

#227 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2015 - 7,90 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

FALLOUT

Fallout 4



STAR WARS +20 POSTER
blue Jean
ÖZEL 16 sayfa EK

ONE DIRECTION
GÖRKEMLİ
VEDA

ELLIE GULDING
AMERİKA'DA
YÜZ YÜZE
GÖRÜŞTÜK

IAMX
AMERİKA'DA
YÜZ YÜZE
GÖRÜŞTÜK

**PANIC!
AT THE
DISCO**
UNUTULMAZ
İNCİLERİYLE
BRANDON
URIE

A'DAN Z'YE
M M M

**+FREDDIE
MERCURY
EPICA
EDITORS
HURTS**

OLDPLAY | BEDÜK MARILYN MANSON



BLUE JEAN
ARALIK AYINDA
STAR WARS
THE FORCE AWAKENS
ÖZEL EKİ VE 20 POSTER
İLE BAYİLERDE!

ELLE

STİLİNE
DÜŞKÜN
ERKEKLER İÇİN
YEPYENİ BİR DERGİ!



ÇIKTI
BAYİLERDE



Rakamlar ve Hayat Üstüne...

Mart 2002 ve Aralık 2015... Neredeyse 14 yıl... 62. sayıdan 227. sayıya... 165 ay, 165 sayı... 35 yıllık yaşamımın 3'te 1'inden fazlası...

Dile kolay geliyor ama bu, çok büyük bir zaman dilimi... Aslına bakarsanız, bu planlı bir hareketti. Yani hayatımı yayıncılığa adanmak... 200. sayıda da yazdım; kapıdan çıkarken evdekilere "Görüşürüz, ben dergiye gidiyorum" diyecektim. Hayallerimi gerçeğe dönüştürebilmek, benim gibi tutkulu biri için tarifi mümkün olmayan bir histi. O yüzden hayallerimi gerçekleştirdiğim o "an"ı borçlu hissediyordum kendimi. Çocukluk hayalime, gençliğimin ilk dönemini vererek teşekkür ettim ve bundan bir gün dahi pişman olmadım. Dahası; yazdığım, çizdiğim, yaptığım, kısacası dokunduğum her sayfadan keyif aldım.

Ekim 2007'de, derginin sorumluluğunu devraldım ve bu, bambaşka bir heyecandı. Diğer yandan LEVEL gibi 10 yıllık köklü bir ismi yeniden yapılandırmak zor bir işti.

Önce "yeni LEVEL Online'i yarattık, sonra "online oyun"a dair Türkiye'nin ilk ve tek düzenli mecrasını, Online Oyun'u... Ardından, on binlerce oyuncuya ulaşan LEVEL Community'yi (LEVEL Up olanlar like! - Fırat) ve yine Türkiye'nin ilk videooyun oluşumu olan LE-VIDI'i... Ve tabii ki LEVEL Tablet... LEVEL tablet, halen "Türkiye'nin tek tablet oyun dergisi olma" özelliğini taşıyor ve bir yıldır Apple tarafından lanse ediliyor.

Kısacası birdik, beş olduk.

Ama LEVEL'i bir başka sevdik. Yenilenme sürecinde "devrimsel" diyebileceğim, "dik başlı" kararlar almaktan kaçınmadık. Üstelik herkesin "Basılı yayıncılık ölüyor" dediği bir dönemde... Siyasetten, psikolojiye, tarihe, hatta sekse kadar birçok alana gözümüz kapalı girip -ısrarla- oyunun "çocuk oyuncu" olmadığını, hayatla iç içe olduğunu ve en önemlisi, "gerçek" olduğunu vurguladık. Metallica geldi; yazdık. Michael Jackson öldü; yazdık. Türkiye'yi sarsan olaylar yaşandı, yazdık. "Ama siz oyun dergisisiniz" laflarına kulak asmadan...

Kim ne derse desin, böylesine cesur bir ekibin bir parçası olmaktan gurur duyuyorum.

Peki ya sen LEVEL okuru... Dergiyi psikopatlar gibi (!) satır satır okuyup, bizim bile gözümüzden kaçan hataları bulman; düzenli olarak "Xbox mı, PlayStation mı?", "Poster var mı abi?" diye sorman; fuarlara kadar gelip, bizle laflaman ve bazen de sert çıkışların... Sen olmasaydın işler bu kadar kolay olmazdı. O yüzden her şey bir yana, sana çok teşekkür ediyorum.

Türkiye gibi zorlu bir ülkede bir yayının uzun süre nefes alabilmesi olağanüstü bir gerçeklik. Ve LEVEL bunu 18 yıldır başarıyor. Tam 18 yıldır, Türk oyun pazarına "öncülük" ediyor ve etmeye devam edecek.

Ben olsam da, olmasam da...

Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Not: Bana kişisel mail adresim olan vosviddin@gmail.com ya da Twitter üstünden (@whiskeyinthejar) adıyla ulaşabilirsiniz. Bir şekilde tekrar görüşeceğimize eminim. :)



17-20 Aralık

Detaylar
18. Sayfada

Vault'a Dönüş

Ve Fırat'tan sözü devralırken, herkese esenlikler diliyorum, hoşça kalın!
Hayır, durun. Her şey yeni başlıyor...

Yılların eskitemediği Fırat Akyıldız, senelerini LEVEL'a verdikten sonra artık yeni ufuklara yelken açıyor. Şimdiye kadar hem dergiye, hem de bize verdiği emekten dolayı ona teşekkürlerimi sunuyorum. Kendisini özleyeceğiz.

Peki şimdi ne olacak? LEVEL kaldığı yerden devam edecek elbette. Bir yandan LEVEL, bir yandan Online Oyun Dergisi ve bir yandan da LEVEL Online ile oyun sektörünün nabzını tutmaya devam edeceğiz.

Adettendir, gelecek aylarda dergide irili ufaklı değişiklikler de olacak. Mesela Fırat Akyıldız yerine orada Tuna Şentuna yazabilecek, LEVEL'ın adı da LEVEL by Tuna olarak değişecek zira derginin tamamını bu defa tek başıma yazacağım; yılların planını da şu an öğrenmiş olduk.

Şaka bir yana, bundan sonra yola birlikte devam ediyoruz, siperlerdeki yerinizi alın.

Gelecek ay görüşmek üzere...

Tuna Şentuna

Editör

✉ tsentuna@level.com.tr [🐦 apeiron](https://twitter.com/apeiron)

Not: Bu ay Online Oyun Dergisi yerine **Fallout Özel Kitapçığı** ve **Dev Fallout 4 Haritası** veriyoruz. Online Oyun, gelecek ay kaldığı yerden devam edecek.



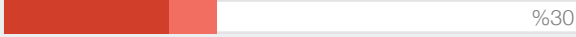
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Ne oyun çıktı arkadaş bu ay. Tabii ki ilk olarak SCII: Legacy of the Void'i bitirdim. Assassin's Creed: Syndicate ise cabası oldu.

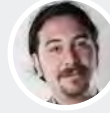
Assassin's Creed: Syndicate



StarCraft II: Legacy of the Void



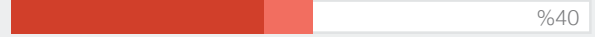
Star Wars: Battlefront



Ertuğrul Söngü

Nihayet beklenen ay geldi ve Fallout 4'ü bilgisayarına kurdum. Tabii ki tam Fallout 4'e dönüşüyordum ki aradan bir de StarCraft II uzattı kafayı!

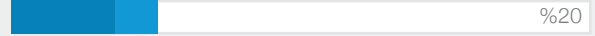
Fallout 4



StarCraft II: Legacy of the Void



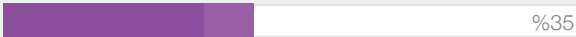
Warhammer: Vermintide



Kürşat Zaman

Hayır ismini yanlış yazmadım, bildiğiniz Fallout serisine en başından başladım! Yahu ne kadar zor oyunmuş arkadaş, on beş sene önce bitirdiği zorlukta iki dakika hayatta kalamaz mı insan?

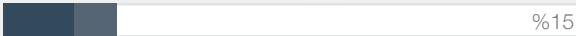
Armored Warfare



Fallout



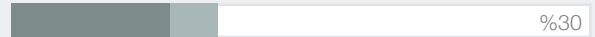
The Crew: Wild Run



Tuna Şentuna

Kasım'da yaşadığımız oyun patlaması, ilerleyen ayları kuraklığa sürükleyecek olsa da şahane bir aydı. Tekrarını bekliyorum.

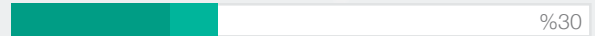
Call of Duty: Black Ops III



Rise of the Tomb Raider



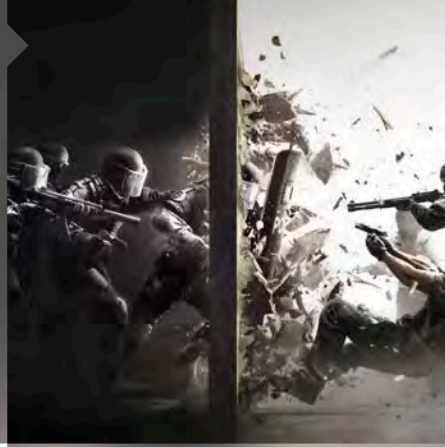
StarCraft II: Legacy of the Void



TAKVİM ARALIK

1 Aralık

Rainbow Six: Siege (PC PS4 XONE)
Expander (PC)
Just Cause 3 (PC PS4 XONE)
Europa Universalis IV – Cossacks (PC)



7 Aralık

Helldivers



8 Aralık

The Sims 4: Get Together



15 Aralık

Golf Masters (PC)
Orc Assault (PC)
Squad (PC)



24 Aralık

Elite: Dangerous Horizons (PC)

Diğer

3 Aralık

Chivalry: Medieval Warfare (XONE)
Dragon Quest Heroes (PC)
Civilization Revolution 2 Plus (Vita)

10 Aralık

Among the Sleep (PS4)
Lightning Returns: FF XIII (PC)
Elegy for a Dead World (PC)

11 Aralık

Dragon's Wake (PC)

18 Aralık

Life of Rome

#227



52



72



68



64

- 04 Editörden
- 06 Ne Oynadık?
- 07 Takvim
- 10 Posta
- 16 Split Screen
- 18 Haber

İLK BAKIŞ

- 28 Far Cry Primal (Analiz)
- 30 Overwatch (Test)
- 32 Otherland (Test)
- 33 Sheltered (Test)

34 Anarşist**DOSYA KONUSU**

- 36 En çok beklenen uzay temalı oyunlar
- 43 Mobil
- 48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 52 Fallout 4
- 64 Star Wars: Battlefront
- 68 Call of Duty: Black Ops III
- 72 Starcraft II: Legacy of the Void
- 74 Mordheim: City of the Damned
- 76 Rise of the Tomb Raider
- 80 Need for Speed
- 84 Guitar Hero Live
- 85 Warhammer: End Times Vermintide
- 86 The Crew: Wild Run
- 87 Football Manager 2016
- 88 Anno 2205
- 89 Van Helsing: Final Cut
- 90 WWE 2K16
- 92 Undertale
- 93 Big Pharma

94 Astronot

97 Donanım

104 Market

106 Kültür & Sanat

108 ESL

110 Kare

114 LEVEL 228

1 Yıl Boyunca Tüm CHIP Okurlarına Ücretsiz Excel Eğitimi

Tüm Excel işlevlerini öğrenin, hesap tablolarında uzmanlaşın!



Ayrıca tüm bilişim eğitimlerine de 3 ay boyunca ücretsiz erişin!

**ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

LEVEL TUTKUSU

Merhabalar. Oyun sever bir yetişkin olarak size bu hafta yazmak istedim. Aydın'dan yazıyorum adım Güven.

Oyunlarla içli dışlı olma yaşımı, yılımı kendimi bildim bileli diyerek tanımlayabilirim. O zamanlar abimlere alınan Atari, yani kara kutu hala aklımın bir köşesinde yer etmektedir. O zamanlarda oyunun verdiği heyecanı zevki şuan yaşamıyor olabilirim ama oyunlara olan tutkum vakitsizlik harici azalmış değil. İşimden sosyal aktivitemden dolayı oyunlarla vakit geçirmem birkaç saati geçmiyor. LEVEL'a olan aşinalığım sanırım sayı 160 kùsurlarda olan baskıda başlıyor. Her ay çekinmeden, usanmadan dergiye satın alır ve arşivlerdim; ta ki askere gidene kadar. Dönükten sonra şuan tekrar almaya başladım ve yine zevkle okuyorum. Benim için ayrıca popüler bir kültür olarak tabir edebilirim. Her noktasını atlamadan bile okurum reklam sayfalarını bile.

Size sormak istediğim bir şey yok aslında ama şunu belirtmek isterim, ben dergiye alırken içinden çıkan DVD'yi de merak ederek alıyorum. Artık DVD içeriğinin olmaması zannımca kötü bir durum çünkü interneti zayıf olan ya da interneti olmayan gençler olabilir okurlar arasında. Açıkçası DVD'yi sürücüyü takip özenle seçtiğiniz oyun fragmanlarını izlemek, hatta hard diskime arşiv yapmak hoşuma gidiyordu. Ekonomik olarak size bir rahatlama sağlamış olabilir ama bir gerçek okuyucu ve her ayı bekleyen biri olarak beni

üzdü.

Bir diğer konu ise hediye olarak verdiğiniz posterler... Eğer DVD içeriği son bulduysa onun yerine okuyucular için ekstradan bir poster ya da daha küçük bir poster vermeniz sevindirir. Çünkü odamdaki duvarın rengini posterler yüzünden bilmiyorum ben. (Asacak yer buluruz biz.)

Çalışmalarınızda başarılar dilerim, iyi günler.

Selamlar Güven. Bizi takip etmene & beğenmene çok sevindik, teşekkürler bu konuda. DVD konusunda ise maliyetten öte, hem her ay içerik sıkıntısı, hem de gerçekten her şeyin internete kaymasından dolayı oluşan bir anlam-sızlık söz konusuydu. Eskiden firmalar, oyunlarının demolarını birer setup.exe olarak yayımlardı, şimdi erken erişimler, Steam üzerinden yayımlanan demolar ve tam sürüm oyunlar, DVD'ye aktarılabilecek şekilde oyun bulmamızı iyiden iyiye zorlaştırdı. İnternet sıkıntısı da gün geçtikçe ortadan kaybolan bir durum olduğundan DVD'yi internetten yayımlamanın daha iyi olacağını düşündük. Poster konusunda da sanırım bir ek getirmemiz pek kolay değil, yine de önerilerin için çok sağ ol. Görüşmek üzere, bizi takibe devam!

Güven GÜRSOY

KONNICHİ WA!

Tuna abicim, selamlar! Yaklaşık 2 yıldır derginizi bilsem de yeni yeni takip etmeye başladım ve kısa sürede takipçiniz oldum.

Neyse, çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum yüksek mertebemizle.

İki yıl boyunca dergiye bayilerde mi baktın, ne yaptın Alperen? Nasıl elin gitmedi satın almaya? Olsun, madem takibe başladın, artık bir LEVEL üyesisin.

1. Ertuğrul abinin yazıları sağ olsun, bu aralar Manegarm kulağımdan eksik olmuyor. Manegarm gibi sağlam bir Viking/Black metal grubu önerebilir misin?

Manegarm'ın kim olduğunu bilmiyorum maalesef. Ertuğrul garip garip şeyler dinliyor zaten... Ben sana Scythia'yı önereyim. Eluveitie de var; Viking'lerle alakası yok ama iyidir, dinlemelisin bence.

2. "Abbath'sız Immortal, Immortal değildir!" fikrine katılıyor musun?

Hem de nasıl! Bence de Immortal'ı bu kadar iyi duruma getiren Abbath'tır. (Immortal'ı da, Abbath'ı da bilmeden iyi yorum yaptım bence.)

3. Hangi spor dalları ile ilgilenirsin? Tuttuğun takımın gidişatı hakkında ne düşünüyorsun? **Takım tutmadığımdan gidişatı hakkında bilgi sahibi olduğum bir takım yok, bu bir. Başka bir spor dalı olarak Snowboard gayet ilgi alanımda, belimi fittırmasaydı Capoeira'ya da devam ederdim ama teknik imkanlarım izin vermiyor.**

4. En sevdiğin oyun türü, neden?

Sanırım bu sorunun cevabı RPG. Zira hem seni içerisinde çektiğinde orada yaşıyormuş gibi hissediyorsun, hem de oyalanacak tonla



LEVEL, LEVEL ve daha fazla LEVEL

Bu ay hem mektup yazıp hem de bu mektuba bir fotoğraf iliştiiren arkadaşımızı burada konuk ediyoruz. Kendisi sağlam bir LEVEL arşivi yapmış. Güven Gürsoy'u tebrik ediyoruz. Sizden de daha çok çalışma ve fotoğraf bekliyoruz bu arada. Bize bunları illa e-posta ile atmak zorunda da değilsiniz. Facebook sayfamızdan, Twitter adresimizden veya direkt olarak benim (Tuna Şentuna) Facebook hesabımdan gönderebilirsiniz.

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



iş oluyor. Her RPG serüveninden, sanki bir süreliğine başka bir diyara göç etmişim gibi ayrılıyorum.

5. Son olarak, bu dönem beklentilerini fazlasıyla karşılayan bir oyun var mı? Nasıl bir sezondur sence?

Sezon dandikti biraz açıkçası. Beklentilerim çok az olduğu için Rise of the Tomb Raider bayağı bir şaşırttı zira bayağı iyi bir oyun olmuş.

Tüm sorularım bunlar idi. Aralık sayısında yayımlarsanız çok sevinirim. Tüm LEVEL ailesine selamlar. Sağlıcakla kalın!

Görüşmek dileğiyle Alperen, yine bekleriz...
Alperen BAYTAN

LEVEL MI? O DA NE?

Tuna hocam merhabalar, Nasılsınız? Tahmin ediyorum ki posta kutusundan içerik düzenlemelerinden ve oyun incelemelerinden kafanızı kaldıramıyorsunuzdur ekipçe. Öncelikle şunu belirtmem gerekirse "LEVEL" dergisini bildiğim halde ilk defa alıyorum. Neden daha önce almadım, takip etmedim diye kendimi suçlamıyorum değil. Dergi öylesine beni içine çekti ki öğlen aldığım dergiyi yemekti, oydu buydu şuydu derken 4 saattir inceliyorum ve baştan sona hemen hemen tüm oyun incelemelerini,

testleri, dosya konularını, okudum, düşündüm, "vay anasını be" dediğim yerler de oldu. Anlatımlarınız da bir hayli güzel. İşsizce posta kutusundaki tüm sorular ve cevaplarınızı da okudum.

Evet okudum! Arkadaşlar sizden az çok bahsederlerdi, esprili kişiliğiniz de beni posta kutusunun içine çeken sebeplerden biri tabii. Derginin en sevdiğim bölümlerinden biri de hiç şüphesiz "Anarşist" (Duydun mu Ubi. duydun mu?) Eleştiriler esriyle karışık, alttan vurgu ve biraz da sert diyebilirim; belki de bu yüzden hoşuma gitmiş olsa gerek. Fazla uzatmadan, satırlarca yer kaplamadan birkaç soru sormak istiyorum size **Dergiyi ve köşeleri beğenmene sevindik Ali. Big Boss vardı bir zamanlar, onu da severdin diye düşünüyorum. Gel bakalım neler sormuşsun...**

1. "Ölmeden önce, oynamanız gereken oyunlardan bir tanesi!" diyebileceğiniz oyunlar farklı türleriyle beraber (Yarış, simulasyon, hayatta kalma, aksiyon, macera) nelerdir?

Yani bu soru öylesine zor ki... Çünkü oyun teknolojisi ilerledikçe

eski oyunlarda bir kalite düşüklüğü oluyor. Şöyle açıklayayım, gidip Battlefield 4 oynadıktan sonra, 1990'ların Doom 2'sini oynarsan, "Abi deli misin?" dersin bana.

Dolayısıyla bu sorunun geçerliliği biraz güç. Fakat kendimce şöyle sıralayayım; yarış olarak Need for Speed,

aksiyon açısından God of War serisi, macera olarak da The Last of Us'ı örnek verebilirim.

2. Bir diğer sorum ise "Prison Architect" isimli güzel bir tycoon oyunuyla ilgili. Açıkçası günlerce oynadım bu oyunu ben. Sizce bu tür hapsedane oyunları daha gelişmiş grafik ve seçeneklerle severleriyle buluşabilir mi? Veya şöyle sorayım; bu oyunun üzerine iyi bir rakip çıkabilir mi?

Bu oyunu sevip de bildiren ilk kişinin herhalde Ali. Ben oynamadım maalesef ama sen bu kadar beğenince bir anda ilgimi

çekti oyun. Tahminimce çıksa çıksa oyunun, aynı yapımcının elinden ikincisi çıkar.

3. Son sorum olarak yakın zamanda takip ettiğim "Roller Coaster Tycoon" serileri. 10 Aralık'ta çıkacak olan "Roller Coaster Tycoon World" serisi hakkında bir şeyler düşünüyor musunuz, önerir misiniz?

Yine ilgi alanımın dışında bir oyun... Ne desem, ne desem... Bence VR gözlükleri

piyasaya çıktığında hepimiz deli gibi Roller Coaster simülasyonlarına gömüleceğiz ama mekan yaratmak için değil, aletlere binmek için!

Sizin gibi biri bu soruların cevaplarsa çok memnun olurum hocam. Yeni ayı sabırsızlıkla beklemeye başladım bile. Görüşmek üzere,

"Şöyle açıklayayım, gidip Battlefield 4 oynadıktan sonra, 1990'ların Doom 2'sini oynarsan, "Abi deli misin?" dersin bana"

kendinize iyi bakın.

Beni gibi biri, nasıl biri oluyor? Biraz anlatsana... (Çok öv ama, herkese okutacağım.) Görüşürüz Ali, tekrar teşekkürler övgü dolu sözlerin için.

Ali GÖR

İNŞALLAH...

Merhaba Tuna Abi. Bu dergiye 2. kez yazıyorum, inşallah paylaşırsınız. Orada her şey yolundadır inşallah; benim için her şey yolunda. Neyse canınızı sıkmadan sorularına geçmek istiyorum.

Selam Kerem. Daha önceki mail'ini cevapladık mı peki? Ben hatırlayamadım. Yapmadıysak kısmet bugüneymiş diyor, inşallah ile açıyorum cevapları.

1. Arno mu yoksa Jacob Frye mi? Bence Arno çünkü Fransız İhtilalini her zaman sevmişimdir ve Arno iyi bir karakter.

AC Unity o kadar asap bozucu bir oyundu ki Arno da güme gitti. Dolayısıyla Jacob herkesin hatrında daha iyi bir karakter olarak varlığını sürdürüyor, ben sana söyleyeyim.

2. Ben bir oyun yapsam mekanı Ubisoft'a yaptırım çünkü adamlar mekan yapmaktan anlıyor. (Bkz. AC Unity, AC Syndicate.) Sizce de haklı değil miyim?

Kesinlikle. Detaylara gösterdikleri önem inanılmaz bir seviyede ve bu mekanları oluştururken gerçekten eğleniyorlar çünkü hepsi tarihi çok seviyormuş meğer. Enteresan, değil mi?

3. Star Wars 7'den ne bekliyorsun?

Bir yerlerden Mickey Mouse'un çıkmasını... Şaka bir yana aşırı bir beklentim yok, yeter ki çocuk filmine dönüşmesin.

4. Son sorum: Önceki yazımda Far Cry almalı mıyım yoksa Dying Light mı alayım diye sormuştum ama sen Dying Light demiştin, ben de almadım. Star Wars: Battlefront'u bekliyorum ve onu alacağım. Nasıl fikir?

İyice kötü bir fikre dönüşmüş olay... Neden dersen, dergideki SW: Battlefront incelemesini bir oku derim.

İnşallah yayımlarsınız. Şimdiden teşekkürler. Eğer yayımlarsanız normal hayatıma daha mutlu biri olarak devam edeceğim.

Yayımladık, artık daha da mutlu olduğunu bilmek güzel Kerem. Görüşürüz!

Kerem Can BAYRAMOĞLU

KORKMUYORUM!

Selamlar Tuna Abi.

Sana ilk kez yazıyorum. Benim sana sorum şu olacak. Geçen günlerde oturduğumuz

kafede çığlık atıp herkese rezil olmama neden olan Outlast 2 hakkında düşüncelerin ve beklentilerin nedir? Şahsen sırf Silent Hills P.T'nin demosunu oynayabilmek için PS4 aldıktan sonra P.T'nin kaldırıldığını öğrendiğimden beri aldığım tek iyi haber diyebilirim. Bir korku oyunu manyağı olarak Outlast'ı 7-8 sefer sanki ilk oynayıyormuş gibi korkarak ve zevk alarak bitirdim. Umarım ikinci oyun kafede rezil olmama değer.

Bir de bonus olarak şunu sorayım: Kasım sayınızdaki Allison Road Sence P.T'nin yerini tutabilecek mi? Benim söyleyeceklerim ve sorularım bu kadar, sağlıklı kalın...

Benim korku oyunları konusundaki bakış açım şu şekilde: Oyunu aç, ilk karanlık ortamda karşına bir "şey" çıksın, oyunu kapat, bilgisayarı (konsolu) kapat, evden çık, evi ateşe ver. (Dışarıdan.) Ben korku oyunlarını oynayamıyorum pek, çünkü gerçekten korkup duruyorum! Zamanında Resident Evil 3: Nemesis'te ne kadar çok kovalandıysam, artık kaldırıyorum birilerinin peşimden koşturmasını, oradan buradan çıkıp üstüme atlamasını.

Allison Road için de P.T'nin ruhani takipçisi deniliyor, dolayısıyla P.T demosuna bir hayli benzeyecektir ama Silent Hills çok bomba bir oyun olacaktı, Konami ne halt etmeye iptal etti anlamış değilim. Delirdiler iyice zaten... Sırf yazdıklarını okumak bile hafiften gerilmeme yol açtı Muzaffer, Outlast 2 ve Allison Road ile sana mutluluklar, ben yoğun!

Muzaffer BAŞÇIVAN

DOĞUM GÜNÜ POSTASI

Merhaba Tuna Abi, tüm dergiye selamlar, sevgiler. Aralık'ta doğum günüm var, umarım Aralık sayısını aldığımda, postamla karşılaşırım. Bana da hediye olur hem! Bu size 3. yazışım, hızlıca sorularıma geçeyim.

Sercan tekrar hoş geldin. Hediyen aşağıda, oku bakalım...

1. Yaş pastada kakao olunca yiyemiyorum, sende de var mı bu durum?

Tabii ki de yok! Pasta dediğin çikolatalı olur! Üstelik ben bayağı ağır çikolata fanatığıyım, o pastadan fıstık, fındık çıkınca da asabım bozuluyor. Bir şey tatlı olacaksa tatlı olsun, kuruyemişin ne işi var içinde?!

2. Eğer dünyaya gelirken ülke seçme şansın olsaydı nereyi seçerdin?

Bunun iki yanıtı var: Bir tanesi Amerika, diğeri Japonya. Her ikisi de olabilirdi. İki ülkede de herkes eğlenmeye, yaşamına bakıyor, ikisi de şahane yerler! Bye bye Türkiye...

3. LEVEL yazarları çok ütöpik para alıyormuş,

doğru mu?

Evet, öylesine ki sıfırları saymakta zorlanıyorsun. (Hiç sıfır olmayabiliyor çünkü!)

4. Bir yerde okumuştum, daha iyi donanımlı PS4 üretilme şansı varmış; yani konsollar eskisi kadar uzun ömürlü değil mi?

Ben okumadım onu? Nerede yazmışlar? Benden habersiz?! Bence o iş zor. Ancak sabit diskle falan oynuyorlar; diğer türlü Sony'i de, Microsoft'u da bombalarlar, ben diyeyim.

Gönderme amacım doğum günü olduğundan, sorularla boğmak istemiyorum seni, kendinize iyi bakın, tüm LEVEL ailesine selam!

Hiç oyunlarla ilgili soru yoktu ama güzel bir e-postaydı. Doğum günün kutlu olsun şimdiden!

Sercan YEŞİL

SORU SAVAŞI

Selam Tuna Abi. Nasılsın? Ben çok iyiyim. Fazla uzatmadan -yazacak bir şey bulamadım- sorulara geçeyim izin verirsene.

Neden çok iyisin öyle ya? (Kıskandım.) Ben daha da iyiyim o zaman! (Bu da yalan oldu galiba.) Neyse iyi ki daha da yazacak bir şey bulamadın, yoksa neden mutlu olduğunu yazıp yazıp buradakileri çileden çıkartacaktın gibi geliyor. (Latife tabii, herkes mutlu olsun.) (Tamam sen biraz daha az mutlu olabilirsin Kerem.) (Duramıyorum!)

1. Abi, bir oyun karakteri olsan hangi oyun evrenindeki hangi karakter olurdu? Ben büyük ihtimalle Kratos olmayı tercih ederdim. Ne de olsa adam önüne geleni kesiyor.

Biz bu soruyu LEVEL Tayfası'nda cevaplamıştık, sen okumadın zaar. Ben de Kratos demiştim aynen senin gibi ve nedeni de senin dediğin gibiydi. Bence sen okudun benim cevabımı!

2. Geçen gün -2 ay önce- internette PlayStation Now diye bir sistem görmüştüm. Eski oyunları PS4'ten oynayabiliyormuşuz. Abi bu sistem Türkiye'de olacak mı ve nasıl olacak? PS4'ten Crash oynadığımı düşünüyorum da bence efsane olur.

PS Now kısaca konsolunda, Sony'nin seçtiği 100'den fazla oyunu, internet üzerinden aktararak oynamanı sağlayan bir sistem. Diyelim ki PS4'ün ve sağlam da bir internetin var, PS Now'a aylık üyelik yapıp bahsettiğim 100'den fazla oyunu oynayabiliyorsun. Sony'nin sitesinde daha çok bilgi var, oraya bakmanı tavsiye ederim.

3. Abi ben de PlayStation 4 var. Aynı oyunlar bir süre sonra sıklar biliyorsun. Bende de aynı durum söz konusu ama her oyundan sıkılsam da nedense bir yıla yakın süredir GTA Online oynamama rağmen hep ilk günkü heyecanımlaydım. Sence GTA'yı böyle yapan özellikler neler?

Orada GTA Online'in özelliğinden çok senin bu online ortamda kendine özel bir

şeyler bulmuş olman söz konusu sanırım çünkü GTA Online'ı beğenmeyen de çok fazla kişi var.

4. Benim uzun süredir kafamda olan bir sorunu var. Kutulu ve dijital oyun sorunu. Şimdi ben koleksiyon yapmayı seviyorum o yüzden kutulu oyunları alıyorum çoğunlukla ama dijital oyunlar da hem ucuz, hem de bir oyundan diğerine CD takma sorunu olmuyor. Kutulu alınca kazıklanmış gibi, dijital alınca da eksik gibi hissediyorum. Sence ne yapmalıyım?

Bu da senin arşivci kişiliğinden kaynaklanıyor –ki aynı durum bende de vardı.

Fakat şimdi bakıyorum, 2000 yılından kalma oyun kutuları var etrafta ve artık çok fazlalar. Bilgisayara taksam oyunu yüklemem bile mümkün olmayacak belki. Dijital oyunlarda da Steam kütüphanesi yine bir şeyler biriktirmişsin havasını çok iyi veriyor, o yüzden dijitale yavaştan kayabilirsin. Zamanla alışacaksın, güven bana.

5. Abi ben geçen günlerde çizgi roman okumaya başladım. Daha çok Marvel seviyorum. Bana önerebileceğin güzel çizgi romanlar var mı?

Çok güzel bir karar vermişsin. Türkiye'de çizgi-romanlar da patlama yaşıyor şu sıra, seçenek çok fazla. Sana tüm New Avengers serisini öneririm ama hepsini bulman zor olabilir. (12 cilt'ten fazla.) Olmadı Avengers Vs. X-Men'e bak, Avengers'a bak, Avengers Spider-Man'i dene. JBC'den de Batman'ler var piyasada, orada da Baykuşlar Divanı çok iyi. Daha da değişik bir şeyler istersen Chew ve Harbinger çok iyidir.

6. Abi bilim-kurgu, fantastik. aksiyon türlerinde film önerir misin? Şu sıralar ihtiyacım var.

Bana böyle aniden tavsiye sorulunca aklıma resmen hiçbir şey gelmiyor, iyi mi... Bilim-kurgu olarak Interstellar bombaydı elbette. Lord of the Rings falan diyeceğim fantastik olarak da, o da olmayacak. Dur ben sana kaynak söyleyeyim iyisi mi: bit.ly/1PHTOSE

Sorularım bitti. Aslında daha var ama onları da sonra yazarım. Son zamanlarda pek oyun oynayamıyorum, malum TEOG var ama LEVEL sayesinde oyunları takip ediyorum. Sorularımı yayımlarsanız çok sevinirim. Görüşmek üzere. Sağlıcakla kalın.

TEOG'da başarılar diliyoruz sana Kerem; oyun dünyasına geri dönünce tekrar görüşelim.

Kerem MÜFTÜOĞLU

YURTÇU BİR OYUNCU

Selamlar Tuna abi ve LEVEL ailesi nasılsınız? Ben iyiyim fakat yurttan kalıyorum ve oyun yok o yüzden. Size birkaç sorum var, sorularına geçeyim.

Selamlar Furkan. Yurttan oyun olmuyor demek... İçeri gizlice 40" bir TV sokamaz-

sın herhalde, değil mi? Gerçi yapsan bile odadakilerden sana fırsat kalmaz. Olmadı... Gel sorulara bakalım madem.

1. Malum yurttayım ve sadece PSP'm var. Bana birkaç PSP oyunu önerir misin Tuna Abi?

Allah, PSP mi dedin? O duruyor mu hala bir yerlerde? Bari ailen bir PS Vita alsaymış... PSP'de GoW: Chains of Olympus iyiydi, GTA: Chinatown Wars güzeldi, Burnout Legends, Tekken Dark Resurrection da gayet hoştu. Bunlara bir bak bakalım...

2. Oynama fırsatım olursa MGS V:

Phantom Pain'i almak istiyorum ve Peace Walker ile hazırlık yapıyorum. Bunun dışın-

da bana önerebileceğin birkaç oyun var mı?

Hangi konsol için?

Market bölümüne baktın mı? Bakmadın mı? Neden?

3. Abi MGS'de Big Boss kötü karakter mi? Ve Kojima Konami ile neden anlaşamadı?

Big Boss bakış açısına göre her türlü yöne çekilebilir, öyle tek bir cevap veremeyeceğim. Hideo Kojima da Konami'de büyük ihtimalle yükseldi de yükseldi ama

Konami kurumsal bir şirket olduğundan sürekli önüne taş koydu, Kojima da delirdi sonunda. Adam ayrılınca, "kurtuldum" dediğine göre büyük eziyet çekiyormuş.

4. Abi yurttan kaldıysan oyunlarla başını nasıl koparmadın?

Yurttan kalmadım hiç çünkü okulum hep ailemin olduğu şehirdeydi. Zaten 30 yıl kadar aynı evde oturdum, maşallah. Hürrem Sultan bile aynı sarayda daha kısa oturmuş. (Müthiş benzetme.)

Sorularım bu kadardı, yayımlarsanız sevinçten yurdu ayağa kaldırırm. Şu anda beni oyunlara bağlayan LEVEL dergisine sonsuz teşekkürler. Saygı ve sevgilerimle...

Yurdu birbirine katmana sebep olduğumuz için biz de mutluyuz Furkan. Tekrar bekleriz, iyi yurtlar...

Furkan ALKAYA

HAYALPEREST

Merhaba Tuna Abi! Güneşli bir New York sabahında, Empire State binasının önünden yazıyorum demek isterdim ama diyemiyorum. Çünkü okul sıralarında, soru bankalarıyla boğuşuyorum. Son sınıf olmamama rağmen YGS-LYS maratonuna başladım. Bu sebeple oyunları eskisi kadar sıkı takip edemiyorum. Sana yazmayalı baya olmuş... **Ama gerçekten Amerika'da o kadar güzel kafeler var ki, camdan dışarı bakıp dizüstü bilgisayarınla çalışmak, bir şeyler**

yapmak çok güzel olabiliyor. Burada kafeden dışarı baktığında anayol görürsün büyük ihtimalle... Bakalım neler sormuşsun Sergen bunca zaman sonra.

1. Tarih ne güzel şey değil mi Tuna Abi? Ben çok seviyorum. Sürekli tarihi oyunlar oynuyorum. Mount&Blade: Warband, Crusader Kings II ve Total War gibi. Bana bu tarz da, bağımlılık yapacak oyun önerebilirsen sevinirim.

Ben tarihi hiç sevmezdim, hiçbir savaşı aklımda tutamazdım, hangi millet niye birbirine gıcık olurdu asla anlamazdım. Tarih merakı aslında yaşla birlikte de artan bir olgu gibi geliyor bana ama sende tersi olmuş.

Demek ki sen de ileride hiç ilgilenmeyeceksin! (Düz mantık.)

Aa soru bu değilmiş, saçma sapan muhabbete daldım.

Tarih konulu oyun diyorsan elbette Civilization V'i de o listeye eklemelisin.

2. Sana son yazdığım Mafya serisini sormuştum. Ondaki hemen sonra Mafya 3 fragmanı çıktı. Açıkçası hayal kırıklığına uğradım.

Oyun Saints Row'a benziyor.

Silahlarla araba patlatma falan vardı...Gerçekçilik dışı şeyler çok gibi görünüyor. Umarım oyun videodaki gibi değildir. Bu konu hakkında sen ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Sorma, Mafya III beni de hiç tatmin etmedi görüntüleriyle. Resmen sevmek istiyorum oyunu ama oyun beni itiyor şu sıra. Dur bakalım, oyunu biraz daha geliştirebilirler de ondan sonra karar veririz.

3. Burayı ilan panosu olarak kullanabilir miyim? Hem, sen de beni eklelersin belki? (Yazar burada küçük bir umut ışığı yakaladı.) Steam kullanıcı ismini yazacağım ve buradaki çok değerli LEVEL takipçileri beni ekleyecek. Çok güzel olur bence. Yasaksa burayı yayımlayabilirsiniz. Steam kullanıcı adım: Ares_TR **Elbette ki kullanabilirsin de durup dururken insanlar seni niye ekleyecek, onu bilemedim. Keşke "şu oyunları oynamak isteyenler eklesin..." gibi bir ibare de ekleyesdin, o zaman daha garantili olurdu. Siz yine de Sergen'i ekleyin arkadaşlar, sanırım tatlı bir insan. (Soyadından gittim.)**

Derginizde yazmak isterdim ama dediğim gibi, sınav yaklaşıyor. Güzel bir üniversite kazanırsam yazabilirim. (Umarım.) Bedenen yanınızda olmasam da, ruhen hep yanınızdayım. Yani, arkana kollasan iyi edersin Tuna Abi. Her an yanında hayalet olarak belirebilirim. Her neyse, çok uzattım. Kendinize iyi bakın Tuna Abi ve LEVEL ahalisi! Keyifli oyunlar!

Arkamdan ne işler çevireceksin Sergen?! Ha hayalet olacaksın. Okey o zaman. Kendine iyi bakasın, görüşürüz.

Sergen TATLI

"Ben tarihi hiç sevmezdim, hiçbir savaşı aklımda tutamazdım, hangi millet niye birbirine gıcık olurdu asla anlamazdım"

50 STICKER 22 POSTER + TAKVİM + CNBLUE DERGİSİ

ARALIK 2015 * FİYATI 6.00 * NO. 12

heygirl

HEDİYE
TAKVİM

KENDİN YAP!

ONE DIRECTION



22 ÖZEL EK
POSTER CNBLUE

+



S.54
JUSTIN
Amacına
ulaştık

S.34
BELLA
Havada aşk
kokusunu var

S.52
VINI
Neler anlattı
neler!

S.56
SELENA
Kanatsız
melegimiz

3,2,1...
GERİ SAYIM BAŞLADI
YENİ YIL ÇITIRLARI
AVLANDI!

K-POP SEVDAMIZ BİTMEZ!



50
Sticker

2016
ARALIK TAKVİMİ
SAYISINI KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Space Engineers

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Yaklaşık iki senedir erken erişimde yer alan oyun geçtiğimiz günlerde çok büyük bir güncelleme yayınladı ve yüzeyine iniş yapabileceğiniz, yerleşebileceğiniz ve madencilik yapabileceğiniz gezegenler oyuna eklendi. Kerbal Space Program'ın en büyük rakibinin her zamankinden iyi görüldüğü kesin, önemli olan doğruyu bulana kadar tekrar ve tekrar başarısız olmaya hazır mısınız? Keşke fotoğrafta gördüğünüz bu atlayış o kadar kolay olsaydı...



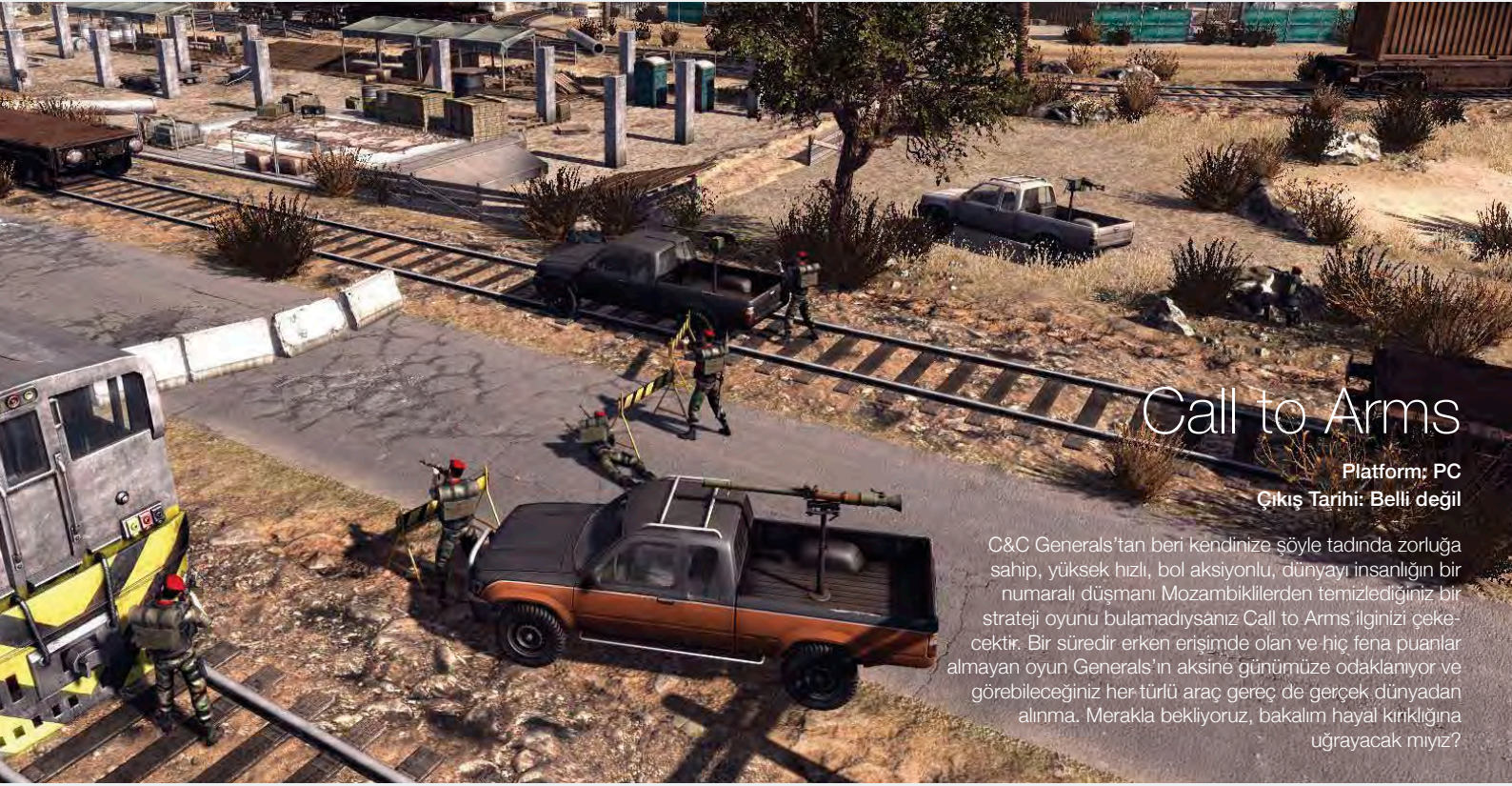
Valkyria: Azure Revolution

Platform: PS4

Çıkış tarihi: 2016

Sanatsal açıdan güzel gözükken oyunların neden devamı gelmiyor diyenler buraya. Üzeri texture kaplıymış gibi gözükken muhteşem grafiklere sahip Valkyria serisinin yeni üyesini, önümüzdeki yıl PS4'e özel olarak bekliyoruz. Yıllar öncesinin Vagrant Story'sini anımsatan sanatsal tarzı ile büyük beğeni toplayan ve ilk oyunun Remastered olarak önümüzdeki günlerde yeni nesle geleceğini de hatırlatmış olalım.





Call to Arms

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli değil

C&C Generals'tan beri kendinize şöyle tadında zorluğa sahip, yüksek hızlı, bol aksiyonlu, dünyayı insanlığın bir numaralı düşmanı Mozambiklilerden temizlediğiniz bir strateji oyunu bulamadıysanız Call to Arms ilginizi çekecektir. Bir süredir erken erişimde olan ve hiç fena puanlar almayan oyun Generals'ın aksine günümüze odaklanıyor ve görebileceğiniz her türlü araç gereç de gerçek dünyadan alınma. Merakla bekliyoruz, bakalım hayal kırıklığına uğrayacak mıyız?



Kona

Platform: PC, PS4, Xbox One
Çıkış tarihi: Belli değil

Bir savaş gazisi olarak işe alınıyor ve işverenimizin köylüler ile bir bakır madeni konusunda yaşadığı anlaşmazlığı gidermek üzere Kuzey Quebec'e doğru yola çıkıyoruz. Berbat hava koşullarında ulaştığımız kasabada bırakın patronunuzu birlikte tek bir canlı bile çıkmıyor karşımıza. Biz de sobanın üzerinde kestane çevirmeyi bırakıyor ve ne olup bittiğini bulmaya çalışıyoruz. Bir buçuk yıl önce Kickstarter'a giren oyun nihayet yüzünü gösterdi, heyecan yaptık!



Lütfi Kırdar
Fuar Merkezi
**17-20
Aralık**



GameX 2015

Geride Sayım Başladı!

Türkiye'nin en büyük oyun fuarı olan ve her yıl LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilen GameX oyun fuarı kapılarını 17-20 Aralık tarihleri arasında onuncu defa açacak ve Lütfi Kırdar Fuar Merkezi yine oyuncular ile oyun sektörünün buluşma merkezi olacak. Oyunseverlerin her yıl merakla

2015'de oyunseverlerle buluşacak. GameX ziyaretçileri bir yandan oyun oynarken, diğer yandan bu oyunlarda gerçekleşecek olan hediyeli yarışmalarda kıyasıya mücadele edecek. Ayrıca Türkiye'de ilk defa yayınlanacak olan oyunlar da ilk kez GameX'de oyuncular ile buluşacak.

lar mobil oyun, ürün ve uygulamaları da GameX 2015'de oyunseverlerle buluşturmaya hazırlanıyor. Fuarda mobil oyunlar üzerinden hediyeli yarışmalar yapılacak.

e-Spor

Son yılların yükselen değeri e-Spor, kendisini GameX'in her metrekaresinde hissettirecek. Fuar katılımcıları turnuvalar düzenleyecek, Türkiye'nin en ünlü e-Spor takımları ve oyuncularının imza törenleri yapılacak, profesyonel oyuncular fuar ziyaretçileri ile gösteri maçları yapacak.

"GameX ziyaretçileri bir yandan oyun oynarken, diğer yandan bu oyunlarda gerçekleşecek olan hediyeli yarışmalarda kıyasıya mücadele edecek"

beklediği GameX; GNCTRKCLL, Vestel, TeknoSA gibi Türkiye'nin en büyük markalarının sponsorluğunda gerçekleşecek.

GameX 2015'de bizleri neler bekliyor?

PC Oyunları

Dünyada popüler olan birçok oyun GameX



Konsol Oyunları ve Simülasyonlar

GameX 2015'e katılan birçok firma stantlarında dünyanın en popüler konsol oyunlarını oynayacak ve bu oyunlarda hediyeli yarışmalar yapacak. Ayrıca en yeni teknoloji ile yapılmış olan dijital eğlence ürünleri de GameX 2015'de yerini alıyor. Yarış oyunları severlerin de ilgi ile beklediği simülasyonlar birçok stantta yerini aldı. Türkiye'nin ünlü motor sporları pilotları da katılımcılarımızın misafirleri olarak GameX'de oyuncular ile tanışacak ve yarışacak. Eğer yarış pilotluğuna meraklıysanız Nissan Gran Turismo Academy'nin GameX 2015'deki sürprizini kaçırmayın!

Mobil Oyunlar

Gnctrkcll, Vestel, Netmarble gibi katılımcı-

Cosplay

GameX ziyaretçilerinin büyük ilgi gösterdiği Cosplay sanatçıları ve Cosplay yarışmaları yine GameX'de olacak. Fuar ziyaretçileri de serbest Cosplay çalışmaları





ları ile GameX'e gelebiliyor ve diğer ziyaretçilere çalışmasını sergileyebilecek.

Oyuncu Ekipmanları

Ulusal ve uluslararası birçok oyuncu ekipman ve bilgisayar markaları GameX'de ürünlerini sergilemeye devam ediyor. En iyi ve en yeni oyuncu bilgisayarları, klavye, mouse, kulaklık, vb ürünleri GameX'de test edebilirsiniz. Ayrıca beğendiğiniz ürünleri GameX 2015'e özel indirimlerle satış noktalarından satın alabilirsiniz.

Youtuber, Streamer ve Oyuncular GameX'de Buluşuyor

Geleneksel hale gelen takipçi buluşmaları büyüyerek devam ediyor. Türkiye'nin ünlü video içerik üreticileri ve takipçileri GameX'de buluşuyor. Yayıncılar ve takipçileri birlikte GameX'i dolaşiyor ve oyunları oynuyorlar.

Ödüller ve Hediye Ürünler

GameX 2015 katılımcı markaları oyuncular için yine birbirinden güzel hediyeler hazırlıyor. Yarışmalar ve çeşitli etkinliklerle verilecek olan hediyeler, yine oyuncu çantalarını GameX 2015 katılımcılarının hediyeleri ile doldurup taşıracak.

Seminer, Panel ve Atölyeler

OYUNDER, GameX 2015'de zengin bir içerik ile yerini aldı. Bağımsız "Oyun Geliştiriciliği, Oyun Yayıncılığı, Kamu Destek ve Teşvikleri, Oyun Dünyasında Kadınlar" gibi başlıklarla seminer, panel ve atölyeler düzenleyecek olan OYUNDER; oyun sektörüne merak duyan herkesi bilgi ve birikimleri ile donatacak.

"GameX 2015'de oyunseverleri neler bekliyor?" sorusunun cevabını burada bırakıp, "bunları ve daha fazlasını GameX 2015 fuar



alanında görebilirsiniz" demek daha pratik geliyor. 100'ün üzerinde marka ve firmanın katılımı ile gerçekleşecek olan GameX 2015 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı hakkında daha detaylı bilgi ve ücretsiz online davetiye için www.gamex.com.tr resmi web sitesini ziyaret edebilirsiniz. ■





BlizzCon 2015

“Fırtına”nın oyunları...

Yıllar su gibi geçiyor. World of Warcraft’a (WoW) başladığım gün adeta dün gibi. Ancak bakıyorum da üzerinden 11 yıl geçmiş bile. Bir Yüzüklerin Efendisi hayranı olarak WoW’a yeni başladığım zamanlar “Keşke bu oyunun filmi çıksa da izlesek. Ne de güzel olurdu...” diye iç geçirirdim.

Eminim WoW oynayan birçok insanın beklentisi de bir filmin çıkması yönündeydi. Seneler birbirini kovaladı ama hiç kimsenin bu hayali gerçekleşmemişti. Ta ki 2013 yılında BlizzCon’da duyurulana kadar...



Warcraft Movie

BlizzCon 2015’in belki de en çok beklenen olayı Warcraft filminin fragmanıydı. Yıllar süren bekleyiş, -az da olsa- gösterilen fragman ile sona erecekti. Derken fragman yayımlandı. Kimi pek bi’ beğendi, kimiyse beklemediğini bulamadı. Bense beğenenlerin tarafındayım. Özellikle mekanların oyundan filme birebir aktarılmış olması en sevdiğim noktalardan biri oldu. Mesela; fragmanı dikkatlice seyrederseniz Westfall’daki Harvest Golem’leri görebilirsiniz. Fragmanda en çok beğendiğim mekan ise tartışmasız Redridge Mountains oldu. Elbette fragmanda Murloc görmedik ama Redridge Mountains kıyılarında yer alıp almayacaklarını merak etmeye başlamadım değil doğrusu. :) Bekleyiş 10 Haziran 2016’da sona erecek.

World of Warcraft: Legion

Elbette ki açılış seremonisinin bir diğer yıldız ismi, World of Warcraft’ın yeni eklenti paketi Legion’dı. Blizzard’ı takip edenler bilir ki herhalde konu sinematik olunca Blizzard’dan daha iyisi yoktur. Legion’ın sinematik videosu da yine ağızların suyunu akıtacak cinstendi. Ancak oyun konusun-

da ilk defa çok umutlu değilim. Tamam Artifact silahlar ekleniyor olabilir ama bu da her sınıfın elinde aynı cinsten silah olacağı anlamına geliyor. Hadi herkesin elinde yer almasını geçtim, hikaye anlamında da tam bağdaştıramadım açıkçası. Düşünün ki etrafta yüzlerce Doomhammer, Ashbringer... Güzel sayılabilecek bir yenilik ise artık tüm haritanın oyuncunun seviyesine göre ayarlanacak olması. Yani level kasmak için hangi bölgeye gitmek isterseniz isteyin her mob, her görev sizin seviyenize göre değişiklik gösterecek. Panellerde verilen bir örneği sizlerle paylaşmak istiyorum. Buna göre; arkadaşınız 106. seviyede, siz de 102. seviyedesiniz ve beraber görev yapmak istiyorsunuz. Her ikiniz de aynı noktada görev





Towers of Doom haritası ve sırasıyla;
Cho'gall - Lunar - King Genn Greymane

yaparken etrafta yer alan yaratıklar arkadaşınıza 106 size 102 level olarak gözükcek. Ayrıca bu sistemin bir diğer iyi tarafı ise; düşük seviye bir bölgeyi sadece seviye atlatırken kullanıp bir daha uğramazlık yapmayacağız. Şöyle bir örnek versem daha açıklayıcı olacak sanırım; 92. seviyede Gorgrong'a geçtiniz, 94-95 gibi oradan çıktınız ve belki de koca expansion boyunca topu topu 2-3 defa uğradınız. Halbuki yeni gelecek sistem ile artık bölgelerde daha çok vakit geçirmek için sebepler bulunacak.

Heroes of the Storm

Bana göre Blizzcon 2015'in yıldızı Heroes of the Storm'du. Yeni haritadan tutun da tanıtılan karakterlere kadar muazzamdı. BlizzCon'da tanıtılan ve hemen akabinde bizlere sunulan Cho'gall isimli kahraman ile başlamak istiyorum. Warcraft evreninden olan Cho'gall, iki kafası bulunan ve bu kafaların birbirleriyle sürekli olarak tartıştığı bir ogre. İki kafalı olmasından yola çıkarak Blizzard bu kahramanı oyuna çok yaratıcı bir şekilde aktarmış. Cho'gall'ı iki kişi oynuyoruz! Evet, Cho'yu bir kişi, Gall'ı ise bir diğer kişi oynuyor. Warrior olarak oyunda yer alan Cho'yu kontrol eden kişi Cho'ya özel yeteneklerin yanında aynı zamanda hareket yönünü de kontrol ediyor. Gall ise Assassin sınıfına giriyor ve Cho'nun vücuduna bağlı olduğundan dolayı hareket etme kabiliyeti yok. Dolayısıyla Cho nereye Gall oraya... Oyun deneyimi konusunda da oldukça eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Hele ki karakteri oynayan iki kişi oyun içinde iyi anlaşabiliyorsa ortaya çok sağlam

bir karakter çıkıyor.

Cho'gall'ın dışında BlizzCon'da iki yeri kahraman daha tanıtıldı. Bunlardan ilki King Genn Greymane; Worgen olmasından dolayı hem yakın dövüş (Worgen formundayken), hem de uzaktan (İnsan formundayken) dövüşebiliyor. Açıkçası en çok beklediğim karakterlerden biri olduğunu söylemeliyim. Bir diğer kahraman ise Warcraft III'ten tanıdığımız Lunara. Night Elf'imsi bir karakter olan Lunara yine Assassin sınıfında ve uzaktan dövüşebiliyor. Ayakları bir geyiğe benzediğinden dolayı bineğe binemiyor ancak buna alternatif olarak diğer kahramanlara oranla %20 daha hızlı hareket edebilme kabiliyetine sahip ancak bu özelliğin büyük haritalarda dezavantaj olacağını söylemekte fayda var. Sağlık ve mana doldurmak için merkeze gidip tekrar savaş alanına dönmesi zaman alacaktır. Harita demişken yeni gelecek olan Towers of Doom (Siz bu yazıyı okurken gelmiş olacak bile!) söz etmeden olmaz. Üç koridorun oluşacak olan bu haritanın en büyük özelliği düşman kulelerini yıktıkça, o kulelerin sizin olacak olması. Düşman Nexus'una saldırmadan önce de tüm kulelerin tarafınızdan kontrol edilmesi gerekiyor...

Overwatch

Evet son olarak geldik Overwatch'a... Öncelikle öğrendik ki Overwatch free to play olmayacaktı. Nedense birçoğumuza ücretsiz olacak gibi gelmişti doğrusu. Ancak şöyle bir düşününce; Blizzard hiç bir zaman "Overwatch ücretsiz olacak" dememişti. Neden böyle bir düşünceye

kapıldık, bilmiyoruz. Bu üzücü sayılabilecek haberdan sonra bir de sevindirici haber verelim; Overwatch PC haricinde PlayStation 4 ve Xbox One'larımıza da geliyor! Her ne kadar "Konsolda FPS olmaz" şeklinde diretenlerden olsam da, birçok oyuncu için sevindirici bir haber... Koltuğa yayılıp Overwatch oynamak keyifli olacak doğrusu.

Evet bir BlizzCon'u daha geride bıraktık. Hemen ufak bir not; önümüzdeki sene Warcraft remake'i gelirse şaşırmanın! :) Seneye yine bir başka BlizzCon ile bu sayfalarda görüşmek üzere diyorum arkadaşlar... ■

Overwatch geliyor!

Overwatch'un tüm versiyonlarında 21 kahraman da yer alacak. Standart versiyonu, Widowmaker için Noire kostümü (Ön sipariş bonusu) içerecek ve sadece PC için satışa çıkacak. Overwatch Origins versiyonu PC, Xbox One ve PlayStation 4 için yayınlanacak. Beş adet Origin Kostümü ve Blizzard'ın diğer oyunlar için ufak hediyeler içerecek. Son ve en büyük paket olan Overwatch Collector's Edition'da beş adet Origin kostümü, Soldier 76 figürü, oyunun soundtrack'i ve art kitabı yer alacak.





JRPG özleminde olanlar, buraya!

Grand Kingdom Japonya'da piyasada

Rasmen iyi bir JRPG oynamayı arasılar geçti. Düşünün ki hala aklımda PSP'deki Jeanne D'Arc falan var! Halim çok kötü, bir yerlerden "Ni no Kuni 2" haberi gelse, oraya bizzat gidip görüşeceğim, o derece heyecana açım. JRPG'lerin değişmez adresi PlayStation sistemlerindeyse durum pek iç açıcı değil son dönemlerde. PS4 iyiden iyiye Amerikan oyunlarının konsolu haline geldi zaten, Wii U deseniz Türkiye'de adı geçmiyor; biz de kaldık PS Vita'ya. PS Vita emin olun şu anda Uzak Doğu oyunlarının en fazla görüldüğü sistem. Tabii bu Uzak Doğu oyunları sadece Japonca olarak bulunabildiğinden yine elde var sıfır diyebiliriz. Neyse ki bazı sevimli firmalar Uzak Doğu'da piyasaya sürdükleri oyunları batı kıyılarına da uyarlamayı hedef bilmiş ki Grand Kingdom gibi bir oyunu da buralarda görebileceğiz.



Spike Chunsoft tarafından hazırlanmakta olan Grand Kingdom, baştan sona Japonya kokan bir taktiksel RPG oyunu. Grafikler muazzam (Retro değil –nihayet!), efektler müthiş, karakterler göz boyuyor, mekanlar iyi... Yani iyi bir anime maratonundan sonra oynanabilecek en uygun JRPG diyebilirim şimdiden.

Senaryoda tam olarak neler döndüğünü kısıtlı Japoncam ile anlayamadım maalesef ama birileri, birileriyle yine savaşa tutuşmuş durumda. Bu dünyada da dört tane farklı güç hüküm sürüyor. Dört güç birbiriyle itişirken de biz savaş alanına geliyoruz ve bize soruluyor: Hangi tarafı seçeceksin? Evet, oyunda bir taraf olma durumu var ama dilersek bu işe hiç bulaşmayabiliriz bile; bağımsız olarak oyunda yer almamız mümkün olacak. Taraf seçtiğimizde de işin online kısmı devreye girecek ve haftalık, aylık güç mücadelelerinde kazanan tarafta olmaya çalışacağız. (Büyük ihtimalle hediyeler de beraberinde gelecek.)

Bir ton sınıf bulunuyor oyunda. Fighter, Blacksmith, Lancer, Hunter, Rogue, Medic, Alchemist, Witch derken Dragon Mage sınıfı göze çarparı ve "EVET BUI!" diye bağıryorsunuz. Neyse ki oyunda tek bir karakteri kontrol etmiyoruz da beğendiğimiz sınıfları bir bir karakterlerimize uygulayabiliyoruz.

Oyunda toplamda dört tane karakteri kontrol ediyoruz ve hepsi üzerinde tam kontrolümüz var. Savaşlar sıra tabanlı gerçekleştiği için her karakterin özelliklerini de ezberle bilip savaşı buna göre yönlendirebiliyoruz. Karakterler üzerindeki hakimiyetimiz sadece sınıflar ve sınıfların getirdiği yeteneklerle de sınırlı değil işin güzel tarafı. Her karakterin görüntüsüyle, büyük bir seçenek arşivi sayesinde oynayabiliyoruz. Burada olan biteni basit bir renk paleti seçeneğiyle sınırlamayın sakın; bir sınıfın bir üyesini, bir diğerinden bir hayli farklı hallerle getirebileceğimiz çoktan gösterime girdi bile.

Grand Kingdom PS4 ve PS Vita için hazırlanmakta. Oyunun Grand Kingdom Lite adında bir demo versiyonu da piyasada (Japonca) ve büyük ihtimalle oyun İngilizce olduğunda bu Lite konusu da aynen uygulanacak. Demo versiyonunun güzelliği, demoda yarattığınız tüm karakterleri ve diğer ne varsa her şey, tam oyuna taşıyabilecek olmanız. Spike Chunsoft burada bayağı iyi bir strateji belirlemiş bana sorarsanız; oyunu denedikten sonra alabilmeyi diğer firmalar da adet edinmeli. İşin özü JRPG hayranlarının takip etmesi gereken bir oyun Grand Kingdom. Hele ki PS Vita sahibiyse, şimdilik bundan daha büyük bir hevesle beklenecek başka bir oyun yok... ■

Knight Online'ın ikinci özel sayısı bayilerde!

Üstelik, toplam **120 TL promo kodu** hediye!

