

#223 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

REVUE



Just Cause 3

Paraşütle Rövaşata!

PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

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

Catfishing
İnternette tanıştığınız herkes sizin sandığınız kişi olmayıabilir

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

PC net

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

NASIL YAPILIR?

**10 YENİ PROJE
ADIM ADIM 25 SAYFA**

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

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

İNCELEME Windows 10

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

DOSYA

PHOTOSHOP'UN ÖYKÜSÜ
İnsanları güzelleştiriyor, tartışmaları alevlendiriyor,
25 yıldır hayatımıza değiştirdiyor

ANALİZ

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

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

DOSYA

2015 / 112448 (OKTC: 6,75 TL)

www.pcnet.com.tr

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



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

Hava Durumu: (-) Oyun

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

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

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

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

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

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

✉ firat@level.com.tr [whiskeyinthejar](#)



"Geçtiğimiz ay pek oyun yapmadığı gibi
Ağustos ayında da yağış bekleniyor,
peki biz ne oynayacağız?"



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Tuna

@apeiron

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



Emre

@eoztinaz

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



Ertekin

@ertekinbayindir

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ayça

@ayczaman

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

LEVEL

#223 Ağustos 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız 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 Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz burcin@level.com.tr

Enes Özdemir enes@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçebé 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 Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



+
**50 POSTER
100 STICKER
4 BOYAMA**

DB

BU AY NE OYNADIK?

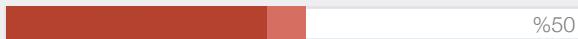


Emre Öztinaz

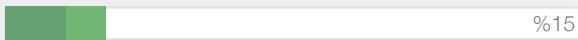


Heroes of the Storm'da Rank kastım, günlük görevleri yaptım durdum. Altının bu kadar yavaş birliği bir oyunda belli ki tüm hero'ları alabilmek için çok vakit harcayacağım...

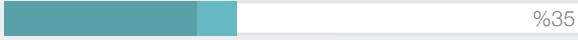
Heroes of the Storm



Grand Theft Auto V (PC)



World of Warcraft: Warlords of Draenor

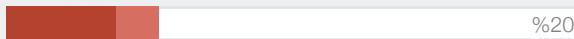


Ertuğrul Süngü



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

Hearthstone: Heroes of Warcraft



The Witcher 3: Wild Hunt



World of Warcraft: Warlords of Draenor

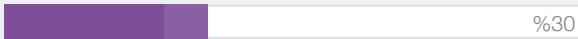


Kürsat Zaman

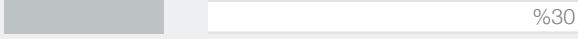


Uzun süredir gördüğüm en kurak ay oldu Temmuz. Neyse ki erken erişimden gelen GRAV ve beklentiği kadar harika, beklenmediği kadar mükemmel çıkan World of Warships beni fena halde mutlu etti.

GRAV



War Thunder



World of Warships

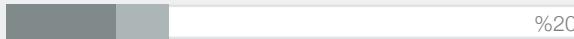


Tuna Şentuna



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

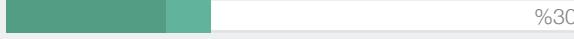
Hearthstone: Heroes of Warcraft



Heroes of the Storm



God of War III: Remastered



*Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!*

**Testi çöz
cevabı
bul**

heygirl

TEST
**dergisi
çıktı!**

**50
SÜPER
TEST**



3 ay
boyunca
bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



<https://www.facebook.com/heygirlturk>



[@heygirlturk](https://twitter.com/heygirlturk)



[@heygirlturk](https://instagram.com/heygirlturk)

#223



24

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

DOSYA KONUSU

- 24 Just Cause 3
- 49 Fallout

İLK BAKIŞ

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

42 Astronot

- 45 Mobil

60 Role Playing Günlükleri

64

İNCELEME

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



66



82

96 Anarşist

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

DVD



DEMO

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

VIDEO

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

EKSTRA

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

SÜRÜCÜ

ATI 14.12
NVIDIA 353.06

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

ARKHAM-ZEDE

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

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

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

Ben de aynısından yakınımıştım geçen ayki incelememe. Bence de çok gereksiz bir ekleni olmuş. Daha doğrusu, iyi bir ekleni olabilirmiş fakat daha az kullanılsa, daha akıllica düzenlenseydi oyun mekaniği, çok daha iyi olurmuş.

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

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

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

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

Oyunu ne kadar kötü PC’ye uyarlamışlarsa bir türlü düzeltmemiyorlar. Çoğu oyun PC’de gayet iyi (Bzk. Witcher III) lakin Batman fena patladı.

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

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

Sorularım bu kadar, umarım yayılmalarınız Tuna Abi, sevgiler. **Görüşürüz Ozan, şapkasız dışarı çıkmak, güneş geçer kafana maazzallah!**

Ozan ÖZTÜRK

PS VS. XBOX

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Bence iyisin.

Hemen sorularıma geçmek istiyorum.

Belki degilim ya? Şu an degilim işte.

Niye iyi olduğum düşünülüyor?

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

1. Sürekli şu soruyu duuyorum:

PS mi, Xbox mı? Bu artık bir klasik haline geldi; Samsung vs iPhone gibi... Ben sana bu sorulardan biri sormayacağım, başka sorular soracağım. Neyse Xbox Halo serisiyle bizi hep kıskandırdı. Son sayınızı okuduğumda çok mutluydum, nedeni ise Xbox’ın bizi Halo ile kıskandırdığı gibi biz de onları Uncharted 4 ve God of War 3 Remastered ile kıskandıracağız.

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

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

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

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

EA Games yolcusu

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

Nuri YİĞİT

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

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

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

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

Son okuduğun psikopat adlı bir kitap mıydı? (Yine soru soruyorum.) Sana Dan Brown'ın Cehennem'inı öneriyim, aklıma o geldi bir anda. Eğer uşaibilirorsan kitap falan okuma ama, gerek yok...

Kaan ASLAN

SİZLERE...

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

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

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

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

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

büyüyünce bizi terk etmezsin...

Mehmet ARSLAN

KANADIM YOK Kİ UÇAYIM

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

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

Sen de onunla arkadaş ol, sen de uç!

1. Eylül başında bir

PS4 sahibi olacağım.

Eski PS3'ü bir kutuya

koyup gömeceğim.

Anneme kıskançlıktan

krize girip elektrik

kablosunu çıkardığını

söylediğim. Asıl sorum

şu: Hangi oyunları almalıymı?

PS4 alman güzel, PS3'ü kutuya

koyman da iyi. Yalnız gömme kısmı

biraz ağır geldi, cümlenin geriye kalanı da hiç anladım. Kıskançlıktan

krize giren kim? Kabloyu çıkartınca ne oluyor? Asıl sorun bence bu, oyun

tavsiyesi değil Cem! PS4'e ne al... God

of War 3 Remastered almak ister misin

PS3'te oynamadıysan? inFamous:

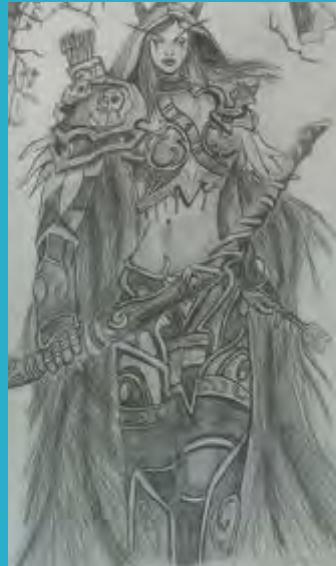
Second Son'ın hala gideri var bana

sorarsan. The Last of Us Remastered da iyi eğer oynamadıysan.

2. Kardeşim 10 yaşında ve onunla beraber

oynayabileceğim bir oyun正在玩

oyunu arıyorum (Mi-



necraft dışında.)

Bir önerin var mı?

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

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

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

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

Kasım'a daha çokvardı ama yine de kandırın bizi. Görüşürüz Cem, sen de kendine iyi bak.

Cem ÇANAKÇI

STAR CITIZEN MI?

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

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

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

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

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

2. Eğer bir seçim yapmak zorunda olsaydınız Star Citizen'i mi secediniz yoksa No Man's Sky'i mi? (Oyunun daha çıkmadığının farkındayım.)

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

3. Call of Duty'nin ilk oyunları 2. Dünya savaşı zamanlarında geçenki şimdiki insanlar bizim zamanımızı geçmiş biyolojik silahlara dönüşmüştür. Şahsen

bu durumdan hiç hoşlanmıyorum, sizin düşünceniz nedir?

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

Altay ACAR

DAHA İLK GÜNDEN...

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

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

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

Valla zorlarsan 7'yi de çakardım da bu nesle ilk defa bir Batman oyunu çıkışmış, bozmayım ortamı dedim. O batmobil beni delirtil!

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

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

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

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

4. Yeni Call of Duty, yeni Assassin's

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

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

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

Holo Lens'le yapılabileceklerin sınırı pek yok gibi. Minecraft'ta olanları başka oyunlarda da yapabildiğini düşün?

Düşündün mü? Tamam, sonra araram.

6. Oculus vs Morpheus?

Buna cevap vermek güç. Hep birlikte göreceğiz.

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

8. Uncharted vs Tomb Rider? **Bu bir soru bile değil. Uncharted elbette!**

9. Battlefront vs Halo?

Burada da Battlefront ipi göğüslüyor. Görsellik çok fantastik olmuş.

10. Black Ops 3 vs Rainbow Six?

Rainbow Six'i bir denemem lazımdır.

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

Hangi soru o? Kestik mi acaba da anladamıdım.

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

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

Polat ÖZTÜRK

E3, E3 VE E3!

Merhabalar (yeniden) Tuna Şentuna.

(Çok mu ciddi oldu ne?) Sana sormak istedigim birkaç soru var, hemen vakit kaybetmeden geçemiyorum çünkü zaten çok vakit kaybettim.

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

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

olması gerekmeliydi? Sorarımda sana ey Tuna Şentuna!

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

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

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

3. Son soru olarak fantastik, bilim-kurgu, aksiyon tarzda kitap önerir misin?

Fantastik için Kara Elf Üçlemesi, bilim-kurgu için Dune, aksiyon için de... Gelmedi aklıma iyi mi!

Sorularım bu kadardı, sürücü lisan ettiysem af ola. Bu arada sıkı bir LEVEL fanı olan Kerem Müftüoğlu kardeşimde de selam söylüyorum. Yayımlarınız havada çift salto atmayı öğrenirim, haydi yine iyisiniz...

Cift salto zor. Ben tekini zar zor attıydım zamanında (Fitik oldum sonra, bırakıtmam maalesef.), çifti için ya zenci olmalıdır, ya da baya yetenekli. (Ben değilim.) Çift saltoyu çıkartırsan videoyu anında DVD'de yayınlarırm!

Sina Ahmet İŞSEVER

LBP HAYRANININ SORULARI

Merhaba Tuna Abi sana birkaç sorum var.

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

1. Tuna Abi ben AC: Revelations almayı düşünüyorum.

Sence almalı mıyım? (PS3 için)

Revelations hangisiydi?

Osmalı döneminde geçen mi? Alınabilir aslında, o da bir AC oyunu sonucu.

2. Tuna Abi Xbox 360 mi, PS3 mü?

PS4? Xbox 360'ları, PS3'leri artık unutuyoruz. Vadeleri doldu.

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

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

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

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

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

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

Bence her yaşta insan oynayabilir.

Sorularım bu kadardı.

Eğer cevaplarsanız aya çıkan ilk Türk olurum. Görüşmek dileğinde...

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

Ataberk ŞENCAN

BEN KİME YAZIYORUM ACABA?

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

Galiba bende sana yazıyorum Tuna Abi. Merhabalar sana. Nasilsin? İyisindir abi inşallah. Kusura bakma başta fazla uzatmayım insanların işi gücü başından aşındır demetsem ama baya uzattım. En iyisi ben daha da uzatmadan sorularıma geceyim.

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

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

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

Senin söylediğin en ideal yöntem

elbette. Lakin Ubisoft devasa bir firma ve devasa da harcamaları var. Eh, şirketi ayakta tutmak için de bir devridaim olması gerekiyor. Her sene, gayet iyi paralar getiren bir serisi 2-3 senelik formata çekerlerse bir hayli para kaybına uğrayacakları için aynı şeyi, temciit pilavi gibi önemlüğe getirmekten çekinmiyorlar. Onlar da bir yere kadar haklı da bari aynı oyunu daha iyi mekaniklerle hazırlasalar...

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

Ben bir oyuna dalıp onda kendimi kaybetmeyi daha çok seviyorum.

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

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

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

4. FPS türünde önerdiğiniz oyunlar nelerdir abi?

Battlefield'ları, CoD'ları geçersek, Destiny olabilir, Far Cry 3'ü oynamadıysan Far Cry 4 olur, online seviyorsan belki Evolve, zombi seviyorsan Dying Light... Baya uzattım farkındayım. Okuduysan sabırın için teşekkürler abi. Sana kolay gelsin. Çok da uzatmamışın be Alperen, dertlenme. Görüşürüz! Alperen ÖZTÜRK

TAKVİM AGUSTOS

8 Ağustos

Five Nights at Freddy's 4 (PC)



11 Ağustos

Everybody's Gone to the Rapture (PS4)

Goat Simulator (PS4 PS3)

Gauntlet: Slayer Edition (PS4)

Garfield Kart (3DS)

25 Ağustos

Amnesia: Memories (PC)

One Piece: Pirate Warriors 3

(PC PS4 PS3 PSVITA)

Madden NFL 16 (PS4 XONE PS3)

Gears of War: Ultimate Edition (XONE)

Dishonored: Definitive Edition (XONE)



28 Ağustos

Devil's Third (Wii U)

Until Dawn (PS4)

Satellite Reign (PC MAC LINUX)



30 Ağustos

Disney Infinity 3.0 Edition

(PC PS4 PS3 XONE X360 WIIU)

Diger

4 Ağustos

- Rare Replay (XONE)

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

13 Ağustos

- Bedlam (PC MAC)

- Paddington: Adventures in London (3DS)

18 Ağustos

- Volume (PC PS4 PSVITA)

- Armikrog (PC LINUX)



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Anno 2205

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 3 Kasım 2015

Anno serisinin ortaçağda başlayan serüvenin günümüze kadar geleceğini biliyoruz ancak frenler tutmuş gibi gözükmüyor. Anno 2205'te uzak geleceğe gidiyoruz, artık Anno'nun bizi alıştırdığı muhteşem grafikler ve futuristik şehir manzaraları eşliğinde.



DiRT Rally

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 27 Nisan 2015 (Erken Erişim)

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





Naval Action

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Degil

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



The Crew: Wild Run

Platform: PC PS4 XONE X360

Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2015

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



Xel'naga'nın izinden...

StarCraft: Legacy of the Void'den ilk izlenimler

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

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

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

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

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

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

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

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

Amon!

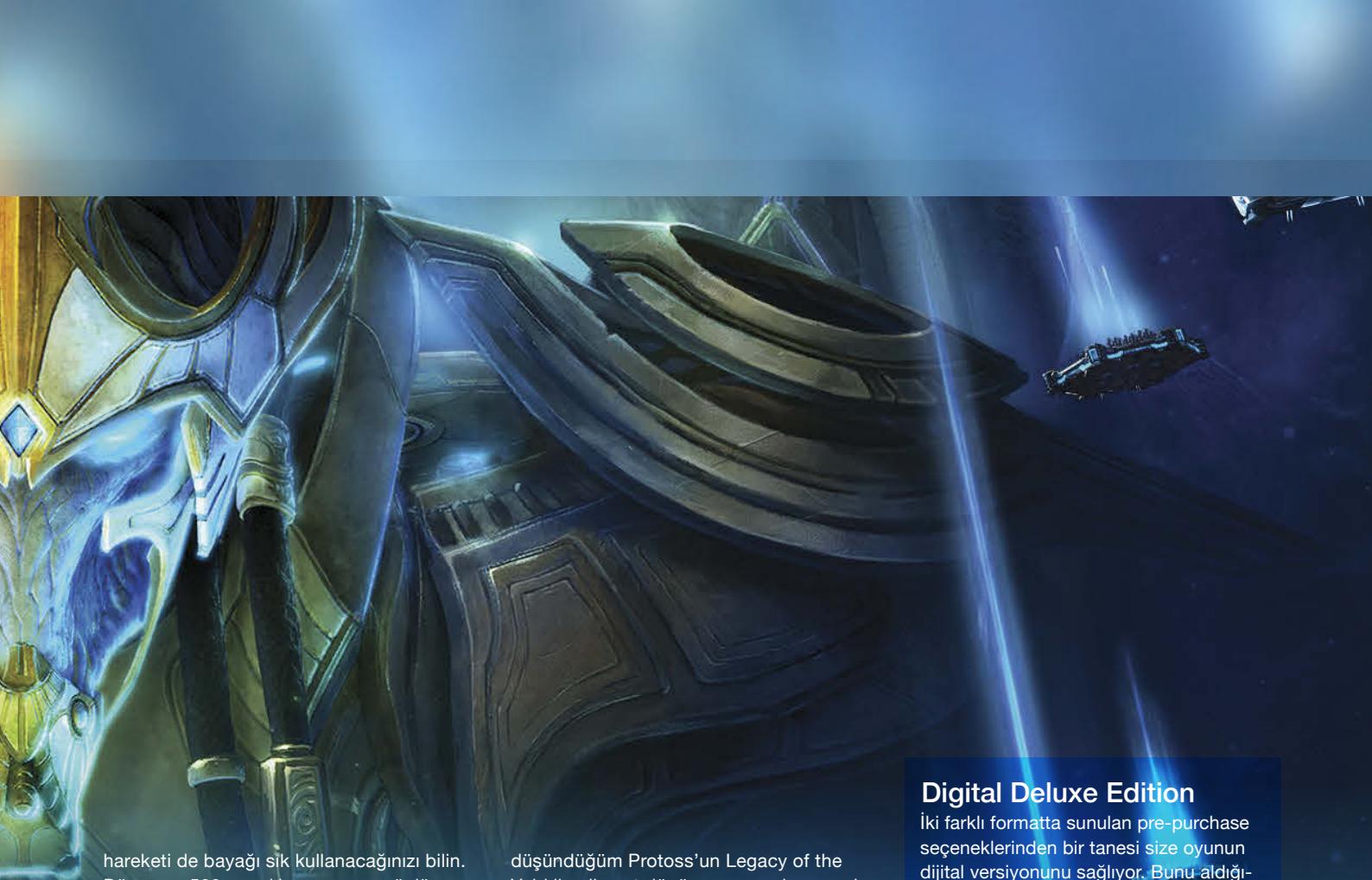
Xel'naga'nın dönüşünü kendine dert edip altı yıllık esaretinin bedelini ödeyen Zeratul, Protoss'un ve belki de evrenin yıkımına neden olacak olan Amon'un karanlık amaçlarını durdurmak için yola çıkıyor prologue görevlerinde.

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

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

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





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

Protoss olmadan asla

StarCraft II'nin en heyecanlıırkı olduğunu

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



Digital Deluxe Edition

İki farklı formatta sunulan pre-purchase seçeneklerinden bir tanesi size oyunun dijital versiyonunu sağlıyor. Bunu aldığınız takdirde üç tane prologue bölümünü ve beta girişine sahip oluyorsunuz. İkinci seçenekiniz ise Digital Deluxe Edition. Bu seçenekte de önceki seçenektekilerin üzerine bazı ufak eklentiler var.

Ancak ve ancak Blizzard oyunlarıyla ger-çekten ilgilenen kişilerin (Emre gibi.) satın alması gerektiğini düşündüğüm Deluxe versiyon, StarCraft II, Diablo III, World of Warcraft, Hearthstone ve Heroes of the Storm'a birkaç tane güzellik katıyor. StarCraft II'de üç tane portreye ve bir ünite için ekstra bir görsele kavuşuyorsunuz. WoW'da bir Archon pet'iniz oluyor, Hearthstone'da Protoss temasında bir kart arkasını kapsıyor, Diablo III için Protoss transmog'u ve Probe pet'ine sahip oluyorsunuz. Heroes of the Storm oyuncularıya Zeratul'un Void Speeder bineğini kapsıyor –ki bu gayet sık gözüküyor gerçekten.

