

#235 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

FİVEL



DISHONORED 2

Emily ve Corvo'nun görkemli dönüşü

PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Dark Web
Internetin yeraltı ne kadar karanlık ve içinde ne var?

Kusursuz fotoğraf
Bu uygulamalarla yaz fotoğraflarınızı güzelleştirin

Klavye 101
Harf karışmasının, tuhaf tuşlarınızda bir anlamı var

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2016 Yıl 19 Sayı 227 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE ADIM ADIM 15 SAYFA

- ✓ TEK TIKLAMAYLA VIRÜS TARAMASI YAPIN
- ✓ WEB SAYFALARINI TELEFONDA OKUYUN
- ✓ YAZI YAZARKEN ZAMAN KAZANIN

Windows 10'a özel 20 şey
Yalnızca Windows 10 sahiplerinin kullanabileceğii, Windows 8 ve 7'de olmayan 20 yeniliği seçti.

ubuntu

WINDOWS'U TERK EDİN!

Bedava, özgür, sizi izlemeyen bir işletim sisteme ne dersiniz?
En popüler Linux dağıtımını kurmayı anlatıyor, Ubuntu'ya ilk adımları atıyoruz.

BEDAVA ALTERNATİFLER

Ticari yazılımlara rakip olabilecek kadar başarılı 34 bedava yazılım

DOSYA

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

ANALİZ

10 milyar \$ nasıl yandı?
Intel mobil pazardan çekilişken 10 milyar doları da boş gitti. Neden böyle oldu?

DB
2016/08/112468
(KOTC 11 TL)



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



Kaktüs

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

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

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

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

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

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

LEVEL

Tüm bu Pokemon Go olayı hakkında fikriniz nedir?

**Tuna Setsuna**

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

**Emre Öztinaz**

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

**Kürsat Zaman**

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

**Ertuğrul Süngü**

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

**Ertekin Bayındır**

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

LEVEL

#235 Ağustos 2016

YAYINCI

Doðan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhün Sungurtekin

EDITÖRKürsat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna tsentuna@gmail.com**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Canttuç Şahiner

Ceyda Doðan Karaş

Enes Özdemir

Ercan Uçurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Recep Baltuş

Selçuk İslamoðlu

Sercan Gürvardar

Sımay Ersözü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜSeren 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 Özkaþicki**Satış Direktörü:** Orhan Taşkin**Finans Direktörü:** Didem Kurucu**Üretim Direktörü:** Serbet Kavasoðlu**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

REKLAM**Grup Başkanı:** Viki Habif**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici**LEVEL Reklam Satış Müdürleri**Sevil Hoþman, shosman@doganburda.comHatice Tarhan, htarhan@doganburda.comEbru Elçi, eelci@doganburda.com**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kirımlıoğlu**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:** Yusatay A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık**FIPP** üyesidir.

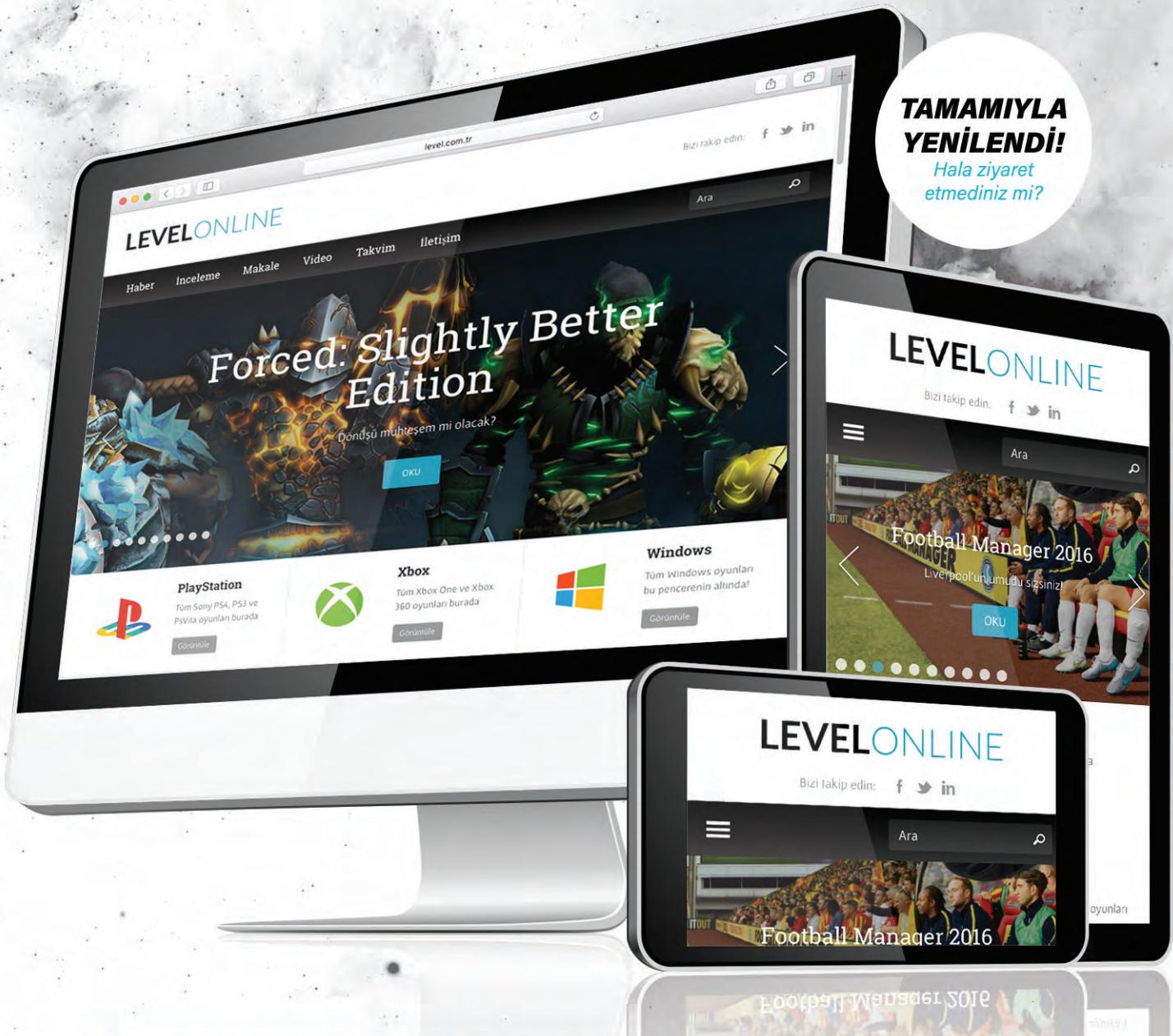
© LEVEL dergisi, Doðan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

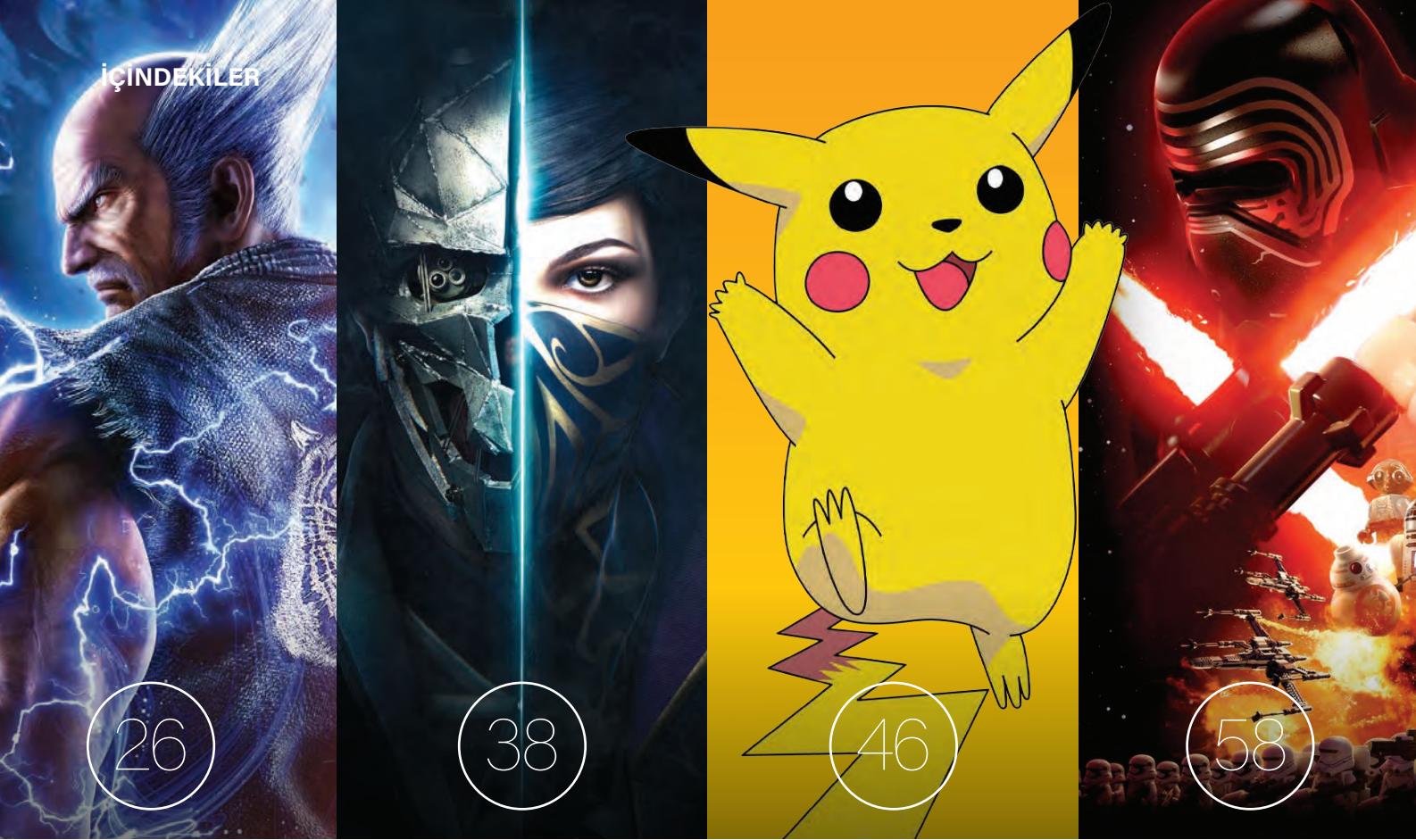
Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

LEVEL ONLINE



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr



26

38

46

58

LEVEL #235

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

22 Astronot

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

36 Role Playing Günlükleri

- DOSYA KONUSU**
38 Dishonored 2

İNCELEME

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

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

84 LEVEL Spor Departmanı

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

TAKVİM AĞUSTOS



23 Ağustos

Deus Ex: Mankind Divided

2 Ağustos

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

3 Ağustos

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

8 Ağustos

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

9 Ağustos

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

16 Ağustos

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

19 Ağustos

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

23 Ağustos

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

25 Ağustos

- The Other 99 (PC)

30 Ağustos

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

SORGU & SUAL

Bu aralar RPG ve açık dünya temali oyunlarla pek bir haşır neşirim. Yıllar sonra Skyrim'e daldım mesela. Fallout 3'e başlayayım diyorum, bir türlü fırsat olmuyor. Birkaç dostumla birlikte Borderlands 2'ye fena sardık. Bakalım koskoca RPG dünyasını birkaç soruya sığdırabilecek miyiz?

S: Bir RPG oyununun olmazsa olmazları nelerdir?

