

#225 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL



TOM CLANCY'S THE DIVISION

40 POSTER 64 STICKER

DERGİNİZ
ARTIK

5₺

EKİM 2015 SAYI 10 FİYATI 5₺

blue iFan

TOKIO
HOTEL

A'dan Z'ye

Demi

Miley

ZAC
EFRON

Unutulmaz inciler

Lana
Del Rey

5SOS

5SOS

YAZ BITTİ

yeni Albüm

YAĞMURU BAŞLADI

CHRIS
HEMSWORTH

Zaman Tüneli'nde

HARDWELL

5SOS

konsere geri sayım



DAVID
GILMOUR

İtalya'da izledik!

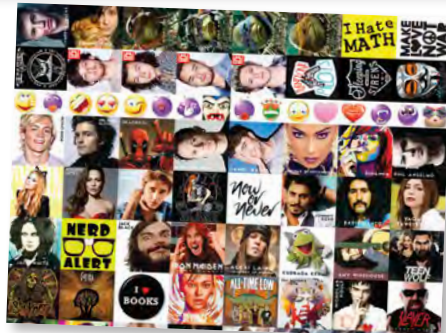
JAMES
FRANCO

Porto'da

5SOS

10 KİŞİYE LITTLE MIX CD'Sİ HEDİYE

40 POSTER
64 STICKER



EKİM
SAYISI
BAYİLERDE

f /bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr



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

Yeni Sezon

Havaların soğumaya başladığından anlayabileceğiniz üzere yeni oyun sezonu açıldı arkadaşlar. Adımıza güzel bir açılış oldu çünkü açılışı Türkçe FIFA 16'yla yaptık. Evet bu yıldan itibaren FIFA, tam Türkçe desteğiyle yola devam edecek. Bu, Türk oyun sektörünün günden güne geliştiğinin bir kanıtı. Yani demek istiyorum ki "Orijinal oyun almaya devam"... :)

Ne var ki bu yıl FIFA yerine, başka bir oyunu kapağa taşımayı tercih ettik: The Division. Açıkçası Tom Clancy'nin bu yeni oyununu biraz ihmal etmiştik. O yüzden "Arayı kapatalım" dedik ve sizin için süper bir The Division konusu hazırladık. Enes yazdı, 52. sayfada...

Bunun dışında, "eski topraklar" için kapsamlı bir Heroes of Might & Magic konusu hazırladık. Onu da Ertuğrul yazdı, 38. sayfada...

Bir de duyurumuz var sizin için: Bundan böyle LEVEL DVD'yi cloud üzerinden yayınlacağız. www.level.com.tr/dvd adresi üzerinden ulaşabileceğiniz "sanal DVD'miz" hakkında detaylı bilgi 23. sayfada... Sorularınız içinse level@level.com.tr adresine bir mail atın lütfen.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



“Filmler üzerine kurulu oyunlar mı daha kötü oluyor yoksa oyunlar üzerine kurulmuş filmler mi? Ya Warcraft da böyle olursa?”



Tuna

@apeiron

Genele vurduğumuzda sanırım oyunların filmlere dönüşmesi daha sancılı sonuçlar veriyor. Mad Max de biraz istisnai bir durum oldu; çok da güzel malzeme vardı adamlarda, işleyememişler...



Emre

@eoztinaz

Geçtiğimiz dönemlerde gördük ki -aralarında istisnalar elbette var- bugüne kadar yapılmış birçok oyun filmi tam anlamıyla vasattı. Hele ki ortada Uwe Boll gerçeği varken... Ama nedense bundan sonraki dönemlerde çıkacak olan oyun filmlerine daha özen gösterecekleri kanısına sahibim. Warcraft'a gelecek olursak; Blizzard'ın Legendary Pictures ile çalıştığını öğrendiğimden bu yana umutlarım tavan yapmış durumda.



Cem

@cem_sanci

Hollywood'un ve oyun yapımcılarının bu sevdadan vazgeçmesi lazım çünkü ikisi de çok farklı alanlar. filmi yapan yönetmen ve filmdeki oyuncular kendi yorumlarını kullanan apayrı sanatçılar, oyun yapımcıları da kendi yorumlarını kullanan başka sanatçılar... İki ekibin de aynı hissi yaratacak bir eser ortaya çıkarabilmesi kolay iş değil, her seferinde de çuvallyorlar. Oyundan keyif alan filmi beğenmiyor, filmi beğenen aynı hissi oyunda yaşayamıyor. Mona Lisa'nın heykelini yaptırdıktan sonra sonra karşısına geçip izleyince resimde karşılaştığımız tutkunun ve gizemin ayısını görmeye çalışmak gibi, umutsuz bir eylem bu. İkişi farklı alanlar.



Ertekin

@ertekinbayindir

Her ikisi de... Ama Warcraft'tan umudum çok yüksek. Blizzard aktif olarak var çünkü projenin içinde. Ama eğer aynı kapıya çıkarsa, yani Blizzard da bize ters köşe yaparsa, söyleyecek sözüm kalmaz...



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Şimdi en iyisi ne onu biliyoruz; Çizgi Roman'dan sinemaya uyarlananlar. Aslında ondan da iyisi, örneği az da olsa, kitap-tan filme uyarlananlar oluyor. Fakat oyundan filme geçiş tam bir kabus. Prince of Persia faciasını halen unutmadım, unutturmayacağım. WoW'un da çöp olma olasılığı bir hayli yüksek. Hele ortaya çıkan o ilk ham görüntülerden sonra gerçekten beklentim yok. Oyunu yapanla, filmi çeken aynı kişi olsa böyle bir sorun olmaz gibime geliyor ama işte, yapacak bir şey yok.

LEVEL

#225 Ekim 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

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 Söngü ertugrul@level.com.tr
İpek Atcan ipek@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

YÖNETİM

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

Kurumsal İletişim Müdürlüğü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

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

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

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

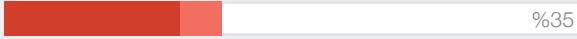
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

FIFA 16 çıkar da oynamaz mıyız! Hemen daldım Ultimate Team'e. Özellikle de yeni Draft modu beni uzun süre oyalayacak gibi...

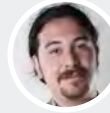
Diablo III: Reaper of Souls



FIFA 16



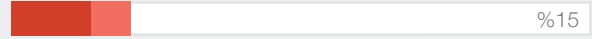
Threes



Ertuğrul Sıngü

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain hayatıma fena girdi. Uzun saatler harcadığım oyun yüzünden başka bir şeyin pek yüzüne bakmadım.

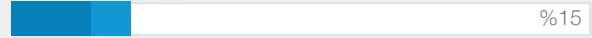
Heroes of Might & Magic VII Beta



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



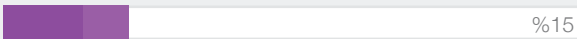
Party Hard



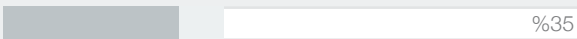
Kürşat Zaman

Yahu ben bu The Long Dark'ı nasıl bu kadar geç keşfetmişim? Yani gerçekten "hayatta kalma" hissini bu kadar iyi verebilen bir oyunmadım ben arkadaş.

DiRT Rally



The Elder Scrolls IV: Oblivion



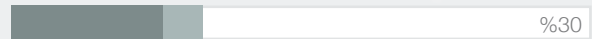
The Long Dark



Tuna Şentuna

MGSV'i uzun zamandır beklediğimden ötürü diğer oyunlara yeterli özeni gösteremedim belki de; gelecek aylarda Destiny'deyim!

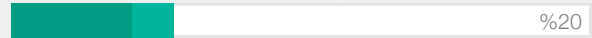
Mad Max



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



Destiny: The Taken King



40 POSTER 64 STICKER

DERGİNİZ
ARTIK

5₺

EKİM 2015 SAYI 10 FİYATI 5₺

blue iFan

TOKIO
HOTEL

A'dan Z'ye

Demi

Miley

ZAC
EFRON

Unutulmaz inciler

Lana
Del Rey

5SOS

5SOS

YAZ BITTİ

yeni Albüm

YAĞMURU BAŞLADI

CHRIS
HEMSWORTH

Zaman Tüneli'nde

HARDWELL

5SOS

konsere geri sayım



DAVID
GILMOUR

İtalya'da izledik!

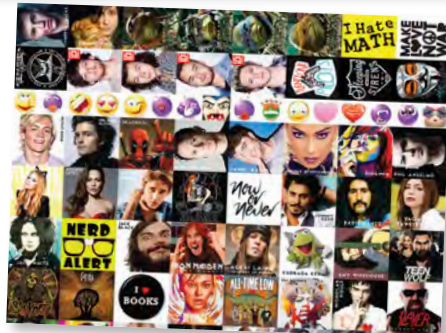
JAMES
FRANCO

Porto'da

5SOS

10 KİŞİYE LITTLE MIX CD'Sİ HEDİYE

40 POSTER
64 STICKER



EKİM
SAYISI
BAYİLERDE

f /bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr



30



65



68



72

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

İLK BAKIŞ

- 28 Total War: Warhammer (Analiz)
- 30 DiRT Rally (Test)
- 31 Universe Sandbox 2 (Test)
- 32 Interstellar Rift (Test)
- 33 Dead Realm (Test)
- 34 Phantasmal:
City of Darkness (Test)
- 35 Bierzerkers (Test)

36 Astronot

DOSYA KONUSU

- 38 Heroes of Might & Magic
- 52 Tom Clancy's The Division
- 45 Mobil
- 50 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 60 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- 65 FIFA 16
- 68 Mad Max
- 72 Forza Motorsport 6
- 74 Act of Aggression
- 76 Pro Evolution Soccer 2016
- 78 Destiny: The Taken King
- 79 Stasis
- 80 Armello
- 81 Tearaway Unfolded
- 82 Anna's Quest
- 83 You Must Build a Boat
- 84 Satellite Reign
- 85 Beyond Eyes
- 86 Shadowrun: Hong Kong
- 87 I Shall Remain
- 88 Niko: Through the Dream
- 89 Grandia II: Anniversary Edition
- 90 Dishonored: Definitive Edition
- 91 Lovers in a Dangerous Spacetime
- 92 Disney Infinity 3.0
- 93 Grow Home

94 Anarşist

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 108 ESL
- 110 Kare
- 114 LEVEL 226

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

İKİNCİ KEZ

Evet, ikinci kez yazıyorum sana Tuna Abi. N'aptın görüşmeyeli? Bir Amerika yolculuğu oldu ondan haberdarım, umarım güzel vakit geçirmişsindir. Arabanın da çok havalı olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Neyse, çok uzatmadan sorulara geçeyim.

Tekrar hoş geldin Barış.

Amerika'ya şöyle bir baktım, geldim. Çok şahane memleketmiş. Adamlar her şeyi insanlar için yapmış. (Bizde insanlara zorluk çıksın diye yapılır çoğu.) O gördüğün araba da oranın Şahin'i. Nereye dönsen Camaro... Öf!

1. En merak ettiğim soru sanırım bu... Eskiden oyun oynarken aldığımız zevki, heyecanı artık neden almıyoruz? Oyun dünyasında ne değişti de oyunlar artık eskisi kadar zevk vermiyor? **Bu konuya daha önce değinmiştim. Olay aslında oyun dünyasındaki değişimden çok, kendimizde olan değişim. Birçok şeyi ilk defa denediğimizde, ikinci kez denediğimizden çok daha**

fazla keyif alırız çünkü o kavram yenidir. Oyun dünyasına girdikten sonra da yavaş yavaş iş alışkanlığı dönmeye başlıyor ve aslında 3 sene önce görünce bayılacağın bir oyunu, 3 sene boyunca oyun oynadıktan sonra görünce o kadar da çok etkilenmiyorsun. Durum budur.

2. Fallout 4'ün içerikleri her ne kadar iyi olsa da, fragmanda gördüğümüz grafiklerle çıkarsa başarılı olur mu?

Olur çünkü her şey grafik demek değil; hele ki günümüzde artık grafiksel kalite belirli bir sınırın üzerine çıkamazken. O grafik mevzu, grafik teknolojisinin daha ivmeli bir şekilde geliştiği dönemde önemliydi ama şimdilerde olay oynanışa döndü.

3. GTA'nın yeni oyununda bulunacağımız şehri seçebilecek olsaydınız hangi şehri seçerdiniz?

GTA has bir Amerikan oyunu olduğu için yine bir Amerikan şehri seçmek lazım. Chicago mu desem acaba...

4. The Last Of Us 2 çıkıyor diye bir haber gördüm geçenlerde... Eğer çıkarsa ilk

oyunda yakaladıkları başarıyı tekrar yakalayabilirler mi?

Valla bana sorarsan olur. Adamlar çok başarılı.

5. Big Boss geri gelsin artık! En zevk olarak okuduğum bölüm orasıydı. (Evet bu bir soru değil.)

Big Boss'un ikilisi birbirlerini boğdu sanırım, ses seda yok onlardan.

6. Gelmiş geçmiş en sıkı hikaye hangi oyundaydı sizce? Bence Max Payne 2... Bioshock serisini sevmişimdir hep. Cevaplarsanız mutlu, yayınlarsanız aşırı mutlu olurum. Parantezlerin Şefi'nin geri dönmesi dileğiyle.. Kendinize iyi bakın LEVEL ailesi!

Görüşürüz Barış, tekrar yaz.
Barış YILDIRIM

UNKNOWN

Selam Tuna Abi. N'aber, iyi misin, nasıl gidiyor? Ülkenin şu anki durumu içinde nasıl iyi giderse... Neyse sana yine bir çift sorum var adamım.

Adamım mı? "Hey man!" gibi mi? Gerçek hayatta adamım deyip dursak çok saçma olmaz mıydı... "Bayım" diye de hitap edelim hatta bence. Yaşasın Amerika!

1. Korku oyunlarını sevmem ama neden-

"Olur çünkü her şey grafik demek değil; hele ki günümüzde artık grafiksel kalite belirli bir sınırın üzerine çıkamazken"

Daha çok LEVEL!

Selamlar Tuna Abi. Ben Hilmi, Eylül ayı sayısında Ali DEMİR adlı arkadaş bir resim yollamıştı, LEVEL dergilerinin olduğu bir resim; ben de bu resme cevap olarak size bunu yollamak istedim. O resme şaşırduğınızı gördüm, bir de buna bakın. Umarım görürsünüz. Sizleri seviyorum. Bu resim de bunun en büyük kanıtı!

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



se Until Dawn bu sefer hoşuma gitti. Bu oyuna alternatif neler bulurum PS3 için?
PS3 için alternatif korku oyunu...

Outlast çıktı mı PS3'e? Çıkmadı mı? Tamam başka da korku oyunu bilmiyorum zaten; kalbim kaldırmıyor. (Yere yığılıveriyorum.)

2. Big Boss geri dönüyor, hatta Kıbrıs'ta (Benim memleket.) PS4 ve PC için çıktığını biliyorum ancak PS3'de de var mıdır?
Big Boss derken, bizim eski bölüm mü?

Değil. O zaman MGS V demek istedin sanıyorum ki. PS3'te yok o, PS4 almalısın belki de?

3. Üniversiteye girebildim en sonunda. Güç oldu ama oldu ve ailem ödül olarak yeni telefon alacak, ne önerirsin? Ben Samsung Galaxy A7 ve LG G3 arasında kaldım.

PS4 alsalar? Olmadı LG G4. G3 mü olacak illa...

4. Bir de düşük sistem gereksinimi isteyen ve efsane olan PC oyunlarından ne önerirsin?

Hah en sevdiğim soru tipi. Ben dün en sevdiğim soru tipini hatırlayamazken, efsane ve düşük sistem gereksinimi olan oyun sorusu geli- Bioshock 2!

Kendine iyi bak Tuna Reyiz.

Dergideki herkesi teker teker yanaklarından öp, bir de postamı yayımlarsan iyi olur, ben kaçtım!

"Hey adamım Tuna Reyiz." desen bana yolda, muhteşem bir sırtıma görebilirsin benden zira böyle bir şeyi bir daha duyamayacağımı bilerek sana döneceğimdir. Döneceğimdir dedim, düşün o kadar vahim durum.

Berke UÇKUN

BAŞIMIZ SAĞ OLSUN

Selamlar Tuna Abi. Nasılsın? İnşallah iyisindir. Öncelikle şunu söylemek istiyorum. Tüm şehitlerimize Allah rahmet eylesin. Ailelerinin başı sağ olsun.

Evet ülkenin tam olarak çivisi çıktı. Eleştirilrimi burada yapmayacağım, sana katılarak baş sağlığı diliyorum ben de.

1. Eniştemle bu konuyu konuşmuştu. PlayStation 1 çıktığı zamanlar insanlar şaşırmışlar. Atariden sonra o kadar güzel grafikler görünce şaşırıp kalmışlar. Benim de eniştem o zamanlar öğrenciymiş. Ev arkadaşları ile birlikte

para biriktirip bir tane almışlar. Yanına da Resident Evil ve Silent Hill almışlar. Hangisi olduğunu hatırlamıyorum ama birinde bir odada sıkışıp kalmışlar ve 1 ay boyunca o odadan çıkamamışlar. Bende merak ettim sormak istedim. Sen o zamanlar bu iki oyundan birini oynamış mıydın? Tabi oynadysan da nasıldı?

Aslında PS1 çıktığında PC'ler de hiç fena seviyede

değildi lakin PS1'e öyle bir oyun desteği geldi ki tüm PC'ler yerine çakıldı. RE ve Silent Hill'ı ben de oynadım elbette çıktıkları gibi. Dönemi için ikisi de iyiydi elbette ama asıl Resident Evil 2 mükemmeldi.

2. Ben Counter hayranıyım. Küçükken kuzenlerimle saatlerce oturup onu oynardık. (Daha doğrusu ben izledim, onlar oynardı.) Ben de sana soruyorum Counter-Strike: Source alayım mı? Yoksa GO yeterli mi? İçimden almak geçiyor...

CS: GO varken artık Source alınmaz diye iddialı bir cümle kuracağım. Çok iddialı olduysa mail atın. Nedense çok sorum olmuyor. Yayımlarsa-

"CS: GO varken artık Source alınmaz diye iddialı bir cümle kuracağım. Çok iddialı olduysa mail atın"

niz da fark etmez, yayımlamasanız da fark etmez. Sadece cevap istiyorum. I need answers!

Tamam kızma Sami Umut. Ya-yımladık bak, problem çıkmasın istedik. Ah, vurmasana ya!
Sami Umut DENİZ

LEVEL PARADOKS

Merhaba Tuna Abi. Dexter izlerken birden aklıma LEVEL'a mesaj bırakmak geldi. Bıraktım diziyi başladım yazmaya. Nasılsın, iyi misin? Bu kadar oyunun içinde kötü olmak... Neyse sorulara geçeyim.

Dexter izlerken bizi hatırlatan öge ne oldu, çok merak ettim. Seri şekilde ölen suçlular mı? Kan mı? Dexter'in ruhsuzluğu mu? NE O YUSUF?!
(Pardon.)

1. Koskoca yaz geldi, geçti. Yazın yaptığın en çılgınca şey neydi? Yaz sana beklediğini verdi mi?

Sorma, bitti gitti valla ya. Ama şa-hane bir Amerika seyahati yaptım, o yüzden iyi geçti diyebilirim rahatlıkla.

Geçen ay bir de Daçça tatili patlattım üstüne söylemesi ayıp, iyice keyifliyim.

2. LEVEL 224'te GTX 950 incelemesinde başlıkta fiyat performans konusunda iddialı olduğunu söylemişsiniz ama eksiye fiyat yazıyordu. Nasıl bir paradokstur bu?

İşte o yazıyı yazan arkadaş yazının sonlarına doğru bir anda borsada tüm parasını kaybedince fiyat pahalı geldi, diye toparlasam inanır mısın acaba? Başka cevabım yok zira...

3. Yıllardır oyun oynayıp inceliyorsunuz. Tabii her zaman kaliteli oyunlar olmuyor, saç baş yolduracak oyunlar da geliyor örneğe. Hiç, "yeter artık, bıktım!" dediğin oldu mu?

Olmaz mı... Hele artık kötü oyun-na tahammül sınıırım son derece düşük. Ağzına yüzüne vurasım geliyor oyunun. Dijital olsa da vururum!

4. Küçüklüğünde hayalindeki meslek neydi? Şimdi şunu yap-sam süper olur dediğin bir meslek var mı?

Şunu samimiyetle söyleyebilirim

"İnsanlar, "makine mühendisi olmak istiyorum" dediği dönemde ben halen süper kahraman olacağıma inandığım için küçüklüğümde geçerli bir hayalim olmadı"

ki benim kafam çok geç çalıştı. Yani insanlar, "makine mühendisi olmak istiyorum" dediği dönemde ben halen süper kahraman olacağıma inandığım için küçüklüğümde geçerli bir hayalim olmadı. Hatta üniversite sınavına hazırlanırken bile o kadar amaçsızdım ki, "İşletme olsun bari..." deyip o yöne saptım, neyse ki kazanamadım!

5. GTA IV'ün araba sürüş fiziklerinin hâlâ mükemmel ve eğlenceli olduğunu düşün-en sadece ben miyim? Gerek hızlanma, gerek virajlarda verdiği tepkiler gerçeğe yakındı. GTA V'te de bunu bekledim ama çok daha yüzeysel bir sürüşle karşılaştım. Sence nedeni oyunun daha fazla satılması için kitlenin değiştirilmesi midir?

Bence GTA V'te araçlar fena hareket etmiyor? Sırf şunu söyledin diye GTA IV'ü açıp bakasım geldi ama diski bulamadım.

Bu kadar soru yeter herhalde. Gelecek aylarda aklıma geldikçe yazarım. Bol oyunlu günler size...

Eyvallah Yusuf, sağlıcakla kal.
Yusuf YEŞİL

HEP OKUL

Kolay gelsin Tuna Abi. Hazır okulların açılmasına az kalmışken biraz sohbet edelim dedim. Dürüst olmak gerekirse nasıl giriş yapacağımı bilemedim. (Press "Enter" to skip.) **Enter'a bastırarak kadar uzatmamışsın, problem yok. Geç otur, biz seni ortama hazırlarız. (Sahne makyajına hazır mısın?)**

1. Abi bu sene lise 2. sınıfa geçtim ve bu yılı sağ salım atlattıysam PS4 ve yanına iki tane de oyun alacağım. Senin favori oyunların varsa ne oyun önerirsin?

Ooo, PS4 geliyor demek! O zaman yanına şöyle bir The Last of Us Remastered çek, bir de MGS V iyi gider.

2. Türkiye'de "elektronik dans müziği"ne çok önem verilmediğini düşünüyorum. Herkes ya pop havası ya da metalmi kafası. (No offense.) Türkiye'de de bir Tomorrowland falan olsa iyi olurdu.

Elektronik dans müziği hafiften popla karıştı, onun da etkisi var fakat sana bu dediğinde hak verebilirim. Türkiye'de elektronik müzik festivalleri

olmuyor değil; sen kaçırıyor olabilir misin acaba?

3. Sevdiğin bilim kurgu-fantezi türünde kitaplar varsa bir iki tane önerebilir misin?

Hemen önereyim. Dune, Kara Elf Üçlemesi, Güz Alacakaranlığının Ejderhaları, Anubis Kapıları (Zor bulursun bunu.), Hyperion (Türkçesi var mı bilmiyorum.), 2001: Uzay Efsanesi, Solaris.

Daha mutlu ve huzurlu günlerde görüşmek üzere, hoşça kal abi.

Umuyorum ama gelecek pek de parlak gözüküyor Emir. Görüşürüz, kendine iyi bak...

Emir Anıl BODUR

FROM DC FAN!

Merhaba Tuna Abi, umarım mutlusunuzdur; ben sizi yaklaşık iki buçuk senedir takip ediyorum ve uzun zamandır yazmak istiyorum, erteleye erteleye bugüne denk geldi. Ben insanların Google'a yazıp bulabilecekleri sorular yerine sizin zevkleriniz gibi şeyler hakkında sorular soracağım, lafi daha da uzatmadan başlayayım.

2.5 sene sonra yazman tam olarak "Geç olsun, güç olmasın" sözüne güzel bir örnek. Google soruları konusunda da aslında şöyle bir şey var; burada benim cevaplarımı merak edenler olduğundan o "kolay soruları" sorabiliyorlar. Çok garip bir durum değil anlayacağın...

1. Abi başlıktan da anlayabileceğin üzere ben bir DC Comics fan'ıyım ve aslında bu mektubu atmanın en büyük sebebi bu. Abi Marvel mı, DC mi?

Başarılı ürünler sunan iki firma arasında seçim yapmak bana hiç mantıklı gelmiyor. DC'den Batman'i, Flash'ı, Green Lantern'ı seviyorum diye

Marvel'a gıcık olacak değilim. İki tarafta da çok şahane isimler var.

2. İlk 3 sorumu ve çizgi romanlara ayırdım, abi senin favori süper kahramanın kim? Şahsen benimki Batman veya Deadpool.

Deadpool bende de üst sıralarda ve her ne kadar yerin dibine geçmiş olsa da Spawn'a karşı da büyük sempatiyim vardır.

3. Ülkemizde Marvel'ın daha popüler olduğu gün gibi ortada, sence bunun sebebi nedir abi? Çevremde kime sorsam "Marvel candır", "Sen zevksiz misin?" gibi cümlelerle karşılaşıyorum. (Yaşım 13.)

O biraz da sinema endüstrisinin Marvel filmlerini pompalamasıyla oldu. Marvel'ı sevmemek olmayacağı gibi, DC'yi sevmemek de olmaz!

4. Geçelim oyunlara abi. Herkes PS4, Xbox One için oyun tavsiyesi ister ben fark yaratıyım dedim ve soru geliyor: Bana bir browser oyunu önerir misin? Happy Wheels olmasın lütfen, çok çektik ondan.

Browser oyunu mu? Vay! Hiç böyle soru gelmemişti... Browser'da Agar.io dışında bir şey oynadım mı, emin ol hatırlamıyorum. Yani evin içi konsol, PC kayıyor, browser oyunu da oynamayayım artık bence.

5. Abi bana her saniyesinde eğlenebileceğim bi' oyun söyler misin? PS3'te ve PC'de oynuyorum. Shoot'em Up veya MOBA türü olabilir.

MOBA diyorsan hemen Heroes of the Storm derim. PS3'te de oyun yok artık, bitti o.

6. Abi yine çizgi romanlardan oldu kusura bakma ama okuduğun en iyi Batman çizgi romanı hangisi? Ben neredeyse tüm Batman çizgi romanlarını okudum. (Belki okumadığım da vardır, sen de öneren mutluluk olurum. [İngilizce kitap okuyacak kadar biliyorum önemli değil]) Ama beni en çok etkileyenler The Killing Joke ve Batman R.I.P. Ya seninki?

Emin ol tüm Batman çizgi-romanlarını okumadın. Ben de okumadım ve okumaya niyetim de yok zira çok tekrar var artık, içim bayıldı. Ha bire Bruce Wayne'in ailesinin ölümüdür, Penguin'dir, Joker'dir. Tamam yani, yetti. JBC Yayıncılık'tan çıkan Baykuşlar Divanı çok efsaneydi ama, okumadıysan direkt atla üstüne.

7. Abi en sevdiğin yemek hangisi?

Buraya bir üçlü gireceğim: Manti, taze fasulye ve yaprak sarma! Taze fasulye hafif şekerli olacak, kılıç falan olmayacak; yaprak sarma da ıslak olacak, kurusuna tahammülüm yok!

8. Abi en değer verdiğin oyunlar nedir? Benim Fallout, God of War ve Final Fantasy; kendilerini evimde cam fanusta saklarım.

Benim için değişken bir konu bu ama bende de Bioshock bayağı önemli bir noktada.

Sorularım bu kadardı, cevaplarsanız Riddler'in bir gizemini çözmüş gibi olurum ve senin hakkında tüm meraklarım gider. Umarım cevaplarsınız ve

yayımlarsınız. Bu bana bir doğum günü hediyesi olur (Çaktırma abi doğum günüm Mayıs'ta.) Eğer bunu cevaplarsanız ileride tekrar atmayı düşünüyorum. Türkçeyle arası pek iyi olan biri olmasam da yazım kurallarına dikkat etmeye çalıştım. Şimdiden teşekkürler.

Güzel mektuptu Ali, ben de teşekkür ediyorum. Yine bekliyoruz...
Ali Berke KELEŞ

PS VITA CANDIR!

Merhaba Tuna Abi, Bu aralar beklediğim oyunlar çıkıyor. (Tearaway Unfolded, Everybody's Gone To The Rapture vb.)

Sizi 2007'deki Spore kapaklı sayınızdaki beri takip ediyorum. Sorularıma geçeceğim. (Bir kere daha, yazdım cevap vermediniz.)

Cevap vermedik mi? Ayıp etmişiz.

Mektubun şuralarda bir yerde olacaktı oysaki... Tam şuraya koymuştuk. Şurası işte... (Ve bir ömür geçer.) Olsun bak bunu yayımlıyoruz, problem çözüldü bence. (Çözüldü de ne olur!)

1. Tearaway Unfolded bir devam oyunu olarak mı yoksa bir "Remastered" olarak mı çıkacak?

Devam oyunu değil ama eklentiler var elbette. PS4 gamepad'ine uygun olaylar var, daha iyi grafikler, yenilikler vs. Ben çok sevmemiştim Tearaway'i yalnız; PS Vita'daki yokluktan oynamıştım.

2. Bazı arkadaşlarım PS Vita alacağına PSP alsaydın diyorlar. Bence bu bayağı saçma çünkü oyun içinse zaten PSP oyunlarını PS Vita'da oynayabiliyorsun. Sonra bir gün arkadaşlarıma PS Vita oynattım ve bu şekilde düşünen 1 kişiye indi. Sizce PS Vita bir fiyasko mu yoksa hak ettiğini bulamayan bir el konsolu mu?

PS Vita yerine PSP alsaydın diyenler işten anlamıyordur, bu bir. Ne var ki PS Vita'nın oyun desteği maalesef hiç iyi değil. Büyük oyunların neredeyse hiçbirini PS Vita'da göremiyoruz; kaldı ki büyük firmaların oyunları da pek fazla görülüyor. PS Vita zaman içerisinde Uzak Doğu'ya hitap eden bir el konso-

luna dönüştü.

3. Geçen gün Watch_Dogs ve Far Cry 4 oynama şansını buldum. Sizin çok sevmediğinizi biliyorum ama Far Cry 3 oynamadığım için Far Cry 4'ü sevdim. Watch_Dogs ise bence GTA 5'ten daha güzel. (GTA 5 diyorum GTA Online değil.)

Aynen dediğim gibi, Far Cry 3'ü oynamayanların dördüncü oyunu sevmemesi zaten imkansız. Watch_Dogs GTA 5'ten daha mı güzel emin değilim ama hiç de fena bir oyun değildi.

4. Eğer TEOG'dan iyi alırsam PS4'ler gelsin. PS4 için inFamous:Second Son, Destiny, Driveclub, Evolve, Payday 2:Crimewave Edition, PVZ:Garden Warfare, çıkınca Mirror's Edge Catalyst ve Tearaway Unfolded, Trials Fusion düşünüyorum. (Spor oyunu veya vahşet içeren oyun önermezseniz sevinirim.) Başka önerebileceğin oyun varsa yazabilir misin? (Markete bak demeyin lütfen.)

Markete niye bakmıyorsun yahu, ne güzel köşe... O zaman God of War III Remastered, The Last of Us Remastered (Yaşasın Remastered'lar!) ve MGS V: The Phantom Pain alabilirsin.

5. Geçen gün LEGO Worlds aldım ve oynadım. Bir ilk bakışını yapsanız iyi olabilir. Zira oyun harika.

LEGO Worlds... Kürşat bu oyunu biliyor muyuz biz? Ben bilmiyorum. Bilesim de gelmedi. (LEGO oyunları artık beni zorluyor.)

6. Sizce Sword Art Online güzel bir anime mi? Bir de PS4 için Lost Song adında bir oyunu çıkmış. Denediyseniz güzel mi?

Sword Art Online, içinde online takısını barındırarak bir anime mi olmuş? Bir dakika bakayım... Aa, gerçekten öyleymiş. Adını duymuştum ama bir oyun olarak kodlamışım kafamda. Konu hakkında ne kadar bilgisiz olduğum yeterince belli oldu mu dersin? Bence oldu...

Sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim. Yayımlarsanız da bana TEOG için moral olur. İyi günler.

TEOG'da başarılar diliyoruz Kutay, görüşürüz!
Kutay ERTÜRK

"Büyük oyunların neredeyse hiçbirini PS Vita'da göremiyoruz; kaldı ki büyük firmaların oyunları da pek fazla görülüyor"

TAKVİM EKİM

6 Ekim

Rock Band 4 (PS4, XONE)

Skyhill (PC, MAC)
Disgaea 5: Alliance of Vengeance (PS4)
Transformers: Devastation
(PC, PS4, PS3, XONE, X360)
Super Meat Boy (PS4, PSV)
Elite Dangerous (XONE)



13 Ekim

The Talos Principle (PS4)
Grand Ages Medieval (PS4)
Wasteland 2 (PS4, XONE)
Atelier Arland Trilogy (PS3)

16 Ekim

WRC 5 (PC, PS4, PS3, XONE, X360, PSV)

Dragon Quest Heroes (PS4)
Tales of Zestiria (PC, PS4, PS3)



23 Ekim

Assassin's Creed: Syndicate (PS4, XONE)

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS)
Guitar Hero Live (PS4, PS3, X360, WiiU)
Just Dance 2016 (PS3, X360, Wii, WiiU)
Let's Sing 2016 (XONE, PS3)



27 Ekim

Halo 5: Guardians (XONE)

WWE 2K16 (PS4, PS3, XONE, X360)
Albert & Otto: Episode 1 (PC)

Diğer

1 Ekim

- Lost Horizon (PC)

9 Ekim

- Civilization: Beyond Earth
Rising Tide (PC, MAC, LINUX)
- Uncharted: The Nathan Drake Collection (PS4)
- Chibi-Robo Zip Lash (3DS)

20 Ekim

- Deathwatch: Enhanced Edition (PC)
- Rebel Galaxy (PC)
- Pulse (PC)

30 Ekim

- Shin Megami Tensei: DS 2 (3DS)
- Binding of Isaac: Afterbirth (PC)

31 Ekim

- Fie Night's at Freddy's 4:
The Final Chapter (PC)
- Bulb Boy (PC, MAC)



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Nioh

Platform: PS4
Çıkış Tarihi: 2016

Uzun süredir gördüğümüz en aheste oyunlardan olan Ni-Oh (yeni haliyle Nioh) aslen 2004 yılında PS3'e özel çıkması planlanan bir yapımdı. Akira Kurosawa'nın sağlığında bitiremediği bir hikayesi üzerine yaratılan oyun TGS sırasında tekrar görücüye çıktı ve The Witcher ile Dark Souls'un üvey evladı gibi gözükmekte.

SOMA

Platform: PC, PS4, MAC, LINUX
Çıkış Tarihi: 22 Eylül 2015

Amnesia'nın yaratıcılarının yeni oyunu SOMA siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda piyasada olacak. SOMA'da kahramanımız amnezi hastası değil ve görev yaptığı PATHOS-2 adlı su altı araştırma tesisinde yaşanan bir kazanın ardından karşılaştığı birbirinden dehşet verici olayların arasında kalmış durumda.



Train Simulator 2016

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Eylül 2015

Dovetail Games'in simülasyon tutkunlarına hitap eden oyunu altıncı yılını yeni rotalar, yeni lokomotifler ve birbirinden zorlu görevler ile kutluyor. Elbette grafiksel gelişimler ile beraber, artık lokomotiflerimiz hava koşullarından görünüş anlamında da etkilenecek, tıpkı resimde gözüktüğü gibi.



The Witness

Platform: PC, PS4, iOS
Çıkış Tarihi: 26 Ocak 2016

Indie türünün yükselişini borçlu olduğu oyunlardan Braid'in geliştiricisi Jonathan Blow'un yeni oyunu The Witness 100 saate yakın bir oynanış ve son derece şirin grafikler vaadediyor. Braid'in alıştığımız yapısından ve sanat yönetiminden farklı görünse de Jonathan Blow'un bu işin altından da kalkacağına inancımız tam. Oyun biraz gecikti lakin yakında bizlerle buluşacak.



ininal



Online oyunlarda level atlatan kart!

Bu bir advertorial'dir.

Eh, konumuz oyunlar. Bu dev sektör son zamanlarda ülkemizde epey mesafe kat etse de, özellikle fiyat ve çeşit avantajları sebebiyle oyunların ezici çoğunlukla internet üzerinden satın alındığını söylemek mümkün. Haliyle kredi kartı bu süreçte büyük bir öneme sahip. Bununla birlikte kredi kartı kullanmanın bazı şartları ve bazı sakıncaları söz konusu.

maya çekindiği için ciddi sıkıntılar yaşıyor. Üstelik sadece güvenlik değil, üste binen vergiler ve ek ücretler sebebiyle beklediğiniz tutarın üstünde rakamların kartınıza yansımaları ve ay sonunda gelen ekstrede karşılaşılabileceğiniz diğer tatsız sürprizler de cabası. İninal Kart tam olarak bu noktada devreye giriyor. Ayrıca mobil ödemede söz konusu

hesapları ile sınırlıyor, güvenlik çekinceleri sebebiyle perakende veya internet üzerinden yapılan alışverişlerde kredi kartı / debit kart kullanmaya çekiniyor, bu yüzden de dönemsel olarak düzenlenen ve bilgisayar oyunlarına çok ucuza erişebileceğiniz kampanyaları kaçıırıyorsanız İninal kart tam size göre!

“Mobil ödemede söz konusu olan yüksek komisyonlar ininal kartta yoktur, mobil ödeme yerine İninal kart ile alırsanız çok daha ucuza alabilirsiniz”

Özellikle de kullandığınız kartın bizzat kişisel bilgileriniz üzerine inşa edilmiş olduğunu düşünürsek. Bu yüzden pek çok oyuncu ya yaş sınırına takıldığı için, ya aileleri kredi kartı ile yapılan bu tür harcamalara sıcak bakmadığı için, ya da bizzat kendileri kredi kartı kullan-

olan yüksek komisyonlar ininal kartta yoktur, mobil ödeme yerine İninal kart ile alırsanız çok daha ucuza alabilirsiniz.

İNinal kart nedir?

İNinal kart kullanıma hazır her yerde geçen alışveriş kartıdır. Sadece internette değil, Kredi kartı ya da debit kartın geçtiği her yerde kullanabilirsiniz. Yani sadece online işlemler ile kısıtlı bir sanal karttan bahsetmiyoruz. İninal kartı içine ihtiyacınız kadar bakiye yükleyip kredi kartı / debit kartın kullanıldığı her yerde, üstelik teslim aldıktan sonra İninal.com üzerinden sadece birkaç dakikanızı alacak bir aktivasyon işleminden hemen sonra kullanabiliyorsunuz. Bir şekilde bankacılık işlemlerinizi mevduat

Nasıl çalışır, avantajları nelerdir?

Kartı satın aldığınız andan itibaren 4000'den fazla üye iş yerinde özel indirimlerden faydalanabilir, internet üzerinden kredi / debit kart kullanabileceğiniz her yerde ve perakende olarak da Mastercard logolu tüm alışveriş noktalarında kullanabilirsiniz.

Bir kredi kartı / debit karta göre en büyük avantajı ise elbette güvenlik. Standart bir kredi kartı ile internet üstünden bir oyun satın alırken veya herhangi bir alışveriş yaparken sadece fraud / sahtecilik konuları değil, operasyonel hatalar da canımızı sıkabiliyor. Örnek vermek gerekirse yaptığımız 60tl değerinde bir alışverişin operasyonel veya sistemsel bir hata sonucu kredi kartınızdan birkaç defa çekildiğini görmemiz mümkün. Bu fazla çekilen miktarın size geri dönmesi süreci de oldukça can sıkıcı. İşte İninal kart sadece herhangi bir kişisel bilgi paylaşmadan alışveriş yapabileceğinizi değil, bu gibi operasyonel hataları da engellemek adına geliştirildi. Basitçe, alışveriş miktarınız ne kadarsa kartınıza o kadar bakiye aktarmanız





mümkün, böylece daha en başından operasyonel hatalar sebebiyle tutarın fazla çekilmesinin veya defalarca şarj edilmesinin önüne geçebilirsiniz. Kısaca Ininal kart sadece kart sahibi olanlara değil, kredi kartı sahiplerine de hitap etmekte.

LEVEL okurları nereden başvuru yapabilirler, nasıl oyun satın alabilirler?

Eğer 12 yaşından büyükseniz karta Migros, Migros Jet, Merkez PTT Şubeleri, Tansaş, D&R, Teknosa, Seçkin gazete bayileri ve shop.ininal.com web sitesi üzerinden başvurabilirsiniz. Üstelik bankada hesap açmanız da gerekmiyor, satış noktalarından 5tl bedel ödeyerek başvurduğunuz Ininal kart'a, Ininal ödeme noktalarından para aktararak hemen kullanmaya başlayabilirsiniz.

Bunun için birkaç dakika ayırarak ister Ininal.com üzerinden, isterseniz ise Ininal Cüzdan uygulaması yardımıyla hesabınıza kartınızı ekleyerek yıllık harcama limitinizi 5000tl'ye çıkartmanız mümkün, üstelik onca güvenliğe ek olarak kartınızın 3D Secure üzerinde de işlem yapabildiğini hatırlatalım. 3D Secure sayesinde kartınızı kişiselleştirdiğiniz andan 48 saat sonra yapacağınız 3D Secure destekleyen alışverişlerde ve oyun harcamalarınızda telefonunuza bir şifre gelecek ve onu sisteme girdikten sonra çekimini onaylamak suretiyle işleminizi yapabileceksiniz.

Kartınıza satış noktaları haricinde ING Bank ATM'lerini kullanarak, hatta EFT ile para yatırabileceğinizi de hatırlatmış olalım, bunun için gerekli bilgiyi sağdaki bilgi kutucuğunda bulabilirsiniz.

Hediye seçmek hiç bu kadar kolay olmamıştı!

Çocuğunuz veya sevdiklerinize kendi istedikleri gibi kullanmaları, oyun satın almaları için istediğiniz tutarda para yatırılmış bir Ininal Kart hediye edebilir, kendi hesabınıza eklediğiniz ve sevdiklerinizin kullandığı Ininal Kart'ın hareketlerini Ininal.com üzerinden veya Ininal Cüzdan yardımıyla denetleyebilirsiniz. Böylece okurlarımızın internet üstünden gördükleri bir indirim kaçırıp çok daha fazla bir tutara satın almak zorunda kalmalarına da gerek kalmıyor artık. Mümkün olan en ideal ve en güvenli şekilde harcamalarını bu kart üzerinden yönetmeleri mümkün.

Ininal Cüzdan kolaylığı!

Google Play ve AppStore üzerinde yayında olan ve ücretsiz olarak indirebileceğiniz Ininal Cüzdan sayesinde yeni aldığınız kartınızı kişiselleştirebilir, hesap bakiyenizi anında görüntüleyebilir, kart hareketlerini inceleyebilir ve kampanyalardan anında haberdar olabilirsiniz. Üstelik pek yakında Ininal Kart'ınızı üzerinden sanal kart yaratabilecek, iki Ininal Kart arasında para aktarımı yapabileceksiniz.

Bilmeniz gerekenler

Ininal kartınıza başka banka üzerinden EFT ile para aktarmak için banka olarak ING Bank (99)'ı seçtikten sonra Şube bölümüne İstanbul / Genel Müdürlük (1) seçeneğini işaretledikten sonra kartınızın 16 haneli numarasını hesap bölümüne ekleyip, adınızı soyadınızı yazdıktan sonra 300tl'ye kadar para gönderebilirsiniz.

Karta tek seferde 300tl'ye kadar para yüklenebilir, toplam 5000tl'ye kadar para gönderebilirsiniz. Kişiselleştirilmeyen karta ikinci yükleme yapılamaz.

İçinde bakiye bulunan kartlardan aylık sadece 1tl ücret alınıyor. İçinde bakiye yoksa para alınmadığı gibi yüklediğinizde de geriye dönük bir bedel tahsil edilmiyor.

Henüz Ininal Kartınız ile para çekemiyorsunuz, bu özellik şu an geliştirilmeye devam etmekte.

Herhangi bir kayıp/çalıntı durumunda kartınızı 7/24 Müşteri Hizmetlerini arayarak 0 (212) 331 70 67 numaralı telefondan kapatabilirsiniz.



Japonya'nın kalbinde...

Tokyo Game Show 2015'den kareler

Her yıl Eylül ayının bir zamanı Tokyo'da gerçekleşen Tokyo Game Show (TGS) bu yıl da birbirinden ilginç oyunlara ev sahipliği yaptı...

Yalan söylüyoruz.

TGS 2015, bu yıl sönük geçti. Belki önceki yıl da sönüktü ama bu yıl ekstra bir monotonluk hakimdi. Uzak Doğu oyun piyasasının yönünü belirleyen Japonya'da sanıyorum ki işler eskisi gibi iyi değil, bundan tam da emin değilim ama tüm TGS boyunca dudak uçuklatan bir oyun

göremedik. Xbox One ve Microsoft'un adının ancak bazı oyunların afişinde ufak birer logo olarak gözüktüğü fuara Nintendo ve Sony damgasını vurdu. Gelin hangi oyun tanıtıldı, ne haberler verildi, hep birlikte inceleyelim.

Nioh'a yeniden merhaba

Koei Tecmo'nun tam 10 yıl önce PS3 için açıkladığı samuray aksiyon oyunu Nioh tamamiyle ortadan kaybolmuştu ki bir anda TGS 2015'de karşımıza çıktı. Sadece PS4 için açıklanan ve 2016 yılında Japonya'da piyasada olması beklenen aksiyon oyunu, tahmin edeceğimiz gibi başrole bir samurayı oturtuyor. Oynanış açısından Bloodborne ve Dark Souls havasını en direkt haliyle aldığımız oyunun başrol kahramanı da Witcher'in kahramanı Geralt'ın kardeşi olmalı; öylesine bir benzerlik söz konusu. Nioh aynı Bloodborne'daki gibi zorlu ve büyük boss'lara da ev sahipliği yapıyor.

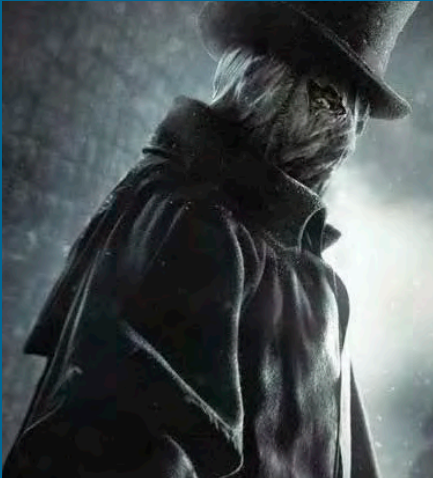
Sevimli RPG Project Setsuna

Square Enix'in gizemli projesi Project Setsuna da TGS 2015'de görücüye çıktı. Şahsen beğendiğimi söyleyemeyeceğim çünkü minik karakterlerin sıra tabanlı dövüşlerinden bana ikrah gelmiş durumda. Project Setsuna

da tam olarak bu: Renkli karakterleriniz bir takım oluyor ve izometrik bakış açısından bir maceraya çıkıyor. Tam olarak bir "oldschool sıra tabanlı RPG" olarak adlandırabileceğimiz oyun PS4 ve PS Vita için hazırlanmakta, adı da The Sorrow of Sacrifice and Snow olarak belirlenmiş durumda. İsme gel...

Gravity Rush 2 ile uçuş dersi

Japon halkının inatla Gravity Daze olarak adlandırdığı Gravity Rush, PS Vita'da büyük beğeni toplamış, tarafımdan da soluksuz bir şekilde oynanmıştı. İki yıl önce açıklanan Gravity Rush 2'nin ise hangi platforma geleceği açıklanmamıştı. Yapımcı firma oyunu bu TGS'de PS4 için duyurdu ve herkesi sevindirdi





zira fragmandaki görselliği PS Vita'da yakalamak mümkün olmazdı. Evet, yeni Gravity Rush tam olarak AAA kalitesinde ve inanılmaz bir görselliğe sahip. Karakterimiz yine kendini boşluğa bırakıp zeminlere dört ayağı üstüne düşmeye çalışıyor, yine karanlık yaratıklarla savaşıyor. Bir farklılıkta oyunu artık co-op olarak oynayabilecek olmamız.

Bloodborne'a yeni nefes

Bu oyunu bitirdiniz ve kenara koydunuz mu? Şimdi durduğu yerden çıkartma vakti geldi zira 24 Kasım itibarıyla yepyeni bir DLC geliyor. The Old Hunters adındaki DLC, Yharnam'da daha önce zebanilerle savaşmış olan avcılar hikayesini konu alacak ve Bloodborne dünyasına daha detaylı bakmamızı sağlayacak, yepyeni bilgilerle donatılacağız. Oynanıştaki herhangi bir değişiklik olmayacak fakat yepyeni bir silahımız var ve adı da Simon's Bowblade. Bir tekerleğin etrafına elektrikli testere dişlerini dizin ve ucuna da bir sopa takın; işte karşınızda yeni silahınız! Oyunda ayrıca Ludwig adında güçlü bir boss'un da bulunacağı bildiriliyor. Görselliği ve atmosferi tartışmasız şekilde çok etkileyici olan Bloodborne, bu özelliğini The Old Hunters ile de devam ettireceği benziyor. 3 Aralık itibarıyla da bu DLC'yi de içeren yeni bir Bloodborne sürümü piyasada olacak, aklınızda olsun.

Resident Evil'da Umbrella Corps heyecanı Capcom kocaman, sadece offline olarak oynanan yeni bir Resident Evil düşlemiyor sanırım; onlar da kolay yoldan para peşinde. Bu bağlamda da yeni bir shooter hazırlamışlar. İşin içinde zombiler ve ful otomatik silahları-

la savaştan askerler var. Resident Evil'la bu konunun bir ilgisi var mı? Bence yok... Olay iki takımın birbirleriyle savaşını söz konusu ediyor ve başınıza bela olacak yapay zeka zombilerden de uzak durmaya çalışıyorsunuz. Herkesin bir tane Zombie Jammer adında ekipmanı oluyor sırtında ve bu da zombilerin sizi kovalamasını engelliyor. Şayet ki düşmanlarınızdan biri bunu patlatırsa, yürüyen bir yeme dönüşüyorsunuz. Gizliliğin de bir noktaya kadar önemli olduğu oyun, siper sistemi ve yakın dövüşte etkili olan enteresan bir silahı önümüze getiriyor. Oyunun tutup tutmayacağını da ancak çıktığında anlayabileceğiz, şu noktada bir hayli şüpheliyiz.

Karındaşen Jack'in peşinde!

TGS 2015 sırasında Ubisoft'un da önemli bir açıklaması oldu ve bu da Assassin's Creed Syndicate'in önemli bir DLC'sinden başkası değildi. AC Syndicate'in hikayesinden 20 yıl sonrasını, 1888 yılını konu eden DLC'de Whitechapel cinayetleri işlenecek. Autumn of Terror olarak bilinen bu yıl Jack the Ripper adındaki seri katili terör estirdiği bir yıldır, çok iyi hatırlarım... Scotland Yard'dan Detektif Frederick Abberline ile birlikte ünlü seri katilin peşine düşeceğimiz DLC, ne yalan söyleyeyim asıl oyundan çok daha fazla heyecan vermiş durumda. Bu DLC ayrı olarak satışa sunulacağı gibi Season Pass'in de bir parçası olacak. Season Pass'de aynı zamanda 10 yeni görev bulunan The Last Maharaja, Jacob'ın eski bir çete üyesine yardım etmeye çalıştığı A Long Night görevi ve bir saatlik ekstra görevlere, yeni eşyalara ve silahlara sahip olan Streets of London paketi de bulunacak. ■

TGS 2015 İstatistikleri

Bu yıl en çok hangi platform için oyun duyuruldu, hangi tür oyunlar fuarda boy gösterdi. İşte sıralı tam liste!

iOS - 252 Oyun
Android - 252 Oyun
Diğer akıllı telefonlar - 6 Oyun
Nintendo 3DS - 29 Oyun
Wii U - 23 Oyun
Wii - 1 game
PlayStation 4 - 103 Oyun
PlayStation 3 - 39 Oyun
PlayStation Vita - 62 Oyun
PlayStation Portable - 1 Oyun
Xbox One - 27 Oyun
Xbox 360 - 7 Oyun
PC - 135 Oyun
PC Browser Oyunu - 28 Oyun
Steam - 23 Oyun
Diğerleri - 287 Oyun

Aksiyon - 208 Oyun
RPG - 189 Oyun
Simülasyon - 122 Oyun
Bulmaca - 62 Oyun
Adventure - 70 Oyun
Spor - 8 Oyun
Shooter - 42 Oyun
Action Shooter - 14 Oyun
Action RPG - 21 Oyun
Action Adventure - 15 Oyun
Yarış - 6 Oyun
Diğerleri - 222 Oyun

Karin ve Rashid sahnede Street Fighter V'in karakter portföyü genişliyor

Hello Karin, Rashid hi dude! Welcome. (Böyle böyle haber İngilizce gidermiş.) Diyeceğimiz o ki sevgili LEVEL okurları, Karin ve Rashid de Street Fighter V'in kadrosuna katılmış durumda. Karin'i zaten tanıyorsunuz, kendisi Street Fighter Alpha 3'ün dövüşçülerinden biriydi. Sarı lüle lüle saçlarıyla İskandinav esintileriyle gelen Karin'in ne tarz bir dövüş stiline sahip olduğunu ise halen anlamış sayılmam. Tekken oyuncularının hoşlanacağını düşündüğüm Karin, yakın dövüşte uzman bir dövüşçü ve zamanında Sakura'nın da en büyük rakibiydi. Karin'in herhangi bir menzilli saldırısının olmaması onu güçsüz yapmıyor, aksine bir Hadouken'in üstün-

den atladıktan sonra olacakları düşünmek bile istemiyorsunuz. Japonca konuşan Arap asıllı karakterimiz Rashid ise SFV için yaratılmış olan yepyeni bir karakter. Karin'in aksine, o bir tema etrafında şekillendirilmiş ve o da rüzgardan başkası değil. Evet, Rashid rüzgara hükmedilen, hortumlar oluşturan bir dövüşçü. Üç farklı yöne ufak hortumlar yollayabilen Rashid'in V saldırısıysa ekranda belirli bir süre boyunca ilerleyen bir hortum yaratabilmesi. Süper saldırısı da yine buna benzer bir saldırı ve eksenine girdiğiniz anda çehreniz kayıyor. Rashid'i sevmedim değil ama umuyorum ki "geri-ileri" ile çalışmıyordur özel hareketleri!

