

#224 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

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

MIRROR'S EDGE™ CATALYST



50 STICKER 22 POSTER Hediye Defter

EYLÜL 2015 • FİYATI 6.50 • NO: 09

SEÇ BİRİNİ!



molped & heygirl

2015
Kapak
kızı
belli oldu

HEDİYE DEFTER
3 FARKLI KAPAK
SEÇ BİRİNİ



50
Sticker



22
Poster



Eylül sayısını kaçıрма

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DEĞİŞİ



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

Oyun, müzik ve fazlası

Vay be! O ne aydı öyle?! Önce Almanya, Gamescom; sonra Macaristan, Sziget... Yazı fotofinişle bitirdik resmen!

"Gamescom'dan başlayalım: Adıma çok sakın geçen E3'ten sonra Gamescom, beni yordu ama E3'e göre daha iyi geçti, o kesin.

Öncelikle fuarın yıldızı, Star Wars Battlefront'tu. EA'nın yeni Star Wars oyununun yeni modu Fighter Squadron, ilk defa Gamescom'da tanıtıldı. 10'a 10 oynanacak olan bu modda -AI kontrolünde olanlarla- fighter sayısı 40'a kadar çıkabilecek ki oyunun en can alıcı noktası bu olacak gibi görünüyor.

Bunların dışında Gamescom konusunda da yazdım; Quantum Break ve Mirror's Edge Catalyst beni etkileyen isimlerdi. Özellikle Mirror's Edge Catalyst, E3'ten bugüne epey yol almış. Zaten kapağa da onu taşıdık: Buyrun 20. sayfaya!

Sziget'e gelince... LEVEL olarak yılın müzik olayına biz de katıldık ve Macaristan'da, Budapeşte'de unutulmaz günler yaşadık. (Oyun - oyun, nereye kadar? :) İzlenimlerim 108. sayfada.

Bu aylık bu kadar; gelecek ay görüşürüz!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



“Yılın geri kalanına dair en fazla beklentiniz hangi yapımdan? Hala mı The Witcher III?”



Firat

@whiskeyinthejar

E No Man's Sky'ı bekliyoruz işte!



Tuna

@apeiron

Açıkçası ben çıkacak çeşitli müzik oyunlarına bel bağladım. Örneğin Rock Band 4'ün o kadar çok reklamı yapıyor ki oyuna yeniden heves ettim. Arada belki yeni Amplitude da çıkar; zaten o zaman bana elveda...



Emre

@eoztinaz

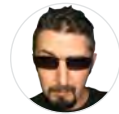
Hiçbir zaman The Witcher III olmadı ki bundan sonra olsun. Yılın geri kalanı için en fazla beklentim ise hmm... Hmm... Hmm... (Uzar gider.)



Cem

@cemsanci

Bu soruya Fallout 4'ten farklı cevap verebilecek biri çıkacak mı merak ediyorum. 20 yıl önce daha sandbox terimi bile ortada yokken,bugün dahi büyüklüğü ile insanı şaşırtan Daggerfall'ı ortaya çıkaran Bethesda, “bugüne kadar yaptığımız en geniş/en büyük oyun,” açıklamasını yapmışken, Bethesda'nın yöneticileri “Oyunu 450 saatir oynuyorum ve hala karşıma hiç görmediğim, hiç duymadığım yerler çıkıyor, yeni şeyler keşfediyorum,” diyebiliyorsa, Fallout 4 sadece bu yılın değil, önümüzdeki 10 yılın en önemli oyunu olabilir. Ki, bakın tekrar altını çiziyorum, bu arkadaşların 20 yıl önce yaptığı Daggerfall'da yaşadıklarını hatırladıkça hala etkileniyorum ki ben her ay 50 yeni oyun deneyen, inceleyen, 6 yaşından beri video oyun dünyasını büyük bir merakla kurcalayan bir adamım ve Daggerfall hala beni şaşırtabiliyor.



Ertekin

@ertekinbayindir

Fallout 4 diye bir oyun çıkacakmış, çoğzel olacak diyorlar! Diğer başka bir oyun yok galiba beklediğim. Ha, eğer WoW'a tekrar başlarsam Legion'la yatıp kalkarım muhtemelen uzun bir süre.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Daha çok The Witcher III'e kim hayır diyebilir ki? Gönder gel-sin. Fakat daha yol uzun yahu. Bak misal, Star Wars: Battle Front var! Fallout 4 var! Yani aslında düşününce benim için çok da fazla bir şey yokmuş. Yine de Witcher'ı biraz da olsa unutturabilecek yapımlar söz konusu.

LEVEL

#224 Eylül 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Firat Akyıldız firat@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 Sıngü ertugrul@level.com.tr
İpek Atcan ipek@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com

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

YÖNETİM

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

Kurumsal İletişim Müdürlüğü
Seren Urun

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

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

REZERVASYON

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08
www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

BU AY CHIP DERGİSİNDE POPÜLER UYGULAMALARI KOLAYCA İNDİRİN

Yasaklanan uygulamalar, eklentiler ya da yazılımları indirin!



**EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



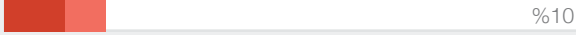
BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Angry Birds 2 bile bu listeye girebiliyorsa acilen yeni ve başarılı oyunlar çıkması lazım. Neyse ki Diablo'da yeni sezon başladı...

Angry Birds 2



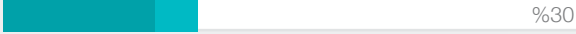
%10

Diablo III: Reaper of Souls

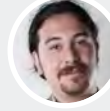


%60

World of Warcraft: Warlords of Draenor



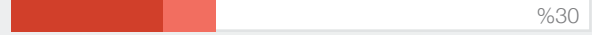
%30



Ertuğrul Süngü

StarCraft II: Legacy of the Void Beta teste girer girmez dünyam resetlendi. İşim bitti; misal bu yazıları Void'e alt-tab atmış halde yazıyorum.

Sorcerer King



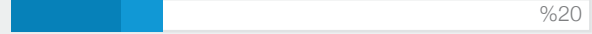
%30

StarCraft II: Legacy of the Void Beta



%50

Turmoil



%20



Kürşat Zaman

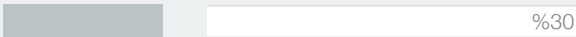
Harddiskimde onlarca modu ile birlikte yüzlerce GB yer kaplayan ve uzun süredir açmadığım Oblivion'a takıldım kaldım oyun yokluğunda.

The Elder Scrolls: Oblivion



%40

War Thunder



%30

World of Warships



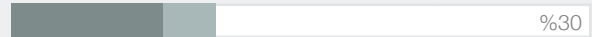
%30



Tuna Şentuna

Yaz aylarından zaten çok bir beklentimiz yoktu lakin bu kadar sönük geçmesini de beklemiyorduk sanırım...

Everybody's Gone to the Rapture



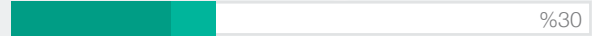
%30

Heroes of the Storm



%40

Journey



%30

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 GERÇEKLER,
SASIRTAN GİZEMLER
Daha fazlası için
arka kapıya 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



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

DOSYA KONUSU

- 20 Mirror's Edge: Catalyst
- 36 Mafia III
- 50 Gamescom 2015

İLK BAKIŞ

- 28 The Solus Project
- 30 Empyrion:
Galactic Survival (Test)
- 31 Hover: Revolt of Gamers (Test)
- 32 Dispatcher (Test)
- 33 Turmoil (Test)

34 Astronot

45 Mobil

60 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 64 Until Dawn
- 66 King's Quest
- 68 Everybody's Gone to the Rapture
- 70 Victor Vran
- 72 Star Hammer: The Vanguard Prophecy
- 74 The Swindle
- 76 Journey (PS4)
- 78 KYN
- 80 Trine 3: Artifacts of Power
- 82 Submerged
- 84 Gears of War: Ultimate Edition
- 85 The Flock
- 86 Cradle
- 88 Life Is Strange: Episode 4
- 89 Technobabylon
- 90 Breach & Clear: Deadline
- 91 Toy Soldiers: War Chest
- 92 Feist
- 93 Sorcerer King

94 Anarşist

97 Donanım

104 Market

106 Kültür & Sanat

110 Kare

114 LEVEL 225

DVD



- Battleborn
- BlazBlue Chrono Phantasma Extend
- Crackdown 3
- Crossout
- Dark Souls III
- Doom
- Dreadnought
- Final Fantasy XV
- FIFA 16
- Forza Motorsport 6
- Halo 5
- Halo Wars 2
- Homefront: The Revolution
- Just Cause 3
- Just Dance 2016
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- Might & Magic Heroes VII
- Need for Speed
- Odin Sphere Leifthrasir
- Persona 4 Dancing All Night
- PES 2016
- Quantum Break
- Scalebound
- Street Fighter V
- Star Wars Battlefront
- The Crew Wildrun Edition
- The Technomancer
- Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Unravel
- World of Warcraft Legion

DEMO

- Euro Truck Simulator 2
- Galactic Conquerors
- We Shall Wake

VIDEO

- Assassin's Creed Syndicate
- Arena of Fate
- Attack on Titan

EKSTRA

- Dark Souls III
(Wallpaper Paketi)
- Deus Ex: Mankind Divided
(Wallpaper Paketi)
- StarCraft II: Legacy of the Void
(Wallpaper Paketi)

SÜRÜCÜ

- ATI 15.17
- NVIDIA 355.60

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

DENEYİM

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? İyisindir bence. Ben sizin dergiyi birkaç aydır okuyorum ve çok güzel bir dergi. Her ay kaçırmadan alıyorum. Haydi sorulara geçelim.

Sağ ol Emirhan, fena değilim.

Amerika'da yürümekten tabanlarım patladı ama değdi; görmediğim yer kalmadı! Havalarda biraz soğudu mu benden iyisi yok...

1. Abi ben bir bilgisayar alacağım. Bütçem 3000 TL. AMD alıp Nvidia GTX 970 almayı düşünüyorum. (Kısacası düşük işlemci, iyi ekran kartı.) Sen ne diyorsun? İyi olur mu?

Hiç de fena olmaz. İyi seçim.

2. Abi Ubisoft son günlerde sapıttı. Ama AC Syndicate'ten umudum var. Aslına bakarsan hala AC 2 ve Brotherhood oynuyorum. Sen ne diyorsun bu duruma?

Ubisoft öyle bir şey yapıyor ki her AC oyunundan bir çeşit umudumuz olmasını da sağlıyor ama ben artık yemiyorum; Syndicate'tan herhangi bir umudum yok. Aynı zırvanın İngiliz versiyonu olacak... (Bir de ters köşe yaparmış?!)

"Ubisoft öyle bir şey yapıyor ki her AC oyunundan bir çeşit umudumuz olmasını da sağlıyor ama ben artık yemiyorum"

3. Saints Row Vs. GTA?

Bunun cevabı çok bariz ama... Elbette ki Watch_Dogs!

4. PES Vs. FIFA?

Buna da FIFA diyollar ama ben abilerin yalancısıyım.

5. Abi sizin Youtube kanalı var mı?

Var olmaz mı... LEVEL Magazine Turkey diye arat, bulacaksın.

6. Abi sence bir oyunun fan boyu olmak iyi bir şey mi?

Değil çünkü fanboy'lukta yerli yersiz bir saldırı da oluyor. Mesela sen AC fanatığının diyelim, ben, "AC iyi değil ya..." diyorum, sen otomatik bana saldırıyorsun. Hoş mu şimdi? Ne oldu benim düşüncelerime saygıya?

Fanboyluk, ı ih...

Sorularım bu kadardı. Görüşürüz LEVEL ailesi. Umarım yayımlanır. Saygılarımla...

Görüşürüz Özbek ailesi, kendine iyi bak.

Emirhan ÖZBEK

Bİ' TUNA ABİ UZATIR MISINIZ?

Selamlar Tuna Abi. Ben 19,5 yaşında, yaklaşık 6,5 senedir derginizi



düzenli olarak takip eden ve sadece yaş ve sene kısımlarını değiştirerek 3. kere yollayan bir okuruzum. (Evet okunmadı biraz.) Bunu kesinlikle yayımlanma

amacı ile yazmıyorum, hatta yayımlarsanız üzülürüm. (Daha önce böyle bir mail aldın mı acaba?) Bu mail'i, NBA LIVE 03 ile başlayan (Ve şu an Xbox-İskambil ikilisiyle devam eden.) oyun hayatıma bambaşka bir bakış açısı kazandıran, gittiğim her ortamda sırt çantamda en az iki sayısını bulundurduğum, oyun dışında da pek çok şey öğrendiğim siz LEVEL ekibine teşekkür etmek için yazıyorum. "Yetişmiş insan" eksikliğinden kıvranan, elde bulunan az sayıdaki "yetişmiş" insanı da maalesef sistemli bir şekilde ve yüksek yüzdeyle harcayan ülkemizde siz LEVEL ekibinin bir arada kalıp bu işi devam ettirmesi, pek çok kişi tarafından fark edilmese de gerçekten çok değerli. (Ya da ben fazla duygusalım ve siz şu an monitör başında kahkahalar patlatıyorsunuz.) Size destek olarak Vatan Caddesi'nde bir LEVEL geçit töreni falan düzenleyebilirsek keşke fakat elimizden gelen tek şey dergiyi satın almak. (Ya da ofise içinden dansöz çıkan kocaman bir pasta mı göndersek?) Gülmeniz bitince haber verin. Bitti mi? Evet, buraya kadar geldiğimize göre bir

Büyük arşiv

Adana'dan Ali Demir arkadaşımız elindeki LEVEL sayılarını güzelce dizip bize fotoğrafını yollamış. Hatta DVD'leri bile sakladığını kanıtlamış. Kendisine buradan teşekkür ediyor ve benzer çalışmalarını sizden de beklediğimizi bir kez daha hatırlatıyoruz.

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



tavsiye ihtiyacım ve bir isteğim var Tuna Abi. Ben bir Xbox oyuncusuyum. Xbox için gerekirse adam bile "pıçaklarım", öyle diyeyim. Fakat yeni nesilde maalesef Sony açık ara önde. Gidip kendime bir PS4 almayı yediremiyorum, ne yapmalıyım? (Lütfen cevap olarak "PS4 al. Nasıl, iyi cevap değil mi?" yazma.) İsteğim ise: Firat'tan FIFA Taktikleri geri dönsün! Bölüm kalktıktan sonra boynu bükük kaldık, gelen geçen 4 atar oldu. (Galatasaray?) (İlk yolla-đımında okunmuş olsaydı komik olacaktı, 4 yiyorlardı o sıra.)

Biraz dengesiz olan mail'imda yazım kural-larına uymaya çalıştım ama tip okuyorum, hatalarım olmuş olabilir. Yayımlanmasını istemediğim bu mailin okunmuş olduğunu bilmek (ve cevap almak) beni çok mutlu eder. Umarım daha nice yıllar derginiz bizimle kalır ve her ay bizlerin gelişimine biraz daha katkıda bulunursunuz. Hepinize iyi çalışmalar.

Sen yayımlama dedikçe yayımlay-sım geldi Emir, özür dilerim, kendime engel olamadım. Güzel dileklerin için teşekkürler., "Elde bulunan az sayıdaki "yetişmiş" insanı da maalesef sistemli bir şekilde ve yüksek yüzdeyle harca-yan ülkemizde" cümlele ne kadar akıllı bir insan olduğunu da gösterdin, senin gibileri de az bulunuyor artık maalesef. Şimdi yegan sorun konusunda sana ne

gibi bir tavsiye vereceğimi bilemedim ama Gamescom sana iyi gelmiş olmalı; Scalebound, Quantum Break gibi Xbox One'a özel oyunlarda gelişme var. Fakat bence yine de PS4 almalısın. (Ne yapma desen yapasım geliyor!) FIFA Taktikleri konusunda Firat'a danışmak lazım. Belki onun da yeniden bu konuya el atası gelir FIFA 16 ile birlikte... Tekrar övgülerin ve güzel sözlerin için teşekkür ediyorum, yine yaz, yine yayımlayalım. (Yayımla dersin de yayımlamayız bu defa kesin...) Emir KUMKUMOĞLU

GTAV CROSSPLAY

Merhaba Tuna Abi. Şimdi çok uzatmadan birkaç soru soracağım. (Çok uzatmak istemiyorum çünkü üşengeç biriyim.)

Ben de üşengecim? Ben de cevap yazmasam olur mu mesela? (Olmaz – Tuna) Kendimle konuşuyorum gördüğün üzere...

1. Abi arkadaşım PS3 alacak. Ne kadar alma diye uyarısam da alacak ama neyse,

PS3 ile GTAV'i multiplayer oynamak istiyor benle fakat ben bir PC kullanıcısıyım.

Arkadaşımınla multiplayer oynayabilir miyiz?

PS3'ün gerçekten devri geçti. Aşırı ucuza almı-yorsa almamalı, bir de ben söyleyeyim, belki abisini dinler. (Dinlemedi.) Hah, belki şunu söyleysem olmaz: PS3 ve PC karşılıklı GTAV oynayamıyor. Demek ki arkadaşın güzel bir PC almak zorunda...

2. Ben şu aralar çok fazla kitap okumaya başladım. Geçen gün Hush Hush serisini bitirdim, şu an boştayım. Var mı bir önerin?

Haş haş diye okunuyor o ve anında akla poğaçalar falan geliyor. Benimse Batman'in çizgi-romanı geldi aklıma... O kitabı da hiç bilmiyormuşum iyi mi? Andy Weir'in Marslı'sını okusana. Hem filmi de geliyor, bir adım önde olursun.

3. Abi sence şu an Batman Arkham Knight'a vereceğimiz para yeter mi? O kadar çok sorunu var ki oyunun, ortada kaldım...

Para yeter mi derken? Ona ne kadar para verirken kasiyer ederinin üstünü

"PS3'ün gerçekten devri geçti. Aşırı ucuza almıyorsa almamalı, bir de ben söyleyeyim, belki abisini dinler"

sürekli sana iade etmeye devam edecektir, şayet ki aç gözülü değilse! Sanırım "değer mi" diye soracaktın... Oyunun PC versiyonu hala problemlili, bence daha da bekle.

4. Umarım sorularımı yayımlarsınız, kolay gelsin.
Yayımladık, umarım sen de memnun kalmışsındır. Yine bekleriz, sağlıklıcalala kal.
Ata ÖZDAMAR

YİNE DÜŞÜNDÜREN SORULAR

Öncelikle Tuna Abi ve LEVEL ailesine selam! Selam vermekte çok acemiylim, affedin. Sorduğum sorulardan çok vereceğiniz cevapları merak ediyorum. **Selamlar sana Can. Sorduğun soruları zaten bildiğin için merak etmen garip olmaz mıydı? Ben de cevaplarımı merak ediyorum aslına bakarsan, o yüzden aynı paydadayız!**

1. Bu sorum en uzun ve en önemlisi olsa gerek. Programlama ile ilgileniyorum ve elektroniğe çok meraklıyım. Dolayısıyla daha iyi imkanlar sağladığı için Macbook almak istiyorum. Aynı zamanda Fallout faniyim ve aldığım The Elder Scrolls: Skyrim elimde patladı. Windows uygulamalarını açmak için Mac programları mevcut ama ne kadar performansında değişiklik olur bilemem. Artık ağız tadıyla oyun oynamak istiyorum. Ne yapmalıyım?

Macbook oyuncu için yanlış bir bilgisayar. Grafikerler, müzisyenler, video editörlerine hitap eden, kızlarımıza Starbucks'ta açıp Facebook'a baksın diye hediye edilen bir alet. O yüzden oyun için iyi bir PC ve yanına bir de PS4 koymalısın.

2. Fallout fanatiği olduğumu önceki soruda belirtmiştim. Ve bu oyunu oynayan sayısı da Türkiye'de az; toplanacak bir konferans salonunu anca doldurur. Elimden geldiği kadar arkadaşlarıma tanıtmaya çalışıyorum fakat oyunu kim görse, "Bu ne böyle, havaya bak." diye dalga geçiyor. Nesi var ki bu kadar, yoksa sen de mi sevmiyorsun abi? **Fallout'u yeni nesil pek iyi bilemiyor sanırım ama bizim zamanımız için çok bomba bir oyundu. Fallout'u takip edenler de daha çok benim**

"Şu dakikadan sonra Valve Half-Life'ı reboot etse daha iyi olur bana sorarsan zira Half-Life 3 ne üretirlerse üretsin, beklentileri karşılamayacak"

yaş grubuma yakın kişilerdir. Seninle dalga geçenlere de söyleyeyim, Fallout bomba gibi bir oyundur, değerini bilmeyen de oyundan pek anlamıyordur. Oh, rahatladım.

3. Abi Valve sence ilk önce hangi oyunun yenisini çıkartacak? Half-Life 3 mü yoksa başka bir oyun mu? Sen hangisini tercih ederdin?

Şu dakikadan sonra Valve Half-Life'ı reboot etse daha iyi olur bana sorarsan zira Half-Life 3 ne üretirlerse üretsin, beklentileri karşılamayacak.

4. Abi sence Steam, oyuncuların Facebook'u gibi bir hal alsa olmaz mı? Düşünsenize herkes gayet aktif, mutlu, birbirinin oyun fotoğraflarını beğeniyor, paylaşıyor, yorum yapıyor... Nasıl olurdu?

Bu konuda çok haklısın -ki Origin bunu deniyor. Steam'in arayüzü bayağı bir kötü zaten ve dediğin konularda da başarılı sayılmaz. Bir yenilenmeye gidilmeli.

5. Son sorum: Oyun performansında konsol bilgisayar mı yoksa dizüstü bilgisayar mı önde?

Konsol bilgisayar dediğin umarım masaüstü bilgisayardır yoksa neyle neyi karşılaştıracağımı şu an pek de bildiğimi söyleyemeyeceğim. Masaüstü bilgisayarlar her zaman dizüstü bilgisayarlardan üstün konumda. Özellikle grafik kartında dizüstü bilgisayarları solluyorlar.

Masan, odan varsa masaüstü tercih edilmeli.

Ne zaman bu dergiyi almaya gitsem boynu bükük biçimde eve geliyordum. Çok uğraştım sonunda aldım! Yayımlarsanız çok mutlu olurum. Ne diyelim o zaman, yazın kalan günlerinin iyi geçmesi dileğiyle! **Neden boynun bükülüydü? Dergi mi kalmıyordu? Bayiinin ismini ver hemen dergi bombardımanına tutalım! Görüşürüz Can... Can KOÇ**

TEKKEN 7!

Selam LEVEL ailesi! Buraya nasıl geldiğimi ben de tam olarak bilmiyorum ama şunu biliyorum ki dergi bir numara. Konuyu saptırmayalım, muhabbete başlayalım o zaman Tuna Abi.

Geç bakalım Efe. Buranın yolunu nasıl buldun bilmiyoruz ama artık bizden birisin. Ona göre!

1. Ben acayip bir dövüş oyunu hayranıyım. Mortal Kombat X çıktı en son ama ben hala Tekken Tag Tournament 2 ile devam. En son Yoshimitsu ile Raijin seviyesine ulaşmıştım Ranked'da. Senin 2016'da çıkacak Tekken 7 ve Street Fighter V hakkındaki düşüncelerin neler?

Kaç yıldır, kaç tane mektup geldi bir kişi de TTT2 oynuyorum demedi, sen dedin. Ben de birkaç ay öncesine kadar oyunun başındaydım ama artık Tekken 7'yi bekliyorum, bir gün gelecek umarım. SFV için Tekken 7 kadar heyecanlı değilim ama ikisini de bayağı bir oynayacağım net.

2. Soruldu mu hiç bilmiyorum ama GTA 5'e özel LEVEL'in Crew'u var mı?

Yok valla. O kadar çok oyun oynuyoruz ki bir oyuna şöyle ekipçe dalıp zaman geçiremiyoruz, üzgünüz.

3. Normalde güzel bir PC'ye sahip olmadan önce PS3 çok oynadım -ki şu anda neredeyse 100 tane oyunum var PS3 için. Yeni bir PC'ye sahip olunca Counter-Strike: Global Offensive oynamaya başladım ve PS3'ü bir kenara atmış gibi oldum. Şimdi de PS4 sahibiyim ve PC ile aradaki dengeyi sağladım ama PS3 öyle bir kenarda duruyor hala. PS3'ün ömrü bitti mi sence Tuna Abi?

Bitti. Ne yalan söyleyeyim benim artık açıp herhangi bir oyuna bakasım gelmiyor PS3'te. PS4 müthiş bir takipçi oldu, PS3'ü direkt unutturdu.

4. Son sorumu da sorayım. 2016 Süper Kahraman filmleri için çok güzel bir yıl olacak gibi gözüküyor. Batman V Superman'i mi tercih edersin, Deadpool'u mu yoksa Suicide Squad'ı mı çok merak ediyorsun?

Deadpool'un fragmanını izledim, çok da beğenmedim açıkçası -ki Deadpool açık ara favorimdir karakter olarak. Batman V Superman'de de bir gariplik var o yüzden oyum Suicide Squad'dan yana.

Sorularım bu kadar. Hesaplamalarım yanlış değilse bir sonraki sayı 224. olacak. O sayıda da kendimi görürsem "mişin kompleyt". LEVEL ailesine hürmetlerimi sunuyor, bir daha selam yolluyorum. LEVEL'in bol olsun Tuna Abi!

Bir sonraki sayı 300. sayı bence. O kadar uzun zamandır dergideyim ki 300 oldu diye düşünüyorum. Evet... Efe ÖZBATUR

KAFAMDA BİRKAÇ SORU VAR

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Çok sade bir giriş ile sorularıma geçmek istiyorum.

İyidir Atahan, sıcaklarla boğuşuyoruz işte... Sen nasılsın? Bir sade, bir çikolatalı dondurma mı dedin? Vereyim, bir dakika... (Yandı beyin.)

1. Arkadaşlarımın bazılarında Dying Light var ve çoğu zaman co-op oynuyorlar. Bana da öneriyorlar, sizce onları dinleyip Dying Light alayım mı yoksa başka zombi temalı sağlam oyun gelir mi?

Hazır arkadaşların da oynuyorken Dying Light'a adım atabilirsin bence. Tek başına oynamak çok eğlenceli değil ama arkadaşlarıyla daha keyifli olacaktır.

2. Abi 1 TB'lık PS4 hakkında ne düşünüyorsun? 500 GB'ın o çıkmadan önceki fiyatı ile piyasaya sunmuşlar ve 500 GB sahibi olarak kazıklandığımı hissediyorum.

Sony çok ayıp etti orada zira PS4'ü hazırlarken eşek gibi biliyordu ki 500 GB asla yetmeyecek. (Benim gibi sabit diski sürekli dolan?) 1 TB bile değil, 2 TB'lık disk olsa anca yetecek. Ben de kazıklandım merak etme...

3. PS4'e Call Of Duty haricinde (BF'ciyim) multiplayer gibi hikayesi de oynanabilir olan oyun önerir misin? **Killzone: Shadowfall var, başka da aklıma gelmedi. The Last of Us Remastered'a ne dersin? (Hiç alakası da olmadı.)**

4. Battlefield 5 çıkacak diyorlar sence nasıl olur? Bana göre artık tutmaz gibi geliyor. BF3 efsaneydi ve BF4 te ise 3'e eklemeler yaparak, daha açık bir oyun içi HUB ile sundular. Daha fazlasına gerek yok.

BF5'te ciddi yenilikler olmazsa yanından bile geçmeyeceğimi şu noktada bildiriyorum. BF Hardline'in da yüzüne bakmadım; fiyatı 19.99 TL'ye düştüğünde belki alırım.

5. Bu sorum spor ile ilgili. FIFA 16'dan beklentilerin nelerdir? Grafikte pek değişiklik olmaz diye düşünüyorum.

FIFA'dan en büyük beklentim içinde farklı renkte toplar barındırması. Futbolcular zaten hep aynı, bari topu değiştirsinler. (Futbolla alakamın derinliğini fark ettin mi?)

6. WWE 2K15 için oyun değil demiştiniz ama baya iyiydi. 16 daha iyi olur mu?

Kim demiş onu? Bence mükemmeldi! (Atıyor.) WWE serisiyle de ilgim yok pek maalesef. 16 daha iyi de olabilir, çok daha kötü de. (Ne kötü yorum yaptım.)

Sorularımı yayımlarsanız çok sevinirim. İyi günler...

Yayımladık Atahan en güzel haliyle. Görüşmek dileğiyle, iyi yarınlar.

Atahan TANRIVERDİ

ABİ...

Merhaba sevgili Tuna Abi. Nasılsın? Ben de iyiyim abi sağ ol. Üniversite sınavı bitti üniversiteyi de kazandık çok şükür. Abi benim bazı sorularım var, istersen gel onlara bakalım biraz.

Ama hangi üniversiteyi kazandığını söylememişsin, hikaye en heyecanlı yerinde kalmış Abdurrahim? Neyse tebrikler haydi, umarım istediğin yer olmuştur.

1. Abi bu sonbahar döneminde seni en çok heyecandıran oyun hangisi ve neden?

MGS V konusunda büyük bir heyecana sahibim, daha da başka pek bir beklentim yok.

2. Ben bir PS4 sahibiyim. Abi Dying Light, Evolve, Battlefield Hardline, Alien Isolation, Mortal Kombat X dışında bana önerebileceğin, başında uzun süre vakit geçirilebilecek oyun var mı? (Market bölümündekilere baktım, bulamadım abi.)

The Last of Us Remastered var elbette. Onu oynadın mı? Oynamadıysan çok keyif alacağını düşünmekteyim.

3. Abi sence Assassin's Creed Syndicate güzel olacak mı?

Hayır! Şimdiye kadar yaptıklarımızın birebir aynısını İngiltere'de yapacağız, o kadar.

4. Abi ben Uncharted serisinin önceki oyunlarından hiçbirini oynamadım. 2016'da çıkacak olan dördüncü oyunun videolarını görünce çok heyecanlandım. Sence dördüncü oyun güzel olacak mı?

İyi bir aksiyon-macera oyunu olacağı şu anda bile ortada. Önceki oyunları bir pakette toplayan özel bir Uncharted da geliyor, onu da göz hapsinde tut.

5. Abi sence The Last of Us 2 çıkar mı? **Sanmıyorum ama belli de olmaz Sony'nin işi!**

6. Abi Uncharted mı, Tomb Raider mı daha güzel sence?

Bence Uncharted daha iyi düşünül-

müş bir oyun. Rise of the Tomb Raider çıktığında daha iyi bir karşılaştırma yapabiliriz.

Sorularım bu kadardı abi. Umarım yanıtlar ve dergide yayımlarsınız. Hepinize kolay gelsin abi iyi günler.

Görüşürüz Abdurrahim. Birkaç kez daha abi deseydin kendimi mafyaya atıyordum, haberin olsun.

Abdurrahim ÇINAR

NO BAŞLIK

Merhaba gönüllerin baş tacı Tuna Abi. Nasılsın?

Gönüllerin baş tacı mı? Biraz güldüm buna, hiç baş tacı olarak adlandırılmamıştım. Sağ olası, iyiydim, daha da iyi oldum baş tacı benzetmesiyle.

1. Tuna Abi Diablo'nun neyini seviyorsunuz?

Bana çok saçma geliyor. Lütfen açıkla.

Ben bayağı bir seviyordum ama Reaper of Souls ile büründüğü hal itibarıyla ben de kendisinin saçma olduğunu düşünüyorum. Bir çeşit skor mücadelesine döndü oyun, Diablo'nun ruhu falan da kalmadı.

2. Ben sağlam bir Marvel hayranıyım. Sence Marvel Heroes 2015 oynamalı mıyım?

O biraz daha küçük yaşta oyunculara hitap ediyor gibi geldi bana. Başka bir Marvel oyunu mu densesen? (Aklıma da gelmedi iyi mi...)

3. Tuna Abi keşke Şefik Abi LEVEL'dan ayrılmasaydı. Ayrılma sebebini biliyorsan söyler misin?

Çünkü Şefik başka ufuklara yelken açmak istedi ve kendisini YouTube'da, Twitch'de kaybetmiş durumda.

4. Bildiğiniz gibi Mafia 3'ün fragmanı çıktı. Bence çok şahane gözüküyor. Ama bazı kişiler mafya ruhunu yansıtmaz diyor. Sen ne düşünüyorsun Mafia 3 hakkında?

Neler düşündüğüm bir sürü sayfa boyunca derginin iç sayfalarında mevcut. Bence baştan sona okumalısın.

Sorularım bu kadardı. Belki bir daha yazarım. Bunu yayımlama ama cevapla lütfen. Sağlıcakla kalın.

Yine yayımlanması istenmeyen bir mektup... Ne var ki yayımlandı maalesef. Kısmet... Umarım kızmamışsındır Hasan, görüşürüz.

Hasan TAVLI

"BF5'te ciddi yenilikler olmazsa yanından bile geçmeyeceğimi şu noktada bildiriyorum. BF Hardline'in da yüzüne bakmadım"

TAKVİM EYLÜL

1 Eylül

Metal Gear Solid V: Phantom Pain
(PC PS4 XONE PS3 X360)
Armello (PC PS4 MAC)
Grow Home (PS4)
Mad Max (PC PS4 XONE)
Xeodrifter (PS4 VITA)



3 Eylül

**Company of Heroes 2:
The British Forces** (PC)



4 Eylül

Broken Sword: The Serpent's Curse
(PS4 XONE)
Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence
(PC PS3 X360)



15 Eylül

PES 2016 (PC PS4 XONE PS3 X360)
Forza Motosport 6 (XONE)
Destiny: The Taken King Expansion
(XONE, X360, PS4, PS3)
NHL 16 (XONE, PS4)



29 Eylül

NBA 2K16 (PC PS4 XONE PS3 X360)
NBA Live 16 (PC PS4 XONE PS3 X360)
Lego Dimensions
(PS4 XONE PS3 X360 WiiU)

Diğer

2 Eylül

- Act of Aggression (PC)
- Renowned Explorers: IS (PC)

8 Eylül

- Armikrog (PC)
- Hatsune Miku: Project Mirai DX (3DS)
- Tearaway Unfolded (PS4)

9 Eylül

- Lovers in a Dangerous Spacetime
(XONE)
- Circa Infinity (PC)

17 Eylül

- Edge of Space (PC)
- Skyshine's Bedlam (PC)

20 Eylül

- Skylanders Superchargers
(PC PS4 XONE PS3 X360 IPAD)

22 Eylül

- FIFA 16 (PC PS4 XONE PS3 X360)
- Blood Bowl 2 (PC PS4 XONE)
- SOMA (PC, PS4)



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Oğlunu öldürmeyecektik...

The Taken King, intikam için geliyor!

Herkesin oynayıp başından kalkmak istemediği ama buna zaman bulamadığı bazı oyunlar vardır ya, benimki de Destiny'den başkası değil aslına bakarsanız. İlk çıktığında bayağı bir oynama ve "Diablo'nun yetenek gerektiren, FPS hali" olarak nitelendirmiştim. Zaman içerisinde daha da gelişen ve genişleyen oyun, şimdi devasa bir içeriğe hazırlanıyor ve bu içeriğin adı da The Taken King'den başkası değil.

Daha çok Destiny oyuncularını ilgilendirecek olan bu haberimizde başrolü Oryx alıyor. Daha önce oğlunu öldürdüğümüz Oryx adındaki karanlık kral, intikam için peşimize düşüyor. Biz de Guardian'lar olarak Taken or-

dusu tüm insanlığı bitirmeden onu ortadan kaldırmaya uğraşyoruz. Var olan sınıflara, Titan, Warlock ve Hunter'a üç tane yeni alt sınıf ekliyor The Taken King. Titan'lar Sunbreaker sınıfı ile düşman savunmalarını uzaktan indirebiliyor. Warlock yıldırım gücüne sahip Stormcaller sınıfını alırken, Hunter da enerjiden oluşan bir yay oluşturabilen Nightstalker ile buluşuyor.

The Taken King'i oynamak için en az 25. seviye olmanız gerekiyor. Neyse ki Bungie burada bize bir kolaylık sağlıyor ve oyunu alan herkese Spark of Light adında bir eşya veriyor. Bu eşya karakterinizi otomatik olarak 25. seviyeye taşıyor ve bu seviyeye uygun eşyaları da sağlıyor. Daha detaylı yeniliklere geçecek olursak... Artık karakterlerimiz 40. seviyeye kadar ilerleyebiliyor ve bu ilerleme tecrübe puanı tabanlı bir şekilde gerçekleşiyor.

Bundan sonra 16 tane Bounty slot'umuz bulunuyor ve Bounty görevlerini tamamlamak artık daha kolay olacak. Tek bounty yerine de dört tane bounty'ye kadar da hedef koyabileceğiz. Bounty görevlerini tamamladıktan sonra, görevleri illa social space'e götürüp teslim etmemiz gerekmeyecek. Toplamda 32 tane görev alabileceğiz. Yeni alacağımız görevlerden bir tanesi de bahsettiğim yeni alt sınıfları açmanızı sağlayacak.

Görevler, görev ganimetini önceden gösterecek. Böylece ganimeti beğen-

mezsek o görevi direkt es geçebileceğiz. Oyunda yeni ghost'lar bulunacak ve bunlar size defans sağlayabilecek. Ayrıca intellect, discipline ve strength puanları da bulunacak. Yeni ghost perk'leri arasında da kaynak noktalarını gösterecek bir özellik olacak. Çarşambaları Armsday olarak adlandırılan yeni silah günü olarak belirleniyor. Bu günlerde oyunu oynamak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz...

Vault kapasitesi iki katına çıkıyor. Weapons, armor ve general olarak üç tane de sekme geliyor -ki her şeye rahatça bakabilelim. Açıkçası çok daha fazla detaya ve değişikliğe sahip bir paket The Taken King. Destiny'nin müdavipleri çoktan bu paketin detaylarını en ince ayrıntısına kadar incelemiştir ama benim burada söylediklerim bile bir hayli fazla değişikliğin olduğunu anlamışsınızdır. 15 Eylül'de satışa çıkacak olan eklenti tüm Destiny fanatiklerinin edinmesi gerekiyor, daha ötesi yok... ■

Legendary Edition

Belki bu haber sizi heyecanlandırdı ve Destiny'e giriş yapmak istiyorsunuz. O zaman durun, Destiny'i şu an satın almayın ve 15 gün daha bekleyin. Legendary Edition takısıyla yayımlanacak olan yeni Destiny, orijinal oyunun yanında iki tane eklenti paketini, The Dark Below ve House of Wolves'u içinde barındırıyor. Tabii The Taken King de yine bu pakette yer almakta. 20 milyon oyuncuya ulaşan Destiny için geç kalmış değilsiniz!





Arkham Knight'tan sonrası

Batman'e yeni eklentiler yolda

Geçtiğimiz ay Batman Arkham Knight'ı hala oynamakta olanlar için bir güncelleme geldi: 1989 Batmobile ve Batman Family Pack. İlk Batman filmindeki arabayı (Hala teknolojik duruyor, nasıl tasarımsa...) oyuna ekleyen paketi takiben, bu ay The Dark Knight üçlemesindeki Batmobile geliyor. Tumbler Batmobile Pack aynı zamanda yine filmde esinlenerek hazırlanan iki tane de piste ev sahipliği yapacak. Ayrıca yine Eylül ayında GCPD Lockdown hikaye paketi de satışa sunulacak. Arkham Knight'tan sonra olanları konu edecek olan pakette Nightwing olarak oynayabi-

lecek ve Penguen'in Gotham City Police Department'tan çıkmasını engellemeye çalışacağız. Eylül ayının bir diğer üyesi de Cime Fighter Challenge Pack #1. Batman, Nightwing, Robin ve Catwoman için altı tane AR görevi getirecek olan paket özellikle dövüş ve avcı modlarına yönelik oynanış modları içerecek. Bu ayın son eklentisi de orijinal Arkham Batman kostümü olacak. Oyunu halen PC'de düzgün oynamak isteyenlerin beklediği "interim" yamasıysa Ağustos ayından Eylül'e sarkmış durumda. Bu yama yayımlandığıdaysa frame

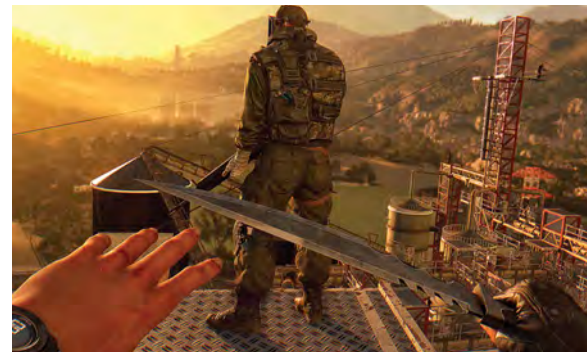
rate problemlerinin giderilmesi bekleniyor. Ayrıca sistem belleği ve VRAM kullanımı da ayarlanacak, tüm işlemcilerde daha iyi bir performans görülecek. Diğer eklentiler arasında da maksimum FPS'nin 30/60/90 olarak ayarlanabilmesi, Motion Blur, Chromatic Aberration ve Film Grain efektlerinin açıp kapatılabilmesi, kaplamalar için "High" değeri eklentisi, VRAM kullanım miktarı göstergesi, mouse hassasiyet ve smoothing ayarları ve düşük kaplama ayarlarındaki sorunların giderilmesi gibi özellikler bulunuyor. Bu yama da işi çözmezse oyun, tarihin en kötü PC uyarlaması damgasını yiyecek. ■

Daha fazla zombi mi?!

Dying Light: The Following ile motorsporlarındayız

Dying Light pek eskiyeceğe benzemiyor, hele ki Techland halen oyun üzerinde çalışırken... The Following, belki de ünlü diziden esinlenerek isimlendirilmiş bir eklenti ve içeriğinde bir tarikatı konu ediyor. Konuya göre Harran'ın çevresinde bir tarikat, zombilere karşı bağımsızlık geliştirmiş. Bunu doğal bir yoldan mı yapmış, yoksa bağımsızlık ilacı mı keşfetmişler, bunu öğrenmek de bize düşüyor. The Following oyuna, oyundaki tüm haritaların birleşiminden daha büyük bir alan ekliyor ve bunu oyunun Twitch tanıtımında gördük; Harran'ın çevresindeki alan da artık oyuna eklenmiş durumda. Bir takım çiftlikler ve Harran'da görmenize imkan olmayan bir mimariye ev sahipliği yapan bu alan daha çok ovalardan oluştuğu için de bu büyük alanı dolaşmak için bir araç oyuna ekleniyor. Buggy olarak adlandırılan ATV benzeri (Benzemiyor da aslında, neye benzeteceğimi bilemedim!) araç

ile bu yeni alanı çok daha kolay keşfedebiliyoruz. Harran'ın çevresinde bu yeni araçla dolaşmak kesinlikle çok eğlenceli olacak gibi duruyor. Yeni aracın ötesindeyse oyuna eklenen yeni silahları görüyoruz. Bunlardan bir tanesi sessiz çalışan crossbow ve diğeri de SMG. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyunda artık daha fazla ateşli silah göreceğiz. Bu da daha fazla cephane bulabileceğimiz anlamını taşıyor. Oyunun Doom'a dönüşeceğini de düşünmüyoruz ama zombilerin kafasına kürekle vurmaktan daha iyi olacağı kesin. Buggy'lerin kozmetik görüntüden öte de kişiselleştirebildiği The Following 15\$ gibi bir fiyattan satışa sunulacak ve eğer season pass'iniz varsa, hiç para ödemedenden bu içeriğe kavuşabileceksiniz. Eklenti paketinin ne zaman piyasada olacağıysa henüz belli değil. ■





SON DAKİKA!

13 Ekim'de piyasada olması beklenen Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, 1 Aralık 2015'e ertelendi.

Capcom'un Resident Evil 2'nin Remake'ini duyurmasıyla birlikte, bir fan yapımı olan Resident Evil 2 Remake tarihe kavuştu. Capcom'un bu fan yapımı Remake'in arkasındaki isimleri ofise davet etmesiye sevindirici.

Uncharted: The Nathan Drake Collection 9 Ekim'de PS4'e geliyor. Oyuna iki adet zorluk seviyesi (Bir tanesi aşırı kolay, diğeriye aşırı zor), Speed Run modu ve fotoğraf özelliği ekleniyor.

Son dakikada Kingdom Hearts 3'e Big Hero 6'nın karakterleri eklendiği açıklandı.

Tiny Brains adlı oyunun yapımcısı Spearhead Games PS4'e özel Stories: The Hidden Path adında bir oyun yapıyor. Oyunun görsel kalitesi o kadar iyi ki mutlaka oyunun fragmanını izlemelisiniz.

Şimdi aldığımız bir habere göre Everybody's Gone to the Rapture'da koşabiliyormuşuz! PS4'te R2 tuşuna bir süre bastıktan sonra karakterinizin koştuğunu göreceksiniz. (İnceleme yazısında sadece yürüdüğümüzü yazdık, bakalım burayı da okuyor musunuz?)

Sony yeni verdiği kararlar birlikte PS Plus oyunlarını oyuncuların oylamasıyla belirliyor. PS Plus üyesiyeniz artık yayımlanacak olan bedava oyunlarda sizin de söz hakkınız var!

Gearbox'ın merakla beklenen online aksiyon oyunu Battleborn, Şubat 2016 itibarıyla aramızda olacak.

Dynasty Warriors'ın yapımcısı Omega Force, ünlü anime Attack on Titan (Shingeki no Kyojin) ile alakalı bir oyun yapıyor. Büyük ihtimalle oyunu seveceğiz!

Yager artık Dead Island 2'den mesul değil ama neyse ki Dreadnought'ı kaybetmedi.

Final Fantasy XV ekibi Just Cause 3'teki hava kontrollerinden çok etkilenmiş olacak ki Just Cause 3'ün yapımcı ekibini FFXV'teki hava gemisinin kontrolünü ayarlamak için ofise davet etmiş.

Son derece başarılı bir platform oyunu olan Ori and the Blind Forest, Definitive Edition takısıyla daha fazla bölüme ve yeni oyun mekaniklerine sahip bir hale geliyor. Oyuna çoktan sahip olanlara uygun bir fiyata bu versiyona terfi edebilecek.



Günler kala şekil değiştirdi

Tony Hawk's Pro Skater 5'e yeni görünüm

E3 2015'te oynanabilir bir halde görücü-lerin karşısına çıkan Tony Hawk's Pro Skater 5, yapılan yorumlar neticesinde eski oyunlara biraz fazla benzediği teşhisiyle yargılanmıştı. Görüntüler aynı, görevler aynı, kontroller aynı... Bu çok kötü bir şey olmasa da eski oyuncuların oyuna fazla rağbet etmeyeceği de ortadaydı. Yapımcı ekip oyunda bir kınılma yaratmak adına, oyunun 29 Eylül çıkışına kısa bir zaman kala oyundaki görselliği değiştirdi. Daha önce daha gerçek-

çi grafiklere sahip olan oyun, artık cel-shade grafik tekniğiyle daha çizgi-film benzeri bir görüntüye bürünmüş durumda. (Yapımcılar oyunun online kısmı rahatlasın diye de bu kararı verdiklerini söylüyor.) Bu arada oyunun soundtrack'ıyla ilgili bilgiler de geldi. Daha çok adı sanı pek duyulmamış punk ve rock gruplarına yer veren soundtrack, Ratatat ve Skrillex gibi biraz daha ismi bilinen gruplara yer veriyor. Bakalım THPS 5, kaykay oyunlarını tekrar su yüzüne çıkartabilecek mi... ■

Gizemli bir dünya...

Torchlight'tan sonra demek ki Hob varmış

Bir hayli ünlenen Torchlight'ın takipçisi bir oyun beklerdik Runic Games'den ama onlar da keşif oyunları arasında kendilerine yer edinmek istemişse benziyor. Geçtiğimiz günlerde açıkladıkları yeni oyunlarının ismiyse Hob. Renkli grafikleriyle dikkat çeken oyun için "nefes kesici bir macera" tanımlaması yapıyor yapımcılar ve ekliyor, "Bu oyunu oynarken her şeyi kendiniz keşfedeceksiniz." Evet, çoğu keşif oyunundan alıştığımız üzere burada da bizi yönlendirmeler, yazılar karşılamıyor. Her şeyi kendimiz keşfetmeye uğraşacak ve ancak belirli bir aşamaya geldikten sonra oyunun bize sunduklarını anlamaya başlayacağız. Birçok bulmaca da içerecek olan Hob, garip bir gezegende geçecek. Burada yer yüzü bitkilerle, dost canlılarla doluyken aşağı indikçe

makinelere ve tehlikeyle karşılaşacağız. Runic Games'in kötü bir oyun yapacağını düşünmüyor olsak da bu yeni oyun türünde ne denli başarılı olacağını ilerleyen zamanlarda anlayacağız. ■





ESL One Cologne 2015 Sona Erdi!

Dünya' nın en büyük Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) turnuvası olan ESL One Cologne 2015, 22-23 Ağustos' ta Lanxess Arena Stadyumu' nda gerçekleştirildi. Binlerce seyirciye ev sahipliği yapan turnuvada, Dünya' nın en iyi 16 CS: GO takımı büyük ödülü alabilmek ve ESL One şampiyonu olabilmek için kıyasıya mücadele etti.

250.000\$ ödül havuzuna sahip bu turnuvaya, geçtiğimiz yıl olduğu gibi yine İsveç takımlarından biri damgasını vurdu. Oldukça heyecanlı ve çekişmeli maçlar izlediğimiz turnuvanın finalinde, Team EnVyUs' ı 2-0' lık skorla yenmeyi başaran Fnatic takımı şampiyon oldu.

Bizler de turnuva boyunca Türkiye' nin resmi ESL kanalı www.twitch.tv/esl_csgo_tr adresinde Türkçe anlatımlar ile keyifli anlar yaşayarak, mükemmel geçen bir turnuvayı daha geride bıraktık ve şimdi sıradaki ESL One' u beklemeye başlıyoruz.



Sezon başlıyor...

