarak 6-7 Ağustos'ta yapılacak olan yarı finallere doğrudan katılım hakkı elde ettiler ve çeyrek finaller sonucu gelecek rakiplerini bekliyorlar. 4-5 Ağustos'ta gerçekleşecek olan çeyrek final maçları ise 4 Ağustos'ta HWA-Oyunfor.Crew ve 5 Ağustos'ta Team AURORA-Team Turquality maçlarına sahne olacak. Türkiye Büyük Finali ise 13 Ağustos Cumartesi günü Ülker Sports Arena'da yapılacak. ■ **Enes Özdemir**

Avenuee ve Lukezy Türkiye Ligi'nden ayrıldı!

Team AURORA'nın orta koridor oyuncusu Avenuee ve Çilekler ekibinin aynı rolde görev yapan oyuncusu Lukezy ülkemizde yaşanan kötü olayların ardından Türkiye'den ayrılacaklarını açıkladılar. Normalde Almanya'da yaşayan Avenuee, Twitter'dan yaptığı açıklamada ülkedeki son olaylara dikkat çekerek ayrılacağını duyurdu. Aynı şekilde Lukezy'de Twitter aracılığıyla: "Sözümü tutmayı başaramadığım ve maçlarımız biter bitmez Türkiye'den ayrılacağım için üzgünüm." açıklamasında bulundu.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Counter Strike: Global Offensive, oyun içeriği anlamında bu ay hiç bir hareket yaşamazken e-spor alanında oldukça önemli anlar vardı. Yılın en önemli e-spor mücadelelerinden olan ESL Cologne 2016, bu aya adeta damgasını vurdu. Uzun süredir beklenen turnuvanın şampiyonu SK Gaming olurken biz de yerimizde hop oturup hop kalktık. Tabii ki yine mücadeleleri izlerken hatıra kasası düşürmeye çalışım ama o binlerce kasadan bir tanesi bile bana nasip olmadı. Artık ne diyelim darısı bir sonraki turnuvaya. Gelin bakalım ESL Cologne 2016'da neler olmuş...

ESL Cologne, birinci olan takımın 500 bin doları evine götürdüğü, toplamda 1 milyon dolarlık ödül havuzuna sahip, gerçekten büyük bir turnuva. Ayrıca şu başlığı da geçmeden olmaz. Turnuvanın şampiyonu SK Gaming Temmuz öncesi duyuru yaparak Luminosity CS:GO takımını kadrosuna kattığını duyurmuştu. Yani son zamanların en formda takımı

ESL Cologne, birinci olan takımın 500 bin doları evine götürdüğü, toplamda 1 milyon dolarlık ödül havuzuna sahip, gerçekten büyük bir turnuva

Luminosity kadrosu, SK Gaming bünyesine katılıp ardından ESL One Cologne 2016 şampiyonu olarak başarısını sürdürdü. Biz yine şampiyonluk öncesi grupların durumundan bahsedelim.

Turnuvanın dört grubundan ilki olan A grubu, Gambit Gaming, Astralis, Team Dignitas ve Counter Logic Gaming'den oluşuyordu. Rus Temsilcisi Gambit Gaming önce CLG'yi ardından Astralis'i yenerek ikide iki yaptı ve doğrudan playoff'a kalmayı bildi. Playoff'a kalmayı isteyen diğer bir takım ise Astralis'di. Astralis kendisi gibi bir Danimarka temsilcisi olan Team Dignitas'ı geçmeyi bilse de, Gambit Gaming'den mağlubiyet olarak

playoff şansını üçüncü maça bıraktı. CLG ise önce Gambit'den daha sonra Team Dignitas'dan mağlubiyet alınca turnuvaya veda etti. Team Dignitas ise CLG'yi mağlup etmeyi başardığı için Astralis'e karşı üçüncü maça playoff'a kalma maçına çıktı. Playoff'a kalma maçları üç maç üzerinden oynandı ve Astralis 1-0 geriye düşse de sonraki iki maç oyunu çevirmeyi bildi ve 2-1 kazandı. Böylece A grubunda playoff'a kalan iki takım Astralis ve Gambit Gaming oldu. B grubunda bulunan takımlar ise iki Ukrayna'lı takım Natus Vincere ve FlipSid3 Tactics ile İsveçli Ninjas in Pyjamas ve Kanadalı OpTic Gaming'den oluşuyordu. Natus Vincere, bir diğer bilinen adıyla NaVi, FlipSid3 ve NiP'e karşı





gerçekleştirdiği iki maçı da kazanarak adını doğrudan finale yazdıran isim oldu. NiP ikinci maçta Na'Vi'ye yenilmiş olsa bile ilk maçta OpTic Gaming'e karşı aldığı ezici galibiyetle üçüncü maça hak kazandı. Aynı şekilde ilk maçta Na'Vi'ye yenilen FlipSid, ikinci maçta OpTic Gaming'i yenince üçüncü maçta NiP ile karşılaşma şansı yakaladı. Ninjas in Pyjamas ilk maçı 16-14 ile kazansa da ikinci maçta ezici bir galibiyet alan FlipSid3 üçüncü maçı da vermeyince NiP'i 2-1 ile geçti. Böylece B grubunda adını playoff'a yazdıran iki ekip FlipSid3 ve Na'Vi oldu.

C grubu içerisinde ise Team EnVyUs, Team Liquid, mousesports ve Virtus.Pro bulunuyordu. Team EnVyUs yaptığı her iki maçı da kaybederek turnuvaya erken veda etti. Virtus.Pro ise önce mouseesports'u daha sonra ise Team Liquid'i mağlup ederek üçüncü maça gerek kalmadan playoff'a kaldı. İkinci maçta Virtus.Pro'ya yenilen Team Liquid ise ilk maçta EnVyUs'a karşı aldığı zafer nedeniyle playoff şansını üçüncü maça taşıdı. Team Liquid'in rakibi ise EnVyUs'u yenen mouseesports oldu. Playoff'a kalma maçında Team Liquid mousesports'u 2-0 ile rahat geçerek adını playoff'a yazdırdı.

İçerisinde Luminosity'i kadrosuna katmış SK Gaming, Fnatic, FaZe Clan ve G2 Esports'u bulunduran D grubu ise adeta bir ölüm grubuydu.. SK Gaming önce G2'yu sonra Faze

Clan'ı geçerek adını direkt olarak playoff'a yazdırdı. FaZe Clan ise ikinci maçta SK Gaming'e yenilse de Fnatic'i ilk maçta yendiği için üçüncü maçı oynamaya hak kazandı. G2 Esports ise Fnatic ile oynadığı ikinci maçı da kaybedince turnuvaya veda etti. Fnatic ise G2 galibiyeti ile FaZe Clan ile playoff'a kalma maçında karşılaşarak rövanş fırsatı buldu. Fnatic bu fırsatı iyi değerlendirdi ve FaZe Clan'ı 2-0 ile geçti.

Playoff'ların ilk ayağı çeyrek final mücadelelerinden oluşuyordu. Bu aşamada karşı karşıya gelen Virtus.Pro, Astralis'i uzayan iki maçta 2-0 yenerek geçti. Yapılan ilk maç Overpass haritasında 19-17 ile bitirken ikinci maç Train haritasında 19-15 ile sona erdi. Çeyrek finalin ikinci ayağı ise SK Gaming ve Flipsid3 arasında oldu. Mirage haritasındaki ilk maçta zorlanmayan SK Gaming 16-7 ile skoru 1-0 yaptı. Bir sonraki maç Flipsid maçı gerçekten istediğini gösterse de SK Gaming, uzayan maçta rakibini Nuke haritasında 19-17 mağlup etti ve ikinci yarı finalist oldu. Üçüncü çeyrek final maçı ise Natus Vincere ile Team Liquid arasındaydı. Ukraynalı Na'Vi Train haritasındaki ilk maçı 16-11 galibiyetle kapatsa da Team Liquid geri dönüşe imza atarak önce Nuke haritasında 12-16 ve daha sonraki kader maçında Cbble haritasında 16-6 kazanmayı bildi. Çeyrek final ayağının son maçında ise Gambit Gaming ve Fnatic karşılaştı. Çeyrek finalin belki de en durgun maçı idi ve Fnatic sırasıyla Train ve Cbble haritalarında 16-5 ve 16-3'lük skorlar ile rakibini rahat bir şekilde geçti.

Yarı finalin ilk maçı ise oldukça heyecanlıydı. SK Gaming ve Virtus.Pro'nun karşılaştığı mücadelede ilk maç uzadı ve Cbble haritasında oynanan maç 17-19'luk skorla Virtus.Pro'nun lehine sonuçlandı. Fakat son zamanların tecrübeli ekibi olan ve eski Luminosity takımını içerisinde bulunduran SK Gaming, önce Nuke haritasında 16-5 ile ve daha sonra Mirage

haritasında 16-12 kazanarak finale kaldı. Son finalisti belirleyecek olan Team Liquid - Fnatic maçı da oldukça heyecanlıydı. Team Liquid, Cbble ve Cache haritalarında 16-13'lük skorlarla kazanarak SK Gaming'in finaldeki rakibi oldu. Final maçında ise SK Gaming önce Train haritasında oynanan maçı 16-7 yendi ve ardından Cbble haritasında 16-6'lık galibiyetle 2-0'lık skor ile şampiyonu ilan etti. Böylece eski Luminosity ekibi ustalıklarını, şampiyonluklarını bir kez daha perçinledi. Böylece 500 bin dolarlık büyük ödülü SK Gaming kazanırken ikinci Team Liquid 150 bin dolar aldı. 3. ve 4. sıralardaki Virtus.Pro ve Fnatic ise 70 bin dolarlık ödüllerin sahibi oldu. Köln'de gerçekleşen ESL One Cologne 2016 her anıyla oldukça dolu bir turnuva olarak geride kaldı. Artık sıra Ekim başında New York'da gerçekleşecek ESL One'ı beklemeye geldi.

■ Enes Özdemir

Valve ve Twitch Bahisçileri Uyardı!

CS:GO'nun artık bir yan pazarı haline gelmiş olan bahis siteleri Valve tarafından uyarıldı. Son zamanlarda pek çok skandala sebep olan bahis sitelerinin artmasıyla beraber Valve bu sitelerin her birine uyarı yolladı. Uyarılar sadece Valve ile sınırlı kalmadı. Twitch de yayıncılara bu sitelerle bahis yayını yapmamalarını bildirdi, hatta bazılarını da kapattı. Birçok bahis sitesinin bu gelişmeler üzerine kapandığı belirtildi.



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

Auriel
Ranged Support olarak hazırlanmakta olan Auriel enteresan bir iyileştirme yeteneğine sahip olacak: Takımınız ve siz ne kadar fazla hasar verirseniz, Auriel'in de iyileştirme oranı bu oranda artacak. İlginç...

Geçtiğimiz ay oyuna eklenen yeni karakterler ve Ranked Play'de yapılan değişikliklere ek olarak, ay ortalarına doğru büyük bir yama da yayımlandı. Bu yama oyundaki irili ufaklı bir çok problemi çözmekle birlikte, oyundaki bazı karakterleri resmen baştan aşağı değiştirdi. (Jaina, Zagara gibi...) Zamanında Nova'da böylesine büyük bir değişim olduğunda resmen afflamıştım, bu karakterlere de bir süre bakmaya korktum resmen.

Geçen ay aynı zamanda üç yeni karakter de bize tanıtıldı. Aslında bir tanesi daha da eski ve onun kim olduğunu biliyorsunuz: Medivh. Ünlü Warlock'umuz Gul'dan de ay ortalarında karakterler arasındaki yerini aldı ve Diablo'nun ünlü meleklerinden Auriel'i de bu ay içinde bekliyor olacağız.

Medivh ve Gul'dan

Medivh kesinlikle oyundaki en farklı karakterlerden bir tanesi. Quick Match'lerde veya beş alakasız oyuncunun yan yana geldiği Ranked maçlarda onun etrafta kendince uç-

tuğunu göreceksiniz ama gerçek bir takım oyununda bir hayli işe yarıyor.

Medivh için AKK kısaltmasını kullanabiliriz. Hayır, Adil Kullanım Kotası değil, Araştır, Kaç, Kuru! Medivh diğer tüm karakterlerden farklı olarak binek hayvan kullanmıyor ve bir kuşa dönüşüyor. Bu kuş formundayken de ona ne kuleler dokunabiliyor, ne de rakipleri. Bu sayede her yeri araştırıp takımındakilere bölge bilgisi verebiliyor. Medivh kaçma konusunda da bir uzman. Açabildiği portal'lar sayesinde bir kapı yaratarak dostlarını kapının diğer ucuna taşıyabiliyor. Daha doğrusu kapıyı ortaya bırakıyor, kullanmak isteyen de kullanıyor. Doğru zamanda kullanıldığında inanılmaz işe yarayan bir koruma büyüsüne de sahip Medivh. Bu bir kahramanı kısa bir süreliğine tüm saldırılardan koruyor ve kaotik bir ortamda, ölmesi kesin olan bir kahramanı rahatlıkla kurtarabiliyor. Açıkçası Medivh'i tanımadığınız kişilerle kullanmak pek eğlenceli değil ama arkadaşlarınızla oynarken keyif almanız mümkün. Kael'thas'a arkadaş olarak gelen Gul'dan de



oyunda direkt hasar veren büyüler yapan en iddialı karakterlerden biri olmuş durumda. Ranged Assassin olarak nitelendirilen Gul'dan'ın de en ilginç özelliği kendi kendine mana yaratamaması. D tuşuna atanmış olan Life Tap yeteneği sayesinde, karakterimiz sağlığının bir bölümünü mana'ya dönüştürebiliyor. Sağlık kazanmak için de Drain Life adında bir yeteneği var. Dolayısıyla birilerinden sağlık puanı toparlayıp bunu mana'ya dönüştürerek Core'a bile dönmeden oyunu götürebiliyorsunuz.

Gul'dan'ın Fel Flame adındaki aşırı kısa dolma süresine sahip direkt saldırı büyüsü bir hayli işe yarıyor ve onu art arda kullanabiliyorsunuz. Corruption büyüsü ise Cho'Gall'ın bir yönde art arda ilerleyen büyülerini andırıyor ve dokunduğu düşmana zaman içinde hasar veriyor.

Gul'dan'ın ultimate yetenekleriyse -bana sorarsanız- birbirinden kötü. Rain of Destruction büyükçe bir alana rastgele meteorlar düşmesini sağlıyor ama bunlar gerçekten o kadar rastgele ki, bu alanda duran ve bir kez meteor çarparsa ölecek bir kahramana hiçbir şey denk gelmeyebiliyor. Horrify daha kullanışlı bir hareket ama o da çok amaca yönelik. Küçükçe bir daire içinde kalan düşmanlarınıza az bir hasar verip

sağa sola kaçışmalarını istiyorsanız Horrify'ı kullanıyorsunuz. Bu en güzel büyük mob'ları ele geçirmek, tribute başında toplanmış rakiplerinizi dağıtmak ya da bir arkadaşınızı kurtarmak için iyi fakat dediğim gibi tanımadığınız kişilerle olan oyunlarda çok da iyi kullanılamıyor. Açıkçası Gul'dan'ı sevmesine sevdim fakat keşke daha güzel ultimate yetenekleri olsaydı...

Towers of Doom

Size bu bölüm hakkında biraz strateji vermek istiyorum. Oyunun en ilginç bölümlerinden biri olan Towers of Doom'da rakibin Core'una direkt olarak saldırıyorsunuz. Onun yerine haritada zaman zaman ortaya çıkan Altar'ları ele geçirerek rakibin core'una hasar veriyorsunuz. Burada birincil olay Altar'lar ve onlar belirlediğinde her şeyi bırakmanız şart. Rakibin Fort'larını ele geçirmek, Altar saldırılarında +1 bonus kazanmanızı sağlıyor ve bu da demek oluyor ki Altar'lar ortada yokken Fort'ları ele geçirme peşine düşebilirsiniz. Tüm bunlar olup bitirken de haritanın üst kısmında duran boss'u gözden kaçırmamak lazım. 4 puanlık vuruş gücüyle sizi öne taşıyabiliyor.

Bu aylık yerim dolmuş gibi gözüküyor; önümüzdeki ay Auriel ile açılışı yapıp yine stratejilerle devam ederiz. Görüşmek üzere!

■ Tuna Şentuna



Ayın Kahramanı:

Butcher

Evet, Butcher'ı sevmeye devam ediyorum.

Özellikle 16. seviyede Attack Speed yeteneğini seçtikten sonra tam bir ölüm makinesine dönüşüyor. Evet kaçamıyor, evet tüm rakipleriniz sırt sırta mücadele ederken arada telef olabiliyor ama bir yerlerden destek aldığında (Lt. Morales, Tassadar vs.) oynaması hayli keyifli. Üstelik onu resmen bir Spec. karakteri olarak da kullanabiliyorsunuz.





SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 84

AY: AĞUSTOS

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

05

VIP
STANDARD

NO : 0000000000



2016 Rio Yaz Olimpiyatları 5 Ağustos'taki açılış seremonisi ile start alacak. 28 spor dalında, 306 altın madalyanın dağıtılacağı Dünya'nın en önemli spor etkinliği, 25 Ağustos'taki kapanış seremonisi ile son bulacak. Biz de kayıtsız kalmadık ve olimpiyat oyunlarını sizler için irdeledik.



Olimpiyat Oyunlarının Tarihi

Günümüzdeki haliyle 1896'da, Atina'da başlayan olimpiyat oyunlarının temelleri aslına bakarsanız MÖ. 8. yüzyıla dayanmaktadır. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı sebebiyle 1916, 1940 ve 1944 yıllarında düzenlenemeyen oyunlar, 4 yılda bir düzenlenmekte. Etkinliğe, kış sporlarının da eklenmek istenmesi, fakat sıcak yaz günlerinin bu sporların yapılmasını imkansız kılması sebebiyle, 1924 itibarıyla Kış olimpiyatları da düzenlenmeye başlamıştır. Ayrıca 1960'dan beri Paralimpik Oyunları da düzenlenmektedir.

Spor Dalları

Yaz olimpiyatlarında güncel olarak 28 spor yer almaktadır. Bir sporun Olimpiyat Oyunlarında yer alması için ilk olarak, Olimpiyat Kuruluş Sözleşmesinin kurallarına uyan bir uluslararası federasyonu olması gerekmektedir. Bu şartlara uyan bir federasyona sahip olan sporlar, Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) kararıyla oyunlara eklenebilir. Ancak, güncel IOC

kuralları maksimum 28 sporun Yaz Olimpiyatlarında yer almasına olanak sağlamaktadır. Bu sebeple, Olimpiyat Oyunları öncesinde IOC toplantılarında, çeşitli spor dalları konusunda karar alınması gerekir. Bu nedenle, beyzbol ve softbol geçtiğimiz yıllarda oyunların dışarısında kalmış, yerlerine ise 2016 oyunları ile beraber Golf ve Rugby eklenmiştir.





Ev Sahibi Ülke ve Açılış Seremonisi

Olimpiyat oyunlarına ev sahipliği yapmak, ülkeler adına çok önemli bir reklam ve turizm geliri anlamına gelse de; bir o kadar da zorlu bir süreçtir. Kısıtlı zamanda gerekli tesislerin hazırlanması bir kenara, sporcuların ve seyircilerin sağlığı, güvenliği gibi pek çok konuda titiz bir çalışma gerektirmektedir. IOC de bu durumun farkında olduğu için, isteyen her ülkenin bu etkinliğe ev sahipliği yapmasına izin vermez. Uzun ve zorlu bir adaylık sürecinden geçirilen şehirler, IOC kararıyla oyunlara ev sahipliği yapmaya

hak kazanır. Bu süreçte, ülkenin doping geçmişi, sosyo-kültürel yapısı gibi pek çok etken de söz konusudur. Oyunların açılış seremonisinde de ev sahibi ülkenin etkisi büyüktür. Ev sahibinin ulusal marşının okunması ve bayrağının göndere çekilmesi ile başlayan seremonide, ülkeye has dans ve müzikler önemli bir rol oynar. Ayrıca Olimpiyat yeminini, diğer sporcular adına ev sahibi ülkeden seçilen bir sporcu okur. Dünya çapında belki de en büyük sembollerden birisi olan Olimpiyat ateşi de, yerel bir sporcu tarafından yakılır.

Ödüller ve Kapanış Seremonisi

Her bir kategoride ilk üçe giren sporcular, sıralamalarına göre farklı madalyalar ile ödüllendirilir. Birinci olan sporcu, altın madalya ile ödüllendirilirken, ikinci ve üçüncü olan sporcular sırasıyla, gümüş ve bronz madalyayı almaya hak kazanır. Bunun yanında, sporcuların adına mücadele ettiği ülkeler de sporculara çeşitli ödüller vermektedir. Olimpiyatlar, en az açılış kadar görkemli bir kapanış seremonisine sahne olur. Açılış seremonisinin aksine, daha çok gelenekselleşmiş kurallar eşliğinde düzenlenen seremoni, yine ev sahibi ülkenin marşının okunması ve bayrağının göndere çekilmesiyle başlar. Bunu, tüm katılımcı ülkelerin bayraklarının, sporcuları tarafından stadyuma getirilmesi izler. Çeşitli gösteri ve konuşmaların ardından, Olimpiyat Ateşinin söndürülmesi ile resmen Olimpiyat oyunları son bulur ve herkes heyecanla 4 yıl sonraki oyunları beklemeye başlar.



Olimpiyatlarda Ülkemiz

Olimpiyat Oyunlarında Türkiye ilk olarak 1924 yılında yer almıştır. 1924 Paris Oyunlarında ülkemizi, 30 sporcumuz temsil etmiştir. Oyunlara katılan sporcu sayımız yıllar içerisinde artmıştır. Benim bu yazıyı hazırladığım sıralardaysa, 2016 Rio'da ülkemizi temsil etmeye hak kazanmış sporcu sayımız 103 idi. Dilerim hem 2016 Rio oyunlarında, hem de gelecek oyunlarda bu sayı artar ve sporcularımız ülkemize kazandırdığı madalyalar ile göğsümüzü kabartmaya devam eder.



Olimpiyatlar ve Video Oyunları

Olimpiyat oyunları, yazı boyunca da bahsettiğim üzere epey kapsamlı bir spor etkinliği. Bu bağlamda, tüm sporları barındıran bir simülasyon oyunu beklemek biraz ütöpik olur. Yine de, düzenli olarak piyasaya sürülen bir oyunu olmayan, atletizm, jimnastik, atıcılık gibi dalları barındıran, resmi olarak lisanslı oyunlar, 2014 Soçi Kış Olimpiyatlarına kadar, hem yaz; hem de kış olimpiyatları için piyasaya sürülmekteydi. Aslında ortalama üstü tabir edilebilecek yapımlar olsalar da, sanırım ticari kaygılar sebebiyle artık piyasaya sürülmüyorlar. Yine de eğlenceli alternatifler de mevcut tabii ki. Bunların başında da Nintendo tarafından, Wii U ve 3DS için piyasaya sürülen "Mario & Sonic at the Olympics" geliyor.



PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Dark Web

İnternetin yeraltı ne kadar karanlık ve içinde ne var?

Kusursuz fotoğraf

Bu uygulamalarla yaz fotoğraflarınızı güzelleştirin

Klavye 101

Harf karmaşasının, tuhaf tuşların-da bir anlamı var

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2016 Yıl 19 Sayı 227 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE
ADIM ADIM 15 SAYFA

✓ TEK TIKLAMAYLA VİRÜS TARAMASI YAPIN

✓ WEB SAYFALARINI TELEFONDA OKUYUN

✓ YAZI YAZARKEN ZAMAN KAZANIN

Windows 10'a özel 20 şey

Yalnızca Windows 10 sahiplerinin kullanabileceği, Windows 8 ve 7'de olmayan 20 yeniliği seçtik.

ubuntu

WINDOWS'U TERK EDİN!

Bedava, özgür, sizi izlemeyen bir işletim sistemine ne dersiniz?

En popüler Linux dağıtımını kurmayı anlatıyor, Ubuntu'ya ilk adımları atıyoruz.

BEDAVA ALTERNATİFLER

Ticari yazılımlara rakip olabilecek kadar başarılı 34 bedava yazılım

DOSYA

Sanal gerçeklik kapımızda

Heyecanla beklenen HTC Vive ve Oculus Rift, sanal gerçekliğin parlak geleceğine ışık tutuyor.



ANALİZ

10 milyar \$ nasıl yandı?

Intel mobil pazardan çekilirken 10 milyar doları da boşa gitti. Neden böyle oldu?



2016/08/112448

İKRTC: 13 TL

ISSN: 1301-4773

01

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

DONANIM



MSI Vortex G65

MSI Vortex G65

MSI Vortex G65, kesinlikle son yıllarda karşımıza çıkan en muhteşem oyun bilgisayarlarından biri ve tam anlamıyla konsolların boğazını sıkacak teknik özelliklere sahip.

Sayfa 89



Dünyalar sığıyor...

Seagate'den 10TB kapasiteye sahip HDD'ler.

Depolama çözümleri noktasında SSD'ler performansa katkı sağlamlarıyla HDD'ler karşısında ne kadar alıp yürümüş olsalar da, konu geniş kapasite olduğunda en güzel çözümü elbette HDD'ler sağlıyor. Sabit disk dendiğinde akla ilk gelen isimlerden olan Seagate'in de bu konuda yeni çözümleri var. Şirket, son kullanıcılar, NAS sunucular ve gözetim kamera kayıtlarını depolamak için 3 yeni sabit diskini tanıttı. BarraCuda Pro, IronWolf ve SkyHawk olarak isimlendirilen 3 yeni sabit diskini tanıtan Seagate, her modeliyle de tam 10 TB disk alanı sunuyor. Bu da doldurulması oldukça güç bir depolama alanı demek. 3 diski de 7200 RPM hızında olan Seagate, BarraCuda Pro'yla son kullanıcılara hitap ediyor. Diğer disklerinden IronWolf, NAS sunucular için uygun gösterilirken, SkyHawk ise kamera kayıtlarını depolamak için tercih edilebilir. Peki, fiyatlar neler? Seagate'in BarraCuda Pro için biçtiği fiyat 534.99\$. Kurumsal alanda tercih edilebilecek olan IronWolf 469.99\$ ve SkyHawk da 459.99\$ olarak fiyatlandırılmış. Disklerin ülkemizde ne kadar bir fiyattan satışa sunulacağı ise şimdilik merak konusu... ■



Type-C onayı kaptı!

Artık önünde hiçbir engel kalmadı.

Hükümetlerden bağımsız bir biçimde elektrik, elektronik ve ilgili teknolojiler için uluslararası standartlar getiren International Electrotechnical Commission (IEC) adlı kuruluş, çok amaçlı USB Type-C kablosunun tüketicilerin daha az teknolojik atık üretmesine yardımcı olacağını umuyor. IEC, bu doğrultuda geçtiğimiz Çarşamba günü resmi bir karar olarak USB Type-C'nin yeni uluslararası standart olarak kabul edildiğini duyurdu. IEC, bu kararıyla birlikte Type-C'yi, konektörün iki taraflı güç iletim sistemi ve yüksek hızlı USB 3.1 veri iletimi özellikleriyle birlikte listeye dahil etmiş oldu. USB Type-C, bir süredir kendisine yeni nesil telefon ve üst seviye bilgisayarlarda zaten yer buluyordu. Bu kararla birlikte, yeni USB standardının daha da hızlı yayılması, kimse için sürpriz olmayacaktır... ■



Yaşasın yeni kral!

Nvidia yeni nesil Titan X'i tanıttı!

Nvidia, bu sene iyi işler çıkarttı. Bir süre önce "yeni kral" lakaplı GTX 1080'i tanıtan Nvidia, son olarak GTX 1060'ı da satışa sunarak, bu kısımdaki çalışmalarını tamamladı. Şu an piyasada GTX 1080, GTX 1070 ve GTX 1060'ı bulabiliyorsunuz. Fakat Nvidia durmuyor. Şimdi gözleri yeni Titan X'te. Nvidia, GTX 1080'le piyasayı şöyle bir salladıktan sonra eski kralın tacını yenilemeye karar vermiş. Maxwell mimarisine sahip Titan X'i yeni mimariyle birlikte yenileyerek tanıtan Nvidia, yeni Titan X'te Pascal mimarisini kullanıyor. Yeni Titan X, 3584 CUDA çekirdeğiyle 1.53 GHz taban frekansında çalışıyor. 12 GB GDDR5X bellekle gelecek olan yeni nesil Titan X, sefe Titan X'e kıyasla yüzde 60 oranında daha yüksek hız sağlıyor. Yeni Titan X'in fiyatı ise bir hayli pahalı. Şimdilik Nvidia Founders Edition Titan X'in fiyatı 1200 Dolar olarak belirlenmiş durumda. Kart ülkemizde kaç liradan satışa girecek merak konusu... ■



Bu konsol da neyin nesisi!

Nintendo 64DD mi acaba?

Nintendo 64DD hakkında bir şeyler okumuş olabilirsiniz. Ayrıca bu sistemin Japonya'da başarısız olduğunu ve diğer pazarlara hiç ulaşmadığını da hatırlıyor olabilirsiniz. Ancak görülene göre bu ürün, ABD pazarı için sunulmaya oldukça yaklaştı. Seattle'da yaşayan bir koleksiyoncu, ilk bakışta Japonya'daki Nintendo 64DD'ye çok benzeyen bir ünite ile karşı karşıya geldi. Bu benzerlik o kadar fazlaydı ki, Jason bunun sadece bir ABD geliştirici kiti olduğunu düşündü. Ancak sonradan anlaşılana göre bu ürün çok daha nadir bir şeydi. Bu ünite, devkit'lerin ihtiyacı olan "partner kaseti" olmadan çalışıyordu. Cihaz İngilizce menüye sahipti; buna ne geliştirici ünitelerinde, ne de Japonya'da satılan modelde rastlanıyordu. Hatta bu ünite ABD için bölge kilidine de sahip ve Japonya için üretilmiş olan N64DD oyunlarını çalıştırmıyordu. Bu yüzden Nintendo'nun eski bir baş mühendislerinden Mark DeLoura'ya ulaşan Lindsey, bu ürünün büyük ihtimalle bir ABD perakende ünitesi veya prototipi olduğunu öğrendi. Bu durum bile ürünü yeterince nadir yapsa da, bu satış prototipini çevreleyen bir gizem daha var: Ürünün yanında, okunamayan mavi bir oyun kaseti de bulunmakta. Bu kasetin bir etiketi bulunmuyor ve Lindsey henüz bu kaseti çalıştırmayı başarabilmiş değil. ■



MSI Vortex G65 ★

MSI'nin ekstrem konsol avcısı...

Oyuncu bilgisayar dediğimizde genelde aklımıza devasa boyutta kasalar ve günümüzün en iyi donanımsal bileşenleri gelir. MSI, Vortex G65 modelinde akla kazınan bu görüntüyü ciddi şekilde değiştirmeyi başarmış ve kompakt boyutlara indirgemiş; üstelik performanstan hiç ödün vermeden.

MSI Vortex G65, kesinlikle son yıllarda karşımıza çıkan en başarılı oyun bilgisayarları ve tam anlamıyla konsolların boğazını sıkacak özellikleri içeriyor. Öncelikle en iddialı yön olan boyutlardan ve ağırlıktan bahsetmek gerek. 191.7 x 278 x 202.5 mm'lik boyutlar ve 4 kg'lık ağırlık gerçekten de mükemmel. Fiziksel boyutların 5 litrelik bir su şişesi büyüklüğünde olduğunu söylemek mümkün. Böylece kasayı oyun partilerine de rahatlıkla götürebilmemiz düşünülmüş.

Kutu içeriğinden taşımaya dair bir aksesuar gelmiyor ancak MSI Vortex G65 kesinlikle bu açıdan sınıfındaki en iyi bilgisayar olmayı hak ediyor. Teknik özelliklere geçmeden soğutma konusunda da bahsetmek gerek. Bilgisayarın Silent Storm Cooling olarak adlandırılan soğutma sistemi bekleme konumunda benzer donanıma sahip masaüstü sistemlere göre yüzde 30 civarı daha sessiz. Tam performans modunda ise sessizlik yüzde 50 kadar daha az ve 37 dB seviyesinde dolaşiyor. Bu da MSI Vortex G65'in tam anlamıyla salonunuza uygun olduğunu gösteriyor.

MSI Vortex G65'te Intel'in yeni nesil ve en iyi işlemcilerinden biri olan Core i7 6700K modeli kullanılıyor. Microsoft Windows 10 işletim sisteminin yüklü olduğu 256 GB x 2 M.2 SSD'ler ve 1 TB'lık 7200 RPM'lik sabit disk depolama

konunu başarılı bir şekilde çözüyor. Bilgisayarın Intel Z170 destekli anakartında desteklenen 64 GB'lık bellek miktarının tümü kullanıcıya ulaştırılıyor. Ekran kartı olarak ise NVIDIA'nın çift GeForce GTX 980 sistemi SLI olarak çalıştırılıyor. Tüm güç ihtiyacını 80 Plus Gold sertifikalı ve 450W'lık özel bir güç kaynağından karşılayan MSI Vortex G65'in arka yüzünde dört adet USB 3.0, iki adet USB 3.1 Type-C ve Thunderbolt çıkışı var. Şimdiye dek benzer çözümleri görmüştük ancak MSI Vortex G65, ufukumuza ciddi derece açtı demek mümkün. MSI Vortex G65, konsolların çok daha üzerinde bir güce sahip. Yüksek fiyatına rağmen platformunun sunduğu esneklik sayesinde birçok kullanıcının tercihi olacaktır. MSI Vortex G65'in fiyatı tam 16.000 TL dolaylarında.

■ Ercan Uğurlu



KARAR

ARTI Üst düzey performans, soğutma sistemi, kompakt tasarım
EKSİ Çok pahalı

87



Alienware 17 R2 ★

Agresif tasarımıyla oyuncuları cezbediyor...