Bu karakterlerin de eklenmesiyle birlikte SFV'in karakter kartelası şu hale geldi: Ryu, Chun-Li, Nash, M. Bison, Cammy, Birdie, Karin, Ken, Necalli, R. Mika, Rashid ve Vega. SFV PC ve PS4'te Mart 2016'da piyasada olacak, hatırlatalım. ■



Yarışmak isteyenler buraya

Kısa bir süre kala, yeni **NFS**'den son detaylar

5 Kasım'ı takviminizde işaretleyin zira belki de DriveClub, The Crew gibi isimlerle bulamadığımız yarış heyecanını yeni Need for Speed'de bulacağız. Bildiğiniz gibi oyun bir süredir hazırlık aşamasında ve yapımcı Ghost Games, oyunun iyi olması için büyük bir çaba sarf ediyor. Yayıncı kol-tuğunda da elbette Electronic Arts bulunmakta. Yeni NFS oyununda olay beş farklı stilde yarış ve bunların sonucunda kazanacağınız Reputation puanı etrafında dönüyor. Bu beş stil Speed, Style, Build, Crew ve Outlaw olarak belirlenmiş durumda. Speed'de, size verilen görevi en hızlı şekilde halletmeye çalışıyorsunuz. Fren dostunuz değil, gaz pedali ise en yakın arkadaşınız. Style'da yarış bir yerlerden atlayarak, bolca drift yapıp artistik hareketlerde bulunarak tamamlıyorsunuz. Build'de önemli olan aracınızın ne kadar modifiye edildiği. Tüm NFS oyunlarındaki en detaylı

modifiye imkanı burada ve sadece bu konu bile heyecan verici bana sorarsanız. Bir ekip olarak hareket ettiğiniz ve ekipten kopmadan yarışmaya çalıştığınız Crew'ı polislerle mücadele edip şehrin altını üstüne getireceğiniz, kaos yaratmanın önemli olduğu Outlaw takip ediyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında da tüm bunları bir arada toplayıp bolca Rep puanı toplamanıza olanak tanıyan yarışlar bulunacağı açıklanıyor. Konsollarda 30 FPS hızında kilimli olacak olan oyun, daha sonra PC'ye çıktığında 60 FPS hızı da destekleyecek. Oyunu oynamak için sürekli internete bağlı kalmamız gerekecek lakin PS Plus veya Xbox Live üyeliği şart olmayacak. Mikro ödemelerin veya paralı DLC'lerin söz konusu olmayacağı oyun, maalesef ekranı ikiye bölerek yarışmanıza da olanak tanımayacak. Olsun varsın; oyun bir çıksın da... ■



LEVEL DVD artık Cloud üzerinde!

Yeni dönem başlıyor

Gelişen teknolojiye ayak uydurmak ve ihtiyaçlara uyum sağlamak için LEVEL DVD şekil değiştiriyor ve artık LEVEL Cloud oluyor. Bundan sonra sadece PC'nizden değil, yeni nesil optik sürücüsü olmayan mobil cihazlardan da tüm içeriğe ulaşabileceksiniz. LEVEL Cloud arabirimine ulaşmak için bu aydan itibaren www.level.com.tr/dvd adresini açmanız yeterli olacak. Bu şekilde LE-

VEL DVD'deki içeriğin tamamına ve boyutları sebebiyle LEVEL DVD'ye ekleyemediğimiz onca içeriğe erişebileceksiniz. LEVEL Cloud arabiriminde sol üstteki ikona tıkladığınızda açılan menüyü kullanarak içeriğin sıralı tam listesine ulaşabileceğiniz gibi, sağdaki menüyü kullanarak tüm kategorileri bir arada görebilirsiniz. Kategoriler altında bulacağınız içeriklere erişmek içinse, ilgili kategoriye girdikten sonra ulaşmak istediğiniz içeriğe

tıklayabilirsiniz. Böylece istediğiniz içerik tüm detaylarıyla birlikte ekrana gelecek. Eğer isterseniz "İndir" butonu ile içeriği bilgisayara ya da mobil cihazınıza yükleyebilirsiniz. Bunun için ekrana gelen güvenlik penceresini "Çalıştır" butonu ile onaylamanız yeterli olacak. LEVEL Cloud hizmetimizin başlama tarihi ile ilgili detayları LEVEL Online'dan takip edebilirsiniz. ■

Titan'lara karşı büyük savaş

Attack on Titan nihayet bir şeye benzedi!

Anime'si ile büyük ses getiren Shingeki no Kyojin veya İngilizce adıyla Attack on Titan, bir filme dönüşmek üzere ve geçtiğimiz zamanlarda 3DS'te Humanity in Chains takısıyla kötü bir oyuna sahip olmuştu. Anime ne kadar başarısıyla, diğer ürünler bir o denli kötüydü fakat bu kara büyü bozulmak üzere. Omega Force ile güçlerini birleştiren Koei Tecmo, bu isme yarışır bir oyun hazırlığında. Direkt olarak Attack on Titan olarak bilinen

yeni oyun, ne filmle ne de mangayla ilişkili. Direkt olarak animeyi konu ediyor ve animeden tanıdığımız tüm ünlü isimleri oyun boyunca göreceğimiz söyleniyor. Oyunda kimleri kontrol edeceğiz, sadece tek bir karaktere mi bağlı kalacağız, bunları bilmiyoruz lakin oyunun aksiyon boyutu şu andaki haliyle bile son derece iyi bir boyutta. Gösterilen kısım kadarıyla, animedeki aksiyon oranını bir hayli artıran bel kancalarını oyunda da bolca kullanacağımız gözler önüne seriliyor. Şehirdeki gezintiyi Örumcek-Adam'ın binalar arasındaki gezintisine dönüştüren kancaların savaşlardaki etkisi biraz daha farklı. Karakterler titanların etrafında kancalar ve ipler sayesinde resmen fırdönüyor ve açık bulduklarında ellerindeki silahları uzuvlarına saplamaktan çekinmiyor. Bolca kan efektinin bulunduğu oyun her ne kadar cel-shade benzeri bir grafik tekniğine sahip olsa da yine de vahşi gözükmemekte. Samurai Warriors serisinin arkasındaki isim olan Omega Force'tan,

onlarca düşmanı tek hamlede keseceğimiz bir oyun beklerdik ama burada kocaman bir titanı indirmek için bile büyük bir uğraş vereceğimizi görüyoruz. Bu problem değil elbette ama art arda savaşlarda biraz sıkıcı olacak gibi duruyor. PS4, PS3 ve PS Vita için hazırlanmakta olan oyun 2016'da konsollara gelecek ama Avrupa kısmı bundan ne zaman nasibini alır, bu konu henüz açıklanmış değil. ■





SON DAKİKA!

İngiltere'de bir adam saatte 160 KM gibi bir hızla ilerlerken ortalığı dağıtıp polisin eline düştü. Komik olansa suçlunun itirafıydı: Araba kullanmayı PlayStation sayesinde öğrendim, ehliyetim yok.

The Last of Us'un devam oyununun yapım aşamasında olduğuna dair çıkan söylentiler, yapımcı Naughty Dog tarafından politik bir şekilde bertaraf edildi. Yapımcılar, "Bir şeyler üzerinde çalışıyoruz ama bunun ne olduğunu Uncharted 4 bitene kadar biz de anlayamayacağız." dedi. Bravo.

Dragon Age: Inquisition da bir Game of the Year versiyonuna kavuşuyor. 6 Ekim'de piyasada olması beklenen oyun, Inquisition için hazırlanan tüm DLC'leri içeriğinde barındıracak. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlık aşamasında olan yeni Hitman, 8 Aralık 2015'ten Mart 2016'ya ertelendi.

Ekim'in ortasında Batman: Arkham Knight yeni bir DLC'ye kavuşuyor. Oyunun sonunun ardını konu edecek olan DLC'de Catwoman'ı kontrol edecek ve Riddler'dan öcümüzü alma çalışacağız.

PangaeaPanga takma adlı bir Mario Maker kullanıcısının oluşturduğu Bomb Voyage bölümü, dünya çapında 11bin denemeden sonra nihayet başarıyla tamamlandı. Denemenin görüntüleri YouTube'dan bulunabiliyor.

Chaos Born Trilogy adında bir roman üçlemesi yazmak için BioWare'dan ayrılan yazar Drew Karpshyn, tekrar firmaya döndü. Kendisi Mass Effect 1 ve 2 ile SW: Knights of the Old Republic'in yazarıydı.

Konami son aldığı kararla artık AAA kalitesinde oyunlar üretmeyeceğini açıkladı. Buna PES serisi dahil değil ama Metal Gear'a elveda diyebiliriz.

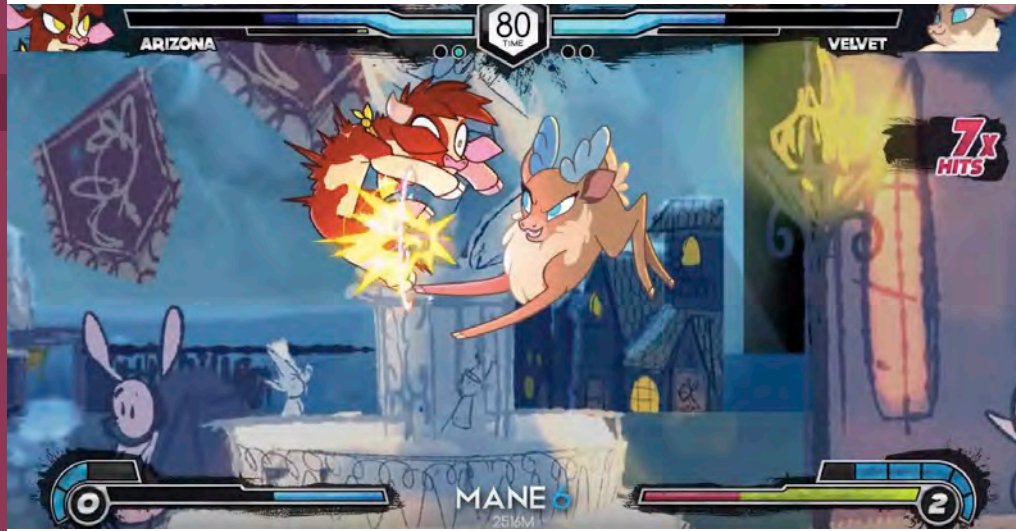
Braid'den sonra The Witness adında daha büyük bir projeye atılan Jonathan Blow, yeni oyununun çıkış tarihini 26 Ocak olarak belirledi. Oyun PC ve PS4 için hazırlanıyor.

Ubisoft tüm Rainbow Six: Siege DLC haritalarının bedava olacağını beyan etti.

Maalesef merakla beklenen Persona 5, Japonya'da 2016 yazına ertelendi. Bu da demek oluyor ki biz 2017'den önce oyunu göremeyiz.

Uncharted 4'ün betasını bekleyenlerdenseniz, tarihler şu şekilde açıklandı: 4 Aralık - 13 Aralık arası.

Sony'nin sanal gerçeklik cihazı Project Morpheus'un adı PlayStation VR olarak güncellendi.



Pony savaşı başlasın!

Küçük atların, büyük dövüşü, **Them's Fightin' Herds**

Hep dalga geçtiğim My Little Pony oyunlarına sempatiyle bakmamı sağlayacak bir yapım geliyor, sanırım dünya tersine döndü. Fighting is Magic adlı oyunun ruhani takipçisi olarak nitelendirilen Them's Fightin' Herds, My Little Pony: Friendship is Magic ve Super Best Friends Forever adlı iki oyunun yaratıcısı Lauren Faust'un yarattığı karakterlerle geliyor. Bunlar çeşit çeşit Pony (Küçük at.) ve hepsi birbiriyle dövüşmek için can atmakta. Dört tuşa oynanacak olan dövüş oyunumuz, Light, Medium ve Heavy saldırıların yanında bir de büyü

yapmamızı sağlayan Magic tuşuna sahip olacak. Kombolar, özel ve süper saldırılarla düşmanlarınızı haklamaya çalışacağınız oyunun animasyonları şu anda bile son derece dikkat çekici. Indiegogo'da 436bin dolar gibi "cuzzi" bir miktar peşinde koşuyor oyun lakin daha ilk günlerinden 120bin doları toplamıştı bile. Müzikleriyle de dikkat çeken oyuna destek vermek isterseniz oyunu ismiyle birlikte Indiegogo sayfasından aratın ve başışınızı yapın. Eğer her şey planlandığı gibi giderse, Them's Fightin' Herds 2017 yılının Nisan ayında, PC için piyasada olacak.■

Bambaşka bir imaj

Tempo artık daha farklı...

Türkiye'nin en kült dergilerinden Tempo, Ekim 2015 itibarıyla yenilenen içeriği ve tasarımıyla "üst düzey bir yaşam tarzı" dergisi olarak okurlarıyla buluşuyor. Yayımlı hayatında 28 yılı geride bırakan Tempo dergisi, logosundan kağıt kalitesine, içeriğinden tasarımına baştan aşağı yenilendi. Yenilenen teknik özelliklerin başında kağıt kalitesi özellikle dikkat çekiyor. Bundan sonra Tempo'nun kapağı 300 gram, iç sayfaları ise 115 gramlık parlak kuşe kağıda basılacak. "Yaşam tarzına derinlik katma" felsefesiyle yolan çıkan dergi içeriğinin kilit kelimesi 'hikâye'. "Bilgi sahibi olduğumuzu sandığımız konulara ne kadar hakimiz?" diye soran Tempo yazı işleri kadrosunun

hedefi biyografik, düşünsel konularda olduğu kadar sanat, tasarım, stil gibi yaşam tarzı konularında da okurlarına derinlemesine hikâyeler sunmak. Tempo'nun ekim sayısında bu hedefe örnek olarak Nuri Bilge Ceylan portresi, Jane Birkin&Serge Gainsbourg aşkı, Küçük Prens'in yazarı Antoine de Saint-Exupery'nin yaşam öyküsü gibi konular göze çarpıyor. Ayrıca dünyaca ünlü çağdaş performans sanatçısı

Ulay ile röportaj, Türk tasarımcıların son işleri, 50 yaşında James Bond kızı olarak bir devrime imza atan Monica Bellucci ile söyleşi de öne çıkan başlıklar. Bellucci aynı zamanda dünyanın önde gelen fotoğraf sanatçılarından Rankin'in sanatsal bir karesiyle derginin ekim kapağında yer alıyor. ■





Yeni sezona hızlı girdik!

2015-16 sezonu turnuvalarla başladı

1 Eylül itibarıyla TüSOT 2015 -16 sezonu başladı. Eylül ayında, geçen yılın en gözde oyunu olan X-Wing için İstanbul'da 2 turnuva düzenlendi. Turnuva merkezlerimizin arasına yeni katılan Goblin Cafe'de düzenlenen turnuvalara ilgi büyük oldu.

Sezonun ilk turnuvası 6 Eylül 2015 tarihinde Ural Urganlı tarafından düzenlendi. Kısa sürede ön kayıt hakkını dolduran B1 tipi turnuvada 12 oyuncu yer aldı. Turnuvayı Imperial filosuyla Giray Aydın kazanırken, yine Imperial filosuyla Çağrı Özer ikinci, Rebel filosuyla Çağlar Kalaycıoğlu üçüncü sırada yer aldı. Sezonun ikinci turnuvası ise Berkay Mumoğlu tarafından gerçekleştirildi. 20 Eylül 2015 tarihinde düzenlenen A Tipi turnuvada da

yine 12 oyuncu yer aldı. Turnuvayı Imperial filosuyla Işık Belül kazanırken, Scum filosuyla Ural Urganlı ikinci, Imperial filosuyla Oytun İper üçüncü sırada yer aldı. Ayrıca turnuvada Ahmet Gürsoy hakemlik stajını tamamladı. Düzenlenen iki turnuvanın ardından, Ulusal Turnuva için gereken minimum sayının da 2/3'lük kısmı şimdiden geçmiş oldu. Bu turnuvaların bir diğer ortak noktası, her iki turnuvada da 1 numaralı masanın maçlarının Goblin Cafe'nin twitch hesabından canlı yayınlanmış olmasıydı. Bu sayede dileyen herkes final maçlarını internet üzerinden canlı olarak izleme şansı bulmuş oldu. Goblin Cafe'nin canlı yayınlarını dilerseniz www.twitch.tv/goblinofficial adresinden takip edebilirsiniz. Yeni sezonla birlikte, turnuvaların yanında idari çalışmalar da hız kesmeden devam ediyor. Geçen bültenimizde sözünü ettiğimiz uygulamalar teker teker hayata geçiriliyor. Bu kapsamda Yürütme Kurulu toplantı tutanaklarının üyelerin görüşüne açılması ve yeni belge sisteminin hayata geçirilmesi hedefleri başarıyla gerçekleştirildi.

Ayrıca ETC (European Team Championship) organizasyonu kapsamında, turnuvaya katılmak isteyen gruplara destek olabilmek adına çalışmalar başlattık. Bu süreçte, turnuva organizasyonları konusunda bizden destek isteyen Türkiye ETC 40K grubuna yardımcı olabilmek için gerekli hazırlıklara başladık. Bu doğrultuda talep gelmesi halinde tüm oyun grupları için elimizden gelen desteği göstermeye devam edeceğiz. Gelişmeleri bültenlerimizden ve Facebook sayfalarımızdan takip edebilirsiniz.

Önümüzdeki aylarda tüm oyun gruplarımızda yeni turnuva ve organizasyonlar gerçekleştirmeyi umuyoruz. 2015-16 sezonunun hız kesmeden devam edeceğimiz, yeni oyuncularla büyüyeceğimiz ve çok eğlenerek geçireceğimiz bir sezon olmasını diliyoruz... ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



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

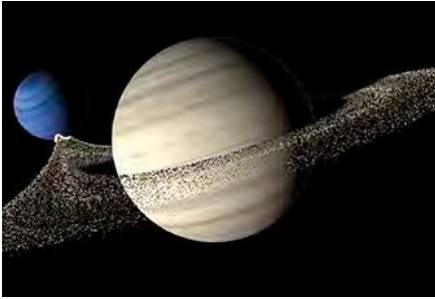
İLK BAKIŞ



DiRT Rally

Codemasters'ın ürettiği en muhteşem şey olabilir...

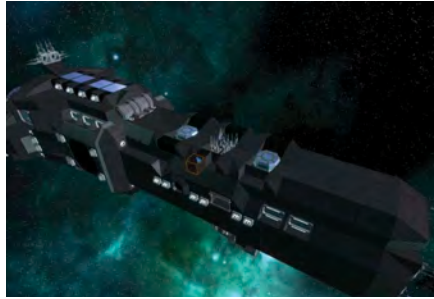
Sayfa 30



Universal Sandbox 2

Arthur C. Clarke okumadan hemen önce,
tok karna evren simülatörü

Sayfa 31



Interstellar Rift

Uzayda kamyon kullanmak nasıl bir
his merak edenler için...

Sayfa 32



Dead Realm

Karanlığın gözünün içine tek başınıza
bakmayın, gelin beraber korkalım!

Sayfa 33



Yapım **The Creative Assembly** Dağıtım **Sega Tür** **Strateji** Platform **PC, Mac, Linux**
Çıkış Tarihi **2016** Web **warhammer.totalwar.com**

Total War: Warhammer

Seriye fantastik bir bakış

Total War serisinin fanatikleri hemen buraya toplansın. Şimdi Warhammer'cıları görelim. Hayır, 40K değil, geçmişteki, fantastik dünyayı konu eden Warhammer'cıları istiyorum. Siz de geldiniz mi? O zaman vakit, müthiş bir stratejiyle buluşma vaktidir. Total War

serisi ilk defa tarihi temasından sıyrılıyor ve ünlü bir fantezi dünyasıyla güçlerini birleştiriyor. Ne zamandır doğru düzgün bir strateji oyunu oynamadığımızı da düşünürseniz, Total War: Warhammer'ın yıldız gibi parlayacağından da emin olabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**



Önceki Total War oyunlarını oynayanların evinde hissedeceği Warhammer, oynanış açısından diğer oyunlara benzerlik gösteriyor. Bunların başında da şehir yönetim, diplomasi ve ünitelerin ele alınışı geliyor. Geriye kalan kısımdaysa Warhammer etkisi görülüyor.



Oyun piyasaya çıktığı gün içeriğinde dört farklı ırk barındıracak. Bunlardan biri Empire, diğeri Greenskins, bir başkası Dwarves ve sonuncusu da Vampire Counts. Herkesin vampir ırkına balıklama atlayacağından da eminim.



Cüce ırkının ne gibi silahlarla savaşacağını tahmin edebilirsiniz: Bolca balta, bolca kalkan. Büyüyle arası olmayan cüceler ağır saldırılar ve mekanik araçlarla düşmanlarına hasar verecek fakat şahsen beni çok ilgilendirmeler; gözüm Greenskins ve Vampire Counts'da.



Seride bir ilk yaşanacak ve bu da hava savaşlarının artık daha çetin geçecek olması. Yapımcılar haritaları dikey düzlemde de düşünüyor bu defa. Cücelerin uçan araçlarla savaşacağı oyuna Empire'in ejderhaları da dahil olacak.



Eğer ki Warhammer'ı masaüstüne, kendi ellerinizle boyadığınız minyatürlerle oynadıysanız şu görüntü size çok tanıdık gelecektir. Empire'in askerlerinin ileri atıldığı bu görsel eğer oyunda da hayat bulursa, bizi inanılmaz grafiklerin beklediğini söyleyebiliriz.



Empire'in askerleri ve buhar tanklarına karşı, Greenskins'in Troll'leri, devleri ve derisi kalın yaratıkları mücadelede bulunacak. Tabii bir dev geldi diye de rakibin ordusu taşı tarağı toplayıp savaş alanını terk etmeyecek; oyundaki denge şimdiden ayarlanmış durumda.



Oyunda yeni bir oyun modu bulunacak ve adı da The Battle of Blackfire Pass. Bize çeşitli görevlerin ve mücadelelerin sunulacağı bu modda, her görevi tamamladıktan sonra çeşitli ödüller kazanacağız.



Lord of the Rings'deki savaşlardan geri kalmayacak görüntülere ev sahipliği yapması beklenen Total War: Warhammer, sıra tabanlı oynanışından ödün vermeden, fantastik öğeleri ve büyüleriyle bambaşka bir tat vereceğe benziyor. Hazırlansanız iyi edersiniz!

Henri Toivonen

Gerçek "uçan finli" 1986 Korsika Ralli'si sırasında geçirdiği kazada hayatını kaybettiğinde sadece 30 yaşındaydı.

Oyunda onun kullandığı Lancia Delta S4'ü bulabilirsiniz, mutlaka deneyin.

Üçüncü viteste patinaj yapan bu aracı parmaklarının ucuyla kullanan bu yetenekli, genç adama duyduğunuz saygı bir kat artacak, inanın bana.



Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.codemasters.com/game/dirt-rally

DiRT Rally

Codemasters turnayı gözünden vurdu!

Colin McRae'i nasıl hatırlıyorsunuz? Zaman kaybetmek pahasına kaydırarak kullandığı otomobili, o meşhur "if in doubt, flat out!" mottosu, şampiyonluk için mücadele edemeyeceği ilk yarıştan belli olan aracıyla etaplarda sanki hayatının son günümüştü gibi dans etmesi, yaşadığı bir arızadan sonra öfkesine yenik düştüğü, hayal kırıklığı içinde otomobilini tekmelediği o anlar, bir helikopter kazası sonucu genç yaşta ölümü ve elbette Codemasters'ın onun adını verdiği efsanevi yarış serisi...

CMR serisinden DiRT serisine geçiş oldukça yumuşak oldu aslında, şöyle bir bakınca ne ara bu seri CMR olmaktan çıktı, ilk anda gelmiyor insanın aklına. DiRT Rally pek çok açıdan Codemasters için bir ilk; öncelikle oyun Mayıs ayı civarında erken erişime sunuldu ve firmanın ciddi anlamda simülasyon türüne yöneldiği ilk oyunu.

İlk CMR oyunlarını hatırlayacaksınız, henüz seri off-road yarışlara ve gymkhana türüne yönelmeden önce, gerçek anlamda ralli atmosferini önünüze getiren yapımlardı. Yani kısaca birinci etapta başladığınız rallileri artık etap sayısı kaç tane ise tamamlamaya çalışıyordunuz ve etap etap derecelerinizin toplamları da yarıştaki yerinizi belli ediyordu. Sonra DiRT serisi ile beraber bu biraz sulandırıldı, klasik Ralli formatı terkedildi ve tıpkı pist yarışları gibi dünyanın her yerinde birer yarış yapmak üzere (etapsız) atlası dolaşır olduk. Ralli araçlarına prototipler, buggy'ler, cross country araçları eklendi, seri sulandı da sulandı, yine de keyifle oynamaya devam ettik.

Codemasters'ın aldığı simülasyon türüne yönelme kararı sizi şaşırttıysa Richard Burns Rally adlı diğer oyundan söz etmek zorundayız demektir. On sene önce piyasaya çıktığında o zamana kadar üretilmiş ilk hardcore ralli simülasyonu olan RBR, öyle müthiş bir mod desteği aldı ki oyuncularından, bugün hala yüzler-

ce ciddi turnuvası, ligi, yapılmış yüzlerce ralli aracı ile adeta bir endüstri haline geldi.

Codemasters'ın gözünü diktiği kitle de işte bu RBR sevenler öncelikle. Simülasyon severlerden gerçek ralli pilotlarına uzanan bir yelpazeye sahip, çok ciddi, çok kaliteli ve çok da üretken bir kitle olan RBR tutkunlarının aklını çelebilmesi ve sunulacak mod desteğinin bu tarz bir oyunu nasıl ölümsüz hale getirecek olduğunun gayet bilincinde gözüküyor firma, zira oyunun erken erişimde sundukları bile gelmiş geçmiş en iyi Codemasters oyunlarından birini göreceğimizi müjdeliyor.

Oyunda şimdilik ralli, tırmanma ve rallikros olmak üzere üç farklı disiplin var ve burada 1960'lardan günümüze kadar uzanan yelpazede araçlar mevcut, etap mantığı da nihayet geri dönmüş durumda. Şimdilik dört farklı ralli (Almanya, Yunanistan, Monte Carlo ve Galler ve her birine ait on kadar etap), biri tamamen asfalt, biri de yakın zamanda tarihe karışık parkur olmak üzere iki Pike's Peak tırmanma parkuru ve iki de rallikros pisti sunulmakta.

Oyunda şimdiden gece-gündüz etapları ve her türlü hava koşulu mevcut ve özellikle kar ve yağmurlu etaplarda kokpit kamerasından yarışlıyorsanız atmosfer müthiş. Oyunun gerçek tadını almak için bu kameradan şaşmamayı öneririm, bu oyun ata binme kamerasından oynanmaz.

Bedava içerikler ile her gün zenginleşen DiRT Rally'nin Steam fiyatı 49tl, her kuruşuna da değdiğini söyleyebilirim. ■ Kürşat Zaman



TEST
ETTİK!

TEST
ETTİK!

Yapım **Giant Army** Dağıtım **Giant Army** Tür **Simülasyon** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **universesandbox.com**

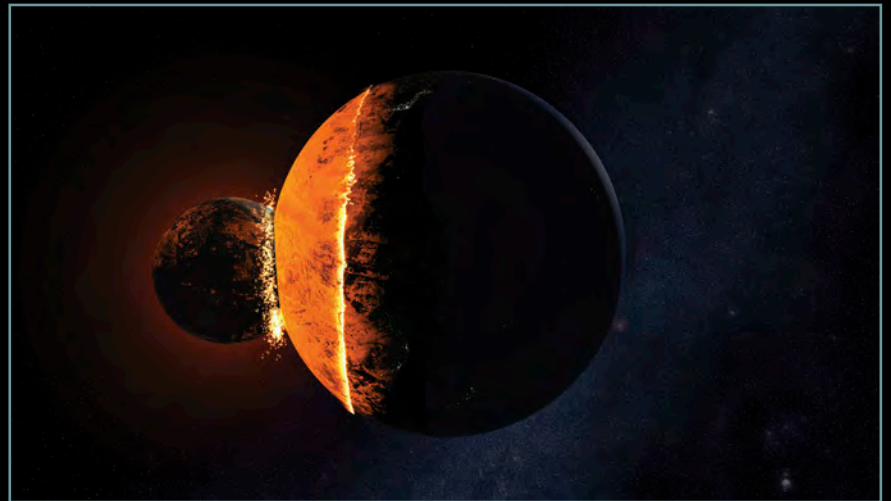
Universe Sandbox 2

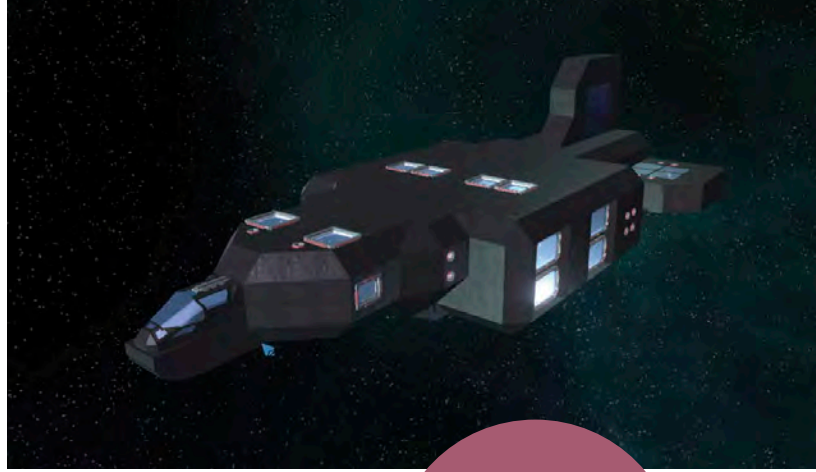
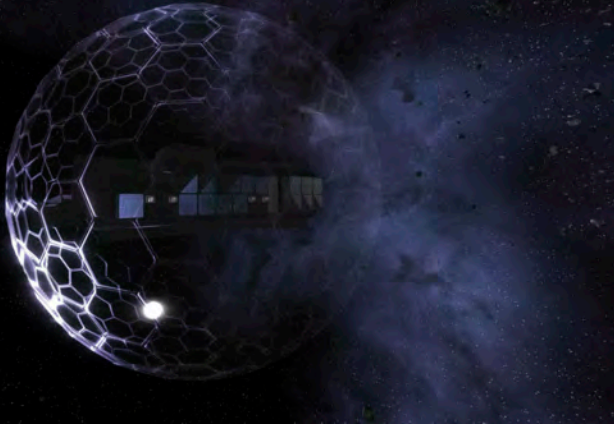
Tip 3 Simülasyonu

Carl Sagan'ın, evrende var olan potansiyel akıllı yaşamları sınıflandırmak için kullandığı kategorileri duymuş olmalısınız. Buna göre, gezegenler arasında yolculuk yapıp kendi kabuğundan çıkmış, evreni keşfetmeye başlamış medeniyetlere Tip 1 medeniyet deniliyor. Daha ileri gidip, gezegenleri kolonileştiren, iklimlerini değiştiren, yaşanabilir gezegenler oluşturan, yıldızların enerjilerini çekebilen, uzayı büküp eğebilen, acayip hokus pokuslar yapabilen uzaylı kardeşlerimize Tip 2 medeniyet ismi veriliyor. Daha da öteye gidip tanrı olmaya yaklaşan, başka boyutlara geçebilen, kendi kafalarına göre yıldızlar, gezegenler üretebilen, evreni kendi isteğine göre değiştirip oynayabilen, fiziksel boyuttan çıkıp başka boyutlar geçebilen, böyle gece sokakta tek başına yürürken görsek üç buçuk atacağımız türde uzaylı eniştelere de Tip 3 medeniyet kabul ediliyor.

İşte bu oyun da, Tip 3 medeniyet mensubu şaklaban bir uzaylının evrenle oyun oynamasını anlatıyor. Tabii oyunun kendini tanıttığı şekli bu değil ama benim anladığım bu. Peki n'abiyorsunuz? Evrenin başına geçip onunla oynuyorsunuz. Gezegenler, güneş sistemleri yaratıyorsunuz, o gezegenlerde hayat başlatıyorsunuz, tüm gezegenlerin, yıldızların, meteorların ince ince detaylarıyla uğraşıyorsunuz ve kendi kendine işleyen bir evren yaratıyorsunuz. Bu sırada isterseniz, bu işleyen mekanizmaya müdahale edip yarattığınız karmaşayı seyredip çok eğleniyorsunuz. Örneğin, güneş sisteminin

ortasında aniden patlayan bir mekanizma yerleştirip ikinci bir güneş yaratıyorsunuz ve tüm dengesi alt üst olan sistemin nasıl da yeniden düzene girmeye çalıştığını seyredip şaşkınlık ve hayranlıkla kahkahalar atıyorsunuz. Yani amaç bu olmalı diye düşünüyorum. Belki de Tip 3 medeniyette artık gülmek, kahkaha atmak gibi primitif tepkiler ortadan kalkmıştır, onu bilemiyorum. Oyun güzel, potansiyeli de yüksek. Henüz erken erişimde olduğu için sonu nasıl olur, ne şekilde finale bağlanır şimdiden kestirmek güç. Ancak tanrı simülasyonlarını sevenlerin bir numaralı oyunu olacağı açık. ■ Cem Şancı





TEST
ETTİK!

Yapım **Split Polygon** Dağıtım **Split Polygon** Tür **Simülasyon Platform PC**
Çıkış Tarihi **Belli değil** Web www.interstellarrift.com

Interstellar Rift

Yalnızlık ömür boyu

“Survival” türündeki oyunlara geçen ay çok fena saydırmışım ki, bu ay da kismetimize yine erken erişimde bir “uzayda hayatta kalıp bir de üzerine uzay gemisi yapalım” oyunu düştü.

Interstellar Rift’i kısaca anlatmak gerekirse, Space Engineers oyununa benzer bir “uzay gemisi yapma” oyunu diyebiliriz. Aslında daha da doğru terim “uzay gemisi tasarlama oyunu” olmalı. Çünkü aslında oyunda uzay gemisini blok blok inşaat etmiyoruz, askine inşaatı bizim için özel makineler yapıyor, biz sadece geminin tasarımını yapıyoruz.

Biraz detaya girelim

Oyunumuz, uzayda tek başına “Death Star” üretebileceğimiz bir mekanizmayı kontrol etmemizi sağlar. Bunun için, asteroidlerle dolu bir alana kurulmuş olan maden istasyonuna gidip, işimize yarayacak madenleri bulup istasyona çekiyoruz ve bunların içindeki madenleri çıkarıp sonra götürüp rafine ediyoruz ve elde ettiğimiz rafine materyalleri başka bir uzay istasyonuna götürüp orada uzay gemisi inşaa ediyoruz. Oyunun tüm mekanizması bu.

Elbette bu işi biraz komplike hale getirmek için uzay istasyonlarına enerji problemi eklemiştir. Yani istasyonları çalıştırabilmek için götürüp deposuna benzin koymamız gerekiyor. Bunun için de yine madencilik yapıyoruz. Ardından gidip uzay gemisi tasarlıyoruz ve sonra o geminin ihtiyaç duyduğu madenleri biriktirmek için maden istasyonuna gidip madenleri rafine ediyoruz.

Bu istasyonlar arasında gidip gelmek de, uzayda gemininizi sürerek gerçekleştiriyoruz. İşlanıyoruz. İşlanma noktasına gidip, beni şuraya ışınla düşmesine basarak, hedefe gidiyorsunuz. Aynı şekilde geminize

de ışınlanarak ulaşıyorsunuz. Yani geminizde “kapı” yok. Bu aslında iyi bir şey, ne kadar bilim kurgu filmi seyrettiyseniz kötü uzaylılar ve alien’ler uzay gemilerine hep kapılardan son anda sızıyor mu? Al sana kapısız uzay gemisi. Artık yok uzay gemime kalkış anında alien sızdı, yok uzay gemimin kapısından içeri kötü uzaylılar girdi diye ağlamazsın.

Yalnız tabii kapısız uzay gemisinin bir de dezavantajı var. Şimdi gemi ile istasyon arasında gidip gelmeler ışınlama cihazları sayesinde oluyor ya... Sen şimdi uzay istasyonundan kendini geminin içine ışınladın diyelim. Ancak ışınlanma çok enerji isteyen bir şey ve gemine yakıt koymayı unutmuşsan, yani gemide elektrikler kesikse, yandın. Geri dönüş şansın yok. Geminin içinde sonsuza kadar hapis kaldın. Yok, tamam panik yapmayın, sonsuza kadar değil. Oksijen bitene kadar... Sonra zaten mortingen.

Erken erişim oyunlarında insan çok acayip kafalarla karşılaşabiliyor, bu da onlardan biri.

Oyun güzel mi, değil mi ben karar veremedim. Bir yandan potansiyeli yüksek, kendi gemini istediğin gibi tasarlıyorsun, sonra da evreni keşfe çıkıyorsun, sağa sola bulaşıyorsun falan, kolay kolay sıkılmıyorsun. Öte yandan, oyunun bu kapısız uzay gemileri, kapısız istasyonları, çalışmayan ışınlanma cihazları ve gibi acayip mekanizmaları da görünce insan oyunun yapımını sabah akşam başından kalkmadığı o bilgisayarının önünden alıp, şöyle kulağından çekerek sakince akan bir derenin kenarına derme çatma kurulmuş isimsiz bir köy kahvesinde demli bir çay içirmek, derede yüzen balıklara ve ördeklere simit atmanın huzuruyla tanıştırmak istiyor. Farklı bir şeyler yapmak güzel de, farklılığın da mantıklı bir açıklaması olmalı. Yoksa, çalışmayan ışınlanma cihazı yüzünden kapısız uzay gemisinin içinde sıkışıp MFÖ’den Yalnızlık Ömür Boyu şarkısını dinlerken buluveriyoruz kendimizi. (youtu.be/Yio3iN07MmQ)

■ Cem Şancı



TEST
ETTİK!

Yapım Section Studios Dağıtım 3BLACKDOT Tür Aksiyon, Korku Platform PC
Çıkış Tarihi Belli değil Web deadrealmgame.com

Dead Realm

Multiplayer korkunçuluk oyunu

Counter-Strike'a çok ciddi bir rakip geliyor olabilir. Bugüne kadar multiplayer oyun denildiğinde, elimize tüfe'n'k veya kılı'n'ç alıp önümüzde gelene harala gürele girdiğimiz oyunları hatırlardık ancak işler değişiyor. Artık büyük beğeni toplayan korku oyunları da multiplayer türünü keşfediyor. Dead Realm de bu alandaki en başarılı oyunlardan biri olacak gibi görünüyor.

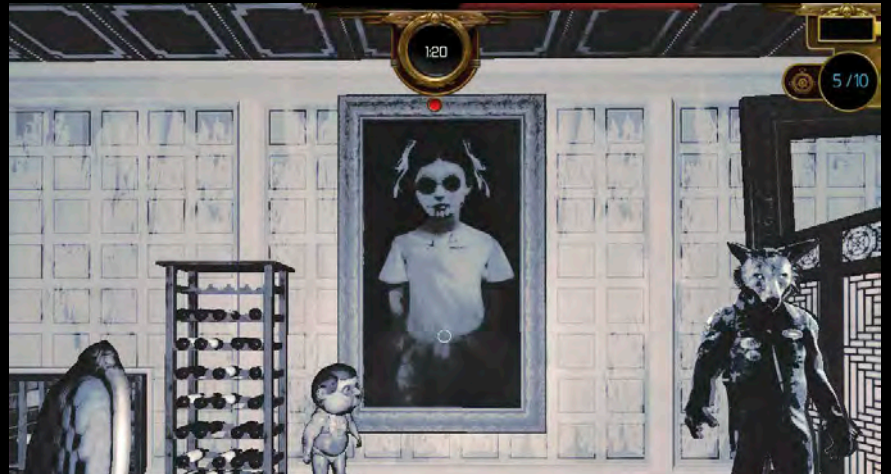
Aslında multiplayer korku türünü yabancı değiliz. Day Z de dahil olmak üzere, Zombili, Ailen'li çok sayıda multiplayer oyun da "korku" türünde oyunlar olarak sayılabilir. Ancak Dead Realm doğrudan bir korku filmi gibi tasarlanmış, terk edilmiş eski evlerde, canavarlaşan altı bezli bebeklerle dolu, insana dilini yutturabilen bir oyun.

Oyunu güzel yani, multiplayer aşamasında av veya avcı olmayı seçebilirsiniz. Yani isterseniz hayaletler takımına geçebilirsiniz ve lanetli bir yaratık olarak o masum insancıkları korkutmak hatta ruhlarını ciğerlerinden söküp almak için acayip taktikler deniyorsunuz.

İnsan ekibindekiler ise hayaletlerden saklanmak ve kaçmak için türlü taklalar atıp canlarını kurtarmaya çalışıyorlar ki, bu arkadaşların üç buçuk atıp yusuf titrediklerini hissedebiliyorsunuz. Yani oyun kalbi zayıf olanlar için çok da uygun değil. Öte yandan bu tür oyunların bir seneye kadar sanal gerçeklik gözlüklerinde de oynanabileceğini düşünmek tüylerimi diken diken ediyor. Bugüne kadar korku oyunlarına sadece monitörümüzün dar penceresinden dahil oluyorduk ama bundan sonra o dünyanın doğrudan içine gireceğiz. Kışındaki beze bakmadan alev saçan gözleriyle pis pis gülüp üzerimize gelen şeytan çarpmış bir bebeği, sanal bile olsa, aynı ortamda canlı canlı görmek beni ürktür, itiraf edeyim.

Ayrıca, korku türü her zaman özel bir ilgi görmüştür. Eskiden, video oyunlarının olmadığı yüzyıllarda

korku filmleri dolup taşar, seyirci rekoru kırardı. Ayrıca korku filmleri, manita ayıklamak isteyen çapkın oğlanların ilk tercihi olurdu zira kızlar sinema salonunda korkunca hemen yanındaki oğlana sarılıverirdi, bin yıllık numara işte ama şimdi aynı numaranın sinema salonlarından, evlerin salonundaki konsollarda çalışan korku oyunlarına kaydığını hissediyorum. Kız arkadaşıyla yakınlaşmak isteyen utangaç ergenlerin, oyun oynayalım diye eve çağırdığı madigudisini karanlık salonda korku oyunları ile ürktürek ağına düşürüyor olması, korku oyunlarına olan büyük ilginin bir diğer sebebi olabilir mi, bilmiyorum. Araştırmak lazım ama uzun ve pahalı bir iş olduğu için ben o işe girmem. Neyse oyuna dönelim. Dead Realm, büyük beğeni toplayan, başarılı bir korku oyunu olacak gibi görünüyor. Yine erken erişimde satılan oyun piyasaya çıktığında Counter Strike türevlerini oynamaktan bıkmış kalabalıkların farklı bir heyecan tatmak için Dead Realm'e ilgi gösterebileceklerini tahmin edebilirsiniz. ■ Cem Şancı



TEST
ETTİK!

Yapım **Eyemobi Ltd.** Dağıtım **Eyemobi Ltd.** Tür **Survival Horror Platform PC**
Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web www.eyemobi.com/phantasmal/

Phantasmal: City of Darkness

Karanlıkta gelişine...

Korku oyunlarının da artık yavaş yavaş klişe duvarlarına tosladıkları bir gerçek. Hoş, her tarz bir yerden sonra o duvarlardan nasibini alıyor ister istemez. Bazen de bazı kafalar ortaya çıkarak zorladıkça zorluyor o sınırları, zorlanabildiği kadar tabii... Steam'de şu anda erken erişimde olan Phantasmal, bir korku oyunu olarak tasarlanıyor. Her korku oyununun olduğu gibi bu oyunun da amacı, sizi iliklerinize kadar sarsmak. Peki, bu zamana kadar oynadığınız korku oyunlarının artık nasırlaştığı sinirlerinizi tekrar harekete geçirmeyi başarabilecek mi dersiniz?

Karanlık bir odada uyanıyorsunuz ve etrafınıza şöyle bir göz attığınız zaman bir adet silah ve oldukça az sayıda mermi buluyorsunuz. Diğer bir tarafta size ön aşamada yardımcı olabilecek birkaç sayfalık not, önünüze çıkacak tehditler konusunda sizi uyarıyor ve kısmen de olsa donatıyor. Bundan sonrasıya tamamen size bırakılıyor. Yola çıkıp başınıza geleceklere hazırlanmanız lazım.

Hali hazırda kullanabileceğiniz iki ekipmanınız var: Silahınız ve el feneriniz. Yolunuza çıkacak sopa, kütük, işaret fişeği vb. silahlar da var için içinde. Amacınız, bulunduğunuz yerden kaçmak ama bu hiç de kolay değil. Ekipmanlarınız sınırlı ve düşmanlarınızın her biri de çetin ceviz olduğu için öyle bodoslama ilerleyemiyorsunuz. Mümkün olduğunca az aksiyona girmeli, saklanmalı, gizlenmeli ve elinizdeki ekipmanları idareli kullanmalısınız. Yoksa ne oluyor? Geberiveriyorsunuz...

Phantasmal'ın asıl can alıcı noktasına tam da bu

noktada, yani öldüğünüzde rastlıyorsunuz. Herhangi bir şekilde öldüğünüz zaman veya o bölümü baştan başlattığınız zaman, harita rastgele değişiyor. Hani o planlarınız var ya, burada şunu yaparım, orada şunu kullanırım, buraya şunu fırlatırım, unuttun onları... Haritanız sıfırlanmış ve her şeye en başından, başınıza gelebilecekleri kestirmeden, tekrar başlamak zorundasınız.

Karşınıza çıkacak düşmanlar, örümcekler ve Silent Hill'dan fırlamış yaratıklar gibi çeşitliliğe sahip. Sessizliği bozduğunuz an, o ortamdaki tüm yaratıkların hedefi haline geliyorsunuz ve hepsiyle birden baş etmenize imkan yok. El feneriniz yanık vaziyetteyse mesela, yaratıklar yaklaştıkça ortalık öyle bir bulanıklaşıyor ki burnunuzun önünü bile göremiyorsunuz. Sakin olup kaçmak, karanlıkta saklanmak, en ideal yol, diğer yollar tamamen ölüme ferman hazırlıyor. Her şeyi gücültülü yoldan atlatsanız bile sonunda "Sleeper" diye bir yaratık ortaya çıkıyor, sonrası malum...

"Survival Horror" kavramını dibine kadar kullanan ve karşılayan Phantasmal, erken erişimdeki haliyle bile yeterince başarılı. Oyunun Xbox One platformunda da yer alacağı söyleniyor bu arada ama şimdilik bu macerayı sadece PC platformunda tadabilirsiniz. Bağımsız bir oyundan beklenenden fazlasını veriyor Phantasmal ama çok şey bekleyenler de burun kıvrabilirler. Ne de olsa en nihayetinde bir korku oyunu kendisi ve haritaların her seferinde değişmesinden ziyade farklı bir tarafı yok. ■ **Ertekin Bayındır**





Yapım **Shield Break** Dağıtım **Shield Break** Tür **Online Aksiyon**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **bierzerkers.com**



**TEST
ETTİK!**

Bierzerkers

Ne varsa kuzeyde var!

Viking tayfasını oyunlarda pek görmeyiz, en azından ön planda... Fantastik senaryoların cüceleri gibi genelde yan karakterler olarak çıkarlar piyasaya. Shield Break Studios, Vikingleri bu ezik durumdan kurtarmak için değil, oyun dünyasına keyifli bir online multiplayer oyunu sunmak için Bierzerkers diye bir oyun yapmış. Oyun şu an test aşamasında ve önemli birkaç detaylı da erişilemez durumda ama görüldüğü kadarıyla gelecek vaat eden bir oyun duruyor karşımızda.

Bierzerkers'in bir MOBA olduğunu söylesem, biraz abartmış olurum ama hafif kıvamlı bir MOBA olduğu da bir gerçek. Karakterinizi TPS bakış açısıyla ve W-A-S-D tuşlarıyla yönettiğiniz, oldukça sade bir şekilde dizayn edilmiş bir oyun. Bu sadelik ileride ne hal alır bilemiyorum ama şu an için durum böyle en azından. Oyndaki karakterlere birazdan değineceğiz zaten ama her karakterin aynı sayıda hareketi var. Mouse'un sol tuşu, sağ tuşu, özel bir mouse'unuz varsa baş parmak tuşu (Böyle bir mouse'unuz yoksa bence tekerlek tuşunu kullanın.), Q tuşu, E tuşu ve Shift... Bunun haricinde yetenek kullanımı için başka bir tuş yok. Yeterince sade değil mi?

Bu sadelik, karakter seçiminde biraz kılık değiştirebiliyor. Şu an için karakterlerin büyük

çoğunluğu seçilebiliyor ve bunlar 3 kategoriye ayrılmış durumdadır: Offense, Defense ve Support. Offense kısmında Raider, Scoundrel ve Highlander olarak 3 karakter var ama şu an Highlander, oynanabilir bir karakter değil. Raider, bildiğiniz barbar modeli ki ağır saldırı yetenekleriyle savaşlarda ön planda olmak isteyenlerin bir numaralı tercihi olacaktır. Scoundrel ise gizlenip saklanabilen ve suikast tarzı saldırıları olan bir karakter. Support kısmındaysa Huntress ve Valkyrie bulunuyor ve bu iki karakter de şu an oynanabilir durumda. Huntress, bir okçu olarak uzaktan saldırı yapabildiği gibi rakiplerini donduran ve yavaşlatan yetenekleriyle takımına destek olabiliyor. Valkyrie'in da büyü kalkanı gibi yine takımına destek verebileceği yetenekleri mevcut. Genelde bu tarz oyunlarda Support sınıflarını tercih ederim ama nedendir bilemedim, bu iki karaktere de bir türlü kanım ısınmadı.

Defense tarafında da yine Drunkard ve Shaman olarak iki karakter mevcut ama şu an sadece Drunkard oynanabilir durumda. Drunkard'ın AOE

sağlık yetenekleri, muhtemelen bu sınıfı tercih edecek olanların en çok kullanacağı yeteneklerden olacaktır. Bierzerkers, test aşamasında olan bir oyun için oldukça sağlıklı çalışan bir oyun olarak görüldü bana. Neredeyse hiç bug görmedim diyebilirim. Bazı irili ufaklı ses bozuklukları duydum gibi ama onlar da zaten oynanışı etkileyen şeyler değil ön aşamada. Sesler demişken, oyunun seslendirme tarafı ve müzikleri çok başarılı. Çizgi film tarzı grafikler kullanılmış ve Viking tarzını yansıtan espri anlayışı da oldukça kaliteli. Şu anda belli bir Level ve Customize sistemi yok oyunda ki alışveriş yapabileceğimiz Shop kısmı da henüz açılmış değil. Ama dediğim gibi, sağlam bir potansiyeli var oyunun ve eğer üzerine biraz titrenirse, kısa zamanda çok fazla sayıda oyuncunun ilgisini çekecektir.

■ **Ertekin Bayındır**



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**



Yüksek yüksek tepelere cyborg diyorlar!

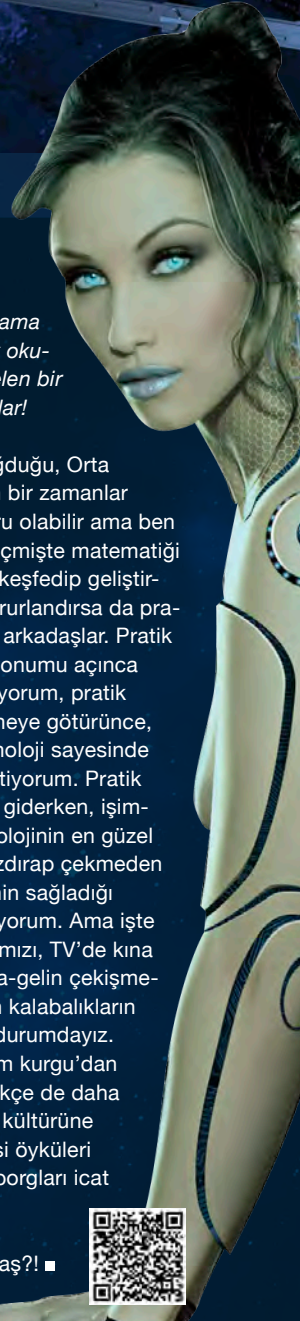
Bu ay Astronot'ta konu etmek üzere dünyadaki bilim kurgu gelişmelerini araştırırken ilginç detaylarla karşılaştım, sizin de dikkatinizi çekmiş olabilir. Bu ay da, aslında önceki aylara benzer şekilde, öyle haberler ortaya çıktı ki, bunların "bilim kurgu" değil de gerçek olduğuna veya olacağına sadece beş sene önce inanmamız mümkün değildi. Hangi haberler mi? Bildiğiniz ciddi haber ajansları tarafından geçilmiş, son derece ciddi haberler. Misal, ABD ordusu için teknoloji geliştiren DARPA laboratuvarlarının, cephede kolunu bacağını kaybetmiş gazilerin kullanabilmesi için, dokunmayı hisseden protez üretmeyi başarmış olması... Yani örneğin, kolu kopmuş bir askere bionik bir kol takılı-

yor. Bu kolun zaten mevcut teknolojiyle beyindeki sinirlere bağlanması ve gerçek bir kol veya elmiş gibi, beyinde düşünerek kontrol edilebilmesi mümkündür. Ancak bu bionik kollarda "his" olmadığı için hastalar dokundukları nesneyi hissedemiyorlar, avuçlarında bir şey tutup tutmadıklarını bakmadan anlayamıyorlardı. Bu da elbette, basit bir bardak tutmayı bile çok zor bir işleme dönüştürüyordu. DARPA şimdi, hissedebilen protezler ürettiğini açıkladı. Yani, kolunu kaybetmiş hasta protezine bakmasa bile bir bardağa dokunduğunda onu hissedebilecek ve ne kadar büyük basınçla tuttuğunu anlayabilecek. Böylece bardağı elinden düşürmeden ağzına götürmesi daha da kolaylaşacak. Eğer bardağın kay-

duğunu hissederse baskıyı biraz daha arttırabilecek ve tüm bunlar parmak üzerinde beyine bağlı olan sensörler vasıtasıyla sanıyeden kısa süreler içinde gerçekleşecek. Bu haber size neyi anımsatıyor? Bana, cyborg çağının başladığını düşündürdü. Yani artık insanlar önce kaybettikleri uzuvları için gelişmiş hassasiyete sahip bionik uzuvlar takabilecekler. Daha sonra ise bazı insanların orijinal uzuvlarını gönüllü olarak bionik uzuvlarla değiştireceğini tahmin ediyorum zira bu sayede daha güçlü askerler, daha güçlü işçiler, daha güçlü bireyler, daha sağlıklı, daha yenilmez insanlar ortaya çıkacak. Kısacası, bionik insan veya cyborg fantezisi kısa süre önceye kadar sadece "bilim kurgu" iken artık gerçeğe dönüşmüş durumda. Şimdi tek ihtiyacımız olan bu teknolojilerin pratiğe dönüşmesi için biraz daha beklemek. Eğer tahminlerim beni yanıltmıyorsa, 10 seneye kadar kolunu bacağını bionik kol ve bacakla değiştirmek için sıraya giren İskandinav hacker'lar ile karşılaşacağız, ki bu işlere en meraklı olanlar onlar... İskandinav hacker'lardan sonra da artık dünyanın her yerinde yavaş yavaş, bionik kaslarıyla yaşamaya başlayan insanları göreceğimizi düşünüyorum.