Gördüğünüz gibi bu dijital eklentilerin hepsi Blizzard oyunlarına hakim olanlara hitap etmekte; o yüzden Deluxe versiyonu almayı akılınızdan geçiriyorsanız, iki kez düşünün. Bu eklentilerin oyunlara ne zaman ekleneceği de belirsiz; ya Legacy of the Void çıktığında, ya da daha öncesinde...





Hearthstone'a yeni nefes

The Grand Tournament ile yepyeni kartlar geliyor

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

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

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

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

Normalde vereceğiniz parayla 40 tane

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

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



Sağım şekil, öňümden çekil

Tomonobu Itakagi ve müthiş eseri, Devil's Third!

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

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

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





Ve kırmızı ceketliler sahnede!

Company of Heroes 2'ye The British Forces aşısı

İlk Company of Heroes oyunu gerçek bir efsaneydi. Oyuncuları stratejiye doyuran CoH, uzun yıllar boyunca bir devam oyununa kavuşamadı. Geçtiğimiz yıllarda Relic ve Sega işbirliğiyle CoH geri döndü, şimdi de iyi bir ekleni paketine kavuşuyor.

Strateji severleri 2. Dünya Savaşı'na doyuran CoH 2'de Almanlar, Ruslar ciritt atarken İngilizlerin izine bile rastlanmıyordu. Meğer Sega, İngiliz ordusunu oyuna bir paket olarak eklemeyi düşünüyormuş...

Eylül ayında 13\$'lık bir fiyattan satışa sunulacak

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

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

Önce ateş, sonra diğerleri...

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

AC serisinden, düşünün ki oyunun yapımcısı bile sıkıldı ve gitti kendine bir firma açtı! (İşin aslı öyle değil de öylemiş gibi yapalım.) Patrice Désilets'in ilk oyunu da Ancestors olarak açıklandı, detaylar heyecan verdi.

Artık bölümlerden oluşan ve bölümleri belirli periyotlarla sunulan (Life is Strange, Game of Thrones vb.) oyunlara alıştık.

Patrice ağabeyimiz de aynı bu formatta hazırlıyor Ancestors'ı fakat işin içine farklı bir tema ekliyor: Bölümler arasında oyunda dolanmakta özgürsünüz. Üstelik bu boş bir gezinti de olmayacağı, ana görevde ne yaptıysak, kazandığımız özelliği, keşfettiğimiz nesneyi açık dünyada kullanarak bir takım işlere imza atacağız.

Patrice'in amaçlamaya çalıştığı, oyundaki görevlerde insanlığın gelişimini anlatmak. Ateşi bulmakla başlayacak oyun ve bunu yapmak için bayağı bir uğraşmamız gere-

kecek. Ateşi bulduktan sonra bunu kavmimize götürecek ve onların da yaralaranmasını sağlayacağız. Görevi tamamladıktan sonra, bu ateşle oygunun sunduğu dünyada neler yapabileceğimize bakacağız.

Diğer görevlerde hayvanları evcilleştirme, Penisilin'in bulunması ve Ay'a ayak basma gibi önemli işler yapmaya çalışacağız. Buradan da anlıyoruz ki bölümler bizi tarihte bir oraya, bir buraya götürecek.

Toplamda 20 tane bölümün bulunması planlanan Ancestors, aradaki özgürlük dolaşabilme imkanıyla diğer oyumlardan farklı bir yerde olacağa benziyor. Üstelik Patrice ağabeyimiz oyunun yavaştan Day Z ve Minecraft gibi bir formata bürüneceğini ama bunun AAA kalitesinde olacağını da vurguluyor. Yani bir noktada görevlerden çok açık dünyada hayatı kalmaya bakacağınız anlaşılan. Ancestors'ın ne zaman, hangi sistemlere çıkacağı ise henüz belli değil. ■



SON DAKİKA!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Gothic'e ne oldu?

O gitti, yerine **ELEX** geldi

Piranha Bytes'in muhteşem başlayıp giderek kötüleyen serisi Gothic tarihin tozlu yapraklarına karşı. Oyunun yapımçısı Piranha Bytes da Nordic Games ile anlaşarak yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladı, adını da ELEX olarak belirledi. PC ve konsollar için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi 2016/2017 kişi olarak bildiriliyor ve tamimi yapılmırken de yine Gothic gibi geniş bir oyun alıyla baş başa bırakılacağı sözleniyor. "Post-apokaliptik bir evrende, ahlak seçimleri yaparak garip yaratıklarla ve devasa bir dünyada macera peşinde ko-

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

Rollcage'in izinden...

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

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

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





Yeni sezona hazırlanırken

Bu ay konumuz ara seçimler ve sayılarla 2014-15 sezonu

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

Yeni sezon hazırlıkları devam ederken, geride

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

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

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

Türkiye genelinde gerçekleşen turnuvalarda toplam 216 maç yapıldı. 3 filo tipinin seçilebildiği oyunda, %48'lük bir oranla oyuncular tarafından en çok tercih edilen Rebel filosu oldu. Rebelleri %642'lük oranla Imperial ve %10'luk oranla Scum filoları takip etti.

Tercihlerde ikinci sırayı alsa da maçlarda en yüksek kazanma oranına ulaşan taraf %50'lük bir oran ile Imperial filoları oldu. Bu oran Rebel filoları için %49, Scum filoları için %45 olarak gerçekleşti.

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



Baze eSpor Cafe & Bar Açıldı!

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

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

Baze eSports Cafe & Bar' in adresi ise Kadıköy merkezde, PTT' nin yanında bulunuyor (No: 3). Manazın bitiğinde, canınız azaldığında, mermizin kalmadığında ya da arkadaşlarınızla eSpor izleyerek eğlenceli vakit geçirmek istiyorsanız, Baze eSports Cafe & Bar müşterilerini bekliyor.



ESL One Cologne 2015

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



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

JUST CAUSE 3

Impossible is Nothing!

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





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



> Rico, dilediğinde istediği noktaya kanca atabiliyor ve bu noktalara kendini çekebilen/kanca attığı şeyi kendine çekebilen ve Wingsuit'yle istediği gibi uçabilen bir bireydir. Bakın çeşitli ortamlarda kendisini ne şekillerde görebiliriz.

Rico trekkingde

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

Ve Rico, düğünde...

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

Davetli 1: O bir uçak...

Davetli 2: O bir kuş...

Davetli 3: O bir... Uçan sincap?

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

“Square Enix ve Avalanche neden yeni bir Just Cause oyununu yapmaya karar verdiler bilinmez ama çok da iyi etmişler”

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

Rico: Deniz çok güzel gözüküyor mu?

RKA: Evet hayatım.

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

RKA: Rico gözünü oyarım gitme bir yere; gitme! Of Berk ya bu gene uçtu gitti!

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

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

Rico uçakta

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

Hostes: Şu tarafta fakat neden sordunuz?

Rico: İyi günler!

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

Gerçeklerle yüzleşme vakti

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



Rico dağ tırmanışında

Dağ tırmanışı ekibi: Ve tam sağ tarafta da her tarafa kanca atarak ilerleyen, kendini Örümcek-Adam sanan densiz arkadaşımızı görüyoruz.

Evet, dağın tepesine çıkmış olabilir ama onu hiçbir zaman sevmeyeceğiz.



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

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

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

Un'isola mediterranea

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

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

^ Rico'nun sörf tahtası.

Haydi modlayalım beyler!

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

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



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

> Far Cry'la benzerlikler bundan ileri gitmiyor, bana güvenebilirsiniz. Zaten Far Cry 4 iyi bir oyun bile değildi, Ubisoft bu kadar mı tekrarçı olursun arkadaşım ya? Akıma geldi, sınırlendim. Diyorduk ki Medici adalarındayız. Buradaki çoğul ek size bir şeylerin sinyalini veriyor olmalı. Evet, tek bir adada değil, üç tane adada sürecek maceramız. Bunnardan iki tanesi nispeten daha sakin adalar. Geriye kalan adaya devasa bir ordu karargahına ev sahipliği yapıyor. Burayı işgal etmeye çalışmak da Far Cry 4'teki, seviniz yetmezken girmeye çalışığınız kalelerdeki mücadeleye benzeyecek, yani oyunun başlarında imkansız olacak. (Yine Far Cry'a benzetti, mi dispiace.)

Uçarım, dağlara, göklere...

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

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

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

dolaşmak için görev yerlerini es geçip duracaksınız, bana güvenin.

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

Hepsi büyük bir esprî mi?

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

Koleksiyoncular, assemble!

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

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



olmayacağı. Büyük ihtimalle oyun boyunca Ravello'nun kişiliğine dair de pek bir şey göremeyeceğiz oyunda.

Senaryo bir yana, oynamışta da ciddiyet yerlerde... Oyun siz Saints Row'daki gibi büyük bir kaos yaratmaya itecek ve bunu yapmak için de tüm garip yöntemleri deneyeceksiniz. Ravello'nun heykeli yıkılacak diyeşim, bu görevi yapmak için istediğiniz yöntemi seçeceksiniz. Eğer ciddi bir oyun olsaydı bu heykeli gizlice yaklaştırmamız, onlarda korumayı geçmemiz, arada birkaç kez ölmemiz ve görevi tekrar denememiz gerekiirdi. Buradaysa bir uçak kaçırıp heykeli bombardımana tutmak da mümkün, roketatarımızi kuşanıp heykeli paramparça etmemiz de veya ünlü kancalarımızı kullanmamız da...

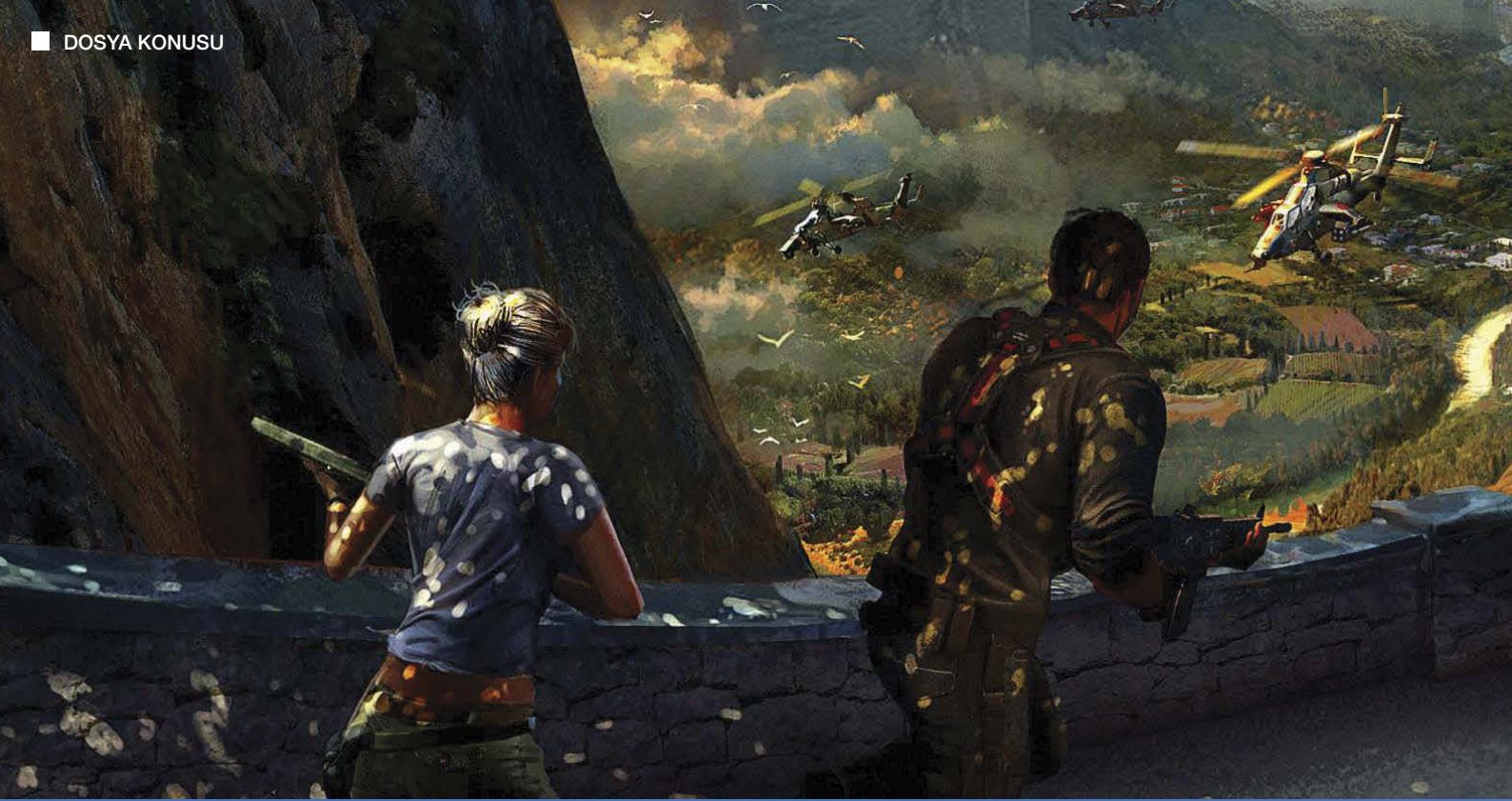
Kanca konusu çok önemli arkadaşlar; hatta Just Cause 3'ü Just Cause 3 yapacak etken de diyebiliriz. Evet paraşüt ve wingsuit'in önemi de büyük fakat yapımı Avalanche Studios Rico'nun daha önce bir tanesine sahip olduğu ve çok da etkin kullanmadığı iplerle, kancalara yepeni bir boyut getirmiştir.

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

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

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





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

Köprü trafiğe kapalıdır

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

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

Rico'nun bir süper kahraman olduğunu gösteren göstergeleri

Rico insan üstü bir varlıktır çünkü...



... Uçabılır!

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



... Saniyede kıyafet değiştirebilir!

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



... Sonsuz kancaya sahiptir!

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



... Hızdan etkilenmez.

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



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

Arabayı buraya park etmemiş miydik?

Rico wingsuit’i ve paraşütleriyle son derece hızlı hareket edebiliyor fakat Avalanche Studios oyuna araçları eklemekten ve onların her birinin birbirinden farklı olmasını sağlamaktan da geri kalmamış. Aynı GTA’dı olduğu gibi burada da istediğiniz aracı calmak ve kullanmak mümkün. Genellikle de kimse peşininden, “Aracım da aracım.” diye koşturuyor, alıp gidiyorsunuz arabayı. Arabaların yol tutuşu ve hızları birbirinden farklı, çoğunu kullanmak da eğlenceli. Bunlardan daha iyisiye araba olmayan, diğer araçlar. Mesela uçaklar. Üslere sizip savaş uçaklarını kaçırmamanız olası. Bunlar çok hızlı hareket ettiğ için küçük hedeflere karşı kullanmanız zor ama üslere yapacağınız saldırılarda işe yarayabiliyorlar. Hayır, roket atarak veya makineli tüfeği kullanarak da değil; uçağı son hız üsteki yakıt tanklarına doğru yönendiriyor ve uçaktan atlayıp onu bir mermi gibi kullanabiliyorsunuz. Tek taşla, devasa bir üs! Bence iyi seçim.

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

de kolayına kanca atacak yer bulamayacağınız için de mecburen gemilere, teknelere, sürat motorlarına kalyorsunuz. Bunlarla elbette pek fazla bir iş beceremeyeceğiz ve bence kozmetik birer ürün olarak kalacaklar ama olsun; hiç olmasalar da oyuncular isyan ederdi. Toplamda 80’e yakın farklı aracın olacağı Just Cause 3, bize işlerimizi halletmek için herhalde daha fazla olanak sunamazdı...

Güneş doğdu

Biraz da görsellikten bahsedelim. Oyun tek kelimeyle inanılmaz gözüküyor. Yapımcılar büyük binalarla, yapı detaylarıyla çok uğraşmak zorunda olmadığı için tüm gücünü adadaki doğal örtüye harcamış ve görüp göreceğiniz en tropik, en iyi gözüken adalardan birisi ortaya çıkmış. Güneşin ağaçlar arasından sızılması, ağaçların rüzgarla birlikte salınması, bir ayçiçeği tarlasına arabayla daldığınızda çiçeklerin dağılması, adanın farklı yerlerinde, farklı tipte bitki örtülerinin görülmesi... Kasaba diyebeceğimiz ufak yerleşim birimlerinde bile güzel detaylar göze çarpıyor. Bir diktatörün kontrolünde olduğu hemen hissediliyor örneğin adanın. Just Cause 3 ile GTA’yı karşılaştırmak olmaz elbette fakat hangi oyun daha eğlenceli diye soracak olursanız size otomatik olarak JC3 diyebilirim. GTA elbette birçok yönden daha ileride fakat görev yapmadığınız sürece şehirde yaratacağınız kaosun veya bir yerlere saldırmanın size polis takibi dışında bir getirişi olmuyor. JC3’teyse neredeyse adanın her yerinde yapılacak bir şey var ve hepsi de size bir fayda sağlayacak. Bir şeyleri haybeye yapma, JC3’ün işi değil. Aralık ayında piyasada olması beklenen oyunu şimdiden listenize ekleyin. Hatta aşağılara değil, üst sıralara bile koyabiliyorsunuz. Amaç eğlenmekse, bundan iyisini JC3’ten başkası yapabilecek gibi durmuyor... ■ Tuna Şentuna

BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



+
**50 POSTER
100 STICKER
4 BOYAMA**



DB

İLK BAKIŞ



Street Fighter V

Arayı fazla açmadan...

Sayfa 34



GRAV

Onca hayatı kalma oyunu arasında, hayatı kalma şansı çok yüksek

Sayfa 38



Fallen: A2P Protocol

Biz XCOM 2'yi bekliyoruk?

Sayfa 39



Subnautica

Denizin üzerinde görevleceğimiz ne varsa gördük, oynadık diyenleri buradan alalım

Sayfa 40



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

Street Fighter V

Ken & Ryu yine cepte!

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

bir pazarlama stratejisi varmış ve MOBA'lardan da bir hayli etkilendiklerini anlamadığımı sanmasınlar. Yeni SF mücadeleleri elbette iyi bir oyun olacak, o şu anki haliyle bile belli fakat seride yepyeni bir dokunuş olup olamayacağı konusu tartışılmıyor. Detайлara bakalım... ■ **Tuna Şentuna**



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



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



3

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



4

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



5

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



6

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



7

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



8

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

**TEST
ETTIK!**

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

Orelight

Derinliklerde bir macera...

Coklu oyuncu desteğine bağlı olarak oynanan oyunlar son zamanlarda bir hayli artmaya başladı. Oyunun coklu oyuncu modunu ayrı bir mod olarak sunduğu oyunlardan bahsetmiyorum. Özellikle MMO oyunlarına yakın, her ne kadar tek başına oynanabilsse de temeli coklu oyuncu modu olan oyunlardan bahsediyorum. H1Z1, Don't Starve, ARK: Survival Evolved gibi örnekler verince bahsettiğim oyun türünü anlamış olacaksınız.

Bağımsız bir yapımcı firma olan GeekBeach tarafından geliştirilip sunulan Orelight da bu oyunlardan biri. Şu anda Steam'de erken erişimde olan tonlarca oyundan biri olan Orelight için temel olarak coklu oyuncu temeli üzerine kurulan bir hack&slash oyunu diyebiliriz. Tabii bu sırada oyunun diğer mekanikleri de göz önüne çıkıyor. Bu mekanikler crafting, maden toplama ve inşa gibi detayları içeriyor.