Aslında Alienware 17 R2 için bir dizüstü bilgisayar demek pek doğru değil; tam tabiriyle kallavi bir dizüstü bilgisayarı onun tam karşılığı olsa gerek. Ebatlarıyla oldukça büyük bir yapıya sahip olan Alienware 17 R2, elbette oyunculara özel seçenekler getiriyor. Alienware 17 R2, aslında alıştığımız Alienware tasarımını bizlere yansıtıyor.

Alienware'in tüm cihazlarında özel ışıklandırma söz konusu. Laptop'ın klavye bölgesinden sırt logosuna, iç yüzeyinde yer alan touchpad'den çevre tasarımına değin pek çok nokta ışıklandırılmış durumda. Bu ışıklandırmaları istediğiniz renkle de özelleştirebilirsiniz mümkün. Bunun için laptop'ın yazılımlarından AlienFX'i açmanız ve oradan programlamanız yeterli.

Alienware 17 R2, geniş bir gövdeye ve kalın bir yapıya sahip. Bunun bir anlamı taşınması güç demek olurken, bir diğeri ise sağlam yapı. Elbette laptop'ın bu denli kalın olmasının sebebi, içerisinde yer alan geniş soğutma sistemi ve diğer teknik ekipleri. O nedenle güçlü laptop'ların pek çoğunun bu kadar kalın olduğuna şahit oluyoruz. Alienware 17 R2 de 34 mm kalınlığında bir laptop. Ağırlığı ise 3.7 kilogram civarında. Alienware 17 R2'nin ekranı 17.3 inç boyutunda. IPS panel ekran fazlasıyla güzel bir görsellik sağlıyor. O nedenle ekranla ilgili bir endişeniz olmasın. Ekranın altında uzanan klavye,

özellikle sembollerle ilk başta yabancılaşma çekmenize sebep olabilir. Onlara alışıyor-sunuz zamanla, ancak sol kenarda yer alan fonksiyon tuşları bir süre sıkıntı yaşamanıza sebep olabilir. Zira sol köşede Esc tuşuna alışık olduğumuz açık.

Alienware 17 R2'nin sağ ve sol taraflarında ise, 4 USB 3.0 portunu görüyoruz, ayrıca burada bir Ethernet portu ile gerekli ses bağlantıları da sunulmuş. Alienware 17 R2'nin teknik kadrosuna gelelim. Cihazda, Intel'in Core i7-4720HQ işlemcisini görüyoruz. 4 çekirdekli bu işlemci ile taban frekansta 2.60 GHz'de çalışan laptop, 16 GB 2133 MHz'lik RAM'lerle destekleniyor. Ayrıca laptop'ta Nvidia GeForce GTX 970M ile Intel HD Graphics 4600'ü görüyoruz. Bunlardan HD Graphics 4600'ü boştayken kullanarak enerji tasarrufu yapabilir, oyunlarda ise GTX 970M'e geçebilirsiniz. 3GB GDDR5 belleklerden güç alan 970M, oyunlarda başarılı iş çıkartıyor, ondan da az sonra bahsedeceğiz. Alienware 17 R2'de hem SSD hem HDD seçenekleri düşünülmüş. 256 GB M.2 SATA yer alan laptop'ta 1 TB da sabit disk alanı sunuluyor. Alienware 17 R2'de ses desteği de muazzam. Laptop'da Klipsch Subwoofer yer alıyor. Creative ses yongasıyla birlikte oyunlarda ses performansından keyif alacağınızı söyleyebiliriz. Laptop'ın disk performansı okuma ve yazma noktasında 500

MB/s ile 450 MB/s değerleri veriyor. Bu da gayet yeterli. Peki, oyun içi performansı nasıl? Oyun içi performansı gözlemlemek için elbette GTA V'i kurup Alienware 17 R2'Gde oynadık. Grafikle ilgili herhangi bir sıkıntı gözlemediğimizi ve yüksek grafik ayarında 60 FPS dolaylarında sonuç aldığımızı söyleyebiliriz. Elbette bu sonuç için grafik kartı sürücünüzün en güncel halinin olması gerektiğini de hatırlatmakta fayda var.

Masaüstü bilgisayara oranla kompakt yapıda, hafif ağır da olsa taşınabilir ölçülerde olan Alienware 17 R2, bu anlamda masaüstü yerine laptop tercih etmek isteyenlere özel bir çözüm.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Güçlü performans, agresif tasarım, ses kalitesi
EKSİ Makro tuşlarının yeri, ağır, fan sesi yüksekliği





Samsung Portable SSD T3

Dev kapasiteli taşınabilir SSD

Taşınabilir diskler artık küçük boyutlara indirgenmeleriyle ve depolama kapasitelerinin de bununla beraber artmasıyla birlikte çokça tercih edilen cihazlar arasındaki yerini koruyor. Samsung'un Vertical NAND yani V-NAND ve SSD TurboWrite teknolojileriyle oluşturulan Portable SSD T3, büyük kolaylık sağlayan bir disk olarak karşımıza çıkıyor. Depolama kapasitesiyle bize tam 2 TB alan sunan disk, öte yandan taşınabilir olmasıyla da büyük avantaj yaratıyor. Yalnızca taşınabilir de değil. Bunun yanında boyutları fazlasıyla küçük ve ağırlığıyla da yalnızca 51 gram seviyesinde.

Tasarım itibarıyla halihazırda metalik yapısıyla güvenli olan cihaz, öte yandan 1500G'ye kadar titreşimlere ve darbeler kadar da güçlendirilmiş. Bu sayede onu taşıırken verilerinizin güvenliği konusunda endişe etmiyorsunuz. Bir diğer veri güvenliği de elbette yazılım noktasında bizlere sunuluyor. AES 256 veri şifreleme de elbette cihazda unutulmamış. Böylece yazılımsal olarak da verileriniz güvende.

Portable SSD T3'ün en büyük avantajı hız dedik. Bunu sağlamak için cihaz üzerinde USB Type-C portu bulunduruyor. USB 3.1, USB 3.0 ve USB 2.0 uyumluluğu bulunan cihaz, USB 3.0 üzerinden aldığımız sonuçlarla gerçekten çok hızlı davranabiliyor. 450 MB/s okuduğu söylenen Portable SSD T3'le biz birden fazla test gerçekleştirdik aldığımız sonuç 425 MB/s'ye değin vardı. Yazma noktasındaysa 375 MB/s'yi gördük.

Elbette her güzel şey gibi pahalı olduğu da açık. Elimizdeki modelin fiyatı tam 2797 TL olarak karşımıza çıkıyor. Cihazın elbette dediğimiz gibi farklı kapasite seçenekleri de mevcut. Yine 250 GB'lık modelini 450 TL, 500 GB'lık olan modelini ise 700 TL civarında bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek performans, küçük boyutlar, şık tasarım
EKSİ Çok pahalı



Segway Ninebot miniPro

Ayağınızı yerden kesmenin en keyifli yolu mu?

Son dönemde hoverboard'lar bir hayli moda. Aranızda hatırlayanlar olacaktır; bundan yıllar öncesinde Ginger isimli bir cihaz çıkmış ve bir hayli popüler olmuştu. Ninebot miniPRO'yu hoverboard'lardan ayıran en temel fark, aracı bileklerinle yönlendirememeniz. Evet, öne ve arkaya gitmek için yine ağırlığı ayak parmak ucunuza veya topuklarınıza vermeniz gerekiyor. Fakat sağa ve sola doğru yönelecekseniz, ortadaki manevra çubuğunu kullanmalısınız.

Ninebot miniPRO'nun dikkat çeken özelliklerinden biri de motorunun güçlü olması. 15 derecelik açığa kadar tırmanış yapabilen cihaz, ayrıca engebeli arazilere karşı daha önce incelediğimiz hoverboard'lardan daha kullanışlı çıktı. Cihazın tekerlekleri engebeler ile karşılaştığında takılıp düşmenizi zorlaştırıyor, sizi üzerinden kolay kolay atmıyor, eğer tabii yanlış bir hareket yapmazsanız.

Uzun süre ofiste hoverboard kullandıktan sonra Ninebot miniPRO'yu ilk kez deneyimlediğimizde açıkçası pek kullanışlı gelmedi, rahat hissettirmede. Ancak sonrasında yavaş yavaş bu konudaki fikrimiz değişmeye başladı. Evet, cihaz küçük hoverboard'lara göre daha hantal görünüyor ve belki de onlar kadar hızlı tepki süresine sahip değil, fakat eğer dizlerinle bileklerinize söz geçirebilerseniz, hızlı olmanız mümkün.

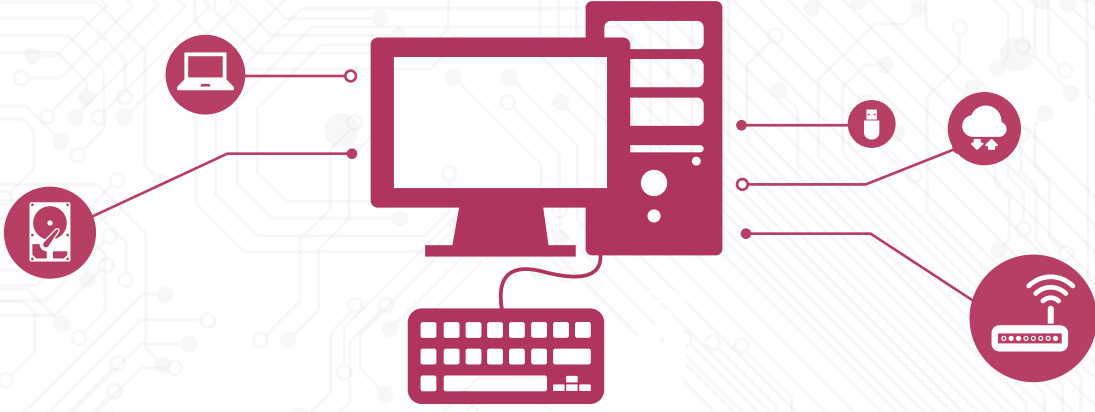
Alışma süresinden bahsederseniz, Ninebot miniPRO'ya hoverboard'lara göre daha hızlı adapte olabiliyorsunuz. Sonuç olarak toparlayacak olursak, Segway Ninebot miniPRO'yu gayet beğendik. Dengeli, sessiz, güven veren ve konforlu bir cihaz. Evet, hoverboard'lara kıyasla manevra noktasında biraz daha hantal ve yavaş olduğu doğru, ancak burada tercih sizlere kalıyor. Ninebot miniPRO'nun fiyatı ise 4500 TL civarında.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Sessiz ve rahat, alışmak kolay, güvenli
EKSİ Hantal, dizleri rahatsız edebiliyor





Teknik Servis

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

S: İlk defa masaüstü bilgisayarına geçmemle beraber, ilk defa da sistem topluyorum. Toplamayı arzuladığım sistem şöyle; Intel Core i5 4460, Asus GTX950 STRIX 2 GB, GSKILL 8GB RAM, WD 3.5" 1TB Haddisk, VIEWSONIC 21.5" VA2265SMH Monitör, COOLER MASTER ELITE RC-430 Kasa, MSI H81M PRO-VD Intel H81 Anakart. Parçalar uyumlu mudur? Sıkıntı çıkarırlar mı? Uyumsuz, değiştirilecek parça gördüyseniz de toplam bütçenin 2500'ü geçmemesini rica ederim.

Ayrıca kasanın büyüklüğü parçalara uyar mı? Kasa da parçalara uyumlu mudur? Eylül Sena Yılmaz

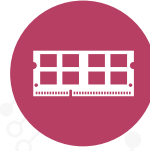


C: Parçalar uyumlu fakat mimari eski. Topladığınız sistem Haswell mimarili ve DDR3. Oysa şu anda benzer bir fiyata Skylake DDR4 sistem toplanabiliyor. Skylake sistem uzun

Skylake sistem uzun vadede daha avantajlı olacaktır. Zira yeni ve daha güçlü işlemcilere destek sunmasının yanında satarken de DDR4 olmasından dolayı daha kolay satabilirsiniz.

vadede daha avantajlı olacaktır. Zira yeni ve daha güçlü işlemcilere destek sunmasının yanında satarken de DDR4 olmasından dolayı daha kolay satabilirsiniz. Ek olarak sisteme bir de SSD dahil edin mutlaka. PC deneyiminizi farklı bir boyuta taşıyacak.

S: Ben bir sistem toplayacağım. Araştırdığım bazı yerlerde Intel Core i7 860 diye bir işlemci buldum. Diğerlerine göre fiyatı daha yüksek. i7 860 işlemciyi sistemimde kullansam verimli olur mu? Orhun Çil



C: Elde kalan işlemcilerle sistem toplayıp bunu yeni gibi satan firmalar piyasada mevcut. Kullanıcı olarak sizin göreviniz bu ürünleri almadan önce araştırmak. i7 860, ilk nesil Core i serisi işlemcilerden. Şu an piyasada 6. nesil Core i işlemciler mevcut. Bu durumda her i7 aynı performansı sunmaz. 6. nesil bir i3 işlemci, ilk nesil i7'den daha yüksek performans sunuyor. Sonuç olarak i7 alacaksanız bu Skylake mimarili olmalıdır.

S: Kısa bir zaman önce MSI H81M-P33 Anakart, Intel Pentium G3258 işlemci, Msi GTX750Ti 2GB ekran kartı, HyperX Savage 4GB bellek, Samsung 500 GB 5400RPM HDD, Thermaltake Smart 80+ Bronze 550W Güç kaynağı ve ZALMAN Z12 Plus

kasalı bir sistem topladım. Bu sisteme kısa zaman içinde 2. HyperX Savage 4GB Belleği eklemeyi düşünüyorum. Stock Fan'la düşük seviyelerde overclock yapacağım. Öncelikle bu sistem hakkındaki yorumlarınızı ve önerilerinizi bekliyorum. Ek olarak bu sisteme uyumlu F/P ürünü bir SSD almak istiyorum, sizin önerdiğiniz 4K değerleri yüksek SSD hangisidir? Taha Alperen Karaman

C: Pentium G3258, ufak bir overclock ile harikalar yaratan bir işlemci. Tek eksiği salt çift çekirdek olması, HyperThreading eksikliği. Bunun dışında kasti çift çekirdek limiti olmayan bütün modern oyunları fiyatından beklenmeyecek bir performansta oynatabilmesi takdire şayan. 4 GB belleği 8 GB'a yükseltmek mantıklı bir yol. Zira günümüzde bazı oyunlar için 4 GB artık yetersiz. SSD olarak Samsung 750 EVO, Kingston HyperX Fury veya Crucial'ın modellerine bakabilirsiniz.



S: Ben eski sistemimi yükseltmek yeni bir sistem kurdum fakat bazı parçaları değiştirmedim. 2 yıl süresince yeni bir sistem kuramam. Sizce bu sistem beni ne kadar idare eder? Ekran kartım MSI R9 390, işlemcim i5 4590, MSI H97 Gaming 3 anakart, Seagate Barracuda 1TB disk, Corsair 300R kasa, Deepcool Gammax s40 işlemci soğutucum var. İşlemcim yükte değilken 21° ile 30° arasında. GTA 5'te aldığım FPS değeri 70-

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master NSE-200-KKP600	SilverStone Precision PS11B-W	Cooler Master MasterCase 5
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS H170M-PLUS	MSI Z170A Gaming M5
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 860K	Intel Core i5-6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	SilverStone Tundra Serisi TD03-LITE
BELLEK	HyperX Fury 8GB Kit 1866 MHz CL10	HyperX FURY Black 8GB Kit 2666MHz CL15	G.Skill RipjawsV 16GB Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI R7 370 GAMING 2G	MSI GTX 970 GAMING 4G	MSI GTX 980 Ti GAMING 6G
SABİT DİSK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DİSK 2		OCZ 120GB AMD Radeon R7	Samsung 250GB 850 EVO M.2
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 600 W	Cooler Master RS-600 G 80+ Bronze 600W	Cooler Master G750M 80PLUS
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2263SMHL 2ms 60Hz	ASUS 23.6" VP247T - 1ms 60Hz	ASUS 27" MG278Q - FreeSync 1ms 144Hz
FİYAT	2005 TL	3932 TL	8888 TL

160 arasında. Sizce değerler iyi mi ve bu bilgisayar beni ne kadar idare eder? Ekim Yükselen

C: Dengeli toplanmış bir bilgisayarınız var. R9 390 güçlü bir ekran kartı ve sisteminizi sizi 2020'ye kadar idare edecektir. Yine de sisteme bir SSD takmanızı tavsiye ederim. Sistemden daha çok keyif almanızı sağlayacaktır.