Farkındaysanız, tüm bu gelişmeler aslında düne kadar "bilim kurgu" ydu ama bugün gerçek. Geçtiğimiz ayın Astronot'unda, bilim kurguya önem vermeyen toplumların, hızla gelişen teknoloji ve hızla bugünleşen gelecek karşısında, "şapşalışkoya" dönüşeceğini, o yeni dünyada sudan çıkmış balık gibi kalacağını anlatmaya çalışmıştım. Bu ay karşılaştığım haberler de beni yine korkuttu çünkü Türkiye'ye çok yabancı olacak o "bilim kurgu filmi gibi" geleceğin tahmin ettiğimizden de





hızlı yaklaştığını fark ettim. Peki dünya bu kadar büyük bir hızla geleceğe koşarken biz niye geleceği hiç merak etmiyoruz, yarın içinde yaşayacağımız dünyaya dair öngörüler bizi neden hiç ilgilendirmiyor? Türkiye’de toplumun bu garip vurdumduymazlığını, bu umursamazlığını anlamak için küçük bir anket yapmaya karar verdim. Açık uçlu olarak sorduğum soruya aldığım iki ilginç cevabı burada da yayınlamak istiyorum. Bu cevaplar, “Türkiye ve bilim kurgu” tezatının nasıl ortaya çıktığına dair ilginç ipuçları içeriyor. Anketin devamını incelemek isterseniz, <http://bit.ly/1QUFBWi> linkinden veya sayfaya yerleştirdiğimiz QR-Code üzerinden devam edebilirsiniz.

Sorduğum soru şuydu: **Sizce Türkiye’de Bilim Kurgu Türü Niçin İlgi Görmüyor?**

Periyodik Cetvel isimli bir kullanıcı şöyle bir cevap vermiş:

Bu bir kısır döngü. Halk ilgi göstermeyince yayıncılar/TV’ler de bu türe yer vermiyor. Onlar yer vermedikçe bu türde sanatsal üretim olmuyor, üretim olmayınca halk da kına gecesi sahnelerinden başka bir şey görmüyor, ufku açılmıyor. Birilerinin ilk başta maddi beklenti içine girmeden gönüllü ve yoğun şekilde bilim kurguyu anlatması, kaliteli bilim kurgu türünde ürün vermesi ve bunu halka ulaştırmayı başarması gerekiyor.

Örnek İnsan isimli kullanıcının cevabı daha da ilginç:

Bahsettiğiniz ülke Türkiye. Sadece bilim kurgu değil, sanatın, edebiyatın her alanında aynı sorun ağır kronik bir problem.

Nedeni ise matbaanın Anadolu’ya gelişinin çok geç olması ve aynı zamanda Osmanlı’da matbaa devriminin içselleştirilememesi... Yani, Avrupa’da 20. yüzyıla gelene kadar matbaa sayesinde milyarlarca kitap basılıyor, Avrupa kitap endüstrisi 20. yüzyıl öncesinde 5 milyar adet kitap satıyor. Bu ne demek? Avrupalı insan 20. yüzyıl öncesinde 5 milyar kitap satın alıp okumuş demek... Peki Türk halkı aynı dönemde kaç kitap satın almış? Toplasanız 1 milyon adet bile değil. Yüzlerce yıl içinde ülkede satılan kitapların toplamı 1 milyon adet bile değil. Ve bu ülke Balkanlar’ın batı sınırından başlıyor, Orta Asya’ya uzanıyor, oradan güney’e Arabistan’ın sonuna ve Afrika’nın kuzeyine kadar gidiyor. Yani bu kocaman bir kıta büyüklüğündeki coğrafyada yüzyıllar boyunca yaşamış olan milyarlarca insan toplamda 1 milyon adet bile kitap okumamış. Cehaletin derinliğini hayal etmeye çalışın. Ben edemiyorum. Şimdi sen, 20. yüzyıl öncesinde 5 milyar kitap okumuş dev medeniyeti, ömrü boyunca bir tane bile kitabı okumayan insanlarla karşılaştırırsan, Avrupalı insana hakaret etmiş olursun bence.

Benim de içim kan ağlıyor, söylemeye dilim varmıyor ama gerçek bu abicim. Bu halk okumuyor. Yüzyıllardır süre gelen bir hastalık bu: O-ku-mu-yor-lar!

Medeniyetin doğudan doğduğu, Orta Doğu’nun ve Anadolu’nun bir zamanlar bilimin beşiği olduğu doğru olabilir ama ben bugünde yaşıyorum ve geçmişte matematiği doğulu bir bilim insanının keşfedip geliştirmiş olması beni bugün gururlandırsa da pratik olarak işime yaramıyor arkadaşlar. Pratik olarak ben akşam televizyonumu açınca bilim kurgu seyretmek istiyorum, pratik olarak ben hastamı hastaneye götürünce, tıbbın o hastalığa ileri teknoloji sayesinde şak diye çare bulmasını istiyorum. Pratik olarak ben evimden işime giderken, işimden evime dönerken teknolojinin en güzel nimetlerinden yararlanıp ızdırıp çekmeden yolculuk etmek, teknolojinin sağladığı refahın keyfini sürmek istiyorum. Ama işte maalesef tüm bu ihtiyaçlarımızı, TV’de kına geceli ve düğünlü kaynana-gelin çekişmesi dizisi seyretmek isteyen kalabalıkların arzularına kurban vermiş durumdayız. Ülke korkunç biçimde bilim kurgu’dan nefret ediyor ve nefret ettikçe de daha da kaynana-gelin kavgası kültürüne gömülüyor. Biz kına gecesi öyküleri seyrederken de dünya cyborgları icat ediyor.

Ne kına gecesiymiş arkadaş?! ■





YAPIM LIMBIC ENTERTAINMENT, 3DO
DAĞITIM UBISOFT
TÜR SIRA TABANLI STRATEJİ
PLATFORM PC
WEB MMH7.UBI.COM

MIGHT & MAGIC HEROES

ÇOK ŞEY BİLİYORDUM VE ÇOK ŞEY ÖĞRENDİM

Sıra tabanlı strateji, yani RTS olarak kısıltığımız tür, günümüz oyun sektörünün en önemli janralarından birisidir. İlk olarak 1982 yılında BYTE dergisinde karşımıza çıkan bu kısaltma, döneminde incelemesi yapılan Dune II için kullanılmıştı. Kabaca bakacak olursak, daha hızlı ve eş zamanlı olayları o anda yaşadığımız, oyunun hiçbir şekilde yavaşlamadığı bir türe işaret ederdi. Nitekim RTS kavramı ortaya çıkmadan çok daha önceleri Sıra tabanlı strateji (STS) türü vardı. STS, yüzlerce hatta binlerce yıllık bir tür. Go ve satranç gibi oyunların temelini oluşturan sıra tabanlı strateji mantığı, günümüz bilgisayar oyunlarında da fazlasıyla gözlemlenmektedir. Aslında bir dönemin strateji oyunları için biçilmiş kaftan olan STS, başlı başına bir oyun türü olmadan önce birçok diğer janranın içerisinde kullanılıyordu. Mısır, 90'lı yılların vazgeçilmez RPG oyunlarından Baldur's Gate ve Icewind Dale türevi tüm oyunlar kendi

inde STS ögesi barındırıyordu. Space tuşu ile oyunu durdurabiliyor, tüm komutlarımızı bu şekilde verebiliyorduk. Pek tabii taktiksel Role Playing Game olarak geçen Silent Storm, King's Bounty ve Nintendo Wars gibi yapımlar da unutmamak gerekiyor. Masaüstü oyunlarla başlayan STS oyun türü, konu dijital dünya olduğu zaman kendisini ilk olarak Sid Meier's Civilization ve de Heroes of Might and Magic serileri ile gösterdi. Kısa süre içerisinde büyük bir zümreye hitap etmeyi başaran STS türü, günümüzde mobil oyunların büyük kısmını etkisi altına almış bulunuyor. Kolay şekilde deneyim edilebildiği için mobil oyun şirketlerinin ve oyuncu kitlesinin fazlasıyla ilgisini çeken STS yapımlar, browser tabanlı MMO oyunları da bugün oldukları noktaya getirmeyi başarmış özel bir tür.

Her ne kadar STS konusunda iddialı yapımlar üretilmiş olsa da RPG ve FPS türleri ile kıyasladığımız zaman elde kalan oyun miktarı ziyadesiyle az oluyor elbette. Bu ilk olarak ku-

lağa kötü bir durummuş gibi gelse de aslında tür için çok iyi bir gelişme. Malumunuz FPS ve RPG oyunlar her daim revaçtaydı ve bu iki tür içinde gerçekten kayda değer onlarca, belki de yüzlerce kaliteli yapımlar üretilirdi. Peki ya STS'ler? Ne yazık ki kaliteli STS oyunlar iki elin parmağını geçmeyecek kadar az. Bu da STS türünün aslında ne kadar zorlayıcı olduğunun bir noktada göstergesi. Zor bir kulvarda kendisini pazarlamaya çalışan STS türü için az ve öz oyun çıkmış olması, onun ne kadar kaliteli olduğunu da gösteriyor. Gerçekten Civilization ve Heroes gibi seriler o kadar iddialı yapımlar ki tüm dünyaya mal olmuş ve halen devam serileri üretilen isimler. Nitekim biz şimdilik Civilization'u bir kenara bırakıp, odağımızı Heroes serisine çevirecek, ilk adımlarından bugüne kadar gelinen zaman çizelgesine olabildiğince yakından bakacağız. Eğer sen de hazırsan sevgili okur, sıkı tutun, cihaz biraz sallama yapabilir; geçmişe gidiyoruz!



STS OLARAK HEROES

"...tık, tak, tuk." Ahanda cihaz tutukluk yaptı. Dur o zaman, ekip gerekli işlemleri yapıyor-ken sana birazcık Heroes'u genel olarak tanıyayım, bakalım ne kadar hatırlayacak ya da beğeneceksin. Sıra tabanlı oyun denildiği zaman 2015 itibarı ile aklımıza farklı modda oyunlar geliyor. Bunların en bilindiklerinden birisi Heroes'un kullandığı tek bir kahraman içerisinde taşınabilen ordu mantığıdır. Strateji haritası ve savaş haritasını birbirinden ayıran bu mod, oyuncuya büyük kolaylık sağlar. Harita modu esnasında seçtiğimiz bir karakteri kontrol eder, harita üzerindeki düşman birliklerini yok etmek ya da saflarımıza katmak suretiyle hem karakterimizi, hem de ordumuzu geliştiririz. Yok ettiğimiz düşman birimleri genelde bir obje ya da madeni korur. Maden ele geçirmek ilk Heroes oyunundan beri temel taş konumundadır. Aynı şekilde etrafta bulunan eşyalar sayesinde karakterimize bolca bonus sağlayabiliriz. Bu noktada Heroes, STS ve RPG'nin bambaşka bir karşımı olarak karşımıza çıkar. Belirli bir yetenek puanı karşılığında seviye atlayan karakterimiz, genelde sınıfı ile alakalı yeteneklerden birisini seçer ve giriş seviyesinden, en üst seviyeye kadar geliştirir. Yetenekler tüm Heroes oyunlarına derinden etki eder zira karakterin gücü, bünyesinde barındırdığı birliklerin gücüne de etki eder. Yani biz saldırı gücü aldıkça, ordumuzdaki birimler de alır. Ordu kurmak için kale içerisindeki binaları yapmak gerekir. Ana kaynak altındır ve her kale genelde belirli bir noktaya kadar yetecek seviyede altın üretir. Üçüncü oyun ile sayıları yediye bulan diğer kaynaklarsa binaları ve özel birimleri yapmamıza imkân sunar. Kaynak mevzusu Heroes'da genelde farklılık göstermiştir ama serinin son oyununda yine yedi kaynak kullanımına geçileceğini beta test esnasında görmüş olduk. Kaleler en düşük seviyeden, en yüksek seviyeye kadar farklı miktarda birim barındırır. Buradaki rakamın da

makbulü yedidir ama bazı oyunlarda toplamdaki birim miktarında değişiklikler olduğu için direk yedi diyemiyorum. Her kalenin son birimi gözle görülecek derecede güçlü olsa da genelde kale ve kahramanın microlarına göre çok daha güçlü birlikleri olabilmektedir. Misal Heroes III'de Expert Necromancy artı Necromancy'e bonus sağlayan artifact ile kaldırılan iskelet sayısı sayesinde bir anda

"HEROES HER ANLAMIYLA BİR STS. YANİ HEM STRATEJİ HARİTASI, HEM DE SAVAŞ ALANI SIRA TABAN MEKANİKLERİNDEN NASİBİNİ ALMIŞTIR"

kalenin birinci seviye birimi, oyunun en korkutucu ünitesine dönüşmüştü. Pek tabii burada kahramanımızın büyü konusunda mı yoksa yakın savaş konusunda mı geliştiği önemlidir. İlk oyundan bu yana benzeri mekanikleri taşıyan Heroes serisi, en çok üçüncü oyunuyla tanınır. Bu oyun ile birlikte kale sayısı, kahraman sayısı ve üretililecek birlik sayısı artmış, grafikler dönemi için harika hale getirilmiş ve



strateji derinliği en üst seviyeye yükseltildi. Heroes her anlamıyla bir STS. Yani hem strateji haritası, hem de savaş alanı sıra taban mekaniklerinden nasibini almıştır. Her kahramanın belirli bir yürüme mesafesi bulunur. Yetenek ve eşyalarla geliştirilebilen bu mesafe bittiği zaman kahramanımız başka bir şey yapamaz. Aynı şekilde kale için de sadece bir iş yapma hakkımız bulunmaktadır. Akabinde turu rakibe veririz ve bu esnada tüm rakip oyuncular turunu oynar ve bir gün geride kalır. Kaynaklar her gün belirli miktarda üretim gerçekleştirirken, ancak her yeni haftaya girdiğimiz zaman yeni askeri birim üretme hakkımız olur. Her yeni hafta beraberinde civarda bulunan NPC düşman birliklerinin de

gücüne güç katar. Hatta bazı haftalarda etrafa yeni düşman birlikleri saçılır. Bu da oyundaki dengeyi hiçbir şekilde bozulmamasını sağlar. Her hafta farklı bir etkinliği davetçisi olduğu için genelde kalede üretilmeyi bekleyen birim bırakmamak gerekir. Bazı haftalar tüm askeri birlikleri kırıp geçirir ve geriye hiçbir şey kalmaz. Bu açıdan da Heroes farklı bir oyun modeli sunar. Her hafta ortaya çıkacak olası





audio gibi eklentilerin yanı sıra, bir de yeni senaryolar ile çıkageldi. İlk oyun Lord Morglin Ironfist isimli bir karakterin maceralarını anlattı. Kuzeni Ragnar'ın (RAGNAR!) kıskırtması ile bir portaldan geçen Ironfist sayesinde Ragnar tahta geçti. Ufak bir katliam yapan Ragnar ise sonunda tahta geçmeyi başardı. Ironfist tarafındaysa işler birazcık farklı şekilde vuku buldu. Enroth isimli bir dünyaya düşen Ironfist, burada diğer dört Lord ile kapışmak zorunda kaldı. Galibiyetle çıktığı mücadelesi sonucunda Enroth Krallığı kuruldu. İlk oyunun en önemli noktalarından birisi, serinin bundan sonra ne gibi bir şekle bürüneceğini göstermesi oldu. Efsane ve mitolojilerden fırlamış birçok yaratığı komuta edebildiğimiz ilk oyunda, karakter içerisinde ordu yapma teması da kendisini göstermişti. Knight, Barbarian, Sorceress ve Warlock olarak sıralanan sınıflar, ikinci oyunla birlikte büyük ölçüde gelişti. 1996 yılında kendisini gösteren ikinci oyun, ilk olarak yenilenen grafikleri ile dikkat çekti. Akabinde ilk oyunda bulunan ırklara Necromancer ve Wizard olmak üzere iki ırk daha ekleyerek oyundaki çeşitliliği arttırmayı başardı. Senaryo tarafındaysa, ilk oyundan tanıdığımız Lord Morglin Ironfist'in ölümü ile yıkıldı. Uzun yıllar hüküm sürdüğü Enroth Krallığı artık Archibald ve Roland isimli iki oğluna kalmıştı. Klasik bir senaryoda olacağı gibi kardeşler arasında hemen husumet çıktı ve Archibald, Roland'ı Krallıktan sürdü. Boş durmayan Roland da karşı taaruzda bulundu. Sonuç olarak Archibald yenildi ve büyücü Tanir tarafından taşla çevrildi ki bu senaryo sonradan Might



sonuçlar, oyuncuya farklı oyun tatları sunar. Oyunun savaş mekanikleri harita üzerinden tamamen farklıdır. Savaşa girdiğimiz anda iki kahraman ve orduları bir tarafa dizilir. Harita modeli "hexagonal" ya da "Square grid" olarak isimlendirilen ufak parçalara bölünür. Birimlerin her hareketi bir hex ile ifade edilir. Yakın savaş birimleri, düşmanın dibine girmeden saldırı yapmadığı gibi, uzak saldırı yapan birlikler de belirli bir noktaya kadar yüzde yüz hasar veren atışlar yapamaz. Her ünitenin kendisine özel stat'ları bulunur. Saldırı, savunma, vuruş gücünün yanı sıra, şans, morali, can ve inisiyatifi gibi veriler bulunur. Bu bir birimi ifade etse de aynı birlikten kaç adet varsa saldırı gücü bu miktar ile katlanır. Yani bir adet iskeletten pek korkmuyorken, 2.000 adet iskeletten bayağı hem de BAYAĞI bi korkarız... Ayrıca her birimin kendisine ait farklı özellikleri de bulunuyor. Bu özellikler beşinci ve altıncı oyunla birlikte fazlasıyla ön plana çıktı ve yedinci oyunda da yine göz önünde olacak. İşte tüm bu anlat-

tıklarım Heroes denildiği zaman akla gelmesi gerekenleri baz alıyor. Yine de tüm bunlar yetmez. Heroes serisini daha iyi anlamak için hesaplanandan çok daha kapsamlı tarih çizelgesine bakmamız ve buradan da oyunlar arasında gezintiye çıkmamız gerekiyor. Zaten nerede ne olduğunu bilmeden soluğu yedinci oyunda almak biraz zor... Bu arada cihaz hazır! Işınlanma için geri sayım; 3, 2, 1! Viyuvvvv!

GEÇMİŞE YOLCULUK

Yıl 1995, sahnede ilk Heroes! Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest karşımıza çıkıyor. Uzun bir süre serinin üreticisi olarak kalacak olan New World Computing tarafından geliştirilen oyun, DOS platformu için piyasaya sunulmuştu. Kısa sürede büyük oyuncu kitlesine hitap etmeyi başaran oyun, sadece bir yıl sonra Windows 95 platformuna uyumlu şekilde yeniden piyasaya sürüldü. İçinde halen Heroes oyunlarının vazgeçilmezi olan map editor, random map generator, CD





and Magic VI: The Mandate of Heaven isimli oyunda Archibald'ın büyüden kurtulması ile devam etti. Yıl 1999 olduğunda, heyecanlı beklenen Heroes of Might and Magic III kendisini gösterdi. Fakat o ne göstermek azizim! Bir oyun 16 yıl sonra hala mı oynanır? İşte oynanıyormuş! Yine aynı ekibin elinden çıkan üçüncü oyunda grafik kalitesi önceki iki oyun baz alındığı zaman üst seviyede idi! Hatta o kadar iyiydi ki taktik strateji severler olarak hiç böyle görüntüler beklemiyorduk. Üçüncü oyunla harita üzerine iki farklı katman geldi. "Above" ve "underground" olarak nitelenen yeni harita modeli, tüm stratejileri başlı başına değiştirdi. Yedi kaynak sistemi oyuna eklendi ve karakter gelişimi muhteşem bir hale geldi. Farklı yetenekler seçebilen, seçtiğini geliştirebilen kahramanlar sayesinde son kullanıcı bambaşka bir HoMM deneyimi yaşadı. Üçüncü oyunla birlikte üçü iyi, üçü kötü ve de ikisi tarafsız olmak üzere toplamda sekiz farklı kale beğenimize sunuldu. Sonradan üretilen Armageddon's Blade isimli muazzam eklenti ile oyuna üçüncü tarafsız kale olan Conflux eklendi. (Ki ben bir türlü bu keleyi beğenmemişimdir.) Bundan önce alıştığımız senaryolara nazaran, yedi farklı hikâye ile bizlere merhaba diyen yapımcı, senaryoya birçok farklı açıdan bakmamıza imkân sundu. King Roland

Ironfist'in ortadan kaybolması üzerine karısı olan Queen Catherine ülkenin yönetimini aldı. Bu esnada babası olan Kral Gryphonearth suikaste kurban gitti ve Kralları olmayan Erathia halkı Nighon ve Eeofol'un eline düştü. Evi olan Antagarich'e dönen Kraliçe, burada aradığı desteği buldu ve düşmanının üzerine yürüdü. Her senaryo farklı bir yönden olaya yaklaşmayı başardı ve nihayetinde çok büyük bir senaryo havuzu tamamına erdi. Oyuna eklenen ikinci eklenti paketi olan The Shadow of Death ise Armageddon's Blade ile gelen altı yeni senaryoya, yedi tane daha ekledi! Anlayacağınız üçünü oyun senaryo açısından sınırları aştı gitti! Tabii eklentiler ile bolca yeni "custom map", farklı yaratık, kahraman, bina ve artifact oyuna eklendi. 2000 yılında Complete Edition ile piyasaya çıkan yapımcı, 2015 yılında HD Edition olarak yeniden satışa çıktı. Heroes III'ün başarılı sayılmakla bitmez ama en önemlisi oyun içinde bulunan dengeydi. Sürekli bahsettiğim yedi kaynak mekaniği oyuna harika şekilde yedirilmiş, birimler de bir

"DÖRDÜNCÜ OYUNDA TOPLAM ALTI ADET SENARYO VARDI VE HER SENARYO BİR KRALIN NASIL HAYATTA KALDIĞINI BİZLERE ANLATTI"

o kadar bu micronun üzerine inşa edilmişti. Bugüne kadar sürekli kendisini aşan Heroes serisi, nitekim 2002 yılında üretilen Heroes of Might and Magic IV ile şampole yuvarlandı.

DEĞİŞEN DÜNYA

Yeni oyunla birlikte AvLee's Forest Guard'ın lideri ve de Armageddon's Blade'in taşıyıcısı olan Gelu, Krewlod'un Barbar Kral'ına saldırır. Amacı hem onu, hem de Sword of Frost'u yok etmektir. Fakat bu iki kılıcın çarpışması dünyanın sonuna yol açar. Çarpışma esnasında et-

TEAR OF ASHA

Tüm heroes serileri birçok hesaba dayanılarak deneyim edilen yapımlardır. Yine de ilk oyundan beri hayatımızda olan bulmaca çözme dinamiği, sanıyorum tüm oyun yapısını kökünden değiştiriyor. İlk iki oyunda "ultimate artifact" üçüncü ve dördüncü oyunda "Grail" son olarak beş ve altıncı oyunda da "Tear of Asha" olarak karşımıza çıkan eşya sayesinde kalemin geliri ve üretimini resmen katlayabiliyoruz.

rafta açılan portallar aracılığı ile dev yıkımdan kaçanlar, kendilerini Axeoth isimli bir dünyada bulurlar. Enroth'dan geriye ise hiçbir şey kalmamıştır. Dördüncü oyunda toplam altı adet senaryo vardı ve her senaryo bir Kralın nasıl hayatta kaldığını bizlere anlattı. Dördüncü oyunun en büyük değişikliği şüphesiz kahramanlarımızı tıpkı diğer üniteler gibi savaş alanında kullanabilmektir. Ordularımızın içinde birden fazla kahraman kullanabildiğimiz gibi, herhangi bir kahramana bağlı kalmayan ordular da üretebiliyorduk. Kamera açısı izometrik 3D açıyla değiştirildi ve bugüne kadar bilinen tüm stratejik derinlik tek seferde yok edildi. Her ne kadar savaş alanlarında bulunan engeller oyuna farklı bir tat katsa da, belirli bir seviyeden sonra alakasız güçlere ulaşan kahramanlarımız yüzünden oyunun tüm dengesi bozuldu. (Hele o Barbar herolar yok mu! Üffff!) Zaten oyun öyle bir facia oldu ki 3DO firması resmen battı ve Might and Magic isim haklarını Ubisoft'a devretti. Oyun dünyasına bomba gibi düşen haberin ardından, yeni oyun Heroes of Might

and Magic V için dört yıl beklememiz gerekti. 2006 yılında üretilen yeni oyun, muhteşem olmasa da iyi bir geri dönüş oldu. Normalde dördüncü oyunun grafik teknolojileri üzerinden yine 2D izometrik kamera açısına sahip, bir şekilde yoktan 3DO tarafından tasarlanmaya başlanan yeni oyun, Ubisoft tarafından çöpe atıldı ve oyun sıfırdan 3D şeklinde modellendi. Senaryo ilerleyişi bu oyunla birlikte biraz daha değişti ve senaryolar üzerinde ufak değişiklikler yapıldı. Yepyeni bir ara birim, kale görünüşü ve altı farklı kale ile Heroes V gerçekten



iyi bir yapımdı. Senaryo konusunu kafaya takan Ubisoft ekibi, 2011 yılında piyasaya çıkan Heroes VI ile beşinci oyunun beş yüzyıl kadar gerisine giderek Griffin hanedanlığının beş varisinin topraklarını işgal etmeye gelen zebanilere karşı koyduğu ve Başmelek Michael'e yardım ettiği bir dönemi beğenimimize sundu. Yeni oyunun en büyük farkı, multiplayer olarak harika şekilde çalışmasıydı. Yeni birlikler, daha detaylı grafikler ve kaliteli müzikler bizi ilk başta fazlasıyla etkiledi ama azalan kale miktarı ve tam oldu derken yine kaybolan kale mimarileri serinin hayranlarını bir hayli üzdü. Kaleler ve karakterler arasındaki dengesizlik çok büyüktü. Ayrıca oyunun her yanından bug damlıyordu. Yapay zekânın yapaylığı da apayrı bir konu olarak kafalara yerleşti. Sonuç; beşinci oyunu ile umutlandıran ama altıncı oyunu ile hüsrana boğan bir yapım...

Aradan geçen zaman içinde seriden yine hiç haber alamadık ama nihayet Heroes VII kendisini gösterdi. Bildiğiniz üzere geçen ay oyun beta testeydi ve süre boyunca başından kalkmadan her yanını didik didik ettim. Yeni oyunumuz altıncı oyunun son eklentisi konumundaki Shades of Darkness'dan 200 yıl sonrasında geçiyor ve Holy Empress

Maeve Falcon suikastinden on yıl sonrasında konu alıyor ki bu da bizi Heroes V'den 100 yıl geriye götürüyor. Yedinci oyunda daha öncelilere nazaran büyük bir müttefiklik söz konusu; zaten oyuna girdiğimiz anda masanın etrafına toplanmış olan ekipten bunu anlamak bir hayli kolay. Heroes VII yine bildiğimiz bir Heroes oyunu; yani eskiden bu zamana kadar geçen süre içerisindeki ana yapıyı olduğu gibi koruyor. Yine bir kahramanla etrafta geziyor, ordular yapıyor, kalemizi geliştiriyor ve düşmanımızı bin bir çeşit taktik ile alt etmeye çalışıyoruz. Günler, haftaları, haftalar ayları kovalıyor... Dördüncü oyunun yaşattığı faciadan sonra tekrardan yola çıkan Heroes serisi, az önce de bahsettiğim gibi beşinci oyunu ile yükselmiş, altıncı oyunu ile ufak da olsa düşüşe geçmişti. Fakat bu iki oyunda beraberinde yeni Heroes modelini

taşımaya o ya da bu şekilde başardı. İşte Heroes VII de bu yoldan devam ediyor. Grafik kalitesine, beta aşamasında olmasına rağmen diyecek olumsuz bir şey bulamadım. STS gibi temelde grafiklere çok da önem vermeyen bir oyun modelinin her yeni oyununda konu hakkında büyük değişiklikler yapması beni çok sevindirdi. Aynı durum karakter modellemeleri ve animasyonları için de geçerli. Eğer ilk üç oyunu defalarca oynadıysanız, yapımcı ekibin sizin için birçok sürprizi olacağını göreceksiniz. Misal; son iki oyundur elinde kılıçla gezen Vampir, artık üçüncü oyundaki gibi saldırı için ellerini kullanıyor! Bu ve buna benzer çok fazla enstantane olduğunu belirtmek isterim. Ayrıca karakter modellemeleri, saldırı şekilleri ve büyük animasyonları gerçekten harika şekilde tasarlanmış. İlk ya da yedinci seviye birim olsun hiç fark etmez, adamlar her şeyi en güzel şekilde



M&M İSMİNDEN KİM SORUMLU?

Onun adı Jon Van Caneghem. Kendisi 1962 doğumlu bir oyun geliştirme ve tasarımlar uzmanı. Bir dönem Heroes ürünlerini üreten New World Computing isimli firmayı kuran ve bize Heroes ismini sunan şahıs. 1983 yılında kurduğu New World aracılığı ile ilk olarak 1986 yılında piyasaya çıkardığı Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum ile kendisini piyasaya tanıtan Caneghem, firmanın 20 yıllık geçmişi içerisinde Might and Magic, Heroes of Might and Magic ve King's Bounty gibi strateji serilerine imza attı. Ürettiği oyunlarla birçok dergi ve kurum tarafından adından övgüyle söz edilen Caneghem, 3DO'nun Ubisoft'a satışı ardından 2004 ile 2005 yılları arasında NCSOFT bünyesinde MMO oyunlar üzerine eğildi. 2009 yılında NCSOFT'u terk edip, Tiron World'ü kurdu ve 2009 yılında da buradan ayrılıp Electronic Arts bünyesinde çalışmaya başladı. Command & Conquer üzerine çalışmak için katıldığı EA, ne yazık ki projeyi iptal etti ve Caneghem'in en büyük projelerinden birisi yitip gitti.



yapmak için çalışmış. Hep bahsettiğim yedi kaynak sistemi yedinci oyunla birlikte yeniden bize merhaba diyor. Eskiden bildiğimiz kaynaklara ek olarak artık Starsilver, Dragon Steel ve Shadow Steel gibi farklı malzemeler bulunuyor. Beta aşamasında her kaynağa rahatça ulaşamadığımızı belirtmek isterim. Aslında topu topu iki tane "custom map"i olan bir betaydı bu yüzden çok da sorgulamak istemiyordum. Eskiden olduğu gibi yine haftalık asker miktarımızı artıran binalar söz konusu ama eskiye nazaran bu sefer yaratılan sistem birazcık daha farklı. Eskiden sadece o kaleye özgü spesifik bir birimin haftalık miktarının artışı sağlayabiliyorduk. Yedinci oyundaysa artık birden fazla birliği bu özelliği nakledebiliyoruz. Fakat her upgrade içerisinde iki farklı birimden birisini barındırdığı için hangi birlikten daha fazla istediğimize emin olmamız şart zira seçmediğimiz birimin upgrade'ini yapamıyoruz. Ha arada belirtmek isterim; tüm birliklerin upgrade'leri mevcut ve oyun içerisine gözle görülür bir etkide bulunuyorlar. Arabirim önceki iki oyunu fazlaca andırıyor olsa da halen gelişmesi gerektiğini düşündüğüm bir yapıda. Hele hele en son oynadığınız Heroes yapımı üçüncü oyununsa, o zaman işiniz var demektir. Evet, temelde çok yalın ve kullanışlı ama Heroes ruhunu birazcık öldürdüğünü düşünmekteyim. Gelelim yedinci oyunun en büyük ve en önemli noktasına: Yeni skill sistemi. Bildiğiniz üzere eskiden karakterimiz seviye atladıkça karşısına her ne kadar sınıfı ile ilgili olsa da, rastgele yetenekler gelirdi. Bu durum sanıyorum birçok Heroes oyuncusunun canını sıkan yapıardan birisiydi. Yapımcı ekip ise bu sorunu kökünden çözecek bir mekanik bulmuş. Öncelikle her kaleye ait karakterin üç adet ana yetenek ağacı bulunuyor. Bunlardan zaten bir tanesi açık halde karşımıza çıkıyor. Her yetenek ağacı üç halkadan oluşuyor. En dış halkada üç, ikinci halkada iki ve birinci halkada da bir adet yetenek mevcut. Eğer karakterimiz ilgili halkalara yoğunlaşırsak, birinci halkadan sonra bir adet bonus özelliğe ulaşıyoruz ve deneyim

ettiğim kadarı ile bu özelliğe ulaşmayı genelde istiyoruz. Ha, mecbur bırakılmamış olmamız pek tabii muazzam ki özellikle multiplayer oyunlarda düşmanlarımızı fazlasıyla şaşırtabiliriz. Demem o ki Heroes VII seriyi yeniden şaha kaldıracan bir yapım gibi duruyor. Keşke daha çok "Custom Map" deneyim edebilseydim ya da keşke daha zorlayıcı rakiplere karşı oyunun dinamiklerini test edebilseydim. O zaman çok daha net konuşabilirdim ama malumunuz beta sürecinde işler birazcık farklı yürüyor o yüzden yapacak bir şey yok. İşte sevgili okur insan bünyesi, Heroes dediğin böyle bir deniz! İçine bir girdin mi çıkamazsın. Fakat geçekten Heroes'a hakkını vermek istiyorsanız, Might and Magic serisini de oynamanız gerektiğini unutmayın. Özellikle senaryo ve dünya hakkında çok fazla bilgiye ulaşacağınıza hiç şüphe yok. Şimdilik benden bu kadar, esen kalın efem. ■ ERTUĞRUL SÜNGÜ



BU AY CHIP DERGİSİNDE NE KADAR GÜVENDESİNİZ?

PC ve mobil cihazlarda güvenliğinizi tehdit eden en güncel yöntemler ve korunma yolları



EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



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



Clicker Heroes

Steam'de indirme rekorları kıran oyunun mobil versiyonu...

Sayfa 47



Seashine

Denizanası işgalinden yazlıkta denize
giremeyenler, şimdi sıra sizde...

Sayfa 47



Wonky Ship

Galaktik Flappy Bird nasıl olur merak
edenler için geliyor...

Sayfa 47



Happy Wheels

İki tekerlekli vasıtalar
tehlikelidir!

Sayfa 48

Pokemon GO

Gerçek dünyada Pokemon avı!

The Pokémon Company, Nintendo ve Niantic Labs şu anda bir mobil Pokemon oyunu üzerinde çalışıyorlar ve Fitbit benzeri bilekliğin de yardımıyla GPS üzerinden gerçek dünyada Pokemon avlayacağımız bu oyun ve yan aksesuarları (Pokemon GO Plus bileklik) 2016 yılında piyasaya çıkacak. Bluetooth üzerinden telefona bağlanan ve GPS üzerinden Pokemon GO'nun yüklü olduğu başka bir telefon bulup canavar yakına geldiğinde titreyerek ve ışık saçarak sizi uyaran bileklik, aynı zamanda basit komutları da telefonunuza ulaşmadan vermenize izin verecek. Sadece diğer insanlar ile canavarlarınızı dövüş-türmekle kalmayacak, iletişim kurabilecek ve takas olaylarına da girebileceksiniz. Bilekliğin fiyatı henüz belli değil ancak Pokemon GO'nun bedava olması bekleniyor. ■



Minecraft: Pocket Edition'a dev güncelleme

Nether turlarımız başladı

Minecraft: Pocket Edition'ın Alpha 0.12.1 isimli güncellemesi gerçekten ama gerçekten çok büyük. Öyle ki önce hangisini yazsak bilemedik. En önemli yeniliklerden biri oyuna Nether'in eklenmiş olması olabilir. Nether minecraft evrenindeki cehennem-vari bir boyut. Burada bir çok düşman, yeni

malzemeler ve Nether'a has içerik bulunmakta. Oyunun orijinal sürümünde bu özellik 5 yıla yakın bir süredir var. En sonunda artık mobil sürümüne de geldi. Oyuna Brewing ve Enchanting gibi önemli crafting özellikleri, açlık, yağmur, kar ve fırtına gibi oynanışa etki eden hava değişiklikleri de olacak. ■



Dikkat, sinir krizi geçirebilirsiniz!

SpaceX Falcon Lander denediniz mi?

Elon Musk'un SpaceX isimli şirketinin, Mars'a insanları taşıyıp bir koloni kurma gibi oldukça yüce bir hedefi vardır. Bunu gerçekleştirmek için uzay uçuş maliyetini aşağı çekmek gerekiyor. Bu nedenle SpaceX, Falcon 9 isimli amiral gemisini kullanılabılır hale getirmeye çalışıyor. Bunun için yön tuşlarını (veya WASD) kullanarak roketi Atlantik Okyanusu'nun ortasındaki mavna üzerine sağlıklı bir şekilde indirmeniz gerekiyor. Bunu başarabilirseniz milyonlarca dolara mal olacak uçuş maliyetini düşürmüş olacaksınız. SpaceX Falcon 9 Lander ismindeki bu sinir bozucu oyunu siz de deneyebilir ve roketi patlatmadan mavna üzerine indirmeye çalışabilirsiniz. ■



Call of Champions iOS'a çıktı!

Bir mobil MOBA daha...

MOBA oyun sektörünün gelişimi PC platformu kadar diğer platformlara da etki etmeye başladı. Yavaş yavaş konsollara adım atmaya başlayan MOBA oyunları, mobil oyun sektörü için de hız kesmiyor. Spacetime Studios'un bir süredir üzerinde çalıştığı ve merakla beklenen MOBA oyunu Call of Champions so-

nunda piyasadaki yerini aldı ve öncelikle iOS platformları için piyasaya çıktı. Beşer dakikadan 3v3 maçların yapıldığı Call of Champions'ın yapımcıları oyun için iki yıldır üzerinde çalıştıklarından bahsetti. Hem oynanışı, hem sosyal yönü zengin bir mobil MOBA oyunu arıyorsanız Call of Champions'a göz atmanızı öneririz. ■



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

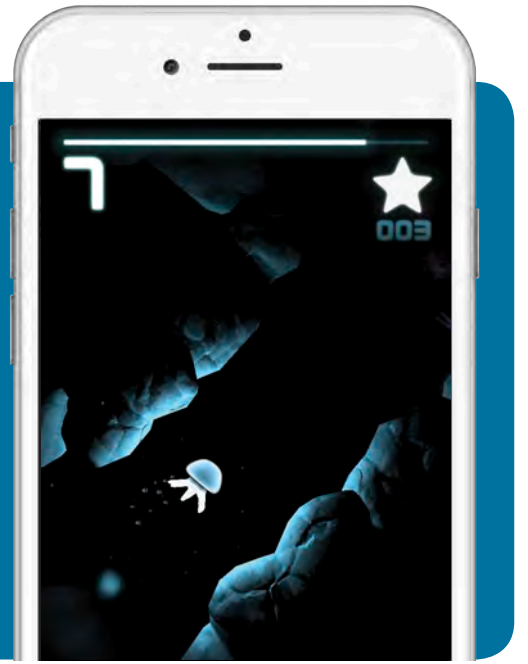
Seashine ★

Bir denizanasının maceraları!

Denizanası halk arasında pek hoş karşılanan, sevilen bir canlı değildir. Pek tatlı, sevimli bir canlı olmadığı da su götürmez bir gerçek. Ancak, benim gibi bir hayvan severseniz denizanaslarına bile kendinizi yakın hissedebilirsiniz. Seashine’da işte o genelde sevilmeyen, karanlık suların, parlak canlısı denizanasını yönetiyoruz. Amacımız parlaklığımızı yitirmeden, diğer balıklara yem olmadan olabildiğince uzun

yol almak ve su yüzeyine ulaşmak. Açıkçası su yüzeyine ulaşmak imkansız. Ne kadar uzun mesafe kat ederseniz, o kadar çok puan kazanıyorsunuz. Arkadaşlarınızla ve internet üzerinden diğer oyuncularla mücadele etmeniz mümkün. Zaman zaman kontroller konusunda çuvallasa da, bazen çok zorlu bir oyun haline gelse de, Seashine denemeye değer bir yapım.

■ Puan: 7,5



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

Wonky Ship

Yerçekimi ile mücadele!

Yerçekimi ne kadar da kıymetli değil mi? Bir ilkokul öğrencisi seviyesinde ele alırsak, uçmamızı engelliyor mesela. Lise öğrencisi seviyesinde, uyduların çalışmasını sağlıyor. İşin biraz daha içine girince ismi değişip kütle çekimi oluyor ve aslında evrendeki düzende çok büyük bir rol oynadığını fark ediyoruz. Wonky Ship’de adını dahi bilmediğimiz bir gezegen etrafında, uzay aracımızı dengede tutmaya çalışıyoruz. Gezegene çakılmamak adına motorlara güç vermemiz gerekiyor. Aynı zamanda yörüngeden çıkmamak adına da bunu abartmamalıyız. Arada gezegene düşen gök taşlarından kaçmayı da unutmayın! Oyunda aynı şeyleri bir de başka oyunculara karşı yaptığımız multiplayer modu bulunuyor. Oyunun ömrünü uzatmayı başarsa da, alışana kadar akla karayı seçmenize sebep olan kontrolleri ile Wonky Ship ancak vasat bir oyun olabilir. ■ Puan: 6

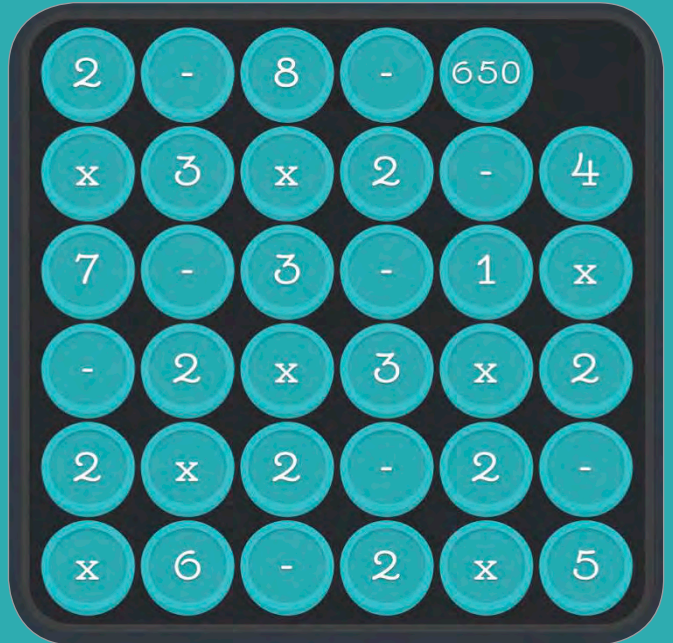


Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Math Academy ★

Lisedeyken de sevmezdim...

Türk halkı olarak matematiği nedense sevmiyoruz. Bana sorarsanız bunun da en büyük sorumlusu öğretmenlerimiz ve velilerimiz. Siz de şu cümleyle karşı karşıya kalmışsınızdır: “Tolga bakıyorum da çarpım tablosu hala ezberlenmemiş. Yarın baban okula uğrayabilir mi acaba?”. Bu baskı altında bir çocuğun matematiği sevmesini nasıl bekleyebilirsiniz ki? Ancak zararın neresinden dönseniz kardır. Math Academy yalnızca dört işlemi kullanıp, sıfıra ulaşmaya çalıştığımız bir yapım. Oyun ilk etapta kolay gibi gözükse de, ilerleyen bölümlerde inanılmaz zorlaşıyor. Oyunu oynadığınız sürece, bol bol ihtimal düşünmeniz ve kafa yormanız gerekiyor. Artık hemen her sayısal işlemi hesap makinalarımıza yaptırdığımız bu günlerde, Math Academy yalnızca beyin jimnastiği için bile oynanabilecek bir yapım. ■ Puan: 8





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Shadowmatic
2. Assassin's Creed: Pirates
3. Fast & Furious: Legacy
4. Raceline CC
5. Auctioneer

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Earn to Die 2
4. Bridge Constructor: Medieval
5. Fruit Ninja 5th Year Anniversary



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. The Dark Knight Rises
3. Construction Simulator 2014
4. The Room
5. The Amazing Spider-Man



Tür Idle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Clicker Heroes

Tıkla, Tıkla, Tıkla ve biraz daha tıkla!

İlk kez bir Idle Game gördüğünüz anı hatırlıyor musunuz? Ne kadar da saçma gözüküyor muydu uzaktan? Muhtemelen bir arkadaşınız oynuyordu. Durmadan tıklıyordu, tıklıyordu ve tıklıyordu. Durmadan bunu yapıyordu. Bir RPG gibi DPS'ini artırıyor, Click Damage'ını arttıyor ve daha çok tıklıyordu. Canavarları öldürüyor, bir bitkiyi büyütüyor ya da bir taşı kırıyordu. Ancak yaptığı şey çok basitti: Tıklamak! Daha sonra bu saçma görünen şeye siz de başladınız ve başınızı kaldıramadınız. Tam olarak sizi anlatıyor mu bilmem. Benim hikayem tam olarak bu. O gün, bugündür Idle Game'leri çok severim. Genel olarak Dünya'da da sevildiğini, Steam'in Summer Sale için çıkardığı Idle ile anlamak da mümkün. Clicker Heroes da çok eğlenceli bir Idle game. Klasik DPS ve Click damage'ın yanında, oyunu sınırlayarak puanlar kazanmak ve bu puanlar ile yeni eşyalar almak, karakterleri geliştirmek, gruplara katılıp başka oyuncularla beraber gelişmek gibi pek çok opsiyon mevcut. Oyun gerçekten çok uzun bir ömre sahip. Son bir aydır Clic-

ker Heroes'u oynadığımı ve hala sıkılmadığımı söylesem ne demek istediğimi anlarsınız sanırım. Eğer Idle seviyorsanız Clicker Heroes'u sakın es geçmeyin. Idle sevmiyorsanız da, bence Clicker Heroes'u denemekten zarar gelmez. ■ Puan: 7



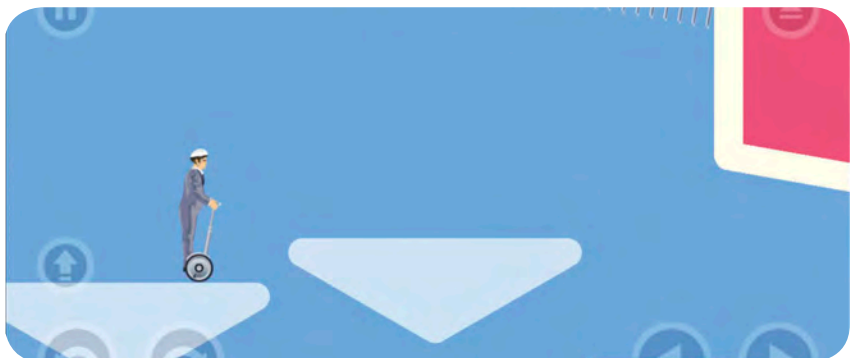
Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Happy Wheels

Ölüme yolculuk başlasın!

Çıktığı günden beri PC'de inanılmaz popüler olan bir yapım Happy Wheels. Bazen aşırıya kaçan şiddet unsurlarını bir kenara koyarsak aslında son derece eğlenceli bir yapımdır. Özellikle kullanıcıların yaptıkları bölümlerden bazılarına şaheser bile denebilir. Açıkçası, pek de mobil versiyonunu beklediğim bir oyun değildi Happy Wheels. Ancak piyasaya çıktığını görünce de denemeden edemedim. Şimdilik oyunda yalnızca iki tekerlekli, ismini bilmediğim alete binen iş adamı oynanabilir durumda. Diğer karakterlerin ise zaman içinde oyuna ekleneceği söyleniyor. PC versiyonundaki

kadar ayrıntılı olmasa da, mobil versiyonda da bölümler yaratma şansımız var. Maalesef bu bölümleri doğrudan diğer oyuncularla paylaşamıyoruz. Ancak doğrudan mesaj ya da mail yoluyla başka arkadaşlarımıza gönderebiliyoruz. Keşke PC versiyonunda olduğu gibi puanlar verip, herkesin yaptığı bölümlere erişebilsek. Oyunda şiddet unsurlarında hiçbir azalma olmadığını, yapımcının yaptığı bölümlerin hala çok zorlayıcı olduğunu da belirtmeden geçmeyeyim. Eğer tarzı ya da Happy Wheels'in PC versiyonunu seviyorsanız, mobil versiyonu da denemeye değer. ■ Puan: 6,9



50 STICKER 38 POSTER 2 STAR BOYAMA KARTI

EKİM 2015 • FİYATI 5.50 • NO: 10

hexgirl



Hediyemiz

2 STAR
BOYAMA
KARTI

İçeride!
ALEV ALDI
BURALAR!

Kırak Aşk •
Mayıs Krallığı •
Günışık Kızları •



22

POSTER

+

16

TÜRKİYE'NİN
STARLARI
ÖZEL POSTER



Taze çıktı!
GİTİR GİTİR
ALBÜMLER



Taylor



Dylan'i
behtiyorsunuz

Delena
geri döndü



Selena



GIRLS' GENERATION



K - Pop rüzgarına kapıldık



50
Sticker



HEDİYE
2 STAR
BOYAMA
KARTI

Ekim sayısını kaçıрма

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



RPG okuru insanlar selam olsun. Geçtiğimiz aylarda ülkemizde Warhammer ve bir anlamda da minyatür savaş oyunları için çok önemli bir gelişme yaşandı ve ülkemize ait bir milli takım ETC olarak bilinen turnuvada bizi temsil etti. Ben de takım kaptanı olan Çağdaş'tan neler yaşandığını öğrenmek istedim ve o da sağolsun beni kırmadı, RPG Günlükleri okuyucuları için etkinlikte neler yaşandığını anlattı. Buyurun, Çağlar'ın anlatımı ile ETC 2015!

Warhammer Fantasy Battle (WHFB) ile 2012 yılında tanıştım. Bir hobi olmasının yanı sıra WHFB, insanların sosyalleştiği ve rekabet seviyesinin çok fazla olabileceği bir minyatür oyunu olmasından dolayı kısa sürede diğer

tüm hobilerimin önüne geçti. Bir yıl sonra European Team Championship (ETC) organizasyonundan da Facebook aracılığı ile haberim oldu. Gördüğüm manzara sonrasında o kadar heyecanlanmışım ki bu fikri hemen yakın çevremdeki arkadaşlarla paylaştım. Heyecanlanmamın iki nedeni vardı; Birincisi rekabet seviyesinin çok yüksek olması (ki bu daha eğlenceli ve stratejik olarak daha derin oyunlar anlamına geliyordu) ve ikincisi de Türkiye Takımı olarak katılabilecek olmamızdı. WHFB temel olarak yalnızca iki kişi arasında oynanan bir oyun olmasına rağmen ETC bunu takım savaşlarına çevirerek yalnızca ETC'ye katılarak elde edebileceğiniz bir eğlence imkânı sunuyor.

Böylece oturup bu işin nasıl yapılacağını öğren-

dikten sonra İzmir, İstanbul ve Ankara'daki arkadaşların destekleriyle sekiz oyuncu ve bir koçtan oluşan ilk ETC Türkiye WHFB Takımı'nı oluşturduk. Takımımızda İzmir'den Alper Baran Sözmen, Burak Sonbudak, Gözde Özder ve ben; İstanbul'dan Mesut Gültepe, H.Devin Erelçin ve Can Adatepe; Ankara'dan Emre Karakaş ve Philip Hyden bulunuyordu ve 2015 ETC'nin yapılacağı tarihler ise 7-10 Ağustos olarak belirlenmişti.

Elimizden geldiği kadar hazırlıklarımızı tamamladıktan sonra 5 Ağustos tarihinde Çek Cumhuriyeti'nin Prag şehrine gitmek üzere yola çıktık, yani 2015 ETC'nin yapılacağı yere. Her sene takım kaptanları verilen teklifler üzerine oylama yaparak bir sonraki ETC'nin nerede yapılacağını belirlerler. Bizim şansımıza katılacağımız sene turnuva Prag'da yapıldı. Her köşesi, her binası ayrı bir güzel bu şehrin. Yolda yürürken arabaları görmesiniz kendinizi orta çağda yürüyor gibi hissedebilirsiniz. Tüm şehir öyle güzel korunmuş ki bizim kimi müzelerde gördüğüm heykeller ya da tarihi eserler Prag'daki binalarda ve sokaklarda bulunuyor. Ne yazık ki bu şehri gezmek için iki günün yeterli olmadığını çok geç anladık.

Turnuva ve hazırlık maçlarına geçmeden önce 2015 ETC ve burada maçların nasıl oynandığı hakkında kısaca bilgi vereyim. 2006 yılından beri düzenlenen bu organizasyon, 2015 yılında en büyük katılım oranına ulaştı. Üç büyük minyatür oyununu (Flames of War, Warhammer 40K ve WHFB'in) tekler ve takım turnuvalarının düzenlendiği



NE İZLEDİM ✓

Gotham

Gotham'a geçtiğimiz ay sıkı bir maratonla giriş yaptım. O yüzden diziyeye de çok temkinli yaklaştım. Fakat izledikçe aslında Batman filmlerinden çok daha sevdiğimi fark ettim. Bu güzide dizi sadece Batman'i değil, Penguen, Catwoman, Joker, Poison Ivy ve daha birçok diğer kahramanın geçmişine inen, harika bir arka plan sunuyor. İlk sezonu geride bırakan seri, siz bu satırları okurken ikinci sezonu ile karşımıza çıkmış olacak. Gotham, kesinlikle harika bir atmosfer ve kaliteli oyunculuğun güzel bir harmanı.