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

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

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

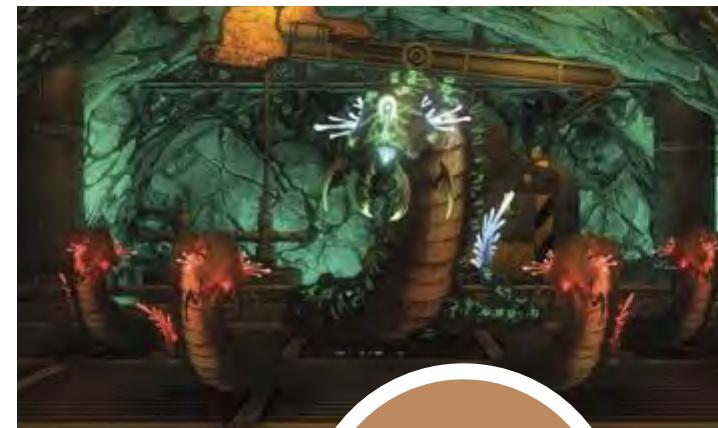
Tüm bu oyun mekaniklerine inşa etme sistemi ve diğer arkadaşlarla iş birliğinden doğan eğlence eklenliğinde Orelight'in iyi bir oyun olma yolunda ilerlediğini söyleyebilirim. Ancak endişem, oyunun bu haliyle basit bir şekilde kalması, geliştirilmemesi ve bu kadar çok crafting sistemine dayalı survival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

Oyunun mevcut crafting sistemine bir örnek!





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



StarCrawlers

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

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

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

de düşük olunca, oyuna isinmaka sorun yaşayabiliyorsunuz.

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

■ Erman Utku Erciyas

TEST ETTİK!

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



**TEST
ETTİK!**



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

Dünyaları Yaratmak

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

GRAV

Yeni bir ARK vakası mı?

İnterette arama yapmadan erken erişim denilen nenenin başımıza ilk kez çöreklenmediği oyun hangisiydi onu düşünüyorum, hafızam beni yanılmıyorsa bu furya Minecraft ile başlamış olmalı, daha öncesi varsa da hatırlayamadım.

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

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

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

cı ile de ağaç kesip, gezegenin diğer sakinlerini stün edip duruyoruz. Kaynaklarımız ağaç, mineral, değerli taşlar ve fosiller. Tahmin edebildiğiniz gibi bunların bazıları düşmanlarınızdan düşüyor, bazılarını da gidip bizzat toplayıyoruz, "kaynak toplayıcı ne kadar hedefe tutarsan o kadar mineral toplarsın yiğidim" ritüeli denen gereksiz şey burada da mevcut. Crafting kolay, zaten yapmak istediğiniz neyse hangi malzemeden ne kadar gerekiği size söyleniliyor. Zor olan ise birbirinden kalas mekanikler ile güzel, gözüne gözüne batmayacak, uzaktan gördüklerinde hayvanların korkmayacağı çırınlık bir ev yapmak. Yani yaptığım evlerin bazıları o kadar kötüydü ki ne zaman görsem canım bütün gün bir şey yapmak istemiyordu, o derece.

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

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



Fallen: A2P Protocol

Taktik strateji severlere müjde!

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

Taktik çok önemli!

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



İşte buralar hep loot dolu!

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

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

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



Yağma

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

TEST ETTİK!



**TEST
ETTİK!**

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

Subnautica

Sanal Robinson Maceralarında Zirve

Video oyunları son zamanlarda, issız adaya düşüp hayatta kalmaya çalışan Robinson Crusoe öykülerine fazla ilgi göstermeye başladı. Aranızda, Robinson Crusoe'un kim olduğunu bilmeyen varsa yazısı burada okumayı bırakmasını rica ediyorum. Hayatta kalma oyunları, özellikle DayZ'nin büyük başarısından sonra hızlı bir çıkış yaşamaya başlıdalar. Bu arada DayZ denilen şu oyunun daha kaç yıl boyunca erken erişimde kalacağını da merak ediyorum. Yapımı, erken erişim sırasında milyonlarca dolar para yapınca, oyunu bitirmek için hiçbir acelesi kalmadı. Eskiden, yapımcılar oyunumuzu bir an önce bitirip satalım da para kazanalım derlerdi. Milyonlarca oyuncunun oynadığı DayZ ise hala erken erişimde. Neyse asıl konuya dönelim...

Hayatta kalma oyunları haklı olarak güzel ilgi gördüğü için sayısız başka hayatta kalma oyunu ortaya çıkmıştır, bu tür oyunları seven benim gibi adamlara da gün doğdu. Ancak kabul etmem lazım ki, her çıkan oyunu beğendiğimi söyleyemem. Subnautica ise, okyanuslarla kaplı issız bir gezegene düşen bir uzay gemisinden kurtulan tek kişinin, hayatta kalma macerasını anlatıyor ve bunu büyük bir başarıyla yapıyor. Gezegeni, yeni bir koloni haline dönüştürmek için gelmişken, bilinmeyen bir nedenle gemimizin infilak etmesiyle gezegene düşüyoruz ve kendimizi kurtarma kapsülümüzle beraber suyun üzerinde buluyoruz.



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

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

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

BU AY CHIP DERGİSİNDE EN İYİ 100 UYGULAMA

Mobil platformlar için en iyi uygulamaları sizler için derledik

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

AĞUSTOS 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLARI ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 20 • 7,90 TL Kurmadan önce deneyin

MİLYONLARCA UYGULAMA ARASINDA KAYBOLMAYIN EN İYİ 100 APP

Tüm mobil platformlar için en iyi uygulamaları sizler için derledik

iOS ANDROID Windows Phone

Google sizi kısıtlayamasın!

İhtiyaçlarınız için Google hizmetlerinin kısıtlamalarını kaldırın!

ADIM ADIM REHBER

Unity ile kendi oyununuzu yapın

Tatil dönüsü arkadaşlarınıza şaşırın

21 Çok Fonksiyonlu yazılımı karşılaştırdık

- En iyi Powerline adaptörler

WHATSAPP İNDİRİLDİ

Mesajlaşım için bu kargo olduğunu biliyoruz.

OYUN PC

Yeni oyuncular için her zaman online.

TAM 11

Windows Fotoğraf için onaylı.

AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - **Cem Şancı**

Plüton'u 6 bin yıl sonra yeniden keşfeliyoruz

Temmuz ayı gezegen keşfi konusunda son derece verimli geçti. NASA'nın 9 yıl önce fırlattığı uzay aracı nihayet Plüton'a ulaştı ve gezegenin fotoğrafını çekince, dünyadaki herkesi bir heyecan kapladı. Bu arada uzay teleskopu da bilmem kaç milyon ışık yılı uzakta, dünyaya benzer bir gezegen bulduğunu ve gezegende yaşam bulunma ihtimalinin yüksek olduğunu açıkladı, herkesi bir heyecan aldı, bir coşku kapladı, sosyal medya'da espiriler, şakalar... Zannederseniz, insanlar hafta sonu gidip mangalda tavuk kanat yapacağı yeni bir koruluk keşfetmişler. Çocuğumuzun yüz nesil sonraki torunları bile o gezegene ulaşamayacak, biz neyin sevincini yaşıyoruz, biri bana anlatıversin lütfen. Neyse, asıl meseleye dönelim. Şimdi bu Plüton'un fotoğrafları dünyaya ulaştı da herkese çok heyecanlandı ya, aslında Plüton'u 6 bin yıldır unuttuğumuzun altını çizeyim, bu ayki konumuz, uzaylıların varlığını ispat eden en büyük delil olsun.

Biliyorsunuz Plüton'u, 1930 yılında astronomlar o zamanların en gelişmiş teleskoplarıyla, zâr zor keşfettiler. Hatta varlığı bir türlü kabul da edilemedi. O kadar bulanık, o kadar şüpheli bir tespiti bu. Ancak, çok garip biçimde, Sümer uygarlığı Plüton dahil olmak üzere, güneş sistemindeki tüm gezegenlerin

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

bu bilgi 6000 yıl önce (Altı bin yıl!) hangi uygurlığın yazitlarında zaten yer alıyordu? Sümerler.

İşte bu yüzdedir ki, Sümerler'i inceleyip, Sümerler konusunda uzmanlaşan bir tane akademisyen yoktur ki, uzaylıların varlığına inanmasın. Resmen dile getirilmese de, bilim dünyasındaki yaygın inanişine göre, Sümerler zamanında insanoğluna karşı "şefkatlı" bir uzayı uygurlık insanlarınla kontak kurdu ve onlara tarım yapmayı

“Bilim dünyasındaki yaygın inanişine göre, Sümerler zamanında insanoğluna karşı “şefkatli” bir uzayı uygurlık insanlarınla kontak kurdu”

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

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



ve insan medeniyetine on bin yıl torpil yaptı. Üstelik bu uzaylı ırkın Sümerler ile bağlantı kurduğuna dair güclü bir delil de Sümer kazılarında bulunan bir gri uzayı heykeli. Bugün tüm UFO kaynaklarında varlığından bahsedilen, kocaman gözlü, ince vücutlu büyük kafalı gri uzayıların aynısını 6000 yıl önce Sümerlerin heykel olarak yapıp sakladıklarını biliyor musunuz? Sümer kazılarında benzer şekilde, insan dışında, bugünkü uzayı tanımlarımıza uyan sayısız heykeller bulundu.

Daha da kısa söylemek gerekirse, eğer Sümerli kardeşlerimiz uzayılları görünce, "la siz bizim gizlerimizi mi dündürgleyeceğiniz geraneciler!" deyip uzayıllara taş atıp kaçırılmış olsalardı, şu anda hepimiz mağarada av eti kemiriyorduk; Facebook'a, Twitter'a avladığımız dinazorların fotoğraflarını basıyordu. Neyse ki Sümerler akılı çırık öğrendikleri her şeyi tabletlere yazdırırlar da en azından tarm yapmayı unutmadık. Yoksa bugün hamburgeri ekmeği olmadan, patates kızartmasını patates olmadan yiyorduk.

Ayrıca, Sümerler'den almamız gereken bir ders de, insanoğlunun sahip olduğu bilgiyi hızla unutuyor olduğu gerçeği... Yani bugün sahip olduğumuz bütün bilgiler internette kayıt altında, Dropbox'ta, Google Drive'da, bulut servislerinde saklı diye içiniz rahat olabilir ama Pasifik Okyanusu'nun uzak köşesine, mahal-

lenin yaşı aksi bakkal amcasının bozuk kamyoneti boyutunda bir meteor düşecek olsa, ortada ne elektrik kalacak, ne internet, önmüzdeki beş nesil boyunca duman işaretiley haberleştiğimiz çağlara döneceğiz, ondan sonra da o beş nesil boyunca büyümüş insanlar, o tokatlaya tokatlaya adam edilesi ergenler bugün sahip olduğumuz ileri bilginin bir gramını bile hatırlayacak, arayıp bulmak isteyen çırksa, onu da başaramayacak.

Kısacası, unutmak ve kaybetmek isteme-

liğimiz bilgilerimizi kağıda yazalım, insan gibi arşivleyelim yoksa Sümerler'in 6 bin yıl önce bildiği Plüton'u unuttugumuz gibi, bugün bildiğimiz her şeyi de unutabiliriz. Bütün ay sosyal medyada Plüton muhabbeti döndürce, benim de aklma bu mesele geldi, sizinle de paylaşmak istedim, umarım sıkılmamışdım. Önümüzdeki ay, Türkiye'de gececek bir bilim kurgu romanı için neler yapabiliriz bir konuşmak istiyorum, dergiye aldiğinizda Astronot'u açıp okumayı ihmal etmeyin. ■



PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

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

Catfishing
İnternette tanıştığınız herkes sizin sandığınız kişi olmayıabilir

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

PC net

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

NASIL YAPILIR?
10 YENİ PROJE ADIM ADIM 25 SAYFA

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

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

İNCELEME Windows 10

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

DOSYA
PHOTOSHOP'UN ÖYKÜSÜ
İnsanları güzelleştiriyor, tartışmaları alevlendiriyor, 25 yıldır hayatımıza değiştirdiyor

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

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

DB
2015 / 112448
(OKTC: 6,75 TL)

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



MOBİL

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

Siegefall

Pay-to-win sisteminin mahvettiği bir diğer yapım

Sayfa 48



Recontact: İstanbul

İstanbul üzerine yapılmış en iyi
mobil oyun!

Sayfa 47



SBK 2015

Cep telefonunda iki
teker keyfi...

Sayfa 47



Nono Islands

Gidemediğiniz, gidilemeyen
tüm tatillerin yerine.

Sayfa 48



Bu Android oyunları tehlike saçıyor!

İndirdiğiniz dikkat...

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



Yeni Star Wars için yeni uygulama!

Ama bizim için değil...

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



Tam da seri düşüse geçmişken...

Angry Birds 2'ye merhaba!

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

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



İşte Nintendo'nun ilk akıllı telefon oyunu!

Pokemon Shuffle Mobile geliyor

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

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



Tür Strateji Platform iOS Fiyat 1,29 TL



Recontact: Istanbul★

İstanbul'u izliyorum, telsizim elimde!

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

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

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



Tür Yarış Platform iOS, Android, Windows Fiyat Ücretsiz

SBK 2015 ★

Yarışa hazır mısınız?

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

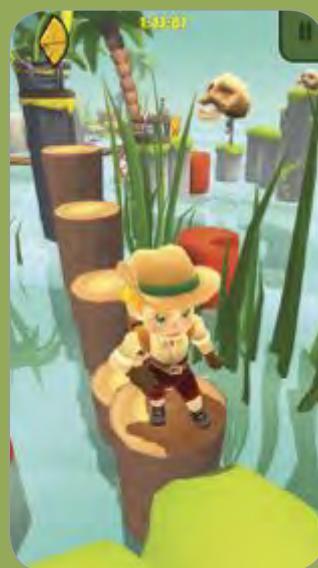


Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Nono Islands

7 günlük bir tatil kazandınız!

Yaz gelip çatmışken, içinde kum, deniz, ada falan geçmeyen bir oyun bulmak zor olurdu herhalde. Bu yazın talihisi de Nono Islands oldu. Görsellerine baktığınızda Nintendo oyunlarını ya da eski Crash Bandicoot'ları hatırlatan bu oyunda amacımız çeşitli tuzaklardan, hayvancılardan ve genel yaratık popülasyonundan kaçarken hazine toplayabilmek. Oyunun görselleri oldukça renkli, müzikleri de bir o kadar eğlenceli iken, kontrollerinde ufak tefek sıkıntılar çıkabiliyor. Checkpoint'lerinizi kendiniz seçtiğiniz bir oyunda (Nasıl oluyor derseniz söyle: İlerlerken checkpoint bırakıyorsunuz. Belli bir sayıda sahip olduğunuz checkpoint'teri nasıl harcadığınız önemli. Birbirine ardına koyarsanız ve ilerlemeniz devam ederse, checkpoint'siz kalıp bir kaç level geriye kadar düşebiliyorsunuz öldüğünüzde.) iki kontrol hareketiniz varken (Parmağınızla ekrana tıklamak ve parmağınızı kaydırırmak.) bu iki hareketin birbirinden farklı olarak algılanmaması, gerçekten canınızı sıkabiliyor. Eski Nintendo görsellerini ve aksiyon oyunlarını seviyorsanız deneyebilirsiniz, fena değil. ■ Puan: 7





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Siegefall

Yine, yeni ve yeniden savaşıyoruz!

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

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



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

G.I. JOE : Strike

Ezen misin, ezilen mi?

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

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



War,

W
A
R

never changes...



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



Obsidian

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

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

Brain Fargo'ya bu uzun süreçte Chris Avellone yardım etmiştir. Avellone ismi Fallout 2'de geçmesine rağmen Fallout tarihçesine ve tasarım aşamasına yaptığı katkı göz ardı edilemez

zira 2002 yılında 10 parça halinde yayınlanan Fallout Bible kitapları, oyuncuların sonu gelmez e-mail'leri ve talepleri sebebiyle Chris Avellone tarafından yazılmıştır.

Fallout'un zengin hikayesi için birçok farklı öğe kullanılıyordu ama Fallout'un temelini iki nokta oluşturuyordu: Post-apokaliptik evrenin kasvetli atmosferi ve retrofütüristik düşüncenin sonu gelmez olasıkları.

Post-apokaliptik, büyük bir yıkımın ardından



Retrofütürizm

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



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

Büyük Savaş

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

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

Çin, Alaska'ya saldırmıştır. Bu gerilim sonunda Büyük Savaş patlak verir. Büyük Savaş, 23 Ekim 2077 tarihinde yaşanır. İlk saldırıyı kimin yaptığı bilinmez. 2 saat süren yoğun nükleer bombardımanın ardından, tüm dünya çorak bir araziye dönüşmüştür.

Vault Boy ile Tanışma

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

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

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

Vault 13'ün kaplarının açılmasıyla Fallout macerasına atılırız. İzometrik bir bakış açısına sahip olan Fallout 1, sıra tabanlı dövüşleri ve SPECIAL sistemi ile o yılın en iyi oyunlarından biri olur. Sonraki yıl, Fallout 2 piyasaya sürürlür ve macera devam ettirilir. Sonraki yıllarda seri Fallout Tactics ile devam ettirilse de, belli bir kitle dışına çıkamaz. Fallout severlerin açlığı bastırılır ama serinin devamı bir türlü gelmez.

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

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

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

Mezbaha

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

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

Savaş devam ediyor

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

Bethesda'nın, E3 için büyük bir duyuru yapacağını duyduğumuzda aklımıza ilk olarak Fallout 4 geldi. Elbette bu büyük duyuru, firmanın bir süredir üzerinde çalıştığı yeni Doom oyunu da olabilirdi ama bu sefer yıldızlar doğru numdaydı. E3 Fuarı'nda, Fallout 4'e ilişkin ilk fragman ve oyun içi videolar ortaya çıktı. Duyuru fragmanının biraz zayıf olduğunu itiraf etmeliyim. Konuya ilişkin bilgisi olmayan oyuncu kitlesine hitap etmiyor, grafikler ise Fallout 3'ü andırıyordu.

Karakterlerin hareketleri hiç yumuşak değildi. Bebek karoyolasına tırmanan köpeğin modellemesi ise resmen pikselleri sayılabilcek haleydı. Ardından gelen oyun içi videolar ile durumun daha iyi olduğunu gördük.

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

Hikayeye göre ana karakterimiz, Bü-



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

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

Yeni şehir, yeni hikaye

Hikayeye Boston şehir merkezinin biraz uzağında bulunan ufak bir banliyöde başlayacağız. Vault 111'in açılmasının ardından ailesini aramaya çıkan Sole Survivor'ın hikayesi dışında merak edilen bir konu da Büyük Savaş öncesi. Gördüğümüz kadlarıyla hikaye Büyük Savaş ile başlayacak. Her şeyin güllük gülistanlık olduğu, bolluk günlerini andıran retrofütüristik dönemi

ilk defa yakından göreceğiz. Kapımızı çalan Vault-Tec sorumlusuna imza atıp bir Vault'lu olmanın nasıl hissettirdiğini, bombalar düşerken yaşanan o keşmekeşi birinci gözden göreceğiz.

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





Yoldaş

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



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

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

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

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

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

Detayların içinde

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

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

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

Bu arada Fallout 4 ile birlikte ilk defa Vertibird uçaklarına binme fırsatı yakalayacağız. Enclave tarafından geliştirilen bu uçaklar, yatay-dikey konumda (VTOL) hareket edebiliyor. Şimdi tekrar ABD tarih dersimize ve Fallout 4 göndermelerine geri dönelim. USS Constitution gemisi dışında, göze çarpan iki tarihi simge daha var: Paul Revere Heykeli ve Bunker Hill Anıtı.