Bu sezon sizi birçok yenilik bekliyor.

TüSOT'un 2015-2016 sezonu 1 Eylül'de resmen başlıyor. Yeni turnuva ve organizasyonların dışında birçok yeni uygulama da üyelerimizi bekliyor. Bu uygulamalar neler mi? Yeni sezondan itibaren TüSOT, yürütme süreçleri konusunda çok daha şeffaf olacak. Örneğin üyelerin oylarıyla seçilen Yürütme Kurulu'nun toplantı tutanakları herkese açık olarak yayınlanacak. Böylece üyelerimiz yürütme kurulunda nelerin görüldüğünü, ne kararlar alındığını takip edebilecekler. Üyelerle iletişimin güçlendirilmesi adına da önemli adımlar atıldı. Üyelerin taleplerini, şikayetlerini ve beklentilerini paylaşabilecekleri yeni bir uygulama hayata geçirildi. Yeni sezonla birlikte üyeler her konuda iletişim@tusot.org adresine yollayacakları e-postalar aracılığıyla Yürütme Kurulu'nda ilgili kişiye ulaşabilecekler. Hakem ve denetçiler raporlarını, isteyenler yeni oyun grubu taleplerini yine bu adres üzerinden TüSOT'a ulaştırabilecekler.

Üyelerin çok daha aktif ve karar süreçlerinin içinde olmasını sağlama hedefiyle de çalışmalar yapıldı. Yeni sezondan itibaren düzenlenecek anketlerle karar süreçlerinde üyelerin beklentilerini daha doğru karşılamayı hedefliyoruz. Ayrıca düzenli yapılacak bilgilendirmelerle üyelerin TüSOT ve kuralları hakkında daha fazla bilgi sahibi olmasını amaçlıyoruz.

Yeni sezonla birlikte yapısal bir değişiklik de yaşanacak. TüSOT Genel Yapısı ve tüm ilgili belgeler baştan aşağı yenilendi. Ayrıca kurulan yeni sistem ile oyuncuların ilgili konulara çok daha kolay ve hızlı ulaşabilecekleri bir altyapı oluşturulmuş oldu. Bu yeni sistem sayesinde daha hatasız ve daha kolay bir yapı hayata geçirilmiş olacak.

Tüm bu yeni uygulamaları beğeneceğimizi umuyor, yeni sezonda gerçekleşecek organizasyonlarda tüm üyelerimize şimdiden başarılar diliyoruz. ■



ESL' de Kritik Gelişme

Dünya' nın en büyük eSpor organizasyon şirketi olan ESL' in %74' ü, 78 milyon Euro karşılığında Modern Times Group (MTG) tarafından satın alındı. ESL CEO' su Ralf Reichert yaptığı açıklamada, ESL' in kuruluş amacını elektronik sporların tüm dünyada hayranlarına ulaşması ve global bir spor çeşidi olarak benimsenmesini sağlamak olarak belirterek, MTG' nin girişimci yapısı, 100 ülkedeki medya gücü, stratejik yerel ortakları ve tabii ki yatırımları nakit kaynak ile bu hayali çok daha hızlı bir şekilde gerçekleştireceklerine inandığını söyledi.

Gün geçtikçe eSporlar, en çok izlenen ve en çok taraftara sahip olan spor dallarından biri haline geldi ve gelişmeye devam ediyor. Yaptığı büyük organizasyonlar ile elektronik sporların dikkate alınmasına destek vermiş olan ESL, MTG ortaklığı ile önümüzdeki günlerde eSpor' un artık TV' lerde de tüketilecek bir içerik olmasını sağlayacak!

Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts
Tür Macera, Aksiyon Platform PC, Xbox One, PS4
Web www.mirrorsedge.com Çıkış Tarihi 23 Şubat 2016

Mirror's Edge Catalyst

"Nereye gittiğini bilmiyorsan, hangi yoldan gittiğinin bir önemi yok"
- Alice Harikalar Diyarında

Oyun sektörünün neredeyse en çok beğenilen ve en çok oyuncu potansiyeli olan türü şüphesiz FPS'dir. Oyunla hiç ilgisi olmayan bir kişi bile ilk gördüğü FPS oyuna hayran kalabilirken, bu durum diğer oyun türleri için pek geçerli değildir. FPS, yani birinci kamera açısı dünyayı oyuncunun gözünden gösterir.

Çevre ile etkileşimini en üst seviyede ekran başındaki kişiye iletir. Bu esnada yapılabileceklerin sınırı yoktur. Günümüze geldiğimizde artan grafik teknolojisi sayesinde ortalamada bir FPS oyundan, cam gibi ekran görüntüleri alabiliyor, kendimizi yaratılan sanal dünyanın içinde bulabiliyoruz. Hatta geliştirilen kurgu mekanikleri o kadar üst seviyede ki bazen

ları gözükmüyordu? Peki, neden kafamızı aşağıya indirdiğimiz zaman bedenimizi ya da en azından ayaklarımızı göremiyorduk? İşte tüm bu sorular, 2008 yılında üretilen Mirror's Edge ile son buldu. Unreal 3 gibi dönemin ve hatta bugünün bile sıkça kullanılan grafik motoru üzerinde yükselen yapım, DICE tarafından üretildi.

Kabaca üç boyutlu bir platform oyunu olarak nitelendirebileceğimiz yapımda, ismi olmayan ütöpik bir şehirde oradan oraya koşturuyorduk. Kardeşinin başının belada olduğunu düşünen Faith karakteri ile çıktığımız yolda, devasa bir şehir içerisinde kayboluyorduk adeta. Tamamen FPS kamera açısına sahip olan oyunda, bir binadan diğerine atlayabiliyor, düz duvarlara tırmanabiliyor, yapılması zor ama o kadar

"DICE'in bu oyunda yarattığı en önemli nokta, karakterimizin tıpkı bir insan gibi hareket etmesi ve bu hareketler sonucu uzuvlarının kameradan dışarıya çıkmasıydı"

film izlemek yerine daha çok oyun oynamayı tercih edebiliyoruz. Seslendirmeler ise cabası! Resmen bir birey olarak var olduğumuz FPS dünyasında, çıta her daim daha da yükseleiyor.

Peki, tüm bu teknolojik ve sanatsal gelişmeler zirve yapıyorken bir şeylerin eksik olduğunu düşündünüz mü? İlla ki açık aramak istedikten sonra birçok madde sıralayabiliriz ama FPS kamerasına sahip oyunların en büyük sorunu, yaratılan dünyada karakterimizi var etmektense bir anlamda oraya "yapıştırmasıydı." İşte bu duygu zaman içerisinde birçok oyun yapımcısının düzenlemeye çalıştığı bir sorunsal olarak cereyan etti. Neden karakterimizin sadece silah tutan bir eli vardı? Neden başka uzuv-

da imkansız olmayan hareketlerle ilerliyorduk. Fakat en önemlisi, karakterimiz Faith'i tam anlamıyla görebiliyor oluşumuzdu. DICE'in bu oyunda yarattığı en önemli nokta, karakterimizin tıpkı bir insan gibi hareket etmesi ve bu hareketler sonucu uzuvlarının kameradan dışarıya çıkmasıydı. Yumruk atınca bir yumruk, yerde kayarken vücudumuzun önde kalan kısmını tamamen görebiliyorduk. İşte bu yapı taşı, Mirror's Edge'i oyun piyasasında harika bir noktaya taşıdı. Uzun süre ikinci oyununu bekleyen bizler içinse sevindirici haber Haziran 2013'de gerçekleş-



Oyunda kullanılan renk paletinin tamamını bu fotoğrafta görmeniz mümkün...



tirilen Electronic Entertainment Expo 2013'da geldi. Akabinde E3 ve GamesCom'da karşımıza çıkan yapıım hakkında artık çok daha fazla şey biliyoruz.

Yeni ve daha dinamik bir Faith

Yeni oyunda yine Faith ile beraberiz, zaten aksini de düşünemezdik. Bu karakter o kadar çok beğenildi ki ilk oyun revaçtayken en çok onun hakkında konuşuldu. Hal böyle olunca DICE'in de Faith'den başkasını tercih edeceğini düşünmüyorduk. Yani karakterimizin sabit kalması bizi şaşırtmadığı gibi, mutlu etti. Yeni oyun bu sefer "Glass" olarak isimlendirilen bir şehirde geçiyor. Şehrin genel görünüşü ilk oyundakini fazlasıyla andırıyor olsa da temelde çok daha detay içeriyor. Bu duruma en büyük etken, şüphesiz yeni oyunda Unreal 3 grafik motoru yerine Frostbite 3 kullanılacak olması. Şimdi Frostbite 3 deyince titreyenler olmuş olabilir; malum bu grafik motoru geçmişte çok büyük sorunlar yarattı ama öyle görünüyor ki konu Catalyst olduğu zaman işler yolunda seyrediyor. Yine de içimizde bir korku yok değil... Grafik motorunun değişmesi, sadece şehri değil, Faith'in gözünden gördüğümüz tüm mekanikleri derinden etkilemiş. Özellikle videolara baktığımız zaman çok daha akıcı ve detaylı görüntüler ile karşılaşıyoruz. Ayrıca videolarda spesifik olarak baktığımız potansiyel fizik motoru hatalarına dair de bir şey bulamadık. (Resmen doktor gibi nerede ne oluyor tek tek baktık.)

Faith'in kontrolü eskiye nazaran daha kolay olacak. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi "Parkour" denen ve şehir içinde zıp zıp zıplamayı sağlayan hareketler silsileyle şehirde gönlümüzce gezebileceğiz. Glass City kelime-nin tam anlamıyla devasa ama burayı bir oyun parkına çevirmek bizim elimizde olacak. Nasıl mı? Kendimizi geliştirerek! Oyunun temel mekanikleri hız ve dengeyi bir arada kullanabilmeye dayanıyor. Yani biz çevremizde olan olayları doğru şekilde anlayabilir ve oyun konsolumuza aynı hızda doğru tepkiyi verirsek, Faith ile başaramayacağımız hiç bir şey bulunmuyor. Oyunun akan bir senaryosu olduğu gibi bir de yeteneklerimizi test eden, ulaşılması zor bölgeler bulunuyor. Yapılan açıklamalara bakacak olursak bu bölgelerden bazılarına ulaşmak için gerçekten Faith'i kusursuz kontrol



Faith Connors

“ama” dedi Mustafa Mond...“ama siz mutsuz olma hakkınızı istiyorsunuz.”

– Aldous Huxley, Cesur Yeni Dünya

Faith bir kez tanıştığınızda kolay kolay unutabileceğiniz karakterlerden değil. Sadece güzellikten ve yaptığı işi tıpkı bir tereyağından çekiyormuş gibi çok kolay göstermesinden, üstelik bunu Lara Croft gibi sızlanmadan, keyif alarak yapmasından da bahsetmiyoruz. Faith içinde bulunduğu ütöpk, totaliter ancak mutlu dünyanın, kolaylıkla elde edebileceği tüm nimetlerine arkasını dönüp gitmiş bir anti-kahraman aynı zamanda. Tablo gibi gözükten bir şehirde, tüm bu yağlıboya tablonun arka planını oluşturan totaliter rejimin çöplüğünü görmüş, orada değerini kaybetmeden kalmayı başarmış bir elmas parçası.

Şimdi zamanda biraz geriye gidelim. Kasım isyanları, rejimin elinden kaçmaya çalışırken hayatını kaybeden bir anne, hükümet aleyhine aktif bir isyancıken hayatının aşkını, Erika'yı kaybedince depresyona girip alkolün kucacağına düşmüş bir baba, 16 yaşında, tam da ondan bekleyebileceğiniz gibi evin camından kaçarak ailesini terk eden bir genç kız.

Adını başlarda bilmediğimiz lakin sonradan “Glass City” olduğunu öğrendiğimiz, Aldous Huxley romanlarından fırlamış, suçun olmadığı, suç potansiyeli oluşturan her türlü görüşün

demir yumrukla ezildiği, tamamı sanatçı ruhlu bir mimarın kaleminden çıkmış gibi duran bir şehir. Her türlü iletişim gözetim altında, alkol ve sigara yasak, halkın içinde rejimin casusları dolaşiyor ve “höyt” dersiniz başınız ciddi belada.

Eğer “Benim neden mutsuz olma hakkım çalışmıyor?” diye kafanıza takılmadıysa mutluluğun dibine vurabileceğiniz bir şehir Glass City. Şiddet eğilimi taşıyorsanız bile biraz önce sorduğumuz soru kafanıza takıldıysa eğer, insanlardan sürekli aynı şeyi duymanız çok olası demektir.

“İnsanları böcek gibi ezip duran bir rejim tarafından yönetilmiyoruz, neden sorunsuzluğun, refahın, barışın ve mutluluğun tadını çıkartmıyorsunuz?” diyen insanlara karşı kendinizi nasıl savunurdunuz?

Faith zor yoldan gitti. Sokaklarda yaşamaya başladıktan sonra kendisini hırsız olarak yetiştirip evleri soymaya başlamıştı ki, bir gün bir eve girdi; hem çok yanlış, hem de aynı anda çok doğru bir eve, hayatını değiştiren bir eve.

Efsanevi bir Runner olan Mercury'nin evini soyarken ona yakalanması ve Mercury'nin onu cezalandırmak yerine olması gereken kişi olmasına, yani bir runner olarak hayatını sürdürmesine, izin vermesiyle bizim tanıdığımız Faith ile tanıştık.

Bir lağım faresi gibi suç işleyerek değil veya bir marul gibi huzur içinde yaşayarak da değil, kendi mutsuzluk hakkını isteyen o kadın haline gelerek adını hafızalarımıza hiç çıkmamak üzere kazıdı ilk oyunu ile beraber.



Glass City

İlk oyunda adı bile geçmemesine rağmen artık bu şekilde anıyoruz Mirror's Edge'in ütöpik, beyaz-mavi-turuncu ve nadiren kırmızı renklerdeki şehrini. Şehir tıpkı Gaudi'nin La Sagrada Familia'sı gibi sürekli inşaat halinde, her yerde, her köşede binaların parçalarını, inşaat makinelerini görmek mümkün.

Oyunun geçtiği tarihten yüz sene kadar önce küçük bir balıkçı kasabası olarak kurulan ve bir süre sonra önce küçük bir şehre sonra da tam bir suç cennetine dönüşmesinin ardından başından bir savaş geçmiş, neticesinde de popülasyonu vaktiyle azalma trendine girmiş bir şehir.

Hikayenin geri kalanını biliyorsunuz, daha iyi bir yaşam vaadi ile gerçekleşen devrim, para yatırmak ve kendi işlerini büyütmek isteyen, bunu yaparken de hükümete nasıl olursa o şekilde yalalaklık eden yatırımcılar, azalan suç oranı, artan refah, daha az düşünmeye başlayan insanlar, azalan mutsuzluk, azalan mutluluk.

Günümüzün Glass City'sine hoş geldiniz.



etmek gerekiyor. Birbirinden farklı zirveler ve dipsiz çukurlara hızlıca ulaşarak, online ortamda yapılmış en iyi puanı (leaderboard) geçmeye çalışmak gibi bir seçeneğimiz de söz konusu. Sonuçta oyun esnasında kontrol ettiğimiz karakterimiz bir koşucu ve en iyi yaptığı şey koşmak. Şehir içinde bir yandan belirli görevleri tamamlamaya çalışırken, bir yanda da özgürce dolaşabileceğiz. Etrafta bulunan bulmacaları çözmeye çalışmak ya da "Dash" isimli A noktasından B noktasına ne kadar hızlı gideceğimizi ölçen yarışlara katılmak gibi etkinlikler söz konusu.

Yine de her şey etrafta zıplamayla sınırlı değil zira Faith'in bir takım düşmanları söz konusu. İlk oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere Faith hiçbir şekilde ateşli silah kullanmıyor. Onun yerine düşmanlarına çiçek gibi tekmeler, yumruklar atıyor. Anlayacağınız onun vücudu merminin ta kendisi. Zaten oyunun en dikkat çekici noktalarından birisi de burada başlıyor. Faith'in saldırılarını kullanmak hem çok kolay, hem de çok zor olacak. Çünkü her daim doğru anda, doğru tuşa basmamız gerekecek ki ancak bu şekilde düşmanlarımızı tek seferde etkisiz hale getirebileceğiz. Bu noktada Frostbite 3 grafik motoruna çok iş düşecek ama öyle görünüyor ki zaten her şey çoktan hesaplanmış. Konu hakkında gelecek olan en büyük değişikliğiyse yapımcılardan birisi olan Sara Jansson dile getirdi. Jansson'un açıklamalarına göre savaş sahneleri oyunun bir uzantısı olacak. Yani savaş ensasında ayrı bir moda geçiş olmayacak. Ayrıca Faith bitirici hareketi yaptığı zaman tüm oyun TPS kamera açısına geçecek. Bu da demek oluyor ki Faith gerçekten ilgi çekici bitirici vuruşlar yapacak ve DICE ekibi bir şekilde bu animasyonları gözümüzü sokmak istiyor.

DICE'in Catalyst ile en çok üzerinde duracağı nokta şüphesiz özgürlük ve bu hissiyatı oyunun her nok-



Frostbite'da yeniden modellenen Faith bir kez daha kalp atışlarımızı hızlandırdı.



tasıda öne çıkarmayı hedefliyor. Artık birden fazla yapılacak iş olması ve kabaca tek düze bir yapı üzerinden ilerlemek zorunda kalmamak özgürlük hissiyatını ilk etapta vereceğe benziyor. Zaten oyunun tamamen "Free Roam" modeline dönüşmesi de DICE'in doğru yolda olduğunun bir diğer göstergesi. En çok akla takılan soruysa ilk oyundaki yüklem ekranlarıydı. Eh, bu kadar özgürlük temasının olduğu bir yapımda yüklem ekranının olmayacağı bilgisi sanıyorum sizi de çok şaşırtmayacaktır. Olsun, yine de bizi korkutan noktalardan birisiydi ve firmanın direkt olarak bu konuda açıklama yapması içimize su serpti. Tüm bu koşuşturmaca, kavga ve dövüşün arasında bir de toplanabilecek "Gridleaks" isimli eşyalar bulunacak. Hologram olarak resmedilen bu objeler, haritanın dört bir yanına dağılmış olacak ve dileyen oyuncular farklı bir achievement

için bu objeleri toplayabilecek. Multiplayer kısmına baktığımız zaman ise çok daha farklı bir yapıyla karşılaşıyoruz. Bilinen klasik co-operative ya da rekabetçi multiplayer modlar yerine, herkesin erişebileceği ortak bir oyun modeli yaratılacak. Bu sayede oyun içi etkinliklerde kimin ne kadar iyi performans sergilediği herkes tarafından görülebilecek. Aslında diğer karakterlerin de oyunda bulunduğu bir iki multiplayer opsiyonu olsa sanki çok daha iyi olurdu ama şimdilik gelecek yeni açıklamaları beklemekten başka bir şey yok.

İlk oyunu deneyim edenlerin unutmaması gereken önemli bir nokta bulunuyor. Mirror's Edge Catalyst'in önceki yapıyla bir bağlantısı bulunmuyor. Yani Catalyst bir devam oyunundan daha çok yeniden yapımdır. Bu sebepten 2008 yılında yaşadıklarınızı unutabilirsiniz. Artık başlı başına, yep yeni bir Faith bizleri bekliyor. Ha senaryo hakkında daha çok bilgi edinmek isteyenlerdenseniz merak etmeyin DICE'in size harika bir haberi var! Faith ve Glass City'i konu lacak Mirror's Edge: Exordium isimli bir çizgi roman serisi 9 Eylül 2015 itibarıyla Dark Horse tarafından yayınlanacak. Eğer bu seri Faith'in geçmişine ışık tutarsa, bizce gerçekten okumaya değer bir eser olacak...

Bugüne kadar yayınlanan haberlerin ve videoların geneline bakacak olursak, Mirror's Edge Catalyst eskisinden kat be kat daha iyi bir şekilde karşımıza çıkacak. Değişen grafik motoru, yenilenen şehir, ve tamamlanmayı bekleyen birçok görevi ile Catalyst'i heyecanla bekliyoruz. ■ Ertuğrul Süngü

EYLÜL 2015 SAYI 9 FİYATI 1,5

40 POSTER 36 STICKER

bluejean

20 KİŞİYE
JESSIE J
BİLETİ
HEDİYE

DERGİNİZ
ARTIK

5₺

CIARA
AŞKTA
KAYBEDEN
MÜZİKTE
KAZANIR
MI?

JOSH HUTCHERS
UNUTULMAZ
İNCİLERİYLE

SKRILLEX
ÇILGIN
DUBSTEP
ŞOVUNA
HAZIR
MISINIZ?

**DYLAN
O'BRIEN**
MAZE
RUNNER
SERİSİ
DEVAM
EDİYOR!

GREEN DAY
A'DAN
Z'YE

AVICII
DANS
MÜZİĞİ
YENİ
İLAHINI
BULDU!

**ADAM
LUMBERT**
HAYATININ
KARE KARE
ÖZETİ
ZAMAN
TÜNELİ'NDE

**SCREAM
QUEENS**
EKRANLARIN
YENİ FENOMEN
ADAYI!

**BRAD
PITT**
EFSANEVİ
KARİYER
PORTRÉ
SAYFA-
SINDA

COBAIN
MONTAJI
DÜNYA
BİLİRETTİ

+ 20
KURT
COBAIN
DVD'Sİ
HEDİYE

POP UP
NE HABERY
GOSSIP GİDİ
SCORE
TRIALS
Kıyımın ikinci ayıya başlıyor

+ DR. DRE + THE WEEKND

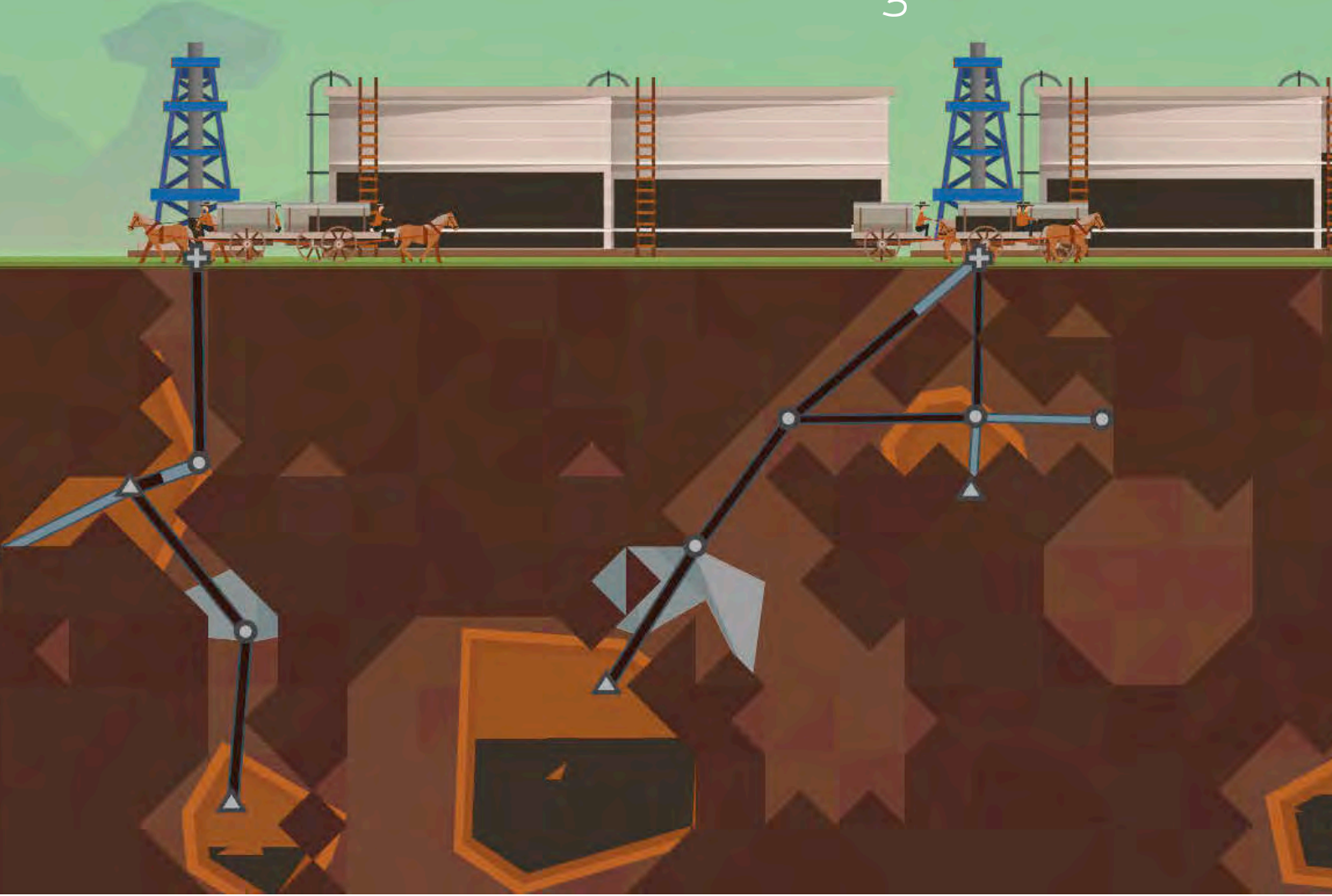
40 POSTER 36 STICKER



EYLÜL
SAYISI
BAYİLERDE

bluejeanmagazine /bluejeandergi /bluejeanmagazine bluejean.com.tr

İLK BAKIŞ



Turmoil

Petrol kuyusu işletmek ne kadar zor olabilir?

Sayfa 33



The Solus Project

Hayatta kalma oyunları gümbür gümbür.

Sayfa 28



Empyrion

Space Engineers ile H1Z1'i evlendirseler doğacak çocuk Empyrion olurdu...

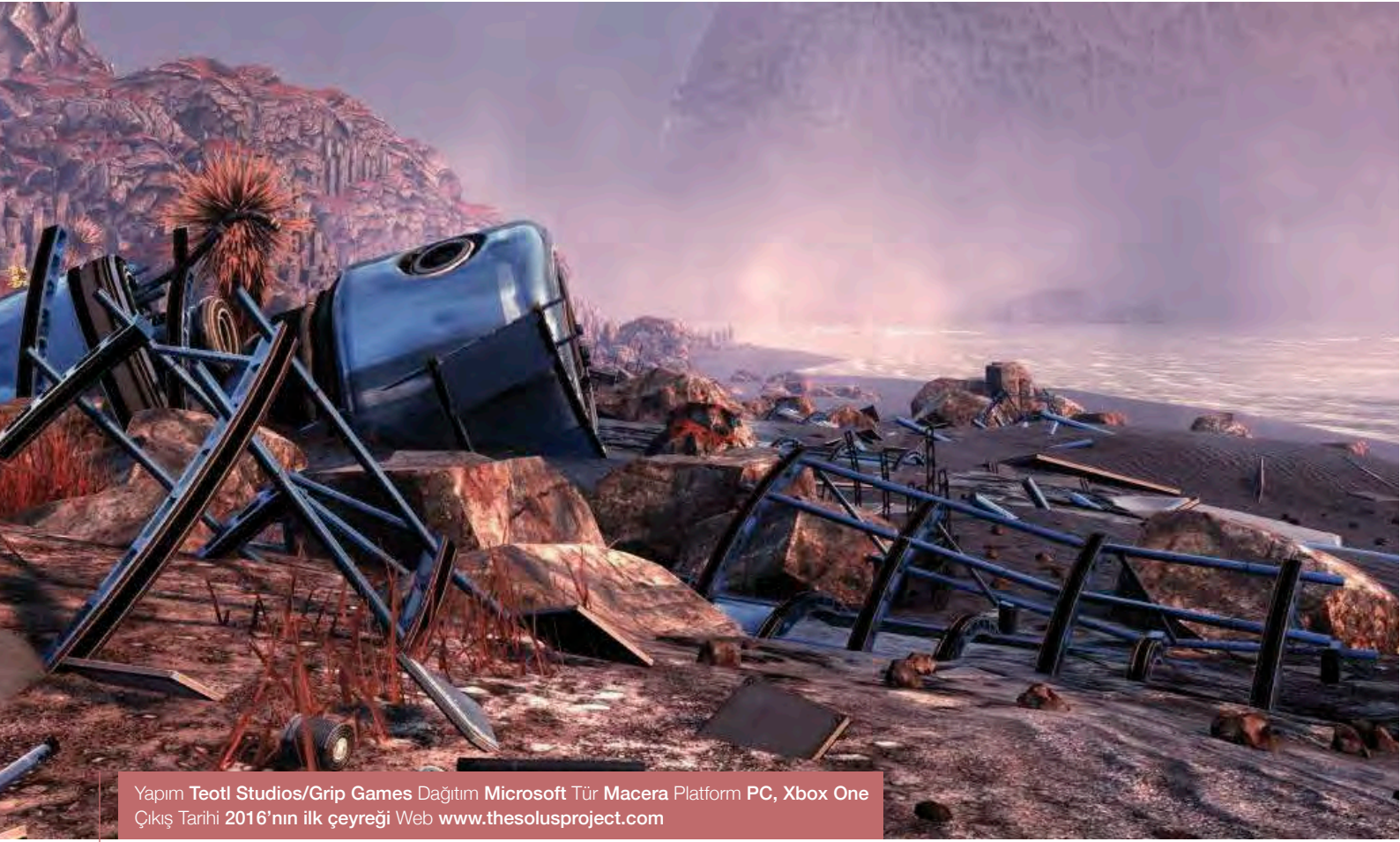
Sayfa 30



Hover: Revolt of Gamers

Kahraman bakkal, Mirror's Edge'e karşı!

Sayfa 31



Yapım Teotl Studios/Grip Games Dağıtım Microsoft Tür Macera Platform PC, Xbox One
Çıkış Tarihi 2016'nın ilk çeyreği Web www.thesolusproject.com

The Solus Project

Bir gezegen dolusu felaket

Survival türü tavan yaptı ama bıkan yok. Hele ki konusu olanlar (Keşif oyunlarını da bu gruba dahil edelim şimdilik.) birer kitap gibi. Anlatılanı birebir yaşamak, bulunduğunuz ruh durumuna göre ve ilgi alanlarınıza göre farklı biçimlerde şekillenen senaryolarda, atmosferlerde bulunmak apayrı bir tecrübe. Bu tür kolayına ortadan

yok olmayacağına benziyorken The Solus Project Gamescom'da tanıtıldı. Andy Weir'in Marslı'sına benzer hikayesiyle dikkat çeken oyun, özetle bizi bir astronotun rolüne bırakıyor. Tabii olaylar Marslı'daki kadar bilimsel değil ve hatta çok daha gizemli. Hazırsanız başlayalım...

■ Tuna Şentuna



1 Yıl 2183. Dünya yok olmanın eşliğinde. Dünya'yı kurtarmak için hazırlanan planın en önemli ayağıysa Gliese-6143-C adlı, daha önce insanoğlunun ayak basmadığı bir gezegene zorunlu iniş yapıyor. İnş de değil, direkt olarak çakılıyor...



2 Pembemsi tonların hakim olduğu gezegende ilk olarak parçalanmış gemimiz dikkatimizi çekiyor. Onun bir daha kullanılması pek muhtemel değil ama başka kurtulanlar olabilir mi diye hemen çevreyi kolağan ediyor ve hatta bir başka kaçış modülünün iniş yaptığını görüyoruz.



3
Ne var ki diğer modülden de arkadaşımız, Yuri sağ çıkamıyor. Devasa gezegenlerin dibimizde olduğu ve onların çekim kuvvetine nasıl kapılmadığımızı bilmeden başlıyoruz bu gezegeni taramaya...



4
Kahramanımız oyun boyunca herhangi bir silah kullanabilecek mi, bunu bilmiyoruz ama ona en fazla yardımcı olacak olan alet sol elinde taşıdığı bu cihaz. Hava durumu, kendi sağlığı, rüzgarın şiddeti gibi birçok konuda bilgi veren cihaz, hayatta kalma mücadelemizde önemli bir yere sahip olacak.



5
Birçok felakete karşılaşıcağımız oyunda doğal felaketlerin dışında, gezegendeki yaşam da bize zorluk çıkartacak. Bunlar bitkiler olacak başta lakin gezegende daha önce bir uygarlığın var olduğunu öğrenmemizle için rengi değişecek.



6
Daha ilk dakikadan, kendimizi korumak için bir yapının içinde bulacağız kendimizi. Bu gizemli yapıyı kimin inşa ettiğini bilmemize imkan yok ve tehlikeli olma olasılığı da yüksek. Yine de oyun boyunca bir dolu yapıyı girip etrafı kurcalamadan orayı terk etmeyeceğiz.



7
Spoiler gibi görsel yayımlanmış, biz de yer vermeden durmayalım. Evet, bunlar yumurtalar. Demek ki bitkiler dışında yürüyen veya uçan varlıklar da oyunda yer alıyor. Yumurtadan çıktıklarına göre de ya tavuklar, ya da dinozor!



8
Bir dolu mağarada fener ışığıyla ilerleyeceğiz bu hayatta kalma serüveni, bizi bir hikaye doğrultusunda da yönlendirecek, amaçsızca hayatta kalmaya çalışmayacağız. Nihai amacımız eve bir sinyal yollamakken, bunu yapıp yapamayacağımız da belki en büyük gizem...

Yapım Eleon Game Studios Dağıtım Eleon Game Studios Tür Hayatta kalma
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web empyriongame.com

Empyrion: Galactic Survival

Kübik uzay macerası

Survival oyunları çiğ gibi geliyor. DayZ'nin daha erken erişimin erken erişiminde milyonlarca adet satması, amatör oyun yapımcılarının altına hücum başlatmasına neden oldu ve yeni hayatta kalma oyunları kontrol edilemez bir hızla üzerimize doğru geliyorlar. Geçen ay, Subnautica'yı incelerken de anlatmaya çalışmıştım, bu furyanın içinden birkaç güzel oyun çıkacak, onlar da bizi uzun süre mutlu etmeye yeterli olacak. O güzel oyun potansiyeline sahip olan isimlerden biri de Empyrion...

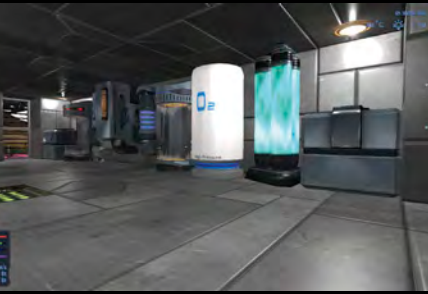
Empyrion'u tam olarak anlatmak gerekirse, Space Engineers ile H1Z1'in karışımı diyebiliriz. Oyun, düşen bir uzay gemisinden kaçıp, hasar gören kaçış mekiği ile bir gezegene inen eniştemizin gezegende kendine yeni bir üs kurması, hatta uzaya çıkıp diğer gezegenlere de yayılmasının öyküsü olarak ilerliyor.

Oyunun incelediğimiz sürümü henüz çok erken bir Alpha aşaması olduğu için grafiklerin kötü, animasyonların vasat, içeriğin eksik olduğunu da söylemeliyim ama itiraf etmek lazım, buna rağmen oyunu elimden bırakmakta zorlandım ki bu konuda yalnız da değilim, çok sayıda oyuncu aynı sorundan muzdarip.

Empyrion'in temeli, bulunduğunuz gezegende kaynakları toplayıp, kaçış mekiğinizde getirdiğiniz inşaat modülü ile yeni yeni bir şeyler üretip, daha sonra daha büyük şeyler üretip bir üs kur-

mak ve üsteki inşaat modülüyle daha da büyük şeyler üretmek ve sonunda uzaya çıkıp diğer gezegenlerdeki kaynakları toplamak üzerine kurulu. Ancak bu macera öyle barışçıl biçimde devam etmiyor. Ortamda çok sayıda "eski" güvenlik robotu bulunuyor ve bunlar sizi gördükleri yerde parçalamak için silahlarına mermiyi sürüyorlar. Dolayısıyla, hayatta kalmaya çalışırken güvenlik politikanızı da güçlü oluşturmanız gerekiyor. Oyun şu anda çok erken aşamada olduğu gibi, hepi topu 4 küçük gezegenden ve bir de asteroid bölgesinden oluşuyor. Ancak yapımcıların yorumuna göre, oyunun son halinde çok sayıda büyük gezegen olacak ve tüm evren "random" olaylarla dolu olacak. Yani, şu anda tüm gezegenlerde el ile yerleştirilmiş ilgi noktaları bulunuyor ancak oyunun son sürümünde düşmüş gemiler, terk edilmiş üsler, hazineler, kaynaklar, random yerleştirilecek. Böylece oyundaki keşif heyecanı daha da artacak ki şimdi bile büyük bir heyecanla kendini oynattıran, vasat grafikler ve animasyonlara rağmen çok başarılı bir atmosfer yaratmış olan Empyrion'u yakın gelecekte çok başarılı oyunlar arasında göreceğimize umarım. Tek endişem şu ki, bu "Erken Erişim" topuna giren oyunlar, yıllarca o toptan çıkamıyorlar, hepimizi üzüyorlar. Umarız, Empyrion ve tabii Subnautica, hızla tamamlanıp final sürümüyle piyasaya çıkarlar. ■ Cem Şancı

TEST
ETTİK!



^ Yapabileceğiniz saçmalıkların sınırı hayal gücünüzle kısıtlı...





Yapım Fusty Games, Midgar Studio Dağıtım Plug in Digital, The Sidekicks Tür Macera, Spor Platform PC Çıkış Tarihi 2016'nın ikinci çeyreği Web hover-rog.com

Hover: Revolt of Gamers

Durmak yok!

Üniversitede parkour sporuyla ilgilenen bir arkadaşım vardı. Henüz yeni başlamıştı ancak bazen ben de onunla beraber çalışırdım. Ciddi şekilde atletik, çevik ve güçlü olmayı gerektiren bir spor olduğunu kolaylıkla anladım. Fakat o dönemde daha çok savaş sanatlarıyla uğraştığım için parkour çalışmalarım daha başından son bulsa da, eminim ilerleyen yıllarda bir kez daha deneyeceğim bu sporu. Evet zor ancak bir o kadar da eğlenceli. Aslında parkour sporuyla tanışmam çok daha öncesine, Yamakasi isimli vasat bir filme dayanıyor. Film vasat olsa da parkour ile ilgili sahneleri oldukça sevmiştim. Daha sonra ise Mirror's Edge'de bir kez daha karşıma çıktı ve bu sporu PC başında bir aksiyonun içindeyken deneyim etme fırsatı buldum. Mirror's Edge tadını damağımızda bıraktı ve yakında Mirror's Edge: Catalyst'i oynayacağız. Her ne

kadar parkour mekaniklerinde aman aman bir değişim yaşanacağını düşünmesem de bu ikinci oyunda da eminim son derece eğlenceli olacaktır.

Mirror's Edge: Catalyst'i beklerken adını hiç duymadığım başka bir parkour oyunu karşımıza çıkıverdi. Bir Kickstarter projesi olarak geliştirilen Hoover: Revolt of Gamers şu anda Steam'de erken erişim sürecinde ve ben de erken erişim versiyonunu denedim. Hover: Revolt of Gamers için Kickstarter projesinde 38 bin dolarlık destek isteyen yapımcı firma, beklediğinden çok daha fazlasını, neredeyse 116 bin dolar toplamayı başardı. Bunun yanında bir de Steam'den yeşil ışık yakılan oyun Nisan ayında erken erişime başladı ve şu anda 3.0 alfa versiyonunda.

Hover: Revolt of Gamers erken erişim itibarıyla iki farklı oyun modunu içerisinde barındırıyor. Bu modlar online oyun modu ve offline oyun modu olarak göze çarpıyor. Hangi moda girerseniz girin öncelikle bir tutorial bölümü oynamanız gerekiyor ki kontrolleri öğrenmeniz açısından son derece gerekli olduğu açık. Her iki oyun modunda da şu an

aynı harita yer alıyor ve devasa binaların arasında koşturup duruyoruz. Oyundaki büyük sıkıntılardan biri her iki oyun modunda da birbirinden farklı etkinlikler sunmaması. Offline modda harita üzerinde yer alan noktalara ulaşarak pek çok görevi tamamlamaya çalışıyoruz. Online mod da aynı sistemi sunuyor ancak bu defa diğer oyuncular da oyuna dahil olabiliyor. Tek fark bu. Ancak ne yazık ki oyunun erken erişim versiyonunda oldukça sınırlı sayıda oyuncu var ve belli saatlerde bu oyuncuları bulmak bile imkansız hale geliyor. Oyun fütüristik bir mekanda geçiyor ve parkour detayları olarak oldukça fantastik hareketler yaptığımızı söyleyebilirim. Yani gerçekçi bir parkour deneyiminin ötesinde bir fizik motoru var. Hatta bir hata yaptınız ve yüksek bir noktadan düştünüz diyelim. Zaten nereden düşerseniz düşün ölmüyorsunuz bu ayrı bir detay; ancak düştüğünüz yere geri dönmek için gerekli tuşa basarak kendiniz için adeta zamanı geri alabiliyor ve düştüğünüz noktaya ulaşabiliyorsunuz. Hover: Revolt of Gamers erken erişimde olduğu için çok da fazla yermek istemiyorum. Tam sürümde yapımcılar çok daha fazla bölgenin ve karakterin olacağını açıkladı. Potansiyeli olan ancak şu haliyle oldukça sığ bir oyun olduğu bir gerçek. ■ Enes Özdemir



TEST
ETTİK!Farklı
Opsiyonlar

Dispatcher'a başlarken oyunun zorluk seviyesini gözle görülür şekilde değiştirebiliyoruz. Mesela, fenerimizin sonsuz enerjisi olsun diyerek oyundaki en önemli engellerden birisini ortadan kaldırabiliyoruz. Ayrıca karşımıza çıkacak düşman sayısını da ayarlamamız işten bile değil. Hiç düşman birimi olmasın diye bir seçenek bile var!

Yapım **CivilSavages** Dağıtım **CivilSavages** Tür **Aksiyon, Macera, Korku**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil** Web **civilsavages.com**

Dispatcher

Karanlıktan korkmanın ecele faydası yok!

Survival Game nedir, artık hepimiz biliyoruz. Hani bir şekilde hayatta kalmaya çalıştığımız oyunlar var ya? Hah, işte onlar. Fakat bu tür kendi altında farklı yapılar sunuyor. Birçok hayatta kalma oyununda genelde ucu açık arazilerde yolumuzu bulmaya çalışıyor, gelene gidene ateş ediyoruz. Dispatcher'deyse durum ziyadesiyle farklı. İlk olarak ucu açık bir yerde değiliz ve etrafa ateş etmek gibi bir lüksümüz yok. Fakat tazi gibi koşmak neden her şeye çare olmasın ki?

Tavşan kaç, tazi tut...

Böyle bir söylem vardı, bilmem kaçınız bilir ya da hatırlar. Dispatcher'deki durum tam da böyle işte azizim. Bir takım tatsız olayların yaşandığı uzay gemisinde açıyoruz gözlerimizi. Etrafta ışık olduğunu söylemek pek mümkün değil. Fakat elimizdeki fener yardımı ile karanlıkları aydınlatabiliyoruz. Oh! O da ne? Fenerin pili bitti! O zaman etrafı iyice kolaçan edeyim de belki bulurum bir şeyler... Hah, işte pil! Demek ki feneri sürekli açık tutmamak gerek. Bir de şurada ilaç var, onu da alayım, sonra başımıza bir iş gelir tövbe estağfurullah...

Şu yazdıklarım oyunu açtığım andaki ilk 30 saniyenin özeti ve bu özet, oyunu deneyim ettiğim süreç boyunca aklımın bir ucunda yankılanmaya devam etti. Dispatcher'da içine sıkışıp kaldığımız dev bir uzay gemisinden dışarı çıkmaya çalışıyoruz ama bu işlem hiç de öyle kolay değil. Bir kere haritanın her yanında düşman birimleri bulunuyor. Kendilerine kabaca "yaratık" diyebileceğimiz şekilsiz silüetler, bizi gördükleri anda peşimize düşüyor ve bir defa vurmaya başladıkları zaman da sümüğümüz akıncaya kadar durmuyorlar. Nitekim bir seferinde o kadar hızlı kaçtım ki beni takip eden canavar ortadan kayboldu! Bu belki oyunun erken erişimde

olmasından kaynaklı olabilir ama ben yine de durumu Yusuf Yusuf kaçışının bir başarısı olarak görüyorum. (Yani nasıl korktuysam, başladığım yere ışınlandım!)

Etraftaki yaratıklardan kaçmanın en ideal yolu, çömelerek sığdığımız geçişler, burası net. Ha bir de atmosfer! Uzun süredir Unreal Engine 4 grafik motorunu böylesine bir ortam için kullanan görmemiştim. Tamam, motorun yüzde yüz hakkını verebilmiş bir oyun değil ama ışıklandırmalar o kadar iyi ki insan durup dururken korkuyor arkadaş! Aynı zamanda gemi içindeki tasarım da bir harika. Hem bolca eşya var, hem de insanın gözü herhangi bir obje ararken gerçekten yoruluyor. Tüm bunları her an çıkabilecek bir yaratık potansiyeli çerçevesinde yapmaya çalışırsanız psikopatça bir keyif.

Dispatcher aynı zamanda RPG temasını da beraberinde taşıyor. Oyuna girmeden önce Scientist, Pilot, Signalman, Engineer, 500p'ye açılan bir sınıf ve henüz aktif hale getirilmeyen diğer bir sınıf beğenimize sunuluyor. Her sınıfın Energy, Speed, Stamina, Immunity ve Quiet şeklinde sıralanan özelliklere artı ve eksi bonusu bulunuyor. Ayrıca Achololic, Veteran, Gamer ve Wild Child gibi seçilmeyi bekleyen 12 farklı biyografi söz konusu ki bunlar da ana özelliklerimize artı ve eksi puan ekliyor.

Oyun henüz fazlasıyla erken erişim aşamasında. Misal, multiplayer daha açık değil ve firmanın yaptığı açıklamalara göre grafik optimizasyonları üzerinde hummalı bir çalışma söz konusu. Tüm bunların haricinde oyuna eklenecek birçok yeni yaratık da yapımı ekibin üzerinde durduğu bir diğer konu. Dispatcher kesinlikle beklenmeyi hak eden, özel oyunlardan birisi ama kim korkmadan bu oyunu ne kadar oynar, işte orasını kestirmek zor. ■ **Ertuğrul Süngü**

Yapım Gamious Dağıtım Gamious Tür Strateji
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil Web gamious.com

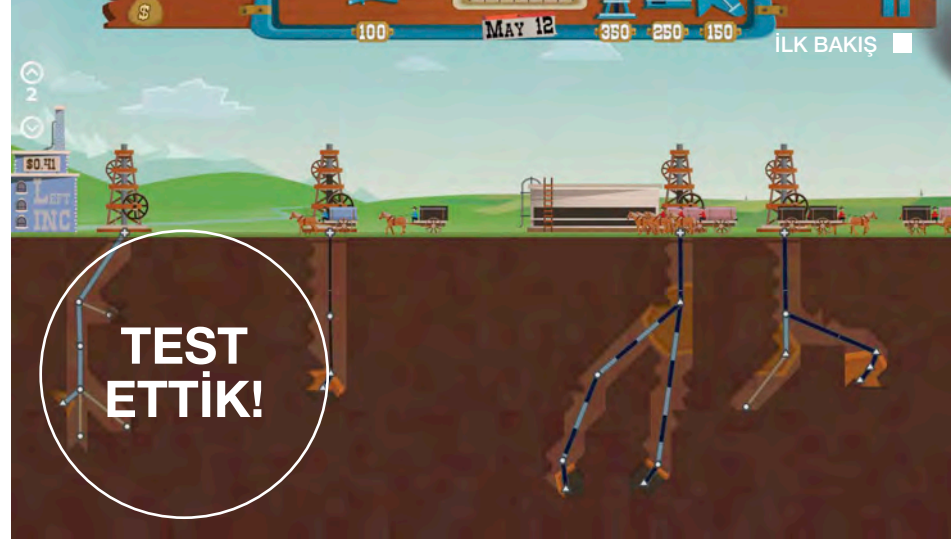
Turmoil

Maden kazmak ne kadar zor olabilir?

Yeni yeni kurulmaya çalışılan Amerika Birleşik Devletlerinde, 1848 ile 1855 dönemi arasında geçen süre, "California Gold Rush" olarak bilinir. Bu dönemde bölgeden altın çıktığını öğrenen hemen herkes, California bölgesine saldırmış, yeni bir hayat kurmaya çalışmıştır. Nitekim yıl 1899'a geldiğinde, artık yeni bir para kaynağı kendisini göstermiştir: Petrol! Zorla bulun ve bulunduğu sahabe binlerce dolar kazandıran (O dönem binler, günümüzün milyonuna tekabül ediyordu.) petrol, dönemin en önemli geçim kaynaklarından birisiydi.

Kaza kaza nereye kadar...

Turmoil de tam bu zaman diliminde, 1899 yılında geçiyor. Şimdilik sadece erken erişimde olan yapımda iki boyutlu bir dünyayı ziyaret ediyoruz. Oyun ana hatlarını iki kısımda inceleyebiliriz. Birisi kasaba, diğeri de kazı alanları. Kasabanın en büyük işlevi, oyun içinde bulunan türlü türlü upgrade'i yapmamıza imkân sunması. Factory, Stable, Saloon, Workshop gibi noktalardan farklı upgrade'leri elde edebiliriz. Fakat kasabanın en önemli noktası, petrol araştırmasını yapacağımız araziye satın alacağımız Town Hall'u bünyesinde barındırması. Turmoil'de toplam dört farklı karakter bulunuyor ve biz bu karakterlerden birisini seçmek suretiyle oyuna giriyoruz. Yine de bu işlem o kadar kolay değil zira diğer oyuncular da bizimle ya da bir diğeriyle aynı parseli istiyor olabilir. Bu noktada da işin içine açık arttırma giriyor. Belirli bir bölge için binlerce dolar harcama yapmak gerekebilir. Malum, konu petrol olunca her şey para! O yüzden sahada çok para kazanıp daha düzgün bölgeler satın almamız gerekiyor. Ha, paranız mı bitti? Merak etmeyin, bankadan her zaman



borç alma şansız olacaksınız. Bu da oyunun bir diğer güzel ve bence enteresan yanı. Her göreve çıkışın 2.000 dolar olduğu bir oyunda, inanın banka her daim işinize yarayacak...