S: Haziranın sonlarına doğru bilgisayar toplayacağım ancak bilgisayardan da anlamam. 2.500 TL'ye kadar çıkabilirim. Ekran kartı olarak MSI R7 370 Gaming düşünüyorum. İşlemci ise Intel i5 6500 (3.20 GHz) düşünüyorum ana kart MSI Intel Z97 LGA 1150 DDR3 USB 3.1 ATX düşünüyorum. Yakınımdakiler kötü bir seçim olduğunu söylüyor. Ben pek anlamadığım için size de sormak istedim. Daha hard disk, kasa, RAM belirlemedim. Murat Ergin

C: i5 6500 güzel bir seçim lakin Z97 anakart bu işlemci ile uyumsuz. Alacağınız işlemcinin yanında soket tipi yazar. İ5 6500, LGA 1151 soket kullanır. Z97 ise soket 1150 sokettir. Bu bağlamda alacağınız Skylake işlemci, Haswell mimarili bu anakarta uymaz. 2500 TL'ye Skylake mimarili bir PC toplamalısınız.



S: Yakın zamanda bir bilgisayar almayı düşünüyorum ancak kararsız kaldım. Toplama PC mi almalıyım? Yoksa Acer Predator G6 2000 dolara iyi bir fiyat mı? Oynadığım oyunlar Quantum Break, Assassin's Creed Syndicate, Far Cry Primal ve Dark Souls 3 gibi üst seviye oyunlar ve ben bunları 1440p yüksek ayarlarda 60+ FPS'de oynamak istiyorum. Tavsiyeleriniz nelerdir? Mirza Kotil

C: Predator G6 GTX 980 Ti ihtiva ediyor. Bu kesinlikle güçlü bir GPU ama yerini artık 1080'e bıraktı. Eğer PC toplama konusunda tecrübeniz yoksa G6'yı alabilirsiniz. Ama ileride daha kolay yükseltme yapmak ve PC'ni hakkında daha çok tecrübe ve bilgi sahibi olmak istiyorsanız her zaman onu kendiniz toplamalısınız.

S: Yeni bir sistem topladım. Özellikleri şöyle; İ5 4460 işlemci, GTX 960 ekran kartı, 8 GB RAM, Asus H81 Gamer anakart, 120 GB SSD, 500 Watt güç kaynağı. Oyunları gayet akıcı bir şekilde oynuyorum fakat bilgisayar açılırken Windows yüklemeye başladığında aniden kapanıyor. Sanki ani bir güç kesintisi oluyormuş gibi. Birkaç denemeden sonra bilgisayar açılıyor. Bazen sorunsuz açılıyor. Sizce sorun nedir? Sezer Aydoğan

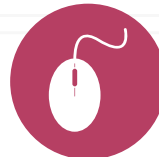
C: Eğer sisteminizde overclock

varsa böyle bir soruna neden olabilir. OC yoksa güç kaynağınızın kaliteli olduğundan emin olun. PC açılırken aşırı ve ani güç tüketimi söz konusu olabilir. Bu esnada stabil güç veremeyen güç kaynağı sistemin kapanmasına neden olabilir. Mümkünse 80 Plus sertifikalı bir güç kaynağı kullanın.

S: Merhaba MSI CX62 2QD-234XTR ve HP Pavilion 15-p204NT arasında kaldım hangisini seçmeliyim? Başka önerileriniz var mı? Sabri Üzümcü

C: HP Pavilion 15-p204NT, 3000 TL. Peki, bu fiyata ne sunuyor? Bir önceki nesil Broadwell işlemci ve iki önceki nesil 840M GPU. Bu durumda Skylake işlemci ve 900M GPU'lu MSI GL62 almak çok daha mantıklı olacaktır.

S: Asus G50V dizüstü bilgisayarımın ekran kartını yükseltmek istiyorum. Ancak MXM slotuna uygun olup olmadığını bilmiyorum. Eğer bu mümkünse hangi marka ve model ekran kartıyla değiştirmemi önerirsiniz? Ayrıca maliyet açısından bu işlem çok pahalı olacak mıdır? Bora Utku



C: Cihazınızda MXM mevcut lakin işlemcisi Core 2 Duo olduğundan hem yapılacak hiçbir masrafa değmeyecek hem de aldığınız ekran kartına işlemciniz darboğaz yapacaktır.

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

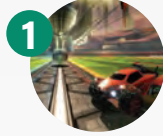
Uzun süredir bir oyun serisi sona ererken bu kadar hüzünlülenmemiştik. Şurada Nathan ile neredeyse on seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE

Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE

Macera



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



RimWorld

Bu defa bir hapisane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatta kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza degecek.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2

PC MAC LINUX



Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE

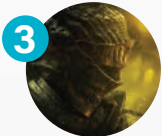


Life is Strange

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

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Ocak 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarsızlığı bu kadar normalleştirmemişti. Adım başı öldüğünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE



SteamWorld Heist

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

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

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



CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



Until Dawn

Bu oyunu deneyim etmeden önce hikayesini ne kadar klişe bulduğunuzun bir önemi yok, sonunda kaç kişi hayatta kalır-sa kalsın oyuna bayılacaksınız.

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Eylül 2015

PS4



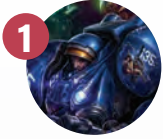
AYIN OYUNU **TEMMUZ**

Pokemon GO

En hardcore oyuncudan daha önce oyunlara hiç merak salmamış ev arkadaşınıza kadar herkesi başına toplayan oyunun ne kadar eksik bir yapım olduğu şimdilik hiç kimsenin umurunda değil, bir süre de böyle devam edecek gibi gözüküyor. Pokemon GO bu yüzden ayın oyunu, açık ara...

70

Online



Heroes of the Storm

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



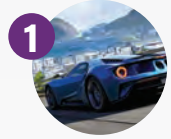
Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC

Yarış

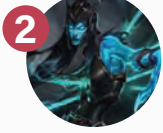


Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Trackmania Turbo

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

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE



Hearts of Iron IV

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

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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)

89 TL

Bu form 31 Ağustos 2016 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



KÜLTÜR & SANAT

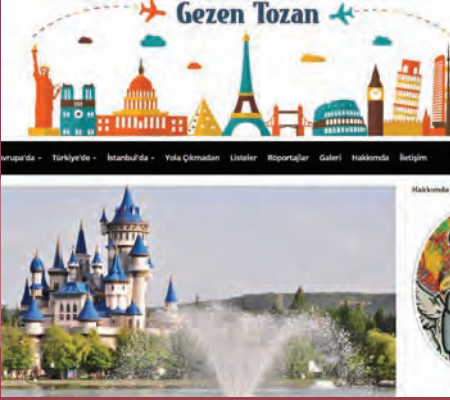


Cosplay

Cosplay

Ceyda'nın cosplay'e giriş rehberi tüm hızıyla devam ediyor! Bu defa o muhteşem gözükten peruklar konusunda çok değerli bilgiler sizleri beklemekte.

Sayfa 104



www.gezentoan.com

Birçok insanın hayali elbette dünyayı gezmek, yeni yerler görmek, farklı kültürlerle ve insanlarla tanışmak. Ülkemizde bunu yapmak o kadar da kolay olmasa da, tüm zorluklara rağmen hayallerinden vazgeçmeyen insanlar bir şekilde başarıyorlar. Benim de son zamanlarda yurt dışı planlarım var ve sürekli araştırma içerisindeyim. Bu bağlamda gezi siteleri de sıkça uğradığım portallar haline gelmeye başladı. Şu an temel hedefim Avustralya olsa da, gidebileceğim farklı ülkeler hakkında yazılar okumak, seyahat rehberleri edinmek, yolculuklarda faydalı olabilecek bilgiler öğrenmek için yerli ve yabancı siteler arasında gezip tozuyorum. Gezen Tozan bu bağlamda oldukça hoşuma giden bir site oldu. Türkiye’de gezilebilecek yerler için yoğun bir içerik sunan Gezen Tozan, Avrupa için de pek çok kaynağa sahip bir portal. Sitenin içeriğinde makaleler kadar, seyahatinizde size yardımcı olacak ipuçları ve rehberler de bulunmaktadır. Siz de gezmeyi tozmayı hayal ediyorsanız gezentoan.com size çok faydalı temel bilgiler sağlayabilir. ■



Warcraft Durotan
Filmin Öncesinin Hikâyesi

Kapılara sığmaz hale gelen yüksek beklentilerimizin ardından Warcraft vizyona girdiğinde tam olarak beklediğim şey gerçekleşti. Filmi izleyenler ya çok beğendi, ya da hiç tatmin olmadı, ben ise ilk tarafta yer aldım. Warcraft filmi kim ne derse desin -bence- şahaneydi. Mükemmel olmasını zaten beklemiyordum ve eksikleri de vardı elbette fakat Warcraft evrenini beyazperde’ye aktarma konusunda hiç bir sıkıntı çarpmadı gözüme. Belki yalnızca Medivh’in içinde bulunduğu karışık psikolojik durum daha iyi aktarılabilir ve Medivh-Khadgar ilişkisi daha özenli olarak işlenebilirdi. Film hakkında daha önce düşüncelerimi zaten belirtmiştim ve asıl odak noktamız olan Warcraft kitabıyla sizi tanıştırmak istiyorum. Warcraft Durotan size filmden önceki senaryoda Draenor’da neler yaşandığına dair bilgiler veriyor. Gul’dan’ın ortaya çıkışı, Buzkurdu kabilesinin Draenor’daki durumu ve Durotan’ın yaşadıklarını merak ediyorsanız bu kitabı edinin efendim. Ayrıca yeni çıkan ve filmin hikayesini anlatan bir kitap daha bulunuyor. ■



The Legend of Tarzan

Önceki aylarda sinemalarda büyük reklamları yapılan Tarzan Efsanesi nihayet beyaz perdeye taşındı. Film genel olarak hoşuma gitse de pek de akılda kalacak bir yapımdır değil. Senaryoya göre Kongo’nun balta girmemiş ormanlarında kısıtlı kalan Clayton ailesinin geriye kalan tek çocuk, vahşi ve oldukça saldırgan bir maymun sürüsü arasında yaşamaya başlar. Ancak filmin konusu her zaman bildiğimiz Tarzan hikayesinden çok, Tarzan’ın insanları öğrenmesi ve İngiltere’ye dönmelerinden sonra yaşanan bir olayı anlatıyor. Tarzan artık dünya hakkında bilgi edinmiş ve İngiltere’de önemli bir konuşma gelmiş! Hatta Avam Kamarası’nda görev almış! Film, Afrika’nın ortasındaki ülkeyi sömürgeleştirmeye giden bir adam ile artık John Clayton adını almış Tarzan’ın mücadelesini konu alıyor. Tarzan’ın yeteneklerinin gözümüze sokulduğu bu sahneleri izlemesi keyifli; ancak bazı sahnelerin ani geçişi insanın “Ne oluyoruz yav? Daha demin şuralardaydık ne ara buraya geldik?” gibi tepkiler vermesine yol açabiliyor. Akılda kalıcı bir film olmasa da, vakit geçirmelik ve hafta sonu evde izlemelik bir film olmuş Tarzan. ■

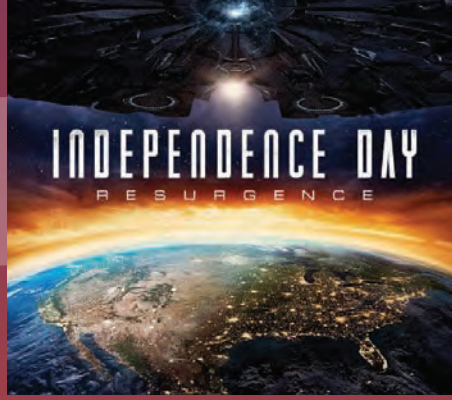




Rage

The Devil Strikes Again

Power/Speed metal türünün Alman temsilcilerinden olan Rage'e büyük bir hayranlık duyduğumu söyleyemem ancak her tüm albümlerinde benim hoşuma gidecek 1-2 parça muhakkak çıkarırlar. Kendi türünün önemli temsilcilerinden olan Rage'in 2013 yılında çıkardığı "Lingua Mortis Orchestra", grubun en sevdiğim albümü olmayı başardı ve albümdeki hemen her şarkıyı çokça sevdim. 2014 yılında "The Soundchaser Archives" isimli yeni bir albüm daha çıkarmış olsa da sesini pek duyuramayan Rage, geçtiğimiz Haziran ayının ortalarına doğru yepyeni bir albümle daha karşımıza çıktı. "The Devil Strikes Again" oldukça sevdiğim bir albüm oldu. Bir efsane olarak niteleyemesem bile albümün pek çok şarkısını beğendim. Özellikle My Way, War, Ocean Full of Tears gibi parçalar en hoşuma giden parçalar oldu. Albümde melodisi tanıdık gelecek parçalar da mevcut ve grubu daha önce dinlediyseniz bu parçalarda kendinizi evinizde hissedecek lakin tekrar hissinden kurtulamayacaksınız. ■



Independence Day: Resurgence

Emmerich'in yaptığı filmleri izlerken belli kurallara uymamız gerekiyor. İlk olarak mantığınızı bir kenara bırakmanız her şeyden önemli, aksi halde dünya yok olmuşken nasıl hayatta kaldığınızı anlamaya uğraşmaktan filmi hiç edebilirsiniz. İkinci olarak ise insanların Emmerich'in dünyasında çok daha dayanıklı bir yapıda olduğunu anlamamız gerekiyor. Herhangi bir patlamanın küçük şarapnelleri nereye isabet ederse etsin insanlar ölmez. Hele ki başrol oyuncularını... OMG! İlk Independence Day filmi de çok iyi değildi elbette. 1996'da çıkan ilk filmin ardından ikincisi için meraklıları 20 yıl bekledi ve film nihayet sinemalarda gösterime girdi. İlk filmdeki uzaylıların dostları "Vay bizim elemanları nasıl öldürsünüz?" mantığında, çok daha güçlü şekilde ve 20 yıllık aranın ardından tekrar dünyayı istila etmeye çalışıyorlar. İnsanlar da 20 yılda boş durmamış elbette. Savunma sistemleri gelişmiş, Ay'da üs kurulmuş ve daha pek çok açıdan teknoloji evrim geçirmiş. Film klasik bir Emmerich filmi tadında olduğu için çerez diye tüketilip, üzerinizde büyük bir etki bırakmıyor. ■



Lacuna Coil Delirium

İtalyan Gothic Metal gurubu Lacuna Coil geçtiğimiz aylarda sekizinci albümleri Delirium ile karşımıza çıktı. Pasif Agresif'de denk geldiğim albümü oldukça beğendiğimi itiraf etmeliyim (Bu arada satır arasında önceki yıllarda Tuna'nın bu sayfalarda tanıttığı pasifagresif.com Türk metal dinleyicileri için eşi bulunmaz bir site. Kesinlikle göz atın.). 14 şarkıdan meydana gelen albüm toplamda 57 dakikalık bir şölen sunuyor. 14 şarkının hemen hepsi oldukça iyi. Albümü dinledikten sonra her birinin sözlerini öğrenmek için can atabilirsiniz. Oldukça hareketli yapıdaki albüm sizi uyurken yatağınızdan kaldırıp kafanızı sağa sola savurmanıza sebep olursa, şaşırmayın. Delirium, My Demons, Breakdown gibi şarkıları da oldukça sevdiğimi belirteyim. Siz de bu şarkıların havasına girdiğinizde, Delirium albümünün listelerinizde üst sıralara yükseleceğinden eminim. Andrea Ferro'nun ve Cristina Scabbia'nın uyumlu vokalleri, gitar çıkışları ve diğer ritimler oldukça başarılı. Delirium'u es geçmeyin efendim. ■



PARALEL EVRLN

Herkese merhaba! Detective Comics'in, yani DC'nin Haziran ayında başladığı Rebirth serisi, tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de heyecanla karşılandı. Öncelikle size tüm DC Evreni'ni kapsayan büyük bir olay olan Rebirth'le ilgili kısaca bilgi verelim: Yeni 52 serisinin kaldığı yeri başlangıç noktası olarak alan ve bu serideki olayların büyük bölümünü devam ettirerek, evrene tekrar Flashpoint hikâyesindeki haline benzer bir şekil vermek üzere başlatılan bu yeni "event," yani büyük olayda DC'nin neredeyse bütün süper kahramanlarının (Batman, Superman, Aquaman, Flash, Wonder Woman vb.) ve süper kahraman ekiplerinin (Justice League, Titans, Green Lanterns vb.) kendilerine ait serileri olacak. Hikâyelerin yapımlarını çizgi roman dünyasında oldukça saygı duyulan yazar ve çizimler üstlendi ve şu anda Marvel'ın yeni başladığı serilerde hikâye detaylarını biraz

aceleci şekilde vermesi de Rebirth serisine cevap verme çabası olarak görülüyor. Mesela çizgi roman severlerin, forumların ve sayfaların gündemini haftalarca işgal eden, Captain America'nın yeni serisi olan Captain America: Steve Rogers'ın ilk sayısında "HAIL HYDRA" dediği karenin hikâyesi daha aynı serinin ikinci sayısında açığa çıktı ve Cap'ın böyle bir lafı etmesinin sebebinin klişe bir yapıda olması da bu cevap verme telaşından kaynaklandı gibi görünüyor.