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

19 04:32:57



Survivor 2299

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

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



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

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

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

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

Android konusu

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

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

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

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

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

Evin denilebilecek bir yer

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





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

“Köpeği istediğimiz yöne gönderebileceğiz. Çalışmalarda da efektif bir biçimde kullanılağını görüyoruz”



Skynet

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

MIRANDEL		AGE 21	FEMALE	SKILLS	
ST	0.5	Arg		Agility	Agility
PE	0.5	Arg		Big Gun	Big Gun
EN	0.5	Arg		Blur	Blur
CH	0.5	Arg		Cloak	Cloak
IN	0.5	Arg		Decoy Grenade	Decoy Grenade
AG	0.5	Arg		Decoy Mine	Decoy Mine
IK	0.5	Arg		Decoy Rocket	Decoy Rocket
CHAR POINTS 0.5		Perks		Endurance	
Action Points		Carry Weight		Endurance	
Action Points		Carry Weight		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		Endurance	
Action Points		Decoy Mine		Endurance	
Action Points		Decoy Rocket		Endurance	
Action Points		Decoy Grenade		End	



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

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

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

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

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

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

BoS'un olduğu yerde Institute'a destek veren



Ghoul

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

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



Stimpak

Stimpak, oyunun sağlığını iyileştiren sentetik bir kimyasal. Bir nevi teknolojik Healing Potion. Fallout 4 sayesinde daha geniş bir craft sistemini tecrübe edebileceğiz. Plasma Pistol olarak satın aldığımız silahın üzerine yapacağımız eklentilerle onu tepme yapmayı, uzun namlulu ve durbaklı bir Plasma Rifle'a dönüştürebiliceğiz.

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

Crafting

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



^ Hikayemiz tam da burada başlayacak.

duk. Belli silahların konseptleri dışına çıkamadan

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

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

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

Son söz

Uzun bir aranın ardından, Bethesda'nın dersine



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

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

Bu yüzden ana senaryoya olabildiğince bağlı kalarak, biraz da yandaki görevlere göz atarak Fallout 3'ü oynamanızı öneririm. Haliyle iki oyun birbirine yakın bölgelerde geçiyor. Özellikle yukarıda bahsini geçtiğim Enclave-BoS-Institute üçgenini hızlıca çözebilirsiniz.

Bethesda'nın çalışmalarını beğenmiyor olabilirsiniz. Ama Fallout 4'ün önceki oyunlardan gelen büyük bir doygunlukla karımıza çıkacağını hissediyorum. Oyunun promosyonunu yapmak için geliştirdikleri ve sadece iOS platformuna çıkardıkları Fallout: Shelter, çıktığı günden bu yana Bethesda'ya milyon dolarlar kazandırdı.

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

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

■ Özay Şen FRPNET - Fallout Editörü



✓ İlk saldırıyı kimin yaptığıni asla öğrenemedik.



Fallout Notları

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

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

Post-apokaliptik, Türkçe hali ile Kiyamet Sonrası demektir.

Interplay, kapanmadan önce kod adı Van Buren olan Fallout 3'ü geliştirir. Oyunun bitmesine ramak kala, firmanın kapanmasıyla Van Buren de çöpe atılır. Bethesda, en başında Fallout'un tüm isim haklarına sahip değildi. Vault 13: Online adı ile geliştirilmeye devam edilen MMO oyununun yayın hakları 2 yıl önce Bethesda'ya geçti.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

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

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

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

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

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

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

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



NE İZLEDİM ▼

Maymunlar Cehennemi

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



NE DINLEDİM ▼

Vedan Kolod

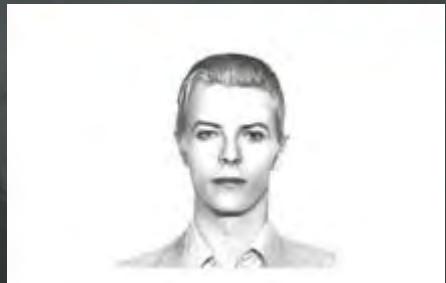
2005 yılında Rusya'nın Sibiryá bölgesinde, Tat'yana Naryshkina tarafından kurulan grup, aynı yıl uluslararası müzik festivali olan Ustuu-Huree'den en iyi Rus folk müzik grubu ödülüne layık görüldü. Ekip bugüne kadar isimleri Plemena ve de Tanecleshıh olmak üzere iki farklı albüm çıkardı. Vedan Kolod'un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



NE OKUDUM ▼

David Bowie

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

İ.K: Asıl ben teşekkür ederim Ertuğrul. ■



*Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!*

**Testi çöz
cevabı
bul**

heygirl

TEST
**dergisi
çıktı!**

**50
SÜPER
TEST**



3 ay
boyunca
bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



<https://www.facebook.com/heygirlturk>



[@heygirlturk](https://twitter.com/heygirlturk)



[@heygirlturk](https://instagram.com/heygirlturk)

İNCELEME



Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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

God of War 3: Remastered

Yüksek çözünürlüklü ve öfkeli!

Sayfa 64



F1 2015

Codemasters'ın F1 serisine isinabilenler
için serinin muhtemelen en iyisi

Sayfa 66



Rocket League

En az son dünya kupası kadar hatırlanmayı
hak edecek bir yapımdır

Sayfa 68



The Magic Circle

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

Sayfa 83



Yapım **Sony Santa Monica Studios**

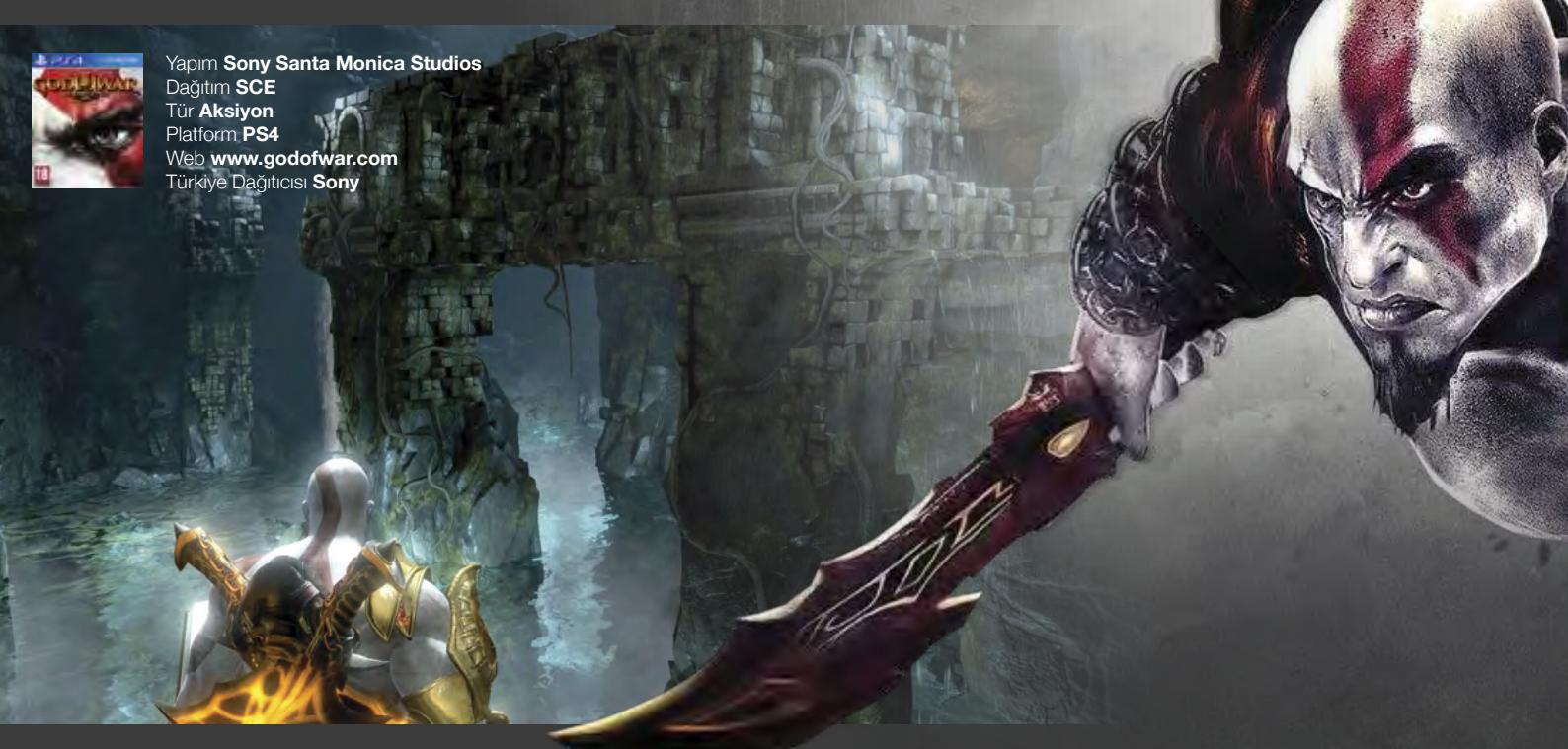
Dağıtım **SCE**

Tür **Aksiyon**

Platform **PS4**

Web www.godofwar.com

Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Kayıt Noktaları

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

God of War III Remastered *

Kratos PS4'e iniş yaptı!

“Olimpos'un bir numaralı düşmanı Kratos, plajda güneşlenmek isteyen Olimpos hatunlarına dehşet saçtı!” diye haber yapsak bence tutar zira gazetelerdeki haberlerin böyle başlıklardan farkı yok. Tabii biz LEVEL olarak ilginizi çekmek için böyle ucuz numaralar çekecek değiliz. Size baştan söyleyorum, Kratos bir erkek ve Olimpos'ta da güzel kızlarımız olabiliyor. E haliyle... (Duramıyor.) Beş yıl öncesine dönüş yapıp PS3'ün en iyi oyun mekanığına sahip aksiyon oyunlarından birini tekrar su yüzüne çıkartan Sony Computer Entertainment için tek bir şey söyleyebilir: Moda tutkunu. Remastered'lar, Reloaded'lar, Deluxe'ler ortada cirit atarken Sony de bundan eksik kalmak istemedi ve şahane GoW üçlemesinin son oyununu PS4'e uyardı. Bunun sonucunda ortaya şunun gibi durumlar ortaya çıktı:

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

Ve şimdi gerçekler...

Zeus! Yine mi sen?

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

savaşıyorsunuz. Bunlar elbette birer boss savaşı olarak ekran'a geliyor, savaşlarda da Sony'nin iyi bir iş başarısı olduğunu tekrar gözlemliyoruz.

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

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

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



gelmiş maalesef.

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

Yıllar sonra...

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

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

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

Büyü ve sağlık barınızı uzatmak için Gorgon Eye ve Phoenix Feather parçalarını oyuncunun en gizli yerlerinde aramaya da yine devam ediyoruz. Oyun biraz modası geçmiş bir şekilde çoğu zaman sabit kamera açıları kullanıyor lakin bu, oyuncunun size ikonik, akılda kalıcı açılar sağlamaşını da sağlıyor, normalde göremeyeceğiniz yerlere gizli sandıklar yerleştirmesini de.

Tatmin edici bir oyun süresi de bulunan oyunu alıp

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

■ **Tuna Şentuna**

God of War III Remastered

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

8,3

■ Alternatif **DmC Devil May Cry**





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



Efsaneler Ölmez...

Geçenlerde aklına geldi ve merak ettim, Schumacher'e ne oldu diye...

En güncel haber, bundan 3 ay öncesine aitti ve hala yaşadığı; ancak bilincinin hala yerinde olmadığı yönündeydi. Hazır konumuz da F1'ken, bu efsane pilotu bir kez daha saygıyla anmış olalım.

F1 2015

Tam gaz yola devam...

Uzun zamanlı yarış oyunlarından uzak durumdayım. Hatta en son oynadığım yarış oyunu Rocket League'dir ki o da bir yarış oyunu değil zaten. Özellikle Rally oyunlarıyla aramın iyi olduğunu bilirsiniz. Belki de bu yüzden, Codemasters'in her sene bir yenisini piyasaya sürdüğü F1 serisi her sene, bir şekilde bana kalır. Bu sene de öyle oldu ve ne olup bittiğini anlamadan, kendimi F1 2015 ile boğuşurken buldum. İlk dikkatimi çeken şey, oyunun mod seçeneklerindeki azalma oldu zira F1 2014'te olması gereken tüm modlar vardı oyunda. Hadi herşeyi bir kenara bırakalım, F1 2015 gibi son model bir oyunda nasıl kariyer modu olmaz! Evet, ciddi ciddi kariyer modu yapılmamış oyuna. Geçen seneden hatırlarım, kendi karakterimi tasarlayıp takımımı seçmiştim. Benimle röportaj yaparlarken oyunun zorluk seçimini belirlemiştim falan... Bu sunum kalitesini aradı gözüm, ama yoktu tabii.

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

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

Detaylar, detaylar...

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

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

Bu aşamadan sonra, asıl detaylar birer bire ortaya dökülüyör işte. F1 2015, şu ana kadarki en iyi yol tutusu ve sürüs detaylarına sahip olan oyun. Lastiklerinizi hava ve yol şartlarına göre seçtiyiseniz, pistte resmen akiyorsunuz. Gerçi ilk etapta oyunun elinize oturması zaman alıyor ve sıralamada 15 – 20





✓ Yaşasın ata binme kamerası!



arası bir yerlerde oluyorsunuz ama oyuna alışıkça, sıralamadaki yeriniz de yükseliyor. Klasik F1 kuralları tabii ki bu sefer de geçerli ki zaten F1'i diğer yarış türlerinden ayıran detaylar bunlar, olmazsa olmazlar yani. Need for Speed oynamak ve F1 oynamak arasında neredeyse dağlar var, ayık olun.

Dikkatimi çeken bir detay daha var, ondan da bahsedeyim. Özellikle Rookie kıvamındaki oyuncular için son zamanların neredeyse tüm yarış oyunlarında görebileceğiniz yardımcı şeritler, F1 2015 bünyesine de yine dahil edilmiş. İşin ilginç yanı şu, bu şeritler sadece pistin önemli noktalarına yerleştirilmiş. Yani tüm yarış boyunca o şeride kitlenmek zorunda kalmıyorsunuz. Önemli bir viraja girerken ortaya çıkıyorlar sadece ve size yardımcı oluyorlar. Yardımcı olmalarının yanı sıra oyunun gerçekçilik hissiyatını azaltan bu şeritler, bu sayede gerçekçilik faktörünü fazla yıpratamıyor. Kısacası, görsel kalite de işin içine girince, harika bir F1 yarışı keyfi sunuyor size F1 2015.

Teknik hastalıklar...

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

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

■ Ertekin Bayındır

F1 2015

- + Gelişmiş grafik ve ses detayları
- + Araçların yol tutusu ve sürüs detayları
- Teknik sorunlar
- Kariyer modunun eksiksliği

7,0

■ Alternatif Project CARS





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



Rocket League *

Şampiyooon şampiyooon şampiyonsun seeeen!

Futbol olmasa spor diye bir şey olur muydu. Acaba diye düşünüyör insan. Yani elbette olurdu ama spor dediğimiz şey bu kadarреваçta olur muydu acaba. Şahsen takım tutmuyorum çok şükür ki bu da bana tarafsız bir şekilde futboldan ve spordan keyif alma şansı veriyor. Tabii iş oyun tarafına gelince, seçenekler gereken bir taraf olacağı için mecburen bir "taraftar" oluyorsunuz.

Futbol mantığını şimdiden kadar farklı formatlarda defalarca gördüm ki futbol oyunlarını da aynı bir severim. Bununla birlikte kart racing oyunlarından da şimdiden kadar envai çeşitini oynadım ki o tarzı da

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

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

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

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



✓ Kaleye kendimi değil topu sokmam gerektiğini anlamam çok sürmedi.



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

Bir maç atalım mı?

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

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

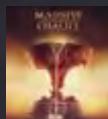
Ama tabii daha ilk oyun tazecikken ilerisini düşünmek cingenelik olur. O yüzden bu haliyle bile dolu dolu eğlence sunan –ki bu zamanda böyle oyunlar çok nadir bulunuyor– böyle bir oyunun kıymetini bilmek lazım. Rocket League'i kesinlikle, hepiniz tavsiye ediyorum. Hani bu oyunu sevmeniz için futbolu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

Rocket League

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

■ Alternatif Twisted Metal

9,0



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



Ölümün Farklı Yolları

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

Massive Chalice

Savaş ya da ölü!

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

İki farklı dünya

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

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

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

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



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

Sıra tabanlı hayatlar

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

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



Düşman yapay zekası hiç fena değil ama ilk olarak düşmanları tam anlamıyla tanıယına kadar oyun birazlık işkence gibi gelebiliyor. Özellikle öldükten sonra patlayan düşmanlar büyük can sıkıyor. O yüzden oyunu deneyim ettiğiniz süre boyunca bolca "save" etmenizi öneriyorum. Atmosfer genel hatlarıyla güzel ama renkli dünya konseptinin herkese hitap edeceğini şüpheliyim. Aynı şekilde müzik konusunda da biraz daha iyi işler çıkarılabilirdi diye düşünmekteyim.

An itibarıyle piyasada çok fazla taktik strateji



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

Hunter sadece menzilli saldırılar yapabiliyor. Alchemist ise tipki erken erişimde olduğu gibi bence dengeleri alt üst ediyor. Hem yakın dövüşte yeterli zarar verebiliyor, hem de belirli bir mesafeden geniş bir alanı etkileyebilen bomba atabiliyor. Bu bomba ile resmen oyunu silip süpürdüm diyebiliyim. Tamam, en fazla beş tane atabiliyoruz ama denk geldiği anda tek seferde iki hatta üç düşman birimini öldürürebiliyor olması muazzam bir güç.

Savaşlar taktiksel strateji şeklinde cereyan ediyor. Birçok taktik stratejide olduğu gibi Massive Chalice'de de Action Point mekanığı bulunuyor ama bilinen mekanikten biraz daha farklı çalışıyor. Toplamda olan AP yerine, iki turda kullanılabilen AP mekanığı kullanılıyor. Yani direkt çok uzak bir noktaya tek seferde gidebiliyoruz. Fakat ilk hareketimizi turuncu hattın içinde yaparsak, ikinci AP puanımızı saldırıyla harcamayıyoruz. Bu da Massive Chalice'i başlı başına farklı bir oyun yapmaya yetiyor.

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

Massive Chalice

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

7,4

Alternatif Mordheim: City of the Damned

Sistem

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

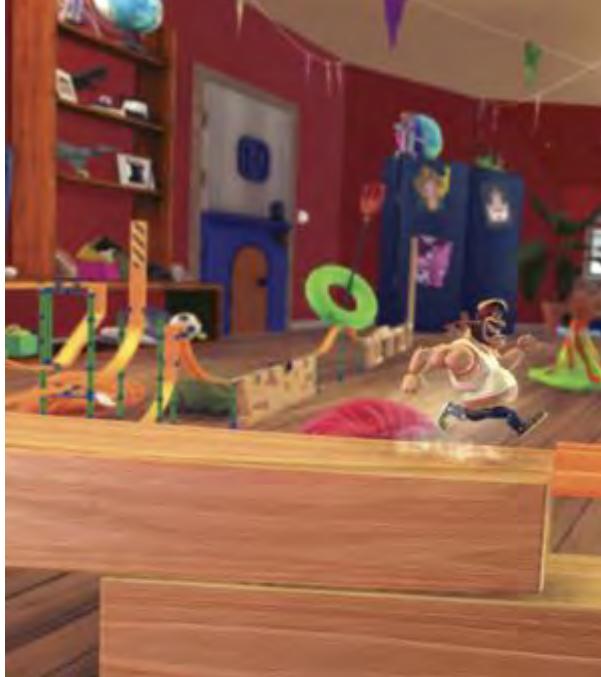
Action Henk

Oyuncaklar koşabilir, koca göbekli olsalar da

Oyuncak Hikayesi filminde Andy'nin odadan ayrılmasıyla tüm oyuncaklar canlanır, hareket etmeye ve birbirleriyle konuşmaya başlar. Action Henk'te de durum buna oldukça benzer. Yalnız bu kez sevimli karakterleri çocuk odasında çığınca koşarken ve çeşitli engellerden atlarken görüyoruz. 80li yılların sonunda Stunt Car Racer diye bir oyun vardı hatırlarsanız. Bir arabayla çeşitli yüksek platformlarda gezinizyordunuz. Günümüz oyun standartlarına göre çok basit bir örnek olsa da, tipki Action Henk gibi yeni yollar ve manevralar deneyerek tekrar tekrar oynanan oyun mekanığının basit ama mükemmel bir örneği sayılabilir. Hollanda merkezli Indie oyun stüdyosu RageSquid, oyuncuyu sürekli tekrar deneyip daha iyi bir skor yapmaya itiyor.