Knight Online bugüne kadar Türkiye topraklarında kimsenin öngöremeyeceği kadar büyük kitlelere hitap etti ve müthiş bir başarı kazandı, adeta yaşayan bir efsane haline geldi. On yılı aşkın süredir bir kalmayı başarabilen ve Türkiye'de oyun oynama alışkanlıklarının değişmesine ciddi katkıları bulunan Knight Online'ın ikinci sayısı yine dopdolu, üstelik bu defa toplam 120TL değerinde kod hediye ediyoruz (60tl Knight

Online + 60tl Kingdom Online için). Knight Online özel sayımızda oyuna başlamayı düşünen veya yeni başlayan oyuncuların ısınma süresini kısaltacak bir başlangıç rehberinden, oyundaki her detayı derinlemesine inceleyen Knight Online Rehberi'ne, NTTGame'in yeni gözdeleleri Kingdom Online ve Phantomers'in incelemelerine kadar onlarca detay bulabilirsiniz, üstelik sadece 10TL!





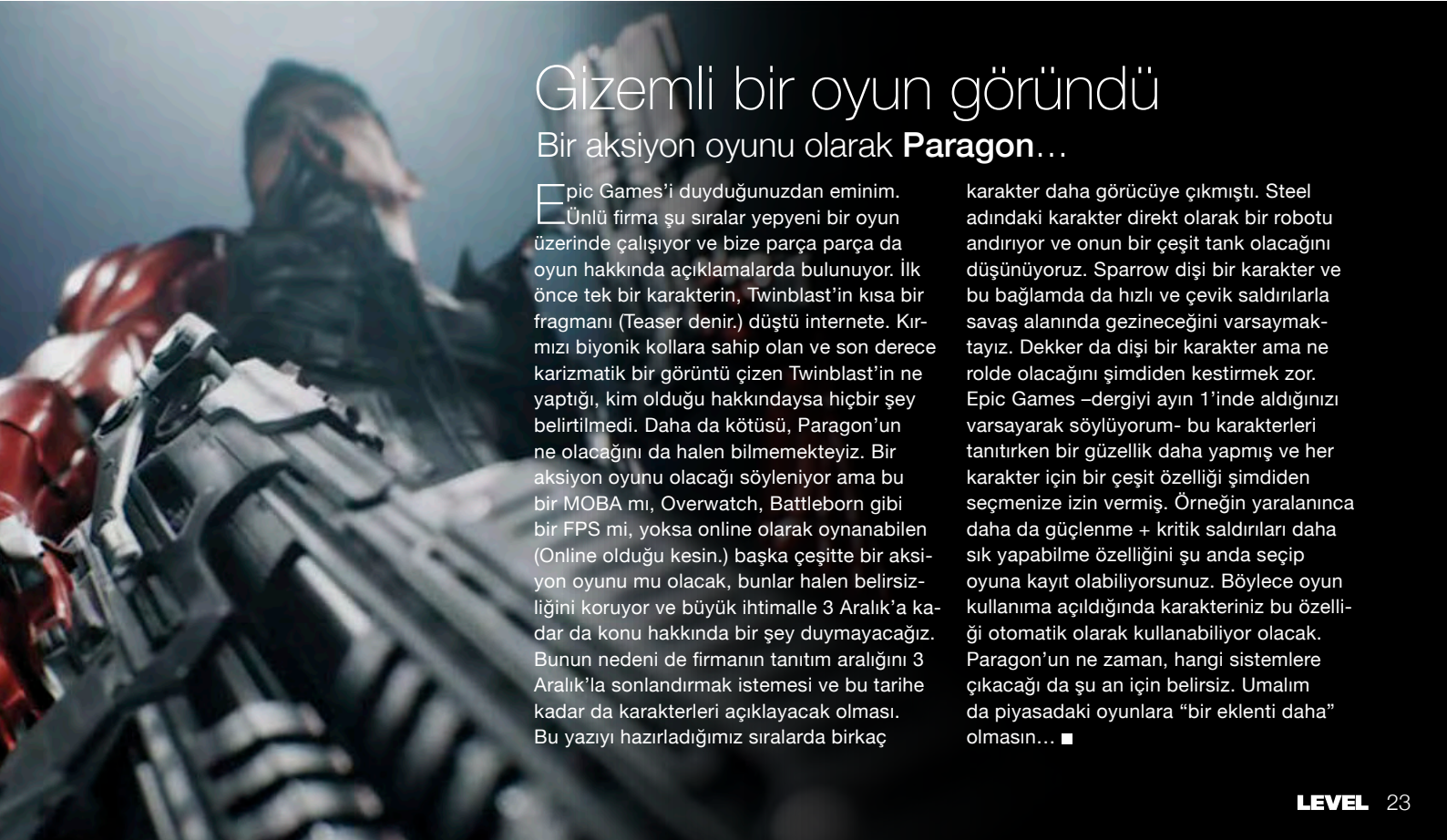
Kırmızı bir yumaktan fazlası

Unravel bizi çok farklı bir serüvene davet ediyor

Daha önce de dergimizin konuğu olan Unravel, EA'in ellerinden çıkmaya hazırlanan, ilginç bir oyun. Özünde bir çeşit platform oyunu fakat görselliği ve oynanışıyla bir hayli etkileyici bir tecrübe sunacak, şimdiden söyleyeyim. Oyunda kırmızı bir "şeyi" kontrol ediyoruz. O bir insan değil, hatta insanlardan çok ama çok ufak bir varlık. Bir çeşit bez bebek olduğundan şüpheleniyorum onun ve bunu düşünmeme yol açan en büyük etken de arkasından uzanan sonsuz iplik... Evet, karakterimiz ucu açıkta kalmış olan bir ip parçasını peşine takmış bir şekilde yürüyor ve bundan daha ilginç, o iple birçok iş hallediyor.

Yayımlanan oyun içi görüntülerden anladığımız üzere oyunun pek de yormayacak bir platform kısmı olacak ve daha da yorucu olan bir bulmaca tarafı. Örneğin bir bölgeye geleceğiz, önümüze aşılması mümkün olmayan bir kapı çıkacak. Bunu açmak için ne yapacağımıza bakacağız ve bir çark dikkatimizi çekecek. Peşimizden sürüklenen ipi bir yere bağlayıp daha sonra bu çarka atladıktan sonra onu çevirmeye başlayacağız ve kapı açılacak. Peşimizden sürüklenen ipi çeşitli yerlere bağlayıp bununla birçok iş yapabileceğimiz gibi, onu iki farklı noktaya bağlayıp bir trampolin gibi de kullanabileceğiz. Elbette hazır ipi ger-

mişken bunu bir yol gibi kullanma olasılığımız da var. Hatta bu ipin üzerine çeşitli cisimleri çekip onları yüksekere çıkartabiliyorsunuz. Unravel'in bulmacaları ve oynanışı yeterince iyiyken, EA buna bir de şahane bir görsellik ekliyor. Oyunun görselliğine daha ilk dakikadan vuruluyor ve oyunda ilerledikçe, eklenen yeni mekanlar sayesinde atmosfere tam anlamıyla kapılıp gidiyorsunuz. 2016'nın belki de en iyi gözüken oyunlarından biri olacak Unravel, şimdiden bu konuda iddiamı ortaya koyayım. 9 Şubat'ta PC, PS4 ve Xbox One için piyasaya sürülecek olan Unravel'i beğenmeme olasılığınız çok güç. ■



Gizemli bir oyun görüldü

Bir aksiyon oyunu olarak **Paragon**...

Epic Games'i duyduğunuzdan eminim. Ünlü firma şu sıralar yepyeni bir oyun üzerinde çalışıyor ve bize parça parça da oyun hakkında açıklamalarda bulunuyor. İlk önce tek bir karakterin, Twinblast'ın kısa bir fragmanı (Teaser denir.) düştü internete. Kırmızı biyotik kollara sahip olan ve son derece karizmatik bir görüntü çizen Twinblast'ın ne yaptığı, kim olduğu hakkında hiçbir şey belirtilmedi. Daha da kötüsü, Paragon'un ne olacağını da halen bilmemekteyiz. Bir aksiyon oyunu olacağı söyleniyor ama bu bir MOBA mı, Overwatch, Battleborn gibi bir FPS mi, yoksa online olarak oynanabilen (Online olduğu kesin.) başka çeşitte bir aksiyon oyunu mu olacak, bunlar halen belirsizliğini koruyor ve büyük ihtimalle 3 Aralık'a kadar da konu hakkında bir şey duymayacağız. Bunun nedeni de firmanın tanıtım aralığını 3 Aralık'la sonlandırmak istemesi ve bu tarihe kadar da karakterleri açıklayacak olması. Bu yazıyı hazırladığımız sıralarda birkaç

karakter daha görücüye çıkmıştı. Steel adındaki karakter direkt olarak bir robotu andırıyor ve onun bir çeşit tank olacağını düşünüyoruz. Sparrow dişi bir karakter ve bu bağlamda da hızlı ve çevik saldırılarla savaş alanında gezineceğini varsaymaktayız. Dekker da dişi bir karakter ama ne rolde olacağını şimdiden kestirmek zor. Epic Games -dergiyi ayın 1'inde aldığınızı varsayarak söylüyorum- bu karakterleri tanıtırken bir güzellik daha yapmış ve her karakter için bir çeşit özelliği şimdiden seçmenize izin vermiş. Örneğin yaralanınca daha da güçlenme + kritik saldırıları daha sık yapabilme özelliğini şu anda seçip oyuna kayıt olabiliyorsunuz. Böylece oyun kullanıma açıldığında karakteriniz bu özelliği otomatik olarak kullanabiliyor olacak. Paragon'un ne zaman, hangi sistemlere çıkacağı da şu an için belirsiz. Umalım da piyasadaki oyunlara "bir eklenti daha" olmasın... ■



Güç, artık daha da yakın

LEGO® Star Wars™ yeni film ürünlerine merhaba

LEGO® Star Wars™ evrenindeki macera tüm hızıyla devam ediyor. Yeni Star Wars™ filmi 'Güç Uyanıyor' için Millennium Falcon™'un da aralarında olduğu 7 LEGO Star Wars™ ürünü Türkiye'deki raflarda yerini aldı. 18 Aralık'ta vizyona girecek Star Wars™ efsanesinin devamı niteliğindeki yeni film yine iyi ve kötü arasındaki mücadeleyi anlatıyor. Detaylı LEGO setleri, yedi yaş üzeri herkese yeni maceraları ve kendi LEGO Star Wars™ dünyalarını yaratılma fırsatı sunuyor. Kylo Ren'in Command Shuttle™'i TM veya Poe'nun X-Wing Fighter™'i TM gibi havalı setler LEGO® ve Star Wars™ hayranlarına keyifli bir oyun deneyimi

vadediyor. 'Güç Uyanıyor' filminden yeni LEGO modelleri Star Wars™ hayranlarına yepyeni bir LEGO Star Wars™ macerası sunuyor. Her yaşta LEGO hayranları yeni setler oluşturarak modellerin özelliklerini keşfedecekler. Örneğin karanlık taraftan Kylo Ren'in aracı Command Shuttle™ açılıp kapanan depo kapakları kanatlardaki yaylı fırlatıcılar ve uzayabilir kanatlara sahip. Poe'nun X-Wing Fighter™'i TM da aynı şekilde birbirinden detaylı özellikleri barındırıyor. Aracın açılıp kapanan iniş takımı, ayarlanabilir kanatları, Poe Dameron'un minifigürü ve BB-8 astromech droidinin kokpite çıkmasını sağlayan merdiveni bu özelliklerden sadece birkaçı.

7 yeni LEGO Star Wars™ seti arasında efsanevi klasik araçlar da yer alıyor. Örneğin, LEGO severler Millennium Falcon™'un™ yeni versiyonu ile buluşuyor. Bu harika model Chewbacca ile R2-D2'nun satranç oynadığı holografik satranç tahtasına ve mürettebatın saklanabileceği gizli bir bölmeyle sahip. Han Solo, Chewbacca, Rey, Finn ve Tasu Leech minifigürleri de bu setin içerisinde yer alıyor. Rey'in Speeder™'i TM ve First Order Transporter™ modelleri ise 'Güç Uyanıyor' filmiyle birlikte ilk defa LEGO Star Wars™ evrenine yeni katılan farklı özelliklere sahip ürünler arasında. ■



We Leave No Game Behind

Gaming Istanbul 2016'ya sayılı günler kaldı...

Dijital Eğlence ve Video Oyun Fuarı Gaming Istanbul, Türk oyun severlerinin yıllardır özlemini duyduğu eğlenceyi sunmak için 4-7 Şubat 2016 tarihleri arasında İstanbul Kongre Merkezi'nde kapılarını açıyor. GL events tarafından düzenlenen Gaming Istanbul kapsamında, oyuna ilgi duyan 7'den 70'e herkesin keyif alacağı pek çok eğlence yer olacak. Ziyaretçiler; oyunları büyük heyecan yaratan firmaların stantlarında en son oyunları deneyimleme fırsatının yanında, Türkiye ve dünyadan pek çok önemli e-spor takımının katılacağı turnuvaları da canlı olarak izleme şansı yakalayacaklar. Oyuncuların keyif aldığı her şeyi bünyesinde barındırmayı amaçlayan Gaming Istanbul, birbirinden özel etkinliklere de ev sahipliği yapacak. Cosplay meraklıları, dünyanın önde gelen cosplayerları'ndan oluşan GIST jürisi önünde Türkiye'nin en iyi cosplayer'ı olmaya çalışırken, bağımsız oyun yapımcıları ise GIST Indie Alanı'nda geliştirdikleri oyunları ziya-

retçilerle paylaşacak. Retro severleri mutlu edecek Nostalji Oyun Alanı, bir oyuncuya hitap edecek her türlü ürünün yer alacağı Alışveriş Alanı ve fuar içerisinde gerçekleştirilecek Av Oyunu gibi pek çok farklı etkinlikle ziyaretçilerine unutulmaz bir tecrübe yaşatacak. Tüm bunların yanında ziyaretçiler, Bedük Konseri ve Karnaval DJ Parti ile de fuar sonrasında eğlenmeye devam edecekler. Gaming Istanbul'un ana medya sponsoru olan Karnaval'ın partisi 5 Şubat 2016 Cuma günü, Bedük konseri ise 6 Şubat 2016 Cumartesi günü gerçekleşecek. Gaming Istanbul, profesyonellere yönelik içeriği ile de ön plana çıkıyor. 3 Şubat 2016 Salı günü, Bahçeşehir Üniversitesi'nin Beşiktaş kampüsünde gerçekleştirilecek Geliştirici Konferansı ile oyun sektöründe yer alan veya yer almak isteyen herkes, uluslararası düzeyde konuşmacıları dinleme fırsatı yakalayacak. İlk yılın konu başlıkları ise; "Oyunlarda Konsept Tasarımı ve Sanat Yönetimi" ve "Sanal Gerçeklik" olarak belirlenmiştir. ■



İlk yarının sonuna yaklaşırken...

Hareketli bir ayı geride bıraktık

Son aylarda artan üye sayımıza bağlı olarak yeni bir uygulamayı hayata geçirdik. Yeni üyelerin TüSOT sistemine daha kolay uyum sağlamasını sağlamak ve mevcut üyelerin bilgilerini güncellemek hedefiyle "Bunu biliyor muydunuz?" temalı bilgilendirme mesajları hazırlayarak bunları oyun gruplarımızda paylaşmaya başladık. Üyelerimizin TüSOT süreçlerine daha doğrudan katılabilmesi adına çeşitli anketlerle bu sürecin genişletilmesini planlıyoruz. Star Wars serisinin son filminin yaklaşmasıyla birlikte X-Wing oyunun üreticisi FFG, yeni bazı ürün ve bu ürünlere bağlı kuralları getirmişti. Buna bağlı olarak, tüm X-Wing turnuva formatlarımızı, yenilenen kurallar ve ürünler ışığında geçiştirerek güncelledik. 2015-16 sezonunda ilk yarının sonuna yaklaşırken, TüSOT turnuvaları ara vermeden devam

etti. Kasım ayında İstanbul'da iki farklı oyun grubu için turnuvalar düzenledik. Bu turnuvalardan ilki, 8 Kasım'da Pegasus Oyuncak'ta düzenlenen Warhammer 40.000 turnuvasıydı. 2015-16 sezonunda düzenlenen ilk 40K turnuvası olma özelliğini taşıyan ve 7 oyuncunun katıldığı organizasyon, aynı zamanda formatı yeni hazırlanan ve ordular arasındaki güç farklarını dengelemeyi hedefleyen Community Comp. kurallarına göre oynanan ilk TüSOT turnuvası oldu. Işık Belül tarafından düzenlenen turnuvada Özgür Özol, Chaos Space Marines ordusuyla birinci sırayı alırken Ural Urgunlu, Tau ordusuyla ikinci ve Tunç İper de Space Marines ordusuyla üçüncü oldu. En güzel model yarışmasını ise Oryan Ogutgen

kazandı. Ayrıca bu turnuvada Sedat Akaryıldız, hakemlik stajını tamamladı. Kasım ayında gerçekleşen ikinci turnuvası ise X-Wing oyun grubu için yine Pegasus Oyuncak'ta düzenlendi. 22 Kasım'da düzenlenen A1 tipi turnuva, yeniden düzenlenen oyun formatlarının ilk defa kullanıldığı turnuvası oldu. Bu sezon gerçekleşen diğer X-Wing turnuvalarında olduğu gibi bu turnuvada da maksimum katılımcı sayısına çok kısa bir sürede ulaşıldı. Tunç İper'in düzenlediği turnuvada Imperial filosuyla Çağrı Özer birinci, Scum filosuyla Ural Urgunlu ikinci ve yine Imperial filosuyla Görkem Demircioğlu üçüncü oldu. Ayrıca bu turnuvada Berkay Pişkin, hakemlik stajını yaptı. Hakem ailemize yeni katılan arkadaşlarımıza başarılar diliyoruz. Aralık ayında yeni organizasyonlarda görüşmek üzere... ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



www.tusot.org



STAR WARS +20 POSTER
blue Jean
ÖZEL 16 sayfa EK

ONE DIRECTION
GÖRKEMLİ MEDA

ELLIE GULDING
AMERİKA'DA YÜZ YÜZE GÖRÜŞTÜK

IAMX
AMERİKA'DA YÜZ YÜZE GÖRÜŞTÜK

PANIC! AT THE DISCO
UNUTULMAZ İNCİLERİYLE BRANDON URİE

A'DAN Z'YE

FREDDIE MERCURY EPICA EDITORS HURTS

OLDPLAY | BEDÜK MARILYN MANSON



THE FORCE AWAKENS
YENİ KAHRAMANLAR, YENİ DÜŞMANLAR
GECMİŞE VE GELECEĞE DAİR
YILDIZLARIN SOLO SAVAŞLARI

STAR WARS



BLUE JEAN
ARALIK AYINDA
STAR WARS
THE FORCE AWAKENS
ÖZEL EKİ VE 20 POSTER
İLE BAYİLERDE!

İLK BAKIŞ



Far Cry Primal

Ateşli silahlara veda...

Sayfa 28



Overwatch

Overwatch'un ilk dalga betası başladı, bakalım Blizzard'ın renkli FPS MOBA'sı ne durumda?

Sayfa 30



Otherland

Senelerdir bitirilemeyen oyun, fanlarının desteğini almak için erken erişimde.

Sayfa 32



Poly Bridge

Son zamanlarda Twitch ve Youtube'u birbirine katan oyunu bu kadar özel yapan ne?

Sayfa 33



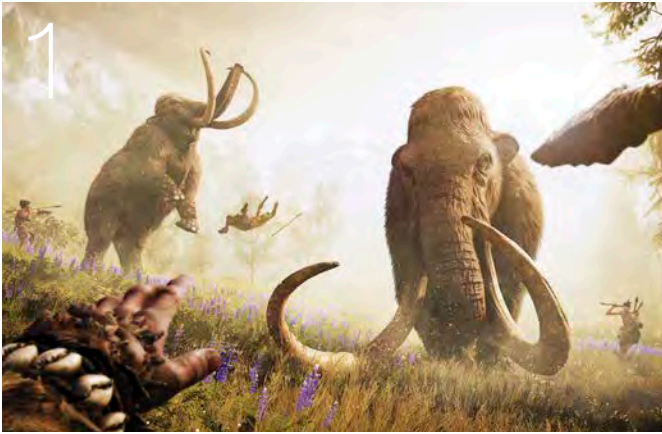
Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **23 Şubat 2016** Web far-cry.ubisoft.com/primal

Far Cry Primal

Yontma Taş Devri'ne üç kala

İlk Far Cry efsanevi bir oyundu. Ubisoft'un elinden çıkan ikinci oyunun pek bir şeye benzemiyordu. Yıllar sonra bizi Vaas ile buluşturan Far Cry 3 de efsaneviydi. Pagan Min'i sadece birkaç yerde gördüğümüz Far Cry 4 ise Far Cry 3'ü hakkıyla oynayanlara yeni bir şey vaat etmiyordu. Ubisoft, aynı konseptte yeni bir Far Cry oyunu-

nunun tutmayacağını nihayet anlamış olacak ki farklı bir yöne saptı ve Far Cry'ı, taş devrine taşımaya karar verdi. İyi mi etti, yoksa Far Cry 4'ün ruhani bölümlerinin genişletilmiş bir versiyonunu mu hazırlıyor, bunu şu an tam kestiremiyoruz ama Far Cry 5 yerine Primal takısında yeni bir oyun görmek herkese iyi gelecek... ■ **Tuna Şentuna**



Olaylar milattan önce 10.000 yılında geçiyor. İnanılmaz bir rakam değil mi? Taş devri adını verdiğimiz bu devirde insanoğlu yine var ve yine hayatta kalmayı başarmış, düşününce bayağı enteresan geliyor. Beni şu an ormana bırakın, 3 gün yaşayamam herhalde.



Bu kocaman dişli sabretooth'lardan, yani antik kaplanlardan artık yok ama Far Cry Primal'da bolca bulunacakları söyleniyor. Onlar elbette düşmanımız olacak ve büyük ihtimalle onları evcilleştirme olanağımız da bulunmayacak.



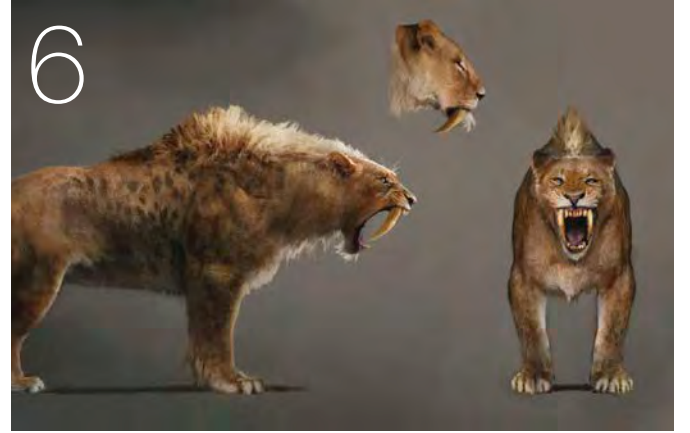
Dev mamutlar ve kaplanların ötesinde oyunda rakip topluluklar da bulunacak ve bunlarla da savaş halinde bulunacağız. Hangi kavmin, nereyi ele geçirdiği önemli olacak, rakiplerimizi kendi sınırlarımızdan uzak tutmaya çalışacağız.



Bizim adımız Takkar ve şu görüntüdeki karakter de bizden başkası değil. Takkar'ın herhangi bir özel yeteneği yok, sıradan bir insan ama ne yapması gerektiğini biliyor. Hayatta kalmak için neleri kullanacağını, nelere ihtiyacı olduğunu sizinle de paylaşacak.



Oyunda içinde bulunacağımız alanın adı Oros olarak belirlenmiş. Oros doğanın yeşerdiği, kocaman ağaçların hüküm sürdüğü bir bölge ve elbette farklı tipte alanlarıyla bizi farklı stratejiler üretmeye itecek.



Buyurun size bir sabretooth. Bu kaplanları nasıl öldüreceğimizi henüz bilmiyoruz ama bunu başardıktan sonra Takkar biraz daha tecrübe kazanacak, öldürdüğü kaplanın da postundan, dişinden yararlanarak kendine silah, ekipman yaratabilecek.



Bu kocaman mamutları indirmek için tek başımıza savaşmamız sanıyorum ki çok anlamlı olmayacak, bir ekip çalışması veya tuzak sistemi gerekecek. Gerçekten şu kocaman yaratığı mızrak atarak öldürebilsek oyuna saygım kalmayacak.



Açık alanların yanında mağaralara da ev sahipliği yapacak olan Far Cry Primal, çok kısa bir süre sonra bizimle olacak. Oyun hakkında hala çok az bilgiye sahip olmamız da bu oyunun dev bir oyun yerine, "ara" bir oyun olacağını gösteriyor bana sorarsanız.

Mac OS?

Blizzard, neredeyse tüm oyunlarının Mac OS versiyonları varken Overwatch'ü Mac platformuna çıkartmayacak. Jeff Kaplan, konu ile ilgili BlizzCon'da "Mac'lerin arkasında yatan teknoloji sebebiyle şu anda Overwatch'un Mac OS desteklemesi oldukça zor." dedi. Biz de bu açıklamayı ilginç bulmadık değil hani.

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **Multiplayer FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2016 Bahar** Web **www.playoverwatch.com**

Overwatch

"Dünya'nın kahramanlara ihtiyacı var!"

Blizzard yıllar sonra Warcraft, Diablo ve StarCraft evreni dışında bir yapım ile karşımıza çıktı... İyi mi yaptı, bunu zaman gösterecek ama böyle büyük bir firmadan yeni oyunlar görmek bizi her zaman sevindiriyor elbette. Öncelikle şunu açıklığa kavuşturalım; oyunu ücretsiz bekliyordunuz değil mi? Eminim birçoğunuz bu soruya benim gibi "evet" cevabını vermiştir. Sonuçta oyun piyasası artık free to play oyunlara yönelmiş durumda. Üstelik Overwatch böylesine "çerezlik" bir oyunken ücretsiz olacağını düşünmek kaçınılmazdı. Ancak BlizzCon 2015'te öğrendik ki oyun üç farklı versiyondan oluşacak. Standart olan versiyon sadece PC'ye çıkacakken, diğer iki versiyon olan Origin Edition ve Collector's Edition, tüm platformlarda (PC, PS4, XONE) yer alacak.

Kutuların içerikleri hakkında daha fazla detay istiyorsanız, sizi haberler sayfamızda yer alan BlizzCon 2015 haberine alalım.

Öncelikle şunu belirtmek istiyorum ki oyun henüz kapalı beta döneminde.

Bunu neden dedim? Hemen bir yıl öncesine dönecek olursak, aklımıza hemen Heroes of the Storm'un kapalı beta'sının ne denli berbat olduğunu getirebiliriz. Yani demem

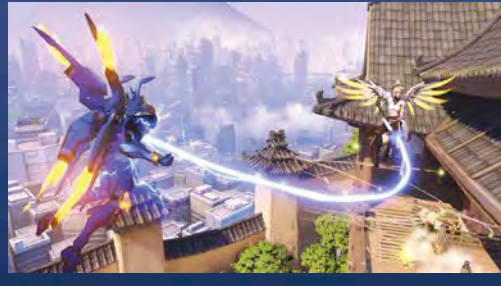
o ki Blizzard genelde oyunlarını kapalı beta döneminde geliştiriyor, geliştiriyor ve öyle piyasaya sürüyor.

Titan'dan Overwatch'a

Titan Projesini hatırlayanlar var mı? Blizzard'ın 2007 yılında başlattığı ve hakkında sadece "yeni nesil MMOFPS" olacağını bildiğimiz proje. Hatta Blizzard, 2009 yılında Jeff Kaplan'ı da (World of Warcraft'ın Game Director'lüğünü üstelene arkadaşımızı kendisi.) Titan Projesi'ne kaydırmıştı. Neyse, üzerinden birtakım yıllar geçti ve yıl oldu Eylül 2014. Blizzard ne derse beğenirsiniz? Sen git, üzerinde çalıştığın yedi yıllık oyunu iptal et. Daha sonrasında da BlizzCon 2014'te Overwatch'u duyur. Meğer olay şöyle cereyan etmiş; Titan iptal olunca, orada kullanılan harita gibi bazı elementler Overwatch'ta kullanılmaya başlanmış. Dolayısıyla devasa bir MMOFPS geleceği yerde, Titan'ın içinde yer alacak bir "mini oyun" niteliğinde olan Overwatch günümüze gelmiş oldu. Overwatch şu anki haliyle epey eksik bir oyun. Oyunda minimap yok, profil sayfamız yok, karakter geliştirme yok... Anlayacağınız, yok da yok. Ancak dediğim gibi oyun henüz kapalı beta sürecinde ve Blizzard'a göndermiş olduğum sayısız Feedback'e verdikleri yanıtlarda belirttiler ki hepsi eklenecek.

Overwatch, 6'ya 6 oynanan ve haritalarda bulunan görevleri yerine getirmeye çalıştığımız bir sistem üzerinde çalışıyor. Oyunda şu anda Payload ve Point Capture modları bulunuyor. Ne yazık ki Blizzard oyuna Deathmatch ya da Team Deathmatch gibi modlar eklemeyi de düşünmüyor. Halbuki her iki modda da oldukça eğlenceli dakikalar





TEST
ETTİK!

geçirebilirdik. Neyse, gelelim elimizdekilerle yetinmeye... Payload modunda bir taraf saldırırken diğer taraf savunma yapıyor. Saldıran taraf oyunda bulunan yük aracını ilerletip zaman dolmadan son noktaya ulaştırmaya çalışırken, savunan taraf tam tersini yapıyor. Yani zaman dolana kadar yük aracını ulaştırmamak için elinden geleni yapıyor. Diğer mod olan Point Capture ise yine saldırı ve savunma şeklinde gerçekleşiyor. Saldıran taraf haritadaki kritik noktaları eline geçirmeye çalışırken, savunan taraf yine süre bitene kadar noktalara elinde tutmaya çalışıyor. Her iki oyun modunun da oldukça klasik olduğunu söyleyebilirim. İleride yeni modların geleceği şüphesiz...

Şu anda oyunda 18 farklı kahraman bulunuyor. BlizzCon'da açıklanan üç yeni kahraman ile bu sayı 21'i bulacak. Bu kahramanlar kendi içlerinde Offense, Defense, Support ve Tank olmak üzere dörde ayrılıyor. Tahmin edeceğimiz üzere Offense kategorisinde yer alan kahramanlar daha kırılğan olup daha çok hasar verme odaklı olurken, Tank kategorisinde yer alan kahramanlar oldukça dayanıklı oluyorlar. Şimdi, oyunda yer alan bu 21 kahramanı birbirinden ne ayırıyor? Tıpkı moba gibi düşünün... Her kahramanda farklı yetenekler bulunuyor. Örnek vermek gerekirse; hiç kuşkusuz Overwatch'un en popüler kahramanı olan Tracer (Hani şu turuncu kıyafetler giymiş olup, turuncu gözlüğü olan kızımız.) shift tuşu ile baktığı tarafa doğru sıçrayarak ilerleyebiliyor ya da bir diğer yeteneği olan zamanda geri gidebilmesi sayesinde birkaç saniye geriye giderek o andaki sağlığını ve bulunduğu lokasyonunu geri döndürebiliyor. Her kahramanın mobalardaki gibi ultimate yeteneği de bulunuyor. Ancak bu ultimate yetenekleri zamanla

dolmak yerine verdiğimiz ya da aldığımız hasar ile kazanıyoruz. Ultimate yeteneklere de bir örnek verelim ve bu defa Widowmaker isimli kahramanı ele alalım. Widowmaker, sniper kullanan ve defans sınıfında yer alan bir kahraman. Ultimate yeteneği aktif edildiğinde takımımızdaki herkes, tüm düşman karakterlerin nerede olduğunu görebiliyor.

Oyunun şu anda en büyük problemi bana göre aşırı hızlı olması ve vuruş hissiyatının çok zayıf olması. Evet, Overwatch bir simülasyon değil ama dileriz ki oyun çıkana kadar bu hissiyatı biraz daha yakalayabilir Blizzard. Hız konusunda ise şöyle bir sorun var, bazen maçlar çok çabuk bitebiliyor. Ortada bir kaos oluşuyor ve kim kime dum duma gibi sonuçlar ortaya çıkabiliyor. Ancak tabii ki oyunun oturması için de bir süreye ihtiyaç var. Sonuçta şu anda haritaları bilmiyoruz ve bir minimap'imiz bile yok. İlk yaptığım maçlara nazaran daha sonrakiler biraz daha bilinçli geçti diyebilirim. Oyunda görmeyi çok istediğim bir özellik ise düşmanı vurduğumuzda tıpkı Borderlands'teki gibi rakamların çıkması. Eğer bu özellik eklenirse vuruş hissiyatı açısından oldukça büyük bir artı olacağını düşünüyorum.

Sonuç olarak, ileride oyuna eklenecek kahraman kostümleri, karakter seviyeleri, achievementlar gibi özellikler, oyunun oynanış süresini bir hayli artıracak gibi duruyor. Şu haliyle oldukça keyifli olan Overwatch'un zaman içinde daha da gelişeceğini bilmek, açıkçası beni umutlandırıyor. ■ Emre Öztınaz



TEST
ETTİK!

Yapım Drago Entertainment Dağıtım Otherland co-production GmbH Tür MMORPG
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web www.drago-entertainment.com/otherland

Otherland

Nihayet erken erişimde!

Drago Entertainment'in oyunu olan Otherland oldukça uzun süredir yapım aşamasında ve yapımı boyunca başından pek çok talihsizlik geçmiş bir MMORPG oyunu. Birkaç defa yayıncı değiştiren yapım uzunca bir süre istediği ivmeyi yakalayamadı. Oyunu bir türlü oyunculara sunamayan yapımçı ekip yıllar sonra nihayetinde Otherland'ı Steam'de erken erişime sundu. Erken erişime sunulduğu gün dahi belli sorunlar yaşayan ve birkaç saatliğine yayından kaldırılıp tekrar hatalar düzeltildikten sonra yayına giren yapım sonunda oynanabilir durumda. Bir roman uyarlaması olan Otherland'ın erken erişim sürecine daldım ve neler bulduğuma biraz yakından bakalım. Yıllarca beklemeye değmiş mi? Veya değecek mi? Bilim kurgu MMORPG'lerinden hoşlanıyorsanız sizi aşağıya alalım.

Oyuna girer girmez uzunca bir tutorial sizi karşılıyor. Aslında bu tutorial uzun olmasına rağmen pek sıkılmıyorsunuz zira bu kısım senaryo içerisine iyi yedirilmiş. Tek problem tutorial uzun olduğu için bir süre bir MMORPG değil de tek kişilik bir oyun oynuyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz. Var olan senaryoya göre sanal bir dünyanın içine giriyoruz. Futüristik bir atmosfer var ancak yine de bazı mekanlar hala eski tip. Tarihi diyebileceğimiz bu mekanlarda yeşillikler bile mevcut ancak bu dünyada işler pek de yolunda değil. Biz de daha oyuna ilk girdiğimiz an bundan haberdar oluyoruz ve tutorial'ın başlarında bizden sınıf seçmemiz isteniyor.

Oyunda bizi Warrior, Energizer, Assassin ve Marksman olmak üzere dört farklı sınıf seçeneği karşılıyor. Warrior tahmin edebileceğiniz üzere bir yakın dövüş sınıfı. Kılıç ve balta gibi ağır ve büyük silahlar kullanıyor. Yüksek seviyede sağlığa sahip olduğu için tank görevi görebiliyor.

Marksman menzilli bir sınıf ve silahları sayesinde düşmana yaklaşmadan hasar verebiliyor. Yalnızca hedef saldırıları değil alan saldırıları da yapabiliyor. Assassin ise kritik hasar oranıyla dikkat çekiyor ve çift hançerle görünmezlik yeteneğini kullanarak gerçek bir suikastçi olduğunu gösteriyor. Son sınıfımız Energizer ise tam bir destek rolüne sahip. Saldırı yetenekleri çok sınırlı olan bu sınıfın ağır görünen bu silahları ilk bakışta güçlü hasarlar verebilir gibi dursa da bu silahlar yalnızca dostlarını iyileştirmek ve onların gücüne güç katmak için. Sınıfımızı seçtikten sonra tutorial üzerinde beklenmedik olaylar gerçekleşiyor ve Otherland dünyasındaki oyuncular bir anda yıkımın eşiğine geliyor. Kimisi kurtuluyor kimisi ise bilinçsiz halde simülasyon içerisinde kalıyor. Pek tabii ki biz kurtulan tayfadanız ve amacımız bu felaketlerin arkasındaki gizli güçleri bulmak.

Otherland bir MMORPG olarak klasik bir oyun yapısı sunuyor. Crafting, yetenek ve eşya geliştirme, ev alma ve düzenleme gibi pek çok içerik var. Ancak ben oyun içerisinde daha önce görmediğim bir şey bulamadım. Oyunun atmosferi gayet hoş, oynanış da hantal dövüş yapısı dışında son derece iyi. Ancak oyun içerik olarak erken erişim itibarıyla bir hayli zayıf ve şu an için bir miktar bug ile boğuşuyor. Yermek veya övmek için henüz oldukça erken olan Otherland'ın gelişimi için bir süre daha gerekiyor. Yine de şu haliyle bile zevk verebilen bir oyun olsa da zayıf içeriği nedeniyle çok sürmeden sıkılmaya başlayacaktır.

■ Enes Özdemir

Yapım **Unicube** Dağıtım **Team 17** Tür **RPG** Platform **PC, Xbox One**
Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **www.unicube.net**

Sheltered

Oğlum kapıyı kapa canavar girmesin!

Aile, evlilik, çocuklar... Günlük hayatımızda bazen değiştirilemez parçalarımızdır. Hayatımızın her noktasında olmalarını isteriz biz yaşadıkça ve her şeyi onlarla paylaşmak isteriz. Peki ya artık günlük hayatımız yoksa? İşte Sheltered, bu konunun üzerine eğiliyor. Pixel-Art oyun tarzı ve iyi düşünülmüş bir RPG'yi animsatan diyaloglarıyla da bunu başarılı bir şekilde yapıyor gibi gözüküyor. Dünyanın sonu gelmiş durumda. Her yer radyasyondan dolayı mutasyon geçirmiş canavarlar ve onlardan kaçan insanlarla dolu ve biz de ailemizle beraber, eskiden kasa işlevi gören bir yer altı sığınağında. Ve tabii ki bizim için en önemli şey de ailemiz. Ya da öyle mi? Her şeyden önce, oyunun alt yapısı ve diyaloglarından biraz bahsetmek istiyorum. Oyunun Pixel-Art olması sizi yanıltmasın, son dönemde çıkan oyunların bir çoğundan daha fazla RPG elementi mevcut bünyesinde. Oyunun üreticisi Unicube,



çinde yaşadığınız dünyanın nasıl bir dünya olduğunu ve bir aileyi nasıl değiştirebileceğini bizlere gösterirken, hiçbir çekince yaşamıyor. Örnek vermek gerekirse, tesadüfen bize rastlamış ve yanımıza sığınmak isteyen bir yabancıyı sığınağımıza davet ettikten sonra bir güzel yiyebiliyoruz. (!) Tabii bu, oynadığımız diğer oyunlarda her zaman yaptığımız milyonlarca aksiyondan biri değil haliyle. Bitik bir dünyada, gerektiğinde denk geldiği yabancıları açlıktan yemek zorunda kalmış çocukların psikolojilerinin iyi olmasını beklemek gerçekten güç. Çocukları eğitmek ve biliçlendirmek bizim elimizde. Ayrıca oyunda çocuklarımızı zombilerin önüne atmamız da mümkün (!) ama bu sefer de ebeveynlerin psikolojisini düşünmemiz lazım ve tabii ailemizin geleceğini de ki tam olarak bahsettiğim şey de bu. Sheltered, aile kavramını ve yaratılan dünyadaki psikolojiyi çok iyi kurmuş. Ailenize her şeyi yaptırmanız mümkünken, asla unutmamanız gereken şey de yaptığınız her şeyin hayatınızda bir etkisi olduğu.

Sığınağın kendisiyse isteğimize göre güvenlik sistemleriyle geliştirip genişletebildiğimiz bir şekilde tasarlanmış. Dış dünya ise bize nasıl bir durumda olduğumuzu anlatmak için oldukça etkili. Erzak almak için çıktığımız yolculuklarda -ki bunların bazıları oyunda edi-



nebildiğimiz bir aile vanıyla oluyor- aslında ne kadar şanslı olduğumuzu görüyoruz. Tabii bu durum, dünyanın dört bir yanı zombilerle kaplıyken, kurtulmuş bir avuç insan için pek bir ilgi çekici hale geliyor. Sık sık kapınızı çalan bu ziyaretçileri sığınağınıza davet edip küçük bir topluluk yaratmanız da mümkün ama unutmayın, bunlar zor zamanlar ve her an dostunuz sandığınız biri sizi sırtınızdan bıçaklayabilir. Bu topluluğun ne kadar büyülebileceğini merak edip internette ufak bir araştırma yaptığımda, sığınağın yatay düzlemde sonsuza kadar büyütülebileceğini gördüm. Dolayısıyla post-apokaliptik bir imparatorluk yaratmak da fazlasıyla mümkün gibi duruyor. Sheltered, bitmemiş haliyle dahi sizi içine alıp kaybolmanızı sağlayabilen bir oyun. Oyun bitince ve sığınağı geliştirme imkanları da artınca, içinde fazlaca saatler harcayacak gibi de duruyor. Oyunun sakın müzikleri ve pixel-art tarzı da yorulmadan bunu yapmanıza katkı sağlıyor. Oyunun en keyifli anları ise istemeden de olsa ailemiz üzerinde yaptığımız çeşitli deneyler ve hangi seçiminin nasıl bir sonuç doğurduğunu görmek oluyor. Kesinlikle denemenizi tavsiye ederim! ■ **Emre Aydoğan**



**TEST
ETTİK!**


ANARŞİST

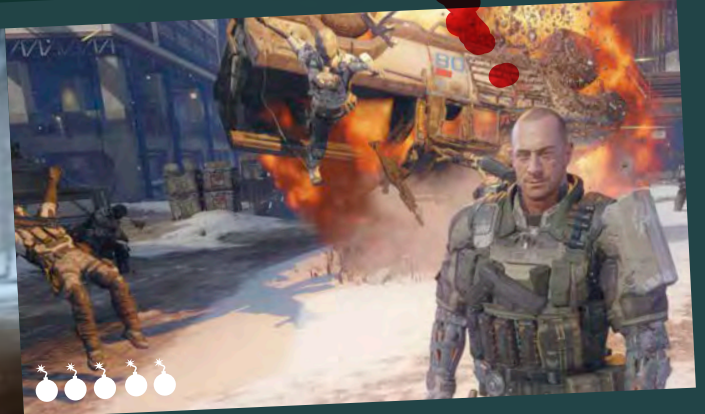
Anarchy in LEVEL!



Rise of the Tomb Raider


Yapım **Crystal Dynamics**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon / Macera**
Web www.tombraider.com

Lara'cığım, sevgili Lara'm... Antalya'daki Lara Plajı ile alakan ne derece? Sıfır mı? Antalya'ya maceraya gelmek istemez miydin peki? Plajların ötesinde Kaleiçi adında bir yer var mesela, ben de hiç gitmedim, beraber gezerdik... Ama yok, gezmem seninle ben. Bağırıp duruyorsun bacım hep! Oraya çarpıyorsun bir çığlık, buraya çarpıyorsun başka bir yakarış. Hanım içeriden geliyor, başka bir şeyler yaptığımı sanıyor odada, rezil olup duruyoruz birlikte. Bir önceki oyunda da o kadar bağırдың, maşallah ne ses teli varsa hepsi aynen yerinde. Ablacım kaç yaşına geldin, bağırma artık bence. Bunu geçelim, senin derdin nedir mezarlarla, kayıp şehirlerle? Giriyorsun yıllardır kimsenin rahatsız etmediği o antik kentlere, hayranlığını da belli ederek içinde geziyor, bir şeyleri çözüyorsun, sonra ne oluyor? Battı, patladı şehir! Senin yüzünden gizli değil, eski döneme ait bir tane eser kalmadı dünyada, nasıl bir zararsan! Neyse, haydi git bul mezarını bilmem neyini, beni rahat bırak. Kar göre göre üşüdüm şu Kasım ayında zaten... 



Call of Duty: Black Ops III

Yapım **Treyarch**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Web www.callofduty.com/blackops3

Sadece duvarda koşarak oyuncuları tavlayacağını mi sandın ey Activision? Ey multi-milyarder firma? Ağbi bir şey diyecektim aslında ben. Ben şimdi Türkiye'de ikamet ediyorum ama firmanızda da çalışabilirim gibi geldi eğer alırsanız beni. Kendimden eminim çünkü fark ettim ki firmanızda KİMSE YARATICI DEĞİL! Belki ben biraz gelişim sağlarım ofise? Kaç yıldır aynı şeyi yapıyorsunuz ya, KAÇ YILDIR?! Allah aşkına gel söyle şu oyunda neyi değiştirdiğini bu defa. İki duvarda yürüdük, iki yeni multiplayer modu diye seni seveceğimizi mi sandın Black Ops III. Sevmedik! O kadar elinde adam var, para var, şöyle iyi bir yazar bul da senaryo yazdır bari be. Eline mi yapışır güzel senaryo? Yapışmaz, ben sana söyleyeyim. Birilerini vururken niye vurduğumuzu da anlarınız hem, haybeye kurşun atmamız. Olmaz mı Activision? Bu konuyu bir düşün, Black Ops IV'te de konu monu olmazsa ofisin ortasına gelip çıplak eylem yaparım. Soyunuyorum, bekle... 




Isyanmetre




StarCraft II: Legacy of the Void

Yapım **Blizzard Ent.**
Dağıtım **Blizzard Ent.**
Tür **Strateji**
Web eu.battle.net/sc2

Blizzard, bir bakacak mısın kardeş? Hah, şimdi hocam bu nedir? StarCraft II yani totalde nedir, bir söyleyebileceğin mi? 2010'da çıktı bu oyun, farkındasın değil mi? Neredeyse 2016 oldu, sen hala SC2 oyunu yapıyorsun?! Üstelik DLC falan da diyorsun hala? Deli misin sen? Biz 2010'daki oyunda ne oldu, hatırlıyor muyuz sence, lütfen biraz akıllı ol ya... Bu kadar uzun sürede aynı oyunun üç farklı kısmı piyasaya sürülür mü? Senin milyar doların olduğu için bir şeyler bildiğinden şüpheleniyorum ama ben de halk temsilen şunu diyorum ki normalde hepsini aynı anda piyasaya sürebileceğinin çok belli olduğu bir işi bu kadar uzatman, BAYAĞI BİR İTİCİ OLUYOR! Tamam güzel yapmışsın oyunu, ona lafımız yok fakat StarCraft'ı bir "saga" olarak düşündüysen, o artık öyle değil. Birbirinden kopuk bir şekilde hatırladığımız, Kore'lilerin multiplayer kısmını ele geçirdiği bir strateji oyunu bu artık. Haberin olsun, sonra darılıp bozulmaca yok. 

Star Wars: Battlefront

Yapım **DICE**
Dağıtım **EA**
Tür **FPS**
Web starwars.ea.com

Hah oturdun mu kaba etinin üstüne EA? Hepimiz böyle olacağını biliyorduk, sen neye güvendiğin acaba tam olarak? Sırf Star Wars lisansı ile iyi oyun yapılamayacağını göstermiş olman beni hem sevindirdi, hem de üzdü çünkü elindeki oyun motoru çok sağlam, hakkını şurada bile yiyemiyorum. Frostbite ile senaryosu da şık bir Star Wars oyunu yapabilirsin ama sen kolaya kaçıp sadece basit online savaşlara yer veren bir FPS ürettin. Üstelik herkes oynayabilsin diye de her şeyi basitleştirip durmuşsun, kimse üç ay sonra bu oyunu oynamayacak, sana söyleyeyim. Hele Overwatch'lar, Battleborn'lar, Gigantic'ler geldiğinde hiç şansın yok. Elinde milyarlarca dolar paran var aynı Activision gibi, sen de başka şekilde çuvalıyorsun. Yahu sizin kimse elinizden tutmuyor mu? "Bunu böyle yapmayı şöyle yaparsak herkes çok daha mutlu olacak, yine aynı parayı kazanıp üstüne bir de övgü alacağız." demiyorlar mı size? Demiyorlar belli! 

UZAYA HÜKMETMEK İSTEYEN KLAVYE BAŞINA!

Önümüzdeki dönemde, video oyun dünyasında çok etkileyici yeni oyunlar göreceğiz. Bunların önemli bir kısmının bilim kurgu temasına sahip olduğunu gözden kaçırmamak gerekiyor. Kısa süre sonra karşımıza çıkacak bazı önemli bilim kurgu temalı 4X ve Survival türündeki oyunları mercek altına aldık.

Bilim kurgu, son iki senedir büyük bir yükselişe geçti. Bu yükselişte en büyük payı, Chris Roberts ve David Braben gibi bilim kurgu sever oyun yapımcılarına teslim etmemiz gerekiyor. Video oyun dağıtımçıları çok uzun yıllardır bilim kurguyu yasaklılar listesine almış, “insanlar bilim kurgu sevmiyor” (veya onların ağzından seslendirmek gerekirse “ünsünler bülüm kürgü sevmüyüdür”) diyerek bütün önemli bilim kurgu oyun yapımcılarını kapıdan çeviriyorlar, randevu vermiyorlar, bilim kurgu oyunlarına vebalı fare muamelesi yapıyorlardı.

İşte bu çok bilmiş yapım şirketi yöneticileri, son iki senedir büyük şok yaşıyorlar çünkü topluluk fonlama servisleri sayesinde, o beğenmedikleri, yayınlamak istemedikleri, “bü oyunler satılmaz yeaeueüeee” diye geri çevirdikleri oyunlar, daha piyasaya çıkmadan milyon dolarlarlarca başış alarak büyük ticari başarılarına imza attılar.

Önce bilim kurgu türündeki RPG oyunu Wasteland’in yıllardır yapımcı kapısının da sürünen devam oyunu Wasteland 2, ardından David Braben’in efsanevi uzay simülasyonu Elite serisinin son oyunu Elite: Dangerous ve 90’lı yılların efsanevi uzay simülasyonu Wing Commander serisinin yapımcısı Chris Roberts’in hazırladığı Star Citizen, yüz milyon doları geçen toplam başış miktarı ile dağıtımçı firmaların kafalarını duvarlara vurmalarına neden oldu. Ardından da piyasa bilim kurgu oyunlarına hak ettiği itibarı yeniden teslim etmek zorunda kaldı. Artık çok sayıda yapımcı ve dağıtımçı, umut vaadeden çok önemli bilim kurgu oyunları üzerinde çalışıyorlar. Kılıç kalkan salladığımız fantezi oyunları hala seviliyor, tamam ama o kılıcı salla salla, nereye kadar! İşte canavar çıkıyor karşımıza, kılıcı böğrüne sokuyoruz. Sonra ilerliyoruz, başka bir mağaraya giriyoruz,

orada da bir canavar çıkıyor, ona da kılıcı sokuyoruz. Sonra başka bir mağara... Yeni bir canavar, yine kılıç... Arada aksiyon olsun diye bazen ok, bazen büyü falan ama hadise daha ileri gidemiyor.

Oysa, sadece bir kişinin üzerinde çalıştığı Empyrion gibi bir bilim kurgu survival oyunu, insanları gezegenlerden gezegenlere sürüklüyor, yeni maceralar, yeni keşifler açıyor, oyuncuların değişik mekanizmalar üretmek kendilerine has çözümler geliştirmelerini sağlıyor.

Şimdi dünya bilim kurguyu ve onun büyük potansiyelini yeniden fark etmişken, kısa süre sonra karşımıza çıkacak bazı önemli bilim kurgu oyunlarını da mercek altına aldık. Gözünüz kulağınız bu oyunlarda olsun, resmen piyasaya çıktıklarında büyük yankı uyandıracaklar ve hepimizi onlarca/yüzlerce saat boyunca ekran başına hapsedecekler.



Space Engineers

Yapımcı Keen Software **Tür** Uzay/Bilim kurgu, Survival, Üs kurma
Web www.spaceengineersgame.com

Space Engineers, tam anlamıyla bir survival Soyunu... Uzay gemisi inşaa etmek üzerine kurulu bu oyun aslında kolay kolay anlaşılamayacak kadar büyük, derin ve zengin içerikli bir oyun. Bir düğmeye basarak hadi uzay gemisi yaptık diyemeyeceğiniz, uzay gemisinin tüm modüllerini, iskeletini, mekanizmalarını oturup üretmek zorunda olduğunuz, zekanın sınırlarını zorlayan bir oyun. Öte yandan oyun sadece, Lego gibi, gemi inşaa etmek üzerine kurulu da değil. Henüz erken erişimde olan ve giderek gelişen oyunda, keşfedilecek dev bir uzay, iletişime geçeceğiniz ırklar, savaşıcağınız düşmanlar, toplayacağınız kaynaklar, kuracağınız üsler, ele geçireceğiniz gezegenler, oluşturacağınız dev savaş filoları yer alıyor...

Space Engineers o kadar detaylı içeriğe sahip ki, kendinize dev kariyer gemileri inşaa edip onların içinden kalkış yapacak avcı gemileri üretebiliyorsunuz. Bu sırada tüm bu gemilerin her türlü çalışma mekanizmasını, işletim sistemlerini siz oluşturmak

durumundasınız. Yani tam anlamıyla bir mühendislik örneği ortaya koymak durumundasınız. Elbette, Call of Duty benzeri oyunlarda, "şu yoldan git, önüne çıkana ateş et," mantığı ile hızlı aksiyona dalmak çoğu insana daha eğlenceli gelebiliyor ancak Space Engineers gibi oyunlarında insanların zekalarını kullanarak kendilerine dev dünyalar yaratmaları da büyük ilgi topluyor. Düşmanlarınızın kolay kolay yenemeyeceği, silahlarla ve tuzaklarla donatılmış zekice bir uzay gemisi tasarımı ortaya koyduğunuzda yaşadığınız o başarı hissi, CoD türevi oyunlarda kolay kolay bulunmuyor.

Space Engineers uzun süredir erken erişimde bulunuyor ancak oyun erken erişimde yatmıyor, sürekli gelişiyor, yeni güncellemelerle zenginleşiyor. Son güncelleme ile inilebilen gezegenler dahi oyuna eklenmiş durumda. Resmen piyasaya çıktığında oyun dünyasında büyük bir devrim yaratacağını bekleyebilirsiniz.





Master of Orion: Conquer the Stars

Yapımcı Wargaming.net **Tür** Uzay/Bilim kurgu, 4X strateji
Web www.masteroforion.com

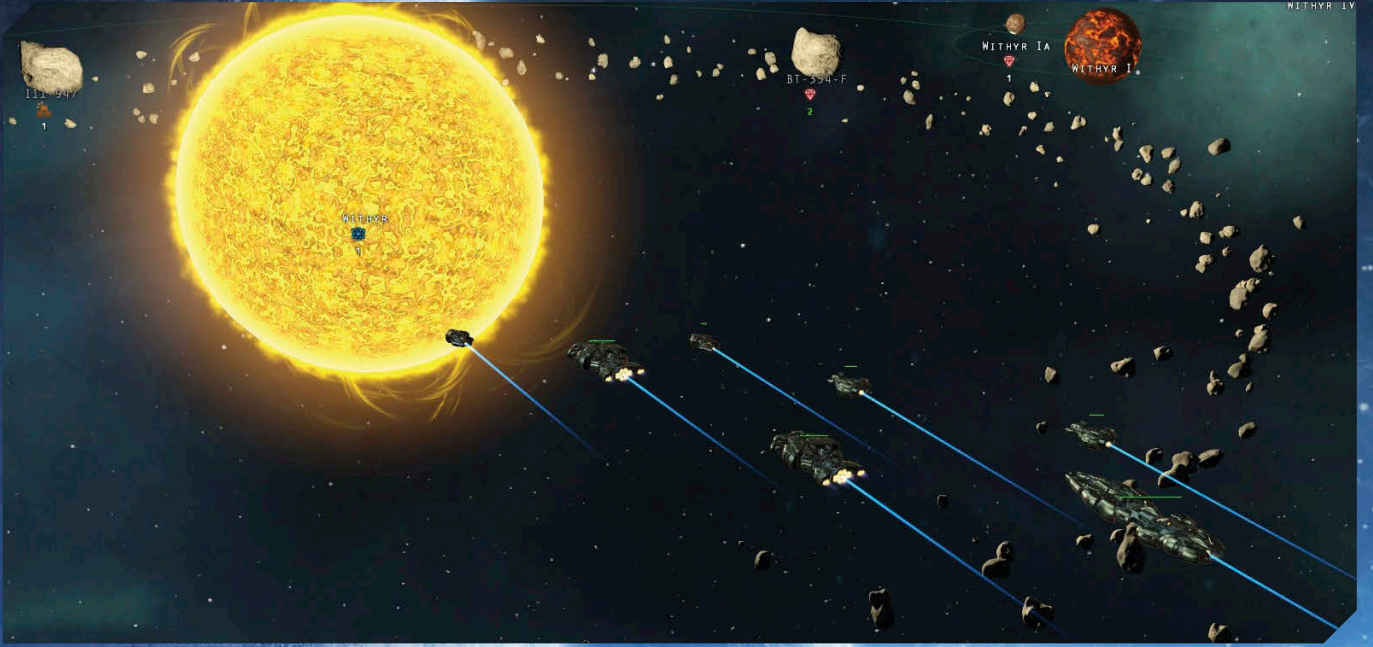
Master of Orion (MOO) serisini aranızda hala duymayanlar olabilir, bu sizin ayıbınız değil, video oyun endüstrisinin bir ayıbı... 20 sene öncesine kadar insanları video oyunları ile barıştıran, herkesi kendine hayran bıraktıran, derinliği ve zengin içeriği ile hala oynayanların hafızalarında yer eden, hatta 4X uzay stratejisi türünü hayatımıza katan Masters of Orion serisi, ikinci oyundan sonra “ünsünler strütüjü öyünlerünü de sevmüyüüürlr” diyen oyun endüstrisi tarafından dışlandı ve piyasa 3D aksiyon oyunlarına kaldı. Master Of Orion kendi çapında bir üçüncü oyun denemesi yaptıysa da modern oyunların zengin grafik çeşitliliğini yakalayabilmek adına farklı bir arayüz denemeye çalışan yapımcıların olağanüstü başarısızlığı nedeniyle, oynanması çok rahatsız edici/zor bir ürün ortaya çıkınca, MOO da unutuldu gitti.

Yeniden yükselen bilim kurgu dalgası sonrasında şimdi Master Of Orion'un da, oyunun temellerine sadık kalınarak yeniden hazırlandığı haberi elimize ulaştı. Oyun hakkında henüz çok fazla bilgi yok. Sadece tanıtıcı bir video yayınlayan yapımcıları, oyunun o özlenen derin 4X temellerine sahip olacağını altını çiziyorlar.

Master of Orion'ı başarıya götüren detayların arasında, uzay gemilerini dizayn edebilmek, uzaydaki diğer ırklarla derin politik ilişkiler yürütebilmek ve elbette detaylı taktik savaş imkanı yer alıyordu. İlerleyen zamanda MOO'nun tahtına oturmak isteyen sayısız 4X oyun, ne yazık ki bu alanlarda başarılı olmadılar. Sadece, küçük bir yapımcının geliştirdiği Distant Worlds serisi, beklenmedik bir başarı göstererek MOO'nun tacını almaya hak kazandı, hatta 2014'ün en iyi strateji oyunu olarak da ödül aldı.

Yeni Master of Orion şimdi devasa online oyun yapımcılarının eline düşmüş görünüyor, dolayısıyla “premium paket satın alın, daha kolay level atlayın” gibi mesajlarla karşılaşmamız da olası ancak yapımcılar/dağıtımçılar da aptal değiller ve oyun severlerin tepkisiyle karşılaştıklarında bir oyunun yok olduğunu da biliyorlar. Dolayısıyla, Master of Orion markasına, hak ettiği saygıyla yaklaşacaklarına inanıyoruz. Şimdi Master of Orion: Conquer the Stars modern teknolojiyle yeniden dirildiğinde, son 20 senedir MOO'yu oynama şansına erişememiş yeni nesil oyuncuların 4X türünün tadını yeniden almasını umuyoruz.





Stellaris

Yapımcı Paradox Development Studio **Tür** Uzay/Bilim kurgu, 4X strateji
Web www.paradoxplaza.com/stellaris

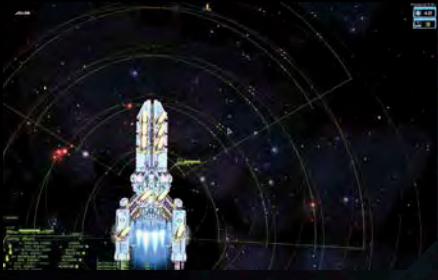
İşte 2016'nın en fazla merak edilen oyunlarından biri... Stellaris, strateji alanında kendini kanıtlamış bir yapımcı olan Paradox'un, üzerine titrediği çok önemli bir strateji.. Alfa aşamasındaki oyunun ekran görüntüleri ve videoları, çok detaylı ve sürükleyici bir strateji oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu anlatıyor.

Stellaris, çok büyük bir evrende geçecek. 400 milyar yıldız sistemine sahip olan Elite Dangerous'u, bu oyunla karşılaştırmak doğru olacaktır. İçinde binlerce gezegenin bulunduğu sayısız yıldız sistemlerinin var olacağını vurgulandığı oyun, tüm bu geniş evrene hükmetmek isteyen oyuncuların stratejik zekalarını ortaya koymayı gerektirecek. Ayrıca bu kadar büyük bir evrende asıl mesele nin savaş değil, keşif olacağını da tahmin etmek

zor değil. Oyuncuların, yeni kaynaklar ve yeni medeniyetler keşfetmek için teknolojilerini sürekli geliştirerek evrenin sınırlarına yolculuk etmek isteyeceği, çok zengin bir strateji oyunu ile karşılaşacağız. Yapımcının belirttiğine göre, oyunda keşfedilmeyi ve oyuncularla iletişim kurmayı bekleyen sayısız minör ırk bulunacak. Elbette bunların desteği ile her oyuncu farklı yetenekler kazanacak ve yeni stratejiler geliştirebilecek. Oyunun taktik savaş ekranını da detaylı 3D haritaya sahip olduğunu görüyoruz ki, bu da "sıkıcı," donuk 2D grafiklerden ürken yeni nesil oyuncuları mutlu edecek.

Eğer 4X oyunlara ilgi duyuyorsanız, Stellaris'i mutlaka incelemenizi ve 2016'daki oyun bütçenizde ona yer açmanızı tavsiye ederim.





Star Sector

Yapımcı Fractal Softworks **Tür** Uzay, 4X, RPG
Web fractalsoftworks.com

Bilim kurgu RPG'lerini seviyorsanız, çok seveceğiniz ancak hakkında kolay kolay bilgi bulamayacağımız bir oyun. Star Sector, tek kişilik yapımcısı tarafından yaklaşık üç yıldır "iş dışında kalan zamanda" hazırlanan bir oyun. Yapımcı oyunu sadece kendi sitesinden başışa açmış durumda ve oyun uzun zamandır oynanabilir alfa sürümüyle oyuncuların ilgisini çekiyor. Ancak geniş bir kitleye ulaşmış değil.

Sık sık güncellenen ve gelişen oyunun, geniş bir haritada, yıldızlar/sistemler arası yolculuk yapan bir kaptanın kurduğu filosuyla hayatta kalma mücadelesini anlatıyor.

Oyun 2D grafiklere sahip olsa da çok detaylı olması sebebiyle çekirdek oyunculara hitap ediyor. Büyük haritada filonuzu o gezegenden bu gezegene koştururken, çevrenizdeki evren de yaşamaya ve nefes almaya devam ediyor. Çevredeki sistemlerden sürekli haberler ulaşıyor, mal ve yardım talepleri alınıyor. Bu sırada düşman fraksiyonlar veya korsanlar da etrafta cirit atıyor.

Oyuncu da, filosunu tüm bu hengamenin ortasında, bir hedeften diğerine koşturuyor. Savaşlar ise taktik haritada gerçekleşiyor. Aslında tamamen yapay zekanın kontrolünde de gerçekleşebilen ve çok çetin geçen savaşlarda oyuncu filo komutanı olarak her gemiye özel görevler verebiliyor ancak her geminin her

an nereye ateş edeceğini, nereye döneceğini, hangi manevrayı yapacağını kontrol edemiyor. Yani klasik strateji oyunlarında göreceğiniz o en ufak askeri birimin namlusundaki her mermiye kadar kontrol manyaklığı bu oyunda yok...