Marvel'ın Rebirth'e cevap olarak başladığı tek seri Captain America: Steve Rogers değil elbette. Çizimleriyle ne kadar göz kamaştırırsa da şu ana kadar ilkini mumlu aratan Civil War II de devam ediyor. Son on senedir Marvel'ın "eventlerinde" adını görmeye alıştığımız yazar Brian Michael Bendis'in üstlendiği serinin şu ana kadarki en iyi yanı, sayıların kapakları. Biz serinin de iyi bir hal alacağına inanıyoruz, en azından inanmak istiyoruz.

Geçen sene Secret Wars serisiyle sıfırlanan Marvel Evreni'nin bir diğer göze çarpan enteresan olayıysa Invincible Iron Man serisine transfer olan Mary Jane Watson. Peter'ımızın yılmaz destekçisi, zor zamanlardaki en büyük dayanağı MJ, artık hayatına Tony Stark'ın kulesinde devam ediyor. Bendis'in en önemli özelliklerinden olan "sevilen ve artık kalıplaşmış öğeleri mıcıklama" tavrının son halkası olan bu durum, haliyle çizgi roman severler arasında pek hoş karşılanmadı ama yine de işin nereye varacağını merak edenler tarafından ilgiyle takip ediliyor.

Marvel'ın bir diğer ses getiren serisiyse Gwenpool. Bizim dünyamızda yaşayan ve çizgi romanları çok seven bir kızın yanlışlıkla Marvel Evreni'ne düşmesini ve herkesin zayıf noktalarını bildiği için bütün kahraman ve hainlerle eğlenceli maceralar yaşamasını konu alan seri, okuyacak değişik bir şeyler arayanlar için alternatif olabilir.

Captain America: Civil War filmiyle bir anda bütün dünyanın sevmeye başladığı Black



Panther'ın da yeni bir serisi mevcut. Çizgi romanlarda ilk kez 1966 yılında ortaya çıkan Black Panther'ın adından söz ettirmesi için 50 yıllık maceraları yeterli olmamıştı ancak iyi kurgulanmış bir film bunu başardı. Bu kadar yeni seriden bahsetmişken, şu anda Rebirth'ün satış rakamlarına en fazla yaklaşan seri olan The Punisher'dan bahsetmemek de olmaz herhalde. Mayıs ayında başlayan serinin üstünde "ÇOCUKLAR İÇİN UYGUN DEĞİLDİR" ibaresinin olmasının Frank Castle'a layık şiddeti anlatmak için yeterli olduğunu düşünüyor ve Marvel'ın güncel serilerinin içinde belki de en iyisi olan Punisher'ı size tavsiye ediyoruz. Son olarak ise, Batman #1 Paralel Evren Varyant için dükkânımızda düzenlediğimiz Yıldırım Çınar imza gününe gelen herkese teşekkür etmek istiyoruz. Muhteşem bir gün oldu ve bize, sizlere böyle daha başka sürprizler yapabilmek adına cesaret verdi. Sosyal medya adresleri
Not: resimlerden dükkândaki imza günü resimlerini alt tarafa doğru ayrı koysak güzel olabilir. Çizgi roman kapaklarını seçilebilecek şekilde ortalığa serpiştirmeniz yeterli. Büyüklük konusunu kafanıza göre ayarlayabilirsiniz. Yolladığım görseller pek büyük basılamayacak çözünürlükte zaten. ■

www.paralelevrencr.com

[f](https://www.facebook.com/ParalelEvrenCR) [i](https://www.instagram.com/ParalelEvrenCR) [t](https://www.tiktok.com/@ParalelEvrenCR) /ParalelEvrenCR



AltEvren

Son yıllarda hep olduğu gibi, bu sene de yaz ayları Amerika'nın iki büyük çizgi roman şirketi için oldukça hareketli geçiyor. Marvel Comics'in ikinci Civil War hikayesi tüm hızıyla devam ederken, DC Comics de evrenini ciddi anlamda yeniden düzenlediği "Rebirth" süreciyle meşgul.

Civil War II henüz tamamlanmadığı için hakkında yazacak çok bir şey yok, fakat Rebirth artık yavaş yavaş şekillenmiş durumda. Her ne kadar tek bir yazıyla bütün süreci değerlendirmek imkansız olsa da, en azından bu hareketin nasıl bir yeni DC Evreni yarattığına, DC Comics'in en önemli karakterlerinin ne durumda olduğuna ve tabii ilerisi için neler bekleyebileceğimize kısaca göz atmak mümkün.

Bu noktada da ilk söylenmesi gereken şey, aslında "Rebirth"ün gerçek anlamda bir "yeniden doğuş" olmadığı gerçeği. Evet, Rebirth ile değişen çok fazla şey var, ama DC Comics'in New 52 ile başlattığı evren şu anda fiilen devam ediyor.

Rebirth'ü yaratan can alıcı nokta, başta Flash, Batman, Green Arrow, Wonder Woman gibi karakterlerin; Flashpoint sırasındaki bir şekilde hayatlarıyla, geçmişleriyle, yaşadıklarıyla oynanmış olduğunun farkına varmaları aslında.

Bu durumu şu ana kadar en net Flash ve Batman serilerinde görüyoruz. Rebirth özel sayısını okuyanların hatırlayacağı gibi, Flash'i duruma uyandıran en büyük gelişme, bundan önce New 52 düzeni içinde yer almayan Wally West'in yeniden ortaya çıkması oluyor. Bunun üzerine Flash en güvendiği dedektifin, Batman'in yanına gidiyor ve ikisi bu esrarengiz olayı çözmek için birlikte çalışmaya karar veriyor. Elbette, Batman'in kendisi de ilginç olaylar ile uğraşılıyor. Darkseid War hikayesi sonrasında Joker'in üç farklı insan olduğu yönünde bir bilgi alan Batman, bir taraftan bu sırrı çözmeye çalışırken, diğer yandan Batcave içinde bulduğu kan lekeli gülen yüzün anlamını çözmeye çalışıyor. DC Comics'in açıklamaları sayesinde, bunun Watchmen'i DC Evreni'ne dahil edecek gelişmelerin ilki olduğunu biliyoruz, fakat bu karakterlerin, özellikle de Rebirth özel sayısında üstünde özellikle durulan Dr. Manhattan'ın ne kadar aktif bir rol oynayacağını ilerleyen günlerde göreceğiz. Flash ve Batman gibi karakterlerin içinde buldukları bu karışık duruma karşın, DC Comics'in önemli karakterleri arasında, en büyük değişimi yaşayan kişinin Superman olduğu belirtilmeli. Çünkü, diğer karakterler büyük ölçüde New 52 sürecinde yaratılan versiyonlarıyla devam ederken, Superman'de tam tersi bir durum var. New 52'yu sonuna kadar takip eden okurlar, Superman serisinin sonunda ana karakterin hayatını kaybettiğini hatırlayacaktır. Bu son dönemde ortaya çıkan "eski" Superman, Rebirth dönemi ile birlikte geleneksel rolüne geri dönüyor. Böylece Superman konusunda net bir değişim yaşanıyor: "New 52 Superman"i bu sürecin tamamlanmasıyla okurlara veda ederken, bu dönemin öncesinde Superman olarak gördüğümüz karakter New 52 ile yaratılan evrene dahil oluyor. "Eski" Superman'i, New 52 kapsamında önce Convergence serisinde, daha sonra da Lois & Clark serisinde görmüş olmamıza karşın, bu karakterin doğası ile ilgili esrarengiz noktalar da yok değil. Kısacası, önemli karakterler nezdinde Rebirth süreci merak uyandırıcı bir şekilde başlamış durumda. Bu ivmenin ne kadar süreceğini, ve DC Comics'in New 52 sonrasında evrenini nasıl idare edeceğini, zaman geçtikçe göreceğiz. ■

f /AltEvren



.. Otaku-Chan! Özel ..

Satoshi Kon'un anısına...

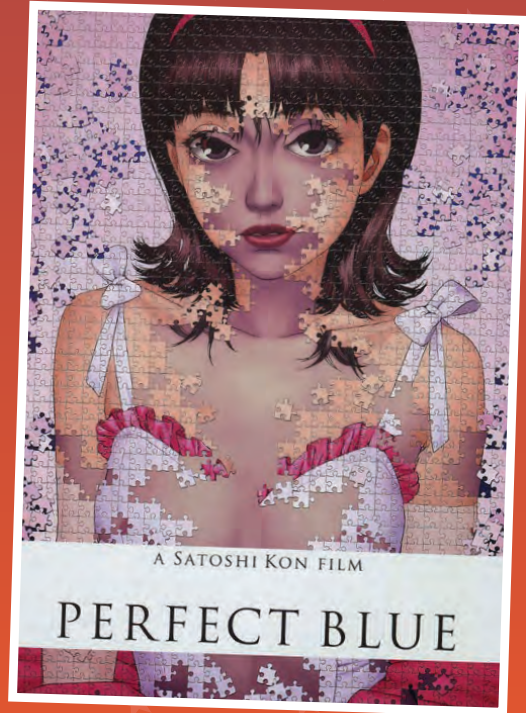
Bazen bir rüyadan uyanırsınız, kısa sürede ne gördüğünüzü unutsanız da hissettikleriniz içinizde yaşamaya devam eder. İşte genç yaşta kaybettiğimiz, en iyi anime yönetmenlerinden Satoshi Kon, insanı böyle rüya mahmuru bırakan bir yönetmendi. Gerçeklikten fanteziye rahatlıkla kayarken izleyicisini de yanında sürükler, sizi baş kahramanının sanrılarına, hayallerine ortak ederdi. Satoshi Kon her biri çok beğenilen dört film yönetti. Miyazaki gibi senaryolarını da kendi hazırladı. Filmleri bazen akıl karıştırıcı bulunsa da animeye dair her zaman yeni bir şey barındırırdı içinde. Sürprizlere gebeydi. Filmlerindeki kadın kahramanlarının "ruhunun bir parçası" olduğunu söylemişti bir röportajında, kendi yaşadığı değişimler onların karakterinde yansımaları buluyordu. İlk filmi Perfect Blue'da dehşete düşmüş, sanrılarla gerçekliğini yitirmiş, pasif bir kahramandan dokuz yıl sonra, son filmi Paprika'da oyuncu bir maceracıya evrildi Kon'un kahramanları. Kon, 1963'te doğduğunda Japonya çok hızlı bir değişimden geçiyordu. Neredeyse 40 yıl sonra hem kendisinin, hem ülkesinin yaşadığı bu değişimler Sennen Joyuu'da (Millennium Actress, 2001) hayat buldu. 1945'te savaş sonrası yıkılmış bir ülke, 1950'lerde kendi yaralarını sarıyor, 1960'larda canlanıyordu. Pek çok

yönetmen, -Kon'un hocası Katsuhiro Otomo da Akira'da- Japonya'nın yaşadığı öğrenci ayaklanmalarına, 1964 Tokyo Olimpiyatları'na dikkati çekerken, Kon kendine farklı semboller buldu: 1969'da Ay'a inilmesi gibi. Sadece ülkelerin değil, tüm dünyanın, ona bakışımızın ve insanların değişimini ön plana çıkarmak istiyordu. Kon'un hayatı da ilginçti. Haliyle çocukluğu, yaşadığı yerler filmlerini, karakterlerini de etkiledi. Misal Musashino Sanat Üniversitesi'ni kazandığında yaşadığı Musashino bölgesi sonradan Paranoia Agent serisinin geçtiği yer haline geldi. Üniversitedeyken katıldığı Tetsuya Chiba Ödülü'nde en iyi yeni mangaka seçilmesini, Katsuhiro Otomo'yla tanışması izledi. O dönemde Otomo daha manga okurlarını göz bebeği, Yeni Dalga'nın öncüsü haline gelmişti. Ama Kon bütün o yolculuk boyunca Otomo'nun asistanlığını yapmaya başladı, özellikle de Akira'da. Genç bir sanatçı olarak kendi eserlerini yaratma isteğiyle bilenirken mangaya sürüklendiği gibi animeye de sürüklendi. Otomo'nun Roujin Z (1990) filmi Hiroyuki Kitakubo tarafından yönetildi, arka planları hazırlayansa Kon'du. Küçük bir görev gibi gözükse de kısa sürede kendine önemli bir isim yaptı Kon.

"En önemli şey mekânı yaşanmış, bir anlamda gerçek gösterebilmek," diyordu. "Arka plana yerleştirilmiş basit bir obje bile geçmişe sahip gibi görünmeli. Oraya belli yaşanmışlıklardan geçerek geldiği anlaşılmalı. Sonuçta her şey biri tarafından kaleme çiziliyor, bu yüzden, örneğin birinin uzun süre yaşadığı kirli ve dağınık bir apartman çiziyorsam, çıkarılmış posterler duvarda renk farkı yaratmalı."

Bu yaşanmışlık hissini Perfect Blue'da Mima'nın odası kendi başına anlatıyordu izleyicilere. Kon dikkatle tasarladığı, çizdiği işlerle ismini büyötmeye devam etti. Roujin Z'yi Jojo'nun bir bölümünü izledi. Ardından Aoi Bungaku'nun Run Melos! bölümünde, Patlabor 2'de çalıştı.

Kon'un yönetmenliğini en çok etkileyen, bir anlamda ilhamını bulduğu yer animeler değil, filmlerdi. Özellikle de Terry Gilliam filmleri. (İnternette bulabileceğiniz, Kon'un kesinlikle izlenmesi gereken 100 film listesine mutlaka göz atın.) Kon, filmlere bu tutkusu giderek büyürken Otomo'nun 1991'deki





World Horror Apartment filminde de çalıştı. (Bu filmin sonradan 100 sayfalık mangasını hazırlayacaktı.) Sonrasında Memories'in Magnetic Rose bölümünde çalıştı. Kon'un ileride yaratacağı filmlerin bir taslağı gibi bile görmek mümkün bu anime bölümünü. Özellikle de gerçekliğin elden kayıp gitmesi ve dramasıyla.

Perfect Blue'da da bu izlek devam etti. Japonya'nın idol kültürüyle yoğrulan bu psikolojik gerilim filmi, bizi karakteri Mima'nın sanrılarına sürükledi. Neyin gerçek, neyin fantezi olduğunu ayırt edemez hale geldik. Ve Kon her filminde olduğu gibi rüya mahmuru etti bizi. Ama bu sefer rüya değil bir kabustu gördüğümüz.

Hislerimizi bir karmaşadır aldı gitti bu anime boyunca. Kime güveneceğimizi, kime üzüleceğimizi bilemedik. Filmi bu kadar karışık hale getiren de başta video kaset olarak yapılması düşünüldü sinema filmine çevrilmesi ve bütçe ayarları yüzünden 100 sahnenin atılmasıydı. Atılan sahneler çoğunlukla zamanın akışını belirten sahneler olduğundan filmin temposu da etkilenmişti. "Mima'nın giderek büyüyen korkusunu zamanınız yoksa 'giderek' büyütemiyorsunuz," diyordu Kon. Ama ilk filminde bu kadar cüretkârca deney yapabilmek Kon'un içinde belli ki farklı bir ateş yakmış. Belki de içindeki yangına körükle gitmesini sağlamış. Çünkü her filminde yenilikten, denemekten kaçınmayan bir anime yönetmeni izledik senelerce. Daha önce hiç Kon izlememişleri de uyarmak lazım elbette. Yönetmenin ilk filmi en rahatsız edici filmlerinden de biri.

Ardından Sennen Joyuu geldi. Ünlü aktris Chiyoko Fujiwara'nın münzevi hayatı sürdüğü evinden hayatının her dönemine filmleri

Kon'un yönetmenliğini en çok etkileyen, bir anlamda ilhamını bulduğu yer animeler değil, filmlerdi



eşliğinde seyahat ettik. Filmin içinde filmlere sürüklenirken senaryo da, kurgu da içine çekti izleyicisini. Filmi, "Nihayetinde asıl sevdiğim onun peşine düşmek değil, bu kovalamacanın kendisiydi," diye bitiriyordu Chiyoko son repliğinde. Gerçekten de Chiyoko'nun, hayatının aşkını arama macerasında asıl sevdanın neye ait olduğuna son noktayı koyuyordu bu replik. Kon sırf bu son replik için yarattığını bile söylemişti filmi. "Bazı seyirciler, filmin bir aşk hikâyesi olduğu düşünülürse, Chiyoko'yu bu söz yüzünden egoist biri gibi görebilir. Fakat benim amacım farklıydı. Bu sözü egoistlik gibi değil, onun bir şeyin peşinde koşmasına yönelik tavrı olarak düşündüm. Sonunda yakalayamasa da, elde edemese de, tavrı çabalamaya devam etmek yönünde. Görülen onun egosu değil, hayata bakışı ve tavrı."

Sennen Joyuu'da herkesin merak ettiği bir aktrisin hayatına odaklanan Kon üçüncü filmi Tokyo Godfathers'da tam ters yöne, her gün gördüğümüz ama görmezden geldiğimiz insanların hayatına odaklandı. Yılbaşında bir bebek bulan evsiz bir grup arkadaşta ve bebeğin annesini ararken başlarından geçen eğlenceli serüvene.