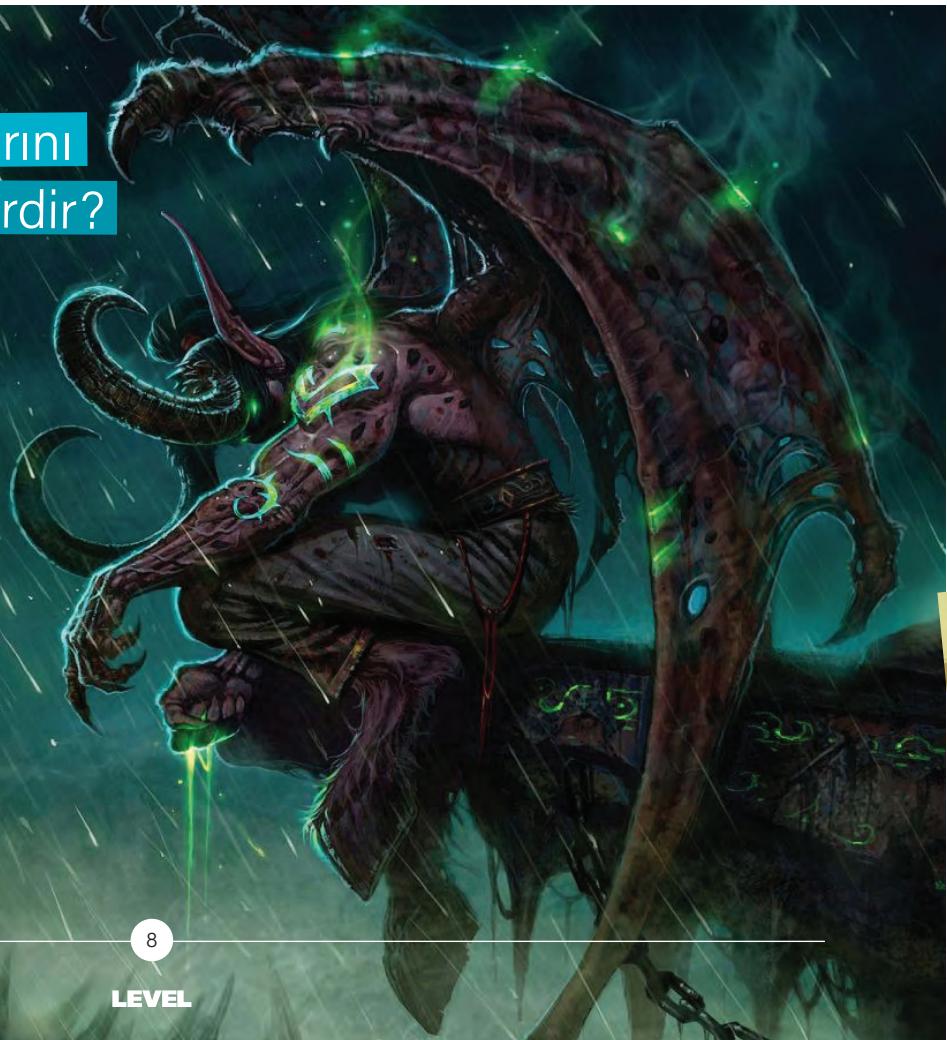
C: Her şeyden önce bir hikâyesi, yani sağlam bir hikâyesi olmalı. Tabii ki bu hikâyeyi yan görevlerle de destekleyebilmeli. Bir ikincisi, geniş mi olur dar mı bilemem ama yaratığı alanı iyi doldurabilmesi. Bir yandan ana hikâye, öte yandan da yan görevler akıcı bir şekilde takip edilebilmesi. Hikâyeyi bir karakter yaratarak başlatmak da genelde RPG'lerde gördüğümüz temel taşlardan biri. Karakter yaratma kısmı, oyunundan oyununa göre detay gösterdiği için bunu zorunluluk olarak görmemek lazım.

Kısmen detaylı bir karakter yaratma ekranı yeterli. Olabildiğine geniş bir "loot" sisteminin de olması lazım. Buna bağlı olarak kullanışlı bir "inventory" sistemi de gerekiyor tabii ki. Yine olmazsa olmazlardan biri, "crafting" sisteminin de oyunu besleyen, kullanışı, işe yarar bir yapıda olması gereklidir. Geri kalan ise işin teknik kısmı. Grafikleri iyi olursa eyvallah ama en azından orta kaliteli bir görsellik yeterli bence. Seslendirmeler ve genel olarak atmosferi de kuvvetli tutarsanız, sizden iyisi yok...



S: RPG'lerin yapı taşlarını yaratan oyunlar nelerdir?

C: Bir Diablo vardı ki zamanında, ilk oyunu bile şimdiki birçok aynı tarz oyunu taşı çıkarır. Dolayısıyla oyunun bazı sistemleri, RPG dünyasına esin kaynağı oldu. O oyundaki loot sistemini şuan birçok oyun kullanıyor. Bu sistem, elinizdeki çantanın genişliğine göre eşya taşıabileceğiniz miktarı belirliyor. World of Warcraft gibi oyunlarda da ekstra çanta kullanma gibi detaylar eklendi bu yapının üstüne. Elder Scrolls ve Fallout serisine ait oyunlarda ise daha değişik bir yapı var. Burada taşıdıklarıınız, karakterinizin ağırlık taşıma kapasitesi ve eşyaların ağırlığına göre değişir. Kullanması ve takip etmesi daha zor bir sistem ama gerçekliğe biraz daha yakın. Benim Diablo II ile tanıldığım Yetenek Ağacı olayı da olmazsa olmazlardan biri. Bir oyun RPG olmasa bile bu sistemi kullanabiliyor artık ki bunlara genelde "RPG elementleri taşıyan" oyunlar" deriz, bilirsiniz. Şöyle bir bakıymorum da, Blizzard ve Bethesda olmasa, RPG diye bir şey olmayacaktı.





S: Haritada yüz ölçümü her şey mi?

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



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



S: RPG'ler hikâyelerini hangi dünyalara taşır?

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



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





Yeni yapımlar, yeni bilgiler...

San Diego Comic-Con 2016 tam bir festivale dönüştü

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

Dizi patlaması!

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

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

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

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





Iron Fist'i şehri kurtarmaları gereken bir senaryonun içine bırakıyor. Hepsi Melee Assassin kıvamında olan bu dört kahramana uzaktan saldırısınız, işi çözersiniz Marvel süper kötüleri; ben şimdiden tüyoyu vereyim...

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

İşin oyun boyutu

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

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

katılan iki karakter de Comic-Con'da açıklanıldı. Wonder Woman ve Blue Beetle adındaki karizma yoksunu kahramanınız oynanabilir iki karakter olarak Injustice 2'de yer alacak. Wonder Woman'ın kementiyle bir takım hareketler yaptığına görürken Blue Beetle'in da havada yükselserek enerji topları attığına şahit olduk. İki karakter de pek etkileyici sayılmazdı açıkçası...

Yapılan bir diğer oyun açıklaması da Sega'dan geldi. Bir türlü eski şanına, şöhretine kavuşamayan Sonic'le ilgili bir "tutku projesi" hazırladıklarını söylediler ve Sonic Mania'yı tanıttılar. Seneler önce çıkan Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3 ve Sonic CD'den gelen bölümlerin yeniden tasarılanmasıyla oluşan Sonic Mania'da yepyeni bölümler bulunacağı da açıklandı. Oyun tahmin edeceğiniz üzere o eski 2 boyutlu Sonic'lerin atmosferinde ve bu tek kelimeyle muhteşem bir haber. Sonic, Tails veya Knuckles'ı kontrol edebileceğiniz oyunda, Sonic'in bir de Drop Dash adında yeni bir hareketi bulunuyor. (Yere top olarak inerken hızlanarak dönmeye devam etme.) 2017'nin bahar aylarında PC, PS4 ve Xbox One için gelecek olan oyun aslında PS Vita'ya da çok yakışırıdı...
Comic-Con 2016'nın önemli haberleri bu şekilde listelendi. Özellikle Marvel dizileri kendilerinden çok bahsettirecek gibi gözüküyor. Bakalım gelecek yıla nelerden bahsediyor olacağız... ■



Kahramanlar sahnedede

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

talk

ONLINE PANEL



Ödüllü LEVEL Anketleri devam ediyor

Talk Online Panel desteğiyle LEVEL Online anketi hazır

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

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

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

Sağ yap, sağ yap, hoop!

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

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

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

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

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



Kazananlar belli oldu

EVO 2016'da heyecanlı final oyunları

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

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

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

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

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

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



Daha küçük, daha havalı

Microsoft'un Xbox One S'i hazır

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

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

ve Bluetooth desteği olan bir gamepad de geliyor.

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

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





SON DAKİKA!

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

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

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

1.3 milyon takipçiye sahip CS:GO yayıncısı James "PhantomL0rd" Varga'nın Twitch kanalı, CS:GO kumarına karşıtı gerekçesiyle kapatıldı.

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

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

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

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

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

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

True Detective'i ekrana getiren firmanın des-teğleyle Battlefield bir TV dizisine dönüşmek üzere. Fakat detaylar için biraz daha beklememiz gerekiyor...

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

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



Avuç içi kadar...

Yılların eskitemediği NES, bir kez daha geliyor

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

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

Müziğe yeni nefes

Rock Band Rivals ile daha fazla eğlence

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

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





Bir Telltale klasiği daha geliyor!

Batman serisi Crowd Play özelliği ile oyunculara sunulacak

Macera oyunlarını düştügü dehlizlerden çıkartan firmaların başında elbette Telltale Games geliyor. Sam & Max'ten Back to the Future'a kadar pek çok efsaneyi kendi tarziyla yorumlayan firma şimdi de Batman'e oldukça keyifli bir oyun modu ekleyecek.

Crowd Play, oyuncuların tipki interaktif bir sinema filmi izliyormuş gibi, aktif bir şekilde

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

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

Yer çekimi dediğin nedir ki?

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

PS Vita'nın en iyi oyunlarından biri olan Gravity Rush'ın devam oyununun geleceği bayağı bir süre önce açıklanmıştı ama bir türlü bir çıkış tarihine kavuşmamıştı. Üstelik oyun bu defa PS4 için hazırlanmış ve çok daha kapsamlı ve iyi gözüken bir oyun bekliyoruz ve bu da sabırsızlığınıza

kamçılıyordu. Ve Sony nihayet ağızındaki baklayı çıkarttı, Gravity Rush 2'nin çıkış tarihini 30 Kasım olarak belirledi, derin bir oh çektiğim.

İlk oyundaki kahramanımız Kat'in rolünü bir kez daha alacağımız yapımda yine büyük bir maceraya atılacağız. Kat bir kez daha yer çekimine karşı koyan hareketler yaparak kendini metrelerce havaya fırlatacak, sonra yere farklı hareketlerle inip düşmanlarını ortadan kaldırıracak. Burada ufak bir değişime gitmiş yapımcı firma ve Kat'a üç farklı stil vermiş. Normal yer çekimi gücü dışında Lunar stilinde Kat daha hafif ve daha hızlı olabilecek, Jupiter stilinde ise daha ağır olacak ve daha fazla hasar verebilecek. Bu stiller kendi içinde farklı kombolara ve güçlere de ev sahipliği yapacak, daha da güzeli istediğimiz zaman, istediğimiz stile geçerek

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



Oyuncunun Sandığı

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

Gladiator Hulk

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

2750 TL



700 TL

X-Men: Storm Comiquette

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



Super Villains - The Joker Büstü

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



260 TL



299 TL

MGSV: Phantom Pain Venom Snake Figürü

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



19.99\$

Fallout Power Helmet Kumbara

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



24.99\$



24.99\$

Deadpool Red Logo Saat

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

Star Wars Death Star Polo T-Shirt

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



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

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

Nedir bu Pokémon GO?

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

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

Dışarı çıktıktı, peki ya şimdi?

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





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

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

Pokémon GO oldukça güvenli, değil mi?

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

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

Başlangıcı yaptı...

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



AYIN OYUNU Raw Data

Herkes tarafından bilinen ve sevilen Eden Corp, tüketici ürünleri ile dünya ekonomisini kontrol altında tutuyor. Son zamanlarda sunmaya başladıkları söyleyen "Promosyon" isimli hizmetle yaşılmayı durdurarak insanlara ölümsüzlüğü sunduklarına dair dedikodular dolaşıyor. Seçkin direniş hareketi SyndiK8 ise bu söyletilerin aksine Eden Corp'un şeytanı bir şeyle planladığından şüphelenerek oylara dahil oluyor. SyndiK8'in en önemli casuslarından biri olarak; robot ninjalar, lazer topçuları, ağır roketli mechler ve uçan dronelar tarafından korunan "Eden Kulesi"ne sizmali ve onların şeytanı planlarını açığa çıkaracak kadar çok işlenmemiş veri indirme ve canlı kaç-

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



Pokemon Go Plus

Henüz ön siparişe açılmayan çevre donanımı, telefonunuzun üzerindeki yükün bir kısmını üstlenmeye viat ediyor.



Mercek Altında

Mobil Oyunların Geleceği

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

Mobil Oyunların Yükselişi

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

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



AR (Augmented Reality - Arttırılmış Gerçeklik) Teknolojisi

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

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

VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik) Teknolojisi

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

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



Nereye Gidiyoruz?

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

AR ve VR Teknolojilerinin Mobil Oyunlara Etkisi

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

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



Evlerden Çıkma Fikri

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

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



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

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



nitelikte bir görünüm sergiliyordu. Oyun için yapımcının öne sürdüğü dört oyun formatı bulunuyor: Keşif, savaş, ticaret ve üretim (Crafting).