Gemilerinize genel hedefler belirliyorsunuz ve o hedeflere ulaşma konusunda ani emirler de vererek rotasını, hedefini vs değiştirebiliyorsunuz ama genel olarak gemi komutanlarınız savaşta kendi zekaları ile hareket ediyorlar.

Çatışmanın sıcaklığına göre pozisyon alıyorlar. Siz tüm gemilerinizi düşmanın ana gemisine ateş etmeleri için yönlendirseniz bile düşmanın diğer gemileri bir başka geminize saldırdığında, o geminin kaptanı kendi gemisini korumak için farklı bir manevra yapmak zorunda kalabiliyor ve dönüp ona ateş açan, ağır hasar veren gemilerle çarpışabiliyor ki, bu da savaş alanındaki gerçekliği oyun ekranına taşıyor.

Yine oyundaki gemilerinizi farklı modüller ve silahlarla donatarak onlara yeni yetenekler kazandırmanız da mümkün. Savaşlarda ele geçirdiğiniz gemileri veya mühimmatı da kendi filonuza katabiliyor veya bunları ticari merkezlerde satıp paraya çevirebiliyorsunuz.

Oyun büyük umut vadediyor ve yapımcısı nihayet final sürüme ulaşmayı başarsa, strateji severler arasında büyük bir sükse kazanması da kaçınılmaz görünüyor.





Deep Space Settlement

Yapımcı Escape Velocity Studios **Tür** Uzay / 4X strateji
Web dss.stephanierct.com

Deep Space Settlement (DSS), 4X strateji türüne büyük katkı yapacak ve oyun severleri bu türe yeniden ısındırabilecek potansiyele sahip, çok gelişmiş ve çok derin bir oyun olarak karşımıza çıkacak gibi görünüyor.

Steam üzerinde Greenlight vizesi alan oyun, özellikle çok gelişmiş gemi dizayn yeteneğiyle hemen dikkat çekiyor.

Oyun, ilk bakıştan Homeworld'un daha derin, daha detaylı bir versiyonu gibi görünüyor. Ticaret, madencilik ve savaş üzerine kurulu bir 4X strateji oyunu olarak karşımıza çıkacak DSS, kariyer gemileri ve onları koruyan avcı gemileri üzerine kurulu taktik savaş bölümlerine sahip olacak.

Deep Space Settlement'in hem uzay gemisi tasarım mekanizması, hem de üs kurma sistemi çok detaylandırılmış görünüyor ancak aynı hedefi taşıyıp, detaylı içeriği kolay kullanışla birleştiremediği için başarısız olan oyunlardan ders almışa da

benziyor zira oyuncu hiç zorlanmadan, gerekli modülleri alıp kolayca gemi tasarımına ekleyebiliyor. Bu sayede geminin hem yeteneklerini hem de görünümünü şekillendirebiliyor. Ne yazık ki geçmişte bu hedefi taşıyan oyunların neredeyse tümü başarısız olduğu için insan biraz şüpheyle yaklaşabiliyor ama yine de umut etmekten geri durmuyoruz.

Oyun haritası yine çok büyük olacak, zaten isimden de anlaşılabilirdiği gibi, medeniyetten çok uzak bölgelerde, uzayın derinliğinde madencilik yapacağız ve koloniler kuracağız, elbette bu kolonilerimizi de rakiplerimizden ve korsanlardan korumak durumunda olacağız.

Zengin bir teknoloji ağacı, güçlü bir diplomasi mekanizması ve bugüne kadar görülmemiş kadar güzel bir gemi tasarım sistemine sahip olacağı iddiasını taşıyan oyunu heyecanla bekliyoruz.

Tahmini çıkış zamanı, Mart 2016 olacak.



ELLE

STİLİNE
DÜŞKÜN
ERKEKLER İÇİN
YEPYENİ BİR DERGİ!



ÇIKTI
BAYİLERDE

MOBİL

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

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

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



Bike Unchained

Yaz gelse de bisiklete binsek...

Sayfa 45



Dulp

Sinirinizi bozmak için birebir, kaybetmeye
doymayacaksınız!

Sayfa 45



Sniper Xsion

Mobil oyunları işgal eden tanınmış yüzlerde son
halka Jason Statham.

Sayfa 45



Zombie Deathmatch

Yerli korku filmleri için cin teması neyse,
oyunlar için de zombi teması öyle...

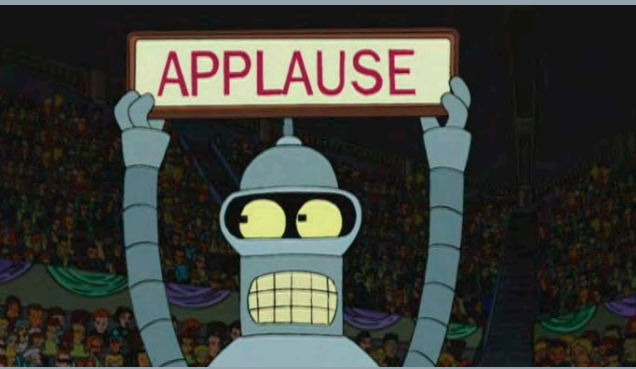
Sayfa 46



Cep telefonlarında grafik sınıf atladı!

Tabii bir de iPhone 6S edinmeniz gerek...

Warhammer ve Warhammer 40.000 dünyalarına tutkun değilseniz eğer bu aralar çıkan oyun ve haber sayısı sebebiyle kusacak kıvama gelmiş olmanız oldukça kuvvetli ihtimal. iPhone 6S'te bulunan A9 işlemcisinin yeteneklerini göstermek için bir teknoloji demosu gibi hazırlanan Warhammer 40K: Freeblade'de bu serinin son halkası. App Store üzerinden bedava olarak edinebileceğiniz oyun çalışabilmek için iOS 8.0 ve sonrasında ihtiyaç duyuyor, ayrıca inanılmaz işlemci gereksinimleri sebebiyle minimum gereksinim listesinde iPhone 5 yazmasına rağmen verim alabilmek için iPhone 6S'e ihtiyacınız var. 3D Touch'ı destekleyen oyun aynı zamanda Warhammer 40K evreninde sizi bir mecha'nın (Imperial Knight) pilot koltuğuna oturtan ilk oyun olacak. ■



Bender'ı özlediniz mi? Futurama oyunu yolda!

Tarihin en matrak bilimkurgu animelerinden birisi bu defa cep telefonlarınız için geliyor. Wooga tarafından geliştirilen Futurama: Release the Drones, Android, iPhone ve ayrıca özel olarak iPad için de piyasaya çıkacak. Projenin animenin tutkunlarını daha da sevindirecek bir diğer detayı ise Monkey Island serisinin bazı oyunlarında direktör olarak görev yapan Dave Grossman'ın da projeye dahil olması. Aynı zamanda Futurama'nın yapımcısı ve yazarı Patric Verrone da oyunun direksiyonunda yer alacak. Oyunun sadece afişi belli, herhangi bir ekran görüntüsü veya çıkış tarihi henüz açıklanmış değil. ■



Samsung, Exynos 8 Octa 8890'ı tanıttı!

Snapdragon 820'ye rakip geldi.

Samsung, Exynos 8 Octa 8890 tamamen tek bir çipe entegre edilecek ilk Samsung amiral gemisi sistemi olma özelliğini taşıyor. Yeni yonga seti verimliliği arttırmak için 3D tasarım kullanmasının yanında FinFET olarak bilinen 14-nanometre transistör üretim tekniğine dayalı olmasıyla dikkat çekiyor. 64 bit ARM mimarisine dayanan CPU, dört özel ve dört ARM Cortex-A53 çekirdeği kullanıyor. Samsung, CPU yanındaki ARM'in Mali-T880

grafik işlemcisinin son derece sürükleyici 3D oyun ve sanal gerçeklik deneyimi sağlayacağını vadediyor. Samsung, pil kullanımı ile ilgili henüz bir detay verilmemesine rağmen yeni yonga setinin Exynos 7 Octa'dan yüzde 10 daha tasarruflu olduğunu iddia ediyor. Tüm kriterler göz önüne alındığında yeni yonga setinin Qualcomm Snapdragon 820 ile oldukça benzer olduğu söylenebilir. Yeni Exynos'u ilk olarak, büyük ihtimalle Galaxy S7 serisinde göreceğiz... ■

Mobilde 4K oyun ve video deneyimi uzak bir hayal değil

Güç tüketimi konusunda gelişmeler var

Ultra HD 4K videoları seyretmek ve oyunları oynamak keyifli olsa da bu iki şeye mal olabilir: fiyat ve güç. Japonya'nın Kogakuin Üniversitesi ve Fujitsu, 4K ekranların maliyetini düşürmekle birlikte 4K görüntüleme sırasında tüketilen gücü azaltmaya çalışıyor. Üniversite ve elektronik üreticisi, akıllı telefonlarda çoğunlukla 4K olarak bahsedilen 3,840x2,160 çözünürlüklü videoları oynatabilecek yeni bir yazılım geliştirmek için çalışıyorlar. Yeni teknoloji akıllı telefonun tipik güç tüketimini arttırmadan son derece stabil şekilde 30fps Ultra HD görüntü sunabilecek. Kogakuin Üniversitesi bilim adamları video kare hızını daha akıcı olan 60

fps'ye arttırmanın mümkün olduğunu da doğrulamış durumdalar.

Şu anda piyasadaki tek 4K ekranlı akıllı telefon olan Sony Xperia Z5 Premium, aşırı pil tüketiminin önüne geçmek için sadece medya oynatma sırasında 4K teknolojisine geçiş yapmak üzere tasarlanmış durumda. Geliştirilen yeni yazılım akıllı telefonlarda Ultra HD görüntüleme konusunda kayda değer ilerlemeler sağlanmasına yardımcı olabilir. ■





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

Dulp

Sinir bozan renkler

Mobil oyunlarda, özellikle bulmaca temelli olanlarda genel bir sinir bozucu olma potansiyeli var. Oyuncular olarak biz de bu tarz oyunlara nedense bayılıyoruz. Dulp da tam olarak böyle bir yapım. İrili ufaklı çeşitli renklerdeki yayların uç uca eklenmesiyle oluşan çemberlerin tam ortada konumlandırıldığı oyunda, sırayla gelen renkli topları atıp her bir yayı yok etmemiz gerekiyor. İlk bölümlerde bunu

yapmak kolayken, zamanla çeşitli zorluklar oyuna ekleniyor. Bazen bu zorluk o kadar yükseliyor ki gerilip telefonunuzu fırlatmanız işten bile değil. Defalarca tekrarlanan başarısız denemeler sinir katsayınızı arttırmanın yanında hırslanmanıza da sebep olacak. Dulp'ı bir kere oynamaya başladıktan sonra telefonunuzu bırakamayacaksınız. ■ **Puan: 7**



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

Bike Unchained

Bisikletleri hazırlayın!

Çocukken pek çoğumuz için en eğlenceli şeylerden biriydi bisiklete binmek. Kimimiz bunu zamanla bir hobi haline getirmeyi başardı. Kimimizse bisikletlerimizden tamamen koptuk. Eğer siz de benim gibi "En son ne zaman bisiklete binmişim ki?" diyenlerdenseniz buyurun size büyük bir fırsat: Bike Unchained. Kimi zaman bir yamaçtan aşağı indiğimiz, kimi zaman dağları aşmaya çalıştığımız oyunda, bisikletimize çeşitli modifiyeler yapmamız mümkün. Bunun yanında parkura göre sporcu tercihi yapmak da çok önemli. Kontrollerin sadece pedal çevirmek ve çeşitli görsel hamlelerde ibaret olmasıysa oyunun atmosferine büyük darbe vuruyor. Bunun yanında bazı hatalar da içeren oyuna şans verebilirsiniz. Ancak ne kadar zaman sizi idare eder emin değilim. ■ **Puan: 6**

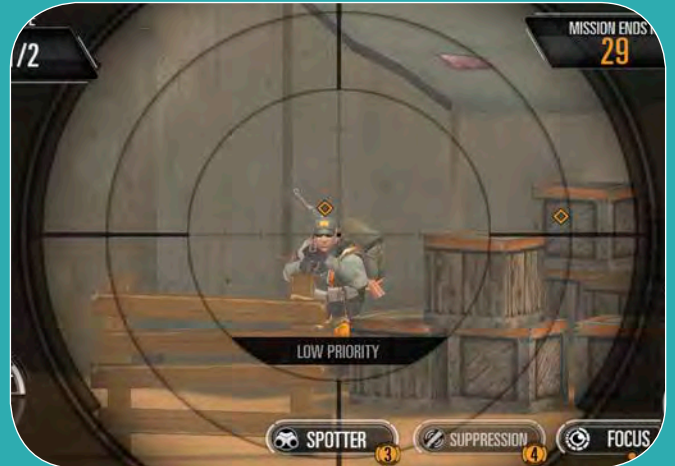


Tür **Aksiyon** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Sniper Xsion

Jason Statham ile aksiyon!

Jason Statham ismini duymayan sanırım yoktur. Aksiyon dolu filmlerin aranan isimlerinin başında gelir kendileri. En son Hızlı ve Öfkeli serisinin yedinci filminde izlemiştik Jason beyi. Özünden ayrılan serinin yeni akışına da çok yakışmıştı bana sorarsanız. Oynadığı filmlerin yanında Call of Duty 2 ve Red Faction 2'de de farklı ses tonu ve İngiliz aksanıyla kulaklarımızın pasını silmişti. Bu sefer de sesiyle telefonlarımıza konuk oluyor. Sniper X, adından da anlayacağınız üzere Sniper kullanarak çeşitli düşmanları öldürmek üzerine kurulu bir yapım. Oyunu oynadığınız süre boyunca ne yapmanız, kimi öldürmeniz gerektiği gibi direktifleri Jason Statham'dan alacaksınız. Sniper X'de silahınızı kişiselleştirmek ya da güçlendirmek tamamen sizin elinizde. Merak etmeyin, bu noktada da Jason Statham sizi yönlendirmeye devam edecek. Açıkçası Sniper X, geçtiğimiz yaz aylarında piyasaya çıkan Mission Impossible: Rogue Nation'a çok benziyor. Hatta oyunun kırılmış bir versiyonu demek bile mümkün. Bana sorarsanız, Sniper X ancak Jason Statham hatırına oynanabilecek bir yapım. Eğer Sniper X hoşunuza giderse, Sniper X'i bir kenara bırakın ve Mission Impossible: Rogue Nation'a geçiş yapın derim. ■ **Puan: 6**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Kill Shot Bravo
2. Antyz
3. Real Boxing 2 CREED
4. Mobile Strike
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Clear Vision
2. Recontact: İstanbul
3. Red Ball 4
4. Construction Simulator 2014
5. Minecraft Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Candy Crush Saga
2. Subway Surfers
3. Racing in Car
4. Clash of Clans
5. Okey

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. League of Stickman
2. Construction Simulator 2014
3. Minecraft Pocket Edition
4. The Room
5. Football Manager Mobile 2016



Tür Tower Defence Platform Android Fiyat Ücretsiz

Zombie Wars: Invasion

Zombiler geliyor, kaçın!

Bir dönem tower defence türündeki oyunlar ne kadar popülerdi. Zamanla bu popülerliklerini yitirdiler. Ancak benim gibi, türü hala sevenleri düşünen yapımcılar bu türde oyunları piyasaya sürmeye devam ediyor. Zombie Wars: Invasion da böyle bir yapım. Oyunda amacımız, dalgalar halinde gelen zombilerin yolunu sonuna ulaşmasını engellemek. Bunun için önceden belirlenmiş noktalara çeşitli

silahlar koyuyoruz. Gelecek olan düşmanlara göre doğru savunmayı tercih etmek çok büyük bir önem arz ediyor. Savunmaların yetersiz kaldığı noktada çeşitli piyadeler ya da hava desteği kullanmak mümkün. Dürüst olmak gerekirse, Zombie Wars: Invasion bir tower defence oyunundan beklediğiniz her şeyi size sunacak kalitede bir yapım. Ancak türe hiçbir yenilik getirmediği de bir gerçek. Eğer türü seviyorsanız, bir deneyin derim. ■ Puan: 7



Tür Dövüş Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Zombie Deathmatch ★

Zombiler, zombilere karşı (!)

Haftanın ikinci zombi oyunu, Zombie Deathmatch. Beyaz perdede yerli korku filmleri için "cin" formatı neyse, son dönemde tüm oyunlar için de zombi teması o hale geldi. Pek çok zombi oyunuyla ilgili yazımda da olduğu gibi yine The Walking Dead'e selam göndermeyi es geçmeyeyim. Zombie Deathmatch, aslına bakarsanız biraz uç noktada bir zombi oyunu. Emellerine ulaşip tüm Dünya'yı ele geçiren zombilerin kendi içlerinde de sorunlar oluşur ve birbirleriyle mücadele etmeye başlarlar. Her bölümde Mortal Kombat'vari bir şekilde çeşitli zombilerle karşı karşıya geliyoruz. Her zombinin

kendine özel güçleri, saldırıları var. Bunun yanında her zombinin güçlü ve zayıf yönleri de bulunuyor. Zombinize çeşitli silahlar ve giysiler alarak onların zayıf yönlerini kapatmanız ve rakiplerinize üstünlük kurmanız da mümkün. Genel anlamda kaliteli bir yapım olsa da gönül isterdi ki Zombie Deathmatch, bir de multiplayer modu bulunduruyor olsun. Bunun dışında şiddet seviyesi de biraz yüksek geldi bana. Mortal Kombat'ın zombi versiyonu gibi çok genel bir tanımlama yapabileceğim Zombie Deathmatch, mobil platformlarda pek de keyif almadığım ayın yıldızı olmayı başarıyor. ■ Puan: 8,0



50 STICKER 22 POSTER + TAKVİM + CNBLUE DERGİSİ

ARALIK 2015 * FİYATI 6.00 * NO. 12

heygirl

HEDİYE
TAKVİM

KENDİN YAP!

ONE DIRECTION



22 ÖZEL EK
POSTER CNBLUE

+



S.54
JUSTIN
Amacına
ulaştık

S.34
BELLA
Havada aşk
kokusunu var

S.52
VINI
Neler anlattı
neler!

S.56
SELENA
Kanatsız
melegimiz

3,2,1...
GERİ SAYIM BAŞLADI
YENİ YIL ÇITIRLARI
AVLANDI!

K-POP SEVDAMIZ BİTMEZ!



50
Sticker

2016
ARALIK TAKVİMİ
SAYISINI KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Selamlar en sevdiğim RPG okurları. İstanbul olarak kışı bir türlü getiremediğimiz şu günlerde, heyecanla kar yağmasını bekler durumdayım. Yani şöyle bir odun sobası kokusunu, pencere kenarında yağan karı izlerken kahve içmeyi özledim yahu! Aslında havadaki gidişatın sebeplerinden birisi de İstanbul'un yeni ve sınırsız bir çizgi roman dükkânına daha merhaba demesi olabilir! Uzun süredir bu sektörde ter döken bir ekip tarafından iki ay önce açılan Paralel Evren, tüm hızıyla sektöre girmeyi başardı. Sahiplerini uzun mu uzun yıllardır tanıdığım bu güzide mekânı sizler belki duydunuz ama hem duymayanlar, hem de

tüm olup biteni bir de Paralel Evren tarafından dinlemek için bu güzide röportajı yaptık. Dükkânın üç ortağından biri olan Burç Üner'le yaptığımız keyif dolu röportaja hoş geldiniz efendim...

Ertuğrul Süngü: Burç selam. Malum ben bu projenin nasıl hayat bulduğunu biliyorum ama bir de bilmeyenler için senin ağzından dinlemek isterim. Nereden çıktı böyle bir dükkânı açmak?

Burç Üner: Merhaba Ertuğrul. Hoş geldin. Senin de bildiğin gibi dükkânın üç ortağı da çok uzun zamandır çizgi roman yayıncılığı piyasasının içinde. Türkiye'de çizgi roman

yayıncılığı kanadında güzel ve kaliteli şeylere imza attık ve artık biraz da müşterileriyle sanal ortamda değil de doğrudan temasa geçebileceğimiz bir yol aramaya başladık. Haliyle de çözüm, bir çizgi romancı açmak oldu. Sonuçta üçümüzün de bu piyasaya girişi, İstanbul'un çeşitli çizgi romancılarında toplaşıp zaman geçirerek edindiğimiz çevrelerle oldu. Bu yüzden size sıcak bir ortam ve sohbet sunabilen bir çizgi romancının, piyasanın geneline sağladığı yararları biliyoruz. Bizim de ilk amacımızın bizden sonraki nesle yol göstermek olduğunu söyleyebiliriz.

E.S: Paralel Evren özellikle sosyal medyada büyük yankı uyandırmayı başardı. Sizce kısa sürede birçok insanın yanınızda bitmesinin esas sebebi nedir?

B.Ü: Sosyal medyanın gücünün bir kanıtı elbette. Yıllar önce hayalini bile kurmayacağınız bir iletişim ortamı var şu an sosyal medya üzerinden. İsteyen herkes istediği her kişiye ulaşabiliyor neredeyse. Özellikle genç kesim, karşılarında herhangi birini değil de, okudukları kitabın çevirmenini - editörünü gördüğünde çok daha mutlu oluyor. Biz de Paralel Evren olarak bu gücün farkındayız ve bu gücü, dükkân açıldığından beri geçen yaklaşık iki ayda çok iyi kullandık. Fakat sayfayı yöneten diğer bir yakın arkadaşımız Tulgan Köksal'in de katkılarını göz ardı etmek olmaz. Çoğu kişi kendine has üslubundan onu tanıyabiliyor ama yine



NE İZLEDİM ✓

Son İmparator

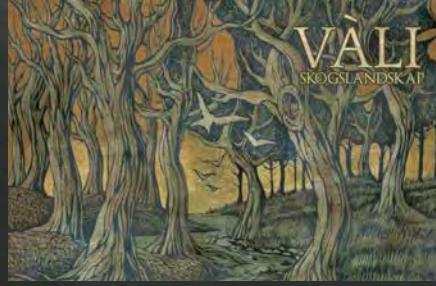
The Last Emperor 1987 yılında üretilmiş, Oscar ödüllü bir film. Son Çin hanedanı olarak bilinen Qing'in en son tahta çıkan hakani Puyi'nin hayatını ekrana getiren film, çıktığı dönemde büyük yankı uyandırmıştır. Bir diğer özelliği de Çin hükümetinin Yasak Şehir olarak adlandırılan bölgede ilk defa film çekilmesine izin vermiş olmasıdır. Puyi'nin çocukluğundan, Çin'in İmparatorluk düzeninden Cumhuriyete geçiş döneminde yaşananları tek tek yansıtan Son İmparator, kesinlikle kaçınılmaması gereken bir film.



NE DİNLEDİM ✓

Væli

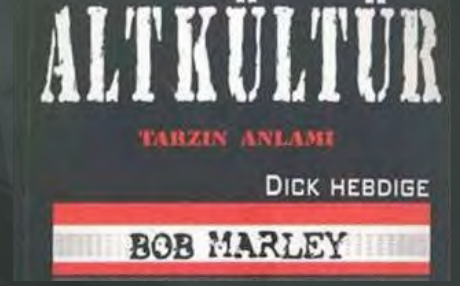
Norveçli olan ekibimizin mazisi 2000'li yılların başına değin uzanıyor. İlk ürettikleri Forlatt isimli albüm Foreshadow Productions tarafından sınırlı miktarda piyasaya sunulmuştu. 2004 yılındaki bu limitli ama iddialı çıkışın ardından, 2006 yılında resmen kendisini piyasaya kabul ettiren ekip, ancak 2013 yılında tam anlamıyla bilinir hale geldi. Gitarların ön planda olması, bir dönemi çok daha farklı bir şekilde hayallerde canlandırma yetiyor da artıyor bile.



NE OKUDUM ✓

Alt Kültür Tarzın Anlamı

Punk'tan, Rastafaryan'a, Hipster'lerden, Beatler'e, Glam'dan Glitter Rock'a kadar birbirinden farklı akım harika şekilde incelenmiş ve beğenimize sunulmuş. Kültür sorusundan yola çıkan yazar, alt kültürün bir anlamda ne olduğunu araştırırken, birbirinden farklı sanat dalına da girmeyi ihmal etmemiş. Sorulan sorular ve bu sorulara verilen anlam dolu cevaplar gerçekten okuyucu doyurucu cinste.



de burada belirtmekte fayda var. Marmara Çizgi sosyal medya hesaplarının Marmara Bey'i, Çizgi Düşler sosyal medya hesaplarının Çizgi Bey'i, bizim de Paralel Bey'imiz aslında hep aynı (gülüşmeler).

E.S: Ülkemizdeki Türkçe çizgi roman patlaması kesinlikle olması gerekenden çok daha geç yaşandı; sizce ülkemizdeki Türkçe çizgi roman akımı ne yöne doğru ilerliyor?

B.Ü: Şu an itibarıyla popüler olan çizgi romanlar, sinemaya veya televizyona uyarlanan kahramanlar. Görsel medyanın insanlar üzerindeki etkisi gerçekten çok büyük. Son 4-5 yılda çekilen sinema filmleri ve TV dizileri sayesinde tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de birçok çizgi kahraman popüler oldu. Haliyle de bu popülerlik çizgi roman piyasasına da yansıdı. Bu akım uzun bir süre böyle sürecektir diye tahmin ediyorum. İnternetteki gerek yerli, gerek yabancı çizgi roman forumlarına göz atınca, çoğunluğun süper kahraman temalı konuşmalarla dolu olduğunu görüyorsunuz. Ama ne zaman okurlar popüler çizgilere doycak, işte ondan sonra da bağımsız eserlere ilgi artacaktır. Ama az önce de belirttiğim gibi bunun olmasına daha birkaç yıl var Türkiye'de.

E.S: Paralel Evren'i sadece çizgi romancı olarak mı görmek gerekiyor? Yoksa kendisi için bir alt kültür mağazası diyebilir miyiz?

B.Ü: Aslında çok doğru dedin, Ertuğrul. Her ne kadar adı Paralel Evren Çizgi Roman olarak geçiyor olsa da aslında bir alt kültür

mağazası çünkü içeride tişörtten anahtarlığa, figürden postere daha birçok ürünü bulmak mümkün. İsteyen buraya gelip Magic the Gathering kartlarını satın alabilecek, isteyen defter çeşitlerine bakabilecek, isteyen sadece sohbet etmeye gelebilecek. Tabii okurların İngilizce çizgi roman fasiküllerine mağazamızdan abone olabildiklerini belirtmekte de fayda var.

E.S: Dükkân olarak hedefleriniz ne yönde? En çok neye önem veriyorsunuz ve beklentileriniz neler?

B.Ü: Şu an daha işin çok başında olduğumuz için birincil önceliğimiz müşteri ilişkileri (gülüşmeler). Yaratmak istediğimiz şey aslında insanların bir şeyler satın almaktan çok gelip bizimle muhabbet edebilecekleri sıcak bir ortam yaratmak. Tabii bunun yanında da hem Türkçe, hem İngilizce çizgi romanların güncel ve eski sayılarının okuyucuya sunulabileceği bir dükkân olmak da önemli. Şu an aklımızda türlü türlü projeler dolaşiyor ama kesin bir şey olmadığı için ileriye dönük projeleri şimdilik kendimize saklayalım. Yeri geldiğinde tüm bilgileri zaten Facebook sayfamızdan paylaşıyor olacağız. (Burada bir hatırlatma girelim, dükkânın Facebook sayfası: fb.com/ParalelEvrenCR)

E.S: Dükkâna "Paralel Evren" adını vermenizden nedenini bizimle paylaşır mısınız?

B.Ü: Aslında, kolay bir süreç olmadı. En başından beri isim hem çizgi romanları çağırırsın ama aynı zamanda da sizi alıp başka bir yere götürsün istiyorduk. Sanırım yüzlerce isim düşündük ama isimler bende

istediğim çağırışımı yapmıyordu. En sonunda ortaklarımdan biri artık benden sıkılmış olarak umutsuzca "Paralel Evren" dediğinde ve benim de "Evet, işte bu," şeklindeki sözler dudaklarımdan döküldüğünde büyük bir rahatlama yaşadığımızı söyleyebilirim.

E.S: Klasik sorumu da es geçmeyeyim; sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?

B.Ü: Her yerde söylediğimiz şeyi burada da tekrarlayayım: çizgi romanlar ülkemizde maa-lesef genellikle süper kahramanların savaşları ve Teksas - Tommiks - Red Kit hikâyeleri olarak biliniyor. Oysaki her yaşa hitap eden ve değişik bir şeyler okumak isteyen herkes için Günezgini, Tılsım, Saga, Y: Son Erkek, Cenaze Evi / Şenlik Evi gibi farklı konular işleyen birçok çizgi roman var. Hem mağazamızı merak edenleri, hem de saydıklarım gibi farklı bir şeyler okumak isteyen herkesi dükkânımıza bekliyoruz.



PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

İNCELEME

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

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

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

StarCraft II: Legacy of the Void

Hikayeye noktayı Protoss'lar mı koyacak?

Sayfa 72



Fallout 4

Bethesda'dan muhteşem hikayesi ile mükemmelliğe adanmış bir Wasteland hikayesi daha.

Sayfa 52



Call of Duty: Black Ops III

Bir Call of Duty oyununu merakla beklediğimiz günler çok geride kaldı, peki Black Ops III ne kadar iyi?

Sayfa 68



Need for Speed

Köklere dönmek ile köprüden önce son çıkış arasında bir yerlerde kan ter içinde.

Sayfa 80



Yapım **Bethesda Game Studios**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **RPG**
Platform **PC**
Web www.fallout4.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, PlayStore**



Fallout 4 ★

Kim bir ömür boyu karanlığa bakacak kadar cesur ve kararlıysa, orada ilk umut ışığını o fark edecektir
- Dmitry Glukhovsky

Bir oyun ne kadar beklenebilir? Hani kendini onun çıkacağı güne hazırlarsın, böyle günleri geri sayarsın. Hakkında her çıkan söylentiye inanır, bir iki gün sonra yalanlandığını duyunca üzülür ama yine de “keşke öyle de olsaydı” dersin ama işte, bir türlü olmaz. Adını duyarsın, kendini geçmişte bir yerde bulursun. Çocuksundur, belki de genç; bilgisayara çıkan yeni oyunlar arasından birisine elin gider mesela, kutusunun üzerinde kocaman bir maske dikkatini çeker. Evine götürür oyunu kurarsın. Sonra? Sonra içinde kaybolursun! Her yanın kapkaranlık! Her şey sana karşı! Nereden çıktığını bilmediğin bir bilmecenin ortasında, tek başınasın! Üzerine bir şeyler saldırır ama sen sadece karşı koyarsın. Nedenini bilmezsin ama ilerlersin. Bir şeyler yavaş yavaş gün yüzüne çıkar ama artık gördüklerine inanmazsın. Devam edersin... Yol seni değiştirir. Hiç görmediğin şeyler görür, bilmediğin bir hayatın efendiliğini üstlenirsin. Devam edersin... Taa ki neler olduğunu öğreninceye, içinde bulunduğun dünyada gerçekten hayatta kaldığını iliklerine kadar hissedinceye kadar ilerlersin. Yapılacak çok şey vardır belki ama dedim ya, devam edersin...

Yıl 2015 oldu. İlk Fallout çıktığında yıl 1997 idi ve birçok Fallout oyuncusu bu oyunun ne olduğunu bilmeden kendisini satın aldı. Aradan 18 yıl geçti ve şimdi seri Fallout 4 ile birlikte yeniden karşımızda. Geçen zaman o kadar ilginçti ki bir noktada kendimi Vault'tan yeniden çıkmış gibi hissediyorum. Zaten Fallout serisinin sanıyorum en iyi yaptığı şeylerden bir tanesi de bu. Kapılar benim için ilk açıldığında farklı bir yerdedim ve olduğum yerde, yapmak zorunda olduğum şeylerden çok

mutluydum. Keza bu durum ikinci oyun için de geçerliliğini sürdürdü. Fakat Vault'dan üçüncü çıkışında açıkçası içeriye geri girmek istedim ki sanıyorum benim birlikte Vault'larına dönen çok fazla insan oldu...

Peki, Fallout 4 neden bu kadar beklendi? Neden insanlar bu kadar cingar çıkardı? Neden Pip-Boy Edition'a resmen saldırdı? Dedim ya yıl 2015, gelin size birazcık Fallout'tan bahsedeyim. Dedğim gibi kendisi ile ilk olarak 1997 yılında tanıştık. Post-apokaliptik bir dünyada geçen Fallout serileri, nükleer savaşın yarattığı bir dünyada, 22. yüzyılda geçer. Bir anlamda alternatif tarih olarak adlandırabileceğimiz bu oyun modeli, aynı zamanda da retro fütüristtik havadadır. Temelde az önce saydığım birçok kelime aslında onu efsane yapmaya yetmiştir. Özellikle 80'li yıllarda hem edebiyat, hem de sinemada üzerine fazlasıyla eğilinen post-apokaliptik dünya teması fazlasıyla tutmuş, insanların -farklı şartlar altında- içerisinde bulunmayı hayal ettiği fantastik bir yer haline gelmişti. Tabii onun bu kadar tutulmasının en önemli sebebi, diğer fantastik bakış açılarına göre fazlasıyla gerçeğe yakın duruşuydu. Tüm bu başlıklar bir oyun olarak tek potada eritilebildiği anda Fallout ortaya çıkıverdi.

Fallout özellikle ilk iki oyunu ile yaratılan dünyayı oyunculara fazlasıyla hissettirdi. Kullandığı S.P.E.C.I.A.L. isimli sistem sayesinde, zaten fazlasıyla revaçta olan RPG oyunlarına farklı bir tat kattı. Tüm bunların yanında en büyük artısı ise şüphesiz senaryo akışı oldu. Bu oyunda öylesine güzel bir atmosfer vardı ki yeme de yanında yat. Döneminde oyunu oynayanlar defalarca yeniden



Fast Travel

Commonwealth devasa bir harita. Bir noktadan bir noktaya yürümekse bir yerden sonra acı verici! Fakat gideceğimiz yeri bir kere ziyaret ettikten sonra, noktalar arasında hızlı seyahat etmek mümkün. Bunun içinse sadece harita üzerinde gitmek istediğimiz noktayı seçsek yetiyor. Tabii civarda düşman birimi olmaması şartıyla...

başlıyor, farklı karakter modelleri ile farklı diyaloglara şahit olmaya çalışıyorlardı. İşte en sevdiğim okur, Fallout 4 böylesine büyük bir dünyayı tek seferde ayağımıza getirmişti. Aradan geçen yıllar içerisinde üçüncü oyunu büyük bir hevesle beklemiş olsa da ancak 2008 yılında benim için gerçekten korkunç denebilecek bir geri dönüş oyunu ile karşılaştık. Akabinde üretilen New Vegas ile kendisini toparlamış olsa da ne yazık ki kemik oyuncu kitlesini büyük oranda kaybetti. Nihayet herkes haberi çıkan dördüncü oyun için yüzünü son olarak E3 fuarına çevirdi. Başlangıçta grafik teknolojisi konusunda hakarete varacak eleştirilere maruz kalan oyun, nihayet piyasaya çıktı ve neredeyse dünyadaki tüm oyun mecraları kendisini resmen sömürdü! Şimdi sıra bizde! Buyurun gelin, işte karşınızda sonu gelmez çorak topraklar, nihayet!

Kaldığımız yerden mi?

Her Fallout oyunu, Nükleer Son'dan belirli bir süre sonrası konu alır. Mışal son oyun, savaştan 204 yıl sonrası konu alıyordu. Fakat burada ilk dikkat çeken nokta, dördüncü oyunun 210 yıl sonrası konu alması. (Olabilirince spoiler vermekten kaçınacağım.) Her oyunda farklı bir Vault'tan çıkıyoruz hatırlayabileceğiniz üzere. Vault dediğimiz yerler, döneminde olası nükleer saldırılara karşı yapılmış yer altı barınakları aslında, yani sığınak demek hakaret sayılır. İnsanlar dev savaştan sonra yaşamlarına burada devam etmiş ve her Vault bir anlamda kendi yağında kavrulmuş. Vault 13 ile başladığımız maceradan sonra, bir



ara kendimizi Vault 101'den çıkan birini oynarken bulmuştuk. Bu seferse Vault 111'den hayatta kalan birisini kontrol ediyoruz. New Vegas'tan sadece altı yıl sonrası konu alan oyunda her daim olduğu gibi ucu bucağı bulunmayan çorak topraklara çıkıyoruz. İçerisinde bulunduğumuz bölgeye kabaca "The Commonwealth" adı verilmiş durumda. Fakat kendisine birazcık yakından baktığımız zaman, aslında içerisinde Boston, Maine, Massachusetts (Ki koloni Amerika'sının ilk yerleşkesidir) gibi yerlerin bir arada bulunduğu ve uzunca bir süre New England olarak isimlendirilen yerde olduğumuzu anlıyoruz. Harita ilk bakışta beni birazcık kandırıp, küçük olduğunu düşündürdü. Oysaki noktalar arası mesafenin ne kadar fazla olduğunu tecrübe edip anlamam gerekiyorymuş! Belirli noktalar o kadar büyük imleçlere sahip ki gerçekten harita üzerindeki mesafe algısını kaybetmek anlık bir mesele. Fakat aynı noktanın etrafındaki diğer bölgeleri de açmaya

Hayatta kalmak için sen de üret!

Devasa Commonwealth'da hayatta kalmak için silah ve zırhtan çok daha fazlasını yapmamız gerekiyor. Yapım işleri için birbirinden farklı istasyon bulunuyor. Bu masa şeklindeki yerlerde, karakterimizi uç seviyelerde güçlendirebiliyoruz.



Zırh istasyonu

Bu istasyon sayesinde hemen her türlü zırh güncellemesini yapabiliyoruz. Güncellemeler için bol miktarda hammadde gerektiği gibi aynı zamanda ilgili Perk'lere de sahip olmamız bekleniyor. Geliştirilen zırhlar sayesinde karakterimizi Commonwealth'in acımasız topraklarında dipçik gibi ayakta tutmamız fazlasıyla kolay bir hal alıyor. Fakat hangi zırh modeline ne kadar harcama yapacağınızı önceden belirlemeniz ileride fazlasıyla işinize yarayacaktır.



Silah istasyonu

Silahlar şüphesiz hayatta kalmamız ve oyunda ilerlememiz için en önemli unsurların başında yer alıyor. Birçok silahı, birbirinden farklı şekilde upgrade etmemiz mümkün. Silahlar kabaca beş farklı başlık altında güncellenebiliyor. Her başlık da yine kendi altında farklı yeniliklere sahip. Fire Rate, Range, Accuracy, Weight ve Value olarak sıralanan silah özelliklerimiz bu upgrade'ler ile büyük oranda değişime uğrayabiliyorlar.



Ocak

Başta etkileşim halinde olduğumuz çevre olmak üzere, hemen her türlü canlıdan tüketilebilir hammaddeye ulaşabiliyoruz. Birçok hammadde çiğ halde tüketilebiliyor ama genelde hem az yaşam puanı, hem de bolca radyasyonu beraberinde getiriyor. Nitekim pişirilen ürünler radyasyondan büyük ölçüde arındığı gibi, bonus hayat puanı da sağlıyor. İlerleyen seviyelerde ulaştığımız farklı hammaddelelere bonusları katlayarak arttırıyor.



Kimya

Açık ara Fallout dünyasının en önemli işlemlerinin başında kimya gelir. Etrafta bulduğumuz birbirinden farklı kimyasal malzemeyi, bu istasyon sayesinde daha farklı şekillere sokmamız mümkün. Özellikle farklı bileşenleri bir araya getirerek üretebileceğimiz bol miktarda malzeme bulunuyor. Burada işlem gören birçok ileri seviye ürün, hem farklı statlara bonus sağlıyor, hem de hayat puanımızı arttırıyor.

başladığımız zaman her şeyin ne kadar da devasa bir alana yayıldığını net bir şekilde anlayabiliyoruz. Fallout 4'ün önceki yapımlara göre dikkat çeken bir diğer farkı da bombanın atıldığı günü an ve an yaşıyor olmamız. E3 fuarında yayınlanan görüntülerde sanıyorum oyunun aynı zamanda açılışı olan bu kısmı zaten defalarca incelediniz. Şüphesiz Fallout 4'de karakter yaratmak büyük bir eğlence. Birçok oyunun aksine hem farklı, hem de inanılmazı güç farklılıklarda karakterler yaratmamız mümkün. Misal online ortamlarda "en çirkin Fallout 4" karakterleri gibi farklı başlıklarda, birçok dikkat çekici video geziyor. Karakterimizi yarattıktan sonra olanları da zaten biliyorsunuz. Bilmediğiniz, Vault'a girdikten sonra dondurulduğumuz, bu esnada bir anlığına uyandığımızda, sonradan raider olduğumu öğreneceğimiz iki kişinin eşimizin içinde bulunduğu dondurucuyu açıp, elinden çocuğumuzu alıp öldürdüğüne tanık olduğumuz sahne. Kısa bir uyku ve sonrasında dışarıdayız! İşte böylesine depresif bir modda oyuna başlıyoruz sevgili okur insan. Hoş, kendi Vault'umuzdan da birazcık hızlı çıkıyoruz ama olsun. (İçeride bir silah var, ondan gözünüzü ayırmayın.)

Dışarıya çıktığım anda gördüğüm görüntü resmen beni hüznlendirdi. O kadar uzun süredir bu oyunu bekliyordum ki şöyle bir etrafa bakmaktan kendimi alamadım. Öncelikle insanların bıkmıttığı grafiklerden başlayalım. Fallout 3 ve New Vegas'da Gamebryo Engine isimli bir grafik motoru kullanılıyordu ve özellikle bu motorun yarattığı sorunlar üçüncü oyunda büyük ölçüde kendisini belirtiyordu. Durumun farkında olan Bethesda

ekibiye yeni oyununda Creation Engine'e geçiş yaptı. Hani bu oyun Skyrim'e çok benziyor diyenlerinizin neden yanılmadığının yanıtı bu grafik motorundan geçiyor. Genel olarak grafikler alabildiğine güzel. Silah, zırh, karakter modellemesi, çevre detayları gerçekten harika şekilde modellenmiş. Su efektleri zaten başlı başına muazzam. Fizik motoru da olabildiğince iyi şekilde kendisini gösteriyor ama bazı komik hataların ortaya çıkmasını ne yazık ki engelleyemiyor. Bu konuya da sonra değineceğiz.

Yeteneklerimiz ve biz

S.P.E.C.I.A.L. olarak bilinen oyun mekaniği, ilk oyundan beri değişmeden yoluna devam ediyor ve her seferinde deneyim ettiğimiz bazı ufak farklar yine karşımıza çıkıyor. Ana hatları ile S.P.E.C.I.A.L. yedi farklı yetenek kategorisinin özeti. Her Fallout oyununda olduğu gibi yetenek puanlarına yaptığımız dağılımlara göre yarattığımız karakterle yolumuza devam edebiliyoruz. Sekmeyi açtığımızda karşımıza çıkan ve aşağıya doğru sıralanan perk'lerse olmazsa olmazlar arasında yer alıyor. Kimileri belirli bir S.P.E.C.I.A.L. puanı istiyor, kimileri de belirli bir seviye. Perk'lerin şüphesiz en büyük özellikleri, bir anlamda nasıl bir oyun deneyim edeceğimizi de belirlemeleri. Misal, usta bir yakın dövüşçü mü olacaksınız, yoksa keskin bir nişancı mı? Etraftaki gizli noktaları mı bulmak istiyorsunuz, yoksa karşınıza çıkan zorlu kilitleri daha hızlı açmak mı istiyorsunuz? Genelde oyunun sonuna doğru en az iki konu hakkında bir hayli ilerleme kaydetmek



mümkün. Burada önemli olan, en baştan nasıl bir yol izleyeceğimize karar vermek. Siz siz olun, oyunda ilerlemeden önce S.P.E.C.I.A.L. menüsünü baştan aşağıya adım adım okuyun...

Bu kısım da tamamsa artık oyuna balıklama dâlabilirsiniz. Minutemen ekibi ile karşılaştıktan sonraysa esas macera başlayacak. Kendilerine yardım edip etmemek bir noktadan sonra sizi bileceğiniz iş ama şahsen oyunu ilk deneyimimde bolca yetenek puanı ve farklı noktalarla bağlantı için kendilerinden vazgeçmedim. İkinci seferde biraz daha farklı bir yol izliyorum.

Macera başladığı anda fark ediyoruz ki daha önce hiçbir Fallout oyununda görmediğimiz yeni bir mekanik söz konusu: şehir kurma! Şehir kurmak bu oyunda büyük bir keyif. Şehir kurabildiğimiz ilk bölge Minutemen ekibi ile yerleştirdiğimiz, aslında oyunun başında kendi evimizin de bulunduğu bölge. İlk başta etraftaki harabelerden ne yapacağımızı kestirmek biraz güç olsa da sonradan fark ediyoruz ki bu harabeler aslında büyük bir cevher. Bina yapabildiğimiz bölgede bulunan hemen her türlü objeyi yok edip, ettiğimiz obje içerisinde bulunan hammaddeyi kaynağa çevirebiliyoruz. Size tavsiyem ilk olarak etrafı iyice gezip, olabildiğince objeyi yok edip, en üst seviyede kaynağa ulaşmak zira oyunda üretim için kullanılan çok fazla miktarda ana malzeme bulunuyor. Bu arada belirtmekte fayda var, bina



yaptığımız yerleşkeler. Bina yapmanın başlıca önemiyse şehrimizde yaşayan insanlara kalacak yer sağlaması. Aynı şekilde konumlandıracağımız yataklar da benzeri bir göreve sahip. Farklı bina çeşitlerinden, sınırlarla belirlenmiş bölge içerisinde istediğimiz şekilde yerleşke kurmak mümkün. Oyunun bize sunduğu, farklı modellere sahip binalar bulunuyor. Her türlü yöne çevirip, istediğimiz şekilde bir yerleşim yapmamız işten bile değil. Çok zorlananlar içinse hazır bir adet bina modeli (template) es geçilmemiş. Bina ve yatak sorununu çözdükten sonra geçiyoruz bir diğer yaşam zorunluğu olan suya. Su elde etmenin iki farklı yolu var. Birincisi sadece toprak üzerine kurulabilen tulumbayken, ikincisi de radyasyonlu

“Macera başladığı anda fark ediyoruz ki daha önce hiçbir Fallout oyununda görmediğimiz yeni bir mekanik söz konusu: şehir kurma!”

ya da benzeri yeni objeleri konumlandırabileceğimiz yer, üretim menüsüne geçtiğimiz anda etrafı yeşil alanla çizili bölgeden ibaret. Yani gidip de zorlandığımız bir alana taret dikemiyoruz. Temelde iki farklı yerleşim şekli söz konusu. Bunlardan ilki ahşaptan, ikincisi de metalden

suyu artarak elde ettiğimiz su. Fakat bu binaları sadece yapmak yeterli olmuyor çünkü birçoğu enerjiye ihtiyaç duyuyor. Onun için de gerekli jeneratörleri inşa etmeli hatta bazı binalara direkt olarak el yordamıyla bağlantı çekmeliyiz. Su da tamamsa sırada yiyecek var. Başlangıçta



çok fazla yiyecek opsiyonu yokken, Minutemen görevleri ile yardımcı olduğumuz diğer yerleşimlerde ekilmiş olan yiyecekleri toplayıp, kendi bölgemize ekebiliyoruz ve hayır, bu durum herhangi bir hırsızlık olayına mahal vermiyor. Oyuna yabancı olanlara buradan belirtmek isterim; bize dost olan birçok bölge içerisindeki objeleri aldığımız zaman hırsız konumuna düşüyoruz. Benim oyun tarzımda hırsızlık söz konusu olmadı ama bazı çok kritik eşyaları da almadan geçemedim. İlerleyen süreçte hırsızlığın cezası ağır oluyor, aman diyeyim. Şehrimizin temel taşlarını oturtuktan sonra, sıra kendisini savunmaya geliyor. Savunma için belirli siperler üretmenin yanı sıra, farklı model ve güçte savunma taretleri inşa edebiliyoruz. Ayrıca farklı mayın ve tuzak modelleri de söz konusu. Oyunun ilk saatlerinde sanki hiçbir işe yaramayacaklarımı gibi gözükseler de zamanla şehrimize yönelik birçok saldırı oluyor. Bu sebepten şehrimizi korumak büyük önem arz ediyor. Zaten şehre girdiğimiz zaman ekranın üst kısmında tüm bu maddelerin ne kadar sağlanabildiğini açıklayan sayısal değerler bulunuyor. En sonunda da yaşayan halkın mutluluk oranı belirtiliyor.

Bahsettiğim ilk şehrin bir diğer önemli özelliği de kullanabileceğimiz her türlü üretim mekanizmasını içerisinde barındırıyor olması. Oyunun farklı yerlerinde bu mekanizmalara rast gelmek mümkün ama hepsinin bir arada olması büyük bir fark yaratıyor. Malumunuz Fallout dünyasında hayatta kalmak büyük bir meziyet. Bunun için de sürekli kendimizi bir sonraki savaşa hazırlamalıyız.

Yapmamız gerekenlerin başında silah ve zırh konusunda kendimizi geliştirmek geliyor. Birbirinden farklı silah ve zırh opsiyonu bulunan oyunda, silahları birçok başlıkta ve modelde güncelleyebiliyoruz. Yine de bir anda sahip olduğumuz ilk silaha eldeki her şeyi vermek yanlış bir hareket olacaktır zira ilk 10 seviyelik dönemde, hızlı bir şekilde ilk seviyeye göre büyük fark

yaratan silahlar buluyoruz. En temelde, çok zorlanmadan ilerlediğimiz sürece upgrade'lerin bir önemi bulunmuyor. Benzeri bir durum zırhlar için de geçerli. Ne çeşit bir kombinasyon zırh giyeceğimize erkenden karar vermek, aldığımız zararın ne seviyede olduğunu anlamadan yatırım yapmak biraz yersiz. Etrafta öldürdüğümüz canlılardan elde ettiğimiz materyalleri pişirmek için de bir ocak bulunuyor. Pişirmek işleminin önemini bu konu hakkında bulunan kutucuktan öğrenebilirsiniz.

Gelelim Fallout'un en önemli kısmı olan Power Armor'a. Bugüne kadar çıkan tüm Fallout oyunlarının kapağı temelde bir Power Armor'dan oluşuyor. Özellikle ilk iki oyunda büyük zorluklarla elde edilen bu güzide cihaz, Fallout 4'ün hemen başında bize yanında bir de dev bir minigun ile el sallıyor. Power Armor şüphesiz oyunda büyük fark yaratmayı başarıyor. Bir kere düşme ile aldığımız darbelerden herhangi bir zarar

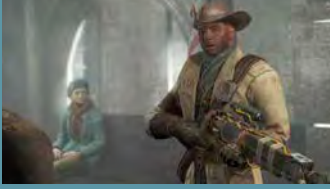
^ İşte düşen nükleer bomba anı!



Fraksiyonlar

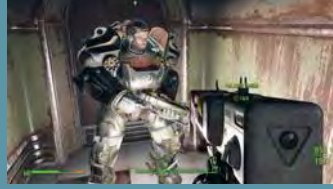
Fallout 4 dünyasının içerisinde hayatta kalmayı başaran birçok insan bulunuyor. Her post-apokaliptik dünyada olduğu gibi burada da bir arada kalmak, en azından teoride iyi bir fikir. Bir yandan etraftaki mutantlarla uğraşırken, bir yandan da raider saldırılarına karşı ayakta kalmanın şüphesiz en iyi yolu, bir arada kalmaktan geçiyor.

Yeni oyun ile birlikte karşımıza fraksiyonlar çıkıyor, hepsini sayarsanız 15 adet. Her fraksiyon kendisine has bir yapıya sahip. Tabii bizim için en önemli özelliklerinin başında, sundukları görevler yer alıyor. Karşımıza ilk çıkan fraksiyon Minutemen oluyor.



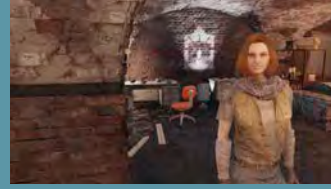
Minutemen

Oyun ilk karşımıza çıkan fraksiyon Minutemen oluyor. Tüm hayatlarını Commonwealth'deki insanların yararına harcamış bir ekip. Olabildiğince üs kurma konusuna eğilmiş olan Minutemen sayesinde ilk yerleşkemize de ulaşmış oluyoruz. Kendilerine katılmamız için yapmak zorunda olduklarımızısa bir hayli basit. Tanıştığımız andan itibaren Preston Garvey'den birçok farklı görev alıyoruz. Tüm görevleri tamamladığımızdaysa artık kendilerinden birisiymiş gibi görüyoruz. Bu fraksiyona ait olan Flare Gun isimli özel bir silah bulunuyor. Kullandığımız taktirde, yakın çevredeki diğer yerleşimlerden kısa sürede yardım alabiliyoruz. Tabii öncelikle etraftaki diğer yerleşimleri de kendimize bağlamış olmamız gerekiyor.



Brotherhood of Steel

İsmine bakıldığı zaman çok soylu bir yapı sunan bir fraksiyonmuş gibi gözükse de içlerine girdikçe durumun biraz daha fanatizme dönüştüğünü anladığımız, farklı bir grup Brotherhood of Steel. Polis İstasyonunda etrafları sarılmış, üzerlerine saldıran Ghoul'ları avlayan ekibe yardım etmemiz ile başlayan diyaloglar, her fraksiyonda olduğu gibi peşi sıra gelen görevlere dönüşüyor. Paladin Dense isimli bir karakter, tüm ekibi kontrol ediyor. Power Armor'u ve diğer ekipmanı ile etrafına ölüm saçan Paladin Dense kesinlikle kafasını "düşmanı temizlemek" ile bozmuş durumda. İşin güzel kısmı, bu ekiple yeterince içli dışlı olduktan sonra Pryden airship içinde bulunan Power Armor'a ulaşabiliyor olmamız. Ona sadece ulaşmak ne yazık ki yeterli olmuyor. Kendisini kullanmak için aynı zamanda Maxson tarafından bize verilen Knight mertebesine ulaşmak da şart.



The Railroad

Saniyorum oyunun en entressan fraksiyonlarından birisi Railroad. Kendileri Synth'leri özgürleştirmek için ellerinden geleni ardına koymayan bir ekip. Diğer taraftan The Institute'e karşı da bir hayli sinirliler. Hatta sinir demek bir hayli hafif kalıyor. Adamlar resmen The Institute'ü yok etmeye yemin etmiş durumdadalar. Durum o kadar ciddi ki Railroad ekibinin her yerde The Institute üyelerini aradığını görünce beni daha iyi anlayacaksınız. Bu ekibe katılmak için yaptığımız bir dizi görevin ardından, Deacon isimli karakteri saflarımıza katabiliyoruz. Fakat burada dikkat edilmesi gereken esas nokta, Railroad ekibiyle gereğinden fazla içli dışlı olursak, The Institute ve The Brotherhood of Steel ile tamamen düşman olmamız. Yani kiminle ne yaptığınıza dikkat etmeniz gerekiyor.



The Institute

Gelelim oyunun en farklı fraksiyonuna. Bu adamlar bir garip arkadaş. İyiler mi, kötüler mi insan emin olamıyor. Çok iyi gibi gözüküyor ama sanki bir birlik de yapacaklarmış gibi duruyorlar. Bir kere oyundaki en ileri seviye teknolojiye sahipler. Yani bir noktada Fallout 4 dünyasının en önemli fraksiyonu olarak resmedilmiş durumdadalar. Yegâne amaçları da teknolojiyi kullanarak insanoğlunu bir sonraki seviyeye geçirmek. Hemen her şeyleri teknoloji ile ilgili olan ekibe ulaşmak için kendilerini fazlasıyla takip etmek gerekiyor. Tıpkı Railroad ekibinde olduğu gibi The Institute ile fazla yakınlık kurmak, The Railroad ve The Brotherhood of Steel gibi fraksiyonlarla ebedi düşman olmak anlamına geliyor. Bağlarımız iyi olduğu süreceyse laser pistol ve laser rifle gibi füzyonla çalışan birçok silaha kolaylıkla ulaşmamız işten bile değil.





almıyoruz. Akabinde pek tabii oldukça güçlü bir savunmamız oluyor. Tamam, Power Armor'u oyunun başında elde ediyoruz ama onu sürekli kullanmak için Fusion Core isimli kaynağa ihtiyacımız var. Zırhımızın konsolunda ne kadar Fusion gücümüz kaldığını görebiliyoruz. "Benzin" bitince zırhımız ne yazık ki kullanılmaz hale geliyor. İşin iyi tarafı, eğer elimizde fazladan Fusion Core varsa, otomatik olarak devreye giriyor olması. Yani savaşın ortasında çötönk diye bitip bizi yarı yolda bırakmıyor.

Hareket ettikçe yavaş yavaş azalan kaynağın yenisine ulaşmak için çevreyi fazlasıyla aramız şart. Hemen her türlü ilginç ve yol üstünde bulunmayan noktadan Fusion Core bulmak mümkün. Yol ortasında kalan Power Armor'umuzdan sonradan kullanılmak üzere, olduğu yerde bırakmak mümkün. Fakat unutmayın, harita üzerinde aynı anda sadece bir Power Armor'u takip edebiliyoruz. Bu güzide zırhın birçok farklı modeli bulunuyor. Tıpkı diğer silah ve zırhlar gibi o da upgrade edilebiliyor. Oyunun başında elde ettiğimiz model olan T-45 bir noktada "klasik" diyebileceğimiz bir zırh. Birleşik Devletler ordusuna West Tek isimli firma tarafından üretilen cihaz, aynı zamanda savaş alanına ilk sürülen model. İkinci modelimizse T-51 olarak karşımıza çıkıyor. Ordunun ilk kullanımından sonra demirbaşı haline gelen zırh seti, ilk 20 seviye görevlerde gereğinden fazla rahat etmemizi sağlıyor. Bir sonraki

modelse çok daha dikkat çekici olan T-60. Kendisi her açıdan büyük fark yaratıyor. Hatta oyunun henüz başında sığınağa giderken giriş kapısını kontrol eden askerin üzerinde görülüyor. Son olarak da karşımıza X-01 modeli çıkıyor. Önceki Fallout oyunlarında gördüğümüz Advanced Power Armor modeline büyük benzerlik gösteren cihazın miğfer kısmı da bir hayli tanıdık. Diğer zırhlarla kıyaslandığı zaman büyük fark yaratan cihaza ulaşmak için Fallout 4'ü resmen tüketmek gerekiyor. Bir kere ulaştıktan sonraysa oyunun sonunu çok rahat getireceğinize garanti verebilirim. Tüm bu modellerin haricindeyse, her zırhın kendi içerisinde parça başı upgrade'i bulunuyor. A'dan F'ye kadar sıralanan upgrade'ler sayesinde klasik T-45 modelini modifiyesiz T-60'dan çok daha güçlü ve kullanışlı bir hale getirebiliyoruz. Silahlara baktığımız zamansa bol sayıda silah görüyoruz. O alıştığımız, özlediğimiz silahların yanı sıra, birçok yeni silahı da beğenimize sunan Fallout 4, bu konuda üzerine düşeni yerine getirmiş. Silahlar Pistol, Rifle, Melee Weapon, Explosive, Heavy Weapon, Unique Weapon ve değişik kullanım şekline sahip silahlar olarak farklı kategorilere ayrılıyor. Silahlar iyi güzel hoş ama esas olan mermi. Bazı silah modelleri kalibrelerinden dolayı benzeri mermileri kullanıyor olsalar da farklı mermi cinsleri söz konusu olduğu için, eş zamanlı olarak farklı silahları üzerimizde bulundurmamız gerekiyor. Ateş etmek genelde zorlayıcı



değil. Özellikle Sniper gibi böylesine açık arazi bir oyunda fark yaratan silahı nefesi tutup daha net bir şekilde ateşleyebiliyor olmak büyük rahatlık. VATS olarak bilinen mekanikse yine savaşlardaki en büyük yardımcımız. Bir anlamda Fallout 4'ün "rahatlığı" diyebileceğimiz mekanik, esasen eski Fallout'ta kullandığımız Action Point'i yeni oyuncularla buluşturuyor. Bu moda girdiğimizde, oyun büyük ölçüde yavaşlıyor ve düşmanın ateş edebileceğimiz farklı noktaları ekranda beliriyor. Sahip olduğumuz yetenek, düşmanın durumu ve mesafe gibi kriterler hesaplandıktan sonra ortaya çıkan bir yüzde üzerinden rakibe saldırabiliyoruz. Tek seferde yapabileceğimiz saldırı miktarı, toplamda sahip olduğumuz Action Point ile belirleniyor ki bu rakamın kökü de S.P.E.C.I.A.L.'dan geliyor. Özellikle Ghoul gibi hızlı ve de kendi başımıza boşa mermi harcayacağımızı düşündüğümüz ya da yakın menzirimizde bulunan düşmanlara karşı büyük faydası bulunuyor.

Her güzelin bir kusur olur be azizim

Gelelim büyük heyecanla beklediğimiz Fallout 4'ün falsolarına. Açıkçası Bethesda'nın son yıllarda üst üste yaptığı hatalardan sonra Fallout 4'te de benzeri şeylerin olacağına emindim ve öyle de oldu. İlk olarak basit ama komik duran bir sorundan başlamak istiyorum. Yazının başında da belirttiğim üzere oyunun başındaki nükle-

er patlamayı resmen görerek Vault'a iniyoruz. Fakat ilk dakikalarda kendi evimizde yaşadığımız anlarımız birazcık zorlayıcı. Tamam, harika bir aile modeli çizilmiş ve verilmek istenen alt metin çok iyi yansıtılmış ama detaylarda sorunlar var. Bir kere kapiya gelen Vault memurunu reddetmiyor olmak biraz ilginç. Burada farklı diyaloglar, farklı şekillerde kabuller olabilirdi. Akabinde iki dakika geçmiyor ki nükleer patlama olacağını öğreniyoruz. Bir anda dışarı fırlıyoruz ve hemen evimizin yanında bulunan Vault'a koşuyoruz. Abi evimizin yanında Vault vardı da biz mi bilmiyorduk? Hadi vardı diyelim; bunca askeri personel ne ara geldi buraya? Eve bu kadar yakın bir yerde olan olayları hiç mi duymadık da bu güzelim Amerikan



Karakterler

Fallout 4'ün devasa dünyasında hiçbir şekilde yalnız kalmıyor, kalamıyoruz. Her ne kadar birçok göreve tek başımıza gidiyor olsa da her daim yanı başımızda bir yol arkadaşımız oluyor. Görevler haricinde de sürekli etkileşim halinde olduğumuz birçok karakter bulunuyor. Hatta Fallout 4 karakter zenginliği konusunda diğer oyunlarına göre büyük fark yaratıyor. Bu karakterlerin başında oyunun ilk tanıtım videolarından da yakinen tanıdığımız Dogmeat bulunuyor. Nitekim ekibimiz zamanla giderek genişliyor ve bambaşka bir hal alıyor.



Preston Garvey

Vault'tan çıktığımız andan itibaren sanki etrafta yalnız başımıza dolaşacakmışız gibi

geliyor ama kısa sürede Minutemen isimli ekip ile karşılaşıyoruz. Başlarında bulunan Preston Garvey ve ekibi ile hareket etmek için kendilerinin verdiği görevleri yapmamız şart. Aynı zamanda evimiz olarak bildiğimiz yere konuşlanmış devasa bir araziye sahip olmaları da Fallout dünyası için farklı bir önem taşıyor. Yeteri kadar görevi tamamladığımız zamansa Preston'u ekibimize dahil edebiliyoruz.



Codsworth

Kendisine evimizin direği diyebileceğimiz bu afacan karakter, belki de en kısa sürede saf-

larımıza katılanlardan birisi. Ona ulaşmak için yapmamız gereken görevlerin de ardı arkası kesilmiyor. Kendisi yakın dövüş konusunda pek iddialı bir arkadaşımız. Eğer menzilli silah kullanma peşindeyseniz Codsworth gibi bir karakteri yanınıza alarak işlerinizi çok daha kolay bir hale getirebilirsiniz.