Kon filmler için düşüncelerini yaşadığı dünyadan aldığını söylüyordu. "Yolda yürürken evsizlere rast geliyorum. Merak ettim niye hiçbir filmde gözüküyorlar. Bana göre oldukça bariz bir konuydu," diyordu Time dergisine. Tokyo Uluslararası Film Festivali'ndeyseniz, "Bu evsiz insanlar çöp kutusunda bir bebek buluyor. Ben de insanların fırlatıp attığı, kimsenin kullanmadığı düşünceleri buldum bu film için," diyordu.

Ardından Paprika geldi. Rüyaların Kraliçesi. Satoshi Kon'un gerçekten yapmak istediği anime...

"Kitabı okuduğumda rüyaların gerçeklerle birleşmesi temasını filmlerime taşımak istemiştim. Perfect Blue ve Sennen Joyuu bunu yaptığım filmlerdi. Şimdi bu ilhamın kaynağının kendi filmi yaptım ve bir nevi kapanış elde etmiş oldum. Bu temayı bırakmam ama belli bir hedefe ulaştığımı hissediyorum," diyordu Paprika için Kon. Paprika Kon'un en fantastik animelerinden biriydi.

"En harika gösteri başlasın," repliğiyle bizi rüyaların içine sürüklüyordu anime ve bittiğindeyse içimizde Paprika'nın oyunbaz kıvılcımları gösteriye devam etti.

Satoshi Kon'un filmleri sayesinde rüya mahmuru halimizden kurtulmak uzun süre mümkün değil. 24 Ağustos 2010 yılında genç yaşta kaybettiğimiz Satoshi Kon'u unutmamız mümkün olmadığı gibi. ■ Merve Çay





• Cosplay Republic •

Cosplay'de Peruk İşinin İncelikleri #1

Cosplay'in en eğlenceli yanlarından bir tanesi peruklarla iç içe olmaktır. Birbirinden renkli dünyaların bir araya geldiği ve yüzünüzdeki ifadeyi bile değiştirebilecek mucizelere sahip olan peruklar, sıcak havalarda kimi zaman en büyük düşmanımızdır. Perukların bakımı, seçimi kadar önemlidir. Ancak bakım kısmından önce sizlerle peruk türleri hakkında biraz tartışacağız. Çünkü peruk, cosplay'deki en en önemli aksesuarlardan biridir. Kimi zaman onlarsız da cosplay'imizi mükemmelleştirebiliriz ancak genelde onlara ihtiyacımız vardır.



Bazı perukları şekillendirmek zordur.

Bu yazımızda perukların gizemli dünyasına giriş yapacak ve onlara, doğal ortamında nasıl davranmanız gerekiyor öğreneceksiniz. Peruk, aslında sizin saçınızın ta kendisi, en azından kısmen, ancak daha iyisi. Birçok cosplayer peruk takar ve bu da kostümü tamamlayan en önemli aksesuarlardan bir tanesidir. Doğal saçınız ne kadar karaktere benzerse benzesin, asla peruk kadar şık durmayacaktır. Bu yüzden peruk, birçok kostümde gerekliliktir.

Peki peruk neden kullanılır?

1. Muhtemelen saçınız karakterinizin saç rengiyle "birebir" aynı değildir. Peruk, kullanımı oldukça kolay ve saçına kullandığınız boyadan daha ucuz bir malzemedir (Tabii nereden satın almanız gerektiğini biliyorsanız).
2. Peruk, saçınıza oranla daha uzun süreli dayanır. Cosplay'de kendi saçınızı kullanırsanız, karaktere göre şekillendirmek ve belki de birkaç kere daha boyamanız gerekecektir. Olur da etkinlik boyunca aynı kostümü giymez ve değişiklik yaparsanız,

zaten doğal saçınız kostümün mükemmel görünümünü bozacaktır. Her türlü peruk, daha iyi bir tercih olacaktır. Tabii Lara Croft cosplay'i yapmak istediğinizde zaten doğal saçınız buna ayak uyduruyorsa, o zaman keyfini çıkarın.

3. Peruklar daha parlak görünür. Bunun hem iyi hem de kötü yanı vardır. Yüzünüze fotoğraf makinesinin flaşı patlarsa, zaten yapacak bir şey yok. Günümüzde fotoğrafçıların bu hatayı yaptığını çok az görüyoruz. Etkinliklerin birçoğunda flaşın açısı doğru ayarlanırsa, peruk parlak bile olsa fotoğraflarda kaliteli çıkabilir. Ayrıca unutmadan belirtiyim; çok ucuz ve kalitesiz bir peruk kullanıyorsanız, sizi photoshop'tan başka hiçbir şey kurtaramaz. Ancak uygun fotoğrafı ile peruğun parlak olması, görüntüden hiçbir şey kaybettirmez. Peruk, doğal saçınıza oranla "genelde" daha incedir. Yağlanma yok, kabarma yok, sprey derdi yok. Daha ne olsun!

Peruk Nasıl Seçilir?

Yazımın diğer bir ana konusu kostümünüzün

Yağlanma yok, kabarma yok,
sprey derdi yok



uygun peruğu kullanmak. Peruk satın alırken dikkat etmeniz gereken, olabildiğince az masraf yapmaktır. Eğer kostümünüzde çok pahalı bir craft varsa veya malzemesi fazla, fiyatı yüksek bir şeyler satın almanız gerekiyorsa, o zaman dengeyi iyi kurmanız gerekebilir. Burada biraz kişisel tercihler araya giriyor. Peruk, kostümünüz için çok önemli değilse ve zaten çok şık olacağını düşünüyorsanız, duruma göre planlama yapabilirsiniz. Özgün bir karakter yaratabilir veya kullanılmış bir peruk satın alıp, onu şekillendirip, bakımını yapabilirsiniz. Karakterinizin gündelik yaşama ayak uyduran ve normal bir bireyse, daha doğal ve ucuz perukları tercih edebilirsiniz. Karakterin birebir saçıyla aynı rengi ve şekli almak yerine, benzer bir peruğu satın almak daha doğru bir tercih olacaktır. Ne de olsa cosplay'de minimum para harcamaya çalışılan çok fazla insan var. Derseniz "benim bütçem iyi", o zaman nasıl rahat ve mutlu hissedecekseniz, o peruğu satın alın gitsin.

Farkındaysanız, bazı peruklar çok tuhaf şekillerdedir. Kimisi at kuyruğu, kimisi iki yandan ayrılmış, kimisi kirpi gibi birbirinden farklı şekillere sahiptir. Eh, seçtiğimiz karakter de ilginç saç şekline sahipse, yapacaklarımız belli; şekillendirmek. Son zamanlarda peruk sektörü o kadar hızlı gelişti ve güzelleşti ki çok ilginç peruklar bulabiliyorsunuz. Hatta bazı satıcılar perukları şekillendirip, o şekilde satıyorlar. Zira belli karakterlerin peruklarını bulmak neredeyse imkansız. Özellikle el yapımı konusunda popüler olan web sitesi Etsy, bu konuda cüzdani yakan ancak hızlı sonuçlar veren yerlerden biridir. Tabii Etsy, asla önceliğiniz olmasın. Satıcıları iyice araştırın, sonra satın alın.

Peruk Çeşitleri:

Peruklar genelde standart, alnı açık yani kahlüksüz peruklar ve özel şekillendirilmişler olarak sınıflandırılırlar. Tabii bunların yanında bir de peruk aksesuarları vardır. Standart peruklar, oldukça basit ve bulunması kolaydır. 50 - 70 cm uzunluğunda, sıradan düz veya dalgalı peruklar; standart peruklar kategorisine girer. En iyi sonucu veren peruk çeşitleridir. Ayrıca en uygun fiyatlı olanlar da standart peruklardır. Alnı açık olan peruklar, en pahalı olanlardır. Geriye yatırılmış gibi ve doğal görünürler (Frozen'dan Elsa'nın saç şekli gibi). Özel şekillendirilmiş peruklar için verilebilecek en mükemmel örnek Dragon Ball'dur. Diken diken şekillendirilmiş peruklar, at kuyruğu şeklinde toplanmış olanlar veya özellikle belli yerleri şekillendirilmiş olan peruklar, en zahmetli ama

görünüş olarak da en farklı olanlardır. Son olarak peruk aksesuarları, kafanızın yanmasını veya peruğun kaymasını engelleyen sürpriz kurtarıcılarımızdır. Ayrıca aksesuarlar, peruğu takarken, taramamız gerekirse ve şekillendirme ihtimaline karşı da oldukça önemli bir yere sahiptirler. Örneğin; bir ön bölümlenmeye ayrılmış pigtail (iki yandan bağlanmış saç şekli) peruk kullanmak yerine, daha kısa bir taban peruk satın almak ve tak çıkar pigtail parçaları ekleyebilirsiniz. Takılıp çıkarılabilen ufak tefek peruk parçaları hayat kurtarır ve bütün bir peruktan daha ucuzdur. Kısa uygun fiyatlı bir peruk alıp, tak-çıkarmak peruk parçaları edinerek eğlenceli görünüm elde edebilirsiniz. Son olarak peruğunuzu filesiz kullanmanızı öneririm. Direkt saça takılan peruklar, size eziyetten başka bir şey kazandırmaz. Peruk filesi yoksa, ten rengi ucuz bir çorap satın alın ve en ince yerini kesip, geniş kısmını saçınızı kapatıp toplamak için kullanın. Cosplay'de her şeye bir çare vardır. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz.

■ Ceyda Doğan Karaş

 /cepejderi

Son zamanlarda peruk sektörü çok gelişti. İsteddiğiniz şekli ve rengi bulmak mümkün





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Açık dünya formatını yanlış anladık

Açık dünya oyunlarının ilk kez karşımıza çıktığı 1980'li yılları hatırlayan veya yaşı o zamanlara yetişen fazla oyun sever kalmamıştır diye tahmin ediyorum. İlk Elite oyunu, Ultima, Wasteland, Legend of Zelda ve hatta başında yüzlerce saat harcadığım Battletech (Open World Mech RPG) gibi oyunlar, bugün bizi şaşırtıyor ama, daha 1980'li yıllarda oyun dünyası açık dünya kavramının temellerini atmıştı. Ultima, Wasteland, Battletech gibi oyunların içerik derinliği ile yarışabilecek oyunlar bugün bile zor bulunur. Elder Scrolls serisinin ilk oyunlarından Daggerfall'u hatırlayınca bugün bile tüylerim diken diken oluyor. Öylesine devasa bir oyunu bugün bile yapmaya cesaret edemiyorlar. Öte yandan 2000'li yıllarda yeni bir açık dünya dalgası ile karşılaştığımızı hepimiz biliyorsunuz. Bu kez çok etkileyici grafiklerle, 80'li

yılların oyunlarına oranla biraz daha küçük haritalarda, daha kontrollü, daha özenli açık dünyalar yaratmaya başladılar. Bu dalganın ilk oyunlarını başarılı bulmamak elde değil. Grand Theft Auto, S.T.A.L.K.E.R gibi isimleri o yıllardan hatırlıyor olabilirsiniz. Ancak sonrasında oyun dünyasında bir yarış başladı. Kim daha büyük açık dünyayı yaratacak yarıştı... Oyun firmaları bu yarış içinde, yeni oyunlarını tanıtırken kaç yüz kilometre karelik oyun alanı yarattıklarını anlatıp anlatıp böbürlenmeye başladılar. Her bir firma, diğerinden daha büyük oyun alanı yaratmak için kendini yırtarken, bu arkadaşlar çok önemli bir detayı unuttu: İçerik. Dikkatinizi çektiyse, son yıllarda ortaya çıkan açık dünya oyunlarının birçoğu oyuncuya hareket özgürlüğü verirken, o dev haritada yapabileceği fazla bir uğraş vermeyen, sığ

oyunlar olarak kaldılar. Skyrim'de ve Fallout serilerinde ne kadar çok seçeneğe sahip olduğunuzu bir hatırlayın. Skyrim'de, yapabileceklerinizin ucu sonu görünmüyordu. Her an, her yerden yeni bir sürpriz, yeni bir seçenek çıkabiliyor, yeni bir keşif yapabiliyordunuz. Ancak bu oyunların sayısı çok az kaldı ve açık dünya kavramı benim gözümde, içi boş bir balona dönüştü. Şimdi oyun yapımcılarının bu hatalarını fark ettiklerini ve artık haritaları büyütme yerine, haritaları doldurmak için yarışa başlayacaklarını hissediyorum. Umarım bu kez işlerini doğru yaparlar ve karşımıza etkileyici oyun evrenleri çıkar. Ayrıca, bir dip not olarak da şunun altını çiziyim, yazının başında belirttiğim Battletech oyununu 2017'de yeniden hayata döndürmek için Kickstarter'da bir kampanya başlamış ve başarılı da olmuş. Eğer, konsol bebeleri ne oyun satmak için sadeleştirme hatasına düşmezlerse, Battletech 30 sene önce olduğu gibi, insanları yine yüzlerce saat boyunca ekran başına bağlayabilir. Bu isme dikkat edin, çok büyük bir tehlike yaklaşıyor. ■

Dikkatinizi çektiyse, son yıllarda ortaya çıkan açık dünya oyunlarının birçoğu oyuncuya hareket özgürlüğü verirken, o dev haritada yapabileceği fazla bir uğraş vermeyen, sığ oyunlar olarak kaldılar





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🌐 kursatzaman

Sanaldan gerçeğe

Daha önce defalarca içinde bulunduğumuz yılın sanal gerçeklik yılı olacağını, bundan sonra bazı alışkanlıklarımızın fena halde değişmeye aday olduğunu yazmıştık. Pokemon GO örneğinden de görebileceğiniz üzere, artık oyunlar bizim için çevremizdeki dünyayı sanallaştırmaya başladılar ve insanlar buna bayıldı. Ancak oyunların bizi sanaldan gerçeğe taşıdığı durumlar da yok değil ki bunun için en kolay yol da vaktiyle bizim yaş grubumuzda çok popüler olmakla birlikte, yeni neslin uzak durduğu simülasyonlardır.

Flight Simulator'ı duymayan, duyup da bir iki tur denemeyen kalmamıştır diye tahmin ediyorum. Basitçe, yaptığımız hataların insan öldürmeyecek olmasının rahatlığını, yani fiziksel ve psikolojik tarafı bir kenara bırakırsak, bir pilotun üzerindeki iş yükünün tamamını size boca eden Flight Simulator, bir bölümü gerçek pilotlardan oluşan simülasyon tutkunlarının Vatsim ve IVAO gibi platformlarda gerçek kuralları takip ederek sanal uçuş yapmalarına izin veren bir platform haline geldi zaman içinde. Ücretsiz modlarının sayısı yüzbinler ile, ücretli DLC paketlerinin sayısı ise binler ile ifade edilmekte.

Peki, insanların sanallaştırılan dünyaların peşinde köprülerden düşüp hayatını kaybettiği bir dünyada, bir simülatör tutkunu gerçek bir uçuşu kurallardan ayrılmadan katarabilir mi?

Birkaç yıl öncesinden bir video hatırlıyorum. Binlerce saatlik sanal uçuş tecrübesine sahip bir FS oyuncusu, tek motorlu bir Cessna 172'yi uçurmaya niyetlenmişti. Alınan izinlerin ardından daha önce hiçbir gerçek uçağın kokpitine oturmamış olan sanal pilotumuz, heyecan sebebiyle bir iki düğmenin yerini unutup telaşlanmasına rağmen, yanındaki eğitmen pilottan hiç yardım almadan nere-

deyse kusursuz bir iş çıkartmış ve uçuşunu sorunsuzca tamamlamıştı.

Elbette bu uçuş tek motorlu bir uçak ile ve görerek uçuş (VOR) şartlarında yapıldığından pilotumuzun işi daha kolaydı, ancak PMDG ve Level-D gibi eklentilerin, aletli uçuşları (IFR) bahsettiğimiz koşullar dışında bire bir simüle edebildiklerini düşünsek bile, uçakların karmaşıklığı arttıkça ihtiyaçlar arasına taş gibi bir psikoloji, göz koordinasyonu ve sivil havacılık kuralları gibi detaylar da dahil olacaktır. Kısaca pek çok simülasyon pilotu, her yıl defalarca uçtuğunuz Boeing 737'yi uçuracak teorik bilgiye zaten sahip, ancak diğer etkenler sebebiyle kurallara uygun, güvenli, makul bir uçuş yapılabilmesi pek gerçekçi bir seçenek gibi gözüküyor.

Diğer taraftan pek çok yarış pilotu, sonraki hafta sonu yarışacakları pistleri herkese açık olan yarış simülasyonlarından antrenman yaparak öğreniyor ki bunların arasında F1'in genç süperstar adayı Max Verstappen de var. F1 kariyerinin yanında Team Redline'ın sanal yarış takımında da yer alan Verstappen, geçtiğimiz yılki Spa-Francorchamps F1 yarışında yaptığı müthiş atakları daha önce Project CARS ve iRacing'de çalıştığını belirtmişti.