Yapımcı, bu dört format için de birer dakikalık çok küçük tanıtım videoları yayınladı ve açıkçası benim korkularım tavan yaptı. Yillardır beklediğimiz ve bütün oyun piyasasının çok umutlu olduğu No Man's Sky oyuncuyu çok çabuk sıkacak bir teknolojik sarmalına saplanıp kalabilir mi?

Oyunun keşif, savaş ve ticaret formatı hakkında yayınlanan videolar, ne yazık ki çok iç açıcı görünümüyordu. Evet, oyunda ömr boyunca gezseniz de bitiremeyeceğiniz bir evren var, sayısız gezegeni dolaşıp keşif yapmak zorundasınız. Bu sırada karşınıza çıkan düşman öğelerle savaştığınızı gösteren ayrıca bir teaser da mevcut ancak bu savaşın ne kadar "derin" olacağı çok meşhul.

Biliyorsunuz, çatışma her türlü öyküdeki en

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





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

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

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

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

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



BU AY DERGİDE

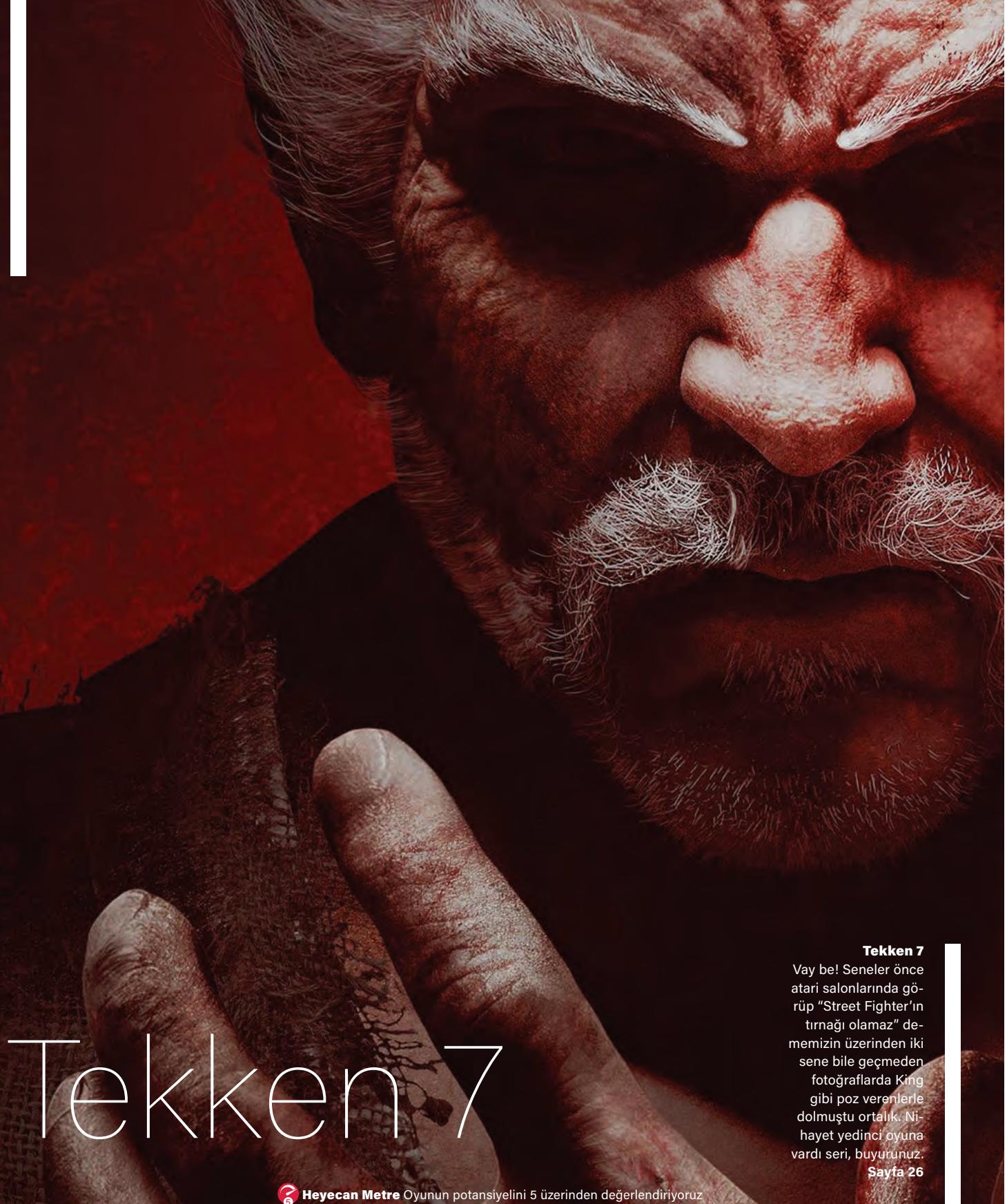
- * Android'li cihazlarınızı daha eğlenceli ve güvenli kullanın
- * A'dan Z'ye Torrent kullanmak



**AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



İLK BAKIŞ



Tekken 7

Tekken 7

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

Sayfa 26



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz



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



The New King of the
Iron Fist Tournament!

Tekken 7

Bir tarafta her zaman Street Fighter olmuştur, bir tarafta da Tekken. Birisi iki boyutlu dövüş oyunlarının imparatorudur, diğeri de üç boyutlu olanların kralı. Dövüş oyunu denilince aklınıza hangi oyun gelirse gelsin, Tekken'i öyle ya da böyle mutlaka duymuşsunuzdur. Tekken Tag Tournament 2'den sonra yeni bir Tekken oyunu için "Atari salonlarında" dolandığımız artık yetmişti ki yeni Tekken oyunu –nihayet- konsollar ve tarihte ilk defa PC için açıklandı, şöyle derin bir "oh" dedik. Uzunca bir süre her türlü dövüş oyununu oynamayı bir görev edinmiş olan ben, elbette Tekken 7'yi

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

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



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

Yeni karakterler, yeni eğlence

Hemen en basit ve en ilgi çekici kısımdan başlayalım. Tabii az sonra söyleyeceklerim sıkı Tekken fanatiklerini daha çok ilgilendirecektir; Tekken'le çok ilgilenmeyenler, "Bunlar kim ki?" diyecek gibi geliyor. Tekken 7'ye tam 10 tane yeni karakter geliyor. Bunlardan ilki elbette ki ünlü Akuma. Akuma'nın oynanışı Street Fighter'dakinden pek farklı değil ama Hadouken hareketinin işlevi bir hayli düşmüş durumda; yakın

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

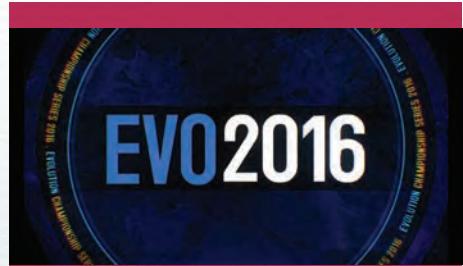
Yeni karakterlerimiz burada sonlanıyor. Kişisel yorumum genelinin (Lucky Chloe dışında) bir şeye benzemediği yönünde olacak maalesef. Ne yalan söyleyeyim beni Nina'dır, Leo'dur, Lili'dir, bu tip karakterler de zamanında hiç sarmamıştı, şimdi de Katarina'sı, Josie'sı, Jack-7'sı, Gigas'ı da pek heyecanlandırmıyor.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

Sınırlendirmeyin beni!

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

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

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



EVO Championship Series

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

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





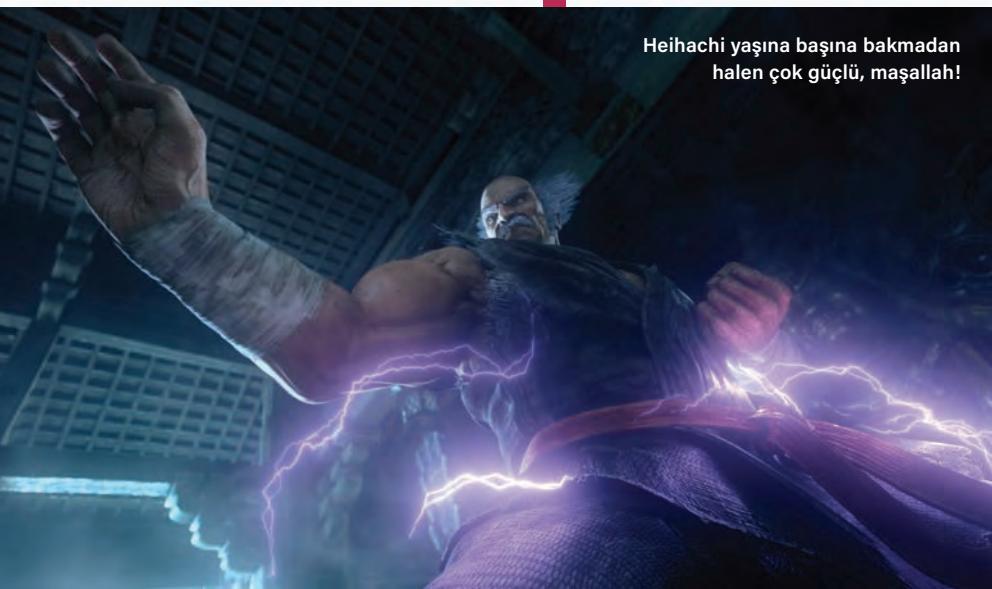
Düzen karakterler
Fark etmişsinizdir ki
bazı önemli karakterler
oyunda yer almıyor.
(Eddy ve Lei'yi isterim!)
Bunların birer DLC ola-
rak geleceğinden emin
olabilirsiniz ve umyo-
rum ki bu karakterleri
oyun içinde kazanı-
ğıımız paralarla satın
alabiliriz. (Ya da direkt
bedava olsunlar...)

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

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

Açımadı?

Yeni oyun mekaniklerinden devam ediyoruz. Power Crush da yeni özelliklerden bir tanesi ve SFIV'ten geliyor gibi bir havası da yok değil. Karakterinizi üst ve orta saldırılardan koruyarak saldırıyı devam ettirmenize olanak tanyan bu özellik, alttan gelecek herhangi bir saldırında kesiliyor. Ve SFIV'tekinden farklı olarak karakteriniz saldırılardan zarar almadan kurtulamıyor, sadece gelen saldırımı emerek kendi hareketini devam ettiriyor. Sanırım bu yeni özelliğimi de komboların arasında sıkıştırmanın etkili olacağını söylemem gereklili yok. Hele ki rakibiniz kombolarınızı bölmeyi kendine amaç edindiye... Rakibimizi yerde sektörerek komboyu devam ettirme hareketinin adı da şimdiden kadar Bound olarak yer almıştır Tekken literatürün-



Heihachi yaşına başına bakmadan
halen çok güçlü, maşallah!



Sıralı Liste

Tekken 7'de göreceğiniz
tüm karakterlerin sırası şöyle:

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



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

Mishima ailesine veda

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

sonra sinir olmadım değil.)

Bu bağlamda da oyunda sık bir hikaye modunun bulunacağı müjdesini verelim. Tabii bu hikayeden çıktıktan sonra oyunu direkt online olarak oynamak isteyeceksiniz –ki bunu yapmayacaksanız Tekken 7 ile çok bir işiniz olduğunu söyleyemem.

Tekken 7 piyasaya çıktığında güzel bir incelemesini yapacağımızdan emin olabilirsiniz. Dövüş oyunlarına giriş için de çok iyi bir seçenek olacaktır Tekken 7, eklenmeden gitmeyeceğim...

■ Tuna Şentuna



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

Shadows of Kurgansk



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

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

Şimdi elimizde neler var bir inceleyelim, zira hayatta kalma oyunları oynaya oynaya, küçük bir kiyamette bulduğumuz ilk fareyi dışleyeceğim kivama geldik her birimiz.