RageSquid, uzun zamandır Action Henk'i piyasaya çıkarmayı düşünüyordu fakat yeterince kaynak bulamamıştı. Sonunda istediğiine kavuştu ve şimdi de meyvelerini yemek istiyor. Oyunun civil civil görüntüsü umut vaat ediyor gibi gözüküyor, oyuncuların para verip vermeyeceği ise şimdilik muamma. Action Henk, baktığımızda pek de hızlı bir aksiyon kahramanı sayılmaz. Yani o tombik bira göbeği

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



ilerlediğiniz.

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

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

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

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



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



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

Her yerin darmadağın olduğu çocuk odasındaki tahta platformlar üzerinden koşup lav dolu zeminin üzerinden atlamak dışında, yaşı ve şişko kahramanımızın yapabildiği diğer bir yetenek de hızını ekstra artırmak için rampalardan kayabilmek.

Henk'i ne zaman kaydırıp ne zaman durduracağınız sorunsuz liderlik tablosunda yerinizi yükseltmek için önemli bir ayrıntı. En ufak bir şey bile tabloda fark yaratabiliyor. Bu nedenle hareket sistemi oldukça keyifli. Tabii belli bir seviyeden sonra işler gittikçe zorlaşıyor.

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

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

Diğer bir özellik ise Steam Workshop desteği ile ha-



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

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

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

Action Henk

- ⊕ 90'ların kreş odası ortamı sevimli
- ⊕ Tahta bloklardan kaymak eğlenceli
- ⊕ Seviye düzenleyicisi
- ⊖ Boss ve dönyalar yetersiz

7,0

Alternatif Sonic the Hedgehog





Toukiden Kiwami

Monster Hunter PC'ye geldi!

İnsanoğlunda belirli bir düzende bir şeyleri halletmeye yönelik bir eğilim var. Bu olmasayı, bir MMORPG'de, "X sayıda, Y yaratığından öldür." görevlerinden sadece bir tane yapabilir ve aynı görevin bir başka türüne direkt burun kıvrıp o oyunu terk ederdi. Bu düzen, bir şeyleri toplama, bir şeyleri geliştirme dörtüsü insanlarda kuvvetli bir dörtükten Uzak Doğu halkında kuvvet-i fevkalade gücüne ulaşmakta. Japon halkı yillardır JRPG'lerde art arda sıra tabanlı dövüşlere girmekten sıkılmadığı

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

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

"Farklı farklı boss'lara karşı verdigimizavaşlarda başarılı olmanın anahtarı düşmanımızı tanımlamaktan ötesi değil"

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

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

yalapsap oluşturup hemen oyuna geçiyor. Kontroller, ne yapmamız gerektiği bir Oni savasıyla bize sunuluyor. Devasa bir yaratığı yok etmemiz isteniyor ve buna art arda gerçekleştirdiğimiz saldırı hareketleriyle karşı koymuyoruz. Karakterimizin nasıl savaştığının belirleyicisiyse oyunun başında seçtiğimiz silahlar. Burada bayağı bir seçenek var aslina bakarsınız; karakterimizin bir Katana ile mi sava-



Yer altının sakinleri

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

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



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

Bitmeyen savaş

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

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

Farklı farklı boss'lara karşı verdigimiz savaşlarda başarılı olmanın anahtarları düşmanımızı tanıtmaktan ötesi değil. Nasıl saldırdığını, nasıl bir saldırıyı düzeni içinde olduğunu kavradıktan sonra işler nispeten kolaşıyor. Biz de bu saldırılara uygun cevaplar vererek düşmanımızı yavaş yavaş öldürmeye çalışıyoruz.

Savaşımızda bize silahlarımız ve kombolarımızdan öte, oyun boyunca bulacağımız savaşçıların ruhları yardımcı oluyor. Bu ruhlar silahımızla bütünleşiyor ve bize ekstra, özel hareketler sağlıyor.

Savaşlar sonuçlandıktan sonra da kasabaya dönüp



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

Elden, monitör...

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

Toukiden Kiwami

- ⊕ Uzun oyun süresi
- ⊖ Monoton oynanış
- ⊖ Sıkıcı dövüşler

6,6

■ Alternatif Dragon's Dogma





Yapım Square Enix

Dağıtım Square Enix

Tür MMORPG

Platform PC, PS3, PS4, Mac

Web na.finalfantasyxiv.com/heavensward

Final Fantasy XIV

Heavensward

Fantazinin dibi...

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

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

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

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

Konsolda MMORPG qeyfi!

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

Ama dediğim gibi, bir süre sonra alıştıysanız bu kontrol sistemine. HUD ayarları dediğimiz, ekran-daki fonksiyonel seyleri keyfinize göre düzenlemeye aşamasına biraz zaman ayırsanız, oyun kısmen de olsa oynanabilir bir hale geliyor. Sonra zaten oyunun birçok özelliğini deneye yanılıa keşfediniz. Mesela ben, kameralın yakınlığı uzaklaşması olayını çok sonra, tesadüfen keşfetebildim. FFXIV ortamına yeni girmiş biri olarak fark etti-

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



şim ilk şey, oyunun geri planının gayet sahilki bir şekilde çalışıyor olmasiydi. Sağlıklı derken, bug'lar yüzünden oyuncusuna işkence etmeyen bir MMORPG'den bahsediyorum. Evet, FFXIV gayet bug'siz, bağlantı sorunları olmayan, haftada bir güzelce bakımdan geçen bir oyun olarak bana kendini tanıttı ve benden bu konuda tam not aldı. Hani oyunun PC versiyonu şu an nasıl bilmiyorum ama böyle bir oyunun konsol versiyonunu bu kadar düzgün olabileceği hiç aklıma gelmezdi.

Biliyorsunuzdur, FFXIV'te seçebileceğiniz 5 ayrı irk var: Elezen, Hyur, Lalafel, Miqo'te ve Roegadyn. Heavensward ile birlikte Au Ra adında yeni bir irk eklenmiş oyuna. Görünüş olarak ejderhavarı bir irk Au Ra'lar. Hani böyle kuyruklu, boynuzlu tipler falan... Yeni gelen tek şey sadece bu irk değil tabii ki. Oyunun derin detaylarını etkileyen yenilikler bir yana, level sınırı 50'den 60'a yükselmiş durumda. Ishgard adında yeni bir bölge, yeni dungeon'lar, yeni raidler, uçan binekler... Bunların hepsi ve daha bir ordu detay, Heavensward'da sizleri bekliyor. Tabii benim gibi oyuna sıfırdan başlayacaksınız, öncelikle ilk oyunun hikayesini, yani A Realm Reborn'u bitirmeniz lazım. Hatta yeri gelmişken şöyle de bir tavsiye vereyim, bu maceraya ciddi ciddi gireceğseniz, bence konsol versiyonundan uzak durun.

Şahsen genelde MMORPG oyunlarında insansı yönü ağır basan irkları tercih ederim. WoW'da da en çok benimsediğim irk Human'dı mesela. (For the Alliance) FFXIV'te de kendime Hyur irkini yakın gördüm ve uzun bir karakter yaratma sürecinden sonra kendime farkında olmadan bir Warrior yaptım. Tabii oyunda bu sınıf Warrior olarak değil, Marauder olarak geçiyor. Ama tabii fonksiyon olarak aynı şeye karşılık geliyor bu sınıf: Tank. Aslında niyetim bir büyüğü sınıfı yaratmakti ki şahsen WoW hayatım boyunca bir kere bile Tank olmamış bir gariban olarak neden böyle bir sınıfı tercih ettim, ben de bilmiyorum. Gerçi diğer sınıfları tercih edip kendinizi

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

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

■ Ertekin Bayındır

Final Fantasy XIV: Heavensward

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

7,0

■ Alternatif TESO: Tamriel Unlimited



^ Ah şunu bir mage yapmakvardı...

İPHONE VE İPAD SAHİPLERİ İÇİN

EN İYİ İPHONE & İPAD UYGULAMALARI ÖZEL SAYISI ÇIKTI!!





The Silent Age *

Yine bir gün geleceğe gidiyoruz...

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

önce dünyanın sonunun geleceğini ve görevini tamamlayamadan vurulduğunu söylemişti, bizimki de geleceğe gidip hikayeyi anlamaya çalışıyor ki zaten ofisin post-apokaliptik halinden adamın haklı olduğunu anlayabiliyoruz. Oyundaki seslere dechinmek istiyorum, gidişata göre modu da değiştiren müzikler epey kaliteli. Yağmur sesi, rüzgarın ürperticiliği gibi detaylar oyundan kesinlikle daha fazla keyif almanızı sağlıyor. Seslendirme yok maalesef, oyunun üst satırında diyalog ve monologları takip edebiliyorsunuz. Bunlar da biraz hızlıca akıp geçiyor, iki farklı maddeyi birleştirip ekrana baktığım anda yazıların kaybolmuş olduğunu görüyorum bazen, bir senkron sorunu olduğu çok açık ve yama ile düzeltilmesini bekliyoruz.

Oyunun olayı zaten zamanda yolculuk ve bunu da çok güzel kotarmışlar, hikaye kurgusu takdiri hak ediyor. Joe da hayatın tokadını yemiş sözde dedektife döñünce epey eğleniyorsunuz oyun boyunca. Bu yaz birazcık sakin bir şeyler oynama peşindeyseniz The Silent Age'i tavsiye ederim; tablet veya cep telefonu versiyonunu da deneyebilirsiniz elbette. ■ Ayça Zaman

The Silent Age

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

Alternatif The Charnel House Trilogy

7,5



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

Mobil

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





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



Pro Cycling Manager 2015

Tour de France biterken...

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

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

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

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

Multiplayer modunda ise diğer bisikletçilerle beraber mücadeleye atıyoruz kendimizi. Oyunun kendi para birimi ve mikro ödeme sistemiyle bisikletçi geliştirmek için ekipmanlar almak mümkün. Bu oyunun severlerinin en sevdığı olay da multiplayer aslında. Çok fazla fanatığı bulunuyor. Yenilik adına daha fazla söylenebilecek bir şey yok ama oyunun grafiklerine deignum istiyorum yazılıp bitirmeden. Pelotona biraz zoom out yaptığınızda her şey çok güzel. Bisikletlerin ensesine kadar indiğinizde ise görüntü öyle bulanıklaşıyor ki. Yillardır iyileştiremediler şu olayı. Ekran görüntülerine baktığınızda anlayacaksınız; yer yer sisin içine girmiş gibi görünüyor yarışçılar. Bir sonrakinde umarım grafikler konusunda bir iyileştirmeye giderler, senelerdir oyunun en büyük sıkıntısı bu.

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

■ Ayça Zaman

Pro Cycling Manager 2015

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

7,0

■ Alternatif Pro Cycling Manager 2014

MotoGP 15

Bir türlü “yeni nesil” olamadı...

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

Milestone demiştiğ, devam edelim. Milestone'un yarış oyunlarına etiği bir kötülük varsa, SCARS'ta kullanmaya başladıkları "zamanı geri alalım da şu virajı bir daha dönelim yiğidim" mekanığıdır. Bu nedir yahu? Yani bir yarış oyununda zamanı geri alıp dönenmediğin virajı dönmeye çalışmak gibi oyunu baltalayan, akıcılığına zarar veren, zavallı bir mekanik olabilir mi? Milestone bu güdük mekanığı maalesef MotoGP'nin resmi oyuna da taşımaktan çekinmemiştir, neye ki kapatabiliyorsunuz.

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

Bu senenin oyunu da Moto3, Moto2 ve MotoGP serilerini konu alıyor, ancak bazı sürücüler diske siğmadığı için ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz.

Ayrıca 500cc sınıfı da oyunda yer bulmuş durumda. Çocukluk kahramanım Wayne Rainey, Mick Doohan ve Kevin Schwantz gibi efsanelere ev sahipliği yapan bu seri, organizasyon hakları Dorna'ya satılıp MotoGP adını almadan önce yeryüzündeki en önemli motosiklet serisiydi.

Oyna almak oldukça kolay, tabii eğer tez canlılık yapmayıp, oynamaya Moto3'ten başlırsanız. Bu küçük motorlar oldukça keyifli, oynanışları ve frenajları da oldukça kolay. Eğer oyundaki pistleri di-

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

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

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

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

■ Kürsat Zaman

MotoGP 15

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

7,3

Alternatif RIDE



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



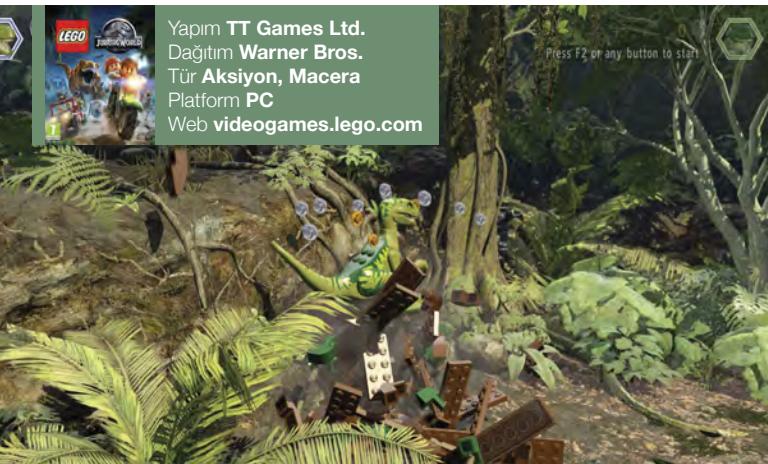
Wayne Rainey

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





Yapım TT Games Ltd.
Dağıtım Warner Bros.
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web videogames.lego.com



Bilgi Yığını

Lego Jurassic Park, yükleme ekranını bilgi yığını haline dönüşürtmüştür. Hemen her yüklemeye, dinozorlar hakkında farklı bilgiler veriliyor. Hatta bazı bilgilerde herhangi bir dinozorun kaç milyon adet Lego taşına eş değer olduğu bile yazıyor.

LEGO Jurassic World

Lego dinozor dünyasına hoş geldiniz!

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

Dinozor olmak

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

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

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



LEGO Jurassic World

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

7,0

■ Alternatif **Lego Batman 3: Beyond Gotham**



The Magic Circle *

Oyun içinde oyun?

Oyunları – en azından sevdığınız oyunları- bitirdiğiniz zaman “Credits” tarafına bakar mısınız? O kalabalık isim listesinde “Testers” olarak adı geçen adamlar vardır. Hep özenmişimdir o adamlara.

Oyunun yapım aşamasında, belirli aralıklarla tamamlanmış kısmı oynarlar ve olan / olası sorunları geri bildirim olarak gönderirler. Bence harika bir meslek ama bir o kadar da sancılı olması muhtemel. Aslında The Magic Circle’ı oynayanın kadar bu adamların hayatlarının güllük gülistanlık olduğunu düşünürdüm ama sanırım öyle değil. Alakayı kuramadınız değil mi? Benimle gelin...

The Magic Circle, 10 yıldır tamamlanamamış bir fantazi oyununun içine bir Tester olarak dahil ediyor sizi. Bu ilginç kafa nerden esmiş, bunu düşünüyorsunuz önce. Oyuna ilk adımlarınızı attığınız zaman, patronunuz Ish’le tanışıyorsunuz ve size belli başlı talimatlar veriliyor ve böylece oyunun kontrollerini öğrenmiş oluyorsunuz. Birkaç adımdan sonra devreye Ish’in asistanı ve stajyeri de giriyor ve ortalık iyiden iyiye bulanıklaşmaya başlıyor.

Görünen o ki bu tamamlanmamış oyunun ismi, bizzat The Magic Circle. Oyunun görsel yanında hâkikaten bir bitmemiş oyun tarzı, çizgiroman tadında grafikler var ki bazı bölümlerde bu grafikler, eski 128 bit oyunların görsel yapısına dönüşüyor. Ortamda o kadar ilginç bir kafa var ki ne olup bittiğini anlamak bazen imkansız olabiliyor. Bir yandan beyninizi yakarken, bir yandan da “N’oluyor abi!?” kafasında bir adım sonrasını merak ederken buluyorsunuz kendinizi.

Siz bir Tester olarak yolunuza devam ederken, Ish ve asistanı da sizin karşılaşığınız detayları şekillendirmek için tartışıp duruyorlar. Ish’ın kafası çok karışmış, o bellii. Kararsızlıktan oyunu çamurla gevirmiş resmen. Asistanı da bu beladan kurtulmak

İçin kendini kovdurmak adına elinden geleni yapıyor. Derken, tesadüf eseri oyunun program dosyalarına kadar inip, hemen hemen herşeyini değiştirebileceğimiz bir çatlağ yakalıyor ve işler iyiden iyiye çırılçıplak çıkarıyor.

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

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



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

The Magic Circle

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

8,0

Alternatif **The Vanishing of Ethan Carter**

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





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

Lemma

Parkurdan parkura...

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

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

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

varlarda yürüyor, yuvarlanıyor, kayıyor... Faith'in sahip olduğu hemen hemen tüm yeteneklere sahip yani. Lemma'yi Mirror's Edge'den ayıran taraf ise oyunun çizgisel bir yapıda olmaması-da saklı.

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

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

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

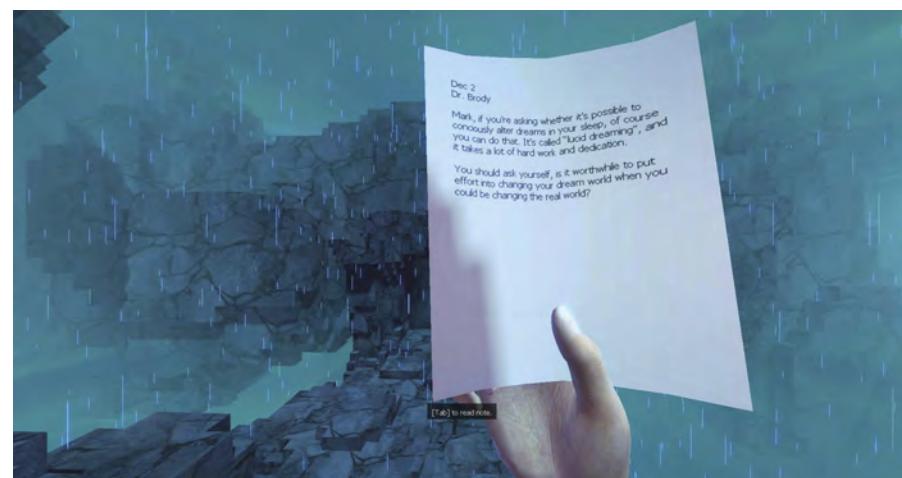
Dediğim gibi, Mirror's Edge'den tam kıvamında esinlenmiş bir oyun Lemma ve oynadığı oyunda platform öğeleri arayanlar için iyi bir seçenek. Bir indie olarak görsel anlamda çok bir şey sunmuyor olsa da, oynanış bakımından epey kendine bağlayıcı bir oyun. Ha, bu arada... Şu anda bu satırları okuyan kaç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

Lemma

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

7,0

Alternatif Mirror's Edge



Homesick

Terkedilmiş bir bina hiç bu kadar güzel olmamıştı

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

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

Homesick'in en önemli yanı, kesinlikle mükemmel

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

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

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

■ **Simay Ersözü**

Homesick

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

■ Alternatif *The Vanishing of Ethan Carter*

7,0



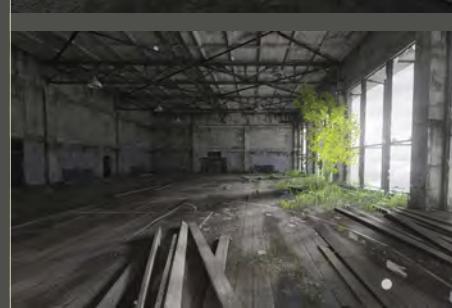
Yapım Lucky Pause

Dağıtım Lucky Pause

Tür Adventure

Platform PC

Web homesick.luckypause.com





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

Deception IV The Nightmare Princess *

Tuzak kurma sanatı...