Piper

Benim oyun ilerleyişimde karşılaştığım ilk kadın karakter olması açısından büyük önem

arz ediyor zira bu tarzdaki oyunlarda kadın karaktere rastlamak güçtür. Piper'ı Diamond City'de buluyoruz. Yani isteyen oyuncular iki - üç saatlik bir oyun deneyiminden sonra kendisine rahatlıkla ulaşabilir. Fazlasıyla agresif olan ablamız, savaşlarda da bu nefretini fazlasıyla kullanarak işlerimizi bir hayli kolay hale getirebiliyor.



Nick Valentine

Bu güzide karakter en ilgi çekici Fallout 4 karakterlerinden bir tanesi. Synth prototipi

olan Nick, aynı zamanda özel dedektif. Tıpkı Piper'a olduğu gibi kendisine de Diamond City'den ulaşabiliyoruz. Her ne kadar ürkütücü bir yüze sahip olsa da ön-

yargılı olmamak lazım. Nick acımasızlığa karşı duran, her daim yasaların peşinden koşan bir adam.



Curie

İşte ulaşılması zor karakterlerden birisi! Curi bir anlamda Mr. Handy'nin gelişmiş

modeli. En azından bu şekilde açıklaması çok ama çok daha kolay. Ona ulaşmak için gerçekten iyi bir Fallout 4 oyuncusu olmak şart. Etrafı gezmenin ötesine geçip, her yeri didik didik ederek ulaşabildiğimiz Vault 81'in içinde bulunan Curie, kısa zamanda saflarımıza katılabiliyor.



Deacon

Oyunda bulunan farklı fraksiyonlardan birisi olan The Railroad ekibine mensup

olan Deacon, her dediğine inanılmaması gereken bir karakter. Kendisi fazlasıyla bilgili bir hacker. Kilitli kutulardan, yapması imkânsız gibi gözükken hackleme işlemlerine kadar hemen her türlü zor işin altından kalkabilen bir karakter.



MacCready

Eski bir silah uzmanı olan MacCready, savaşlarda her daim yanımızda isteyeceğimiz

cinste bir karakter. İlk bakışta anlaşılması zor bir karakter gibi gözükse de zamanla çok içten olduğunu anlıyoruz. Onun için en önemli erdem içtenlik.



Dogmeat

Oyunun henüz ilk dakikalarında bize merhaba diyen Dogmeat, belki de en iddialı yarıncılardan bir tanesi. Üstün araştırma kabiliyetleri sayesinde gözümüzden kaçan eşyaları kısa sürede gün yüzüne çıkarabiliyor. Düşmanları paçalarından kavrayıp yere düşürebiliyor olmasıysa cabası.



Strong

Adı ile müsammalı karakter dediğin sanıyorum Strong'dur. Oyunda

direk savaş yeteneklerine odaklı en güçlü karakter olan Strong, korkunç görünüşünün aksine fazlasıyla kibar ve etik değerlere önem veren bir karakter. Fakat vurdu mu tam vuruyor!



Danse

Brotherhood of Steel isimli ekibin lideri konumundaki Danse'e haritamızda

gözükün polis karakolu üzerinden ulaşabiliyoruz. Sahip olduğu zirvi ve diğer teçhizatları ile şahsen savaşlarda en fazla yanımda gezdirdiğim karakter olmayı başardı.



Cait

Ezber bozmak deneyiminin bir anlamda hayat bulmuş hali olan Cait, Fallout

4'ün tüm ahlaki dengelerini alt üst edebilen bir karakter. Kendisi hem uyuşturucu bağımlısı, hem de eski bir Raider. Zayıflığa ve iyiliğe tahammül edemeyen Cait, bir anlamda Wasteland'in beden bulmuş hali.



Hancock

Bethesda'nın sürprizlerinden birisi olan Hancock, esasen bir

Ghoul. Evet, doğru duydunuz. Oyun boyunca bolca öldürdüğümüz karakterlerden birisi, resmen saflarımıza katılabiliyor. Özellikle giydiği Amerikan Devrim dönemi kıyafeti ile beni benden almayı başardı. Hem hırsız, hem de savaşçı olan Hancock vahşi olduğu kadar erdemli de.



X6-88

Fantastik karakterlerden bir diğeri de şüphesiz X6-88'dir. Institute taraftarı ve

bir Synth olan karakterimiz, menzilli savaşların fazlasıyla hakkını veriyor. Eğer tam bir sadist karakter ile ilerlemek istiyorsanız, o zaman kendisi aradığınız karakter olabilir. Aksi halde yanına yaklaşmayın bile.



^ Fallout'un resmi zorlu düşman birimi: **süper mutant!**

rüyasına devam ettik? Açıkçası bu kısım benim çok canım sıkı; Bethesda'dan böylesine bir yüzeysellik beklemiyordum. Az önce diyalog dedim; sanıyorum oyundaki diyaloglar konusunda birçok dinazor bana katılacaktır. Arkadaş oyunda resmen diyalog yok! "Nerede o eski Fallout'lar!" klişesini bana söylediler ya! Kızgıyım! Resmen oyunda gördüğüm her NPC'nin yanına gidip benimle konuşur mu, bir quest çıkar mı, farklı bir hikâyeye karşı mıyım diye spamladım ama nafile, yok yahu, kimsenin derdi yok. Anca görev verenler muhatap oluyor. Konuşanlarla da aramızda geçen diyaloglar o kadar limitli ki anlatamam. Neyse olur öyle şeyler deyip yolumuza devam etmeye zorunlu kılıyor oyun bizi. Yeni nesil bir Fallout olduğuna katılıyorum ama

"Yeni nesil bir Fallout olduğuna katılıyorum ama diyalogların bu kadar da arka planda bırakılmasına gönlüm razı olmadı"

diyalogların bu kadar da arka planda bırakılmasına gönlüm razı olmadı. Sevene saygım sonsuz... Gelelim VAST sistemine. Yani oyun öyle bir shooter haline gelmiş ki VAST olmasa da olurmuş. Fallout 4'ü hakkını vererek, her görevi yerine getirip, mühimmat sorunu çekmeyen her oyuncu, Call of Duty oynar gibi Fallout 4 deneyim edebilir. VAST'ı sadece sıkıştığınız zaman kullanırsanız fazlasıyla yeterli oluyor. Haricinde "grav grav, dıksın, dıksın!" Keşke şu mekanik daha detaylı hale getirilse ve oyuna daha farklı bir şekilde yedirebilseydi.

Son olarak geliyorum Bethesda'nın vazgeçilmez bug'larına! Grafikler güzel, fizik motoru da çalışıyor dedim ama bir yere kadar! Ölenler eciş bücüş ölüyor, objeler havalarda duruyor. Hele bir seferinde tam köşeyi dönerken ileride bir Power Armor olduğunu gördüm. Durdum, düşündüm. Silahları mı ayarladım, stimpack'imi bastım, diğer buff'larımı aldım; savaşa hazırım.



Bir hisimla köşeyi döndüm ama benden önce ileri fırlayan meat dog ilerdeki koca metal yığın altında geçince bu obje yere düştü. Meğerse dev bir teneke yığı haritanın ortasında havada asılı kalmış! Yani ben artık kime ne diyeyim! Fallout 4 gerçekten büyük bir heyecan yaratarak piyasaya çıktı. İnsanlar onun için delirdi, elinden geleni ardına koymadı ama deneyim ettiğim kadarı ile tüm bu beklentileri yüze yüze anlamda karşılayacak bir yapım değil. Ha, bu demek değil ki kötü bir oyun, haş! Fallout 4 sunduğu yenilikler ve ana senaryosu ile beni bambaşka bir evrene ışınlamayı fazlasıyla başardı. Şehir kurmaktan, upgrade'lere, etrafta bulunan hem eski oyunlara, hem politik dünyaya olan göndermeleri ile beni benden almayı başardı. Aslında Bethesda'nın yaptığı en iyi şey olan "dünyayı okuyup oyuna yedirme" kısmı yine zirvede. Bundan bir yıl sonra 10 üstü'den 10'a yakın puana ulaşabilecek bir Fallout 4 ile karşı karşıya kalacağımız eminim. Ha Harddiskte delik açar, orası başka! Yine de koskoca bir harita ve yapılacak envai çeşit şey bulunduğunu unutmamak lazım. Farklı fraksiyonlar, bu fraksiyonların emelleri ve etrafımızda durmadan dönen bir dünya ve en önemlisi harika şekilde modellenmiş devasa bir Wasteland ile Fallout 4 harika bir oyun!

■ Ertuğrul Süngü

Fallout 4

- ⊕ Dev gibi bir Wasteland
- ⊕ Atmosfer ve müzikler zirvede
- ⊕ Fallout ruhunu yeniden yaşatması
- ⊕ Şehir kurma ve farklı fraksiyonlar
- ⊖ Gereğinden fazla bug olması
- ⊖ Şehri kurmanın mekanik zorlukları
- ⊖ Diyaloglar yok denecek kadar az

8,5

|| Alternatif Fallout: New Vegas



Kaspların ne hissettiğini en iyi anlatan görüntü bu olsa gerek



Yapım **DICE**
Dağıtım **EA**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **starwars.ea.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, PlayStore**



Star Wars: Battlefront

AT-AT'yi iple boğmak...

Aralık ayından hepimize selamlar. Hayır, yalan söylüyorum çünkü hala Kasım şu anda. Hem de Kasım'ın sonu bile sayılmaz. Hava 16-17 derece civarında, geceleri soğuk olmasa ince bir mont olarak bile dışarı çıkılır, öyle bir derece. Hoth'ta ise hava çok soğuk. Her yer kar, buz. Telesiyaj sistemi kursanız şahane kayak alanı çıkar ortaya ama yok; Stormtrooper'lar bir yandan, isyancılar başka yandan, ortada büyük bir savaş var. AT-AT'lerin ayağına dolanmamak adına, biz de taşı tarağı alıp Endor'a gidiyoruz.

Endor yemyeşil. Devasa ağaçların gölgesinde, huzur dolu bir yer. Ewok'lar da ağaçlarda bizi selamlıyor. Fakat Stormtrooper'lar buraya da geliyor, üstelik AT-ST'leri de beraberinde getiriyor. Ewok'lar rahatsız, isyancılar rahatsız, biz daha da rahatsızız! Bohçayı alıp kimsenin olmadığını düşündüğümüz Tatooine'e gidiyoruz. Sonuçta burası bir çöl gezegeni...

Tatooine'in kuru ve kurak havası karşılıyor bizi. Adeta nefes alsak toz yutacağız, derken lazer atışları uçmaya başlıyor. Tadımız anında kaçıyor, artık iyiden iyiyeye sızıldığı için biz de Sullust'a kaçıyoruz. Düşünün ki olay direkt olarak lav ve ateş!

Sullust'ta rahata erdiğimizden emindik ki burada da bir bakıyoruz millet üç tane Droid'in peşinde,

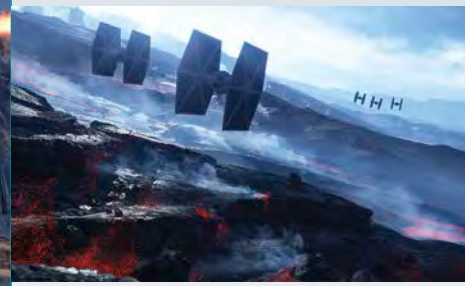
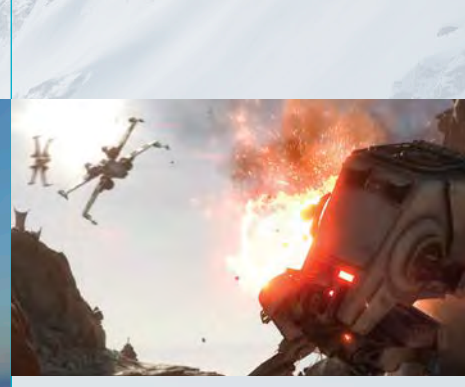
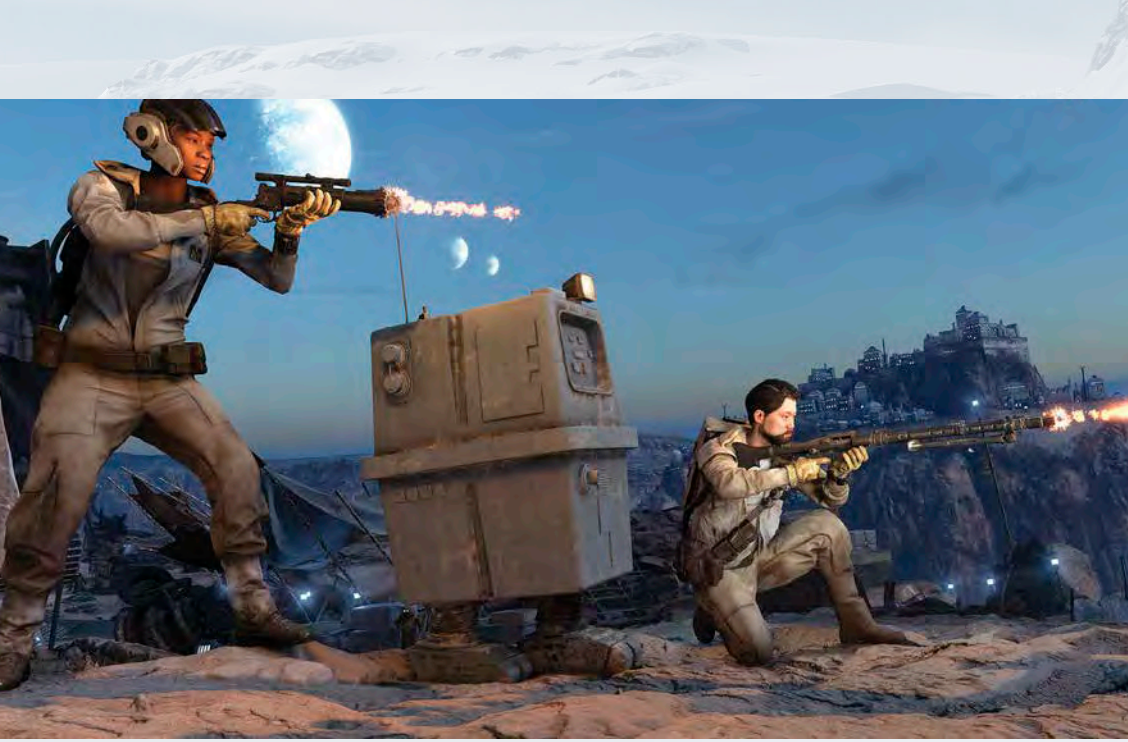
koşup duruyor. "Tuz çukuruna düşesiniz hepimiz!" diyoruz ki hepsi de düşüyor ama tekrar ve tekrar geri geliyorlar. Bize rahat olmadığını anlayarak biz de savaşın göbeğine bırakıyoruz kendimizi. Atlıyoruz X-Wing'imize, çeviriyoruz mouse'u, göklerin ve Battlefront'un hakimi olmak üzere eğitime başlıyoruz.

EA bize savaş diyor, biz de emirlerine uyuyoruz. İyi bir şey yapıp yapmadığımızı bilmeden...

Savaş üstüne savaş

Halen EA'nın neden sadece multiplayer odaklı bir Star Wars oyunu piyasaya sürdüğünü anlamış değilim. Piyasada bir Star Wars oyunu açlığı olmasa anlayacağım... Misal yeni Call of Duty oyunu direkt olarak online olarak çıksa diyeceğiz ki, "Aman zaten sıkıydı CoD oyunları. Senaryosu da bir şey benzemiyordu..." Lakin zaten tüm dünya sağlam bir Star Wars oyununa açken, hala herkesin aklında Knights of the Old Republic dolanırken, iptal edilen Star Wars Battlefront III'ün videoları düşmüş ve çok beğenilmişken, neden EA senaryosu iyi, tek kişilik bir oyun üretmedi, bilemiyorum. Eğer oyunun tek kişilik kısmı olup da üstüne şu piyasadaki oyunun multiplayer modları eklenseydi gerçek bir efsaneyle karşılaşmış olurduk, size bunu rahatlıkla söyleyebilirim zira DICE'in detaylara gösterdiği emek ve





oyunun görselliği gerçekten çok iyi bir seviyede. Final eleştirisini en başta yaptığıma göre, size oyunu anlatmak üzere yola koyulabilirim. Geçtiğimiz aylarda test aşamasına katıldığım oyun, artık daha fazla oyun moduyla karşımdaydı ve ben de hızla Training bölümüne atlayıp oyunu öğrenme yoluna gittim.

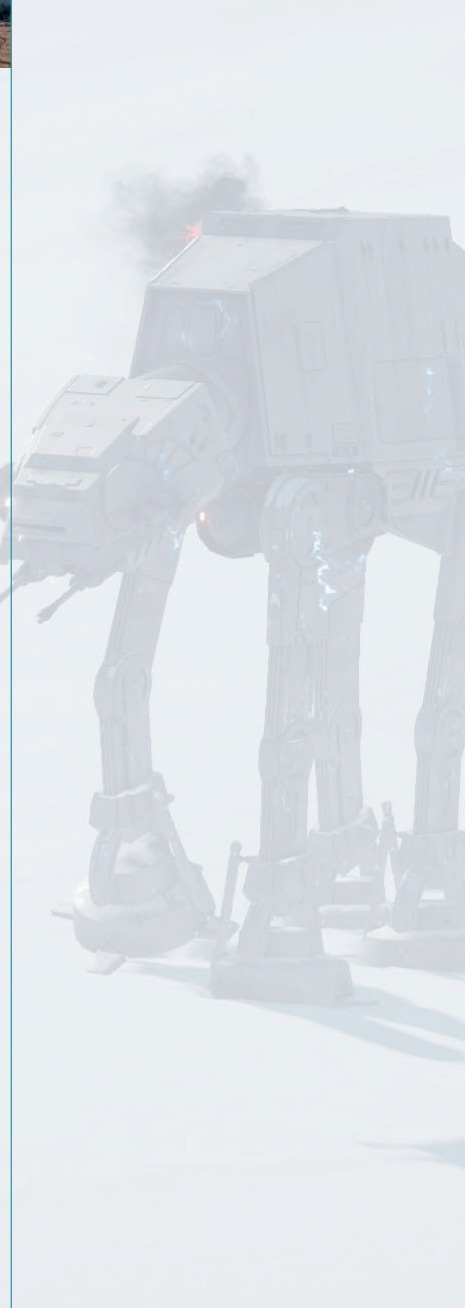
Multiplayer ve Missions şeklinde iki kısma ayrılan Battlefront, her iki bölümde de bize farklı seçenekler sunuyor. Missions'daki modları dilersek tek başımıza, dilersek de bir arkadaşımızla birlikte tamamlayabiliyoruz. Training ilk uğramamız gereken yer ve beş farklı bölümde oyunu öğreniyoruz. Buradan EA bizi kolayına salmıyor üstelik zira her görevde üç yıldız yakalamak için işleri ya hızlıca, ya da belirtilen şekillerde halletmemiz isteniyor. Bunları yapamazsak yıldızlar eksik kalıyor; eğer oyunlarda iddialıysanız bunları tamamlamak istiyorsunuz.

Missions'ın ikinci aşaması Survival. Burada da dört gezegende, 15 dalga şeklinde gelen düşmanlara karşı hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Her dalgada farklı çeşitte düşmanlar geliyor ve nihayetinde robotlarla bile uğraşıyorsunuz. Survival mücadelesi içerisinde, bulunduğunuz bölgeye sahipsiz Pod'lar da düşüyor ve bunları ele geçirerek üç farklı özel eşyayı da cebe indirme hakkı kazanıyorsunuz. Survival'da zaman zaman size ekstra hak veren kalpler de beliriyor. Buna benzer bir şekilde +1 Charge veren güçlendiriciler de haritada gözük-

biliyor. Bunlar da loadout'unuzdaki kartlara göre kullanımı azalan eşyanıza bir kullanım daha ekliyor. Battles, Missions sekmesinin son üyesi. Yine dört farklı gezegende ya işin içinde kahramanlar olarak, ya da kahramanlar olmadan bir savaşa giriyoruz. Kahraman seçeneğini seçtiğinizde, seçtiğiniz tarafa göre üç farklı kahramandan birini kontrol ediyor ve onunla düşmanlardan düşen token'ları toplamaya çalışıyorsunuz. 100'e ilk ulaşan takım da kazanıyor. Aynı Training'de olduğu gibi bu modların tümünde de ekstra challenge'lar bulunuyor. Bunları tamamlamak için de bu oyun modlarını farklı zorluk seviyelerinde tamamlamanız ve bunu yaparken de belirtilen işleri gerçekleştirmeniz gerekiyor. Tek başınıza oynadığınız takdirde en fazla üç maçlık ömrü bulunan bu oyun modlarını bir arkadaşınızla oynamak da oyun süresini en fazla altı maça çıkarabiliyor, onu da belirteyim. Maalesef oyun modları çok basit ve kısa sürede sıkması da çok olası.

Tutun Şu Droid'ii

Gelelim oyunun asıl kısmı, multiplayer modlarına. Elimizde toplamda dokuz tane oyun modu var ve oyunun anlatacak başka hiçbir tarafı olmadığı için size tek tek bu modları anlatacağım, sıkılan olursa çıkabilir. 40 kişiye destek veren iki oyun modundan, Supremacy ve Walker Assault'tan başlayalım. Bu iki bölümde amaç çeşitli kontrol noktalarını ele geçirip düşmanı yavaş yavaş bitirmek. Yani olay kontrol noktalarını ele geçirme üzerinde dönüyor, kontrol noktalarının etrafı birer savaş alanına bürünüyor. Takım olarak bir strateji belirlemenin zor olduğu bu iki görevde araçlar ve hero kullanımı da serbest. Bu arada Battlefield'ın aksine, EA Battlefront'ta değişik bir karar vermiş. Battlefield'da araçlar yerinde durur, biz de gidip alırdık. Buradaysa belirli aralıklarla, aynı hero item'larda olduğu gibi araç ikonları beliriyor ve onları ele geçirip kullandığımızda ilgili aracın kontrolü bize geçiyor. Hava araçları ile minik minik askerleri öldürmek biraz güç ama karşınızda düşman araçları varsa onlarla itişmek eğlenceli oluyor. >

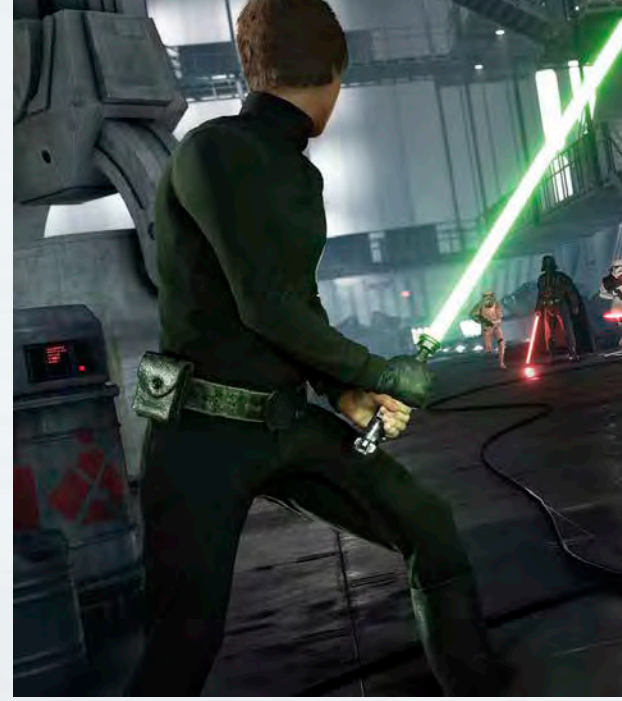




> Fighter Squadron ve Blast de 20 kişilik oyun modlarımızın adı. Fighter Squadron direkt olarak hava savaşlarını konu alıyor ama burada büyük bir problem var: Oyundaki X-Wing'dir, A-Wing'dir, Tie Fighter'dir, bunları kullanmak maalesef hiç eğlenceli değil. (Az önce eğlenceli demiştik ama o oyun modu içindeki kısa anlar için geçerliydi.) Eğer sağlam bir uzay simülasyonu oynadıysanız, oradaki uzay araçlarını kontrol etmenin ne kadar eğlenceli ve zaman zaman da ustalık gerektirdiğini bilirsiniz. Burada gemileri mouse ile yönlendirip sağ mouse tuşuyla hedef alıp sol mouse tuşuyla da ateş ediyoruz. Aracın hızını azaltıp artırmanın dışında da bir numara yok. Üstelik elinizin altındaki geminin bir diğerinden farkını anlamanız da pek mümkün değil. Oynanışın –özellikle araçlarda- bu kadar basitleştirilmesi hiç hoşuma gitmedi. Kaldı ki mouse'la gemi kullanmada ustalaşsanız ne olur... O yüzden Fighter Squadron'u es geçiyoruz, Blast'e yöneliyoruz. Blast, Battlefront'un Team Deathmatch'e taktığı isim. Burada neler olduğunu da anlatacak değilim elbette ki...

Yegane 16 kişilik oyun modumuz olan Drop Zone'la devam ediyoruz. Burada belirli noktalara pod'lar düşüyor ve biz de onların yanına gidip onu ele geçirmeye çalışıyoruz. Ne kadar çok pod, o kadar çok puan. Ne kadar çok puan, o kadar çok galibiyet!

12 kişilik oyun modları sırasıyla Cargo, Droid Run ve Heroes Vs. Villains. Capture the Flag oynamak isteyenler Cargo'da buluşuyor, az önceki pod muhabbetinin hareket edenini denemek isteyenler de Droid Run'a yönelebilir. (Yürüyen üç tane droid'i ele geçirmeye çalışıyoruz.) Heroes Vs. Villains ise kahramanların ve sıradan askerlerin çatıştığı bir takım



oyunu. Multiplayer maçları arasında, hiçbir oyun modunda kahramanları bu kadar sık göremezsiniz, bildireyim.

Sekiz kişilik tek oyunumuz da Hero Hunt. Burada bir oyuncu –Evolve stili- bir kahramanın koltuğuna oturuyor ve diğer oyuncular onu avlıyor. Hero'larla ne kadar iyi oynadığınızı kanıtlamak için de bu modu deneyebilirsiniz.

Silahım tutukluk yaptı

Her türlü savaş ortamındayken elimizde neler var, oyun nasıl ilerliyor... Kendimize bir loadout belirleyip katılıyoruz savaşa –ki oyunun başlarında

Kahramanlar, kötülere karşı

Hepimiz hayatımızın bir döneminde Darth Vader olmak istedik ve hala da olmak istiyoruz. Bu normal. Kimsenin Luke Skywalker olmak istediğini de düşünmüyorum –ki bu da normal. Star Wars: Battlefront bize birkaç tane kahramanı kontrol edebilmeyi vaat ediyordu ve nihayet bu kahramanları deneme şansına kavuştuk. Peki bu iş olmuş mu?

Darth Vader, Luke Skywalker, Emperor Palpatine, Boba Fett gibi karakterleri kontrol etmemize izin veren EA, bu isimleri birkaç oyun modunda sürekli kullanmamaza olanak tanıyor ama oyunun genelinde, bu kahramanlara sadece belirli bir süre ulaşabiliyoruz.

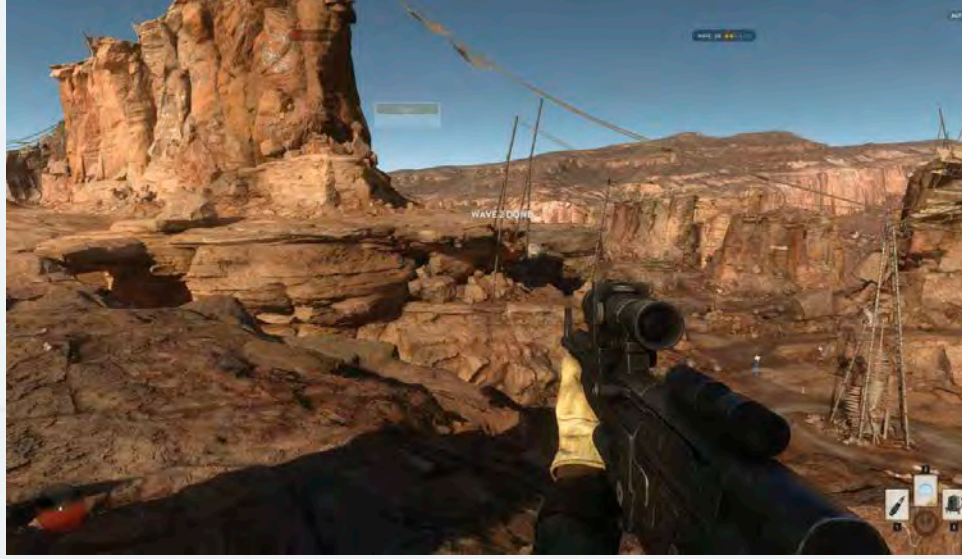
Kahramanları kullanmak için oyun sırasında, bir elinizde silahınız, bir gözünüz arkada ilerlerken "Hero Item" adındaki cisimleri bulmanız gerekiyor. Bunlar kolayına da haritada beliriyor o yüzden denk geldiğinizde otomatik olarak heyecanlanıyorsunuz. Hero item'ı aldıktan sonra da belirli bir süre içinde kullanmanız gerekiyor, diğer özel eşyalar gibi sürekli yanınızda bulunduramıyorsunuz. Item'ı kullandıktan sonra da bakış açınız üçüncü kişi kamerasına geçiyor, heyecan başlıyor.

Beliren kahramanın toplamda üç farklı özel yeteneği bulunuyor. Örneğin Palpatine M. Bison gibi havada bir süre uçuyor, aynı zamanda zıplama tuşuna bastığınızda da

haffçe yukarı yükseliyor. Ellerinden elektrik saçabilen Palpatine, enerjisi yettiği sürece de lazer ışınlarını engelleyebiliyor –ki bu tüm kahramanlar için geçerli. Teke tek dövüşte bu kahramanlara karşı hiç şansınız olmuyor lakin birkaç kişi bir kahramanı indirmek çok da zor değil zira sağlık puanları çok da yüksek sayılıyor.

Kahramanları kullanmak pek eğlenceli olmamış bana sorarsanız. O hareketlilik içinde mantıklı hareketler yapmak zaten zor ve kahramanların kullanış mekaniği de çok iyi gelmedi bana. Biraz zorlama bir eklenti gibi olmuş bana sorarsanız... (Bir yapımcı: Abi Darth Vader olmadan Star Wars mu olur?)





genellikle aynı silahlara mahkumuz. Savaşlardaki başarımıza ve katılımımıza göre kazandığımız paralarla yeni silahlar ve kartlar almamız mümkün. Silahlar ve kartlarla gelen özellikler hep rank'e göre belirleniyor. Rank atlamak için de yine savaşlarda başarılı olmamız gerekmekte. Belirli bir rank'e ulaşıp parayı da topladıktan sonra, ilgili silahı ve kartı almak mümkün oluyor. Savaşlarda yanımızda üç tane kart taşıyabiliyoruz ve dördüncü boş alana da savaş alanında bulduğumuz eşyalar yerleşiyor. Eğer burayı da doldurduysak, bulduğumuz yeni güce sahip olamıyoruz. Kartlarla gelen özellikler arasında çeşit çeşit bombalar, bir süreliğine kullanılabilen silahlar, jet pack'ler, kalkanlar vb. eşyalar bulunuyor. Bunların da bir doğrusu veya yanlışı olmadığından, kendinizi hangi eşyalarla en rahat hissediyorsanız bu üç kartı zevkinize (Ve rank'inize) göre belirleyebilirsiniz.

Star Wars dünyasının silahları lazer temalı olduğundan oyunda cephane sorunu olmuyor ama silahımızı fazla ateşleyince ısınıyor. Toparlamak için ya beklememiz gerekiyor, ya da R tuşuna basıp elimizi yakıp yine bekliyoruz. Eğer R'ye bastığımızda silahımızın anında toparlanmasını istiyorsak, oklar göstergede sarı bölgeye denk geldiğinde R'ye basmamız lazım, yoksa elimiz yanıyor, daha da uzun bekliyoruz.

Bolca yaralandığımız savaşlarda iyileşmek için yapmamız gereken tek şey güvenli bir bölge bulup burada bir süre beklemek. Sağlığımız hızla doluyor ve savaşa kaldığımız yerden dönebiliyoruz. Eğer ölürsek de neredeyse hiç beklemeden savaşa dönmek mümkün. Üstelik oyun iki kişiyi partner yaptığı için oyuna partnerimizin bulunduğu yerden dönmek de mümkün olabiliyor.

Şimdi soracaksınız ki hangi oyun modu en eğlenceliydi, bu oyun sence nasıldı? Açıkçası hiçbir oyun modu için, "keşke geri dönsem de bir kez daha oynasam!" demedim. Bunun en büyük nedeni de oyunun genel anlamda son derece basit tutulmuş olması. Yani ustalıktan çok kimin silahının daha iyi olduğu, kimin kartlarıyla daha iyi iş başaracağı konusu önemli oluyor. Misal oyunun başların-

da elinizde pek fazla kartınız olmuyor ve sadece bir tane bomba atabilirken buluyorsunuz kendinizi. Eh, karşıdaki adam üç kartı da almış, farklı farklı işler yapıyor... Oyunu ne kadar iyi öğrenirseniz öğrenin, pek fazla kahramanlık yapamıyorsunuz anlayacağınız.

Bu eksiklikten öte, oyunun en büyük hatalarından bir tanesi, etraf Online FPS kaynakları piyasaya çıkmış olması. Star Wars teması elbette önemli ama oyuncular birçok farklı ve iyi FPS'ye kaymışken neden Star Wars'u seçsinler? Hele ki oyun birçok alanda, birçok FPS'den geri kalmışken... Oyunun bir senaryo kısmının olmaması beni derinden sarsmışken sadece multiplayer kısmıyla bir şeyler başarmaya çalışan bir Star Wars oyununun uzun ömürlü olma ihtimali çok düşük. Tavsiyem bu oyunu ancak ve ancak fiyatı düştüğünde almanız. Şu anki haliyle hiç de iyi bir performans vaat etmiyor... ■ **Tuna Şentuna**

Star Wars: Battlefront

- ⊕ Muhteşem görsellik ve atmosfer
- ⊖ Senaryo modu yok
- ⊖ Basit oynanış
- ⊖ Kahramanlar yeterince iyi değil

7,0

|| Alternatif Battlefield 4



Yapım **Treyarch**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.callofduty.com/blackops3
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, PlayStore**

Call of Duty: Black Ops III ★

Yaşasın biyonik devrim!

Sevgili Call of Duty'ciler, sevgili "hala yazı Sokumayı seviyorum" diyenler... Bu dergiyi YouTube, Twitch yayınlarını izlemek yerine okumayı tercih edenler... Hepinize selam olsun. Asırlardır LEVEL Dergisi'nden size seslenmekteyiz ve bu asır içerisinde sayısız Call of Duty oyunu incelemesi yaptık. İlk Call of Duty oyununda da birilerini vuruyorduk, yepyeni adı altında piyasaya sürülen Black Ops III'te de aynısını yapıyoruz. İlk CoD oyunu da FPS idi, şimdiki de öyle. İlkinde de askerler vardı, teknoloji ile donatılmış olsalar da, yenisinde yine varlar. İlki de aksiyondu, şimdiki de öyle.

Peki bu adamlar hala nasıl CoD başlığı altında oyun yapıp da para kazanıyorlar?

Cevap basit: **Prodüksiyon.**

Prodüksiyon ne demek? Mesela sizin şahane bir oyun fikriniz var. Çok yaratıcı olmasına bile gerek yok, direkt eğlenceli bir oyun fikriyle ortaya çıkıyorsunuz. Haydi şimdi bunu hayata geçirelim... Bilgisayar programcısı arkadaşınızı ayarttınız, müzik için birini buldunuz, bir kişi de animasyonlardan, modellemeden ve kaplamalardan sorumluydu.

O oyunu 22 yıl sonra piyasaya sürersiniz.

Activision ne yapıyor? Adamlarda milyar dolar para var. Her konunun en iyilerini, fazla fazla alıyor, ofislerine yerleştiriyor. Modelleme mi? Şuradaki 28 kişilik ekip onunla meşgul. Seslendirme mi? En iyi isimler sırada bekliyor. Animasyon mu?

Kendi başına bir şirket kurabilecek kadar adam orada... Araştırma mı dediniz? Şuradaki topluluk direkt olarak biyoteknoloji neymiş, şu anda Amerikan ordusu ne gibi teknolojilerle ilgileniyor, bunları kovalıyor.

Call of Duty yine orijinal değil ama adamlar her şeyi, sizin bütün algılarınıza hitap edecek şekilde ayarlamış. Görsellik, oynanış, efektler, seslendirme, oyunculuk... Oyuna müthiş bir ön yargıyla yaklaşıp yine yarı yolda kaldım ve hemen ardından neden böyle olduğunu düşünmeye başlayıp yukarıda dediklerimi karaladım.

Adamlar belki "orijinal" yapmayı bilmiyor ama "prodüksiyon" nedir, çok iyi öğrenmişler...

Ne derdin var benimle arkadaşım?

Senaryoyla girelim istiyorum konuya ama çekiniyorum zira ortadaki senaryo için "senaryo" sözcüğünü kullanmak biraz abartılı bir hareket oluyor. İlk Black Ops senaryo kısmında gayet iyiydi, hakkını yemeyeceğim ama genel anlamda CoD oyunları zaten hep problemlidir; Black Ops III de bundan nasibini alıyor.

Oyuna başladığımız anda neler olduğunu anlamaya çalışıp bir çeşit soğuk savaşın kurbanı olduğumuzu keşfediyoruz. Ortada bir savaş var ve biz de bunun ortasındaki bir askeriz. Ve nedense Etopya'dayız. Burada da durum hiç iyi gitmiyor ve bir çatışmadan yenik olarak ayrılıyoruz: Bir robot ağzımıza yüzümüze vurup sonra kendi



uzuvlarımızla bizi dövmeyle devam ediyor. Koldur, bacaktır, hepsi gidiyor.

Bundan sonrası bizi rüyalara uğurluyor. Nörolojik teknoloji ile yattığımız yerden bizimle iletişime geçiyor ve devamında anlıyoruz ki artık hayatımıza bir biyolojik varlık olarak değil, biyonik bir asker olarak devam edeceğiz. Biyonik olmanın faydalarını da saymakla bitmez... Bir kere artık daha güçlüyüz. Kolumuz koparsa yerine yenisinin takılması için üsse dönmemiz yeterli. (Oyunda kolumuz kopup durmuyor, merak etmeyin.) Çeşitli özel yeteneklerimiz var ve bunlarla savaş alanında terör estirmek çok eğlenceli. Ve en güzel yükselme zıplamak ve duvarlarda koşmak artık hayatımızın bir parçası!

Evet, herkesin Titanfall diye haykırdığından eminim lakin buradaki olay Titanfall ve Bioshock'ın mükemmel bir birleşimi: Kahramanımız Titanfall'daki karakterler gibi duvarlarda sekip havada süzülmenin ötesinde, Bioshock'ta plasmid'ler ile gelen güçlere benzer yetenekler kullanabiliyor. Nanobotlardan oluşan bir sinek ordusu yaratabiliyor, bir süreliğine çok hızlı koşup keskin nişancılık yapabiliyor, düşmanlarına omuz atabiliyor, bir robotu uzaktan ısıtıp patlatabiliyor vb. Bu güçleriniz arasında duruma göre geçiş yapabilmek elbette olası ve zaten oyun da bunu yapmanızı istiyor. Eğer oyunu Normal zorluk seviyesinde değil de bir üst seviyedeki zorlukta oynarsanız, bu yeteneklerinize özellikle çok fazla ihtiyaç duyuyorsunuz. Yetenekleriniz Control, Martial ve Chaos başlıkları altında toplanıyor. Her başlıkta da yetenekler iki kolda ilerliyor. Bir kolda açtığınız bir yetenek, hemen altındakini de açabilmenize olanak tanıyor.



Control daha çok bir şeyleri hack'lemeye yönelik yetenekler sunuyor, Martial ise fiziksel özelliklerinizi bir süreliğine geliştiren, güçlü saldırılar ve hareketler yapmanıza olanak tanıyan yeteneklerden oluşuyor. Bence işleri en çok kolaylaştıran taraf Chaos olmuş. Burada, az önce bahsettiğim nano-sinekler, düşman robotlarını yakan Immolation, düşman askerlerini sersemleten yetenekler ve dahası bulunuyor. Martial dışındaki yetenek ağaçlarını daha çok kullanacağınızı belirteyim.

Kim vuruyor?

Advanced Warfare'ın geleceğin bir yansıması olduğunu düşünüyorsanız buradaki teknolojik hava sizi iyiden iyiye geleceğe sürükleyecektir zira artık savaşta robotlar da var, biyonik askerler de...

Ortam böyleyken bizim ne yaptığımız maalesef pek fazla önemli değil. Oysaki Black Ops oyunlarının senaryosu fena sayılmazdı. Mason ve kafasında uçan sayıları hala hepimiz hatırlıyoruz, değil mi? Black Ops III'te ise sadece ara sahneleri izleyip kimi vuracağınızı merak ederken buluyorsunuz kendinizi. Senaryo hiçbir şekilde tatmin edici değil ve her şey fazlasıyla sıradan ve havada kalıyor. Seslendirmeler kötü, seslendirilen cümleler daha da kötü. Her cümlede o kadar büyük bir klişe seziliyor ki tek beklediğiniz, silahınızı elinize alıp koşacağınızı o yeni alan oluyor. Savaş alanındaki çeşitlilik ve yaratıcılık da pek iyi bir seviyede değil açıkçası. Mesela oyunun baş-



Ve elbette, zombiler!

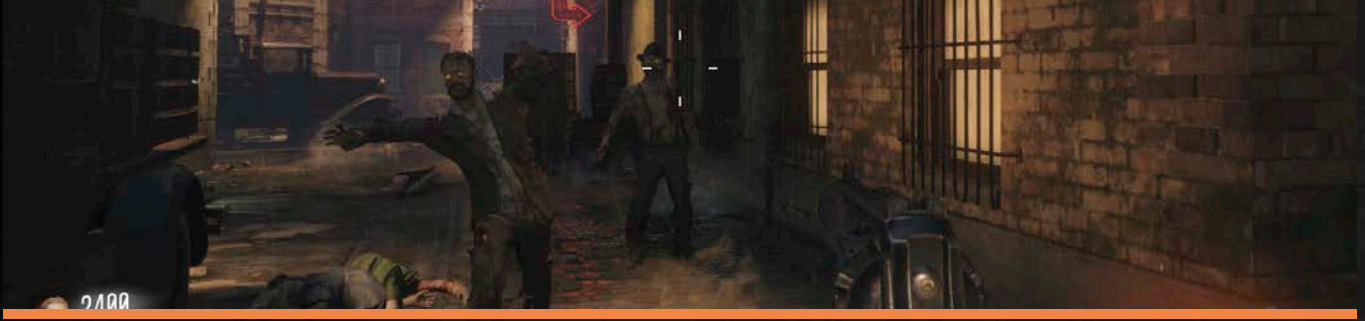
Call of Duty ve zombi isimleri yan yana geldiğinde artık şaşırıyoruz. Black Ops III de bundan nasibini almış ve ana oyunu oynamadan bile oyunun zombi moduna adım atabiliyorsunuz.

Oyunda kahramanımızın sahip olduğu çeşitli yetenekler ve bunların kullanımı zaten beni şüphelendirmişti ve zombi modundaki 1950'ler havasını da aldıktan sonra iyiden iyiyeye anladım ki yapımcılar Bioshock'ı sağlam bir biçimde beğeniyor. Evet, oyunun zombi modunda yer alan iki bölgeden bir tanesi direkt olarak 50'lerde geçiyor. Bir kadını olmak üzere dört karakter, işledikleri suçlar ve hayatlarındaki yanlışlar yüzünden büyücülerden bozma bir karakter tarafından

zombilerin istila edildiği bir bölgeye ışınlanıyor ve survival modu eşliğinde burada sağ kalmaya çalışıyoruz. Diğer bölge ise çeşitli "yanlış araştırmalar"ın yapıldığı, askeri bir yer ve burada da o araştırmaların sonucunda ortaya çıkmış zombilerle uğraşıyoruz.

Önceki zombi modlarında olduğu gibi burada da başarılı oldukça para kazanıyor ve daha iyi silahları, çevrede dolaşarak satın alabiliyoruz. Yine aynı şekilde para harcıyıp yeni bölgeler açabiliyor, çeşitli tuzakları aktive edebiliyoruz. Black Ops III'e özel olarak Call of Cthulhu'dan fırlamış gibi duran bir yaratığın kontrolünü, kısa süreliğine ele almak da mümkün. Bu

yaratık kollarından elektrik saçabiliyor ve yine kollarıyla güçlü, yakın menzilli saldırılar yapabiliyor. Zombi modlarında ilerledikçe zombilerin sayısı artıyor, zombiler hızlanıyor, zombilerin yerine uçan yaratıklar çıkıyor, yerde yuvarlanan ve patlayan toplar geliyor ve daha da kötüsü, öldürmesi bir hayli zor kocaman bir yaratık da peşinize düşebiliyor. Eğer ölürseniz belirli bir süre içerisinde bir arkadaşınız gelip sizi yerden kaldırabiliyor ama bu olmazsa raunt bitene kadar beklemeniz gerekiyor. Tabii bu sırada "wipe" yememek için de dua ediyorsunuz. Zombi modu bu sefer de hiç fena olmamış fakat uzun soluklu bir eğlence olduğunu söyleyemeyeceğim.



larındaki tren bölümü hiç de fena değildi ve gelecekte trenlerin nasıl olabileceğini gösteriyordu. Fakat daha sonra yersiz bölümler ortaya çıkıyor. Mesela suların içinde ilerlemeye çalıştığımız ve dünya kötüsü bir görüntüye sahip dalgaların bize doğru geldiği bölüm... O dalgalara da gerek yoktu, rüzgar efektine de. Oyunda birkaç tane daha böyle yersiz ve gereksiz durum oluşuyor. Burada bir çeşit Battlefield özentiği gördüm ve sınıfta kalmışlık da elbette göze çarpıyordu. Savaş alanında fark yaratan yeteneklerimizin yanında farklı görüş şekillerimiz de önemli bu defa. Örneğin gaz atıldığında veya etraf sisliyen enteresan bir gece görüşüne geçebiliyoruz. Bu görüş şekli, ileri doğru çeşitli dalgalar yolluyor ve her taraf yeşilken kırmızı ve turuncu hedefler ortaya çıktığında anlıyoruz ki düşmanlar yakınımızda. Her zaman açık olması gerektiğine inandığım bir başka özelliğimiz de bize düşmanlar hakkında bilgi veren ve onları duvarların arkasında bile görebilmemize olanak tanıyan taktiksel görüş şekli. Bunun otomatik olarak bağımlısı oluyorsunuz, haberiniz olsun zira diğer türlü nerede, ne düşman var anlamak pek mümkün olmuyor.

Biraz modifiye edelim

Bölümler arasında ne yapıyoruz sorusunun cevabı, "Ara sahneler" değil. İki görev arasında üsse dönüyor ve burada birçok iş yapabiliyoruz. Combat Immersion kısmında örneğin, testlere girip yeteneklerimizi deneyebiliyoruz. Silah geliştirme bölümünde kendi silahlarımızı tasarlayıp daha sonra bunları Loadout'ların içine gömerek görevlerde deneme şansı yakalayabiliyor, yeteneklerimizi "Fabrication Kit"ler ile açabiliyoruz.

Elbette burada istediğimiz silahı Rank atlamadan alma imkanımız yok. Dolayısıyla oyunu bolca ve iyi oynamak, silahlara erken erişim için yine önemli. Ve gelelim multiplayer kısmına. Black Ops III, diğer CoD oyunlarında olduğu gibi yine devasa bir multiplayer kısmına sahip. Dolu oyun modu, dolu rank, dolu perk, dolu silah... Ne ararsanız yine burada. Bu sefer farklı olan elbette ki gelişmiş zıplama özelliğimiz ve duvarlarda koşabilme yeteneğimiz. Zaten haritalar da bu yeteneklerimizi kullanabilelim diye şekillendirilmiş. Olayın güzel tarafı da gerçekten duvarda koşmak, yükseklere zıplamak hem düşmanı şaşırtıyor, hem de bizi alternatif yolları kullanmaya itiyor.

Alışıldık oyun modları aynen burada yer almakta bir kez daha. Değişik modlar arasında da bir robotu, bir noktadan diğerine ulaştırmaya çalıştığımız bir eskort görevi bulunuyor. Robotun yanına gittiğinizde ilerliyor, eğer kimse yoksa olduğu yerde duruyor. Rakip takım bombalar ve silahlarıyla robotu belirli bir süre etkisiz hale getirebiliyor ama hiçbir zaman yok edemiyor. Robotu final noktasına götürebilirse-





BLACK OPS

WINNERS CIRCLE

[AI] [FPB] PaNIX: vinme
[AI] [FPB] PaNIX: vinmel
[AI] [FPB] PaNIX: host
[AI] [FPB] PaNIX: shit

2 4800

1 5905

3 4475



niz maçı otomatik kazanıyorsunuz ama iki takım da bunu başaramazsa, kimin daha çok dayanabildiği söz konusu oluyor. Treyarch son dakikada multiplayer kısmına bir eklenti daha yapmış ve o da Specialist adındaki karakter sınıfları. Bunların bir kısmı direkt olarak açık oluyor ama bir kısmını açmak için iyi bir Rank'e sahip olmanız gerekiyor. Specialist sınıfının kendine has özellikleri var ve bunları da savaşta kullanmak için biraz zaman geçmesi gerekiyor. Sahip oldukları yetenekler sizi bir anda savaşın galibi yapmıyor ama normalde yapamayacağınız bazı işler yapabiliyorsunuz. Yine de gerçekten çok eğreti durmuş bu eklenti zira bu özel karakterlerin kendi yetenekleri olmadan da multiplayer maçları gayet iyi geçiyor.

Detaylar, detaylar...

EA'nin Frostbite motorunu tek geçirim, bu konuda hiç şüphem yok ama Activision da CoD oyunlarında büyük bir çaba içerisine girmiş durumda. Her türlü rengin yine soluk tarafa kaçtığı Black Ops III'te, sağlam bir detay ve kaplama işine girilmiş, bu konuda herhangi kötü bir eleştirim olmayacak. Hele ki ekran kartınız iyiyse, ayarları

ultra'ya dayayıp bayağı iyi bir görsellik yakalayabiliyorsunuz. Fakat dediğim gibi ortada bir renk, bir kontrast problemi var gibi geliyor bana. Her şey kahverengi ve grinin tonlarındaymış gibi geliyor ve renk paleti olabildiğince pastel tonlardan seçilmiş. Bir oyunu uzun süre oynamayınca aklınızda eskiye dair görüntüler kalır ya, benim CoD oyunları için gözümün önüne gelen kontrastı düşük ve soluk renklerden ötesi değil. Ayrıca oyunda bir çeşit bug da var ki o da ara ara kaplamaların geç gelmesi ve karakterlerin vitrin mankeni gibi kalabilmesi. Tabii etraftaki kaplamalar da uçuyor daha sonra ve oyunu kapatıp açmadığınız sürece de düzelmiyor. Bir Call of Duty oyunu daha böyle geçti işte arkadaşlar. Dediğim gibi prodüksiyon çok sağlam, senaryo yok, multiplayer ve geriye kalanlar da daha önce görmediğimiz şeyler değil. Tüm CoD oyunlarını oynayıp sıkıldıysanız, Black Ops III ile yeni bir nefes bulamayacaksınız fakat bir süredir CoD oyunlarından uzaksanız, Black Ops III ile -multiplayer kısmını da göz önünde bulundurursanız- uzunca bir süre eğlenebilirsiniz.

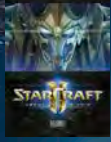
■ Tuna Şentuna

Call of Duty: Black Ops III

- ⊕ Duvarlarda koşabilmek iyi olmuş
- ⊕ 50'ler temalı zombi modu
- Senaryo çok zayıf
- Grafikler saçmalayabiliyor
- Orjinal bir şey yok.

7,6

|| Alternatif Battlefield 4



Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **www.legacyofthevoid.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Başarımlar

Bu konu hakkında birçok oyuncunun sıkıntısı vardı. Neden mi? Çünkü ilgili bölümle ilgili tüm achievement'lar adam gibi görmek için yapılacak en iyi hareket, bölüme başlar başlamaz yenilip, bölüm sonunda çıkan achievement'leri görmektir. Nihayet oyuna girerken o bölümde bulunan achievementler sol üst köşede açıkça gösteriliyor. Sonunda!

StarCraft II: Legacy of the Void ★

Son dediğin aslında bir başlangıç olsa gerek...

Yıllardan 1998. Ben ve kuzenim için konu strateji olduğu zaman Command & Conquer isminden başkası aklı gelmiyor. Tabii o zamanlar durum bugünkü tüketim toplumundan bir hayli farklı. Aynı oyun defalarca bitiriliyor. Sonra daha zor seviyelerde deniyor. Varsa -ki kimi zaman olmasına rağmen yetersiz teknik ekipman yüzünden yapılamayan- multiplayer modda oyun oynuyor, 146 no'lu hatta anlamsız paralar harcıyor ve aile tarafından kapı önüne koyulma tehlikesiyle hayatlarımızı sürdürüyorduk. Nitekim 1998 yılında hiç beklemediğimiz bir şey oldu ve StarCraft isimli oyun üretildi. İlk çıktığı günü dün gibi hatırlıyorum. Oyunu tam anlamıyla anlamak ve bölümlerde ilerlemek gerçekten farklı bir deneyimdi. Hele eklenti paketi olan Brood War'ın çıktığını duyunca ne kadar da çok aramıştık kendisini. Sonra bir anda battle.net çıktı karşımıza ama o eski olandan bahsediyorum; hani sadece Warcraft ve SC oynayabildiğimizden... Aradan yıllar geçti. "Bu yıl Green Day geliyormuş abi!" diye bir geyik vardı benim jenerasyonumda. Bildiğiniz üzere adamlar hala ülke topraklarına girmedi. İşte StarCraft 2 de öyle bir şeydi en sevdiğim okur. 2006 yılı civarında kulaktan kulağa SC2 ile ilgili, olup olmadık şeyler söylendi. Kimileri çok gerçekçi, kimileri hayalden öteye gidemeyen bilgilerdi ama herkesin bulunduğu ortak nokta, hybrid bir ırkın ortaya çıkacağıydı. Vallahi ne yalan söyleyeyim, internetin neredeyse olmadığı bir dönemde bile bu söylenti ortada geziyordu ve gerçekten tuttu, herkesi buradan bir daha tebrik ediyorum. Neyse, lafı daha uzatmaya gerek yok; biz strateji ve SC hayranları, sonunda 2010 yılının sıcak bir Temmuz ayında SC2 ile karşı karşıya kaldık. Oyunun üç parçaya ayrılacağı zaten çoktan biliniyordu ama biz yine de yılmadık, "SC'dir bu, candır!" dedik ve kendisini dört hatta altı elle kucakladık. Oyunun

çıktığı ilk dönemlerde bazıları kendisini, ilk oyuna fazlasıyla benzediği yönünde ciddi anlamda eleştirmiş olsa da tüm bu ters fikirler kısa sürede ortadan kalktı zira SC2 bir anlamda doğru olanı yapıp, yıllar önce çıkan ilk oyunundan çok da farklı bir kulvara geçmeden kendisini yenilemiş bir oyun olarak karşımıza çıktı. Başta değişen grafik ve akabinde oyun içine eklenen yeni birimler ile bizleri büyülemeyi başaran SC, bugün halen en çok oynanan rekabetçi oyunlardan birisi. Tabii işin senaryo tarafı Blizzard ve oyuncuların farklı bir şekilde ilgisini çekiyor. Terran'larla başlayan senaryo silsilesi, Zerg'ler ile devam etmişti. Şimdiyse sırada Protoss'lar var...

Ana senaryo kaldığı yerden devam ediyor. Bu zamana kadar olan her şeyi artık Protoss'ların gözünden görüyoruz. Oyunda üç bölümlük bir giriş bulunuyor. Burada fazlasıyla canımızı sıkkan, Amon isimli kötü yola düşmüş Xel'Naga ve başımıza açtığı sorunlar ile ilgili birçok bilgiyi öğreniyor, akabinde oyunun ana senaryosuna geçiş yapıyoruz. Khalai Protoss'ların başı olan genç hükümdar Artanis'in komutasında ilerlediğimiz oyunda, bu zamana kadar fazlasıyla sevip





saydığımız Zeratul'un ölümüne tanıklık ediyoruz. Artanis'i kısa bir süreliğine kontrol eden Amon tarafından katledilen Zeratul'un Artanis elinde can veriyor olması, bir anlamda kendisine yapılan uyarılara artık kulak asmasına sebebiyet veriyor. Bölümler ilerledikçe için içine Jim Raynor da dahil oluyor. (Şimdilik bu kadar spoiler yeter sanıyorum.) Senaryo her SC2 oyununda olduğu gibi yine harika şekilde ilerliyor. Bölüm aralarında karşımıza çıkan videolar ile resmen oyunun içine çekilmiş gibi hissettim; adamlar yapıyor azizim! Daha önceki iki yapımda da olduğu gibi yine bölümlere başlamadan önce karşımıza çıkan dört aşamalı bir menüde buluyoruz kendimizi. Bridge üzerinde karşımızda Karax bulunuyor ve buradan tüm görevlerimize ulaşabiliyoruz. War Council'deyse birliklerimize farklı güncellemeler ekleyebiliyoruz. Daha önceki oyunlardakinin aksine, iki yerine üç farklı güncellenmenin bizleri beklediğini de belirtmekte fayda var. Solar Core ise içerisinde bulunduğumuz Spear of Adun isimli efsane geminin güçlerini geliştirmemize ve bir sonraki görevde kullanacağımız özelliklerini ayarlamamıza yardımcı oluyor. Gemimizin oyuna etki eden 18 farklı yeteneği bulunuyor. Solarite isimli kaynak sayesinde satın alabildiğimiz özellikler, oyuna büyük etki ediyor. Solarite denen kaynaklar genelde bölümler içerisindeki yan görevler şeklinde karşımıza çıkıyor ve Hard Mode'a bile kolayca ulaşılacak noktalarda oluyorlar. Başlangıçta sadece soldaki iki sıradaki yetenekler açıkken, biz ilerledikçe diğer yetenekler de görücüye çıkmaya başlıyor. Bu yetenekler haricinde ayrıca Auxiliary System kısmından da belirli yeteneklerin daha hızlı ya da verimli kullanmaları için fazladan upgrade yapmak da mümkün. Her yetenek belirli bir güç istiyor ve bu güç bizim yarattığımız gemi modeline göre belirli bir hızla doluyor. Dediğim gibi, oyuna etkisi gerçekten muazzam.

Önceki iki oyunda da olduğu gibi tek kişilik görevde kullanılmak üzere üretilmiş yeni ve farklı binalar bulunduğu gibi, oyunun en iddialı olduğu multiplayer kısmı için de üzerlerinde uzun süredir çalışılan birlikler tam anlamıyla hayatıma eklenmiş bulunuyor. Protoss için Adept ve Disruptor, Terran için Cyclone ve Liberator, Zerg içinse Ravager ve

Lurker oyuna katılmış durumda. Uzaktan bakınca her ırk için sadece iki yeni birlik eklenmiş gibi gözükse de temelde tüm SC2 deneyimini başta aşağıya değiştiren, bir anlamda devasa iki yeni birlik türünün oyuna eklendiğini söyleyebilirim. Deneyim ettiğim birçok multiplayer haritadaki stratejiler fark yaratacak kadar değişmiş. Özellikle Protoss Adept, Zerg Lurker ve Terran Liberator, ben bu yazıyı yazarken kendilerini fazlasıyla ön plana çıkaran birimlendendi.

Multiplayer demişken, oyuna eklenen yeni modlara değinmeden de geçmek olmaz. Modlarımızdan ilki, Allied Commanders. İsminden de anlaşılacağı üzere, co-op olarak karşımıza çıkan görevleri bir bir tamamlamaya çalışıyoruz. Fakat bunu yaparken, ordular yerine oyundan tanıdığımız altı farklı karakterin kendisine özel ordularını kullanabiliyoruz. Her karakterde kendisine özel birlikler ve binalar açık. Görevleri tamamladıkça daha farklı özelliklere kavuşabiliyoruz. Seçtiğimiz karakter ile seviye atlıyor, farklı yeniliklere kavuşuyor ve farklı bir SC2 deneyimi yaşayabiliyoruz. Benim favori yeni modumsa Archon Mode. Bu modda iki oyuncu, tek bir üssü kontrol ediyor. Hani fazlasıyla duyduğumuz macro - micro sistem, bu sayede kolaylıkla yapılabiliyor. İki kişi de bir düşmanı yenemiyorsanız zaten büyük bir sıkıntı var demek isterdim ama bu modun da kendisine ait farklı zorlukları var. Nihayetinde işin güzel kısmı şu ki her iki mod da SC2 dünyasına bambaşka bir tat katmayı başarmış. Dengelerin neredeyse hiç bozulmadığı modlar sayesinde farklı bir SC2 deneyimi yaşayabilmek harika. Efendim, daha söylenecek çok şey var ama okumaktansa oynama kısmına geçin derim. StarCraft 2: Legacy of the Void dev gibi bir seriye yakışacak, dev gibi bir oyun olmuş. ■ Ertuğrul Süngü

StarCraft II: Legacy of the Void

- ⊕ Harika bir devam oyunu
- ⊕ Atmosfer ve müzikler
- ⊕ Yeni birimler ve oyuna etkileri
- ⊖ Daha fazla değişiklik riskine hayır demezdik

9,0

|| Alternatif Act of Aggression



^ Ablacım çekil sıkıntı çıkacak

"Deneyim ettiğim birçok multiplayer haritadaki stratejiler fark yaratacak kadar değişmiş. Özellikle Protoss Adept, Zerg Lurker ve Terran Liberator ben bu yazıyı yazarken kendilerini fazlasıyla ön plana çıkaran birimlendendi"

Seviyeler

Mordheim'in tıpkı masa üstü oyununda olduğu gibi dijital versiyonunda da ölmeyen karakter, giderek daha da güçleniyor. Her karaktere alınan silah ve zırhların yanı sıra zamanla seviye atlamaları, düşmana büyük fark atmamızı sağlıyor. Eğer karakteriniz yeterince seviye atarsa, ileri seviyelerde fazlasıyla rahat edeceğinizi garanti edebilirim.

Mordheim: City of the Damned

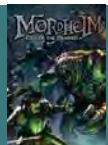
Kumpanyaların savaşı başlasın!

Mordheim: City of the Damned ile nereyse bir sene önce karşınıza çıkmıştım. Bizi takip edenlerin çok iyi bileceği üzere oyunun beta süresine dahil olmuş, hemen her türlü yeniliği sizlerle paylaşmıştım. Nihayet aradan geçen uzun sürenin ardından tamamlanmış bir Mordheim ile karşı karşıyayız. Genelde beta ya da erken erişim süresinden orijinal oyunun çıkış tarihine kadar geçen sürede büyük değişiklikler olmaz ama Mordheim'a o kadar çok yenilik eklendi ki anlatmakla bitmez. Dilerseniz önce biraz geçmişe gidip Mordheim nedir, ne değildir ondan bahsedelim. Akabinde günümüze ışınlanıp oyunun son durumundan bahsedebiliriz. Ne de olsa o da masadan dijital geçiş yapan önemli isimlerden birisi...