Shadows of Kurgansk post-apokaliptik bir atmosfer üzerine kurulu, tek kişilik bir oyun ve The Forest, 7 Days to Die gibi oyunların izinden gitmekte. The Zone adında bir bölgede geçen oyunda şimdilik iki ayrı haritada oynayabileceğiniz bir hikâye modu, bir macera modu ve bir de klasik survival modu bulunmaktadır. Hikâye modunun şimdilik gayet boş ve sıkıcı olduğunu söylemem gerekiyor. Survival moduna geçelim ve isterseniz öncelikle grafiklerden başlayalım. Efendim, oyunda dokular o kadar kalitesiz ki yapımcı çareyi bugüne dek bir oyunda gördüğüm en kesif "blur" efektini uygulamakta bulmuş. Daha iyi görüntü elde etmek için "Effects Enabled" seçeneğini kapatmanız öneriyorum şiddetle. Bunun dışında genel anlamda gece-gündüz döngüsü hiç fena gözükmüyor ve çok yakına bakmadığınız sürece de haritaların görselliği yeterli.

Oyun fena halde post-apokaliptik öğelere sahip, ancak craft menüsünü bunun dışında

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

İyi tarafından bakalım, silahlarımız kullanıkça yıpranıyor ve sağdan soldan topladığınız yiyecekleri de çürümeden yemeniz gerekiyor. Ayrıca crafting için gerekli malzemelerin hemen her bir kalemini de yine crafting yoluyla elde edebiliyorsunuz. The Zone'da bazı anomaliler söz konusu ve üzerinize doğru koşan zombiler karşılaşacağınızın problemlerinin sadece küçük bir kısmını temsil etmeyecektir. Açı kaldığınızda veya karanlık bastığında hala dışarıdayسا-

nız akıl sağlığınıza yavaş yavaş kaybetmeye başlıyorsunuz ve bu noktadan sonra, eğer ateş de yakamıyorsanız, kısa sürede iper elinizden gidiyor ve hayaller görmeye başlıyorsunuz. İşin ucunda helikopter kazasından, anomalilerden, aşıltan ve zombilerden kurtulduktan sonra keçileri kaçıracak ölmek var, laf değil.

Shadows of Kurgansk şu haliyle eksik ancak potansiyel sahibi bir oyun. Yine de nükleer serpenti ve issız stepler deyince kendinizden geçmiyorsanız beklemenizi öneririm, en azından şu aşamada.

■ Kürsat Zaman



Heykeller

Öyunda haritayı keşfederken karşınıza bir takım heykeller çıkacak ve siz de bu arkadaşlarla etkileşime girip giremediğinizi kontrol ettikten sonra sopa ile girişe-ceksiniz muhtemelen. İşte, arkanızı dönüp bir bakın bakalım, hala bırakığınız yerdeler mi?

Factorio

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

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

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

ış, sadece kaynağı toplamak genelde yeterli olmuyor. Toplanan kaynağın işlenmesi de gerekiyor. Bunun için kaynağı çıkarılan cihazın yanında bir bant kuruyoruz. Bant üzerinde ilerleyen ham madde, onu karşılayan elektronik bir kol tarafından alınır, diğer tarafa naklediliyor. Diğer taraf olarak nitelediğimiz noktaya maddeyi işlemek için fırın koyuyoruz ve bir anda hiç insan eli değmeden, otomatik olarak bir işlem gerçekleştirmiş oluyoruz. İşte oyunu tüm mekanığı bu şekilde işliyor. Yapabilecek onlarda farklı sanayi binası ve toplanabilecek bir sürü kaynak mevcut. Hepsine birden koşturmak çok zorlayıcı olsa

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

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

■ Ertuğrul Süngü



Bol miktarda bina
Oyuna kesinlikle tutorial ile başlamak gerekiyor. Hatta akabinde önce genel senaryoya başlamak en doğru karar. Direk custom map'e dalarSANIZ Karşınıza çıkacak bina opsiyonları altında ezilip yok olmanız isten bile değil.





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

The Last Leviathan



Oyunlarda haritayı doldurmak dışında esamesi okunmayan fiçı ve sandıklardan yapılmış savaş makineleri cenk ederse...

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

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

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

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

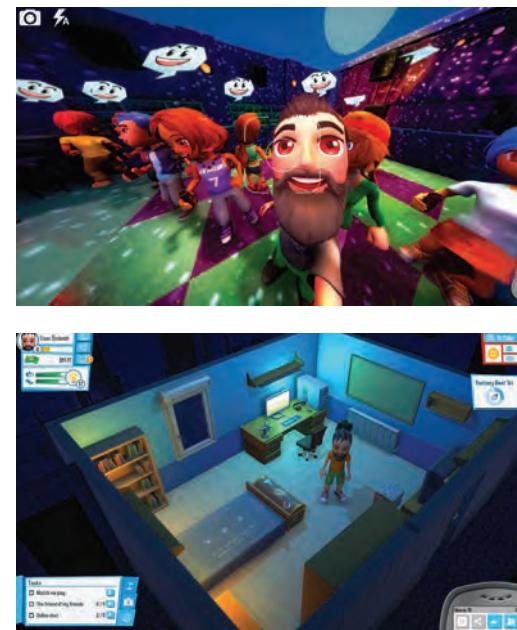
Oyun grafiksel açıdan başarılı ve başlarda optimize gibi durmasına rağmen, geminin karmaşıklığı arttıkça bilgisayarınızı terletmeye başlıyor. Örnek vermek gerekirse, Steam Workshop üzerinden indirdiğim bir gemiyi denedigimde, normalde 70-75fps alabiliyorken bir anda 3-4fps'e kadar düştü akıcılık. Kısaca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

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

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

■ Kürsat Zaman





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

Youtubers Life

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

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

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

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

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

Tabii burada hayatınız yalnızca video çek-

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

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

■ **Enes Özdemir**

**G2A'dan
dijital olarak
satın alabilirsiniz!**



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

Hayal kurmayı hep sevdim, İlyada, Odysseia ve Çarlı'nın Çikolata Fabrikası favori çocuk kitaplarımı

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

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

Halil Kardıçalı: 1980 Montreal doğumluyum. İzmir'de büyümüş, liseyi bitirdikten sonra İstanbul'a yerleştim. Avukatım, şu anda 3M'in Hukuk Direktörüm. Evliyim ve bir oğlum var. Uzun yıllardır fantastik kuantistik ilimlerle uğraşıyorum. TÜSOT'un kurucularındanım, Kahramangiller'de yazıyorum.

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

H.K: Hayal kurmayı hep sevdim, İlyada, Odysseia ve Çarlı'nın Çikolata Fabrikası favori çocuk kitaplarımı. İlk Star Wars filmimi ilkокulda izleyip çok korkmuştum, Mos Eisley'deki uzaylılar rüyama girmiştir. Küçüküğünden beri ilgiliydim, gerçek anlamda batağa sürüklenmem ise 1996 yılında oldu! AD&D 2. Sürüm kitapları-

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

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

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



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

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

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

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

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

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

E.S: Eklemeğ istedigin bir şey varsa ya şimdî konus ya da... Şaka yapıyorum. Senin eklemeğ istedigin son bir şey var mı?
H.K: Bol bol oyun oynayın ve hayal kurun, yoksa çekilmez bu hayat! ■



Ne Okudum

DC Rebirth

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



Ne Dinledim

Graveland

Müzikleri büyük oranda Black Metal etkisinde kalmış olsa da ziyade söyle Viking Metal ekolüne yöneldiklerini söyleyebilirim. Zaten onları genel geçer gruptardan farklı kılan da bu arada kalmışıkları. Özellikle Bathory ve Emperor gibi grupların peşinden giden ekibin 13 tane albümü ve birçok single'ı bulunuyor.



Ne İzledim

Marco Polo

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

Seslendirme

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



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

Dishonored 2

Veba salgından sonra diktatör rejimi

Güneyde küçük bir şehir varmış. Bu şehirde insanlar mutluluk içinde yaşarmış çünkü şehrin yönetim koltuğunda oturan Dük adaleti savunan, eşitlikçi bir lidermiş. Bu şehir bir turist merkeziymiş aynı zamanda ama bundan öte, bir yandan da imparatorluğa önemli bir maddi gelir sağlıyormuş; şehrin biraz dışındaki gümüş madenleri hem şehirde önemli bir iş kaynağı yaratıymış, hem de şehre gelir sağlıyormuş. Madenin kontrolünde olan adam da adaletli bir insanmış. İşçileri fazla çalıştırmasız, haklarınız yemezmiş.

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

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

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

Emily ve Corvo'nun hikayesi

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

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



Bu arkadaş için
"Sineklerin Tanrısı" diyebilir miyiz?



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

Vur veya saklan

Dishonored'ı oyananlar bilir, bir durumu çözmenin iki yolu vardır ve gizliliği pek az tercih ediyoruz. Bunun en büyük nedeni de Corvo'nun sahip olduğu özel güçleri kullanmanın çok keyifli olması ve genel anlamda da düşmanlarımıza göre daha güçlü konumda olmamızdır.

Dishonored 2'de de yine görevleri farklı biçimlerde gerçekleştirmek mümkün olacak lakin bu defa gizlilik kullanmayı daha çok isteyeceğimiz söyleniyor. Yapımcılardan

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

Ben küçük, sevimli bir...

... gölge yaratıyorum! Evet, Emily'nin yeni yetenekleri ve Corvo'nun gözden geçirilmiş eski yetenekleriyle Dishonored 2 tam bir Heroes kıvamına bürünecektir. (Marvel



Dark Vision'ı aktive etmiş gibi gözükmüyoruz...





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

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

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



San'at

Elbette her oyuncunun yapım aşamasında bir "sanat" konusu mevzu bahis oluyor. Storyboard'lar çiziliyor, karakter tasarımları yapılıyor, iç mekan, dış mekan, genel atmosfer derken bolca çiziliyor da çiziliyor... Ne var ki her oyunda bu iş aynı oranda çalışmıyor; daha doğrusu bazı oyun yapımcıları sanat yönetimiini kısa kesiyor. Dishonored 2'de ise bu konu belki de oyun için en fazla zaman harcanan kısım olmuş durumda...

Arkane Studios Karnaca üzerinde o kadar fazla emek harcamış ki neredeyse gerçekte var olan bir yeri aynen oyuna

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

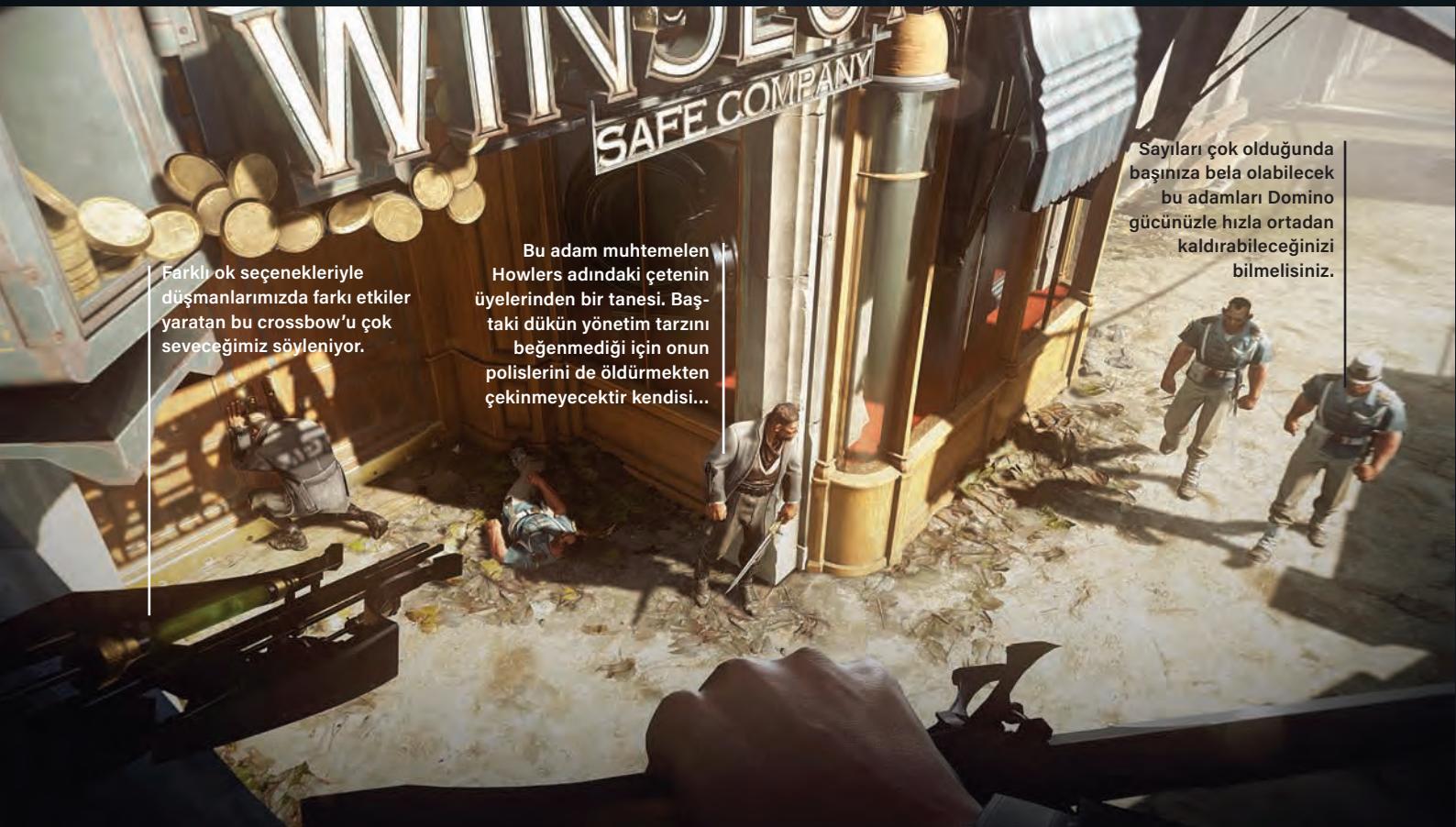
meraze" diye yazarak katlettığı Mesmerize, yani "Büyülemek". Belirli bir noktada yaratığınız büyü alanı, yakındaki düşmanlarınızın o noktaya kilitlenip kalmasını ve büyünün etkisi bittiğinde de hiçbir şey hatırlamadan yaptıkları işlerine geri dönmelerini sağlıyor. Fark edilmeden geçip gitmek için bir numaralı silahınız Mesmerize olacaktır, şimdiden not edin. Domino çok acayip kombolar yapmanızı yapacak bir başka gücünüz. Düşmanlarınızı sempati bağıyla (Patrick Rothfuss okuyanlara selam olsun.) bağlayarak birinin yaşıdığını diğerine aynen yaşatmaya yarıyor. E3'teki demoda üç karakteri Domino ile birbirine bağlıyordu Emily ve bir tanesini bir elektrik tuzağına çektiğinde, diğer iki kişi de elektrik şokuuna uğruyordu. Farklı farklı senaryoları da oyun çıktığında yaratıp YouTube'da paylaşacağız elbette.