Peki, iş kazı kısmına geldiği zaman ne yapıyoruz? Öncelikle haritaya "Dowser Stick" sahibi bir karakter atıyoruz. Kendisi belirli bir süre araştırma yaptıktan sonra ısıkl çalmak suretiyle nerenin altında petrol olduğunu net bir şekilde gösteriyor. Bölgeye bir adet "Dig" kurup, altına boruyu döşemeye başlıyoruz. Zamanla yukarıya petrol çıkmaya başlıyor. Taşıma işlemi içinse at arabası kullanıyoruz. Oyunda toplam 15 adet at arabası bulunuyor ve bize en uygun parayı veren firmalardan birisine satış yapmamıza imkân sunuyorlar. Haritanın her iki ucunda birer adet firma bulunuyor ve petrol alış fiyatları sürekli değişiyor. Eh, biz de olabildiğince en yüksek parayı verene petrol satmaya çalışıyoruz. Yani dikkatimizin hiçbir şekilde dağılması gerekiyor.

Kazı yaptığımız noktalarda çıkan petroleri upgrade'ler ile çok daha hızlı şekilde çıkartabiliyoruz. Daha geniş borular ve hatta bir yerine iki boru hattı, işimizi bayağı kolaylaştırıyor. Fakat çıkan petrolü zamanında alamazsak kuyu taşmaya başlıyor ve paracıklarımız boşa gidiyor. Oyundaki hemen her türlü sinir bozucu olay için bir adet upgrade olması çok sevindirici. Anlayacağımız, neye öncelik vereceğinizi iyi hesaplamamız gerekiyor, gerisi kolay... Dediğim gibi, Turmoil henüz erken erişimde ama uzun zamandır oynadığım en eğlenceli indie yapımlardan olduğunu da belirtmek isterim.

■ Ertuğrul Süngü

Paracıklar

Saloon kısmında yapacağımız upgrade'ler ziyadesiyle para kazanmamıza yol açıyor zira burada petrol satın alan firma sahabe binlerce dolar para ödeyip, yıllık vergilerin büyü oranını cebimize indirebiliyoruz. Ayrıca yine parayı basıp herhangi bir firma ile en yüksek taban fiyatında anlaşabiliyoruz.



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - Cem Şancı



Türkiye’de niçin bilim kurgu romanı yazamazsınız?

Mobil teknolojiler sağolsun, Türk okuru da dünya ile birlikte Wattpad isimli mucizeyi keşfetti. Siz de okuyor musunuz, takip ediyor musunuz bilemiyorum ama Wattpad üzerinde 13-14-15-19 yaşında genç yazarların kitapları, 10-20-50 milyon sayfa okunma sayılarına ulaşıyor. Yani, bir romanın ortalama 150 sayfa olduğunu düşünsek, 15 milyon sayfa okunan bir kitabı yaklaşık olarak (15 milyon / 150) 100 bin kişinin okuduğunu anlıyoruz ki, bu güzel bir rakam. Kitabı 100 bin kişi tarafından okunmuş bir yazar, Türkiye’nin önde gelen, çok okunan yazarları arasına girer.

Ancak şu var ki, okunan kitapların derinine indikçe bunların daha çok “genç ve güzel kız, babası zengin olduğu için cebinde milyon dolarları olan ve tabii ki okulun da en yakışıklısı olan asil oğlanın dokunuşlarıyla karşılaştığında aklını kaybe-

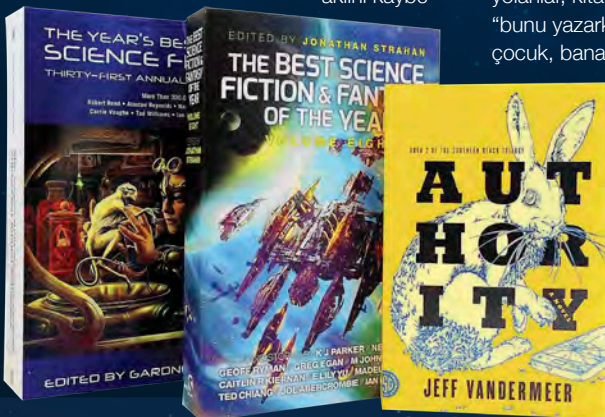
decek gibi oldu, gözleri karardı, karnında sanki kelebekler uçuşuyordu, sonra çocuğun sıcak dudaklarını dudaklarının üzerinde hissetti, ne yapacağını bilemiyordu, dizleri sanki kilitlenmiş, vücudunun ağırlığını daha fazla taşıyamayacak gibiydi...” benzeri satırlarla dolu, prens arayan prenses sendromlu küçük kız romanları olduğunu görüyoruz. Çok da acıdır ki, biz burada bu romanlarla alay ediyor olsak da, Wattpad bize gösterdi ki, bizim alay ettiğimiz bu kitapları okuyan yüzbinlerce genç kız var ve romanların altına yazdıkları yine milyonlarca yorumu okuduğumuzda da anlıyoruz ki, bu hanım kıziceğiz-yavrücekcocukcularımız bu satırları okudukça kendilerinden geçiyorlar, okudukça Nirvana’ya ulaşıyorlar, okudukça daha fazlasını istiyorlar. Aralarında, bu kitapları okurken ağlayanlar, çığlık atanlar, üstünü başını yırtıp saçını başını yolarlar, kitaptaki karakterlere aşık olup yazarın “bunu yazarken kimden esinlendin, kim bu çocuk, bana Twitter adresini at, beni onunla

tanıştır,” diye kriz geçirenler var. Elbette yayıncılar da bu ilgiye duyarsız kalamıyorlar ve milyonlarca kez okunan bu kitapları basmak için sıraya giriyorlar. Bu genç kız fantezileri Wattpad üzerinde milyonlarca kez okunan 13-15 yaşındaki genç yazar adayları hanım kızlarımızın yayıncılardan 50-100 bin liralık boyutunda “transfer”

parası aldıklarını ayrıca kitapların satışından da yine 100-200-300 bin liralık seviyesinde telifler kazandıklarını duyuyoruz. Allah kazançlarını artırsın, ceplerinde gözümüz yok ancak üzül-düğüm bir nokta var ki, aynı Wattpad üzerinde bilim kurgu romanları yazmaya çalıştıklarına şahit olduğum genç yazar adaylarının boyunlarının bükük kalması. Bilim kurgu türündeki kitap denemelerine şöyle bir bakıyorum, aslında umut da vadeden güzel öyküler olmasına rağmen, kitabı okuyan yok. Sayfa okunma sayıları birkaç bini zor geçiyor. Yani, 100 sayfalık romanı, 10 kişi ancak baştan sona okumuş....

Acıklı bir durum. Ve aynı zamanda, Türkiye’de neden bilim kurgu romanı yazılmadığının ve yazılamayacağını da açıklamasını yapan bir durum. Çünkü, okuyanı yok.

Evet, farkındayım, Level okurları bilim kurguyu seviyor. Fallout gibi bir oyun serisini merakla takip ediyor, Mass Effect serisinin öyküsünü heyecanla izliyor, seriye dördüncü oyunun ekleneceğini duyunca sevinç içinde kalıyor veya diğer güzel bilim kurgu oyunlarını da oynamak için can atıyor... Bunları görüyorum, o yüzden her ay Level’da bilim kurgu temalı bir köşe yazısı hazırlıyorum. Ama işte acımasız gerçek de şu ki, her ay Level’ı okuyan birkaç on bin genç arkadaşımın dışında, Türkiye’de bilim kurguya değer verilmemesine her fırsatta şahit oluyoruz. Elbette, dünya bilim kurgu romanları olmadan da dönmeye devam eder. Türkiye’de bilim kurgunun olmaması, toplumun çökmesi,





hayatının rezil olması anlamına gelmeyecek. Ama şu da bir gerçek ki, bilim kurgu romanları bir toplumun, bir halkın vizyonunu güçlendiren, hayal gücünü geliştiren ve daha sağlıklı yeni jenerasyonların gelişmesine, daha güçlü bir geleceğin kurulmasına yardımcı olan önemli bir janradır. Bilim kurgunun eksikliğini bugün hissetmiyoruz olan kalabalıkların 20 sene sonra, 30 sene sonra, çok gelişmiş, ilerlemiş bir ünyada kendini yabancı, geri kalmış ve zayıf hissedeceğini unutmamak gerekiyor ki, misal ben o hissi yaşayan insanlardan biriyim ve dedelerimizin, 100 sene önce, 50 sene önce edebiyatta, sinemada, tiyatrodaki bilim kurguya yer vermemek toplumu mahkum ettikleri şüpheyle cezalarını çektiğimizi görebiliyoruz. Bilimkurgu, sadece gelecekte var olacak hayali savaşlarda, lazer silahlarıyla ciu ciu sesleri arasında çatışmak anlamına gelmiyor. Bilimkurgu, bugünkü zamandan aklımızı çekip, geleceğe götürerek oradan bugüne bakmamızı sağlayan çok önemli bir "bugün eleştirisi" olarak kullanılabilir, ki bu sayede bugünkü yanlışlarımızı da çok kolayca görebiliriz. Türkiye'de edebiyatın 100 yıl boyunca günlük siyaseti eleştirmek üzerine kullanıldığını biliyoruz. Romancılarımızın, yazarlarımızın, siyaseten söylemelerinin sakıncalı olduğu düşüncelerini roman karakterleri üzerinden dile getirdiklerini ve edebiyatı bir siyaset enstrümanı olarak kullandıklarını düşünenecek olursak, aslında kendilerine yardımcı olacak en önemli silah da bilim kurguymuş ama bunu kullanmayı akıllarına bile getirememişler. Örneğin, gelecekte yaşayan karakterlerin, geçmişe dair yorumları ve eleştirileri üzerinde, 50 yıl önceki asmalı, kesmeli, darbeli siyasi atmosferde çok

güzel muhalif romanlar ortaya çıkabilirmiş ama dönemin yazarları edebiyatçıları, muhtemelen, "Bilimkurgu da ne lan? Biz burada ülkeyi kurtarıyoruz!" bakış açısıyla bilim kurguyu harcamışlar, edebiyattan dışlamışlar. Sonuç: Bugünkü Türkiye! Sadece zengin ve yakışıklı prens bulan prenses sendromlu küçük kızlar için yazılan öykülerin satıldığı bir edebiyat, sanat, sinema ve TV dünyası...

Yaz dönemi için TV'lerde yayına giren yeni TV dizilerine bir bakın: Hepsi, yakışıklı bir oğlanla aşk yaşayarak rüyasını gerçeğe dönüştüren masum kızın öyküsünü anlatıyor. Ama aynı dönemde, yani 2015 yazı için yabancı TV'lerde yayına giren dizilere bir bakıyorum, en az beş tane yeni bilim kurgu dizisi sayıyorum. Bugün, okuluna devam eden, tek derdi üniversiteye girmek veya üniversiteden mezun olmak olan masum gençler olarak sizi bekleyen büyük tehlikenin farkında değilsiniz ama içinde yaşadığınız toplum siz büyüdükçe sizi bu "prens sendromlu kız ekonomisi"nin içine çekecek ve hayatınız, işiniz, kariyeriniz, kazandığınız para, aldığınız ev, kullanacağınız otomobil, evleneceğiniz kız, büyüteceğiniz çocuk, çocuğunuza satın alacağınız oyuncaklar, evinize alacağınız ve içinde yaşayacağınız eşyalar, gideceğiniz tatiller, yiyeceğiniz yemekler, kısacası tüm hayatınız, bu "kız ekonomisi" tarafından size dikte edilecek ve aslında sevdiğiniz, ilgi duyduğunuz değerlerden çok uzakta, çok yabancı bir yaşamı sürdürmeye zorlandığınızı



fark edeceksiniz. İşte o gün, Cem abinizin bu sözünü hatırlayın; bugün bilim kurguyu topluma anlatamadığımız için, gelecekte hepimiz o acı ve yalan hayata mecbur kalacağız, ki bunu geçmişte yapamayan dedelerimiz ve babalarımız yüzünden, bugün benim jenerasyonumun bir kısmı bu acıyı zaten yaşıyor. Bakalım, sizin jenerasyon bu tuzağa düşmekten kurtulabilecek mi? Cevabı da merak ediyorsanız, ara sıra kitapçılara girip Türkçe bilim kurgu kitaplarına bir göz atın. Kitaplar yavaş yavaş ön raflara geliyorsa, geleceğiniz kurtuluyor demektir, yok kitaplar hala arka raflarda saklanıyorsa ve okurla buluşmuyorsa, sizin de gençliğiniz ve yetişkinliğiniz harcanıp gidecek demektir, geçmiş olsun.

Not: Bu "prens sendromlu kız ekonomisi" hakkında daha fazla okuma yapmak isteyenler için yazıya bir QR-kod ekliyorum. İngilizceniz varsa, konu hakkında o linkten yürüyüp gidebilirsiniz. ■



FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



HEDİYE

HIZLA YAĞ YAKTIRAN

50 EGZERSİZ KARTI



FIT MEN

FİTNESS KARTLARI

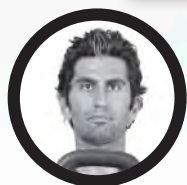
FİT MEN DANIŞMANLARI



MUSTAFA
SAVAŞAN



BARIŞ
ÇUNGUROĞLU



ERCAN
ÇİMENAY



SERKAN
YİMSEL



MURAT
MAOSAI



OKTAY
SAGNAK

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

MAFIA III

LANET OLASI İTALYAN MAFYASI!

Louis Jordan and His Tympany Five, Caldonia Boogie parçasıyla dinleyicilere hoş bir arka plan müziği sunarken, Vito yavaşça gece kulübünün kapısını araladı. Kimse onun kim olduğuyla ilgilenmiyor gibiydi. Bara doğru yavaşça ilerledi, “her zamankinden” dedi barmene. Barmenler bu duruma alıştı; aslında Vito’nun kim olduğundan haberdar bile değildi ama birkaç buz ve en iyi viskisi bu tiplerin favorisiydi. Vito içkisinden yudumlarken çevresinde olan bitenleri de takip etmekten geri kalmıyordu. Perez Prado’nun The Peanut Vendor’ı çalmaya başladığında hedefindeki masada bir takım hareketlenmeler gördü. Masadaki kadınlar mafyanın ileri gelen isimlerini dansa kaldırmak için çabılıyor ama pek başarılı olamadıkları da gözlerden kaçmıyordu. The Peanut Vendor, 1930’da kaydedilmiş bir parça olmasına rağmen ününü 40’larda da sürdürmüştü ve dönemin “dans parçası” olarak adlandırılmıştı. Vito bu ufak karmaşayı bir fırsat olarak görerek masaya doğru yaklaştı ama hedefindeki masa yerine, bir başka masada küçük bir arbede çıkmasını sağladı; masaya içki servisi yapan ve elindeki tepside en az sekiz tane içki olan gar-

sonun dengesini küçük bir hamleyle bozdu ve içkiler, masadaki yerlerini en olmaması gereken biçimde aldı. Bağırışmalar, serzenişler hedefteki masanın ilgisini çekerken müzik de yükselmekteydi. Vito yönünü değiştirdi ve masadakilerin kör noktasından onlara yaklaştı, sadece birkaç tane, hedefinden şaşmayan kurşunla görevini tamamladı. Silah sesleriyle birlikte tam bir kaos dönen bar, artık müdavimleri için bir eğlence yeri değil, içerisinden derhal çıkılması gereken bir kapan halini almıştı. Vito kaçışan kalabalığın içindeki görünmez yerini alırken “mafya”, çok önemi bir yara almıştı. Vito bir kez daha başarılıydı, The Peanut Vendor bir kez daha favorisi olmuştu...

İrkçilik, para, alkol

Vito’nun hikayesi bitti sanıyordunuz değil mi? Mafia II ile birlikte Vito’yu da tarihin tozlu yapraklarını gömdüğümüz düşünülürdü ama size en favori bilgiyi en başta açıklayayım: Vito, Mafia III’te de kendine bir yer bulmuş. Detaylar, az sonra...

Yapım aşamasında olduğunu daha önceden öğrendiğimiz Mafia III Gamescom’la birlikte

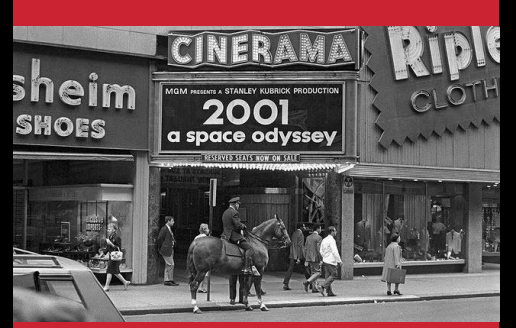


^ Takip sahneleri çok heyecanlı geçeceğe benziyor.

tam anlamıyla su yüzüne çıktı ve yapımcı ekibin oyunla bayağı bir süredir uğraşmakta olduğunu öğrendik. Sadece basit bir giriş fragmanından öte, oynanişa dair de bolca görüntüyle karşımıza çıkan 2K Games, bizi Mafia III'ün birçok önemli detayıyla buluşturdu, herkes salonu keyifle terk etti.

Yepyeni bir şehir, yepyeni bir karakter, farklı bir dönem, farklı araçlar, farklı insanlar, ve değişik bir hikaye... Mafia III bir tekrar değil, yeniliğin üçüncü adı.

Hemen yeni kahramanımızla tanıştırayım sizi. Lincoln Clay adı ve kendisi bir siyah. Evet, mafya denilince aklınıza eminim ki yine bir İtalyan göçmen geldi ama 2K Games olaya bu defa farklı bir biçimde yaklaşmayı seçmiş. Lincoln Clay siyahi olmasından öte bir Vietnam gazisi. Vietnam savaşında uzunca bir süre savaştıktan sonra memleketine dönüyor ve onu hiç de hoş olmayan bir manzara karşılıyor. Sevdikleri mafya tarafından öldürülmüş ve savaşın acısının üstüne, böylesine bir yıkım Clay'in aradığı türden bir tecrübe değil. Önce-



1968'de Amerika'da neler oldu?

1. New York'ta Madison Square Garden açıldı.
2. Amerikan askerleri onlarca Vietnam'lı sivil My Lai katliamında öldürdü. Amerika'ya güven azaldı.
3. Amerikan başkanı Lyndon B. Johnson yeniden seçilmek için aday olmayacağını açıkladı.
4. 2001: A Space Odyssey Washington D.C.'de ilk defa gösterimini yaptı.
5. Martin Luther King, Jr. Memphis'te bir motelde vurularak öldürüldü, birçok büyük Amerikan şehrinde isyanlar baş gösterdi.
6. Hair müzikali resmi olarak Broadway'deki yerini aldı.
7. Nükleer güçle hareket eden Amerikan denizaltısı Scorpion, 99 mürettebatıyla birlikte battı.
8. Amerikan başkanı adayı Robert F. Kennedy Los Angeles'taki bir otelde vurularak öldürüldü.
9. Bonin Adaları 23 yıllık Amerikan istilasından sonra Japonya'ya geri verildi.
10. Yarı iletken firması Intel kuruldu.
11. İlk insanlı uzay programı Apollo 7 ateşlendi.
12. Zodiac Killer adlı seri katilin Betty Lou Jensen ve David Faraday'ı vurduğuna inanıldı.

ki oyunlardaki gibi çömez bir delikanlı olmadığı için de Clay daha seri bir biçimde olaya adapte oluyor ve ekibini kurduğu gibi maceranın ortasına dalyor.

Kahramanımızın ne gibi bir macera süreceği konusunda, senaryoya yönelik bir bilgi açıklanmamış olsa da Mafia III'ün "hikaye temelli" bir oyun olacağı vurgulanıyor. Yani bir Saints Row'daki gibi hikayeyi unutup yan görevlere dalmayacağız -ki oyun böyle olsaydı büyük ihtimalle yüzüne bakmazdık. Tabii hikaye konusu ön planda olacak diye de oyundaki özgürlük kısılmış değil. Aksine oyunun çizgisellikten uzakta yakından alakası olmayacak.

Amerikan rüyası

New York'un kopyası bir şehirde değiliz. Chicago veya Los Angeles da söz konusu değil. Las Vegas veya San Francisco mu? Yanılıyor-sunuz. Bu defa New Orleans'tayız. 60'larda içkinin, çarpık yaşamın ve ırkçılığın sonuna kadar hissedildiği bölgelerden biri... Mafia III'ün yapımcılarının New Orleans'ı seçme nedeni de



tam olarak bu nedenler olmuş. Çoğu oyun yapımcısının kaçamak oynadığı yerde 2K Games gerçeği, tüm çıplaklığıyla oyuncularla buluşturmayı hedefliyor. Bu demek değil ki tüm kötü alışkanlıkları, şehrin tüm kötü yönlerini birebir tecrübe edeceğiz. Yapımcılar sadece o dönemin atmosferini bozmamak adına bu tip detayların oyuna işleneceğini ve hikayede de yer edeceğini söylüyor.

1968'in New Orleans'ının genel görüntüsü de Mafia III'ün hikayesini anlatmak için biçilmiş kaftan adeta. Her ne kadar ham New Orleans iş görse de yapımcılar şehri biraz daha renkli hale getirmiş. Özellikle geceleri neonlarla ışıklandırılmış barlar, gece kulüpleri o dönemde pek görülmemiş olsa da Hollywood-vari bir yaklaşımın kimseye zarar vermeyeceğini düşünüyorlar, haklılar da.

60'ların sonunda bir siyahi olmak da kolay değil. Irkçılık hala kendini iyiden iyiye hissettiri-

yor ve yapımcılar birçok diyalogda bu konuyu da eleştiriyor, senaryoya ekliyor. Bundan kaçınmamaları günümüzde süren anlamsız ırkçılığa da iyi bir gönderme olmuş.

Üç silahşorlar

Bir açık dünya oyunu Mafia III. İstedığımız zaman, istediğimiz yere gidebiliyoruz. Bunu neden yapıyoruz? Bazen zevkine, bazen bir iş halletmek için, bazen manzara görmek için, bazen de bize verilen yan görevlerden birini yerine getirmek adına...

Oyun dünyasının ne kadar büyük olacağı henüz belli değil ama eğer çok da büyük çıkmazsa endişeye mahal yok ve hatta boşuna alan genişletmek için, boş mekanlar ekleneceğine dolu ama küçük bir bölgeye razıyız. Mafia ve Mafia II'de çevre modellemesi o kadar iyiydi ki şehrin boyutları hiçbir şekilde dikkatinizi çekmiyordu. Burada da benzer bir tutum benimsenirse hiçbir sorun olacağını düşünmüyorum.

New Orleans'ta yapacaklarımız arasında hikayeye bağlı görevlerin yanında, mafyanın gücünü azaltmak için çeşitli bölgeleri ele geçirmeyi ön gören görevler yer alıyor. Bunlardan bir tanesi de Gamescom'da sergilendi. Clay bir gece kulübünü mafyanın kontrolünden almak için bu kulübe gidiyor ve kulübü tüm düşmanlardan arındırdığı anda kontrolü ele alabiliyor. Bölgeye giriş yapabilmek için de birkaç seçeneği var. Ya ön kapıyı kullanarak direkt olarak dikkatleri üzerine çekecek, ya

^ Oyunda bol bol patlama var, şimdiden hazırlanın.

Yapay zeka konusunda kuşkusuz ki müthiş bir iş başaracak (!) olan bu düşmanların yakınına girmemek yine de iyi olacaktır; hele ki bir pompalı tüfeğe sahiplerse...

1968'de New Orleans'a uğradıysanız bileceksiniz ki ne alkol, ne uzay programları, ne de ırkçılık o döneme damgasını vurmuştu. Türkiye'den giden bu halılar önemliydi!

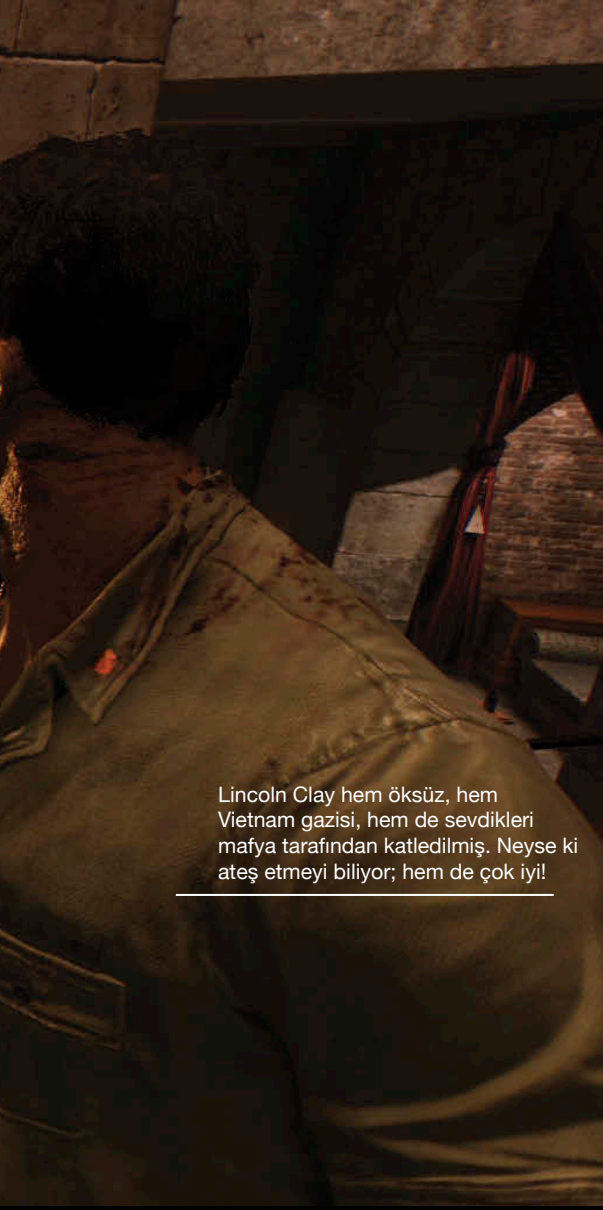
da yan kapıyı kullanacak. (Başka görevlerde daha da farklı yollar olacağı söyleniyor.) Demoda Clay yan kapıdan girmeyi seçiyor ve burada tek başına duran bir görevli görüyor. Ona yavaşça yaklaştıktan sonra da görevlinin kafasına birkaç bıçak darbesi uyguluyor (Bu konuya da değineceğiz.) ve içeri giriyor. Artık düşmanlarını gizlilikle ortadan kaldırabilmesi mümkün. Ön kapıdan girdiğindeyse büyük bir savaş başlıyor. Balkondan ateş edenler,

yapmak, yandan silahı uzatıp ateş etmek, hızlıca hedef almak seçenekleriniz arasına giriyor. Gece kulübündeki tüm düşmanları temizledikten sonra da kulüp sizin kontrolünüze geçiyor. Burayı korumak için de ekibinizin üç üyesinden bir tanesini görevlendiriyorsunuz. Evet, Clay bir ekiple birlikte hareket ediyor ve bunlardan bir tanesi de Mafia II'den tanıdığımız Vito'dan başkası değil. Vito'nun oyunda ne kadarlık bir rolü bulunacak, geçen yıllarda

“Clay bir t-shirtle dolaşan, GTA'dan fırlamış gibi duran bir genç olduğu için kurşunlara karşı fazla dayanıklı değil”

masaları devirip arkasına sığınanlar, kaçışan insanlar... Her ne kadar Clay bir savaş gazisi olsa da bu kadar düşmana karşı savaşırken çok dikkatli olması gerekiyor ve o da sürekli siper alarak taktiksel davranıyor. Oyunda siper alma mekanizması en az Gears of War'daki kadar önemli görünüyor. Clay bir t-shirtle dolaşan, GTA'dan fırlamış gibi duran bir genç olduğu için kurşunlara karşı fazla dayanıklı değil. Siper aldıktan sonra kör atış

ne yaptığını öğrenebilecek miyiz bilmiyoruz ama onu görmek gerçekten çok sevindirici oldu. Ekibimizden birini görevlendirmenin Assassin's Creed'le olan benzerliğini elbette göz ardı etmiyoruz lakin genelde arka planda bırakılan bir detayın oyuna entegre edilmiş olması, hiç de fena olmamış. İşin daha da güzeli ekibimizin elemanlarını güçlendirebilmemiz. Hangi alanda güçlendirirseniz o yönde daha işe yarar hale



Lincoln Clay hem öksüz, hem Vietnam gazisi, hem de sevdikleri mafya tarafından katledilmiş. Neyse ki ateş etmeyi biliyor; hem de çok iyi!

✓ Oyundaki atmosferi güçlendirmek adına New Orleans olduğundan biraz daha ışıklı hale getirilmiş.



gelen elemanlarımızın ne gibi özellikler kazanaçağını henüz bilmiyoruz fakat yapımcılar bu sistemi bir çeşit "yetenek ağacı" sistemi olarak düşünmemizi istiyor. Sanıyoruz ki Clay yerine kazandığımız tecrübe puanlarıyla ekibimizi geliştireceğiz. Değişik bir oyun mekaniği, bakalım ilerleyen sürelerde bu konu hakkında daha fazla bilgi sahibi olabilecek miyiz...

Sorgu-sual

Savaşttık, savaştan da başarıyla çıktık. Şimdi başka bir görevimiz var. Birisinden "laf almamız" lazım. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre bu sorgu mekanizması iki şekilde işleyecek. Hedeflediğimiz adamı yakaladıktan sonra aynı Batman'deki gibi onu pataklayarak sorgulamamız da mümkün, bir araca tıkip onu korkutarak da. Interrogation adındaki bu mekanik belirli hareketlerimiz sonucunda bir barın dolmasına ve bar dolduktan sonra da yanımızdaki arkadaşın ötmesine verilen ad. Gamescom'daki demoda Clay bir adamı aracına tikiyor ve yolda tehlikeli hareketler yaparak adamın korkmasını sağlıyordu. Ne kadar büyük bir tehlike atlatılırsa Interrogation barı

o kadar büyük ölçüde doluyor ve nihayetinde istediğimiz bilgiler de adamın ağzından dökülüyor. Ondan istediğimizi aldıktan sonra da iki seçeneğimiz oluyor; ya adamı öldürüyoruz, ya da canını bağışlıyoruz. Demoda öldürmeyi seçti oynayan kişi ve Clay adamın kafasına bir kurşun sıktıktan sonra onu arabadan yuvarladı. Vahşice...

Vahşet konusu açılmışken şu konu da dikkat çekiyor: Oyunun vahşet derecesi biraz yüksek. Gece kulübü sahnesine dönelim. Clay arka kapıdan giriyordu ve görevliyle karşılaşmıştı. Yapımcılar isteseler basit bir bıçak darbesi animasyonu da koyabilirdi ama burada Clay'in bıçağını art arda görevlinin kafasına sapladığını görüyoruz. Bir başka sahnede de bir adamın kafasını duvara çarparak kanlar içinde yığılmasını sağlıyordu. Yapımcılar bu konuda da zaten itirafta bulunuyor ve ölümlerin "mafya seviyesinde", vahşi ve acımasız

Previously on Mafia...



Mafia: The City of Lost Heaven

Yapım: Illusion Softworks **Dağıtım:** Take-Two Interactive
Platform: PC, PS2, Xbox **Çıkış tarihi:** 28 Ağustos 2002

Grand Theft Auto'nun iyiden iyiye kendini göstermeye başladığı zamanlarda piyasaya inen Mafia, o döneme kadar mafya konusunu pek de iyi bir şekilde işleyememiş olan oyunların arasında güneş gibi parladı. 1930'ların Amerika'sının ruhunu son derece iyi bir biçimde yansıtan oyun, müzikleri ve görselliğiyle de bu atmosferi tamamliyordu. Tommy adında bir karakteri kontrol ediyor ve Don Salieri'nin işlerini halletmeye çalışıyorduk. Genç bir adamın bir mafya üyesine dönüşümünü konu eden oyunda, mafyanın portre edilmiş şekli de başarılıydı, açık dünya konsepti de. Oyun PC'de büyük başarı gösterince daha sonra PS2 ve Xbox'a da uyarlandı ama şehrin içindeki geçişlerde yaşanan yüklenme süreleri ve bazı hatalar oyunun konsollarda pek de tutmamasına neden oldu.



Mafia II

Yapım: 2K Czech **Dağıtım:** 2K Games

Platform: PC, PS3, Xbox 360, OSX **Çıkış tarihi:** 23 Ağustos 2010

Birçok planlama ve yönetim hatası yüzünden sürekli geciken Mafia II, 2003'de açıklanmış olsa da ancak 2010'da piyasaya çıkabildi. Duke Nukem Forever gibi bir hezeyan yerineyse ortaya çıkan oyun gayet başarılıydı. Yepyeni bir kahraman, Vito Scaletta'nın macerasını konu eden oyun, birçok anlamda Mafia'ya benziyordu fakat sene bir on, yirmi yıl ileri gitmişti. Amerika'nın en otantik zamanlarını konu etmesiyle yine inanılmaz güzel bir soundtrack'e sahip olan Mafia II, her anlamda çok beğenilmiş ve çoğu oyun mecrasından yüksek puanlar almıştı. Oyun için üç tane DLC yayımlandı, bazı hassas kişiler ve kuruluşlar oyundaki İtalyan-Amerikalıların saldırgan tipler olarak gösterilmesinden rahatsız olduklarını belirtti. Aferin...

bir şekilde resmedileceğini söylüyor. Haydi bakalım ortaya ne gibi görüntüler çıkacak...

Kaçma zamanı

Bir başka ilginç oyun mekaniği de Gamescom'daki tanıtımda su yüzüne çıktı. Mesela GTA'da ne oluyordu; polisler peşimize düştükten sonra onlardan kurtulmak için bir süre gözden uzak kalmamız gerekmekteydi –ki polis seviyesi arttıkça bunu yapmak da zorlaşıyordu. Mafia III'te polis peşimize düştüğünde yapabileceğimiz birkaç şey var. Ya aynı GTA'daki gibi onlardan uzun bir süre kaçacağız, ya öleceğiz, ya da gözden uzaklaşınca arabadan inip bir telefon kulübesinin yolunu tutacağız. Mafya ve polis işbirliğine değinilen bu enstantanede Clay'in polisten kurtulmak için rüşvet verdiğini görebileceğiz. Para karşılığında işlerimizi rahatlatmak elbette başvuracağımız bir çözümler olacaktır...

1968 Chevrolet Camaro

Önceki Mafia oyunlarında detaya çok dikkat edilmiş ve oyunda bulunan tüm araçlar en ince ayrıntısına kadar modellenmişti. Burada da durum pek farklı değil gibi gözüküyor. Bir oyunun atmosferini sağlamlaştırmak için detaylar çok önemlidir, Mafia III'te de özellikle araçlarda bu detaylardan kaçınılmadığını şimdiden görebiliyoruz.

Oyunda kaç tane araç bulunacağını henüz bilmiyoruz. Gördüğümüz kadarıyla ise convertible adıyla tabir edilen üstü açık Amerikan arabalarından oyunda bolca bulunuyor. Bunların oyunda çok bulunmasının bir nedeni de araç kullanırken ateş edebilecek olmamız. Takip ediliğimizde veya bir hedefimiz olduğunda ve onu yoldan çıkartmamız gerektiğinde sürücüyü, rakip aracın tekerleklerini vurmak mümkün olacak. Tabii aynı şekilde düşmanımız da bunları yapabilecek fakat yapay zekası bakalım buna yetecek mi... (Yapay zeka konusunda hep endişem var!) Araçların yanında NPC adıyla bildiğimiz, oynanamayan ve rol icabı orada duran karakterlerde de yüksek bir detay söz konusu. Bunların çoğu yoldan geçerken size birkaç kelime söyleyecek, konuşma imkanımız





bulunanlar diyaloga girip o dönemde ilgili bazı bilgiler verebilecek, muhabbeti sürdürecektir. Onlardan sıkıldığımızda da silahımızı çıkartıp vurabileceğiz. Neden? Çünkü biz mafyayız! Açıkçası 1950'lerde geçen Mafia II'ye, sadece 1950'lerde geçtiği için bile hayran kalabilirdim zira o döneme karşı özel bir ilgim var. Oyunun 1968'e taşınmış olması Jazz ve Swing'in önderliğinin azalmasına yol açsa da yine de iyi bir tecrübe bizi bekliyor gibi gözüküyor. Oyunun fragmanından çıkarttığımız üç tane parça, Jimi Hendrix – All Along the Watchtower, The Animals – House of the Rising Sun ve Rolling Stones'dan Paint It Black, eğer oyun bir soundtrack'le birlikte özel paket olarak sunulursa bu pakete atlamamıza neden olacak gibi duruyor. 60'ların sonu, 70'lerin başı da müzik açısından bomba gibiydi ve sırf müzikler bile Mafia III'e bambaşka bir atmosfer sağlayacak gibi duruyor. Mafia III'le ilgili endişelerim de yok değil elbette. Öncelikle GTAV, Watch_Dogs, Assassin's Creed ve diğer açık dünya konseptine sahip oyunlar yüzünden artık "açık dünya" adını duyunca akla direkt olarak şunlar geliyor: Başiboş geziler, "şuraya git, şunu yap" tipi görevlerin çokluğu, birbirine benzeyen yollar, binalar ve amaçsızlık. 2K Games umuyorum ki bu alanın içini doldurabilir de yolları sadece görevden göreve koşmak için kullanmayız. Bir diğer dileğim de elbette görevlerdeki

orijinallik. Gerçekten artık bir yere gidip birileriyle silahlı düelloya girmekten ötesini görmemiz lazım zira her şey artık tek düze gelmeye başladı. Hikayede merak uyandıracak öğeler olsun, ne bileyim olayların arkasında gizli bir isim olsun, onu bulmaya çalışalım, klişeler olmasın... Mafia III'ün sadece bir dönem oyunu olmaktan ötesi olmasını diliyorum lakin çok umudum var da diyemem. Bu endişelerime rağmen Mafia III'ü beklenmesi gereken oyunlar arasına rahatlıkla alabilirim. Siz de eğer oynamadıysanız, Mafia III çıkana kadar önceki Mafia oyunlarını oynayın –özellikle de Mafia II'yi... ■ **Tuna Şentuna**

^ İşleri saklanmadan halletmek her zaman daha zor olmuştur.



50 STICKER 22 POSTER Hediye Defter

EYLÜL 2015 • FİYATI 6.50 • NO: 09

SEÇ BİRİNİ!



molped & heygirl

2015
Kapak
kızı
belli oldu

HEDİYE DEFTER
3 FARKLI KAPAK
SEÇ BİRİNİ



50
Sticker



22
Poster



Eylül sayısını kaçıрма

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DEĞİŞİ

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



Angry Birds 2

Kaşlarını çatmış bekliyorlar

Sayfa 47



Paradise Bay

Annenizi uzak tutmanız gereken
bir diğer e-bahçe oyunu...

Sayfa 47



Drift City Mobile

Oynadıktan sonra uzaklara doğru koşarak
uzaklaşmak isteyeceksiniz...

Sayfa 48



Colossus Command

Square Enix'in yeni strateji oyunu bekleneni
ne kadar verebilecek?

Sayfa 48



Tost ekmeği telefonunuza geliyor!

3 Eylül'de iOS için piyasada

Goat Simulator ile beraber geçen yılın en absürd oyunlarının başında gelen I Am Bread son yapılan değişikliğin ardından 3 Eylül'de AppStore'da yerini alacak. Tıpkı firmanın bir önceki oyunu Surgeon Simulator gibi her bir tuşla tost ekmeğimizin uzuvlarını (!) kontrol ettiğimiz ve 3 boyutlu bir platform oyunu demenin gayet mümkün olduğu I Am Bread, rahat çalışmak için iPhone 5 ve üzerine ihtiyaç duyacak. Fiyatı konusunda ise bu satırlar yazıldığı sırada bir açıklama yapılmış değildi. PC'de oynadıysanız yeniden almak için sebebiniz yok ancak ilk deneyiminiz telefonunuz olacaksa öneriyoruz. ■



Monster Strike rakip tanımıyor!

Günde 4.2 milyon dolar...

Biz hala Candy Crush ve Fallout Tactics ne kadar sağlam para kazanıyor diye düşünüp dururken, onların haftada kazandığını bir günde kazanan bir oyun mevcut. Japonya'da yerleşik Mixi firması tarafından tasarlanan bir Aksiyon-RPG oyunu olan Monster Strike'in 1 Nisan-30 Haziran tarihleri arasında tam 387 milyon dolar kazandığı açıklandı. Bu basitçe günde 4 milyon dolar demek ve bu rakam Fallout Shelter'in haftalık kazancının birazcık altında sadece. Oyun bazı diğer marketlerde de bulunmasına rağmen oyuncularının çok büyük bir kısmı da Japonlardan oluşuyor. Yapımcının yakın zamanda oyunu diğer marketlerde de popüler hale getirmek için bir tanıtım kampanyası başlatması da ihtimal dahilinde. ■



Fallout Shelter Android'de!

Bekleyiş sona erdi

Aylarca bekleyişten sonra sonunda Bethesda tarafından yapılan Fallout Shelter, Android platformlara da çıktı. Bugün çıkan oyun iOS platformlarda milyonlarca kez indirilmişti. Android platformlarda da milyonlarca kez indirilmesi beklenen oyun iOS platformlara üç ay önce çıkmıştı ve dünya çapında

en çok indirilen mobil oyunlardan biri olmuştu. Bethesda bile böyle büyük bir başarıyı beklemiyordu. Oyun içi satın alım özelliği olan Fallout Shelter oyunun yapımcı firmasına ilk iki haftada toplamda 5 milyon dolar gelir getirdi ve Android'in devreye girmesiyle birlikte yeni başarılar yolda. ■



Rollercoaster Tycoon 3 telefonunuza geliyor!

Şimdilik sadece iOS için

Bugünlerde Elite: Dangerous ile ortalığı karıştıran Frontier Developments'in uzun soluklu serisinin üçüncü oyunu cep telefonları ve tabletler için yolda. On sene önce PC'ye çıkan ve çok beğenilen oyunun yapımcısı Frontier Developments'tan müthiş bir hamle geldi. PC versiyonundan aynen mobil

cihazlara port edilecek olan oyun 4 pound karşılığında iOS ve iPad'e çıkacak ve hiç bir oyun içi satın alma sunmayacak. Aynen port edilme derken de ciddiyyiz üstelik, PC versiyonunda bulunan tüm coaster'lar, tüm araç gereçler ve 18 senaryonun tamamı mobil versiyonunda da kendisine yer bulacak. ■



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Angry Birds 2

Sinirli kuşları mı yoksa sinirli müşterileri mi tercih edersiniz?

Rovio'nun 2009 yılında piyasaya sürdüğü ve anında bütün dünyada adının duyulmasını sağladığı Angry Birds, ilk oyunundan tam 7 oyun sonra Angry Birds 2 adındaki yeni oyununu piyasaya sürdü. Angry Birds 2'yi incelemekte tabii ki bizlere düştü ve bu sefer sinirimizi domuzcuklardan değil, Rovio'nun kuşlarından çıkaracağız gibi duruyor. Angry Birds 2, Rovio'nun önceki oyunlarının belki de bu kadar popüler olmasını ve yüzlerce bölümü, oyunu ilk satın aldığımız andan itibaren oynamamızı sağlayan ödeme sistemini değiştirmiş, bendenizin ne kadar nefret ettiğini bildiğiniz "öde ya da bekle" sistemine çok sarsıcı bir geçiş yapmış bulunmakta. Açıklamak gerekirse, totalde 5 cana sahibiz ve bu canlarımızı bitti-

ğinde, ya bir tanesini doldurmak için 30 dakika beklemeliyiz, ya bir reklam izlemeliyiz -ki bu her seferinde sahip olduğumuz bir seçenek değil- ya da can satın almalıyız. Yani eskisi gibi takıldığımız bir bölümü kafamıza takıp saatlerce oynadığımız günlere veda edebiliriz. Bu sistem değişikliği, Angry Birds kadar oturmuş bir sisteme sahip bir oyunda kesinlikle alışması en zor değişiklik. Bu detayı geçtiğimizde ise bizi tabii ki oyundan beklediğimiz, eğlenceli ve güzel görsellerle birlikte alışık olduğumuz oynanış bekliyor, ya da beklemiyor... Eskisi gibi yılmamız gereken domuzcuk puzzle'ları sabit değil. Tam tersi, her baştan başlayışımızda bunlar

değişiyor ve bu üç yıldız alırkenki düşünüp taşındığımız, oyunun asıl taktiksel yönünü ortaya çıkaran anlarını tamamen yok ediyor ve oyun bir noktadan sonra kafamıza estiği şekilde kuşları attığımız ve sonuçlarını izleyerek gördüğümüz bir oyun haline geliyor. "Serinin çok büyük hayranıyım, ne yapsalar oynarım!" diyorsanız, önden buyurun ama hayal kırıklığına uğramaya da hazır olun. ■ Puan: 4



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Paradise Bay

Cennet Bahçesi?

Elinizde halihazırda güzel bir adacık var ve amacınız, bu adacığı daha da güzel bir hale getirmek. Bir timer'ı başlatırken adanın öbür tarafındaki iki başka timer bitiyor ve bu şekilde oyun sizi hem kendine bağlı tutuyor, hem de başında saatler geçirmenizi sağlıyor. Bu tarz bir oyunda aradığım şeylerden biri de bu zaten, bana anlamsızca saniye saydırmaması... Oyunun basamak basamak ilerleyişi de bu noktada kendi avantajına oluyor. Mesela balıkçılık yapmak için ağ yapmanız lazım, ağ yapmak için iplik lazım, iplik yapmak için de pamuk yetiştirmeniz lazım. Oyunun bu basit mentalitesi hem çok keyifli, hem de balıkçılık yaparken ağ, ağ yaparken iplik, iplik yaparken pamuk yapmaya devam edebilirsiniz. "Asla boş beklemiyorsunuz"dan kastım da tam olarak bu zaten. Eğlenceli grafikleri, renkli ada sakinleri, rahatlatıcı müzikleri ve sesleri de cabası. Eğer bu tür oyunları seviyorsanız, alın oynayın, biraz rahatlayın derim. ■ Puan: 7



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Fingers of Fury ★

Bruce Lee'den hallice

Oyunun geliştirici ekibi CounterSpy'nin ardındaki ekip olunca, beklentilerim de biraz yükselmedi değil. Oyunun renkleri, müzikleri ve genel konsepti, uzak doğu kültürünün çocukluğumuza kazınmış Jackie Chan kısmını bana fazlasıyla hatırlatırken, oynanışıyla basitliğin ne kadar eğlenceli olabileceğini bir kez daha gösterdi. Oyunda oval şekilli bir Dojo'nun tam ortasında duran Jackie Chan - Bruce Lee karışımı karakterimiz, her yönden akın akın gelen düşmanları dövmeye çalışıyor. Bunu yaparken de iki seçeneğimiz var. Bunlar ya tek bir hedefe vuran yumruğumuz ya da bir çok düşmana vuran dönen tekmemiz. Düşmanların geliş süreleri sıklaştıkça eğlence seviyesi artıyor. Her yönden gelen düşmanları pataklayıp yeni yüksek skorlar yapmak da fazlasıyla keyifli bir hal alıyor. Kahve içerken eğlenmek için ideal bir oyun, denemenizi tavsiye ederim. ■ Puan: 8



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. PAC-MAN 256
2. Happy Wheels
3. Score! Hero
4. Metrobüs: Traffic Race in İstanbul
5. Ball Jump

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Recontact: İstanbul
4. Plague Inc.
5. Horizon Chase: World Tour

En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Okey
4. Farmer Sim 2015
5. Bus Rush

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. League of Stickman
4. The Room
5. Farming Simulator 16

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

Drift City Mobile

Sinire karşı yarış

Drift City Mobile'ı yükledikten sonra ilk sıkıntım, oyunu oynamak oldu. Oyunun size oynanışla ilgili verdiği bütün tüyolar yanlış. Dolayısıyla oyunu oynamanın tek yolu, oynayamayarak başlayıp, bir şekilde çözmek, tabii böyle bir isteğiniz varsa... Benimki istekten ziyade sorumluluktan bu noktada. Oyunda bir hikaye de mevcut gibi ama hikayeden bir şey anlamamız mümkün değil. Bir ülkenin bir birimine bir amaç için yardımcı oluyoruz ya da onun gibi bir şey... Oyunun kendine has, uzun halini asla görmediğimiz kısaltmaları da eklenince, işin tadı gerçekten kaçıyor. Buglardan bahsetmişken, karşılaştığım

şeylerden birini anlatmadan edemeyeceğim: İlk iki yarışta kontrolleri çözemedim olmamın katkısıyla dördüncü ve beşinci oldum. Oyun beni aynı anda, sırasıyla önce dördüncü ve birinci, sonrasında beşinci ve birinci saydı. Tabii birinci olunca sesim çıkmadı ve devam ettim. Birkaç yarışta hakettiğim sonuçları aldıktan ve oyunun mekaniklerini biraz çözdükten sonra, bir yarışta ne yaparsam yapayım birinci sayılmadım. İnternette araştırınca ve insanların PVP oynarken aynı anda birinci, ikinci ve üçüncü geldikleri yarışlar olduğunu görünce, kendi canımı daha fazla sıkımayıp oyunu kapattım. Bence siz de aynısını yapın. ■ Puan: 2

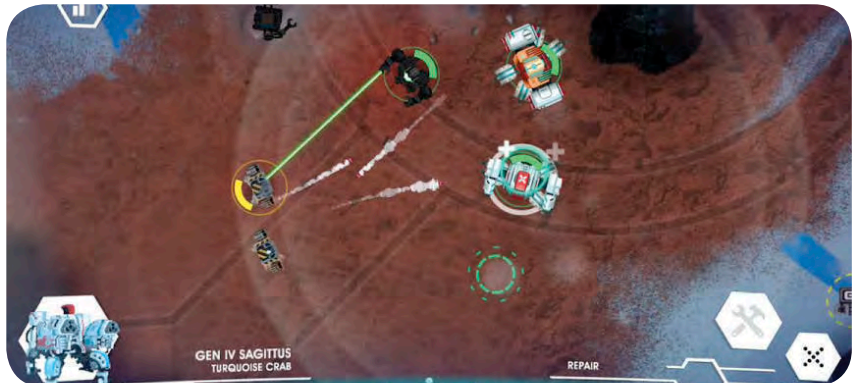
Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat **Ücretsiz**

Colossus Command

Hangi strateji oyunu?