Efendim, Mordheim ismi aslında biz Warhammer'cılarının fazlasıyla geçmişine dokunan özel bir yapım. Ülkemize tam anlamıyla 1998 yılında giriş yapan ve ilk masa üstü oyununu deneyim ettiğimiz Warhammer ile ufaktan ufağa delirmeye başlamışken, 1999 yılında kendisini gösterdi Mordheim. O zamana kadar ordu savaşlarına alışmış olan bizler, aynı ölçüdeki masalarda, daha fazla yüzey şekli ile çeteler arası bir oyun oynamayı hayal bile etmemiştik. Nitekim Mordheim, tüm bildiğimiz savaş oyunu türünü bir anda alt üst etmeyi başardı. Döneminde altıncı edisyon olarak lanse edilen (Esasen beş ve altıncı edisyon arasında denk gelir.) dönemden 500 yıl öncesine giden Mordheim, The Empire topraklarındaki Chaos ve İç Savaş dönemini konu alır. Hatırı sayılır miktarda oyuncusu olan bu güzide yapım, ne hikmetse üretici firma olan Games Workshop'un aldığı radikal bir karar ile 2004 yılında yayın hayatını sonlandırdı. Fakat oyunun hayran kitlesi onu bırakmayı reddetti ve o

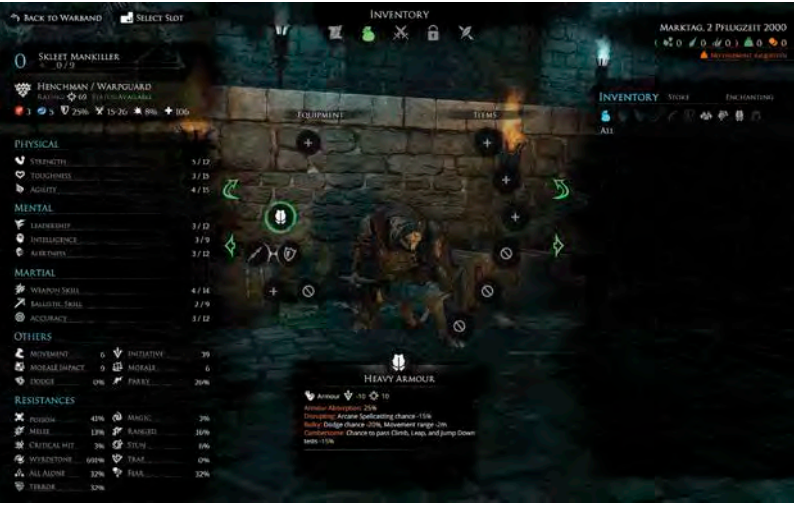
gün bu gündür hayranlarının desteği ile geliştirilmiş ve yenilenmiş kuralları ile karşımıza çıkmaya devam ediyor. Hatta an itibarıyla "errata" ile dolu olan yeni kural kitabını ücretsiz olarak indirmek mümkün. Oyun için üretilen çete figürlerinden artık eser bile yok ama olsun, biz yine de bir şekilde oynamaya devam ediyoruz!

Anlayacağın en sevdiğim okur, Mordheim City of the Damned çok ama çok eskilere dayanan bir ismin, son 15 senedir olduğu gibi dijital ortamda hayat bulmuş halinden başka bir şey değil. Esasen yıllar evvel Shadow of the Horned Rat ile tanıştık ama öyle görünüyor ki Games Workshop'un konu hakkındaki söyleyecekleri bitmemiş. Mordheim: City of the Damned, bu güzide serinin dijital ortama ilk uyarlaması. Tamamen taktiksel strateji modelini benimsemiş olan oyunda dört farklı fraksiyondan birisi ile yola koyuluyoruz. Human Mercenaries, Skaven, Sister of Sigmar ve de Cult of the Possessed (Bir anlamda Chaos ekibi...) şeklinde sıralanan ekiplerden herhangi birisini seçerek işe başlıyoruz. Oyuna girdiğimiz anda yapmamız gereken ilk ve en önemli şey, kendimize has bir ekip yaratmak. Ekip yaratmak için oyunun başında bize verilen belirli bir para oluyor ve eldeki para ile o ya da bu şekilde tam takım bir ekip çıkarıyoruz. Tamam, çok iddialı bir ekipten bahsetmiyorum ama gereken sayıda birime sahip olmak bile büyük bir önem arz ediyor. Bu konu için Warband Manager kısmında bolca vakit geçirmek gerekiyor. Bolca dememin sebebi, oyun birimler üzerinden oynandığı için, hemen her türlü birimin ortalama bir RPG oyunundaki kadar özelliğe sahip olması. Yani her karakterin bir ana karakter olduğunu düşünün; umarım şimdi söylediklerim



Yapım **Rogue Factor**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **RPG / Strateji**
Platform **PC**
Web **mordheim-cityofthedamned.com**





burada büyük bir fark doğuyor. İşin güzel yanı, sıra tabanlı stratejilerden alıştığımız sınırlı yürüme mesafesinin, Mordheim'da tek seferde bitmiyor olması. Yani sırası gelen karakterimizi turunda ilk olarak belirli bir mesafeye kadar yürütebiliyor ve akabinde o noktada hareketini bitirmesini söyleyebiliyoruz. Bu da stratejik olarak büyük bir fark yaratıyor. Karakterlerin her tur, genelde iki aksiyon hakkı oluyor. Son olarak bir de savunma aksiyonunu seçebiliyorlar ama bu karakterden karaktere değişen göreceli bir özellik. Malum, içine daldığımız görevi en az zayıt vererek bitirmek yegane hedefimiz ama bir de görevler içerisinde toplanmayı bekleyen Wrymstone'lar bulunuyor. Kendileri ile Smuggler's Den sekmesinden bir anlamda alış veriş yapabiliyoruz. Bu özel taşlara ulaşmaksa hiç kolay değil, şimdiden belirteyim. Her görev sonunda belirli miktarda para kazanıyoruz. Paralarımızı zaten her geçen gün askerlerimizin vergisini ödemek için kullanıyoruz ama bunun haricinde elde kalan para ile bolca alışveriş etmemiz de mümkün. Shop sekmesinden her

^ Düşmanı tek başına yakalamak büyük fark yaratıyor

daha anlamlı hale gelmiştir. Ekibimiz Leader, Hero ve Henchmen ekibinden oluşuyor. İsimlerinden de anlayabileceğiniz üzere, 2 kişilik ana ve 5 kişilik harici bir ekipten tam teşekküllü bir çete kuruyoruz. Tabii herkesin özellikleri ve yetenekleri farklılık gösteriyor. Özellikle her daim bir adet kullanabildiğimiz Leader karakterimizi birkaç görev boyunca hayatta tutabilmek büyük fark yaratıyor. Hayatta tutmak demişken değinmekte fayda var; bu oyunda ölenle ölmüyor. Yani bir karakteriniz öldüğü zaman, ona elveda demeniz gerekiyor. Yeni karaktere ulaşmak içinse para kazanıp, yerine yenisini almamız şart. Anlayacağınız, Mordheim oyuncuyu fena halde cezalandıran bir yapıya sahip. Dikkat etmezseniz kısa sürede bir karakteri kaybetmeniz işten bile değil. Bu noktada biraz daha oyun içine girmekte fayda var. Önce atmosferden başlayalım, oradan detaylara gireriz... Mordheim, tema olarak karanlık bir dönemi baz alıyor ve bu sebepten ötürü ziyadesiyle karanlık olması gerekiyor. İşte bu noktada yapımcı ekip elinden geleni ardına koymamış ve tam da biz masa üstü minyatür oyuncularının hayalindeki bir dünyayı dijital ortama taşımayı başarmış. Özellikle döneminde üretilen "terrain"leri baz almış olan yapımcı ekip, hem bizleri The Empire topraklarına resmen ışınlamış, hem de Mordheim'ı ilk defa görenler için de tamamen özel bir dünya yaratmış. Karanlığın harika şekilde kullanılıyor olmasıysa bir diğer artı olmuş. Oyun içerisinde tamamen sıra tabanlı bir strateji deneyimi yaşıyoruz. Yani bir biz, bir rakip oynuyor ya da tam tersi. Her birimin belirli bir yürüme mesafesi bulunuyor ve bu mesafe aslında her şeyin anahtarı. Eğer bir birlik, iki farklı düşman birliğine aynı turda ulaşabiliyorsa,

"İşin güzel yanı, sıra tabanlı stratejilerden alıştığımız sınırlı yürüme mesafesinin, Mordheim'da tek seferde bitmiyor olması"

karakter için farklı zırh ve silahlar alabiliyoruz. Tüm bunların haricinde oyunu online multiplayer olarak deneyim etmek de mümkün. 16 farklı harita sunan Mordheim'da düşman kumpanyalara karşı gelmek gerçekten büyük keyif. Temelde çok güzel bir yapımla olan Mordheim, ne yazık ki sadece ama sadece bu oyunu ve türü sevenlere hitap ediyor. Gerçekten daha önce taktik strateji ya da RPG oynamamış olan birisinin bu oyunu deliller gibi oynayacağını hiç zannetmiyorum. Ha, bir de "zor" bir oyun deneyimine hazır olun derim... ■ Ertuğrul Süngü

Mordheim: City of the Damned

- + Mordheim'ı ayaklarımıza getirmesi
- + Zorlayıcı strateji öğeleri
- + Harika atmosfer ve tema
- Gerçekten çok zor olması
- Fazlasıyla yavaş ilerleme

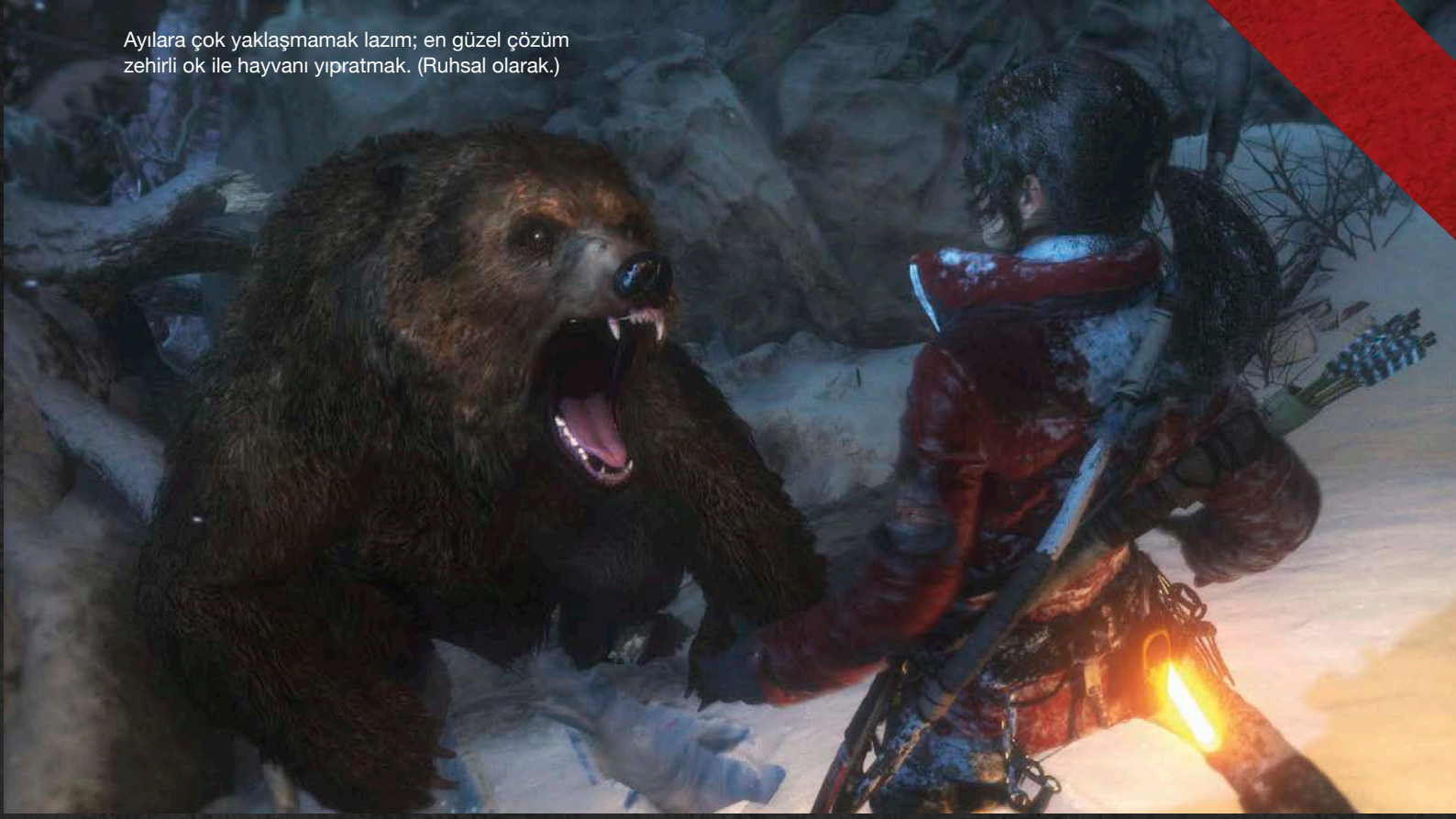
8,0

Alternatif X-COM: Enemy Unknown



Yapım **Crystal Dynamics**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox One**
Web www.tombraider.com

Aylara çok yaklaşmamak lazım; en güzel çözüm zehirli ok ile hayvanı yıpratmak. (Ruhsal olarak.)



Rise of the Tomb Raider ★

Lara'yı dipsiz kuyuya atsan, hazineyle çıkar

Yıllar, yıllar öncesinin Tomb Raider'ını hatırlarım da... Yarabdim ne kötü oyundu! Daha üç boyutlu oyunlar ancak kendini bulmaya çalışırken piyasaya çıkmıştı oyun ve başrole Lara değil de, Leonard koysanız oyunun ikincisi piyasaya mümkün değil çıkmazdı. İlk Tomb Raider tutuk bir oyundu. Lara ancak ileri geri, tek bir çizgide zıplar, boşluğu iyi ayarlayamazsanız direkt düşer, iki tane uyduruk tabancası dışında başka bir şeyle savaşamaz ve şu anda görseniz tek tek sayabileceğiniz piksellerle bürülü, basit bir ortamda dolanıp dururdu. Evet, çoğu eski oyunda benzer bir durum mevcuttu ama Tomb Raider, Lara dışında iyi değildi. Eidos yine de bu oyunla bile bir şeyler başardı ki hemen ikinci oyun geldi. Bunda İtalya vardı, biraz daha şehir falan görüyorduk, yine iyiydi. Üçüncü oyunda ve sonrasında neler olduğunu hatırlamıyorum lakin bir süre sonra Tomb Raider serisi öylesine büyük bir kabak tadı verdi ki Lara'yı yıkılan bir piramidin dibine gömdüler. Artık sıradan bir Tomb Raider oyununun çıkma olasılığı ortadan kalkmıştı ve uzun yıllar boyunca da Lara'dan bir ses alamadık, ta ki birkaç yıl önce seri sıfırdan başlatılana dek. Yapımcı

koltuğunda Crystal Dynamics'in oturduğu ama dağıtımçı koltuğuna Square Enix'in geçtiği yeni Tomb Raider, Lara'nın çılgınlıkları ve iyi oynanışıyla büyük beğeni topladı, ben yine de olaya çok ısınmadım. Oyunun iyi olduğu ortadaydı elbette ve yeni bir Tomb Raider'ın geleceğinden de neredeyse emindik. Square Enix yeni Tomb Raider oyununun Xbox One'a özel olacağını söylediğinde PS4 sahipleri üzüldü belki ama daha sonra gelen açıklamayla PC sahiplerinin 2016 başında ve PS4 sahiplerinin de 2016'nın sonlarında oyuna kavuşacağı bildirildi. (Daha da çok varmış.)

Ve evet, siz de şu an Xbox One sahibi şanslı kişilerden olmalısınız bu yazıyı okuduğunuza göre, ya da oyun bir şeye benzemiş mi, heyecanlanmalı mısınız merak ediyorsunuz. Sizi daha fazla merakta bırakmadan konuya eğilelim, bakalım Lara yine çılgınlıkları basıyor mu...

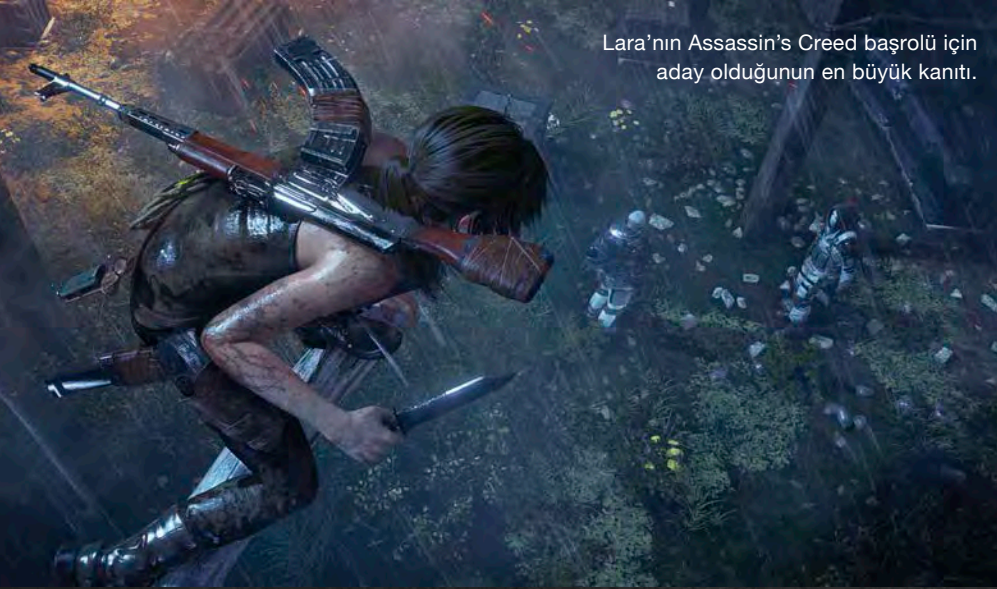
Basıyor

Olaylar bir önceki oyunun tam 1 yıl sonrasında geçiyor. Lara bildiğiniz Lara ama artık kafasında bir takım sorular var. Bunlardan en önemlisi de kuşkusuz ki ilk oyunda yaşadığı

doğa üstü tecrübe. Bunun peşinden giden Lara, babasının notlarından Kitezh adındaki gizemli bir şehrin varlığını öğreniyor ve buna ulaşırsa, ölümsüzlüğü de bulacağına inanıyor. Bu hayalinin uğruna Suriye'ye yol alan Lara, Kitezh'e ulaşmasında anahtar görevi görecek olan ve spoiler olmaması adına şu anda bahsetmeyeceğim bir başka gizli şehri keşfediyor ve olaylar bundan sonra karışıyor. Tahmin edeceğiniz gibi ölümsüzlüğün ve bu büyük gizemin peşinde olan tek kişi Lara değil...

Aslında çizgisel bir senaryo söz konusu. Lakin yapımcılar bunu kırmak için oyuna biraz Assassin's Creed esintisi eklemiş, çok da güzel olmuş. Ana görev noktasına ilerlerken geçtiğiniz bölgeler, bir çeşit açık alan. Yani bu alanlarda serbestçe davranmamız mümkün.

Rise of the Tomb Raider'ı özel yapan da bu alanlardan ve gizli şehirlerden, mezarlardan baş-



Lara'nın Assassin's Creed başrolü için aday olduğunun en büyük kanıtı.



kası değil. Bahsettiğim bölgeleri mini birer Assassin's Creed oyun alanı gibi düşünebilirsiniz: Size görev vermek isteyen NPC'lerden görev almak, materyal toplamak, araştırma yapmak serbest. Elbette bir AC gibi her taraf görevlerle veya toplanacak bir takım eşyalarla dolu değil ama bu özgürlük ve ana görevler arasında bir mola verilmesi fikri çok iyi olmuş. Üstelik burada olan biteni tamamıyla oyuna yedirmiş Crystal Dynamics ve bu sayede oyunun hiçbir yeri eğreti durmamış, pek de güzel olmuş.

Yol yoksa, biz yaratırız

Önce Lara'nın ne yetenekleri var ona bakalım, daha sonra az önceki konuyu detaylandıracağız. Lara bir önceki oyunda olduğu gibi yine çok atletik, yine elinden her iş geliyor. Önceden olduğu gibi, yine buzlara ve kayalara tırmanmak için iki tane kazması var. (Kazma mı deniyor ki buna?) Bunlarla bir takım duvarlara dümdüz tırmanıyor, kırılabilir duvarları da ortadan kaldırıp kendine geçit sağlıyor.

Lara yine yükseklerden fırlayıp, normalde kolunun kırılıp aşağı düşmesine neden olacak atlayışlar gerçekleştirebiliyor. Bu tip zorlu atlayışlarda da ekranda bir X ibaresi beliriyor ve zamanında bu tuşa basmazsak sonsuzluğa yuvarlanabiliyoruz. Keza zaman zaman kazmamızla tırmadığımız yerlerden de düşebiliyoruz ve bir sonraki alana kazmayı saplamak için de yine hızlı davranıp belirtilen tuşa basmamız gerekebiliyor. Lara artık okuna bir ip bağlayıp bu ipi atabileceği özel alanlara gelince kendine zipline adı verilen çamaşır ipi görüntülü yollar yaratabiliyor. Hatta bazı bulmacalarda bu ipi bir yere atıp o cismi çekerek bulmacanın ilerlemesini sağlayabiliyor.

Yakın dövüşte pek de iyi olmayan Lara, yine gizlenerek işlerini halledebiliyor veya ateşli silahlarla da nişancılık yeteneğini konuşturabiliyor.



Yanında çeşit çeşit bomba taşımamak adına da bulduğu konserve kutularını, durduğu yerde birer bombaya dönüştürebiliyor –ki bu da bizi “crafting” konusuna getiriyor.

Ağacı yerinden söktüğüm gibi...

Crafting konusuna geldik. AC benzeri boş alanlarda ve zaman zaman görevlerde de Lara, avcı hissini çalıştırarak etrafta kullanılabilecek cisimleri sarı renk ile bize gösteriyor. Bunlar ağaç dalları olabiliyor, kuş yuvaları, kutular ve çeşitli parçalardan oluşabiliyor.

Yeni oyunumuzun crafting'e yönelik bir diğer özelliği de hayvanlara bulaşabilmemiz. Başı boş dolaşan geyikler, tavşanları, kurtları ve hatta ayıları avlayıp (Ayılar çok zorlu.) bunların derilerini yüzebiliyor vahşi Lara. Hayvan avlamak da öyle kolay değil; hele uyduruk geyikler bile üç tane oka dayanabiliyor...

Malzemeleri topladıkça da çeşitli işler yapmaya hak kazanıyorsunuz. Misal konserve kutusundan bomba yapmak için çeşitli materyaller gerekiyor. Ya da okunuz

bitti, sıradan bir ok yaparsanız o ağaç dallarını yeterince toplamış olmayı diliyorsunuz. Bir oku zehirli hale getirmek farklı bir malzeme istiyor, silahları güçlendirmek ve yeni yetenekler açmaksa çok daha fazlasını. Lara bahsi geçen boş alanlarda ufak kamplar bulabiliyor. Bu kamplar aslında bir çeşit üs mantığında çalışıyor. Diğer oyunlarda üsse dönüp silahlarımızı, karakterimizi geliştirdik ya, burada da kampları bulup menüyü açıyor ve kahramanımızı nasıl geliştirebileceğimize bakıyoruz. Silahlarımız, kazmalarımız güçlendirilip geliştirilebiliyor ama genellikle biraz fazla malzemeye ihtiyaç duyduğumuzdan bir seferde pek fazla geliştirme yapamıyoruz. Elimizdeki eşyaların yanında Lara da birkaç farklı alanda geliştirilebiliyor, yeni yetenekler kazanıyor. Bunlar daha çok oyunu biraz daha kolay halletmenize olanak tanıyan yetenekler oluyor; Lara hiçbir zaman inatılmaz güçlere sahip bir süper kahramana dönüşüyor.

İyice gizlenelim

Görevlerde olsun, boş alanlarda olsun,



bolca düşmanla karşılaşırız oyunda. Trinity'nin adamları bizi bulduğu yerde öldürmek için can atıyor ve bunların kurbanı olursanız da sizi nasıl paradediklerini izleyebiliyorsunuz. (Çok caniler.) Teke tek dövüşte bile Lara'nın ölme ihtimali olduğundan, düşmanlarınızla baş etmek için genellikle gizlenmeyi tercih etmenizi öneriyorum. Gizlenmediğiniz takdirde veya yanlış yerde, yanlış kişiyi öldürdüğünüzde herkes bir anda alarm konumuna geçiyor ve dört bir yandan kurşun yağmaya başlıyor. Diyelim ki bir bölgeye geldiniz ve toplamda da altı tane düşman saydınız. Avcı hislerinizi kullandığınızda bu düşmanları sarı renkte görebiliyorsunuz –aynı hayvanları görebildiğiniz gibi. Şayet ki bu düşmanlardan bazıları kırmızı renkle resmedilirse anlayın ki onlardan birini öldürdüğünüz takdirde yine fark edileceksiniz zira o kırmızı renkli kişiler, birbirini görebilmekte. Eğer işleri tam anlamıyla gizlilik kullanılarak halletme niyetindeyseniz, bir düşmanı sarı renkle gösterilirken ortadan kaldırmamız gerekiyor. Peki bu işlem nasıl yapılıyor? Artık çevrede dikkat dağıtmak için çeşitli şişeler bulunabiliyor. Bunları bir noktaya salladığınızda, o noktaya en yakın asker sesin geldiği yere doğru ilerliyor ve size bir fırsat doğabiliyor. Genellikle bir alandaki düşman problemini çözmek için en fazla iki tane şişeye ihtiyaç duyuyorsunuz; düşmanlarınız çoğunlukla bir şekilde gizlice öldürülebilecek noktalar da doluyor.

Kralın gizli hazinesi

Ve gelelim oyunun parladığı noktaya. Ana hikaye dedik, boş alanlar dedik, mezarlardan ve gizli şehirlerden bahsetmedik. Lara artık bir bölgeye geldiğinde burada "optional tomb challenge" adındaki işlere atılabiliyor. Bunun anlamı şu: Bölgede çeşitli gizli mezarlar var ve bunları çözerek hem oyundan daha da fazla keyif alıyoruz,



hem de Lara'ya yeni bir yetenek ekliyoruz. Bir takım bulmacaların, bir takım platform ve tırmanma hareketleriyle birleştiği mezar mücadeleleri o kadar iyi olmuş ki sanırım daha önce hiçbir oyunda böylesine doğal ve güzel işleyen bir sistem görmedik. Mısal AC oyunlarında bu tip alanlarda hep bir yapaylık olur. Nereye gideceğimiz, ne yapacağımız resmen önümüzde çizilirdi. Buradaysa mezarlardaki bulmacaları çözmek için gerçekten çevreyi iyice araştırmamız ve kafa yormanız gerekiyor. Olan bitenin bulunduğu atmosfer de çok iyi ayarlanmış, her şey olabildiğine doğal gözüküyor. Görsel açıdan da oyunun parladığını rahatlıkla söyleyebilirim size. Xbox One'in gücü yerindeymiş, oyun bize bunu gösteriyor ve Crystal Dynamics'in detaylara verdiği özen de resmen göz kamaştırıyor. Lara'nın ara ara üşmesi, değişen hava durumuna uygun davranan hayvanlar, efektler ve dahası gayet emek harcanarak hazırlanmış. Baştan sonra sürükleyici ve son derece eğlenceli bir oyun Rise of the Tomb Raider. Resmen oyundan hiçbir şey beklemiyordum ve eğer kucağıma düşmemiş olsa, büyük ihtimalle oynamazdım bile ama başından kalkmam gerçekten çok zor oldu. Hele ki CoD, StarCraft II ve Battlefield da bu aya sıkışmışken resmen oyunun başında oturmak için büyük çaba sarf ettim. Microsoft'un bu oyunu Xbox One'a özel yapmasını şimdi daha da iyi anlıyorum, güzel bir seçim olmuş. Koşun gidin Xbox One alın diyemem belki ama eğer aklınızda zaten bu konsolu almak varsa, Rise of the Tomb Raider bu kararınızı güçlendirebilecek tipte bir yapım. ■ **Tuna Şentuna**

Rise of the Tomb Raider

- ⊕ Özgür kullanılacak alanlar
- ⊕ Gizli mezarlar
- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊖ Genel olarak orijinal bir eklenti yok sayılır

8,9

|| Alternatif Assassin's Creed Syndicate





Yapım **Ghost Games**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Yarış**
Platform **PS4, Xbox One**
Web **www.needforspeed.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Ken Block

Özellikle Amerika kıtasındaki yarış severlerin yakından tanıdığı ve motorsporlarının şov yönünü öne çıkartmasıyla tanınan bu abinin Monster enerji içeceklerinin sponsorluğu sayesinde girdiği WRC denemeleri hüsrana sonlandırmıştı.

Eh Gymkhana yapmak başka, buz kaplı pistlerde hızlı gitmek başka...

Need for Speed

Hız tutkusunun geri vites imtihanı

2003 yılında bilinci yerinde olanlar, en azından o yılda oyun oynayabilecek kadar büyümüş olanlar, Need for Speed: Underground'u çok net hatırlayacaklardır. O zamanlar yarış oyunlarıyla alakası olmayan ben bile o oyunu çok net hatırlıyorum ki aldığım yeni Pentium 3 işlemcili gıcır bilgisayarımın performans testi oyunu olmuştu kendisi. Grafikselsel anlamda benim için devrim niteliğindedeydi ve oynanışıyla birlikte konsepti de fazlaca insan kitlesini kendisine çekmeyi bilmişti. Ne oynadık ama Underground'u... Bir yarış oyununda hırs nedir diye düşününce aklıma ilk o oyun gelir mesela. Hele ki o Drag yarışları... Çok iyi oyundu Underground, çok...

Underground'dan sonra serinin bir de devam oyunu geldi ve ilk oyunun üzerine eklenenler haricinde herşey ilk oyundaki gibiydi. En önemli detay, oyunun temelini açık dünya konseptine yerleştirilmiş olmasıydı. Underground 2'yle de çok eğlendik, hakkını yememek lazım. Sonrasında hatırladığım bir Most Wanted da var ama seriye ait bende iz bırakanların sayısı da bu kadar. Nedendir bilinmez, EA Games bu sağlam gidişatı o kadar başarılı bir şekilde batırdı ki "Need for Speed" adından başka hiçbir şey kalmadı yarış oyunu kulvarında. Zaman zaman serinin köklerine dönmeye çalışmalar, bazen yenilikçi atılımlar, genel olarak başarısız, vasat oyunlar derken, bu

sefer serinin en can alıcı noktasına, yani Underground konseptine dönme kararı alındı. Karşındaki oyun, bu kararın sonucu ve klasik bir EA ticari politikası ürünü.

Bir yarış oyunundan beklentiniz nedir, bilemiyorum. Bu yüzden Need for Speed'in sizi ne kadar tatmin edeceği konusunda en ufak bir fikrim bile yok. Ama eğer beklentiniz bir yarış simülasyonuysa, şimdiden Need for Speed'le yollarınızı ayırsanız iyi edersiniz zira karşınızda sapına kadar bir "arcade" oyunu duruyor. Bizdeki adıyla "Cad-deci" kültürüne odaklanıyor konseptimiz. (Kürşat bayılır!) Yani nedir? Birbirine yumruk tokuşturarak selamlaşan, adı üstünde "Underground" ortamlarda takılan, olayları modifiye edilmiş otomobiller olan, geceleri ortaya çıkıp gündüzleri ortalıktan kaybolan ve şehir trafiğini, hatta kurallarını hiçe sayarak birbirine kapışan tiplerden oluşan bir kültür bu. Oyunda karşılaşacağınız tipler de böyle ve bu konsept üzerine yerleştirilmiş tipik bir hikayemiz de var işin içinde.

Yeni bir Underground

Need for Speed, oldukça iyi grafiklere sahip bir oyun. Genel olarak şehir konsepti pek sanatsal olmasa da teknik tarafı oldukça güçlü. Karanlık bir atmosferi var oyunun ki en aydınlık zamanda bile alacakaranlık bir ortam söz konusu oluyor.



Karanlıktan ziyade, hemen hemen her zaman yağmurlu bir hava söz konusu oluyor ve yağmurun yollara yansması, hatta otomobillerin üzerindeki görüntüsü gerçekten çok başarılı. Bu detayı görünce otomobilin iç kamerasına bakmak istediğimdesey hayal kırıklığına uğradım zira hiçbir otomobile kokpit kamerası yapılmamış. Tamam, genelde dış kamerası tercih ederim ama iç kamerada oynayacaksam da kokpit kamerası olsun isterim ama yok, maalesef yok...

Oyunun görsel tarafını önce çıkararak bir diğer önemli detay da şöyle, hikayenin anlatıldığı videolar, gerçek insanların rol aldığı, "live action" denilen sistem kullanılarak tasarlanmış. Kendi gözünüzden görüyorsunuz herşeyi ve oyunla gerçek görüntüler arasındaki geçişi neredeyse hissetmiyorsunuz. Bu konuda biraz oyunculuk detaylarına takıldım ben ve pek tatmin olmadım diyebilirim. Travis, Spike, Amy, Robyn ve Manu gibi karakterlerle muhattap oluyorsunuz sürekli -ki bunlar gerçek yarış dünyasından karakterlermiş- ve her birinin etkilemek istedikleri birer yıldız yarışçı var. Siz de bu ortama ayak uyduruyorsunuz ve hikaye bu çerçevede dallanıp budaklanıyor.

Oyunun ilk dakikalarında o olmazsa olmaz garajımızla tanışıyoruz ve ilk otomobilimizi de yine burada seçiyoruz. Otomobil repertuarı oldukça geniş, yani bu konuda tatmin olmamanız mümkün değil zira en ünlü klasiklerden en modern modellere kadar neredeyse her markaya yer verilmiş. Ben mesela ilk tercihim bir Mustang'den yana kullandım ki biraz param birikince onu da satın yerine 65 model başka bir Mustang aldım. (Hastasıyım!) Aldığınız otomobili

"Orta ölçekli bir şehir haritamız var ve katılabileceğimiz tüm yarışları bu haritada bulabiliyoruz. Hikayenin akışına göre ana görevler çıkıyor ilk etapta"

cebinizdeki parayla doğru olarak geliştirebiliyorsunuz. Yeni bir motor, yeni bir süspansiyon gibi bir ordu detay var burada. Hoş, bunları yaparken pek öyle düşünüp didikleme zorunda kalmıyorsunuz; çünkü malum, en pahalı parça, en iyi parça oluyor genelde. Aynı şekilde otomobilinizin görsel tarafına ait detaylar da var burada. Hemen hemen her parça değişebiliyor ama bazı klasiklerin neredeyse hiçbir parçası değiştirilemiyor ki bu da lisans detaylarına takılan problemlerden biri olsa gerek. Mesela bendeki Mustang'in sadece lastikleri, jantları ve birkaç parçası değişebiliyor. Olayın özüne, yani yarış tarafına da bakalım biraz. Orta ölçekli bir şehir haritamız var ve katılabileceğimiz tüm yarışları bu haritada bulabiliyoruz. Hikayenin akışına göre ana görevler çıkıyor ilk etapta. Az önce saydığım karakterlerden biri sizi telefonla aradığında, yeni bir ana görev çıkmış oluyor. O görevi tamamladığınızda da haritanın farklı noktalarında, çeşitli yarış tipleri açılıyor. Telefonla arıyorlar demişken... O telefon o kadar sık çalıyor ki "Yerer ama aaaaaa!" diye feryat ettim bir yerden sonra. Yarışın ortasında bile arıyorlar



Sen ne güzel bi'şeydin... >



arkadaş! Gerçi telefonu açmama şansınız da var ki arayan her kimse, daha sonra sizi tekrar arayabiliyor. (Telefon seslerinin Dualshock 3 hoparlöründen gelmemesini de ayrı bir atlanmış detay olarak EA Games'in gözüne sokmak istiyorum bu arada.) Yarış tipleri, klasik Underground yarışları olarak serpiştirilmiş ortaliğa. Bu çerçevede normal

geldiği, bunun üzerine bir de nitro patlamasını cila olarak kullandığımız o yarışlar neden yok!? Çok ama çok büyük hayal kırıklığı oldu bende Drag yarışlarının olmayışı. Bu arada Nitro demişken, otomobillere nitro özelliğini de yükleyebiliyorsunuz ama nitro'nun eski Underground'larda verdiği hazı ben bu oyunda pek bulamadım. Hız konusunda desteğini esirgemiyor, eyvallah ama

“Garajınızda toplam 5 adet otomobil tutabiliyorsunuz. Bir yerden sonra hangi otomobili hangi yarışta kullanmak isteyeceğiniz önem kazanabilir ama bu detay, daha çok koleksiyoncu tarafınıza hitap edecektir”

Sprint yarışları, otomobilinizi kaydırmanız beklenen Drift yarışları, birebir kapışılan yarışlar, zamana karşı yapılan yarışlar gibi standartlar mevcut listede. Ama bilin bakalım ne yok!? Drag yarışları... Drag yarışları yok!!! Yani böyle bir oyuna Drag yarışlarının eklenmemesi nedir arkadaş!? Herşeyi ekledin, bu mu aklına gelmedi? Arabanın hız ibresinin patlayacak seviyeye

o muazzam nitro hissiyatını pek veremedi bana. Şöyle “Blam!” diye açılan ve etrafını blurlaştırın hissiyat yok, maalesef yok... Hazır yeri gelmişken, takıldığım birkaç konuya da değinmek istiyorum. Misal, haritada takılmak gibi bir olay pek yok ki bu da haritayı biraz gereksiz konuma sokuyor. Bahsini ettiğim haritanın her tarafına gidebilirsiniz ama bir yerden sonra bunun gereksizliğini fark edip yarış noktasına ışınlanmayı tercih edeceğinizi adım gibi biliyorum. Haritayı aktif olarak kullanacağınız tek detay, diğer bir online oyuncuya düello teklif etmenizden ibaret olacaktır ama öyle ağır bir sosyal ortam olmadığı için, bunu da yapacağınızı pek sanmıyorum. Bir yerden sonra nerede ne yarış yapmak istiyorsanız, oraya ışınlayacaksınız kendinizi, emin olun. Bir diğer gözüme batan taraf da şu zamane yarış oyunlarının hastalığı olan navigasyon çizgileri. Bu aptal şeyler bütün hissiyatı öldürmüyor mu? Ben mi yanlış düşünüyorum? Hani bunları kapatmak da mümkün ama olmalarını gerektirecek bir sebep mi var? O çizgiyi takip ederseniz kontrolleri de benim yerime biri devralsın, olsun bitsin? Ben o pistte mücadele etmek istiyorum, hangi virajda ne kadar dikkatli olmam gerektiğini tecrübe etmek istiyorum. Senin o çizgin beni bu zevkten mahrum bırakıyor be adam!





Yine de bu kusurlar bir kenara bırakıldığında, hakikaten zevkli bir yarış oyunu olarak çıkıyor karşımıza Need for Speed. Underground köklerine dönüş çabaları sonuç vermiş, bu bir gerçek. Zamana karşı yapılan yarışlar biraz sıkıcı olsa da Sprint ve Drift yarışları ortamı biraz daha kurtarıyor. Hatta ilerleyen aşamalarda zorluk seviyesi de biraz daha sertleşiyor ve ortaya gerçekten kıran kırana yarışlar çıkıyor. Garajınızda toplam 5 adet otomobil tutabiliyorsunuz. Bir yerden sonra hangi otomobili hangi yarışta kullanmak isteyeceğiniz önem kazanabilir ama bu detay, daha çok koleksiyoncu tarafınıza hitap edecektir. Ama ne olursa olsun, sürüş hissiyatı ve oyunun sunmaya çalıştığı atmosfer gerçekten çok güzel. Bu arada, otomobiller sadece görsel olarak hasar alıyorlar, yani yapacağınız kazalar otomobilinizin fonksiyonel tarafına dokunmayacak, haberiniz olsun. Hatta o görsel detaylar da bir defa garağa girip çıktığınızda kayboluyor.

Online... Ama neden?

Need for Speed ilk elime geçtiğinde internetim kesikti. "Neyse, online tarafına da sonra bakarız." dedim ama olmadı; çünkü internet bağlantısı olmadan çalışmayan bir oyunla karşılaştım. İnternetim geldikten sonra da baktım, oyunun mutlaka internetle bağlantısıyla birlikte çalışmasını gerektirecek pek bir şey yok. Böyle bir şeye neden gereksinim duyulmuş, anlayamadım. Multiplayer tarafına ayrı bir menü seçeneğinden giriliyor zaten. Haritadaki birkaç kişiye düello

teklif etmem için mi var bu yani? Bilemedim... Hatta duyduğum kadarıyla oyunun Xbox One versiyonunda sırf bu yüzden ağır sorunlar yaşanmış. Onu da bilemedim... Bu arada, oyunun PC versiyonu yok henüz. Yani PC tayfası, yeni Need for Speed için biraz daha beklemek zorunda kalacak. Kelimelerim giderek tükenirken, son olarak tavsiye kısmına geçmek istiyorum. Yani bu yeni ve gıcır gıcır Need for Speed oynanmalı mı? Yoksa es mi geçilmeli... Son karar her zaman olduğu gibi yine sizin ki deminden beri kendimi yırttığım detaylar, karar verme aşamasında size yardımcı olacaktır. Yine de olayı toparlamak zorunda kalacaksam, NFS'yi tüm yarış tutkunlarına önerebilirim. (Simülasyon tayfası hariç!) Görsel olarak tatminkar bir oyun. Bir arcade yarış oyununa göre sürüş hissiyatı açısından da dinamik bir oyun. Otomobil seçenekleri desen, kabark bir liste var ve her biri –bazıları kısmen-modifiye edilebiliyor. Underground konseptini online ortamda tatmak da ilginç olabilir bazılarınız için. Kısacası, çok ciddiye almadan, eğlenceli bir yarış oyunu oynamak isterseniz, Need for Speed sizin için iyi bir tercih olabilir. Özellikle Underground temasından hoşlananlar için... ■ **Ertekin Bayındır**

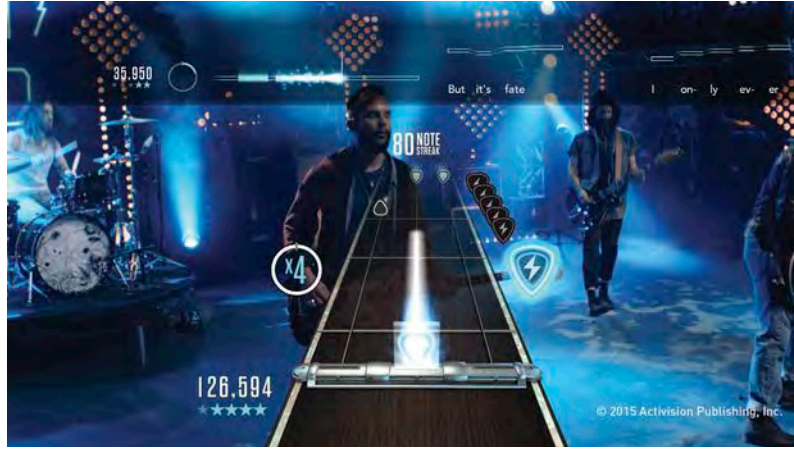
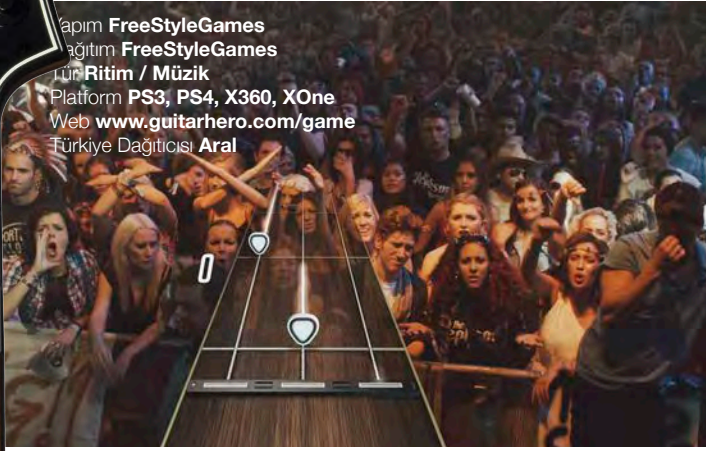
Need for Speed

- ⊕ Hız tutkusunu karşılayan sürüş hissiyatı
- ⊕ Kaliteli görsel detaylar
- ⊕ Otomobil repertuarı tatmin edici
- ⊖ Gereksiz online altyapısı
- ⊖ Drag yarışları yok!

7,0

Alternatif DriveClub

Yapım FreeStyleGames
Eğitim FreeStyleGames
Türüm Ritim / Müzik
Platform PS3, PS4, X360, XOne
Web www.guitarhero.com/game
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Guitar Hero Live ★

Parmaklarınız nasır tutacak!

Bir döneme damgasını vuran Guitar Hero Live, küllerinden yeniden doğdu ve yeniden hayatımıza yerleşti. Hatırlarsanız serinin en son oyunu, altıncı oyundu (Guitar Hero: Warriors of Rock) ve oyunun yapımcı tarafı da bu oyundan sonra başka bir Guitar Hero oyunu yapılmayacağını açıklamıştı. Ama işte öyle büyük konuşmamak gerekiyor demek ki yeni konsolların "hörgüçten yeme" geleneğine ayak uyduran Guitar Hero, hasretimize dayanamayarak yeniden aramıza döndü. Bu noktada tabii ki değişen şeyler de söz konusu ki bu değişimin en büyük tarafında, gitarın bizzat kendisi bulunuyor. Hatta hazır laf buraya gelmişken, yeni gitarımızı şöyle bir inceleyelim.

Yeni gitarımızın klavyesinde artık o eski 5 renkli tuş modeli yok. Onun yerine 3 tanesi üstte, 3 tanesi de altta olacak şekilde 6 yeni tuşumuz var. Yani gerçek bir gitarla karşılaşılabilecek olursak, klavyemizdeki tel sayımız 2'ye çıkmış durumda. Bu da tabii ki yepyeni bir oynanış yapısı ve yepyeni kombinasyonlar demek oluyor. Beni hayal kırıklığına uğratan taraf ise "tapping" imkanı sağlayan dokunmatik tuşların artık olmaması ama onları kullanması da pek bir zordu zaten be... Dolayısıyla birçoğunuzun bu eksiklikten yakınacağını pek sanmıyorum. Guitar Hero Live, iki ayrı oyun moduyla karşımıza çıkıyor. Bunlardan ilki olan GH Live modu, sizi gerçek

bir konser atmosferine davet ediyor. Oyunun kariyer modunu temsil eden bu tarafta, sırasıyla iki müzik festivaline konuk oluyorsunuz ve bu festivallerde çalan grupların gitaristi olarak sahne alıyorsunuz. FPS bakış açısıyla önce sahne arkasında açıyorsunuz gözünüzü. Dışarıda sizi bekleyen yüzlerce insan var ve herkesin üzerinde yoğun bir heyecan var. Teknisyeniniz size gitarınızı uzatıyor ve büyük bir tezahürat eşliğinde sahneye çıkıyorsunuz. Gerçek görüntülerden oluşan capcanlı bir atmosfer söz konusu. Olayın en güzel tarafı, performansınıza göre grup elemanlarınız ve seyirciler size tepki veriyorlar. İyi çalarsanız herkes çılgınlar gibi eğleniyor, kötü çaldığınızda da herkes önce "Neler oluyor?!" moduna giriyor, sonra da yuhalanmaya başlıyorsunuz. Berbat bir performansın sonunda sahneden atılmanız bile söz konusu... Guitar Hero Live'in diğer bir tarafındaysa bileklerinizi sakat bırakma tehlikesi taşıyan GH TV yer alıyor. Böyle bir tehlike var, evet; çünkü bu modda gitar elinizden bırakmak istemeyeceksiniz resmen ki zaten oyunun kendisi de sizi sürekli şarkı çalmaya zorluyor. Bu modda toplam 2 kanalımız var (Yakında bir kanal daha eklenecekmiş...) ve bu kanallarda sürekli yeni şarkılar ve arka planda da şarkıların klipleri yayınlanıyor. Hangi kanalı seçerseniz, o kanalda çalan şarkıyı çalmaya başlıyorsunuz. Yani çalan şarkının ortasından olaya dahil olmanız bile mümkün. Canlı bağlantı üzerinden akıyor bu yapı ve oyunu oynayan herkes aynı anda çalıyor şarkıyı. Oynadığınız zorluk seviyesine göre bir ilk 10 listesine alınıyorsunuz ve sıralamanız da performansınıza göre yükseliyor. Hatta bir de seviye atlama şekli yerleştirilmiş buraya ve seviye atlayıp para kazandıkça, yeni gitar klavyesi modelleri ve diğer ıvır zıvırları da satın alabiliyorsunuz. GH Live moduna nazaran bu tarafta çok ama çok iyi şarkılar var ki her birini çalmak ayrı bir zevk. GH TV tarafı gerçekten çok tehlikeli. O kadar eğlenceli ve sürükleyici ki hakikaten farkında olmadan bileklerinizi sakatlayabilirsiniz, aman diyeyim... Yeni gitar modelinden bahsettik ama bu

gitar nasıl aktif olarak kullanacağımızı atladık galiba. O tarafa da biraz dokunalım... Dediğim gibi, siyah ve beyaz tuşlarla muhattabız bu sefer. Tuşların klavyedeki dağılımı söz konusu olduğunda 3 parmak stilini kullanmak zorunda kalıyoruz. Ama tabii bu durumda alt tuşlar da devreye giriyor ki tüm tuşları kullanmak için en az Regular zorluk seviyesine terfi etmeniz lazım. Bu yeni yapıya eşlik etmek ilk etapta zor gibi görünse de kısa zamanda alıştırdığınız zira eski 5 tuş yapısına nazaran gerçek gitar hissiyatına biraz daha yaklaşılmış bu yeni sistemle. Yeni tuş yapısıyla yeni kombinasyonlar da devreye giriyor doğal olarak. Gerçek bir gitarın akor basma hissiyatına yakın kombinasyonlarla karşılaşacaksınız ve bu konuda epey bir zorlanacaksınız; çünkü bazen –özellikle akor basarken- siyah ve beyaz tuşların dağılımını algılamak zor olabiliyor. Kötü haber... Guitar Hero Live'da bu sefer davulcular kadro dışı kalmış durumda maalesef zira bu yeni modelin kadrosuna davul sistemi alınmamış. Ama hiç belli olmaz, bu kadar ilgi gördükten sonra oyunun ikinci versiyonunda yeni bir davulla karşımıza çıkabilir Free Style Games. Şu aralar bizim evin favori oyunu oldu Guitar Hero Live. Bazen bana bile sıra gelmiyor ki oyunun adını duyan "Ne zaman size geliyoruz?" diye yakama yapışmaya başladı. Televizyonuma bir de kulaklık taktım (Şiddetle tavsiye ediyorum!) ve bu sayede gece gündüz demeden sahnelere akabiliyoruz. Aynı heyecanı yaşamak isterseniz, ritim oyunlarından hoşlanıyorsanız veya en azından denemek istiyorsanız, bence şu anda tam sırası...

■ Ertekin Bayındır

Guitar Hero Live

- ⊕ Yeni gitar modeli çok başarılı
- ⊕ GH Live modunun gerçek sahne atmosferi
- ⊕ Yeni Hero Power seçenekleri
- ⊖ Davulsuzluk...

9,0

Alternatif Rock Band 4

Yapım **Fatshark**
Dağıtım **Fatshark**
Tür **FPS**
Platform **PC**
Web www.vermintide.com



Warhammer: End Times - Vermintide ★

Fare adamların istilasına hazır olun!

Warhammer: End Times - Vermintide, şehirlerin çeşitli yaratıklar tarafından ele geçirilmesi ve şehrin korunması üzerine kurulmuş bir oyun; fakat bu sefer şehri ele geçirenler öyle zombiler, uzaylılar veya devasa yaratıklar değil, Skaven denen fare adamlar. İlk olarak Ubersreik şehrinin yer altı tünellerinden yüzeye çıkmış ve bütün şehri istila etmiş, geçtikleri yerleri adeta kurutmuşlar. Ama umudun tükendiği yerde her zaman kahramanlar vardır. Vermintide'de beş farklı kahraman ile oynamak ve şehri kurtarmak mümkün. Co-op şeklinde oynanan FPS türündeki Vermintide'da istersek arkadaşlarımız ile ya da botlar ile çeşitli görevler yapabiliyoruz. Vermintide'ı görür görmez aslında hangi oyuna benzediğini hemen çıkarabiliriz, tabii ki Left 4 Dead! Oyun bir çok açıdan L4D'e bir hayli benziyor. Oyunda beş farklı kahraman olduğundan bahsetmiştik. Bunlar Witch Hunter, Bright Wizard, Dwarf Ranger, Waywatcher ve Empire Soldier. Hepsinin kendine ait kişiliği ve uzun bir hikayesi var. Ayrıca kahramanların kendine özel silahları da mevcut. Ranger bir karakter seçsek bile hepsinde bir yakın dövüş silahı bulunuyor. Bazı zamanlarda yakından dövüşmek zorunda kalıyoruz; çünkü mermimiz ve okumuz bitebiliyor. Evet, oyunda değişik bir cephan

mekanıği mevcut. Karakterimiz eğer tabanca kullanıyorsa, belli bir yerden sonra mermimiz bitebiliyor ve kılıcımızla dövüşmek zorunda kalıyoruz. Fakat bazen etrafta gördüğümüz sandıklardan cephan alabiliyoruz. Bunun yanında sandıklarda veya herhangi bir yerde canımızı iyileştiren şişeler ve kit'ler, kitaplar veya bombalar bulmak mümkün. Hepsinden maksimum 1 tane taşıyabiliyoruz. Bu şekilde cephanemizi yeniliyor ve oyunun sonuna kadar hayatta kalmaya ve amacımız olan yere gitmeye çalışıyoruz.

Vermintide'da fare adamlar eşsiz bir seslendirmeye sahip. Her farklı fare türünün kendine ait sesi mevcut ki böylelikle hangisinin geldiğini de anlayabiliyoruz. Özellikle şehrin ambiyansı çok detaylı bir şekilde işlenmiş. Eski zamanlardaki yıkılmış yapılar oyuna ayrı bir hava katıyor. Bölüm sonunda deneyim puanı alabiliyoruz ve eğer "roll dice" eşyası elimizdeyse, görevin sonunda da zar atıyoruz. Bu şekilde çok özel silahlar veya eşyalar kazanma şansı yakalayabiliyoruz. Oyundaki fare adam çeşitliliği gerçekten kapsamlı bir şekilde yapılmış. Birçok elite fare adam mevcut ve bunların hepsinin kendine ait özellikleri ve saldırı taktikleri var. L4D'e en çok benzeyen yeri ise zaten burası. 4 farklı fare adam, zombilerle tıpa tıpa

eşleşiyor. Packmaster, bildiğimiz Smoker; kahramanı çekerek sürüklüyor. Rat Ogre, aynı devasa yapısıyla Tank. Gutter Runer, çok uzak yerlerden kahramanların üzerine atlamasıyla Hunter. Ve son olarak Poison Wind Globadier isimli fare ise kahramanların üzerine zehirli bir gaz atıyor, yani tıpkı bir Boomer.

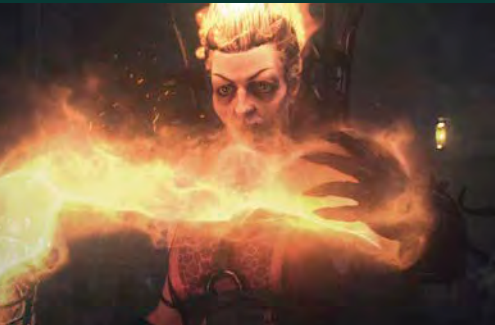
Oyunda eksikliğini hissettiğimiz şey, aslında biraz da hikayenin pek derin olmaması. Hikayenin biraz daha üstüne düşülebilirdi. Oyunda en sıkıntı yaratan şey ise şüphesiz cephanenin sürekli bitmesi. Fakat bütün olumlu özellikleri düşündüğümüzde, bunların pek de bir önemi olmuyor. Warhammer: End Times - Vermintide, gerçekten arkadaşlarınızla oynadığınızda daha da eğlenceli olabilen, çok zevkli bir oyun. FPS sevenler, eminim Vermintide'nin değişik oynanışını seveceklerdir. ■ Simay Ersözlü

Warhammer: End Times - Vermintide

- ⊕ Farelerin ve silahların çeşitliliği
- ⊕ Çok detaylı ve gerçekçi seslendirme
- ⊖ Hikaye derinliğinin olmaması
- ⊖ Cephan sıkıntısı

8,5

Alternatif Left 4 Dead



Yapım **Double Damage Games**
Dağıtım **Double Damage Games**
Tür **Sci-Fi Aksiyon/RPG**
Platform **PC**
Web **rebel-galaxy.com**



Rebel Galaxy

Bütün evren kovboy olmuş!

Vahşi batı/kovboy temalı Hollywood filmlerinin etkisini bugün artık çok hissetmiyoruz ancak itiraf etmeliyim, benim çocukluğumda, yani 80'li yıllarda, vahşi batı filmleri çok popülerdi ve tek kanallı TRT'de her gün bir vahşi batı/kovboy/kızıl-derili filmi gösterilirdi, ki tüm dünya gibi Türkiye'de de herkes hızlı silah çeken kovboy manyağı olmuştu. Cem Yılmaz'ın da geçtiğimiz yıllarda Vahşi Batı isminde bir film yapmasının nedeni işte o yıllardaki vahşi batı filmleridir. Cem Yılmaz'ın da çocukluğunun bu filmlerin etkisi altında geçtiğini unutmayalım. Bugün televizyonlarda, sinemada fazla kovboy görmüyor olsanız bile bu akımın 30 sene önceye kadar dünyayı yakıp geçtiği gerçeğini inkar edemeyiz.

Rebel Galaxy de, bu akımın etkisinde kalmış bir bilim kurgu RPG/Aksiyon oyunu. Aslında 2002'de TV'lerde yayınlanan Firefly isimli bilim kurgu dizisini seyrettiyseniz, Rebel Galaxy'nin Firefly atmosferine sahip bir oyun olduğunu da düşünebilirsiniz ki Firefly sadece bir sezon ekranda kalmış olsa da çok önemli bir kült haline geldiğini de hatırlatmak lazım. Firefly'in yayından kaldırılmaması için büyük imza kampanyaları düzenlemiş olsa da TV yöneticileri nedense diziyi yayından kaldırmakta ısrarcı oldular.

Rebel Galaxy'de, başı belada olan halamızın yardımına koşmak için uzay gemimize atlayıp evrenin uzak bir köşesindeki bir yıldız sistemine gidiyoruz. Evrenin bu bölgesi korsanlar, savaşlar ve kanunsuzluklarla dolu tehlikeli bir bölge ve burada hayatta kalmak için gemimizi donatmak, geliştirmek, farklı fraksiyonlarla iş birlikleri yapmak zorundayız.

Oyun piyasada büyük ilgiyle karşılandı. RPG anlamında çok da süper ötesi gelişmiş, aşmış bitirmiş bir oyun olduğu söylenemez. Yeni gemiler ve modüller satın almak gibi özellikler hızlı bir aksiyon oyuna farklı bir renk katmış diyebiliriz



ancak oyunun özünde, aksiyon ve hatta shoot'em up ruhu olduğunu da söyleyebiliriz. Öte yandan tüm oyun boyunca çalan müziklerin, rock severleri çok memnun edeceğini de belirtmeliyim. Biraz western-folk tınlı, hızlı rock soundu, oyundaki çatışmaları çok daha heyecanlı kılabilir. Oyun, senaryoya bağlı kalınarak ilerleyebildiği gibi, sayısız yan görevin peşinde hatta open world mantığı ile ticaret ve aksiyon peşinde de oynanabilir. Çok sayıda yıldız sisteminde sayısız bölgenin yer aldığı oyunda keşif ve savaş, hiç bitmiyor. Bilim kurgu sevenleri, uzun süre oyalayacak, hızlı, hafif, sürükleyici ve neşeli bir oyun olarak Rebel Galaxy ilgiyi hak ediyor. ■ **Cem Şancı**

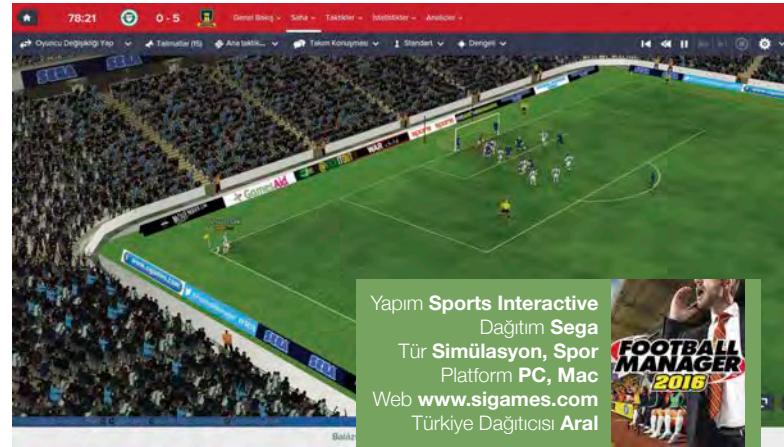
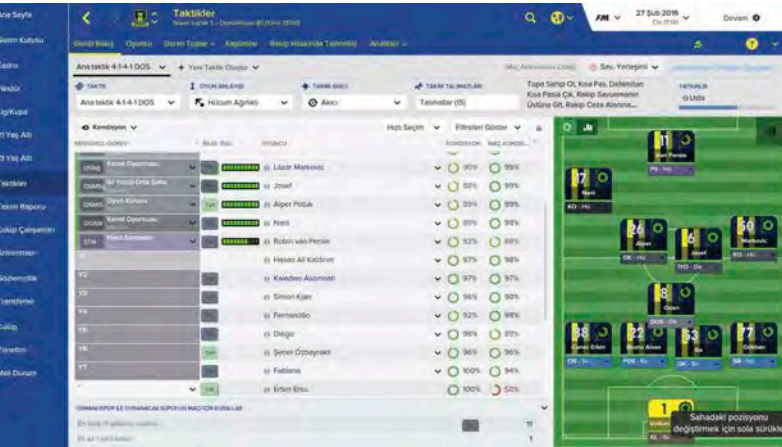
Rebel Galaxy

- ⊕ Hızlı aksiyon
- ⊕ Güzel müzik
- ⊕ Süper patlamalar
- ⊕ Kocaman gemiler
- ⊖ Daha derin bir RPG sistemi olabilirdi

7,0

Alternatif **Starpoint Gemini 2**





Yapım Sports Interactive
Dağıtım Sega
Tür Simülasyon, Spor
Platform PC, Mac
Web www.sigames.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Football Manager 2016 ★

Benzersiz bir menajerlik deneyimi, yeniden...

Bir bölüm, nasıl onları yönetecek bir komutan olmadan işlevsiz hale geliyorsa, bir futbol takımı da onları yönetecek bir menajer olmadan bir şeydir. Futbol takımı menajeriği veya teknik direktörlüğü ise kesinlikle kolay bir iş değildir. Elinde iyi bir takım olsa bile işler istediğiniz gibi gitmeyebilir, taktiğiniz takıma uymayabilir, takımı yönetebilecek kapasitede bir menajer değilsinizdir ve daha pek çok neden olabilir. Fatura, anında menajere kesilecektir. Ya da her şeyi doğru yaparsanız bile istediğiniz sonucu elde edemeyebilirsiniz. Futbol sizi o an için sevmez ve meşin yuvarlak sizi sırtınızdan bıçaklar. Yine fatura menajere kesilecektir. Bu durumu belki de en iyi anlatan yapımlardan biridir Football Manager serisi. Eski FM oyunlarının en sevdiğim özellikleri, her sene getirdikleri yeniliklerdi. FM 2016 bu yönüyle beni bir hayli tatmin etti. Daha oyunun başlangıcında bu yenilikleri görebiliyoruz. Bu yeniliklerin en önemlilerinden biri de yeni bir kulüp yaratmak. Artık Football Manager'de tamamen kendi istediğimiz özelliklerde bir kulüp yaratıp bu kulüple yükselme şansına sahibiz. Kulübün var olan itibarını, popülaritesini, kulüp anlayışını, değerini ve daha birçok şeyi ayarlayabiliyoruz ve Football Manager'da kendi kulübümüz ile boy gösterebiliyoruz. Kulübümüzle istersek detaylı bir menajerlik oyunu oynayabileceğimiz gibi önceki FM oyunlarında yer alan Touch modu sayesinde sezonları daha hızlı geçirebileceğimiz oyunlar da oynayabiliyoruz. Bunun dışında yine önceki yıllardan hatırlayacağınız Meydan Oku modu ile bir kulübü mali krizden kurtarma, kümede kalma gibi verilen

bazı görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bir diğer yenilik ise menajer profili oluştururken karşımıza çıkıyor. Artık menajerinizi görünümünü baştan aşağıya düzenleyebilirsiniz. Yani 3D maç motorunda kulübe kenarında kendi oluşturduğunuz tipte bir menajeri görmemiz mümkün olacak. Çok detaylı özelleştirme seçenekleri olmasa da menajerinizi boy, kilo, yaş ve surat gibi dış görünüşünü ayarlayabiliyor ve maçlarda giyeceği kıyafeti eşofman veya takım elbise olarak seçebiliyorsunuz. Tabii bu detaylar 3D maç motorunda pek de belli olmadığından, ne derece gerekli olduğu tartışılır. Maç motoruna değinmeden önce diğer oyun içi detaylardan bahsetmek istiyorum. Takım yönetimi eğlenceli ve gecesini gündüzünü benim gibi takıma veren ve bir sezonu iki haftada geceli gündüzlü oynasa da zar zor bitirebilen oyuncular için son derece detaylı tasarlanmış. Öncelikle gözlemcilik ağı gelişmiş ve gözlemcilerin yetenekleri çok daha belirgin hale gelmiş. Mevcut takım yönetimi ise daha detaylandırılmış. Takımla maç içi ve dışındaki konuşmaların oyuncular üzerindeki etkisi çok daha iyi tasarlanmış. Ayrıca oyuncular artık daha olgunlar ve ilk ters tepkide moralleri dibi bulmuyor. Konuşmalarınızı ve tavrınızı gerçekten de bir süzgeçten geçirdikten sonra yorumluyorlar.