Yine E3 demosunda kısa bir demonstrasyonu olan bir güç, Shadow Walk Emily'nin ufak, karanlık bir yaratığa dönüşmesini sağlıyor. Emily bu yaratığa dönüştüğünde hem daha az dikkat çekiyor, hem girilemeyecek yerlere ulaşıyor, hem de güçlendirmeleri yapıldığı takdirde düşmanlarını bir bir ortadan kaldırabilen bir forma bürünyor. (Normalde bu şekilde büründüğünüzde sadece bir tane ölümcül saldırısı yapabiliyorsunuz ve sonra eski halinize geri dönüyorsunuz.)

Taraflar

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





Farklı ok seçenekleriyle düşmanlarınızda farklı etkiler yaratın bu crossbow'u çok seveceğimiz söylüyor.

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

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

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

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

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

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

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





Yaşasın koleksiyon!

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

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

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

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

Geçmişten, geleceğe

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

Cihazın kilitli kapıları, engelleri aşmakta çok

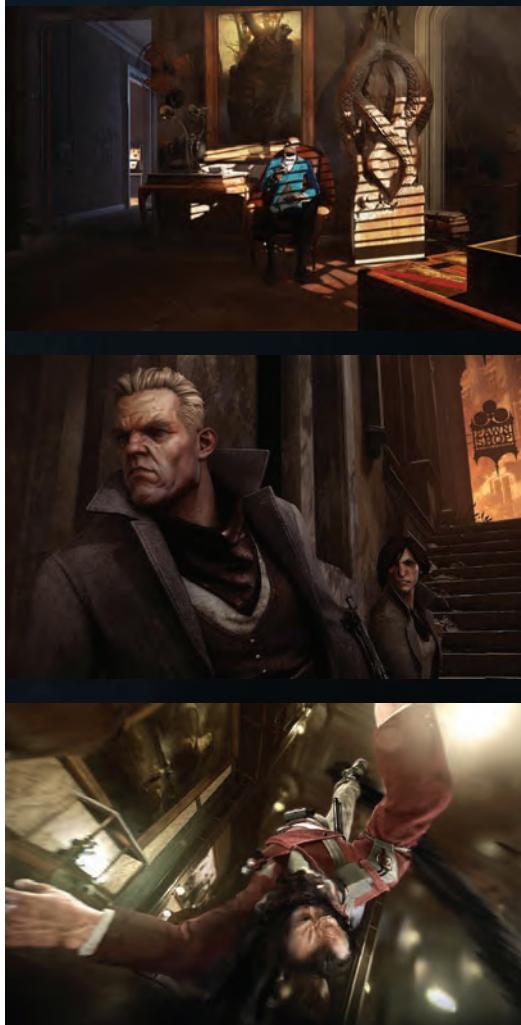
işe yarayacak ve bunun ötesinde, düşmanlarınıza sürpriz saldırılar yapmak için de bir hayli iş görecek. Rakibinizi etkisiz hale getirdikten sonra zamanda yolculuk etmek ve ardından bir başka düşmanın yerde şuursuz yatan arkadaşını keşfetmesini cihazınızdan izlemek bayağı bir eğlenceli olacağa benziyor.

Karnaca sahilleri

Bu kadar şey anlattıktan sonra Dishonored 2'nin iddialı bir şekilde geldiğini de rahatlıkla söyleyebiliriz. Şimdiden oyunun iyi olacağını söyleyebiliriz ama bir klasik olup olmayacağıni anlamak için elbette oyunu oynamamız gerekecek. Yazılanlar, çizilenler sizde heyecan yaratırsa ve Dishonored'i da daha önce oynamadysanız, mutlaka Dishonored 2 gelmeden oynayın ve ardından sa-bırsızlıkla yeni oyunu beklemeye koyulun...

■ Tuna Şentuna

İşıklandırmalar gerçekten harika olacak gibi duruyor.



GAZ DEVİ JÜPİTER'DE BİZİ BEKLEYEN SİRLAR

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

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



SAKIN
KAÇIRMAYIN!

İNCELEME

LEGO Star Wars The Force Awakens

LEGO Star Wars

The Force Awakens

Dile kolay, ön sene

boyunca nar ekşili

bulgur kışır yese bıkar

insan, LEGO oyunları

ise bu konuda istisna.

Eskimeyen oyun

modeli ve taze

esprileri ile yine

başından kalkmadık.

Sayfa 58

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

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

Pokemon GO

Çocukluk arkadaşlarınız mahalleye geri döndü!

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

Pokemon da çocukluğumuzda oynadığımız oyuncular arasında belki de ilk sırayı alıyor. Bunun sebebi de bir oyuncunun ötesinde, animesiyle ve oyuncu kartlarıyla da hayatımızın her tarafında olmasıydı elbette. Hemen hepimiz tüm bölgeleri ezbere bilirdik, hatta bazalarımız işi bir adım öteye götürmüştük, adeta birer Pokedex'e dönüştürüştük.

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

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

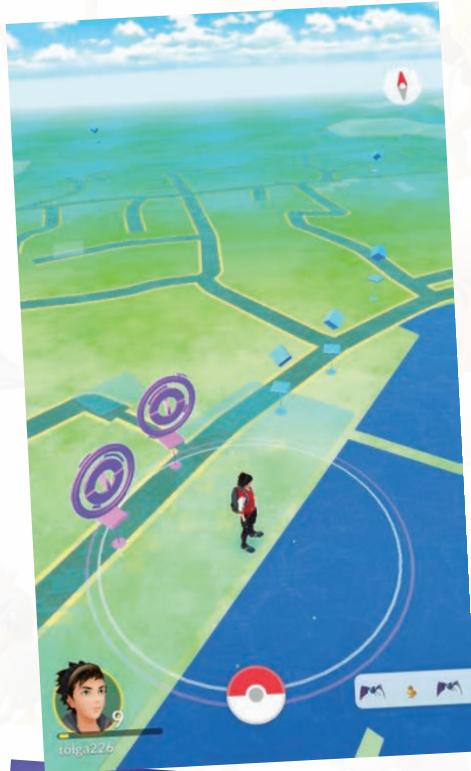
Dürüst olmak gereklisse, Pokemon GO'yu uzun süredir meraklı bekliyor olsam da, böylesine bir başarı benim için de sürpriz oldu. Peki böylesine büyük bir kitlenin yanında powerbank ile doğasına sebep olan Pokemon GO gerçekten bu denli kaliteli bir oyun mu; yoksa büyük bir reklam projesinin eseri mi? Eğer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







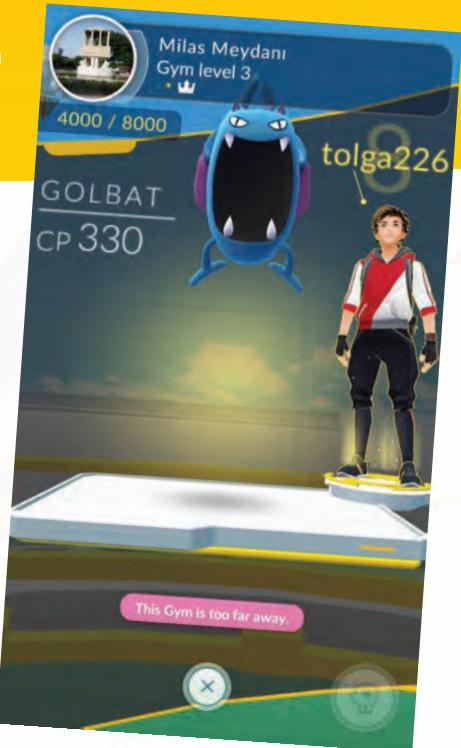
Pokemon GO İnceleme ▾



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

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

Yeri gelmişken, bir de evolve sisteminde bahsedeyim. Pokémon GO'da hemen herpokemonu sokakta dolaşır-



ken bulmanız mümkün. Ancak, klasik bir RPG oyun yaklaşımıyla konuya bakarsak, kimipokemon daha yaygın; kimisini bulmak neredeyse imkansız. Bu sebeple, bazıpokemonları Pokedex'inize eklemek için evolve sisteminden faydalananız zorundasınız. Bunun için de evolvelamak istediğinizpokemonun gerekli sayıda candyını toplamanız gerekiyor. Her yakaladığınızpokemon üç, profesöre yollanan herpokemonsa bir candy olarak size dönüyor. Herpokemonu evolvelamak için gereken candy miktarı da farklılık gösteriyor. Pidgey'i, Pidgeotto'ya evolvelamak için 12 candy gerekiyor; Magikarp'i Gyarados'a evolvelamak için 400 candy gerekiyor mesela.

Oyunu oynamayan insanlardan en çok duyduğum soru: "E tamampokemonları toplayorsun da, sonra ne olacak?" oldu. Bu sorunun cevabı GYM'lerden geçiyor. GYM'ler, oyuncuların birbirlerile mücadele ederek, ellerinde tutmaya çalışıkları yerler. GYM'leri ele geçiren takım, GYM'e çeşitlipokemonlar bırakıp savunmaya çabıyor. Diğer oyuncular ise tabii ki devamlı saldırı halinde bulunuyor. GYM'lerin tamamı haritada sabit konumlarda ve bu konumların tamamı gerçek Dünya'daki bazı özel mekanlardır. GYM'de savaşmak için de bu konumlara yeterince yakın olmanız gerekiyor. GYM'lerin dışında özel konumlara bazıPokeStop'ları yerleştirilmiş. PokeStop'lari kullanarak Poke



Ball, Revive, Razz Berry gibi bazı eşyalar kazanabiliyorsunuz.

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

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

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

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

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

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

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



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

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

İlk hafta •••••

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

İlk ay •••••

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Pokemon yakalıyoruz

%30 Pokestop arıyoruz

%10 Savaşıyoruz



ARTI

Arttırılmış Gerçeklik!
Pokemon!

EKSİ

Bolca bug
Yetersiz içerik

SON KARAR

Pokemon GO kesinlikle Pokemon markasının ekmeğini yiyan bir oyun. Eğer gerekli düzeltmeler ve yenilikler gelmezse ömrü çok uzun olmayacağı.

Tam anlamıyla ortalama kalitede olsa da, üstün başarıya ulaşmış olan bir yapım.



Pokemon GO

Nedir bu çılgınlık? ▾

Başarının Sırı Ne?