NE DİNLEDİM ✓

Morgoth

Morgoth 1985 yılında kurulmuş Alman bir Death Metal grubudur. Başlangıçta fazlasıyla grindcore müzik yapan ekip, değişen elemanlar ile tarzlarını büyük ölçüde değiştirmişler. Odium ve Feel Sorry for the Fanatic albümleri ardından resmen duraklama devrine giren Morgoth, 2014 yılında çıkardığı God is Evil single'ı ile pek bir yol kat edememişti. Nitekim aradan geçen uzun yılların ardından Ungod isimli albüm ile çıkageldi! Dinleyin, dinletin! Ben hala şaşkınım.



NE OKUDUM ✓

The Norse Myths

Kitabın en büyük özelliği, Viking dünyasını meydana getiren 32 adet klasik mitolojiyi içerisinde barındırması. İlk bölümünde yaratılışı anlatan eser, Ragnarok ile sonlanıyor. Yazılanlar içerisinde bolca Hristiyanlık öncesi Avrupa'sına dair bilgi bulunduğu gibi, bugün birçok yerde karşımıza çıkan farklı yaratıklar hakkında da bilgi ediniyoruz. Bildiğiniz ve bilmediğiniz birçok hikâyeyi içerisinde barındıran bu güzide esere ne yapın edin, bir şekilde ulaşın derim.



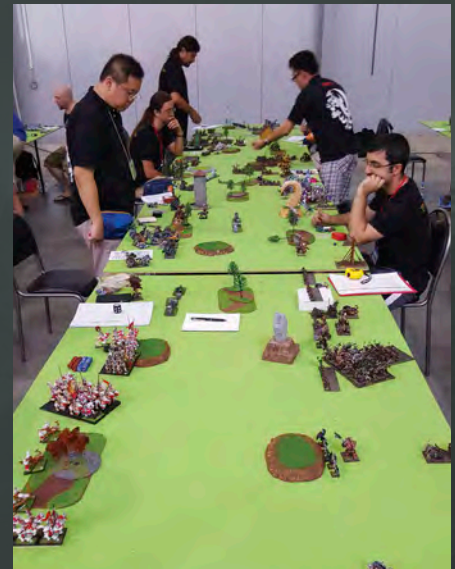
etkinliğe bu sene sadece WHFB'dan 38 takım katılarak rekor kırdı. Dünyadaki en büyük minyatür oyunları turnuvası olma ünvanını daha da güçlendirdi. Maçların nasıl oynandığına gelirse, maçlardaki performansların yanı sıra ETC'de bir o kadar önemli olan başka bir safha var; eşleşme aşaması. Burada takımın koçları ve/veya kapitanları, burada anlatsam biraz kafa karışıklığına sebep olacak bir şekilde takımlarındaki orduları eşleştirirler. Her ordunun güçlü ve zayıf yanlarına göre yapılan bu eşleştirmelerde size ters bir rakip geldiye işiniz çok zor. Eğer eşleşme sonucunda dört oyuncunuza iyi, iki oyuncunuza orta ve kalan iki oyuncunuza da kötü eşleşmeler verebilmişseniz başarılı oldunuz demektir. Bundan sonrası oyuncularınızın deneyimine ve zarlara kalmış demektir.

Turnuvadan bir gün önce İngiltere ve İsviçre ile hazırlık maçları oynadık. Her iki maçımızı da kaybettik ama ilk ciddi sınavlarımızdan sonra çok şey öğrendik. Turnuvanın birinci günü ise ilk rakibimiz Singapur oldu. ETC'ye düzenli katılan bir takım olan Singapur, bizlere göre çok daha deneyimli bir takımdı. Eşleşme aşamasından biz karlı çıkmış olsak da Singapurlu arkadaşların deneyiminden ve bazı arkadaşlarımızın inanılmaz şanssızlıklarından dolayı maçımızı büyük bir farkla kaybettik. İlk maçımızı kaybettiğimiz için üzgün olsak da bir sonraki tur dışımıza göre bir rakip geleceğini tahmin ettiğimiz için o kadar da üzülmüydük. Öyle de oldu; karşımızda ikinci rakip olarak Kuzey İrlanda'yı bulduk. Bu maçtan en kötü bir beraberlik alacağımızı düşünsek de işler eşleşme aşamasından itibaren bizim aleyhimize çalıştı ve bir kez daha maçımızı kaybettik.

Böylece ilk günü tamamlamış olduk. Önümüzde daha dört maç ve iki gün vardı, en azından iki maç alacağımız biliyorduk ama maçları bu kadar büyük bir farkla kaybedeceğimizi hiç düşünmemiştik.

Turnuvanın ikinci gününde üçüncü rakibimiz Slovakya'ydı. Buradan bir sıçrama gerçekleştirmemiz gerektiğini biliyorduk, bu maçı alamazsak turnuvanın sonuncusu olabilirdik. Koçumuzun eşleşmeleri iyi yönetmesi ve rakibimizin zayıf olmasından dolayı maçı büyük farkla kazandık ve orta sıralara yaklaştık. Dördüncü maça başlamadan önce tek beklentimiz yukarı sıralardan bir rakip ile eşleşmemekti ama bu isteğimiz gerçekleşmedi. Karşımızda sevgili komşumuz ve geçen senenin üçüncüsü Yunanistan takımını bulduk. Bu maç hakkında pek bir şey demeye gerek yok, çünkü sanırım size az önce geçen senenin üçüncüsü olduklarından bahsettim değil mi? Yunanistan takımı ile oynamak çok eğlenceliydi, onları daha yakından tanıma fırsatına sahip olmak da güzeldi. Eminim gelecek yıllarda Yunanistan ile aramızda daha kuvvetli bağlar olacaktır. Turnuvanın son günü beşinci rakibimiz Belarus oldu. Bu noktadan sonra kalan iki maçımız için planımız bir galibiyet ve küçük bir mağlubiyetti. Belarus karşısında, farklı olmasa da istediğimiz galibiyeti aldık. Son rakibimiz ise aldığımız ikinci galibiyetten ötürü yine bizden bir-iki sınıf üstte olan bir rakip oldu: Belçika. Açıkçası bu tur çok çekişmeli geçti. Sekiz masada oynanan tüm oyunlar birbirini etkiledi. Son dakikalara kadar sonuç hiç belli olmadı ama sonunda kazanan Belçika oldu. Son maçımızı kaybetmiş olsak da harika bir rakibe karşı oynamış olmanın sevinci ile turnuvayı noktaladık.

Turnuva sonunda 38 takımdan 36. olduk. Önümüzdeki seneler için çok fazla not aldık ama şunu da gördük; ETC beklediğimizden daha ciddi ve sert maçların oynandığı bir turnuva. Aynı zamanda insanların çok centilmen olduğu ve herkesin keyif aldığı bir organizasyon... Bir sonraki yıl Türkiye'den Flames of War, Warhammer 40K ve WHFB'a takım gönderileceği şimdiden kesinleşti. Tekler turnuvasını da hesaba katarsak ülkemizden yaklaşık 50 kişilik bir grup seneye Atina'da, 2016 ETC turnuvasında olacak. Bize de 2015 ETC'nin bir parçası olma sevinci yanında ülkemizin uluslararası turnuvalara katılımının önünü açma gururu kaldı. ■ Çağdaş Coşkun
ETC 2015 WHFB Takım Kaptanı





TOM CLANCY'S THE DIVISION

KARANLIK GELECEK ÇOK YAKINDA...

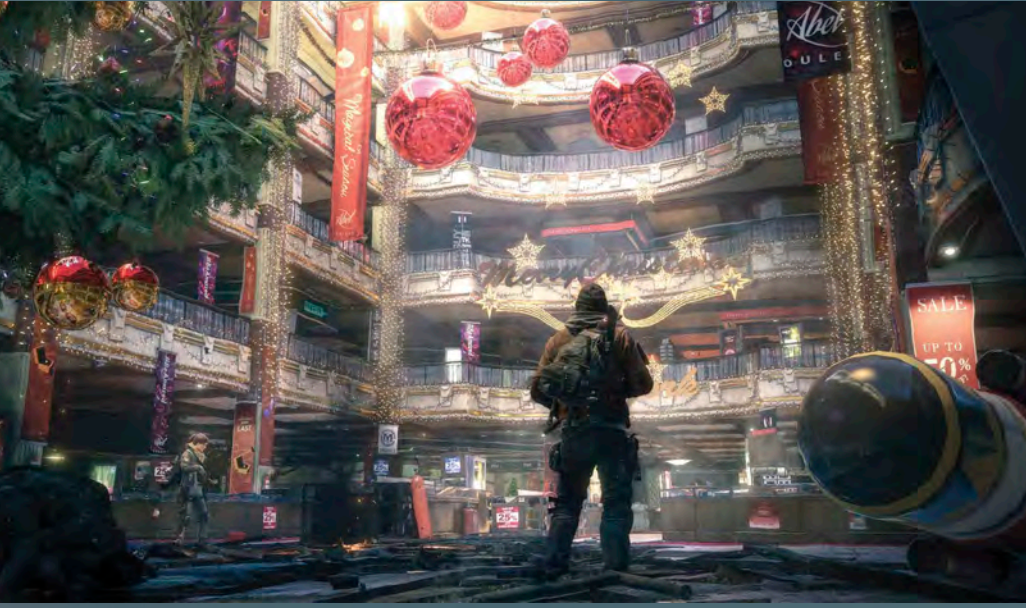
İnsanoğlu olarak bir gün kaçınılmaz bir felakete uğrayacağımız bir gerçek. Üstelik bu felaket pek çok sebepten kaynaklanabilecek bir potansiyele sahip. Doğallıktan uzak beslenme sonucu salgın hastalıklara karşı dirençsizlik, doğanın kontrolsüz kullanımı sonucu oluşabilecek doğal afetler, giderek artan nüfusu besleyebilmek adına, sınırlı kaynakları ele geçirebilmek için meydana gelebilecek nükleer veya biyolojik savaşlar... Tüm bunlar insanlığın tümünün veya büyük bir kısmının yok olması için birer sebep. Bu sebeplerden herhangi biri ortaya çıktığında ise kesin olarak meydana gelecek tek şey ise kayıplar sonrası yaşanacak kaos. Bu öyle bir durum ki insanlar artık tamamen bireysel bir çizgiye ilerliyor ve hiç acımadan başka bir insanı öldürebiliyor, onu yağmalayabiliyor. "İnsaniyet" duygusu dünyada ölmek üzere olan bir kavram haline geliyor ve dünya, devletlerin

yaşayabilmek adına kaynaklar için mücadele ettiği bir yapıdan, bireylerin kaynaklar için mücadele ettiği bir yapıya dönüşüyor. Şiddet, yağma ve acımasızlık her sokakta kol geziyor. İşte biz buna kaos diyoruz. Hürmetlerimin yetersiz kalacağı, 1 Ekim 2013'de aramızdan ayrılan büyük yazar Tom Clancy de kendi adını taşıyan son oyun olan Tom Clancy's The Division işte yukarıda anlattığım gibi bir kaos ortamında geçecek. Peki The Division'da tüm bu kaosu, karmaşanın sebebi ne? Fitili ateşleyen ne oldu da bu toplumsal bozulma gerçekleşti? Alışveriş insanoğlunun en büyük tutkularından biridir. Aslında sürekli bu konuda göze çarpan sadece kadın nüfus değil; dikkat ettiğinizde erkek nüfusun da büyük bir tüketim çılgını olduğunu görebilirsiniz. The Division'ın evreninde de dünya üzerinde alışverişin adeta dibe vurulduğu, "Black Friday" etkinliği gelip çatıyor ve bu etkinlik

sonrası dünya büyük bir felakete sürükleniyor. Kağıt banknotlar üzerinden yayılan bir tür virüs insanlara ve onlardan da her türlü eşyaya geçiyor. Böylece virüs kısa sürede yayılıyor ve önce Amerika'da daha sonra ise dünyanın geri kalan bölgelerinde görülüyor. Kısa bir zamanda Amerika'nın büyük bölümü bu virüs nedeniyle hasta oluyor ve böylece insanlığın çöküşü gündem güne devam ediyor. Büyük çöküşün ilk günü hastaneler kapasitelerini aşıyor ve insanlar panikliyor. İkinci gün ise karantina bölgeleri oluşturularak eldeki kaynaklar insanlara bölünerek dağıtılıyor, ana yollar kesilerek ulaşım engelleniyor. Üçüncü gün ise sekteye uğramış olan uluslararası ticaret tamamen duruyor ve borsa çöküyor. Dördüncü gün elektrik enerjisi ve su dağıtımı duruyor. Bu da geriye kalan insanların yaşayabilmek için kaynakları kendilerinin bulmasına itiyor. Elbette insanlar hırslanıyor ve onlar için tek

Yapım **Massive Entertainment**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon, Macera, RPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **8 Mart 2016**
Web tomclancy-thedivision.ubi.com





^ Biri alışveriş çılgınlığı mı demiştiniz?

önemli şey hayatta kalabilmek oluyor. Beşinci günde ne mi oluyor? Tabii ki herkes birbirine bir anda düşman kesiliyor. Aslında olan şu ki Amerikan hükümeti tüm bu olacakları akıllı bir sistem sayesinde ön görüyor ve felaket yaşanmadan önce bu tür biyolojik felaketlere karşı bir savunma programı oluşturuyor. Bu savunma programı ülke genelinde tamamen gizli bir proje kapsamında binlerce ajan yetiştiriyor ve herhangi bir biyolojik tehdide karşı bu ajanları günlük hayata monte ediyor. Division olarak adlandırılan bu ajanlar topluluğu sivil halktan ayırt edilemez bir şekilde yaşamlarına devam ediyor. Felaket gelip çatığında, her şey kontrolden çıktığında ve sivil düzensizlik başladığında Division ekibi toplumsal düzeni sağlamak adına göreve çağırılıyor. İşte biz de Tom Clancy's The Division'da bu ajanlardan birini oynuyoruz. 2012 yazında geliştirilmeye başlandığı açıklanan The Division 2013 ortalarında oynanış üzerinden ele aldığı ilk fragmanını yayınlamış ve herkes "Ne la bu?" diye kalakalmıştı. Aslında büyük bir çoğunluk oyuna sıcak bakmış; ancak oyunun

Black Friday Çılgınlığı!

Amerika'da başlayan günümüzde yavaş yavaş diğer ülkelere de yayılan Black Friday çılgınlığı, şükran gününden sonraki ilk cuma günü yapılan bir etkinliktir. Black Friday gününün özelliği mağazaların her türlü üründe akıl almaz indirimler uygulamasıdır. Eh, tabii bu da mağazalara olan izdihamı beraberinde getirir. Hatta insanların tüketim çılgınlığı öyle büyür ki izdiham altında kalarak can verenler dahi olmuştur. Black Friday gününde indirimlere rağmen normal bir tatil gününden çok daha fazla para harcanabildiğini de ekleyelim. The Division'da yer alan virüs de bu alışveriş çılgınlığının sonucu olarak hızlı para akışı ile beraber tüm dünyaya kolayca yayılma imkanı buluyor.



türünü belirlemede nasıl bir oynanış sunacağı konusunda bir türlü karara varamıyordu. Oyun açık dünya bir aksiyon MMO'su mu olacak? Açık dünya üzerinden co-op olarak oynayabileceğimiz bir senaryo mu olacak? Yoksa bu gösterilen yalnızca oyunun multiplayer bölümü müydü? Bu gibi sorular havalarda uçtu. Zamanla E3'ler geldi Gamescom'lar geçti ve tüm bu süre zarfında Ubisoft bize oyun hakkında yeni videolar sundu. Zamanla oyunu daha iyi anlayabildik. En son ise E3 2015'de yayınlanan oynanış videosu oynanışın nasıl olacağı hakkındaki düşüncelerimizin yavaş yavaş oturmasını sağladı.

Oyunda Division birliğinin bir parçası olacağız. Acil durum çağırısına cevap verip Division ekibinin bir ajanı olarak karakterimizi özelleştireceğiz ve New York sokaklarına ineceğiz. Yanımızda ise yalnızca üç günlük su ve yiyecek bulunacak. Oyun boyunca gerçekleşecek olan gece gündüz döngüsünü hesaplayarak bu üç günlük erzak bitmeden New York sokaklarında daha fazla erzak bulmak için çabalayacağız. Aradığımız şey yalnızca erzak olmayacak elbette. Silahımız ve zırhımız için yeni eşyalar, kendimizi geliştirebileceğimiz, bize fayda sağlayacak veya ticarete kullanabileceğimiz her eşyaya sahip olmak önemli olacak. Elbette bu eşyaları ele geçirmek pek de kolay olmayacak. Toplumun yozlaştığı, sivil düzenin çöktüğü bir dünyadan bahsediyorum. Herkes kendi çıkarını düşündüğü gibi, hükümlü suçlular da artık şehirde dolaşmaya başlamış durumda.



Eğer tek tabanca takılmayı seven bir oyuncuysanız The Division size bu imkanı verecek. Ancak şimdiden söyleyeyim, diğer oyuncularla işbirliğine ne kadar giderseniz oyunda hayatta kalma ihtimaliniz o kadar artacak. Tek başınıza hem yapay zeka kontrolündeki düşmanlarla hem de gerçek oyuncularla mücadele etmek pek de kolay olmayacaktır. Bu nedenle ne kadar iyi bir oyuncu olursanız olun, New York sokaklarında tek başınıza takılmak istiyorsanız zaman zaman da olsa diğer oyuncularla ittifak kurmadan hayatta kalamayacaksınız.

Peki oyunun çoklu oyuncu yönü nasıl işleyecek. Tom Clancy's The Division bu yönüyle DayZ'e bir hayli benzeyecek; ancak neredeyse hiç ilgimi çekmeyen ve benim beklediğim gibi oyunculara beklediğini veremeyen DayZ'den ziyade The Division çok daha dikkatli, çok daha özenli hazırlanan bir açık dünya mekaniği sunacak. Oyunda herkes bir Division ajanı olduğu için şehri iyileştirmek veya daha kötü hale getirmek oyuncuların elinde olacak. Oyunda gerçekleştirdiğimiz faaliyetler, seçimler oyun dünyasına etki edecek. Oyundaki görevleri ise tamamen doğal bir şekilde üstleneceğiz. Öyle gidip bir NPC'ye "Bro iş var mı?" demek yok. Şehrin tozlu sokaklarında gezerken oyun bizi görevlere yönlendirecek. Tabii ki her görevi yapmak zorunda olmayacağız. Gözümüzün kesmediği görevleri sineye çekip yolumuza devam etmek mümkün olacak. Bu görevlerde takımımızla beraber yapay zekanın kontrol ettiği düşmanlara karşı savaşabileceğiz. Ancak asıl kıyamet biz yapay zeka ile savaşırken aynı bölgeye oyunculardan oluşan ikinci bir ekip daha gelirse kopuyor. Yapay zeka düşmanları gibi rakip oyuncuların da seviyelerini görebileceğiz. Bu durumda bu ikinci ekiple savaşıp savaşmama, işbirliğine gidip gitmeme kararı oyuncuların inisiyatifinde olacak. Hatta ve hatta E3 videosunda gördüğümüz üzere, önce diğer takımla işbirliği yapıp, daha sonra, beklenmedik bir anda onlara da saldırmak ve kaynaklarını ele geçirmek mümkün olacak. Bunu da geçtim kendi takımımızdan herhangi bir oyuncu en zayıf anımızda bize ihanet



edip tüm takımı indirebilecek. Elbette oyun stilimize göre bu hain biz de olabileceğiz, keh keh keh! (War Thunder'da senden yediğim mermiler şimdi anlam kazandı. – Kürşat)

Savaşlarda taktiksel detayların ön plana çıkacağı görülüyor. Sokağın ortasından Rambo gibi gelip düşmanın kafasına kafasına mermi sıkmak öyle kolay değil. Oyuncuların siperlere geçmesi ve belli rollerin üstlenmesi, en nihayetinde bir takım oyunu oynanması The Division'da hayatta kalmanın büyük anahtarı olacak. Siperler de size kalıcı bir güvence sağlamayacak zira oyunda çok çeşitli silahlar yer alacak. Bir kere molotof ve türevleri silahlar, taretler zaten sizi siperlerinizden çıkmaya zorlayacak. Bunun dışında yere bırakılan ve kilitlenen hedefe yönelik zaman ayarlı bombalar da yine aynı siperde çok da fazla kalmamanız gerektiğini gösteriyor. Savaşlarda genellikle görüş alanı açık yüksek siperler bulmamız, harita kontrolünü sağlamamız ve takım arkadaşlarımızla koordineli çalışmamız kilit noktayı oluşturacak.

Şimdi kısaca oyundaki Dark Zone'lardan bahsetmek istiyorum. New York sokaklarında virüsün etkisi hala geçmiş değil ve şehrin belli bölümleri

Tom Clancy

ABD'li yazar Tom Clancy 2013'üm Ekim ayında aramızdan ayrıldı ancak arkasında pek çok önemli eser bıraktı. Özellikle oyuncular için çok büyük önem ifade eden bu isim, mantıksal temellere oturarak politik, askeri, polisiye, yakın gelecek romanları ve oyun senaryoları ile oldukça büyük bir hayran kitlesine sahip. Tom Clancy'nin en ünlü oyun kurgularına şöyle kısa bir bakış atıp üzerinden geçmezsek olmaz diye düşünüyorum.



Tom Clancy's Rainbow Six
Usta yazarın en önemli yapıtlarından biri olan Rainbow Six, 1998 yılında piyasaya sürülmüş bir romandı. Daha sonra aynı yıl oyun dünyasıyla da tanışan seri şu zamana kadar pek çok platforma, pek çok oyun çıkardı. Son oyunu Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ise yayınladığı oynanış görüntüleriyle bizi E3'de oldukça etkilemişti. Benim de oldukça heyecanla beklediğim oyun 1 Aralık 2015 tarihinde raflardaki yerini alacak.



Tom Clancy's Splinter Cell
Tom Clancy ile tanışmamı sağlayan 2002 senesinde başlayan Splinter Cell serisi, karizmatik ajan Sam Fisher'ı temel alan bir senaryo üzerinden ilerliyor. Yine pek çok oyuna sahip bu seri de gizlilik esastı. Sam Fisher'ı kontrol ederken, ışısız ortamlardan faydalanmak ve ses çıkarmamak oldukça önemliydi. Ne var ki seri son iki oyunu olan Conviction ve Blacklist ile biraz daha sıcak çatışmaların yaşandığı bir yapıya büründü.



Tom Clancy's Ghost Recon
Aynı Rainbow Six gibi taktiksel oynanışın ön planda olduğu Ghost Recon sersisi de Tom Clancy'nin ürettiği en önemli eserlerdendir. Aslında benim yalnızca ucundan bulaştığım bu seri ilk olarak 2001 yılında oyun dünyasına atıldı ve hemen hemen her Tom Clancy oyunu gibi son derece sevilmesinin ardından 15'i aşkın oyun çıkardı.



Diğer Oyun Senaryoları
Tom Clancy üretken bir senaristti arkadaşlar. Her ne kadar yukarıda ki üç isim kadar olmasa da oldukça ünlü başka eserleri de bulunuyor üstadın. Modern hava çarpışmalarını konu alan Tom Clancy's H.A.W.X serisinin iki oyunu ve RTS olarak üretilen Tom Clancy's Endwar'da kendi alanlarında oldukça başarılı oyunlardı.



hala yoğun bir şekilde virüs istilası ve sıkı bir karantina altında. Bu bölgelerde en iyi ganimetlerin yer aldığını söylemeliyim. Yapabileceğimiz en iyi drop'u bu bölgelerden yaparsak de Dark Zone'larda yer alan düşmanlar daha bir çetin ceviz olacak. Oyuncuların sağlam bir plan yapmadan bu düşmanları indirmesi biraz zor gözüküyor. Özellikle tanıtım videolarında gördüğümüz şu oldu: Düşmanlar üzerine yapılan ilk saldırının ve takımın ilk yerleşiminin bu bölgelerde daha bir önem kazandığı bariz. Hele de başka bir oyuncu gurubuyla karşılaşsaksak işimizin çok daha zorlaşabileceği açık. Tam tersine eğer diğer grupla yardımlaşarak çalışsaksak Dark Zone bölgesindeki yapay zeka düşmanlara karşı daha fazla direnç gösterebileceğiz. Dark Zone'larda mücadele etmek biraz çetrefilli olacak olsa da hem ganimet hem de tecrübe açısından getirisi yüksek olacak. Sahip olduğumuz tecrübe puanları karakterimizin gelişimine katkı sağlayacak. Tom Clancy's The Division'da klasik bir sınıf yapısı bulunmayacak. Özgürlükçü bir yapı sunacak olan oyunda karakterimizi nasıl şekillendirmek istiyorsak o şekilde oynayacağız, yetenek ağacımızı hangi yöne kaymak istiyorsak ona göre şekillendireceğiz. Son zamanlarda MMO oyunlarında dikkatimi çeken özgürlükçü sınıf yapıları The Division'da da kendini göstermiş durumda. Bunun yanında karakter yönetimimizi kolumuzdaki akıllı saatten yapacağız. Saatimizi çatışmalardan önce şehrin haritasını kontrol etmek için kullanabileceğiz. Bu durumda saatimiz geniş bir alanda şehrin haritasını

bize hologram olarak yayacak. Bunun dışında envanterimizi, yeteneklerimizi yani kendimizle ilgili he şeyi bu saatten öğrenebileceğiz gibi. Tom Clancy's The Division, tabletler üzerinden de dolaylı bir yoldan oynanabilecek. Battlefield 4'ün Commander moduna benzer bir biçimde savaş alanını tablet üzerinden görebileceğiz. Savaş alanı üzerindeki düşmanları işaretleyebilecek ve takım arkadaşlarımızın, rakipleri siper arkasında dahi görebilmelerini sağlayacağız. Hatta ve hatta oyunun çok sıkıştığı, takımımızın bunaldığı anlarda takım arkadaşlarımıza sağlık desteği yapabileceğiz, düşmanların zırhlarını zayıflatabileceğiz, düşman üzerine sınırlı sayıdaki küçük roketlerimizi ateşleyebileceğiz. Peki savaş alanında sıcak çatışmaya giren oyuncular tablet oyuncusunu nasıl algılayacak? Tablet oyuncuları oyunda bir droid olarak gözükcekler. Bu droidlerin kendi yetenek ağaçları bulunacak. Elbette The Division'da dikkat çeken bir başka nokta daha var. Görsellik alanında son derece iddialı olan The Division, Snowdrop motoru ile ge-





liştiriliyor. Bu oyun motoru sayesinde görsellerdeki detay seviyesinin üst düzey hale geldiğini görmek kaçınılmaz. Ubisoft'un yayınladığı Snowdrop videosu ile ışık seviyelerinden, hava koşullarına kadar pek çok detayın ne denli özenli hazırlandığını görmek mümkün. Videoları dikkatli izlediğinizde siperlerde mermi izlerinin nasıl oluştuğunu ve bu mermi izlerinin orada nasıl kaldığını görebiliyorsunuz. Savaşın çevreye olan etkisini daha iyi anlayabiliyorsunuz. Snowdrop motorunun daha az emek ile daha fazla iş başarmayı sağladığını söyleyen yapımcılar, Snowdrop'un işleri daha iyi hale getirmek için kendi stüdyoları tarafından geliştirildiğini her fırsatta eklemeyi ihmal etmiyorlar. Bu arada oyunun müziklerinin arkasında ise daha önce Ground Control 2 ve daha önemlisi World in Conflict'in müziklerini yapan Ola Strandh yer alıyor.

Tom Clancy's The Division'in genel oyun atmosferine baktığımızda her şeyin güllük güllüştüğünü görüyoruz. Yapımcıların verdiği bilgiler doğrultusunda, verdiğimiz kararlar ile oyun dünyasını şekillendirecek olmamız, dolu aksiyon yaşayacak olmamız, tüm bu oynanışın karakter gelişim sistemiyle beraber RPG elementlerini desteklemesi, Snowdrop motoru ile beraber gelen görsellik ve daha nice... Peki madalyonun diğer yüzüne baktığımız zaman sorunsuz, bizi bizden alan bir oyun ile karşılaşabileceğimiz mi? Ubisoft'un son yıllarda oyunculara bug dolu, bitmemiş oyunlar sunduğunu görmek, oyuncuların bu firmaya olan güvenini biraz sarsmış durumda. Oyunun çıkış gününde bug'larla dolu bir oyun, söylenildiği kadar çok sürüklemeyecek bir oynanış görmek hepimize bir Watch Dogs şoku yaratacak mı? Aslında tüm bu soruların cevabını oyun piyasaya çıkmadan cevaplandırmak pek mümkün değil. Her şeye rağmen Ubisoft'un The Division için özel bir çaba sarf ettiğini söylemek pek de yanlış olmaz. Zira her ne kadar işin çok büyük bölümünü

Massive Entertainment yapıyor olsa da Ubisoft birlikten kuvvet doğar diyerek oyunun geliştirilmesinde dört farklı yapımcı firmanın birlikte çalıştığını açıklamıştı. Massive'in dışında Ubisoft'a bağlı bu üç firmanın biri olan ve daha önce Rayman 2'yi geliştiren Ancey, ayrıca Splinter Cell: Pandora Tomorrow ve Assassin's Creed II'nin multiplayer modunu geliştirmişti. Ancey'nin dışında daha önce Ghost Recon: Future Soldier'da çalışmış Red Storm ve The Crew'de çalışmış Reflections ekipleri de The Division'un yapım aşamasına yardım ediyorlar.

Oyunu piyasaya çıkartmak konusunda pek de acele etmeyen Ubisoft dikkatli adım atıyor. Duyurulduğu ilk zamanlar 2014'de çıkması beklenen yapımın 2015'de piyasada olacağı duyurulmuş olmasına rağmen daha sonra bu tarih de erteleyerek çıkış tarihi 8 Mart 2016 olarak belirlendi. Aralık 2015'de önce Xbox One sahiplerine, 2016 başındaysa diğer platformlarda beta testlerine başlayacak The Division için heyecanını saklamadığını söylemek doğru olacak. Esen kalın efendim... ■ Enes Özdemir



EVRENİ BU REHBERLE KEŞFEDİN

KOZMOSUN SIRLARINI İFŞA EDİYORUZ

DC ÖZEL SAYI
SUNAR

EVRENİN HARİKALARI

SAYI 2015/04 FİYAT: 10 TL

180
SAYFA

AKIL LARA DURGUNLUK
VE REN GERÇEKLERİ,
SASIRTAN GİZEMLER
Daha fazlası için
arka kapaja bakın

NEREDEN
GELDİK?

+ Neden birçok bilim insanı
yaşamın Dünya'ya uzaydan
geldiğine inanıyor?



UZAYLI AVI



DÜNYA'NIN KÖTÜ İKİZİ



BİR YILDIZ DOĞUYOR



TUHAF BİLİM



ROBOT ASTRONOTLAR

AYRICA: KARADELİKLER NEREDEN GELİYOR? • ROSETTA VE KUYRUKLUYILDIZ
• UUU'DE YAŞAM • KARANLIK MADDE, KARANLIK ENERJİ VE DİĞER GİZEMLER
• GÜNEŞ SİSTEMİ NASIL OLUŞTU? • VE DAHA ÇOK, ÇOK FAZLASI!

DB

KOÇ FİYATLI
12,5 TL

ISSN 1303-4014



9 771303 401009

İNCELEME

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

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

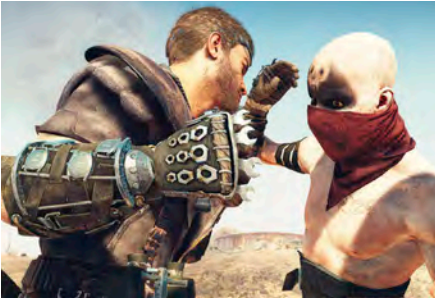
Bronz ★
7,5 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



FIFA 16

Yeni FIFA, yeni özellikler, yeni bağımlılıklar...

Sayfa 65



Mad Max

Bir saniye yerimizde duramadığımız filminin temposuna ne kadar yetişebileceğiz?

Sayfa 68



Forza Motorsport 6

Forza Motorsport serisinin şimdiye dek ulaştığı en üst nokta, neredeyse mükemmel.

Sayfa 72



Disney Infinity 3.0

Figürlere meraklı olanlar ve koleksiyon manyakları için "akut bütçe göçmesi" tehlikesi!

Sayfa 92

Metal Gear Solid V

The Phantom Pain ★

Ve sahne, Big Boss'un

Yıllardan 1900'ler. Ben sabi sübyanım, hasbelkader de bir bilgisayarım olmuş. Babama bir 486 için ne kadar yalvardığımı hatırlamazken Pentium adındaki, sizin muhtemelen pek bir haberinizin olmadığı modeller piyasaya çıkmış, ben de peşine düşmüşüm. PC'den önceyse SEGA Master System geçmişim olduğundan bir gözüm de konsollarda. Nintendo bir şeyler çıkartıyor, SEGA'da Mega Drive'lar, CD32'ler, bir şeyler var...

Derken bir anda Sony PlayStation'ı patlatmaz mı?

Bu konsolu nasıl aldırma'yı başardım, emin olun hiç hatırlamıyorum ama bir şekilde eve PlayStation sokmayı başardım. Lakin PC'ye çok alışmışım, halen oyunları onda oynuyorum, PlayStation'ın yüzüne çok bakmıyorum. Tabii bunun bir nedeni de orijinal oyunların kitleyi ve benim paramın olmaması. Artık işleri zorlaştı ama o dönem, korsan oyun piyasası bildiğiniz büyük bir sektördü. İthalat firmaları orijinal oyunları getiremediği için kopya oyunlar her yerde bulunabiliyor, şahane kutuları ve kapaklarıyla da orijinal oyunlardan pek ayırt

edilemiyorlardı. PC oyunlarının yanında PS oyunları da iyiden iyiye yayılmaya başlayınca ben de bir dükkanın müdavimi oldum, oyunları alıyorum da alıyorum. Şimdilerde olduğu gibi büyük bir oyun piyasaya çıkmadan önce inanılmaz reklamları da yapılmıyor tabii o dönem; neyin, ne olduğunu zar zor öğrenebiliyoruz. Bahsettiğim dükkana yaptığım bir ziyarette de Metal Gear Solid adlı bir oyunun geldiğini öğrendim. Üstelik o gün de gelmemiş, bayağıdır oradaymış. "Bu ne?" dedim, satıcı, "Muhteşem bir oyun, denemedin mi?!" dedi. Demesiyle de oyunu almam bir oldu. "Ne kadar muhteşem olabilir ki?" diye sorarak evin yolunu tuttuğumda ise merakım kabardı da kabardı.

Oyunu PS'a taktım, oyun açıldı ve sanırım bir daha o noktadan kalkmadım. Şimdiye kadar böyle bir oyun oynamamıştım. Hem grafiksel olarak büyülenmişim, hem de oynanış inanılmaz keyifliydi. Saklanmak, saklanamazsan sonsuz düşmanın hedefi olmak o kadar eğlenceli gelmişti ki uzunca bir süre hikayeyle ilgilenemedim. Daha sonra karakterler dikkatimi çekti, sonra ortamlar, sonra da oyun bir

bütün olarak beni ele geçirdi. Metal Gear Solid müthiş bir oyundu ama o zamanlar MGS'nin devasa bir seri olacağını da bilmiyordum; ta ki ikinci oyunu görene dek...

Afganistan toprakları

MGS serisini en başından beri takip edenler, zaten oyun hakkında yeterli bilgi sahibidir ve hatta oyunu oynamışlardır diye düşünüyorum ama henüz buna muvaffak olamadıysa bilgileri gereken çok önemli bir konu var: MGS V bambaşka bir MGS... MGS serisi izometrik görüntüye yakın kamera açısı ve çizgisel ilerleyişiyle, uzun ara sahneleriyle ünlü bir yapımdı. MGS V ise açık dünya temasına sahip, çok daha özgür olduğumuz, her şeyin Peace Walker'ın daha iyisi olarak düşünüldüğü, farklı bir MGS tecrübesi.

Oyunun başlangıcı aynen önceki MGS'leri hatırlatıyor. Dokuz yıllık bir komadan uyanıyor, kolumuzun olmadığını görüyor, yerine takılan robot kola alışmaya çalışırken tekrar saldırıya uğruyoruz. Birileri bizim yaşamamızı kesinlikle istemiyor... Saldırdan bir arkadaşımızın yardımıyla kurtulduktan sonra hastanede ağır



Yapım **Kojima Productions**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.konami.com/mgsv**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



✓ "Quiet, seninle giyim kuşamın hakkında konuşmamız gerekiyor..."



aksak ilerlemeye başlıyoruz. Tabii dışarıda düşman askeri kayıyor ve hepsi yavaş yavaş içeri de sızıyor; üstelik tüm sivilleri katlederek! Buradan nasıl kurtulacağımızı düşünürken işin içine iki tane süper insan karşıyor. Bir tanesi direkt olarak bizi hedefliyor. Alev alev yanan ve inanılmaz güçlü olan bu adamın kim olduğunu düşünürken bir görünüp bir kaybolan bir başka varlığa rastlıyoruz. Saklanarak, kaçarak geçirdiğimiz hastane bölümü bizi etkisinde tutarken buradan kurtulup Afganistan'a ışınlanıyor ve asıl MGS serüvenine başlıyoruz. Gerçekten oyunun başındaki sahnelerle Afganistan'da, kendimizi atın üzerinde bulduğumuz sahne arasında devasa farklar var. Resmen iki farklı oyunu karşı karşıya gibiyiz! Neyse ki açık dünyada atı koşturmak da zevkli de olaya kolay adapte olabiliyoruz. Evet, Big Boss kontrolümüzde ve yapmamız gereken çok iş var. Kadim dostumuz Kazuhira Miller ve Ocelot bize yardım ederek oyunda nelerle karşılaşacağımızı, neyi nasıl yapmamız gerektiğini söylüyor. Onları dinleyerek oyundaki ilk görevimizi hallediyor, Mother Base'e dönüyoruz.

Mother Base görevler arası ziyaret edip kolaçan edebileceğimiz, Diamond Dogs'un ana üssü. Denizin ortasındaki bir petrol platformu gibi gözükən bu bölge tamamıyla bizim kontrolümüzde. İçinde gezinen askerler bizim askerlerimiz, bastığımız her alan bizim

mülkümüz. Mother Base'de yapılacak işler konusunu daha sonra anlatacağım; şimdilik bilmeniz gereken buranın görevler arasında rahat edeceğimiz bir bölge olması.

Nereye gidiyorduk?

Afganistan nasıl bir seçim, aslına bakarsanız emin olamadım. MGS her ne kadar mekanlarıyla öne çıkan bir oyun olmamış olsa da Afganistan'ın sonsuz boşluğu, bozkırı, kayaları biraz yavan gelmedi değil. Keşke oyunun açılış bölgesi bu olmasaymış dedim; hele ki etraf açık dünya oyunlarıyla dolup taşarken. Big Boss, atını istediği zaman çağırıp bununla etrafı gezebiliyor. Haritayı DualShock 4'ün dokunmatik kısmıyla açıyor, istediğimiz yerlere de istediğimiz kadar işaret koyabiliyoruz. Sonra mahmuzlarımızla atımızı dehleyerek o noktaya ulaşıyoruz. Niye bu noktaya ulaştık peki? Oyunumuz aynı Peace Walker'daki gibi görevler seçip bunları uygulayarak ilerliyor. Tabii Peace Walker'daki kadar düz bir durum yok, arka planda sağlam bir hikaye gidiyor. Her ne kadar açık dünya teması bizi zaman zaman senaryodan bir hayli uzaklaştırırsa da ana görevlerde ilerledikçe hikayeyi daha çok merak ediyor oluyorsunuz. Big Boss, önceki oyunlardakine göre çok

daha esnek hareket ediyor. Daha önce sayısız kez kontrol ettiğiniz askerlere benzeyen oynanışıyla –hele ki Ground Zeroes'u oynadıysanız- kendinizi anında evinizde hissediyorsunuz. Kahramanımız yanına iki tane ana silah, iki tane ikincil silah, farklı çeşitlerde patlayıcı ve savaş alanında ihtiyacı olabileceğini düşündüğü ekipmanlar alabiliyor. Bir görevi sadece bu ekipmanla bitirmek zorunda da değilsiniz üstelik; öldürdüğünüz düşmanların silahlarına konmak da mümkün oluyor. Siper almak sadece analog kolu ittirerek gerçekleşiyor, yere atlayıp sürünmek için ayrı bir tuş var, eğilecek veya sürünerek yürümek X'e atanmış... Anlayacağınız kontroler çok kolay, kısa sürede olayı çözüyorsunuz.

Bir tabur asker

Diyelim ki görevimiz bizi A noktasından B noktasına götürüyor. Bu iki nokta arasında ilerlemenin üç yolu var. Bir tanesi koşmak –ki bunu yapmayacağınızdan emin olabilirsiniz. Bir diğeri atla hareket etmek –ki bunu çokça yapacaksınız. Üçüncü yol da oyundaki para biriminden 1000 miktar harcayarak bir helikopter çağırarak. Helikopteri herhangi bir yere çağırabilirsiniz, belirli noktalardan sizi alıp belirli noktalara götürebiliyor ama büyük mesafeleri kat etmenin en güvenli ve en hızlı yolu bu helikopter –her ne kadar inip kalkışlar 10 saat sürse de.

Şayet ki görev mekanına kara yoluyla ulaşmayı seçerseniz çok büyük ihtimalle yol üzerinde bazı irili ufaklı üslere denk geleceksiniz. Daha önce Crysis 3'te, Far Cry 4'te veya en yeni örneğiyle Mad Max'te yaptığımız gibi böyle bir üsse denk geldiğimizde ilk yapmamız gereken dürbünümüzü çıkartmak ve üsteki düşman ünitelerini işaretlemek. Dürbünümüzün bir mikrofoni olduğu için konuşmaları da duyabildiğimiz bu araştırma sonucunda düşmanlarımızı rahatlıkla görebilecek hale geliyoruz; kapının arkasında dursalar bile. İşaretleme işlemi bittikten sonra bu üsse ne yönden yaklaşacağımızı düşünmeye başlıyoruz. Dilersek yayılım ateşi açıp herkesi silahımızla haklama yoluna



da gidebiliriz, dilersek saklanıp herkesi tek tek öldürerek de... Bu bir MGS oyunu olduğu için saklanmak elbette ilk tercihimiz olmalı lakin bazı zamanlarda küçücük üs için büyük stratejiler kurmak istemiyor gönül ve basıyorsunuz tetiğe. Yeter ki fazla kurşun yememeye bakın zira Big Boss da olsa çok dayanıklı değilsiniz. Bir üssü büyük bir ustalıkla, hiç görünmeden temizlerseniz kazancınız da bol oluyor. Öncelikle bölüm sonundaki puanınız daha iyi oluyor. Bunun dışında, eğer düşmanlarınızı katletmek yerine bayıltmayı seçtiyseniz, onları üssünüze Fulton balonuyla yollayabiliyorsunuz. Evet, konu geldi milyonlarca kez bahsi geçen bu balona.

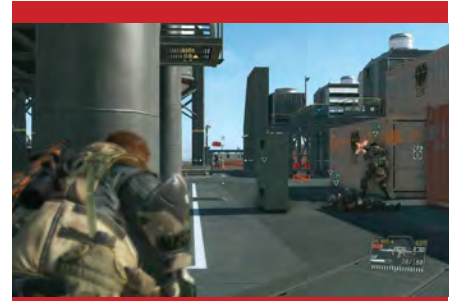
Tek bir tuşla cisimlere bağlayabildiğiniz bu balonun tek bir amacı var, o da ucundaki şeyi üssünüze yollamak. Bu bir asker olabilir, bir hayvan olabilir, cihaz olur, araç olur... Balon kuşkusuz ki çok işe yarıyor ama bir görevde elinizde sınırlı sayıda olduğundan her şeye bağlama adetinden bir süre sonra vazgeçiyorsunuz.

Balonla ilgili bir konu da dikkat çekmesi, onu da kısaca anlatayım. Misal bir düşmanın arkası dönükken, hemen arkasındaki başka bir düşmanı sessizce bayılttınız. Eğer bu askeri balonla üsse yollarsanız diğeri sesteni işkillenip hemen arkasına dönüyor. Eğer dikkat çekmek istemiyorsanız balonla olan işlerinizi ortalığı temizledikten sonra halledin derim.

Mother, are you a Base?

Görevler arasında laf olsun diye Mother

Base'e uğrayacağımızı düşünmediniz herhalde? Hem o askerler, hayvanlar üssünüze geliyor da ne oluyor, değil mi? Mother Base Kojima'nın oyuna Sim City eklentisi. İş gücü bırakıp üssünüzle uğraşacağınızı iyi bilin, uyarmadı demeyin. İlk başta basit bir petrol platformu gibi duran üssünüzü geliştirmek tamamiyle sizin emeğinize bakıyor ve geliştirmeleri yapmazsanız ilerleyen zamanlarda savaş alanında zorlanabiliyorsunuz. Üssünüzü geliştirmede fiziksel, gözünüzle gördüğünüz değişimler de mevcut, sadece birer menü elemanı olanlar da. Üssünüzü fiziksel olarak geliştirmede sınır bir hayli yüksek bir noktada. Öyle ki bir süre sonra üssünüzde gezmek için araç kullanmanız gerekebiliyor. Ayağına balon bağlayıp yolladığınız arkadaşlar da üssünüzde çeşitli işlere atanıyor. Bunlar üs koruması da olabiliyor, Ar-Ge departmanı da olabiliyor. Yeni silahlar, yeni ekipmanlar geliştirmek için yetenekli arkadaşları Ar-Ge'ye yönlendirmeniz gerekmekte. Kimin, neye yetenekli olduğunu da yine üs menüsünden takip edebilirsiniz ve işlerin hızlı halledilmesini istiyorsanız, doğru adamı, doğru yere göndermeniz gerekiyor. Araştırma departmanının coğrafyaya etki eden bölümünde de hava durumunun size önceden bildirilmesi, düşmanların rotaları, üs bilgileri gibi özellikler bulunuyor. Üsse sürekli asker pompalamak çok anlamlı değil, bunu bilmelisiniz. Kalifiye elemanlar çok daha fazla işe yarıyor ama bunları kocaman alanda bulmak çok da kolay değil. Bulmak bir



Metal Gear Online

Belki oyunu almışsınızdır ama online ortamlarda sekemiyorsunuzdur. Sinirlenmeyin, sizde bir problem yok zira Konami oyunun online kısmını konsollarda 6 Ekim'e erteledi. Metal Gear Online olarak bilinen karşılıklı multiplayer mücadelesinde olay nedir, ne değildir, aslına bakarsanız detaylı bilmiyoruz. Konami'den gelen bir fragman ve birkaç bilgi dışındayla neyle karşı karşıya olduğumuzu ancak bu kısım altı gün sonra yayına girdikten sonra anlayacağız. Yine de elimizdekileri bu kutuda paylaşmadan geçmeyelim. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu multiplayer kısmı, birçok oyuncunun bir araya gelip büyük bir Deathmatch mücadelesine tutuşacağı bir oynanışta değil. Anladığımız kadarıyla iki kişinin karşılıklı savaşında ünlü isimler lider konumunda olacak ve ekibin geri kalanı sıradan askerler olacak. Bu askerler de aynı bizim gibi gerçek oyuncularından oluşacak ve sayıları beşi, altıyı geçmeyecek. Yani düşünün ki altı kişilik bir takım, altı kişilik diğer bir takıma karşı savaşıyor. Farklı görevlere sevk edileceğimiz haritalarda bir takım bir şeyler yapmaya çalışırken, diğer takım da bunu önlemeye çalışacak veya aynı eşyanın peşinden koşulacak, ilk kapıp kaçan galip olacak. Lider konumdaki karakterler MGS dünyasının ünlü isimlerinden oluşacak gibi duruyor ve tahminimizce diğer askerlerin sahip olmadığı yeteneklerle donatılacaklar. Big Boss'un bir çeşit ışınlanma yeteneğine sahip olduğunu gördük fragmanda, bakalım bu oyuna da yansıyacak mı...





MGS'de neler oldu?

Bu detayları bilmeden oyunu oynamak olmaz...

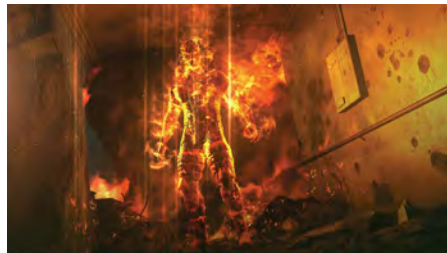
1. Öncelikle şunu bilmelisiniz: Big Boss veya Naked Snake adıyla anılan karakter başka, Solid Snake başka. Big Boss'u daha önce MGS 3, Peace Walker ve Ground Zeroes'da gördük. Solid Snake ise ilk MGS, MGS 2 ve MGS 4'te karşımıza çıktı.
2. MGS V'in başrolündeki Big Boss, büyük bir asker. Hem kafası çalışıyor, hem de kasları. Başlarda çok da idealist bir asker değilken daha sonra Metal Gear adındaki robotlarla büyük bir askeri güç olmayı kafaya koyuyor.
3. Big Boss 1964'te bir göreve gönderiliyor ve burada Rus bir roket mühendisini kurtarmakla görevlendiriliyor. Yarı yolda eğitmeni The Boss tarafından ihanete uğratılıyor ve bir gözünü kaybetme pahasına da olsa hem The Boss'u öldürüyor, hem de görevi tamamlıyor. Fakat sonradan öğreniyor ki olay Philosophers' Legacy adlı 100 milyar dolarlık bir para rezervini elde etmek üzere kurulmuş bir dümen. Big Boss bunu öğrenince deliriyor ve ayrılma kararı alıyor.
4. MGS 3: Snake Eater'ın konusu da Philosopher'lar üzerinde dönmekteydi. Operation: Snake Eater'da Big Boss'un komutanı Zero, Ocelot'un yardımıyla Philosophers' Legacy'yi ele geçirip tüm üyelerini de ortadan kaldırdı. Ardından da The Patriots adında gizli bir örgüt kurdu.
5. The Patriots'ın üyeleri arasında Big Boss, Ocelot, FOX'un eski üyeleri ve Çin'li eski ajan EVA bulunmaktaydı. Amaçları da The Boss'un "Dünyayı tek bir yerde birleştirme" rüyasını gerçekleştirme.
6. Bu rüya Zero ve Big Boss'un görüş ayrılığına düşmesiyle yarıda kaldı. Zero tüm dünyayı bilgiyi de kontrol ederek elinin altında tutmak istiyordu, Big Boss ise bu fikri beğenmedi. Zero da önlem olarak Big Boss'un klonlarının oluşturulmasını istedi.
7. Sekiz tane klonundan sadece ikisi yaşadı ve bunlar da Liquid ve Solid Snake olarak adlandırıldı. Big Boss da kendi örgütünü kurmak için The Patriots'tan ayrılmış oldu.
8. Son olarak 1974 yılında Big Boss Militaires sans Frontieres adında bir örgütün başına geçti. En yakındaki yardımcısı da Kazuhira Miller oldu.



yana, onları ele geçirirken de dikkatli olmalısınız; ölmeleri veya ağır yaralanmaları durumunda işe yaramıyorlar. (Haliyle!) Oyunun en başlarında bir Rus çevirmeni yakalamamız isteniyordu mesela. Oyundaki bir saçmalaktan ötürü, adamın bulunduğu ortama gittiğimde nedense herkes beni aramaktaydı. (Görmüş olamazlar.) Rus adamın yerini bile anlamamıştım ki bir kapıdan fırladı, ben de direkt kurşunları gömdüm. Ölmemişti aslında ve yaşama şansı %30'du. Bağladım balona, yolladım. Sonra haber geldi, ceset yollamışım üsse. Sonra ben ağla ağla... Nasıl kendime gelemiyorum! Yatak döşek yıkılmışken bir haber geldi; "Şu bölgede yeni bir Rus var." Dedim aynı hatayı bir daha yapmayacağım; her şeyi gizlilikle halettim. Böylece Afganistan'da ne #@! yediği belli olmayan Rus askerlerinin konuşmalarını anlar hale geldim. Oyunda bu tip görevler Side Ops olarak adlandırılıyor bu arada. Hepsinde enteresan işler yapıp, enteresan sonuçlara uğraşyoruz. Görevlerden sıkıldığınızda araya bu kısa görevleri de alın.

Saatler sonra

Şunu bilmelisiniz ki arkadaşlar, oyun bayağı bir uzun. Yani her şeyi bırakıp sadece bu oyunu oynayabilirsiniz. Oyunun ilk kısmı Afganistan'da geçenken diğer kısmı başka bir bölgede geçiyor –ki o bölgeyi şimdi söyleyip asabınızı bozmayayım. Ana görevlerin yanında yan görevler de bir hayli zaman alıyor ve görev aralarındaki yolculuk da oyun süresine hatırı sayılır bir miktar ekliyor. Oyunun online kısmı için şu anlık FOB görevlerini örnek göstermemiz mümkün zira Metal Gear Online henüz açılmadı. (Bu sayfaldaki bir kutuda detayları var.) FOB işi de şöyle; az önce üssümüzü geliştirdiğimizden bahsettik ya, bu geliştirmede üssümüzü koruyacak çeşitli silahlar ve tuzaklar da bulunuyor. Bunları da dışarıdan biri gelip değerli malzemelerimizi çalıp üssümü-



zü talan etmesin diye oluşturuyoruz. Üssümüzü saldırıya açık olduğu gibi biz de başkalarının üssüne sızabiliyoruz. Çok geliştirilmemiş bir üste hareket etmek daha kolayken, genişçe bir üste bayağı bir dikkatli olmamız gerekebiliyor. Oyunun bu kısmı ana oyuna yedirilmiş durumda üstelik. Yani Afganistan'da atla koştururken bir anda üssünüzün saldırı altında olduğu haberini alabiliyorsunuz.