Yeni oyun serilerinin çıkmadığından bahsettiğimiz şu günlerde Deception'a yeni bir eklenti gelince, durumun gerçekten ciddi olduğu kanısına vardım. Düşünün ki ben bu oyunu ilk PlayStation zamanında oynuyordum, dördüncü nesil PS geldi, hala Deception diyoruz... PS3 zamanında oynadığımız Deception IV, bizi Laegrinna adındaki kısa, beyaz saçlı cadının rolüne oturmuştu. Onunla birlikte kötüluğun güçlerini, çeşitli askerlere ve savaşçılara karşı korumuştuk. The Nightmare Princess'ta da bunun aynısını yapmanın ötesinde, PS4 ve PS Vita'da yepyeni 100'e yakın bölümde, kırmızı saçlı hoş zebaniyi, Velguirie'yi kontrol ediyoruz. Amacımız yine aynı: Bizi öldürmek için bulunduğu yere gelenleri tuzaklarla ortadan kaldırmak ve bunu yaparken de onları aşağılamak. Evet, Deception her zaman bir tuzak kurma oyunu olmuştu ve yeni oyunda da değişen bir şey yok. En büyük değişiklik Velguirie'nin tekme atabilme özelliği. Bu sayede düşmanlarını sersemletebilen, çeşitli tuzaklara yönleştirebilen Velguirie size yepyeni tuzak kurma olasılıkları da sunuyor.

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

düşmanımız tırmağa basıyor ve tırmağın sapı yüzüne yapılıyor. Sersemleyen ama neredeyse hiç yaralanmayan düşmanımız, öünü görmeden yürümeye devam ediyor ve geriye fırlatan platformu çalıştırıyor. Düşmanımız geriye uçarken, tam uygun noktada kayayı döşürüyor ve düşmanımızın havada, kayaya buluşmasını sağlayıp komboyu tamamlıyoruz. Oyunda bunun gibi ve bundan çok daha iyisini yapabileceğiniz tonla kombo imkanı var ve birkaç örneğini LEVEL DVD'sindeki videoda görebilirsiniz. Düşmanlarınızı kombolarla öldürmenin tatmin edici bir yanı olmasını ötesinde, kombolar hem daha fazla hasar veriyor, hem de size yeni tuzaklar almak için puan kazandırıyor. İşin güzel tarafı da bu tuzaklar konusunda tamamıyla özgür olmanız. Yani oyun sizi art arda kullanabileceğiniz tuzaklar konusunda kısıtlamaya tabi tutmuyor. Hızlı hareket eden, bazı tuzak tiplerinden etkilenmeyen, zırhı olan düşman tipleriyle de bezeli olan oyunda başarılı olmak için biraz oyunda zaman geçirmeniz ve oyunu tanımanız gerekiyor. İlk başlarda bocalamak çok normal, yapamıyorum diye sakin endişelenmeyin. Kendi bölümlerinizi yaratmanıza da olanak tanıyan Deception VI: TNP, Deception'la fazlasıyla zaman geçirmiş olanlar için bir tekrar oyunu olabilir ama yeni tanışanlar için, önceden de dediğim gibi gayet eğlenceli bir oyun. Puanımı yeni tanışanlara uygun bir şekilde verdim zira sanmıyorum ki bu oyunu pek fazla kişi oynamış olsun... ■ **Tuna Şentuna**

Deception IV: The Nightmare Princess

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

7,8

Alternatif Dungeons 2

Carnivores

Dinosaur Hunter Reborn

Ne çektin be T-Rex!

Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn, 2010 yılında PlayStation3 için piyasaya çıkan Carnivores: Dinosaur Hunter'in devam oyunu olarak karşımıza çıktı. Oyun, adından da anlaşılacağı üzere bizleri, insanoğlunun yüzleştiği en tehlikeli yaratıklar olan dinozorlarla karşı karşıya getiriyor. Dinozorlarla olan ilk karşılaşmamızın aksine, bu hayatı kalma mücadeleşine avcı olarak dahil oluyoruz. Her mücadelede olduğu gibi burada da bazı kurallar bulunuyor. Öncelikle avlamak istediğimiz dinozorlar için mücevher harcayarak avlama lisansı almamız gerekiyor. Sonrasında tüfek, tatar yayı ve keskin nişancı tüfeği olmak üzere 3 adet birincil silahdan birini seçiyoruz. Mücevher harcayarak bu silahları daha da ölümçül hale getirebileceğimiz özelleştirme seçenekleri bulunuyor. Son olarak avlanmak istediğimiz, birbirinden farklı floralara ev sahipliği yapan 9 farklı adadan birini seçiyoruz. Hemen hemen aynı dinozor türlerinin bulunduğu bu adalarda, lisansımız olsa bile avlama iznimizin bulunmadığı dinozorlar olabiliyor. Yine de daha az mücevher kazanmayı göze alarak bu dinozorları avlayabiliyoruz. Bir hava aracıyla adaya bırakılmamızla birlikte mücadele tam anlamıyla başlıyor. Öncelikle avlamak istediğimiz dinozoru bulmamız gerekiyor. Dinozorların da diğer canlılar gibi su ihtiyaçları olduğunu düşünürsek, su birikintilerine doğru bir yolculuk şanslıysak bizleri avımıza götürebiliyor. Şanslı değilsek, aradığımız dinozora ait ayak izlerini arayarak takip edebilir ya da çıkardıkları sesleri dinleyerek yerlerini tespit etmeye çalışabiliyoruz. Avımızı bulduktan sonra yapacağımız birkaç

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

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

Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn

- + Harita çeşitliliği
- Kisir içerik, yapay zeka, animasyonlar

 Alternatif **Turok**

5,5



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

✓ Ölmek için güzel bir gün!





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



Convoy

Tepeden bakışla Mad Max!

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

düşmanlarımızı oluşturuyor. Verilen görevlerle bu parçaları nerede bulabileceğimiz, haritada gösteriliyor. Bize düşen, o bölgelere bir konvoy halinde gidip araştırma yapmak ve parçaları bulmak; ancak haritanın o bölgesine giderken başımıza her an bir bela gelebiliyor. Ana harita üzerinde gezerken her an üç fraksiyondan birinin tehdidi ile karşılaşabiliyorsunuz. Bu durumlarda da ya istedikleri ücreti ödüyorsunuz ya da savaşa giriyorsunuz. Convoy'un asıl meselesi işte buavaşlarda yer alıyor. Kuş bakışı bir şekilde izlediğiniz savaşları yönetiyorsunuz. Savaşları anlayabilmeniz için önce konvoyunu tanımanız şart. Konvoyu idare ederken en önemli ögeyi MCV isimli büyük aracınız oluşturuyor. Savaşlar sırasında temel amacınız, bu büyük aracı korumak. MCV kendine has bir takım yeteneklere sahip ve bu yetenekler geliştirilebiliyor. Ayrıca oyundaki belli işleri yaptıktan sonra farklı MCV türlerini de kullanabiliyorsunuz.

Bunun dışında, MCV'yi koruyan eskort araçlarınız bulunuyor. Birbirinden farklı yeteneklere sahip bu araçları savaş boyunca düşmanın hareketlerine göre hareket ettiriyorsunuz. Yalnız, savaşlar bir hayli hızlı geçtiğinden, istediğiniz zaman görüntüyü dondurup eskort araçlarınızın hareketlerini belirleyebiliyorsunuz.

Oyunun diğer bir önemli yönü ise upgrade

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

Convoy

- ⊕ Upgrade sistemi
- ⊕ Rastgele gelişen olaylar zinciri
- ⊖ Herkese hitap etmeyen oynanış

7,0

Alternatif Anomaly Warzone Earth



LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



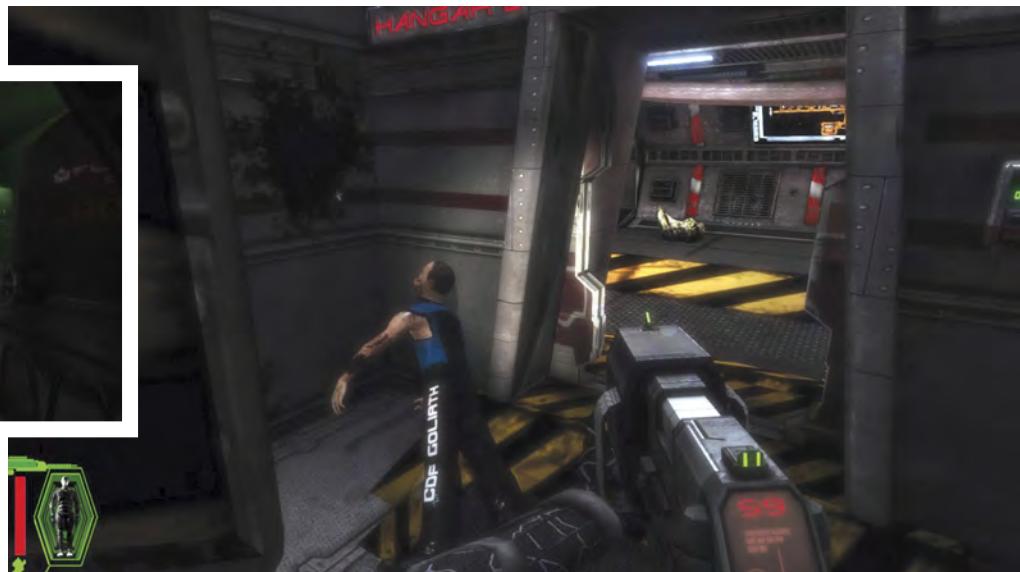
Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
Indirin



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



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

Rastgele

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

CDF: Ghostship

Eski usul korku geri döndü!

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

Uzay gemisi dediğin böyle olacak

CDF: Ghostship içerisinde beş farklı oyun modunu barındırıyor. Bunlardan ilki Story Mode. Burada dev gemi içerisinde ne olduğunu birinci elden deneyim ediyor, bizi düzenli olarak gaflı avlamaya çalışan yaratıkları yok etmeye çalışıyoruz. Oyunun teması korku ve hayatı kalma üzerine kurulu ve her gördüğümüz senaryo baştan aşağıya resetleniyor. Yani aynı düşman birimini bir daha benzeri bir noktada görmemize pek imkân olmadığı gibi, oyunun sonu da düzenli olarak değişkenlik gösteriyor. Bu esnada karşımıza birçok farklı düşman birimi ve onları yok etmek için gereken farklı silahlar çıkarıyor. Her silahın işığa sahip olmaması bence çok ince bir detay ve bir silahın kendi mermisini yeniden dolduruyor olması CDF: Ghostship'in oyun yapısı için fark yaratmış. Düşman birlikleri bize ağız burun giriyor ve özellikle karanlık noktalarda düşmanın nereden geldiğini görmediğimiz anlarda, anında ölebiliyoruz. Tabii bu oyunda ölmek bir sanat; yani düzenli olarak

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

■ Ertuğrul Süngü

CDF: Ghostship

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

7,0

Alternatif Alien: Isolation



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



RONIN

Motorcu kasklı suikastçı!

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

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

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

Kısacası sıra tabanlı dövüş sistemi, karakterinizin neler yaptığından çok nerede durduğunu odak-

lıyor. Hedeflerimize ulaşabilmek için öncelikle bilgisayar terminalerini etkisiz hale getirmemiz ve sonrasında korumalarдан oluşan denizi geçmemiz gerekiyor.

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

■ Ahmet Rıdvan Potur

RONIN

- + Dövüş mekanığı.
- + Hareket halinde kalmaya zorlayan yapısı
- Tekrar hissi
- Düşman çeşitliliğin az olması

7,0

■ Alternatif Gunpoint



Galaxy Union

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

Galaxy Union *

Kalbinizi kıracak kadar detaylı!

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

Oyunda, dev bir galaksi imparatorluğu kurmaya

▼ Oyunun grafik yapısı
çoğunuzun ilgisini çekmeyecek...

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

Galaxy Union, bana otuz sene önce ortaya çıkan Space Empires serisinin ilk oyunu hatırlattı. 1993 yılında ilk kez oyuncuların karşısına çıkan Space Empires, kendilerine Malfador Machinations ismini veren bir grup bilgisayar yazılımcının akşamları evlerinde geliştirdiği part time bir oyun projesiydi ancak 4X strateji türünün en önemli oyun serisi haline geldiler. Hatta benim gözümde, Master of Orion'dan daha başarılı bir seridir zira oyun, oyuncusuna sınırsız seçenekler sunuyordu. Sizi bağlayan tek şeyi yaratıcılığınızın sınırlarıydı. Bugün o ekolün devamını, Distant Worlds serisi sahiplenmiş durumda.

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

Galaxy Union

- ⊕ Çok detaylı, derin oyun kurgusu
- ⊖ Zayıf grafik yapısı

7,5

Alternatif Distant Worlds

COMBO
5

Yapım PestoForce
Dağıtım PestoForce, Armor Games
Tür Platform
Platform PC, Mac, Linux
Web www.superchibiknight.com



Super Chibi Knight *

Bir çocuğun hayal gücü

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

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

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

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

■ İlgın Ersoy

Super Chibi Knight

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

7,6

■ Alternatif *Zelda II, Castle Crashers*



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

Challenge'lar

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

NOT A HERO *

Hotline Miami'ye yandan bakış

Size geçmiş anlatacağım biraz izninizle. Şimdi zamanında, 3D teknolojisi diye bir şey yokken, oyunlar ya FPS olarak piyasaya çıkardı, ya da iki boyutlu bir takım aksiyon / platform oyunu olarak. Sonra oyun motorları gelişti, 3D oyunlar sardı dört bir yanı. O dönemde 3D olmayan oyumlara artık yüz verilmeymiş ve 2 boyutlu oyunlar küçümseren hale gelmişti. 3D oyun bolluğu bayağı bir süre devam etti ve bağımsızlar, geçmişe dönüşler yaşanmaya başladı ve gelin şimdiki duruma bakın; yer gök "retro" diye tabir ettigimiz 2D oyunlarla doldu taştı. İnsan gerçekten durup düşününce şaşırmıyor.

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

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

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

(Sanki yana çekilmiş gibi yapıyorlar.) Bu oyun mekanığı oyun boyunca en çok kullanacağınız hareketi oluşturuyor ve oyun bu noktada, Hotline Miami'den bir hayli uzaklıyor. Şarjörümüzün az kurşun tuttuğu oyun, bize stratejik davranışımızı ve reflekslerimize güvenmemizi öğretiyor. Eğer iyi saklanamazsak, saçma yerlerde kurşunumuz biterse ölüyoruz. Oyun ne LA Cops, ne de Hotline Miami gibi canice davranıyor; burada ölməniz daha zor fakat yine de bir pompalı tüfeğin karşısına geçip de hayatı kalmayı beklemeyin.

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

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

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

NOT A HERO

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

8,0

Alternatif Hotline Miami 2: Wrong Number





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



Centauri Sector

Bir uzay macerası bu kadar basit olabilir mi?

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

Ortaçağın deniz keşifleri çağında bile küçük sandallara ellî tane farklı silah takabilen insanoğlu, ne hikmetse bin yıl sonra uzayda dolaşırken silah ve modül sayısı konusunda standartizasyona gidip, sayımı üye beşe kadar düşürmüşt... İşte Centauri Sector'u kısa süre oynayıp hemen elinden bırakmama neden olan acı sebep bu...

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

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

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

Centauri Sector

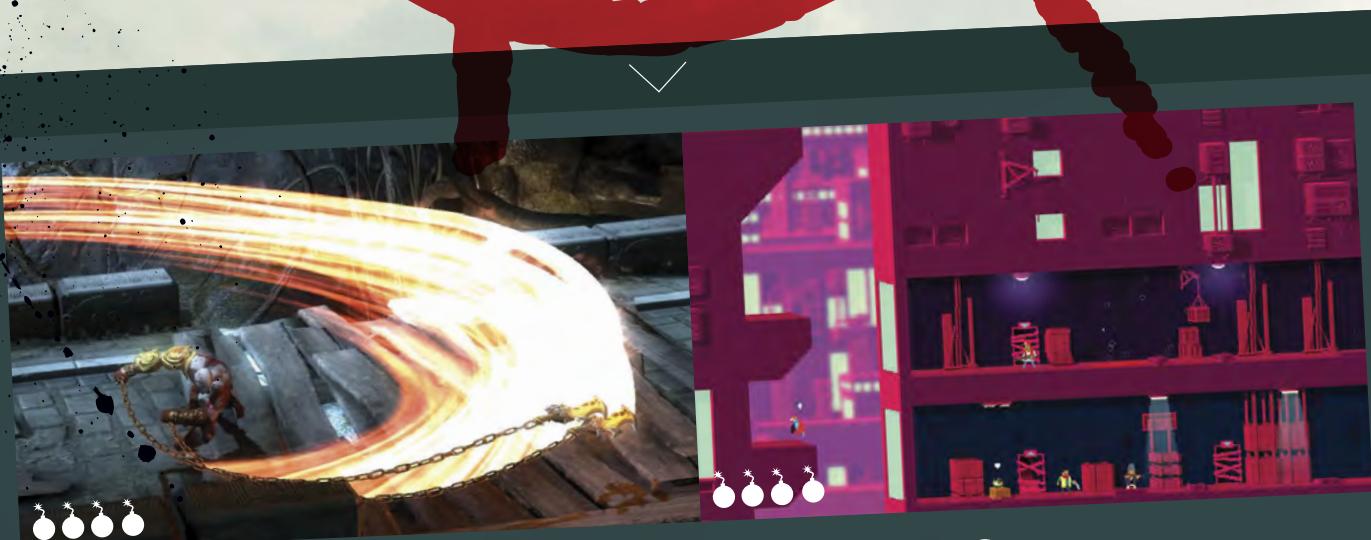
- + Uzay muzay, bilimkurgu falan var
- Sıç bir oyun

■ Alternatif Stardrive 2

4,5

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





God of War III Remastered

Yanımlı Sony Santa Monica

Tapınkıç Sosyal
Dağıtım SCE

Bugün... -
Tür Aksiyon

Web godofwar.playstation.com

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

NOT A HERO

Yapım **Roll7**

Dağıtım Devolver Digital

- 3 -
Tür Aksiyon

Web www.devolverdigital.com

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



Toukiden Kiwami

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

Sevgili elin Japon'u, elin Kore'lisı, Çinlisi arkadaşlarım. Siz neden bu kadar gelenek ve göreneklerinize bağlısınız? Tamam, bağlı olun, olmayın demiyorum ama onu devlet işlerinde yapın, kültür mirasınız için düşleyin, şu oyunları da rahat bırakın! Yillardır aynı tipler, aynı tutuk oynanış, aynı kombo manyaklı... Yemin ederim şurada Devil May Cry'ların başından kalkamayan biz, sizin oyunlarınızda iki tane darbe birleşti mi "Eeeh!" deyip oyunu bırakıyoruz. Bunu geçiyorum bak, sen oyunda ne amaçladın Koei Tecmo? Ne yapacağım o kadar yaratığı öldürüp durup? MMORPG olsan anlayacağım da, o da değilisin? Başka oyunlara özendiğini net bir şekilde anlıyoruz, hiç kaçırmaya çalışma da Avrupa, Amerika sıkıldı artık yaratık peşinde koşmaktadır. O bir dönemde geçti. Artık ayrılmmanın vakti geldi. Sorun değil bak, biz sana güveniyoruz; onlara güvenmiyoruz.

Elbette ki şaka yapıyorum. Tüm sorun sensin. ☺



Samurai Warriors: Chronicles 3

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

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300

www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal subesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışacak 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

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Ağustos 2015 tarihine kadar geçerlidir.



DONANIM



AMD Radeon

Görüntüsünden bile daha hızlı!

Sayfa 101



MSI

Bir anakarttan isteyebileceğiniz
her şeyi sunuyor

Sayfa 102



Logitech

Logitech'in yeni
sanat eseri...

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



OnePlus2 yolda

Yine mi davetiye sistemi!