Square Enix'in oyunlarını aramızda oynamayan kalmamıştır sanırım. Dolayısıyla Square Enix etiketi altında bir oyun karşıma çıktığında beklentilerim yüksek oluyor. Fakat bu sefer söz konusu durum bu olmadı. Gerçek zamanlı bir strateji oyunu oynarken, adeta eski satranç oyuncularının girdiği konsantrasyona girerek en zor seviyede kendimi test etmeyi seviyorum ama ne yazık ki Square Enix pek benimle

aynı kafada değilmiş. Oyunda ne taktik, ne strateji, ne de kontrol mevcut ki olması da zor. Oyunda yaptığımız şey, Colossi adındaki 3 çeşit ünitemizden birini seçmek ve bu üniteyi çıkartmamızı sağlayan tuşa basmak. Bu noktada hiçbir görsel olarak aşağı yukarı birbirinden ayırlamadığı gibi, hepsini toplayıp girdiğimiz savaşlarda da tek opsiyonumuz, rakibe tıklayıp olayları izlemek oluyor. ■ Puan: 3



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde



Köln'ün gölgede 40 derecelik sıcaklığında istediği oyunları görmek için Dresden'e kadar uzanan oyuncu kuyruklarına tanık olduk, heyecanı yerinde yaşayıp geri döndük. İşte Gamescom'un ve orada gördüklerimizin kısa hikayesi

Fallout 4

E3 fuarına bomba gibi düşen yapımlardan birisi de şüphesiz Fallout 4'tü. Uzun süredir hakkında yazılıp çizilen, başta hayranları olmak üzere, birçok oyuncu tarafından beklenen yapım hakkında artık çok fazla şey biliyoruz. Fakat GamesCom 2015'e hazırlıklı gelen yapımcı ekip, bizlere gerçekten bilmediğimiz birçok farklı noktayı açıkladı. Kapalı kapılar arkasında gerçekleştirilen basın konferansında, Todd Howard birçok yeni bilgi paylaştı. Şöyle ki artık oyundaki ana özelliklerimizi biliyoruz. Charisma, Endurance, Intelligence, Strength, Agility, Luck ve Perception olarak sıralanan özelliklerimizi ziyadesiyle tanıdık. Oyunun başında 28 adet özellik puanımız olacak ve bunları yedi özellik (S.P.E.C.I.A.L) arasında dağıtacağız. Howard'ın açıklamasına göre Vault'tan 10 Charisma ile çıkarsak, anında intimidation perk'ini de kazanmış olacağız ve bu perk sayesinde insanları kolaylıkla manipüle edebileceğiz. Fallout 4'te bizi bekleyen 70 farklı ana perk bulunuyor ve her birinin birçok farklı alt özelliği söz

konusu. Karakterimiz seviye atladıkça yön verebileceğimiz perk'lerimizle büyük fark yaratacağımız kesinleşmiş durumda. Akabindeyse Lexington isimli bir bölgede geçen ufak bir demo izlendi. Tamamen ghoul'lar tarafından basılmış olan bölge,

oyunu daha yakından tanımış olduk. Çok sevilen Laser Rifle ve Rocket Launcher'ın da oyunda yer alacağını öğrenmiş bulunmaktayız. Eh daha ne olsun! ■



StarWars: Battlefront

E3 fuarında en çok neyi beğendiniz diye sorsanız, hiç düşünmeden Star Wars: Battlefront 3 deriz. Yayınlanan oyun için videoyu izledikten sonra resmen dibimiz düştü. O özlenen Star Wars dünyası tüm detayları ile gözümüze sokuldu. Atmosferse daha önce gördüğümüz birçok oyundan daha iyiydi. Her türlü aracın kullanılacağını anlatan E3 videosu ardından, merakla beklenen yenilikler ve araç içi detaylar

Gamescom 2015'de kendisini gösterdi. Sadece multiplayer mod'da oynanabilecek yeni oyun modelinin adı Fighter Squadron. Yayınlanan yeni videoya ve de açıklanan yeni bilgilere baktığımızda, A-Wing, TIE Interceptor, the Millennium Falcon ve de Boba Fett'in vazgeçilmez gemisi Slave I gibi gemileri kullanabileceğiz. Hemen her türlü gemi farklı özelliklere sahip olacak. Misal, A-Wing'in attığı roketlerle X-Wing tarafından

atılan roketler arasında açık bir fark olacak. Ne tarzda görevler olacağı an itibarıyla belirsizliğini korusa da videodan yola çıkarak, "escort" yani koruma modeli görevlerle karşılaşmamız işten bile değil. Gamescom'da yayınlanan videonun en dikkat çekici yönü ise gemilerin kontrolü oldu. Ani manevralar, gemiyi zorlayıcı hareketler ve daha nice farklı hareketi yapmak mümkün gözüküyor. Tabii akla gelen en büyük sorun, Fighter Squadron modundaki kalitenin, normal oyun modlarındaki durumu. Yani uzay gemisi savaşları özel bir modda daha detaylı, genel geçer deathmatch gibi modlarda daha zayıf olursa, DICE'in biraz canı sıkılır gibi duruyor. ■





Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **MMO, RPG** Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **2016**

World of Warcraft: Legion

Hayatımızın bitmeyen, tükenmeyen çilesi World of Warcraft! Sevgiliinden daha çok trip atan, en yakın arkadaştan daha yakını-mızda olan ve bir bağımlılık gibi hayatımızdan çıkmayan o efsane oyun... Son eklentisi olan Warlords of Draenor ile oyun üzerinde büyük değişiklikler yapıldığını sanıyoruz hepimiz biliyorsunuz. Başta grafik kalitesinde dev farklılıklar yaratan oyun, getirdiği şehir mekaniği ile oyuncularına farklı bir oyun modeli sunmuştu. Oyuna eklenen yeni özellikler her ne kadar büyük bir heyecanla karşılanmış olsa da ne yazık ki geçen zaman içerisinde Draenor ile gelen özelliklerin o kadar da "güzel" olmadığı anlaşıldı. Bugüne kadar belki de en çok oyuncu kaybını yaşayan World of Warcraft, Blizzard'ın olaya acilen müdahale etmesi ile yeni bir eklentiye bünyesine eklemeye hazırlanıyor. World of Warcraft: Legion, eski oyuncuları yeniden safalarına katacağa benziyor. Yayınlanan videoda tüm işlerin altında Gul'dan'ın parmağı

olduğunu görüyoruz. Kendisi resmen hem yazmış, hem yönetmiş. Tabii anlaşıldığı kadarı ile planları arasında Illidian Stormrage'in geri dönmesi de söz konusu. Zaten Illidian'ı gören tüm WoW oyuncularının hesaplarını geri açtırmak için gün saydığına eminiz. Ana hikâyede Illidian'ın rolü büyük olacak, buna şüphe yok ama karşılaşacağımız dünya, baştan aşağıya Burning Legion istilasını gözler önüne serecek. Yeni oyun ile gelecek yeniliklerin başında Azeroth'un "The Broken Isles" isimli bölümü yer alıyor. Eskiden bir Elf bölgesi olduğu bilinen topraklar, zamanında yok edilmiş. Oyuna başladığımızdaysa Legion ile Tomb of Sargeras'da karşılaşacağız. Gul'dan'ın emekleri ile açılan dev bir portal sayesinde, Legion birlikleri hiç durmadan bu bölgeye gelecek. Yeni ada ile birlikte WoW'un efsaneleşmiş olan silahlarını da kullanabileceğiz. Sanıyoruz Ashbringer ve Doomhammer gibi artifact silahları yapmak için hemen her türlü oyuncu fazlasıyla ter dökülecek. Illidian'ın intihar askerleri olarak da bilinen ve bir dönem The Burning Crusade'e gönderdiği Demon Hunter sınıfı artık birinci elden deneyim edilebilecek bir sınıfa dönüşecek! Oyunun büyük ihtimalle en büyük "hype"ı olan yeni sınıfı, iki farklı başlıkta deneyim edebileceğiz. Havoc modeli ile yüksek oranda DPS yapabilececek, Vengeance modeli ile de düşmanlarımızı Tanklayabileceğiz. Sınıfın en farklı özelliklerinden birisi de double jump yapabilecek olması. Legion ile karşımıza 36 farklı Artifact çıkacak ve her özellik (Hatta sınıf) için farklı bir adet buluna-

cak. Misal, Mistweaver Monk'lar Sheilun alacakken, Felo'melorn Fire Mage'ler tarafından kullanılabilir. Katıldığımız Adventure'lar bize bolca Artifact Power kazandıracak. Bu güçler ile farklı özellikleri açacak ve silahımızı kendi isteğimize göre optimize edebileceğiz. Artifact'larımızı upgrade etmek içinse Legion ile gelecek olan Order Hall'larda bulunmamız gerekecek. Hall mekaniği sayesinde aynı zamanda Draenor'da bulunan follower'ları da kullanacağınız. Verilen bilgilere göre follower sayımız çok daha az olacak ama kendilerini farklı şekillere sokabileceğiz. Pek tabii yeni eklenti ile birçok zindan da hayatımıza girecek. Şimdiye kadar açıklanan zindanlarsa şöyle; Halls of Valor, Black Rook Hold, Vault of the Wardens, Eye of Azshara, Darkheart Thicket, Neltharion's Lair, Helheim, Suramar City ve Violet Hold. Ayrıca en üst karakter seviyesi 100'den 110'a çıkacak ve her yeni oyuncuya 100. seviye karakter boost'u hediye edilecek. ■





Crytek VR (Dinosaur Island)

Aman Allah'ım! O neydi öyle?! Başım döndü yemin ediyorum! Tamam; önceden de sanal gerçeklik kaskı denedik (Oculus VR) ama böyle değildi be kardeşim! Bu bir başkaydı!

Önceki sanal gerçeklik deneyimim Oculus VR'la, Alien Isolation'la gerçekleşmişti. Aradan zaman da geçti, kabul. Yine de çözünlülük çok ama çok düşüktü ve kask, baş ağrıyordu. Haliyle, tatmin olmamıştım. Ama dediğim gibi, Crytek VR bir başkaydı! Peki ne oynadık? Back to Dinosaur Island 2 oynadık. Demo oldukça basit: Bir dağ yamacındasınız ve zirveye tırmanmaya çalışıyorsunuz. Bu sırada dinazorlar (Sizin nesliniz

tükenmedi mi arkadaşım?!) size saldırıyor ve yumurtaydı, taşı; ellerine ne geçerse fırlatıyorlar. Tek gördüğünüz şeyse elleriniz ve tetikleri (gamepad) kullanarak yükselmeye çalışıyorsunuz.

Öncelikle kafanızı 360 derece çevirebiliyorsunuz, söyleyeyim. Yani tırmanırken sağa - sola, öne - arkaya, yani her yöne bakabiliyorsunuz ki ben aşağıya bakarken dengemi kaybettim ve epey korktum (çok yüksekti). Ve inanın, o anda bunun gerçek olup olmadığını ayırt edemiyorsunuz; grafikler çok detaylı ve çok kaliteli. Zaten kaskı taktıktan çok kısa bir süre sonra dış dünyadan tamamen kopuyorsunuz. Neyse, zar zor zirveye tırmandık ve 360

derecelik müthiş bir manzarayla demo'yu tamamladık. Nefes nefese...

Açıkçası yaşadığım hissi dergide anlatmam mümkün değil; bir şekilde bu deneyimi yaşamalısınız. Tahminim o ki Crytek VR, sadece oyun sektöründe değil; teknoloji sektöründe, hatta hayatımızda çok şeyi değiştirecek. İşin bu kısmı korkutucu çünkü yakın bir gelecekte kaskı takıp "dışarıya çıkma" gereksinimi duymadan- herhangi bir aktivitede bulunabilir ("arkadaşlarla buluşma" gibi) ve hatta dünyanın herhangi bir yerine gidebiliriz.

Ne olursa olsun, Crytek VR heyecan verici bir yenilik; gelişmesini ve yaygınlaşmasını bekliyoruz! ■

Yapım **Kojima Productions** Dağıtım **Konami** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **1 Eylül 2015**

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Metal Gear Solid V Ground Zeroes ile başladığımız macerayı uzun süredir sonlandırmayı hedefliyorduk ki vakit neredeyse geldi çıktı. Radikal bir kararla, oyunu ikiye bölen yapımcı ekip, kısa ama öz olan ilk oyunun ardından şimdi de Phantom Pain ile zirveye oynamaya hazırlanıyor. Gamescom'dan önce oyun hakkında bir fikrimiz vardı ama Mother Base ve Multiplayer invasion mode hakkında gerçekten bir şey bilmiyorduk. Bugüne kadar oynadığımız MGS oyunlarında genelde bolca sinematik görüntüye sahip tek kişilik oyun modelini deneyim etmiştik. Nitekim Gamescom'da yayınlanan video ve bilgiler ışığında devasa bir dünyada kaybolacağımızı öğrenmiş bulunuyoruz. Videoda Snake ve kendisine özel olarak atanmış "Diamond Dogs" isimli birliğini görüyoruz. Bu ilginç detayın yanı sıra üs kurma ve sandbox oyun modeli de diğer dikkat çeken özellikler arasında yer alıyor. Gamescom ile öğrendiğimiz yeniliklerden birisi oyuncuların birbirlerinin üslerine saldırı düzenleyebiliyor olması. Sadece

bu başlıktan bile envai çeşit macera çıkacağı aşikâr. Bir diğer yeni özellikse hijyen. Evet, doğru duyunuz, hijyen! Misal, eğer görevler arasında duş almazsanız Snake'in performansı büyük ölçüde sekteye uğrayacak. Bir süre sonra sinekli bir ajana dönüşmemizse an

meselesi. Peki, düşmanları yanınıza ışınlayabiliyor olduğunuzu söylesek? Evet, tanıtılan Hand of Jehuty isimli silah ile düşman birliklerinizi dizimizin dibine çekebiliyoruz. Eğlenceyi ikiye katlayacak solucan delikleri ve etrafta hızlı gezmemizi sağlayacak Cardboard'larsa cabası! ■



Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K** Tür **Taktik Strateji** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Ekim 2015**

XCOM 2

Taktik stratejinin son zamanlardaki açık ara en iyi ismi olan XCOM da Gamescom 2015'de kendisini gösteren isimlerden oldu. E3 fuarında harika bir çıkış yapan ve hayranlarının kalbini yerinden söken XCOM 2, bu sefer daha farklı bir sunumla karşımıza çıktı. E3 fuarında tamamen strateji ve savaş haritasını görmüş, birimlerin yeni özelliklerini öğrenmiştik. Nitekim bu sefer kadraj The Avenger isimli gemimize çevrilmiş bulunuyor. Bildiğiniz üzere XCOM 2, ilk oyundan

20 yıl sonrasını ele alıyor ve bu düzlemde uzaylılar çoktan dünyayı ele geçirmiş durumda, yani mülteci olan biziz. Elimizdeki her şeyi kaybetmiş durumdayız ama uzaylılardan elde ettiğimiz The Avenger isimli devasa gemi her şeyi değiştiriyor. Yayınlanan oyun içi görüntülerde, ilk yapımın iki katına yakın bir alana sahip olduğumuzu söyleyebiliriz. Ayrıca eskiden tanıdığımız karakterin yerine de başkaları gelmiş bulunuyor. The Avenger sayesinde askerlerimizi çok daha detaylı

şekillendirebilmek de cabası. Bu gemi hem operasyon üssümüz, hem de tüm çalışmalarımızı yapacağımız yer. Birbirinden farklı upgrade ve yeni birimse bizleri bekliyor. 20 yıl sonra geçen oyunda ilk karşımıza çıkanlar eski silahlarken, zamanla çok daha fantastik ve deneysel silahlarla karşılaşacağız. Deneysel ürünlerin sonundaysa ne gibi bir cihazla karşılaşacağımızı hiçbir şekilde kestiremiyor olmak da ilginç bir hareket. Bakalım, XCOM 2 bizi daha ne kadar şaşırtacak. ■

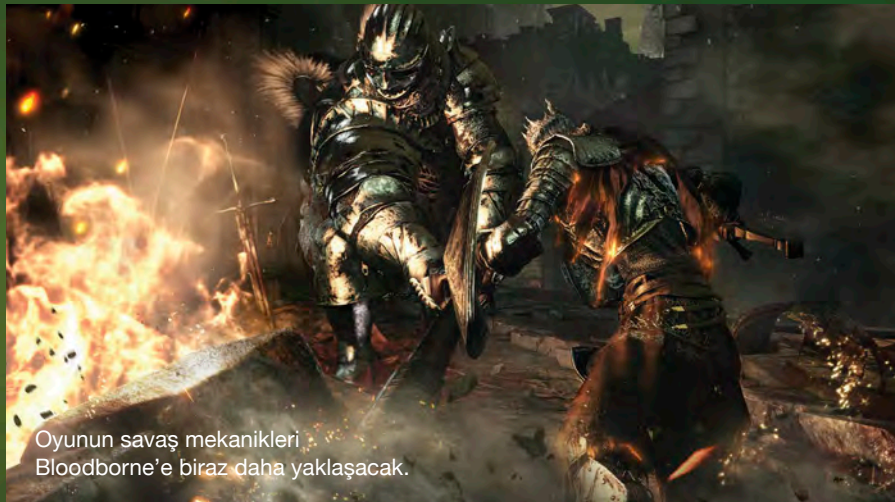
Yapım **From Software** Dağıtım **Bandai Namco Games** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2016**

Dark Souls III

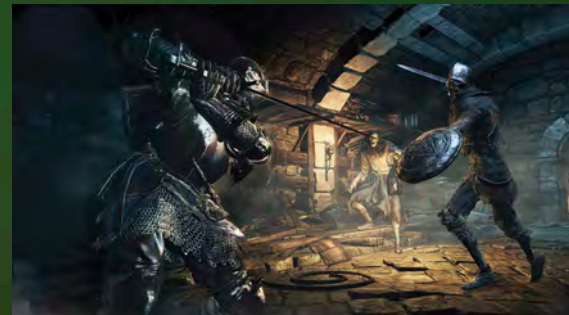
En zor bilgisayar oyunlarından birisi olarak bilinen Dark Souls serisi, ilk oyunundan beri büyük bir hayran kitlesine sahip. Düzenli olarak öldüğümüz ve ilerlemek için gerçekten dökülmesi gereken bu özel yapım, artık üçüncü oyununa kavuşacak. E3 fuarında bize kelimenin tam anlamıyla göz kırpan Dark Souls 3, bu sefer oyun içi görüntülerle çıkageldi. Hidetaka Miyazaki'nin yönetmen koltuğunda oturduğunu öğrendiğimiz andan itibaren zaten

heyecanlıydık ama bir de oyun içi deneyimi yaşayınca iyice delirdik! Scholar of the First Sin ile kendisini güncelleyen Dark Souls 2'nin ardından üçüncü oyunun mekaniklerine hayran kaldık. İlk gözümüze çarpan fark, üçüncü oyunun gözle görülür derecede hızlı olması. Önceki yapımlardaki hantallık hissi tamamen ortadan kalkmış ve çok daha akıcı bir oyuna dönüşmüş. Ayrıca karakterimiz oyun haritasına daha fazla dahilmiş gibi duruyor. Ayrıca

kaçmak ve ardı ardına vuruşlar çok daha seri ki bu da oyunu temelden etkileyen bir değişim olmuş. Oyunu deneyim ettiğimiz kısımda, önceki yapımlara göre çok fazla düşman birimi ile karşılaştık. Genelde ortalama güçte ve az miktarda düşmana almıştık ama Dark Souls 3 bizi bu konuda da şaşırttı. Tabii bu değişim oyunu biraz daha hack&slash'e kaydırmış ki bu da üzerinde tartışılması gereken bir konu. Ayrıca artık her silahın iki farklı tutuş pozisyonu bulunuyor ve her iki pozisyon aracılığı ile farklı saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. Atmosfer ise bizi resmen içine çektii en sevdiğimiz okur bünyeler. Bu adamlar atmosferden anlıyor! Çıksa da bir an evvel oynasak! ■



Oyunun savaş mekanikleri Bloodborne'e biraz daha yaklaşacak.



Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RPG
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi Belli değil

Deus Ex: Mankind Divided

Cyberpunk temasını LEVEL ekibi olarak çok severiz. System Shock 2'yi takip eden yıllarda ne yazık ki konu hakkında sadece Deus Ex iş yaptı diyebiliriz. İlk oyunu ile oyun dünyasını sallayan yapım, ikinci oyunuyla da bir o kadar korkunç şekilde karşımıza çıkmıştı. Nitekim Deus Ex ekibi sonunda ne yapması gerektiğini anladı ve ilk olarak E3 fuarında yayınlanan Mankind Divided ile bizi kalplerimizden vurmaya başladı. Yayınlanan 1080p çözünürlüğe sahip olan video, oyunun birçok detayını gözler önüne serdi. Nitekim Gamescom 2015'de oyun hakkında çok da fazla yenilik açıklanmadı. Tamamen yeni bir video ile bizleri selamlayan Square Enix, E3'de

yayınlanan aynı bölgede geçen, farklı bir videoyu ekrana yansıttı. Daha ziyade gizlilik temasının ön planda olduğu yapımda, boss'lara da farklı şekillerde yaklaşabileceğimizi öğrendik. Dileyenler pata küte boss savaşlarına girebilecekken, dileyenler de tamamen gizlilik üzerinden bu zorlu rakiplerimizi alt edebilecek. Eidos Montreal'in fuar esnasında en çok üzerinde durduğu konuya, Deus Ex'in tamamen özgürlük ve oyuncu seçimi odağı üzerine oldu. Kısaca, yaptığımız her şeyin oyunun gidişatına bir etkisi olacak. Resmedilen dünya gerçekten harika ama sonuçta nasıl bir ile karşılaşacağımızı görmek için biraz daha beklememiz gerekecek. ■



Yapım Crystal Dynamics Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, Macera Platform PC, Xbox 360, Xbox One, PS4 Çıkış Tarihi 10 Kasım 2015

Rise of the Tomb Raider

Lara Croft'u severiz, sayarız. Doom ve Quake gibi yapımlardan sonra ilk göz ağrımız oldu. Sonra ardi arkası kesilmeyen bir seri bizi selamladı. Biz de hepsini yadırgamadan oynadık. Fakat bir yerden sonra kabak tadı verdi. Durumun farkında olan yapımcı ekip 2013 yılında radikal bir karar alarak Lara Croft'u resetledi. Hem grafik motoru, hem oyun yapısı, hem de Lara kökten değişti. 2013 yılında deneyim ettiğimiz yeni Tomb Raider'dan çok memnun kaldık ve yeni oyunu heyecanla

bekledik. GamesCom 2015 esnasındaysa Lara'nın daha da geliştiğini gördük. O artık daha saldırgan olduğu gibi, aynı zamanda da gizliliği kullanabilen bir karaktere dönüşmüş durumda. İlk oyundan tanıdığımız yayı yine yanı başında ve bu sefer iki ok birden atabiliyor. Ani saldırıları ile düşmanlarına zor anlar yaşatan ve artık etraftaki objeleri kullanmak suretiyle dikkat dağıtabilen bir yapıya sahip. Merakımızı uyandıran bir diğer yenilikse Lara'nın gerektiğinde pompalı tüfek gibi bü-

yük ebatta silahlara da sahip olabilmesi. Ayrıca silah listesine el bombası, duman bombası ve görmeyi pek ummadığımız ağır silahlar da eklenmiş bulunuyor. Geliştirilebilen birçok farklı özellik olması, her oyuncunun farklı bir Tomb Rider deneyimi yaşayacağını da garantisini veriyor. Silahın ihtiyaç olmadığı anlardaysa Lara yine, tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bolca el göz koordinasyonunu kullanıyor. Anlayacağız atlatma-zıplama gibi animasyonlar Rise of the Tomb Raider'da eskiye göre daha çok kullanılacak! ■



Neyse ki Gamescom'daki kana susamış Lara oynanışından farklı alternatifler de olacak.



< Grafikler eski oyunlara göre epey aşama kat etmiş.



Yapım TaleWorlds Entertainment Dağıtım TaleWorlds Entertainment Tür RPG, Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil

Mount and Blade II: Bannerlord

Gamescom'un belki de bizler için en önemli noktalarından biriydi Mount and Blade II: Bannerlord. Tüm dünyada tanınan, Steam üzerinde satışı yüksek rakamlarda olan, Türk kadrosu ile öne çıkan neredeyse tek oyun diyebiliriz kendisi için. E bir de hepsinin ötesinde, güzel de oyun. Mount & Blade: Warband veya öncesini oynamışızdır, gayet de keyifli saatler geçirdik başında. Bannerlord ile artık daha aktif ve yaşayan bir dünya içerisinde hissedeceğiz kendimizi.

Öncelikle de oyunun motorunun değişmesinin etkisi büyük. Bu sayede her yerde ve her şeyde bolca detay görmek, göze güzel gelecek. Hanlara girdiğinizde, sohbet eden, içkisini içen, yemeğini yiyen insanlar... Tam dönemine uygun bir yaşam ortamı. E bunun dışında, karakterlerin hareketlerindeki gelişim, savaş meydanlarını daha coşkulu kılıyor. Değişen hava şartları ve gece-gündüz ile mevsim döngüsü oyunu daha canlı kılıyor. Bir de kale kuşatmalarında mancınık gibi ku-

şatma araçları ve daha akıllı davranan yapay zeka... Ve oyun daha rahat anlaşılır bir yapıyla geliyor. Warband'de saatler geçirip oyunu anlayamamak gibi bir sorun Bannerlord'da olmayacak. Bir de savaşları kaydederek, bizlere film çekme imkanı sunacak olan bir sistem ekleniyor; her biri Warband'de eksik dediğimiz şeyler. Warband'den 200 sene öncesinde neler yaşandı, hepsini Bannerlord'da göreceğiz ve heyecanımız yüksek, beklentilerimiz yüksek. ■

Yapım Ghost Games Dağıtım EA Tür Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 3 Kasım 2015

Need for Speed

Gamescom'un açılış gününün en önemli oyunlarından biri; Need for Speed. O eski NFS atmosferini verebilmek adına ellerinden geleni yaptıklarını belirten bir ekip var karşımızda. Nerede o eski NFS'ler bence yine diyeceğiz ama bu da çok güzel geliyor. Oyundaki en büyük yenilik olarak göze çarpan nokta, oyun stilleri. Beş farklı oyun çeşidini, günümüzün beş ünlü sokak

yarışı olarak tabir edebileceğimiz isimlerle eşleştirmiş olmaları, oyunu daha sağlam bir temel ile sunmak istediklerinin bir göstergesi. Bu isimler Ken Block, Magnus Walker, Risky Devil, Nakai-San ve Morohoshi-San. Her biri ile bağlantılı olan yarış tarzları da sırasıyla; Style, Speed, Crew, Build ve Outlaw. Bu kişilerle birlikte çektikleri videolarda oyun içeriğini de çok sunmadan, yani bizleri

merakta da bırakacak şekilde neleri başarmaya çalıştıklarını anlattılar. EA ayrıca olayın sadece grafik geliştirmeleri olmadığını farkında. Ama elbette oyunun grafikleri de çok güzel görünüyor. Frostbite ile neler başlanabilir hep beraber gördük. Dergimizin internet sayfasından ve DVD'sinden bu videoları da izleyebilirsiniz. Yapımcılar tüm güçleri ile oyun içeriğini geliştirmelerinin yanında araba modifiyesini de NFS: Underground seviyesinin de üzerine taşıyacak kadar geliştirdiklerini gösterdiler Gamescom sırasında. ■





Yapım **Remedy Entertainment** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **5 Nisan 2016**

Quantum Break

Gamescom'un başlangıç konferansı olan Microsoft konferansıyla birlikte tanıtılan ilk oyun oldu Quantum Break. Alan Wake ve Max Payne'in yapımcılarının yaptığı oyunun Nisan 2016'da Xbox One'a özel olarak çıkarılacağı da duyurulan ilk haber oldu. Quantum Break'in Gamescom sunumundan anladığımız üzere en önem gösterdiği ve en güçlü olacağı noktası senaryosu. Sadece

oyun olarak değil, TV dizisi olarak da gelecekmış. Oyuna dair bazı detayları diziden öğrenip tüm hikayeyi hem dizi, hem oyun ile bağlayarak tamamlamayı düşünüyorlarmış. Ana karakter olacak olan Jack Joyce'u X-Men ve The Following'den tanıdığımız Shawn Ashmore canlandırıyor. Ve sadece o da değil, Hollywood filmi gibi oyun geliyor. Tanıdık yüzlerin, yep yeni karakterleri canlan-

dırması da çok güzel görünüyor. En azından mimik yakamala üzerine çalışmalar yapıtırsa tadından yenmez. Tabi bir de oynanış üzerine de tanıtımlar içeren video da yayınladılar. (videoları Level DVD'de bulabilirsiniz). Zaman bükme olayı, oyunun en ilgi çekici kısmı olacak gibi görünmekte. Hem havalı, hem ilgi çekici. Bol aksiyon ile oyuncuyu sıkmayacağı söylenen oyunu heyecanla bekliyoruz. ■

Yapım **Reagent Games** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **2016'nın ikinci çeyreği**

Crackdown 3

Gamescom'da Microsoft konferansı ile tanıtılan oyunlardan biri de Crackdown 3. Xbox'a özel olarak çıkarılacak oyunlardan biri. Reagent Games'in hazırladığı oyunun oynanışı da merakla bekleniyordu. Tanıtımda yayınlanan videosunda da oyunun açık dünya sistemine ve oynanış tarzına dair

ipuçlarını gösterdiler. Büyük bir suç şebekesine karşı savaşın işlendiği oyun, yoğun aksiyonu ile dikkat çekiyor. Gamescom'da yayınladıkları tanıtım videosu, oyunun alfa öncesi testlerinden alınarak hazırlanmış olmasına rağmen izleyiciden çok iyi tepkiler almayı başardı. Çok oyunculu modu ile bir

çok oyuncuyu kendine bağlayabilecek bir potansiyele sahip. Özellikle, üzerine basa basa, gurur duyarak tanıttıkları yüzde yüz yıkılabilir çevrenin etkisi oyuna büyük olacak. Çevredeki binalar dahil, her şey yıkılabilir. Birini üzerine bina düşürerek etkisiz hale getirebilirsiniz kısacası. Bunun dışında oyundaki araçların nasıl gelişeceğini de küçük bir şekilde de olsa gösterdiler. Yıkımın, aksiyonun bol olacağı, gerçekçi grafikler yerine daha çok oyun olduğunu hissettiren grafikleri ile gelecek olan Crackdown 3'ün çıkışına ise daha var. 2016 Yazından önce çıkması planlanmıyor. Ve sadece Xbox One için geliyor. ■



Yapım **Dambuster Studios** Dağıtım **Deep Silver** Tür **FPS** Platform **PC, Mac, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2016**

Homefront: The Revolution

Homefront'un ilk oyunu duyurulduğunda büyük bir heyecan oluşmuştu piyasada. Tüm oyuncular meraklanmıştı. THQ'dan bomba bir oyun geliyor diye bekliyorduk. LEVEL'da çok güzel bir kapak ile de duyurulmuştu ama oyundaki problemler o kadar çoktu ki, THQ'yu iflasa sürükleyen süreçlerden biri oldu Homefront. Kötü anılar geçelim, artık oyun Deep Silver ve Crytek

ortaklığında. Üstelik ilk olarak E3'te duyduk ve şimdi Gamescom'da daha detaylı görüyoruz. Tüm o kötü anıları geçmişte bırakarak, yepyeni bir sayfa ile başlıyoruz Homefront: The Revolution'a. Muhteşem bir tanıtım videosu ile başladılar konferansa. Diktatörlere karşı hareket ediyor olmamız bile bizleri heyecanlandırmaya yetiyor açıkçası. Oynanış videosu ile de karşımızda bizi neyin beklediğini görebiliyoruz.

Görüntüler ve ortam çok güzel tasarlanmış. Atmosfer bizi hikayenin ortamına mükemmel bir şekilde taşıyor. Oynanabilirlik de çok rahat gözüküyor. Deneme fırsatını yakaladığımız anda sizlere çok daha detaylı olarak anlatma fırsatı bulmuş olacağız. Kısacası oyun bir hayli güzel geldi gözümüze. İlk oyunla arasında sadece uzaktan bir akrabalık var o kadar. Homefront: The Revolution gayet güzel geliyor. Umutluyuz... ■



Yapım **IO Interactive** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **8 Aralık 2015**

Hitman

47'yi herkes özlemişti, öyle değil mi? Gamescom 2015'te Square Enix yeni Hitman serisi oyunu ilgili detaylı bilgilere yer verdi ve çıkış tarihi de belirlenmiş oldu. PlayStation 4, Xbox One ve PC platformlarında göreceğimiz yeni Hitman oyunu, 8 Aralık tarihinde oyun severlerle buluşmaya hazırlanıyor. Hikaye hakkında çok fazla bir bilgi vermek istemeyen yapımcılar yeni ekran görüntülerini yayınladılar ve oyunun epey geliştirilmiş

olduğunu görebiliyoruz. Absolution'dan daha büyük bir haritası olacak oyunda ilk ödenecek para neyse oyunun bedeli o olacak ve zaman için oyuncuların herhangi bir şey ödemesine gerek kalmayacak. Bu yüzden de açıklama yaparken epey titizler ve gerçekten grafiksel ve oyun mekanikleri anlamında içlerine sinmeden tek kelime etmiyorlar. Şu anda neye odaklanıyormuşuz demek ki; DLC'ler gelecekte de hepsi ücretsiz olacak yani, ne güzel! ■

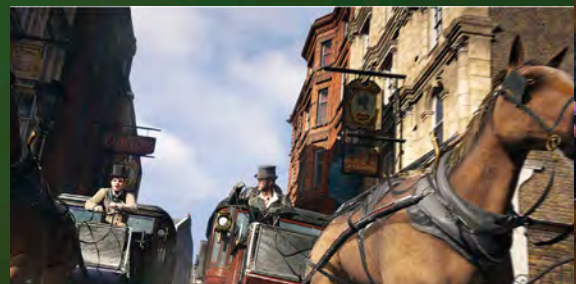
Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **23 Ekim 2015**

Assassin's Creed: Syndicate

Son dönem çıkan Assassin's Creed serisi oyunlarından sonra Syndicate'e de şüpheyle bakar hale gelmiş olabili-

riz, gayet normal. Aynı oynanış, çöken server'lar ve değişmeyen grafikler adı altında sadece farklı bir dönemi gördüğümüz serinin son oyunu olacak olan Syndicate bu kez biraz daha toparlanmış gibi görünüyor. At yerine at arabası sürebileceğimiz oyun, 1868'in Londra'sına gidiyor ve aksiyonu en yüksek olan Assassin's Creed oyunu olarak lanse ediliyor. İsmi Jacob olan suikastçimizin yanında bu kez sağ kolu da var; ikiz kız kardeşi Evie'yle de oyunun bir kısmını oynamak mümkün olacak ve Gamescom'da gördüğümüz oynanış videosunda kendisinin görün-

mezlik yeteneğinin üzerinde duruluyor. Böylelikle korumaları da çok rahat atlatabiliyor. ■



LEVEL iş başında!

LEVEL editörleri bu yılki Gamescom hakkında neler düşünüyor...



Fırat Akyıldız

Benim bu yılki fuarlarla (E3 & Gamescom) ilgili bir sorunum var sanırım; ikisinden de istediğimi alamadım. Öncelikle bu fuarların; Call of Duty - Assassin's Creed - Tomb Raider üçgeninin hegemonyasından kurtulması gerektiği kanaatindeyim. Yani artık görmek istemediğimiz AAA devam oyunlarından... Yine de "Favorilerin hangileriydi" diye soracak olursanız, "Star Wars Battlefront", "Quantum Break" ve "Mirror's Edge: Catalyst" derim. Bağımsızlardan da DieselStormers ve Cuphead, dikkatimi çeken isimlerdi.



Emre Öztınaz

Bu seneki Gamescom bugüne kadar düzenlenenler içinde en kötüsü olarak aklımda kaldı diyebilirim. Gangster bozması yeni karakteri ve en ufak bir etkileşimde patlamaya hazır araçlarıyla Mafia III ve The Burning Crusade bozması World of Warcraft: Legion haricinde ilgimi çeken -evet saydığım eksilerine rağmen- hiçbir yapımın olmadığını söyleyebilirim. Sonuç olarak; sönük geçtiğini düşündüğüm E3'ün ardından firmaların oyunlarını Gamescom'a sakladığını düşünmüştüm ama yanlışım. Assassin's Creed: Syndicate gibi bir öncesinin kopyası olan ve yerinde sayan devam oyunlarından sıkıldık artık...



Ertekin Bayındır

Gamescom her yıl olduğu gibi "yine" E3'ün gölgesinde kaldı. Bu iki fuar arasında çok az zaman farkı olması, ne yazık ki GamesCom'u çok zayıf bırakıyor. Tamam WoW: Legion, Mafia 3 ve Dark Souls 3 gibi yapımları bir anda karşımızda bulduk ama etkinlik ortalama-ya göre çok zayıftı. DeusEx hakkında bir dirhem bilgi öğrendik, Fallout 4 hakkındaysa dirhem'in yarısı! Yani fuarda boy gösteren çok fazla sayıda dev yapım vardı ama dönüp baktığım zaman E3 fuarından daha farklı bir şey paylaşıldığını sanmıyorum. Keşke fuar tarihlerini değiştirseler de yapımçı firmalar da karşımıza daha farklı yeniliklerle çıkabilse.



Ertuğrul Süngü

Açıkçası, benim favorim her sene E3 olmuştur. (Blizzcon'u ayrı tutuyorum, yanlış olmasın.) Bana kalırsa bu sene de E3, Gamescom'dan daha doluydu. Daha önce duyuru- su yapılan ve beni yerimden zıplatan birçok başlığın yeni detaylarıyla bile pek ilgilenmedim zira o heyecanı çoktan tatmıştım zaten. Dikkatimi en çok çeken ve beni en çok heyecanlandıran tek şey, tabii ki WoW'un yeni ek paketi Legion oldu. Yeniden WoW'a olan iştahım kabardı sayesinde. Geri kalan hemen hemen her şey de diyorum ya, tadına daha önce baktığım şeylerden fazlası değildi.





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



Pek sevdiğim RPG okurları, herkese selamlar. Bir süredir üst üste gelen röportaj silsilesi ile sizi farklı konularda aydınlattığımı umuyorum. Pek tabii röportajlar benim için büyük önem arz ediyor ama fantastik diyarlarda olan değişikliklerin de bir o kadar peşindeyim. Facebook grubumuzdan da haberini verdiğim yeni Warhammer'dan bahsedeceğim biraz: Age of Sigmar. Bildiğiniz üzere Warhammer iki farklı alt başlık altında deneyim edilen bir minyatür / hobi oyunu. Warhammer 40K ve Warhammer Fantasy olarak uzun yıllardır aramızda olan oyun, yapımçı firma olan Games-Workshop'un aldığı radikal bir kararla Warhammer Fantasy kısmını tamamen ortadan kaldırıp, yerine Age

of Sigmar'ı getirdi. Anlayacağımız, uzun süredir devam eden altıncı, yedinci, sekizinci edisyonların devamı gelmeyecek. Peki, Age of Sigmar nedir? Yenir mi içilir mi? Hah, işte ben de bu konu hakkında konuşmak istiyorum. Şimdi, Warhammer Fantasy ile bildiklerimizi bir kenara koyalım zira o eski oyun mantığı, Age of Sigmar ile tamamen bir köşeye atılmış durumda. Artık çok daha farklı kurallar söz konusu. Bir kere ordular baştan aşağıya yenileniyor ve yeni figürler yavaş yavaş kendisini göstermeye başladı. Age of Sigmar, başlangıç kutusu içinde iki adet farklı ordu barındırıyor. Modellerin detay seviyesi kelimenin tam anlamıyla harika! Adamlar resmen kendilerini aşmış, açık ve net. Fakat bu demek değil ki eski modelleri-

mizi çöpe atacağız. Aksine, eskiden beri kullandığımız tüm figürleri kullanmaya devam edebiliyoruz! Bu sanıyorum yeni oyun ile birlikte gelen en iyi haber. Yine de yeni figürlerin "round" yani yuvarlak base'lere sahip olduğunu unutmamak gerekiyor. Ha, eskilerin kare olması çok bir şey değiştiriyor mu? Hayır... Ama estetik bir fark olduğu da kesin. Uzun süredir süregelen Total War mantığındaki ordu dizilimleri artık tarihe karışıyor. Hemen hemen tüm birlikler "skirmish" şeklinde hareket ediyor. Yani bir arada birlikler ama dip dibe dizilmiyorlar. Her birliğin kendisine ait bir "Warscroll"u bulunuyor. Bu kâğıtlar ilgili birlik hakkında tüm detayları veriyor.



NE İZLEDİM ∨

The World's End

Her zaman benim kafamdakileri beyaz perdeye yansıtmayı başarmış olan Pegg, genelde olduğu gibi yine hem yazar, hem de oyuncu olarak karşımıza çıkıyor. Genç bir arkadaş grubunun en hayta karakterini canlandıran Pegg, döneminde kırmaya çalıştıkları Pub gezme rekorunu, yıllar sonra, herkes kendi hayatını kurmuşken yeniden denemek istiyor. Tam gaz ile eski yaşadıkları kasabaya dönen ekip, sonunun uzaylılara dayandığı bir kurgunun içinde boğuluyor. Şiddetle tavsiye ediyorum.



NE DİNLEDİM ∨

Arkona

2002 yılında Rusya'da kurulan Arkona isimli grup, harika bir Pagan Metal müzik yapıyor. Sözlerinde Rus folkloru ve de Slav mitolojisinin hemen her türlü esintisini barındıran ekip, Maria "Masha Scream" Arkhipva'nın muhteşem death growl tarzı vokali üzerinde yükseliyor. İlk 2004'te çıkan, toplamda yedi adet albümleri bulunan Arkona, son albümü olan Yav'ı 2014 yılında çıkardı. Tavsiye şarkı ise "Yarilo." Bu arada Arkona, 25 Ekim 2015 tarihinde İstanbul Garaj İstanbul'da sahne alacak ve ülkemize ilk gelişi olacak.



NE OKUDUM ∨

The Gates of Azry

Warhammer dünyasını takip ediyorsanız, son zamanlarda dünyanın birazcık "patladığını" zaten biliyorsunuzdur. Khorgos Khul, Aqshy diyarından kendisini dışarı attı ve dev yıkımına başladı. Nitekim altına bürünmüş Paladin'leri yok etmeden hiçbir yere gidemeyecek. Vandus Hammerhand liderliğindeki ekibin tek amacısa Azry'nin kapılarını açmak ve Sigmar'ın sonsuz öfkesini Chaos'un üzerine salabilmek. Tüm dünyanın ne şekilde değiştiğini harika bir dille anlatan eseri, resmen tek seferde okudum.



Bir birlik içerisinde farklı Warscroll kullanan bir birim kullanmak ne yazık ki mümkün değil. Dizilim esnasındaysa her birimin arasında bir inç mesafe olması gerekiyor. Anlayacağınız, oyunun uzunluk ölçüsü halen inç. Ayrıca uzun yıllardır kullandığımız altı yüzlü zarımızdan da vazgeçmiş değiliz.

Genel olarak savaş alanına baktığımızda da büyük değişimler görüyoruz. İlk olarak tüm hikâye değiştiği için duruma uygun yeni Terrain'ler üretilmiş. Her biri eskiye göre çok daha detaylı modeller ve Age of Sigmar atmosferini çok iyi veriyorlar. Yine de onların görevi sadece görsellikten ibaret değil. Tıpkı sekizinci edisyonda olduğu gibi iki adet d6 zar atarak belirlenen farklı özelliklere sahip oluyorlar. Damned, Arcane, Inspiring, Deadly, Mystical ve Sinister şeklinde sıralanan gizemli yüzey şekilleri, yakınındaki birimleri vezir de edebiliyor, rezil de. Ayrıca seçilmeyi bekleyen yedi farklı dünya söz konusu. Her dünyanın kendisine özel hal ve hareketi olduğu için oyuna başlamadan önce savaşılacak dünya hakkında karar vermek de bir hayli önemli. Haritayı artık birkaç farklı formatta kullanabiliyoruz. Enine, boyuna ya da çaprazdan çapraz Age of Sigmar oynamak mümkün. Yeni oyunla birlikte gelen en dikkat çekici özellik, şüphesiz Sudden Death Victories olmuş. Oyun esnasında bir ordu diğerinin üç katı modele sahipse, sayıca ezilen taraf "Sudden Death Table" kısmından bir görev seçiyor. Assassinate, Blunt, Endure ya da Seize Ground olarak sıralanan görevlerden birisini tamamlayabilen ezik taraf generali, oyunu anında "Major Victory" başlığı altında kazanmış sayılıyor. Yetmezmiş gibi bu kazancı

sağlayan taraf, bir adet d6 zar atıp, "The Triumph Table" üzerinde bulunan üç farklı bonustan birisini kazanabiliyor. Gelelim ikinci devasa değişikliğe... Age of Sigmar ile birlikte yıllardır ezberlediğimiz tur sırasında da büyük bir değişiklik söz konusu. Eskiden ilk olarak Charge'larımızı söyler, akabinde normal hareketlerimizi yapardık. Artık ilk önce "Hero Phase" denen bir tur geliyor. Bu tur esnasında kahramanlarımızdan gelen güçleri ve aynı zamanda tüm büyülerimizi kullanıyoruz. Anlayacağınız, önce büyü yapmak oyun mekanikleri üzerinde büyük bir etki yaratmış durumda. Bu fazdan sonra "Movement Phase"e geçiyoruz. Fakat çok ilginçtir ki bu esnada sadece hareket edebiliyoruz, yani düşmana direkt saldırı bu turda gerçekleştirilemiyor. Akabindeyse "Shooting Phase" geliyor. Tüm menzilli silahlar burada kullanılıyor ve ancak büyü ve menzilli silah kullanımının ardından Charge Phase'e geçebiliyoruz. Artık kaç kişi kaldıysa, düşmanı ortadan kaldırmak için saldırıyoruz. Akabinde "Combat Phase" geliyor. Burada direk saldırı ve savunma zarlarımız konuşuyor. Son olaraksa "Battleshock Phase" geliyor. Eskiden bulunan Leadership'in yerini burada Bravery almış. Bravery kısmı önemli zira oyunun en belirleyici noktalarından birisi. Battleshock'ta testi çözmek için öncelikle zar atıyoruz. Üzerine bu tur ünite içinde yok edilmiş birim sayısını ekliyoruz. Sonuçta ünite içindeki en yüksek Bravery'i geçen her rakam için birlikten bir kişi kaçmış sayılıyor. Kaçan üniteleri bizim seçiyor olmamız işin iyi kısmı ama yine de dev gibi birlik bir anda patates olabiliyor, bunu da unutmamak lazım.

Son olarak da savaş mekaniklerine değinmek istiyorum. Düşmana üç inç mesafede olan tüm birlikler savaşta sayılıyor. Eskiden olan "To Hit" ve "To Wound" taslağını da geçmişe gömebilirsiniz. Artık üç saldırı gücü, dokuz savunmaya vuramıyor diye bir şey yok. Artık her ünite, belirli bir zar sayısına her daim vurabiliyor. Misal, bir ünitenin vuruş kısmında 3+ yazıyorsa, düşmanı ne olursa olsun, altılık zarda üç ve üzeri attığı tüm rakamlar vurmuş sayılıyor. Bu sayede her ünitenin oyunda kritik bir rolü olmuş ki ben bu durumu çok sevdim. Hani "vuramamak" kısmına bir hayli takılmıştım. İyi ve güzel bir değişiklik olmuş. Age of Sigmar'ın geneline baktığımızdaysa hemen her şeyi düşünmüş bir oyun görüyorum. İlk olarak stratejik derinliği azmış gibi gözüküyor ama oyandıkça derinlik artıyor. Daha önceki edisyonlara göre daha kolay öğreniliyor olması ve tek kural sistemi ile 500 puandan on binlerce puana kadar oyun deneyimi sunuyor olmasıysa cabası! ■





Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

www.pcnet.com.tr/forum

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



Journey

Ne olduğunu, ne yaptığını bilmeden bir ışığın peşinde...

Sayfa 76



Until Dawn

Çok sıkılacağınızı zannettiğiniz
bir klişenin tam ortasındasınız.

Sayfa 64



Victor Vran

Ortadirek Diablo'su olarak
nitelendirebileceğimiz oyun ne kadar iyi?

Sayfa 70



Life is Strange: EP04

Pek çok dizinin aksine sona bir kala
daha da güzelleşiyor.