The Phantom Pain

MGS her zaman etkileyici bir isim olmuştur, MGS V de bundan pek farklı değil. Lakin bu oyundan keyif almak için oyunda biraz ilerlemeniz gerekiyor. Daha da iyisi, bu seriyi tanımayan bir ön koşul olmalı zira diğer türlü elinizde, diğer açık dünya oyunlarından aşırı farklı olmayan bir oyun kalıyor. Kojima'nın birçok alanda oyuna etkisi tartışılmaz elbette ama MGS serisine bu oyunla giriş yapıyor-sanız senaryodan, karakterlerden bir anda etkilenmeniz de biraz güç. Eğer bu oyunu almayı düşünüyorsanız kesinlikle önceki oyunlardan birini ya oynayın, ya izleyin, ya dinleyin, ya okuyun... Solid Snake'i bilmeden, Revolver Ocelot'un kim olduğunu bilmeden, Venom Snake'in varlığını sorgulamadan bu oyunda neler döndüğüne çok hakim olamayacaksınız ve elinizde sürekli gizli kalmanızı öğütleyen, üssünüzü geliştirmekle zaman harcayacağınız garip bir açık dünya oyunu kalacak. MGS V, MGS serisinin müdavimleri için mükemmel yakın bir oyun olmuş durumda. Gerek görsel olarak (Bazı hatalar yok değil ama önemsizler bana sorarsanız.), gerekse de anlatımla gerçek bir sanat eseri. Konami Kojima'yla papaz olmayı nasıl başardı bilmiyoruz ama Hideo Kojima, bize son bir şaheser bırakmış durumda... ■ Tuna Şentuna

MGS V: The Phantom Pain

- + Big Boss!
- + Detaylı ve eğlenceli oynanış
- + Üs geliştirme özelliği
- Afganistan
- Helikopterin işleyişi

9,0

Alternatif Mad Max



FIFA 16

Güzel futbol

Futbolu seviyoruz. Tüm Dünya halkı olarak seviyoruz futbolu. Kimisine göre 22 adamın bir topun peşinden koşması, kimisine göreyse hayatın anlamı futbol. Benim için de çok özel bir yeri var futbolun. Dürüst olacağım, vasat bir oyuncudan daha fazlası değilim. Ancak izlemekten ve futbol oyunları oynamaktan inanılmaz keyif alıyorum. Eminim bu konuda yalnız değilimdir. Bazen kendi kendime soruyorum: “Neden her sene Fifa’yı bu kadar heyecanlı bekliyorsun ki?”. Her sene Eylül ortasında Ultimate Team paketleri açmamla başlayan

heyecan, Haziran sonlarına kadar devam ediyor. Geçen sene sadece Ultimate Team’de 1000’in üzerinde maç yapmışım. Belki de bu heyecanlı bekleyişin sebebi bu. Hayatımda bu kadar büyük rolü olan bir oyun için nasıl heyecanlanmayabilirim ki? Bu sene de aynı heyecanı yaşadım. E3 sahnesinde Pele’yi gördüğümde heyecanım daha da arttı. Ancak sonrasında bu heyecan yerini, derin bir sessizliğe bıraktı. Konferans boyunca öyle pek de büyük bir yenilikten bahsedilmemişti. Önceki sene için planlanan ve ertelenen kadın futbolu, temassız dripling ve Fifa Ultimate Team

Draft modu. Bu kadar basit görünen şeylerin bile oyuna büyük katkılar sağlayabileceğini hiç düşünmezdim.

Maçı sahada kazanmak!

Futbol sahada oynanan, kazanılan ya da kaybedilen bir oyundur. Durum böyle olunca bir futbol oyunu için de en önemli şey sahada olup bitenler. Bana sorarsanız ilk etapta Fifa 15 son derece başarılı bir oyundu. Ancak, zamanla hem oyun bozuldu, hem de oyunla çok içli dışlı olunca hatalar daha bir gözümüze batır oldu. Oyunun bozulmasından kastım ise, zaman içerisinde



Bayan futbolu da artık bizlerle.



FUT Draft

Hearthstone'un Arena moduna benzer şekilde, rastgele 5 taktik ve rastgele 5 kaptandan birini seçerek başladığımız moda, 23 oyuncunun tamamını oyunun verdiği rastgele alternatifler arasından seçiyoruz. Daha yüksek takım kimyası mı? Daha yüksek oyuncu seviyesi mi? Bunun seçimini yapmak tamamen sizin elinizde!

gelen güncellemelerle zaten Fifa 14'e göre hızlı olan oyun daha da hızlandı ve daha süratli olan oyuncunun daha iyi olduğu, kontra atak odaklı bir oyun haline geldi. Fifa 16'da şimdilik bu hatadan dönmüş gibi gözüküyor. Artık -FUT oynayan arkadaşlar beni daha iyi anlayacaktır- Ibarbo, Ahmed Musa, Doumbia üçlüsü ile koştura koştura git gol at devri bitmiş. Bunun yerine pas odaklı, oyunu rakip sahaya yıkmanın önemli olduğu, kontra atakların zorlaştığı, daha oturaklı bir oyun çıkıyor karşımıza. Şunu da belirtiyim, kesinlikle Fifa 15'e kıyasla çok daha zor bir oyun Fifa 16. Her ne kadar defans yapmak kolaylaşmış da olsa, artık pas oyununun daha ön planda olması, üstüne bir de pasların zorlaştırılmış olması oyunun zorluk seviyesini yukarıya taşıyor. Bilgisayara karşı oynamaksa zordan da öte bir hal almış. Topu kaptırmayan yapay zeka, durmadan paslaşmayı da ihmal etmiyor. Fifa 15'i World Class'da rahat rahat oynayan birine, Fifa 16'da Professional bile zor gelebilir. Uyardı demeyin sonra.

Temasız dripling olayı ilk etapta anlamsız gözükabilir. Ancak bu özellik oyuna çok iyi aktarılmış. Bilgisayara karşı oynarken ayağıma doğru düzgün top alamadığım için deneyemedim ancak, diğer oyunculara karşı oynarken beklenmedik anda doğru hamleler yapmak çok şık çalımalar izlememize olanak tanıyor. 5 yıldız yetenek seviyesine sahip oyuncularla bir de temasız dripling'i birleştirince jeneriklik goller atmak, daha da önemlisi arkadaşlarınızı tabiri caizse "maymun etmek" mümkün.

Bayanlar da sahada!

Fifa serisinin her sene bir kilit yeniliği oluyor. Fifa 14 yeni nesil ve Ignite Engine, Fifa 15 zeminde maç sırasında oluşan deformasyonlar ve Fifa 16'da bayan futbolu. Açıkçası son iki oyunda en çok gözümüze sokulan yenilikler Fifa 14'ün Ignite Engine'ı, Fifa 12'nin Tactical Defending'i ya da Fifa 07'nin Impact Engine'ı kadar büyük yenilikler değil. Hatta yazının başında da belirttiğim gibi, EA Fifa 16 için devrimsel bir yenilik vaat



etmiyor bile. Bunun da en büyük sorumlusu bana sorarsanız PES'in serbest düşüşe geçmiş olması. Konumuza dönersek: bu senenin en büyük yeniliği bayan millî takımlarının oyuna eklenmiş olması. Dürüst olacağım, sadece merakımdan bayan millî takımları ile birkaç maç yaptım ve bir daha da yapar mıyım bilmiyorum. Genel olarak da, bayan futbolunun oyuna eklenmiş olmasına karşı verilen tepkinin buna benzer olacağını düşünüyorum. Herkes merakından birkaç maç yapacak ve sonra yüzüne dahi bakmayacak. Tek umudumsa, bayan futbolu "Tolga yeter artık oynadığın, kalk şu oyunun başından!" şeklinde tepkiler veren kız arkadaşlarımıza oyunu sevdirebilir.

Gençlere selam olsun

Fifa serisinin Ultimate Team'den sonra en çok ilgi çeken modu muhtemelen career mode. Daha altını üstüne getirme fırsatı olmasa da, ilk bakışta bugüne kadarki en kapsamlı Career mode oldu-





^ Türk futbolunun ve Barcelona'nın yıldızı Arda Turan. Ayrıca yeni takım arkadaşı Messi ile oyunun kapağını da süslüyor.

ğunu belirtebilirim. Artık oyuncuların antrenmanlarıyla daha yakından ilgilenmek ve gelişimlerini istediğiniz yönde şekillendirmek mümkün. Ayrıca transfer sistemi ile ilgili de bir takım iyileştirmelere gidilmiş. 2 sezonluk kiralama anlaşmaları yapmak mümkün. Ayrıca artık oyuncu ücretleri daha mantıklı seviyelerde oluyor. Fifa 15'de olduğu gibi Fenerbahçe Mehmet Topuz için sizden 6-7M € talep etmiyor. Oyuncu kariyerinde ise menajer moduna benzer şekilde oyuncunuzun gelişimiyle ilgili değişiklikler yapılmış. Bunun dışında gözüme çarpan pek bir yenilik açıkçası yok.

Kral kim?

Bundan altı ay önce arkadaşlarıma çok net bir şey söylemişim: "Fifa 16'dan çok büyük beklentilerim yok. Hatalarından arınmış, yavaşlamış, sürat değil pasın ön planda olduğu bir Fifa 15 çıkartsınlar benim için yeter." Şu anda da karşımda tam olarak öyle bir oyun var. Ancak oyuna gelen temassız dripling'in ve Ultimate Team'e eklenen FUT Draft'ın katkısı da beklediğimden çok üstünde. Eğer benim gibi FUT aşığı bir Fifa oyuncusuysa-

nız bol bol Draft oynayacağınıza eminim. Geçen oyundan inanılmaz can sıkıcı kolay penaltı veren hakemler ve zaman zaman saçmalayan kalecilerse maalesef bir çözüm bulunamamış. Oyunun en azından Türkçe metinlerle piyasada olması ve geçen sene olduğu gibi ligimizi barındırması Türk oyuncular için büyük bir artı. PES bu sene büyük bir sıçrama yapmış olsa da Fifa hala zirvenin sahibi gibi gözüküyor. Ancak PES'in yarışı dönmesi ile gelecek sene daha ciddi bir rekabet ve haliyle futbol oyunlarında daha ciddi gelişmeler görebiliriz. O zamana kadar ben Fifa'dayım. Sizi de beklerim. ■ **Tolga Yüksel**

FIFA 16

- + Kadın futbolu
- + Gerçeğe yaklaşan oyun
- + Nihayet Türkçe menü desteği ile
- Ciddi yenilikler yok
- Can sıkıcı kaleci ve hakem hataları

8,6

|| Alternatif Pro Evolution Soccer 2016





Yapım **Avalanche Studios**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.madmaxgame.com**

Mad Max

Çölde nümayiş var!

1 979'a dönecek olursak sizin varlığınızdaki söz etmemiz güç olacaktır zira biliyorum ki en fazla 14-15 yaşındasınız! Ben bile o vakitte dünyada değildim ama Mad Max, beyaz perdede gösteriye çıkmıştı bile. Tam 100 milyon dolar gelir elde eden ve Mel Gibson'ı başrole oturtan Mad Max, dönemi için müthiş bir filmdi zira o vakitte böylesine distopik bir filmi sinemada görmek pek de mümkün değildi. Mad Max'in ünü -şimdilerde olduğu gibi- kısa sürede de azalmadı.

Arabam nerede?!

Konsepti bilmeyenlere hemen özet geçelim. Mad Max dünyasında uygarlıklar çökmüş, kaynaklar tükenmiş ve insanlık kalanlarla idare etmek zorunda kalmıştır. Ortam küçük köy ve kasabaların oluşmasına mahal vermemiş, punk kültürü hızla yükselerek dövmeli, zincirli, makyajlı tiplerin yeni uygarlığın başına oturmasıyla sonuçlanmıştır. Ortamda çekilecek dert çoktur, güzelliklerse bulunamamaktadır. Sevgili

“Bir Batman, bir Far Cry, bir Assassin's Creed gibi açık bir dünyadayız. İstedığımız yere gidip, istediğimizi yapmakta serbestiz. Mad Max'in çöl atmosferi söz konusu olunca bu dediklerim gayet güzel geliyor kulağa”

Düşünün ki benim aklım başıma geldiğinde bile Mad Max halen izlendiği takdirde büyük keyif veren filmler arasındaydı.

Geçtiğimiz aylarda da yeni Mad Max filmiyle tanıştık. Devasa bir çölü kendine fon olarak kullanan film, muhteşem, sanat eseri benzeri sahneleriyle ve aksiyonuyla dikkat çekti, büyük de beğeni topladı. Filmi çok sevmiş olmakla birlikte bir oyunu yapılırsa o kadar iyi olmayacağını bilecek kadar da bilinçliydim ve cevabımı da aldım. Fury Road nere, Mad Max oyunu nere...

Max ağabeyimiz de bu yeni düzende yaşamaya çalışan ve sevdiğini kaybetmiş, yalnız bir savaşçı olarak karşımıza çıkıyor. Eski arabaların iskeletleri kullanılarak oluşturulan fantastik arabaların birer ulaşım aracı olarak kullanıldığı evrende, Max'in Interceptor'ı çalınıyor ve kendisi de çölün ortasında ölüme terk ediliyor. Aracı çalanlar da son derece dişli bir çete olan Scrotus ve lideri de Scabrous. Max ölümlü buluşacağından son derece eminken onu Notre Dame'in kamburunun benzeri Chum-



bucket kurtarıyor. Kendini hemen Max'e adayan Chumbucket, öncelikli olarak Max'e yeni bir araç sağlıyor ve bu vakitten sonra da aksiyon bir dakika bile kesilmiyor.

Burası benim dünyam

Bir Batman, bir Far Cry, bir Assassin's Creed gibi açık bir dünyadayız. İstedığımız yere gidip, istediğimizi yapmakta serbestiz. Mad Max'in çöl atmosferi söz konusu olunca bu dediklerim gayet güzel geliyor kulağa ve hatta yapımcılar farklı bölgeleri, farklı bir atmosferde inşa ederek bizi monotonluktan da kurtarmış.

Oyundaki çoğu bölgede yapıdan eser olmuyor. Bir yerlerde bir tanker kalıntısı, bir başka yerde derme çatma birkaç tane kulübe, yer altı tünelleri derken Gastown'a ulaşıyor ve "şehir" ne demekmiş görüyoruz. Gastown hikayenin bizi yönlendirdiği bir yer, bu yüzden üzerinde sağlam düşünülmüş.

Mad Max'in dünyasını yürüyerek dolaşmak mümkün olsa da asıl olay arabalarda. Eğer arabayla seyahat etmezseniz, bir yerden bir yere gitmeniz saatler sürebiliyor. Arabaya atladıktan sonraysa arabadan inmek istemiyorsunuz...

Arabaların kontrolü hiç de fena sayılmaz. Bir yarış oyunu fiziği beklemeğin elbette ama araçlar saçma hareketler yaparak bizi sınırlandırmıyor. Arabaları bir noktadan diğerine ulaşmak için kullanabileceğimiz gibi direkt olarak bir savaş aracı olarak da değerlendirebiliyoruz. Hatta oyun sizi buna zorluyor.

Şöyle ki bir noktaya ulaşmaya çalışırken haritada "rastgele olaylar" oluşabiliyor. Bunlardan en basiti, iki tane Scrotus aracının peşinize düşmesi olabilir. Bunlar –genellikle- sizden daha hızlı gittiği için peşinize düşüklerinden onlardan kurtulmak için mücadeleye girmeniz gerekiyor, gaza basıp kaçamıyorsunuz.

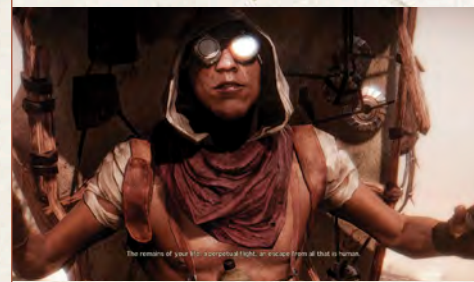
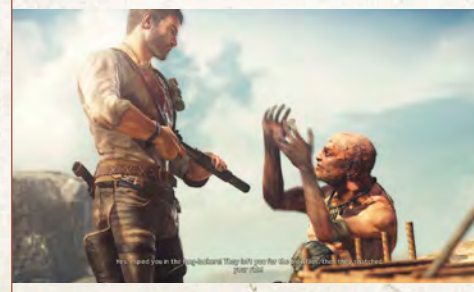
Bir arabayla mücadele ne demek peki... Araçlar birbiriyle tokuştuğunda her iki tarafta da biraz hasar oluşuyor. Şayet ki basıp giderken ilgili tuşa basarsak da aracımız rakibin aracına yandan dalıyor ve sağlam bir hasar veriyor. (Bize bir şey olmuyor.) Oyunun başlarında bu taktiği bolca kullanacağı-



Yolculuk nereye?

Kocaman bir dünya olmasından mütevellit, oyunda nereye gideceğimizi, nerede, neyin olduğunu zaman zaman göremeyebiliyoruz. Sevgili Avalanche Studios da bizi düşünmüş ve oyuna bir "survey point" sistemi eklemiş. Sistem de demeyelim de, çeşitli noktalar söz konusu olmuş. Şöyle ki düşmanlar tarafından korunan bu noktaları ele geçirdikten sonra ufak bir balona atlayıp yükselebildiğimiz kadar yükseliyoruz. Daha sonra da dürbünümüzle çevrede ne var, ne yok işaretlemeye başlıyoruz. İşaretlediğimiz her nokta daha sonra haritamızda da işaretleniyor ve o noktalara çok daha kolay ulaşabiliyoruz. Bu noktaları bulmak oyunda rahat etmek açısından bayağı önemli, hepsini bulmaya özen gösterin. Bir de inişte bir kolaylık yapsalarmış da aşağı yavaş yavaş inerken ekrana bön bön bakmasaymışız...

nızdan emin olabilirsiniz lakin daha sonra, aracınız geliştikçe daha farklı yollara da başvuracaksınız. Bunun yolu da direkt olarak harpoon, yani aracınızdaki kocaman zıpkından geçiyor. (Mızrak da diyebiliriz.) Bir ucu halatla aracınıza bağlı olan bu mızrak, (Mızrak demekte karar kıldım.) birçok işe yarıyor. Rakip araç bahis olduğunda da bu mızrakla düşman aracın kapılarını sökebiliyor, lastiğini uçurabiliyor veya daha da güzeli, direkt olarak sürücüyü hedefleyip onu aracın içeriden çıkartıp



Neye benziyor?

Mad Max'in ilk bir saatinden sonra oyunun aslında hiçbir şekilde orijinal olmadığını anladım ve bu benzerlikleri de sizinle paylaşmadan edemeyeceğim. Kolaya kaçılır da bu kadar kaçılmaz...



Karakter

Mad Max ağabeyimiz orijinal bir karakter olmasına karşın, yapımcı koltuğunda Avalanche'ın oturmasından ötürü karakterimiz direkt olarak firmanın en ünlü ismi olan Rico Rodriguez'e benzemiş. Rico'nun sakallısı olarak adlandırabileceğimiz Mad Max, duruşundan kıyafetlerine kadar her yönüyle Rico'yu andırıyor.

Dövüş sistemi

Sadece bir tane dövüş girin ve hemen şu isim dökülecek ağzınızdan: Batman! Batman'ın üstün dövüş sistemi birçok oyuna ilham kaynağı oldu (İlham dediğim de birebir kopya aslında.) ve Mad Max de bu sistemi benimsemekten geri kalmamış. Çok başarılı bir dövüş sistemi olduğu için de olay burada da işliyor tabii...

Arabalar

Elbette arabaları bir başka oyuna benzetmeyeceğim ama sürüş hissiyatı ve diğer araçlarla mücadelede Twisted Metal ve Burnout hissiyatını alamamak işten bile değil. En büyük olayı arabaların birbirleriyle savaşı olan bir oyunda çok daha orijinal fikirler görebilirdik.

Açık dünya

Görevler, yan görevler, çevrede gelişen olaylar söz konusu olduğunda oyunun Far Cry 3 ve 4'ün tüm öğelerini kopyalamaya çalıştığını söyleyebiliriz. Far Cry'da kuleleri ele geçirip çevreyi görüyorduk, burada balonlara çıkıyoruz. Far Cry'da konvoyu saldırdığımız, burada da konvoyu saldırıyoruz. Far Cry'da başıboş dolaşan devriyelere rastlıyorduk, burada da aynısı mevcut.

“Ve görevler... Bolca görevimiz var, hiç endişe etmeyin. Oraya git, şuraya bak, şuradaki bölgeyi ele geçir, şunu öldür, şunu taşı, onu bul...”

atabiliyoruz. (Bu iyi hedefleme gerektiriyor.) Araçlarla sürüşme güzel işlenmiş olsa da Mad Max'in ruhunu çok da verdiğini söyleyemeyeceğim. Daha önce birçok oyunda, bir ton farklı şekilde arabalı düşmanlarla mücadele ettik. Burada da pek farklı bir durum söz konusu değil maalesef...

Araştır dur...

Ve görevler... Bolca görevimiz var, hiç endişe etmeyin. Oraya git, şuraya bak, şuradaki bölgeyi ele geçir, şunu öldür, şunu taşı, onu bul... Açık dünya oyunlarında ne gördüysek, hepsini burada aynen bulacağınızdan emin olabilirsiniz. Oyunun hemen başında Chumbucket ile birkaç tane bize oynanışı anlatacak tarzda göreve çıkıyoruz ve bunlarda aracımız başrolü oynuyor. Arabamız yoksa, biz de pek işe yaramıyoruz, bunu unutmayın. Şayet ki aracımızdan uzaklaşırsak, aynı MGS V'te atımızı çağırdığımız gibi bir işaret fişeğiyle Chumbucket'in arabamızı ayağımıza kadar getirmesini sağlayabiliyoruz. Görevler genellikle bir noktaya gittikten sonra gelişen olaylar dizisinden oluşuyor. Başlarda kısa görevlere çıkıyoruz, daha sonra biraz daha uzun ve meşakkatli işlerle uğraşyoruz. Ana görevlerin yanında, aynı Far Cry'da olduğu gibi “outpost”ları ele geçirme görevlerimiz var. Düşmanlar tarafından sağlam bir biçimde korunan bu bölgelere giriş yaparken farklı seçeneklerden yararlanabiliyoruz. Bir bölgeye yer altından girmek de mümkün olabiliyor, kapıdan dümdüz girmek de, arka girişi kullanmak da... Aynı Far Cry 4'teki gibi! Outpost'taki tüm düşmanları öldürdükten sonra da bölge sizin ve arkadaşlarınızın (Onlar da nereden geliyor belli değil.) kontrolüne kalıyor, bölgedeki “Tehlike” seviyesi biraz daha düşüyor. Bir outpost'u ele geçirdiğinizde, ele geçirme oranını %100'e tamamlamak içinse oradaki tüm Scrap'leri ve Scrotus simgelerini bulmanız gere-

kiyor. Bunları bulmak da hiç zor değil, endişelenmeyin.

Bir başka görevimiz de konvoylar. Başlarda birkaç arabalık dandik konvoylarla karşılaşsak da oyunun sonlarında, filmi aratmayacak gibi bir konvoy var, sırf bu yüzden oyunu yerden yere vurmaktan vazgeçtim. Bir konvoyu dağıtmak için tüm araçları patlatmanıza da gerek yok üstelik; sadece lideri indirmeniz yetiyor. Bu liderden de genelde bir tane güzel eşya düşüyor.

Tehlike var!

Nasıl açık dünya konseptindeki oyunlarda bir bölgeyi temizleyerek orayı daha güvenilir bir hale getiriyorsak, burada da bölgelerin tehlike seviyesini düşürmeye çalışıyoruz. Bunu yapmanın yolları outpost'ları ele geçirmek, konvoyları indirmek ve korkulukları uçurmakтан geçiyor. Korkuluklar düşman çetenin diktiği güç göstergesi totemlerden oluşuyor ve bunları yok etmenin en güzel yolu, toteme mızrağı atıp gaza basmak. Korkulukları da geride bırakınca, bize Scrap'lerin yolu gözüküyor. Scrap'leri para birimi olarak düşünebilirsiniz ve oyunda bolca bulacağınızdan da emin olabilirsiniz. Scrap'ler görevler sırasında, düşmanlarınızdan dökülebiliyor ama yapımcılar





oyun süresi uzasın diye, sırf scrap bulabileceğiniz ufak kamplar eklemiş oyuna, bunları da haritada noktalarla belirtmiş. Herkeste saksağan gibi bir şeyler toplama iç güdüsü olduğundan da görevi, Interceptor'ı bırakıyor, bu scrap'lerin peşine düşüyorsunuz. Çok ucuz ve daha önce tonla oyunda gördüğümüz bir çözüm ama oyun süresini uzatıyor mu, uzatıyor... Başka sözüm yok hakim bey!

Gizemli adam

Hangi açık dünya konseptli oyun görmüşüz de içinde karakterimizi geliştirememişiz... Burada da Mad Max çömez olarak başlıyor, oyunda ilerledikçe kendini ve sahip olduklarını geliştiriyor da geliştiriyor. İlk geliştirmeyi dövüş stilimizde görüyoruz. Scrap'lerle yaptığımız geliştirmeler sayesinde daha güçlü vuruşlar, daha yüksek tempoda dövüş hareketlerine sahip olabiliyoruz. Scrap'lerin getirdiği en güzel geliştirmelerse aracımızda oluyor. Aracımızın zırhını geliştirebiliyor, tekerleğine dikenler ekleyip yandaki aracı parçalamasını sağlayabiliyor, mızrağımızın gücünü artırabiliyor, tamponumuzu geliştirip daha da güçlü bir hale getirebiliyor ve nihayetinde çölün en iyi aracına sahip olma yolunda emin adımlarla ilerliyoruz. Araç geliştirme kısmı eğlenceli olduğundan da o uuz

scrap kamplarını büyük bir neşeye arıyoruz; az çakal değilsin Avalanche. (Kesin Warner Bros.'un fikridir bu.)

Ortamda bir de seviye atlama durumu var, bu da "onu takip etmemizi isteyen bir adam"la bağdaşılıyor. Karakterimiz seviye atladıkça puanlar kazanıyor ve yine Far Cry'da olduğu gibi bu puanları sağlığını geliştirmek, benzinden tasarruf etmek, su içince daha çok sağlık puanı kazanmak gibi alanlara harcayabiliyoruz. Burada da orijinal bir şey yok gördüğünüz gibi...

Kim galip?

Çok fazla açık dünya oyunu gördük son zamanlarda. Nasıl bir dönem MMORPG'ler moda idiyse, AAA oyun piyasasında da açık dünya oyunları ün yaptı. Hal böyle olunca da aradan sıyrılmak, orijinal olmak zor oluyor. Warner'ın elinde Mad Max gibi bir lisans varken neden sadece ismine güvendiğini ben anlamıyorum ama ortaya çıkan yapımda, herhangi bir alanda orijinal olma çabasına girmedikleri aşikar. Bu şu demek: Eğer Batman'den sekip Far Cry'a düştüyseniz, GTA V'te espis güreldiyse, Assassin's Creed'de her şeyi %100 senkronizasyonda tamamlamaya çalıştıysanız, burada sizi tatmin edecek bir şey bulma olasılığınız çok düşük. Her şeyden biraz alıp içeriğine ekleyen oyun, her konuda bir alt seviyede kalmasıyla da ancak uzun süredir bu tarzda oyun oynamamış olanları tatmin edecektir ve ben maalesef bu grupta değilim...

■ Tuna Şentuna

Mad Max

- ⊕ Mad Max
- ⊕ Mızrakla yapılabilecekler
- ⊖ Orijinal bir şey yok
- ⊖ Genel bir yavanlık var
- ⊖ Senaryo kötü

6,9

|| Alternatif Far Cry 4



Forza Motorsport 6 ★

Araba tutkusu mu demiştiniz?

Xbox denilince akla gelen ilk isimlerden biri olan Forza Motorsport serisi, yeni üyesi Forza Motorsport 6 ile birlikte oyun dünyasındaki 10'uncu senesini kutluyor. Serinin her oyununda olduğu gibi Forza Motorsport 6 da bizleri arabalara ve bu arabalarla yarışmaya dair yoğun bir tutku ile karşılıyor. Öyle ki giriş sinematığının ardından yarışmaktan daha çok isteyebileceğimiz tek şey, daha hızlı yarışmak oluyor. Forza Motorsport 5'in iki katından fazla arabanın bulunduğu oyun, 21 pistle ve 24 arabalık yarışlarla seriyi eski günlerine döndürüyor.

Su birikintileri... Su birikintilerine dikkat!

Yeni pistlerle birlikte bu pistlerde yarışmanın iki yeni türü olan "gece karanlıkta" ve "yağmurlu havada" yarışmak da Forza Motorsport 6'da bizleri bekliyor. Gece yarışları her ne kadar birçok oyunda yer alsada Forza Motorsport 6'da karşımıza farklı bir şekilde çıkıyor. Gecelerin hiç olmadığı kadar karanlık olduğunu, farlarımızın aydınlatmasının ötesini göremediğimizde anlıyoruz. Bu durum, karanlık yol boyunca tetikte olmamıza ve aracımızı pistte tutmak için ekstradan çaba harcamamıza neden oluyor. Dahası, havanın karmasıyla düşen sıcaklığın asfaltı ve aracımızın tekerleklerini etkilemesi, aracımızın

yol tutuşunda farklılıklara sebep oluyor. Birkaç yarışın ardından gece ve gündüz yarışlarının siyahla beyaz kadar birbirinden farklı olduğunu düşünmeden edemiyoruz. Yağmurlu havada gerçekleşen yarışlarda ise Forza Motorsport 6 daha önce hiç değinilmemiş bir konuya, yağmur sonucu oluşan su birikintilerine değiniyor. Anlık olarak hesaplanan ve gerçekte olması gerektiği yerde olan bu su birikintilerine girmeden önce hazırlıklı olmamız gerekiyor. Yüksek hızlarda ve hazırlıksız bir şekilde girilen su birikintisi, genellikle aracın kontrolünü yitirmemizden bir önceki adım oluyor. Yağmur nedeniyle ıslanan zeminden doğal olarak etkilenen fren mesafesi ve bunun sonucunda oluşan dönüşler de yağmurlu araba kullanma deneyimini doğru bir şekilde yansıtıyor. Forza Motorsport 6'nın yağmur altındaki grafiklerine yakın ve hatta üzerinde grafikler sunan başka oyunlar olmasına rağmen, oyunun sürüş hissinin yanına yaklaşabilen herhangi bir oyun bulunmuyor. Gece veya yağmurlu havada yarışılacak pistlerin önceden belirlenmiş ve kısıtlı olması ise oyunun tek büyük eksisi oluyor.

Saatler süren macera

6 farklı oyun modunun bulunduğu Forza Motorsport 6'da önceliğin yine "Career" modunda olduğunu görüyoruz. Mütevazı bir arabayla çıktığımız bu yolculukta hem garajımızdaki araba sayısını arttırmaya, hem de profesyonel bir yarışçı olmaya çalışıyoruz. Bu modda "Super Street", "Sport Icons", "Grand Touring", "Professional Racing" ve "Ultimate Motorsport" olmak üzere farklı profesyonellik derecelerine sahip bölümler bulunuyor. Bu bölümler, yolculuğumuz devam ederken bizlere farklı üreticileri, klas-

manları ve pistleri deneme fırsatı sunuyor. Her bir arabanın birbirinden farklı bir sürüş hissi sunması, Forza Motorsport 6'nın tekrar oynanabilirliğini inanılmaz ölçüde artırıyor. Her bir arabanın yeni nesle yakışır bir detay seviyesiyle yeniden modellenerek oyuna aktarıldığı söyleniyor. Burada devreye giren Forzavista ile istediğimiz bir arabayı en ince ayrıntısına kadar inceleyebilir ve anlatıcıya kulak vererek araba hakkında bilgi edinebiliriz. Arabanın dışıyla yetinmeyip kaputunu kaldırarak altında yatan canavara göz atabilir ya da bagaj kapağını kaldırarak bagaj hacmine göz atabiliriz. Sürücü koltuğuna oturup gaza dokunabileceğimiz gibi yolcu koltuğuna oturarak ön konsolu da inceleyebiliriz. Test sürüşüne çıktığımız "Test Drive" modu, kariyer modundan bağımsız olarak tek seferlik yarışlar yaptığımız "Free Play" modu ve arabaların olduğu kadar kendi yeteneklerimizi de test ettiğimiz "Rivals" modu da Forza Motorsport 6'da yer alıyor. Çevrimiçi oyun modları tarafındaysa bizleri "Multiplayer" ve "Leagues" bekliyor. Klasik Multiplayer modunun aksine Leagues, her



Yapım **Turn 10**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Simülasyon, Yarış**
Platform **Xbox One**
Web **forzamotorsport.net**
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

yarıřçıyı yeteneklerine göre bir lige yerleřtiriyor ve aynı ligdeki diđer yarıřçıllarla yarıřtırıyor. Bu sayede oyunu profesyonelce oynamak isteyen oyuncuların önü açılmıř oluyor. Aynı ekranda iki oyuncunun karřılıklı yarıřtıđı kooperatif oyun moduysa Forza Motorsport 5'te olduđu gibi kısıtlamalarla birlikte oyundaki yerini alıyor.

Forza Horizon 2'nin ödüllendirme sisteminin bir benzeri, Forza Motorsport 6'da da bulunuyor. Her seviye atladıđımızda slot makinesini kullanmak için bir hak kazandıđımız bu sistem, farklı miktarlarda para ve farklı deđerlerde arabalar vadediyor. Forza Horizon 2'deki benzerinin aksine bu sistemin oldukça bonkör olduđunu belirtmekte fayda var. Forza Motorsport 6'da "Mods" adı altında bir çeřit kart sistemi de bizleri bekliyor. Oyun içi parayla satın alabileceđimiz destelerden küçük avantajlar sađlayan kullanımı sınırsız "crew" kartları, büyük avantajlar sađlayan tek kullanımlık "boost" kartları ve bizlere görevler veren "dare" kartları çıkıyor. Yarıřlarda her türden en fazla bir tane kartı kullanabiliyoruz. Forza Motorsport 5'in en çok eleřtirilen kısımlarından biri olan oyun içi ödemelerin, token'ların, bu oyunda yer almadıđını görüyoruz.

Fotofiniře gerek yok!

Gönül rahatlıđıyla yeni neslin en başarılı yarıř oyunu olarak adlandırabileceđimiz Forza Motorsport 6, serinin yeni nesle ilk adımı olan Forza Motorsport 5'in olması gerektiđi oyun olmuř. Xbox One sahiplerinin saatlerini harcayacađı bu oyun, diđer oyuncular için konsol alma sebebi olabilir!

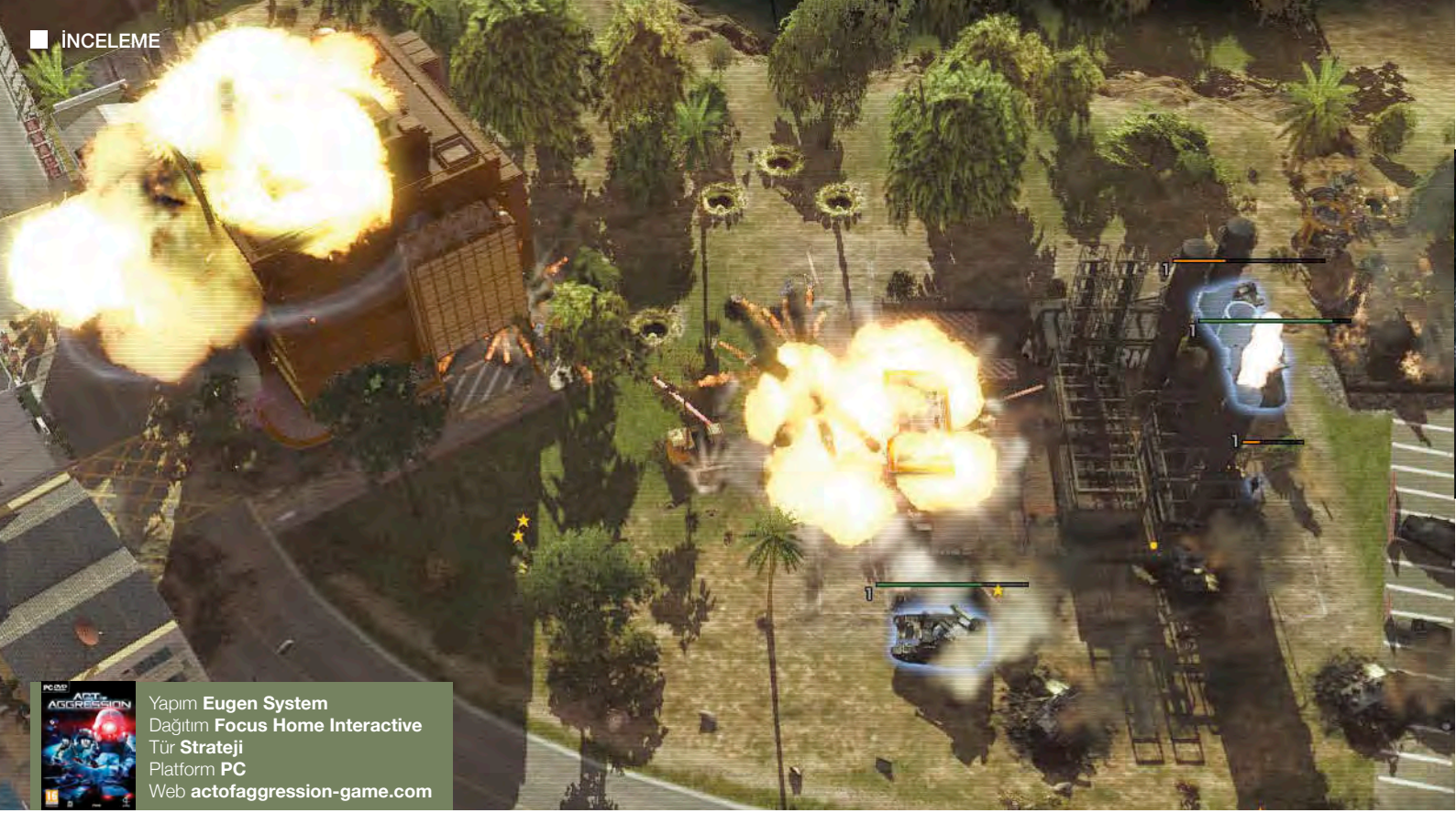
■ Ahmet Ridvan Potur

Forza Motorsport 6

- ⊕ 1080p 60 FPS yarıř deneyimi
- ⊕ Araç sayısının çokluđu
- ⊕ Yađmurlu hava yarıřları ve su birikintileri gibi detaylar
- ⊖ Kısıtlanmıř kooperatif oyun modu

9,0

■ Alternatif Project CARS



Yapım **Eugen System**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web actofaggression-game.com

Kamera Açısı

Act of Aggression büyük haritalara sahip bir oyun. Bu sebepten haritanın tamına hükmetmek bazen çok zor olabiliyor. Fakat haritadan yeterince zoom out yaparsak, tamamen kuş bakışı bir uydü görüntüsüne geçiş yapıyoruz. Buradan hem haritayı, hem de dost ve düşman birliklerini net şekilde görebiliyor, hatta gerekli komutları verebiliyoruz.

Act of Aggression ★

Stratejinin geldiği yeni nokta...

Eugen System adını ilk olarak 2000 yılında duyduk. Fransa'nın Paris şehrinde kurulan oyun geliştirme stüdyosu, aynı yıl içinde Time of Conflict adını verdiği bir oyunla çıkageldi. O zamana kadar üretilmiş birçok strateji oyunlarından çok farklı, çok dinamikti. Hem bildiğimiz RTS'lere benziyor, hem de alışılmışın dışında şeyler sunuyordu. Her ne kadar döneminin ilerisinde bir oyun olsa da ne yazık ki piyasada çok da tutunamadı. 2005 yılına geldiğimiz zaman ürettikleri Act of War: Direct Action ile yeniden gündeme gelen ekip, R.U.S.E. ile dönemin konsollarını sallamayı başarmıştı. Akabinde ürettiği üç oyunluk Wargame serisiyse bambaşka bir başarı hikâyesi oldu. Tüm oyunlarını kazıyana kadar oynadığım Eugen System, bu sefer de Act of Aggression ile bizlere merhaba diyor. Daha önceki oyunları benzeyen ama aynı zamanda kendisini aşmayı başaran bu güzide yapım, bakın nelere kadır...

İleri seviye strateji

Konu strateji olduğu zaman benim için StarCraft'tan daha ilerisi yoktur ki zaten olabileceğini zannetmiyorum. Fakat Command & Conquer 95 ve akabinde üretilen ilk Red Alert ile büyüyen birisi olarak, eğer konu stratejide eğlence ise bu iki isimden de vazgeçmem. Gerçek zamanlı strateji oyunu yapmak düşünülenden çok daha zor. Geçmişe baktığımız zaman çok az miktarda kaliteli RTS yapım olduğunu görüyoruz. Nitekim Eugen System, yarattığı mekanik ile hemen her oyunu ile başarılı olmayı başarmış ender firmalardan. Peki, nedir onların oyunlarını bu kadar kaliteli kılan? İşte şimdi onu açıklayacağım.

Yıl olmuş 2019. Çin'de dev bir finansal kriz yaşanmış ve tüm Çin ekonomisi çökmüş. E tabii Çin yenilince dünyanın geri kalanı da yenilmiş sayılmış. Üçüncü dünya ülkeleri yok olmanın eşğine gelmiş. Durumdan faydalanmak isteyen "Cartel" isimli bir örgüt, olabildiğince ülkelerin nüfuzuna işlemeye çalışmış ve onları kendi kuklaları gibi oynatmış. Birleşik Devletler, Çin krizinin bir aldatmaca olduğundan şüphe ederken diğer bir yandan "Chimera Protocol" isimli Birleşmiş Milletlere bağlı bir başka örgüt kurulmuş. Biz de tüm bu -miş'li geçmiş zaman hikâyesinin sonucunda ortaya çıkan kaosu ortasında yer alıyoruz.

Oyunda üç adet fraksiyon bulunuyor: U.S., Cartel ve de Chimera. Her ne kadar iki adet ana senaryo bulunsada iş multiplayer'a geldiği zaman üç ırkı da deneyim edebiliyoruz. Ana senaryo bölümlerden hariç olarak bir de Stand Alone bölümler bulunuyor ki onları açmak için önce Campaign'de ilerlememiz şart. Act of Aggression, içerisinde çok fazla birim barındıran bir oyun ve gelenekselleşmiş strateji oyunlarına göre birimler tek bir işten fazlasını yapabiliyor. Bu sebepten campaign bölümlerini deneyim etmek çok iyi bir fikir olacaktır zira bu esnada tüm birimleri tek tek kontrol ediyor, oyun dinamiklerini yakından tanıyabiliyoruz.

Her tarafın kendisine özel birlikleri bulunuyor. Birimler piyade, tank ve hava olmak üzere üç kategoriye ayrılıyor. Az önce de dediğim gibi, x birim sadece bir konu hakkında iyi olmuyor. Ortalamada her birimin iyi olduğu en az iki farklı konu oluyor. Savaşlar hızlı sonuçlanan çarpışmalardan ibaret; çünkü geline

Adamlar grafik yapmış! Zoom > etmede sınır yok vallahı.



teknoloji seviyesi birazcık ileride. Kimin ne saldırı yaptığını anlamak başlangıçta güç; hele bir de birimlere eklenen upgrade'ler devreye girdiği zaman işler iyiden iyiye güçleşiyor. Bu sebepten birlikleri iyi tanımak büyük önem arz ediyor. Özellikle zırlı birlikler kendi aralarında o kadar farklılık gösteriyor ki anlatmak mümkün değil. Hava birlikleri tüm dengeyi bir anda bozabilecek seviyede. Doğru kullanıldıkları taktirde koskoca bir tank tümenini ortadan kaldırmazın işten bile değil. Piyadelerse ufak boyutlarına rağmen büyük sorun yaratabilen birlikler. Bir kere etrafta bulunan binaların içine girip büyük bir korumanın arkasından düşmana saldırabiliyorlar.

Harita üzerinde bulunan bazı binaların direkt olarak kaynak sunduğunu da belirtmek isterim. Sarı olarak işaretlenen binalar üzerinden bolca kaynak kazanabiliyoruz. Üs kurma kısmında mekanikler birazcık Red Alert serisini andırıyor. Rafineri ile oyundaki üç ana kaynaktan ikisini toplayabiliyoruz. Toplanan malzemeler araçlar vasıtasıyla ana üsse taşınıyor. Enerji, oyunun en önemli kısımlarından birisi. Her bina belirli miktarda enerjiye ihtiyaç duyuyor ve enerjimiz sıfıra inerse, anında hemen hemen tüm binalar işlevsiz hale geliyor. Özellikle savunma binaları bu konuda bir hayli gaddar. Üç savunma binasına bir adet enerji merkezi olan outpost yapmamız gerekiyor. Ha bu arada outpost'lar aynı zamanda uzak noktalara açılmamızı da sağlayan binalar. Farklı upgrade'ler ile civardaki tüm araçları tamir edebiliyor ya da belirli aralıklarla kaynak sağlayabiliyorlar. Savunma binamız olan Taret'lerse gerçekten korkulması gereken cihazlar. Benzeri strateji oyunlarından farklı olarak Act of Aggression Taret'leri her türlü birime karşı özel bir saldırı kazanabiliyor. Cihazı inşa ettikten sonra anti-air, anti-tank ve üzerlerine gelen roketlerin yönünü değiştirebilen bir upgrade yapabiliyoruz. Malum tüm bu upgrade'ler bolca para anlamına geliyor ama tek bir binanın tüm düşman birimlerine karşı durabilmesi gerçekten oyun yapısına önemli ölçüde etki etmiş.

Kaynak toplama, multiplayer seviyesinde çok farklı çalışıyor. İlk olarak etraftaki kaynakları bulmamız gerekiyor ki bu işi sadece Metal Strom isimli ufak tankımız yapabiliyor. Her ne kadar saldırabilen bir ünite olsa da kısa sürede patladığı için dikkatli kullanılması gerekiyor. Kaynaklar bir defa bulunduğu zaman bölgeye Rafineri inşa edebiliyoruz. Fakat rafineri binalarının sunduğu kaynak çok hızlı



tükendiği için düzenli olarak haritayı keşfetmek ve bu esnada harika bir makro yapmak gerekiyor. Yani Act of Aggression oyun modeli fazlasıyla dinamik ve oyuncunun sürekli harita üzerinde egemen olmasını istiyor. Yine de konu savaşlar olduğu zaman bu oyunda çok daha özgürüz diyebilirim. StarCraft II'yi sevenler de nefret edenler de üst seviye macro - micro özelliğini baz alarak eleştiride bulunur. Act of Aggression'da ünite kontrolü diye bir şey yok denecek kadar az. Her birimin özelliği belli ve kendisine göre bir yapısı bulunuyor. Bu sebepten "şu ünite şuna ateş etsin" gibi incik boncuk hareketler ne yazık ki burada işe yaramıyor. Zaten saldırılar çok büyük hasar veriyor, bir de birimin ateş odağını değiştirirseniz, vereceği o az miktardaki zararı da çöpe atmış oluyorsunuz. Benim için sıkıcı bir oyun yapısı olduğu kesin ama rekabetçi bir RTS ortamı aramayan oyuncular için bulunmaz bir nimet olduğunu söyleyebilirim.

Oyun genel olarak güzel bir yapım, buna şüphe yok ama stratejik derinlik algısı ne yazık ki çok genele hitap ediyor. Düşmanı bir defa anlamak bizi nihai sonuca götürebiliyorken, tek bir ünite için onlarca upgrade yapıp, sonunda bambaşka bir birim ile kalakalmak birazcık zorlayıcı olmuş. Act of Aggression'nın en büyük sorunuysa kesin stratejiler yapamıyor olmak. Son olarak Eugen'in Act of War oyunlarından çok da farklı bir yapım görmediğimi söyleyebilirim. Tamam, çok iyi bir grafik ve fizik motoru kullanılıyor ama yapımcı firma, sürekli aynı oyunun farklı skin halini üretiyor konumuna düşmüş durumda. Eğer strateji yaparken parmaklarınızın değil de birimlerinizin oyuna etki ettiği bir RTS arıyorsanız, Act of Aggression şimdilik piyasadaki en iyi seçim. ■ Ertuğrul Süngü



"Oyun genel olarak güzel bir yapım, buna şüphe yok ama stratejik derinlik algısı ne yazık ki çok genele hitap ediyor"

Act of Aggression

- ⊕ Bol strateji
- ⊕ Farklı birimler
- ⊕ Animasyon çığırnlığı
- ⊖ Benzer oyun yapısı
- ⊖ Tek düze oyun modeli

8,3

Alternatif World in Conflict



Yapım **PES Productions**
Dağıtım **Konami**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **pes.konami.com/au/pes2016**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Pro Evolution Soccer 2016 ★

Kral geri mi dönüyor?

Geçenlerde bir arkadaşımı oturmuş Sensitive Soccer oynarken gördüm (Nereden bulduysa artık...) ve istemsiz olarak gülümseyiverdim. Hakikaten nereden nereye gelmişiz ya... Dikkat ettim, o oyunda siyahi oyuncuları beyaz tenli oyuncularından ayırmak için siyah ve beyaz piksellerin yerlerini değiştirmişler sadece. Şimdiki futbol oyunlarının görsel kalitesini eleştiriyoruz ya bazen, bunları görünce ciddi acayip hissediyor insan kendini. O kadar kısıtlı imkanlarla yapılan, o kadar eğlenceli oyunlardı ki onlar... Neyse, yine maziye bulaşmayalım şimdi. "Kral geri mi dönüyor?" derken, aslında içten içe yanan, ortak bir hevesten bahsediyordum zira 2010 itibarıyla PES, FIFA'nın o müthiş atağı karşısında çaresiz durumda kalmıştı ve herkes, kralın bir gün geri döneceğini içten içe hissediyordu. 2014'ten sonra FOX Engine desteğini de arkasına alan PES, yine beklenen dönüşünü yapamadı. Herkes tam umudunu kesmişken ve FIFA yolunda emin adımlarla ilerlerken, bu sene PES müthiş bir kontra atak yaparak herkesin kafasındaki o soruyu tekrar canlandırdı: "Kral geri mi dönüyor?"

PES 2016, bu sene FOX Engine'le birlikte yeni bir fizik motorunu da dahil etti bünyesine ve yıllardır yakasını silkemediği "arcade" yapısından da böylece kurtulmuş oldu. Oyunun geneline yayılmış bir değişim söz konusu ki bu yeniliklerin tamamını, maçlar esnasında teker teker fark ediyorsunuz. Kendi tarzında yol almaktan artık vazgeçen Konami, FIFA'nın izini takip ederek sonunda bizzat FIFA kalitesini yakalamış görünüyor. Artık oyuncuların her yöne "Şakl!" diye dönebilmeleri gibi bir durum söz konusu değil mesela. Olması gerektiği gibi, gerçeğe yakın fizik kuralları geçerli artık. Çarpışmalar ve oyuncular arası fiziksel mücadeleler de PES serisinde şimdiye dek hiç olmadığı kadar kaliteli gö-

rünüyor. Kaleciler de bu sene gelişmiş haldeler ama nedendir bilemiyorum, bu konuda tam bir tatmin yaşayamadım. Yapay zeka konusunda çok kararsız kaldım diyebilirim; çünkü kaptığı topu havadan ileri-deki tek forvete sürekli, ısrarla ve yerli yersiz oynayan takım da gördüm, adam gibi paslaşan ve gerçek bir futbol takımı gibi davranan takım da gördüm. Yalnız, hakemler o kadar kötü ki bu durumun acilen, büyük bir yamayla düzeltilmesi gerekiyor zira oyun zevkini tamamen baltalayan bir durum bu.

FOX Engine'in bu sene oyuna kattığı görsel detaylar konusunda da çok fazla bir gelişme göremedim açıkçası. Oyuncuların görsel detayları çok iyi olsa da canlılık, doğallık konusunda sanırım biraz daha beklememiz gerekecek. Genel olarak atmosferde de biraz sıkıntı var sanki. Tribünlerdeki seyirciler her ne kadar kalabalık ve birbirinden bağımsız gibi görünüyor olsalar da bir futbol maçı atmosferini tam olarak yakalayamadım. Buna rağmen, an itibarıyla sadece PES 2016'da yer alan dinamik hava koşulları, bu zayıf atmosferi biraz daha yontuyor. Güneşli bir havada başladığınız bir maç, yağmurlu bir havada devam edebilir ki bu detay, kesinlikle takdir edilmesi gereken detaylardan. PES serisine yıllardır sunuculuk





✓ Yaya Touré: Bu sene de lisansımız yok ya la!?



görüyoruz ki FIFA'nın Ultimate Team'ine karşı üretilen My Club, diğer taraftan o bildiğimiz Master League'e karşılık gelen Ana Lig ve kariyer modunu temsil eden Become A Legend, ufak tefek yeniliklerle; fakat temelinde aynı yapıyla yine bizimle birlikte.

North London vs. Manchester Blue

Bir oyunun gerçekçi olup olmaması gibi bir durum, oyunun tarzına göre değişir. Bir futbol oyunu da kesinlikle gerçekçi olmalıdır; çünkü futbol, gerçek bir oyundur. Hal böyleyken, bir futbol oyununu gerçekçiliğe yaklaştırmak için "lisans" gibi bir lanet çıkar karşınıza ve eğer böyle bir lüksünüz yoksa, gerçekçiliği de büyük ölçüde azaltmış olursunuz. FIFA, PES'e karşı belki de en büyük avantajı bu noktadan yakalıyor yıllardır. Öyle ki bazı oyuncular, sırf bu yüzden PES'i elinin tersiyle itebiliyor. Ve ne yazık ki bu sene de PES'in ağır lisans sorunları var. Türk liginin veya en azından takımlarının oyunda olmamasını bir yana koyuyorum, bazı önemli liglerin (Özellikle İngiltere Premier League'i) ve takımların hala lisans engeline takılmış olması çok acı. Bu arada, az önce Türk takımları oyunda yok dedim ama yeni bir güncellemeyle Galatasaray'ın oyuna dahil edileceği söyleniyor. Buna sevindiyseniz eğer, Türk Milli Takımı'ndaki oyuncuların uyduruk isimlerle oyunda yer aldığını söyleyeyim, hevesiniz kaçsın.

Lisans konusunda önemli bir gelişmeyle şöyle, Şampiyonlar Ligi lisansı uzatılmış ve 3 yıl boyunca yine sadece PES'te görebileceğiz. Kadroya yeni eklenen UEFA 2016 da yine lisans konusunda görülen yeniliklerden. Bunlar haricinde başka diğer ligler de yer alıyor listede ama bunları da hevesle oynayacağınızı pek sanmıyorum. Ligler konusunda daha fazla yenilik olsaydı, mesela bir Almanya Ligi (Bundesliga) oyuna dahil edilmiş olsaydı fena olmaz mıydı? Yine bize hüsran, yine bize Liga BBVA...

Bu arada, kadroların da güncel olmadığını fark ettim ki bu durum, aslında oyunun demo'sunu oynarken dikkatimi çeken bir şeydi. Oyunun tam sürümüyle güncel kadrolar gelir diye düşünmüştüm ama maalesef bu konuda bir gelişme yok, yani Schweinsteiger hala Bayern Münih formasıyla oyunda. Hala yeni bir

güncellemeyle güncel kadroların oyuna eklenmesi söz konusu olabilir ama umarım olur; çünkü olmaması gerçekten PES 2016 için acı olacaktır.