Neticede simülasyonlar belki asla 90'lardaki popüleritesine ulaşamayacak, ancak kendi kemik kitlesini korumaya ve her gün birilerinin aklını çelmeye devam ediyor. Kim bilir, belki bir gün sizi de, alt tarafı bir uçağı kaldırabilmek için sayfalarca doküman okurken görürüz, neden olmasın? ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Yine Blizzard

Yine bir E3 fuarı geride kaldı ve yine öyle ya da böyle birçok yapım için heyecanlandık. Aslında şimdiden bir sonraki E3 fuarı için hazırlık yapıyoruz diyebiliriz zira halen akıllarda ismi okunmayan birçok oyun bulunuyor. Tabii tüm bu oyunların haricinde bir de işin Blizzard tarafı var.

Bilmem ne kadar takip ediyorsunuz ama yapımçıların piyasaya çıkış takvimleri, bir noktada oyunun başarısını belirliyor. Her ne kadar üzerinde çalışılan oyunun çıkış tarihi birçok noktaya bağlı olsa da günün sonunda bu tarih bir şekilde ayarlanabiliyor. Tabii tarihten de önemli bir unsur var; hangi tarzda oyun üretileceği.

An itibarıyla onlarca farklı oyun türü bulunuyor. Birçok yazımda belirttiğim üzere türler konusunda büyük bir darboğaz yaşayan oyun camiası, özellikle Blizzard'ın ürettiği tarzdaki yapımlarla hali hazırda olanı bir adım ileriye taşıyabiliyor. Burada Blizzard'ın oyun camiasını ne kadar iyi takip ettiğini vurgulamak istiyorum. Hayır, ürettikleri oyunlar her daim muhteşem olmuyor ama o kadar doğru zamanda, o kadar doğru türde oyunlar ile çıkageliyorlar ki piyasanın kalanı en fazla avucunun içini yalıyor.

Bildiğiniz üzere Heroes of the Storm, LoL ve DoTA'nın oyun stilini alıp, tam da bu iki isim hakkında edilen şikâyetlerden yola çıkarak üretildi. Ne eksik, ne fazla; aynı tür ama bambaşka bir tarz... Keza benzeri bir durum Overwatch için de geçerli. Herkesin haddinden fazla abarttığı ama her geçen gün biraz daha sıkıldığı Overwatch, kesinlikle doğru zamanda ve doğru türde üretilmiş bir yapım oldu. Blizzard her şeyi öyle bir ayarladı ki uzun bir süre insanlar Overwatch'dan başka bir şey konuşmadı ve bir süre daha konuşmaya devam edecek.

Bu noktada Blizzard'ın oyuncularını ne kadar dinlediği, ürettiği yapım zayıf olsa bile onu

ne şekilde piyasaya sunabileceği gibi muazzam başlıklar bulunuyor. Özellikle Overwatch ile aynı ay içinde piyasaya çıkan Battleborn şu anda bir oyuncuya bile muhtaç durumda. Oysaki Battleborn da gayet oynanabilir bir yapımdı. Fakat arada kaçırdığı, günümüz oyuncularının ne istediği oldu. Ne yazık ki oyun dünyası giderek "casual" oyuncular tarafından ele geçirilmiş durumda ve Blizzard bunun farkında. Artık kimse ekranda kalabalık istemiyor. Kimse onlarca dakika süren oyun turlarının peşinden gitmiyor. MMORPG'lerin bir anlamda tam tersini, aynı sonucu elde edecek şekilde son kullanıcıya sunabiliyor.

Kısa, dolu, eğlenceli ve hızlı oyunlar tasarlayıp, farklı şekillerde ödüller sunarak, ilgiyi hep oyunlarının üzerinde tutmayı başarıyor. Gerektiği zaman bilinen kaliteli bir oyunu alıp, kendi şemsiyesi altında yorumlayıp, bambaşka bir hale sokabiliyor ki Hearthstone örneğinde de bunu çok iyi gördük. Netice olarak Blizzard oyunları yaygın "hype" algısının aksine her daim "en iyi" oyunlar değiller. Bir yandan StarCraft 2 gibi dünyanın en iyi RTS'sini üretip, diğer bir yandan da Diablo III gibi en yavan hack & slash'ini de üretebiliyorlar ama bir şeyi asla unutmuyorlar; oyuncunun nasıl eğlendirileceğini... ■





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Pokemon Go

Uzun süre konuşacağımız bir oyun var şu sıralar piyasada ki duymayanınız kalmamıştır eminim. Pokemon Go'dan bahsediyorum tabii ki. Arkadaş ne oynamış ya... Daha piyasaya tam anlamıyla çıkmadan neredeyse tüm dünyayı ele geçirdi. Sosyal medya üzerindeki iletilerin her üçünden biri, Pokemon Go ile ilgili. Etrafta çığgınca Pokemon arayan insanlar var. Hani öyle ki çağın teknolojisi dediğimiz VR bile yanında çocuk oyuncu gibi kaldı. Bu çığgınlığın gidişatından endişelenirken ve "Hayatta işim olmaz!" derken, bir anda kendimi Pokemon Go'yu telefonuma nasıl yüklerim diye cebelleşirken buldum. Başardım mı, başardım... Açıkçası, epey tembel bir adamım. Beni evden dışarı çıkarabilmek büyük başarıdır. Oturduğum yerden oyun oynamaya da alışık olduğumdan, şimdilik Pokemon Go maceram iyi gitmiyor. Ama içerden bir şeytanın da beni sürekliliği Pokemon avına çıkmam için dürttüğünü de hissediyorum. Şimdilik rutin güzergahım üzerinde şansımı deneyeceğim. Baktım iyi gidiyor, kendimi evden dışarı atmak için bir bahane olarak kullanabilirim Pokemon Go'yu. Oyunu bu kadar popüler yapan şey tabii ki "Pokemon" başlığı. Olaya daha yakından bakarsak, Ingress gibi benzer oyunlar da var piyasada ama hiçbiri bu kadar kısa zamanda, bu kadar ün salamadı. Her şey birkaç gün içinde oldu ve tedavisi olmayan bir virüs gibi günden güne yayılıyor. Biraz üstüne düşersem konuya daha çok hakim olacağım ama şimdilik etrafımda gördüklerim bile Pokemon Go'nun tartışmasız başarısını bana kanıtıyor. Hatta bu oyun sayesinde

bu tarzın da (Sahi, ne deniyor bu tarza?) yükselişe geçmesi beklenir bir şey. Olayın rahatsız edici yanları da yok değil ki kısa zamanda örnek olaylar da türemedi değil. Pokemon yakalayacağım diye köprüden düşen, Pokemon ararken ceset bulan... Şu an pek güvenli olmayan Türkiye topraklarını da hesaba katınca insan ufaktan bir rahatsız oluyor ister istemez. Akli başında olan için sorun yok, onlar için eğlence tarafında olacakları için pek sorun yaşamazlar. Ama çoluk çocuk herkesin eline düşmüş bir oyundan bahsediyoruz ve yanlışlıkla hiç girmemeniz gereken bir yere girdiniz diye düşünün?

Kissadan hisse, Pokemon Go'nun yarattığı bu akım, temelinde insanları bir araya getiren, sosyalleştiren, bir yandan da eğlendiren tarafa sesleniyor. Olumsuz taraflarını da artık olduğu gibi kabul edeceğiz ve dikkatli olacağız, başka çaremiz yok gibi görünüyor. Oyun şu anda sadece ABD, Yeni Zelanda ve Avustralya'da oynanabiliyor (Gerçi siz bu satırları okurken çoktan dünyanın yarısında açılmış olur.) ama işte bu kadar merak edilen bir şeyi ülkesine gelsin diye beklemiyor insanlar. Ne diyeyim, kismetiniz bol, boy boy Pokemon'larınız olsun! ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



GAMER

Türkiye'de Gamer olmak kadar zor bir şey yok be abi. Öncelikli olarak Gamer'ı tanımlayalım. Türkiye'de kendine "Gamer" diyenlerin yarısı vaktinin hepsini ya LoL ya da CS:GO oynayarak geçirir. Her oyuna gereksiz espriler yapar, yabancı sözcükleri Türkçeye benzeterek komik olduklarını sanırlar. Bilmedikleri şeylere eleştiri yaparlar ya da sadece küfrederler ve kendilerine Gamer derler. Şimdi gerçek "Gamer" nasıl olur anlatayım. Gamer dediğin adam oyunları bir yaşam tarzı olarak görür. Tek oyun veya türüne yönelmez, hepsini oynar. Oyunun görselleri önemli değildir. Her sayfaya, "Beyler bunlar benim PC özellikleri, GTA V'i kaldırır mı?" diye sormaz. Oyunların mümkünse her zaman orijinalini oynar. Oyunun hikayesine önem verir. Bir turisti anlayacak kadar İngilizcesi vardır.

Eğer bu özellikler sende varsa aramıza hoş geldin...
Enes'in dedikleri çok direkt, yer yer eksik, yer yer ağır olsa



da değiştiği konu önemli. Dünya çapında bu olay PC ve konsol oyuncuları arasında cereyan etse de bir ayrımcılık, bir isimlendirme söz konusu. Aslına bakarsanız olayı şöyle netleştirmek lazım. İki taraf var ve bunlar "Oyun oynayan kişiler, oyuncular" ve "Oyun kültürüne önem verenler, Gamer'lar". Yıllar önce ben ikinci grubun bir üyesi olarak ortamda yer aldım ve bilgisayar, konsol dinlemeden, oyun türlerinde çok az eleme yaparak her türlü oyuna eşit mesafede yaklaştım. Elbette sevdiğim türler vardı, elbette zaman zaman konsolun rahatlığı hoşuma gidiyor, zaman zaman PC'de mouse sayesinde çok daha rahat hissediyordum ama herhangi bir cihazın veya oyunun, oyun türünün de fanboy'u olmadım.

Enes'in bahsettiği Gamer kavramı da buna yakın bir durum ve eleştirisi de bu yönde. Herkes elbette ki Gamer veya benim dediğim tabirle oyun kültürü aşığı olmak zorunda değil. Fakat sadece birkaç belli başlı oyun oynayıp, "Oyunlardan çok iyi anlarım." demek de pek doğru değil. Telefonda Candy

Crush oynasanız, kendi sevdiğiniz birkaç oyunu oynasanız bile siz bir oyuncusunuz ama oyun kültürü takipçisi değilsiniz. Ve hayır, oyuncu olmak hiçbir şekilde kötü değil; sadece neyi savunduğunuzu, neyi iddia ettiğinizi iyi bilmeniz gerekiyor...
Enes ULUÇAM

KONSOLUN GÜCÜ ADINA!

Selamlar sana Lort Tuna (Ağabey). Başlıktan anlayacağın üzere daha yeni PS4'üne kavuşmuş bir liseli olarak yazıyorum sana. Sorularım da genelde bu konu üzerinden olacak. **Güzel seçim yapmışsın, umarım beğenmişsindir PS4'ü Kerem. Ayrıca yıllarca "lord" diye bildiğimiz şeyin Türkçede "lort" olmasına ne diyorsun? Bence saçmalık...**

1. Şu an bende olan oyunlar: FIFA 16, NBA 2K16, God Of War 3 ve Star Wars Battlefront. Bunların haricinde bana önerebileceğin oyunlar neler? (Uncharted 4'ü bir arkadaşımından ödünç alarak bitirdim.)
Sana bir The Last of Us Remastered iyi gider bence. Onun yanında The Witcher 3'ü denemeni şiddetle tavsiye ediyorum ve



Market bölümüne de uğramanı öneriyorum.

2. Saat sabah 4... Bilgisayarın başında oturmuş, YouTube'dan canlı yayın izliyorum... Fark ediyorum ki sahnenin önünde bir orkestra döktürüyor da döktürüyor. Sonra ekranda bir çocuk, elinde iki tane oyuncak oynarken içeriden bir ses geliyor: "Boy...BOY!!" N'oluyoruz diyorum istemeden sonra... Sonra Kratos Baba'yı görüyorum. Şimdi buraya kadar her şey güzel ama sonra oynanışa geçti oyun. God Of War dediğin hızlıdır, combat üzerinedir diye bellemişiz biz. God Of Us olmuş bu Tuna Ağabey! Açıkçası Santa Monica'ya kızgınlığım bu konuda. Sen yeni God Of War hakkında ne düşünüyorsun?

Tam The Last of Us demiştin, konu bir anda bağlandı. Ben de seninle her anlamda aynı fikirdeyim. God of War atmosferinden farklı bir oyun hazırlanıyor ama yapımçı ekip bir hayli iyi olduğu için ortaya kötü bir oyun çıkacağını sanmıyorum; sadece farklı bir şey gelecek...

3. 13 Temmuz 2014 desem ne gelir aklına? Şahsen hayatımın en güzel günüydü ve seneye Metallica'nın tekrar Türkiye'yi ziyaret etme olasılığı var çünkü yeni albümün Ekim ayında çıkacağı hakkında söylentiler var! Şahsen heyecanım tavan yapmış durumda, sen ne durumdasin?

Yani ben Metallica'yı artık o kadar ama o kadar çok dinledim ki ekstra bir heyecana bürünemiyorum. Elbette gelsinler, gideriz ama iple çekiyorum da diyemeyeceğim. (Ne uyuz cevap verdim, bana sinir olsan yeridir.)

4. Ağabey bir de senden ufak bir ricam var. Bazı yazılarda editörler çok dikkat etmiyor galiba ama oyunlardaki karakterler veya mekanlar gibi özel isimlerde hata oluyor. Sizden bu konuda biraz daha dikkatli davranmanızı diliyorum sadece. Türkiye'nin en iyi oyun dergisine yakışmıyor açıkçası.

Güzel dikkat etmişsin. Kim, hangi hatayı yapmış? Örnekleri göndersene. (Gerçekten.) Ona göre önlem alacağız!

5. Online Oyun dergisi artık neden çıkarılmıyor?

Çünkü bahsedilmeye degecek kadar iyi online oyun ortamda yok. VR olayı yayılınca VR kitapçığı yaparız belki.

2011'den beri takipçiniz olarak sana attığım ikinci e-postayı yayınlarsan gerçekten sevinirim. Bir de PSN kullanıcı adını verirsen de fena olmaz. İyi günler, yaz sıcaklığında buharlaşmamanız dileğiyle...

Yayımladık Kerem, seni kırar mıyız hiç... PSN hesabım da xylophenelian2. Bakalım yazarken ne kadar acı çekeceksin... Görüşürüz!

Kerem ÖZTÜRK

YÜCE BÜYÜCÜ

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Daha yeni bir okuyucunuzum maalesef. Ocak 2016 sayısından beri takip ediyorum sizi. Aslında hep size aklımdaki soruları yazmak istedim ama üşendiğim için yazamadım. Neyse ben suallerime geçeyim.

Neyse canım sen en azından 6 ay kadar üşenmişsin; geçenlerde 3 yıl üşenen bir arkadaşını konuk etmiştik. Buyur bakalım neler sormuşsun İlker...

1. Pokemon GO hakkında ne düşünüyorsun? Sen de milletin kapısını çalıp, "Bir Pokemon'a bakıp çıkacağım" deyip, Pokemon yakalamak için girdiğin dükkanlarda değişik hareketler yapıp bu çılgınlığa katılacak mısın?

Bu işe hiç bulaşmadım çünkü zamanında Ingress oynarken gitmem gereken B noktasına, C, D, E, F noktalarına uzatmalar yaparak gitmeye başlamıştım, garip anlar yaşıyordum. Pokemon olayı tamamiyle bir manyaklığa dönüşmüş durumda ama bende bir de şöyle bir durum var (Kesin linç edileceğim), Pokemon'dan hiçbir zaman hoşlanmadım. (İltica talebi veriyorum başka bir ülkeye, beni artık yaşıtmazlar.)

2. E3 dosyanızda nasıl South Park: The Fractured But Whole'a yer vermezsiniz? Gameplay kısmı Ubisoft konferansının en eğlenceli anlarıydı bence. Bu bir skandal! Kınıyorum sizi LEVEL ailesi.

Güzel yakaladın, onu resmen atlamışız. Nasıl affettirelim kendimizi... Bak oyun çıkınca kesin onu hediye olarak Aral bize sağlar, sen de o sıra mektup yaz, kazanma şansın olsun!

3. Stüdyonuzda bir Nintendo konsolu var mı? Tamam Türkiye'ye gelmiyor olabilir ama... Olsa güzel olur.

Stüdyo derken... Daha çok bir katta-ki birkaç masamız biz. Ve o masaların hiçbirinde de bir Nintendo konsolu yok. Maalesef pek aramıyoruz da? (Bir daha mektup yazmayacağını düşünüyorum.)

4. Hocam Call Of Duty: Infinite Warfare fragmanı YouTube tarihinin en çok dislike alan ikinci videosu oldu. Sence bu oyundan sonra Call Of Duty serisi bitecek mi? Her sene aynı oyunu tekrarlayıp tekrarlayıp önümüze sunan Activision'ın hırsızlığının sonu mu olacak sence? (Biraz fazla abartmış olabilirim.)