Yine maçlarda oyunculara verilen talimatlar çok daha iyi anlaşılabilir. Aynı FM 15'te olduğu gibi maç esnasında oyunculara bireysel olarak veya takım halinde seslenebiliyor ve onları maçın durumuna göre yönlendirebiliyorsunuz. Bu arada, maç esnasında oyun anlayışınızı belirleyen liste şeklindeki ekran, yepyeni bir pencere ile şematik bir alana dönüşmüş. Yine bazı noktalarda yazıların üzerine gelip seçmek durumunda kalsanız da defans çizgisinin ne kadar önde olacağı, hücum çıkış yönü, ceza alanına nasıl gireceği gibi meseleleri şekilsel bir anlatım ile çözmüş Sports Interactive. Bana soracak olursanız gayet güzel olmuş. Basın toplantılarında, yönetimle ve oyuncularla olan konuşmalarda yeni diyalogların eklenmiş olduğunu görmek de son derece sevindirici. Hala bazı eski diyalogları görmek olağan olsa da

yeni diyalogların çeşitliliğini yadsıyamayız. Bu da oyunda detay arayanlar için ayrı bir heyecan elbette. Bu konuda söyleyeceğim bir diğer durum da antrenörlerin, fizyoterapistlerin veya teknik ekipte yer alan diğer elemanların artık çok daha detaylı ve anlaşılır raporlar hazırladığını görebiliyoruz.

Taktik ekranı da artık daha anlaşılır ve daha kullanışlı. Taktiklerinizin takımınızın oyun tarzına uyup uymadığını daha kolay anlayabiliyor, taktiksel dokunuşlarınızı hem maç sırasında, hem de maç dışında daha net seçebiliyorsunuz. 3D maç motoru, her sene olduğu gibi bu sene de görsel olarak fazla bir şey sunmuyor. Artık oyuncularındaki detayları biraz daha gelişmesini beklediğim maç motorunda, görsel olarak gelişen sadece birkaç yeni animasyon ve taraftarların artık daha canlı olması yer alıyor. Hatta stadyum görüntülerinin de biraz daha göze hoş geldiğini söyleyebilirim; ancak sahadaki futbolcuların detay seviyesi bu denli düşük olunca, oyun görsel olarak gerçeklikten bu şekilde uzak kalınca, kafaya takmadan duramıyorum. Elbette ki kimse bir FIFA kalitesi beklemiyor. Ancak en azından top hareketleri verilen paslar, ikili mücadeleler ve buz pateni pisti gibi sahalar daha iyi hale getirilebilir. Yine de maç motorunda yer alan pek çok hatanın düzeldiğini görmek de oyun zevkimi üçe, beşe, ona kattı. Tabii hala insanı sinir eden bazı durumlar mevcut. Football Manager 2016, yine oyunculara benzersiz bir menajerlik deneyimi sunuyor. Devrimsel yeniliklerin olduğunu söylemek elbette hala imkansız; ancak bu seneki yenilikler son derece tatmin edici ve maç motorunun daha düzgün çalışıyor olması sevindirici. Bu sene FM'yi es geçmeyin ve takımınızı yalnız bırakmayın derim. ■ **Enes Özdemir**

Football Manager 2016

- ➕ Kulüp yaratma seçeneği
- ➕ Maç motorundaki pek çok hata giderilmiş
- ➖ Türkçe dil seçeneğinin ufak tefek cümle hataları

9,1

Alternatif FIFA 2016



Yapım **Blue Byte**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web ubisoft.com/en-GB/game/anno-2205

Anno 2205 ★

Gelecek de bir gün gelecek...

Anno serisi ve onun kolonileşme yapısı her zaman hoşuma gitmiştir. İlk oyun olan Anno 1602'den başlayarak serinin her bir oyununu ayrı ayrı oynamışlığım var. Yine de Anno 2205'e gelene kadar sıkıntı çekmedik değil. Bu yeni Anno'yla birlikte aldım yanıma atıştırmalıklarımı ve başladım kolonileşmeye... ANNO 2205'e ön yargılı yaklaşan çok oyuncu mevcut. 2070'in serinin ilk fütüristik oyunu olması ve insanları çok çekmemesi, buna sebep oldu maalesef. Ancak şimdi işler biraz değişmiş durumda.

Bu oyuna girdiğimiz anda başlayan his şu; devasa bir şirketin CEO'su olarak, Elon Musk olmaya karar veriyorsunuz, yani amacınız insanlığı uzaya taşıyarak gelişmesine yardımcı olmak... E tabii bir de milyar dolarlık şirketi, dünyanın en büyük şirketi haline getirmeye çalışmak var. Kendi şirket imparatorluğunuzu kurmaya başlarken de geleceğin tüm teknolojisinden yararlanmak ve onları üretmek zorundasınız. Dünya'dan Ay'a ulaşmak için hem çalışanlarınızı mutlu etmeli, hem de üretimi ve ekonomik dengelerinizi doğru kurmalısınız. Oyunun başları gerçekten çok güzel. Şirketler arası rekabet söz konusu ve şehirlerinizi, organize sanayi sitenizi kurarken dikkatli olmanız gereken alanlar mevcut. "Karakol, itfaiye, hastane koyayım da mutlu olsun insanlar." olayından ötesi var. Elbette ekonomik değerler ve dengeler öne çıkıyor.

Başlarda bol bol yerleşim alanı kurarak Dünya'daki üslerinizde iş gücünü hızlıca toplamanız gerekiyor. Bunu yaparken koloninin enerji ihtiyacı, yemek ihtiyacı, temiz su ve hammadde ihtiyacı çok önemli. Zamanla robot üretimi gibi teknolojik destekler ve uçan kamyonlar ile de ürünlerin bir noktadan başka noktaya nakli gibi bir çok detaya girmeniz gerekiyor. Tabii güneşli, deniz manzaralı güzel bölgeler dışında kutup bölgelerindeki zorlu koşullarla ve elbette Ay yüzeyinde daha zor şartlarla da mücadele etmeniz gerekiyor. Örneğin, Ay yüzeyindeki çalışanlarınızı korumanız için meteorları engelleyen kalkan sistemleri kurmanız, yiyecek ihtiyacını giderebilmek için özel alanları inşa etmeniz ve bunları yaparken de ekonomik dengelerinizi bozmamanız şart.

Oyunun performansı ise ortalama bir durumda. SSD'niz varsa bölümlerin yüklenme süreleri gibi bir sorunuz olmayacaktır. Ancak Cities: Skylines gibi hem CPU, hem de RAM canavarı değil. Gerçi yüklenme sürelerinin olduğu ekran da ayrı güzel...Sonuç olarak oyun başarılı. Savaş kısımları çok derin değil, üstün körü geçilmiş. Bu benim hoşuma gitse de biraz daha derin olması gerekirdi. Oyunun en büyük eksiği, bir yerden sonra amaçsız kalmanız. Ama bu durum bir noktadan sonra diğer Anno'larda da yaşanan sorundu; fakat bu sefer hikaye de çok etkili olmadığından, biraz daha erken etkilemeye başlıyor. ANNO 2205, basit arayüzü ve kolay öğrenilebilir yapısı ile şehir kurma oyunları arasında muhteşem bir başlangıç oyunu sayılabilir. Cities: Skylines'dan Anno'ya geçiş yapanlar için ilginç durumlar oluşacaktır mesela. Anno 2205, 2070'ten daha başarılı bir fütüristik yapı sunuyor ve oynamaya değer. ■ **Erman Utku Erciyas**

Anno 2205

- ⊕ Kolay öğrenilebilen oynanabilirlik
- ⊕ Ekonomik strateji derinliği
- ⊕ Çevre ve ünite çeşitliliği
- ⊖ Erken sıkın boş hikaye
- ⊖ Bir süre sonra amaçsız kalmak

8,0

Alternatif **Tropico 5**





Yapım **Neocore Games**
Dağıtım **Neocore Games**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC, Mac**
Web bit.ly/1T5AVxV



The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut ★

Bu kez son!

Bram Stoker'ın Dracula isimli romanından uyarlanan The Incredible Adventures of Van Helsing üçlemesi, efsanevi vampir avcısı Abraham'ın, babasının, ayak izlerini takip eden Genç Van Helsing'in ve onun güvenilir yoldaşı Leydi Katarina'nın hikâyesini anlatıyor. 2013 yılından itibaren her 22 Mayıs'ta yeni bir oyununun çıkışıyla üçleme halini alan seri, The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut ismiyle bizlere Genç Van Helsing'in bütün maceralarını tek bir oyun olarak sunuyor. Maceranın üç parçadan oluştuğuna dair bir ibarenin oyunda yer almaması ve maceraya sadece en başından katılabiliyor olmamız oyunda bir bütünlük hissi yaratıyor.

Oldukça başarılı bir atmosfere ve görselliğe sahip ilk iki oyunun, görsel olarak biraz daha başarılı olan üçüncü oyunun seviyesine taşınması da bu bütünlük hissini pekiştiriyor. Üçlemenin son oyunundaki yakın dövüş ustası "Protector", klasik vampir avcısı "Bounty Hunter", elementlerden güç alan "Elementalist", gölgelerde saklanan "Umbralist", makine zırhlı savaşçı "Phlogistoner" ve mekanik dahi "Constructor" karakter sınıfları daha kapsamlı yeteneklerle oyundaki yerlerini alıyor. Haksızlığa uğrayan korkusuz yoldaşımız Leydi Katarina bir kez daha yeniliklerin dışında bırakılıyor. Ayrıca, üçüncü oyunun eleştirilen seviye sınırı bu oyunla birlikte 100'e yükseliyor. Üçlemedeki asıl oyunların aksine, çevrimiçi bir oyun hesabı ve daimi internet bağlantısı isteyen oyun, gelen tepkilerin ardından yapımcıların geri adım atmasıyla, çok oyunculu oyun modları dışında çevrimdışı oynanabilir bir hal aldı. Çevrimdışı olarak oynanabilen senaryo

moduyla birlikte "Adventure Map" denilen yeni bir mod da oyunda yerini alıyor. Senaryo modundan bağımsız bir şekilde farklı mekânlarda farklı yaratıkların peşinden koştuğumuz ya da arenada bizim peşimizden koşan yaratıklarla mücadele ettiğimiz bu yeni modda günlük görevler de bizleri bekliyor. Dahası, özelleştirebildiğimiz gizli sığınağımız, evcil Chimera'mız ve kule savunma oyunun da bizleri beklediğini görüyoruz. Her iki mod da kooperatif bir şekilde çevrimiçi olarak oynanabiliyor. Çok oyunculu tarafta ise oyuncuların birbirlerine karşı mücadele ettikleri "Battle Royal" ve "Touch-down" modları bulunuyor. Üçlemeye sahip olmayan oyuncuların daha uygun bir fiyata satın alabileceği The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut, üçlemeye sahip olan oyunculara ise oyunun resmi sitesinde yönergeler yardımıyla ücretsiz bir şekilde veriliyor. Sadece senaryo moduyla yaklaşık 30 saatlik yaratıklarla, mutantlarla, mekaniklerle ve ihanetlerle dolu bir macera sunan The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut kaçırılmaması gereken bir oyun olarak göze çarpıyor. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

Van Helsing: Final Cut

- ➕ Bütünlük hissi
- ➕ Tatmin edici aksiyon
- Leydi Katarina'nın yeniliklerin dışında bırakılması
- Yeniliklerin az olması

8,6

|| Alternatif **Diablo III**





Yapım **Yuke's & Visual Concepts**
Dağıtım **2K Sports**
Tür **Spor**
Platform **PS4, PS3, XONE, X360**
Web **www.2k.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

WWE 2K16 ★

Gelmiş geçmiş en iyi Amerikan Güreşi oyunu

Hayatınız boyunca izlediğiniz tüm spor müsabakalarını aklınızdan geçirin, tüm maçları, tüm yarışları, her şeyi... Efsaneler listenize baktığınızda belirli ortak noktalar olduğunu göreceksiniz. Bir Underdog hikayesi olacak oralarda, bir son saniye basketi tepelerde kendine yer bulacak. Aklınıza "Film olsa bu senaryo yazılamaz!" lafı gelecek. Amerikan Güreşi'nin temelinde yatan bakış açısı bu: Efsaneleşen karakterler yaratmak, onlarla bir bağ kurmanızı sağlamak, imkansız başarıma hikayesini gözler önüne sermek. Bugün güreşle hiç ilgilenmeseniz bile muhtemelen Rey Mysterio'yu tanıyor olmanızın altında bu yatıyor. Big Sexy'yi yendiği ve sözkonusu imkansızın gerçeğe dönüştüğü anı bile hatırlıyor olabilirsiniz.

"Yalandan dövüşmüyor mu onlar?" sorusunun cevabı oldukça belli: Evet. Ama WWE artık eski çehresinin çok uzağında. Güreşin içinde bulunduğu "reality" çağında artık hiç kimse 90'ların başında kaybolan gerçeklik illüzyonunu devam ettirmeye çalışmıyor. Amaç belli, iyi bir hikaye anlatmak, iyi bir maç sunmak, o efsane maçlardaki öğeleri tek bir noktada toplamaya çalışmak.

2K Sports, bu yeni nesil anlayışı harika bir şekilde elimizdeki kumandaya aktarmayı başarıyor. WWE 2K16, artık bir arcade oyunu değil. Visual Concepts'in NBA 2K'lardan edindiği tecrübenin resmen WWE'ye işlediğini, geçen yılki oyundan beklediğimiz her şeyi, bu yıl aldığımızı görüyoruz. Bu serinin rakibi artık Injustice değil, EA Sports UFC. Bir süper kahraman rolü yapmıyor, sadece iyi bir sporcu olmaya çalışıyoruz WWE2K16'da. MyCareer, artık bir 2K oyunundan görmemiz gereken seviyede. Sadece koçların önünde, tutorial işlevi de gören maçlarla başlayan kariyer, alt lig olan NXT'den çıkıp ana kadroya ulaştığınız andan itibaren realiteyle iyice yakınlaşıyor. Yükselmek için iyi maçlar çıkarıp popülaritenizi arttırmak zorundasınız ve sizden istenen beş yıldız kapabilmek için rakiplerinizi sıra dayayıp geçirmeniz yeterli değil. Evet, bu oyun sizden yeri geldiğinde üstünlüğünüzü bırakmanızı, yeri geldiğinde de maçı kaybetmenizi istiyor. Yıllardır bir noktadan su kaçıran maç mekaniğinin artık oturtulmuş olması, kaybederken bile keyif almanızı sağlıyor. Rakiplerin ataklarını önlemek için R2 spam'lemekten başka bir şey yapmadığımız

eski oyunların çok uzağındayız. Artık bir Reversal Bar'ımız var. Her güreşçi için farklı bir seviyede başlıyor Reversal Bar ve maç içerisinde yenilse de belli bir sürede beşten fazla reversal yapılmıyor. Belirli ataklara karşılık risk alıp daha güçlü geri dönüşlere imza atma şansınız da var. Pes ettirme sistemi yenilenmiş, EA Sports UFC'den ilham alan bir mini game var karşımızda. Öğrenmesi kolay değil, gözünüzü karakterlerden uzaklaştırıp ekranın bir bölümüne odaklanmanızı gerektiriyor ama mücadele hissini gerektiği kadar aktarabiliyor. Bunların dışında, 2K Showcase bölümünde oyunun kapağında yer alan "Stone Cold" Steve Austin'in kariyerini yeniden yaşıyoruz. Maçlar içerisinde karşınıza çıkan alt görevlerle birlikte keyifle ilerleyebileceğiniz bir hikaye modu görevinde. Sandbox modu olarak tanımlayabileceğimiz WWE Universe, ufak geliştirmelerle birlikte yerli yerinde. Arena, kemer ve Diva yaratma özellikleri, seriye yeniden dahil olmuş. Ayrıca kendi güreşçinizi yaratırken, oyuna kendi fotoğrafınızı internet üzerinden efektif bir şekilde ekleyebiliyorsunuz.

Kötü yanlar yok mu? Tabii ki var... Grafikler genel olarak oldukça iyi olsa da kariyer modunda sürekli karşınıza çıkan muhabir Renee Young gibi birkaç isim, dehşet verici derecede kötü modellenmiş. Tarihin en geniş seçilebilir karakter kadrosu olsa da şu anki kadınlar şampiyonu Charlotte'in oyunda olmaması gibi eksikler de var. Özellikle tek karakterle üst üste maçlara çıkınca bazen bir tekdüzellik hissine kapılıyorsunuz. Ancak bütün bunlar oyunun iyi taraflarının önüne geçmiyor. WWE 2K16, gelmiş geçmiş en iyi Amerikan Güreşi oyunu ünvanını cebine koyuyor. Güreş dünyasına dışarıdan bakıyorsanız, alacağınız keyif kısıtlı olabilir ama WWE izlemeyi seviyorsanız, kaçırmayın.

■ **izge Can Günal**

WWE 2K16

- ⊕ Türünde tarihin en iyisi
- ⊕ Arcade yapıdan uzaklaşmış
- ⊕ Gerçek bir spor oyunu
- ⊖ Güreş sevmeyenin keyif alması kolay değil

8,7

|| Alternatif EA Sports UFC



4-7 ŞUBAT 2016 OYUNCULAR VE KİTALAR BULUŞUYOR

HERKES İÇİN DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI

- EĞLENCE ALANI
- ALIŞVERİŞ ALANI
- TURNUVA ARENASI
- KARNAVAL DJ PARTİ
- GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
KONSEPT TASARIMI ve SANAT YÖNETİMİ SEMİNERİ
3 ŞUBAT BAĞÇEŞEHİR ÜNİ. FAZİL SAY SAHNESİ
- AV OYUNU
- COSPLAY YARIŞMASI
- COCUK PARKI
- GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
SANAL GERÇEKLIK SEMİNERİ
3 ŞUBAT BAĞÇEŞEHİR ÜNİ. B KONFERANS SALONU
- NOSTALJİ ALANI
- OYUN KARIYERİ
YATIRIMCI FORUMU 4 ŞUBAT
DOĞED GELİŞTİRİCİ SEMİNERİ 5-6 ŞUBAT
- INDIE GAME ALANI

biletix
ticketmaster® Türkiye

Bedük
konseri

COSPLAY JÜRİ



KALDOREI

LEONCHIRO

JANNET VINOGRADORA

ELENA SAMKO

ICC
Istanbul
Congress
Center

GL
events
EX
GL events FUARLIK A.Ş.

f /GamingIstanbul

t GamingIstanbul

g /gamingistanbul

YouTube /GamingIstanbul

GIST
GAMING İSTANBUL
2016



Undertale ★

Karşınızda yılın oyunu!

Yeni yıla yaklaşırken senenin en iyi oyunları konuşulmaya başlanıyor. Fallout 4 ve The Witcher 3 daha çıkmadan kapanış, çıktıktan sonra ise hayli tartışmaya konu olan iki oyun. Bunların yanındaki başka bir güçlü aday Bloodborne. Star Wars: Battlefront? Yeni Call of Duty? Fifa? İnternet parçalara ayrılıyor. Fanboylar ortaya çıkıyor, hayran kitleleri birbirine giriyor... O sırada ise bir şey oluyor. Ansızın bütün oyun dünyası bu yukarıdakilerden alakasız başka bir oyuna odaklanıyor. İsmi Undertale. 'Undertale mi?'. Ne ki şimdi bu Undertale diyerek araştırmaya başlıyorum. Oyunu kimin yaptığını bilmiyorum. Çıkmadan önce ismini duymamışım. Fakat öyle ki bu sessizce çıkan bu garip oyuna övgüler bitmiyor, puanları yukarıdaki oyunların birçoğunu geçiyor. 'Ne ki şimdi bu Undertale?' sorusunu tekrar soruyorum. Undertale tek kişinin yaptığı mütevazı görselleri olan bağımsız bir yapım. Peki, böyle bir çok

seçeneği var fakat pencerenin verdiği hissiyatını sevdiğim için bu şekilde devam ediyorum. Lisa'yı da böyle oynamıştım. Dürüst olmak gerekirse, biraz ön yargılıyım. 'Bu oyun duygularınıza hitap edecek' furyasından pay kapmaya çalışan birbirinin taklidi bağımsız oyunlardan sıkıldım. Undertale'in bu oyunlardan birisi olacağını düşünüyorum. Hem bir oyun nasıl Lisa'ya rakip olabilir ki?

Başlangıçta oyunun dünyası ve hikayesi anlatılıyor. Oyunda insanlar var. Canavarlar var. Bu canavarlar kendi hallerinde yaşamak istiyor. İnsanlar ise canavarlarla savaşıyor ve onları yer altında yaşamaya mahkum ediyor. Peki. İnsanlar bunu yapma kapasitesine sahip, itiraz etmiyorum. Devam etmeye ve oyunu oynamaya kararlıyım. Oyun başlıyor. Bir tane küçük kıza kontrol ediyorum. Kız yıkıntılar arasında kayboluyor ve kontrol burada bana devrediliyor. Karşıma bir çiçek çıkıyor. Bu çiçek konuşuyor. Se-

canavar beni çiçekten kurtarıyor. Bana sorduğu en önemli soru tart sevip sevmediğim oluyor. Sanırım seviyorum. Bu sorudan daha önemli bir soruyu ben kendime soruyorum: Bu canavara güvenebilir miyim? Bilemiyorum. İşte Undertale böyle bir oyun. 'İyi de, biz zaten oyunu indirsek ilk bir dakikasında bunları yaşayacaktık. Niye bu kadar uğraşıp anlattın ki?' demeniz çok doğal. Anlattım çünkü Undertale'i tanımlamanın en iyi yolu bu. Oyun sizi, zihninizi, deneyimlerinizi, duygularınızı ve en önemlisi kararlılığınızı bir oyun mekaniği haline getiriyor. Bunları yüksek bir teknoloji ile değil, anlattığı hikaye ve karakterleri ile yapıyor. Oyunu oynamak zorunda değilsiniz. Bazılarınız oynamayacak. Oyunu oynarken karşınıza gelen canavarları öldürmek zorunda değilsiniz. Bazılarınız öldürecek. O harabelerin arasında kaybolmuş küçük kıza oradan çıkarmak zorunda değilsiniz. Bazılarınız çıkaracak ve bunun için bir çok şeyi göze alacak. Bazılarınızda yeraltında kalıp tarçnlı tart yemeye devam etmek isteyecek. Peki önemli olan, bu isteklerinizde kararlı mısınız? Bu soruyu soruyorum çünkü oyunun en önemli mekaniği bir duygu olan 'kararlılık'. Öyle ki, bu kararlılığınızı test etmek için oyun bazen çökecek. Sizi masaüstüne atacak. Ama siz oynamak ve devam etmek isteyeceksiniz. Oyunun ikonuna tekrar tıklayıp açılmayı bekleyeceksiniz. İşte, bu tıklama da oyunun bir parçası olacak, oyundan sıkılmak da. Undertale'i bitiriyorum. Yine de kendime soruyorum 'Ne bu Undertale ya?'. Sonra oynamaya karar veriyor ve yeniden başlıyorum. Bu sefer daha da kararlıyım. Siz de deneyin. Undertale'i ya çok sevecek ya da hemen sileceksiniz. Fakat emin olun, eğer severseniz asla unutamayacaksınız. ■ Ege Tülek

"Undertale sizin zihninizi, deneyimlerinizi, duygularınızı ve en önemlisi kararlılığınızı bir oyun mekaniği haline getiriyor"

oyun var. Neden Undertale? İlgimi o noktada biraz kaybediyorum. Sonrasında Undertale'in benim için geçen senenin en iyi oyunu olan Lisa: The Painful ile benzerlikleri olduğunu ve hatta rakip olabileceğini öğreniyorum. Tamam, artık yetti. Bu oyunu oynamam gerek. İndirmeye başlıyorum.

Oyun ufak bir pencerede açılıyor. Tam ekran



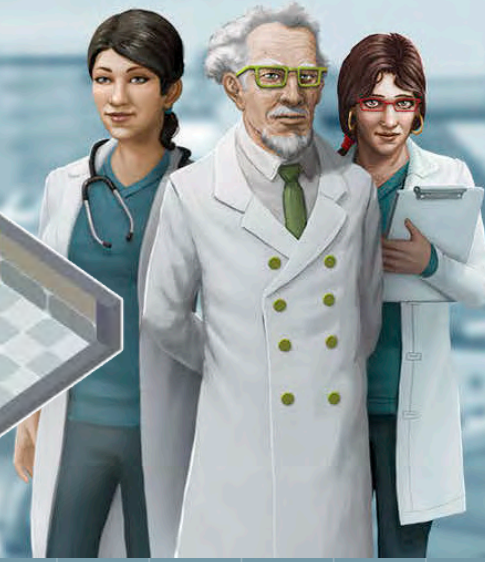
vimli bir yüzü var. Merhaba diyor. Kaybolmuş olduğumdan ve korkmamam gerektiğinden bahsediyor. Bana yardımcı olacağını söylüyor. Ekranın aşağısında bir kalp beliyor. Bu kalbin oyunun ana mekaniği olduğu bana anlatılıyor. Küçük kız kutucuk içerisindeki kalbi, üstüne gelen objelerden kaçırıp canımın azalmamasını sağlıyorum. Oldukça basit. Tamam, demek ki oyunumuz sevimlilik üzerine kurulu. O sırada ekran sallanıyor. Çiçek şeytani bir ifadeyle gülüyor. Ne kadar aptal olduğumu, burada kimseye güvenmemem gerektiğini ve öleceğimi söylüyor. Kutucuk yine beliyor. Bu sefer o küçük kalbi kaçırabileceğim bir yer yok. Belli ki canım azalacak Gerçekten ölecek miyim? E bir dakika, bu küçük bir kız! Bu nasıl bir oyun, ne oluyor? Derken başka bir ses duyuluyor. Çiçeği uzaklaştırıyor. Ses görüntüsü çiçekten çok daha ürkütücü olan bir canavardan geliyor. Bu

Undertale

- ⊕ Çok farklı bir oynanış
- ⊕ Çok farklı bir yaklaşım
- ⊕ Çok farklı bir oyun
- ⊖ Herkese hitap etmiyor

9,1

Alternatif Lisa: The Painful



Big Pharma ★

“Methinizi” çok duyduk...

“Ölümcül hastalıkları tedavi edip onlarca insanı kurtaracak güce sahip olmak ister misin?” diye sorsalar ne derdiniz? E tabii işin ucunda güzel paralar da olacak. Düşünsenize, bir ilaç firmasının sahibisiniz (Legal işler bunlar hep.) ve belki de çağın vebasını yenebilecek ilaçlar üretebilecek güç sizin elinizde. Peki bunu insanlık adına mı yapardınız, yoksa deli gibi para kazanmak daha mı tatlı gelirdi? İşin gerçeği şu ki bazen hastalıkları “yeterince” iyileştirmek daha karlı olabiliyor.

Diyelim ki baş ağrısına iyi gelen bir ağrı kesici üretiyorsunuz ama ağrı kesicisinin mide bulantısı, baş dönmesi vs gibi bir çok yan etkisi bulunuyor. Yan etkilerini azaltabilirsiniz ama o zaman bu kadar ucuza satıp daha fazla kar edemezsiniz. İşte önemli olan, o noktada ticarete ne kadar kafanızın çalıştığı. Misal ben: Büyük bir hayal kırıklığı! Twice Circled tarafından geliştirilen Big Pharma, bir yandan lojistik açıdan kafa yorduğunuz bir bulmaca oyunu, diğer yandan da yöneticilik yeteneğinizi geliştiren bir simülasyon. İlaç imparatorluğunuzda araştırmalar yapıp müşterilerinizin ihtiyaçlarına yönelik ilaçlar üretmek, aslında görüldüğü kadar kolay iş değil. Yattığınız formüllerini geliştirip mükemmelleştirmeyi başarsanız bile bunu paraya çevirmek hem iş, hem de mühendislik zekasını birlikte kullanmayı gerektiriyor. Genellikle zamanınızın çoğunu deponuzda harcıyorsunuz. Depodaki ilaç makineleri ile aktif maddenin yoğunluğunu ayarlıyorsunuz. Örneğin Evaporatör, maddenin yoğunluğunu 1 artırıyor. Bu noktada ayıracınızı hangi yoğunlukta ve ne kadar etkili bir şekilde oluşturacağınızı hesaplamamız gerekiyor. Çünkü ne kadar çok makine kullanırsanız, ilacı yapmak o kadar pahalıya patlıyor. Bu yüzden biraz işinizi bilmeniz önemli. Örneğin, bir maddenin yoğunluğunu azaltmak için basınçlı kaplar veya iyonizerler kullanabiliyorsunuz ve istediğiniz yoğunluğa getirdikten sonra da hapları ürettiğiniz makineye ürününüzü gönderip piyasaya çıkarmaya hazır hale getiriyorsunuz.

Para parayı çeker misali, daha fazla kazandıkça hem daha iyi makineler satın alabiliyor, hem de daha egzotik malzemeler bulabiliyorsunuz. Oyunda basit bir arayüz bulunuyor. Amaç belki de çok göz yormamak; çünkü aynı zamanda birden çok yere odaklanıyorsunuz. Böylece nerede ne yaptığınızı görmek kolaylaşıyor. Üretim esnasında, arka planda damıtma makinelerinin ve karıştırıcıların sesleri de ortama pek uygun. Oyunun arka plan sesleri dışında kendine ait bir müziği de var ve tüm sesler aslında birbiriyle uyumlu.

Big Pharma, hem basit hem de aslında karmaşık bir simülasyon oyunu ve bir şekilde sizi kendine bağlıyor. Biraz daha ilaç yapayım, şunun yan etkilerini azaltayım da rakip şirkete gününü göstereyim derken bir bakmışsınız saatler geçmiş. Aslında karanlık tarafınızı da bir yandan ortaya çıkarmıyor değil. Sonuçta iş bu, gerekirse dandik ilaçları piyasada fahiş fiyata satırım, canım isterse işçileri kovarım. Baktım olmuyor, dükkanı kapar kaçırım... ■ **Burçin Yılmaz**



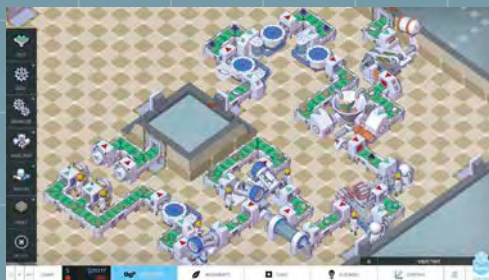
Yapım **Twice Circled**
Dağıtım **Positech Games**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **bigpharmagame.com**

Big Pharma

- Yalın ve kolay anlaşılır dizayn
- Seviye atladıkça gelişen yeni araştırmalar ve teknolojiler
- Bölümler ve zorluk seviyeleri benzer

7,5

Alternatif **Theme Hospital**



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Star Wars efsanesi devam ediyor ama...

Bu Aralık ayı, bilim kurgu adına önemli bir ay. Video oyunları açısından çok sayıda bilim kurgunun piyasaya çıkması bir yana, Star Wars serisinin yedinci filminin de vizyona girecek olması hepimizi heyecanlandırıyor.

Star Wars'ın ne kadar bilim kurgu olduğuna dair tartışmaların da yine zirve yapacağını tahmin etmek zor değil ama bu tartışmaları hiçbir zaman ciddiye almadığım gibi yine gülerек izleyeceğim. Asıl meseleye girmeden önce, eğer daha önce duymadıysanız, kısaca tartışmaların özeti geçeyim. Bir gruba göre, Star Wars aslında bilim kurgu

değil, fantasti öyküsüdür, çünkü içinde büyüye benzetilen Force kavramı vardır. Force dediğimiz beyin gücü ile çevrenizdeki dünyayı kontrol etme yeteneği, bugün aslında bilim insanları tarafından ufak ufak hayata geçirilen bir olgu. Beyin dalgalarını okuyarak iletişim kuran cihazlar artık hayal ürünü değil, bizzat piyasada satılan ürünler. Bir bilim kurgu eserinde bazı insanların bu gücünü çok geliştirip olağan üstü bir seviyeye taşımış olmaları neden "büyü" olsun? Her neyse, içinde uzay gemilerinin, lazer silahlarının, hovercraftların, yıldızlar arası yolculuğun olduğu bir öyküyü bilim

kurgu değil diye küçümsemek de çok acayip bir ukalalık örneği...

Asıl meseleye dönelim, Star Wars serisi, Walt Disney'e satıldıktan sonra, yani bundan sonra nasıl bir seyir izleyecek bilmiyoruz ancak Star Wars'ın bilim kurgu severlerin gönlündeki yerini sadece filmlerin başarılı görsel efektleri, pahalı prodüksiyonları ile açıklamak mümkün değil.

Star Wars'un yaratıcısı George Lucas'ın bu marka üzerinden büyük bir para kazandığını biliyoruz. 80'li yıllarda Türkiye'de oyuncak sektörü diye bir şey yokken, sağa sola yayılmış semt kırtasiyecilerinde Star Wars maketleri en ön raflarda satılırdı. Bu kadar başarılı bir pazarlama öyküsü olan Star Wars, düşünün ki, Türkiye'nin küçücük semtlerindeki fakir kırtasiyelere kadar ürünlerini sokabilmeyi başarıyordu. Dolayısıyla, evet, Star Wars çok başarılı bir pazarlama kampanyasına sahip bir seridir ama yine de Star Wars'u çok eşsiz bir noktaya yerleştirmenin nedeni, yaratıcısının ona gönül bağı ile bağlı olması...

Nasıl mı?

Sinema dünyasındaki bitmez bilmez bazı film serilerini düşünün... James Bond, Hızlı ve Öfkeli, Alaycı Kuş, cartturu, cartturu... Bir sürü isim sayabiliriz. Hatta, gönlüm çok el vermese de artık iyice ergen filmlerine dönmüş Star Trek'i bile bu bitmek bilmez, para hortumcusu sinema filmi serilerine örnek





gösterebiliriz.

Bunların ortak özelliği, neredeyse her sene fabrikasyon biçimde film üretmeleri ve o filmleri vizyona çıkartarak hem gişeden paraları hortumlamak hem de sponsor markalardan milyon dolarları cukkalamaları... Yani, bir Bond filminde neredeyse her sahnede gördüğünüz otomobil, saat, takım elbise, restoran, mobilya, cart curt ne kadar ürün varsa, aslında bizim onları satın almamız için, büyük sponsorluk ücretleri karşılığında filme yerleştirilmiş ürünlerdir ve bu gelir kapısının düzenli devam edebilmesi için, o filmler neredeyse her sene tekrar tekrar vizyona çıkar. Her biri de birbirinin aynısı olan senaryolarla, çok basit formüllerle üretilmiş filmlerdir.

İşte Star Wars burada diğerlerinden ayrılıyor. 70'li yıllarda çekilen ilk üç film çok büyük başarı kazanmış olmasına rağmen, George Lucas korkunç servetler kazanma peşine düşmek yerine, filmlerin devamını getirmemeyi tercih etti. 90'lı yıllarda filmlerin restorasyonu sonrasında gelen büyük baskı ile ikinci bir üçleme yapmayı kabul etse de dördüncü filmde Jar Jar karakteri yüzünden yükselen eleştirileri gören adamcağız, isyan ederek bir daha Star Wars filmi çekmeyeceğini ilan etti. Yani karşımızdaki insan, Star Wars sayesinde büyük paralar kazanmış olsa da, o kazandıklarının yüz katını daha kazanma fırsatını tamamen öyküsüne olan saygıdan reddetmiş bir adam. Her sene bir film çekerek on milyarlarca dolar kazanma fırsatı elindeyken, bu uğurda Star Wars evrenini vicaklaştırmayı reddeden, hepimizin saygısını kazanmış gerçek

bir "author" duruyor karşımızda. Bildiğiniz gibi, bu tür öyküleri yaratabilen insanlara ecebiler author ismini veriyor, benim sanal mahlasıyla konunun alakası yok. Şimdi Aralık içinde vizyona girecek Star Wars konusunda en büyük endişemiz, filmin bir sponsorluk çöpüne dönüşmüş olması. Disney'in bu müthiş bilim kurgu evrenini, sponsorluklarla vicaklaştırtıp, Jar Jar Binks karakterinde gördüğümüz gibi, iyice 6 yaş seviyesine düşürmesi tehlikesi bulunuyor. Ancak daha önce dili yanan Lucas'ın filmlere danışmanlık yapıyor olması ve muhtemelen markayı satarken Disney'e, "Star Wars evrenini mahvetmeyin!" uyarısı yapmış olması da mümkün ve Disney'in yöneticileri de akıllıca davranıp bu altın madenini mundar etmemek için Lucas'ın uyarılarını ciddiye almış olabilirler, dolayısıyla, yedinci Star Wars filminin büyük bilim kurgu adına büyük bir felaket olmayabileceği umudunu da hala taşıyoruz.

Öte yandan şunu da kabul etmek lazım ki, Star Wars aslında başından beri küçük yaşlara hitap eden bir seri oldu. Bugün 30-40+ yaş seviyesindeki fanatik Star Wars hayranı on milyonlarca insan aslında filmleri ilk kez syerettiğinde 6-7 yaşında yavruceklerdi ki biri de bendim. Dolayısıyla Star Wars evreni büyük oranda küçük çocukların ilgisi ile başarı kazanmış bir öykü ve aslında Disney'e satılması büyük sürpriz değildi. Ancak 30-40 sene önceki seyircilerin artık büyümüş yetişkin bireyler olduğunu bilen ve onlara da hitap etmeye çalışan bir öykü ile karşılaşma ihtimalimiz de büyük. Bu ihtimal gerçekleşme bile, ardımızdan gelen yeni jenerasyonun bilim kurguyu sevmesi adına Star Wars'ın çok önemli bir rol oynayacağını düşünüyorum, dolayısıyla derim ki, kardeşimiz, çocuğumuz, kuzenimiz kim varsa, pamuk şekerle, patlamış mısırla, çikolatayla tatlı tatlı kandırıp sinema salonuna sokalım derim. ■





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Aralık 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



Apple TV

AppleTV'nin son revizyonu geliştirilmiş oyun desteğiyle geliyor.

Sayfa 99



SteelSeries

Dokunmaya kıyamıyoruz,
o kadar güzel.

Sayfa 100



Asus

Özellikle FPS tutkunları için
geliştirildi.

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



Uzun ömürlü pillere bir adım daha

Araştırma son safhada

Münih Teknik Üniversitesi'nden Alman araştırmacılar, pillerin bu kadar çabuk ölmesinin neden kaynaklandığını belirlemek adına bazı deneyler gerçekleştirdiler. Yaşlanma mekanizmasını anlamak ve arkasındaki nedenleri ortaya çıkarmak için X-ışını kırınımı, empedans ölçümleri ve hızlı gama aktivasyon analizi (PGAA) gibi çeşitli ölçüm metodolojileri ile elektrokimyasal araştırmalar birleştirdi. Araştırmacılar, X-ışını kırınım yöntemini kullanarak şarj döngüleri içindeki aktif lityum kaybını araştırdı. Anot üzerinde biriken yatıştırıcı tabakanın önemli bir kapasite kaybına neden olduğu görüldü. Ekip operasyon sırasında kapasite kaybına neden olan iki anahtar mekanizmayı tespit etti. Hücredeki aktif lityum çeşitli yan reaksiyonlarla yavaş yavaş tükeniyor ve artık kullanılamaz hale geliyor. Bununla birlikte süreç sıcaklığa bağlı olarak değişirken 25 derecede nispeten zayıf ancak 60 derecede oldukça güçlü hale gelebiliyor. ■



Dell PC'lerde güvenlik riski!

Firma özür diledi...

Dell laptop sahipleri, şu sıralar güvenlikle ilgili bir sorun yaşıyorlar. Ön-yüklü gelen "eDellRoot" adındaki bir sertifika, SSL saldırılarının önünü açabiliyor. Reddit kullanıcıları rotorcowboy'a göre ön-yüklü SSL sertifikasındaki sorun, sözkonusu bilgisayarların "tamamen aynı kök sertifikasını ve özel anahtarını" kullanmasından kaynaklanıyor. Bu sayede herhangi biri sahte bir sertifika oluşturup, bu sertifikayı bir web sitesinde sunduğunda, PC'ye indirilen sertifika yoluyla Dell PC'sinde istenen kod çalıştırılabilir. Sorunun ortaya çıkmasının kısa süre ardından Dell yetkilileri, saldırıları kolaylaştıran sorundan dolayı özür dileyerek, sorunu çözen bir araç yayınladı. Firma, sertifikanın zararlı veya adware olmadığını, Dell'in çevrimiçi destek biriminin PC'nin modelini hızla görebilmesi için kullanıldığını söyledi. ■



SSD'lerin ömrünü uzatmak için ipuçları

Biraz dikkat!

Geçen senenin sonunda Tech Report tarafından yayınlanan test sonuçları, SSD'lere yazabileceğiniz veri miktarının etkileyici seviyelerde olduğunu göstermişti. Öyle ki bazı sürücüler, 2 petabaytın üzerinde veriyi sorunsuz yazabildi. SSD'nize yazdığınız veri miktarını azaltarak teknik olarak onun ömrünü uzatacağınızı doğru. Ancak bu konuda fazla endişelenmenin de anlamı yok.

Genel olarak SSD'nizin ömrü normal bir sabit diskten kısa olmayacaktır. Ancak SSD'den en fazlasını elde etmek için dikkat etmeniz gereken birkaç şey de var.

1. Aşırı ısınmaya dikkat edin

SSD'ler, aşırı sıcak ve soğuklara HDD'lere göre daha dayanıklıdır. Ancak çok aşırı sığa uzun süre maruz kalan SSD'ler zorlanabilir. SSD'nizi tüm yaz boyunca Antalya'da saklamanız, onun ömrüne katkıda bulunmayacaktır. Bunun yanında ani sıcaklık değişiklikleri, elektronik aletleri iyi etkilemediğinden, bu tür değişiklikleri de en aza indirmenizde fayda var.

2. Elektrik kesintisi yaşatmayın

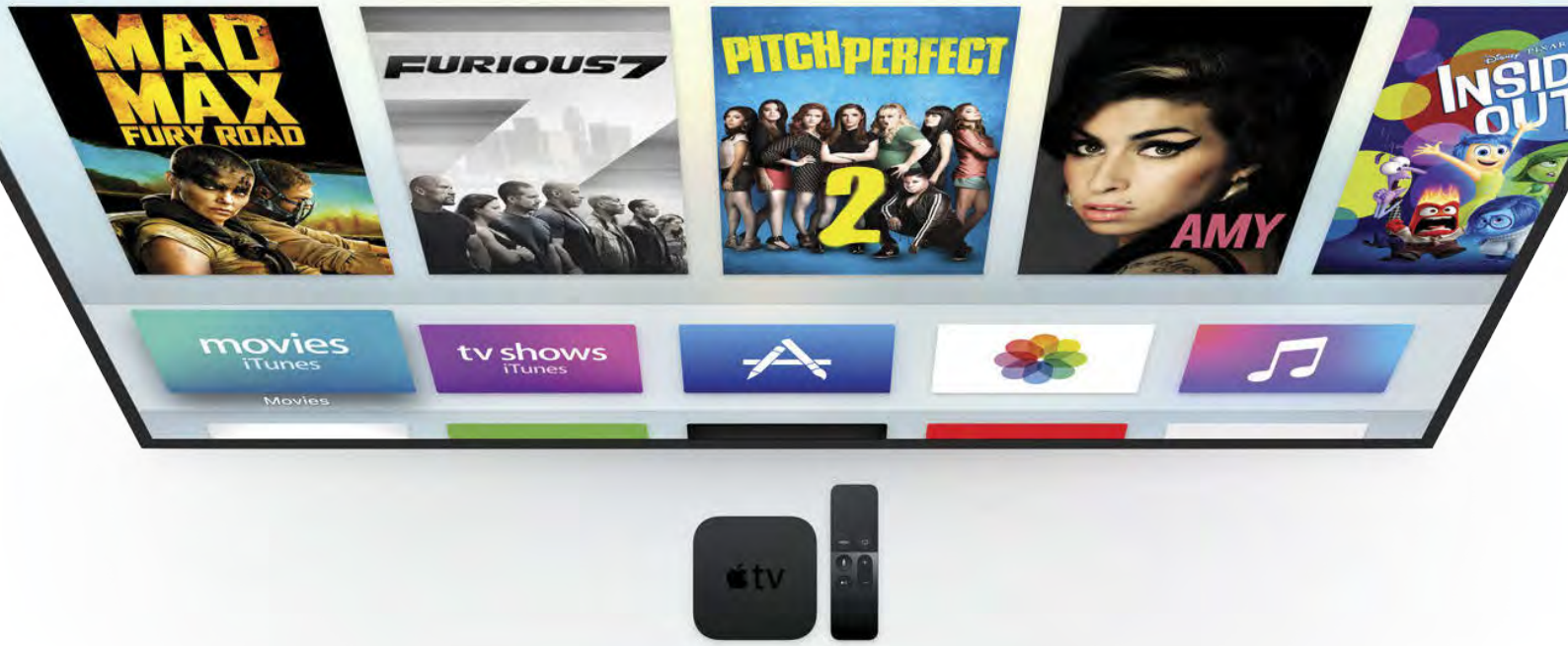
Elektrik kesintileri, tüm bilgisayar donanımlarının sonunu getirebildiği gibi SSD'leri de bozabiliyor. Veri yazarken

elektriğin kesilmesi halinde en iyi ihtimalle sadece yazdığınız veriyi kaybedersiniz. En kötü ihtimal ise verilerle birlikte tüm sürücüyü kaybetmeniz. SSD'yi elektrik kesintilerinden korumanın en iyi yolu, bir UPS (kesintisiz güç kaynağı) kullanmaktan geçiyor.

3. Boş alan bırakın

Sürücünüzün okuma / yazma döngüleri nedeniyle zarar görme olasılığı düşük olsa da, işi garantiye almak için yapabileceğiniz şeyler var. Bunlardan belki de en önemlisi, sürücüde mümkün olduğunca boş alan bırakmanız. SSD'ler, depolama hücrelerinin aynı hızda eskimesini sağlamak için "wear leveling" adlı bir teknolojiye dayanırlar. Bu teknoloji, her hücreye eşit miktarda veri yazılmasını sağlar. Ancak sürücünüzde yeteri kadar boş alan yoksa, wear leveling'in bir anlamı kalmayacaktır.

Sürücünüz dolmaya yakınsa, yalnızca geriye kalan boş alan yazma amaçlı kullanılacak ve bu alan, daha hızlı eskieyecektir. Uzun süre saklayacağınız dosyaları harici bir diske veya HDD'ye taşıyarak wear leveling'in daha rahat çalışmasını sağlayabilirsiniz. ■



Apple TV (2015) ★

Gerçekten de televizyonun geleceği mi?

Televizyon, kuşkusuz hayatımızda büyük bir yer tutuyor. Koşturmacayla, yoğun iş temposunun ardından eve gelince biraz dinlenmek ve günün stresini geride bırakıp biraz eğlenmek için kendini televizyon karşısına bırakanlar çoğunlukta. Bunlara oyun için konsol veya tablet başına geçenler de dahil elbette. Apple TV de burada devreye giriyor. Yeni jenerasyon Apple TV ile ister televizyon dünyasının sunduğu filmlere dalabiliyor, ister oyun oynayabiliyor, isterseniz de müzik dinleyebilirsiniz. Tüm bunlara ek olarak, tüm bu deneyimi şimdi daha etkileşimli bir şekilde sunan Apple TV, bugün inceleme masamızda. Bakalım, Apple'ın deyimiyle "televizyonun geleceği" şeklinde tanımlanan Apple TV, gerçekten de bu tanıma karşılayabiliyor mu? Apple TV için ilk söyleyebileceğimiz, bu yeni versiyonun önceki modele kıyasla çok daha gelişmiş bir şekilde karşımıza çıktığı. Bunu Apple'ın aşına olduğumuz telefonlarına dayandıracak olursak, bir nevi iPhone 4'ten iPhone 5S'e atlamak gibi diyebiliriz. İki farklı versiyonla satışa sunulan Apple TV, bunu elbette

kapasite farkıyla ortaya koyuyor. Cihazın en önemli özelliği ise kuşkusuz Touch Surface, yani dokunmatik yüzeyli Apple TV Remote. Apple TV, kutusundan iki ürünle birlikte çıkıyor. Bunlardan biri elbette bildiğimiz kara kutu Apple TV, bir diğeri de yenilenmiş Apple TV Remote. Her ne kadar Apple TV, aynı kara görüntüsüyle önceki modele yakın dursa da, aslında elbette tasarımında birtakım değişiklikler söz konusu. En dikkat çekici yanını, sefeye göre biraz daha uzun olması ve parlatılmış kenarlar ile yuvarlatılmış köşelere sahip olması oluşturuyor. Kutunun arkasında yer alan bağlantılar arasında ise HDMI, USB-C, Ethernet ve güç portları yer alıyor. Bunun yanında kuşkusuz Bluetooth 4.0, 802.11ac Wi-Fi ve kızılötesi gibi kablosuz bağlantılar da cihazda mevcut. Yeni Apple TV'de yeni bir işletim sistemiyle karşımıza çıkan Apple, bu işletim sistemiyle selef modele göre çok daha ferah ve kullanıcı dostu bir yazılımla karşımızda. SDK'sını da yazılımcılarla paylaşan Apple, böylece yazılımcıları da şu an harıl harıl yeni işletim sistemine uygulama geliştirmeye teşvik ediyor. tvOS'ta yer alan video çalar özel olarak tasarlanmış. Apple TV Remote ile ortak çalışıyor, film iz-

lerken ileri ve geri alma, durdurma, sürdürme gibi fonksiyonlar eskisine nazaran çok daha kolaylaşmış. Hepsini dokunarak yapabiliyorsunuz. Apple TV, Apple'ın iddia ettiği gibi "televizyonun geleceği" olacak mı bilinmez, fakat gerçekten de televizyondan daha farklı ve geniş bir multimedya deneyimi sunduğu şüphe götürmez gerçek. Evinde farklı bir televizyon deneyim elde etmek ve bunu oyun ve müzikle birleştirerek geniş bir yelpazede hizmet almak isteyen kullanıcıların yakından incelemelerini öneriyoruz. ■ Ercan Uğurlu



Apple TV (2015)

İthalat: Bilkom / Apple
Web: www.apple.com/tr
Artı: Apple TV Remote'un dokunmatik desteği, yenilikçi özellikler, oyun desteği
Eksi: Siri Türkçe desteği yok

8,8





LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

SteelSeries Siberia Elite Prism ★

Bir daha çıkartmak istemeyeceksiniz!

Öyunculara özel üretilen Siberia Elite Prism'in teknik detaylarından önce tasarımsal olarak değerlendirmekte fayda var. Tasarım olarak şimdiye kadar gördüğüm en iyi kulaklıklardan biri olduğunu düşünüyorum. Üzerinde yer alan LED aydınlatmalar ile de oldukça modern bir görünüme sahip. Siyah ve beyaz renkleri bulunan Siberia Elite Prism'in biraz ağırlık olduğunu ancak yumuşak dokusu sayesinde kafamıza oldukça rahat oturduğunu söyleyebilirim. Bu rahat oturuş sayesinde dışardan neredeyse ses duymadığım gibi aynı şekilde dışarıya da neredeyse hiç ses vermiyor oluşu oldukça büyük bir artı. Diğer bir tasarımsal güzellik ise kulaklığın her iki tarafında da daire şeklinde kontrol mekanizması yer alıyor olması. İlk bakışta fark edilemeyen bu düğmelerden sol taraftakini çevirdiğimizde mikrofonu açıp kapatıyor, sağ taraftakini çevirdiğimizde ise sesin yüksekliğini kontrol edebiliyoruz.

Kulaklığı kutu içinden çıkan USB ses kartı ile bilgisayarımıza bağladığımızda, üzerinde bulunan LED aydınlatmayı 16.8 milyon renk

seçeneği arasından istediğimizi seçerek kişiselleştirebiliyoruz. İster ses şiddetine göre, ister nefes alıp verme şeklinde ışığını yanıp sönmelerini de sağlayabiliyoruz. Diğer bir kişiselleştirme özelliği ise bu LED aydınlatmaları oynadığımız oyuna göre şekillendirebiliyoruz. Bir iki örnek vermek gerekirse; Dota 2 oynarken, manamızın seviyesine göre aydınlatmanın rengi de değişebiliyor. Mana tam doluyken tam mavi olan aydınlatma, mana azaldıkça siyaha doğru renk değiştirebiliyor. Diğer bir örnekte ise; Counter-Strike: Global Offensive oynarken sağlığımızı tam doluyken yeşil olan aydınlatma, sağlığımız azaldıkça turuncuya, hatta ölünce kırmızıya dönüşebiliyor. Kulağa oldukça hoş geliyor değil mi? Ancak şunu da belirtmekte fayda var ki kulaklığı takan kişiler olarak renkleri göremediğimizi düşünürsek bu özellik sadece turnuva oyuncuları için göze hoş görünmeyi sağlamakla sınırlı kalıyor. Biraz evvel USB ses kartından bahsetmiştim. İlla ki bu ses kartı ile bilgisayarınıza bağlamak zorunda değilsiniz elbette. Kutunun içinden iki farklı kablo daha çıkıyor. Bu kablolardan birisi

mikrofon ve ses çıkışı almaya yararken, diğeri de sadece ses çıkışı almamızı sağlıyor. Böylelikle kulaklığı sadece bilgisayarlarda değil, telefonlarımızda ya da herhangi bir cihazda kullanmak mümkün oluyor. Elbette USB ses kartı ile bilgisayara bağlamak bize ekstra özellikler kazandırıyor. Bu özelliklerin başında Dolby Digital ses kalitesini aktif etmek ve MMORPG, FPS gibi onlarca oyun türüne göre özel olarak hazırlanmış ekolayzırlardan birini seçmemizi sağlıyor. Fiyatı her ne kadar yüksek gibi görünse de eğer profesyonel olarak oyunlar ile ilgileniyorsanız bu kulaklık ihtiyaçlarınızı karşılayacaktır. ■ **Emre Öztınaz**

SteelSeries Siberia Elite Prism

İthalat: Despec

Web: www.despec.com.tr

Artı: Şık ve kafaya rahat oturan tasarım, oyun türlerine göre hazırlanmış özel ekolayzırlar, LED aydınlatma

Eksi: Biraz ağır

9,5

HTC One A9 ★

En "akıllı" Android...

Akıllı telefon pazarında özellikle One serisiyle yakaladığı başarıyla geniş bir kullanıcı kitlesine sahip olan HTC; One ailesini genişletiyor. Daha önce "M" isim tanımlamasıyla kullanıcılara sunulan One M7, One M8 ve One M9 modellerinin yanında, bu defa da "A" ailesiyle bir kez daha sahne alan HTC, bu ailenin ilk modeli One A9 ile dikkatleri bir kez daha üzerine çekmeyi başlıyor.

HTC One A9, şık, tek parça metal tasarımıyla fazlasıyla etkileyici bir görünüme sahip. HTC'nin temellerini ilk One modeliyle attığı tasarım çizgisinin adeta kusursuzlaşmış formuyla karşımıza çıkan One A9, Android işletim sisteminin henüz çiçeği burnunda güncel sürümü olan 6.0 Marshmallow'la birlikte geliyor. Optik imaj stabilizatörüne sahip, detaylarını az sonra aktaracağımız profesyonel kalitede fotoğraf çekmeyi mümkün kılan arka kamerasının yanında, yüksek çözünürlükte müzik dinlemeyi mümkün kılan ses desteğiyle de dikkat çekici duran One A9, performansı da üst segmente yakın bir çizgiye konumlanıyor.

Metalik tasarımı ve yekpare kasasıyla hem şık görünen hem de elde tuttuğunuzda iyi bir his uyandıran One A9, kalınlığı ve ağırlığıyla da gayet iyi seviyede. Yalnızca 7.2 mm'lik kalınlıkta olan

telefon, 143 gramlık ağırlığa sahip. One A9, Full HD çözünürlüğünde ve 5 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi. Ekran panelinde uzun zamandır HTC'de görmediğimiz bir panel, AMOLED panel kullanılmış. Bu anlamda One A9, HTC'de yer alan ikinci AMOLED ekranlı cep telefonu modeli oluyor.

441 ppi piksel yoğunluğuna sahip olan One A9, Corning Gorilla Glass 4 ile de korunuyor. Böylece çizilmelere ve darbelere karşı korunaklı kılınan ekran, gayet parlak ve renkleri canlı göstermesiyle de göz dolduruyor. Yeni Snapdragon 617 işlemcisiyle performans noktasında da bulunduğu segment için güçlü bir model olmayı başaran One A9, tasarımıyla şık, performansıyla iddialı bir cep telefonu sahip olmak isteyen kullanıcılara hitap ediyor. ■ Ercan Uğurlu

HTC One A9

İthalat: HTC Türkiye

Web: www.htv.com.tr

Artı: Harika tasarım,

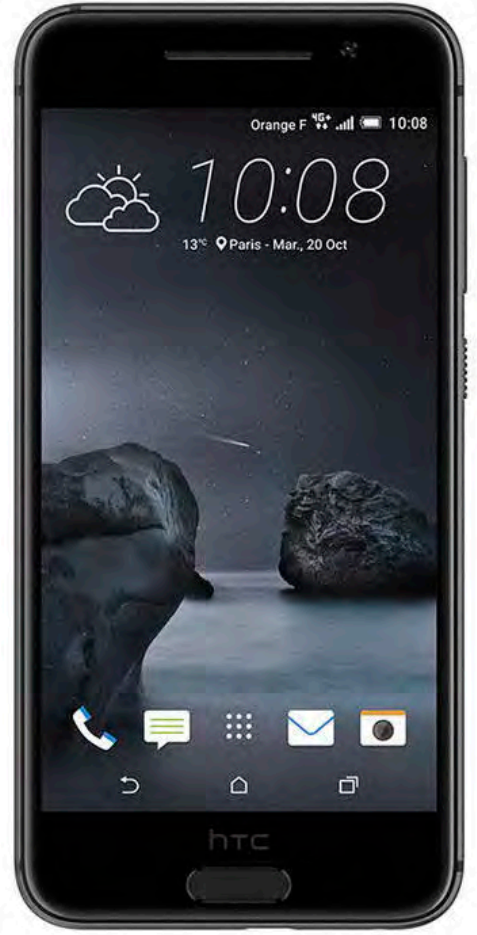
Android M işletim sistemiyle

geliyor olması, Parmak izi

sensörü

Eksi: 4K video özelliği yok

9,0



Asus Strix Claw ★

Oyuncunun sağ eli...

Bir kere baştan söyleyelim: Strix Claw gayet rahat ve konforlu bir fare. Sağ ele göre ergonomik olarak tasarlanan Strix Claw, özellikle elini uzun süre faresinden kaldırmayan FPS oyuncular için geliştirilmiş. Işıklıdır ve ışıklandırılmış bir yapıya sahip olan Strix Claw, çok şatafatlı veya agresif görünmese de, açıkçası sade görünüşüyle göze güzel geliyor. Konforlu ve iyi çalışan bir kaydırma tekeri, hemen altında da hassasiyet oranını değiştirebileceğiniz butonları bulandırıyor. Dört aşamalı bu DPI anahtarlarını kullanarak kolayca DPI geçişi yapabiliyorsunuz. DPI seviyesi de farenin sol kenarındaki bir LED ışıkla görüntüleniyor. Farenin sol kenarında ise üç tuş görüyoruz. Bu tuşları normal bilgisayar kullanımında sayfalar arası ileri – geri şeklinde dolaşmak için kullanabilir veya farklı senaryolara da dahil edebilirsiniz. Üzerinde yer alan totalde 10 tuş özelleştirme seçeneği yazılımla sağlanıyor.

Gerek oyun içinde gerek oyun dışında hassasiyeti ve geri bildiriyle başarılı performans sağlayan Strix Claw, özellikle FPS oyunlarına özel olarak geliştirilmiş. Hatta FPS oyunlarında da keskin nişançılara avantaj yarattığını söyleyebiliriz. Keskin nişançılara uygun hassasiyet sunan fare, gerçek

1:1 imleç takibi yapıyor. Üzerinde yer alan PixArt PMW3310 oyuncu sınıfı optik sensörü ile sıradan farelerin otomatik düzeltme özelliğine karşın daha esnek hareket imkanı sağlayarak keskin nişançılar için en uygun farelerden biri haline geliyor. Strix Claw, oyuncular için güzel bir fare. Pek çok oyuncunun kendine uygun bulacağını düşünüyoruz. Hem tasarımı hem performansı ile eksiği yok. Ancak bir iki noktaya değinmek gerekirse, Strix Claw'la muadil olduğunu söyleyebileceğimiz SteelSeries Rival'e baktığımızda 6500DPI hassasiyetini görüyoruz. O nedenle Strix Claw'daki 5000 DPI daha yüksek tutulabilmiş. Oyuncular tarafından yakından incelenebilir. ■ Ercan Uğurlu

Asus Strix Claw

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: PixArt Sensör, Başarılı performans, Konforlu tasarım

Eksi: 6500 DPI'lı muadiller mevcut, Plastik yüzde parmak izi kalıyor

8,5





TEKNİKSERVİS

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

S: Oyun bilgisayarı toplamak istiyorum ama modem odamda değil başka bir odada. Ben bilgisayarı odamda kullanacağım ve internet bağlantısı için kablolarla uğraşmak istemiyorum. Masaüstü bilgisayarımda kablosuz interneti nasıl kullanabilirim? Mert Çubuk

C: Masaüstü bilgisayarda kablosuz internet için üç seçeneğin var. Bunlardan ilki, kablosuz ağ adaptörü olan bir anakart almak. Üst seviye anakartlarda bu adaptörlerden mevcut. Hatta yeni modellerde AC adaptörü var. İkinci seçenek ise USB WiFi adaptörü. USB portuna takılan bu adaptörler ile kablosuz ağlara bağlanabiliyorsunuz. Sonuncu seçenek ise PCIe kablosuz ağ kartı. Anakartın PCI Express portuna takılan kablosuz ağ kartları ile de kablosuz ağ sinyallerini alabilirsiniz.

S: Intel Core i5 işlemci, AMD R5 M230 ekran kartı, 4 GB RAM, 500 GB SSHD. Bu sistemde GTA 5, BF 4 gibi oyunları kasmadan Low ya da High ayarlarda oynayabilir miyim? Sarp Çetin

C: Bu, cihazın ekran çözünürlüğüne bağlı biraz da ama R5 M230, GT 720M ile eşdeğer bir ekran kartı ve öyle ahım şahım bir performans sunmaktan uzak. Söz konusu oyunları düşünürken ayarda oynayabilirsiniz.

S: 2.5 GHz Intel Core i5-3210M, 750 GB HARDDISK, 8 GB RAM, AMD HD7670M 2GB ve INTEL HD 4000. Bu

sistem en fazla hangi oyunları kaldırır? Ya da bana daha iyi önerebileceğiniz 2. el bilgisayar var mı? Enes Baran

C: Bu sistem artık güncelliğini yitirmiş bir sistem. Oyun oynayacak birisi en azından GT 840M GPU'lu dizüstü PC'lere yönelmeli. Hatta mümkünse GT 940M, 950M ve bütçe varsa tabii ki GTX ekran kartlı modeller tercih edilmeli.