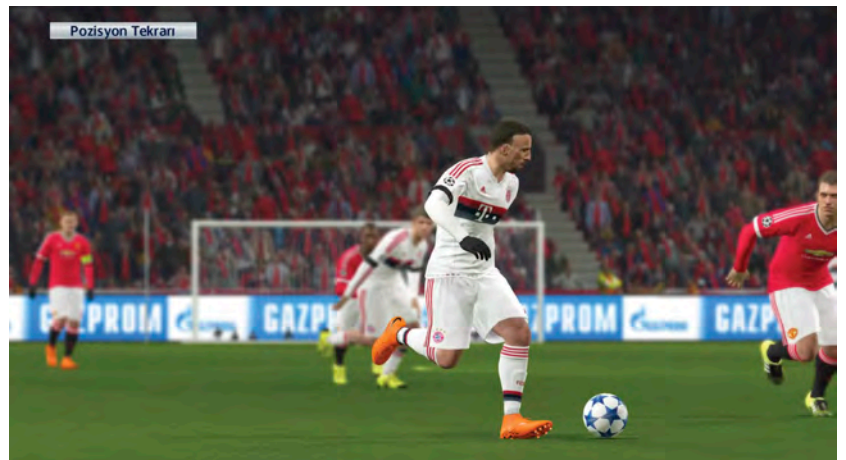
Kıssadan hisse yapacak olursak, "Kral geri mi dönüyor?" sorusunun cevabı olarak ben henüz "Kral ufukta görüldü!" diyebiliyorum. PES serisi, yıllardır oturtmaya çalıştığı yeni temeli, bu sene oturtmuş olarak görünüyor. Bu temelin üzerine de çok şey oturtabilir Konami ki belki duymuşsunuzdur, Konami bundan sonra AAA oyun olarak sadece PES serisine devam edecek ve bu da tabii ki en çok PES serisinin işine yarayacaktır. Bu sene PES, en azından zevkle oynanabilir kıvamda ama dediğim gibi, gerçekçilik faktörünü büyük ölçüde etkileyen lisans durumu, bu sene de tercihleri FIFA'dan yana çevirebilir. ■ **Ertekin Bayındır**

Pro Evolution Soccer 2016

- ⊕ Yeni fizik motorunun marifetleri
- ⊕ Gerçekçi ve futbol zevki veren oynanış
- ⊕ Şampiyonlar Ligi ve UEFA 2016
- ⊕ Dinamik hava koşulları
- ⊖ Ağır lisans sorunları
- ⊖ Vasat kaleciler ve hakemler

8,0

|| Alternatif FIFA 16



FOX Engine?

Oyunu PC'de oynamak isteyenlere önemli uyarı! PES 2016'nın PC versiyonu, bu sene ilginç bir şekilde bir önceki nesil konsollardan port edilmiş haliyle piyasaya sürüldü. Görsel kalite sizin için ne kadar önemli bilemiyorum ama ben olsam, tercihim PC'den yana kullanmazdım.



Yapım **Bungie**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PS4, Xbox One**
Web **destinythegame.com/taken-king**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Tyrion Nereye Gittin?

Her Guardian'a eşlik eden Ghost adındaki ufak cisimlerden bize ait olanını Game of Thrones'da Tyrion Lannister'ı seslendiren Peter Dinklage seslendirmektedir. Yeni oyunumuzda ise bu isim Nolan North ile değiştirilmiş durumda. İyi mi olmuş, kötü mü olmuş, ben emin olmadım ne yalan söyleyeyim.

Destiny: The Taken King ★

Hepinize yeterim!

Ö kadar büyük bir bütçe harlandı ki Destiny'nin yapımına, hepimiz bu oyunu merak eder olmuştuk. Çıkışının üstünden bir sene geçmiş bir halde, fark ettik hala oyuna neler eklenecek, neler olacak, merak halindeyiz. Aslına bakarsanız bu ilginin bir bölümü de Destiny'den halen büyük beklentilerimiz olmasıyla alakalı. Örneğin bu kadar büyük bir dünya yaratılmışsa, bu dünyayı kapsayan mükemmel hikayeler de olmalı diye düşünüyoruz.

Destiny'nin ilk adam akıllı eklentisi olan The Taken King, The Dark Below'dan ağızını yüzünü kırdığımız Crota'nın intikamını almak için sahaya inen Taken King'i, Oryx'i konu ediyor. Oryx bir baba olarak belki daha derin düşüncelerle donatılmış bir düşman olmalıydı ama burası Destiny, burada derinliğe mahal yok... Destiny'nin senaryo açısından eksikleri devam etmekle beraber, oynanış bir hayli geliştirilmiş. Nerede önceki Destiny, nerede The Taken King ile gelen güzellikler... Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere, Destiny de Diablo III benzeri bir "grinding", "better loot" oyunu. Senaryoyu birkaç saatte tamamladıktan sonra Strike görevlerine katılmak, bounty'ler almak ve PvP maçlarına çıkmaktan ötesini yapamıyorsunuz. Bunların hepsini de karakterinizi daha da güçlendirmek, daha iyi

silahlar ve ekipmanlarla donatmak için yapıyorsunuz. Gelen en önemli güzelliklerden biri Light için belirli ekipmanların peşinde koşma oyununun kalkmış olması. Artık toplam puan etkili oluyor ve böylece sadece belirli bir eşyanın düşmesi için, belirli alanlarda dolanmak zorunda kalmıyoruz. Oyuna Dreadnaught adında yepyeni bir bölge de eklenmiş, çok da güzel olmuş. Burada ne kadar zaman geçirirseniz geçirin, halen gizli bir yerler bulabiliyorsunuz. Court of Oryx adındaki umumi etkinlik (Public event'i çevirince böyle oldu.) de burada yer alıyor ve buna katılmayı başarırınsanız güzel ekipmanlara sahip olmanız işten bile değil. Dreadnaught bölgesinin yanında oyuna dört tane yeni Strike görevi eklenmiş durumda. Ayrıca önceki Strike görevleri de Taken düşmanlarının eklenmesiyle yenilenmiş. Yeni eklenen Strike görevlerinden Sunless Cell bir hayli enteresan bir görev olmuş ve burada kaç kez öldüğümü size söylemeyeyim. Ölmemin en büyük nedeni de bu bölümün tamamıyla karanlık bir alanda geçmesi! Eğer arkanızı kollayan olmazsa direkt indiriliyorsunuz. Karakterlere gelen üç tane alt sınıf da -daha önce belirttiğimiz gibi- Titan için Sunbreaker, Hunter için Nightstalker ve Warlock için Stormcaller. PvE'de çok iş gören bu yeni sınıflardan Nightstalker PvP'de hiç işlemiyor, onu da bildireyim. İrili ufaklı dolu yenilikle dolu The Taken King ama hepsini burada anlatmak inceleme formatının, rehber formatına dönmesine neden olabilir. Destiny'yi sabah akşam oynayanlar için muhteşem bir eklenti paketi olan The Taken King, şimdiye kadar Destiny'den uzak durmuş olanları oyuna döndürecek, devasa bir yenilik içermiyor. Ne var ki bir yıl önce çıkmış olan Destiny'den daha gelişmiş ve daha iyi işleyen bir oyun olmuş. O yüzden belki Legendary Edition ile bu serüvene adım atmak isteyebilirsiniz... ■ **Tuna Şentuna**

Destiny: The Taken King

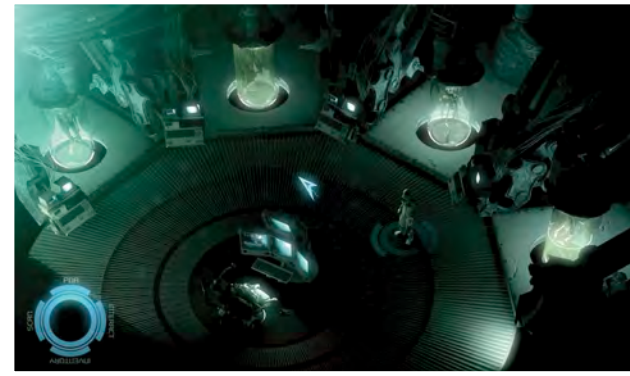
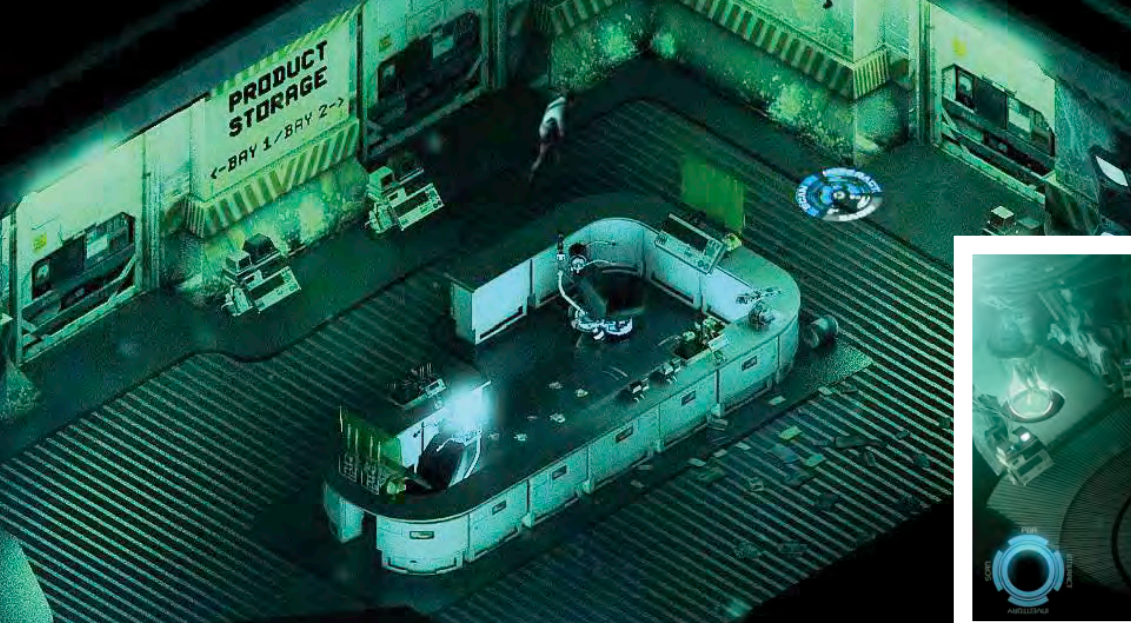
- ⊕ Bir ton yenilik
- ⊕ Eğlenceli Strike görevleri
- ⊕ Yeni alt sınıflar
- ⊖ Senaryoda hala iş yok

8,4

|| Alternatif **Borderlands 2**



Yapım The Brotherhood
Dağıtım The Brotherhood
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web stasisgame.com



Stasis ★

Karanlığın gözünün içine bakarken...

Philip Eisner'in muhteşem eseri Event Horizon'ı okumadıysanız bile aynı adı taşıyan ve ülkemizde "Ufuk faciası" adıyla gösterilen filmi mutlaka izlediğinizi tahmin ediyorum. Yakın gelecekte geçen filmde, iki kurtarma gemisi yedi yıl önce ilk seyahati sırasında kaybolan dev yıldız gemisi Event Horizon'dan bir sinyal alıyor ve gemiyi Neptün'ün yörüngesinde başboş bir şekilde dolaşırken buluyorlardı. Kurtarma ekibi gemiye çıktığında ise korkunç bir katliam ile karşılaşmıştı (Olaylar gelişir.) Sanitarium'un kamera açısı ve oynanışını, Event Horizon'ın ise konusunu alan Stasis, The Brotherhood adlı bir firmadan çıkan, kickstarter üzerinden finanse edilmiş point & click türünde bir korku & macera oyunu.

Stasis, tıpkı Event Horizon'da olduğu gibi Neptün'ün yörüngesinde sürüklenen ve giderek atmosferin yok edici metan bulutlarına doğru çekilen terk edilmiş bir uzay gemisinde, Groomlake'te geçiyor. Yönettiğimiz karakter gemideki yolcular gibi uzun yolculuklara dayanmasını sağlayan yapay koma (Stasis) durumundan uyanıyor ve anlıyoruz ki o uyurken ne olup bittiyse artık, ortalık biraz dağılmış. John Maracheck bu "sarsıntıyı" birkaç kırk kaburga ile atlatmış durumda ve bu noktadan sonra 2D arka planlar ile tasarlanan oyundaki izometrik yolculuğumuza başlıyoruz.

Oyundaki hikaye başlarda oldukça kapalı, yolumuz üzerinde bulduğumuz PDA'ler ve notlar üzerinden geminin eski personelinin başına neler geldiği konusunda ipuçları arayarak ilerliyor ve kısa süre içinde burada korkunç bir şeyler döndüğünün farkına varıyoruz, evet tahmin ettiğiniz gibi yerlerde kan izleri ve feci bir şekilde parçalanmış cesetler söz konusu.

Oyun bu noktada hem sanatsal yönetim, hem de hikayesini gizleme anlamında oldukça iyi bir iş çıkartıyor, daha birinci saniyeden "ahaha işte klasik uzaylılar herkesi biçti hikayesi!" dememeniz için oldukça önemli ipuçları var. Mesela oyunun en başlarında bulduğunuz bir PDA'de geminin mekaniğinin yakarılarına tanık oluyorsunuz "Bu gemi yarım asırlık ve kimsenin aklına gemideki ciddi tasarım

problemlerini, havalandırmadaki sorunları düzeltmek gibi bir şey gelmemiş." diye. Biraz sonra ortamdaki havanın sizin için ne kadar zararlı olabileceğini gösteren bir anons yapılıyor. Bir başka yerde ölüsüne rastladığımız bir hemşirenin "daha çok para" aldığı için başlarda mutlu olduğu "uyandırma" bölümünde günler geçtikçe nasıl aklını yitirmeye başladığına tanık oluyorsunuz.

Oyundaki karakterimiz sistemlere sızarak kilitle kapıları açmak, başka hayatta kalanları bulmak, kendisini iyileştirmek ve yolculuğa beraber çıktığı ailesine ne olduğunu öğrenebilmek için geminin yıkıntıları arasında ilerlerken (Bu noktada bizim tıkladığımız noktaya bazen Malezya üzerinden gitmek gibi bazı sorunları var.) yerde bulunduğu bir ceset torbasının içinden kendi oğlu çıkmadığında "Bu çocuğun benim oğlum olmadığına sevindiğim için kendimden utanıyorum." şeklinde kendisiyle de yüzleşmekte zaman zaman.

Tüm bu metinler oldukça iyi yazılmış ve 1080p altı çözünürlüklerde metinlerin birbirine geçmesi sorunu dışında göze batan hiçbir teknik sıkıntı yok, oyun da fena halde sistem dostu. Herhangi bir çözünürlük ayarı yapmak, zoom veya kamerayı çevirmek mümkün değil. Bildiğimiz anlamda silah da kullanmıyoruz ki hikayenin gerisine dair hiçbir şeyden bahsetmek de istemiyorum sürprizi bozmamak adına.

Oyun benim uzun süredir oynadığım en iyi adventure oyunu, kendi adıma bu tadı senelerdir yakalayamamıştım. Stilize grafikleri, hikayesi ve duayen Mark Morgan'ın elinden çıkan muhteşem müzikleri ile Stasis on beş saatlik bir gerilim festivali!

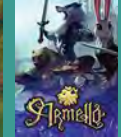
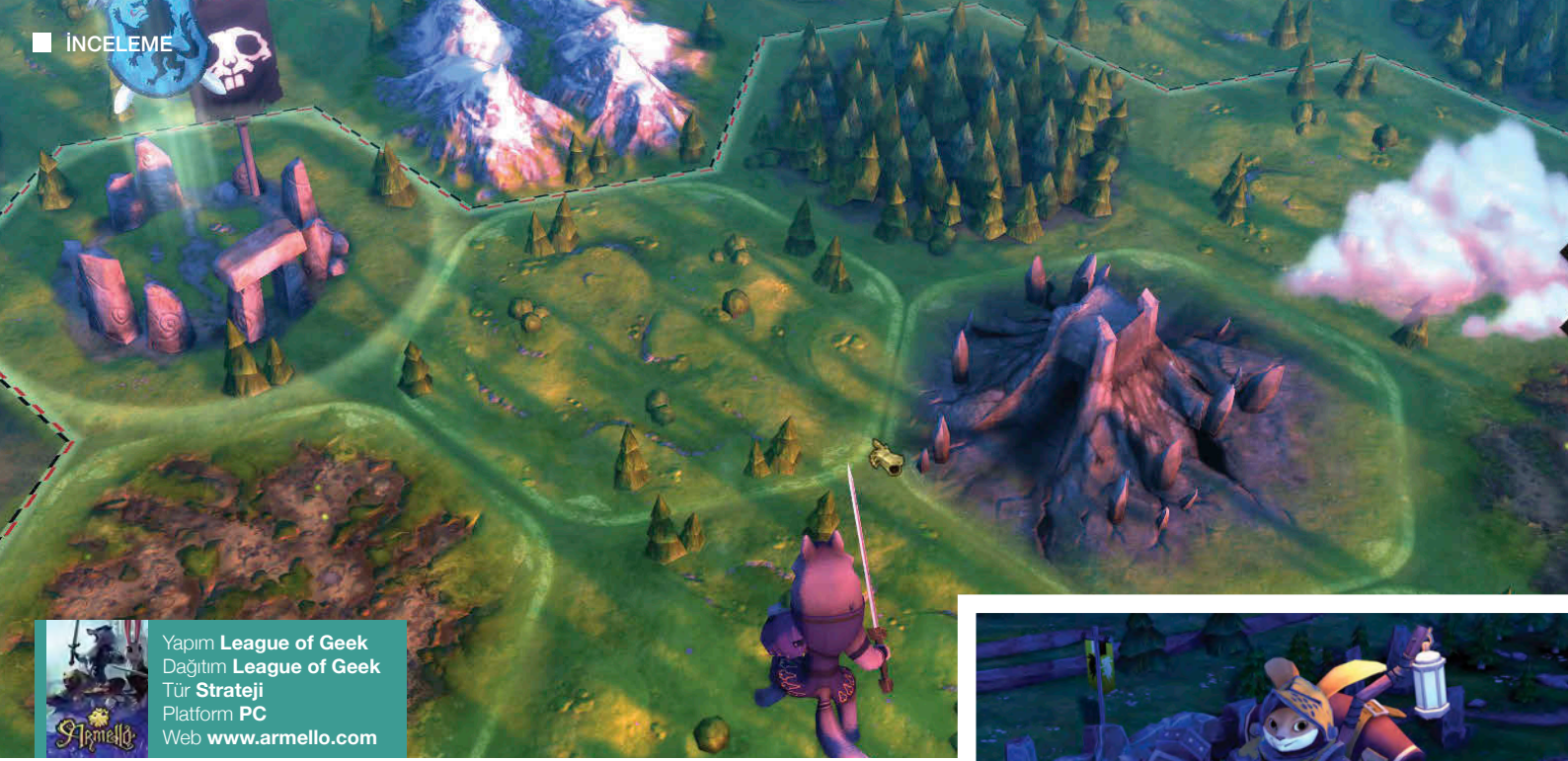
■ Kürşat Zaman

Stasis

- ⊕ Hikaye oldukça iyi yazılmış
- ⊕ Tadında bulmacalar
- ⊕ Küçük teknik problemler
- ⊕ Karakterler biraz daha iyi yazılabilirdi

8,9

Alternatif Sanitarium



Yapım **League of Geek**
Dağıtım **League of Geek**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **www.armello.com**

Armello ★

Black & White sevenler buraya...

Aslan Kral çok bozdu... Daha da bozmaz dedik, fena bozdu ve sonunda tüm hayvanlar krala karşı ayaklandı. Kurt kılıcını kuşandı, tavşan şanslı ayağına güvendi, fare sinsiliğini kullandı, ayı ormanın ruhu ile birleşti... Ve kimin yeni kral olacağına amansız savaş ile karar verildi.

Oyun bir çeşit Game of Thrones aslında. Çoğu yorum da bu yönde ve bence de bu şekilde ki nedenini anlayacaksınız. Oyun ilk açtığınızda sizi çok güzel müzikler ve çok hoş görseller ile karşılıyor. Masalsi bir dünya tasarımı var önümüzde, sanki bir La Fontaine masalından fırlamış gibi... Oyun içerisindeki tasarım bir harika. Uzun zamandır bir "turn-based" oyundan bu kadar keyif aldığımı hatırlamıyorum. Hem sıra tabanlı bir oyun, hem bir kart oyunu, hem iyi strateji yapmanız lazım, hem de D&D mantığı ile zarlarn yararınıza gelmesi lazım. Kesinlikle çok hoşuma giden bir karşım olmuş.

Oyun prologue ile başlayarak hem öğretiyor hem de hikayeyi anlatıyor. Kral aslında karanlık güçlerce kontrol altına alınmış bir aslan. Krallığın birleştirici gücü olmak yerine bölücü gücü olmuş durumda. Diğer klanlar da yeni kralı plabilmek için kapışmaya başlıyor. Kurt klanı savaşçı, tavşan klanı daha çok büyü gücüne dayalı, fare klanı gizlilik ve sinsilik gibi özelliklere sahip. Action Point (AP) sayınız kadar kare ilerliyorsunuz ve hamlenizi yapıyorsunuz. Oyuna başlarken ve gittiğiniz yerlerde şansınıza göre kart buluyorsunuz. Bu kartlar yeni büyüler de olabilir, anlaşmalar da olabilir, silahlar da olabilir. Hepsini en doğru biçimde kullanmanız, oyunun asıl stratejisi. Ayrıca karakteriniz yaptığı görev veya kestiği diğer klan liderlerinden "Prestige" puanı topluyor. En yüksek puana sahip olan, krala tavsiye vererek onun kuvvetlerini de kontrol edebiliyor.



Yani çok önemli bu nokta. Ayrıca haritada karanlık kuvvetler de geziyor. Dikkatli olmak şart. Haritadaki her kare, ayrı özelliklere sahip. Ormanlar geceleri saklıyor, zindanlar rastgele bir kart veya güç veriyor, bataklıklar can eksiltiyor gibi özellikler mevcut. Bu yüzden bir yere giderken rotanızı da düzgün belirlemeniz gerekli. Ama tabii ormandan bir anda düşman bir karakter de fırlatabilir.

Oyunun tasarımı kesinlikle bir harika. Önce çocuk oyunu gibi geliyor göze; çünkü hayvanlardan oluşan bir ortam var ve sanki bir masal dünyası. Ama biraz oynayınca içindeki strateji zaten sizi kapıyor. Müzikler de bu kapılmaya büyük yardımcı aslında. Bence oyunun en güzel yapısı, masaüstü oyunlarının havasını turn-based düzende, D&D öğeleri ile harmanlayıp, kart oyunu stratejisini de katarak veriyor olması. Kartlarınızı doğru oynar, rotanızı doğru belirler, görevleri doğru seçerek başarılı olsanız dahi kazanamama olasılığınız var, dikkatli olun. Oyunun bence en can sıkıcı noktası da multiplayer'da her bir "turn"ün çok yavaş ilerliyor olması. Oyun basit değil ama zor da değil. Anladıktan sonra akıp gidiyor. Her karakterle bir kere kazanıp iyice tecrübelendikten sonra çok oyunculu mod'da oynamanız özel tavsiyemdir. Tabii kendinize çok güveniyorsanız, direkt olarak insanlara karşı oynayın. ■ **Erman Utku Erciyas**

Armello

- ⊕ Masalsı tasarım
- ⊕ Değişik oyun yapısı
- ⊕ Müzikler
- ⊖ Kısa oyun süresi
- ⊖ Küçük harita

7,8

|| Alternatif **Sorcerer King**



Yapım Media Molecule
Dağıtım SCE
Tür Platform / Macera
Platform PS Vita, PS4
Web tearaway.mediamolecule.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



Tearaway Unfolded ★

Kağıt dünyanın PS4 çıkartması...

Henüz bir PS4'üm yokken ve Tearaway sadece PS Vita'dayken, böyle bir oyunun neden sadece Vita'da olması konusunda az küfür etmedim Sony'e. Tearaway Unfolded'ı PS4'te oynadıktan sonra da anladım ki insanların bir bildikleri varmış zira oyunun kontrolleri Dualshock 3'e uygun değilmiş zaten. Peki bu renkli ve muhteşem dünya, Dualshock 4'e oturmuş mu? Bunun cevabını kurcalayacağız şimdi. Bazen düşünüyorum, Dualshock 4'ün bu kadar numarası varken neden bir ordu oyunda kullanılmıyor diye. Bunun sebebi de Tearaway Unfolded gibi oyunları görünce ortaya çıkıyor ve hemen hemen hepimizin şu sıralar sıkıntısını çektiğimiz konuya karşılık geliyor: Yenilik. Yeni jenerasyon konsollarla muhattabız ama şöyle bir bakarsanız, oynadığımız oyunlar hiç de "yeni" değil. Eski oyunların janranlı halleriyle devam ediyor oyunculuk hayatımız, ama neyse ki Tearaway Unfolded gibi oyunlar ara sıra da olsa ortaya çıkıp bu monoton hayata özel bir renk katabiliyor. 2013 yılında PS Vita'ya özel olarak piyasaya çıkan Tearaway, Vita'nın yeteneklerini sonuna kadar kullanan ve oynayanlara yeni ve taze bir oyun tecrübesi sunan bir yapımdı. Oyunun PS4 çıkışı da Dualshock 4 sayesinde oldu ve PS Vita'sı olmayan ben gibilere de güzel bir kıyak yapılmış oldu. Oyunu tanımayanlar için kısaca bahsetmek gerekirse, kağıttan yapılmış bir dünyadaki minik bir kağıt adam-ya da kadın- olarak renkli mi renkli bir maceraya atılıyoruz. O kadar akıcı, yenilikçi ve eğlenceli bir

oyun ki sürekli yeni bir şeyle çıkıyor karşınıza ve sizi saatlerce başında tutabiliyor. İtiraf etmek gerekirse, çok uzun zamandır sonuna kadar hevesle oynadığım tek oyun olabilir Tearaway Unfolded.

Dualshock 4'ün marifetlerini bu oyunla daha çok seveceğinizi de şimdiden söyleyebilirim; çünkü icadın kullanılmadık yerini bırakmamış Media Molecule. Touch Pad, Dualshock 4'ün o özel ışığı ve hoparlörü, hareket sensörü, mikrofon girişi, ekstradan kamera ve hatta özel bir telefon uygulamasıyla olayı abartıkça abartmışlar. Kamera ve telefon uygulamasını kullanmasanız da olur ama kalan diğer herşey, işlevsel olarak sürekli kullanılıyor. Bir hediye paketini patlatmak için veya bir trampolende karakterinizi zıplatmak için Touch Pad'i kullanıyorsunuz. Hareket sensörüyle ışığı aynı anda yine bazı amaçlar için devreye sokuyorsunuz. Oyun ilerledikçe size yeni yetenekler sunuyor –ki bunların her birinden bahsetmek ağır bir spoiler olur bence- ve tabii ki bütün bu yeni yetenekleri sıra dışı mekanikler eşliğinde oynuyorsunuz.

Bir PS4'ünüz varsa ve Tearaway'i daha önce oynamadıysanız, kesinlikle bu eğlenceye dahil olmalısınız. Çok net söylüyorum, şimdiye kadar bu kadar sıra dışı bir oyun deneyimi yaşamadığınızı fark edeceksiniz. Media Molecule, Little Big Planet'tan sonra yine harika bir çalışmaya imza atmış ve hatta bu çalışmayı PS4'e mükemmel bir şekilde taşımış. Size bu muhteşem dünyayı sayfalar dolusu anlatmak isterdim ama maalesef yerim kısıtlı. Ama inanın, böyle bir oyunu oynamadan önce kesinlikle bir ön bilgiye ihtiyacınız yok. Denerseniz, ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. ■ **Ertekin Bayındır**



Tearaway Unfolded

- ⊕ Renkli, capcanlı, muhteşem görsel kalite
- ⊕ Özgün, sıra dışı oyun mekanikleri
- ⊕ Sesler ve müzikler muazzam
- ⊖ Kamera ve telefon uygulaması gibi ekstra donanımlar istemesi

9,5

|| Alternatif **Brothers: A Tale of Two Sons**

“İtiraf etmek gerekirse, çok uzun zamandır sonuna kadar hevesle oynadığım tek oyun olabilir Tearaway Unfolded”



Yapım **Daedalic Entertainment**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **Point & Click, Aksiyon**
Platform **PC**
Web daedalic.de/de/game/Annas_Quest



Anna's Quest ★

Ailenizi kurtarmak adına neleri feda ederdiniz?

Anna's Quest ile kara mizahın, fantastik, karanlık ve masalımsı bir dünyanın derinliklerine yolculuk edeceğiz. Çok uzaklarda bir ormanda, Anna isminde cesur bir kız, büyükbabası ile yaşırdı. Her şeyden uzak, ormanda huzurlu bir yaşam, ta ki o güne kadar... Bir gün Anna'nın büyükbabası ortadan kaybolur ve karanlık günler Anna'yı beklemektedir. Büyükbabasını bulabilmek için planlar yapmaya başlar; fakat dışarıdaki hayat düşündüğü kadar masum değildir. Anna, Winfriede adındaki çirkin, yaşlı ve kötü kalpli bir cadı tarafından kaçırılır ve kendisini odasına kilitlenmiş olarak bulur. Duvarda bir kamera, hoparlör ve

nekle bu kadar masum kalabilmek mümkün müdür acaba?

Ve oyunumuz Anna'nın odasında başlar. Etrafta çeşitli oyuncaklar bulunan sevimli ve sıcak bir oda. Anna, cadının haberi olmadan kaçmalıdır ama nasıl? Cadı onu kameradan izlemektedir. Odadan kaçma planlarına etraf-taki eşyaları olarak başlıyoruz. Kaçmamızda bize yardımcı dokunabilecek şeyleri alıyoruz, daha sonra da odada yalnız olmadığımızı farkediyoruz. Ben adındaki oyuncak ayı, aslında eskiden bir çocukmuş; fakat cadı onu bu hale getirmiş. Ben, Anna'ya kaçmasında yardım etmektedir. Odadan kaçtığımız anda

“Anna's Quest'e ilk baktığınızda size çocuk oyunu gibi gelebilir; fakat oynadıkça böyle olmadığını farkedeceksiniz”

odanın köşesinde değişik bir cihaz bulunmaktadır. Anna'nın özel bir yeteneği vardır, kötü cadı ise Anna'nın üzerinde deneyler yaparak onun güçlerini elde etmek istemektedir. Anna'nın bu özel yeteneği, “telekinezi”dir. Etraftaki her şeye düşünce gücüyle erişerek istediği şeyi yapabilmektedir. Böyle bir yete-

asil maceramız başlamış oluyor. Karanlık ve gotik tarzındaki evde bize yardım edecek başkalarının da olduğunu öğreniyoruz. Evden kurtulduğumuzda ise macera çeşitli mekanlarda devam ediyor. Anna'nın aldığı eşyaları koyduğu çok kapsamlı bir çantası bulunuyor. Burada eşyaları kullanabiliyor ve birbirleriyle birleştirebiliyoruz. Oyunda bizi hiç de kolay olmayacak bulmacalar bekliyor olacak. Bu kadar çok eşyayı birleştirip kullanabilmek gerçekten kolay değil.

Anna's Quest'e ilk baktığınızda size çocuk oyunu gibi gelebilir; fakat oynadıkça böyle olmadığını farkedeceksiniz. Anna's Quest'in muhteşem el çizimleri, oyuna sıcak ve samimi bir hava katıyor. Seslendirmeler ise gerçekten başarılı, tam kafamızda haylini kurduğumuz gibi. Şüphesiz, oyunun en can alıcı yanı, derin ve karanlık hikayesi. Ve bunun yanında

mükemmel bir sona sahip olması. Oyunda neredeyse bütün objelerle etkileşime girmek mümkün ve çantamızdaki eşyaların da ayrı ayrı açıklaması mevcut. Anna, her bir şeye baktığında farklı şekillerde uzun uzun konuşabiliyor. Bu açıdan gerçekten iyi düşünülmüş ve detaylı bir oyun. Bunun yanısıra diyaloglar ve konuşmalar çok uzun sürebiliyor ve konuşmalar arası geçişler de çok yavaş. Bir an hiç bitmeyecek sanabilirsiniz. Belki biraz abartmış olabilirler bu işi. Hikayenin gelişmesi de biraz ağır. Arada sıkılıp oyunu kapatmanız muhtemel. Biraz heyecan verici unsurlar koyabilirlerdi aslında. Yine de bunlar, Anna's Quest'in başarılı bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Point & Click hayranları ve uzun diyaloglardan sıkılmayanlar, çok severek oynayacaklardır. Oyunun sonunda emin olun pişman olmayacaksınız.

■ **Simay Ersözlü**

Anna's Quest

- ⊕ Başarılı bir hikaye ve son
- ⊕ Muhteşem el çizimleri ve seslendirmeler
- ⊖ Yavaş ilerleyiş
- ⊖ Uzun diyaloglar

8,0

||| Alternatif **Edna & Harvey**



You Must Build a Boat

Hayır, duramıyorum!

Durun! Piksel grafikli oyun görünce hemen kaçmayın. Biliyorum, benim de sizin gibi sırf daha stilize ve retro olduğu için sömürülen piksel grafiklere karşı ön yargım var. Yanlış anlamayın, gerçekten çok güzel işler çıkarılıyor bu türe dair fakat ne yazık ki birbirinin kopyası bir çok bağımsız oyun çıkmaya başladı ve bu sebeple aradan seçmek zorlaştı. İşte bu sebeple ben sizin yerinize aradan bir seçim yapmış oluyorum ve diyorum ki: 'O gemiyi yapmalısınız!'

Oyun oldukça basit fakat bir o kadar zevkli ve bağılayıcı. Amacınız zindanlarda maceralara atılıp, para ve çeşitli materyeller toplayarak botunuzu geliştirmek. Oynanış olarak oyun ikiye ayrılabilir. İliki botunuzu geliştirdiğiniz ekran. Burası da aynı şekilde oldukça basit ve sade. Sadece odalar arasında gezebiliyor ve tayfanızla konuşup onlardan çeşitli şeyler satın alabiliyorsunuz. Geminizin gelişmesi ve büyümesi, atıldığınız maceralarda bulduğunuz eşyalar ve yardımcı karakterler sayesinde oluyor. Bulduğunuz karakterler sizin tayfanıza katılıyor ve para karşılığında eşyalarını ve büyülerini güçlendiriyor. Oyun ilerledikçe karşınıza çıkan düşmanlar güçlendiği için sizin de karakterinizi çeşitli şekillerde geliştirmenizde fayda var. Yardımcı karakterler gibi aynı şekilde yendiğiniz düşmanları da tayfanıza katabiliyorsunuz. Bu da oyunda topladığınız diğer kaynaklar ve para karşılığında yapılıyor. Bu düşmanlar tayfanıza katıldığında size çeşitli bonuslar veriyorlar. Bu bonuslar daha fazla hasar vermek, tuzaklardan daha az etkilenmek veya daha fazla eşya bulma şansı gibi çeşitli faydalar sağlıyorlar. Pekî düşmanlarla nasıl savaşıyor, bu kadar parayı eşyayı nerede topluyor veya bu

karakterleri nerede buluyoruz? İşte burası da oyunun en eğlenceli ve bağılayıcı kısmı. Oyunun ikinci ekranı diyebileceğim bu yerde zindanda koşuya çıkıyorsunuz. Buradaki oynanış neredeyse Candy Crush ile aynı. Ekranın üst kısmında karakteriniz koşuyor, alt kısmında ise önünüzde çeşitli renklerde kutular görüyorsunuz. Amacınız üç ve daha fazla aynı renkteki kutuyu birleştirmek fakat rastgele olarak değil. Üstte koşan karakterinizin karşısına bir düşman çıktığı zaman üstünde kılıç veya asa olan kutuları birleştirmeniz gerekiyor. Bu sayede düşmanlarınıza vuruş yapabiliyorsunuz. Karşınıza bir define sandığı çıktığında ise üstünde anahtar olan kutuları birleştirmeniz gerekiyor. Bu sayede içlerindeki hazineye sahip oluyorsunuz. Aynen bunun gibi diğer kutuların da çeşitli farklı etkileşimleri var.

Oyunun bu ikinci kısmı hızlı davranmak üstüne kurulu. Karakterinizle beraber ekran da sağa doğru kayıyor ve karakteriniz ekranın gerisinde kalırsa o koşu bitmiş oluyor. Anlayacağınız üzere yenilmek diye bir kavram yok. Her koşuda bir şeyler kazanmış, toplamış oluyorsunuz. Ben kendi kendime bir kere daha koşayım, gemim biraz daha gelişsin diye saatlerimi geçirdim oyunda. Bir yerden sonra ister istemez hırs yapıp daha fazla koşmaya ve daha fazla şey toplamaya çalışıyorsunuz.

Oyun Steam üzerinden Windows ve Mac uyumlu olarak satılıyor fakat açık söylemek gerekirse aslında mobil cihazlar için tasarlanmış. Fare ile oynamak yeterince keyifli olsa da Candy Crush gibi olan yapısı aslında parmağınızla dokunup kutuları kaydırmak için daha ideal. Bir de mobil cihazda sürekli yanınızda olduğu için 'Dur bir açayım bir kere daha koşayım' dedirttiriyor. Hızlı ve bağılayıcı yapısı mobil oynanmaya daha yat-



kın. Yine de ben uzun süre hem mobil cihazda hem de masaüstünde ayrı ayrı oynadım. You Must Build a Boat sade, sevimli ve eğlenceli bir oyun. Steam'de 10 liraya satıldığı düşünürsek kesinlikle beklentileri karşıladığını söyleyebilirim. Büyük oyunların veya bir çok işin arasında arada bir açıp insanın zindanlarda koşuya çıkması geliyor. Eleştirebileceğim tek yanı grafikleri piksel olsa da yine de çok stilize olmayışı olabilir. Piksel görsellere sahip olup çok daha çekici ve güzel görünen oyunlar var. Bunun dışında dediğim gibi, eğer eğlenceli bir oyun arıyorsanız: 'O gemiyi yapmalısınız!' ■ **Ege Tülek**

You Must Build a Boat

- ⊕ Bağımlılık yapan oyun yapısı
- ⊖ Mobil cihazlara daha uygun
- ⊖ Görsel olarak daha iyi piksel oyunlar var

7,6

|| Alternatif Ironcast



Yapım **EightyEight Games**
Dağıtım **EightyEight Games**
Tür **Bulmaca, RPG**
Platform **PC, MAC, iOS, Android**
Web **eightyeightgames.com**



REIGN

Yapım 5 Lives Studios
Dağıtım 5 Lives Studios
Tür Aksiyon, Strateji
Platform PC, Mac, Linux
Web www.satellitereign.com

Güncelleme

Oyunun yayınlanan 1.03 güncellemesiyle birlikte eklenen "Iron Man", "Ultra Damage" ve "Slow Down Time Ability" seçenekleriyle birlikte daha zorlu ve istersek sıra tabanlı bir deneyim bizleri bekliyor.

▼ Hologramı varken ağaç da neymiş?

Satellite Reign ★

2 x 2 = 5

Burası iki kere ikinin dört ettiğinin yüksek sesle söylenemediği, güneşin hiç doğmadığı ve yağmurun hiç durmadığı bir şehir. Burası özgür olduğunu düşünmesine izin verilen kitlelerin günün her saatinde reklam panolarının aydınlattığı sokaklarda geçirdiği bir şehir. Yine burası insanoğlunun bir yandan teknolojinin sınırlarını zorlarken, diğer yandan saplanıp kaldığı sanal bataklığın "ev" diye adlandırıldığı bir şehir. 5 Lives Studios tarafından tasarlanan bu distopik şehir, ilk oyunları olan Satellite Reign'e ev sahipliği yapıyor. Syndicate ve Syndicate Wars'un yapımında görev almış isimler tarafından kurulan 5 Lives Studios, oyunlarını Syndicate serisinin ruhani devamı olarak lanse ediyor. İzometrik kamera açısının kullanıldığı oyun, yine ilk iki Syndicate oyununda olduğu gibi takım tabanlı gerçek zamanlı strateji türünde yerini alıyor. Dracogenics isimli şirketin geliştirdiği "res-tech" insanlık tarihinin dönüm noktası olur. Şirket tarafından bilinç aktarımı olarak tanıtilen bu teknoloji, halk arasında "diriliş teknolojisi" olarak adlandırılır. İnsan bilincini sanal bir ortamda kaydetmeye olanak sağlayan bu teknoloji, daha sonra bu bilinci farklı bedenlere kaydedebilmektedir. Bu sayede bedenler ölümlükten, insanlar yaşamaya devam eder. Tabii bu teknolojiye sadece yeterince parası olan ve Dracogenics'in önemli olduğunu düşündüğü insanlar yararlanabilmektedir. Diğer şirketlerin Dracogenics'i bu teknolojiyi politik amaçlar uğrunda

kullanmakla suçlamasıyla başlayan halk ayaklanması, Dracogenics'in kendi silahlı güçleri tarafından bastırılır. Bu noktada devreye giren küçük bir şirket de büyük amaçları doğrultusunda bizlere her biri farklı sınıftan dört kişilik bir ajan ekibinin kontrolünü veriyor.

İlk sınıfımız olan "Soldier" adından da anlaşılacağı üzere düşmanlarımıza hasar vermek, düşman hasarını göğüslemek ve güç kaynaklarına vereceği zararlarla taretleri, kapıları ve kameraları devre dışı bırakmak için ekibimizde yer alıyor. "Hacker" sınıfımız, Soldier'ın aksine sessiz bir şekilde güvenlik sistemlerini devre dışı bırakırken ATM'lere virüs bulaştırmak ve insanların bedenlerini ele geçirmek gibi özellikleri de bünyesinde barındırıyor. Bedenleri ele geçirilen insanlara kukla misali pis işlerimizi yaptırabileceğimiz gibi kendi bilincimizi onlara aktararak bir nevi kabuk olarak da kullanabiliyoruz. "Support" sınıfımız yoldaşlarımızın yaralarını iyileştirmek, onlara ekstra özellikler sağlamak ve "World Scan" yeteneğiyle elektronik sistemlerden insanlara kadar birçok konuda bizlere bilgi sağlıyor. Son sınıfımız "Infiltrator" diğer sınıflara göre üstün hareket kabiliyeti, görünmez olmasını sağlayan "Cloaking Device"i ve yüksek hasarıyla tam bir suikastçı olarak dikkat çekiyor. Herhangi bir görev sıralaması bulunmayan oyunda Dracogenics'i alt etmek adına istediğimiz görevleri istediğimiz sırayla, istediğimiz şekilde ve istediğimiz sayıda ajanla yapabiliyoruz. Örneğin bir bankaya sızdığımızda Hacker'ı kullanarak ve ATM'lere yüklediğimiz virüsü güçlendirerek uzun vadede daha çok kazanç sağlayabileceğimiz gibi Soldier'ı kullanarak bir anda yüksek miktarda bir parayı ele geçirebiliyoruz. Dracogenics'i alt etme yolunda her türlü yola başvurduğumuz Satellite Reign, kendine özgü bir macera yaşamak isteyen oyuncularını bekliyor. ■ Ahmet Ridvan Potur

Satellite Reign

- ⊕ İnsanların bedenlerini ele geçirmek
- ⊕ Siberpunk atmosferi
- ⊕ Görev yapısı
- ⊖ Ruhsuz açık dünyası
- ⊖ Performans sorunları

8,5

Alternatif Shadowrun: Hong Kong



Beyond Eyes ★

Beyaz kanvasta yürüyüş...

Her zaman söylemişimdir, her çağın kendine özgü hikaye anlatma teknikleri vardır. İlk başlarda bu, mağara duvarlarına çizilmiş resimlerdi. Sonrasında yazının keşfiyle kitaplar, fotoğraf makinesinin keşfiyle fotoromanlar, video kameranın keşfiyle filmler oldu. Günümüzde ise bence oyunlar, hikaye anlatma şeklimizi başka bir noktaya taşıyacak olan yeni teknik, günümüzün tekniği... Bütün bunları söylemememin nedeni, tam da bu yolda ilerleyen bir oyundan, Beyond Eyes'dan bahsedecek olmam sizlere. Tek mekaniğin "yürümek" olduğu oyunumuzda asıl amacımız, gözleri kör olan genç Rae'nin kaybolan kedisi Nani'yi (Evet Nani, futbol şakaları başlasın!) bulmasına yardımcı olmaya çalışmaktır. Bu hikaye, normal şartlar altında bütün bir oyunun konusu olmak için biraz kısa; fakat Tiger & Squid Games, oyunun hem konudaki, hem de mekanikteki kısıtlılığını inanılmaz bir şekilde aşmış bence. Evden kaçıp etraftaki köyler ve vahşi doğanın içine atılmış Nani'yi ararken, herhangi bir oyunda hopyıp zıplayıp hızlıca çözülecek olan bu görevin, çocukluğunda geçirdiği bir kazadan dolayı gözleri kör olan Rae ile ne kadar farklı bir hal alabileceğini görüyoruz.

Gözlerini kullanamayan Rae ile oynarken amacımız, anılandaki kokular, sesler ve dokunuşlarla körlüğünü simgeleyen beyaz kanvasımızı harika bir hayal gücü ve muhteşem görsellerle doldurmak ve bu sayede yönümüzü bularak Nani'ye ulaşmak. Oyunun görsel yanı konseptiyle o kadar güzel örtüşmüş ve Rae'nin körlüğünü yansıtan beyaz kanvas o kadar güçlü bir metafora dönüşmüş ki insan keşke daha derin bir hikayeye daha uzun bir oyun olsaydı diyor; fakat ne yazık ki söz konusu durum bu değil. Rae karakteriyle empati kur-

duğunuz noktada da oyunun asıl vermek istediği hissi yakalıyoruz. Rae'nin bir köpeğin havlayışı karşısında bilinmezlik içinde korkudan titreyişi ya da güçlü bir rüzgar veya fırtına varken duyularının iyice kısıtlanmasıyla ne yapacağını bilemediğini siz de onunla beraber yaşıyorsunuz. Oyunlara bir hikaye anlatma yöntemi olarak yaklaşılmalı derken, işte tam da bundan bahsediyorum. Rae sizin karakteriniz, o ne yapacağını bilemediğinde siz de ne yapacağını bilemiyorsunuz, siz ne yapacağınızı bildiğinizdeyse o da biliyor. Oyunun tek sıkıntısı, sizi sıklıkla bu anlarla baş başa bırakmaması ama oyunun Tiger & Squid Games'in ilk denemesi olduğunu düşünürsek, bence şapka çıkartılacak bir deneme. Oyunun müziklerine de değinmeden edemeyeceğim. Beyond Eyes'in konseptindeki sadeliği düşündüğümüzde müzik seçiminin sade bir piano olması çok güzel; fakat keşke daha sürekli veya daha bütün bir piano olsaymış arka fonda; çünkü müziğin kaybolduğu anlarda oyun çok soyut ve yalnız hissettirebiliyor size kendinizi. Sonuca gelmek gerekirse, adam öldürmekten ya da arkadaşınızla yenışmekten sıkıldıysanız ve "Bir oyun başka ne şekilde kullanılabilir?" diye düşünüyorsanız, deneymeniz gereken bir oyun Beyond Eyes.

■ Emre Çağlar Aydoğan

Beyond Eyes

- ➕ Konsept ve görseller
- ➕ Oyunun bir hikaye değil, bir hikaye anlatış şekli olarak kullanılışı
- ➖ Hikayenin çok derin olmaması

7,5

Alternatif Brothers: A Tale of Two Sons



Yapım **Tiger & Squid Games**
Dağıtım **Team17 Digital Ltd.**
Tür **Macera**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **beyondeyes-game.com**



Senaryo

Her Shadowrun oyunu-
nunda olduğu gibi
senaryo yine ön plan-
da. Uzun konuşmalar
ve bizim hareketleri-
mize göre şekillenen
o özlediğimiz CRPG
sahnelerini yeniden
görmek çok güzel.
Fakat konuşmalara
dikkat etmezseniz,
oyun hakkında çok
fazla şey kaçıraca-
ğınızı unutmayın.
Bir kasanın şifresi,
rastgele bastığınız
diyaloglar arasında
kaybolup gidebilir ve
senaryo hakkında
çok büyük noktaları
kaçırabilirsiniz.

Shadowrun: Hong Kong★

Sıra Asya'da!

Shadowrun son birkaç senedir yine revaçta. Onu
masaüstü oyunundan beri takip eden bizler
içinse her yeni Shadowrun oyunu bir nimet. 2013
yılında Shadowrun Returns isimli oyunu ile karşımıza
çıkan yapım, özellikle Kickstarter esnasında bir hayli
destek görmüştü. Akabinde Shadowrun: Dragonfall
ile oyun kendisini genişletti, ilerletti. Şubat ayında-
sa yine benim incelemesini yaptığım Dragonfall:
Director's Cut sayesinde olabildiğince online bir
mecra yaratıldı. Şimdiyse serinin son eklentisi olan
Hong Kong ile karşı karşıyayız. 2056 yılında geçen
oyunda yine etrafta gezinen Seattle'lı bir karakter ve
arkadaşı Duncan'ın başından geçenleri deneyim
ediyoruz. Malumunuz Shadowrun gibi CRPG oyun-
lar genelde senaryo üzerine kurulu olduğu için şimdi
konu hakkında çok detay vermek istemiyorum.
Tek söyleyebileceğim senaryo akışının en az diğer
Shadowrun yapımları kadar iyi olduğu. Ha, bir ara
çok fazla "kahraman" modeline dönüşüyoruz ama
bu yapı kısa sürede ortadan kalkıyor. Korkmayın,
her şey yolunda...

Bir şekilde ulaştığımız Hong Kong'da başımıza yine
gelmeyen kalmıyor ki zaten ne bekliyorduk değil
mi? İlk dikkat çeken durum, gerçekten Hong Kong
temasının harika şekilde işlenmiş olması. Oyuna
adiminizi attığınız anda grafik optimizasyonları
değişmemesine rağmen tamamen farklı bir oyun
oynuyormuş gibi hissedeceğinize eminim. Açıkçası
bu zor bir değişiklik ve ilk intiba olarak böylesine
bir fark gösterebilmek herhangi bir oyun için iddialı.
Fakat oyunun adı Hong Kong olmasına rağmen
temelde bildiğimiz, sevdiğimiz ırklar ve sınıflar yer al-
yor. Human, Elf, Dwarf, Ork ve Troll olarak sıralanan
ırklardan Street Samurai, Mage ve Decker gibi altı
farklı sınıftan birisini seçiyoruz. Yani ırk ve sınıflarda
hiçbir değişiklik yok. Karakterimiz yine aksiyona
girdikçe ve görev tamamladıkça Karma kazanıyor.
Karma'lar hem özellik, hem de yetenek puanları için
harcanıyor. Body, Quickness, Strength, Intelligence,
Willpower ve Charisma olarak sıralanan özellikleri-
miz, kendi içerisinde birçok farklı yeteneği kullanma-

mıza imkan sunuyor.

Hong Kong'daki en büyük değişikliğin başında şup-
hesiz ekranın sağ üst tarafında bulunan "Unholster"
tuşu yer alıyor. Bu sayede karşımıza çıkan ve bize
saldıracağını düşündüğümüz düşmanlara bir an-
lamda tuzak kurabiliyoruz. Direkt olarak taktik harita
moduna geçmemize olanak sunan tuş sayesinde
düşmanlarımızı kısa sürede ortadan kaldırmamız
mümkün. Fakat bu özelliğin görevle alakalı birimler
üzerinde çalışmadığını belirtmek isterim. Ayrıca
arabirimde de gözle görülür değişiklikler bulunuyor.
Özellikle grubumuzdaki şahıslar arasında eşya alış-
verişi yapmak eskiye göre çok kolay hale getirilmiş.
Decking üzerinde yapılan değişiklikler de Shadow-
run hayranlarının hoşuna gidecektir diye düşünüyö-
rum. Düşman yapay zekası da yeniliklerden nasibini
almış ve daha önce olmadığı kadar mantıklı kararlar
vererek hareket ediyor. Özellikle siperde olmayan
birimlerimizi anında avlıyor olmaları gerçekten mu-
azzam. Hele bir de arkadan dolayış farklı taktikler
yapmıyorlar mı? Bittim! Seri için kesinlikle iyi bir oyun
ama keşke çok daha büyük yenilikler gelseymiş.
Mesela yeni sınıflar? Ne bileyim, değişen silahlar? Ne
yazık ki yapılabilecek birçok yenilik es geçilmiş. Keş-
ke daha dolu bir oyun olsaydı. ■ **Ertuğrul Süngü**

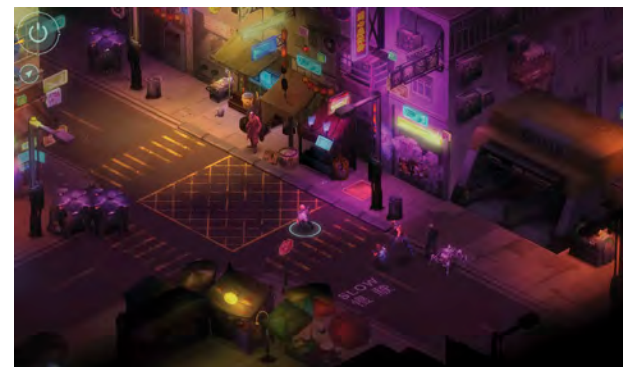
Shadowrun: Hong Kong

- Detaylı senaryo
- Düşmana tuzak kurabilme
- Yenilenen arabirim özellikleri
- Az yenilik eklenmesi
- Grafiklerde gelişme olmaması

8,2

|| Alternatif Shadowrun: Dragonfall

Yapım **Harebrained Schemes**
Dağıtım **Harebrained Holdings**
Tür **CRPG**
Platform **PC**
Web **harebrained-schemes.com**
/shadowrun/hongkong





I Shall Remain ★

Survival dediğin...