Sayfa 88



Yapım **Supermassive Games**
Dağıtım **SCE**
Tür **Korku, Macera**
Platform **PS4**
Web supermassivegames.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Until Dawn ★

Manyak katil, masum gençlerin peşinde

Yıllarca Amerikan sineması izledik, Amerikan filmlerinde bir takım ergenlerin, başka bir takım katil grubu tarafından öldürülmesine şahit olduk. Kah üzüldük, kah çaçaron kızlardan birinin katledilmesine sevindik, kah korktuk ve derken sıkıldık. Gavur halkın "Slasher" veya "Teen slasher" olarak tabir ettiği bu filmlerin en popüler örneğini vermek gerekirse *Scream*'i örnek gösterebiliriz –ki ilk film gerçekten çok iyiydi. (*Scary Movie* de güzel dalga geçmişti.) Tabii bu en popüler örnek oldu; bundan öncesinde de tonla slasher filmi yapıldı ve hatta bu tür 80'lere damga vurdu. Sony'nin geçtiğimiz yıllarda bir proje olarak PS3 için hazırladığı *Until Dawn* da tam olarak bir slasher oyunu. Proje ilk olarak PS Move için geliştirilen, daha "light" bir oyun olarak tasarlandı fakat daha sonra PS4'e çok daha büyük bir oyun olarak düşünüldü, çok da güzel bir karar verildi. Bazen işlerin geç kalmasında sorun yokmuş demek ki...

Ne işin var dağ evinde?!

Bunu gençlere değil, katile söylüyorum. Git başka yerde oyna çocuğum, haydi... Ahlaksız ya. Sonuçta gençler orada güzelce vakit geçirecek, hava desen -40, sen ne yapıyorsun? (Hikayeyi bilmiyorum gibiyorum ki spoiler olmasın.) Oyunumuz *Heavy Rain* tadında arkadaşlar, öncelikle bunu belirtiyim ve heyecanı biraz yükseltiyim. Son derece hızlı başlayan oyun, bir grup gencin bir dağ evinde tatile gitmesini ekrana getiriyor.

Gençler bir kıza bir şaka yapıyor, kız kaçıyor, kız kardeşi onu bulmak için evden fırlıyor falan derken bu iki kızdan bir daha haber alınamıyor. Sanmıştım ki bayağı oyuna başladık ve demiştik ki, "Yuh, insan biraz karakterleri tanıtır." Meğer bu girişmiş... Asıl oyun, bu olaylardan bir yıl sonrasını konu alıyor. Yine aynı grup, yine aynı eve gidiyor –ki zavallı kız kardeşlerin ağabeyi kendini iyi hissetsin. Ne var ki sekiz gençle birlikte dağ evine bir de katil geliyor, olaylar gelişiyor... Size fazla spoiler vermemek adına konunun devamını anlatmaktan sakınmaktayım lakin şunu bilmelisiniz ki bu tip bir korku filminde ne oluyorsa, aynısı oyunda da oluyor. Klasik korku sahneleri, tansiyonu yükselten müzik, gençler arasındaki Amerikan-vari sürtüşmeler, kanı kaynayan gençlerin birbirleriyle yalnız kalma istekleri, flörtleri... Ne ararsanız var ve hepsi o kadar yerinde işlenmiş ki hiçbirisi sırtıtmıyor. Fakat unutmayın, *Until Dawn* farklı olma çabasında değil, aynen 80'lerin teen slasher filmlerini taklit etmek istiyor ve bu sayede de başarılı oluyor.

Ölümün simgesi

Oynanışta sekiz genci de kontrol ettiğimiz bir mekanizma var. Bunlar arasında istediğimiz zaman geçiş yapamıyoruz ve oyun bu bağlamda biraz çizgisel ilerliyor. Senaryoya göre farklı karakterler, farklı zamanlarda kontrolümüze bırakılıyor, biz de onların gözünden maceraya devam ediyoruz.

Dağ evi ve çevresi çok büyük bir alan olmasa da oyunda koşma yeteneğimiz olmadığı için iki nokta arasında ilerlerken bayağı bir yavaş hareket ediyoruz. Bu da oyundaki tansiyonu yine çaktırmadan artırıyor. Çevrede etkileşime geçebileceğimiz nesne sayısı da bir hayli az; eğer bir şeyler lazım değilse, onlara genellikle dokunmamıza izin verilmemiş.

Sağ analog kolla kamerayı hafifçe döndürdüğümüzde (Kamera aslında sabit ama hafif oynamalar yapmamıza izin veriliyor. Sabit kamera kullanımı da sahnelerin film kadrajı havasında olması için düşünülmüş.), bazı noktaların parladığını görüyoruz. Bunlara yaklaşık X tuşuna bastığımızda da o nesneyle etkileşime geçiyoruz. Bunların çoğu ipucu oluyor, bir kısmı totem'ler, bir diğer kısmı da sadece arka plandaki hikayeye ilgili, çevreyle alakalı bilgilerden oluşuyor.

İpucu konusu oyunda önemli bir yer ediyor. Mesela nedir, ölen kardeşler Beth ve Hannah, gizemli adam, katil... Her bulduğunuz ipucu farklı kategorilerle ilgili detaylar hakkında size bilgi veriyor ve bunlar hikayenin ilerleyişini de etkiliyor. Mesela oyunda bir konuyla ilgili bayağı bir ipucu toplamayı başarmıştım ve bunların çoğunu öğrenen kişi, bir diyalogunda tüm bulunan ipuçlarını bir bir karşındakine saydı. Eğer o ipuçlarını hiç bulamasaydım, böyle bir diyalog gelişmeyecekti... İpuçlarının yanında totem'ler de bayağı heyecan verici bir işlevle karşımıza çıkıyor. Beş farklı totem çeşidi var ve bunlar birinin ölümünü, birinin bulunduğu tehlikeyi, bir kaybı, bir yolu veya iyi şansını simgeleyebiliyor, bulduğunuz totem bu kategorilerden birine göre, gelecekte gelişebilecek bir olayı size gösteriyor. Diyelim ki siyah, ölümü simgeleyen bir toteme rastladınız. Bunu incelediğinizde ekrana kısa bir sahne geliyor ve karakterlerden birinin ölümünü görüyorsunuz. Eğer çevreyi, karakteri tanıyabiliyorsanız, ileride o karakterle, o mekana geldiğinizde daha ihtiyatlı hareket edebiliyorsunuz.

Totemlerin bir diğer özelliği de geçmişle ilgili bilgi vermeleri. Bir video eklenmiş oyuna ve her bulduğunuz totem bu videonun bir parçasını açıyor.

Tüm videoyu izlediğinizde de Blackwood Pines'da neler döndüğünü öğrenebiliyorsunuz.

Kelebek etkisi

Ve oyunun en önemli özelliğine geldik. Butterfly Effect olarak eklenen özellik, oyundaki hareketlerinizin oyunun gidişatına etkisini tetikleyen bir olay. Örneğin iki genç arasında bir tartışma çıktı. Burada bizden iki seçenektten birini seçmemiz isteniyor. Seçtiğimiz taraf ve diyalogun ilerleyişiyle birlikte de ekranın sol üst köşesinde kelebekler uçuşuyor ve anlıyoruz ki hikayenin gidişatını etkileyen bir hareket yaptık. Butterfly Effect oyunu bir kez bitirdikten sonra, farklı sahneler görüp farklı bir tecrübe yaşamanız için gerekeni yapıyor ve gerçekten oyunu bitirdikten sonra bir kez daha oynamak istiyorsunuz.

Seçim konusu oyunda birçok yerde karşınıza çıksa da hepsi kelebek etkisine neden olmuyor lakin karakterlerin birbiriyle ilişkisini, karakterlerin dışarıdan nasıl göründüklerini (Kişilik olarak.) etkiliyor.

PS gamepad'ini hiç kımıldatmadan durmanız gereken sahnelerse oyunun en sağlam atmosfer eklentisi bana sorarsanız. Hele ki katilden kaçarken ve saklanırken o gamepad'i kımıldatmamak için gerçekten nefesinizi tutmanız, bambaşka bir deneyim.

Her ne kadar seçimlerimiz bile belirli bir çizgisellik doğrultusunda bize sunulsa da Until Dawn, daha önce pek görmediğimiz türde bir oyun olmayı başarmış. Özellikle Heavy Rain ve benzeri oyunları sevenler kesinlikle satın almalı. PS4 aldırtaacak bir oyun değilse bile korku/macera türünü sevenler bu oyunu beğenecektir. ■ **Tuna Şentuna**

Until Dawn

- ⊕ Heyecan veren senaryo
- ⊕ Kaliteli görsellik
- ⊕ Farklı kararlar, farklı senaryolar
- ⊖ Bazı klişeler de fazla klişe olmuş
- ⊖ Animasyon hataları

8,8

■ Alternatif Heavy Rain



Mr. Robot

Oyunu oynarken seslendirme ve karakter modelleriyle ilgili hangi ünlü isimlerin oyunda olduğunu bilmiyordum ama iki karakter inanılmaz tanıdık geldi. Bunlardan biri Heroes'dan tanıdığımız Hayden Panettiere ve diğeri de şu dönemin en ünlü dizilerinden Mr. Robot'un başrolündeki Rami Malek.



Herkes İstedi

Sierra isimli firmanın geçmişini birazcık farklıdır. Yıllarca harika oyunlar yapmış olan firma, elden ele gezdi. Nitekim King's Quest'i yaratmak yine Sierra'ya nasip olmadan önce, Telltale Games tarafından üretilmek üzereydi. 2011 yılında oyunun tüm haklarını alan Telltale Games, Nisan 2013'de aldığı ani bir kararla projenin itap olduğunu beyan etti. Nereden nereye...

King's Quest: EP01 ★

Bana bir masal anlatsana

Bundan yıllar önce yaşadım. Kimileri için geçmiş, kimileri için gelecek bir zamandı benim yaşadığım. Uzun bir ömrüm oldu. Her anını doya doya yaşadım. Öyle şeyler gördüm ki anlatmamak elde değil. Öyle şeyler yaşadım ki paylaşmadan edemiyorum. Bir varmış, bir yokmuş diye anlatılan bir zamandı benimki. Ejderhaların ve büyücülerin her anında köşe başımda olduğu, bugünkünden farklı bir zaman. Gel bakalım, şimdi sana en iddialı hikâyelerimden birisi anlatayım...

Yıllar evvel başıma gelen bir olaydı bu. Herkesin hakkında konuştuğu, tek gözlü ejderhanın inine indim. Aslında sadece bir su değirmeni gibi gözükene ama içine girildiğinde ufak bir kapı yardımı ile bambaşka bir dünyaya açılan bir yerdin burası. Yeni bir dünya, farklı bir hayat... Kısa sürede birbirinden farklı engellerle karşılaştım ama bir şekilde hepsini geride bırakmayı bildim. Yalan söylemeyeceğim, en çok da bulmacala-

parçası ile kandırdım ve koynunda sakladığı aynayı bir çırpıda cebeye indirdim.

Olaylar böyle mi bitti sanıyorsun? Keşke! O dev ejderha beni aynayı alır almaz durumu fark etti ve bir anda peşime düştü. Oradan nasıl kaçtığımı bilmiyorum! Ejderha beni nasıl kovaladıysa, kendimi bir anda deli gibi akan nehrin sularında buldum. Bir o yandan, bir bu yandan saldırıyor, beni ortadan kaldırmak için elinden geleni yapıyordu. Neyse ki kaçmayı başardım ve şu anda yanı başımda duran ayna, uzun yıllardır bizi biz yapıyor, tüm kötülüklerden koruyor...

Yaşanmışlıklar diyarında

Az önce okuduğunuz kısım, oyuna başlar başlamaz deneyim edeceğimiz bölümü anlatıyor. Ana karakterimizin gençliğinde yaşadıklarını, en küçük torunu olan Gewndolyn'e anlatırken olaylar şekilleniyor. Oyunun temelinde iki kısmı bulunmakta: İlki şimdiki zamanda

“Her ne kadar karşıma eski macera oyunlarında olduğu gibi üst seviyede bulmacalar çıkmamış olsa da dikkatimin dağıldığı noktalarda çok zorlandığım bulmacalarla yüzleştim”

ra takıldım. Kimi zaman çok çevik olmam gerekti, kimi zaman da çok akıllı. Eh, sonuçta ejderhanın koynundan bir şey almak hiç de kolay değildi. Ejderha ile yüzleşinceye kadar her şey çok kolay gibi geldi ama onu görmek, benden sadece birkaç adım ileride nefes alış verişini hissetmek başlı başına bir işti. Yine de heyecanıma yenilmedim ve bu tek gözlü dev yaratığı alt etmenin yollarını aradım. Yazık, gözünden okla vurulmuş ki bunu her kim yaptıysa, çok iyi bir okçu olmalı zira ejderhayı gözünden vurmak herkesin harcı değildir. Ejderha tam anlamıyla mağarasına hap-solmuş durumdaydı. Her yanı zincirlerle çevrelenmiş, hareket kabiliyeti resmen sıfırdı. O yüzden duruma göre çok iyi planlar yaptım. Sonunda onu dev bir et

geçen dede ve torunlar ilişkisi, ikincisi de dedenin anlattığı hikâyeler esnasında onu kontrol ettiğimiz kısım. İlk kısımda daha bir genel geçer bilgi elde ediniyorken, ikinci kısımda tam anlamıyla oyunu deneyim ediyoruz.

King's Quest ismini ilk defa şu anda duyuyorsanız, çok şey kaçırdığınızı söylemek isterim. İlk oyunu Wizard and the Princess olarak 1980 yılında Sierra tarafından üretilen oyun, bugüne kadar geçen sürede toplam 11 adet oyun ile karşımıza çıktı. Tüm oyunlar hayali bir dünya olan Kingdom of Daventry denen dünyada geçiyor. Burada hüküm süren kraliyet ailesinin başından geçen serüvenlere şahitlik ettiğimiz King's Quest yapımları, baştan aşağıya macera

Yapım **The Odd Gentlemen**
Dağıtım **Sierra**
Tür **Macera**
Platform **PC**
Web www.sierra.com/kingsquest



ve bulmaca dolu. Henüz ilk oyununda macera yapımlarına iyi bir örnek teşkil edeceği belli olan yapım, özellikle 90'lı yıllarda ürettiği oyunlarıyla ses getirmeyi başarmıştı.

Bugüne kadar envai çeşit isimle anılan seri, yine özüne dönerek sadece King's Quest olarak isimlendirilmiş. Yeni oyunda yine iyi ve kötünün savaşı anlatılıyor ki hemen her King's Quest oyunu bu temayı o ya da bu şekilde içerisinde barındırmıştır. Yeni oyun beş kısımdan oluşuyor ve her seferinde farklı bir maceranın içine dalıyoruz. Eski oyunlara göre en büyük değişiklik, "point&click" mekaniğinin yeni oyunda yer almaması. Tüm kontroller WASD tuşları ile yapılıyor. "Click" kısmıysa sadece karşımıza çıkan diyalogları işaretlememiz için koyulmuş durumda. Graham isimli karakterimizi yönlendirmek bir hayli kolay. İşin zor kısmı, bulmacalar. Dediğim gibi, King's Quest tamamen bulmacalar üzerine kurulu. Her ne kadar karşına eski macera oyunlarında olduğu gibi üst seviyede bulmacalar çıkmamış olsa da dikkatimin dağıldığı noktalarda çok zorlandığım bulmacalarla yüzleştim. Anlayacağınız, oyundaki hemen her şey dikkat ve basit mantığa dayalı.

Zaten bu oyundaki bulmacalara zor dersenez, eski macera oyunlarını yakıp atın derim. King's Quest geneline hitap eden bir diğer özellikse yaptığımız her hareketin belli sonuçlar doğurması.

Temel olarak takınabildiğimiz üç farklı tavır var. Bravery, Wisdom ve Compassion olarak sıralanan tavırları pek tabii karşımıza çıkan üç farklı cümleden birisini seçerek şekillendiriyoruz. Bu esnada verdiğimiz cevaplarsa oyunun gidişatını baştan aşağıya değiştirebiliyor. Yine de eklemek isterim, ilk bölüm doğrusal bir hikâye anlatımına sahip ki bence yapımçı firma burada doğru bir karar vermiş. Olaylar ikinci bölümle oyuncunun inisiyatifine kalıyor.

Unreal 3 grafik motoru kullanan oyunda her yer rengârenk, her yer dikkat çekici. Bu sayede King's Quest oynuyorken bir an bile oyundan uzaklaşmadım. Kullanılan renk paletleri beni resmen içine çekti. Ayrıca eski oyunlarda bulunan mizah anlayışı da devam ediyor; hatta biraz kendilerini aşmışlar da diyebilirim. Özellikle gardiyanlar muazzam karakterlere dönüşmüş. Bir hayli güldüm. Ayrıca bu oyunda ölmek diye bir şey yok. Yani ölseniz bile hikâyeyi anlatan yaşlı Graham "Eğer böyle yapsaydım, sonuç böyle olurdu." diyor ve yeniden canlanıyoruz. Sonuçta hikâye Graham'ın ve o ne yaptığını bizden daha iyi biliyor.



King's Quest haritası herhangi bir macera oyunu için bir hayli iddialı. Geniş ve renkli bir dünyadan bahsediyorum. İçinde barındırdığı karakterleri başlı başına bir eğlence kaynağı; yetmezmiş gibi her döndüğümüz köşede yeni bir macera bizi karşılıyor.

Uzun süredir macera oyunu oynamamış birisi olarak King's Quest beni ziyadesiyle doyardı diyebilirim. Fakat yazımda da bahsettiğim gibi, King's Quest öyle zor bulmacalara sahip bir oyundan ziyade, güldürürken düşündüren, eğlenceli bir yapım. Her türden oyuncuyu kendisine çekebilecek dev gibi bir potansiyeli var. Umarım siz de en az benim kadar eğlenirsiniz. ■ Ertuğrul Süngü

King's Quest

- ⊕ Dünyası ve atmosferi
- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı
- ⊕ Bolca bulmaca
- ⊖ Tek düze kalan oyun yapısı

8,4

Alternatif **Dreamfall Chapters**



Müzikler

Şunu bilmelisiniz ki bu tip oyunlarda devamlı bir müzik çalması, atmosferi güçlendireceğine zayıftır. İşte yapımcılar bunu biliyor olacak ki müziği ara ara bize duyuruyor ve Jessica Curry'nin güzel melodileri için özlem yaratıyor. Rapture'daki müzikalite mükemmel!

Everybody's Gone to the Rapture

Bir, bir, iki, bir, dört, altı... ★

Amerikan dizileri elbette ki Amerika'da modaydı. Ama ülkemize uğraması biraz geç oldu. Daha doğrusu Amerikan televizyonlarında, uyduruk kanallarda yayımlanan dizileri izleyip duruyorduk ama o pek adını duymadığımız, daha kaliteli dizilerden pek haberimiz yoktu.

Benim için bu dizilerin hayatımıza girişi Lost adındaki seriyle başlar. İnternette indirilme suretiyle izleme fırsatını yakaladığım Lost'un henüz birkaç bölümü çıkmıştı ki bağımlısı olmuştum. Dizinin ilk sezonu bittikten sonra diziyeye başlayanlar çok şanslıydı; onlar yayımlanan tüm bölümleri art arda izleyip delirebiliyordu! Ben ise her hafta bir bölüm bekleyerek resmen eziyet çekmiştim.

Lost, bizi ilk defa bilinmeze bu kadar etkili bir biçimde davet eden, muhteşem bir potansiyele sahip olan bir yapımdı. Dizi bir süre çok iyi gitti ve üçüncü sezondan sonra da çuvalladı. Lakin "garip olaylar silsilesi" temasını o kadar iyi işlemişti ki Lost'tan sonra bu tip yapımlara karşı algımız da son derece açık oldu fakat Lost gibisi de gelmedi.

Everybody's Gone to the Rapture (Bundan sonra Rapture diyeceğim.) oynamaya başladığım andan itibaren bana iki tane yapıımı anımsattı. Bunlardan ilki elbette Lost ve bir diğeri de Under the Dome. Büyük bir gizemin sahip olduğu oyunla ilgili bundan sonra anlatacağırmda spoiler olmasa da oyunu kendi başınıza tecrübe ederken keşfetmekten keyif alabileceğiniz detaylar bulunuyor. Eğer Vanishing of Ethan Carter tarzı oyunlardan hoşlanıyor ve keşfetmek de ruhunuzda varsa, direkt olarak son paragrafa atlamanızı tavsiye ederim.

Radyo frekansı

Fark etmişsinizdir, farklı bir macera türü ortaya çıktı. Ne yapmanız gerektiği size fazla açıklanmadan, büyükçe bir alanda dolandığınız ve her şeyi kendinizin keşfettiği oyunlar... Bunların atası olmasa da en

başarılı örneklerinden biri The Vanishing of Ethan Carter'dı. Gone Home benzer bir tecrübe sundu. Home is Where One Starts adında ufak bir yapıım ortaya çıktı vs. Her örnek elbette çok iyi olmasa da bu tür tuttu ve Rapture da bu kervana katılmış durumda.

1984 yılındayız. Bir İngiliz kasabasında, garip bir takım olaylar vuku bulmuş ve biz de bir çeşit ziyaretçi olarak ortama ayak basıyoruz. Adımız yok, kişiliğimiz söz konusu değil. Tek amacımız Yaughton adındaki terk edilmiş kasabada neler döndüğünü anlamak.

Evet Yaughton'da kimse kalmamış. Tüm evler boşaltılmış, arabalar alelacele terk edilmiş, eşyalar yollara saçılmış, herkes canını kurtarmak istemiş adeta. The Last of Us'taki kaçış sahnesi kadar olmasa da burada da işlerin iyi gitmediği ortada. Peki biz ne yapıyoruz? Biz yürüyoruz arkadaşlar. Koşmamıza bile izin yok, sadece yürüyoruz. Yürüyor ve araştırıyoruz. Gördüğümüz her şey bize Yaughton hakkında bilgi veriyor ama neler döndüğüne dair ipuçlarını bulmak çok da kolay sayılmaz. Bu demek değil ki her gördüğümüz çekmeceyi açıyor, her dolabın en derin köşesine bakıyoruz. Aksine, oyunda etkileşime geçebileceğimiz nesnelere sayısı bir hayli az. Rapture için kolaylıkla, "gezerken görelim" tarzı bir oynanış benimsemiş diyebiliriz. Oyunda en fazla bazı kapıları açabiliyor, çalan telefonları açabiliyor, fısıldayan radyoların düğmesine basıp Kate'in keşiflerini dinleyebiliyoruz. Kate ve Stephen, evli bir çift ve Yaughton'a bir astronomi olayını incelemek için gelmişler. Kate zamanının çoğunu kasabanın gözlem evinde geçiriyor. Garip olayların başlangıcından itibaren bu durumdan haberdar olan kişi Kate'den başkası değil bu yüzden de. Radyolar direkt olarak Kate'in buluşlarından bizi haberdar ederken, telefon konuşmaları farklı kişiler arasında olabiliyor. Tüm telefon ve radyoları bulmaksa bizim keşif yeteneğimize bakıyor. Telefonlar bir dereceye kadar belki ama tüm radyoları bulmak için gerçekten her yeri gezmeniz gerekiyor.



Yapım **The Chinese Room**
Dağıtım **SCE**
Tür **Macera**
Platform **PS4**
Web www.thechineseroom.co.uk



Gizemli ışık

Kocaman bir alanda araştırma yapmak üzere bırakılmamızdan mütevellit, oyunda zaman zaman nereye gideceğimizi bilmediğimiz zamanlar da oluyor. Burada bize turuncu, parlak parlak parlayan bir ışık topu yardımcı olabiliyor. Ben söylemesem anlamanız belki çok da olası değil ama bu ışık bize hikayenin ilerlediği yönü göstermek için oyuna eklenmiş. Anlamak zor diyebilirim zira ışık topu belirli bir yönde ilerleyip sizin gelmenizi beklemiyor. Hatta bir yöne gidiyor, dönüyor başka yere gidiyor, gözden kaybolup tekrar beliriyor ve ne yapmaya çalıştığını çok da anlayamıyorsunuz. Nihayetinde göstermek istediği yönde hikayenin devamı bulunuyor. Burada size tavsiyem direkt olarak ışık topunu takip etmemiz yönünde zira bu bir keşif oyunu. Eğer dümdüz ilerlerseniz kasabada geçen yan hikayeleri ve ana hikayenin parçalarını kolaylıkla kaçırmamız da olası. Bir hikayenin sadece giriş ve sonuç bölümünü okumayı mı tercih edersiniz, gelişme kısmına da bakmayı mı tercih edersiniz? Olay bu kadar net.

Bu gizemli ışığın gözümüzün önünde durduğu yerlerde gamepad'i sağa sola çevirmemiz isteniyor ve bu noktalarda hikayeye dair önemli bir ana şahit olduğumuzu anlıyoruz. Önemli dediysem, her defasında bomba bir konu ortaya çıkacak değil. Rapture'ın gizemi dahilinde önemli...

Bazen de belirli bir bölgeye gittiğimizde bu ışık aniden belirip bir olayı bize resmediyor. Burada Ethan Carter havası bayağı hissediliyor, yapımcılar biraz o taraftan esinlenmiş gibi geldi. Gerçek karakterler görmüyoruz belki ama tam bir diyalog duyup ışığın bize çizdiği silüetler kadarıyla gelişen bir olaya şahit oluyoruz. Tüm bunlar da Rapture'da gerçekleşen garip olaya dair bize bir şeyler anlatıyor, genelde boş bir muhabbetle karşılaşmıyoruz.



Ağaçlar altında...

CryEngine sayesinde son derece başarılı grafiklerle donatılmış olan Rapture'ın dışarıda olduğumuz sahnelerinde etrafa bakmaktan kendinizi alamayacaksınız. (Dilerdim ki VR teknolojisi piyasada olsun da şu oyunları gözlüklerle, tam olarak içine girerek oynayalım!) Çimlerin resmedilişi dışında dış sahnelere karşı bir eleştirim yok, ara sıra düşen FPS dışında. (Eleştiriyi yok derken arada sorun çıkartmak...) İç mekanlardaysa daha sağlam atmosfer yaratma adına doğal olmayan bazı ışıklandırmalar söz konusu olmuş ve kocaman pencerelere sahip bir evde bile karanlıkta kalınabiliyor, pek hoşuma gitmedi bu durum. Fakat nihayetinde Rapture'ın görseelliğini beğenmemek elde değil.

Yavaş ilerleyen ve tamamıyla keşfe dayalı, aksiyon yönü sıfır olan bir macera oyunu Rapture. Bu tip oyunlara karşı merakınız yoksa veya daha önce bu türde bir oyun oynayıp beğenmediyseniz Rapture'dan da keyif almanız zor. Bu türün müdavimleri içinse kaçırılmaması gereken bir oyun olmuş, emeği geçen herkese buradan teşekkürü borç biliyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Everybody's Gone to the Rapture

- + Atmosfer
- + Görsellik ve müzikler çok sağlam
- + Senaryo merak uyandırıcı
- Ara sıra düşen FPS

9,0

Alternatif **The Vanishing of Ethan Carter**





Yapım **Haemimont Games**
Dağıtım **EuroVideo Medien**
Tür **Aksiyon / Macera / Hack&Slash**
Platform **PC**
Web **www.victorvran.com**

Seslendirme

Victor Vran'nın genel olarak seslendirme kalitesi gayet iyi. Fakat onu iyiden bir adım öteye götüren, karakterimizi seslendirenin Dough Cockle olması. Kendisini The Witcher'da Geralt'ın sesi olarak tanıyoruz. İşte o aynı adam, Victor Vran'ı da seslendiriyor.

Victor Vran

Ortadirek Diablo'su...

Bundan aylar önce, "yine" bir beta test sürümünde karşınıza Victor Vran ile çıkmıştım. O dönemler çok da ısınmadığım oyun, artık tam takır karşımızda. Her ne kadar ilk izlenimlerim biraz olumsuz da olsa, oyunun tam sürümünün çok daha düzgün olduğunu gözlemladim. Yine de başlatan söyleyeyim, Victor Vran'ın daha on fırın ekme yemesi lazım.

Karanlıklar diyarı

Victor Vran hem oyunun, hem de ana karakterimizin ismi. Kendisi diyar diyar gezen bir zebani avcısı. Son duraklarından birisi olan Zagoravia ise bir dönemlerin en güzide şehirlerindenken, artık karanlıklara bürünmüş. Her yerde farklı tipte zebaniler kol geziyor. Bizim görevimiz de aslında çok matah değil: Geleni geçeni yok etmek. Anlayacağınızı, Victor Vran herhangi bir karanlık RPG temasından çok da farklı bir dünya sunmuyor.

Oyuna başladığımız ilk dakikadan itibaren kendimizi Diablo'nun o bilindik koridorlarında buluyoruz. Hack&Slash türüne aşına olanların ziyadesiyle yakından tanıyacağı yapımda, önümüze çıkan tüm düşmanları yok etmek suretiyle nihai görevlerimizi başarmaya çalışıyoruz. Buraya kadar Victor Vran geleneksel Hack&Slash türünden çok da ayrılmıyor ama karakterimizin detaylarına bakmaya başladığımız zaman işin şekli bir hayli değişiyor. Öncelikle şunu belirtmek isterim, bu oyunda ırk ya da sınıf seçimi gibi detaylar yok, sadece Victor Vran var! Fakat tek bir sınıfla oynamak yerine birçok farklı sınıfla oyunu deneyim etmek gibi bir şansımız bulunuyor. Nasıl mı? Victor Vran'de her silahın kendisine ait bir ana saldırı, iki adet de yan saldırısı bulunuyor. Kılıç, rapier, orak, çekiç, pompalı ve elektrikli tüfek gibi birbirinden farklı ve fantastik silahlar söz konusu ve her biri, birbirinden farklı durumlar için ideal cihazlar. İlla tek bir silahı kullanmak zorunda olmamız harika olduğu gibi dördüncü seviyede

açılan ikinci silah opsiyonu, iki silah arasında gidip gelmemizi sağlıyor. Bu sayede iyi kullandığımızı düşündüğümüz ya da etkisinin ilgili savaşa daha büyük olduğunu düşündüğümüz silahlar arasında anlık geçişler yapabiliyoruz. (Ve evet, silahları combat esnasında değiştirmek mümkün.) Silahların özellikleri gerçekten fark yaratıyor. Elektrikli saldırı yapan menzilli silahlar, oyunu büyük ölçüde değiştiriyor diyebilirim. Fakat silahların kullandıkça seviye atlamıyor oluşu ya da bize o silahı daha iyi kullanırtmıyor olması baya canımı sıktı. Yani keşke silahları kullandıkça daha farklı yeteneklere ulaşabilseydik. Fakat yapacak bir şey yok. Silahlar oyunun temel taşlarını oluşturuyor ama Victor Vran'ın genel yapısına etki eden daha farklı faktörler de bulunuyor. Bu noktada "Destiny" kartlarından bahsetmemiz gerekiyor. Oyun esnasında karşımıza birbirinden farklı destiny kartı çıkacak. Her birinin kendi seviyesi ve türü bulunuyor. Nitekim hepsini kullanmamız mümkün değil zira sağladıkları özellikler bir noktadan sonra büyük fark yaratıyor. Bolca crit şansı, life drain, fazladan strength gibi birbirinden farklı bonus özellik söz konusu. Başlarda sağladıkları yüzdelik dilim oranı az olsa da ileri seviye destiny kartlar gerçekten yüksek oranda bonus özellikler sağlayabiliyor. Biz





✓ Elektrikli silahlar deđdikleri yeri gzelleřtiriyor.



seviye atladıkça, aynı anda kullanılabilen destiny kart slotu da artıyor ve bir noktadan sonra beř karta kadar çıkabiliyoruz.

Tketim çılgınlığı

Victor Vran'da bulunan tketilebilir eřya mantığı, benzeri Hack&Slash sistemlerinden birazcık farklı. Genelde sadece hayat ya da mana iksiri olan oyunlara nazaran, bu yapımda birçok farklı tketilebilir iecek bulunuyor. Bunlar arasında Fire Bomb, Barkskin Potion, Ambrosia, Leech Bomb ve Vampire Blood gibi farklı isimler yer alıyor. Bařlangıta sadece bir adet tketilebilir eřya kısa yolumuz varken, ilerleyen seviyelerde bu rakam ikiye çıkıyor ve ok daha rahat hareket edebilir hale geliyoruz.

Tketilebilir eřyaların oyuna etkileri byk olduėu iin neyi nerede kullanacaėımıza dikkat etmemiz gerekmekte. Bu noktada Demonic Power denen tılsımlardan da bahsetmek gerekiyor. Farklı eřitlerde karřımıza çıkan bu özel gler, aynı isimde bulunup, daha gl olabiliyorlar. Yani oyunda karřınıza çıkan ilk Meteor ile ileri seviyelerde çıkan arasında ok byk farklar olabiliyor ki zaten eřyaların fiyatından aradaki farkı rahatlıka çıkarabiliyoruz. Ha, ayrıca bu özelliklerin "gerekten" gl olduklarının da altını izmek gerekiyor. Son olarak benim en ok dikkatimi eken farklılık, 12. seviyede aılan "Hexes" oldu. Direk olarak antamızda beliren beř adet farklı Hex bulunuyor.

Her biri oyunu daha da zor seviyeye ekmeye yarıyor. Tabii zorluėu arttırmanın bonusu da bir o kadar fazla. Hex bařına yzde on daha fazla yetenek puanı ve yzde beř daha fazla özel eřya bulabiliyoruz. Aıkası ben birkaç tanesini aıp rahatlıkla oyunu deneyim edebildim ama karakterimizin dzenli olarak can puanı kaybettiėi hex ile kombo yapmakta biraz zorlandım. Beř zorluėu da aarak oyuna dalmak iin kabaca 20. seviye olmak ve hayat alan yksek seviye Destiny kartı kullanabilmek gerekiyor. Őimdi, buraya kadar iyi geldik sevgili okur ama izninizle kombo yapacaėım. Bir, Victor Vran'ın iyi bir oyun olması iin silah tabanlı deėil de yetenek tabanlı bir karakter geliřtirme mekaniėi kullanması gerekiyor. İki, oyunda bulunan hemen her trl atraksiyonu zaten bařka bir Hack&Slash'de bulabilirsiniz; yani oyunu farklı yapan pek bir Őey bulunmuyor. , byle bir oyunun daha farklı haritalara ve karanlık temasını daha iyi yansıtacak bir atmosfere ihtiyaı var. Karakterin seviye atladıėı zaman hibir Őekilde son kullanıcı tarafından geliřtirilemiyor olması, oyunu tam anlamıyla "tıkamıř." Yani seviye atlamanın keyfini hi alamadım diyebilirim. Dřmanlar Hex amadıėımız srece kolayca yok oluyorlar.

12. seviyeye kadar Victor Vran'dan dev sıklıdım. Hani hem lmyorum, hem geliřince yeni bir Őey yapamıyorum. Daha nasıl anlatsam bilemedim en sevdiėim okur insan... Teoride iyi ama pratikte kt bir yapım diyebilirim kendisi iin. Fakat Hack&Slash hayranıysanız, o konuda bir Őey yapamam. Piyasada Diablo III gibi bir oyun varken, neden byle bir yapıma vakit harcayayım? Ben dnyorum Diablo'ma. ■ **Ertuėrul Sng**



Victor Vran

- ⊕ Farklı dřmanlar
- ⊕ İlgin silah kombinasyonları
- ⊖ Zayıf atmosfer
- ⊖ Karakter geliřiminin kt olması
- ⊖ Kendini tekrarlayan oyun yapısı

6,9

||| Alternatif Diablo III: Reaper of Souls





Star Hammer: The Vanguard Prophecy

Uzaydan hayırlı böcek çıkmıyor

Hiç fark ettiniz mi, bilemiyorum, bilim kurgu öykülerinde ne zaman bir böcek görsek, bu böcek kardeşlerimiz insanlara saldırıveriyorlar ve yapışkan, vicık vicık, zehirli, asitli hatta patlayan sıvılarını insanların üzerine boşaltıveriyorlar. Genellikle B-Movie sınıfının en sevilen konuları arasında yer alan uzaylı böcekler, bu kez karşımıza Star Hammer: The Vanguard Prophecy'de çıkıyor.

İnsan düşünmeden edemiyor. Uzayda, ışık yıllarını kat ederek seyahat eden, uzayın çok ağır fiziki şartlarına, radyasyona, yıldız sıcaklıklarına, yok edici soğuklara adapte olabilmış, güneş sistemleri arasındaki devasa boşlukları kat edebilecek navigasyon sistemleri geliştirmiş bu uzaylı böcek kardeşlerimiz, o devasa beyinlerine rağmen nedense bir türlü konuşmayı sökemiyorlar. Dolayısıyla da dünyayı ve insanları koruyan donanmanın kaptanlarıyla, komutanlarla, generallerle bir türlü iletişime geçemiyorlar. Sürekli saldırı, yok etme, yeme, patlatma, insanların üzerine yapışkan sıvı kusma gibi barbarca eylemlerin peşinde koşan bu uzaylı böcekler, beni büyük hayal kırıklığına uğrattıyor.

İşte Star Hammer'da, bu pis böceklerle karşı savaşı donanmanın kontrolünü ele alıyorsunuz. Oyun için çok güzel şeyler söylemek isterdim, zira

oyuncuların genelinden güzel eleştiriler de almış bir oyun ancak ne var ki, benim bir uzay stratejisinden beklediğim "minimum keyif alma kriterlerini" karşılayamadı.

Oyun için strateji dedik ama aslında doğru kelime "taktik"... Yani oyunda strateji yok. Tüm oyun seçip oynadığınız görevler üzerine kurulu veya toplamda 60 görev var. Bu görevler boyunca yaptığınız seçimlere göre senaryo geliyor ve oyun sonuca ulaşıyor. Dolayısıyla, bir uzay haritası üzerinde serbestçe dolanıp gezegenden gezegene koştu-rup kötü ve pis uzay böceklerini hakladığınız geniş kapsamlı bir strateji oyunu beklemeyin. Eskilerden





güzel bir uzay gemisi taktik savaş oyunu olan, Nexus: Jupiter Incident'i hatırlayanlarınız varsa (ki çok yoktur, eminim) oyun tam anlamıyla Nexus'a benziyor diyebiliriz. Hatta, üzülerek söylemeliyim ki, 10 yaşını geçmesine rağmen Nexus çok daha güzel bir oyundu ve bugün bile Star Hammer'dan daha güzel görünüyor. Malesed Star Hammer, "çok detaylı" bir taktik savaş oyunu olma iddasını taşısa da gemilerin hızını, hareket yönünü ve kalkan gücünü ayarlamaktan başka, fazla bir iş yapamıyorsunuz. Silahlarınızın baktığı yönde düşman varsa, gemiler otomatik olarak ateş açıyor. Ayrıca, gemiye aldığınız subayların birbiriyle ilişkisi de güya önemli deniyor ama o konuda da yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Dev bir subay havuzunuz yok, senaryo boyunca karşınıza çıkan subayları almak zorundasınız. Bunların birbiriyle ilişkisini tanımlayarak gemilerinize %5-10 ek destek sağlayabiliyorsunuz. Sonuç olarak, Star Hammer beni hayal kırıklığına uğratan bir oyun oldu. Startejik ağır detaylar ile uğraşmak yerine, oyunun taktik savaş bölümüne odaklanmak isteyenleri mutlu edebilir ancak taktik kısımda da çok fazla derinlik beklemeyin. Ekran görüntüleri yanıltıcı olabilir. Ne yazık ki gemilerin silahlarına bile müdahale etmemiz, değiştirmemiz, geliştirmemiz, eklentiler yapmamız mümkün değil. Zaten her geminin fix bir görevi bulunuyor ve sizin amacınız, komutan olarak, tüm gemilerin burnunu hangi yöne çevireceğini belirlemekten ibaret. Oyunu Gratuitous Space Battles serisi ile karşılaştırmak isteyenler çıkabilir ama bence çok inanmayın. Yine de bu türde çok fazla oyun olmadığını göz önüne alarak, taktik uzay savaşı sevenlerin, şöyle bir göz atmasında fayda olabilir. Bu arada, uzay böcekleri hakkında söylediklerimi de bir düşünün. Yani, iki güneş sistemi arasında seyahat etmek için gereken navigasyon hesabıyla, İstanbul'dan attığınız tenis topuyla İzmir'de çimenle-



rin arasında duran diğer tenis topunu vurabilirsiniz. Bu kadar gelişmiş bir beyine sahip olan uzay böcekleri kardeşlerimiz, niye hiçbir filmde veya oyunda insanlarla konuşmuyor, iletişim kurmuyor? Hem, yüksek zeka seviyesinin aynı zamanda empatiyi kolaylaştırdığını ve canlıları saldırganlıktan uzaklaştırdığını da düşünürsek, uzay böcekleri kardeşlerimizin sürekli saldırgan resmedilmesinin de haksızlık olduğunu tahmin edebilirsiniz. Bunu bir düşünün...

■ Cem Şancı

Star Hammer: The Vanguard Prophecy

- ⊕ Bilimkurgu
- ⊕ Taktik savaş
- ⊕ Dev uzay gemileri
- ⊖ Zayıf taktik kontroller
- ⊖ Görev bazlı oynanış

6,4

Alternatif Gratuitous Space Battles



Yapım **Size Five Games**
Dağıtım **Size Five Games**
Tür **Platform**
Platform **PC, Mac, PS3, PS4, Xbox One, PS Vita**
Web **sizefivegames.com/games/theswindle**

The Swindle

Ajan, gizli ajan...

Ajanlık olayını pek sevmiyorum sanırım. Hani bir ajan olacaksan, karakter olarak zayıf olman gerekir diye düşünüyorum. Aslında çok güzel terimler var bu durumu anlatabilecek ama şu an buraya yazılabilecek şeyler değil. Neyse, ajan diyorduk... Oyun dünyasında da aram pek iyi değil ajanlarla. Bir Solid Snake olsun, beni sadece ilk oyunuyla etkileyebildi mesela. Bir Sam Fisher deseniz, ona da dudak bükürüm. Hoş, bu ünlü başlıklardan ziyade, başka ajancılık oyna-macalar da çıkıyor karşıma. Her seferinde de söylene söylene oynuyorum, lanet olsun... The Swindle, bir ajan oyunu, evet... Ama öyle janjanlı grafikler içinde yüzen bir oyun değil. Bir bağımsız yapım olarak gayet mütevazı bir görsel kaliteye sahip. Yapı olarak da bir 2D platform oyunu. Böyle olunca her şey çok basitmiş gibi görünüyor olabilir ama öyle değil. Zamane hastalığı olarak değerlendirdiğim, insanın sabır sınırlarını körükleyen bir oyun. Hastalık dedim ama kusura bakmayın. Bu tarzı seviyor olabilirsiniz ama bana zor olsun diye zorlaştırılmış şeyler pek sağlıklı gelmiyor.

Hikayemiz 1849 yılının İngiltere'sinde geçiyor. Scotland Yard'dan dünyayı ele geçirmek için tasarlanmış bir projeyi çalmaya çalışıyoruz. (Sonra o ele geçirdiğimizi ele geçirmeye çalışan başka bir el... Kestik!) İşin ilginç tarafı, bunun için sadece 100 günümüz var. Yani oyunu rahat rahat, gerine gerine oynayamamanız için tasarlanmış ilk büyük darbe, daha oyunun ilk saniyesinde ortaya çıkıyor.

Sonra fark ediyorsunuz ki bir uzay modülünün içindesiniz. Burada bir çalışma masanız, bir de olay yerine hareket edebileceğiniz platformunuz var. Çalışma masanıza şöyle bir göz atınca geliştirilebilir tonla yeteneğiniz olduğunu fark ediyorsunuz. Tabii acı bir gerçek de yüzünüze vuruyor, paranız yok... Eh, bunun için de dünyaya inmeli ve biraz soygun yapmalısınız. Neden? Çünkü bir ajansınız ve kimse size helal etmek vermez! Basit bir platform oyununun kansere dönüş-

mesinin ilk temelleri de böylece yavaş yavaş başlıyor. Evet, belli başlı basit yetenekleriniz var: Zıplamak, düşmanlarınızı sopalamak, duvarlara tutunup kaymak vs. Ama işte diyorum ya, bunlar görünen basit taraflar. Düşmanlarınız birer aptal, sadece belli bir rutinde hareket edebiliyorlar ama işlerini de gayet iyi yapıyorlar. Peki işleri ne? Tabii ki sizi enselemek!

Robot polisler olarak adlandırabileceğim bu tipler, tarzlarına göre belli birer görüş açısına sahipler. O açığa girdiğiniz zaman alarm devreye giriyor. Eğer sizi bizzat enseleyen tip tarafından nakavt edilmediyseniz, bir süre sonra yardıma yetişen destek polis ekibi tarafından illa ki enseliyorsunuz zaten. O yüzden dikkat edilmesi gereken en önemli şey, fark edilmemek. Bu robot polisler dışında sabit ve hareket eden kameralar da var bu arada, uyandırırım.



Henry Beresford
0 heists successful

İşin zor tarafı...

Hala herşey çok basit görünüyor değil mi? Siz öyle sanın... O aptal dediğim tiplere görünmeden girdiğiniz binadan para toplayıp tüymek kolay mı sanarsınız? İşin zorlaştırıcı en büyük etkenlerden biri, her yeni operasyona başladığınızda binanın yapısının rastgele değişmesi. Üstelik para toplayarak açtığınız her yeni özellikten sonra zorluk bir tık daha ileriye taşınıyor. Ufak bir dikkat hatası, direkt fark edilmenize neden oluyor ve ölürseniz, o görevde topladığınız tüm paralar da çöpe gidiyor. Ölen ajanın yerine bir yenisi geliyor ve her yeni başlayan görev, o giderek azalan 100 günden 1 gün daha yemiş oluyor. Nasıl, yeterince sertleştik mi şimdi? Ben oyunların bu kadar zorlaştırılmasına ciddi karşıyım ya... Hani, her platformda katlanılabilecek bir şey değil bu en azından. Bu oyunu bir metroda, PS Vita gibi taşınabilir bir konsolda oynayabilirsiniz rahatlıkla ama evde, TV veya monitör başında daha rahat oyunları tercih edersiniz diye düşünüyorum. Bu bir tercih değil aslında, insan psikolojisi... Dikkat edin, mobil oyunların büyük bir geneli, bu tarz tekrar

tekrar oynanabilecek oyunlarla dolu. Madalyonun bir de öbür yüzü var, bir Witcher 3'ü de bir metro'da oynayamazsınız işte. Sadece çantanızdaki eşyaları satana kadar son durağa gelmiş olursunuz. Bütün bir Witcher'ı bir metro istasyonunda bitirmek gibi bir hastalığa kapılırsanız üstelik, oraya yerleşmenin zamanı gelmiş demektir. (Abartalım...)

The Swindle'a ait şöyle bir kusur da gözüme çarptı, hemen anlatayım. Bu gibi yoğun dikkat ve konsantre gerektiren oyunların teknik olarak mükemmelle yakın olması gerektiğini düşünürüm her zaman. Yani mesela, yapacağınız saldırıyı teknik bir hata sabote edememeli. The Swindle'da bu tarz gıcık noktalara rastladım ve rahatsız oldum. Misal, tam düşmanım önümdeki yüksek platformda sırtı dönükken zıplayıp vurmam istiyorum, adam gidip daha yukarıdaki platforma yapışıp kaymaya başlıyor. Küfür kıyamet derken bir de bakıyorum, enselenmişim. Oldu mu şimdi? Yapılır mı bu delikanlıya? Üstelik cebimde de yüklü miktarda haram para varken? Kıssadan hisse, The Swindle'ı oynamak biraz sabır işi. Vakit sıkıntısı yaşayanların mobil platformlar haricinde elini sürmek istemeyeceği bir oyun diye değerlendiriyorum kendisini. Toplanacak tonla para, o paraların açacağı tonla özellik, o özelliklerin açacağı yeni bölümler ve detay üstüne açılan diğer detaylar için yeterli sabrınız ve vaktiniz varsa, buyrun afiyetle yiyin. Tekrar hatırlatmak gerekirse, kendini tekrar tekrar oynatmayı seven, daha doğrusu buna teşvik eden The Swindle'ı sadece mobil platformlar için önerebilirim. Oturup PC başında bu maceraya girilmez. Hoş, macera bile sayılmaz aslında. Bir Bejeweled oynamak neyse, The Swindle oynamak da o bence. Tabii bu The Swindle'ı kötü bir oyun yapar mı, hayır... Neyse, tercih sizin. Kolay gelsin. ■ Ertekin Bayındır

"Hikayemiz 1849 yılının İngiltere'sinde geçiyor. Scotland Yard'dan dünyayı ele geçirmek için tasarlanmış bir projeyi çalmaya çalışıyoruz"

> TOOL: NONE

The Swindle

- ⊕ Zorluk seviyesi ve tekrar oynanabilen yapısı
- ⊕ Mobil platformlar için ideal
- ⊖ Sabır sınırlarını zorlayabilir
- ⊖ PC ve konsol için uygun bir başlık değil

7,0

Alternatif This War of Mine



Journey ★

Çöl diyarının esrarengiz müziği

Seneler önce bir oyun yapsanız ve içine bolca boş alan koysanız, “Hocam öldürecek, ateş edecek bir şeyler yok mu burada?” derdi millet. Dediğim Commodore zamanı, Amiga zamanı. Sonra PC’ler, konsollar geldi, en çok efekt, en büyük aksiyon lider oldu. O aksiyon meraklıları artık mesuttu ama oyun yapımcıları yavaştan durumdaki tek düze halden rahatsız olmaya başladı. Özellikle bağımsız yapımcılar, kendi oyunlarına aksiyonu değil, atmosferi, o kolay kolay para kazandırmayan öğeyi eklemeye başladı. Pek fazla hareket görmediğimiz ama bize farklı bir tecrübe sunan oyunlar piyasaya çıktıkça oyun dünyası da yeni bir türle tanıştı, çok da güzel oldu.

İlk önce PS3 için tasarlanan Journey de bu akımın mihenk taşlarından biriydi. Çıktığında o kadar büyük bir beğeniyle karşılandı ki herkes bu oyunu birbirine anlatmak istiyor ama ne anlatacağını bilemediğinden, “Oyunu al bak çok seveceksin.” diyebiliyorlardı ancak Journey anlatılacak değil, yaşanacak bir oyundu ve uzun süre akıllarda yer etti. “Remaster”, “Reload”, “Remake”lerle dolu

bir çağda da Journey’nin yeni bir platforma uygulanması kaçınılmazdı elbette ve PS4 sahipleri de oyunu tecrübe etme şansı yakaladı.