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



Notebook devi CEO'sundan oldu

Finansal skandal Toshiba'yı sarstı

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

kar sonucunda firmanın yönetim takımı, istifasını vermiş durumda. Reuters'in raporu, yönetim kurulunun yarısından fazlasının istifaya zorlaştığı söylenenken Toshiba'nın, bilanço denkliğini sağlamak için mal varlığının bir kısmını satışa çıkardığı açıklandı. Firmanın bu zor günleri çok fazla zarar görmeden atlattı atlatmayacağ, önümüzdeki aylarda belli olacak. ■



Windows'ta Xbox keyfi

Xbox üzerinden stream desteği geldi

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

Sandisk Connect Wireless Stick

Sandisk'ten kablosuz bellek!

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

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



LEVEL

EDİTÖRÜN SEÇİMİ



AMD Radeon R9 Fury X *

Görüntüsünden bile daha hızlı...

Evet, Radeon R9 Fury X, AMD'nin üst seviye grafik kartı olarak ailede yerini aldı. Nvidia'nın tepe modeli Titan X'le bazı noktalarda rekabet halinde olan R9 Fury X, aslında tam olarak GTX 980Ti'ın karşısına konumlanıyor.

Daha önce AMD Radeon R9 295X2'de gördüğümüz gibi bir sıvı soğutma sistemiyle gelen Fury X, 120 mm'lik bir radyatörle geliyor. Yine 120 mm'lik Nidec bir fanı üzerinde bulunduran radyatör, AMD'nin tanımına göre yalnızca 32 dBa seviyesinde gürültü çıkartıyor ki bu da gayet sessiz çalıştığı anlamına geliyor. Kartın sıvı soğutma sistemi ayrıca çok da etkili çalışıyor. Bu sayede kartın sıcaklığı 50 derece dolayında seyrediyor.

Radeon R9 Fury X yeni bir bellek teknolojisini bizlere sunuyor. Bu bellek teknolojisile GDDR5'e veda eden AMD, Radeon R9 Fury X'in daha minimal bir tasarıma sahip olmasını HBM (High Bandwidth Memory) teknolojisile sağlıyor. Daha yüksek bant genişliğine ulaşmak için daha çok sayıda bellek yongasına ihtiyaç duyan

GDDR5'in aksine HBM'de durum biraz daha farklı. GDDR5'te GPU'nun çevresine yerleştirilen her bir bellek yongası yerine HBM'de her bir bellek yongası üst üste dizilebiliyor. Böylece alan kazanımı sağlayan HBM, Radeon R9 Fury X'te totalde bize tam 512 GB/s'lık bir bant genişliği sunabiliyor. Öte yandan AMD'nin bu Yüksek Bant Genişliği teknolojisiyle bellek veriyolu da daha önce karşılaşmadığımız ölçüde bir değer sunuyor bizlere.

Yine Radeon R9 Fury X'in sunduğu teknik detaylara dönenek olursak kartın 28 nm işlem sürecine sahip olduğunu, tepe noktada 1050 MHz frekansına ulaşabildiğini, 8.6 TFLOPs işlem performansı sundugu-nu söyleyebiliriz. 64 adet ROP biriminin sahibi olan Radeon R9 Fury X, öte yandan DirectX 12 ve Mantle desteğinin yanında OpenGL'in yeni versiyonu olan Vulkan'ı da destekliyor. Radeon R9 Fury X'in tipik enerji tüketimi ise 275 watt olarak dikkat çekiyor. Buna karşın 980Ti'a ve Titan X'e baktığımızda ise aynı noktada 250 watt'ı görüyoruz. AMD, Radeon R9 Fury X'le

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

■ Ercan Uğurlu

AMD Radeon R9 Fury X

İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr-tr

Artı: Fazlaıyla sessiz, başarılı performans, High Bandwith Memory Teknolojisi

Eksi: HDMI 2.0 desteği yok, fiyat

8,8



MSI Z97A Gaming 6 *

Bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği her şeye sahip...

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

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

ağ platformu bulunuyor.

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

Öte yandan arka panelde Gaming 6'yi ailede ayıran USB 3.1 Type-C portu da hazır.

Gaming 6'nın aileye mahsus özelliklerini taşıdığını söylemiştık. Bunlar arasında yine Audio Boost 2 desteği bulunuyor. Creative Sound Blaster Cinema 2 ile güçlendirilen MSI Audio Boost 2 ile oyunlarda yüksek ses kalitesi sağlayan kart, bu sayede ek bir ses kartı ihtiyacını ortadan kaldırıyor.

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

zemin olan Gaming 6, bunun yanı sıra getirdiği ek özelliklerle de göze çarpıyor. Yalnızca donanım mimarisile değil, bunun yanında sıkı oyuncular ve twitch yayını yapanlar için de önemli olan MSI'nın Gaming App, XSplit Gamecaster gibi kullanışlı yazılımlarıyla da isminden bahsettiğimiz Gaming 6, USB 3.1 Type-C portu ise ayrılmaktan ziyade ayrılmıyor. Evet, Gaming 5'e kıyasla çok büyük büyük farklar görmüyoruz, ancak anakartında USB 3.1 Type-C portu da olmasını isteyen kullanıcılar için seçenek yaratıyor. MSI Z97A Gaming 6'nın fiyatı 638 TL dolaylarında. ■ **Ercan Uğurlu**

MSI Z97A Gaming 6

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Performans, esnek overclock seçenekleri

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

9,1

Acer UT220HQL *

Dokunmatik monitörlere doğru...

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

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

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

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

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

■ Ercan Uğurlu

Acer UT220HQL

İthalat: Acer Türkiye

Web: www.acer.com.tr

Artı: Dahili web kamera, sık ve ergonomik tasarım, görüntü ve ses kalitesi

Eksi: 8ms tepki süresi, ekran parlaması

8,4



Logitech MX Master *

Bir sanat eseri olarak Mouse...

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

Logitech MX Master sağ elini kullananlar için tasarlanmış bir ürün. Dahili bataryası dahil 145 gramlık bir ağırlığa sahip.

Teknik yönünden devam edecek olursak fare normal şartlarda 1000 dpi çözünürlüğe sahip. Logitech'in programını indirip kurduğunuzda çözünürlüğü 400 dpi ile 1600 dpi değerleri arasında kademeli olarak değiştirebilirsiniz. Güç ihtiyacının dahili batarya ile karşılanması olması bir avantaj. Tek bir şarjla 40 güne varan bir kullanım sağlayabilirsiniz. Merak etmeyin, 5 dakikalık bir şarj işlemi bile farenizin birkaç saat kullanılabilmesini sağlayacak. Li-polymer bataryanın kapasitesi ise 500 mAh.

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

kalade çalışıyor ve sizi bir fare altlığı kullanmadardan kurtarıyor. Logitech MX Master'in bağlantı teknolojileri de son derece üstün.

Farenin altında en üst tarafta Bluetooth veya RF seçeneği bulunuyor. Eğer RF seçerseniz ürünün kutusundan gelen Unifying alıcı ile fareyi kullanmanız gerekiyor

Logitech MX Master 300 TL'lik fiyat etiketine sahip. Ucuz olduğunu söyleyemeyiz ancak piyasanın en kaliteli farelerinden biri karşımızda ve buna göre değerlendirme yapmak gerekiyor. Döviz kurundaki son dönem yükselişleri ister istemez ürün fiyatlarını da etkiliyor ancak bu Logitech MX Master'in başarılı bir fare olduğu gerçekliğini değiştirmiyor. ■ Ercan Uğurlu

Logitech MX Master

İthalat: Logitech Türkiye

Web: www.logitech.com

Artı: Konforlu ve sık tasarım, Performans

Eksi: Yan tuşların kullanımı, biraz pahalı

8,5





TEKNİKSERVİS

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

ye kalkarsanız şiddette maruz kalabilirsiniz.

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

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



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

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

S: Bir sistem topladım 2 hafta kadar önce. Gerçi bir kaç parça farklı oldu ama inşallah kötü bir şey almamışdım. Sistem özelliklerim şöyle: Intel Core i5 4460, Asus H97-PLUS, 8 GB DDR3 1600Mhz, COOLER MASTER HYPER TX3 EVO, 3,5" 1 TB HDD, COOLER MASTER RS-700 B Serisi 700W Güç Kaynağı, Sapphire R9 280X VAPOR-X, Zalman Z5 MidT ATX Kasa. Bu bilgisayar 2,629 TL tuttu. Sistemi 2 haftadır kullanıyorum aslında mutluyum ama acaba çok mu kötü kazıklandım, fazla mı para verdim, bu kadar para verdikten sonra insanın aklına takılıyor. Sizin fikriniz nedir? Umarım kötü bir sistem değildir ya da paramı boş harcamamışdım. Teşekkürler. Hakan Akgöz

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

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

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

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

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

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

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

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

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

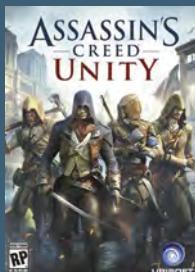
S: 5 sene önce Casper'in kampanyalı, orta güpte bir masaüstü bilgisayarını almıştık. Ekran kartını ve PSU'yu 2. seneden değiştirmiştim. 550 Watt Corsair ve GTX 560 almıştim. Bir Blizzard manyağıymış ve bu sisteme SC2, Diablo 3 ve Wow'u sorunsuz oynuyordum. Ama artık birçok oyunda Extreme ayarlarında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

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



MARKET

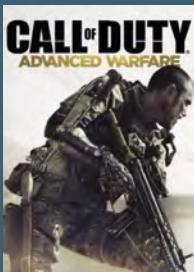
Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yillardır tek başına suis-kast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncuları, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarıını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

İkinci Dünya Savaşı ile başlayan Call of Duty maceramızda artık zamanın ötesine geçik, 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 durduğunuz sürece size unutulmaz bir deneyim vadediyor.

Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım WB Games
Çıkış Tarihi 2015



Destiny

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

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Hearthstone

Bünyesinde az sayıda oyun ama çok sayıda kahraman barındıran Blizzard, Warcraft'in 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 sürülmlesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeye başarılı.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

TEMMUZ 2015

Batman: Arkham Knight	85
Bladestorm: Nightmare	60
Blue Estate: The Game	57
Dead Synchronicity	60
Galactic Civilizations III	69
Game of Thrones: Episode 4	85
Hatred	52
Hektor	30
Life Is Strange Ep03	85
Kaiju-A-Gogo	75

Kholat

Magicka 2

Malebolgia

Monstrum

Order of the Battle: Pacific

Shadowrun: Boston Lockdown

Sym

The Charnel House Trilogy

TESO: Tamriel Unlimited

There Came An Echo

Van Helsing III

55 Windward

70

60

67

82

70

80

70

79

68

60

HAZİRAN 2015

Assassin's Creed Chr. China	80
Block 'N Load	80
Carmageddon: Reincarnation	50
Dungeons 2	65
Guns, Gore, Cannoli	75
I Am Bread	80
In Verbis Virtus	75
Kerbal Space Program	76



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

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

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 mükemmellığın sınırlarında geziyor, galiba uzun süre başından kalkamaya çağız.

Yapım CD Projekt Red
Dağıtım CD Projekt Red
Çıkış Tarihi 2015



Titanfall

Call of Duty serisinin yapıcıları 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

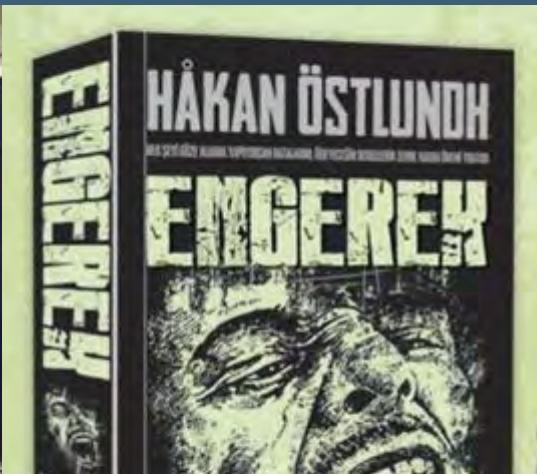


Watch_Dogs

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Life Is Strange Ep02	80	MAYIS 2015	StarDrive 2	82
Please Don't Touch Anything	85	Dark Souls II - SoFS	Starpoint Gemini 2 - Exp	74
Project CARS	82	Dyscourse	Star Ruler 2	71
Running with Rifles	78	Fire	Stock Car Extreme	79
Son of Nor	60	Game of Thrones: Ep03	The Escapists	80
State of Decay - Year One Edition	79	Grand Theft Auto V	Three Fourths Home	75
Titan Souls	83	Hand of Fate	VoidExpanse	70
The Witcher 3 - Wild Hunt	90	Hearthstone - Blackrock Mt.	Woolfe: The Red Hood Diaries	70
Verdun	84	Mortal Kombat X		
Wolfenstein - The Old Blood	72	Pillars of Eternity		
		Screamride		



Halt and Catch Fire 2. Sezon

AC'nin ağır toplarından biri olan Halt and Catch Fire dizisinin ilk sezonunu izleyenler, Adventure oyularının arkaik çağlarına dair bazı güzel detayları izleme şansına erişmişti. İkinci sezonu da bomba gibi başlayan Halt and Catch Fire'da bu sezon işlenen internet konusunun en önemli parçası olan oyun ağlarının nasıl oluştuğunu izliyoruz. Artık hayatımızda önemli bir yer tutan MMORPG oyunlarının çok eski dönemlerini merak eden izleyicilerin es geçmemesi gereken bir seyirlik olan Halt and Catch Fire, Silicon Valley dizisiyle beraber Bilgisayar dünyasını konu alan dikkat çekici yapımlar. Başrollerinden Lee Pace, Scott McNairy, Mackenzie Davis ve Kerry Bishé'nin rol aldığı yapımın üçüncü sezon için anlaşma yapmasına kesin gözüyle bakıyor. Hala Halt and Catch Fire'a bakmadısanız çok şey kaçırıyzorsunuz demektir. ■



Engerek Hakan Östlundh

Polisije edebiyatın lokomotif ülkelerinden biri olan İsveç'te doğan gazeteci ve yazar Hakan Östlundh, yeni romani Engerek ile oldukça ses getirdi. İskandinavya'nın yükselen edebiyat yıldızı Östlundh'un romani sürükleyici bir akışa sahip. Kitap, evli ve iki çocuk babası Arvid Traneus'un hikayesi ile başlıyor. Son üç yılını Tokyo'da geçirmiş olan hırslı ve yetenekli bir finans danışmanı olan Arvid, başarıyla bitirdiği görevi sonrasında ailesinin yaşadığı İsveç'e döner. Arvid'in gelişinden kısa bir süre sonra evlerinde iki ceset bulunur. Cesetlerden biri Arvid'in eşi Kristina'ya aittir. Bir erkeğe ait olan diğer ceset ise tanınmayacak durumdadır. Cinayet dosyasını yürüten Dedektif Fredrik Broman, kimliği belirlenemeyen kişinin Arvid olduğunu düşünür, fakat olayın gerçek yüzü açığa çıktııkça Fredrik karmaşık bir vakanın tam ortasında bulunduğu anlamaya başlar. ■



Zebra ATV Safari

Flash tabanlı ATV yarış oyunlarınızdan sıkıldıysanız ya da GTA V'te ATV alıp dağlara doğru sürmek size yeteri kadar keyif vermiyorsa gerçek bir ATV deneyimi yaşamın vakti gelmiş diyebiliriz. İstanbul'un çöl safari yapılabilen tek alanı olan ve Yesilçam'in unutulmaz fillerinin çöl sahnelerinin çekildiği, Sofular Kumluğunu parkur olarak kullanan Zebra ATV Safari, ATV deneyimi yaşamak isteyenleri oldukça memnun edebilecek bir mekân. Yaklaşık 2 saat süren ATV Safari turunun ilk 20 dakikası ATV sürüş ve güvenlik eğitimi ile başlıyor. Tesis sahibi Serkan Bey'in verdiği kısa ama etkili eğitimden ardından parkur su etabı ile başlıyor. İlk 5 dakikada alışan ATV ile parkura çıktığınızda deym yerindeyse parkur sizi alıp götürüyor. 2 saatlik safarinin fiyatı ise sadece 55 Türk Lirası. www.atvsafari.com ■



9



8



9



Deep Web Movie Derin internet ve saz arkadaşları...

Deep Web'in ünlü sitesi Silk Road'un, açıldığı Şubat 2011 tarihinden itibaren dijital çağın fütsüz bireylerinin girmekten kendini alamayacağı bir yer olacağının çok belli idi. Bilgisayarınıza indirdiğiniz bir Tor Project ürünü olan Onion Routing ile kaplarını aralayabildiğiniz Deep Web'de ya da diğer adıyla Dark Net'te, deyim yerindeyse yok yoktu. En doğalından en sentetijke, yüzlerce uyuşurucu maddenin GittiGidiyor tipi bir elektronik ve perakende satış / ticaret sitesi ile insanlara ulaştırıldığı Silk Road'un ismi de oldukça manadı. İngilizce'de 'İpek Yolu' manasına gelen kelime, M.Ö 100 yılından M.S 1450'lerin başına kadar kullanılan, egzotik doğu ile burjuvabatı birleştiren, dünyanın en eski ticaret yolu, 2011 yılında internet üzerinde tekrar doğmuştu. 2013 yılında sitenin adminlerinden -Death Pirate Roberts olduğu iddia edilen- Ross William Ulbricht'in yakalanması ve yargılanması ile Silk Road'un kapanış sürecini ele alan Deep Web, anlatıldığı hikaye bakımından çağımızın en önemli belgesellerinden.

Filmin danışman yapımcılığını üstlenen Andy Greenberg, Silkroad'un gelişimini kapsamlı şekilde ele alan teknoloji ve trend dergisi The

Wired'in editörü olarak hem Silk Road'un gelmesini, hem de FBI yetkilileri tarafından nasıl kapatılmaya ve kontrol edilmeye çalışıldığını detaylı şekilde anlatıyor. Kızıl sakallı entellektüel, hakiki New York Musevi'si olan Greenberg'in verdiği detaylar, sürecin FBI ve diğer devlet görevlileri tarafından ne kadar yanlı bir şekilde ele aldığına gözler önüne seriyor. Adaletsiz mahkemeler, hedef güdümlü savcılar, itinayla yerleştirilmiş hakimlerin sadece Türkiye'de olmadıklarını, hukukun üstünlüğü ve demokrasileri ile övünen iki yüzlü ABD'nin işine geldiğinde her şeyi kendine göre yontabildiğine bir kez daha şahit oluyoruz. Greenberg'in, Starbucks'tan aldığı kahve-style 11 Eylül'de yıkılan İkiz Kuleler'in yerine yapılan WTC ONE'daki ofisine çırık Death Pirate Roberts'la internetten konuşması, bize yeni dünya döneminin nasıl bir şey olacağını anımsatıyor.

Deep Web gibi bir belgeselin anlatıcısının sesi de derin olmalı diyen yönetmen Alex Winter ve diğer yapımcılar, Matrix'in Neo'su Keanu Reeves'e bu görevi vermişler. Konuya cuk oturan Keanu'nun hafif kirçilli sesi, filme gerçek anlamda değer katıyor.

Silk Road'un programlanması, uyuşturucu ticareti ve cinayette azmetmeme gibi nereden çıktıığı belli olmayan suçlamalarдан hüküm giyen Ulbricht'in şartlı tahliye ihtimali olmadan ömrü boyu hapse mahkûm olduğunu izlediğimiz filmin finaline geldiğimizde, Ulbricht'in ailesinin mağrur bir şekilde adaletsizlikten yakınımlarını izliyoruz. 1984'lü oğullarını parmaklıklar arkasına gönderen aile, "Yargılama adil değildi!" diyerek sözlerine son veriyorlar. Ulbricht, kendi adına bir gün dışarı çıkma umudunu yitirmese de uzun yıllar parmaklıklar arkasında kalacak gibi gözükmüyor. Silk Road, kapanmış olsa da daha sonra türeyen ve durmadan kapatılan başka siteler ile misyonunu tamamladı. Artık dünyanın tüm küçük ve orta ölçekli uyuşturucu satıcıları, illegal mal kaçakçıları, kiralık katilleri ve çocuk pornoçuları, birbirleriyle nasıl iletişim kuracaklarını öğrendiler. Deep Web, her gün derinleşerek büyüyor. Dijital iletişim ve 'net' geri dönüşsüz şekilde evriliyor. Gezi direnişindeki duvar yazısında denildiği gibi "Devrim televizyonlarda gösterilmeyecek." Ufak bir ekleme de biz yapalım: "Devrim bilgisayar başında, internet üzerinden yapılacak." ■ **Kürşat Zaman**



İpek Atcan

ipek@level.com.tr



Köşesiz Köşe

Bodrum Bodrum...