Bazı oyunlar "Survival" başlığı altında geçse de genelde o hissiyatı vermezler. Yani tam olarak bu tanıma karşılması için o hissiyatı tamamıyla vermeli bence "Survival" dediğin. Mesela elimde tonla silah varken ben kendimi hiç de o havada hissedemiyorum. Havaya girebilmek için işin içinde biraz acizlik, yokluk, sefalet olmalı. Her şeye hemen erişememeli-siniz, acı çekmelisiniz. Özellikle Zombi temalı kıyamet senaryolarında bu atmosfer genelde eksik kalır. I Shall Remain, bütün övülecek yanlarının yanında bana bu hissiyatı da verdi diyebilirim. Hatta olayı en başından özetleyecek olursam, profesyonel bir elden çıkmış olsaydı mükemmel bir oyun olurdu diyebilirim. I Shall Remain, II. Dünya Savaşı'na paralel bir evrenden sokulup savaşın sonunda Nazi'lerin New York'a tehlikeli bir virüsü yaymalarını konu alıyor. Biz de bu kıyametin içinde sağ kalanlardan biri olarak başrolde yer alıyoruz ve ilk etapta ortalıktan kaybolan kardeşimizin peşine düşüyoruz. Oyunun en önemli noktası, RPG ve hayatta kalma elementlerini harmanlayarak ortaya çok güzel bir yapı sunmasında yatıyor. İlk etapta isterseniz oyunun Prologue bölümünü oynuyorsunuz ki bu sayede hem oyunun hikayesine güzel bir giriş yapıyorsunuz, hem de oyunun temel mekaniklerini öğreniyorsunuz. Oyunun asıl başladığı noktada nasıl bir karakter istediğinize karar vereceğiniz perk'lerden birini seçiyorsunuz ki hali hazırda 8 seçenek sunuluyor burada size. Hangi silahları daha etkin kullanacaksınız, hangi yetenekleriniz daha ön planda olacak, ateşli silahları mı yoksa muşta, sopa gibi silahları mı tercih edeceksiniz, karar size bağlı.

Kararınızı verdiğiniz anda kendinizi tam bir umutsuzluk sahnesi içinde buluyorsunuz. Ortam kasvetli, müzikler hayatından bezmiş, karakteriniz çelimsiz... Tüm bunlar yetmezmiş gibi, birkaç adımdan sonra ortaya çıkan zombiler ve diğer yaratıklar... Hatta ve hatta hastalığı bizzat taşıyor olmamız ve belli aralıklarla virüsün etkisini giderecek serumu kullanmak zorunda olmamız...

I Shall Remain'i genel olarak Diablo tarzı bir oyun olarak görebilirsiniz. İzometrik ama sabit olmayan bir kamera sistemi kullanılmış ve gayet başarılı olmuş. Karakterin hareketleri biraz tutuk kalıyor gerçi ama bu da o az önce bahsettiğim acizlik duygusunu pekiştiriyor bir yandan. Oldukça geniş bir eşya, silah ve teçhizat ordusu var oyunun bünyesinde. Hangi silahı kullanmak isteyeceğiniz burada önemli bir rol oynuyor; çünkü kullanmayı bilmediğiniz bir silahla hakikaten zorlanabiliyorsunuz. Karşınıza çıkan görevleri almalı, zombilerden ve diğer yaratıklardan düşen eşyaları toplamalı, sağa sola serpiştirilmiş "scavenge" noktalarını eşeleyip kendinize alet edevat aramalısınız.

Oyunun havasını kaçırın unsurlar da yok değil tabii ki. Müzikler her ne kadar başarılı olsa da ses kalitesi vasat altında. Darbe aldığınızda karakteriniz acı çektiğini belli etmek için acayip bir ses çıkarıyor. Silah sesleri ise "Eh iştel!" kıvamında. Animasyon kalitesi de çok başarılı değil ki vuruş hissiyatı da aynı derecede başarısız diyebilirim. Bunlar sürekli göz önünde olan detaylar olduğu için göze çok batıyorlar. Bu küçük sorunları görmezden gelebilirim dersiniz, I Shall Remain'in size anlatacağı çok şey olabilir. Survival oyunlardan hoşlananlar, olayın içine zombileri ve bir kıyamet senaryosunu da dahil etmek isteyenler için ideal bir oyun olabilir. ■ **Ertekin Bayındır**



Yapım **Scorpius Games**
Dağıtım **Scorpius Games**
Tür **RPG / Survival**
Platform **PC**
Web scorpiusgames.com/isrdetail

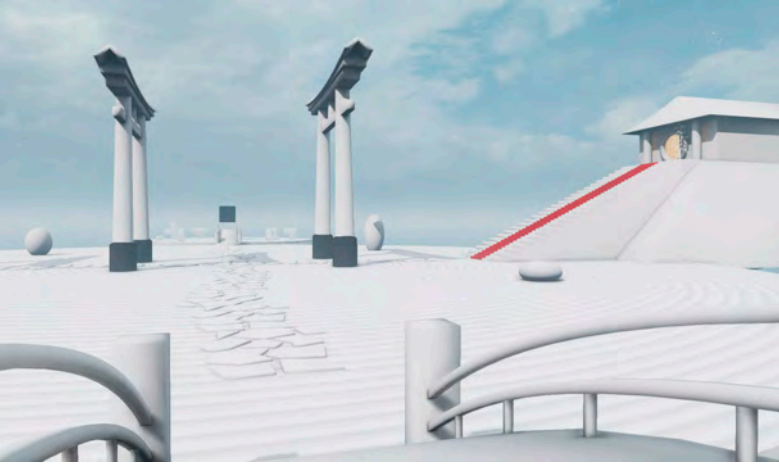


I Shall Remain

- ⊕ "Survival" tanımını ağırlıklı olarak karşılıyor
- ⊕ Başarılı bir RPG ve Survival sentezi
- ⊕ Atmosfer ve müzikler başarılı
- ⊖ Animasyonlar ve vuruş hissiyatı oldukça başarısız

7,5

Alternatif DayZ



Niko: Through the Dream ★

Eve giden yolda...

Oyunlar söz konusu olduğunda, minimalist eserler hakkında söylenecek çok fazla şey oluyor. Bazen öyle bir oyun oynuyorsunuz ki en basit çizimler size oyunda en yoğun duyguları yaşatabiliyor. Nefesinizi kesen bir sahne görmek için illa ki yüksek kalite dokular olması gerekmiyor.

Niko: Through the Dream, kendinizi Niko adlı genç bir kızın yerine koyup duygusal bir macera yaşayacağınız, minimalist tarzda düzenlenmiş etkileyici bir oyun. Oyunda Unreal Engine ve çocuksu 2D çizimlerin karışımı göze çarpıyor. Rüya mı gerçek mi dediğiniz bu hikaye odaklı oyun, sizi maceradan maceraya sürüklüyor. İlk seviyelerde çoğunlukla hafif gölgeli beyaz bir ortamda ilerlerken, sonraki seviyelerde ortam biraz daha ürpertici ve gergin olmaya başlıyor. Oyunun müzikleri

de aynı şekilde biraz daha canlı ve mutlu başlarken, siz devam ettikçe hüzünlü bir biçimde değişiyor. Ancak bazı yerlerde, özellikle su altında, bazen rahatsız edici olabiliyor. Ses dengesini değiştiremediğimiz için böyle durumlarda sesi tamamen kapatmak gerekiyor. Ancak oyunu genel anlamda ele aldığımızda bu küçük bir sorun!

Niko: Through the Dream, Niko'nun ziyaret edeceği birden fazla farklı ada sunuyor. Her adanın kendine özgü bir mekaniği var ve her ada aslında Niko'nun geçmişindeki önemli bir olayı bize sunuyor. Oyun size farklı bulmaceler sunarak ilerliyor. Renklerden, şekillerden veya ışık oyunlarından oluşan bu bulmaceler, her seferinde farklı bir mantıksal beceri kullanmanızı gerektiriyor. Farklı varyasyonlardan olduğundan, sizi her evresinde sıkmadan oyunda tutmayı becerebiliyor. Platform bulmacelerinde ise en az bir kez ölmeye hazırlıklı olun. Neyse ki yeniden doğduğunuz noktalar fazla sayıda ve kısa sürede olduğunuz yere geri dönebiliyorsunuz. Yolculuğunuz boyunca karşınıza farklı karakterler de çıkıyor; ancak oyunda

diyalog sıfır...

Studio Paint ekibi, hikaye aslında bir şekilde devam ederken, bir yandan da oyuncunun doğrudan olmasa da- hikayeyi kendince yorumlayabileceği bir ortam hazırlamış. 5 saat gibi kısa bir sürede hikayeyi tamamlayıp oyunu bitirebiliyorsunuz. Niko: Through the Dream, güzel vakit geçireceğiniz ve boşuna zaman harcamayacağınız bir oyun sunuyor. Bembeyaz ortamı sizi büyülerken (Ara sıra kör de ediyor...) basit dizaynı da hoş bir ortam yaratıyor. Kısacası, sizi tatmin edecek bir oyun.

■ **Burçin Yılmaz**

Niko: Through the Dream

- ⊕ Kendini tekrar etmeyen bulmacalar
- ⊕ Grafikler, renkler ve yalın dizayn
- ⊕ Ortama uyum sağlayan müzikler
- ⊖ Su altı kontrolleri zor

9,0

|| Alternatif Journey



Yapım **Studio Paint**
Dağıtım **Studio Paint**
Bulmaca
Platform **PC**
Web www.nikodream.com



Yapım **Game Arts, SkyBox Labs**
Dağıtım **GungHo Online America**
Tür **Sıra Tabanlı JRPG**
Platform **PC**
Web www.gunghoonline.com

Grandia II Anniversary Edition ★

Yeniden oynamak için bahane arayanlara!

Yaşı küçük okurlarımızın muhtemelen bir çoğunun bilmediği bir efsane: Dreamcast. "Dreamcast ne ya?" diyen arkadaşlarımız; kendileri, Sega'nın uluslararası olarak satışa çıkardığı son, aynı zamanda altıncı jenerasyonun başlangıcı olan ve online oyun desteğini sunan ilk oyun konsoludur. Evet, Sega oyun konsolları çıkarıyordu ve her ne kadar Dreamcast başarısız sayılsa ve video oyunları tarihinin tozlu sayfalarında kalmış olsa da, adını altın harflerle kazımış ve birçok insanın hafızasında unutulmaz bir yer almıştır. İşte Grandia II, ilk önce Dreamcast için, kısa bir süre sonra hepimizin daha yakından tanıdığı PlayStation 2 için satışa sürüldü. 24 Ağustos 2015'te, oyunun on beşinci yılı şerefine Grandia II Anniversary Edition raflarda yerini aldı. Peki Anniversary Edition'ın orijinal oyundan farkı neydi, neden aynı oyunu tekrar oynuyoruz?

Evet, bu sorunun cevabını siz de tahmin edebilirsiniz. Daha iyi grafikler, çözünürlük, gölgelendirme ve ışıklandırmalar, daha kaliteli kaplamalar, anti-aliasing (doku, kenar yumuşatma), Japonca ve İngilizce seslendirme. Ayrıca gamepad ile oynayabilme seçeneği ve yeni bir zorluk modu. Steam başarımları ve koleksiyon kartları da cabası tabii. Yüz adet kayıt boşluğu olduğunu da unutmayalım, birbiri üzerine kaydetmeyiz artık.

Oyunda, bir Geohound, yani bir çeşit paralı asker olan Ryudo'nun kontrollerini elimize

alıyoruz. Anladığımız kadarıyla insanlar Geohound'lardan pek de hoşlanmıyorlar, yüz yüze konuşmaktan da çekiniyor gibiler. Maceramız Ryudo'nun, Elena isimli genç bir şarkıcının, yakınlarda yapılacak olan bir dini törene giderken korumalığını yapmayı kabul etmesiyle başlıyor. İşin ucunda para varsa eğer, iş iştir politikası edinen ve maceradan maceraya atılan Ryudo için, bir kızın kısa süreliğine korumalığını yapmak, basit gözüküyordu elbette. Ancak durum bundan ibaret olsaydı şu an burada değildik, değil mi? Elbette ki işler bir şekilde ters gidiyor ve Elena'nın içine karanlığın bir parçası yerleşiyor. Kendisini Millenia olarak tanıtan, genç ve güzel bir kadın görünümünde olan Valmar'ın Kanatları, Elena ile aynı vücudu paylaşmaya başlıyor. Böylelikle basit gözükken maceramız uzadıkça uzuyor. Bu süreçte aramıza yeni karakterler de katılıyor ve hikaye gittikçe derinleşiyor. Bir süre sonra Ryudo, kendini insanların peri masalı ve efsane olarak nitelendirecekleri bir konumda, iyilik ile kötülüğün savaşının tam ortasında buluyor.

JRPG seven ve takip eden okuyucularımız yüksek ihtimalle Grandia serisinden haberdardır. Ancak eğer değilseniz kesinlikle en azından bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. Anniversary Edition, orijinal oyuna yapılan eklemeler ve geliştirmeler ile oldukça güzel gözüküyor, seslendirmeler de aynı şekilde gayet güzel olmuş. Kamera açısı tek şikayet edebileceğim nokta sanırım. Bayağı zorluk

çıkartıyor, özellikle mağaralarda, bol dönemeçli, yol ayrımlı dar yerlerde ve adım başı bir yerlerden yaratıklar fırlıyor. Ancak combat sistemi, oynadığımız turn based oyunların içerisinde en iyisi olabilir.

Oynaması da, karakterleri izlemesi de çok zevkli geçiyor, savaşlar hızlı ve akıcı gerçekleşiyor. Savaş esnasında büyüler, eşyalar kullanabiliyoruz. Örnek vermek gerekirse bir Ryudo bir düşmana koşarken veya bir düşman saldırmaktayken aynı anda Elena bir diğer düşmanı hacamat ediyor olabilir. Sağ alta bulunan dövüş barında kimin ne zaman saldıracağını görebiliyor, hasar ve etkisini geliştirebildiğimiz özel saldırılarla, düşmanın gelen saldırısını etkisiz hale getirerek onu dövüş barının en arkasına gönderebiliyoruz. İşin en zevkli ve zorlayıcı olan kısmı ise bunu sadece bizim değil, düşmanlarımızın da yapabiliyor olması.

Sözün özü, eğer bu tür eski yapımları ve oyun oynarken eğlenmeyi özlediyseniz, Grandia II Anniversary Edition, başına yeniden oturmak için güzel bir sebep. ■ **İlgün Ersoy**

Grandia II Anniversary Edition

- ➕ Akıcı, hızlı ve zevkli combat sistemi
- ➕ Ayrıntılı ve hoş gözükken mekan tasarımları
- ➖ Kamera açısı ve kamera kontrolleri

8,5

|| Alternatif **Skies of Arcadia**





Yapım **Arkane Studios**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web bit.ly/1FfKhVi

Dishonored: Definitive Edition ★

Her yer cilalanmış, hayat daha güzel!

“Oyunu Definitive haliyle oynadığım için kendimi şanslı hissediyordum ama bir ara dikkat ettim, o kadar da “Definitive” değildi sanki ortam”

Dishonored'a ait en büyük anım nedir biliyor musunuz? Oyun satışı yapan bir online platformda (Neresi olduğunu şimdi hatırlamıyorum.) oyunun adını “Şerefsiz” diye çevirmişlerdi ve görünce gülmekten karnıma ağrılar girmişti. Bunun haricinde hiçbir geçmişim yok kendisiyle. Hani olur ya, bazen elinizde oynanacak o kadar çok oyun olur ki bazı önemli başlıkları kaçırsınız. Dishonored da benim için o başlıklardan biriydi işte. Remastered ve High Definition gibi edisyonlar, işte böylesi durumlarda işe yarayabiliyor. Daha önce elinizi bile sürmediğiniz bir oyunu cilalanmış grafiklerle ilk defa oynama şansını yakalıyorsunuz. İşin acayip yanı, Thief'i oynamış olmam ve Dishonored'ı kaçırmış olmam. Yani Thief'i eksikleri yüzünden eleştirirken, eksikleri giderilerek yepyeni ve daha iyi bir tarz olarak sunulmuş halini kaçırmış olmam. İki oyunu da oynadıysanız biliyorsunuzdur veya fark etmişsinizdir, Dishonored fazlasıyla kullanıyor Thief'in mekaniklerini. Dishonored'ın nasıl bir oyun olduğundan bahsetmeyeceğim size zira gereksiz. Ben ilk defa oynadığım için epey etkilendim ve başarılı buldum kendisini. Thief'in mekanikleriyle yepyeni ve doyurucu bir oyun oynamak gerçekten

keyif verdi bana. Oyunu Definitive haliyle oynadığım için de kendimi şanslı hissediyordum ama bir ara dikkat ettim, o kadar da “Definitive” değildi sanki ortam. Sonra merakıma yenik düşüp internet üzerinden oyunun eski ve yeni hali arasındaki karşılaştırmaları inceledim, hakikaten değil... Çok eski oyunların yeni grafiklerle tekrar piyasaya sürülmesine çok şahit olduk. Bunların arasında dev yapımlar da vardı ama sanırım bu konuda beni en çok ve hatta tek etkileyen The Last of Us oldu. İki oyun, yani oyunun eskisi ve yenisi arasında bariz bir fark vardı çünkü. God of War 3 Remastered'da da gördük mesela, çok bir fark vardı eskisiyle arasında sizce? Dolayısıyla, bir önceki jenerasyonun oyunlarının cilalı grafiklerle tekrar piyasaya sürülmesi çok da gerekli değil. Eski oyunu oynamayanlardan başkasının işine yaramıyor böyle şeyler ki onlar bile eski haliyle oynasalar “Aman ne kadar kötü grafikleri var!” demezler, sanmıyorum. Şöyle bir şey de var, fark etmediyseniz edin diye söylüyorum, görsel açıdan eskiden yeniye veya yeniden eskiye geçişlerde anlık bir algı durumu söz konusu. Yani ilk bakışta aradaki farkı ayırt edebiliyorsunuz ama oyunun ilk bir saati içinde o fark ortadan kalkıyor. Yani oturup da “Hangisi daha iyi!?” diye uzun uzun kafa yoracağınız bir durum yok ortada. Bu tıpkı küçük bir monitörden büyük bir monitöre geçiş gibi. İlk başta her şey kocaman gelir gözünüze ve hoşunuza gider ama çok kısa bir süre içerisinde algınız sabitlenir, her şey normale döner. Sürekli bir etkilenme durumu olmaz yani ortada, uyandırırım.

■ **Ertekin Bayındır**



Dishonored: Definitive Edition

- ⊕ Yenilenmiş grafikler
- ⊖ Yenilenmiş gibi görünen grafikler

8,5

|| Alternatif Thief

Yapım **Asteroid Base**
Dağıtım **Asteroid Base**Tür **Aksiyon**Platform **PC, Xbox One, Mac, Linux**
Web **loversinadangerousspacetime.com**Player 1
Lover NuCPU
Doppler

Lovers in a Dangerous Spacetime

Sevgi pıtırıcıları...

2011 yılında 3 arkadaş tarafından kurulan bağımsız oyun stüdyosu Asteroid Base'in ilk oyunu Lovers in a Dangerous Spacetime, bizleri Arthur C. Clarke ve Stephen Hawking gibi isimlerin tahminlerinin aksine, sevgi dolu bir evrenle buluşturuyor.

Uzun zaman önce çok çok uzak bir galakside, bilim adamları evrendeki en müthiş güç olan sevgiyi kullanacak bir makine icat ederler. Ardor Reaktörü olarak adlandırılan bu makinenin kalp şeklinde bir uzay aracına yerleştirilmesiyle birlikte yıldızların keşfi başlar ve diğer canlı türleriyle ilk buluşma gerçekleşir. Karşılıklı sevgi alışverişinin yaşandığı bu buluşmanın ardından bütün galaksi mutluluk içinde yaşamaya başlar. Reaktörün koruyucusu olan "Çok Anlayışlı Koruyucu Astronotlar Birliği" (Angora Tavşanseverler Derneği'ni hatırlattı bana. – Ertekin), kısaca LOVERS, aynı zamanda bu mutluluğun da koruyucusu olur. Ne yazık ki bu mutluluk, karmaşık bir matris olan XOXO'da yapılan bir hata nedeniyle Ardor Reaktörü'nün patlamasıyla son bulur. Hatayı fırsat bilen "Antisevgi'nin karanlık güçleri gerçekliği-

mize girmeyi başarır ve galaksinin sevimli sakinlerini tutsak almaya başlarlar. Bütün sevimliliklerine rağmen Antisevgi'nin karanlık güçlerinin bu davranışı, evrenin geleceğini sevimsiz bir hale sokar.

Bizler de bu noktada devreye girerek "Sakız Balonu Gemisi" ile antisevginin karanlık güçlerine meydan okuyoruz. İki kişilik bu uzay gemisindeki karakterlerden ilkinin kontrolü bize veriliyor. Diğer karakterin kontrolü, bu oyunun sevgisini paylaşabileceğimiz biri varsa ona, yoksa yapay zekânın yönettiği kedi ya da köpeğe veriliyor. İki karakter ve iki karakterin uzay gemisini yönetmek için kontrol etmesi gereken 8 kontrol paneliyle birlikte galaksiyi kurtaracağımız yolculuğumuz başlıyor. Bu panelleri gemiyi kontrol ettiğimiz dümen, sevimli uzay canlılarının yerini tespit ettiğimiz harita, uzay gemimizin belirli kısımlarını koruyabildiğimiz kalkan, düşmanlarımıza karşı kendimizi savunduğumuz birincil silahlarımız ve Yamato isimli özel silahımız oluşturuyor. Bütün bu kontrol panelleri "güç", "lazer" ve "metal" özellikleri kazandıran taşlarla güçlendirilebiliyor. Dahası,

ilerleyen seviyelerde iki farklı taşı aynı anda kullanarak gemimize farklı özellikler kazandırabiliyoruz. (Bkz: Lazer saplı devasa ortaçağ topuzu.) Yapay zekâ kontrolündeki ortağımız, dümen dışında istediğimiz kontrol panelinde görev alarak bizlere yardımcı oluyor. Oyun bölümler boyunca kalp şeklindeki solucan deliklerinden geçebilmek için gerekli olan beş esir alınmış sevimli yaratığı kurtarmamıza dayanıyor. Her beş bölümün sonunda da bizleri bekleyen bir bölüm sonu canavarı bulunuyor. Maalesef oyunu beraber oynayacak birini bulamadığımızda, biz gemiyi sürmekle meşgulken yapay zekânın bütün zevkli işi tek başına yaptığına şahit oluyoruz. Özellikle bölüm sonlarındaki canavarlarla mücadele ederken bütün pis işi bize bırakan ve bir tane roketi engellemek için on roketin geldiği yönden kalkanı çeken yapay zekâyı en içten dileklerimizle kutlamamız (!) kaçınılmaz oluyor. Birlikte oyun oynamayı sevdiğiniz bir arkadaşınız ya da yapay zekâyı karşı sabrınız varsa bu sevimli oyun, parasının karşılığını sonuna kadar verecektir.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**

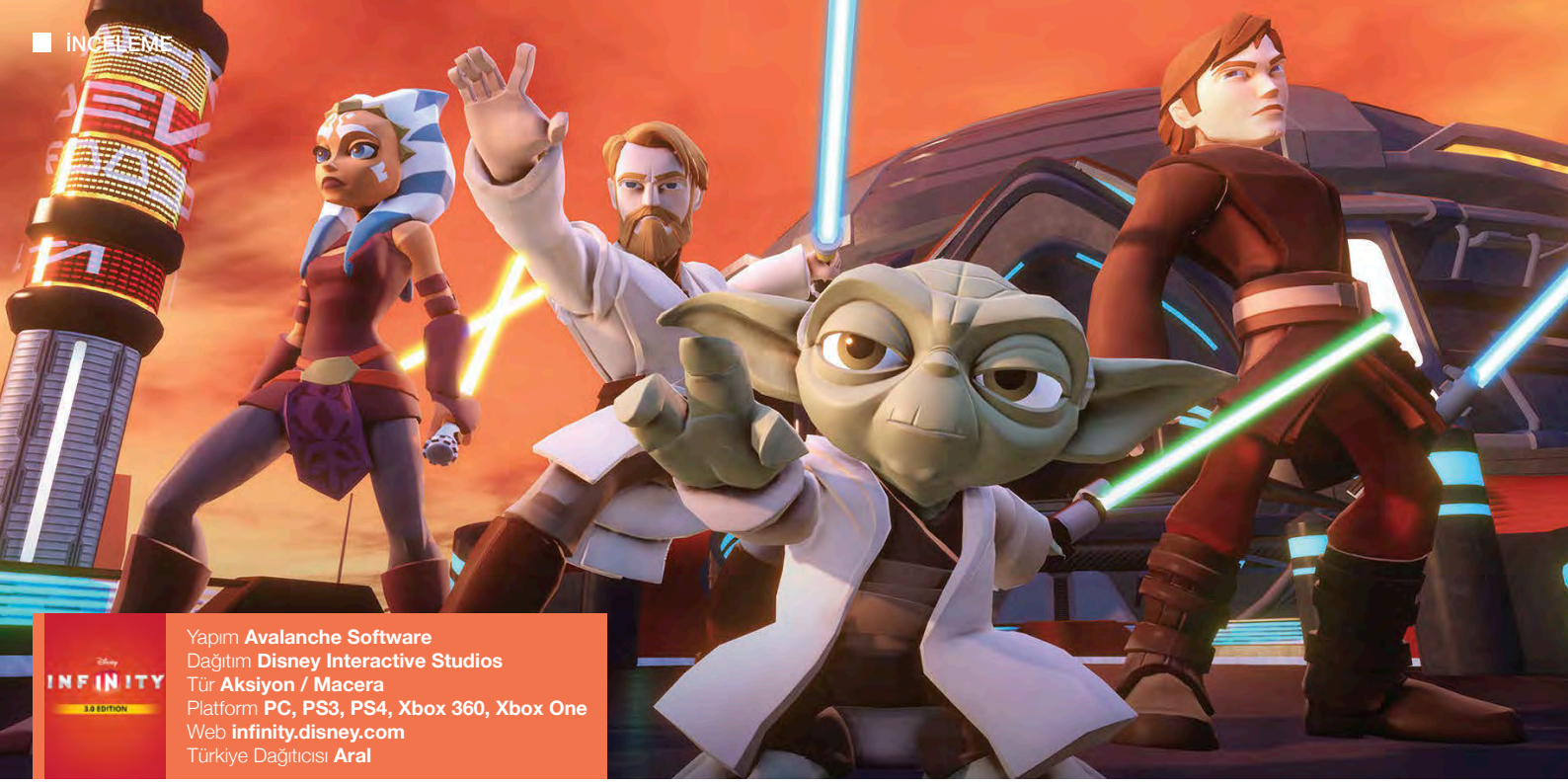
Lovers in a Dangerous Spacetime

- ⊕ Kooperatif oyun yapısı
- ⊕ Değişken mekanikler
- ⊕ Çok tatlı olması
- ⊖ Mutlaka iki kişiyle oynamak zorunda olması

7,0

Alternatif **Beat Hazard**





Disney
INFINITY
3.0 EDITION

Yapım **Avalanche Software**
Dağıtım **Disney Interactive Studios**
Tür **Aksiyon / Macera**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **infinity.disney.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Ve diğerleri...

Kolleksiyonun Ana-kin Skywalker ve Ahsoka haricindeki diğer parçaları şöyle: Yoda, Obi-Wan Kenobi, Princess Leia, Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, Sabine, Ezra, Kanan, Zeb, Darth Maul, Boba Fett ve tabii ki Darth Wader!

Disney Infinity 3.0 ★

Sıradaki isim Star Wars!

Disney Infinity konsepti nedir, önce onu bir ortaya atalım. 2013 yılında başlayan var ilginç konsept, bir oyundan ziyade koleksiyonculara hitap eden özel bir tarz diyebiliriz. Ortada bir oyun var, evet... Ama bu oyundaki karakterleri ve senaryoları oynayabilmeniz için oyunun kendisinden başka şeylere de ihtiyacınız var. Öncelikle bir Infinity Base'iniz olmalı. Oyunun senaryosunu açacak heykelciği ve bu senaryoyu oynayacağınız karakterlerin figürlerini yerleştiriyorsunuz bu şeye. Olayın koleksiyonculuk kısmı da işte burada başlıyor. Eğer bir Starter Pack'le olaya başladıysanız, eksik parçaların peşinden koşmanız işten bile olmayacaktır. Disney Infinity 3.0, serinin üçüncü versiyonu ve bu sefer o çok sevdiğimiz efsaneyi, yani Star Wars'u ağırlıyor. Ben de serinin diğer oyunlarından bihaber olan bir zavallı olarak bu maceraya bir Starter Pack'le giriş yaptım. Starter Pack, bir adet Infinity Base, 2 adet karakter figürü (Anakin Skywalker ve Ahsoka) ve bir adet senaryo heykelciğinden (Twilight of The Republic) oluşan bir başlangıç paketi ama eğer olay sizi sararsa, yani seti tamamlamak isterseniz, bir ordu Star Wars karakteri daha sizi bekliyor. Bilmeyenler için bir detaydan daha bahsedeyim, Disney Infinity olayının Toy Box ve Play Set olarak iki parçası var. Play Set, bildiğiniz senaryo modu ve burada sadece o senaryoya ait karakterleri kullanabiliyorsunuz. Toy Box ise farklı tarz oyun tiplerinin bir araya toplandığı ve daha çok küçük yaş oyuncuların sevebileceği bir "açık dünya" ortamı ve burada serinin geçmiş oyunlarının karakterlerini de kullanabiliyorsunuz. Toy Box kısmı beni hiç açmadığı için ben direkt elimdeki senaryo kısmından, yani Twilight of The Republic'ten bahsedeyim size.

Twilight of The Republic, Star Wars: The Clone Wars hikayesi içinde geçen paralel bir hikaye ve ana kadro-

da da neredeyse tüm ön plandaki Star Wars kadrosu var. Tabii bu karakterlerin sadece iki tanesi elimde olduğu için ben diğerlerinin tadına bakamadım ama hiç belli olmaz, bu koleksiyonu tamamlamak için kolları sıvayabilirim. Oyunun hikayesinden bahsedip tadınızı kaçırmak istemiyorum ama gerçekten lezzetli bir yan hikayeye karşılaştım ben. Hatta hiç beklemediğim halde çok iyi bir oyunla karşılaştım bile diyebilirim. Karakterlerin hepsinin temel oynanış mantığı aynı olsa da seviye atladıkça ve yetenekleri genişledikçe tarzları epey farklılaşıyor. Oyunun geneli bir "hack'n slash" kafasında ama araya serpiştirilmiş uzay savaşları gibi eğlenceli şekiller de var. Ana hikayenin yanında eğlenceli yan görevler de mevcut ki genişlik ve zenginlik açısından hiç de hafife alınacak bir oyun değil karşınızda duran. Grafikler çizgi roman tarzı olarak hazırlanmış ve animasyonlar, görsel detaylar gerçekten harika. Göze uzaktan ve ilk bakışta bir çocuk oyunu gibi görünüyor ama olaya dahil olduğunuz zaman hiç de öyle olmadığını fark ediyorsunuz. Hatta ortalama bir zorluk seviyesiyle yeterince zorlanacağınızı bile söyleyebilirim. Disney Infinity serisini yakın takip edenler 3.0'ı havada kapmışlardır zaten ama olaydan bihaber olanların da bu lezzeti tatmalarını öneririm. İşin içinde bir Star Wars hikayesi var arkadaşlar, uyandırırım... ■ **Ertekin Bayındır**

Disney Infinity 3.0

- ⊕ Alternatif Clone Wars hikayesi
- ⊕ Başarılı görsel detaylar ve animasyonlar
- ⊕ Koleksiyon konsepti
- ⊖ Toy Box kısmı biraz çocuk oyuncu gibi sanki

8,5

|| Alternatif Lego Dimensions



Grow Home

Tutunmak ve tırmanmak, hiç bu kadar içten olmamıştı

Oyun piyasası öyle bir hal aldı ki oyun firmaları, yeniliğe aç olmamıza çare bulmak yerine bu taraftan da bizi sömürmeye kalkıyorlar. En azından bazıları... Yeniliğe açız, evet ama çoğu zaman yenilik başlığı altında deneme çalışmalarını bize oyun diye itiyorlar resmen. Bağımsız yapımlara lafım yok ama bunu büyük firmalar yapınca harbinden killanıyorum, elimde değil. Grow Home, bana bu hissiyatı verdi işte ve yapımcı koltuğunda da çok tanıdık bir isim var: Ubisoft.

Grow Home nasıl bir oyun, önce ona bir bakalım. Bir gezegene hayat vermek için gönderilmiş bir robotu canlandırıyoruz. Robotumuz sevimli bir karakter ama akşamdan kalma gibi hareket eden bir robot ne kadar sevimlidir, ona siz karar verirsiniz artık. Bu robotla bodoslama fırlatıldığınız gezegedeki devasa bitkilere hayat vermek, kendi yetenekleriniz geliştirmek için de sağa sola serpiştirilmiş enerji kristallerini toplamak zorundasınız. Grow Home'u özgün bir oyun yapan ve ileride birçok oyuna örnek olacağını düşündüğüm bir olay var, ona dokunacağım biraz. Şu ana kadar birçok oyunda karakterinizle oraya buraya tırmanmışsınızdır. Genelde de tırmanacağınız yerin dibine gidip tek tuşa basmanız yeterli olmuştur. Bu oyunda sevgili robotumuz için farklı bir tırmanış mekaniği kullanmışlar. R1 ve R2 - veya L1 ve L2 - tuşlarını kullanarak dere tepe demeden her yere tırmanabiliyorsunuz. Tabii olay görüldüğü kadar kolay değil ama bu yeni bir tırmanma mekaniği ve dediğim gibi, ileride birçok oyuna ilham kaynağı olacaktır. Bu mekaniği aynı zamanda kristalleri yerinden sökmek için de kullanabiliyorsunuz. Oyunun temelini oluşturan bu mekanik, beraberinde birçok derdi de getiriyor. Bir nevi prototip gibi görünüyor Grow Home, yani bitmemiş bir oyun

gibi... Hani şu tutunma ve tırmanma mekaniği üzerine çalışırken paraları bitmiş ve prototip halinde bir oyun olarak piyasaya sürmüşler gibi sanki. Her taraf bug dolu ama oyunun gidişatını engelleyen şeyler değil bunlar, sadece görsel bozukluklar. Robotumuz desek, sarhoş gibi hareket ettiği için uyuz etmeye başlıyor insanı bir yerden sonra. Tutunması gereken yerlere bazen tutunmuyor, durması gereken yerden aşağı düşüyor vesaire... Renkli ve canlı görünen görsel detaylar, vasat fizik kalitesiyle bir araya gelince ortaya hakikaten yorucu bir görüntü çıkıyor. Oyunun bir güzel yanı da şu, sizi ne yapmanız gerektiği konusunda çok fazla yönlendirmiyor. Mesela ilk bölümde amacınız belli, gezegenin ortasındaki devasa bitkinin kollarını enerji taşlarına saplayarak bitkinin büyümesini sağlamalısınız. Ama bunu nasıl yapacağınıza dair habire ipucu vermiyor size, oyunun büyük bölümünü kendiniz keşfetmeniz için tetikliyor sizi. Böylece enerji kristallerinin peşine düşüyorsunuz ve bir yandan da asıl amacınıza nasıl ulaşacağınızı kestirmeye çalışıyorsunuz. Enerji kristalleri demişken, bunlardan belli bir sayıda topladığınız zaman yeni yetenekler kazanıyorsunuz... Sanıyordum ama ilk 10 tanesini toplayınca "Daha iyi kamera kontrolü" diye bir şey verdi bana, küfür edecektim neredeyse. Anladığım kadarıyla robotumuz hakikaten bozuk ve kristalleri topladıkça daha düzgün hareket etmeye başlıyor. Gel de uğraş bununla şimdi...

Grow Home, yenilikçi bir temel üzerine oturtulmuş bir oyun olabilir ama öyle büyük övgüleri hak ettiğini düşünmüyorum. Böyle bir yeniliğin olduğunu duymuş olmanız kafi, illa ki bizzat denemenize pek gerek yok yani ama yine de karar sizin. Unutmadan söyleyeyim, oyun bu ay PS Plus aboneleri için bedava verilen oyunlardan bir tanesi. İlla ki denemek istiyorsanız ve PS Plus aboneliğiyle birlikte bir PS4 sahibiyse, buyurun bakın tadına.

■ **Ertekin Bayındır**

Grow Home

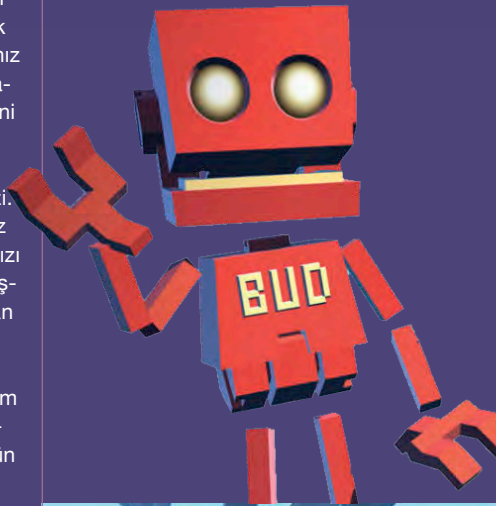
- ⊕ Yenilikçi tutunma ve tırmanma mekaniği
- ⊕ Keşfetmeye yönelik oynanış
- ⊖ Kendini sürekli tekrar eden oyun yapısı
- ⊖ Bitmemiş bir oyun gibi görünüyor

6,0

|| Alternatif GRAV



Yapım **Ubisoft Reflections**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Platform**
Platform **PC, PS4**
Web bit.ly/1NDN9yb




ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



MGS V: The Phantom Pain


Yapım **Kojima Games**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Web www.konami.com/mgs

"Bindik bir ata, gidiyoruz kıyamete" adlı eseri kim seslendirmiştir? Elbette ki Snake. Hangi Snake ama? Liquid mi? Venom mu? Solid mi? Yoksa Big Boss mu?! Lanet olsun burada neler oluyor dostum! Kim ezberleyecek tüm bunları?! Burada MGS oynanmış olan var, oynamamış olan sabi sübyan var. Kojima sen de hiç ince düşünceli değilsin be ablam. Ablam derken, saygı anlamında. Hürmetler... Her neyse diyorduk ki MGS V'te sürekli ata biniyoruz, ata bindikçe popumuz ve başka bölgelerimiz açılıyor, sonra niye Snake'in çocuğu doğal yollardan olmadı. Olmaz tabii! Ata binmeyelim diye bir de helikopter koymuşlar oyuna ama onu da çağır da gelsin... Yemin ederim BiTaksi'den taksi, Uber'dan sivil taksi çağırırsam daha çabuk geliyor. Bekle de gelsin, bekle de at amacına ulaşsın... Atın ne amacı olabilir diye soruyorsanız da söyleyeyim: At adımına göre değil, adamına göre yürür. Yani neymiş, Snake beş para etmezmiş! 



Mad Max

Yapım **Avalanche Studios**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon**
Web www.madmaxgame.com

Şşş... MGS V bir baksana buraya kardeşim. Heh, gel otur şöyle. Mad Max sen de şu yamacıma otur. Söyleyin lan kim kimden kopya çektii? KİM?! Birinde arabaya biniyoruz dağ, çöl tepiniyoruz; diğerinde ata binip çöl, toz-toprak koşturup duruyoruz. Artist misiniz oğlum? Mad Max sana daha büyük gıcığım; MGS V sen kendi yerine geçebilirsin. Oğlum sen MGS V'i kopyalamamışsın, piyasada ne var, ne yok almış bünyende eritmişsin. Ayıp olmuyor mu? Batman'den onu al, Burnout'tan şunu al, Far Cry'in tamamını kopyala! Oluyor mu öyle arkadaşım? Nerede kafa yorma, nerede "yenilik"? He? Cevabın yok tabii. Seni var ya, o oyundaki balonlardan birine koyup uçurmak lazım. Git stratosferde yaşa. Aşağı bakmak da yok! Tüm açık dünya temasını devasa bir kopyalamayla saçma bir hale getirmişsin, hiç de utanmamışsın. Çekil git, çekil! 



Isyanmetre



Resident Evil: Revelations 2

Yapım **Frima Studio**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Web www.residentevil.net

Resident Evil nedir? Neden vardır? Ne yılında çıkıp neler başarmıştır? Ben size söyleyeyim... İkinci oyunu iyiydi bunun. Üçüncü oyunda Nemesis peşimize düştü, altımıza yaptık. Dördüncü oyun da sağladı. Beşte olaylar cortladı. Altıncı oyun tam bir fiyaskoydu, yedinci oyun da ALLAH'A ŞÜKÜR yapılmadı! Arada da Capcom Revelations, bilmem ne diye bir şeyler yumurtlayıp durdu. Capcom. Evladım. Bu oyunları kimin için hazırlıyorsun sen? Tüm dünya bıktı Claire'inden de bilmem nesinden de... Bir sen bıkmadın be yavrum! Bak ünlem bile basamadım, 1 kaldı orada yapayalnız. Keşke senin oyunun da birde kalsaydı... Revelations 1. Bitti. Hevesini alsaydın da bitseydi. Bir de yetmiyor 2 diye sonuna takı taktığın, aynı oyunu etrafta ne cihaz varsa ona uyarlıyorsun. Gel bizim tost makinesine de uyarla, ne olur ya! NE OLUR! ☹

KYN

Yapım **Versus Evil**
Dağıtım **Tangrin Ent.**
Tür **RPG**
Web www.kyngame.com

Senin adın nasıl okunuyor? Kayın diyeyim mi sana? Bak kayınbiraderim... Dur oyuna hitap etmeyeceğim, direkt Versus Evil'a giriyorum! Versus Evil. Ne güzel de isim bulmuşsun kendine, aferin... Peki bu kayınçunun hali ne? Mesela Diablo'yu gözüne kestirmişsin ama o BAYAĞI BİR yarım kalmış. Torchlight'a mı özendin bir yandan? O da olmamış, hiç uğraşma... Çeşitli MMORPG'lerden bir şeyler almaya çalışmışsın, o formül de tutmamış; böyle aksak, bozuk, sıkıcı, monoton, sıkıcı, çirkin, daha da sıkıcı, aşırı sıkıcı VE DENGESİZ bir oyun ortaya çıkartmışsın. İyi ettiğine inanıyorsan telefonundan 1'i tuşla. Yok çok büyük hata ettim ağabey, bir daha olmayacak diyorsan da 11'e bas. 11 tuşu var mı diye aradın değil mi? Aynı yıllar önce Amerika'da acil servis numarasının "nine eleven" diye telaffuz edilmesi ve insanların telefonda 11 tuşunu aradığı için etrafın yanıp tutuşması gibi. ☹



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 Ekim 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



OCZ Trion 100

SSD'ye geçmek için uygun fiyatlı bir alternatif

Sayfa 101



G.Skill Ripjaws 4

Piyasada bulabileceğiniz arasında en yeteneklilerinden biri

Sayfa 100



Apple iPod

Hem özellikleri, hem de fiyatı iPhone ile yarışıyor

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 102



Daha bitmedi!

Google Glass 'Project Aura' olarak canlanıyor

Google Glass'ın henüz gerçekten ölmediği ve 'Project Aura' adındaki yeni bir girişim kapsamında yeniden canlandırılacağı söyleniyor. Şirketin yeni giyilebilir teknoloji girişimi için Amazon'un gizli Lab126 bölümünden gelen mühendisleri içeren bir ekip kurduğu ifade ediliyor. Bunlara ek olarak yakın kaynaklar Project Aura'nın, 'Alphabet' çatısı altında bağımsız bir şirket olmaktan ziyade Google bünyesinde devam edeceğini söyledi. Google bu yılın başlarında 1.500 dolar fiyat etiketiyle satışa sunduğu Google Glass sürümünün, pahalı olması ve yeterli ilgi görmemesi nedeniyle satışını durdurmuştu. Video kaydına izin veren ürün ayrıca gizlilik endişelerinden dolayı tüketicilerin tepkilerine neden olmuştu. "Google Glass and Beyond" sloganlı yeni Google Glass girişiminin, giyilebilir teknoloji alanına yeni bir soluk getirmesi bekleniyor. ■



Apple'dan uyarı

Üçüncü parti kontrolör zorunlu kılınmayacak

Geçtiğimiz Apple Event sırasında tanıtılan Apple TV'nin en son jenerasyonu oldukça ilgi çekmişti. Öncelikle yanlış anlaşılma olmasın, cihaz elbette gamepad ve üçüncü parti kontrolörleri destekliyor, lakin Apple'ın bu platform üzerine oyun geliştiricilerle yaptığı sözleşmede yer alan bir detay oldukça ilgi çekici. Buna göre Apple kesin bir şekilde geliştiricilerden oyunları cihazın uzaktan kumandasını destekleyecek şekilde geliştirmelerini talep etmekte, yani üçüncü parti bir kontrolör'ü destekleyebilecekler ancak bunu zorunlu kılmaları yasak. ■



Bu defa farklı bir ürün

TP-LINK'ten Bluetooth müzik alıcısı

Geçtiğimiz yıl yedek şarj birimi (powerbank) modelini satışa sunarak tüketicileri şaşırtan TP-LINK, yine farklı ve yeni bir ürün grubunu satışa sunuyor. Şirket, 'ev eğlencesi' çözümleri geliştirmeye başladı ve bu başlık altındaki ilk ürünü olan Bluetooth müzik alıcısını Türkiye'de de satışa sundu. TP-LINK HA100 model Bluetooth müzik alıcısı, kolayca tüm Bluetooth ya da NFC özellikli cihazlara bağlanabiliyor. Küçük boyutuna karşı güçlü ses çıkışı sayesinde evin içinde 20 metre mesafeye kadar sesi iletebilen ürün, çok

şık ve estetik bir görünüme sahip. Bir yumurtadan biraz büyük gövdesi, siyah şık kaplaması ile modern evler için zarif bir aksesuar niteliğindeki ürün, tablet bilgisayar, akıllı telefon gibi Bluetooth ve NFC destekli her cihaza kablosuz olarak bağlanabiliyor. Bu sayede evde, ofiste, her yerde kablosuz ve stereo müzik keyfi yaşamayı sağlayan HA100, Bluetooth 4.1 uyumlu. TP-LINK, HA100 Bluetooth müzik alıcısının Türkiye'de 35 USD + KDV fiyatla satılmasını tavsiye ediyor. ■

AMD'den, yeni GPU çözümü

Multuser GPU

AMD, San Francisco'da gerçekleştirilen AVMworld 2015 Konferansı'nda dünyanın ilk donanım temelli GPU sanallaştırma çözümü olan AMD Multuser GPU'yu tanıttı. AMD'nin yeni çözümü, bütün ISV sertifikalarına uygun olarak yerel masaüstü performansı ve sanallaştırılmış iş istasyonu deneyimi sağlıyor. AMD Multuser GPU'nun öne çıkan bazı özellikleri şöyle: DirectX 12 ve OpenGL

4.4 gibi özelliklere tam destek, OpenCL 2.0 hızlandırma desteği, istikrarlı, öngürülebilir performans, ek güvenlik sağlanan kullanıcıya ait yerel bellek, fiziksel GPU başına 15'e kadar kullanıcı. AMD, BT profesyonellerine kurulum ve devamlı destek konusunda yardımcı olmak için AMD Multuser GPU'nun satın alınması haricinde başka bir yazılım maliyeti yansıtmayacak. ■





Sapphire R9 380 Dual-X OC ★

Orta segmenti en iddialı ürünlerinden biri

Geçtiğimiz aylarda AMD'nin Los Angeles'ta tanıtımını gerçekleştirdiği R9 Fury X ekran kartını detaylı olarak incelemiştik hatırlarsanız. Bu defa da yine aynı etkinlikte tanıtılan R9 380 ekran kartı test merkezimize konuk oldu. Orta segment için sunulan R9 380, elimize Sapphire'in Nitro Dual-X OC yorumuyla birlikte geldi. AMD'nin Tonga GPU'sunu kullanan Nitro R9 380 Dual-X OC, Sapphire R9 290 Tri-X'e oranla daha küçük boyutlu bir ekran kartı. Dual-X olarak anılmasının sebebi de bu. Zira üzerinde iki adet fan bulunduruyor. Sapphire'in 10cm'lik iki faniyla soğutma işlemini sağlayan Nitro R9 380 Dual-X OC,

tasarımıyla hoş bir kart. Çok büyük olmaması da avantaj. Nitro R9 380 Dual-X OC, 28nm işlem sürecine sahip bir işlemciyi üzerinde bulunduruyor. Bu işlemciyle bize 985 MHz baz frekans değeri sunan kart, ayrıca 1792 işlem biriminin de sahibi. Nitro R9 380 Dual-X OC'nin en dikkat çeken yanlarından biri kuşkusuz 4GB kapasiteli bellekle geliyor olması. 256b veriyollu GDDR5 bellekleri kullanan Nitro R9 380 Dual-X OC, DirectX 12, CrossFire, FreeSync ve AMD Liquid VR teknolojilerini destekliyor. Nitro R9 380 Dual-X OC'nin tipik enerji tüketimi 225 watt olarak belirtiliyor. AMD'nin tavsiyesi bu ekran kartını minimum 500 watt'lık sistemlerde çalıştırılması. Bu

noktada kartın 6 pinlik güç bağlantısından güç aldığını da söyleyelim. İncelememiz süresince Nitro R9 380 Dual-X OC'yi, Benchmark testlerinin yanında popüler oyunlarla da test etme şansımız oldu. Kartın performansını oldukça beğendiğimizi hemen söyleyelim. Özellikle Full HD ve 2K çözünürlüklerde iyi iş

çıkartan kart, elbette 4K çözünürlük için pek uygun değil.

Oynadığımız oyunlar sırasında ısı ve ses değerlerini ölçümleme şansı da bulduğumuz Nitro R9 380 Dual-X OC, boştaiken 25 - 29 derecelerde gezinirken, tam yükte 65 - 68 dereceleri görüyor. Kartın fanları gayet makul çalışıyor. Sıcaklık noktasında olduğu gibi ses kısmında da beğenimizi kazanan kart, yük altındayken 49 db'i görüyor.

AMD'nin orta segmente sunduğu Nitro R9 380 Dual-X OC ekran kartı, gerçekten başarılı bir model olmayı başarıyor. Başarılı soğutma yeteneği, uygun performansı ve fiyatıyla orta segment bir sistem sahibi olanlar tarafından rahatlıkla tercih edilebilir. AMD Nitro R9 380 Dual-X OC'nin fiyatı ise 875 TL dolaylarında. ■ Ercan Uğurlu



Sapphire R9 380 Dual-X OC

İthalat: Endeks Bilişim

Web: www.endeksbilisim.com.tr

Artı: Soğutma yeteneği,

sessiz çalışıyor,

fiyat/performans ürünü

Eksi: Backplate yok

8,5



G.Skill Ripjaws 4 ★

Yeni nesil sistem toplamak isteyenler için ideal

Masaüstü bilgisayarlar için her ne kadar "öldü" dense de, yeni platformlarla güçlenmesiyle adeta "biz daha ölmedik" şeklinde seslerini duyurduğunu son dönemde görüyoruz. X99 platformuyla birlikte hayatımıza giren DDR4 RAM'lerle gücüne güç katan masaüstü platformu, özellikle oyunseverler için halen tartışmasız en iyi platform. Tam kod adıyla F4-3200C16Q olan bu RAM'ler, bize tam 3200 MHz değerinde hız sunuyor. G.Skill tarafından geliştirilen Ripjaws 4 RAM'leri, yeni nesil Intel X99 çipseti ve Hasswell-E işlemciler için tasarlanmış. Yeni nesil platform, yüksek frekans ve düşük voltaj ile tanışmak isteyen kullanıcıların ilgisini rahatlıkla çekebilecek olan Ripjaws 4, elimizdeki modeliyle 4 adet 4 GB'lık kapasite sunan F4-3200C16Q modeli. Elbette Ripjaws 4'ün farklı kapasite ve frekans hızlarında farklı modelleri de raflarda yer almakta. Dileyen kullanıcılar onları da inceleyebilirler. Totalde 16 GB'lık kapasite sağlayan Ripjaws 4'ün bu modelini, biz de elbette test sistemimizde denedik. Ancak performans notlarına geçmeden önce kısaca tasarımına göz atalım. Ripjaws 4, görünümüyle özellikle düşük profile sahip olmasıyla dikkat çekiyor. 40 mm'lik

profiliyle, daha önce incelediğimiz Kington HyperX Predator DDR4 RAM'lerden daha küçük boyutta olan Ripjaws 4, farklı renklerle de tercih edilebilir. Elimizdeki model siyah renkli olsa da, Ripjaws 4'ün kırmızı ve mavi renkli seçenekleri de mevcut. Ripjaws 4'ün düşük profile sahip olduğunu söyledik, ancak kutu içinden çıkan G.Skill Turbulence III işleri değiştiriyor. Bu fanları ikili bloklar halinde yerleştireceğiniz RAM'lerin üzerine kolayca takabiliyor, ardından da güç kablosuna takarak çalışmasını sağlayabiliyorsunuz. Böylece RAM'lerin üzerinde yer alan alüminyum yüzeyin yanında fan takviyesinde bulunan G.Skill, diğer yandan kasa içinde dört tane ek havalandırma sistemi daha dahil etme yoluna gitmiş. Bu fanlar güzel, hoş ancak kasa içinde ek kalabalık yaptıkları bir gerçek. Genişçe bir CPU soğutucusunun yanında zorlayarak yer vermeniz gerekebilir. Açıkçası biz test sistemimize takmakta zorlandık. Ripjaws 4, fazlasıyla etkili çalışıyor. 3200 MHz gibi üst düzey bir hızda çalışan RAM'ler, elimizdeki modelle totalde 16 GB'lık kapasite sağlıyor. Kaldı ki bu kapasite, özellikle de DDR4 platformu düşünüldüğünde fazlasıyla yeterli. Ripjaws 4, teknik detayları arasında

ayrıca CL 16-16-16 gecikme süresine, Intel XMP 2.0 profil desteğine ve tıpkı HyperX Predator DDR4'ler gibi 1.35V güç tüketimine sahip. RAM'lerine ömür boyu garanti veren G.Skill, bu bağlamda da kullanıcıları memnun edecektir kanaatindeyiz. G.Skill Ripjaws 4, X99 platformunda bir sistem toplamak isteyenlerin mutlaka göz atmaları gereken bir RAM takımı olarak dikkat çekiyor. 4x4 GB'lık 16 GB'lık olarak elimizde bulunan modelin 3200 MHz hızında olduğunu da tekrar hatırlatalım. Bu noktada RAM'lerin farklı frekans hızlarında olan seçenekleri de tercih edilebilir elbette. Ancak incelediğimiz model tek kelimeyle muazzam. Elbette yüksek fiyatı da öyle. Elimizdeki bu RAM kitinin fiyatı 1019 TL civarında. ■ Ercan Uğurlu

G.Skill Ripjaws 4

İthalat: Vektron

Web: www.vektron.com.tr

Artı: Harika performans, Intel XMP desteği, Fanlı tasarım

Eksi: Yüksek fiyat, fanlar kalabalık yapıyor

8,5

Apple iPod Touch (2015)

Efsane geri döndü

Apple'in bir zamanların en ünlü cihazları arasında yer alan ve milyonları peşinden koşturan küçük dev müzik arşivi iPod touch, uzun bir süre sonra sonunda 6'ncı nesilyle yeniden geri döndü.