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

Pokemon Markası ve Hedef Kitle

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

Sokaklara Çıkma ve Sosyalleşme Fikri

Oyuncular olarak kabul etmemiz gereken çok önemli bir şey var. Genellikle oyunlar sebebiyle sosyal hayattan uzaklaşıyor ve tembelleşiyoruz. Son yıllarda çok oyunculu yapımlarla sosyallik konusunda sorunlar

biraz aşılmış olsa da, oyuncuları hareket ettiren pek fazla yapım piyasada yoktu.

Pokemon GO ise tüm bunların aksine, tüm oyuncuları sokağa çıkartmayı

hedefleyen, yumurta kırmak için veya yeni Pokemonlar yakalamak için yürümeyi, hareket etmeyi zorunlu kılan bir



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

Üstün Başarı

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

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





Pokemon GO Rehber ▾

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

Evolve - Power Up Sorunsalı

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

GYM Savunması ve Ödüller

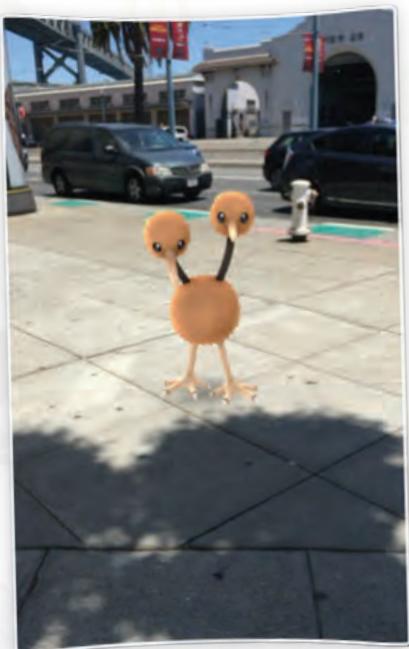
GYM'leri uzun süre elde tutmanın yolu doğru Pokemon yerleşiminden geçiyor. GYM'inize saldıracak olan oyuncuların 6 Pokemon seçme şansı bulunuyor ve



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

Nerede Bu Pokemonlar

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



Pokémon eğitmenlerine tavsiyeler!

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



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

7 Days to Die



"Tanrı gözlerini kapadı ve dünya çirkinleşti."

Vaktiyle sevgili Cem yazmıştı Astronot'ta ki köşesinde; "Zombiler artık korku türüne değil, bilim kurgu türüne aittir" diye. 7 Days to Die da bu saptamanan dışında kalmayan, üçüncü dünya savaşının ve nükleer serpintinin cehenneme çevirdiği bir dünyada, Arizona'da geçen bir yapım. 2013 yılından beri Steam'de erken erişimde bulunan oyunun konsol versiyonu geçtiğimiz günlerde piyasaya çıktı ve ben de bu oyunu, piyasadaki onca zombi soslu hayatta kalma oyunundan ayıran şeyleri her iki platformda da test etme şansı buldum.

The Fun Pimps oyunu 2013 yılından beri geliştiriyor ve konsol versiyonunu piyasaya sürecek kadar da gelişim kat etti, Steam versiyon ise son zamanlardaki en büyük güncelleme olan Alpha 14.7 versiyonunda ve erken erişim sürecine devam etmekte. Her zamanki gibi göze hitap eden kısımdan başlayalım, oyun en büyük rakiplerinden The Forest gibi Unity ile tasarlanmış ve grafikleri zaman içinde geliştirilmiş olsa da bu gelişimin daha çok güneş-hava efektleri ve çevre grafikleri ekseninde olduğunu söylemek gerek, zira modellemeler ve kaplama kalitesi pek de iyi sayılmaz.

Oyun bir hikaye dönüğüne sahip değil ve nükleer savaştan sağ kurtulmuş herhangi birinin yapacağı gibi tek önceliğimiz yaşayabildiğimiz kadar yaşamak. Oyuna başlarken önceden tanımlı onlarca karakterden birisini

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

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





tırmanabiliyor, kapıları kirabiliyor ve hamster yavruları gibi de üryorlar, maşallah. Şimdilik benim gördiğim zombi türü on civarında ve her birinin farklı özellikleri ve zorlukları var. Oyundaki nesneler zaman içinde yıpranıyor, yani bir tüfek bulduğunuzda üzerine kalp resmi çizip onunla sonsuza dek mutlu mesut yaşamınız mümkün değil, aramaya devam etmek ve sürekli olarak envanterinizi güçlendirmek zorundasınız. Her geçen gün yaşam daha da zorlaşıyor ve üzerinize gelen zombi sayısı da kademeli olarak artıyor, borçlular gibi kapiya dayandıklarında o binanın başka bir yerini yıkıp kaçığınız bile oluyor.

Evet, oyundaki her nesne yıkılabilir ki buna ne idüğü belirsiz, termit yuvası benzeri şeyler ve kendi inşa ettiğiniz veya içine siğindiğiniz evler de dahil. Yani girdiğiniz kapidan çıkmazsanız baltaya kuvvet deyip başka bir delik açabiliyorsunuz. Diğer seçenek ise gizliliğe önem vermek ve biraz da emek harcayarak barınağınız yerin altına inşa etmek.

Hayatta kaldığınız her yedi günde bir, kanlı ay gökyüzünde beliriyor ve bunun anlamı, şimdije dek görmediğiniz yoğunlukta ve şiddette bir zombi saldırısı. Bu saldırının genellikle sizin canınızdan bezdirecek şiddette olduğundan yüksek bir yere tünemenizi ve şartlara göre hamleler yapmanızı öneririm.

7 Days to Die hayli detaylı bir inşa ve crafting

sistemine sahip. İnşa ettiğiniz barakalar eğer doğru şekilde desteklenmediyse kendi başına veya zombi saldırısı ile yıkılabilir. Sahip olabileceğiniz onlarca yetenek söz konusu ve crafting menüsü de The Forest kadar olmasa da hayli başarılı.

Oyunun konsol versiyonu henüz emekleme döneminde olduğundan arabirimde sorunlar ve fps düşmeleri söz konusu, bir de oyun kare sınırını tutturabilmek için zaten iyi olmayan grafiklerinden biraz daha kaybetmiş gibi, en azından benim gözlemim bu yönde. Oyunun Steam üzerinde de optimize olduğunu söylemem zor, tipki The Forest gibi 7 Days to Die da ciddi anlamda "kasma" problemlerinden muzdarip.

Oyunu yerel server açarak, arkadaşlarınız ile beraber deneyim etmeniz de mümkün, her ne kadar ben bu konuda sürekli problemler yaşadıysam da eğlence potansiyeli hayatı yüksek gibi gözüüyor.

Oyun her iki platformda da geliştirilmeye muhtaç ve ne kadar yol almış olursa olsun bitmiş diyemeyeceğimiz kadar fazla eksiği, hatası, susu busu var. Bununla birlikte sunduğu hayatı kalma deneyimi açısından türün en iyilerinden biri, uzak durmayın.

■ Kürsat Zaman

KARAR

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



Biyom
Oyunda haritayı açtığınızda, bölgeleri birbirinden ayıran şeylerin şehirlerden ziye biyom olduğunu göreceksiniz.

Nükleer saldırırda kavrulmuş bir orman, çöl, yeşillik ve karlı bölgelerin tamamı sizin için, size sundukları da farklı farklı.





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

The Technomancer

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

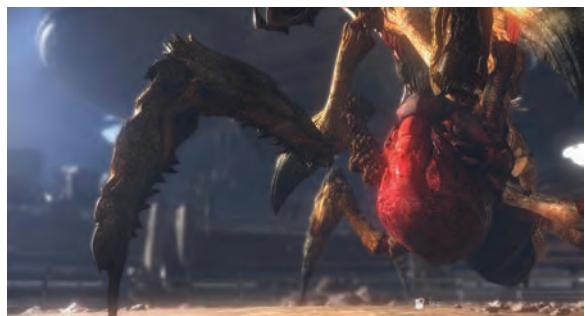
Aslında bir bakıma doğru, Mars'ta heyecan arıyoruz. Kendisini The Technomancer olarak tanıtan oyuncumuz, çıkışından önce görselleri ve oyun içi görüntüleriyle bilim kurgu hastalarının ilgisini çekti. Mars'ta geçecek bir macera olacaktı, bize bir açık dünya daha hediye edecekti, bol bol RPG ögesiyle coşacaktı. Görsel kalitesine ve derinliğine bakılacak olursa A kalite bir oyun olarak karşımıza çıkacağı belli idi. Öyle de oldu ama tabii artık alışık olduğumuz haliyle sadece övündüğü noktaları değil, diğer tarafını da gördük piyasaya çıktılarında.

Bir Mars macerası hiç de fena olmaz diye girişim The Technomancer'a. Beni iyi bir açılış videosu karşıladı, haydi bakalım dedim. İşin kötü tarafı, tam da sürekli ertelediğim, ünlü RPG'leri oynamaya zamanıma denk geldi. İşi zor olacaktı yani. Şimdiye kadar bilim kurgu dalında, Mass Effect dışında hiçbir oyundan keyif alamayan bir oyuncu olduğum da hesaba katılırsa... Derken kendimi karakter yaratma ekrانında buldum. Sadece erkek bir karakter yaratıldığım bu ekranın yakışıklı prensimi (Bir dakika birader!)

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

yarattıktan sonra (Kadın karakter vardı da biz mi yaratmadık?) hikâyeme başladım. Karakter yaratma seçenekleri çok sıkı bu arada, "Hah, bu benim adamım!" diyemediğiniz gibi çeşitlilik yaratabilecek çok fazla seçeneğiniz de yok. Hikâye, Mars'ta geçiyor, haliyle... (Bunu hatırlatmasam çatlardım.) Mars ordusunun, yani Mars'a yerleşmiş insanlara ait ordunun en üst düzeyi olan Technomancer sınıfının bir üyesiyiz. Manyaklar gibi eğitilmemiş, elektrik güçlerimiz var falan... Ama bizi öyle bir aşamada bırakmışlar ki nasıl bir tarzımız olduğunu bile bilmiyoruz. Bu halimizle Mars'ta düzenlenen politik kumpasların içine dalacağımızı

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





Yorgunsundur, hele bir su iç...

anlıyoruz ve derken, oyunun marifetleri ve kusurları da birer birer dökülmeye başlıyor. Nasıl bir tarzımız olduğunu bilmiyoruz kısmına gelelim şimdiden. Seçiminize sunulan 3 ayrı tarz var. Bunlardan ilki, bir kalkan ve tek el bir silah kullandığımız Guardian tarafı. Bir diğeri, bir ateşli silah ve bir tek el hafif silah taşdığımız Rogue tarafı. Sonuncusu da bir çeşit asa kullandığımız Warrior tarafı. Olayın bir de Technomancy tarafı var ki buradaki yetenekleri, diğer tarzlara da enjekte edebiliyorsunuz. Sürüşüne bereket seçenek var yani öünüüzde, seviye atladıkça bolca açılacak şey var ortalıkta. Tabii hangi tarzı benimsediyseniz, ona ağırlık vermeniz şart. En azından ilk etapta...

Tüm bu anlattıklarımın eğitimlerini daha oyunun en başında aldım ben. İşin içine karakterimizin dövüş animasyonları ve inceden göz kırpan vuruş hissiyatı da girince, bu aşamadan el sıkışarak geçtik Technomancer'la. Bir sonraki aşamada oyunun diyalogları takıldı gözüme. Ve kulağıma... Klasik RPG kalıplarının dışına pek çıkmamış ama bir ruhsuzluk var işin içinde. Seslendirmeler vasat kıvamda. Bu da oyunu atmosfer olarak epey aşağılara

çekiyor. Aslında şimdî düşündünce, belki de oyunun o genel atmosferi düşük tarafından etkilenmiştir diyaloglar, yani ikinci derece suçlu. Bilemedim... Grafikler son model olmasına rağmen bana hiç de Mars heyecanı yaşatmadı diyebilirim.

Günümüz RPG'lerinin olmazsa olmazı, bir Crafting ve Gear sistemi de var oyunda tabii ki. Gelişirdiğiniz tarza özel kiyafetlerinizi kuşanıp, onlara Crafting sanatının nimetlerinden sunabiliyorsunuz. Burası da epey detaylı ve kullanımı kolay bir altyapıya sahip ve sınıfı geçiyor. (Eli sopali öğretmen gibiyim yemin ederim.) Karakterinizin yeteneklerini geliştirdiğiniz yetenek ağacını da gayet kullanışlı ve detaylı bir sistem olarak buraya ekleyebiliriz.