Su an Bodrum'daki ruhsuz bayram kalabasılığının içinden sesleniyorum sizlere. Yolum her yıl mutlaka Bodrum'a düşer ama bayramlarda kendisinden hep kaçmışımdır. Lüzumsuz kalabalık, sayılı günler içerisinde her türlü aktiviteyi gerçekleştirmeye telaşı içinde olan insan psikolojisi, her yerden yükselen korkunç müzik sesleri ve tatil adı altındaki yorgunluk bana hep ters gelmiştir. Neyse ama buradayım işte, yapacak bir şey yok. Bodrum'da ne mi yapıyorum? Xuma'da konserler yapıyorum.

Xuma mı neresi? Yalkavak'ta güzel mi güzel bir mekan.
Ne konserleri mi?
Akustik rock

konserleri. Neden mi? Çünkü yaşasın müzik! Şaka maka yıl boyunca defalarca konserine gitmişim ve pek sevdigim Melis Danişmend ve Koray Candemir gibi isimlerin de aralarında bulunduğu güzel bir kadro, her Cuma bizlerle oluyor ve tabii ki ben bu duruma bayılıyorum. İlk konser 17 Temmuz'da Gripin ile gerçekleşti. Denizin kenarında akustik bir şekilde Gripin izlemek gerçekten çok keyifliydi. Üstüne bir de beni kırmayıp 'Rüzgar' çaldılar. Yetmedi, kapanışı Pearl Jam'den 'Black' ile yaptılar falan, cidden tadından yenmedi. Konya'sından İzmir'ine, New York'undan Philadelphia'sına kadar Gripin izlenmiş biri olarak çok özel ve güzel bir gece olduğunu söyleyebilirim. Şimdi siz bu satırları okurken bitmiş olacak olan ama ben yazarken henüz gerçekleşmemiş olan

Mor ve Ötesi konseri de mevcut. Ben de heyecanla bekliyorum, bakalım nasıl olacak?

Ama yolunuz buralara düşerse, 7 Ağustos'ta Melis Danişmend'i, 14 Ağustos'ta Koray Candemir'i, 21 Ağustos'ta Gece'yı ve son olarak 28 Ağustos'ta Koray Candemir & Harun Tekin'in birlikte sahne alacağı akustik performansı yakalayabilirsiniz. Sanırım Koray'ın ve Harun'un konseri en meraklılığım konser olabilir.

Bir de sanki zaten yazılı bir yerde değilmişim gibi arada Datça'ya kaçtım iyi mi? Palamutbüyük'ün cennetten bir parça

olduğunu belirtmem lazımdır. İnsanın gerçekten ağızı açık kılıyor. Tamam, yurt dışı iyi güzel hoş da canım ülkemde de görülecek, gezilecek birçok yer var, neden onları hep es geçiyoruz? Yani ben geçmiyorum da, sözüm es geçenlere. Bu arada deşinmeden geçemeyeceğim, "yazlıkçı rahatlığı" diye bir şey var. Biz İstanbul'lu canavarlar için gerçekten zor olabiliyor. Neredeyse boş viteste kullanılan arabalar, sipariş vermek için beklediğiniz garsonun arkadaşıyla derin muhabbetini kesmeye tenezzül etmemesi, herkesin böyle "Armaan n'olacak ya!" hissiyatı ile yaşaması ve daha niceyi. Korkunç! Ancak ondan daha korkuncu, bu durumların bünyede yarattığı stres. Çünkü neden? Biz canavarız! Hep koşmaya, yetişmeye çalışmaya o kadar alışmamış ki yavaş olan herhangi bir şey bizi delirtebiliyor. Bu aralar kendime "delirmeme sanatı" üzerine çalışıyorum. Sizlere "mavi ile yeşilin buluştuğu..." şeklinde cümleler kurarak moralinizi bozmak istemiyorum ama hayat cidden öyle bana şu sıralar. Ama bütün kişi -20 derecede geçirdiğim için beni hoş görebilirsiniz. Hem ben zaten kişi seviyorum, yaz berbat bir mevsim. Hayır ciddiyim, şaka yapmıyorum, kinaye yok.

Sabahları erkenden kalkıyor (bkz. 7:00) kahköşüyor, kah yürüyorum. Sonra hop deniz... Sonra hop iş... Sonra hop keyifli akşamları da saatlerce kitaplara dalmalar... 237.240 adım atarak makul seviyelere ulaşım yani yine. Kafayı bununla bozmadım, yazı yazarken hep bunu da yazma gereği duyuyorum sadece.

Şimdi dergiyi ya da tablette yavaşça bir kenara bırakın ve "Acaba konserlere mi gitsem?" diye düşünün. Geldiğinizde de bana haber vermeyi unutmayın. Birlikte şarkılara eşlik eder, eğleniriz. Ben de bir yüzeyim bari. Bye! ■

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

No Man's Sky ne kadar sıkıcı olacak?

Şimdilerde arkadaşlar, biliyorsunuz son bir iki yıldır, video oyun piyasasını meşgul eden üç tane önemli uzay simülasyonu var. Bunlardan ilki, efsanevi Elite oyununun devamı olarak tasarlanan Elite: Dangerous, sene başında piyasaya çıktı, herkesten tam notu aldı. İkincisi, yine efsanevi bir oyun olan Wing Commander'in yapımcısı Chris Roberts'in, aynı Elite: Dangerous gibi, topluluk fonlamasıyla başlattığı projesi Star Citizen... Oyunun ön incelemesini geçen ay yapmıştık, son derece başarılı giden bu oyun ve piyasaya çıktığında büyük bir hit olmasını bekliyoruz. Üçüncü oyun ise, henüz hakkında çok az şey bildiğimiz, No Man's Sky... Küçük bir oyun stüdyosunun, büyük özveri ile çalışarak geliştirdiği No Man's Sky'da, sonsuz bir evren ve tamamen matematik formülleriyle oluşturulmuş, sonsuz sayıda gezegen bulunuyor. Elbette gezegenlerin içindeki tüm yaşam, tüm dağlar, ovalar, denizler, ormanlar, madenler, akıl naza gelebilecek her şey, matematik formüllerine bağlı özel bir random sistemle oluşturuluyor. Yani bir gezegene ikinci kez gittiğinizde, her

şeyi aynen olduğu gibi buluyorsunuz ve diğer oyuncular da aynı gezegeni, sizin bıraktığınız gibi buluyorlar. Bu oyun sistemi uzaktan bakınca çok basit gibi görünüyor ancak oyun evreni "sonsuz" büyülüklük olunca, her güneş sistemini, her gezegeni, her kaya parçasını, her toz zerreğini sonsuz evrende bir adresle sabitlemek, aklın sınırlarını zorluyor. Neyse, biz asıl meseleye gelelim. Bu oyun bir süredir, medyada çok büyük ilgi görüyor. İlgi göstermeye de haklılar çünkü Elite'in yaratıcısı David Braben ve Star Citizen'in yapımcısı Chris Roberts, bir mektup yayınlayıp No Man's Sky'den övgüyle bahsedip oyunun başarılı olması için temennilerini dile getirdiler. Şimdi bu olay, hayatında ilk defa televizyona çıkan kytırık bir Türk dizi oyuncusu için, daha dizi yayına girmeden, dünyanın en büyük, en ödüllü, en efsanevi iki aktörünün (misal, Robert Redford ile Robert De Niro) çıkış başarısının dilemesi ve kanalın yaz dizisinde oynayacak olan söz konusu adı duyulmamış acemi oyuncuya öve öve yerlere göklere siğdiramaması

gibi bir hadise... Dolayısıyla medyanın ilgisi bir anda bu oyuna yöneldi.

Ancak ne var ki, oyunun yapımcısı ile yapılan röportajları izledikçe, oyun hakkındaki umutlarım da söñüyor zira yapımcı sürekli, oyunun matematik alt yapısından, dağların, denizlerin, ormanların hangi matematik fonksiyonlarıyla üretildiğini, oyun evreninin difansiyel denklemlerden oluştuğunu tekrar edip duruyor ancak oyuncuları oyunun içine sürükleyecek ilginç öykülerden, sürükleyici savaşlardan, Star Wars benzeri epik öykülerden söz etmiyor, zira anladığım kadaryla, oyuna bu tür detayları ekleme niyeti yok. Evet, oyun kendi içinde bir fraksiyonlar savaşına konu olacak, ticaret, keşif, üretim vs gibi detaylar olacak gibi görünüyor ama yapımcının bu detayları hep üstün körük anlatıp geçiştirmesi beni şimdiden endişelendirmeye başladı.

David Braben, Elite: Dangerous'a olan ilgisinin sönmemesi için oyuna daha bu ay büyük bir savaş öyküsü ekledi ve oyuncular da bu savaşın artı parçası olabiliyor. Chris Roberts zaten 25-30 seneki Wing Commander serisinden alışık olduğumuz üzere, oyunlarını çok sürükleyici senaryolar üzerine kurmayı seviyor ve açık dünya MMO türü bir oyun olsa bile Star Citizen için ayrıca bir Single-player senaryo modu eklediğini biliyoruz. Ayrıca, ertelenmiş olsa bile oyuna FPS modu eklediğini ve piyadeavaşlarına girişeğini de gösterdi. Dolayısıyla, Star Citizen'i oynamaktan bıkmayacağımız açık. Peki ya No Man's Sky?

Sonsuz bir evren çok güzel bir özellik ama Elite: Dangerous'un 400 milyar adet yıldız sisteminde oluşan haritası bile oyundan sıkılmayı engellemeyecek, yapımcı No Man's Sky'dan sıkılmamızı nasıl engelleyecek? Deneyimli bir yapımcı ile acemi bir yapımcı arasındaki fark burada ortada çıkıyor. Diğer uzay simülasyonlarının yapımcıları oyunlarına senaryo ve sürükleyici faktörler eklerken, No Man's Sky'in matematik dahisi, genç ve acemi yapımcısı, tüm röportajlarında difansiyel denklemlerden bahsediyor. Umarız oyun da, Matematik 101 dersi gibi olmaz. ■



Ayça Zaman

ayca@level.com.tr



Sponsorsuz Sayfa

Kötü insanlar olmasak artık?

Bayram bile geçti, çoğunuz tatilinizi yapınız, dinlendiniz ve gülümsedinizin güneş altında, ne güzel... Böyle tatiller olmasa bu ülkenin azıcık huzurlu zaman geçireceği yok zaten. Onda da bulunduğunuz yerde Twitter'a, Facebook'a baktımamanız ve hatta gazete okumamanız gerekiyor. Televizyon ayrı dert...

Geçenlerde Tour de France'in en güzel etaplarından birini izlerken fark ettim yine, haliyle Twitter'dan da etapla ilgili belli kaynakları da takip ediyorum. 2 bisiklet haberi üzerine 4 felaket haberi olarak akiyor 10 dakikalık gündem... Yakınlarım için endişelenmem, ülkenin geleceğini düşünmem ve üniversitedeyi kazanan yeni neslin eğitimimi sorgulamam o 3 saatlik süreçte öyle yordu ki beni. Hepimiz aynı şekilde yorulduk, onu diyorum ben de zaten. Bir tek ben değilim ki!

Son 4-5 yılda fark ettiğim bir şey daha var; kötü insanlar oluyoruz, fark etmeden. Bulunduğumuz durum bizi nasıl bir ruh haline sokuyorsa, güvenmeyi unutuyoruz, açık olmayı unutuyoruz, duygularımız yokmuş gibi yaşamaya başladık resmen. Duygusal

görünen insanlara bakıyorum; o duyu dediğimiz şey insanları saf sevgi ve güvenden öte obsesiflik ve güç gösterisine taşmış. En kötüsünden her şeyi düşünmeye başlamış bir insan, karanlık tarafın nasıl işlediğini de az-çok çözüyor galiba bu süreçte, farkına bile varmadan. Sonra işte, hepimiz orasını ziyaret etmiş bulunuyoruz. Her şeyi en kötüsünden düşünürken karanlığa kanalize oluyoruz farkında olmadan.

Sistem için gereken trend'leri yakalayıp bir işin ucundan tutmuşuz, istediğimiz sıfatı bulunca neyi sevdigimizi unutup koltuğun keyfini sürmüşüz... Rahatosapiyenlik bu ülkenin DNA'sında var; bunu bende yapıyorum; bu yazı bile derginin son günlerinde yazılıyor ama uzun vadede bir şeye zarar vermiyor galiba. Ben zaten piyonum, dengeleri sarSAMAM şu an... Hala bir nevi parçasıyım bu gidişatin...

eSports olayında doping konuşuluyor bu günlerde, bisiklette de konuşuluyor, sporun her alanında konuşuluyor; eSports'a bile geldi ucu, düşünün işte. Yahu biz sadece oyun oynamayı seven ve kaybedince azıcık

hırs yapan insanlar değil miydi? Ama kötü insanlar olduk neticesinde, rekabet denilen şey bunu yapmamalı... Tatlı su kurnazlığı gibi bir şey bu. Ucuz strateji oyunları gibi. Makas yapıp, üzerinde bir de güvenlik seridini geçip en iyi sürücü olmayı beklemek gibi birsey. Millet drift'i hâkîyla yaparken sen niye makas yapıp şampiyon olasın ki?

Uzaktan bakınca ve unuttugumuz değerlerin farkına varınca kötü insan olmak olmak gerçekten en kolay şey. Fanatik olmak, insanlara yardım etmek, onları kötülemek, yargılamak...

Şeffaf olmak bu ülkede zor olan bir şey, anlıyorum ama negatif düşüncelerden beslenen kimseye tahammülüm kalmadı artık. Ya düşünseniz, başka gezegende bile hayat olduğu açıklandı geçen haftalarda; NASA ortağı dağıtı; bildiğin karınca gibi bile görünülmüyoruz uzaktan bakınca. İyi bir insan olmaya çalışmaktan ve iyi yaşamaktan başka ne yapabilirim? 100 yıl sonra hiçbirimiz yokuz, uzun vadede fanatiklik ve obsesiflik insanlığa kötülükten başka ne katacak ki? Hirsları çöpe atmak lazımlı, egoyu da... Fazla negatif yük kayıptan başka bir şey getirmeyecek çünkü. ■





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Bir şeyler eksik

Geçen ay deyindigim "Aynı oyunları devamını oynuyoruz" isimli yazımından bu ay da çok kopmayı planlamıyorum. Hani biz oyun yazarıyız, isimizin bir kısmı bu ya, işte ben de bazen araştırma yapmayı bırakıp sadece elde ne var onu tariyorum. Oyuncular genelde sadece gelecek oyunları beklerler; bense hala anı yaşamayı sürdürürüm ki bu belirli dönemlerde yaptığım bir harekettir. Tüketim çığlığınıının en net görüldüğü sektörlerden birisi olan oyun dünyasında, Steam'in yüksek indirimleri sayesinde sadece satın alan ama henüz oyununu oynamaya fırsat bulamamış binlerce oyuncu sever bulunuyor. "Hazır ürün indirimde, sonra oynarım" mantığı ile hareket edenlere pek tabii bir şey diyemem ama inanıyorum ki çok mikarda oyuncu, parayı bastığı yapımı gerçekten hakkını vererek oynamamıştır. Bir dönemin fiziksel arşivleme mantığı, garip bir şekilde bu noktada dijital arşivciliğe dönüşüm giderek azalıyor. Nitekim oyunlardaki dönüşüm giderek azalıyor. Tamam, aynı isimlerin devam oyunları ile haşır

neşir olduğumuz gerçeğini çoktan kabullendik. Fakat bu sefer değişim istedigim, sürekli kendisini yeniliyormuş gibi gözükten oyunları da aslında büyük değişiklikler geçirmemişti. Olaya türden ziyade, isim olarak bakıyorum. Misal, son zamanların açık ara en iyi değişikliği Mortal Kombat X oyunu ile yaşandı. Bir anda hiç beklenmedik derecede yeniliklerin eklendiği oyun, yüzümüz güldürmeye başardı. Bir benzeri durumu da Street Fighter IV ile yaşamıştık. Klasik Street Fighter oyun modeli öyle bir yenilenmişti ki şaşır kalmıştım. Peki, sizin aklınıza kaç tane böyle oyun geliyor. Gerçekten şöyle bir arkaniza yaslanıp düşünün; hiç öyle internette dolaşmaya gerek yok. Gerçekten aklınıza dev boyutlarda değişim geçirmiş kaç tane oyun geldiğini bir kenara not alın, eminim ortaya çıkan rakam korkutucu olacaktır. Bu şüphesiz bir sıkıntı ama ortadan kaldırılamayacak bir sorun da olduğunu düşünmüyorum. Sektörde değişmesi gereken aslında oyuncuların ne istediği ve bir noktada oyuncu kitle-

sinin doğru yönlendiriliyor olması. Eğer düzenen olarak önmüze sunulan oyunlardan sadece "memnun" olup, hiçbir şekilde yapıçı eleştiri getirmezsek, illa ki genel geber oyun mantığından ileriye gidermeyeceğiz. Bir şekilde oyuncular olarak sesimizi yükseltmemiz gerekiyor. Bunun için yapılacak hareketlerin başında, her ne kadar civik çırka da, doğru indie yapımları desteklemek gerekiyor. Ayrıca yeni nesil oyunculara, eski oyunları o ya da bu şekilde deneyim ettermemiz şart. Türü ne olursa olsun, ilgili oyunun gelişimi hakkında fikri olmayan oyuncuların günümüz yapımlarını doğru değerlendirebileceğini, daha da önemli "objektif" olabileceğini düşünmüyorum. Anlayacağınız sektörde bir şeyler eksik ve her geçen gün kayıp parçaların miktarında büyük bir artış oluyor. Ben yine de olup bitene olumlu bakıyorum. Bir şekilde bir şeyler değişiyor ve değişmeye de devam edecek ama halen olmamız gereken yerden çok uzağız, bu da umutulmaması gereken bir gerçek. ■ twitter.com/ErtugrulSungu





#224

Until Dawn

Klişe dehşet hikayesi mi demiştiniz?

1 Eylül'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

İPHONE VE İPAD SAHİPLERİ İÇİN

EN İYİ İPHONE & İPAD UYGULAMALARI ÖZEL SAYISI ÇIKTI!!



BU AY CHIP DERGİSİNDE EN İYİ 100 UYGULAMA

Mobil platformlar için en iyi uygulamaları sizler için derledik

CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

AĞUSTOS 2015 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLARI ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 20 • 7,90 TL Kurmadan önce deneyin

MİLYONLARCA UYGULAMA ARASINDA KAYBOLMAYIN EN İYİ 100 APP

Tüm mobil platformlar için en iyi uygulamaları sizler için derledik

iOS ANDROID Windows Phone

Google sizi kısıtlayamasın!

İhtiyaçlarınız için Google hizmetlerinin kısıtlamalarını kaldırın!

ADIM ADIM REHBER

Unity ile kendi oyununuzu yapın

Tatil dönüsü arkadaşlarınıza şaşırın

21 Çok Fonksiyonlu yazılımı karşılaştırdık

- En iyi Powerline adaptörler

WHATSAPP İNDİRİLDİ

Mesajlaşım için bu kargo olduğunu biliyoruz.

OYUN PC

Yeni oyuncular için her zaman online.

TAM 11

Windows Fotoğraf için onarın.

AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