Renkler, sahneler ve huzur

Kimse birine anlatamadığı bir oyunu ben size nasıl anlatayım şimdi, değil mi... Yine de deneyeceğim.

Bilmeniz gerekenler şunlar: Bu oyunda aksiyona dair bir şey yok. Kimseyi vurmuyor, kimseye saldırmıyor, kimseden –neredeyseniz– kaçmıyoruz.

Milimetrik atlayışlar, sürekli geri dönüp zıplamak için uygun anı beklememizi gerektiren platformlar da yok. Etraf dümdüz değil ama bu bir platform oyunu da değil.

Biz ellerini göremediğimiz, ince bacaklı ama kalın vücutlu bir varlığız. Kocaman bir dağ görüyoruz, bir şeyler parlıyor zirvesinde. Bize ne yapacağımız söylenmemiş ve kontrol elimize bırakılmışken kendi kendimize anlıyoruz ki o dağın tepesine tırmanmalıyız. Bunu nasıl yapacağımızı, yolda bizi nelerin beklediğini bilmeden...

Journey size yazılar, uyarılar ve benzerleriyle

saldırmıyor. Hatta size hiçbir şey söylemiyor. Bohçanızı bile almadan çıkıyorsunuz yola ve macera sizi nereye sürüklerse, oraya gidiyorsunuz.

Turuncu

Çöl... Sağlam bir atmosferin en önemli ayrıntılarından biri iyi bir tema seçmektir ve yapımcılar bu konuda bir hayli başarılı olmuş zira çöl manzarasının o eşsiz görüntüsü oyunda da sizi en baştan yakalıyor ve hiçbir şey yapmadan kendinizi etrafa bakarken buluyorsunuz.

Bomboş olan çölde nereye gideceğimizi birkaç tane parlayan nesne veya çölün sonsuzluğuna pek de uymayan cisimle anlıyoruz. Genellikle bu noktalara vardığımızda konu ilerliyor, kaybolmuş gibi hissetmiyoruz. Her ne kadar bir açık dünya oyunu olmasa da illa tek bir patikadan ilerlemek zorunda da bırakılmıyoruz. Yine de yapımcılar, oyuncu kendini kocaman çölde kaybetmesin diye



Yapım **Thatgamecompany**
Dağıtım **SCE**
Tür **Macera**
Platform **PS3, PS4**
Web **thatgamecompany.com**



bazı sınırlandırmalar da getirmiş ve hiç de kötü bir şey yapmamış. İlk defa basit bir tüm-seği aşamadığımda oyuna biraz bozulmuş olsam da sonra bu durumun oyunu daha iyi tecrübe edebilmem için düşünüldüğünü anladım.

Çölde başladığımız macera –merak etmeyin- bizi sadece bu bölgeyle sınırlandırmıyor. Oyunda ilerledikçe o turuncu ve kahverengi renk paleti kendini başka renklere de bırakıyor ve her girdiğimiz alandan farklı bir keyif alıyoruz.

Kağıttan dostlar

Karakterimiz ne yapabiliyor size söyleyeyim... Yürüyor! Evet, başka da bir özelliği yok. Bir yerlerden kayabildiğimizde seviniyoruz zira uçsuz bucaksız çölde sadece yürüyebilmek biraz sıkıcı gelebiliyor. Neyse ki kısa sürede zıplama yeteneği kazanıyor kahramanımız. Ne var ki bunu da her istediğinde yapamıyor ama zıplayabildiğinde bir süre havada süzüle-

biliyor. Bu özelliği kullanabilmek için çevreden bazı kağıtlar bulmamız gerekiyor. Başlı başına uçuşan parşömene benzeyen kağıtlar mı gördünüz? Hemen bunların yakınına gidin ki bir tane daha zıplama hakkı kazanın. Yazının başlarında belirttiğim parlayan bölgelerde zıplama yeteneğimizin daha da uzun bir süre sürmesini sağlıyor. Yani bu noktalarda kendimizi geliştirdikçe resmen süzülüp gidebiliyoruz.

Maceramız boyunca tek kişi ilerliyor gibi olsak da bir takım kağıttan yaratıklar da zaman zaman bize eşlik edebiliyor. Örneğin çölde bulduklarımız bizi ulaşılması zor noktalara taşıma gibi bir özelliğe de sahip. Bunlarla oyunun sonsuzluğunda karşılaşmak, onlardan yararlanacağımızı düşünmekten çok yalnızlığımızı unutmamızı sağlamlarıyla daha da farklı bir keyif veriyor.

Karşılaşma derken... Oyunu oynarken sizinle birebir aynı bir karakterin yanınızdan geçtiğini, durduğunu, sizin hareketlerinizi yaptığını göreceksiniz. Oyunun multiplayer kısmı da düşünün ki bu şekilde oyunun içine gizlenmiş. Ben ilk başta bu kişinin benim bir kopyam olduğunu düşündüm. Oyun zaten fantastik, dedim herhalde bu da maceranın bir oyunu



bana... Meğer bir başka oyuncu kendi oyununu oynarken benim oyunumu ziyaret etmiş. Evet, Journey oyuncuları birbirlerinin maceralarında bulunabiliyor ve tek etkileşim biçimleri de Daire tuşuna basarak harekete geçirdiğiniz sesler. Diğer oyuncu sizin için birkaç yeri aktive bile edebiliyor gibi algıladım, umarım yanlışım yoktur bu konuda.

Senfoni

Mükemmel müziklere sahip oyun, görseelliğini ve anlatımını bu müziklerle tamamlıyor. Öyle ki bu besteler olmadan oyun gerçekten hiçbir şeye benzemezmiş. Dolayısıyla yapmanız gereken şu: Bu oyunu satın aldıktan sonra odanıza kapanıyorsunuz. Işıkları kapatıp kulaklıklarınızı taktıktan sonra da kendinizi oyuna bırakıyorsunuz. "Oğlum gel amcanlar geldi.", "Marketten mısır unu alsana, hiç kalmamış.", "Sen ödevini yaptın mı? Duyuyor musun beni?!" şeklindeki cümlelere maruz kalarak bu oyunu oynarsanız, oyuna ve yapımçılara ayıp etmiş olursunuz, bunu da bilin. Bambaşka bir macera yaşamak isteyen herkesi Journey'e davet ediyorum lakin oyunu PS3'te oynadıysanız, burada sizi bekleyen herhangi bir yeniliğin olmadığını da belirtiyim.

■ Tuna Şentuna

Journey

- ⊕ Muhteşem atmosfer
- ⊕ Atmosfere son derece uygun müzikler
- ⊖ Oyun süresi kısa

9,0

Alternatif The Unfinished Swan

"Oyunu oynarken sizinle birebir aynı bir karakterin yanınızdan geçtiğini, durduğunu, sizin hareketlerinizi yaptığını göreceksiniz. Oyunun multiplayer kısmı da düşünün ki bu şekilde oyunun içine gizlenmiş"



İNCELEME

PC

Yapım **Tangrin Entertainment**
Dağıtım **Versus Evil**
Tür **RPG, Hack&Slash**
Platform **PC**
Web **www.kyngame.com**

Alik: Maybe we are all their rats.
Obrecht: Bram, Alik!
Obrecht: You're alive!
Obrecht: Please, please help me!
Obrecht: Wolves killed my sweet Bengta.
Obrecht: Please bring her back to me.

Korunma Önemli

Oyunda ölmek kolay olduğu gibi gerekli eşyalara ulaştıktan sonra bir o kadar da zor. Aradaki en büyük farkı da şüphesiz kalkanlar yaratıyor. Garip bir şekilde oyunda bulunan miğfer, göğüs ve ayak zırhı üçlüsünden, en az iki - üç kat daha fazla koruma sağlıyor diyebilirim. Daha doğrusu çok fazla özel kalkan bulunuyor ve bu kalkanlar karakterimizi büyük ölçüde güçlendiriyor.

KYN

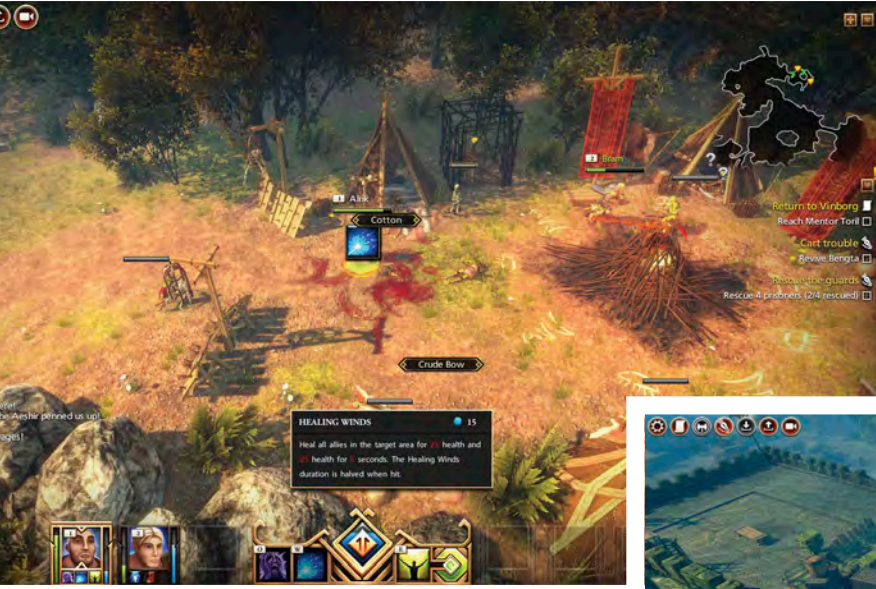
Vikinglerin dünyası

Bram ve Alik iki kafadar, İki yoldaş, iki savaşçı... Uzun süredir bekledikleri sınavlarına sonunda girdiler. Sınavın sonunda uzun yıllardır bekledikleri o muazzam büyümlü güçler ile bezendiler. Fakat geri döndüklerinde bir şeylerin ters gittiğini anlamaları hiç de uzun sürmedi. Bir kısım Elf'e benzeyen, uzun yıllardır insanoğlu ile iletişim halinde olan Aeshir isimli ırk, artık onlara düşman. Hemen her türlü köye saldıran, önüne geleni öldüren eskinin "dostları" artık en büyük rakipleri. Peki, ne oldu da bize düşman oldular? Bram ve Alik de bu sorunun cevabını arıyor.

Kuzey dünyası

Viking temasını, daha doğrusu Kuzey Avrupa coğrafyasını çok severim. Mitolojisi olsun, tarihi olsun, folkloru olsun, her daim merak ettiğim, benim için her zaman özel olarak kalacak bir yerdir. Malumunuz bu bölge hakkında çok fazla konuşuldu ve günümüze kadar birbirinden farklı Kuzey temalı oyun ile karşılaştık. Fakat ben halen Kuzey temasını harika şekilde kullanan bir oyun ile karşılaşmış değilim. Oyunumuz Kyn da olaya birazcık uzak kalmış gibime geldi. En azından RPG temasının yarattığı konsept, yapımcı firmanın işini biraz daha zorlaştırmış gibi. Bu konu hakkında ilerleyen dakikalarda konuşacağım. Öncelikle detaylara girelim, sonra küfretme kısmına geçebiliriz. Kyn oyun içinde anlık olarak değiştirilebilen beş farklı zorluk seviyesine sahip. Daha önce hack&slash modeli oyun oynamış RPG tutkunları için Normal zorluk seviyesi bile birazcık kolay gelebilir. Genelde RPG oyunlarında karşılaştığımız karakter yaratma menüsü ne yazık ki Kyn'da bulunmuyor. Onun yerine Bram ve Alik isimli iki karakteri kontrol

ediyoruz. Oyunu deneyim ettiğimiz süre boyunca elimizin altındaki kontrol edilebilir karakter miktarı birden altıya kadar çıkabiliyor ama genelde oyun iki ana karakterimiz üzerinde yoğunlaşıyor. Skill'lerin yeri büyük önem arz etmekte. Her biri kendi altında üçe bölünen üç farklı ana skill başlığı bulunuyor. Mind; protection, infliction ve conversion'a bölünüyor, Body; berserker, knight ve defender olarak dağılıyor. Son olarak Control; Ranger, Contraption ve Assassin şeklinde karşımıza çıkıyor. Her skill ağacının da kendi altında farklı yetenekler barındırıldığını unutmamak gerekiyor. Yani Kyn ortalama bir RPG oyunun talep ettiği tüm özellikleri barındırıyor diyebiliriz. Oyunda bulunan eşyalar dinamiklerde büyük fark yaratıyor. Zaten oyuna başladığınız zaman sizin de göreceğiniz üzere, yeni eşyalara ulaşmak gerçekten çok zor. Uzun bir süre oyun başındaki silahlarla ilerlediğimi buraya not düşeyim. Zırh kısmında üç farklı parça kullanıyoruz. Yani üzerimize giyeceğimiz eşyalar o kadar da çok değil. Fakat tıpkı silahlarda olduğu gibi oyun içinde yarattıkları fark muazzam! Bir diğer kritik noktaysa Craft. Oyunun hemen her yanından craft eşyaları düşüyor. Etrafı biraz daha iyi gezersek, bu eşyalardan çok miktarda edinebiliyoruz. Craft etmeye başlamak için ilk iki haritayı tamamlamış olmamız gerekiyor. Sonrasında craftçı abi köy meydanında beliriyor. Topladığımız materyallerin adedi ve kalitesine göre farklı şekillerde eşya üretebiliyoruz ki misal ben üçüncü bölümde direkt yüksek seviye epic eşya üretebildim. Hah, işte bir anda böyle bir cihaz üretince, oyunun tüm dengesi bozuluyor. En azından benim Kyn deneyimde olaylar böyle şekillendi. Oyunun en güzel kısımlarından birisiyse kesinlikle kont-



✓ Rengi mor olan düşmanlara dikkat etmek lazımdır; iman gücüyle vuruyorlar vesselam.



rolleri. Tüm karakterleri topluca oynatabilmek her zaman olduğu gibi muazzam bir his. Karakter başına kullanılabilir aktif iki yetenek bulunmasıysa cabası. Bu sayede az tuş kullanarak çok iş yapabiliyoruz. Ayrıca "Space" tuşu sayesinde oyunu yavaşlatabiliyoruz. CRPG'lerdekinin aksine oyun yüzde yüz anlamda durmuyor ama yüzde 96 oranında yavaşlıyor. (Resmen oran verdim!) Bu esnada, özellikle ekibimizdeki karakter sayısı altı olduğunda, herkesi rahatlıkla kontrol edebiliyor, en doğru komutları verebiliyoruz... Haritaya baktığımdaysa beni doyan bir genişlik ve doluluk gördüm diyebilirim. Haritaları biz ne kadar deşersek, o kadar çok ödüle kavuşuyoruz. Bu kadar detay istemiyorsak da direk turuncu ile işaretlenmiş görev noktalarına gidip, kısa sürede bölümleri tamamlayabiliyoruz. Fakat bence oyunun esas eğlencesi etrafı dolaşmakta zira karşımıza bol ödüllü bulmacalar çıkabiliyor. Bir iki tanesi gerçekten vaktimi alan bu bulmacalar, sonunda karakterimizi mutlu edecek eşyaları beğenimize sunuyor. Kyn'da kaybolmak bir hayli zor. Hem yapılacak görevler belli, hem de parti üyelerimiz genelde kendi aralarında konuşarak, ilgili bölümle alakalı tüm detayları veriyor.

Kafa göz

Buraya kadar iyi geldik en sevdiğim okur bünye. Şimdi oyuna girişebiliriz. İlk olarak müziklerden başlayacağız. Yahu arkadaş hayatınızda kaç tane "bir" adet müziğe sahip oyun oynadınız? Bence cevap sıfır! Fakat ben artık cevap olarak sıfır diyemiyorum çünkü bu oyunda sadece bir adet müzik var! Peki ya yapay zekâ? Gerçekten oyun hamurundan hallice bir

yapay zekâ söz konusu. Düşmanlar sadece saldırmaya programlanmış. Hani şurada durayım da böyle yapayım diye etkileşim söz konusu değil. Zaten ben de sürekli üzerlerine üzerlerine koşturdum. Sürekli bir ilk kim ölecek yarışı yaşadık. E sonra ben kazandım. Komik oldu yahu... Kuzey teması deyip durdum yazımın başında. Yani evet, konu ile alakalı bir iki şey gördüm yalan değil ama olması gereken temadan çok uzaktaydı. Karlı bir bölüm görünce nasıl sevdim anlatamam! Karakterlerin kontrolü kolay olması için ortaya atılan iki skill sistemi için de çöp diyebilirim. Madem oyunu RPG yaptınız, koyun şöyle ortaya kullanılabilir birkaç skill daha. Akalım ortamlara! Yok, illa az yetenek koyacağız. Peh! Ayrıca animasyonlar da içler acısı. Hani oyun 2010'da üretilmiş olsa anlayacağım da yahu yıl olmuş 2015 hala animasyon fakirliği çekiyor olamazsınız yahu. Yani bu kadar limitli bir grafik optimizasyonu için fazladan ter dökmüş olmaları gerekiyor. RPG diye Kyn oynamazdım. Orası açık. Fakat illa ki Kuzey temalı bir şeyler olsun istiyorsanız, o zaman bir deneyim edin derim. Fakat Kyn'ın tam olarak bir oyun olabilmesi için önce yapımcı firmanın nasıl bir oyun istediğine karar vermesi gerekiyor. Kafalar çok karışmış, bunu oyunun her anında görebiliyorum. Siz yine de temkinli olun derim. ■ Ertuğrul Süngü

"Yahu arkadaş hayatınızda kaç tane "bir" adet müziğe sahip oyun oynadınız? Bence cevap sıfır! Fakat ben artık cevap olarak sıfır diyemiyorum çünkü bu oyunda sadece bir adet müzik var!"



KYN

- ⊕ Kuzey teması
- ⊕ Genel atmosfer
- ⊖ Zayıf içerik
- ⊖ Limitli yetenekler
- ⊖ Havada kalan oyun yapısı

7,4

Alternatif Torchlight II

TRINE 3

Yapım **Frozenbyte**
Dağıtım **Frozenbyte**
Tür **Platform, Bulmaca**
Platform **PC**
Web **www.trine3.com**



Trine 3: The Artifacts of Power

Görsellik her şeydir diyenlere...

Ben bu oyunu daha önce oynamamış mıydım? Evet oynamıştım, beta mıydı, Early Access miydi, hatırlıyorum! (Bunamaya yüz tutmuş yazar.) Oyunu açtığım saniye büyülenmiş, her geçtiğim bölümde bu derece daha da artmıştı ve sonunda oyunun görselliğine aşık olarak ekranı kapatmıştım. Trine 3 arkadaşlar, görselliğiyle öne çıkan bir oyun –ki yapımcılar direkt olarak bunu hedeflememişlerdir diye düşünüyorum zira Trine serisinin oynanış yönünden de hiçbir zaman eksiği olmamıştır. Yani görselliğin ve iyi bir oynanışın aynı yerde bulunduğu yegane oyunlardan bir tanesiyle baş başayız, kendimize çeki düzen vermeliyiz. Verdisek maceraya atlayabiliriz...

Üç kafadarn hikayesi

Platform oyunlarını sever misiniz? Sevmiyorsanız hemen başka sayfaya atlayın. Peki bulmacalar, engeller hoşunuza gidiyor mu? Gitmiyorsa, yine başka sayfayı çevirmenizi tavsiye ederim zira burada sizi çok zorlamayacak olsa da bir takım hoş bulmacalar bulunmakta.

Önce kimleri kontrol ediyoruz, onlara bir bakalım. Trine serisine aşına olanlar karakterleri zaten tanıyacaktır ama büyük bir ihtimalle seriye bu oyunla gireceksiniz, o yüzden karakterlere bir bir değinmek gerekir diye düşünmekteyim. Pontius, Zoya ve Amadeus üç karakterimizin ismi. Bunların hepsini aynı anda kontrol etmiyoruz ve hepsinin farklı bir oynanışı var. Pontius bir çeşit savaşçı. Biraz göbekli ama iyi dövüşüyor. Kendisinin en kullanışlı özelliği ise kalkanını fizik kurallarını hiçe sayarak bir kanat gibi kullanabilmesi. Aşılması normalde imkansız olan boşlukları kalkanıyla süzülerek aşabilen Pontius, bu anlamda çok kullanışlı bir karakter.

Bir çeşit ninja görünümünde olan veya direkt Ranger sınıfının üyesi olarak düşünebileceğimiz

Zoya, Batman gibi bir yerlere kanca atıp kendini çekebilmesiyle ünlü. Bu şekilde rahatlıkla salınarak birçok hareket yapabiliyor Zoya ve daha da iyisi, birçok bulmacada bu yeteneğini kullanabiliyor. Oyunun büyücüsü de Amadeus'tan başkası değil. Onun yetenekleri arasında nesnelere kaldırıp başka yerlere koyma ve yoktan kutu var etme var. Bu yetenekleri de elbette engelleri aşmada ve bulmacaları çözmeye bir hayli işe yarıyor. Karakterlerin özellikleri oyuna direkt olarak etki ediyor ve onların yeteneklerine uygun mekanlar, bulmacalar da akıllıca düşünülmüş. Oyunun başlarında kimi, nereyi, nasıl açacağını çok iyi kestirebiliyorsunuz fakat ilerleyen bölümlerde bulmacalardaki iş zorlaşıyor, kimle, neyi çözeceğinizi biraz düşünmeniz gerekiyor.

Her ne kadar bulmaca deyip durmuş olsam da diğer Trine oyunlarına göre Trine 3 bir hayli kolay. Hatta bu kolaylığı eleştiri olarak bile yapımcılara ulaşmış. Sanıyorum ki görsellik ve oyuna yeni eklenen üçüncü boyut yüzünden yapımcılar bulmacalara daha az kafa yormuş ama bana sorarsanız ortada büyük bir problem de yok.

Kapı kapalı?

Trine 3'ün bir kısmı platform yeteneklerinizi sınarken, diğer önemli bir kısmı da bulmaca çözmeye yeteneğinizi ölçüyor. Yeni eklenen üçüncü boyut özelliği de mekanlara yaklaşımınızda üçüncü boyutu da hesaba katmanızı ön görüyor.

Bulmacalar genel olarak akıllıca tasarlanmış ve hatta daha önce herhangi bir oyunda görmediğinizi düşündüğüm fizik kuralları da oyuna dahil edilmiş. Örneğin oyunun çok da uzak olmayan bir kısmında bir kapıyı açık tutmanız gerekiyor. Zoya'nın kancası ve ipi burada işe yarayabilecek gibi duruyor ve yarıyor da. Yalnız bunu için gerçekten elinizde belirli bir uzunluğu olan bir halat var-

“Sanıyorum ki görsellik ve oyuna yeni eklenen üçüncü boyut yüzünden yapımcılar bulmacalara daha az kafa yormuş ama bana sorarsanız ortada büyük bir problem de yok”



mişçasına düşünmeniz gerekiyor. O halatı oradan buraya, buradan oraya geçirip kapıyı gerçekten bir halatla açık tutuyormuş gibi yapıyorsunuz. Bir ipin-halatın bu kadar etkili bir biçimde işe yaradığı herhangi bir oyun ben hatırlamıyorum açıkçası. Oyunun ilerleyen kısımlarında da akıllıca düşünülmüş bulmacalardan bolca var fakat dediğim gibi hiçbirini saçınızı başınızı yolmanıza neden olacak kadar zor değil.

Sağa sola atlayıp bulmaca çözmenin ötesinde, oyunda üçgen şeklinde bir takım parlayan nesnelere de görüyor ve bunları toplamak için büyük bir isteğe giriyoruz. Bunlar hikaye bölümlerinde ilerlememiz için gerekiyor ve ayrıca challenge haritalarına da giriş yolu. Hazır yolda yürürken bunları toplamak pek dert olmuyor ama bazılarını bulmak için garip yerlere girmek gerekiyor. Yine de hepsini toplamak istiyorsunuz garip bir şekilde.

Daha fazla para...

Eğer oyunu başından sonuna kadar oynamayı başarırsanız fark edeceksiniz ki oyun biraz kısa ve sonu da bir garip bitiyor. Bu kısalık ve yarım kalmışlık hissi, çoğu insanın hissettiği bir durum zira oyun gerçekten yarım kalmış.

Frozenbyte, Trine 3 macerasına atıldığında ellerin-

de 5 milyon dolar gibi bir para varmış. (Maşallah.) Oyun geliştikçe, yapmak istediklerini sıraladıkça para da azalmaya başlamış ve oyunun girmeşi gereken şekil yarıda kalmışken de para bitmiş. Kafalarındaki her şeyi yapmak için yaklaşık 15 milyon dolar gibi bir bütçeye ihtiyaç duyuyorlarmış meğer ve böyle bir paraları da yokmuş. İyi gitmeyen reklamlar, basından gelen zayıf ilgi yüzünden de oyun yapım aşamasında yeterince para toplayamamış ve size anlattığım şekliyle piyasaya çıkmış. Frozenbyte planlama hatası yaşadıklarını kabul ediyor fakat yine de bu haliyle bile iyi bir iş çıkartmışlar; ellerinde milyon dolarlar olup hiçbir şey beceremeyen o kadar firma varken hele...

Bu da bizi Trine 3'ün muhteşem görselliğine getiriyor. Renklerin ve atmosferin bu kadar iyi kullanıldığı oyun az görürüz diye düşünüyorum. O kadar canlı renkler, o kadar güzel görüntüler var ki oyunda... Amadeus'la ilk defa sahil bölümüne başladığınızda durup çevreye uzun uzun bakacaksınız, bundan eminim...

Görsellik bu kadar sağlamken fizik motorunda biraz sorun var gibi geldi bana. Karakterlerimizin kayar gibi ilerlemesi ve genel dağınıklık göze batıyor maalesef ama ne yapalım, adamların parası bitmiş. Normal şartlar altında bir klasik olması gereken Trine 3, planlama hataları yüzünden normal bir oyun olarak piyasaya çıkmış durumda ama oynarsanız da büyük bir keyif alacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim. Yeter ki beklentilerinizi çok yukarıda tutmayın... ■ **Tuna Şentuna**

Trine 3: The Artifacts of Power

- ⊕ Muhteşem görsellik
- ⊕ Akıllıca düşünülmüş bulmacalar
- ⊖ Yarım kalmış bir oyun
- ⊖ Fizik motoru sorunlu

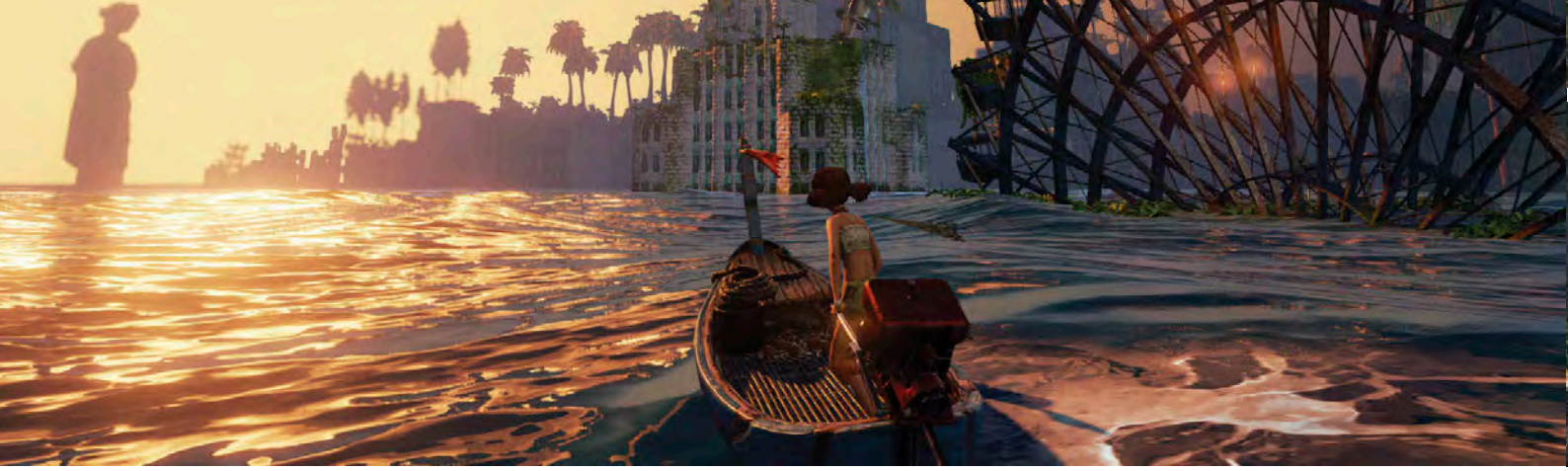
7,4

||| Alternatif **Ori and the Blind Forest**





Yapım **Uppercut Games**
Dağıtım **Uppercut Games**
Tür **Macera**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web uppercute-games.com/submerged



Tatsız

Submerged'ün belki de tek güzel yanı, hikayesini sona saklamış olması (Hala öyle olduğunu umuyorum.) zira bu fikir, insanı başında tutmaya yeter. Gerçi yetmiyor, yetmemiş daha doğrusu. Şu kalıp üzerine bir kült yaratabilirlermiş, olmamış.

Submerged

Sonun başlangıcı...

Çok net söyleyeceğim, az önce sıkıldım ve kapattım Submerged'ü. Öyle ki şu an ne yazsam, ne anlatsam diye düşünüp debeleniyorum resmen. Böyle oyunları severim aslında. Sakin, sessiz, kavgadan dövüşten uzak... Ama abicim nereye kadar ya... Sonuç olarak oyun oynuyoruz ama değil mi? Biraz da eğlenseydim fena olmaz mıydı? Submerged, birilerinin bi'seyin tribine girmesiyle ortaya çıkmış bir oyun, o çok belli. Alışık olduğumuz bir kıyamet senaryosundan türemiş, o da belli. Ama oyunun neredeyse yarısını bitirdim, hala konusuna dair hiçbir fikrim yok. Dünya bir felaket sonrası sular altında kalmış, karakterlerimiz olan iki afacan da bu sular altında kalmış koca dünyada hayatta kalmaya çalışıyorlar. Buraya kadar bir sorun yok. Hatta iki afacan dediğime de bakmayın, afacanalardan biri yaralı ve diğeri de onu kurtarmaya çalışıyor. Oyunun başlangıcı bu şekilde. Adı bile belli olmayan karakterimiz, motorlu bir kayıkla yaralı kardeşini güvenli bir yere bırakıyor ve canını kurtarmak için etraftan malzeme toplamaya başlıyor. İlk etapta kardeşinin yarasını sarması lazım, eyvallah... Açıyor dürbününü, bir de bakıyor ki etrafta yarısı sular altında kalmış bir gökdelenin tepesinde bir paket var. Gidiyor oraya ve binanın tepesine doğru tırmanmaya başlıyor. En tepeye tırmandıktan sonra paketi alıp kardeşinin yarasını sarıyor ve ikinci görev başlıyor. Derken üçüncü görev, dördüncü görev... Bu böyle sürekli devam ediyor. Tüm bunlar olurken, ilginç bir şey dikkatimi çekti. Oyunda ilginç bir dil, bir alfabe var. Hikayem devam ederken başımdan geçenleri, karşılaştığım deniz canlılarını ve gösterişli binaları not aldığım bir günlüğüm var ama okuyamıyorum. Hani böyle milat öncesi bir uygarlığa ait bir alfabe bu sanki. Eğer sabretseydim, oyunu bitirdiğimde muhtemelen neler olup bittiğini bana anlatacaktı birileri ama yok, sabredemedim.



Oldukça geniş bir haritası var oyunun. Her yer de birbirine benzediği için kaybolmak an meselesi ama neyse ki bir haritanız da var. Haritada gezinirken ara sıra dürbünüzle ortalığı yokluyorsunuz ve eğer herhangi bir şey keşfederseniz, haritada orası işaretleniyor. Oyunun hikayesini sürdüren yardım paketlerinin yanı sıra, o şehire ne olduğunu anlatan hikaye parçacıklarını da toplayabiliyorsunuz ki bu topladıklarınızı da okuyamıyorsunuz zaten. Botunuzun hızlanmasına yarayan motor parçaları da sağa sola yerleştirilmiş ki ben bunların yarısını topladım ama botum hızlandı mı, emin değilim.

Tırman, tırman, tırman...

Az önce bahsetmiştim, dürbünle keşfettiğiniz yardım paketlerini almak için o binanın tepesine tırmanmanız gerekiyor diye. Bu tırmanma faslı da bir acayip. Botunuzu tırmanma noktasının yamacına bıraktıktan sonra başlıyor bu fasıl. Bir yere zıplayıp tutunmak, kaykılarak diğer platforma ulaşmak,



▼ Neyin kafası hocam bu?



daha var, oyunda ölmek diye bir şey yok, yani en azından ben hiç ölmedim... Savaşmak, dövüşmek gibi bir şey de yok. Hafif tonlu piyano vuruşları eşliğinde dümdüz akıyor hikaye. Aksiyon namına herhangi bir şey yok yani. Tamam, olması da gerekmiyor ama bu kadar sakinlik de insanın sabır noktasını zorluyor be kardeşim...

Bahsini etmeden geçemeyeceğim bir detay da şöyle, oyuna birisi oturup Türkçe çeviri yapma gereği duymuş. Zaten hiçbir şey anlamadığım bir günlüğüm varken ve sevgili karakterim sadece yapması gereken şeyi söyleyip susuyorken, acayip ihtiyacım vardı bu çeviriye. Hatta bu her kimse o kadar güzel bir çeviri yapmış ki Google Translate'e saygı duyarsınız. "Belki orada kullanabilirsiniz şey var?" nedir abi?

Uzun lafın kısası, Submerged'ün bana ne anlatmaya, ne vermeye çalıştığını çözemedim. Olay nedir diye çok merak ettim, çok samimiyim bu konuda. Ama be kardeşim, nereye kadar ya... Oyunun görsel tarafı tetikledi beni muhtemelen ki o anlamsız alfabenin bana ne anlatmaya çalıştığını da hala merak ediyorum. Grafikler için Unreal Engine 4 kullanılmış ve gayet güzel bir görsel kalite söz konusu. Fizik detayları ve animasyon kalitesi de iç güveysinden hallice. Böyle olunca ortalıkta bir oraya bir buraya dolaşmak bir nebze de olsa katlanılır oluyor. Ama diyorum ya, bir yere kadar...

Az önce Ertuğrul'un yaşlanmak üzerine yazdığı yazıyı okudum da... Galiba hakikaten yaşlanıyoruz ve bazı şeylere yaşlandıkça daha dar çerçeveden bakıyoruz. Umarım durum böyledir ve başarılı bir oyundur Submerged ama ben hernagi bir genç bünyenin de bu oyuna sabır gösterebileceğini sanmıyorum. Bir deneyin isterseniz. Ama fazla bir şey beklemeyin, benden söylemesi...

■ Ertekin Bayındır

Submerged

- ⊕ Görsel detaylar yeterince iyi
- ⊖ Animasyonlar ve fiziksel detaylar zayıf
- ⊖ Kötü Türkçe çevirisi
- ⊖ Sıkıcı

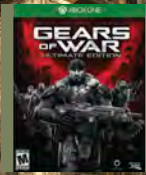
5,0

|| Alternatif Brothers: A Tale of Two Sons

merdivenlerden çıkmak, sarmaşıklara tutunmak, borulara tırmanmak derken, sonunda amacınıza ulaşıyorsunuz. Yolunuz o kadar basit ve o kadar çizgisel ki, zirveye giden yolu bulamamanız imkansız. Bazı binaları görüp "Oha, nasıl tırmanılır lan buraya!?" diyerek üç dakika sonra kendimi zirvede bulduğum çok oldu. Üstelik her seferinde aynı şey: Tırman, tırman, tırman...

Bu sakin ve sessiz süregiden maceranın ilginç taraflarından biri de şu; karşınıza bazen -hatta çoğu zaman- garip yaratıklar çıkıyor. Yaratık diyorum bu şeylere ama sanırım bir sebepten dolayı hastalanmış insanlar bunlar ve bu hastalıktan dolayı olsa gerek, vücutları bir çeşit yosunla kaplanmış. Karşınıza çıkıyorlar ve kayboluyorlar. Her yeni erkaz sandığını bulduğunuzda da uzaktan sizi izliyorlar ki her seferinde sayıları da artıyor. Hatta bir yerden sonra karakterimizin de elleri kolları yeşermeye başlıyor. Al sana bir gizem daha...

Şu ana kadar bahsetmedim ama önemli bir detay



Yapım **The Coalition**
Dağıtım **Microsoft Game Studios**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox One**
Web www.gearsofwar.com
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft Türkiye**

Bleszinski

Oyunun ardındaki beyin olan Cliff Bleszinski bu günlerde başka bir proje ile meşgul. Benzer bir tarza sahip olmasını beklediğimiz yeni oyunu LawBreakers'in detaylarının yakında duyurulmasını bekliyoruz.

Gears of War: Ultimate Edition

Uzun süredir duymadığınız bir espri kadar yeni... ★

Gears of War'ın duyurulduğu günler daha dün gibi, aradan on sene geçtiğine inanmak ne kadar da zor. Unreal Engine III'ün gücünü gösterdiği ilk yapımlardan biri olan, belki de bu yüzden Unreal Engine III deyince aklımıza o haddinden fazla kaslı, boynu gözükmeyen COG askerlerinin (Gears'lar) ve korkunç Locust'ların gelmesine sebep olan oyun, Gears of War 4'ü beklerken Remastered çılgınlığından nasibini aldı, elden geçirildi, yeni nesle taşıdı.

Öncelikle oyunun en fazla beklediğimiz kısmı elbette grafiksel gelişmeler ancak daha önce oynama şansını bulamamış olanlar için şöyle bir geriye dönüp bakalım. Oyun Imulsion adlı gizemli ve lanet olasıca bir sıvının bulunması ve bunu işlemeyi başaran alan bir bilim adamının halt yemesinin ardından cehenneme dönen Sera adında bir gezegende geçiyor. Ekonomik krizler arka arkaya gelmiş, ülkeler arasında geçen onlarca savaşın ardından COG adı verilen koalisyon ortaya çıkıp kendisini göstermişti, Gears adı verilen askerleri ile beraber. E-Day adı verilen gün Locust adı verilen uzaylı istilası başlamış ve arka arkaya gelen yenilgilerin ardından COG'un önceleri sadece politik baskı amaçlı kullanmayı planladığı, Hammer of Dawn adı verilen ve uyduları üzerine konumlandırılmış lazer silahları devreye sokulmuş, Jacinto platosuna üç gün içinde ulaşamayan her insan ve haliyle locust, Sera gezegeninin büyük bir kısmı ile beraber kavrulmuştu. Marcus Fenix'le bu noktada tanışmıştık, E-Day'den 14 yıl sonra, babasını kurtarmak için başansız bir deneme yapmak üzere bölüğünü terketmesinin ardından aldığı hapis cezasından sonra eski dostları tarafından kaçırılıp Delta Squad'a katıldığı noktada.

Oyun zamanı için muhteşem grafiklere sahipti ve Sera'nın mahvolmuş dünyasını, yıkılmış binaları, bitmeyen otları ve bitik görüntüsü ile çok güzel yansıyordu. Aynı zamanda siper mekaniğini bu kadar öne çıkartan ilk oyundu (şimdi düşününce garip geliyor) ve hasar aldığınızda arkadaşlarınız tarafından iyileştirilmek, infaz edilmek veya durduğunuz yerde salavat getire getire kan kaybından ölmeyi beklemek gibi seçenekleriniz(!) olduğu farklı bir hasar modeli de kullanıyordu. Klasik sağlık paketi ve o sıralarda tanıştığımız "Şuraya biraz çöm, ne-

feslen, kurşun delikleri kapansın, bak yeni gibi oldu." mekaniğinin tam olarak arasını buluyordu.

Orijinali Epic Games tarafından geliştirilen ve Ultimate Edition portu The Coalition tarafından yapılan oyun Remastered edilmesine rağmen halen Unreal Engine III kullanıyor, yani Frostbite veya CryEngine 3 gibi gelişmiş bir grafik motoru ile yeniden yapılmıyor. Bunu farkedebileceğiniz ilk yer ise karakter modellemeleri olacak. Oyun çevre grafikleri ve hatta efektler açısından kesinlikle yeni gibi gözükmesine rağmen karakter modellemeleri son yıllarda alıştığımız o detaylardan yoksun. Oynanış ise birebir hatırladığınız gibi, siper aldığınız yerden kafayı biraz fazla çıkarttığınız anda Gallipoli filmindeki Mel Gibson gibi mermiyi yiyor-sunuz. Oyun bu anlamda hala eski durmuyor, siper savaşı şeklinde geçen oynanışta Locust ataklarına karşı koymaya çalışıyor ve eğer benim gibi Gamepad ile nişan alma özürünüzse strese girip demlik çayı lukur lukur götürüyorsunuz.

Oyun sadece grafiksel açıdan değil, içerik anlamında da gelişmiş durumda. Zamanında sadece PC versiyonu için sunulmuş olan beş ek bölüm sayesinde 90 dakikalık ek içeriğe, 1080p60fps desteğine, Xbox Live için yeni başarımlara, toplam 19 karta ve elden geçirilmiş, yeteneğe dayalı eşleştirmeye dayanan multiplayer maçlarına ve üç yeni oyun moduna sahip. Rahatlıkla söyleyebiliriz ki oyunun eski versiyonunu, hele hele PC'de oynadıysanız bu oyunu yeniden satın almanız için hiçbir sebep yok. Eğer oynamadıysanız da Ultimate Edition son derece iyi bir fırsat, üstelik size Gears of War 4'ün betasına katılma hakkı da veriyor. ■ **Kürşat Zaman**

Gears of War: Ultimate Edition

- ⊕ Oyun modeli hala güncel, hala keyifli
- ⊕ UE ile gelen ek içerikler
- ⊖ Karakter modellemeleri yaşını belli ediyor
- ⊖ Yeniden oynamak için sebep yok

8,0

|| Alternatif Halo 4

The Flock

Reklamın iyisi de olur, kötüsü de...

Her geçen gün, oyun piyasasında yeni adetler türüyor. Bunların çoğu, özellikle indie piyasası tarafından ortaya atılan ve körelmeye yüz tutmuş oyun piyasasını ayakta tutmaya çalışan şeyler olsa da uyanık bir azınlık da var ki ortamın karışıklığını fırsat bilerek kendine pastadan pay çıkarmaya çalışıyor.

The Flock diye bir şey atıldı ortaya geçenlerde. Öyle bir oyun olacaktı ki bu, öldüğünüz zaman oyun sizin için ciddi sona ermiş olacaktı, yani bir daha oynayamayacaktınız. "Nasıl yani!?" diye tepkiler geldi doğal olarak oyuncu kitlesinden ama ilk aşamada planlanan olmuştu: Dikkatler The Flock üzerine çekilmişti. Daha sonra bu katı kural gevşetildi. Oyunda toplam bir sanal nüfus olacaktı ve bu nüfus, oyuncular her öldüğünde birer birer azalacaktı. Tüm nüfus tükendiğindeyse oyun tamamen kapanacaktı ve final sahnesi ortaya çıkacaktı.

Bu yapı üzerine odaklanan The Flock, oyunun çıkış aşamasına kadar sadece bu yapı üzerinden konuşuldu. Nasıl bir oyun olacak, oyunda amacımız ne olacak, neyin peşinde olacağız, bunlar hep geri planda bırakıldı. Sonunda 21 Ağustos geldi çatı ve The Flock, kapılarını oyuncularına açtı. Benim de bu kapıdan içeri adım atar atmaz farkettiğim ilk şey, o sanal nüfusun 200 milyon küsur olmasıydı. Ah be abi... İnsan niyetini bu kadar belli eder mi? Oyunun kendisi şöyle bişey: The Flock, Türkçe "sürü" kelimesine karşılık geliyor ve bu sürünün bir üyesi olarak başlıyorsunuz oyuna. Mumyavari bir yaratıksınız ve epi topu 3 haritadan birinde, 6 kişiye kadar çıkabilen (Ya da 5 miydi?) kadro-

da yerinizi alarak ışık saçan tuhaf bir makinenin peşine düşüyorsunuz. Bu makineyi alan da belli başlı görevlerin peşine düşüyor. Işın acayip yanı, bu makinenin saçtığı ışığa diğer oyuncuların biri maruz kalırsa nalları dikiyor ve az önce bahsettiğim o toplam nüfus, eksi bir azalıyor. Bundan korunmanın tek yolu da hareket etmemek ki hareket etmeyince de görüş açınız kısıtlanıyor, yani sadece önünüzü görebiliyorsunuz ve etrafa bakamıyorsunuz.

Oyunun geneli bu yapı üzerine kurulu ve o kadar sıkıcı ki anlatamam size. Ben şahsen kendimi kör bir kuyuya delinin biri tarafından atılan taşı çıkarmaya çalışıyor gibi hissetmekten öteye gidemedim. O ışığın peşinden deli gibi niye koşuyorum abi? Işığı aldım, o mavi kürelere neden tutuyorum? O kapıları neden açıyorum? Ben neredeyim, ne işim var burada!?

Kısacası, şu sanal popülasyon olayı üzerinden prim yapmaya çalışan ve ortaya çıktığı andan itibaren de maskesi düşen bir oyun olmuş bana göre The Flock. Kesinlikle, hiçbirinize tavsiye etmiyorum. Oynamayın, oynatmayın, sevdiğinizizden uzak tutun. Oynanacak tonla oyun var piyasada, böyle saçmalıklarla vakit kaybetmeyin.

Zaten oyuncu kitlesi de o kadar az ki o 200 küsur milyon nüfus nasıl sifıra inecek ve olay amacına ulaşacak, bilemiyorum. Muhtemelen nüfusu kendi kendilerine sıfırlayıp, final olarak da bize "Şakaaa-aaa!" derler, biz de güleriz. Komik çünkü...

■ Ertekin Bayındır

The Flock

- ⊕ "Herkes ölünce oyun da bitecek" fikri
- ⊖ Geri kalan herşey vasatın altında can çekişiyor
- ⊖ Güzel bir para tuzağı

2,0

Alternatif -

✓ Işığa doğru bakmayın, aman...



Yapım **Vogelsap**
Dağıtım **Vogelsap**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PC**
Web **www.vogelsap.com**



Yapım **Flying Cafe for Semianimals**
Dağıtım **Flying Cafe for Semianimals**
Tür **Macera, Bilim kurgu**
Platform **PC**
Web **flying-cafe.com**

Cradle ★

Neler oluyor burada?

Cradle oldukça uzun bir süredir geliştirilen ve nihayetinde piyasadaki yerini almış bir yapım. Ancak ben çok da merak etmediğim için oyun hakkında bildiklerim hiç denebilir düzeydeydi. Oyuna şöyle bir baktım ve bir survival oyunun daha piyasaya çıktığını düşündüm. İlginç olan, piyasadaki hemen hemen her survival oyun erken erişimden önce, bu oyun nasıl böyle erkenden çıkışını gerçekleştirebilir ve erken erişim bahanesiyle oyuncuların cebine gözünü dikmez diye düşündüm. Oyunu biraz kurcaladıktan sonra ise olay çözüldü. Oyun bir survival değil, daha çok keşfetmeye dayalı bir macera oyunuydu.

Erken erişim bahanesiyle yarım yamalak oyunlar ile oyuncuların cebini soyan yapımcılara lafımı soktukten sonra gelelim asıl konumuz olan Cradle'a. Flying Cafe for Semianimals gibi garip isimli, Kiev merkezli, Ukraynalı bir bağımsız yapımcı şirket tarafından geliştirilen Cradle, son derece ilginç bir atmosferde geçiyor. Bir Orta Asya çadırında birden bire uyandıığımızı görüyoruz. Başımızda sanal gerçeklik cihazlarına benzer bir cihaz olduğunu ve çadırın içinin eşyalarla donatılmış olduğunu

fark ediyoruz. Açamadığımız birkaç büyük sandık, sandıkların üzerinde bir Budizm sunağı, bir masanın üzerinde kafamızdaki araçla ilişkili bir cihaz görüyoruz. Duvarda asılı olan takvim 2076'yı gösteriyor. Gelecekte olduğumuzu daha yeni anlamışken, başka bir masanın üzerinde kadın olarak modellenmiş garip bir robot dikkat çekiyor. Biraz etrafı araştırdığımızda var olan kağıtlardan Moğolistan'ın bir bölgesinde bulunduğumuzu anlıyoruz. Çadırımızdan dışarı çıktığımızda ise güneşin yakıcı sıcağında uçsuz bucaksız stepler bizi karşılıyor. Dikkat çeken bazı yapılar da görüyoruz. Bir kere çadırımızın birkaç yüz metre altından akan nehir ve bir hava hattını taşıdığını anlayacağımız elektrik direkleri dikkat çekiyor. Hepsini geçtim, çadırımızın biraz üst tarafına tırmandığımızda oldukça büyük ve rengarenk, kubbe şeklinde bir yapının çölün ortasında yer aldığını fark ediyoruz. Biz mi? Biz ise ne kim olduğumuzu ne de buraya nasıl düştüğümüzü biliyoruz. Cradle, oyun boyunca bizden tüm bu gizemi çözmemizi istiyor. Oyunu her yönüyle aydınlatmak istiyorsanız etraftaki her türlü broşürü, kağıdı okumanız, resimlere bakmanız veya objeleri tanımlamanız gerekiyor. Oyun bize ortamın gizemini çözebilmemiz adına çeşitli görevler veriyor. Mesela ilk görevi masanın üzerindeki bir el yazısı not sayesinde ediniyoruz ve bir evcil hayvan için yemek hazırlamamız isteniyor. Yemeği hazırladığımızda, kokuya gelen hayvanın bir kartal olduğunu görüyoruz ve bir gizem daha ortaya çıkıyor ki oyun boyunca verilen görevler, gizemleri çözmemizde birer adım oluyor.