Dış görünümüyle iPhone'a oldukça benzeyen ancak daha küçük olan iPod touch, üzerinde 4 inç boyutunda bir ekran bulunduyor. Bu ekranıyla bize 1136x640 piksel çözünürlük sağlayan cihaz, ayrıca 326 ppi piksel yoğunluğu, 800:1 kontrast oranı, 500 kandela parlaklık gibi teknik özelliklerin de sahibi. Kısaca söyleyecek olursak, ekran gayet güzel görünüyor. Bu konuda söyleyecek pek söz yok.

iPod touch, incelediğimiz modeliyle 128 GB'lık kapasiteye sahip. Bu cihazın en üst boyutlu kapasitedeki modeli. Ayrıca 16, 32 ve 64 GB'lık modeller de bulunuyor. iPod touch'ın 6'ncı nesilinde elbette önceki nesle göre işlemci de farklılık gösteriyor. Yeni iPod touch bize A8 işlemci getiriyor. iPhone 6'da kullanılan 64-bitlik A8 işlemciyle çalışan yeni touch, ayrıca M8 grafik işlemcisini de beraberinde getiriyor. Bu sayede yüksek performans sağlayan cihazın

performansla ilgili en ufak bir sıkıntısı yok. Yani bu cihazla yalnızca müzik dinlemiyor, aynı zamanda rahatlıkla kaliteli oyunları da oynayabiliyorsunuz. Cihazın üzerinde elbette bir kamera da bulunuyor. Hem FaceTime HD kamera hem de arka yüzde 8 megapikselli bir iSight kamerayı görüyoruz. Ancak akıllı telefonların MP3 çalarları ortadan kaldırması gibi, bundan iPod touch da çok yakın zamanda nasibini alacakmış gibi görünüyor. Buna yüksek fiyatıyla da zemin hazırlayan iPod touch'ın bu nesli açıkçası gördüğümüz son nesil olabilir. iPod touch'ın 128 GB'lık kapasiteli sürümünün 1400 TL civarında olduğunu da söyleyelim.

■ Ercan Uğurlu

Apple iPod Touch (2015)

İthalat: Bilkom / Apple

Web: www.apple.com/tr

Artı: Çekici tasarım, performans, Uygulama seçenekleri

Eksi: Pili ömrü, Yüksek fiyat, Touch ID desteği yok

6,7



OCZ Trion 100

Uygun fiyata SSD'ye geçmek isteyenler için

SSD'nin PC kullanıcılarına performans konusunda sağladığı avantaj yadsınamayacak ölçüde yüksek. Bu sebeple pek çok kullanıcı, sistemini SSD ile tanıştırmak için marka, kapasite ve fiyat seçeneklerini kıyasıya değerlendiriyor.

OCZ Trion 100, bu yıl Tayvan'da düzenlenen Computex fuarında tanıtıldı. Toshiba'nın geliştirdiği kontrolcü ile gelen OCZ Trion 100, birbirinden farklı kapasite seçeneklerine sahip. Elimizdeki model, 240 GB'lık kapasitede. SSD'nin ayrıca 120, 480 ve 960 GB'lık seçenekleri de mevcut. OCZ Trion 100, ultra slim profile sahip. 7 mm'lik ebatta olan SSD, elbette alışık olduğumuz gibi metalik kasadan oluşuyor. Bu arada diskin kutu içeriğinde kalınlığını 9.5 mm'ye yükseltecek bir çerçeve bulundurmadığını da söyleyelim.

Kapasite olarak daha önce inceleme fırsatı bulduğumuz Kingston ve Samsung modelleriyle de kıyaslama imkanı bulduğumuz OCZ Trion 100, açıkçası ilginç sonuçlar aldı bizden. Zira firmanın iddiasına göre 550 MB/s okuma ve

520 MB/s yazma hızlarına erişen OCZ Trion 100, bizim test senaryomuzda bu rakamlardan uzakta seyretti. OCZ Trion 100'ün aldığı sonuçlara göre diğer yakın kapasitedeki rakiplerine oranla geriden geliyor. Fakat öte yandan Trion 100'ün, OCZ'nin fiyat/performans ürünü olduğunu da hatırlatmakta fayda var. Zira performansın yanı sıra fiyat olarak da değerlendirecek olursak, 407 TL'lik fiyat etiketiyle, HyperX Savage'in 483 ve Samsung 840 Pro'nun 585 TL'lik fiyat etiketlerinin altında kaldığını da söylemek lazım.

■ Ercan Uğurlu

OCZ Trion 100

İthalat: -

Web: www.ocz.com

Artı: Fiyat/performans, Garanti süresi, Dayanıklılık

Eksi: Performans rakiplerinin gerisinde

7,5



TEKNİK SERVİS

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

S: Yakın bir zamanda bir oyun bilgisayarı alacağım. Satın alacağım bilgisayarın parçalarının ne olacağını acemiliğimden pek bilemiyorum. Nede olsa bu benim ilk bilgisayarım. Ancak derginiz sayesinde az da olsa bilgim var. Fiyat arlığım 3000-3800 TL arasında. İşlemci olarak ben İNTEL Core İ5-4690 ve AMD FX-8320 arasında kaldım. Ekran kartı NVIDIA Geforce GTX 970 alabilirim. Güç kaynağı olarak 600 W yeterli olacaktır. Ana kart ise Asus Z-97-K almayı düşünüyorum.

Acaba sizin önerileriniz nelerdir. Bunların dışında sisteme bir tane de monitör söyleyebilir misiniz? Oğün Özsaray



C: FX-8320 güzel bir işlemci fakat platform olarak yonga setine baktığınızda 2011 yılını görüyorsunuz. Yani AMD'nin 4 yıllık eski bir yonga setini satıyor olması söz konusu ki bu da PCI Express 3.0 gibi birçok teknolojiyen yoksun bırakıyor sizi. Bu bağlamda Z97 almak çok daha mantıklı. Öte yandan Z97 alacaksanız 4690K alın derim. Bu sayede kolayca overclock da edebilirsiniz. Çarpan kilidi açık, malum. Güç kaynağı 500W yeterli. Monitör konusunda ise oyun amaçlı alacaksanız ve bütçeniz varsa 144 Hz'e yönelin. Yoksa 1ms TN panelli bir monitör işinizi görecektir.

S: Merhabalar. İI. TEOG sınavı sonrası bir PC toplatacağım. En fazla 3000 TL civarı verebilirim. Ayrıca YouTube işine de girmek, oyun videoları çekip kanal kurmak istiyorum. Bu fiyata oyunları kasmadan oynayabileceğim bir PC toplayabilir misiniz? Teşekkürler! Rıdvan Furkan Yaman

C: Böyle bir sistem alınabilir: Core i5 4590, H81 Gamer, R9 380, HyperX Savage 8 GB 1600 MHz RAM, 120 GB HyperX 3K SSD, 2 TB 7200 RPM HDD, Aerocool GT-RS Kasa, KCAS 600W Bronze PSU, Akasa Nero LX. Bu sistem toplayıp performansından emin olduğumuz bir sistemdir.



S: ANAKART: ASUS Z97-AR, İşlemci: Intel Core i7 4790K, RAM: 16GB (2x8GB) Rip-jawsX DDR3 1866MHz, Ekran Kartı: Zotac GTX770 AMP! Edition, Kasa: GIGABYTE IF-233 700W MidT ATX, HDD Seagate 3.5" 1TB Barracuda Sata 3.0 64MB Cache 7200Rpm, DVD yazıcı: ASUS DRW-24F1ST. Bu sistemde eksik var mı? Varsa neler yani bunu böyle alsam kurdursam sorun çıkar mı? Bir de bu PC ile GTA V de kaç FPS alırım? Sina Ahmet İŞSEVER

C: İşlemci ve bellek konusunda göklere çıkıp ekran kartı konusunda yerin dibine girmek mantıksız olmuş. GTX 900 serisi Maxwell ile mükemmeller yaratırken Kepler karta kara vermenin hiçbir mantığı kalmadı. GTX 970 ekran kartı ve 500W PSU gayet güzel olacaktır. Artık istersen işlemciyi i5 bile yapabilirsin. GTA V'te böyle bir sistem varsayılan ayarlarda 90 FPS sunuyor.

S: Ben uzun zamandır masaüstü arayışı içindeyim fakat hala karar verebilmiş değilim. Benim bütçem 2.000 TL civarında. Bu fiyata uygun bir şekilde iyi bir oyun bilgisayarı toplayabilir misiniz? Efe Saydan

C: Türk lirasının yaşadığı değer kaybından dolayı 2000 TL'ye toplanabilecek en iyi sistem AMD'nin A10-7870K APU'su üzerine olabilir. A10-7870K, GTA V de oynatabilen iyi bir APU.

S: Ağustos ayında "MSI GP60 2PE-291XTR Leopard Intel Core i7 4710HQ 2.5GHz / 3.5GHz 8GB 1TB 15.6" Taşınabilir Bilgisayar" bu şekilde tanımlanan bilgisayarı hepsiburada sitesinden aldım. Sizce bu bilgisayar ile The Witcher 3: Wild Hunt oyunun akıcı olarak hangi ayarlarda ve ortalama kaç FPS ile oynayabilirim? Alp Kaan Kara

C: Cihazda 1080p ekran ve 840M GPU var. Bu bağlamda Medium ayarın üstüne çıkamazsın. Çünkü 1080p panel için 840M yetersiz kalıyor.

S: Bir masaüstü bilgisayar toplayacağım. Tabii ki oyun için, özellikle GTA V için. Sistemim İ5 4460 3.2 GHz işlemci, Asus H81M-PLUS anakart, Corsair 8 GB 1600 MHz Cİ 9 RAM, 240 GB Kingston v300 SSD, Zalman Z3 Plus ve 600w PSU. Sorum ise şu, bu sisteme R9 280 mi olur GTX 760 mı? R9 280'e daha yakınım çünkü Ağustos ayında Windows 10 ile beraber gelecek DirectX12 de AMD ekran kartlarının %400, NVIDIA kartların ise %150 performans artışı olması. Sizce hangisi mantıklı bir seçim olur? Narter Kuyucu

C: Hem R9 280 hem de GTX 760 eski nesil mimarili GPU'lar ve artık tavsiye etmiyoruz. R9 285 veya GTX 960 alabi-

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



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

lirsiniz. Her ikisi de güncel GPU'ya sahip kartlardır. DirectX 12 konusunda da daha güncel standartları desteklerler.

S: Monster Abra A7 V6.1.1 17.3" almayı planlıyorum. SSD dâhil çeşitli kişileştirmeler ile fiyatı 4.500 civarı oluyor. Sizce iyi bir seçim mi? Yoksa başka bir ürün önerir misiniz? Unutmadan bu ürün beni kaç yıl idare eder? Eray Akbudak

C: 17.3" cihazları pek tavsiye ettiğim söylenemez. Nedeni taşımalarının zor olması. 15.6" daha çok önermekteyim. Ama illa ki 17.3" diyorsanız bu durumda yeni V6.2.1 modeline bakabilirsiniz. 5. Nesil işlemci ve GTX 960M ile cihazın rahatlıkla 4 yıl aktif oyun ömrü olacaktır. Alternatif olarak ise 965M GPU'lu MSI GE62 Apache modeline de bakabilirsiniz.

S: Intel Core i7 870, AMD Radeon HD 6700, 8 GB RAM olan sistemde GTA 5 akıcı oynanmıyor. Asus AMD Radeon R9 270X 4GB 256Bit GDDR5 kartı alsam sorun çözülür mü? Hangi ayarlarda oynayabilirim? Taha Delioğlu

C: Evet, sistemdeki en büyük sorun ekran kartı. R9 270X'e terfi ettiğinizde oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz. Tabi mümkünse daha güncel mimarili olan R9 380'e geçmenizi öneririz.

S: MSI GE60 Apache Windows 7 kullanıcıyım. Sistemimin özellikleri yüksek olmasına rağmen bazı oyunlarda kasma yaşıyorum.

Özellikle FIFA 15 oyununda High ayarlarda 100 FPS değeri görmeme rağmen oyunda kasma ve yavaşlama, en yüksek ayarda da en düşük ayarda da aşağı yukarı aynı kasmayı alıyorum. Sorunun Arma 3'deki gibi optimizasyon sıkıntısı olduğunu düşünüyorum. Gamebooster, Game Fire gibi programları kullanmama rağmen kasmayı gide-remiyorum. Bazı forumlarda sorunların Windows 7'den kaynaklandığı söyleniyor ama bu kadar büyük bir oyunun böyle bir sıkıntısı olacağını düşünmüyorum. Ömercan Çavdar

C: Bu sorun genelde ısınma sorunudur. PC ısındığında CPU ve GPU, tekrar soğumak için frekans düşürmektedir. CPU ve GPU'ların güç tüketim değeri TDP cinsinden verilir. TDP, o çipin oluşturduğu ısıyı Watt cinsine çevrilmiş halidir diyebiliriz. Çip çalıştıkça ortaya ısı çıkacaktır. Ama bu ısı çok yükseldiğinde çip, frekansını düşürerek soğumak için. Bu frekans düşüşü de oyunda FPS'nin düşmesi ile sonuçlandır. Çözüm ise fanların temizlenmesi ve zamanla kuruyan termal macunun yenilenmesidir. İşletim sistemi tavsiyemiz de Windows 10 64 Bit olacaktır.

S: 3000 TL'lik bir bütçem var ve yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Bilgisayar kasa + monitör olmalı ve tamamıyla oyun performansı için almak istiyorum. Bana nasıl bir sistem önerirsiniz? Turkish Khan

C: i5 4460 ve GTX 960 ikilisi temelindeki bir

PC bu fiyata bir araya getirilebilir. 8 GB bellek, H81 veya H97 yonga setli anakart, 120 GB SSD ve 500W PSU da sistemin diğer bileşenleri olabilir. Ek olarak bir de 2 TB bir disk ve son olarak Windows 10 ile taçlandırılabilir.

S: Bilgisayarım var ama iyice eskidi artık. Ekran kartı ses çıkarmaya falan başladı. Ben bir sistem diziyim dedim. Eski Sistemden Kasayı, Sabit Diski, DVD sürücüsünü kullanayım dedim. Onlara ek de şunları alıyorum: ASUS H81M-PLUS, 8GB (2x4GB) RipjawsX DDR3 1600MHz, XIGMATEK CENTAURO 80 PLUS 700W, COOLER MASTER HYPER TX3 EVO, Intel Core i5 4690K Soket, Asus R7 260X O.C., Kingston 240GB V300. Kendi Sabit diskim 500 GB. Fazla oyun tutan biri değilim bilgisayarda.

Yeterli midir? Ya da değiştirebileceğim bir parça var mı içlerinde bu abartı olmuş şu da işini görür diyeceğin. 7/24 Oyun oynamam. Genelde MMOFPS tarzı oyunlar oynarım. Mehmet Güler

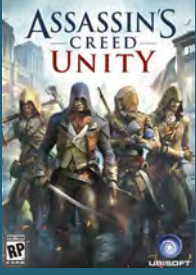
C: R7 260X, MMOFPS'ler için yeterli. Tabi SSD 120 GB alınıp ekran kartı biraz daha yükseltilebilirdi. Bunun dışında sistem iyi ama Skylake beklemenizde fayda var.

S: Benim laptopum Sony Vaio Fit Multi Flip. Ekran kartımı değiştirmek istiyorum. Şu anki ekran kartım NVIDIA GT 735M. Değiştirebilir miyim? Cüneyt Kaymak

C: GT 735M anakarta gömüldür ve değişmesi mümkün değildir.

MARKET

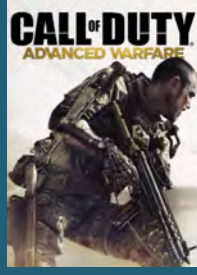
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Batman: Arkham Knight

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

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

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

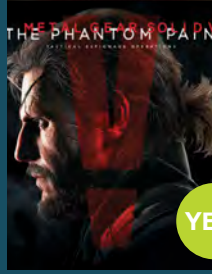
Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Metal Gear Solid V

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

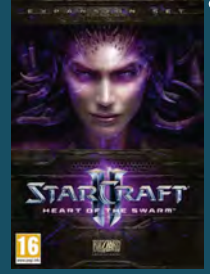
Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2015



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

EYLÜL 2015

Breach & Clear: Deadline	72	Submerged	50	Carnivores Reborn	55
Cradle	83	Star Hammer: The Vanguard Prophecy	64	Centauri Sector	45
Everybody's Gone to the Rapture	90	Technobabylon	84	CDF Ghostship	70
Feist	70	The Swindle	70	Convoy	70
Gears of War: Ultimate Edition	80	Toy Soldiers: War Chest	77	Deception 4: The Nightmare Princess	78
Journey	90	Trine 3: Artifacts of Power	74	FF XIV: Heavensward	70
King's Quest: Ep01	84	Until Dawn	88	F1 2015	70
KYN	74	Victor Vran	69	Galaxy Union	75
Life Is Strange: Ep04	85	AĞUSTOS 2015		God of War III Remastered	83
Sorcerer King	80	Action Henk	70	Homesick	70
				Lego Jurassic World	70



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

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

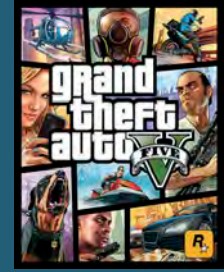
Yapım Turtle Rock
Dağıtım 2k Games
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



The 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 kalkamayacağı.

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

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

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

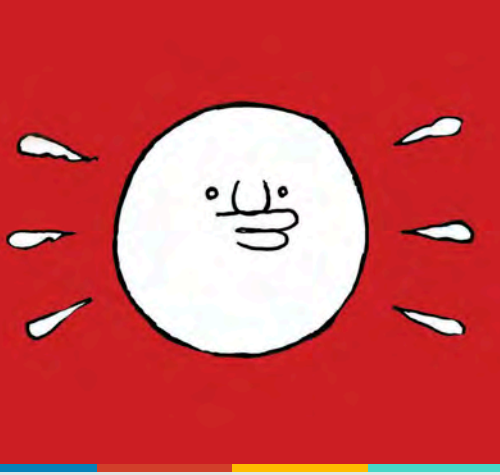
World of Warcraft oyuncularını, adeta "tatil adası" havasında geçiren Pandaria'dan sonra Draenor'a, gerçek savaş atmosferine geri döndüler.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014

Lemma	70	Van Helsing III	68	Kaiju-A-Gogo	75
Massive Chalice	74	Windward	60	Magicka 2	70
MotoGP 15	73			Malebolgia	60
NOT A HERO	80	TEMMUZ 2015		Monstrum	67
Pro Cycling Manager 15	70	Batman: Arkham Knight	85	Order of the Battle: Pacific	82
Rocket League	90	Bladestorm: Nightmare	60	Shadowrun: Boston Lockdown	70
Ronin	70	Dead Synchronicity	60	Sym	80
Super Chibi Knight	76	Galactic Civilizations III	69	The Charnel House Trilogy	70
The Silent Age	75	Game of Thrones: Episode 4	85	TESO: Tamriel Unlimited	78
The Magic Circle	80	Hatred	52	There Came An Echo	79
Toukiden Kiwami	66	Life Is Strange Ep03	85	Van Helsing III	68

KÜLTÜR & SANAT

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



Naber Dergi

Uykusuz çizerlerinden Umut Sarıkaya'nın projesi olan ve üç ayda bir yayınlanan (daha sık bir düzende yayın hayatını sürdürme istediği var) derginin yüzde 80'ninden fazlası Sarıkaya'nın karikatürleri ve yazılarıyla dolu. Geri kalan kısımlar ise dergiye konuk olan diğer çizerler tarafından yazılıp çiziliyor. İçinde 2 sayfalık bir Rock Müzik bölümü (Naber Dergi için Rak Müzik) bulunan dergi, özellikle orta sayfasında Umut Sarıkaya'nın çizdiği gündemi yakalayan seri karikatürlerle göz dolduruyor, dimağ boşaltıyor. Henüz 3. sayısını çıkarabilmiş olan dergi tek kişilik dev ordu Umut Sarıkaya'nın eseri. Derginin Yazı İşleri Müdürü, İmtiyaz Sahibi, Editörü, Ofis Boyu, Çaycısı; kısacası her şeyi olan Sarıkaya'nın da dediği gibi; 'Naber Dergi'yi yarın kapanacakmış gibi özümseyerek okuyun, hiç kapanmayacakmış gibi önemseyin. ■



9



Günübirlik Hayatlar Irvin D. Yalom

Nietzsche Ağladığında kitabıyla satış rekorları kırmış ve bir çok korsan kitapçıyı zengin etmiş olan Irvin D. Yalom'un yeni kitabı Günübirlik Hayatlar / Gerçek Psikoterapi Hikayeleri, çok satanlar listelerinde yer alıyor. Sürükleyicilik konusundan zaten bir üstad olan Yalom'un bu son kitabı da kendini sıkımsızdan okutuyor. Yalom, uzun yıllar üzerinde çalıştığı bu kısa hikâyelerde hastalarının mücadelelerinin yanı sıra kendi sarsıntılarını da anlatıyor ve iki önemli sorunun üzerinde duruyor: Kısa da olsa nasıl anlamlı bir yaşam sürüp nasıl her günün tadına varabiliriz? Ve kaçınılmaz son olan ölüm gerçekten ne ifade ediyor? Öfke problemi yaşayan bir kadından, mutlu olmayı başaramayan zengin bir iş adamına kadar, Yalom'un gerçek psikoterapistlerden derlediği hikâyelerini bir çabukta okuyacaksınız. ■



8



Okçular Tekkesi

Açılışı, o zamanlar Başbakanlık görevini sürdüren Recep Tayyip Erdoğan tarafından Fetih günü 29 Mayıs 2013 gibi ilginç ve kritik bir tarihte yapılan Okçular Tekkesi, İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin spora dair en büyük atılımlarından biri oldu. Türk tarihinin önemli mihenk taşlarından biri olan unutulmuş okçuluk sanatının ve sporunun gelişmesi için açılan tesis, hem amatörler hem de profesyoneller hizmet veriyor. Dönemsel olarak okçuluğa yeni başlayacak olanlardan okçuluk antrenörü olmak isteyenlere kadar geniş bir kitleye hizmet veren Okçular Tekkesi dev kaynakların tüketildiği bir proje. Klasik/geleneksel okçuluk ve modern okçuluk tekniklerinin öğretildiği tesis de hem açık hem de kapalı alanlarında çalışma imkanı bulunuyor. Detaylı bilgi için www.okculukvakfi.org adresine göz atılabilir. ■



8



Unfriended (Sanalüstü) İyi bir fikri işleyememe sanatı

Elektronik aletlerin etkisinin üst düzeye çıktığı günümüz dünyasında, bu yeni gelişen teknolojilerin kendine has bir iletişim türünü geliştirmesi kaçınılmazdı. Twitter YouTube ya da Facebook gibi sosyal paylaşım siteleri üzerinden iletişime geçmenin, bir arada takılmanın ve vakit geçirmenin bu seviyelere gelebileceğini 40 yaş üstü yetişkinler hayal bile edemezdi ama online olmayı çok seven genç nesil, herkese bu dünyanın nasıl etkin bir iletişim kanalı olabileceğini çoktan kanıtladı. Leo Gabriadze tarafından çekilen filmin başrollerinde Heather Sossaman, Matthew Bohrer ve Courtney Halverson gibi genç ve tanınmamış aktörler rol almakta. Unfriended filmi bu yeni dünyanın her zaman çevrimiçi olan gençliğini karakterize etme konusunda oldukça iyi iş çıkarıyor. Fakat iyi korku filmi olmanın gereklerini yerine getiremeyerek, en azından 'çalışır' bir korku filmi olarak tanımlanamıyor.

Laura Barnes isimli bir genç kızın, zorbalık ve aşağılamalara maruz kalması sonucu intihar etmesi fakat mezarında rahat edemeyip ona dünyada huzur veremeyenlerin peşine düşmesi ile film başlıyor. Heather Sossaman tarafından canlandırılan hayaletimiz öylesine şanslı ki intikam almak istediği altı kişiyi bir chat odasında konuşup birbirlerine bir şeyler gösterirken buluyor.

Laura'nın hayaleti, 6 kişinin bilgisayarlarına giriyor, dosyalarını karıştırıyor, bilgisayarlarını hacklemenin yanı sıra, içlerine giriyor ve bedenlerini ele geçiriyor. Filmde her şey bir ekranda olup bittiği için tüm kanlı canlı sahneler, düşük stream kalitesiyle bize izletilerek 'Gore' dozu düşük tutuluyor. Yönetmen Leo Gabriadze, bu yeni dünyanın gençlerinin bilgisayar karşısında sosyal hayatlarına ışık tutma konusunda titiz davranıyor. Film kahramanları çeşitli mesajlaşma programları ile durmadan

mesajlaşıırken, livestream video chat'lerini de kesmiyorlar. Laura'nın intiharının da olduğu YouTube videosu izleyebildiğimiz film, bize gösterilmek istenen teknolojik olanakları etkin bir şekilde kavratıyor. Tüm orijinalitesine rağmen Sanalüstü, gerilimi ve korkuyu taşıyıp aktarmak konusunda sınıfta kalıyor. Karakterlerinin hemen hemen hepsinin geçmişine dair videolar ve fotoğraflar ile bize derinlemesine bilgi verilse de bütün olayların bir lap top ekranın üzerinde olup bitmesi tüm filmi iki boyutlu hale getiriyor. Teknolojik olanaklar hayatımızı kolaylaştırırken acaba içini de mi boşaltıyor sorusunu sorduran film, bize bu soruyu cevaplayacak bir ipucu bile vermiyor. Tüm olumsuz taraflarına rağmen, internet üzerinden iletişim dünyasının bu kompleks boyutunu anlatan bir ilk film olduğu için Sanalüstü, şans verilmeyi hak ediyor. Altındakileri bulmaya çalışmak size kalmış. İyi seyirler. ■

ELEKTRONİK SPORLAR

Sporun geleceği



Hearthstone'a Yeni Takım! Manalight!

Gün geçtikçe oyuncu sayısını arttırmaya devam eden ve dünyanın en çok oynanan oyunlarından biri olan Hearthstone: Heroes of Warcraft, eSpor kariyerinde yeni bir takıma daha ev sahipliği yapıyor. ManaLight! 14 Eylül'de resmi olarak duyurulan United Kingdom merkezli ManaLight, Bertir "Frezzer" Fall, Harald "Powder" Gimre, Juho "Ersee" Hyödynmaa ve Will "Modernleper" Bindloss olarak 4 profesyonel oyuncusuyla Hearthstone arenalarında mücadele etmeye başlayacak. Yeni kurulan bir takım olmasına rağmen ileriye dönük büyük planlarının olduğunu açıklayan takım menajeri Louis Corps, ilk oyun olarak Hearthstone'u seçmelerinin sebebini ise oyunun hala büyüyerek gelecek için çok fazla potansiyele sahip bir eSpor oyunu ve bunun yanı sıra eSpor'lar arasında en iyi fan kitlelerinden birine sahip olduğunu belirtmiş. ■ **Sercan Gürvardar**

ESL One New York

Doğu Yakası'nın En Büyük Turnuvası Başladı!

Twitch, ReedPOP ve New York Super Week'in organizatörleri ile birlikte ESL bir kez daha Doğu Yakası'nın gördüğü en büyük e-spor turnuvasını yapmaya hazırlanıyor. Geçen yıl Madison Square Garden Theater'da hatırlanmaya değer birçok e-spor anına tanık olarak, dünyanın en iyi Dota 2 takımlarından üst düzey maçlar izledik. Etkinlik bütün katılımcılara unutulmaz bir deneyim yaşatırken, ESL Twitch kanalı üzerinden takip eden 2 milyondan fazla izle-

yici ise bu deneyimi ekran başında yaşadı. Bu sene ise ESL One New York elemelerine katılan bir Türk takımı göze çarptı. Red Bull Son Şampiyon turnuvasının kazananı We Make The Future (WMTF), ESL One New York elemelerine katılım hakkı elde etmişti. Avrupa elemelerinde karşılına gelen ilk takım ise Ninjas in Pyjamas (NiP) oldu. 3 maç üzerinden gerçekleşen bu karşılaşmada, NiP karşısında kıyasıya bir mücadele verilmesine rağmen 2-0'lık yenilgiyle WMTF ekibi ESL One New York'a veda etti.

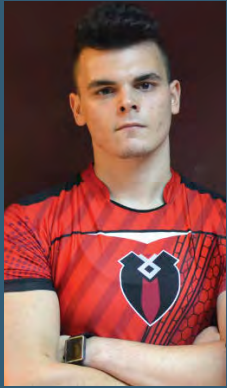
\$250.000 ödül havuzuna sahip olan bu büyük turnuvada 1.ye \$100.000, 2.ye \$50.000 ve 3.ye ise \$25.000 ödül verilecek. Finalerde oynayacak 8 takımın ilk 4'ü turnuvaya doğrudan davet edildi. Bu takımlar, Team Secret, Virtus.pro, CDEC Gaming ve son The International şampiyonu olan Evil Geniuses. Geri kalan 4 takım ise elemeler sonucu bu turnuvaya katılmaya hak kazanıyor. Bu takımlardan ikisi Vega Squadron ve Fnatic olurken diğer iki takım ise Amerika ve Çin elemelerinde belli olacak. Dünya'nın en iyi 8 takımının büyük ödülü kazanmak ve şampiyon olmak için kıyasıya mücadeleler vereceği ESL One New York, 2-3 Ekim'de herkese yeniden unutulmaz bir deneyim yaşatacak. ■ **Umut Arslan**





Röportaj

Mert "Reova" Bayrak ve eSpor görüşleri



Merhaba Mert, öncelikle bize biraz kendinden bahseder misin?
Merhaba ben Mert "Reova" Bayrak. 17 yaşındayım ve 1.5 senedir Counter-Strike: Global Offensive oynuyorum. Profesyonel anlamda ise 7 aydır eSpor'la uğraşıyorum. Şuan

da Big Plays Incorporated (BPI) takımında oynuyorum.

eSpor hakkındaki düşüncelerin neler?

Bence eSpor, diğer sporlar gibi fiziksel çaba gerektirmese de hiç de kolay bir spor değil. Sadece yetenekli olmak yetmiyor. Yeteneğin yanında tecrübe, önsezi, iletişim, sabır ve oyun zekası da çok önemli şeyler. Çünkü rakipleriniz de siz nasıl en iyisi olmak istiyorsanız aynı azimle çalışıyorlar. Şu anda Türkiye'de fazla izleyici kitlesi olmamasına rağmen izlemesi daha zevkli ve daha zor oyunun CS:GO olduğunu düşünüyorum. Türkiye'de CS:GO'nun etkinlikleri yeni yeni çoğalıyor. İnşallah böyle devam etmesini ve Avrupa'daki gibi Türkiye'de de 50000,

100000 izlenen turnuvalar olmasını umuyorum.

Peki ESL ve ESL Türkiye'nin e-Spor ve CS:GO'ya verdiği önem ile ilgili neler düşünüyorsunuz?

ESL, CS:GO'nun büyümesinde çok büyük katkı sağladı. Geçtiğimiz haftalarda gerçekleşen ESL Dubai ve ESL Cologne olsun, geçen senelerdeki ESL Katowice ve ESL One turnuvaları çok ilgi gördü ve 1 milyondan fazla kişi internet üzerinden, turnuvalar için düzenlenen alanlarda ise 100 binler canlı olarak izledi. En iyi oyuncular, efsaneler ESL'in düzenlediği arenada karşılaşarak \$250.000 gibi büyük bir ödül kazandılar. Tabii ki böyle büyük ödüller ve izleyici kitlesini Türkiye'de de görmek isteriz. Ama dediğim gibi burda CS:GO adına yapılan etkinlikler ve turnuvalar yavaş yavaş büyüyor. ESL Türkiye turnuvalarına katılmak bizim için büyük bir tecrübeydi. Her hafta Türkiye'deki sayılı iyi takımlarla karşılaştık ve kendi seviyemizi gördük. Turnuvaların işleyişi olsun, hakemleri olsun herşey adil ve sorunsuzdu. Maçlar çok zevkli geçti ve ESL Türkiye çalışanları bizim görüşlerimizi ve şikayetlerimizi göz önünde bulundurdular. Bu yüzden kendilerine teşekkür ediyorum. Umarım ESL ve CS:GO'nun Türkiye'deki etkinlikleri artarak devam eder. ■ **Semih Koc**

Kısa Haberler

Eylül ayının birinci haftasında gerçekleşen Go4LoL Ağustos Aylık Final turnuvasının kazananı belli oldu! Final serisinde FMF Esports Club ve James Bond Gaming karşı karşıya gelirken, turnuvaların galibi James Bond Gaming oldu. James Bond Gaming, finalde FMF Esports Club takımını 30-12 ve 30-26 skorları ile 3 maçlık seride 2-0 yenerek, Go4LoL Ağustos Ayı'nın şampiyonu oldu.

G2A'nın sponsorluğunda ve BigKazan işbirliği ile 19 Eylül 2015'te gerçekleşen WSVG Dünya Şampiyonası'nın Türkiye ayağı sona erdi. Hearthstone, Starcraft II ve FIFA 15 oyunlarında büyük ödül ve Maldivler final bileti için kıyasıya mücadeleler izledik. Kazananları tebrik ediyor, Maldivler'de düzenlenecek WSVG Dünya Şampiyonası'nda başarılar diliyoruz.

ESL Türkiye ile Plantronics ve Ininal sponsorluğunda hazırlanan, Türkiye'nin ünlü Hearthstone oyuncularının katılacağı ESL Hearthstone Ligi geliyor. Baze eSports Cafe&Bar'da offline olarak gerçekleştirilecek ligin ilk maçları 5 Ekim tarihinde oynanacak. Hearthstone oyuncularının severek takip edeceği bu ligi heyecanla bekliyoruz.

İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Kaosa geri dönüş

Bodrum günleri bitti, yine yeniden İstanbul'dan sesleniyorum sizlere. Bazen T.C'yi "Total Chaos" diye açmak geliyor içimden. Ama bir kez daha bu konuya girmeyeceğim. "Total Chaos" işte, o kadar. O yüzden gelin başka konulardan bahsedelim...

İstanbul ile ilişkisi iyi gitmeyen kişinin sadece ben olmadığını görüyorum bu aralar. Ayrılmak istediğin sevgiliye sırf güzel günlerin hatırına ayrılmak istediğini söyleyememek gibi bir ruh hali bu. Bir yandan bakıyorsun; çok hoş, çok alımlı, çok donanımlı, çok keyifli vakit geçiriyorsun, yıllarını vermişsin ve hala bir aşk kıntısı var ama bir yandan da olmuyor artık, yürütmek zorlaşmış ilişkiyi. Hayaller kurulmuş da o hayallere artık yaklaşamıyormuş gibi. Belki de sırf bu yüzden ki hiç kök salmak istemiyor insan bu şehire. Evli, barlı ve hatta çocuk sahibi olmak üzere olan arkadaşlarıma baktığımda hem çok seviyor hem de kendilerini daha çok mahkum ettiler gibi hislere kapılıyorum. Bu söylemlerim karamsar gelmesin tabii sizlere. Aksine görüp görebileceğiniz en mutlu, en eğlenen insanlardan biriyim. Çünkü hayattaki en büyük motivasyonum her şeyden keyif almak ve mümkünse sadece keyif aldığım şeyleri yapmak üzerine kurulu. Hayat her zaman buna imkan sağlamasa da denemekten zarar gelmez di mi? Neyse, İstanbul'a döner dönmez belki de bu kışın en keyifli ilk 3 mekanından biri olacak olan Slope'un açılışına gittim. Komik gelebilir size ama bu da arkadaş grubumuz arasında çözümünü bulamadığımız bir problemdi: "Bu kış canımız eğlenmek istediğinde nereye gideceğiz?!" Hayatınızda bir değişiklik arıyorsanız, doğum günü partilerinizi, eğlencelerinizi nerede yapacağınızı şaşırdıysanız, güzel bir alternatif olabilir. Instagram'dan 'slopeistanbul'u takip edip detayları öğrenebilirsiniz.

Son olarak yıllar içinde tanıştığım yüzlerce insana bakınca şunu söylemeliyim ki "normal" diye bir şey yok. Kabul edin tamam mı? Yok. Hepimiz "anormal"iz. Eğer bunu kabul eder ve kendi anormalliğimizi başka insanların da bizim gibi olmasını beklemeden yaşarsak mutlu ve de mesut olabiliyoruz. En azından olabilme ihtimalimizi arttırıyoruz.

Yazımı bir arkadaşımın gelen güzide önerilerle kapamak istiyorum;

- Size yanlış yaptığınızı hissettiren hiçbir şeyi yapmayın,
- Ne demek istiyorsanız onu söyleyin,
- Sürekli insanları mutlu etmeye çalışmayın,
- İç güdülerinize güvenin,
- Hayallerinizden vazgeçmeyin,
- "Hayır" demekten korkmayın,
- "Evet" demekten de korkmayın,
- Hayatınızda kontrol edemediğiniz şeyleri olurlarına bırakın,
- Dramdan ve sürekli dramatik davranan insanlardan uzak durun.

Bence gayet güzel özetlenmiş durum. Buradan kesinlikle "sabah güneşini selamlayın, şurandan derin nefes alın, buranızdan verin"e bağlamayacağım. Hepsini birer saçmalık bulduğumu da söylemeliyim. Çünkü tanıdığım en kurnaz ve sorunlu insanlar, kendi tanımıyla "namaste insanlar" oldu. Çünkü neden? Biz bu konuyu da tam anlayamadık. Yoksa sözüm Yoga'dan ve gerçek yogilerden dışarı.

Ya ben esas yazımı kendi önerilerimle kapamak istiyorum!

- Öncelikle cep telefonunuzu sakince bir kenara bırakın,
- İstiklal Caddesi'ne çıkın Robinson Crusoe 389 kitabevine uğrayın ve kendinize bir kitap alın,
- Karaköy'deki café'lerden birine oturun ve kahvenizi yudumlarken kitabınızı okuyun,
- Arada kıtaba ara verip insanları izleyin. O insanlar için kendi hikayelerinizi yazın, kafanızdan yazın yani...
- Metroya binip Levent'te inin ve Etiler metrosuna geçiş yapın. Rengarenk koridorlarda mutlu olun,
- Çok sevdiğiniz bir şarkıyı kusana kadar dinleyin.

Oh, bitti...

Adım mı? Bu aralar tahtımla mı taşıyorum, ne oluyor bilmiyorum ama 180.000 adımdan öteye gidemiyorum arkadaşlar. Yoo yoo, sağda solda bitmeyen yol çalışması olduğundan değil, ne münasebet... ■





Cem Şancı

cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Sonbahar/Kış Sezonuna Hazırlık

Yaz aylarının bitmesiyle oyun dünyasında manyak gelişmeler yaşamaya artık hazırız. Her yıl olduğu gibi, yaz rahatından sonra tatilden evine dönüp eğlenecek meşgale arayan kitleye oyun satmak isteyen oyun endüstrisi, en büyük bombalarını patlamak üzere gün sayıyor. Kasım ayında Fallout 4 ve XCOM 2 aynı anda karşımıza çıkıp dengemizi bozacağından, şimdiden hazırlık yapmaya başlamanızı tavsiye ediyorum.

Bu amaçla, her sene yaz sonunda, sonbahar başında yeni oyunlara hazırlanmak için yaptıklarımı sizinle paylaşmak istiyorum, belki yardımcı olur.

1- Tüm işlerinizi/ödevlerinizi önceden bitirin. Çok kişiye bir tavsiye gibi görünebilir ama işe yaradığını ve hayat kurtardığını yıllar içinde deneyimleyerek öğrendik. Aksi halde uykusuz ve yorgun bir biçimde hiçbir işe, hiçbir derse, sosyal hayata yetişemediğiniz bir kış sezonu geçirir ve hatta büyük zararlar görebilirsiniz. Zaman planı yapın ve oyunlara ayıracağınız zamanı önceden kesince belirleyin, bu planın dışına çıkmamaya özen gösterin.

2- Yeni RAM alın. Evet, bazılarını bu RAM meselesine hiç önem vermiyor ancak RAM'ler oyunların en büyük dostudur. Ne kadar süper, harika, üstün bir bilgisayarınız olsa da eğer yeterince RAM'iniz yoksa, oyunlar çok yavaş çalışacaktır. O nedenle

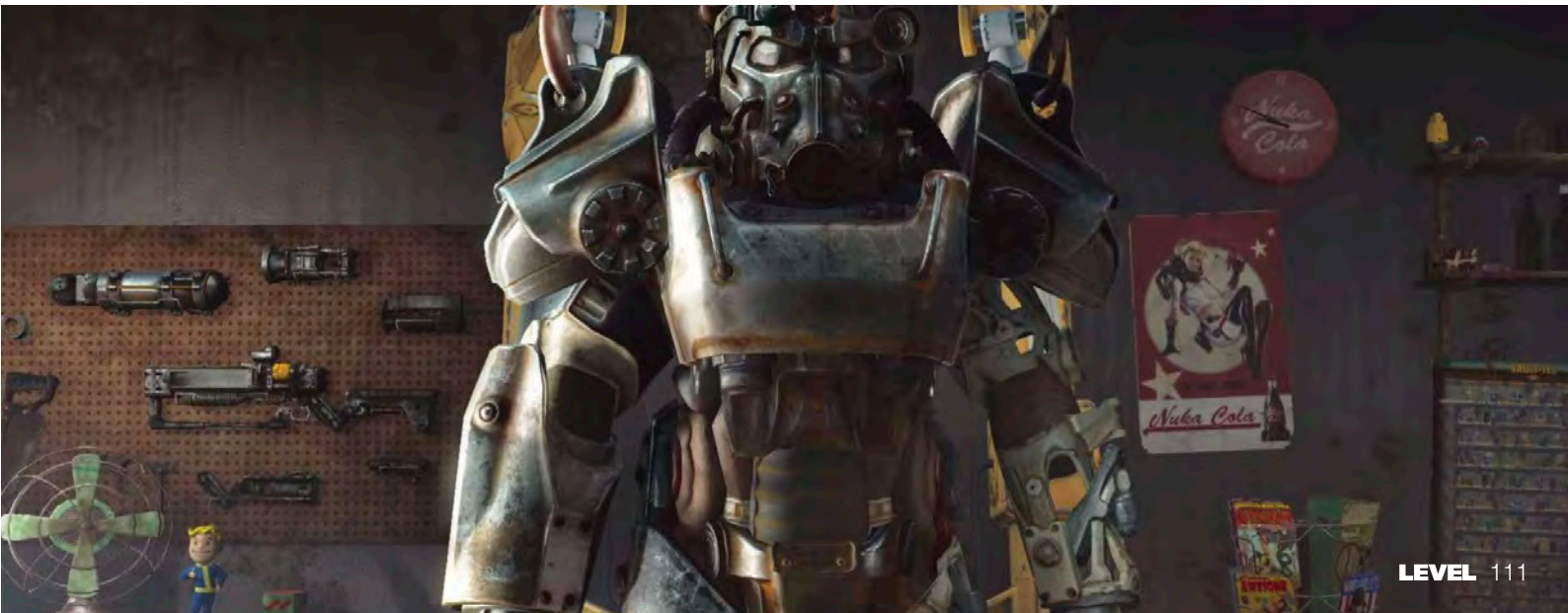
bilgisayarınızı 8 GB ve üstüne güncellemek üzere bir bütçe ayırmanız çok süper doğru bir hareket olur.

3-Gereksiz masraflardan kurtulun. Özellikle öğrenciyse bu adım sizi çok yakından ilgilendiriyor. Aksi halde en çok beklediğiniz oyunları satın alacak para bulamayabilirsiniz zira şimdiden görüyoruz ki oyun dağıtım kanalları Türkiye'de oyun fiyatlarını zıplatmak için denemelere girişmiş durumdadır. XCOM 2'nin 200 liraya yaklaşan ön sipariş fiyatı ve diğer büyük oyunların 100 lirayı geçen fiyatlarına bir bakın, ne deme istediğimi anlayacaksınız. Yıllık kişi başı geliri 25 bin dolar olan, asgari ücreti 2000 Euro olan ülkede 50 dolarlık oyun fiyatı insanlara batmıyor olabilir ama asgari ücretin 250 Euro olduğu ülkede 50 dolar büyük para. Dolayısıyla, kalemınızı kağıdınızı alın, hangi oyunları satın almak istediğinizi ve bunun için önümüzdeki aylarda hangi masrafları kısmanız gerektiğini bir hesaplayın. Fallout 4 ve XCOM 2 ya da Witcher 3 gibi oyunların yıllar geçse de büyük indirim gitmeyeceğini de hatırlayın. 2-3 günlük özel indirim kampanyalarında yarı yarıya indirimler bulmanız olası ama o da tamamen şans... Fallout 3'ün sekiz sene sonra hala görece yüksek fiyatlara

satılmasına dikkatinizi çekerim.

4- Ailenizi, eşinizi, dostunuzu bu "oyun kampı" sürecinize alıştırmaya çalışın. İnsanlar sizi bir anda bilgisayarınızın başına kapamış, saatlerce oyun oynarken gördüklerinde paniğe kapılabilirler. Onlara bunun ayların "kış uykusu" gibi bir süreç olduğunu anlatmaya çalışın. Bir kaç hafta yoğun olarak bu yeni oyunları oynamak durumunda olacağınızı ama sonra yeniden gezegene geri döneceğinizi sık sık belirtin. Beyinlerini yıkamayı başarırırsanız, oyunlar çıktığında çevrenizde "bütün gün oyun oynuyuyorsun" diye çemkiren aile bireylerinden kurtulmuş olursunuz ki, özellikle benim gibi evli erkekler için bunun ne kadar önemli olduğunu tahmin edersiniz.

5- "Bol bol çips, kola, abur cubur stoklayın" şeklindeki tavsiyelere kulak asmayın. Aksine bol bol çiğ yenebilecek sebze ve pratik şekilde hazırlanabilecek sağlıklı besinler depolayın. Örneğin yalnız yaşayan bir öğrenci veya çalışıyorsanız bol bol göbek marul, havuç, salatalık, domates (çerisi süper olur), kahvaltılık müsli (glükoz şurubu içermeyen tahıllı müsli) ve pratik çorba malzemeleri (hazır çorba değil), bu yoğun oyun kampı süresince sağlıklı kalmanıza yardımcı olacaktır. ■



Ertekin Bayındır

ertekin@level.com.tr



Hardcore

Ayarsız kafalar...

“Düşünce özgürlüğü” diye bir tabir var, hepimizin içten içe hasret olduğu bir kavram... Düşünce dediğin özgür olmalı mı? Tabii ki olmalı, o konuda bir sıkıntı yok. Ama her düşünceyi özgür bıraktığınızı düşünürseniz, nasıl bir ortamla karşılaşacağınızı düşününüz mü hiç? Ben yaşadığım memlekette böyle bir özgürlüğün nelere mal olacağını az çok tahmin edebiliyorum ve midem bulanıyor düşündükçe. Akli başında her insanla aynı fikirde olduğumu da biliyorum. Aslında bu olası felaketin somut bir örneği de var karşımızda. Sosyal medya dediğimiz ortamda olanlara dikkat ediyor musunuz? O ortamlarda düşüncelerini “özgürce” savuranlara dikkat ettiniz mi hiç? Bazen gerçekten neye ne anlam vereceğimi şaşırıyorum. Hangi kafalardan nasıl çıkıyor o şeyler ve destek bulup yeşeriyor!? Yalan yanlış haberlere inananlar mı dersiniz, okuduğunu anlamadan, belki de hiç okumadan, bilip bilmeden, her konuda bilgili, fikir sahibi olduğunu sanarak atıp tutanlar mı dersiniz... Düşünce özgürlüğü konusu yeterince geniş, beni de aşar zaten ama benim asıl konuyu bağlayacağım yer, tam olarak şu okuduğu-

nu anlamayanlar, hatta tuhaf bir şekilde okumadan fikir sahibi olduğunu sanarak yorum yapma hakkını kendinde bulanlar tarafı. Yahu komik duruma düşüyorsunuz, yapmayın. “Bilmiyorum, ben anlamam.” demek hakikaten o kadar da zor değil. İlla ki düşünceni ortaya atacaksanız, önce konunun ne olduğuna bir bakın, bir anlamaya çalışın. Adam oturmuş, saatlerce emek harcamış, yıllarca biriktirdiği tecrübelerini de kullanarak oynadığı bir oyunu anlatmaya, kelimelere dökmeye çalışıyor; bizim pašamız

da kendini ortaya atacak ya, bilmeden, etmeden, doğru düzgün okumadan, anlamadan, neyi savunduğunu bile anlatamadan yorum yapmaya, eleştirmeye kalkıyor. Neden? Çünkü o ortamda kendisine bir özgürlük sunulmuş, yorum yapabilsin diye...

Bu tarz kafaların genelde şu “fanboy” diye tabir edilen fanatiklerden çıktığını görüyorum. Beyefendi kilitlenmiş bir mevzuya, “Bu şundan daha iyi, ondan iyisi yok!” kafasına, hayatının sonuna kadar böyle yaşayıp tatmin olacak ve biz de ona katlanacağız... Hayatın böyle bir şey olduğunu sanıyor büyük ihtimalle. İzlediniz mi veya hatırlar mısınız bilmem, Sherlock’ta bizzat Sherlock’un bir lafı vardı: “O komik küçük beyinlerinizde olmak nasıl bir şey

acaba? Çok sıkıcı olmalı.” Hakikaten öyle olmalı. Hayır, az biraz düşünse, asıl kendine yazık ettiğini görecektir ama akıl çerçevesi o kadar dar ki bunu da algılayamıyor. Yazık...

Hazır yeri gelmişken, hayatını ideallerine adayanlara, hayalleri peşinde bu ayarsızlara rağmen koşanlara, sanatı “sanat” için yapanlara, akıl olmadan fikir olmayacağını kavrayabilenlere, “saygı” kelimesinin gerçek anlamını bilenlere, kalbi hala paslanmamış, vicdan sahibi herkese, kendi adima buradan teşekkür etmek istiyorum. İyi ki varsınız... ■





Dev oyunlar, dev sorumluluklar...

Oyun camiasının her yıl merak ettiği soruların başında, o yılın oyunun ne olacağı gelir. Kendi türünde kaliteli bir yapım olmak başlı başına zorken, yıl içerisinde piyasaya çıkmış tüm oyunlar içerisinde birinci olmak çok ama çok zordur. Bildiğiniz üzere yapımçı firmalar, onlarca, yüzlerce kişilik ekipler halinde tek bir oyun üzerinde çalışır. Tüm bu uğraşlar ortalamada iyi sonuçlar verse de kimi zaman hüsranla sonuçlanabilir. Tabii bir firma ne kadar kaliteli oyun çıkartırsa, son kullanıcının beklentisi de bir o kadar artar. Fakat iş bir yapımçı firmayı geçip kişiye indirildiği zaman, işler hayli değişik bir hal alır. Hideo Kojima, bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi. Zaten oyun piyasasında markalaşabilmiş derecede tanınan kaç adet oyun yapımıcısı var?

Malumunuz, uzun süredir beklediğimiz Metal Gear Solid V'in ikinci kısmı olan The Phantom Pain, Eylül ayına damgasını vurdu. Binlerce insan sadece bu oyuna kilitlendi, başka hiçbir şey oynamadı. Hideo Kojima'nın bir anlamda son projesi olan bu güzide yapım, hemen her

türlü siteden yüksek notlar aldı, aldı ama gördüğüm kadarı ile oyuna yapılan eleştirilerde ya çok korkak davranılmış ya da dev sitelerin yine cepleri para görmüş. Şu bir gerçek; her oyun eleştirmeninin değindiği noktalar, kendisine göre doğrudur. Her oyuncunun deneyimleri sonucu vardır sonuç da kendisine göre doğrudur. Fakat konu devasa bir yapım olduğu zaman işler birazcık daha değişir. Nasıl mı? Bir oyun gerçekten efsane olacaksa, kelimenin tam anlamıyla olumlu yorumlara boğulması gerekir.

Peki, The Phantom Pain gerçekten eksiksiz miydi? LEVEL Online'da yayınlanan incelemede de belirttiğim üzere, oyun her ne kadar çok güzel olsa da birçok eksiği bulunuyor. Bir kere açık dünya konsepti adı altında sürekli benzeri bölgelerde dolaşmak, oyunu fazla sıyla yavan bir hale getiriyor. Özellikle etrafa serpilmiş olan, dört beş asker beklediği outpost'lar birbirinin kopyası. Yani temelde bir noktadan sonra aynı yerlerde dolaşıp benzeri işleri yapıyoruz. İkinci ve beni çok rahatsız

eden noktaysa yapay zeka oldu. Dev olarak nitelendirilen, neredeyse hiçbir internet sitesinin zahmet edip (Ya da ettirilmeyip!?) değinmediği bu nokta, The Phantom Pain'in en büyük dramıdır. Bizi görünce galeyana gelen, kendi kafasına göre arama yapmaya çıkan, alarm bitse bile alarmda kalan, son görüldüğümüz yere sanki biz hareket etme kabiliyetine sahip değilmiş gibi yapışıp kalan bir yapay zeka, ne yazık ki oyunun keyfini fena halde baltalıyor. Dev gibi bir üssümüz olmasına rağmen orayı kullanmıyor olmamızda bir diğer sıkıntı. Ha, bu oyun nasıl mı yüksek puanlar alıyor? Çünkü kalan kısımları o kadar iyi ki yaşamadan anlayamazsınız. Değirmeye çalıştığım nokta şu ki adı Hideo Kojima olan bir insanın, tüm oyun camiası tarafından beklenen oyununu saydığım sorunlardan arındırmış olması gerekiyordu. Ne yazık ki efsane olabilecek yapıdaki bir oyun daha, sadece dönemi için güzel bir oyun olarak kalacak. O yüzden unutmamak lazım; büyük güç, büyük sorumluluk getirir azizim...

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#226

Assassin's Creed: Syndicate

Big Ben'in tepesinden puslu Londra'yı izlerken...

1 Kasım'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

BU AY CHIP DERGİSİNDE NE KADAR GÜVENDESİNİZ?

PC ve mobil cihazlarda güvenliğinizi tehdit eden en güncel yöntemler ve korunma yolları



EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN

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