Dövüş animasyonları da başarılı olmasa, oynayan herkesi direkt yarı yolda bırakabilirdi The Technomancer. Hangi tarzı seçerseniz seçin, oyunun dövüş mekaniklerinden memnun kalacaksınız. Az önce de birkaç kez bahsi geçtiği gibi, animasyonlar ve vuruş hissiyatı çok iyi. Hareketlerinizi Technomancy yetenekleriyle harmanlayabiliyorsunuz ve bu da size oldukça detaylı bir dövüş sistemi sunuyor. İşin yapay zeka

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

■ Ertekin Bayındır

KARAR

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

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



Bölüm tasarımları

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

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

INSIDE



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

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

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

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

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

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

diyebilirim. Yapımı Playdead'in özellikle 144Hz monitörleri önerdiğini de hatırlatalım. Sonuç olarak INSIDE, ortalama bir oyuncunun en fazla 3-4 saatini alabilecek, tadı damakta kalan bir yapımdır. Bu kısa ama keyifli deneyimi kaçırmanızı önermiyorum. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

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

EKSİ Çok kısa





Katil sizi taşırken çırpnarak onun düğün yürümesini engelleyebilirsiniz.



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

Dead by Daylight

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

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

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

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

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

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

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

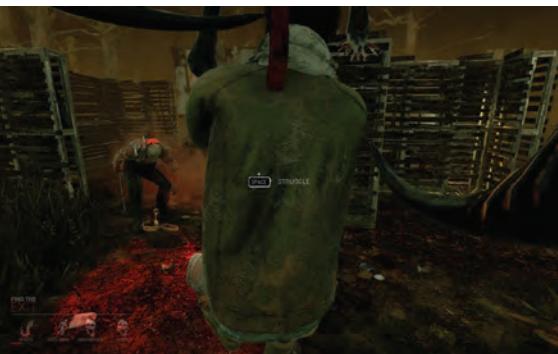
by Daylight ama şu haliyle çok uzun ömürlü değil. Belki bir sonraki oyun veya eklentilerle düzeltilecek bir versiyonu ilgi çekici olabilir...

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Enteresan oynanış, heyecan dorukta

EKSİ Çok çabuk sıkıyor, çeşitlilik az





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

LEGO Star Wars: The Force Awakens

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



Bir dönemin çocuklarına özel olarak üretilen LEGO'lar, bugün hala içindeki çocukla yaşayan büyüklerin koleksiyon ürünlerini arasında yer alıyor. Döneminde genel geçer temalara sahip olan LEGO'lar, özellikle film ve oyunların telif haklarının alınmasıyla birlikte farklı şekil ve biçimlerde karşımıza çıkmaya başladılar. Benzeri bir durum dijital dünyada da yaşandı. 80'li ve 90'lı yılların çocukların LEGO'ları ne kadar çok sevdigini bilen ekip, kısa sürede LEGO'nun bilgisayar oyunlarını yaptı. İlk LEGO Star Wars oyunu 2005 yılında kendisini gösterdi ve akabinde seriene dönüştü. Hemen her türlü dönem ve film için yapılan LEGO Star Wars oyunları, yedinci filmi de es geçmedi. Yeni oyun, altıncı filmin sonundaki muazzam Endor savaşı ile açılıyor. Bir yandan Luke Skywalker ve Darth Vader tarafını deneyim ederken, bir yandan da Endor'daki ekibi kontrol ediyoruz. Kalkanı devre dışı bıraklığımız andaysa oyuncun en eğlenceli ve bir o kadar da can alicı sahnesi olan Death Star'ı

**Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!**



patlatma kısmına geçiyoruz. Burada Millennium Falcon ve de X-Wing kullanarak filmdekine olabildiğince benzeyen bir uçuş simülasyonun ortasına dalıyoruz. Animasyon, efektler ve uçma hissinyini harika şekilde yansitan LEGO ekibi, bu noktada benden tam puan almayı başardı.

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

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

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

KARAR

ARTI Star Wars dünyası, eğlencenin zirve yapması, bol karakter ve aksiyon

EKSİ Daha fazla yenilik eklenebilirdi, aksiyonun hiç durmaması





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

RimWorld

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

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



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

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

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

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

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

KARAR

ARTI Devasa dünya, yapılacak onlarca iş, birbirinden farklı kolonistler, savaşlar ve oyuna etkileri

EKSI Öğrenmesi biraz zaman alıyor, bir anda yok olmak işten bile değil



İNCELEME

Oyun parası

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



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

Street Fighter V



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

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

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

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

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

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

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

KARAR

ARTI Hikaye modu karakterleri tanıtmak için iyi olmuş, online kısım mükemmel

EKSİ Hikaye modu elbette daha iyi olabilirdi, oyunun ana menüsüne sınır oluyorum



Shadwen

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

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

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

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

Basilı tuttuğumuz süre boyunca zaman akmaya devam ediyor.

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

Kıymet bilmek

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

KARAR

ARTI Ürün iyi bir temsilcisi, zamanı kontrolü, grafikler ve atmosfer

EKSİ Tekrara bağlaması, hikâye



Rezil fizikler

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



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

Carmageddon: Max Damage

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

Bulgisayarı yeni aldığım günler, yani henüz dördüncü sınıfı giydiğimde zamanım iki şekilde geçiyor. Ya sürekli dergilerden çıkan demoları yükleyip deli gibi oynuyorum, ya da hepimizin o dönemlerde yaptığı gibi, ayda birkaç kere CD satan dükkânlarla gidip oyun dolduruyorum.

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

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

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

İlk olarak oyunun sürüs hissi namına hiçbir şey vermemesi beni gerçekten oyundan soğutmuş durumda. Araçlarla yarışmayı bırak, bir yerden sonra tek düşünebildiğin kendini yolda tutmaya çalışmak oluyor. Aracımız sanki buz üzerinde giydiyormuş gibi yol tuttuğundan bir yerden sonra yön vermesi imkansız bir hal alıyor. Düşün, bir arabayı patlatacak için canını dişine takacaksın ve çoğu zaman elde ettigin şey ise koca bir hiçlik olacak. İkinci sıkıntı ise yükleme süreleri, hangi oyun modunda olursanız olun yükleme süreleri resmen bitmek bilmeyen bir işkence. Oyunun açılışını beklerken bir el FIFA atın ancak yetişirsiniz yarışa (Abarti değil, şahidim. - Kürsat). Son olarak da grafik sıkıntısından bahsetmek istiyorum; karşımızda kamera açılarıyla, sinematiğe, çevre dizayınıyla 90'lardan gelen, eski gözüklen bir oyun var.

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

yenİ haritalar açılıyor. Artık yarışı mı tamamlayırsınız, insanları mı ezersiniz, arabaları mı patlatırsınız tamamen size kalmış durumda. Yiğidi ölürelim ama hakkını yemeyelim. Ya da boşver bu seferlik iyiyelim. Niye yemeceğiz abi? Adamlar tutumuş 90'lı yılların sonundan kalma oyunu hiçbir şey eklemeden, günümüze bile uyarlamadan önlümüze koymuşlar.

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

KARAR

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

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

42



Trials of the Blood Dragon ★

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

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

Attan indim, bindim eşege

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

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

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

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

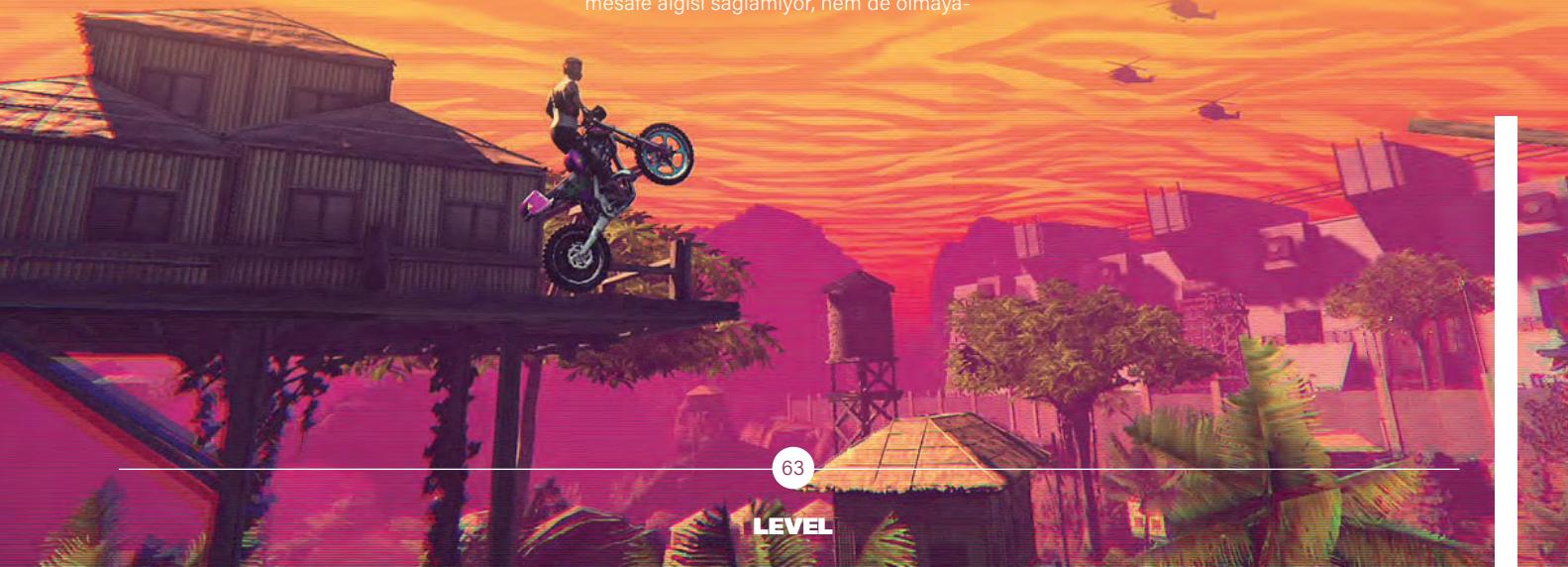
cak yerlere ulaşabiliyor. Ayrıca elimizdeki silah resmen sonsuz; oyun boyunca bana ateş edebilen düşmanla karşılaşmadım ki zaten onlar da ayrı bir odun. En çok zorlayan taretler oldu ama onlara da kısa sürede çözüm buldum. Arıca "E" tuşu ile etkileşime geçebiliyor olmak büyük risk zira "R" tuşu kayıtsız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

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, farklı haritalar, rekabet potansiyeli

EKSİ Zayıf yapay zekâ, kısa oyun süresi





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

Hyper Light Drifter

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

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

Karakter ve ötesi

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

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

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

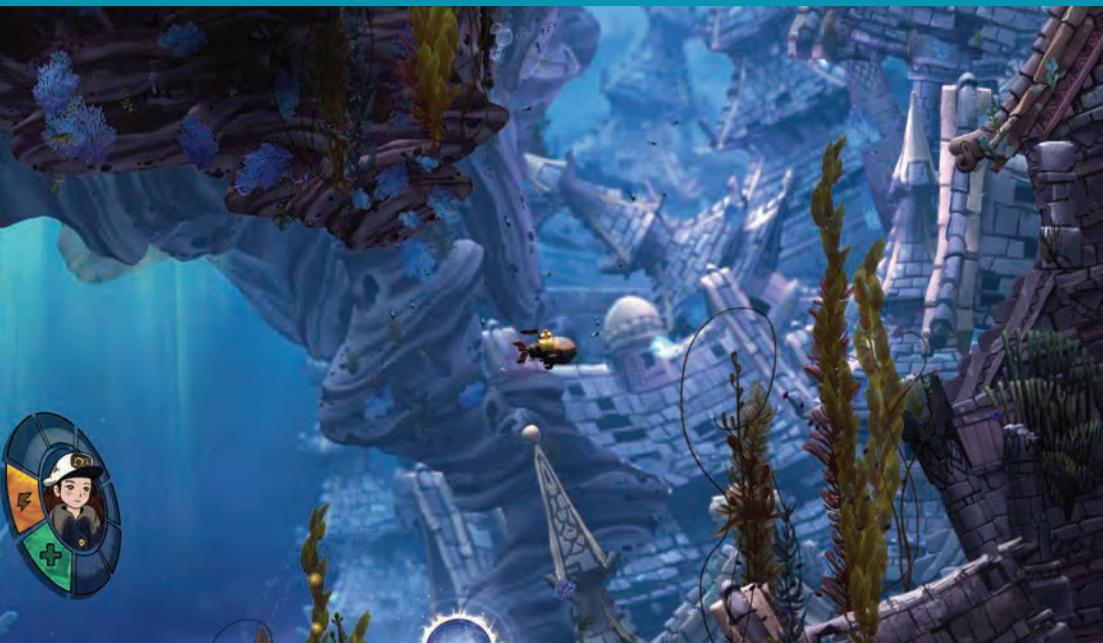
Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Karanlık dünyası ve atmosferi, geniş haritası, bol ve farklı düşman

EKSİ Sınırlı sayıdaki hareket, haritada kaybolma potansiyeli





Derinlere indikçe oyunun atmosferi korkutucu bir hal alıyor.