Yani ne olsa bir daha CoD gelmez diye-

bilirdim biliyor musun, o videoda 150 like, 150 tane de dislike olsa. Bu çünkü oyunun fragmanının bile izlenmediği anlamına gelirdi. Fakat o kadar dislike yine bir ilginin olduğunu gösteriyor, bu da fragmanın farklı bir şekilde başarıya ulaştığını gösteriyor. Reklamın iyisi kötüsü olmaz, oyunun da kötüsü tutar bu gidişle!

5. Tuna Bey bunu söylediğime inanamıyorum ama Ubisoft düzeliyor gibi. Gibi gibi... Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Bey mi? Abi'ye falan ne oldu? Düz Tuna desen bile daha iyi. Ve haklısın, Ubisoft güzel atımlar yapıyor. Watch Dogs 2 iyi çıkmayacak gibi geliyor ama...

6. Bu sene E3'te Nintendo neredeyse yoktu bile. Sadece yeni The Legend Of Zelda oyununu gösterdiler. Peki sence bu konferans yeni çıkacak NX konsolunun satışlarını etkiler mi? (Ayrıca Pokemon oyunu 3DS'e çıkacak.) **Nintendo iyiden iyiyeye Uzak Doğu pazarına yatırım yapma yoluna kayıyor bana sorarsan. Nintendo'nun asil parladığı fuar da Tokyo Game Show olmuştur hep.**

7. Tuna Bey hiç koleksiyon yapıyor musunuz? Yapıyorsanız ne koleksiyonu yapıyorsunuz?

Pek koleksiyoncu bir tip değilim ama Marvel, DC vs. karakterlerinin figürlerini almayı seviyorum. Biraz fazla pahalı olduklarından koleksiyon formatına geçemedim.

8. Tuna Abi Overwatch, Battleborn, Battlefield, Rainbow Six Siege, CS:GO gibi sadece online kısmı olan FPS oyunları çıkıyor. Call Of Duty, Battlefield gibi serilerde ise daha çok multiplayer kısmına önem veriyor oyunular. Peki soruma gelelim... Sence yıllar sonraki FPS oyunlarında sadece multiplayer kısmı mı olacak yoksa bir kaç hikaye modu olan FPS oyunu çıkar mı?

Bak Dishonored 2 geliyor en yakın örnek. Hem hikaye, hem oynanış... Hikayesiz FPS'ler de gelecek artık, hikayesiz olanlar da ama Bioshock gibi hikaye odaklı FPS'lerin sayısı her zaman çok az olacaktır.

Neyse Tuna Bey gelelim sorularımızın sonuna. Sorularımı cevaplırsan çok sevinirim. Bu arada dikkatli olun ve Yüce Büyücü Eric Cartman tarafından lanetlenmeyin...

Tamam dikkatli olacağız İlker, Eric'e selamlar.

İlker DIRİK

Hikayesiz FPS'ler de gelecek artık, hikayesi olanlar da ama Bioshock gibi hikaye odaklı FPS'lerin sayısı her zaman çok az olacaktır





Oyun tavsiyeleri için elbette ki şahane bölümümüz Market hizmetinizde!



PANDA KATİL OLMAZ DERLERDİ...

Hepinize cümleten selamünaleyküm. Nasılsınız, iyi misiniz? Hoş musunuz, beş misiniz? Afiyetiniz yerinde mi? Neyse uzatmadan soruya geçelim...

İyi olmaya çalışıyorduk Ramazan ama bu darbe muhabbetiyle tüm tadımız kaçtı. Neyse, bakalım daha neler göreceğiz...

1. Tuna abi şu an almak istediğim birkaç oyun var ne ekleyip ne çıkarayım. The Forest, The Witcher 3 Hearts of Stone, Blood and Wine, Rainbow Six Siege, Overwatch, Space Engineer ve Battleborn.

Eğer Witcher 3'ü sevdiysen o ek paketleri derhal al. RS Siege gayet iyi, onu da ekle. Overwatch'ta indirim bulursan al ancak. Battleborn'u da dünyada bir tek ben sevdim sanırım.

2. Bu dergide özlediğim iki şey var. 1. Şefik Abi, 2. Big Boss (Döner gibi oldu ama gelmedi; niye gelmedi?).

Şefik artık bir YouTube fenomeni olduğundan onun keyfi yerinde, buralara bir daha gelmez. Big Boss ise gelebilir, o daha olası!

3. Abim benim hiç evcil hayvanın oldu mu? (Bu soruyu hiç görmedim.)

Olmaz mı... İlk başta evde bir kedimiz vardı ama kedi herkesten korkuyordu, çok saçmaydı. Sonra köpek aldık bir tane Boxer cinsi. Onu da iyi eğitmedik, bize hayatı zindan etti 8 yıl kadar. Sonra başka bir Boxer daha aldık, o muhteşem iyi huyluydu, geçen yıl o da vefat etti. Şimdi evde iki tane kedi var, birinin adı Oreo diğerinin ki Shiro.

4. Lise 3'e başlıyorum bana bir lise anını anlatır mısın?

Lisede resim çizip oyun dergileri okumaktan hiç ilginç bir anım olmadı desem? Baya sıkıcı bir tipmişim, şimdi düşünüyorum da...

5. Code Geass gibi, olmadı Tokyo Ghoul ve Fate serisi gibi anime önerir misin?

Full Metal Alchemist, Ao no Exorcist, Death Note, Death Parade, Assassination Classroom, One Punch Man ve Guilty Crown önereyim şimdilik, bunları izleyince yenilerini söylerim.

6. Abi Marvel Future Fight oynuyor musun? Oynuyorsan Kanal 1'de sohbet edelim, nickim KatilPanda.

Future Fight'ı bayağı bir oynadım da bir noktada çok sıkılıp sildim.

7. Abim Terminator serisi ve Kurtuluş Günü gibi filmler önerir misin?

Bu daha zor oldu... Google'da "bilimkurgu filmleri" diye aratsan daha çok sonuca ulaşırsın bence.

8. Niye Blizzard'ın oyunları hoşuma gidiyor? (WoW serisi var, Legion'a pre-order aldım, bekliyorum. Diablo 3 ve Reaper of Souls da var.)

Hah, senden bir tane de bizde var, adı da Emre. Blizzard dedin mi sular duruyor. Madem Blizzard oyunlarını bu kadar seviyorsun, Heroes of the Storm'a da bak.

9. Gelecek yaz PS4 alacağım, RPG MMORPG ve FPS türü çıkmış veya çıkacak oyun önerir misin?

Oyun tavsiyeleri için elbette ki şahane bölümümüz Market hizmetinizde!

10. Aral'ın verdiği oyunlar kod olarak mı geliyor?

Aynen. Güvercinin ayağına bağlayıp yolluyor Burçin. (Yeni işinde başarılar demeyi unutma sen de Ramazan.)

Abim bu Ağustos'un 8'i benim doğum günüm. Ayın mektubu olmasa da cevap verirsen, bana en iyi hediye olur mutlu olurum. Beni kırma lütfen.

9'u da benim doğum günüm? Aslan burcu-yuz o zaman ikimiz de, çak! Hediyeni güle güle oku, görüşürüz.

Ramazan "KatilPanda" YETKİL

OYUN SEKTÖRÜ NEREYE GİDİYOR?

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Ben sizleri uzun süredir takip eden bir okuruzum. İlk dergimi ortaokulda almıştım. Şu an lise bitti. Hayat çok hızlı akıyor. Ben ilkokul 3'ten beri grafik tasarımı yapıyorum diyebilirim ve geçen ay Tuna KARACAN adında bir arkadaş oyun yapmayla ilgilendiğini söylemişti. Ona nasıl ulaşabilirim? Bu konuda siz yardımcı olur musunuz? Sorularına geçeyim...

Vay, ilkokuldan beri grafik tasarımıyla uğraşmak harikaymış. Tuna'nın e-postasını da sana atacağım (Kızmaz herhalde?) ama unutursam sen bana hatırlat.

1. Abi yeni çıkan oyunlara bakıyorum. Mükemmel grafikleri var ve şahane oyun dinamiklerine sahipler ama bir derinlik görmüyorum. Hikayede beni ağlatacak, güldürecek, korkutacak vb. öğeler hep eksik kalıyor (Tabi bir hikaye varsa!). Ne olacak bu durum? Daha ne kadar devam edecek bu şekilde?

Bu durum bir hayli uzun bir süredir devam etmekte. Senin yapacağım tek şey hikayesi olan az oyunla mutlu olmaya çalışmak zira tüketim toplumu ortamında daha iyilerini görmek zor artık...

2. Bu sorumu mümkünse Ertuğrul Abi'ye yönlendirmek istiyorum. Abi Türkiye'de niye bu kadar az FRP oynayan insan var ya? Ben uzun bir süredir FRP oynuyorum ve alt kültürle fazlasıyla ilgiliyim ama fazla derece oyun oynamış arkadaşlarıma bile FRP deyince o ne diyorlar. Abi ben idealist bir insanım ve inanıyorum ki FRP bir insanın ufkunu genişletir, daha sosyal yapar, olaylara birden çok açıyla yaklaşmasını sağlar, hayal gücünü geliştirir vb. Türkiye'de bu konu hakkında organizasyonlar var mı? (FRP'yi tanıtmayı amaçlayan organizasyonlar)? Varsa gönüllü olabilir miyim?

Ertuğrul şu an yanımızda değil, bana kaldın. FRP olayı her ne kadar kısıtlı bir kitlenin merakı olsa da hiç de küçümsenmeyecek kadar çok kişi tarafından ilgi görüyor. FRPNet sitesini ziyaret etmeni tavsiye ederim, ayrıca FRP buluşmaları ve FRP kafelere de uğramanı öneririm. Bir bakmışın ki her taraf seninle aynı dili konuşan oyuncularla çevrili!

3. Abi VR aldı başını gidiyor. Peki bu işin ufkunda ne yatıyor? İlerde bizleri neler bekliyor? Bu konu hakkında neler düşünüyorsun?

İleride şöyle olacak, GTAV kadar geniş bir VR oyunu çıkacak ve hepimiz gözlükleri takıp evde takılacağız. Görsellik çok gelişecek, gezmek için bir yere gitmeyeceğiz, evde oturup gözlüklerle gitmiş kadar olacağız. Şu an VR tam nasıl şekillenecek, konuşmak için erken. Hele ki tüm ürünler adam gibi çıksın, büyük birkaç oyun & yapım görelim, ondan sonra konuşuruz fakat ben ümitliyim.

4. Bu sorudan ziyade daha çok Türkiye'deki oyun severlere iletmek istediğim bir mesaj. Arkadaşlar inanıyorum ki oyun oynayan bir çok kişi kendi oyununu yapmak istemiştir. Ben de bu arkadaşlardan biriyim ve dediğim gibi ilkokul 3'ten beri temelde 3 boyutlu tasarım ve animasyon olmak üzere grafik tasarımda kendimi geliştirdim. Ve lise 1'den beri programlama çalışıyorum. C, C++, Java, MySQL, HTML5, PHP ve Javascript'te kendimi geliştirdim, hatırı sayılır bir yol aldım. Bu konuda çalışan ve benim mesajımı duyabilen varsa e-postamdan (sedatatesoglu@gmail.com) bana ulaşabilirler mi?

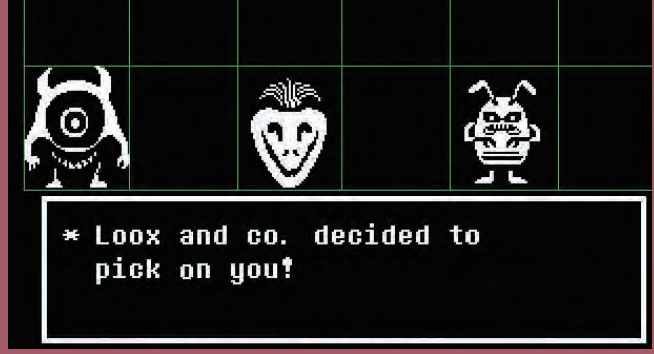
Sedat'ı duyduunuz arkadaşlar. Bu fırsatı kaçırmayın!

Bu yazıyı yazmak benim için gerçekten keyifliydi. Umarım yayımlarsınız; mesajımın olabildiğince çok kişiye ulaşmasını istiyorum çünkü. Bu ilk yazımdı ve dahası gelecek. Kendinize iyi bakın abi.

Yine bekleriz Sedat, sen de kendine iyi bak.

Sedat Osman ATEŞOĞLU





Yapım **Tobyfox** Dağıtım **Tobyfox** Tür **RPG** Platform **PC** Çıkış Tarihi **15 Eylül 2015**

Okur İncelemesi

Undertale

Uzun zaman önce Dünya iki ırk tarafından yönetilmektedir: İnsanlar ve canavarlar. Ama bir gün iki ırk arasında bir savaş çıkar. Uzun zaman süren savaşlardan sonra insanlar galip gelir ve canavarları sihir kullanarak yeraltına hapsederler. Yıllar sonra... Ebott Dağı - 201x. Efsaneler bu dağa gidenlerin asla geri dönmediğini söyler. Bir çocuk bu dağa tırmanır. Ayağı sarmaşığa takılan çocuk, dağın içine yeraltına, canavarların hüküm sürdüğü dünyaya düşer. Ve hikayemiz başlar... Ana hikaye bu bana çocukluğumda okuduğum masalları hatırlatıyor. Klasik, başka dünyaya düşen ana karakterimizin hikayesi anlatılıyor. Şimdi Undertale'in senaryosunu benim için özel yapan şeylere gelelim: İlk olarak bu oyun interaktif bir kitap! Evet kitap. Özellikle son zamanlarda interaktif senaryolar olduk-

ça popülerleşti. Undertale da bundan nasibini almış. Yaptığınız seçimlere göre hikaye üç farklı sonla bitebiliyor. Kitap dememin sebebi ise senaryosunun bir çocuk kitabı tarzında olması. Bir diğer sebep ise oyunun vermek istediği duyguları çok iyi vermesi. Gerek duygusal ve üzücü, gerek rahatlatıcı, gerek gaza getiren, gerek mutluluk verici, gerek... Ve aynı zamanda bu duyguları bu kadar iyi vermesinin bir diğer sebebinin de müzikler olduğunu düşünüyorum. Her türlü anda müzikler hep on ikiden vuruyor. Ve son olarak bir diğer sebep ise oyunda kimseyi öldürmek zorunda değilsiniz. Genelde oyunlarda karşınıza bir düşman konulur ve onu yenmeniz istenir. Nasıl? Öldürerek. Undertale ise sizin rakibinizle konuşup anlaşmanızı, gönlünü hoş etmenizi ister. Ve eğer bu şekilde ilerlerseniz olay çok daha ilginçleşiyor. Her düşmanı geçmek için kendinizi bulmaca

çözermiş gibi hissediyorsunuz. Gelelim oynanışa: Oyunun öyle bir adet türü yok açıkçası. Hem bulmaca, hem RPG, hem de Bullet Hell dediğimiz bir mekaniğimiz var. Eskiden oldukça popüler olan bu türün şimdi çok bir yeri yok oyun dünyasında. Ekranın tamamının mermiyle kaplandığı ve onlardan kaçmanın ciddi zor olduğu bir tür. Onun dışında bir de bazı oyunlarda olan Boss savaşlarında ayrı bir ekranın açılması durumu var. Onun dışında da yürüyüp bir noktadan başka noktaya gitmek ve basit bulmacaları çözmekten ve karşımıza çıkan karakterlerle konuşmaktan ibaret oyun. Şimdi... Gelelim bazı (pek çok) insanların kafayı yediği noktaya. Oyunun grafikleri, imm, gerçekten basit. Ama bir de şöyle düşünelim, bu insanlardan gelen bağışlar ile tamamı tek bir kişi tarafından geliştirilmiş bir oyun. Yani siz zaten bu oyunu oynayacaksınız bu konuda öyle büyük beklentiye girmeyeceksiniz. ■



KARAR

ARTI Muhteşem senaryo ve ilgi çekici karakterler, atmosferle çok iyi uyum sağlayan müzikler, ortaya karışık bir oynanış
EKSİ Nadir de olsa sıkıcı yolculuk



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

Ayın Kazananı
Harun YAŞIN



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
XCOM 2 (PC)



No Man's Sky

Uzun süren bekleyiş nihayet sona eriyor. Ya daha önce görmediğimiz bir şeyle karşılaşip mest olacağız, ya da oyun tarihinin en büyük hezeyanlarından birini yaşayacağız, ortası yok.

No Man's Sky

#236

1 Eylül'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

GAZ DEVI JÜPİTER'DE BİZİ BEKLEYEN SIRLAR

- ▶ Bilim ve Teknoloji sporcularının yanında
- ▶ Sanal Ülke: Virtualandia
- ▶ Bedeni ölüm sınırına getirmek
- ▶ Zamanın doğası
- ▶ Bilim dünyasının gözbebeği CERN ve Türkiye

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SAKIN
KAÇIRMAYIN!

BU AY DERGİDE

* Android'li cihazlarınızı daha eğlenceli ve güvenli kullanın

* A'dan Z'ye Torrent kullanmak



**AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