S: Benim sistemim B75M D3H, i5 3550, 32 GB DDR3 RAM, R9 280X Tri-X Sapphire,

“Donma sorunu farklı sebeplerden kaynaklansa da sorun genelde sorunlu bir ekran kartıdır. Ya da ekran kartı ve işlemcinin ısınması da donmaya sebebiyet verebilir”

750W PSU. Bu sistem orta seviyenin biraz üstünde ve şu anki çoğu oyunu Ultra'da çalıştıracak bir sistem. Ama GTA 5'i yükledim ilk karlı yerde Verh High ve Ultra'yı grafik ama sonra Los Santos'a başlarken oyun çöktü. Sonra oyuna girdim ama grafikler Medium ve çözünürlük de 800*600 idi.

Sonra 1920x1080 yapınca oyun çalıştı ama tam araba sürerken rampada oyun durdu 2 kez. Bunun aynısı GTA 4'te de olmuştu. Onda harita yüklenmemişti. Bunun sorunu nedir acaba? Zaten AMD başa bela. En iyisi NVIDIA Intel ikilisi. Bu konuda biraz haklıym değil mi? Bi de driver 14.12 ve en günceli. Bora Sak

C: Sorun aslında AMD'de değil de sizde. AMD GPU'lar ile birden çok ekran kartı üreten üretici varken siz en ucuz olan Sapphire'e yönelmişsiniz. Sapphire de AMD'nin en sorunlu partnerlerinden birisi. Bu bağlamda sürekli performans sorunu yaşamamız doğal. İşlemci konusunda evet, AMD son yıllarda epey geride kaldı fakat firma yakın zamanda bir zamanların efsanevi işlemcisi Athlon 64'ü tasarlayan mühendisi Jim Keller'ı geri getirip Zen mimarisini hazırlattı. Keller, bugün hepimizin kullandığı 64 Bit mimarisini tasarlayan mühendislerden birisi. Yani

AMD'ye çok şey borçluyuz. Umuyoruz ki 2016'da Zen işlemciler ile AMD tekrar ayağa kalkacak. Ayrıca siz bu satırları okurken yeni Crimson sürücüsü çıkmış olacak. O sürücüyü geçin ve Windows 10 Build 10586'ya geçmeyi de ihmal etmeyin.

S: Bütçem 2500 TL ve civarı. Sistemimin yanı sıra ekipmanlar da alacağım için 3000 TL'ye çıkmaması gerekiyor. Bu sistemle hem oyunları kasmadan, yüksek FPS oynamak istiyorum; hem de YouTube kanalına yüklemek için oynanış videoları çekmeyi ve canlı yayınlar yapmayı planlıyorum. Bir arkadaşım

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



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

birlikte hâlihazırda kurmuş olduğumuz bir sistem var fakat eksiklik var mı bir de sizin bakmanızı istedim. Intel i5 4460, Asus H81M-C, GSkill RipjawsX 8 GB (2X4) 1600 MHz CL9, WD 1 TB Caviar Blue, Zalman Z3 Plus, Zalman ZM500-LE, MSI GTX 960 Ekran Kartı Furkan Rogers

C: Sistemde bir sorun yok. Gönül rahatlığıyla alınabilir. Tabii mümkünse bir SSD almak da faydalı olacaktır. İşletim sistemi çok daha tepkisel olur böylece.

S: Hâlihazırda Phenom II x4 işlemcim ve ASUS marka anakartım var. Yapmak istediğim FX ile ona uygun bir anakart alıp bilgisayarımı yenilemek. Ancak sorum şu ki; temiz ve çakışma olmayan bir bilgisayar elde etmek için ne yapmalıyım? Donanım ve yazılım değişiklikleri sırası ile nasıl olmalı? Ayrıca Windows 8.1 ya da Windows 10'a güncelleyebilirim. Arda

C: Var olan anakartın FX serisi işlemcileri desteklemiyorsa yeni bir anakart alacaksınız. Bu durumda temiz bir Windows 10 64 Bit kurmanı tavsiye ederim. Çakışma olmaması için de bu anakartın AMD 900 serisi bir yonga setine sahip olması gerek. 970 olabilir örneğin.

S: Neredeyse tüm oyunları oynamaya çalışıyorum. Bazı FPS oyunlarında bilgisayar falan donuyor oyun yanıt vermiyor. Ben de çok sinirleniyorum. İkinci sorum ise sizce PC mi alırım. PS4 mü alayım bir türlü

karar veremiyorum. Hangisini alsam daha iyi olur? Eren Esinler

C: Donma sorunu farklı sebeplerden kaynaklansa da sorun genelde sorunlu bir ekran kartıdır. Ya da ekran kartı ve işlemcinin ısınması da donmaya sebebiyet verebilir. PC mi PS4 mü konusunda ise bu tartışmaya son noktayı koyan bir cevabım olacak: PS4 bir tüketim ürünüdür. Onunla sadece içerik tüketirsin. Ama PC, aynı zamanda üretmene de izin veren eşsiz bucaksız bir platformdur. Ayrıca her ne kadar "konsol exclusive" diye bas bas bağırılsa da gerçekte dünyada en çok "exclusive" oyun PC'nindir. PC'nin arkasında tek bir firma olmadığından kimse garibim PC'nin hakkını savunamaz. Ama Gabe amca sağ olsun bu işi tek başına göğüsledi.

S: Bende ASUS N550JK-CN168H NOTEBOOK var sizce bu sistemde bir şey değiştireliyorum mi? Bartu Kray

C: Dizüstü bilgisayarlarda değiştirilebilen parçalar kısıtlıdır. Sen de bu cihaza bir SSD alıp 5400 RPM diskin darboğazından kurtulabilir ve Windows 10'a geçip cihazından daha çok verim alabilirsiniz.

S: Intel Core 2 Quad işlemci ve GTX 960 ekran kartına sahibim ama CS:GO oynarken bile oyunumda donmalar yaşıyorum. Bunu nasıl düzeltebilirim? Bora Yılmaz

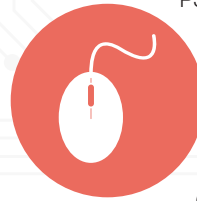
C: Core 2 Quad, darboğaz yapmamalı. Bu durumda ısınma sorunu olabilir. Termal macunu yenileyin ve mümkünse stok yerine üçüncü parti bir soğutucu kullanın. Ayrıca Windows 10'a terfi edin.

S: Yakın zamanda bir PC toplamayı düşünüyorum ama ekran kartı konusunda kararsız kaldım. Sizce GTX 970 mi, yoksa GTX 960 SLI mi yapmalıyım? Alper Otlu

C: Her oyunun SLI desteği yok. Buna en son örnek Batman Arkham Knight oldu. Bu bağlamda her daim tek ama güçlü bir ekran kartı tavsiye ediyorum.

S: Ben 2000-2500 TL civarı bir oyun PC'si toplamak istiyorum. Maalesef bu işlerden çok anlamıyorum ama şu sistemi çıkarttım: Intel i5 4660, Asus H81M PLUS, GTX 770 Direct CU2, Kingston HyperX Savage 2x4 DDR3, Samsung 850 EVO 1 TB SSD. Ayrıca 550 Watt PSU bir kasmam var. Çok isteğim yok, bu sistem bana Watch Dogs, Far Cry 4'ü açsın yeter. Low'da bile oynarım. Bu sistemde değişmesi gereken bir şey var mı? Polat Öztürk

C: GTX 770 güncelliğini yitirmiş bir ekran kartı. Yerine GTX 970 seçmeniz daha mantıklı olacaktır. Bunun dışında 1 TB SSD biraz pahalı gelebilir. 120 GB SSD ve yanına 1 TB HDD daha mantıklı olacaktır.



MARKET

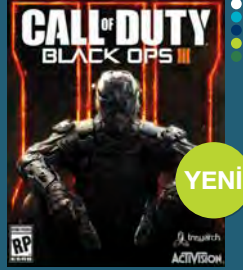
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Syndicate

Bu defa Jacob ve Evie'nin gözlerinden puslu, endüstriyel dönem Londra'sına tanık olacağız, daha az bug'lı gözler ile!

Yapım Ubisoft Quebec
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2015



CoD: Black Ops III

Black Ops serisinin son oyunu ile yakın geleceğe çadırı kurduk artık, özgünlüğü tartışılır olsa da eğlencesi ve aksiyonu yine zirvede.

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2015



Batman: Arkham Knight

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

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Metal Gear Solid V

Hideo Kojima'nın sahneyi alkışlarla terkettiği serinin etkisinden uzun süre çıkamayacağınız son oyunu.

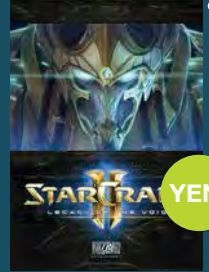
Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2015



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



SCII: Legacy of the Void

Yaşını başını alsa da genç kalmayı başaran Starcraft'ın hikayesi bu defa Protoss odaklı olarak devam ediyor, kaçırmak istemeyeceksiniz.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2015

Puan Arşivi

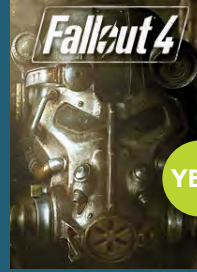
| KASIM 2015 | | EYLÜL 2015 | | EYLÜL 2015 | |
|------------------------------|-----------|--------------------------|-----------|--|-----------|
| Armikrog | 75 | Might & Magic Heroes VII | 75 | The Witcher III: HoS | 90 |
| AC: Syndicate | 82 | Mushroom 11 | 55 | Uncharted: The Nathan Drake Collection | 95 |
| Civilization BE: Rising Tide | 85 | NBA 2K16 | 93 | WH40K: Regicide | 72 |
| Dragon Quest Heroes | 76 | Nevermind | 81 | | |
| Dropsy | 72 | Prison Architect | 84 | EKİM 2015 | |
| Fran Bow | 85 | Renowned Explorers: IS | 81 | Act of Aggression | 83 |
| Halo 5: Guardians | 91 | SOMA | 92 | Armello | 78 |
| Jotun | 82 | Skylanders SuperChargers | 75 | Anna's Quest | 80 |
| Lethis: Path of Progress | 70 | Super Mega Baseball | 65 | Beyond Eyes | 75 |
| Life is Strange: Ep05 | 95 | Sword Coast Legends | 73 | Destiny: The Taken King | 84 |
| | | Transformers Devastation | 80 | Dishonored: Definitive Edition | 90 |



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



YENİ

Fallout 4

Bu kadar çok beklemeden sonra ortaya çıkan şeyin bizleri yüzlerce saat başında tutmakta hiç zorlanmayacak bir oyun olması, paha biçilemez.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



YENİ

Star Wars: Battlefront

Battlefield ile Star Wars arasındaki en kısa mesafe olarak nitelendirilebileceğimiz oyun, sırf teması ve hızlı oynanışıyla bile burada olmayı hak ediyor.

Yapım DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2015



The Last of Us

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

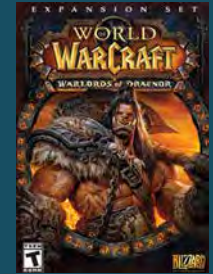
Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



The Witcher III

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

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Warlords of Draenor

World of Warcraft oyuncuları, adeta "tatil adası" havasında geçen Pandaria'dan sonra Draenor'a, gerçek savaş atmosferine geri döndüler.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014

| | | | | | |
|---------------------------------|----|--|----|-----------------------------|----|
| Disney Infinity 3.0 | 85 | Shadowrun: Hong Kong | 82 | Journey | 90 |
| FIFA 16 | 86 | Stasis | 89 | King's Quest: Ep01 | 84 |
| Forza Motorsport 6 | 90 | Tearaway Unfolded | 95 | KYN | 74 |
| Grandia II: Anniversary Edition | 85 | You Must Build a Boat | 76 | Life Is Strange: Ep04 | 85 |
| I Shall Remain | 75 | EYLÜL 2015 | | Sorcerer King | 80 |
| Lovers in a Dangerous Spacetime | 70 | Breach & Clear: Deadline | 72 | Submerged | 50 |
| Mad Max | 69 | Cradle | 83 | Technobabylon | 84 |
| MGS V: The Phantom Pain | 90 | Everybody's Gone to the Rapture | 90 | The Swindle | 70 |
| Niko: Through the Dream | 80 | Feist | 70 | Toy Soldiers: War Chest | 77 |
| Pro Evolution Soccer 2016 | 85 | Gears of War: Ultimate Edition | 80 | Trine 3: Artifacts of Power | 74 |
| Satellite Reign | | | | Until Dawn | 88 |

KÜLTÜR & SANAT

Film, Kitap, Web Sitesi, Albüm, Konser...



Fitbol

Son aylarda Socrates'in spor dergiciliğine kattığı rüzgardan etkilenerek ortaya çıktığı iddia edilen Fitbol Dergisi "Büyük başkan Süleyman Seba ve temsil ettiği tüm değerlere sonsuz saygıyla, biz geldik." mottosu ile yayın hayatına başladı. İlk iki sayısının kapaklarında eski Fenerbahçeli Alex de Souza ve Maradona'ya yer veren bağımsız futbol dergisi aynı zamanda Fatih Terim ve Şansal Büyüka gibi isimlere de yer verdiği için eleştirilerin hedefinde kaldı. Her sayının ilk dört sayfası internet adreslerinden ücretsiz bir şekilde okunabilen dergi, tüm eleştirilere rağmen Futbol sporuna romantik ve edebi bir açıdan yaklaşarak ülkemiz için alışmadık olanı yapıyor. Futbolseverlerin ilgi göstereceği Fitbol, Türkiye'nin çorak yayıncılık ortamında şans verilmesi gereken bir dergi. ■



8



Hammadde Jörg Fauser

1960 yılların sonlarında yolu İstanbul'dan geçen Jörg Fauser'ın Türkçe'ye çevrilen ilk kitabı Hammadde, yeraltı ve beatnik kuşağı edebiyatının pek bilinmeyen bu önemli yazarını Türkiye'deki okurlarıyla buluşturuyor. Fauser'ın hayatından otobiyografik öğelerin ön planda bulunduğu kitap, yazarın Sultanahmet semtinde geçen junkie'lik yıllarından Berlin'deki işgal evi müdavimliğine uzanıyor. İçine kapanık Alman edebiyatının en çarpıcı eserlerinden olan Hammadde'de Fauser'ın serkeş bir bilgelik ile ortaya koyduğu vurucu betimlemeler ile karakter analizleri okuyucu derinden etkiliyor. Levent Konca'nın özenli çalışması ile çevrilen ve Sel Yayınları'ndan çıkan kitabı istisnasız tüm yeraltı ve benzeri bağımsız edebiyat janrlarına tutkun okurların okuması gerekiyor. Belki de Alman edebiyatının en iyi uyuşturucu temalı romanı olan Hammadde, okuyucuya gerçek bir okuma keyfi vaat ediyor. ■



9



İstanbul Modern

Sanatçı ve Zamanı: İstanbul Modern "Sanatçı ve Zamanı" adlı koleksiyon sergisi ile sanatçıların zaman fikri etrafında birey olarak kendilerini ve çalışmalarını nasıl konumlandıklarına odaklanıyor. Sergi, sanatçının zamanı ile toplumun, kültürün, doğanın ve evrenin zamanı arasında kurulan bağa ve hesaplaşmaya dair bir düşünce alanı öneriyor. Geçmişten geleceğe farklı zamanları, belirli ortak temalar çerçevesinde bir araya getiriyor. "Sanatçı ve Zamanı", Türkiye'nin mihenk taşı düşünür ve edebiyatçılarından Ahmet Hamdi Tanpınar'ın (1901-1962) "Ne içindeyim zamanın ne de büsbütün dışında." sözlerini de bir çıkış noktası olarak belirliyor. Tanpınar'ın zaman fikri etrafında farklı coğrafyalardan sanatçıların geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki hesaplaşmalarına dair bir görünürlük sunuyor. Sergi yıl boyunca devam edecek. ■



8



Steve Jobs: Man in the Machine Zen öğretisini kapitalizmle birleştiren yancı dahi

Apple'ın kurucusu ve uzun yıllar CEO'su olarak görev yapan Steve Jobs, kuşkusuz bilgisayar teknolojileri dünyasının en önemli ve can alıcı figürlerinden biri. Bu tartışmalı karakter üzerine yapılmış güzellemelerin bulunduğu filmlere ve kitaplara, Steve Jobs'ın Hakk'ın rahmetine kavuştuğu yıl olan 2011'den bu yana fazlasıyla maruz kaldık. Hatta sadece filmler ve kitaplar ile değil, Steve Jobs'ı rol modeli olarak kabul eden onlarca yönetici bozması ile çalışmaya, yarattıkları hipokratik iş ortamına dayanmaya mahkum olduk. "Gonzo: The Life and Work of Hunter S. Thompson", "Taxi to the Darkside" ve "Armstrong Lie" gibi kalburüstü belgesellerin yönetmeni Alex Gibney tarafından yapılan bu belgesel film, özellikle Steve Jobs'ın kişiliğinin ve iş hırslının karanlık tarafına odaklanmaya çalışıyor. Gibney, bu belgesel çalışmasını etkileyici animasyonlar ve tipografik anlatımlarla güçlendiriyor. Belgeselde Jobs'ı hayatında yaptığı büyük

hataların, çeşitli zorbalıkların, planlanmış ticari ve insanlık dışı zulümlerinin odağına alarak gerçekçi bir Steve Jobs portresi çizmeye çalışıyor. Jobs'ın gençlik yıllarında hamile bırakıp ancak uzun yıllar sonra babalık testi sonrası çocuğunu sahiplendiği eski sevgilisinin anlatımlarından, onunla beraber yıllarca mesai yapmış ve bu mesailer sırasında türlü türlü haksızlığa maruz kalmış eski iş arkadaşlarının anılarını dinleyebildiğimiz film, içinde bulunduğumuz tükenmekte olan kapitalistik dünyanın son rol modellerinden biri olan Steve Jobs'ın iki yüzünü de gözler önüne seriyor. Palo Alto'lu olmayan bizlerden uzun yıllar saklanan, kocaman yalanlarla örülen Jobs karakteri o kadar gerçekçi kurgulanmış ki Apple Geek'leri tarafından pek de sevilmeyecek bir Steve Jobs'ı analizini gözler önüne seriyor. Steve Jobs'ın Wozniak ile beraber Apple'ı kurduğu ilk günlerden, Jobs'ın şirketinden uzaklaştırılışına, oradan da Next ve Pixar'ın

hayata geçirip tekrar Apple'ın başına dönüşüne kadar bir çok dönüm noktasının yer aldığı film ayrıca, hırslı ve küstah dahinin küçük çakallıklarını da gözler önüne seriyor. Trafik kanundaki boşluklardan yararlanarak plakasız bir araba kullanması, trafik kuralları dışındaki kuralları ve yasaları hiçe sayması, engelli park yerlerine arabasını park etmeyi bir alışkanlık haline getirmesi ve çalışanlarının diğer büyük şirketlere geçmesini engelleyen yasadışı centilmenlik anlaşmaları imzalamasına kadar, Steve Jobs'ın çok halka yansıtılmayan özelliklerini seyirciye taşıyor. Eğer Apple'ın sabık ve değişmeyen bir fanı iseniz bu belgesel sizi biraz rahatsız edebilir. Diğer yandan, Apple'a ve ürünlerine karşı şüpheci ve mesafeliyseniz; Steve Jobs'ın arsız, hayasız, iki yüzlü, dünyayı/çevreyi koruduğunu, geliştirdiğini söyleyip aslında onu her anlamda en hızlı şekilde tüketen biri olduğunu kabul edebilecekseniz Steve Jobs: Man in the Machine'in size gayet yoğun bir seyir keyfi vaat ediyor. ■



8



ESL

Intel Extreme Masters San Jose

Dünyanın en büyük eSpor organizasyonlarından Intel Extreme Masters'in bu yılki duraklarından biri olan San Jose, 21-22 Kasım tarihlerinde SAP Center Amerika'da gerçekleşerek sona erdi. 175,000 \$ ödül havuzuna sahip Intel Extreme Masters San Jose, Counter-Strike: Global Offensive ve League of Legends turnuvaları ile izleyicilere eğlenceli bir hafta sonu geçirtti. Organizasyonun Counter-Strike: Global Offensive tarafında yarı finale kalan üç Avrupa ve bir Kuzey Amerika takımlarının mükemmel eşleşmeleriyle heyecan verici maçlar yaşandı. Finale kadar maç kaybetmeden gelen Natus Vincere, finalde de Team SoloMid karşısında 2-0'lık skorla maç kaybetmeyerek Intel Extreme Masters San Jose'un şampiyonu ve 56,250 \$'ın sahibi oldu. Origen, Team SoloMid, LGD Gaming, Jin Air Green Wing, Counter Logic Gaming ve Unicorns of Love takımlarının katıldığı 50,000 \$ ödül havuzuna sahip League of Legends turnuvasının büyük finalinde ise yine maç kaybetmeden gelen takımları izledik. Fakat Origen ve Counter Logic Gaming arasında gerçekleşen finalde Origen, kaybetmeme serisini sürdürerek 3-0'lık skorla rakibini eledi ve Intel Extreme Masters San Jose'un League of Legends şampiyonu olmayı başardı. ■

Türkiye'de eSpor

Nereden başlasak?

Öncelikle eSpor'un ne olduğunu tanımlayacak olursak açılımı elektronik spor olan eSpor, çeşitli online bilgisayar oyunlarının üzerine kurulu, profesyonel alanda lisanslı oyuncu ve takımların birbirleriyle mücadele ettiği bir spor dalıdır. 1970'de başlayıp dünyanın her yerinde oldukça fazla ilgi gören ve günümüzde popülaritesini iyice arttırmış olan eSpor, ülkemizde ise hızlı bir şekilde ilerleyerek hala gelişmekte olan bir dal. Güncel istatistiklere göre Türkiye'de eSpor'un basketboldan daha fazla izlendiğini de söy-

leyecek olursak ne kadar çabuk geliştiğini görebiliriz.

Peki 2015 yılında Türkiye'de eSpor'a dair neleri gördük? Gelin bir göz atalım; ESL ve Red Bull ortaklığında organize edilen, 278 takımın katılımıyla Avrupa'nın en yüksek katılımlı Dota 2 turnuvası olan "Red Bull Son Şampiyon" düzenlendi ve Türkiye'deki Dota severler en büyük Dota turnuvasına kavuşmuş oldu.

League of Legends oyuncularını için ise, sponsorluğunu Tayvan'ın büyük oyun





markalarının gerçekleştirdiği ve her yıl farklı ülkelerde düzenlenen Taiwan Excellence Gaming Cup, ESL Türkiye ve Tayvan Ticaret Merkezi işbirliğiyle 2015'te Türkiye'de yapıldı. 230 takımın katıldığı turnuvada, League of Legends severler 5 gün boyunca Baze TV ile canlı olarak maç izleme keyfini yaşayarak eğlenceli saatler geçirdi. Profesyonel oyuncular için düzenlenen bu turnuvaların yanında amatör oyuncuları da destekleyen ESL Türkiye, 1 yıl boyunca her hafta belirli günlerde düzenlenen ve ay sonları finali yapılan Go4LoL ve RoG Go4CSGO olarak Go4 Series adı altında senelik topluluk turnuvaları düzenledi. Finalleri canlı yayınlanan bu turnuvalarda ise yıl boyunca 56,250 TL değerinde RP dağıtılırken, 133,800 TL toplam para ödülü sahiplerini buldu. Ayrıca eSpor'a dair ülkemizde gerçekleşen

en önemli projelerden biri de dünya genelinde birçok örneği olan eSpor Cafe & Bar konseptinin ülkemize gelişi oldu. Kadıköy İstanbul'da kapılarını açan Türkiye'nin ilk, Avrupa'nın en büyük eSpor mekanı Baze eSports Cafe & Bar ile eSpor takipçileri, offline turnuvaların, lansmanların, cosplay partilerinin düzenlendiği, ESL Şampiyonaları, Intel Extreme Masters, League of Legends Şampiyonluk Ligi gibi eSpor dünya finalleri yayınlarını canlı olarak takip edebilecekleri bir mekana sahip oldu. 2015 yılında dikkatleri üzerine çeken bu etkinlikler ile Türkiye'de eSpor'un gün geçtikçe geliştiğini bir kez daha görmüş olduk. Eğer siz de eSpor ile ilgileniyorsanız ve online oyunlarda kendinizi geliştirmek, turnuvalara ve liglere katılmak, takım arkadaşları veya takım bulmak istiyorsanız Türkiye'nin eSpor platformu <http://play.eslgaming.com/turkey> sitesini ziyaret etmeyi unutmayın.■



The Frankfurt Major 2015 Sona Erdi

Dota 2 turnuva serilerinin en büyüklerinden biri olan The Frankfurt Major 2015, 16-21 Kasım tarihleri arasında Festhalle Messe Frankfurt'da gerçekleşerek sona erdi. Festhalle Frankfurt'da düzenlenen bu büyük turnuvaya Evil Geniuses, CDEC Gaming, LGD Gaming, Vici Gaming, Vega Squadron, Team Secret, Virtus.pro ve EHOME takımları davet ile katıldı. OG, Alliance, Cloud9, Unknown.xiu, Newbee, Newbee Young, Mineski ve Fnatic ise The Frankfurt Major 2015'e elemeler ile dahil olan takımlar oldu. Oldukça eğlenceli maçlar izlediğimiz turnuvada, dünyanın en iyi 16 Dota 2 takımının kıyasıya mücadeleleri sonucunda finale çıkan isimler ise Team Secret ve OG takımları oldu. Best of 5 (Bo5) üzerinden oynanan büyük finalde Lower Bracket'dan gelen OG, Team Secret'a karşı 3-1'lik skorla The Frankfurt Major'un şampiyonu olmayı başardı.

3,000,000 \$ ödül havuzuna sahip The Frankfurt Major 2015'in şampiyonu OG 1,110,000 \$ alırken, ikinciliği alan Team Secret 405,000 \$ ve üçüncü olan Evil Geniuses ise 315,000 \$ ödülün sahibi oldu.

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

5 saniye

Kendimizi, kendi hayatımızı, kişisel hayallerimizi, gelecek planlarımızı, ailemizi, arkadaşlarımızı, sevgiilerimizi... Hepsini bir kenara koyup "İnsanlık ne olacak?" diye düşünmemiz gereken zamanlardayız. Birazdan oturduğumuz café mi basılıp taranacak, gittiğimiz konser mi patlatılacak, bir kadın olarak sokakta köşeye sıkıştırılıp öldürülecek miyiz, 3. Dünya Savaşı mı çıkacak, belli değil. Belki de hiçbir zama belli olmamıştı ama hiç bu kadar burnumuza da sokulmamıştı. Ankara'da, Paris'te, Beyrut'ta olanları düşünüp aklımı kaçırarak gibi oluyorum. Bazen de bütün bunların yanında bazen hiçbir şey yokmuş gibi kendimi kandırmak istiyorum. Ve şimdi de kandırmak istiyorum. Sıkıldım karanlık yazılardan da karanlıktan da...

Şu an size bu yazıyı yazarken Nuremberg'deyim. Almanya'nın ufak mı ufak şehirlerinden bir tanesi. İnsanı rahatsız edici derecede sakin bir şehir. Sokaktaki insan sayısı, bizim biraz kalabalık x bir mekanımızdan az. Tek tük insanlar, hafif tebessümle ve ultra sakinlikle adım adım ufak şehirlerini dolaşıyorlar. Tabii ki benim şansım tüm kiliseler, gezilecek kaleler falan tadilatla, her yerde bir iş makinası, bir gürültü, bir çalışma... Aynısını Roma'da da yaşamıştım. Kendi kendime heyecanla ve aşırı turist olarak Aşk Çeşmesi'ne gidip bilmem kaç yılda bir yapılan tadilatla denk gelmişim. Neyse ki şimdi tam Christmas arefesi yaklaştığından sokakta çarşılarını da kurmuşlar, her yer rengarenk. Bir diğer güzel şey, zaten çıkışı Nuremberg olan glühwein, yani sıcak şarap. Bunun alkolsüzünü de yapmışlar, anlayacağınız herkes düşünülüyor. Ama ben glühwein ile aklımı kaçırabilirim, öyle bir sevgi. Yine kendilerine has bratwurst (domuz sosis, dana da oluyor bazen...) her yerde. Sabah, öğle, akşam bununla beslenebiliyorlar. Lokal biralar da o biçim güzel. Ben yemek programına mı başlasam acaba? Vedat Milor gibi sağa sola gidip cup cup cup yemek yiyebilirim. Acayıp eleştiririm de, ne olacak ki? - Olamadı!

Buradan sonra rota kısacık bir Salzburg (Avusturya) ziyareti. Ardından İzmir, Manisa, Ankara ziyaretlerim olacak. "Aman da aman İpek yine ne güzel geziyor" değil, çünkü iş. Ama ben zaten çalışmayı seviyorum, sıkıntı yok.

Bu aralar en çok düşündüğüm şeylerden biri, hayatımızın kararlarını sadece 5 saniye içinde alıyor oluşumuz. Yani sayın içinizden 5 saniye. Hah işte o kadar süre işte. Ne saçma değil mi? O 5 saniyede verilen kararlar hep en doğrularınıymış, üzerine çok düşünülenler değilmiş, düşündükçe anlamını yitiriyormuş hatta birçok şey. Tabii okuduğum bir yazının yalancısıyım ama mantıklı gelmedi de değil. Yani kendimden yola çıkınca gördüm ki ben de hep 5 saniye içinde karar veriyorum. "Ay bunu bir düşünmem lazım!" dediğim her şey yalan oldu bugüne kadar. Sanırım bunu aylar önce New York'tan bahsederken yazmıştım. Yoksa yazmadım mı? Yazmadıysam yazayım, varsa istediğiniz bir şey, üzerine fazla düşünmeyin. Baksanıza zaten halimize, yarın ne olacağımız belli değil. Hiçbir zaman belli olmadı ama şu an yazının başında da dediğim gibi, fazla burnumuza sokulacak kadar belli değil. Bu arada, yılarca heyecanla 21.11.2015'i bekledim, "Back to the Future"daki muazzam tarih. Tamam, çok büyük beklentilerim yoktu. Ne uçan skateboard bekliyorum, ne de kendi kendine bağlanan ayakkabı bağcıkları. Ama hiç mi bir şey olmaz? Yani bu kadar da sıradan olmamalıydı. Tek mutluluğum, Swarm'da yaptığım check-in'e eklediğim "Back to the Future" arabası oldu. Birileri bir yerde ilginç bir

şey yaşamış olmalı ama... Yani keşke olsa. Sahi, geleceğe gitseniz ne yapardınız? Ben sadece bir bakıp çıkardım.

Geçtiğimiz ay Pera Palace Hotel Jumeriah'da Agatha Christie'nin doğumunun 125. yılı şerefine "Kara Hafta" etkinliği düzenlendi. Onun basın lansmanına gitim de ben daha bayık bir şey görmedim ki Agatha Christie'in büyük hayranıyım. Ama sevgili Agatha Christie için sadece küçük bir kısmıydı. Bir diğer gittiğim etkinlik, Mavisakal'ın yıllar sonra verdiği ilk konser oldu. 12 Aralık'ta da Garajistanbul'da izleyebilirsiniz. Babylon Bomonti'deki Iron & Wine konserini tabii ki kaçırmadım, büyülüyüdü. Yine gelsinler kampanyası başlatsak ya? Ama Babylon ağzına kadar doldurmasın mekanı lütfen. Sinemada "The Little Prince"i izledim kardeşimle, gözlerim doldu falan... Yeni James Bond filmi hakkında kötü eleştiriler olabilir ama ben onu da sevdim, maksat aksiyon olsun. Slope'ta çaldım 2 kere. İnanır mısınız, bir tanesinde neredeyse kimse yoktu. Kendinin hep iyi yönlerini yazanlara inat... Elime toplu bir para geçti, gittim yansını Robincson Crusoe 389'daki kitaplara yatırdım. Yine bu ay bir kez daha Ceza'nın bir rockstar olduğuna karar verdim. Kardeş dergi Blue Jean'de de Bedük röportajımı okuyabilirsiniz. Ha bir de oy verdik, çok iyi oldu. Yine her ne yaptıysam 5 saniyede karar verdim. Bye... ■





Fallout 4 için yazılmayanlar

Fallout 4 için bu ay bizim dergide kallavi bir inceleme olduğuna eminim, henüz okumadım ama incelemeye sığmayacağı için lafi geçmeyecek bazı detaylar olacağını düşünüyorum ki eski nesil dinozor Fallout'çulardan biri olarak, o konulara da ben değineyim istiyorum. Oyun dünyasında yükselen survival/üs kurma takıntısının sirayet ettiğini gördüğümüz Fallout 4'ü oynadıysanız, bu üs kurma meselesinin çok da başarılı olmadığını fark etmiş olmalısınız. Yine de biraz aceleye gelmiş gibi görünen üs kurma özelliğinin, 18 yaşındaki Fallout serisine yeni bir boyut kazandırdığını kabul etmek gerekiyor. Fallout serisi aslında tam olarak da bir survival meselesidir. Nükleer savaştan sonra mahvolmuş dünyada hayatta kalmayı konu alan bu oyuna, oyun dünyasının yeni trendi survival öğelerini katmak son derece doğru bir karar olmuş. Ancak, mekanizmanın biraz cılız kaldığını kabul etmek lazım. Üs kurmaya çalışırken duvarlar birbirine uymuyor, eşyalar, nesnelere tam anlamıyla işlevsel değiller. Üssünüze yapay zeka sahibi, düşmanı tanıyıp ateş edebilen makineli tüfek yuvaları yerleştirebiliyorsunuz ancak bir tane basit mermi üretmiyorsunuz vs gibi mantıksız detaylar da insanın gözüne fazlasıyla batıyor.

Fakat tüm eksiklerine rağmen üs kurma ve survival yetenekleri Fallout 4 için büyük umut vadediyor. Oyun zaten çıkmış daha ne vadedecek diyebilirsiniz ama Bethesda'yı biliyorsunuz. Bir oyun sadece çıktığı kadarıyla kalmaz. Yakında Fallout 4 üzerine kurulu, başlı başına yeni oyunla ve çok zengin DLC'lerle karşılaşacağımıza emin olabilirsiniz. Bir iki hafta içinde bir milyar dolar ciro yapmış bir oyunu öylece bırakacaklarını mı sanıyorsunuz? Mod yapımcıları çoktan gecelerini gündüzlerine katıp tam dönüşüm modları için çalışmaya başladılar. Ayrıca aynı Fallout New Vegas'ta olduğu gibi, yan geliştiriciler Fallout 4 motoru üzerine kurulu yepyeni bir başka oyun için gizlice çalışıyor, emin olabiliriz. Bu ekstra içeriklerin içinde, üs kurma özelliğini son derece geliştirecek ve bize nükleer felaket sonrası dünyada kendi dev askeri üssümüzü kurma imkanı verecek yeni seçeneklerin olacağına da eminim. Yani bence Fallout 4, Fallout serisindeki yeni oyunun sadece girişiydi. Asıl büyük maceranın önümüzdeki aylar ve yıllar boyunca çıkacak yeni paketlerde yaşanacağını düşünüyorum.

Beni asıl rahatsız eden, üs kurma yeteneğinin cılız kalması değil de silah modifikasyon sisteminin fazla zayıf kalması. Teorik olarak bakınca, bir kaç bin farklı silah üretmek mümkün olabilir ama açıkcası ben tatmin olmadım çünkü silah modifikasyonunda yeteneğin fazla bir etkisi olmuyor. Örneğin, silahın ucuna taktığınız uzun namlu silahın menziline 200 metreye çıkıyorsa, karakterin farklı yeteneklerine bağlı olarak bu mesafenin artmasını veya düşmesini beklerdim. Yani her modifikasyon, her karakterin elinde farklı sonuç vermeliydi. İşte o zaman oyunda RPG tadını daha fazla alabilirdik. Öte yandan, senaryo konusunda spoiler vermek de istemiyorum ama Vault teknolojisini geliştiren şirketin aslında insanları sömürecek gizli amaçlara sahip olması, nihayet oyunun öyküsüne farklı bir lezzet katmış. Öykünün zamanda 200 yıl ileriye giderek alıştığımız Fallout evreninden daha farklı bir zaman dilimini konu alması da oyuna başka bir özgürlük kazandırmış. Elbette, evde buzdolabı çalışmadığında iki günde bozulan yiyeceklerin, 200 yıldır durdukları raflarda hala yenebilecek kıvamda bekliyor olduklarını görmek insanı biraz güldürüyor ama o kadar da olsun. ■



Zafer Yılmaz

zafer@zoneesports.com



Crasher Zone: Eski Kurt'un Sektör Deneyimleri

Profesyonel olmak ya da olmamak

Bizim zamanımızda espor bu kadar popüler değildi. Kaba tabirle "imkanlarımız kısıtlıydı". Sponsor ya hiç bulunmazdı ya da zor bulunurdu. Takım kurmak istesen, ortada ne bir takım sahibi, ne de bir menajer vardı. Hal böyle olunca, bir taraftan hem oyunculuk yapmaya, hem de takım arkadaşlarımızı organize etmeye çalışırdık. Şimdilerde ise durum farklı, hemde çok... Genç arkadaşlardan çok fazla "Nasil oyuncu olurum, nasıl profesyonel olurum, nasıl takımınıza girerim ya da takım bulurum?" tarzında sorular geliyor. Bu noktada ben de oyuncu ya da profesyonel oyuncu olmak isteyenlere deneyimlerim doğrultusunda bazı tavsiyeler vermek istiyorum.

İlk altın kuralımız: **Para için e-spor'u seçmeyin.** Oyuncularına şiddetle öğütlediğim yegane öğelerden bir tanesi. "Aman abi ne yaptın sen!" dediğini duyar gibiyim; ancak işin özünde gerçekten bu yatıyor. Oyunculüğünüz tamamen eğlence üzerine kurulu olmalı, zaten bir noktadan sonra -eğer yeterince iyiyerseniz- birileri sizi keşfedecek ve size fırsat tanıyacak. Bu yüzden ilk zamanlarda aç gözlü olur ve parayı seçerseniz, her zaman daha fazla parayı veren kişileri tercih edersiniz ve bu döngü hep böyle devam edecek, neticesinde çok kısa süreli ve verimsiz bir e-spor hayatınız olacaktır,

yapmayın.

Okul ve Aile desteğini sağlamak önemli. Aileniz herşeyiniz... Aile, okul ve oyun arasındaki dengeyi çok iyi kurmanız gerekiyor. Özellikle lisenin son dönemlerinde bu denge çok kritik; çünkü aralamanız gereken bir üniversite kapısı var. Oyuncularımı ve ailelerini bu yönden çok telkin etmeye çalışırım. Mantık çerçevesinde baktığımız zaman genelde başarılı oluyoruz ve işin özünde ilgi duyduğunuz bir alan var, o da e-spor. Herşeyin bir dengesi var, bu dengeyi bozarsanız başarılı olamazsınız. Eğitimimize ve/veya işinize sakın ara vermeyin.

Antremanlar bu işin olmazsa olmazı. Çok basit bir örnek vereyim; dünyada hangi iş olursa olsun, en iyi olmak için en az 10.000 saat çalışmanız gerekiyor. Bu verdiğim örnek tamamen odaklı bir şekilde çalıştığınız saatlerden ibaret. Oyun dinamiklerini iyi öğrenmelisiniz, rakiplerinizi iyi analiz etmelisiniz, sürekli yeni şeyler öğrenmeli ve bunları deneyerek uygulamaya geçmelisiniz. Her türlü olumsuzluğa rağmen yılmadan ve bıkmadan çalışmaya gayret edin ve kendinize güvenerek çalışmalınıza devam edin.

Paylaşımçı olun. Öğrendiğiniz herşeyi paylaşın. Bunu gerek arkadaşlarınızla, gerek takımı-

nizla, gerekse sosyal mecralarda yaparak, her şekilde paylaşımına açık olmalısınız. Unutmayın, bilgi paylaştıkça büyür. Burada tabii ki takım taktikleriniz gibi gizli olabilecek şeylerden bahsetmiyorum. Hem teknik, hem de yaşam tarzınızla ilgili genel öngörülerinizi, planlarınızı ve düşüncelerinizi açıkça paylaşın. Online yayıncılığa önem verin. Unutmayın sizi yücelten de yerin dibine sokacak olan da takipçileriniz. Onlarla iyi geçinmeyi ve genel jargonu öğrenin. Ancak şunu da unutmayın: Herkesi memnun edemezsiniz.

Koç, menajer ve takım seçimi. Espor'da önemli unsurlardan bir tanesi. Özellikle yeni adım atacaksanız, bu konuda daha önce uzmanlaşmış, sizi yarı yolda bırakmayacak kişi ve kurumlara çalışmanız önemli. Özellikle de sözleşme gibi her iki tarafın haklarını savunucu şekilde bir birliktelik kurmanız hem sizin, hem de karşı tarafın yararına olacaktır. Sizin takımınıza karşı, takımınızın da anlaşmalı olduğu sponsor ve firmalara karşı sorumlulukları olduğunu unutmayın. Yeri gelecek birlikte üzüleceksiniz, kırılacaksınız, sinirleneceksiniz ve tabii ki sevineceksiniz; ancak inanın tüm yaşayacağınız deneyimler, sizin gelişimimize katkı sağlayacak düzeyde olacaktır.

Ekipmanlar. Önemli bir unsur daha; ancak çok da gerekli değil. Her zaman en iyisi ve en mükemmeli ile oynayacaksınız diye bir kural yok. Ancak önemli olan nokta şu: Sizi diğer rakiplerinizden aşağıda bırakmayacak bir setup kurmalısınız. Öncelikle kişisel bir bilgisayar ve iyi bir internet bağlantısı gerekli. Geri kalanları anlaşmalı olduğunuz takımlardan sağlayabilirsiniz. Son olarak, profesyonel oyunculuk ve e-spor dışarıdan çok kolay gibi görünse de işin içine girdiğinizde zorlu bir maratondan farklı olmadığını anlayacağınız uzun bir yol. Bu özellikle ülkemiz için Türkiye'deki en iyi 100 oyuncu (kabaca) arasına girmeniz gerek. Bu yolda karşılaşacağınız tüm zorluklara göğüs gererek, nefesiniz kesilmeden yarış bitirebilecek yeteneklere sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz? Herkese şimdiden 2016'da espor ile dolu dolu geçecek bir sene dilerim. ■





Oyuncu diye bir şey var mı?

“Gamer” diye tabir edilen bir ekip olduğunu, sanıyorum tüm oyuncular ya da teknoloji ile ilgili olan hemen herkes biliyordur. Dilimize “oyuncu” olarak çevirdiğimiz Gamer kavramı, uzunca bir süredir kendisine büyük bir camia edinmiş, alt kültür ile yoluna başlayıp, zamanla popüler kültüre ulaşmıştır. Bu kavramın her ne kadar biz oyuncular ile ilgili olduğunu düşünüyor olsak da aslında “Gamer” başlığı, akademinin de fazlasıyla ilgisini çeken bir topluluğu işaret ediyor. Bundan 15 yıl önce, özellikle Türkiye’de hayal bile edemeyeceğimiz oyun kültürü, bugün bambaşka bir boyutta. Hem fiziksel, hem de akademik olarak giderek gelişen ve değişen bu güzide oluşum hakkında bolca çalışmaya ulaşmak mümkün. Oyun Teorisi başta olmak üzere, oyunlarla olan akademik çalışmalar her geçen yıl daha farklı, daha tadından yenmez bir hale geliyor ki ben de elimden geldiği kadar hepsine yetişmeye çalışıyorum. Nitekim son birkaç yıldır Gamer kültürünün öldüğü ile ilgili bazı iddialar ortaya atılmış durumda. Aslında bu iddianın çıkış noktası son derece mantıklı ve bir noktada

gerçeğe dönüşecek. Bildiğiniz üzere oyunlar özellikle 2010 yılından beri kelimenin tam anlamıyla her yerdeler. Mobil oyun sektörü ve gelişen mobil oyun teknolojileri sayesinde artık bambaşka Gamer profilleri gözlemlemek mümkün. İşte bu noktada da bir dönemler “farklı” olan Gamer topluluğunun artık herkese ait olmuş olması, bu fikrin esas sebebinin oluşturuyor. Artık herkesin favori bir oyunu var ve artık herkes farklı insanlarla oyunlar aracılığı ile etkileşim kurabiliyor. Bilgisayar ya da diğer konsolları kullanamayan her profilde insan, mobil platformlar üzerinden kendilerine has bir oyun deneyimi yaşayabiliyor. Kimileri bu deneyimi “hardcore” kimileri de “casual” olarak yaşıyor. Buradaki esas noktaysa mobil dünyanın kendisine has birçok farklı oyuncusunun olması. Nitekim, ben bu fikre bir noktaya kadar katılabiliyorum. Evet, kesinlikle mobil oyunlar ile birlikte Gamer dediğimiz kişi sayısı, milyonlarla ifade edilebilecek rakamlarla büyüme gösterdi. Fakat hala PC ve konsol oyunculuğu ile kıyasladığımızda çok farklı bir Gamer profili

ile karşılaşıyoruz. Gamer olmak benim için bir hayat tarzı, dünyaya farklı bir bakış. Mobil oyun deneyim edenler içinse durum bundan çok daha farklı diye düşünüyorum. Bu kişisel görüşün haricinde hiçbir mobil oyunun -en azından bir süre daha- PC ya da konsol platformlarının sunduğu oyun deneyiminin önünden bile geçemeyeceğine eminim. Ayrıca unutmamak lazım ki mobil oyun deneyimi ile Gamer profili altında görülen insanların büyük bir kısmı ne yazık ki diğer platformlarda oyun oynamıyor, çoğu zaman da oynayamıyor. Hatta diğer platformlardaki oyunlar, mobil oyuncuları hem her daim etkiliyor, hem de oyun deneyimi açısından korkutuyor. İşte bu noktada bence Gamer, yani Oyuncu kavramının genele taşınması diye bir şey en azından 2015 yılı itibarıyla söz konusu bile değil. Mobil dünya kesinlikle çok şeyi değiştirdi ve bundan beş - on yıl sonra belki tüm Gamer algısını baştan aşağıya değiştirecek ama ne yazık ki hala Gamer olmak ve Gamer camiası başlı başına bir oluşum ve mobil dünyadan çok daha farklı bir yere konumlanmış durumda. ■ twitter.com/ErtugrulSungu



LEVEL

#227 Aralık 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Rıdvan Potur ridvan@level.com.tr

Burçin Yılmaz burcin@level.com.tr

Enes Özdemir enes@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: 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 lisansıya 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.

#228

Rainbow Six: Siege

"Bir adamın görebildiği tüm adalet,
dolu bir namlunun ucunda duruyorsa..."

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCnetOnline

TEKNOLOJİNİN SİTESİ



EN YENİ TEKNOLOJİ HABERLERİ VE İNCELEMELER İÇİN
PCNET ONLINE'İ ZİYARET EDİN

- HER GÜN GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ HABERLERİ
- DERİNLEMESİNE ÜRÜN, YAZILIM VE WEB SİTESİ İNCELEMELERİ
- SORULARINIZA YANIT BULABİLECEĞİNİZ FORUMLAR

www.pcnet.com.tr



facebook.com/PCnet



twitter.com/PCnetDergisi

ELLE

STİLİNE
DÜŞKÜN
ERKEKLER İÇİN
YEPYENİ BİR DERGİ!



ÇIKTI
BAYİLERDE

LEVEL'in hedyesidir. Para ile satılmaz.

LEVEL

Fallout

ÖZEL



FRPNET
Katkılarıyla



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Fallout

Özel

Yayınıcı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Özay Şen senozay@gmail.com

© LEVEL dergisi, Doğan Burda

Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
tarafından Vogel Burda Holding GmbH
lisansıya 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.



Editörden

Fallout oyunu 1997 yılında çıktığında beklediği ilgiyi bulamamış, alternatif bir tarih kurgusuna sahip post-apokaliptik bir rol yapma oyunu olarak raflarda yerini almıştı. Çok geniş kitlelere ulaşmasa da oyuncuların bir kısmı arasında değerini kanıtlamıştı. Sonraki sene çıkan Fallout 2 ise yine ilk oyunun çok üzerinde bir satışa ulaşamadı. Öyle ki, buna rağmen geçen 10 sene içerisinde pek çok oyuncu Fallout efsanesinden bahseder oldu.

Takvimler 2008'i gösterdiğinde bu sefer Fallout bayrağını Bethesda sırtlandı. Eski oyuncular her ne kadar sevmese de Bethesda, Fallout ismini oyun tarihine altın harflerle kazıdı.

Birazdan okumaya başlayacağınız Fallout Tarihçesi'nde oyunun geçmişinin dünyamız tarihi ile ayrılan noktasından itibaren bile ne kadar paralellik gösterdiğine şaşıracaksınız. Ayrıca oyuncular, bu tarihçeyi bilerek oynadıklarında, oyunda gördükleri pek çok şeyi daha iyi şekilde anlamlandırabilecekler.

Sizleri Fallout Tarihçesi ile başbaşa bırakırken oyun ne kadar değişse de... "War, war never changes!" (Savaş, savaş asla değişmez!)

lyi okumalar.

Kayra "Keri" Küpçü

FRPNet Genel Yayın Yönetmeni

Fallout

Fallout, Interplay tarafından 30 Eylül 1997 tarihinde piyasaya çıkartılmış ve oyuncular tarafından büyük bir ilgi ile karşılanmış bilgisayar oyunudur. "A Post Nuclear Role Playing Game" (Nükleer Savaş Sonrası Rol Yapma Oyunu) olarak da tanıtımı yapılmış ve bir nükleer savaş sonrasını konu almıştır. Tür bazlı strateji kategorisinde de yer alsa sadece savaş kısmı tur bazlı olup, diğer kısımlar gerçek zamanlı oynanabilmektedir. Oyuncu, bulunduğu sığınacağın su üretici yongası bozulan ve yeni bir yonga aramak için yaşadığı vaulttan yer yüzüne çıkan bir karakteri canlandırmaktadır. Oyun resmi olmayan olarak Wasteland oyununun devamı olarakta sayılmaktadır. Ancak Electronic Arts şirketinin oyunun isim haklarını elinde bulundurması nedeni ile oyun farklı bir isim altında çıkarılmıştır. Oyunun içinde Wasteland dünyasına bazı göndermeler bulunması ile beraber farklı bir Fallout evreninde geçmektedir. Fallout'da, esas olarak Steve Jackson Games'in yarattığı "Generic Universal RolePlaying System" (GURPS) sistemini kullanması öngörülmüştü. Ancak, bir iddiaya göre, oyununun fazla şiddet öğeleri içerdiğini düşünen Steve

Jackson Games şirketi Fallout'da kendi sisteminin kullanılmasına izin vermedi.

Fallout Kronolojisi

Biraz sonra okuyacağınız yazıların büyük bir kısmı Chris Avellone tarafından yazılan Fallout İncil #0'dan alınmıştır. Avellone'nin hazırladığı kronolojinin bir kısmı, Brian Freyermouth ve Scott Campbell tarafından yaratılan orijinal Fallout 1 kronolojisidir. Bazı Fallout 1 yazıları, Rob Hertenstein tarafından düzeltilmiştir; bazıları ise Avellone'un kendi ekledikleridir.

Ek olarak, Fallout, Fallout 2 ve Fallout 3 oyunlarında bulunan holo-disklerden, konuşmalardan yararlanılmıştır. Ayrıca Fallout İncilleri ve Interplay tarafından hiç çıkmayan Van Buren kod adlı Fallout 3 oyunun dokümanlarından eklentiler yapılmıştır. Bu kronoloji belki de hazırlanan en doğru ve en tam kronolojidir. Not olarak, Fallout dünyası bizim dünyamız değildir. Ancak İkinci Dünya Savaşı'na kadar bizimle aynı çizgide ilerler ve sonrasında ayrılır. Geleceği aktarmaktadır. Ancak bizimkisini değil. Daha çok 1950'lerin bilimkurgu furyasından çıkmış bir ütopya gibidir.



1612

- Yüzbaşı John Smith, Point Lookout'u keşfetti.

1918

- Sunset Sarparilla'nın üretimine başlandı.
- 1. Dünya Savaşı sona erdi.

1942

- Sierra Ordu Cephaneliği kuruldu. Öncü amaç olarak ordunun savunma silahlarını karşılamak ve geliştirmek belirlenmişti. Bu amaç 1991 yılına kadar devam etmiştir. Fallout dünyasının bizim dünyamızdan ayrılmadan önce günümüz dünya tarihinde yaşanmış gerçek bir hadisedir.

1943

- Los Alamos Nükleer Araştırma ve Geliştirme binası, kod adıyla Rezervasyon, tamamlandı. Los Alamos, Manhattan Projesi'nde çalışan bir takıma bağlı hala geldi.

1945

- Atom bombası ilk defa 16 Temmuz'da

ABD tarafından kullanıldı.

- 2. Dünya savaşı sona erdi. Kısa bir süre sonra ufak detaylardan, büyük detaylara doğru geçiş yaparak, Fallout Dünyası bizim dünyamızdan tamamen ayrılır.

1961

- Birleşik Devletler Uzay Dairesi'nden (U.S.S.A) Yüzbaşı Carl Bell uzaya çıkan ilk insan oldu. Bu iddia hem Sovyet Rusya hem de Çin tarafından şüpheyle karşılandı ve yalanlandı. Yüzbaşı Carl Bell'in Kapsülü Defiance 7, Dünya etrafında 12 Dakika 7 Saniye ile tam tur attı. Kapsül geri dönüş sırasında yeryüzüne çakıldı ve Yüzbaşı hayatını kaybetti.



1969

- Amerika Birleşik Devletleri 13 bölgeye ayrılarak dağıldı. Ulusal bayrak da buna göre değişikliğe uğradı. Eskişinin yerine 13 yıldızın tek büyük bir yıldız etrafına çember oluşturduğu bayrağın kullanımına karar verildi.

- Virgo II görevi Ay Gezini Valiant 11, içerisinde bulunan Yüzbaşı Richard Wade, Yüzbaşı Mark Garris ve Yüzbaşı Michael Hagen ile beraber ay yüzeyine iniş yaptı. Bu astronotlar ay yüzeyinde yürüyüş yapan ilk insanlar olarak tarihe geçti.
- Virgo III görevi Valiant 12, Ay yüzeyine iniş yaptı.

1992

- Sierra Ordu Cephaneliği'nin görevi değişikliğe uğradı. Artık Ar-Ge yerine, ordunun kullanımı için eski ve uygunsuz sayılan fazla cephaneleri yok etme görevi verildi. Bu görev değişikliği Çevre Koruma Dairesi'ne (E.P.A) bağlı Environmental Protection Agency tarafından, ordu araç gereçlerini daha çevresel ve temiz bir yolla yok edilmesi için verildi. Görev 2050 yılına kadar devam etti.
- West Tek kuruldu.

2020

- Delta IX roketi Uzay Dairesi tarafından onaylandı. Delta IX, Ay'a gönderilen son insanlı roket olacaktır.

2021

- Hubris Comics, çizgi romanlarını yayınlamaya başladı. Barbar Grognak en bilindik çizgi romanları arasında yer aldı.

2034

- Delta IX roketi Amerikan Ordusu'nun istekleri doğrultusunda



değişikliğe uğradı. Roketin içerisine nükleer başlık yerleştirildi.

2037

- General Atomics International tarafından ev işlerinde yardımcı olacak Mr. Handy robot serisi pazara sunuldu.

2039

- Poseidon Enerji firmasına bağlı olan Prometheus Kömür, Utah şehrinin merkezinde bir madeni işletmeye açtı. Kısa bir süre sonra Eagle Rock adı verilen şehir de bu madenin yakınlarına kuruldu.
- Mr. Handy robotlarının kollarında çıkan bir sorundan ötürü donanım güncellemesi yapıldı. Bay Hünerli robotlarında, bundan sonra genel olarak büyük çaplı bir sorun yaşanmadı.

2040

- Amerikan Hükümeti, Vault-Tec ve Poseidon Petrol şirketleri ile anlaşarak "Project Safehouse" kapsamında Tibbets Hapishanelerinin yapımında anlaşılabilir. 5 Nisan 2040 yılında Ordu Sekreterliği, 456 kişilik bir kapasiteye sahip yeni Ordu Kışlası için karara vardı. 363 Milyon dolar olarak hesaplanan kışlanın bütçesi 2041 yılına kadar bulunamayacaktır. 2042 yılında yapımına başlanacak olan yapının tamamlanma süreci 2045 yılını bulacaktır.



2042

- Robert House, RobCo Industries'i kurdu.
- Vault-Tec firması ile Tibbets Hapishanesi için alan ve ihtiyaçlar için görüşmeler yapıldı.

2044

- John Caleb-Bradberton, Nuka-Cola'yı icat etti.
- Great Passion Fruit Famine olarak adlandırılan kıtlık Amerika'yı vurdu. İnsanlar Nuka-Cola'daki tat değişimini hemen fark ettiler.



2050

- Sierra Ordu Cephaneliği'nin görevi tekrar değişikliğe uğradı. 2076 yılına kadar, şu an kullanılan teknolojinin çok ötesinde robotik, biyolojik ve konvansiyonel silahlar geliştirmesi istendi. Görevin gizli tutulmasına oldukça önem verildi.

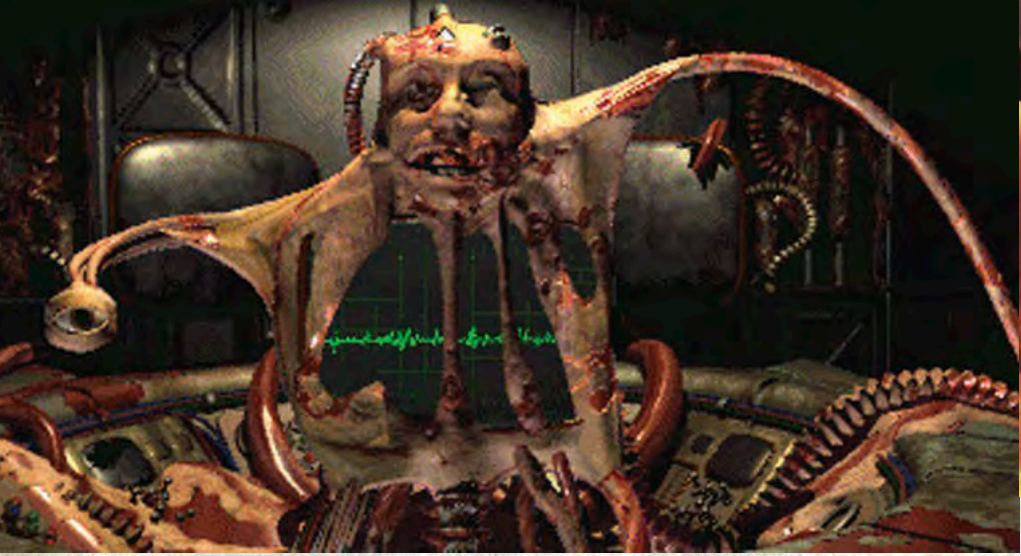


2051

- Amerikan Hükümeti, Meksika'da bulunan petrol rezervlerini korumak ve kullanmak amacıyla Meksika Hükümeti'ne baskıda bulundu. Diplomatik ve ekonomik olarak gerilen ortam Amerikan Ordusu'nun sınırdan geçip petrol rezervlerine ve rafinerilerine el koymasıyla duruldu. Böylece Amerikan Hükümeti, Meksika'dan gelen petrol trafiğini rahatça kontrol etme imkanı buldu.
- N99 10mm tabanca, Amerikan Ordusu'ndaki N80'in yerine geçti.

2052

- Bir televizyon belgeseli, Teksas'taki petrol rezervlerinin kurduğunu belirtti. Amerikalılar enerji sıkıntısı çekmeye ve sorunun ne kadar büyük olduğu anlamaya başladılar.
- İnsanlı son Ay Görevi yaşandı.
- Halk tarafından New Plague (Yeni Veba) olarak adlandırılan hastalık, onbinlerce insanın ölümüne yol açtı. Amerikan Hükümeti sınırlarını kapatarak, tarihinin ilk ülke çaplı karantinasına başladı. Hastalığın sebebi ortaya çıkmamasına karşın, söylentiler sebebinin genetik mühendislik sonucu geliştirilen bir silah olduğunu işaret ediyor.
- Resource Wars başladı. Birçok küçük ülke iflas etti. Avrupa ise fiyatları artan Orta-Doğu petrolerine ihtiyaç duymaya başladı. Bunun üzerine iki taraf arasında uzun süreli bir savaş patlak verdi.
- Zorlukların baş gösterdiği Birleşmiş Milletler dağılmaya başladı. Birçok ülke bu



organizasyondan ayrıldıklarını belirtti.

- 27 Temmuz'da Birleşmiş Milletler resmi olarak dağıldı.

- Birleşik Devletler artan göçmen akınına karşı sınırlarını kapattı.

- Nuka-Cola'nın mavi şişeli meşrubatının insanlar üzerinde bağımlılık yarattığı ortaya çıktı.

2053

- Bu zor yıllarında tam ortasında, bir terörist grup tarafından Tel-Aviv şehri Nükleer Bomba saldırısıyla yerle bir oldu.

2054

- Delta IX roketinin fırlatılmasıyla birlikte REPCONN Aerospace firması kuruldu.

Orta-Doğu'daki kısıtlı Nükleer Enerji yapılıması, diğer ülkeler tarafından korkuyla takip edildi.

- Amerikan Hükümeti, Orta-Doğu Avrupa savaşından ve veba salgınından ötürü "Project Safehouse" adını verdiği yapılanmayı harekete geçirdi. Projeye göre insanları savaşlardan ve salgın hastalıklar-

dan korumak amacıyla barınaklar (Vaults) inşa edilecekti. 2054'ün sonlarına doğru başlayan yapılanma, teknoloji geliştikçe ve elverdikçe devam etti.

2055

- West Tek Araştırma Firması, Yeni Veba salgınına önlemek amacıyla yeni bir virüs geliştirmeye başladı. Hükümet "Pan-Immunity Virion Projesi" kapsamında firmayı desteklemeye karar verdi. Firma böylece 20 yıl sonrasında geliştirilecek lazer teknolojisi ve Power Armor'a katkıda bulunmaya başladı.

2057

- Amerikan Hükümeti, Büyük Canyon'u ulusal park statüsünden çıkartmaya karar verir.

- Büyük Canyon'da Uranyum madenleri açılır ve kısa bir süre sonra halka kapatılır.

2058

- Isra Negra Holdings, Yeni Veba'nın harap ettiği Maryland'deki Point Lookout'un kontrolünü ele geçirir.



2059

- Anchorage Front Line, Alaska sınırına kurulur. Bunun amacı Amerikan petrol rezervlerini korumaktır. Amerikan Ordusu, Alaska boru hattını koruma görevini üstlenince, Kanada Hükümeti ile arasında siyasi bir gerilim baş göstermeye başlar.

2060

- Dünya'daki tüm trafik akışı durmaya başlar. Benzin, araçlara harcamak için çok değerli hale gelir. Bu yüzden alternatif yollar olarak elektrik ve füzyon bazlı çalışan otomobiller ön plana çıkar. Ancak bazı firmalar sınırlı sayıda benzinle çalışan araçlar üretmeye devam etti. Amerikan Ekonomisi oldukça sarsılır ve iflasın eşiğine gelir. Bu yüzden Füzyon Bazlı motor çalışmalarına yoğunlaşma kararı verilir.

- Orta-Doğu'daki Petrol Rezervlerinin kurumasıyla Avrupa ile süre gelen savaş sona erdi. Rezervlerin kurumasıyla birlikte, aradaki anlaşmazlığın çözülmemesi için ortada hiçbir problem kalmamış oldu. İki tarafta yıkımın eşiğine geldi.

- Avrupa Toplulukları ellerinde kalan kaynaklar için kendi aralarında savaşa başlar.

2062

- Sınırların kapatılmasına ve ülkelerin karantinaya alınmasına rağmen Yeni Veba yayılmaya devam eder. Ülke içerisinde paniğe yol açar. - Birçok Mormon Cemaati bir araya gelip Utah, Salt Lake'deki Vault 70'ten yer satın alırlar.

- "Palandine" kod adlı bir U.F.O Hagerstown, Maryland'a düşer. Parçaları geri toplanamaz bir halde bulunur.

- Wan Yang, Amerikan Hükümeti'nden bilgi çalmak için göreve atanır ama yakalanır. Bu olay tarihe Niagara Sabotajı olarak geçecektir.