Her bir görevi tamamladığımızda merak edecek yeni bir şeyimiz daha oluyor. Ama oyunun

başından beri merak ettiğimiz bazı sorular uzun süre bizimle kalıyor. Yine de oyunun ilk birkaç göreviyle beraber 2076'ya gelene kadar dünyaya ne olduğunu ve masamızda duran robot kadının ne işe yaradığını öğrendiğimizi belirteyim. Açık dünya oynanışıyla oldukça eğlenceli bir macera sunan Cradle, herkese hitap etmeyebilir. Aksiyon oranı biraz düşük olan oyunda çoğu zamanın araştırmakla ve keşfetmekle geçtiği için ortalama bir İngilizce'ye de sahip olmanız gerekiyor. Bazı grafik, animasyon ve fizik motoru sorunları olsa da Cradle'ı oldukça sevdim. Keşfetmeyi seviyorsanız, farklı bir atmosferde, farklı bir mekanda geçen Cradle'ı deneyin. ■ **Enes Özdemir**

Cradle

- ⊕ Ne zor, ne kolay bulmacalara sahip
- ⊕ Keşif sistemi oldukça iyi
- ⊕ Çekici atmosfer
- ⊖ Bazı grafiksel ve tekniksel hatalar

8,3

Alternatif **Life is Strange**



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



Yapım Dontnod Entertainment Dağıtım Square Enix Tür Adventure
Platform PC, PS3, PS4, X360, XONE Web lifeisstrange.com

Life is Strange - Ep04: Dark Room ★

Sipoylirci geldi haaaniiiiimm!!!

Eveeet, sona doğru yaklaşıyoruz yavaş yavaş... İlk sezonun sonuna yaklaşıyoruz tabii, daha ikinci sezon var. İlk sezonun dördüncü bölümünü de bitirdik çok şükür ve sadece bir bölüm kaldı ki o da kim bilir ne zaman piyasaya düşecek. Buraya kadar geldikten sonra şunu fark ettim ki hakikaten bağımlılık yapmış bende Life is Strange. Bağımlılık derken, her bölüm bittiğinde biraz daha üzülme-ye, sabırsızlanmaya ve meraklanmaya başladım. Olaylar birbiri ardına patlak verirken, her bölümün sonu ciddi ciddi ters köşe olmaya başladı. Dördüncü bölümün sonu da herhalde olabilecek en sağlam ters köşedir...

Dördüncü bölümün sonunu size "Lönk!" diye söylemem, merak etmeyin. Ama tekrar ve tekrar hatırlatmak gerekirse bu yazı, seriyi hiç oynamamışlar için bol bol spoiler içerecektir. O yüzden, ilk sezona hiç başlamadıysanız, bu sayfadan uzak durun.

Üçüncü bölümün sonunda neler olmuştü, şöyle bir hatırlayalım. Max ve Chloe, sırta kadem basan Rachel'in izini sürmeye başlamışlardı ve Chloe ile Rachel'in ilişki bazında aslında ne kadar derin bir mazileri olduğu ortaya çıkmıştı. Olaylar biraz daha Rachel'in üzerine odaklıydı ki üvey babası David'den kurtulmak için inceden inceden adamın kuyusunu kazmaya başlamıştık ve başarılı da olmuştuk. Max, fotoğra ara odaklanarak o ana gidebildiğini ve olaylara müdahale ederek alternatif bir gelecek yaratabildiğini fark etmişti ve Chloe'nin asıl babasının ölümüne neden olan trafik kazasının önüne geçmeye kalktı. Sonuç mutlu son olacak derken, her şey daha kötü bir hal almıştı: Chloe, ciddi bir trafik kazası sonucu tekerlekli sandalyeye mahrum kalmıştı. Dördüncü bölüm, tam olarak buradan başlıyor. Chloe'nin asıl babası hayatta ama bizzat kendisi felçli olarak makineye bağlı şekilde yaşıyor. Ailesi ağır tedavi masrafinin altında gün geçtikçe eziliyor ve sonuç olarak, Price ailesinin durumu hiç de iyi değil. Dördüncü bölümün sadece bu konuya odaklanacağını sanarken sahne kısa sürüyor ve Chloe,

Max'ten fişini çekerek bu acıya bir son vermesini istiyor. Burada ağır bir seçim sizi bekliyor ki ben hiç düşünmeden reddettim bu teklifi. Akabinde bu duruma yol açığımız geçmiş sahnesine geri dönüyoruz. Chloe'nin babasının trafik kazasında hayatını kaybetmesine müsaade ediyoruz ve her şey normal haline geri dönüyor.

Bundan sonrasında Chloe ve Max, araştırmalarına kaldıkları yerden devam ediyorlar, yani Rachel'in kayboluşunun ardında yatan gizem perdesinin derinlerine iniyorlar. Olayın odak noktası ve bir numaralı şüphelimiz de Nathan ki kendisinin Prescott ailesine mensup zengin bir kişilik, aynı zamanda psikopat bir ergen olduğunu biliyorsunuz. Kate'in ölümü, David Matsen'in tuhaf araştırmaları ve daha önce Rachel ile münasebeti olduğunu ortaya çıkardığımız torbacı Frank'in ağzından dökülenler derken, kendimizi derin bir bilmecenin içinde buluyoruz. Tam Rachel'i bulduk derken... Yok... Bundan sonrasına elleşmeyeyim, gerisi size kalsın. Bu arada, Arcadia Bay'in başına gelecek o Tornado felaketine dair karaya vuran balinalar, ölü kuşlar ve ani mevsim değişikliklerinden başka herhangi bir detay yok bu bölümde de. Ama inanılmaz bir final var... Ben ağır bir spoiler vermeden kaçayım ve hikayenin muhteşem tadını size bırakayım. Beşinci ve son bölümde tekrar görüşmek üzere...

■ Ertekin Bayındır

Life is Strange - Ep04: Dark Room

- ⊕ İnanılmaz kıvamda ve ters köşe yapan final
- ⊕ Simdiye kadar yapılan seçimlerin ağır sonuçları
- ⊖ Chloe'nin alternatif hikayesi etkisini çabuk yitirdi

8,5

|| Alternatif Game of Thrones



Technobabylon ★

Komplolar üstüne kurulu bir gelecek.

Technocrat Games imzalı Tecnobabylon, bizleri bu yüzyılın sonuna götürüyor. Gökyüzünün maviliğini metalik renklere bulayan gökdelenler, sokakları güneşten çok aydınlatan neon tabelalar, birbirinden farklı saç ve giyim tarzına sahip insanlar ve hayatın her alanına yerleşen teknoloji, point&click türündeki macera oyunu Tecnobabylon'un dünyasının temelini oluşturuyor.

Bu parlak gelecekte nesnelerin interneti, günümüzden bir adım ileri giderek kapsama alanını canlılara kadar genişletmiştir. "Trans" adındaki bu internet temelli sanal dünyada insanlar, olmak istedikleri insan olmak konusunda özgürdür. Bu nedenle gerçeklikten kaçarak günlerini transta geçiren ve sadece insani ihtiyaçlarını gidermek için dünyaya dönen bir insan topluluğu oluşmuştur.

Oyunun ana karakterlerinden biri olan Latha da bu topluluğun bir parçasıdır. Güneş dahi almayan harap bir yerleşime dairesinde işsizliğin sembolü mavi kıyafetlerle ve bulamacılar üreten besin otomatiyle gerçek hayatına devam eden Latha için trans tek çıkış yoludur. Oyunun diğer ana karakteri Doktor Regis, "Central" isimindeki şehri kontrol eden yapay zekâ adına çalışan ve olaylara birinci elden müdahale eden eski kafalı bir polistir. Central'ın suçları işlenmeden tahmin edebiliyor olmasına ve bütün bu şaşalı teknolojiye güvenmeyişi, çevresine göre Regis'i eski kafalı kılmaktadır. Regis'in ortağı genç Doktor

Max ise Latha gibi transı kullanmasına rağmen Regis'in geri kafalılığından ve problemleri eski yöntemlerle çözmesinden memnundur. Ofislerinde daima Central'ın gözetiminde bulunan bu ikili, Mind Jacker kod adıyla bir dizi cinayetler işleyen katilin soruşturmasını yürütmektedir. Bu soruşturma onları önce komplolara yönlendirecek, ardından da yollarını Latha ile kesiştirecektir.

Oldukça başarılı bir şekilde kurgulanan hikâyenin polisiye bir bilimkurgu romanı tadında olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Dahası, Regis'in balkonundaki genetik mühendisliğiyle insan genleri kullanılarak sıfırdan üretilen ağaç gibi ufak detaylar, Technobabylon'un yaşayan bir dünyaya sahip olduğu hissini uyandırıyor. Ayrıca, oyunun seslendirmelerinin de oldukça başarılı olduğunu ve oyunun atmosferini tamamladığını belirtmek gerekiyor. Technobabylon'un oynanışına göz atacak olursak, bizleri birbirinden eğlenceli bulmacaların beklediğini görüyoruz. Sadece plastik çatal bıçak üreten besin otomatının güvenlik sistemini aşarak metal çatal bıçak üretmek ya da cinayet tanığı bir ev robotunun kişilik kartıyla oynayarak bize bildiklerini anlatmasını sağlamak gibi oldukça farklı deneyimleri tecrübe ediyoruz. Bu bulmacalar oyunun bizlere sunduğu siberpunk dünyaya ne kadar uyum sağladığımızın da bir göstergesi oluyor. Sıcak yaz günlerinde durgun oyun piyasasını serinletecek bir esinti niteliği taşıyan Technobabylon, bilimkurgu meraklılarının kaçırması gereken bir oyun olmuş.

■ Ahmet Rıdvan Potur



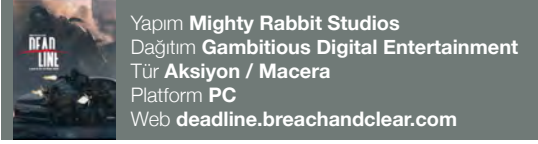
Technobabylon

- ⊕ Roman tadında hikâye
- ⊕ Yaşayan dünya
- ⊕ Oturaklı karakterler
- ⊕ Seslendirmeler
- ⊖ Ufak teknik sıkıntılar

8,4

Alternatif Gemini Rue





Yapım **Mighty Rabbit Studios**
Dağıtım **Gambitious Digital Entertainment**
Tür **Aksiyon / Macera**
Platform **PC**
Web deadline.breachandclear.com



Yaralı Kurtarma

Malum, oyunu direk olarak XCOM ile karşılaştırıyorum ve bu noktada ilginç bir detay gözümde çarpıyor: Düşenlere yardım. XCOM'da böyle bir özellik bulunmuyordu ama ikinci oyunda tam da buna benzer bir yenilik oyuna eklenecek. Garip bir şekilde aynı tema Breach & Clear: Deadline'da mevcut. Ağır yara alan birim, belirli bir süre içerisinde hayata geri dönebilir.

Breach & Clear: Deadline

Zombilere karşı taktiksel çözüm

Taktik strateji zor bir oyun modelidir. Özellikle yapımcı firmaya büyük ebatta ter damlaları döktürür. O yüzden herkes taktik strateji işine girmez. Bildiğiniz üzere hayatımızda bir XCOM var ki adamlar resmen tek oyunla taktik strateji türünü mükemmele ulaştırdı. Şimdi bunun üzerine kim ne yapsa olmuyor. Fakat Breach & Clear: Deadline, bu noktada türe farklı bir soluk kazandırmaya peşinde. İlk olarak Breach & Clear adıyla 2014 yılında karşımıza çıkan ve tam anlamıyla aradığını bulamayan yapım, bu sefer de şansını Deadline ile deniyor.

Zombi avının taktikleri

Breach&Clear: Deadline, tıpkı ilk oyununda olduğu gibi bolca aksiyon içeriyor. Etrafımızı saran zombilere karşı mücadele verdiğimiz yapımda dört kişilik bir özel hareket timini kontrol ediyoruz. Tahmin edebileceğiniz üzere her karakterin farklı bir konu hakkında uzmanlığı bulunuyor. Weapons Sergeant, Fireteam Leader, Scout, Intelligence, Medic ve Explosive Expert olarak sıralanan bünyelerden, dilediğimiz dört kişiyi masaya koyabiliyoruz. Breach & Clear: Deadline'ni ön plana çıkaran özelliklerin başında, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun modelini bir arada kullanması geliyor. Düşmanlar belirlediği anda sıra tabanlı moda geçen oyunda, verdiğimiz komutların ardından "space" tuşuna basık tutarak oyunun ilerlemesini sağlayabiliyoruz. Ayrıca bu modda karakterlerimizin gideceği rotaları da detaylı şekilde görebiliyor, korkunç bir kazayı önceden engelleyebiliyoruz. Sadece "alt" tuşuna basarak tüm ekibi seçip, tek bir noktaya yoğunlaşabilmek de ince bir detay olmuş. Hani karakterin birisi orada, birisi burada, her şey birbirine girdi paniğini bu oyunda hiç yaşamadım.

Breach & Clear: Deadline'in oyuncuya verdiği canlılık hissiyatı da muazzam. Karakterlerimiz eğer "sprint" etmiyorlarsa gidecekleri noktaya kadar geçen sürede düşmana ateş etmeye devam ediyorlar.

Açıkçası bu ayrıntıyı ben pek beğendim. Tabii taktik oyunların vazgeçilmezi olan komutlar da oyunda yerini almış. Suppression, Assassin, Follow Leader ve Hitman gibi genel geçer ve bazıları sınıfa özel komutlar bulunuyor.

Bölüm sonlarında Safe House olarak adlandırılan mekâna geçiyoruz. Burada oyunda bulunan 80'den fazla silahı yapmamız için bekleyen Workbench bulunuyor. Hemen her türlü silah modifiye edilebiliyor ama önce gereken parçaları bulmamız şart. Tabii bolca eşya toplanan bir oyun olduğu için fazlalıklarımızı atacağımız bir adet Locker da yine bu bölgede bulunuyor.

Karakterlerimizin tamamı seviye atlıyor; hatta seviye atlamak Breach & Clear: Deadline'da büyük yer tutuyor. Özel silahlar, zırhlar ve hatta mermileri ancak bu şekilde kullanabiliyoruz. Zaten bir noktadan sonra üzerimize kullanılan yaratıklara karşı durabilmemizin başka yolu yok.

Şöyle bir toparlamak gerekirse Breach & Clear: Deadline, taktik strateji sevenler için yapılmış bir yapım ki öyle herkese hitap etmesinin mümkünatı yok. RPG teması ve kaliteli bir taktik strateji anlayışı olduğu kesin ama günün sonunda oyunda sadece üzerimize koşan zombileri öldürmekten başka bir şey yapmıyoruz. Yani düşman düşünmüyor, sadece saldırıyor ve ne yazık ki Breach & Clear: Deadline, beni bu noktada kaybediyor. Taktik oyunlardaki olasılık faktörünün ortadan kalkması, deneyimlerime göre biraz yanlış bir hareket. ■ **Ertuğrul Süngü**

Breach & Clear: Deadline

- ⊕ İki farklı modu birleştirmesi
- ⊕ Türe yenilik getirmesi
- ⊕ Farklı sınıflar
- ⊕ Tek düze oyun yapısı
- ⊖ Düşmanların düşünmemesi

7,2

Alternatif XCOM



Toy Soldier: War Chest ★

Hem savun, hem saldır

Oyunun adını ilk duyduğumda, aklıma direk olarak Army Men gelmişti. Ta 1998 yılında çıkan bu oyunun hatıralarımda çok fazla yeri var. Neyse, konumuz olan Toy Soldier: War Chest'in bu oyunla herhangi bir benzerliği bulunmuyor. Aslında Toy Soldier yapı gereği birçok oyundan ayrılıyor. İlk etapta klasik bir "Tower Defense" oyunu gibi gözükün yapım, meğer bundan çok daha fazlasını sunuyormuş...

Her yerden geliyorlar

Toy Soldier: War Chest gerçekten de ilk bakışta sadece düşmanların üzerimize koştuğu ve bizlerin de belli noktalara kuleler yaparak onlara geçit vermediğimiz bir oyun modelinden başka bir şeye benzemiyor. Fakat durun; olaylar çok daha farklı. Bir kere oyunda çok fazla kule çeşidi bulunmuyor. Zaten kurulabilecekleri noktalar belirli, öyle her yere bir kule koyamıyoruz. Toplamda dört farklı kule modeli bulunuyor. Bunlarda ilki makineli tüfek ki genel geçer birliklere ve özellikle piyadelere karşı çok etkili. Hemen arkasından havan topu geliyor. Uzak mesafelere alan etkili şekilde zarar verebilen cihaz aynı zamanda anti tank olarak da kullanılabilir. Bir sonraki devasa taret ise yavaş ateş hızına rağmen, mermi attığı noktayı gül bahçesine dönüştürebiliyor. Son olarak da bizi Almanların vazgeçilmez uçaksavarı 88'lik karşılıyor ve evet, oyunda uçan birimler de var. Hatta uçan birimlere hazırlıksız yakalanırsak savunmamıza devasa zarar verebiliyorlar. Zaten başlangıçta canı az olan savunma binalarımız, uçan birimler tarafından kısa sürede patates edilebiliyor. Ayrıca her düşman birimi öylesine hedefine koşmuyor. Bir kere hemen her düşman birimi durup binalarımıza ateş etmeyi tercih edebildiği gibi, dilerse sahip olduğu özelliklerle kulelerimizin üzerinden zıplayıp geçebiliyor. Bu noktada devreye upgrade'ler giriyor. Her kulenin geliştirebilir üç ayrı kısmı bulunuyor. Mesafe, zarar puanı ve de can olarak ayrılan upgrade'ler, ne yazık ki hemen kullanıma açılmıyor. Onlara ulaşmak için bolca seviye atlamamız gerekiyor çünkü her seviyede rast gele üç yeni eşyaya kavuşuyoruz. Fakat bazen zaten elimizde olan upgrade parçaları çıkıyor. Bu noktada da oyun aynı parçaları otomatik olarak para birimine dönüştürüyor.

Toy Soldier: War Chest'in şüphesiz en güzel yanlarından birisi, kuleleri manuel olarak kullanabilmek. Misal, bilgisayar kulenin en üst menzilden dışarıya

ateş etmiyorken, özellikle makineli tüfek ile çok uzak yerlere atış yapabiliyoruz. Ayrıca kule kontrol edebilmek, kaçmaya yaklaşmış birimleri son dakikada öldürebildiğimiz anlamına geliyor. Arabirimim sol tarafından duran "Action Bar" ise düzenli olarak düşman birimi öldürdüğümüz zaman artışa geçiyor. Üç sekmesi olan barın ilk kısmını doldurmak en zor ama bir defa dolunca, daha önceden seçtiğimiz karakter ile savaş alanına inebiliyoruz. Karakterimizi kontrol ettiğimiz süre toplamda 1:30 dakika ama harita üzerinde bulunan piller ile kendisini normal süresinden daha fazla kontrol edebiliyoruz. Karakterimizi TPS kamera açısından idare ediyoruz ve inanılmaz oyunun dengesi baştan aşağıya değişiyor. Zaten Action Bar'ı doldurma zorluğundan yola çıkarak, karakter kullanımının ne kadar fark yarattığını anlayabilirsiniz... Neyse, Toy Soldier: War Chest farklı bir "Tower Defense" oyunu ey okuyan insanlar. Eğer biraz daha ilginç ve casual oyun arar durumdaysanız, buyurun, tadından yenmez.

■ Ertuğrul Süngü

Toy Soldier: War Chest

- + Aksiyonun hiç bitmemesi
- + Farklı harita modelleri
- + TPS modu
- Tam bir denge sağlanamamış
- Sınır sayıdaki kule seçeneği

7,7

Alternatif Dungeon Defenders II

Multiplayer

Toy Soldier: War Chest iyi bir multiplayer desteği var. Ranked modda iki oyunculu maçlar yapabiliyor, Custom Game içerisinde dört kişilik daha esnek maçlara dalabiliyor ya da co-op olarak farklı bir oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Hoş, ben oyunu deneyim ederken etrafta pek insan yoktu ama olsun; mutli multidir.

✓ Kaçmaya çalışan Assassin's Creed'leri öldürürken dev eğlendim!



Feist

Karanlık bir yolculuğa ne dersiniz?

Başlıkta da belirttiğim gibi Feist, gücünü gölgelerden alan bir oyun. Herkesin benzettiği gibi belki siz de ilk bakışta Limb'ya benzetmişsinizdir. İçerik bakımından farklı olsalar da görüntüler bir hayli benziyor gerçekten. Aksiyon ve platform oyunu olan Feist'te aslında pek bir amacımız olduğu da söylenemez. Tek hedefimiz etrafımızdan kaçarak canlı kalabilmek. Kirpi benzeri karakterimizle ormanın derinliklerinde oyunumuza başlıyoruz. Ambiyans, renkler, her şey mükemmel. Biraz ilerledikten sonra ormanda yalnız olmadığımızı anlıyoruz. İlk olarak karşımıza arılar çıkıyor. İstersek onları öldürebilir veya kaçınarak yolumuza devam edebiliriz. Tabii her şey kaçarak devam etmekle olmuyor. İlerledikçe daha büyük yaratıklar karşımıza çıkıyor: Tırtıllar, örümcekler ve devasa sinekler... Ormanda gördüğümüz kütüklerin içine

veya mantarların altına girerek bir süreliğine bunlardan korunabiliyoruz. Etrafta bize yardımcı dokunacak nesnelere de bulunuyor. Sopalarla arılara vurabilir ve onları fırlatabiliriz. Taşları da aynı şekilde kullanabiliriz ve en önemlisi de üzerine basıp zıplamak için kullanabiliriz. Kozalakları da kayalara yerleştirip merdiven gibi kullanabiliriz. Unutmadan, sinekleri öldürdüğümüzde onları da sırtımıza alarak yaratıklara fırlatabiliriz. Oyunda yapacağımız şeyler genelde bu şekilde ilerliyor. Yaratıklar dışında bir de ormana çeşitli tuzaklar kurulmuş. Öyle arı falan gibi iki - üç kere vurulunca diye bir şey de değil, direkt ölüyor. Tuzaklara çok dikkat etmek gerek ki istersek sineklerle de tuzakları bozabiliyoruz. Oyunun en iyi yanları, şüphesiz grafikleri ve mükemmel ambiyansı. Renkleri de insanın içini okşuyor adeta. Yine oyunun müzikleri

de bir o kadar güzel. İssiz ormandaki o yalnızlık müziğe çok iyi yansıtılmış. Ormanda hareket edebilmek de düşündüğünüz kadar kolay değil. Bazı şeyleri yerine oturtmak için bir hayli kafa yormak gerekiyor. Bazen neredeyse başka yapacak bir şey kalmadığını düşünebilirsiniz.

Feist'in eksi yönlerine gelecek olursak, ortada bence büyük bir hikaye sıkıntısı var. Evet, oyunda hiçbir hikaye veya diyalog bulunmuyor. Bu da oyunu merakla oynamayı engelliyor. Bir zaman sonra sürekli aynı şeyleri tekrar etmekten sıkılıyor insan. Herhangi bir karakter seçimi mümkün değil, herkes aynı silüet karakterle oynuyor. Karanlık, Feist'in en büyük özelliği olsa da insan karakterinin tipini merak etmiyor değil.

Oyunda geçen yerler orman, bataklık, mağara olarak değişse de aslında etraf yine görsel olarak hep aynı kalıyor. Gökyüzünün rengi sadece sarı, yeşil ve mavi tonlarında değişiyor. Bir süre sonra insan aynı görüntüyü görmekten, aynı yerlerden geçmekten bıkmıyor. Bu çok büyük bir eksi bence. Oyunu kendimiz kaydedemiyoruz, belli noktaları geçtiğimizde ölünce oradan tekrar başlıyoruz. Platform ve aksiyon severlerin denemeyi isteyecekleri bir oyun olduğu kesin. Feist, eğlenceli olduğu kadar akıllı çalıştıran bir oyun. Merak edenlere tavsiye ederim. ■ **Simay Ersözlü**

Feist

- ⊕ Mükemmel atmosfer ve renkler
- ⊕ Beyni çalıştırması
- ⊖ Hiçbir hikayesinin olmaması
- ⊖ Sürekli aynı mekanlar

7,0

Alternatif Limbo



Sorcerer King ★

Büyücünün gazabı!

Galactic Civilizations serisinin arkasındaki isim olan Stardock, bu sefer kendisini uzayın derinliklerinden çekip, o bildiğimiz, sevdiğimiz fantezi dünyasına atmış. Strateji konusunda bence hep iyi işler yapmayı başarmış olan yapımcı ekip, deneyim ettiğim kadar ile yeni oyununda da dev bir adım atmayı başarmış. Buyurun gelin, Sorcerer King hakkında daha fazla bilgi vereyim...

Karanlık dünyanın efendisi

Efendim oyuna adını veren Sorcerer King isimli bir şahıs söz konusu. Nereden geldiği bilinmeyen bu güzide kişilik, kalesinde oturan ve sürekli işimize karşı bir bünye. Tek derdi sorun çıkarmak. Kendisinin tek bir hedefi var; oyun haritasında bize kaynak sağlayan Shard'ları yok etmek. Biz mi? Bizim amacımız zaten belli değil mi? O Shard'ları kırdırmayız! Akabinde Sorcerer King'in iki büyük generaline karşı savaşmamız ve nihayetinde bizzat kendisi ile yüzleşmemiz gerekiyor. Peki, bunu nasıl yapacağız? İyi bir ordu kurarak desem? Vallahi öyle...

Eğer daha önce Civilization serisine ait herhangi bir oyunu oynadıysanız, Sorcerer King size hiç de yabancı gelmeyecektir. Oyunun ana mekaniği bir şehir üzerine kurulu. Şehirimiz belirli bir popülasyon sayısına ulaştığı zaman genişletilebilir. Hex base şeklinde (Aslında Hex'den ziyade kareler ama siz anladınız.) deneyim ettiğimiz oyunda, her karenin verimi farklı. Dedim ya, tıpkı CIV serisi gibi. Şehirler aracılığı ile askeri birimler üretiyor ve bu ekipleri ordulara dönüştürüyoruz. CIV'den farklı olarak üretilen bir birim tek başına var olmak zorunda değil. Tüm üniteler birçok sıra tabanlı stratejide olduğu gibi birleşebiliyor. Hatta işin daha da ilginç, birliklerin içerisinde Champion olarak adlandırılan özel birimlerden de koyabiliyor olmamız. Her başlangıçta sadece bir adet kontrol edebildiğimiz Champion miktarını, ana karakterimiz seviye atladıkça ilerlediğimiz yetenek ağaçlarının birisi aracılığı ile

arttırabiliyoruz ki bence bu ağacı tercih edin, gerçekten çok şey fark ediyor. Oyunda detaylı bir Craft mekaniği bulunuyor. Ara birimin sol üst tarafında bulunan sekme aracılığı ile girdiğimiz menüde, gerçekten fark yaratacak craft eşyalar bulunuyor. Tabii onlara ulaşmak için bolca gezmemiz gerekte. Az önce bahsettiğim Champion karakterler de tıpkı bizim gibi bu craft eşyaları kullanabiliyor. Anlayacağınız bir noktadan sora ordu içinde bulunan iki ya da üç adet kendi özel eşyasına sahip Champion büyük fark yaratıyor. Sorcerer King'deki en büyük fark, korkunç büyücünün dünyayı yok edebilecek güce sahip olması. Oyuna başlar başlamaz ekranın üzerinde "Doomsday Counter" beliriyor. Bu bar yavaş yavaş doluyor ve tamamına erdiğinde oyun bizim için sona eriyor. Barı en çok dolduransa Sorcerer King'in etrafta kol gezen yaratıklarının Shard'ları yok etmesi; yani Shard'ları iyi korumak lazım. Savaş mekaniği de tıpkı oyunun kendisi gibi sıra tabanlı. İnsiyatif sırasının net bir şekilde gözler önüne serilmesi beni mutlu eden bir detay oldu zira birimler tek seferde ölebiliyor. Eğer bir birim diğeri ile savaş halindeyse, aynı savaşa giren üçüncü birim, yandaşı ile birlikte saldırı yapıyor ve genelde düşmanı ortadan kaldırıyor. Bu mekaniği pek sevdiğimi söyleyemem çünkü oyunun genel dengesini etkilediğini düşünüyorum. Sorcerer King kesinlikle deneyim edilmesi gereken bir oyun olmuş. Diyalogları, stratejik haritası ve kaliteli yapay zekâsı ile uzun zamandır karşıma çıkmayan bir strateji oyunu.

■ Ertuğrul Süngü

Sorcerer King

- ⊕ Stratejik derinlik
- ⊕ Ordu mantığı
- ⊖ Sadece strateji severleri hedef alması
- ⊖ Sınırlı birim çeşitliliği

8,0

Alternatif Civilization V

^ Savaş alanları ve animasyonlar çok daha iyi olabilirdi

Büyü Önemli

Sorcerer King'de büyük büyük yer tutuyor. Yeni büyüleri oyunun bize dikte ettiği belli bir süre içerisinde öğrenebiliyoruz. İki tür büyü bulunuyor. Strategic Spell olarak adlandırılanlar, harita üzerinde herhangi bir noktaya uygulanabiliyorken, Tactical Spell'ler sadece ana karakterimiz tarafından savaş alanında kullanılabilir.


ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



Until Dawn


Yapım **Supermassive Games**
Dağıtım **SCE**
Tür **Korku / Macera**
Web www.supermassivegames.com

"Garip sesler duyuyorum." dedi Jess. "Neden gidip bakmıyoruz?" diye cevap verdi Mike. Mike ve Jess'in birer zeka özürlü olduğunu anlamak hiç de güç değildi... Evlatlarım; analarınız sizi her duyduğunuz alakasız sesin kaynağını bulun diye mi yetiştirdi? Aptal mısınız siz? Sonra Jess ne diyor, "Kulübede birini gördüm!" Mike evladım, aptal arkadaşım, neden inanmıyorsun Jess'e? Bana söyleseler böyle, "Hacı o zaman aynen geri topukluyorum." derim ve kaçarım. Zaten hiçliğin ortasında yapayalnızız, neden şansımızı zorlayalım. Ortam öyle ki insan katil değilse bile başıboş bir grup genci görünce bir şey yapası geliyor, sen hala orada romantik anlar yaşayacağım diye ıssızlıkta yürüyüp duruyorsun. PES! Sony şimdi sana da birkaç lafım var. Yani gerçekten bu kadar Amerikan bir oyun yapmak için Amerika'da doğan bir Japon firması olmalısın. Biz bu tip korku hikayelerini yıllar önce geride bıraktık. Yine de oyun kaliteli olmuş, o yüzden az bomba bırakıyorum elinize... 



Everybody's Gone to the Rapture


Yapım **The Chinese Room**
Dağıtım **SCE**
Tür **Macera**
Web www.thechineseroom.co.uk

Ne yürüdük arkadaş öyle ya. Ne yürüttün bizi Chinese Room! Neden gizli koşma tuşu yapıyorsunuz ayrıca, ayıp değil mi? Biz de insan değil miyiz; TERBİYESİZ! Ha ayrıca ne bu herkes kayboldu klişesi? Bir de oyunun isminde nereye gittiklerini de yazmışsın, bana ne gerisinden? Adını derhal unuttuğumuz kasabayı da modelleyip oyuna koymaya çalışmışsın, çaban hoş. Bol bol ağaç dikmeyi dedem de yapar. Dedem Eskişehir'in her yanını ağaçlandırmış zamanında, biliyor musun sen bunu? Yok, anca çak SpeedTree'yi bilmem neyi, dijital ağaçlandır oyunu. İngiliz kasabası yapma çaban da güzel de biz Türk'üz Türk! Ne bileyim oranın adetini? Kapıları açık açıp girdik, kimse de bir şey demedi. Efendim? Herkes kayıp mı? E oğlum sen kaybettin de ben mi bulacağım? Ben şurada araba anahtarımı kaybetsem bulamıyorum, bir kamyon dolusu kasabalıyı nereden bulayım? Çok sıkıldım senden Come on Everybody, seninle bir daha oynamak istemiyorum. 



Journey


Yapım **Thatgamecompany**
Dağıtım **SCE**
Tür **Macera**
Web thatgamecompany.com/games/journey

Hasta mısınız arkadaşım?! Önce Rapture'lı, Dance Everybody'li oyun, şimdi de "Yolculuk" mu? Nuri Bilge Ceylan filmi mi sandınız ortamı abicim? Bak altını çizme Word, valla tekme tokat dalarım, zaten sinirliyim! Ağabeyciğim mi yazacağım; bir de papyon takayım istersen?! Zaten tabanlarım nal gibi oldu yürümekten! Bir İngiltere'de yürüdüm, bir çölde yürüyüp yürüyüp koştum, zıpladım bir şeyler... Oğlum koysanıza şu zıplama özelliğini en başından, ne gazete kuponu gibi kağıt biriktirtip duruyorsunuz? Zaten bir halt da anlamadım ne ima etmeye çalıştığınıza dair... Ne şimdi bu bizim kırmızılı tip? İnsan mı, ne o? Niye çölde? Kağıtlar niye uçuşup duruyor, israf değil mi? Uzaylılar mı var? Biz mi uzaylıyız? Niye konuşan yok? Ne biçim dil koymuşsunuz, şekiller bir şeyler... Valla o çölde bir asır kalsam da ben bir şey anlamayacağım, yıkıl karşımdan! 



Red Goddess: Inner World

Yapım **Yanim Studio**
Dağıtım **Yanim Studio**
Tür **Platform**
Web www.redgoddessgame.com

Platform oyunu yokluğundan yararlanmak 1, Red Goddess 0. Demek ki çaba olsa bile sonuç işlemeyince yolda kalınıyormuş Yanim Studio... Bir de Ikaruga benzeri bir mekanik benimsemişsin; farklı renkteki düşmanları öldürmek için form değiştirmeye zorlamalar falan... Çaban ve düşünceyi güzel, takdir ediyoruz ama uygulama olmayınca, kim ne yapsın düşünceyi, değil mi sevgili Yanim? Gel otur, ayakta kaldın, dizlerin titrer gibi oldu. Şimdi senin hatan şu olmuş; sen güzel bir platform oyunu yapmak istemişsin, güzel bir görsellik de benimsemişsin ama milimetrik hesaplı platform oyunları artık geride kaldı. Hatta bundan kötüsü, ben muhteşem yetenekli bir insan olarak bile oyununda başarılı olamıyorsam sen bir şeyleri eksik ve kötü yapmışsın demektir. İki tane platformun üzerinden zıplamayacak kadar aciz miyiz biz? 30 dakikada herkesin elleri, parmakları dolama oldu ofiste. Ayıptır! 



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 30 Eylül 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



AOC

4K monitör arıyorsanız oldukça yetenekli bir seçenek

Sayfa 100



MSI

MSI'in fiyat/performans konusunda en iddialı modeli!

Sayfa 99



Samsung

Adı bize benziyor diye değil, piyasanın en iyilerinden biri.

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, detlere derman oluyor...

Sayfa 102



Intel sizi dinleyecek!

Hem endişe verici, hem faydalı...

Intel'in yeni 6'ncı nesil işlemci mimarisi Skylake, kullanıcıları her an dinlemede olacak. Evet, bilim kurgu filmlerinden aşına olduğumuz o korkutucu dünyaya doğru adım adım yaklaştığımızın siz de farkındasınız, değil mi? Windows 10 tabanlı bilgisayarlarda sizden sesle komut alabilecek olan Intel'in yeni işlemcisi, böylece bilgisayarınızı sesle kontrol edebilmenize imkan tanıyacak. Intel'in Skylake işlemcileri, bilgisayarı açma / kapama dışında ayrıca bazı standart ses komutlarını da algılayabilecek. Bunlara şimdilik müzik veya video oynatma gibi özellikler dahil edilmiş durumda. Intel'in San Francisco'da düzenlediği Geliştirici Forum'da açıklanan bu yeni özellik, bilindiği gibi daha önce Microsoft'un Xbox One konsolunda da karşımıza çıkmıştı. ■



ZX Spectrum yeniden

Hoş geldin eski dost!

Türkiye'de çok azımızın yüz sürme şansına kavuştuğu efsanevi oyun sistemi ZX Spectrum yeniden oyuncular ile buluşmaya hazırlanıyor. 1980'lerin efsanevi sistemi, Sinclair ZX Spectrum Vega adı ile 24 Ağustos'ta satışa çıkacak. Tasarım anlamında oldukça kompaktlaşan, adeta retro bir gamepad gibi tasarlanan ve televizyona bir AV kablo vasıtası ile (burada bile retro kalmış) bağlanan konsol içinde ZX Spectrum'a ait 1000 adet oyun yüklü halde gelecek ve 100 pound fiyat ile satışa sunulacak. Bilindiği gibi geçtiğimiz yıl ZX Spectrum'ları yeniden üretmek için başlatılan kickstarter başarıya ulaşmış ve 155 bin dolarlık bir kaynak sağlanmıştı, yapımcı da bu kaynağı doğru kullanmış gibi gözüküyor ki aradan 15 ay geçmeden konsollar satışa sunulma aşamasına geldi. İçlerinde Knight Lore, Back to Skool ve Xenon gibi efsanelerin de bulunduğu 1000 oyunun tam listesine şuradan ulaşabilirsiniz. Üstelik proje ilk sistemin yaratıcısı Sir Clive Sinclair ve eski ZX Spectrum geliştiricisi Chris Wright tarafından da destekleniyor. ■



OUYE!

PS4-Xbox melezi çakma konsol geliyor!

Bildiğiniz gibi Çin oyun konsollarının üretilmesi ve satılması ile alakalı yasakları kaldırdı. Yine de ilk satış rakamları hiç de beklendiği gibi değil ve senelerdir oyun alışkanlıklarını PC üzerine kurmuş olan Çin oyuncu topluluğunu konsol satın almaya ikna etmek o kadar da kolay olmayacak. Diğer taraftan yüz karası gelişmeler de yaşanmıyor değil. Aşağıda gördüğümüz konsolun adı OUYE, Xbox One ve Ps4'ü "özgün" bir tasarım anla-

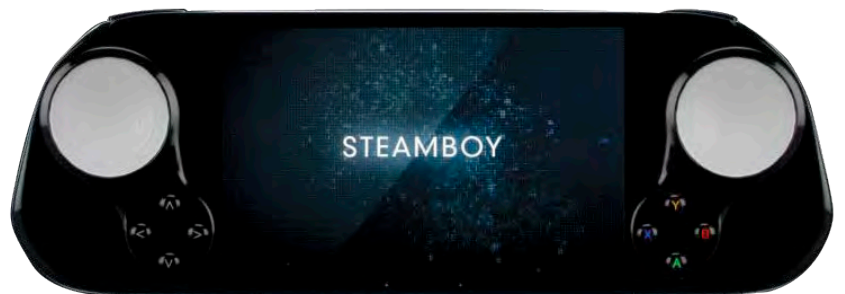
yışı ile bir araya getirip Xbox One'ın gamepad'lerini de aynen kopyalamış Android bazlı bir konsol. 8 çekirdekli A80 işlemci, 2GB DDR3 RAM, Power VR G6230 grafik kartı ve Android 4.4.2 yüklü halde gelmesi planlanan konsol tam da Çin pazarından belediğimiz bir girişim. Üstelik konsol üretime başlayabilmek için Çinli oyunseverlerden 16 bin dolar destek bekliyor, güzelmiş. ■

Senin ne güzel ismin var öyle...

Steamboy seneye geliyor!

Hadi itiraf edin, kaçınız bu Steam makineleri fikri ilk ortaya atıldığında gerçeğe dönüşebileceğini düşünmüştü? Pek çok farklı marka, fiyat ve formatta 10 Kasım'da piyasaya çıkacaklar ve yeni modeller de tanıtılmaya aynı hızla devam ediyor. Ayrıca Steam'in Gamepad'i de yolda ve açıkçası şimdiye kadar gördüğümüz her şeyden daha fazla onun için meraklandık. PsVita benzeri bir el konsolu olan Steamboy (yeni ve beğenmediğimiz adı ile The Smach Zero) ise diğer Steam maki-

neleri gibi 10 Kasım'da 300 dolar fiyat ile ön siparişe açılacak ve önümüzdeki yılın sonlarında satışa çıkması bekleniyor. İlk gün 1000'in üzerine steam oyununu tam performans ile çalıştırabilecek kadar güçlü olduğu belirtilen ve Steam OS'la çalışan ürün 4GB RAM, 720p dokunmatik ekran, HDMI çıkışı, Bluetooth, WiFi ve 32GB iç artı SD kart ile genişletilebilir hafıza gibi özelliklere sahip. Grafik işleme kapasitesi ve işlemci gücü hakkında ise henüz bir bilgi yok. ■



Kart yük altında
90w güç tüketiyor.



Twin Frozr V, sessiz olduğu
kadar güzel de...

MSI GTX 950 Gaming 2G ★

Fiyat performans konusunda iddialı...

Evet, Nvidia'nın bir süredir beklenen ve AMD Radeon R7 370'le rekabet halinde olacak olan yeni giriş seviyesi ekran kartı GTX 950 sonunda yüzünü gösterdi. MSI GTX 950 Gaming 2G adını alan Nvidia'nın yeni kartı, bakalım ne gibi özellikler getiriyor.

GeForce GTX 960 ile GeForce GTX 750 Ti arasında konumlanan GeForce GTX 950, elimizdeki MSI tarafından revize edilen haliyle elbette referans modele göre daha güçlü özelliklere kavuşması için donatılmış. Kartın özellikleri ve sunduklarından bahsedeceğiz, ancak önce kartın arka planına bakalım...

GTX 950 pazarda, Radeon R7 370'le rekabet edecek. Ancak fiyat noktasında halen Radeon R7 370'in biraz da olsa avantajlı olduğunu söylemek gerek.

Nvidia'nın Maxwell mimarisine sahip ekran kartı olan MSI GTX 950 Gaming 2G, referans modele göre güçlendirilmiş özelliklerle geliyor. Her şeyden önce MSI'nin çift

fanlı tasarımını alan kart, Twin Frozr V'le güçlendirilmiş. MSI'nin Twin Frozr termal tasarımını daha önceki incelemelerimizde beğendiğimizi söylüyorduk, burada da yine tekrar edeceğiz. Zira soğutma noktasında karta büyük avantaj yaratıyor. Fanın açılı paletleri sebebiyle ısıyı hızla absorbe edebilen, Twin Frozr V, ayrıca Zero Frozr'la da destekleniyor.

GTX 950 Gaming 2G, 28nm üretim teknolojisine sahip bir kart. Dediğimiz gibi Maxwell mimarisine dayalı olan kart, 32 ROP birimi ve 768 CUDA çekirdeğini taşıyor. 2 GB kapasitesinde ve 128b'lik veriyollu GDDR5 belleklere sahip olan kart, taban noktada 1024 MHz hızında çalışıyor. Tavan noktada ise referans tasarıma göre fabrika çıkışında hız aşırı olarak gelen MSI GTX 950 Gaming 2G, bize OC modda 1317 MHz hızı getiriyor. Bu değerini referans tasarımda 1188 MHz olduğunu da söyleyelim.

Kartı çalıştırabilmeniz için önerilen mini-

mum 350 watt'lık güç kaynağına ihtiyacınız olacağını ve kartın en üst düzeyde çalışırken 90 watt'lık güç tükettiğini de söylemekte yarar var.

MSI GTX 950 Gaming 2G, giriş segmenti için iyi bir model. Isınmayan tasarımı, kolay hız aşırma seçenekleri sunması ve Nvidia'nın GeForce Experience teknolojisi ile oyun paylaşımına imkan tanınmasıyla uygun fiyata iyi bir ekran kartı sahibi olmayı isteyen kullanıcıların beklentilerini karşılayacak seviyede. MSI GTX 950 Gaming 2G'nin fiyatı ise 200 dolar civarında. ■ **Ercan Uğurlu**

MSI GTX 950 Gaming 2G

İthalat: MSI

Web: www.msi.com.tr

Artı: Sessiz çalışıyor,
fiyat/performans,
Twin Frozr V tasarımı
Eksi: Fiyat

8,9



AOC U2868PQU ★

4K monitör mü arıyorsunuz?

Her ne kadar televizyon tarafında Ultra HD içerikler şu an çok kullanılır durumda olmasa da, monitör tarafında daha fazla içerik kullanabiliyoruz. Monitörde el altında olan internette izlenen 4K videoların yanı sıra yüksek çözünürlük, elbette grafik işleriyle ilgili kullanıcılar tarafından da ihtiyaç duyuluyor. Bu bağlamda bugün inceleyeceğimiz AOC U2868PQU modeli de, yine grafik tasarımcılarına hitap ettiği gibi, üst düzey oyun deneyimi yaşamak isteyen kullanıcıların da ilgisini çekebilecek türden.

AOC'nin U2868PQU modeli, 4K, yani Ultra HD çözünürlük sunuyor bizlere. Bu da 3840x2160 piksellik bir çözünürlük demek. 28 inç boyutunda bir ekranın sahibi olan monitör, böylece hem boyut hem çözünürlük olarak kullanıcılara geniş bir alan sunuyor. Monitörün diğer teknik detayları arasında

ise 300 kandela parlaklık, 1000:1 tipik kontrast oranı, 80M:1 dinamik kontrast oranı ve 1 ms tepki süresi bulunuyor. Monitörün özellikle tepki süresinin 1 ms olması, 4K çözünürlükte oyun oynamak isteyen oyun severleri sevindirecek türden. Elbette bu noktada tazeleme hızının da 60Hz olduğunu da söyleyelim.

Monitörün görüş açısı ise 170 derece 160 derece oranlarında. Bu da monitörün TN panel olmasından kaynaklanıyor. TN panellerin avantajı tepki süresinde ortaya çıkıyor, görüş açısı noktasında IPS'e göre geriden geliyorlar.

AOC U2868PQU, kullanım noktasında gayet başarılı bir monitör. Monitörün görüntü performansını fazlasıyla beğendik. Hem video montaj kısmında hem test merkezimizdeki test sistemimizde yaptığımız oyun testlerimizde kullandığımız AOC U2868PQU, bu anlamda bizi bir hayli tatmin etti.

Monitörün performansla ilgili eleştirebileceğimiz bir yanı ise kutudan çıkartıp çalıştırdığınızda ideal ayarlara sahip olmaması. Sizden renk ve görüntü ayarları için biraz optimize istiyor.

AOC U2868PQU'nun fiyatı da 1895TL seviyesinde. İndirimlerle daha biraz daha ucuza farklı modeller görmek de mümkün piyasada. Ancak AOC U2868PQU, genel olarak başarılı bir model olmuş. Rahatlıkla tercih edilebilir. ■ **Ercan Uğurlu**

AOC U2868PQU

İthalat: AOC

Web: aoc-europe.com/tr

Artı: Keskin UHD görüntü performansı, geniş bağlantı seçenekleri

Eksi: Görüş açısı, kutudan ideal ayarlarda çıkmıyor

8,7

Misfit Flash

Görüntüsü kadar havalı değil...

Yaklaşık 1 TL büyüklüğündeki Misfit Flash, kutudan çıkan bilekliğe takılarak tıpkı bir kol saati gibi taşınabiliyor. Alternatif olarak kutudan çıkan klipsi kullanarak kemer, cep, çorap gibi görünmeyen bir yere de takabilirsiniz. Flash'ın üzerinde herhangi bir ekran yok. Düz, tek renkli bir düğmeye benziyor. LED göstergeleri yakmak için ortasına basmanız gerekiyor. Öte yandan hatırlayacak olursak Misfit Shine'da sadece dokunmak yeterli oluyordu. Flash'ın üzerine bastıktan sonra yanmaya başlayan 12 LED ışık size saati ve günlük hedefinizin ne kadarını tamamladığınızı gösteriyor. Saati okumak ilk etapta zor gelebilir ama alışılmayacak bir şey değil ve havalı görünüyor. Öte yandan, bu şık görüntünün kaliteli malzemeyle tamamlandığını söyleyemeyeceğiz. Geçen yılki Shine modeli anodize alüminyum kaplamaydı. Flash ise maliyetli düşürmek için termoplastik poliüretan/polikarbonattan üretilmiş. Kısacası plastik hissi veriyor.

Misfit Flash, iPhone 4S ve üstü modeller ile Android 4.3 ve üstü yüklü Android telefonlarla uyumlu. Telefonla haberleşmek için Bluetooth 4.1 teknolojisini kullanıyor. Windows Phone desteği henüz yok. Sonuç olarak Misfit Flash şık görünen ama yakından bakınca bileklikteki "kusurları" belli olan, uygun fiyatlı bir aktivite takipçisi. Çok ayrıntılı istatistikler sunmıyor. O yüzden sporcular için değil de günlük kullanım için daha uygun. Misfit Flash'ın fiyatı ise 175 TL civarında.

■ Ercan Uğurlu

Misfit Flash

İthalat: Misfit

Web: www.misfit-tr.com

Artı: 6 aylık pil ömrü, suya dayanıklı

Eksi: Plastik yapı, malzeme kalitesi, sabitlemek zor

6,2



Samsung Level On Wireless ★

Paranın alabileceği en iyi ürünlerden...

Samsung'un Level ailesinin bir üyesi olan Level On Wireless, üst düzey bir kulaklık seti. Bunu tasarımından performansına her noktaysıyla gösteriyor. Dört farklı renk seçeneğiyle sunulan Level On Wireless, elimizdeki mavi renkli modelinin dışında, kırmızı, beyaz ve siyah renklerle de bulunabiliyor. Bunun yanında, kulaklığı iki farklı versiyonla bulabiliyorsunuz. Bunlardan biri Level On, diğeri ise elimizdeki Level On Wireless. Level On Wireless'ı cep telefonunuzla, tabletinizle veya bilgisayarınızla eşleştirmek çok kolay. Bu işlemin ardından eğer cep telefonunuza bağladıysanız Samsung'un Samsung Level, tabletinize bağladıysanız ise Samsung Level for Tablet uygulamasını indirmenizi öneririz. Bas ve tiz dengesi gayet yerinde, temiz bir ses sağlayan kulaklık, bunu hem kablolu hem kablosuz ortamda sunuyor. Ofis içinde veya dış kullanımlarda çevre gürültülerinden tamamen arınmak için açabileceğiniz Aktif Gürültü Engelleme özelliğiyle de bu performans çizgisini arttırabiliyorsunuz.

Samsung Level On Wireless, sunduğu özelliklerle bizi kendinden çok memnun bıraktı. Malzeme kalitesiyle beğendiğimiz, kullanım biçimiyle fazlasıyla pratik olan, yazılım desteğiyle kullanıcıya seçenek sunan ve performansı tatmin edici duran Level On Wireless, elbette fiyatıyla da pek ucuz değil. 800 TL dolaylarında raflarda yer alan Level On Wireless, yüksek fiyatı nedeniyle bütçesi geniş olan kullanıcılara hitap ediyor. Bu nedenle alım gücünü zorlayacağı bir gerçek, ancak satın alacak olanları memnun edeceği aşikar. ■ Ercan Uğurlu

Samsung Level On Wireless

İthalat: Samsung Türkiye

Web: www.samsung.com/tr

Artı: Çekici tasarım, ses performansı, jest kontrolü, uygulama desteği

Eksi: Yüksek fiyat

9,0



TEKNİK SERVİS

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



S: Ben bir bilgisayar toplamak istiyorum. Parçalar ise şöyle: Ekran kartı MSI GTX970 Gaming, anakart Z97 Gaming 7, işlemci Intel Core i7 4790K, WD 3.5" 1 TB HDD, RAM G.Skill 2*8 GB DDR3 1866 MHz, ASUS Blu-ray DVD yazıcı, İşlemci soğutucu Cool Master Hyper, kasa Xigmatek Asgard 382 Pure. Sizce bir şeyler eklemeli miyim çıkartmalı mıyım yoksa böyle iyi mi? Bir de bu ya da sizin önerileriniz beni ne kadar götürür? İsmet Yıldız

C: Intel Skylake platformunun çıkışına günler kaldı. Hatta büyük ihtimalle sen bu satırları okurken piyasada olacak. Bu sistemi aldıysan 5 yıl boyunca oyunları rahatlıkla oynayabilirsin. Daha önce Xigmatek Asgard kasa ile montaj yaptık ve kalitesinden pek memnun kalmadık bu arada.

S: Benim modem Asus DSL-N66U. Update sonrası sadece bir ışık var ve start olmuyor. 192.168.1.1'den bile bağlanamıyorum. İbrahim Nazeri

C: DSL-N66U genelde büyük Firmware güncellemeleri alıyor ve bu güncellemeler sonrası cihazın sıfırlanması gerekiyor. Bunun için cihazın arkasındaki reset butonuna 8 saniye boyunca basılı tutmanız gerek.

S: Ben bir bilgisayar sistemi toplamak istiyorum. Oyun için kullanacağım. Bütçem en fazla 2500 TL ve birkaç sorum olacak. Öncelikle bana AMD bir ekran kartı önerirseniz AMD'nin de NVIDIA Geforce Experience gibi bir destek programı bulunuyor mu? Ben bitirdiğim oyunları silmeyi seven bir insan değilim. O yüzden fiyat açısından bana harddiski düşük mü önerirsiniz

yoksa 1TB gibi bir miktar almam daha mı uygun olur. Overclock nedir hiç bilmiyorum. O yüzden bana overclock ile daha az uğraşabileceğim bir sistem önerirseniz mutlu olur? Türkiye'deki birçok insanın aksine Crysis 3 hayranıyım. Bu sistem benim Crysis 3 gibi yüksek özellikler isteyen bir oyunu "Yüksek" ayarda kaldırmamamda yardımcı olur mu? Bana Önerebileceğiniz bilgisayar sisteminin "Optik Sürücü"ye ihtiyacı yoktur. Bende bulunmakta. Burak YILMAZ

C: Evet, AMD'nin de böyle bir yazılımı mevcut ve adı da Gaming Evolved. Aslında AMD biraz kolayca kaçıp Raptr adlı yazılımı satın aldı ve onu Gaming Evolved olarak Catalyst sürücü paketine ekledi. Sabit disk konusunda şu anda 2 TB almak en mantıklı seçim. GB başına maliyeti en düşük diskler şu anda 2 TB. Overclock bilmiyorsanız H serisi yonga setlerini ve K olmayan işlemcileri tercih edebilirsiniz. 2500 TL'ye i5 4460 ve R9 380 ekran kartlı bir sistem toplayabilirsiniz. H81 anakart ve 8 GB RAM ile Crysis 3'ü rahatlıkla oynayabilirsiniz.

S: Ben yakın bir zamanda PC toplayacağım. Bütçem sınırdadır. Depolama alanı biraz az gözükebilir ancak bana yeterli yorumlarda bulunursanız sevinirim. Aklıma şunlar takıldı bu bileşenler kasaya sigar mı, sıkıntı yaşanır mı? Soğutma açısından iyi midir? Son olarak PC'yi oyun amaçlı topluyorum. Kaç yıldır düzgün bir oyun deneyimi yaşamadım. Artık denemek istiyorum, yaşamak istiyorum. Zaten GTX 970 de şu anki tüm oyunları ultrada açar. Bir de

ben FPS gamer değilim. O yüzden Razer DA vb. seçmedim. FPS oynamam değil ama ağırlığı bir oyuna yöneltmem. Her yeni çıkan oyunu oynamaya çalışırım. Online moba oynarım. Son olarak bu sistem kaç yıl gider acaba? Z97 Pro Gamer, MSI Gaming GTX 970, i5 4690K, G.Skill 1600 MHz 4x2 Ripjaws, WD Caviar Black 1 TB, 850 EVO 120 GB SSD, Graphite 230T + 650 Watt 80+, Hyper 212 EVO, Asus VG248QE 144 HZ 1ms, Creative 2+1 SBS A320, G710+, G430, G502, G440. Yusuf Özdemir Arslan

C: Sistem gayet güzel. Bileşenler de kasaya sigar. Lakin Skylake'in çıkışı yaklaşıyor ve bu bağlamda biraz beklemeni tavsiye edeceğim. Bu ay içinde tanıtılacak. Sistem bu haliyle de 5 yıl rahatlıkla oyunları oynatır. Skylake alırsanız daha da uzun ömürlü olur ama.

S: Ben bilgisayarımın donanımını değiştireceğim. Ekran kartı ve RAM alacağım. Performansını arttırmak için başka ne yapabilirim? Bir de en ucuz ekran kartı ve RAM önerilebilir misiniz? Ucuz ve iyi donanımlar olursa güzel olur. Abdullah Enes Ergün

C: Hem ucuz hem de iyi donanımlar nadir bulunur ve genelde donanımlar ucuzladıkça kalite de düşer. Var olan bilgisayarının donanımını bilmeden sana yeni donanım önermemiz zor. Ekran kartı olarak GTX 970 gayet iyi bir fiyat/performans oranına sahip. RAM olarak da 8 GB yeterli. Bundan sonra SSD alınabilir ve kesinlikle Windows 10'a terfi edilmeli çünkü DirectX 12 var. DirectX 12 sayesinde oyunlar çoklu çekirdeğin gücünden yararlanabilecek.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



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

S: Acer Aspire serisi bir bilgisayar aldım ama bazı sorularım var. Özellikleri AMD A6 5200 2 GHz, AMD Radeon HD 8400 512 MB, 4 GB RAM, 500 GB HDD. Sizce bilgisayarı nasıl? Hangi oyunları kasmadan ya da az kasarak oynayabilirim? Thief oyununu çok az bir kasmayla oynayabiliyorum ama Assassin's Creed Black Flag gibi oyunları oynayabilir miyim? Cevabınızı bekliyorum. Kutay Sazak

C: Giriş seviyesi bir PC diyebilirim. Dört çekirdekli olması güzel ama tek çekirdek performans da önemli. Çoğu oyun tek çekirdek kullandığından tek çekirdeğin sunduğu performans daha önemli oluyor. 4 GB RAM bazı günümüz oyunları için yetersiz. Bellek miktarı 8 GB olmalı. Bir de tabii Windows 10 64 Bit'e terfi edin. Güncel sürücülerle geliyor ve daha performanslı.

S: Normal bir monitör almak istiyorum. 21/21.5 inç civarında. Fiyat 500 TL altı. Öneriniz ne olur? Benim bilgisayarım bir Ultrabook. Orta seviye oyuncuym fakat bilgisayarımda mikrofon ve CD girişi malesef yok. Bunları ekletebilir miyim? Ekletirsem de güzel çalışır mı? Kaan Çini

C: AOC i2276Vwm modeline göz atabilirsin. 1080p, IPS panel ve dijital girişi de var. Ultrabook'lerde mikrofon girişi var fakat TRRS kablo kullanman gerekiyor. Normal TRS jaklar olmaz. Optik sürücü için ise harici USB çözümlere yönelebilirsin.

S: Yeni nesil Assassin's Creed Unity gibi

oyunları en azından High ayarlarda oynamak için bilgisayarımı makul bir fiyatla update etmek istiyorum. Özellikler şu şekilde: 8 GB RAM Bellek, Intel Core i5 CPU 750 2.40 GHz işlemci, AMD Radeon HD 7700 ekran kartı. Windows 7 Professional 64 Bit işletim sistemi kullanıyorum ve monitörüm 1920x1080. Sistemi adam etmek için nereden başlasam bilemedim. Sarp Onaran

C: HD 7700 ekran kartını yükseltmeniz birçok oyunu oynayabilmeniz için yeterli. R9 380'e terfi edebilirsiniz. Ayrıca Windows 7'yi terk edip Windows 10'a geçmelisiniz.

S: Ben 2000-2500 TL civarı bir dizüstü PC satın almak istiyorum ve elbette ben de bir oyun tutkunuyum. Bu bütçeye uygun önerileriniz nedir? Onurkan Ördek

C: Bu fiyata gerçek anlamda bir oyun bilgisayarı alabilmeniz zor. Fakat gayet tabii oyunları rahatlıkla oynatabilen, GTX 950M GPU'lu bir dizüstü PC alabilirsiniz. ASUS X550JX-XX099D tavsiye edebiliriz.

S: ASUS M70AD-TR005S hazır bir sistem gördüm. Fiyatı 3000 TL. İşlemci i7 4790, bellek 8 GB yeterli diye düşünüyorum, sabit disk 2 TB, ekran kartı ise 4 GB NVIDIA GTX 745. Nasıl fiyatına göre? Ömrü ne kadar ya da beğenmediğiniz bir tarafı var mı? Emre Demir

C: Kendi bilgisayarını toplayamayan kullanıcılar daima hazır PC alabilirler. ASUS'un hazır PC'leri piyasadaki markasız ürünleri bir

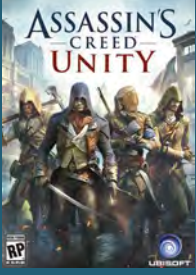
araya getiren firmalara nazaran çok daha iyi. Bu model alınabilir lakin işlemci aşırı yüksek tutulup ekran kartından kısılmış. GTX 745, Maxwell GPU'lu orta sınıf bir kart ama daha iyi bir kart olabilirdi bu PC'de, GTX 960 gibi. Burada 4 GB'ı önce yazmanız bir şeyi değiştirmiyor. İsterseniz 10 GB yazın, bir anlam ifade etmiyor. Ekran kartında önemli olan GPU'dur. Bellek miktarı çok daha sonra yer alır önem sırasınca. Sistem bu hali ile oyunları 3 yıl rahatlıkla oynatır. 3 yıl sonra ekran kartını değiştirip bir 3 yıl daha kullanabilirsiniz.

S: Yakın bir zamanda bilgisayarımı kapatıp ertesi gün açtığımda bilgisayar açılmadı. Windows yükleme ekranına gelip biraz orada bekliyor, sonra bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Bu böyle sürekli devam edip duruyordu. Onarma yapmayı denedim BIOS pilini çıkarıp taktım yine hiçbir şey değişmedi. Ben de çareyi format atmakta buldum. Formatı attım bilgisayarda hiçbir şey düzgün çalışmıyordu. Örneğin Google Chrome yükledim kullandıktan 15 dk. sonra kapatıp açtığımda programın herhangi bir dosyası bozuk lütfen tekrar yükleyin hatası alıyorum. Bu ve bunun gibi hataları neredeyse her programda aldım. Her şey yüklendikten en fazla 3 saat sonra bozuldu. Ben de acaba yanlış mı format attım diye tekrar format attım yine nafile hiçbir şey değişmedi. Acaba problem nerede? Yaşar Asdfg

C: Sanırım bozulan sabit disk soyadına kadar etki etmiş Yaşar. Kötü olmuş. Ya sabit disk bozuk ya da belleklerde sorun var. Belleklerde sorun olsa mavi ekran hatası alırsın. Almasan da Memtest86+ ile bellekleri test edebilirsin. Sabit disk sağlığına da HD Tune 5.60 ile bakabilirsin.

MARKET

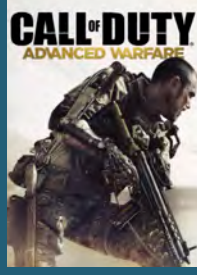
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Batman: Arkham Knight

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

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

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

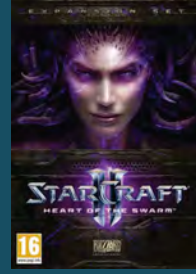
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Mortal Kombat X

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

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

AĞUSTOS 2015

Action Henk	70	Homesick	70	The Magic Circle	80
Carnivores Reborn	55	Lego Jurassic World	70	Toukiden Kiwami	66
Centauri Sector	45	Lemma	70	Van Helsing III	68
CDF Ghostship	70	Massive Chalice	74	Windward	60
Convoy	70	MotoGP 15	73		
Deception 4: The Nightmare Princess	78	NOT A HERO	80	TEMMUZ 2015	
FF XIV: Heavensward	70	Pro Cycling Manager 15	70	Batman: Arkham Knight	85
F1 2015	70	Rocket League	90	Bladestorm: Nightmare	60
Galaxy Union	75	Ronin	70	Blue Estate: The Game	57
God of War III Remastered	83	Super Chibi Knight	76	Dead Synchronicity	60
		The Silent Age	75	Galactic Civilizations III	69



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.

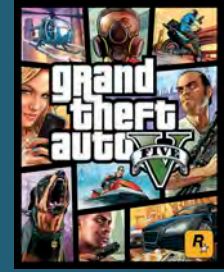
Yapım Turtle Rock
Dağıtım 2k Games
Çıkış Tarihi 2015



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 Witcher III

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

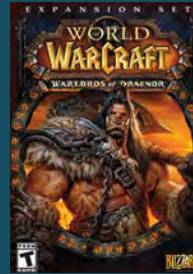
Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

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

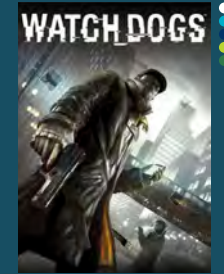
Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Game of Thrones: Episode 4	85	The Charnel House Trilogy	70	In Verbis Virtus	75
Hatred	52	TESO: Tamriel Unlimited 78		Kerbal Space Program	76
Hektor	30	There Came An Echo	79	Life Is Strange Ep02	80
Life Is Strange Ep03	85	Van Helsing III	68	Please Don't Touch Anything	85
Kaiju-A-Gogo	75			Project CARS	82
Magicka 2	70	HAZİRAN 2015		Running with Rifles	78
Malebolgia	60	Assassin's Creed Chr. China	80	State of Decay - Year One Edition	79
Monstrum	67	Block 'N Load	80	Titan Souls	83
Order of the Battle: Pacific	82	Dungeons 2	65	The Witcher 3 - Wild Hunt	90
Shadowrun: Boston Lockdown	70	Guns, Gore, Cannoli	75	Verdun	84
Sym	80	I Am Bread	80	Wolfenstein - The Old Blood	72

KÜLTÜR & SANAT

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



Ara Güler - Bir Göz Bir Makine ve Gerçek

Ömrünün 87 yılını geride bırakan Ara Güler'in, sayısız başarıya imza attığı uzun kariyeri boyunca, yaşadıklarını anlattığı fotoğraflı biyografi kitabı "Bir Göz Bir Makine ve Gerçek" Fotoğrafevi Yayınları'ndan çıktı. Ara Güler bu kitabında yaşam öyküsünü ve başkalarının objektifinden çekilen kareleri kendi ifadeleriyle anlatıyor. Kitap, Ara Güler'in yardımcısı Fatih Aslan tarafından derlendi. Ara Güler'i şimdiye dek, görüntülediği doyumsuz karelerle tanıdık ve belleğimize kaydettik. "Bir Göz Bir Makine ve Gerçek"te ise, Ara Güler'in estetik algısına, hayata bakışını geliştiren, anlatım metoduna ve kendisini ifadeye katkı sağlayan geçmişine uzanıyoruz. Usta, dünyayı kendi objektifinden yansıtırken; yaşamına kısaca göz atıyoruz. ■

Rick and Morty

The Simpsons'ın 25 yılı doldurduğu ve South Park'ın kabak tadı vermeye başladığı şu 2015 yılında yetişkinlere uygun çizgi dizi konusunda bir süredir sıkıntı yaşıyordu. Adult Swim kanalının geçen sene gösterime soktuğu Rick and Morty çizgi dizisi bu boşluğu önemli ölçüde dolduran bir yapımdı. Dahi ve çığırın bilim adamı Rick'in yanına torunu Morty'yi alarak atıldığı maceraları konu alan çizgi dizi'de, Morty'nin ailesinin diğer fertleri olan babası Jerry annesi Beth ve kızkardeşi Summer da yer alıyor. Sonsuz sayıda boyutlarda ve zaman dilimlerinde bir maceradan diğerine doğru koşan ikilinin başına gelenler, serininin yaratıcılarının müthiş hayal gücünü gözler önüne seriyor. Harika bölüm hikâyelerinin yanı sıra Rick and Morty'deki soundtrack kullanımı da izleyiciyi oldukça memnun ediyor. ■

Art Moto Akademi

Uğur Ertekin'in 2005 yılında vermeye başladığı "İleri ve Güvenli Sürüş Teknikleri" eğitimleri 2009 yılı başında daha profesyonel bir aşamaya ulaştı. 2009 Nisan ayında kurulan ve o tarihten bu yana çalışmalarına devam eden Art Moto Akademi, motosiklet sürüş eğitimi konusunda Türkiye'nin önde gelen markalarından biri haline geldi. Akademi eğitmenleri öğrencilere katma değer sağlıyor, eğitim materyallerinin sunulduğu eğitimlerde öğrencilerin seviyelerini doğru bir şekilde tespit edebiliyorlar ve eksiklikleri bu geri bildirimler sayesinde giderebiliyorlar. "İyi bir motosiklet sürücüsü olabilmek için yapmanız gereken tek şey iyi bir eğitim almaktır!" mottosuyla hareket eden "Art Moto Akademi" motosiklet sürüş eğitimi almayı düşünenlerin değerlendirmesi gereken bir adres. ■



8



9



8



Pixels

Piksel Piksel kalitesizliğin Hollywood hali

Adam Sandler, her yaz olduğu gibi bu yaz sonunda da karşımıza Blockbuster olarak adlandırılabilir bir film ile çıktı: Pixels. Video oyunlarının her geçen gün popülerlik kazandığı bir ortamda Sandler'ın bu konuyu es geçmesi, sömürmemesi düşünülemezdi zaten.

Fakat, Sandler'ın bu yazki senaryo tercihi oyun severlerin pek hoşuna gidecek türden bir seçim olmamış. Çocukluk yıllarında iyi birer bilgisayar oyuncusu olarak göz dolduran kişilerin yetişkin olduklarında birer enkaz olacakları klişesinden beslenen Pixels, video oyunlarının ilk popüler olduğu dönem olan 1982 Amerika'sında açılıyor. Donkey Kong'un ve Tetris'in ilahlarını kıyasıya rekabet ederken izliyoruz. Günümüze atlayış ,uzun bir zaman süresine yayılan tüm Sandler filmlerinde olduğu gibi hızlı oluyor. Başkahramanımızın çocukken popüler olan hayatının büyüdüğünde nasıl sıkıcı bir hale geldiğini görüyoruz. Televizyon ve video oyunu makinesi

kurulumu yapan bir teknik servise dönüşmüş Anthony (Adam Sandler) uzaylıların dünyaya saldırması ile kıymete biniyor. Uzaylıların dünyaya saldırma şekli ise daha önce izlediğimiz uzaylı istilasları filmlerinden biraz farklı. Nasa'nın 1982 yılında uzağa fırlattığı bir kapsülde dünyadan farklı disiplinlerde üretilmiş sanat eserlerinin arasına konulan erken dönem bilgisayar oyunlarının uzaylılar tarafından yanlış algılanması sonucu, kendileri dünyayı işgal etmeye karar veriyorlar. Bunun için de dünyadan yollanan bilgisayar oyunu karakterlerinin dev versiyonlarını yaratarak dünyanın başına musallat ediyorlar. Doğal olarak da bu karakterlerin karşısına usta bilgisayar oyuncularını koyarak dünyayı kurtarma çabasına giriyor dünyalılar. Filmin oyuncu kadrosu içerisinden yer alan Kevin James ve Adam Sandler aşağı yukarı aynı tip komedilerin oyuncusu olarak iyi bir ikili oluşturuyorlar. Ama gözler Adam Sandler'ın asıl ekürisi Rob Schneider'ı arıyor.

Yardımcı oyuncular arasında yer Brian Cox ve Peter Dinklage, Sandler ve James'e göre daha nitelikli bir oyunculuk ortaya koysa da kendi standartlarının altında kalıyorlar. Filmin kadın oyuncularını Michelle Monaghan ve Jane Krakowski her ne kadar fena olmasalar da bu amatörcü yazılmış filmde heba olup gidiyorlar. Pixels neresinden bakarsak bakalım kötü yazılmış bir film olarak ön plana çıkıyor. Yanlış karakter kullanımı, yetersiz CG desteği ve havada kalan hikaye, Pixels'i yazın bir çabukta unutulabilecek filmlerinden biri kılıyor. Pac-Man'i, Donkey Kong'u çok seviyorsanız, "Evde Tek Başına" filmleri yanında ilk birkaç Harry Potter'ı da yöneten yönetmen Chris Columbus'un filmlerini kaçırmam diyenlerseniz Pixels size bir şeyler ifade eden bir seyirlik olabilir. Fakat genel olarak bilgisayar oyunlarını merkeze koyan Pixels türün severlerini mutlu edemeyen 106 dakikalık bir oyalama. Son tercih izleyicinin... ■

FESTİVAL



Sziget 2015

“Festival” mi demiştiniz?

Ben bu “yatırım” işlerinde sıfırım ha... Biri gelip, dese ki “Abi Macaristan’da, Budapeşte’de kelepirci ada buldum. Gel, festival yapalım; hem coşalım, hem de voliyi vuralım.”, “Olmaz öyle şey hacı, o iş yaş” der, reddederim. Ama bak, elin adamı “Olur abi” demiş, kalkmış, koskoca adayı kiralamış, içine onlarca grubu, on binlerce kişiyi doldurmuş, etkinliğini yapmış; yapıyor. Sen hala otur Tuna! (Neden Tuna’ya bulaştıysam şimdi...) Şaka maka, kalktık, Budapeşte’ye gittik. (Almanya üzerinden... Malum, Gamescom...) Aslına bakarsanız çok kalamadık; hepi topu üç gün... Ama asla unutamayacağımız bir üç gün... Festivalde ne ararsanız vardı; müzik,

etkinlik, yeme - içme... Ama bana sorarsanız (Bir zahmet bana sorun, yazıyı kim yazıyor?!), festivali asıl güzel kılan şey, yapıldığı yer. Festival alanına, yani adaya uzun bir köprü’nün üstünden giriş yapıyorsunuz. Yani Tuna Nehri’nin üstünden... (Gerçekten de müthiş bir görüntü.) Haliyle festival sizi daha girişten yakalıyor ve havaya sokuyor. İçeri girdiğinizde çok büyük ve yemyeşil bir alanla karşılaşıyorsunuz. Ve nereye bakarsanız bakın, müthiş bir kare gözünüze çarpıyor. Walking Dead standından bungee jumping’e kadar yüzlerce, akılda kalıcı kare... Haliyle içiniz kıpır kıpır oluyor ama



gelecek yıl festivale katılmak isteyen varsa şimdiden uyarayım: Festival alanı çok ama çok büyük. Haliyle başından sonuna gitmek yorucu olabiliyor. Biz “Bir deneyelim” dedik de az kalsın Robbie’nin (“Williams” olan) konserini kaçınyorduk. Neyse ki son anda yetiştik konsere ve... On binlerce kişinin arasında kaldık! Evet, yavaş yavaş müziğe giriş yapalım! Şakası yok: Robbie Williams konseri,





gördüğüm en kalabalık konserlerden biriydi. (Bunda Williams'ın, festivalin "açılış sanatçısı" olmasında da büyük etkisi var.) Kalabalığı da gören Williams -kelimenin tam anlamıyla- ortığı ayağa kaldırdı ki zaten ayaktaydı (?). Peki hangi şarkıları söyledi? Açılış, Let Me Entertain You ileydi. Arkasından Rock DJ ve Monsoon geldi. Sonlara doğruysa Supreme ve We Will Rock You / I Love Rock 'n' Roll çaldı ki seyircinin kopması o ana tekabül eder ancak adıma Williams'ın sürprizi, Queen'den Bohemian Rhapsody çalmasıydı. Takdir & teşekkür... Peki festivalde başka kimler vardı? Avicii, Kasabian, Florence and The Machine, Major Lazer, Nero, Tyler, The Creator, Alesso, Gogol Bordello ve fazlası... Nesil farkından mıdır bilinmez, bu isimler arasında en sevdiğim Gogol Bordello'dur ki kendilerini İstanbul'da da izleme şansı elde etmişim. Onları bu müthiş atmosferde (ve temiz havada) tekrar izlemek güzeldi.

Açıkçası "Şöyle oldu, böyle oldu" diye anlatmaktansa festivalle ilgili genel bilgiler geçmek istiyorum. Malum; bu bir müzik festivali, anlatılmaz, yaşanır. (Festivalin tüm takvimine şu adresten ulaşabilirsiniz: [http://szigetfestival.com/programs#!programmation=grid\\$](http://szigetfestival.com/programs#!programmation=grid$)) Festivale 95 ülkeden tam 441.000 ziyaretçinin -Sziget jargonuyla "sziitizen"ın- katıldığını söylemeliyim (rekor). Katılımcıların çoğunluğu yine Macarlar'dan oluşuyordu ancak Almanlar, Hollandalılar ve İtalyanlar da festivale yoğun ilgi gösterdiler. Hatta birkaç İtalyan'la ayaküstü geykiledim. (İtalyancam süperdir!) Türkler mi? Bizim de içinde bulunduğumuz yaklaşık 1000 Türk'ün alanda olduğu tahmin ediliyor. Bu arada, Yok Öyle Kararlı Şeyler adlı Türk grubunun da British Knights Europe Sahnesi'nde yer aldığını belirtelim. Türkiye adına güzel bir gelişme. Peki neler yeniydi? Ondan da bahsedelim: - Bu yıl organizasyon ekibi, "festival haritası" üstüne çok kafa patlatmış ve ortaya -geçtiğimiz yıllara göre- dolaşması daha

kolay, daha güvenli bir alan çıkmış.
- Festivalde dünya müziklerinden örnekler de vardı: Opera, folk, klasik ve fazlası...
- Festival alanında birçok "rahatlama alanı" vardı. Luminarium, the Artzone, the Designzone, Sziget Beach gibi... İki dakika kafa dinleyelim ama, değil mi?
Öyle ya da böyle; mükemmel bir Sziget daha geride kaldı. Gelecek yıl tüm hafta orada olmayı planlıyoruz. Siz de ne yapın edin, bize katılın. (1000+) ■ **Firat Akyıldız**



İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Neyse ki müzik var...

Sürekli yasta, omuzlar düşük ve gözlerde hüznün yaşamamızı gerektiren topraklardayız maalesef. Her gün bir başka üzücü haber ve her gün yeni bir kayıp. Gülerken çekiniyor olmak ve her gün canımızın yanması kabus gibi. Hiçbir şey doğru ya da düzgün gitmiyor ve bu ruh halinden çıkmamamız için engel üstüne engel yaşıyoruz. Ve bildiğiniz üzere ilk olarak eğlence sektörü etkileniyor bütün bunlardan. Konserler, festivaller iptal oluyor. Ancak bütün bunların yanında "Neyse ki müzik var!" demekten de kendimi alamıyorum.

Bizi bu korku filminin içinden kısa süreli de olsa çıkarıyor müzik. Söyleyemediklerimizi bizim için söylüyor, söylemek istediklerimize anlam katıyor. Hani şu evliliklerde dile getirilen "İyi günde, kötü günde..." kalıbı var ya, işte o tam da müzik için yaratılmış. Bir ara Twitter'da çıkan hashtag gibi "#müziksturulamaz" ve müzik susturulamayacak...

Gündemi –bazen 'maalesef' demek istiyorum buna- takip eden bir insan olarak, takip etmeyenlere sürekli felaket haberleri veren biri gibi hissetmeye başladım kendimi. Bazen kendi kendime takip etmeme sözü verdiğim de oldu ama olmuyor. Ruhumu ne ile mi arındırıyorum? Müzik.

Bol bol yeni şarkılar keşfediyorum. Bol bol

konserine gidiyorum. Bol bol dans ediyorum. Keşfettiğim yeni parçaları insanlarla paylaşıyorum. Bazen de paylaşmayı sadece bana ve onu dinlediğimdiki ruh haline özel kalsın istiyorum.

Bu ay da bir sürü konser izledim tabii. Mesela Ağustos'un 7'sinde kelimelere sığmayacak güzellikte bir Melis Danişmend konseri... Ardından 14'ünde Koray Candemir sahneydi. Stand-up tadında bir konser oldu. Kendi parçalarının yanı sıra güzel cover'lara da yer verdi Koray. 18 Ağustos'ta ise Koray Candemir & Harun Tekin, Gümüşlük'teki Özak Pansiyon'da sahnelerdi. Sürpriz isimler de vardı, Control+z'den Buğra, Badem'den Mustafa Kemal Öztürk, saksafon ile büyüçülük yaptığını iddia ettiğim Togun Sözen ve Cajón ile ekibe eşlik eden pek sevgili Can Tunali. Çok şanslıyız ki "Hiç bitmesin!" dediğimiz bu konser, Gümüşlük Spor'un sezon açılışı için gerçekleşmişti ve Nejat İşler'in de yardımıyla (Evet, ısrarlara sözcü oldu.) olması gerekenden çok daha uzun sürdü. Yine de tatı damağımda kalmadı dersem yalan olur ama siz bu yazıyı okurken ben bir kere daha izlemiş olacağım. Durdurulamaz bir şekilde konsere gidiyor olmakla beraber bundan 10 yıl öncesine göre daha az konsere gittiğimi de

itiraf etmeliyim.

Müzikle ilgili olmasa da sanırım mekanlarla ve insanlarla ilgili sorunlarım var. Bazen bir köşede durup sadece ama sadece konseri izleme şansı olmuyor insanın. Bir sürü kişiyle sohbet etmek, en kötüsü de bir sürü sahte kişiyle sohbet etmek zorunda kalmak berbat bir şey. Herkese selam vermek, barda çalışan adamın afrasını tafirasını görmezden gelmek adına ekstra enerji sarfetmek falan da berbat. Sanırım ya ben eskiden görmüyordum bu durumları ve artık insanların içini görür oldum ya da gerçekten tam da Mor ve Ötesi'nin 'Gece' şarkısında söylediği gibi "Zaman geçür büyürüz, sertleşir dünya." oldu. Tabii Yeni Türkü'den "Biz büyüdük ve kirlendi dünya." da yeterince uygun bir cümle. Ne demişim yazının başında müzik için? "Söyleyemediklerimizi bizim için söylüyor, söylemek istediklerimize anlam katıyor." Aksini düşünen? Sanırım yok. O zaman olaysız dağılabiliriz. Ne adımlardan ne de katettiğim yollardan bahsedeceğim. Bodrum bile tatsızlaştı. Bir kenara geçip, kulaklığımı takıp müzik dinlemek, 'gerçek' insanlarla görüşmek, süper kitaplar okumak istiyorum. Ki öyle de yapıyorum. Bir yandan da "Nasıl olacak da olacak?" düşünceleri içerisinde. Bye. ■





Survival'da altına hücum mu başladı?

Bu ay, merak edip Steam'de kaç adet Survival oyunu var diye baktım. Sadece bu etikete sahip 291 oyun karşımıza çıkıyor. Üstelik bu oyunların çok büyük kısmı da hala erken erişim statüsünde bulunuyor. Yani yapım aşamasında.

Üstelik bu oyunlar, Bethesda tarafından yapılmıyorlar. Sizin benim gibi, evdeki kanapesinde otururken poposunu kaşıyıp TV'de Paramparça dizisini seyreden ve dizide annesine atar yapan ergen kızlara gıcık olan sıradan insanoğulları tarafından hazırlanıyorlar.

Hatta bu oyun geliştiricilerin bir çoğu, "abi gel bi oyun yapalım, erken erişimden satar, milyon dolar kazanırız," kafasındaki gençlerin oyun projeleri. Yapımcılar bu oyunlar için yeterince fon bulup da devam etmeye karar verirlerse, çoğunun hala 3-5 sene yapım süreci var. Yani 3-5 sonra piyasaya çıkacak bir oyunu bize satıyorlar ve biz de gerçekten satın alıyoruz. Peki niye bu hale geldik, nasıl bu hale geldik? Survival yani hayatta kalma oyunlarının büyük ilgi çektiğini, bir askeri simülasyon olan ARMA için hazırlanan zombi modu DayZ ile gördük. Bu mod o kadar çok ilgi gördü ki, sırf DayZ oynamak için ARMA satın alıp askeri simülasyona hiç girmeden doğrudan zombi moduna geçen

sayısız oyuncuyla karşılaştık. Elbette DayZ öncesinde S.T.A.L.K.E.R'in hiç beklenmedik şekilde 6 milyon adet satması gibi etkenler de kümülatif olarak bu sonuca giden yolun taşlarını döşedi.

DayZ modunun yapımcısı, DayZ'yi ayrı bir oyun olarak tasarlayıp erken erişime sundu ve daha içinde zombi bile olmayan zombi oyunu erken erişimde milyonlarca satışa ulaşınca, yapımcının işi gücü bırakıp kazandığı kamyon dolusu dolar ile dünya gezisine çıktığı haberlerini okuduk. Kah Tayland'tan, kah Hindistan'dan, siz deyin Madagaskar'dan, ben diyeyim Fransız Polonezyası'na demirlemiş 50 feet'lik lüks bir yelkenliden fotoğraflar paylaşan bu arkadaş, yarım yamalak bir oyun starak kazandığı paralarla gününü gün etmeye başladı. Bu sırada ortaya para verip son sürümünü bekleyenler de, yani sizin ve benim gibi enayiler de, beklemeye devam ediyorlardı, hala da bekliyorlar.

Şimdi bu altın madenine, yüzlerce yeni genç oyun geliştiricisi de hücum ediyor. Dolayısıyla, Survival ve Erken Erişim ifadelerini yan yana görünce, önce bir irkiliyorum, sonra iyice araştırıp, kimmiş, neymiş, ne iş yaparmış, nereden gelmiş, nereye gidiyormuş, iyice

anladıktan sonra oyuna zaman harcıyorum. Erken erişimin büyük bir tehlike olduğunu yine bu köşede daha önce yazmıştım. Şimdi oyun yapımcılarının konsolların sığ mimarisinde daha önce yapamadıkları, çok zengin içerikli, bol lootlu, üs kurmalı, eşya üretmeli, PC'lerin tüm gücünü kullanan bu yeni Survival oyunları, video oyunlarının ne kadar zengin olabileceğini keşfeden şaşkın milyonların ceplerindeki dolarlara saldırmak üzere hazırda bekliyor. Level'ı uzun zamandır takip eden arkadaşlar bilecektir, yıllarca video oyunlarının konsollar yüzünden "sığ" kaldığını, oyunların konsollarda çalışabilmesi için zengin içerikten yoksun bıraktığını, PC'lerin gerçek potansiyelinin çok çok çok zengin içerikli oyunlara imkan verdiğini ama bu oyunları bir türlü göremediğimizi anlatıyordu(m)k. İşte şimdi o potansiyeli kullanan Survival oyunları insanları çok şaşırtıyor, mutlu ediyor, oyun severler bir oyun sayesinde, dev dünyalar yaratabileceklerini, dev miritalarda uçsuz bucaksız evrenlerde dolaşabileceklerini anlıyorlar ama burada dikkatli olmanızı tavsiye ediyorum zira her Survival oyunu piyasaya çıkmaya hazır durumda değil ve değerli paranızı ve zamanınızı almayı hak etmeyebiliyorlar. ■



Ertekin Bayındır

ertekin@level.com.tr



Hardcore

Evrimden kıyamete...

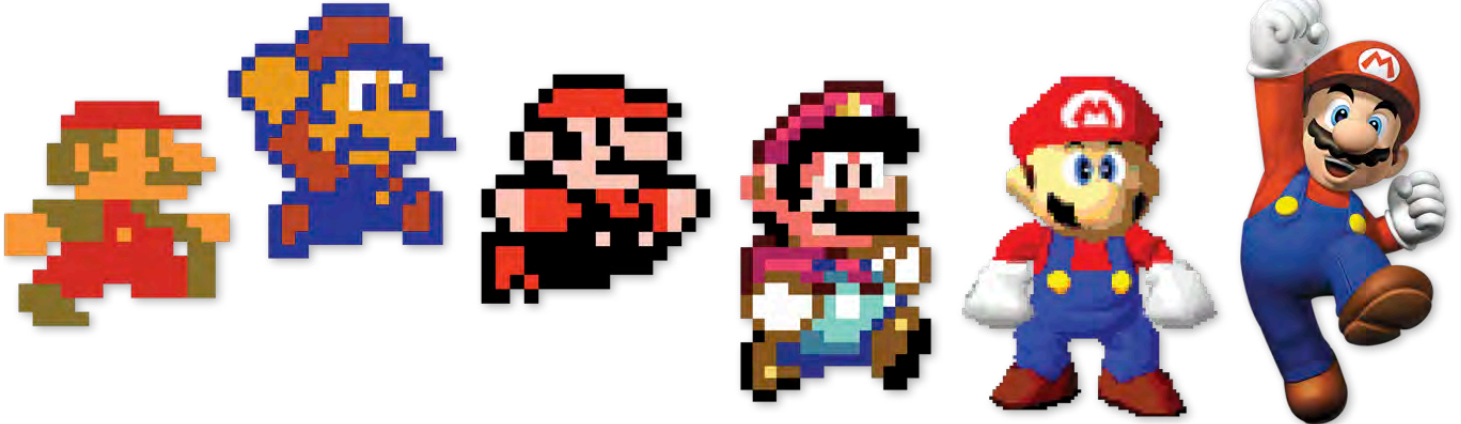
Sonunda LEVEL'in karesine bir kenar olmak bana da nasip oldu... Bu ilk tecrübe için çok düşündüm aslında, ne yazsam, ne çizsem diye.... Sonra da dedim ki ne kasiyorsun kendi kendine? Bodoslama dal gitsin, nasıl olsa serbest köşe değil mi? Atış serbest değil mi? O yüzden şu anda sabit bir konu üzerine odaklanmış değilim ki ne zaman bu halde bir şeyler karalamaya kalksam, kendimi yine oyun dünyasının derinlerinde, burnumda tüten o eski anılarımda, hatıralarımda bulurum kendimi. Oyun oynamak, bir çocuk için karşı konulamaz bir çekim gücüdür. Çocuk oynamak ister, hiçbir oyun teklifini geri çevirecek direnç yoktur çocukta. Biz 80'ler kuşağı, çocukluğumuzu zapt eden o yıllarda, tam olarak bu konuda, diğer kuşaklara kıyasla çok şanslıydık. Oyun oynamak! Standart çocuk oyunlarından, körebelerden vs. bahsetmiyorum, bizzat bilgisayar oyunlarından bahsediyorum. Bilgisayar oyunlarının yükselişe geçtiği o zamanlarda çocukluk biz,

anlatabiliyor muyum? Şu an gördükleriniz, o zamanın birer getirisi, cilalanmış birer kopyası adeta. Biz yağurdun kaymağını yedik arkadaşlar, anlıyor musunuz?

Şöyle bir etrafıma baktığım zaman, "yeni" diye sunulan hiçbir oyundan herhangi bir heyecan yakalayamayan, oyunların artık kendini tekrar ettiğini, birbirinin ustaca tasarlanmış birer kopyası olduklarını bas bas bağırın tiplerin hepsinin, bu dönemin, yani 80'lerin heyecanını tatmış olanlardan oluştuğunu fark ediyorum. Şaşırtıcı bir şey değil bu aslında, olması gereken bir şey. Yaşlılık da denemez buna tam olarak, yaşlılıktan ziyade tamamen tecrübeyle alakalı bir şey.

Olayın "tecrübe" kısmını biraz daha açacak olursak, bahsini ettiğim o dönemde, karşılaştığım hemen hemen her oyunun bambaşka bir tadı vardı. Birbiriyle uzaktan yakından alakası olmayan tarzlarda oyunlardı onlar. Piyasa taze ve yaratıcılığa açık olduğu için, o kavru lan beyinlerden neler neler dökülüyordu o piyasaya, bir bilerseniz...

Siz şu an bizim oynadığımız Street Fighter'in gelişmişini oynuyorsunuz ve gördüğünüz şeyden kısmen etkileniyorsunuz haklı olarak. Neden? Çünkü onun bir geçmişi, bir ilki var. Biz o "ilk" Street Fighter'ı gördük işte. Gördüğümüz zaman da çenemizi yerden toparlamak zorunda kaldık. Çünkü o bir ilkti... Bu sadece aklıma gelen ilk örnek, daha ne örnekler sıralarım size burada ama gerek yok. Şu anda beni çok iyi anladığınızı biliyorum. Demem o ki... Oyun piyasasının tıkanırdığı, kendini tekrar edip durduğu, eski – yeni kimseyi tam olarak heyecanlandırmayan şu zamanlarına üzülüyorum. Oyun dünyasının ilk zamanlarına tanık olduğum için şanslıyım ama sonunu görmekten de bir o kadar korkuyorum. Hayatımın en büyük hobisi, asla vazgeçemediğim tek zevkimin para tuzaklarına kurban gitmesine, doğanın bir parçasına zarar vermişlercesine kızıyorum hatta. Dünyanıza sahip çıkın... Çünkü o bir yok olursa, yeniden başlayacağınız bir checkpoint noktanız olmayacak. ■



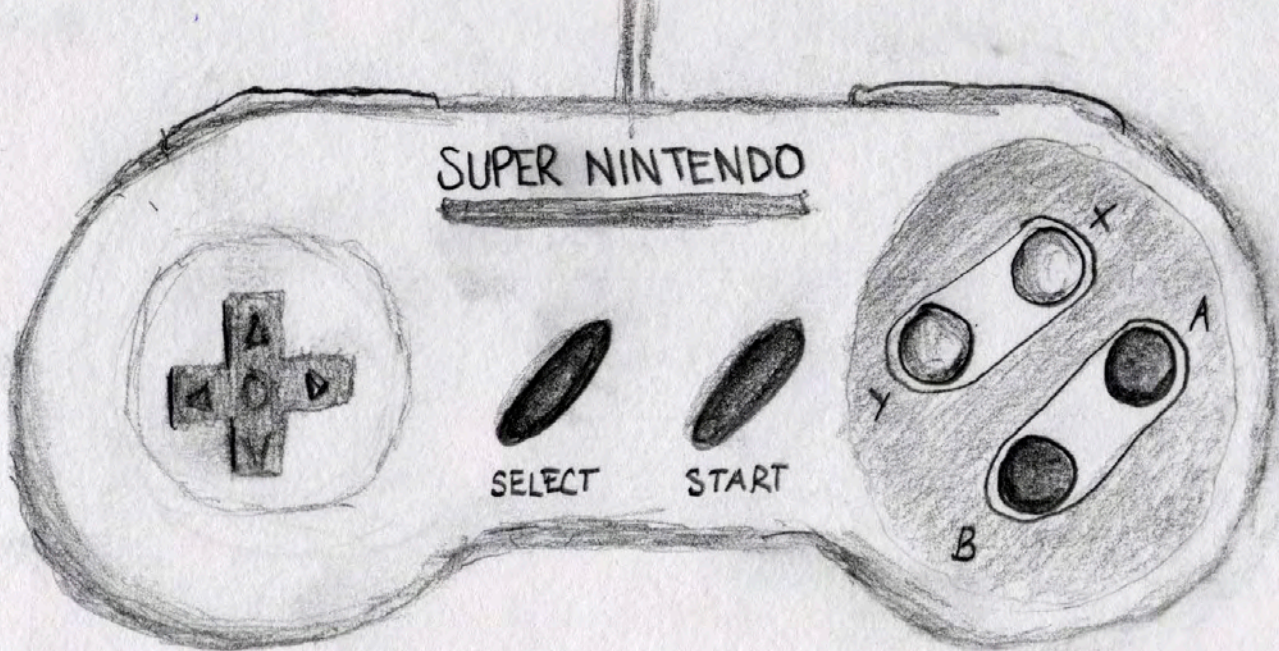


Zaman

Yıl oldu 2015, yıllar geçiyor. Kimileri ölüyor, kimileri doğuyor. Geçen süre içerisinde hemen her şey değişti ve değişmeye devam ediyor. Zaten değişimin önüne kim geçebilir? Hatta kim böylesine özel bir şeyin önüne geçmek isteyebilir? Aslında garip bir şekilde bu sorunun bir cevabı var: Yaşlananlar. Sanki yaşlanmak olumsuz bir şeymiş gibi vurgu yaptım ama esas değinmek istediğim, yaşlanma ile gelen inançlar. Malum, bir noktaya kadar büyüyor, bir noktadan sonra da yaşlanıyoruz. (Dönem aralığı vermek başlı başına bir tartışma konusu.) Sonuç olarak belirli bir dönemde yaşıyor, toplumsal gereklilikleri o ya da bu şekilde yerine getiriyoruz. Değişen dünyaya ayak uyduruyor ya da taşı tarağı toplayıp doğaya kaçıyoruz. (İkinci şıkka potansiyelim çok yüksek.) Olup biteni yakından takip etmek, bir noktada bağımlılık ama bir noktada da delilik! Peki, insan delirmeden nasıl olur da güncel kalabilir? Ne yapar da yaşlanmanın getirdiği toplumsal rahatlamayı ortadan kaldıracaktır? İşte

benler cevaplanması zor sorular. Benzeri bir durum dijital oyun camiası için de geçerli. Pong ile doğduğu günden bu güne çok zaman geçti. Pikseller, megapiksele hatta gigapiksele dönüştü. İki boyutlu grafikler üç boyuta, oradan da yaşam benzeri yapılandırılmış, perspektif algısı yaratan 3D gözlüklere uzandı. Birçok tür ortaya çıktı ve oyun dünyası genel resme baktığımız zaman büyümeye devam ediyor. Tabii konuyu sadece dijitalle sınırlamamak lazım. Hemen her türlü oyun, RPG olsun, masa üstü kutulu oyunlar olsun, kart oyunları olsun, sürekli bir değişim içinde. Her yıl bir adım daha atıyor, her yıl kendileriyle yarışıyorlar. Bu hem sektördeki rekabeti ateşliyor, hem de bizlere çok daha iyi oyunlar oynamayı mümkün kılıyor. İşte bu noktada devreye biz giriyoruz; yani insan, yani oyun sever. Ben uzun yıllardır oyunlarla iç içeyim. Hemen her türlü (Dijital ya da fiziksel) oyun ile ilgilendim ve ilgilenmeye de devam ediyorum. Geçen süre içerisinde benden daha büyük

jenerasyonlarla da iç içe büyüdüğüm için kendileri ile halen etkileşim içindeyim ve bu camianın fikirlerini ziyadesiyle önemserim. Fakat son zamanlarda fark ettim ki artık insanlar gerçekten yaşlanıyor. Yeniliklere kendilerini kapatıyor. Eskinin iyi analizcileri, eskinin iyi oyuncularının bazıları, kökten değişimlere tamamen kapanmış durumda. Hatta bu durum öyle bir seviyeye gelmiş ki herhangi bir oyunu, sırf köklü bir değişim yaşadı diye oyunu oynamadan, sadece okuyarak eleştirebilir hale gelmişler. Aslında benim verdiğim kişisel örnek, tek değil. Bugün konu oyun olduğu zaman, bir dönem yıllarını vermiş ama bugün hayat gereklilikleri yüzünden oyunlarla yeterince haşır neşir olamayan insanlar, genelde bu tutumu sergiliyor. Neden mi? Çünkü yaşlanıyoruz. Alıştığımız, bildiğimiz, güvendiğimiz yapı ortadan kalktığı için, bildiklerimiz bir anda çöpe atıldığı için kızıyoruz. Belki üretici firmadan bile çok biliyoruz ama ne yazık ki sonuç çok belli; yaşlanıyoruz. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#225

FIFA 16

PES'in soluęu ensesinde

1 Ekim'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre deęişkenlik gösterebilir.

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 GERÇEKLER,
SASIRTAN GİZEMLER
Daha fazlası için
arka kapıya 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
DÜNYA BİLİM

ISSN 1303-4014



KOÇ FİYAT: 12,5 TL 9 771303 401009

BU AY CHIP DERGİSİNDE POPÜLER UYGULAMALARI KOLAYCA İNDİRİN

Yasaklanan uygulamalar, eklentiler ya da yazılımları indirin!



**EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