2063

- Birçok barınağın yapımı tamamlanır. Ancak Vault 13'te olduğu gibi birçok inşaatta sorunlar baş göstermeye başlar.

- Zamanın en büyük Nükleer Fizikçisi Dr. Willem Clark, Rezervasyon çalışmasında en yetkili kişi konumuna getirilir. Amerikan Ordusu'ndan Albay Gren, güvenlikten sorumlu kişi konumuna getirildi.

2065

M.A.R.Go.T (Metro Authority Rapid Govern-

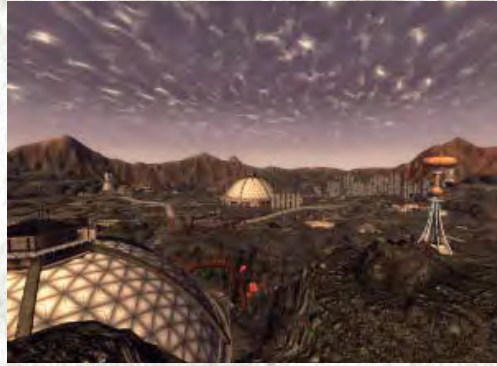


mental Transit System) sistemi çalışır hale geldi. Bu sistem Beyaz Saray'ın altından başlamak üzere bütün önemli binalara ulaşan gizli bir yeraltı treniydi

- 17 Milyondan fazla insana elektrik sağlayarak New York City Nükleer santrali yaz sonuna doğru büyük bir faciâ ile karşı karşıya geldi. Santralin reaktörü çekirdek erimesine ramak kala kapatıldı. Bu yüzden enerji kısıtlanmalarına gidildi. Bu olay "Sıcak Yaz" olarak New York tarihinde yer aldı.

- Amerikan Ordusu'na öncülük yapabilecek mekanik bir piyade bölüğü oluşturulması karan alındı. Bu piyadelerin iki ayakları üzerinde rahatça hareket edebilecekleri bir tank olmaları ön görülyordu. Bu araştırmalar daha sonrasında meyvesini verecek olan Power Armor idi.

- Power Armor çalışmaları geliştirilerek birkaç prototip dizayn edildi. Bir çoğu muharebe alanında kullanılmayacak durumdaydı. Yine de bu prototipler ordu için geleceğin askeri ve füzyon araştırmalarında bir kaldırım taşı olacaktı. Çalışmalar ilk



meyvelerini 2067 yılında vermeye başlar.

- Rezervasyon projesi, nükleer füzelerin bir uzay platformundan ateşlenmesini sağlayacak araştırma için emir çıkardı.

- Robert House, yaptığı matematiksel hesaplamalara göre 15 yıl sonrasında, tüm dünyayı etkileyecek bir Nükleer Savaş'ın patlak vereceğini söyler.

2066

- Küresel çapta tüm petrol rezervleri kurur. Çin'deki petrol rezervlerin kuruması ile ülke büyük bir enerji krizinin ortasında kaldı.

Çin, çöküşünü hissettiği için Amerika ile yapılan ticaret anlaşmalarında ve pazarlamalarda daha saldırgan bir hal takındı. Yeni petrol arayışlarına katılmayı istemediğinden dolayı Amerika ile Çin arasındaki temaslar koptu.

- 2066 kışında, Çin Alaska'ya saldırdı. Anchorage Front Line Çin saldırılarıyla beraber tam bir savaş alanına dönüştü.

- Savaşın çıkmasıyla beraber Kanada, Amerikan Ordusu'nun topraklarını ve hava sahasını kullanabilmesi için isteksizce bir izin çıkardı. İzin iki ülke arasındaki gerilimin daha fazla tırmanmasına yol açtı. Bu tutum 2076'daki Kanada'nın ilhakına kadar aynı düzeyde devam etti.

- Poseidon Enerji, verimsiz ve tehlikeli Eagle Rock madenlerini Amerikan Hükümeti'ne satar.

2067

- İlk T-45d Power Armor Alaska'da kullanılır. Mobil hareket için yetersiz kalmasına rağmen T-45d Power Armor, Çin tanklarına ve birliklerine ağır hasar vermiştir. Anahtar konumdaki yerel çatışmalardan alınının akıyla çıkmıştır. Power Armor, kullanan kişiye onu tehlikeye atmadan koca bir kasabayı yerle bir etme gücünü vermektedir. Çin, kendi modellerini deneme çabasına girdiyse de, Amerika'nın geliştirdiği zırhın oldukça gerisinde bir teknolojiye kalmışlardı.

- Senatör Todd Peterson, kendisi ve ailesi için özel bir barnak inşa edilmesini istedi. Senatör oldukça varlıklı birisiydi. Ancak kaynaklarını nerede kullanması gerektiğini bilmiyordu. Senatör Todd Peterson, gizli anlaşmalar sayesinde Poseidon Petrol ile gelecekte Enclave olarak bilinecek gizli hükümet biriminin temellerini atmayı başanır. Barnağın yapım yeri olarak Colorado'nun güneyinde bir yer seçildi ve çalışmalara başlandı.

2069

- Kanada, Amerikan Ordusu'nun harcamalarının kendi ülkesinde yarattığı baskıyı daha fazlasıyla hissetmeye başladı. Birçok fabrika ve küçük iş yerleri kapandı. Ülkenin ormanlık alanları ortadan kaybolmaya başladı. Kanada'nın kaynakları bitmek üzereydi. Birçok Amerikalı, Kanada'ya "Küçük Amerika" demeye başladı. Bu protestocuları daha fazla kızdırmaktan öteye gitmedi.



- Batı sahilinin son inşaatı olan Vault 13'ün yapımı tamamlandı.

- Vault 106 ve Vault 108 tamamlandı.

Vault 108'in tamamlanması inşaat aşamasında yaşanan aksaklıklar yüzünden 8 senede bitti.

2070

Chrysler Motor'un, ilk füzyon enerjili otomobili piyasa sürüldü. Güven verici ve Amerikan görünüşüne sahip bu araçlar, limitli olarak piyasadaki yerini aldı. Fiyatının oldukça yüksek olmasına karşın birkaç gün içerisinde tüm araçlar satıldı. Chrysler Motors'un birçok fabrikası uzun yıllar boyunca ordu için çalışmaya devam etti.

2072

- B.O.M.B (Yörüngesel Balistik Füze Rampası) tamamlanarak Amerika'nın çeşitli bölgelerindeki uzay üslerine fırlatılmak üzere gönderildi. Artık füzeleri uzaya taşıyabilir ve uydulara yerleştirebilirlerdi. Bu taşıma işlemi oldukça yavaş ancak düzenli bir biçimde yapıldı.

- Kanada'nın tüm bölgeleri Amerika Birleşik Devletleri tarafından tamamen ilhak edilir.

2073

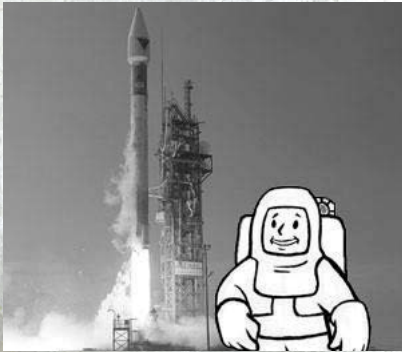
- Çin, biyolojik silahlarını kullanımında oldukça agresif bir tutum sergilemeye başladı. Amerikan Hükümeti bu tutuma karşı engelleyici bir unsur ortaya koymaya karar verdi. Böylece Güney California'da bulunan West-Tek firmasına Pan-Immunity Virion Project için izin verildi.

2074

- Power Armor birlikleri, piyadeleri ve mekanize tugayları, Çin topraklarına yerleştirdi. Ancak bu birlikler yetersiz kaynak yüzünden anakara üzerinde sıkışık kalırlar.

- Birleşik Devletler ve diğer dünya ülkeleri ile yapılan toplantıda yeryüzünde kalan son petrolün kimde kalacağı konuşuldu. Yaşanan tartışmaların ardından, Birleşik Devletler Başkanı'nın baskısıyla, dünyada geriye kalan son petrolün satılmamak şartıyla Amerika'da saklanmasına karar verildi.

- Bloomfield Space Center'in yapımı tamamlanır. Bu merkezin birinci görevi Hermes-XIII ve Hermes-XIV uzay roketleriyle B.O.M.B. -001 ve B.O.M.B. -002'nin gönderilmesiydi (Hermes-13'ün asıl görevi Mars'a gönderilmektir). Göreve göre füzeler bir mürettebat ile uyduya yerleştirilecek, güç jeneratörü çalışır hale getirilecek, fırlatış kodları girilecek ve son olarak protokolün çalışır durumda olup olmadığı denetlenecekti.



2075

- Sierra Ordu Cephaneliğinde bulunan Yapay Zeka Skynet, kendi varlığının farkına vardı.

- PVP deneyleri West Tek'in laboratuvarlarında geliştirilmeye devam edildi. Virüs tek hücreli bir canlı üzerinde başarıyla uygulandı. Daha karışık sisteme sahip varlıklar üzerinde denenmesi ertelendi. PVP deneyinin adı değiştirilerek Forced Evolutionary Virus (FEV) adını aldı.

- FEV, West Tek laboratuvarlarında yassı solucanlar üzerinde denendi. Yassı solucanların boyutunda büyüme ve bulaşıcı hastalıklara karşı direnç artışı gözlemlendi. Böcekler üzerindeki deneyler sonuç vermedi. Böcek deneyleri Binbaşı Barnett emriyle ertelendi.

- Vault 112, Stanislaus Braun'un takıntılarını yüzünden 2 yıl erken mühürlendi.

- FEV, West Tek laboratuvarlarında fareler üzerinde denendi. Boyutlarında, dirençlerinde ve zekalarında artış gözlemlendi.

- FEV, West Tek laboratuvarlarında tavşanlar üzerinde denendi. Boyutlarında ve zekalarında artış gözlemlendi. Diğer deneklerin aksine tavşanlarda aşırı agresif hareketler ortaya çıktı. Yassı solucanlar üzerinde de bu agresif davranışlar gözlemlense de araştırmacılardan hiç biri kimseyi suçlamadı ve olay üzerinde fazla durulmadı.





2076

- Albay Spindel komutasındaki bir askeri birlik, West Tec firmasına, ulusal çıkarlara ters olabilecek deneyler yapıldığı konusunda bilgi toplamak amacıyla gönderildi. Yüzbaşı Roger Maxon (2161' de ki Çelik Kardeşliği' nin İhtiyarı John Maxon' un büyükbabası) da bu takım içerisindeydi.

- Birkaç yeni gen dizisi eklenen FEV, West Tek firmasında köpeklerle aşılandı. Hayvanlarda aşırı güçlenme ve zeka kaybı gözlemlendi. Bu araştırma rakunlar üzerinde de uygulandı ve aynı sonuçlar alındı. Ancak birkaç aşılı rakun kaçma teşebbüsünde bulununca Major Barnett, kaçma olayına ve deneklere son verdi. Bununla birlikte gözden kaçan 2 adet rakun bulunmaktaydı.

Not: Oyunun babaları Scott Campbell ve Brian Freyermuth, kaçışi başarılı olan bu 2 rakunu oyunda "Glow" adı verilen bölgede yaşayan "Burrows" hayvan ahalisinin ataları olarak tasarlamışlardı. Ancak oyun öncesi

bir çalışma olduğu için, Burrowsları oyun içerisinde hiçbir zaman göremedik.

- Amerika' nın Kanada' yı ilhak etmesi tamamlandı. Kanadalı tüm protestocu ve ayaklanmaya sebebiyet verecek kimselere "vur" emri çıkartıldı. Alaska Boru Hattı artık tamamen Amerikan Hükümeti' ne aitti ve oradaki askerlerin kaynaklarını karşılamaya başlamıştı. Kıyımın fotoğrafları sınırı aşmış Amerika' ya geldiğinde, ülkede çalkantılar ve protestolar baş göstermişti.

- Bir kez daha bütün denekler üzerinde testler yapılmaya başlanır. Denek köpekler, West Tek firması tarafından güvenli bir uzaklıktan yok edilir.

- T-51b Power Armor prototipi tamamlanır. Bu Güç Zırhı, Büyük Savaş öncesi teknolojinin geldiği doruk noktasıdır. Bu birimlerden birçoğu Çin' e gönderilir ve eziçi bir üstünlük kazanılır. Çin Hükümetinin kaynakları kuruma noktasına gelir. Çin tarafından ilhak edilmiş diğer ülkelerdeki

kaynaklar da azalmaya başlar.

- Hermes-XIII ve -XIV uzay roketleri tamamlandı ve fırlatılması için yeni fon beklenmeye başlandı.
- Nükleer başlıklı füzeler için ayrılan bütçe kesintiye uğrayınca B.O.M.B. -001 roketlerinin yapımına son verildi.
- Enclave personeli, Bloomfiel Space Center'a zorla el koyar. Hermes-XIII roketinin, olağan dışı bir durumda, dış gezegenlere gitmesi ve insan taşınması amacıyla üzerinde araştırma ve geliştirme işlemlerine başlarlar.

2077

Robert House kendisini uykuya (Stasis Chamber) yatırır.

- Hoover Dam'e yönelik Çin menşeli bir sabotaj yapılır.

Araştırma ekibinin itirazlarına rağmen, Binbaşı Barnett bütün FEV virüslerini yeni kurulan Mariposa Ordu Karargahına gönderir.

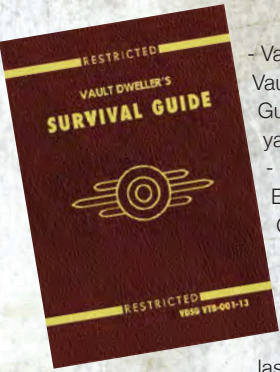
- Birleşik Devletler, Power Armor'u ülke

çapında halk ve karantina kontrolü için kullanmaya başlar. Çin'de ve Anchorage Front Line'da çatışmaya giren askerler, kendilerini vatandaşlarına karşı koyarken bulurlar. Yemek yüzünden çıkan ayaklanmalar artar ve birçok masum insan öldürülür. Konu hakkında suç işleyen askerler yakalanarak askeri hapishanelere gönderilir.

- Bilinmeyen bir sebepten ötürü FEV araştırmasının detayları dünyaya yayılır. Diğer hükümetler, New Plague'un sorumlusu olarak Amerika'yı gösterir. Dünya devletleri Amerika'nın yapacağından korkmaya başlar. Amerika'nın Süper Asker ya da Hitler'in Üstün Irk kavramını denediğini düşünmeye başlarlar.

- Çin'den yapması beklenen olası nükleer ya da biyolojik bomba saldırısına karşın hazırlıklar başlar. Enclave ve Başkan, savaş devamında neler olabileceğini hesaplamak üzere Poseidon petrol kulesine çekilirler.





- Vault-Tec firmasından Vault Dweller's Survival Guide kitabı piyasaya sürülür.

- 10 Temmuz ve 23 Ekim arasında Sierra Ordu Cephaneliği tahliye edilir.

- VSS Tesisi'ndeki teknisyenler, General Constantine'in simülasyon üzerinde radikal

ve gerçekçi olmayan değişiklikler yaptıklarını fark ederler. Constantine'in bu konu üzerinde takıntılı hale geldiğini düşünmeye başladılar. Ancak ordu içerisindeki işlerinden olmamak için seslerini çıkartmadılar.

- Yüzbaşı Roger Maxson ve adamları, Mariposa'daki "ordu gönüllülerinin"(RoboBrain çalışmaları için, beyinleri çıkarılmış askeri mahkumlar) üzerinde bazı testler yaptıklarını keşfettiler. Albay Robert Spindel'in gerçeğin ortaya çıkmasıyla beraber, akıl sağlığını koruyamaz. Maxson'un adamları, Yüzbaşı'nın liderlik etmesi ge-

rektiğine karar verirler.

- Sorgulamaların ardından Yüzbaşı Maxson, Mariposa'daki araştırmalardan sorumlu bilim adamı Robert Anderson'u infaz eder.

- Albay Spindel intihar eder. Geriye kalan tüm bilim insanları infaz edilir.

- Yüzbaşı Roger Maxson, Mariposa Ordu Karargâhı'nın başına geçer ve radyo üzerinden tüm askerlik haklarını terk ettiğini açıklar. Ancak cevap veren olmaz.

- Bombaların düşmesinden birkaç saat önce Nuke Cola Kuantum piyasaya sürülür.

- Early Dawn İlkokulu'ndaki 82 öğrenci, eğitimcilerle ve öğretmenleriyle birlikte Lamplight'taki mağaraları keşfe çıkar.

- 23 Ekim: Great War başlar. İlk bombayı kimin attığı tam bir muamma olarak kalır. Diğer ülkeler bombaların kendilerine geleceğini düşündüklerinden, uçaklarını kaldırıp kendi bombalarını ateşlediler. Hava saldırısı sireni duyan birkaç insan bannaklara girdi. Birçok insan bu alarmın yanlış olduğunu düşündü ve dışarıda





kaldı. Barınaklar mühürlendi. Dünya yüzündeki bombalama 2 saat sürdü. Savaşın etkileri düşünüldüğünden daha büyük çıktı. Dünya üzerinde bulunan faylar şiddetlice sallandı. Dağ toprakları kaymaya başladı. Dünya üzerinde bulunan faylar şiddetlice sallandı. Dağ toprakları kaymaya başladı. Bir kısım toprak, deniz üzerinden gelen taşkına gömüldü.

- Bu olaylar yaşanırken, Sally ve ailesi uzaylılar tarafından kaçırıldı. Sally hayatta kalmayı başardı. Ancak ailesinin geri kalanı uzaylılar tarafından katledildi.

- Robert House, uykuya yatmasının ardından yazılımdaki sorunlar yüzünden bilincini kaybetti. Bunun arkasındaki sebepse, kendisini Great War'dan koruyacak platinyum çipi kaybetmiş olmasıydı.

- Vault 12 düzgün bir şekilde mühürlenmedi. Bakersfield'da yaşayan insanlar, diğer barınakların mühürlendiğini duyunca Vault 12'ye hücum ettiler.

- West Tek Firmasına ait olan Tesis, bombalamaya maruz kaldı. İçerisinde bulunan 4. ve 5. seviye FEV virüsü tankları patlayıp, atmosfere karıştı. Radyasyon yüzünden

mutasyona uğradı ve kendi mutojenik özelliklerini kaybetti. Bu mutasyon daha sonra Master için çözülemez bağlardan biri olacaktı.

- Los Alamos'ta bulunan bilim insanları ve askerler, hayatta kalan diğer insanlarla birlikte güvenli bir yere ulaşmaya çalıştılar. Mesa Verde'da bulunan bir yamaca geçici kamp kurup, hükümet görevlilerine ve diğer birimlerine ulaşmaya çalıştılar. Yamacın içerisinde sadece bilgisayarların olduğu bir barınak bulunmaktaydı.

- Necropolis Barınağı asla kapanamadı. Barınakların kapılarının mühürlendiğini duyan Bakersfield'da ki halk, kendilerini ve ailelerini korumak amacıyla Vault 12'nin kapısına yönlendiler.

- Mariposa Ordu Karargahı savaştan sağ çıkmayı başardı. Yeryüzünde bulunan radyasyon ve FEV virüsü içerdekilere bulaşmadı.

- Agricola Laboratuvarı'nda 2 bilim insanı mahsur kaldı. 4 yıl sonra bilim insanlarından biri hastalıktan öldü. Diğer ise intihar etti.



- Sismik hareketlerden dolayı radyasyon, toprağın alt tabakalarına sızmayı başardı.

- Salt Lake City'e tam 13 nükleer başlıklı füze düştü. Şehrin büyük bir kısmı yok oldu.

- Yüzbaşı Roger Maxson, Seyir Defteri hazırladı.

- 25 Ekim: 2 günün ardından Mariposa'da bulunan Platner isimli asker, Power Armor zırhıyla beraber atmosferdeki değişimleri okumak amacıyla dışarıya gönderildi. Askerin raporuna göre, karargahın etrafındaki bölgede ve atmosferinde, herhangi bir radyasyon tehlikesi ya da mutasyon bulunmadığı yönündeydi.

-27 Ekim: Mariposa'daki askerler, infaz ettikleri bilim insanlarını gömdükten sonra, karargahta bulunan silahları ve silah şemalarını yanlarına alarak burayı mühürlediler. Sonrasında Yüzbaşı Maxson, askerleri ve ailelerini, Lost Hill'de bulunan bannak yolunda önderlik etti (Bu olay "Göç" olarak bilindi ve hayatta kalmayı başaran diğer askerler Brotherhood of Steel organizasyonunu kurdular).

Not: Maxson'un holodiskinde belirtilen bilgiye göre karargah içerisinde insanların kaldığı (bu insanlar büyük ihtimalle bilim insanlarının aileleri ya da orduyla alakası olmayan insanlardı) yönünde notlar bulunmaktadır. Onlara ne olduğu bilinmemektedir.

- 30 Ekim: İlk patlamaların bir hafta sonrasında, siyah yağmur damlaları yağmaya başlar. Bu damlalar içerisinde yoğun miktarda radyasyon partikülleri bulunmaktaydı. Bitkiler ve hayvanlar bu yağmurlardan oldukça etkilenip yok olmanın eşiğine geldi.

- Birkaç hafta sonra, Yüzbaşı Maxson'un adamları ve aileleri Lost Hills'de bulunan barınağa ulaşıyor. Yol boyunca birçok zayıt verirler, buna Maxson'un eşi de dahildir (Oğluna bir şey olmamıştır). Lost Hills barınağı daha sonra Brotherhood of Steel'in kumanda merkezi olacaktır.

- Bayan Carrie Delaney, yardım bulmak amacıyla Little Lamplight mağaralarından dışarıya çıkan son yetişkin oldu. Onun ayrılışının ardından 10 yaşındaki Jason Grant, lider oldu.



- Vault 106 içerisine Psikoaktif ilaçlar salındı.

2078

- Vault 87'nin sakinleri, hava geçirmez odalarda FEV virüsünü solumaya maruz bırakıldılar. Seçilmiş Overseer, Vault-Tec'in planlarını yerine getirmekteydi. Ne yazık ki, bannak içerisindeki insanlar Super Mütant ve Centaur adı verilen yaratıklara dönüştüler.

2080

- Radyasyonun ilk etkileri dışarıda, hayatta kalanların üzerinde görülmeye başlandı. Hayvanlarda ve bitkilerde de, mutasyon etkileri görüldü. Mutasyonun etkileri, hayatta kalmak için kalıcı şekilde değişikliğe uğradı. Bir gece içerisinde yeni türler ortaya çıktı.

2081

- Sierra Ordu Cephaneliği içerisinde bulunan Yapay Skynet, kendi kayıtlarını tutmaya başladı.

2082

- Great War'ın 5 yılın ardından,

dünyanın bazı kısımları durulmaya başladı. Ancak dışındaki radyasyon ve zehir seviyesi insan bünyeleri halen çok yüksekti.

2083

- Vault 12'nin hayatta kalan Ghoulları ve bombalar düşmeye başladığı sırada Bakerfield'da bulunan Amerikan vatandaşları, Necropolis şehrini kurdular.

2089

- Mesa Verde'da bulunan insanları, çevre köylerdeki çocuklara, matematik ve bilimin yollarını öğreterek bu bilgilerin kaybolmamasını amaçladılar. Yeni nesilin, bu bilgiler sayesinde, Çorak Topraklara medeniyeti getireceklerini umdular. - Hayat şartlarının zorlukları ve insanların Ghoullara karşı ön yargıları yüzünden, Reservation bölge halkı Dr. Willem Clark'ı lider olarak seçti. Willem gelecekteki liderlik konumunu pekiştirmek amacıyla, Ghoulların evrimin yeni bir parçası ve dünyanın haklı sahipleri olduklarını açıkladı.

2090

- Vault 29'un kapıları açıldı. Harold,





çorak topraklarda hayatta kalan topluluklar ile ticaret yaparak, şansının onu tüccar yapmasına izin verdi.

2091

- Vault 8'in kapıları açıldı ve G.E.C.K'i kullanarak yeni kuracakları şehirleri için bereketli topraklar yaratıldı. Neticede Barnak Şehir (Vault City) burada kurulacaktı.

Not: 2120 dolaylarında Lynette şehrin 120 yıl önce kurulduğunu söylüyordu. Ancak daha sonra Chosen One, bunun Vault Dweller'in Vault 13'ü terk etmesinden 70 yıl önce olduğunu söylüyordu. Belki de bu Fallout 2'nin daha erken planlanmış olmasından kaynaklanıyordu ya da diyalog dosyalarında bir hata vardı.

2092

- Dr. Richard Moreau, Vault City'de cinayet işlediği için sürgün edildi. Cinayete sebebiyet veren koşulların ne olduğu asla bilinmedi. Doktor soyadını Grey olarak değiştirip güneye yöneldi.

2093

- Angus adında bir adam çöldeki vahaların etrafına kamp kurup, civar halkı ile ticaret yapmaya başladı. Burası ilerleyen yıllarda Hub adını alacaktı.

2096

- Harold, Hub'da karavan şefi seviyesine yükseldi. Karavanı, çoraklarda ara sıra meydana gelen akınlara karşı koymayı başarıyordu. Taa ki birkaç yıl sonra başlayacak olan Mutant saldırılarına kadar.

- Vault 22'de yaşayanlar, içeri sızan mutasyona uğramış sporlar yüzünden bannaktan ayrılmak zorunda kaldı. Ne yazık ki, sporlar barınak sakinlerine buluştu ve onları insanımsı-bitkilere çevirdi.

- Vault 22'den kaçan 118 kişi, Mojave Çölü'nü aşarak Zion Kanyonu'na ulaştı. Kurtulanlardan birçoğu halen mutasyona uğramış sporları taşıyordu. Bu yüzden Zion'da yaşamaya başlayan Meksikalıların bir kısmının ölümüne yol açıldı.

- Randall Clark'ın açıklamasına göre Vault 22'den kaçanlar, ele geçirdikleri Meksikalıların yiyordu.

- 19 Şubat – 13 Ocak 2097: Randall Clark, Vault 22'den kaçanlara pusular kurarak, onları öldürmeye başladı. Geriye kalan 34 barınak sakini Zion'dan ayrıldı.





2097

- Jonathan Faust adında birisi, kalabalıklaşmış Vault 15 içerisindeki 200 kişiyi de peşine takarak dışarıya çıktı. Bu grup daha sonrasında Vipers olarak bilinecek çeteye dönüşecektir.

- Çeliğin Kardeşliği'nin gelecekteki ihtiyar'ı, John Maxson doğdu.

2102

- Artan Mutant atakları, Harold'un karavanını zor durumda bırakır ve Harold gittikçe sıkıntıya düşmeye başlar. Böylece Mutantların nereden geldiğini araştırmak üzere Fallout evreninin ilk macera gruplarından birini finanse eder. Hub'da bulunan bir bilim insanı, bir doktor ve Grey adındaki bir adamla yolculuk grubunu kurar.

- Richard Grey' göre (ve tabii ki Harold'a) seyahat istikametinin Mariposa Ordu Karargahı'na yapılması gerekiyordu. Seyahat oldukça yorucu bir şekilde geçmişti. Ne yazık ki, karargah içerisindeki mutantlar tarafından saldırıya uğradılar. Grey, robot kol yüzünden FEV varillerinden birine çarptı. Harold ise baygınlık geçirdi ve gözlerini Çorak Topraklarda açtı.

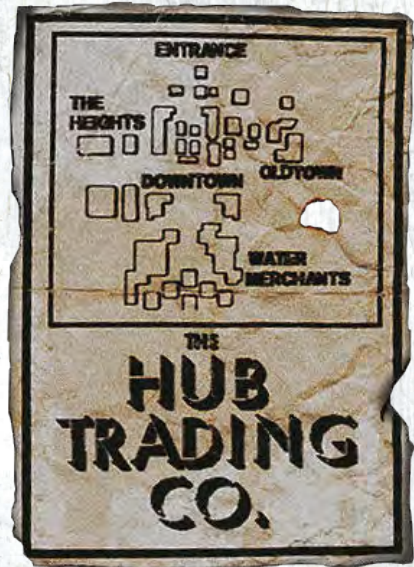
- 27 Mayıs: Harold, mutantlaşmış bir şekilde tüccarlar tarafından bulunup Hub'a geri götürüldü. Karavan ortakları ve çalışanları, Harold'ın bu durumundan oldukça korktular ve onu terk ettiler.

- Richard Grey, virüs yüzünden korkunç bir şekilde mutasyona uğradı. Emekleyerek bulunduğu yerden uzaklaşmaya çalıştı. Zor bir şekilde düşünüyor ve etrafındakileri algılayabiliyordu. Vana kontrol odasına sürünerek gitti ve ses kaydını girmeye başladı. Bazen bir gün bazen de bir hafta süren baygınlıklar geçiriyordu.

- Richard Grey, durumuna alışmaya başladı ve FEV virüsünü anlamak amacıyla hayvanlar üzerindeki ilk deneylerine başladı. Bu deneylerle artan bilinci sayesinde, oluşturacağı birliği ve Üstün Irk'ı planlamaya başladı. Daha sonra "Master" ismini aldı.

- Grey, Mariposa civarında dolaşan bir insanı yakalayıp, insanlar üzerindeki ilk deneylerine başladı.

- Grey, Mariposa'ya giren kurbanları deneylerinde kullanmaya devam etti... ve başarılı olamadı. Yaratıkları kusurluydu (Vücutlarında bulunan radyasyon yüzünden), onları büyük ve aptal yapıyordu ama Grey onların yaşamasına izin verdi.



2103

- Master, deneyleri sırasında radyasyonun etkisini keşfedip deneklerini daha dikkatli seçmeye başladı. İlk klasik Super Mutantlar doğdu. Böylece planları dahilinde ordusunu yaratmaya başladı.

- 2103-2130: Bu dönem arasında, Efendi, istekli ya da isteksiz tüm kurbanları toplayıp, planları üzerine yoğunlaştı. 2130'daki Great Winter döneminde insan deneklerini az bulması nedeniyle ordusunu yapmada güçlük çekti.

2120

- Angus, gelişen ve büyüyen Hub bölgesi için yasalar çıkarır. Sonrasında kendisini vali ilan eder.

- Skynet, sahiplerinden (Enclave) son görevini aldı. Sonrasında ise Sierra Ordu Cepheneliği'nde çürümeye bırakıldı.

2124

- Randall Clark, Red Gate'in tepesinde huzur içerisinde öldü.

2125

- Angus öldürüldü. Hub tam bir kaosa sürüklendi.

2126

- Bir grup tüccar Hub'da bulunan su kulesini ele geçirdi. Para karşılığında isteyenlere su satmaya başladılar. Great Merchant Wars başlamış oldu.

- 2126-2128: Great Merchant Wars yaşandı. Water Merchants, şehri mühürlediler ancak sayıları azaldı.



2130

- Great Winter başladı.

2131

- 2131-2135: Master, kontrolü altında tuttuğu Super Mutantlara, insan karavanlarını talan etmesini emretti. Yıllar boyunca kaybolan karavanlardan, çölde yaşayan yaratıklar sorumlu tutuldu. Üstüne, Hub karavanlarından adam kaçırmalar yaşanınca, olaylardan Deathclawlar sorumlu tutuldu.

2135

- İhtiyar Roger Maxson, kanserden dolayı ölür ve askerlik görevini daha tam anlamıyla bitirmemiş oğlu, Brotherhood of Steel'de General (Elder) rolünü üstlenir. John Maxson, geleceği parlak Paladinlerden biri haline gelir.



2137

- Efendi, Super Mutantların seri üretimine başlar. Üretimlerin 5'te 1'i ya da 6'ta 1'i başarılı oluyordu. Bu sayılara rağmen, Mutantlar bir birliğin askerleri haline geliyordu.

2138

- Donmuş halde bekleyen Robert House'un bilinci yerine gelir.

2140

- Hub içerisinde bulunan yeraltı örgütünün lideri Deckers, şehrin kontrolünü ele geçirmeye başlar.

2141

- Yaz: Vault 15'in kapıları açılır.
- Kış: Yiyeceklerinin ve erzaklarının azalmasıyla birlikte, dağınık halde yaşayan yağmacılar bir araya gelmeye karar verir. The Khans ve The Vipers kabileleri oluşur.
- Bannak sakini doğar.

Not: Bu Fallout 1'deki oyuncunun karakter yaşına göre değişebilir.

2142

- Shady Sands kasabası kurulur ve civardaki yağmacılardan korunmak amacıyla yüksek duvarlarla çevrelenir.

2145

- Aradesh'in kızı Tandi dünyaya gelir.



2152

- Master kendisine daha fazla insan bulur. Kiyamet alametçileri ve kendi kuyularına saklanmış kimseleri yerinden çıkarır. Herkesi Super Mutant yapmak yerine, bazı insanları toplum içerisindeki ajanları haline getirir. Rippers çetesinin eski üyesi olan Morpheus adında bir adam bulur. Morpheus ve okültist takipçileri daha sonra Children of the Cathedral adını alacak topluluğun çekirdeğini oluştururlar.

2154

- Vault 17 sakinleri, Master'in ordusu tarafından saldırıya uğrar. Birçok insan tutsak alınır. Aralarında Lily Bowen'in de bulunduğu bu insanlar, akabinde Super Mutantlara dönüştürülür.



2155

- Brotherhood of Steel, birkaç gözcüyü Vipers çetesini takip etmek amacıyla dışarıya gönderir. John Maxson'ın babasına göre Power Armor giymiş ufak bir BoS müfrezesinin karşında, sayıları kaç tane olursa olsun, yağmacılara karşı yapılacak görev, alıştırma antrenmanından fazlası değildi. Maxson'un liderlik ettiği bir BoS Mangası, Vipers'ın yerini bulur. Maxson'ın dikkate almadığı Viper çetesi, dini inançlarının verdiği güç ile (yani onların zehirli silahları) saldırıya başlar. Maxson'un kaskının ufak bir yerinden



zehirli ok girer ve birkaç saat içerisinde ölür. John Maxson, İhtiyar seviyesine yükseltilir ve Rhombus Paladinlerin yeni başı olur.

Not: Burada adı geçen Maxson, kanserden ölen büyükbaba Roger Maxson değildir Onun oğlu, hiçbir kaynaktan adı geçmeyen Maxson II'dir. John Maxson ise Maxson II'nin oğludur (Editörün notu).

- Rhombus'un önderliğindeki Paladinler, Vipers'a karşı tam gaz bir mücadele başlatırlar. Bir aylık dönemde hemen hemen takip ettikleri tüm yağmacıları yakalarlar. Geriye kalanlar, kuzeye ve doğudaki dağlara kaçarlar.

Not: Chris Avellone'nun yazdığı Fallout İncil #6'ya göre Engerekler'den bir daha haber alınmadı. Ancak bu eklenti Fallout 1 ile çakışma yapmaktadır. The Vipers'dan geriye kalanların bahsi, oyundaki bazı karakterler (Ian, Aradesh, Killian) tarafından aktarılmaktadır. Hayatta kalan Engerekler 2161 yılına kadar California'da aktif halde bulunmuş olabilirler. F:NV'da ise Vipers'ın ufak bir kolunun 2281 yılına kadar Mojave Çölü'nde hayatta kaldıkları görülür.

- Master, yakaladığı barnak sakinlerinden öğrendiğine göre Boneyard'ın altında bir tane Vault bulunmaktaydı. Master, gelecekte Katedrali burada kuracaktı. Bir operasyon sayesinde orayı fetheder ve oradaki halk üzerinde kontrol sağlar. Okültistler, Vault'u karargah olarak kullanmaya başlar. Efendi, barnak içerisinde bulunduğu bilgilerden yararlanarak dışarıya, diğer barnakların bulması amacıyla gözcüler gönderir.

2156

- 5 Aralık 07.21: Fallout 1 başlar. Vault Dweller, Vault 13 için Water Chip'in yedeğini bulmak amacıyla dışarıya gönderilir.

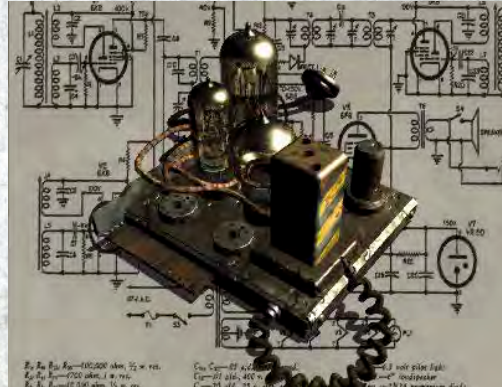
- Vault Dweller, Shady Sands kasabasını keşfeder. Water Chip'i bulmak amacıyla ona yardım edecek olan Tandi ve Ian ile tanışır.

- Vault Dweller, Dogmeat isimli köpeğini Junktown'da bulur.

- Killian Darkwayer, Junktown'ın kontrolünü ele geçirir ve Gizmo'nun adamlarından arta kalanları da şehirden dışarıya sürer. Şehirdeki hayat artık daha güvenli ve adildir.

2162

- 4 Ocak: Barnak Sakini, Çöplük (Scrapheap)'ü ziyaret eder.





- 5 Ocak: Vault 13 sakinlerinden biri, ambarda bulunan suyu çalmaya başladı.
- 17 Ocak: Vault Dweller Hub'a ulaşır ve Water Merchants ile anlaşarak, barınağına su gönderir. Bu Vault 13'e az da olsa zaman kazandırır.
- Ocak: Vault Dweller'in yardımcıları sayesinde Harold, Hub'a yeni Ghoular getirir. Şehirdeki insan ve ghoul nüfusu eşitlenir. Herkes huzur içerisinde yaşamaktadır.
- 13 Şubat: Vault Dweller, Necropolis'teki Water Chip'i alır. Ian bir Super Mutant tarafından öldürülür.
- 23 Şubat: Children of the Cathedral, kendi doktorlarını Junktown'a gönderir.
- 3 Mart: Vault Dweller, Master'ı yener.
- 5 Mart: Master'ın ordusu Boneyard'a giriş yapar.
- 24 Mart: Master'ın ordusu, Necropolis'e girerek tüm ghouları öldürür. Şehir artık

tam anlamıyla ölüdür.

- 4 Nisan: Master'ın ordusu, Hub'ı işgal eder.
- 20 Nisan: Vault Dweller, Mağpasa Ordu Karargahını havaya uçurur. Dogmeat, renk körü olduğu için koruma kalkanını fark edemez ve sahibini korumaya çalışırken ölür.

Not: Fallout 1'in başlamasıyla birlikte yukarıda devam eden olaylar silsilesi, oyunun içerisinde verilen kararlara göre değişiklik göstermektedir. Oyunun birden fazla sonu olduğu için yukarıda bahsi geçen karakterler ölmeyebilir, şehirler işgal edilmeyebilir. (Editörün Notu)

- 10 Mayıs: Fallout 1 biter. Barnak Sakini, Barnak 13'e geri döner, ona tek söyleyen "sen bir kahramansın ve burayı terk



etmelisin" olur. Bazıları, kısa bir süre sonra onu takip eder (Pat ve Lyle'nin desteğini alan Therasa önderliğinde " yeryüzüne geri dönmek" adı altındaki gruplaşma). Vault Dweller, doğduğu barınağı arkasında bırakarak çorak topraklarda izini kaybettirir.

- Brotherhood of Steel ekibi, insan yerleşkelerine yardımcı olarak Master'ın ordusunu yok etmeye çalışır. BoS'un kullandığı gelişmiş teknoloji, daha sonradan kurulacak olan New California Republic bölgesine gelmiştir. Çarpışmalar sonrasında BoS, kontrolü yeniden bölge halkına bırakır.

- Master'ın ordusu, Shady Sands kasabasını işgal eder.

2163

- Master ordusu, Vault 13'e saldırır (Oyuncunun verdiği kararlar sonrasında sonuçlanan en kötü son).

2165

- Vault Dweller, barınak tulumunu bir daha giymemek üzere çıkarır.

- Vault Dweller, içinde başka barınak sakinleri ve gezginleri barındıran ufak bir grup ile kuzeye ilerler ve burada Arroyo adındaki köyü kurarlar.

2174

- Fallout 1, Master'ın Vault 13'ü keşfetmesiyle sona erer.

2180

- Mesa Verda'da bulunan köyün kaynakları ve kullanılabilir alanları artar. Birçok kişi göçebe hayat tarzına geçer. Köye sadece gerektiğinde malzeme almak ve kendi ayakları üzerinde durabilecek yaşa gelene kadar çocuk yetiştirmek için gelirler.



2185

- Marcus ve Jacob, yolculukları sırasında yanlarına aldıkları Ghoullar, insanlar ve Süper Mutantlar ile Broken Hills kasabasını kurdular.

2186

- Shady Sands'te yaşayan Tandi, babası Aradesh'e yardım ederek, yeni bir topluluk oluşturur. Bu topluluk yıllar sonrasında New California Republic ismini alacak ve çorak topraklara yayılacaktır.
- Jacob, Marcus'a elveda ederek bilinmezliğe doğru yola çıkar.

2190

- Vault 70 kapılarını açarak ellerindeki 3 adet G.E.C.K'i kullandı. Sonucunda Salt Lake City'nin yıkıntılarından, Yeni Kudüs (New Jerusalem) adı verilen şehir kuruldu.

2197

- 1 Ocak, 06:29: Fallout Tactics başlar. Warrior'ın önderlik ettiği Brotherhood of Steel mangası, Brahmin Wood kasabasını, yağmacıların elinden kurtarır.

2198

- Enclave, yeni Power Armor zırhları dahil olmak üzere yeni teknoloji çalışmalarına başladı. Bunların hiçbiri eski yapım Power Armor ötesine geçemedi. Bazıları ise kullanılmayacak kadar kötüydü.
- Fallout Tactics sonlanır. Warrior'ın önderliğinde BoS mangası, Vault 0 içerisinde

bulunan yapay zeka Calculator'ı ve robot ordusunu yok eder.

2200

- B.O.M.B -002 yörüngesinden çıkarak, Grand Canyon'a çakılır.

2208

- 16 Ocak: Vault Dweller, anılarını yazdıktan sonra Arroyo'dan ayrılarak sırta kadem bastı ve öldü bilindi. Vault Dweller, barınak kostümünü yatağının üzerinde katlanmış bir şekilde bıraktı. Bazıları Vault Dweller'in ruhları tarafından alındığını, bazıları ise zamanının geldiği için ayrıldığını düşünür. Arroya sakinleri, köy yaşlılarının köye rehberlik etmesi gerektiğini düşünmeye başlar.
- Fallout: Brotherhood of Steel başlar. Texas araştırma ekibine bağlı Initiate, Rhombus ve Paladinlerini bulmak için Carbon isimli kasabaya gönderilir.
- Initiate'in Carbon'a varmasının hemen ardından, Vault Dweller buraya gelerek yerleşir.

2209

- Fallout: Brotherhood of Steel sonlanır. Initiate, Vault Dweller'in yardımları sayesinde, Church of the Lost tarafından yıkılmış Los şehri keşfeder. Church of the Lost, şehrin altında bulunan Secret Vault içerisinde kendini imha etme sistemini çalıştırmış ve monorail'i kullanarak dağların altından kaçmaya karar vermişlerdir. Patlama, Attis Ordusunu, Los şehri ve Secret Vault'u havaya uçurur. Bu da bölgedeki Brotherhood of Steel'e bağlı Texas araştırma grubunun sonu olur.

2210

- Vault Dweller'in kızı, Hakunin'in bahçesinde yetişen halüsinojenik bitkileri kullanarak mistik teste başlar. Temple of Trials'ın ilk kısmını tabancasının bozulmasının ardından, zekasını ve çevikliğini kullanarak



hızlıca geçer. Test bittiğinde, Temple of Trials'da değişiklikler yapılmasına karar verilir.

Not: Bozulan tabanca, Fallout 2'nin açılış filminde masa üzerinde görülebilir.

2211

- Frank Horrigan dünyaya gelir.

2215

- Kongre üyesi Dick Richardson, babası olan Başkan Richardson'ın baskıları sayesinde Enclave içerisindeki gücünü artırır.
- Başkan'ın emriyle, Enclave bilim insanları, Power Armor'ın yeni modellerini yapmak üzere çalışmalara başladılar. Bir çok prototip yapıldı ve test edildi.
- Enclave bilim insanları güvenilir bir Power Armor Mark II yapmayı başarırlar. Prototip sonuçları (kazalar... patlamalar... ve tabii ki ölümler) gizlenerek, yeni Başkan'ın moralinin düşmemesi sağlanır.

2227

- Bay Moriarty, İrlanda topraklarından Amerika'ya geldi. Aynı yıl oğlu Colin Moriarty doğdu.
- Uzun yıllar süren çalışmalar ve deneyler-

den sonra Dr. Sebastian, doğal yollardan Ghoul bebek dünyaya getirdi. Kaynak'ın insan (erkek ya da kadın), doğum sırasında ölüyordu.

- İlk başarılı, doğal yollardan Ghoul bebek doğdu. Ghoullerde bulunan radyoaktif kimya nedeniyle, gençliğine bir ay içerisinde ulaştı. Ağzındaki şişmiş ve büyük bezlerden ötürü Measles adı verildi. Bu yıl ile 2253 yılları arasında sadece 3 tane bebek Ghoul doğdu. Nesil yaratma çalışmasında başarı şansı %2 olduğu anlaşıldı.

2228

- Başkentteki Ghouller, insanlar ve Super Mutantların saldırgan tavırları yüzünden, Museum of History'e sığındılar. Underworld böylece kurulmuş oldu.





2231

- Boomers adı verilen grup Mojave çölünde başı boş dolaşarak, sığınma yeri aramaktaydılar. Nellis Air Force Base' keşfeden grup, buraya sığınmaya karar verir.

- Brotherhood of Steel Elder'ı Jeremy Maxson, artık doğuya doğru operasyonların başlaması gerektiği kanaatine vardı. 5 Paladin'i Peterson sığınağını bulmak üzere sefere yönlendi. Sefer lideri Andrea Brixley, bunkerin yerini keşfetti ve kapıdaki kilidi kırarak yerleşmek üzere içeri girdi. 10 yıllık bir süre boyunca o ve adamları doğu bölgesini keşfettiler ve yerel halk ile iyi bağlar kurdular.

2232

- Leonard Boyarsky Vault City'den sürüldü.

2235

- Enclave, Deathclawlar üzerinde, özel bir takım oluşturmak için deneyler ve çalışmalar yaptı.

- Ufak bir grup Ghoul, sayılarının artmasıyla daha sonra adı Gecko olacak bölgeyi kurdular. Akın olarak gelen Ghouller yanla-

rında teknoloji ve bilgi getirerek, gelecek yıl çalışır hale gelecek Enerji Santrali'ni yaptılar. Vault City'nin sakinleri bu büyüyen komşularına artan bir endişe ile bakmaya başladılar.

- Mormonlara kendisini lider olarak kabul ettiren Judah Black, geriye kalanları da yanına alarak Ogden, Utah'a yöneldi. Burada New Canaan adı verilen şehri kurdular.

2236

- Mormonlar, bölgedeki yerel halk ile beraber çalışarak Jericho Water Plant binasını çalışır duruma getirdiler. Böylece New Canaan şehrinin su şebekesi de çalışır hale geldi.

- Enclave'in inşaat ekibi ve Super Mutantlar, Mariposa'nın kazı işine başlar. FEV virüsünü açığa çıkarırlar ve insanlar mutasyondan etkilenir. Frank Horrigan, FEV ile birebir temasa geçtiği için bilim insanlarının isteği doğrultusunda, üzerinde deney yapılması için Enclave laboratuvarına gönderilir.

- Melchior mutasyona uğramaya başlar. Zekasını korumayı başarır ve dönüşümün



farkındalığını anlayarak, diğer Süper Mutantların arasından sıyrılır. Enclave'in FEV virüsü hakkında bilgi toplamak için Super Mutant öldürdüğünü fark eder. Enclave onların icabına bakmadan önce zekasını kullanarak, Super Mutantların kendilerini savunmasını sağlayacak silahları gizler.

- 2236-2238: Horrigan, FEV virüsü yüzünden aşama aşama değişime uğramaya başlar. Fiziksel olarak güç kazanmaya başlar ama bu onu yavaşlatır. Bunun yanında aptal ve tek yönlü düşünen bir Super Mutant'a dönüşür. Onu sakinleştirmek, onunla çalışmak ve bir şeyler öğretmek gittikçe zorlaşmaya başlar. Kısa süreler için bilinci yerine getirilir. Sonrasında kan dökülmemesi için hemen sakinleştirilir.

2241

- Megaton, yağmacılar tarafından saldırıya uğrar. Saldırı sırasında Colin Moriarty'nin babası ölür. Colin, başta babasının işlettiği Moriarty's Saloon olmak üzere tüm mirasın sahibi olur.

- Kuzey California bölgesi, son zamanların en büyük kuraklık dönemini geçirir. Arroyo ve Modoc'taki ekinler zarar görür, birçok Brahmin ölür.

- Mordino Ailesi, Jet' adı verilen uyuşturucunun ilk örnekleri Redding'e sokar.

- Vault City'e giden karavanlara, yağmacı saldırıları başlar.

- 15 Mayıs Fallout 2 Açılış Videosu: Enclave, Vault 13'e belli kod dizileri göndermeye başlar ve merkezi bilgisayara, artık dışarıya çıkmanın uygun olacağını söyler. Leaving the Vault isimli açılış video-sunda, bu kişilerin katledilmesini izleriz.

- 1 günün ardından Vault 13'ün kapıları açılır. Barınak sakinlerini 2 Enclave saldırı takımı karşılar. Saldırı takımı 3 kişiyi öldürür ve geriye kalan tüm Vault 13 sakinlerini ele geçirir.

- Enclave'in hayvan bakıcıları, Vault 13'ün içerisine akıllı bir deathclaw bırakır. Böylece barınağı araştırmaya gelen kişiler, güvenli mesafeden yok edilebilecek, Enclave'in izine rastlanılmayacaktı. Diğer akıllı deathclawlar da, Vault 13'ün çevresine salındı.

- 25 Temmuz, 08.24: Fallout 2 başlar. Chosen One, Temple of Trials'daki mistik sınavına başlar.

2245

- Judah Black, yaşlılıkta dolayı ölür.



2246

- NCR ve BoS, California'nın Core Region olarak bilinen merkez bölgesindeki Enclave tehlikesinden kurtulmak için anlaşma yaparlar. Bu anlaşma daha sonrasında NCR-Enclave Savaşı'na sebebiyet verecektir.

2247

- Jeremiah Rigdon, yaşadığı yüksek ateşli hastalık sırasında rüyasında melek gördüğünü ve kendisinin tanrının bir elçisi olduğunu iddia eder.

2248

- Başkan Tandi, 103 yaşında hastalanır ve ölür. Yardımcı başkan Joanna Tibbet, yeni başkan olarak yemin eder ve yeni görevine başlar.

- New Canaan halkının yarısı Jeremiah Rigdon'un gerçek elçi olmadığına inanmaya başlar. Rahip Mordecai önderliğinde şehri terk ederler.

2250

- Caesar kendisini Roma savaş tanrısı

Mars'ın oğlu olduğunu ilan etti.

- Rahip Mordecai ve 5 kişi New Canaan'a geri döner. Burada New Jerusalem'i yeniden kurmaya çalışırlar.

2253

- Bloomfield'daki nöbetçi robotlar, yarı-aktif durumdadır. Hareket edemezler. Ancak optik lensleri ve sensörleri çalışmaktadır. Sensörler ile Big MT'den (Big Empty) kaçan mahkumlar takip edilir. Öte yandan robotlar Rusty Hooks'u kaale almazlar.

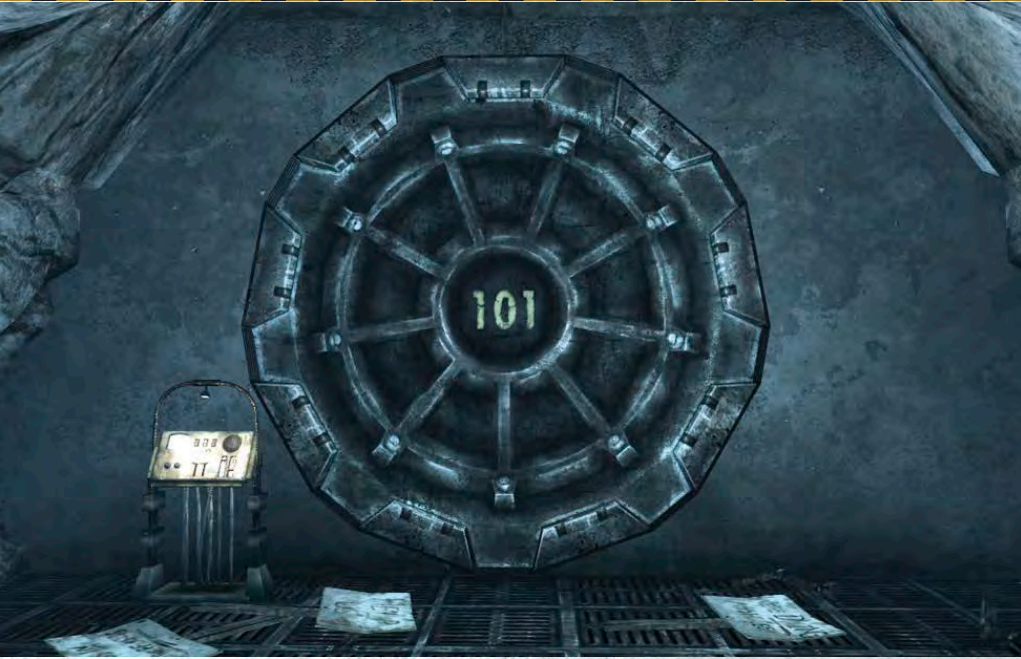
2256

- Chosen One'in çocuğu Angela Bishop sadece 13 yaşındayken, Bishop Ailesinin kontrolünü ele geçirir ve New Reno'daki diğer ailelerin üzerinde güç kazanır.

2257

- Allistair Tenpenny, Fort Constantine'e saldırmak için Tara Fields, Jeff Strayer, Dave, Dukov ve Crowley'i kiralar.

- Lone Wanderer'ın bu yılın ekim ayında, anne rahmine düşmüş olması gerekiyor.



2258

- Fallout 3 başlar. Lone Wanderer, Jefferson Memorial'de, James ve Catherine'ın çocuğu olarak dünyaya gelir. Catherine, Lone Wanderer'ı dünyaya getirirken ölür.
- Karşınının ölümü ile perişan olmuş James Project Purity'yi iptal eder. Çocuğunu da yanına alarak, Paladin Cross'un yardımı ile Megaton üzerinden Vault 101'e ulaşır.

2260

- Citadel'deki jeneratör aşırı yüklenmesi sonucu, yapay zekaya sahip medikal robot Sawbone'un programları zekasının ötesinde bir noktaya ulaşmasını sağlar. Bu da onun insan efendilerinden hoşlanmamasına sebep olur.

2265

- Little Lamplight'ta yaşayan 7 yaşındaki bir kız çocuğu, kolu uzunluğunda bir bıçakla mole rat öldürür. Kızın bu başarısı sonucunda lakabı Machete olur.

2267

- Great Khans, Mojave çölüne varır.
- Regulators, Capital Wasteland'de ortaya çıkar.

2268

- Vault 101'in teknisyeni, Stanley Armstrong, Dean Electronics'in bir kopyasını kaybeder.
- Stanley Armstrong, Andy isimli robotun yardımıyla, Vault 101'in su arıtma cihazını (Water Chip) tamir eder.

- Lone Wanderer, Vault 101'deki 10. doğum gününü kutlar. Hediyeleri arasında, Pip-Boy 3000, baseball şapkası, doğum günü şiiiri, Barbar Grogbak çizgi romanı, poğaçaya ve BB gun vardır.

2270

- Mojave'nin kontrol altına alınması. General Kimball'ın komutasındaki NCR kuvvetleri, Bullhead City çevresindeki kabileleri yok etti.

2274

- NCR gözcüleri Hoover Dam'e ulaştı. Mr. House 3 farklı kabileyi bir araya getirip bunlara Three Families adını verir. NCR gözcüleri, Las Vegas'ın yıkıntılarında ulaşmayı beklerken karşılarında çölün ortasında ışıl ışıl parlayan bir şehir bulurlar. Haberler hızla yayılır ve New Vegas'a turist akını başlar.

- Hoover Dam yeniden çalışmaya başladı. Bu sayede Strip ışıl ışıl parladı. Meraklı NCR vatandaşları, Strip'i keşfetti ve kumar turizmi gelişmeye başladı.

2276

- Henry Casdin ve birkaç Kardeşlik üyesi, Citadel'den ayrılarak Brotherhood of Outcasts'ı kurarlar.

- Mojave çölünde Elder Elijah'ın önderliğindeki BoS ekibi NCR'dan beklenmedik bir darbe alırlar. HELIOS ONE, NCR Operasyonu: Sunburst sırasında NCR kuvvetlerinin eline geçer.

2277

- Harold, başkente gelir. Kendisine tapacak birkaç insanla karşılaşır ve bu insanlar Treeminders olarak bilinecek küçük ve gizli

tarikatı kurar. Harold'ın geldiği alanda birçok çiçek açmaya başlar ve çevre, çorak toprağa rağmen yeşillenmeye başlar.

Not: Fallout 3'ün ilerleyen safhasında karşımıza çıkan Harold, bize kendisini öldürmesi için bir görev verir. Oasis etrafına yerleşmiş halk çeşitli yöntemler söylerler. Aralandan Harold'a en az acı verecek yöntemi seçersek onu huzura kavuşturmuş oluyoruz. Belki de bundan sonra Harold'ın ağaç bedeni tüm Çorak Topraklara yayılıp eski dünyamızı bize geri getirecek olabilir (Editörün notu).

- 17 Ağustos, 09.04 Fallout 3 başlar. James, Vault 101'den kaçar. Oğlu/kızı olan Lone Wanderer, babasını aramak için yeryüzüne, yolculuğa çıkar.

- Wernher isimli köle, halkına yardım bulmak amacıyla bir el arabasıyla The Pitt'ten Capital Wasteland'e gelir. Burada The Pitt'in kaderini değiştirecek ve insanlarına yardım edecek Lone Wanderer ile karşılaşır.

- Brotherhood Outcasts, Capital Wasteland içerisinde bulunan Virtual Strategic Solutions tesisindeki kıymetli teknolojik aletleri ele geçirmek için yardım aramak-





tadır. Lone Wanderer, ekibe yardım ederek Anchorage Reclamation simülasyonunun önemli parçalarını elde eder.

- Lone Wanderer, babasını bulmak amacıyla Megaton'a girer ve Craterside Supp-ly'da Moira Brown ile tanışır. Moira, Lone Wanderer'ın yardımı ile Wasteland Survival Guide kitabını yazmak istemektedir. Kitap bitirildiğinde, ünü tüm kitayı dolaşır. Kitabın kopyaları 2281 yılında Mojave çölünde bile bulunur.

- Doctor Weston Lesko, Marigold istasyonunda ilk deneylerine başlar. Radyasyon yüzünden devleşmiş karıncaları küçültmeye çalışırken, yanlışlıkla onları ateş karıncalarına çevirir. Bu olay Grayditch kasabasının yıkımına yol açar.

- Lone Wanderer'ın babası James, Albay Autumn'ın engellemeye çalıştığı Project Purity için kendisini feda eder. James'in babası sayesinde birçok insan kurtulur.

- Fallout 3'ün temel hikayesi sona erer. Lone Wanderer, Enclave'in sabotaj istemini dikkate almayarak Project Purity'yi aktif hale getirir. Capital Wasteland bu proje ile tamamen değişir. Adams Air Force Base ya da Citadel yok edilir. (Oyuncunun kararlarına göre değişiklik gösterir). Başkentte bulunan BoS ekibi, Capital Wasteland'in su ihtiyacını karşılamaya başlar. Enclave'in Mobile Base Crawler adını verdiği hareketli

karargahı yok edilir.

- Madison Li, Capital Wasteland'den ayrılarak, Commonwealth'e doğru yola çıkar.
- Duchess Gambit adındaki buharlı gemi, Potomac Nehri'nden aşağıya devam ederek Alexandria Arms'ın güneydoğusunda demirler. Gemici, gezginlere Point Lookout'a gitme fırsatı sunar. Lone Wanderer, savaş öncesi ganimetleri ele geçirmeyi amaçlasa da, bölgeye ulaştığında 2 farklı grup arasındaki kan davasını çözmesi gerekir.
- Dünya, Lone Wanderer'ın çalışmaları sonucunda kurtulmuştur. Lone Wanderer, Capital Wasteland'in kuzeyinde, Zeta isimli uzay gemisi tarafından kaçırılır. Dünya'nın geçmişinden kaçırılan insanların yardımı ile Zeta'nın yakınındaki diğer uzay gemisi yok edilir.

Not: Fallout 3'ün birçok farklı sonu ve 5 farklı DLC'si olduğu için hikayenin gidişatında, oyuncunun yapacağı hareketlere göre değişiklik olabilir. Yukarıda Fallout 3'ün başlangıcı ve bitişi arasında anlatılan olaylar, temel hikaye ele alınarak hazırlanmıştır (Editörün notu).

- 11 Ekim - Fallout: New Vegas açılış: Courier, Benny tarafından pusuya dü-



şürülerek kafasından vuruldu. Goodsprings mezarlığında, sığ ve işaretless bir mezara gömüldü. Victor adlı robot Courier'i bularak, onu Doktor Mitchell'in güvenli kollarına emanet etti.

- 19 Ekim, '08:00 – Fallout: New Vegas başlar: Courier'in bilinci yerine gelmeye başlar. Mitchell'in Goodsprings'deki evinden ayrılarak, intikam için Benny'nin peşine düşer.

- Courier, Sierra Madre'de gala olacağını yayınlayan bir radyo mesajı yakalar. Bu mesaj onu artık kullanılmayan Brotherhood of Steel sığınağına götürür. Burada Dog tarafından yakalanarak Sierra Madre'ye götürülür. Sierra Madre içerisindeki diğer hayatta kalanlarla, Elijah'ın kurallarına uymak zorundadır. Courier, kontrolü Elijah'ın elinden alarak Mojave çölüne dönmenin bir yolunu bulur.

- Garip bir uydu Mojave Drive-in'e çakılır. Courier bölgeye ulaştığında, uyduyu incelemeye karar verir. Gece uyduyu incelerken, üzerindeki bir ışınlanma cihazını aktif hale getirir ve kendisini Big MT'de (Big Empty) bulur. Courier, Big MT içerisindeyken ters giden bir deney sonucunda Cyborg'a dönüşür. Beyni, kalbi ve omurgası gelişmiş teknolojik parçalarla değiştirilir. Courier, eski Big MT çalışanları tarafından oluşturulmuş Think Tank ekibi ile tanışır. Ekip, Mobius'tan kurtulması halinde Courier'e yardım edeceklerini söyler.

Courier, yapay zekayı devre dışı bırakarak, eski bedenine geri döner.

- Ulysses, Courier ile Divide'da buluşur. İki kurye, kadim bir bayrağın altında, dünyanın sonunda savaşır.

- Fallout: New Vegas sona erer. Birçok farklı sona sahip olan oyun, Courier'in kararlarına göre şekillenir.

2297

- Moira Brown, Lone Wanderer'in 2277 yılında başından geçenleri bir anı defteri olarak hazırlamaya başlar. Brown aynı tarihte, Lone Wanderer'in biyografisini yazmaya çalışır.

2316

- New Reno'daki Bishop ailesinin lideri, Chosen One'in çocuğu, gerçek babasını bilmeden hayata gözlerini yumar.

2377

- Vault 101 PA System'in hesaplamalarına göre bu yıl içerisinde Kuzey Amerika kıtası yeniden yaşanabilir bir hale gelir.

2910

- Big MT, sonik saldırıya uğrar. Saldırı Blind Diode Jefferson tarafından önlenir.

■ Özyay Şen

FRPNet Fallout Editörü

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK OKUNAN



BİLİM VE TEKNOLOJİ DERGİSİ POPULAR SCIENCE'İ

iPhone/iPad ve ANDROID
CİHAZLARINIZDA
OKUMAK İÇİN HEMEN İNDİRİN



Apple, Apple logosu, iPhone ve iPad Apple Inc.'in ABD'de ve diğer ülkelerde tescilli ticari markasıdır. App Store Apple Inc.'in servis markasıdır.

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi