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

Song of the Deep

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

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

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

Bir gün babasının denizden dönmemesi üzerine Merryn, hurdalarдан yaptığı denizaltı ile bilinmeyeceğini doğru, babasına doğru yolculuğa çıkarıyor. Başlangıçta denizin tehlikelerine karşı denizaltısında savunmasız olan Merryn, çok geçmeden denizde bulduğu parçalarla denizaltısındaki ilk değişikliği yaparak, bağladığı devasa pençe ile doğrudan düşmanlarına saldıracığı gibi pençeyi denizdeki diğer cisimleri düşmana fırlatmak için de kullanılmamayı-

başlıyor. Dahası, yolculuk boyunca denizin derinliklerinde bulunmayı bekleyen başka parçalarla birlikte, yengeç dostumuzun sattığı, satın alınmayı bekleyen parçalar da var. Bu parçaların arasında denizaltımı hızlandırabilen yeni bir pervane, düşmanımızı korkutup kaçırın bir fener ve Merry'nin denizaltından dışarı çıkışmasını sağlayan bir dalış kıyafeti de bulunuyor. Bu parçalar denizin derinliklerinde karşılaşacağımız bulmacaları çözmemize yardımcı olurken, yeni bölgelere erişmemize de olanak sağlamaaktır. Karşılaşacağımız bulmacaların tek bir şekilde çözülebilmesi, bulmacaları çözmek için kullandığımız zamanın büyük bir kısmını düşünmek yerine uygulamaya harcamamıza neden oluyor. Her yeni bölgeyle birlikte yeni düşmanlar ve bölüm sonu canavarları da bizleri bekliyor. Başlangıçta oldukça doyurucu olan düşman çeşitliliği, oyunun yarısından itibaren bizleri üzmeye başlıyor. Birbirinden sadece farklı renkleri ile ayırlabilen yeni düşmanlar oyunda bir tekrar hissi yaratıyor. Neyse ki, oldukça başarılı kontrollere sahip Song of the Deep, birçok oyunun ba-

şarısız olduğu su altı atmosferi konusundan alının akıyla çıkıyor. Oyun bilgisayar tarafında her ne kadar klavye ve fare desteği sunsa da, herhangi bir gamepad ile daha zevkli bir kontrol imkanı sağlamakta. Eksiklerine rağmen oldukça başarılı bir oyun olan Song of the Deep, bu sıcak yaz günlerinde serinlemek isteyen oyuncuları bekliyor.

■ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Sanatsal görseller, su altındaki atmosfer

EKSİ Bulmacalar tek bir çözümü sahip, düşman çeşitliliği az



Star Ocean: Integrity and Faithlessness

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

Bir dönem vardı ki konsolda RPG dediğimiz an sadece JRPG'lere, yani Uzak Doğu'nun elliinden çıkışmış RPG'lere ulaşabiliyorduk. Bu dönemde Squaresoft (Şimdi Square Enix) patlama yaşamış, birçok başka Japon firması da kendi JRPG'leriyle konsollarla hüküm sürmeyi başarmıştı. Xbox'ın çıkış ve konsolların güçlenmesiyle birlikte Amerikan yapımı, şimdilerde iyiden iyiye aşağı olduğumuz RPG'ler ortaya çıktı ve JRPG'lerin saltanatı sona erdi. Star Ocean serisi bu dönemin önemli oyunlarından biriydi. Her ne kadar sürekli Final Fantasy'nin gölgesi altında kalsa da kendine has bir havası ve FF'den farklı, dinamik bir savaş sistemi bulunduruyordu. Dönemi için eğlenceliydi fakat 2016 yılında halen aynı oynanışı görüyoruz, ortada bir problem var demektir... Fidel ve Miki etrafında dönen ve hızla uzayan gelen bir takım insanları bünyesine katan bir hikayele bizi buluşturuyor yeni Star Ocean. Daha kimin ne yaptığıni anlamadan büyük

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

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

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

KARAR

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



Starbound



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

“...Sonra çektim aracı bir gezegenin üstüne. Baktım mekân güzel, indim aşağıya. Sonra löps löps diye topladım her şeyini. Bir kamp kurдум, kesin gormen lazım. Yarın da benim o tarafa uğrayalım.” Ha, ne? Merhaba! Hahaha! Starbound oynuyordum da kendimi kaptırmışım. Ya bakın ne diyeceğim, bu oyun çok acayip! Geçen Starbound oynayan bir arkadaşla gerçekten bu konuşmalar geçti aramızda. Starbound aslında 4 Aralık 2013 tarihinden beri aramızda. Hatta kendisini ilk gösterdiği dönem sizler için bir ön inceleme yapmıştım. O gün bu gündür yapım aşamasında olan Starbound, nihayet piyasaya çıkmayı başardı. Tabii aradan geçen sürede onlarca hata düzeltildi, oyuna yepyeni bir cila atıldı.

Efendim Starbound'da kendi gezegenini terk etmiş bir bireyi canlandırıyoruz. Aralarında insanların da bulunduğu toplam yedi adet ırk seçilmeyi bekliyor. Her ırkın gezegenini terk etmek için geçerli bir sebebi olduğunu düşünüyorum. Çünkü bir sebep yoksa saçma yani... Neyse, bir uzay gemisinde gözlerimizi açıyoruz. Bu gemide bir adet 3D printer, fazladan saklama alanı, teleport ve de kaynak alanı bulunuyor. Nitekim tüm bu özellikleri kullanmak için öncelikle bir gezegene zorunlu olarak işinlənməz gerekiyor. İçine daldığımız dünya devasa. Hatta o kadar büyük ki sınır sizsiniz diyebilirim! (Pizza Hut reklamı gibi oldu.) Gemiden aldığımız teknolojik bir cihaz ile etrafındaki hemen her

şeyi kazabiliyoruz ama bu işlem biraz vakit alıyor. Bu sebepten hızlıca kendimizi geliştirmemiz şart. Amacımız, içine daldığımız dünyada hayatı kalmak. E hayatı kalmak için de hem beslenmek, hem de dışarıdaki canavarlardan korunmamız şart. Bunun için etrafındaki hemen her şeyi toplayıyoruz. Yer yüzünde ve yer altında büyük miktarlarda kazı yapmamız mümkün. Tabii işin aslı biz derinlere indikçe çıkıyor.

Starbound'da birçok farklı üretim masası modeli mevcut. Ahşap ile başlayan masalar, altın, çelik ve ilerde çok daha fantastik materyallerden oluşabiliyorlar. Bunun için de bolca kazı yapmamız şart. Her yeni masa modeli, daha hızlı kazı yapmayı sunan, gelişmiş bir kazı aparatı sunuyorken, bir yandan da daha üst seviye zırh ve silah yapmamıza ön ayak oluyor.

Biz geliştikçe dünya da farklılık gösteriyor. Daha zorlu düşmanlar geliyor ve kaynağı ulaşmak zorlaşıyor. Yine de temelde iyi bir kazı rotası çizmek, birçok şeyi kolaylaştırıyor. Tüm bunların haricinde Starbound bize tam teşekkürüllü bir yer kurma şansı veriyor. Üretilebilecek o kadar çok materyal var ki bir noktadan sonra kendi tarzınızı oluşturmanız işten bile değil. Başladığımız gezegende yeterince malzeme topladıktan sonra, uzay gemimizin deposunu doldurup başka yerlere gidebiliyor, farklı insanlarla Starbound deneyimi paylaşabiliyoruz. Starbound üzerinde kesinlikle yapılabilecek çok şey var ama kazı yapmak ve kaynak toplamak ne yazık ki bir noktadan sonra



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

KARAR

ARTI Benzersiz haritaları, detaylı piksel grafikler, yapılacak çok şey olması

EKSİ Sınırlı savaş mekanikleri, sürekli kazı yapmak, çok sabır gerektirmesi

• 78 •



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

I Am Setsuna ★

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

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

Karlarla kaplı bir diyarında her on senede bir, kurban edilmek üzere on sekiz yaşına basmış bir kız seçilir. Kurban etmenin amacı, yeryüzünde gezinen canavarların sayılarının artmasını ve huzursuzlanarak dünyayı istila etmelerini engellemektir. Kurban edilmek üzere seçilen son kişi Setsuna'dır.

Yönettigimiz ana karakterin adı, Endir. Kendisi Maskeli Kabile olarak bilinen paralı askerler kabilesine mensup. Oyunun alıştırma bölümünden sonra yanına yaklaşan gizemli bir adam Endir'e yeni bir görev vermek ister. Adam, Endir'e kurban olarak seçilen Setsuna'yı öldürmesini söyler. Endir görevi kabul eder ve Setsuna'ya ulaşır. Lakin Setsuna'yı öldürmez çünkü Setsuna, zaten kurban edileceğini ve Endir'in aldığı görevin

dolaylı olarak tamamlanacağını söyler. Bununla da yetinmez ve Endir'den kendisine refakatçi olarak eşlik etmesini ister. Setsuna'nın anlattıkları Endir'e mantıklı gelir ve dediklerini kabul eder. Böylece Setsuna, Endir ve öldürme girişiminden dolayı Endir'e pek güvenmeyen diğer refakatçi Aeterna'nın zorlu yolculuğu başlamış olur.

Unity grafik motoru ile geliştirilen I Am Setsuna'da karşımıza istemediğimiz kadar kar çıkıyor. Her ne kadar bu sıcak havalarada bolca kar görmek ruhumuzu serinletse de aslında oyunda hüzünlü bir hava hâkim. Kuşkusuz müziklerin de bunda etkisi bir hayli büyük. Sakin ama içten piyano egzileri sizleri alıp götürüyor. Anime havasının etkili olduğu çizim tarzı ise çok şirin. Karakterlerin modellemeleri, karda yürürken karakterlerin arkalarında bırakıkları iz, ağızlarından çıkan buhar ve bolca yagan kar gayet başarılı. Oyun bu konuda kendisinden bekleneni veriyor ve oldukça tatminkâr. Grafik bakımından tek eksiklik, animasyonlara yer verilmemiş olması. En azından bir açılış videosu konulsa iyi olurdu. Aynı şekilde oyunda, seslendirme de maalesef bulunmuyor. Oyunun nostaljik bir hava yaratmak istediği ortada fakat günümüz şartlarına göre seslendirme olmaliydi diye düşünüyorum. Ayrıca oyun her ne kadar gamepad desteğine sahip olsa da fare desteği bulunmuyor. Bu arada, oyuna girmeden kontrol ayarları ekranından hangi tuş ne işe yarıyor diye bakmanızı öneririm çünkü alıştırma bölümünde birçok tuş için bilgi verilmiyor. Örneğin alıştırma bölümünde "momentum" özelliğinden bahsediliyor ama hangi tuşla kullanıldığı söylenmeyecek.

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

KARAR

ARTI Sağlam kurgu, müzikler, uzun oyun süresi

EKSİ Seslendirme yok, alıştırma bölümü zayıf, kayıt noktalarının arası uzun





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

Kill Strain

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

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

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

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

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

Kill Strain şu haliyle uzak durmanız gereken bir oyun. Oynamayın, oynatmayın.

■ Cantuğ Şahiner



Vasıfsız Beta süreci
Özel betaları ve benzeri şeylerle iki senedir yapılmış süren bir oyundan bahsediyorum. Bu oyundan böyle piyasaya sürülmesi kesinlikle bulaşmamanız için bir uyarı niteliği taşıyor. Hayır yanı o betaya katılanlar oyunu oynamış mı? İki senedir ne yaptıkları dosya konusunu gerçekten.

KARAR

ARTI Üç farklı takımı savastırması,

Free to play

EKSİ Pay-to-win, içerik yoksunluğu, oyun içi dengeler

38



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

Mighty No. 9

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

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

Oynanış ile başlayalım...

Tabii bir Mega Man oyunu için gördüğümüz

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

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

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

Ne diyeyim şimdi ben?

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

KARAR

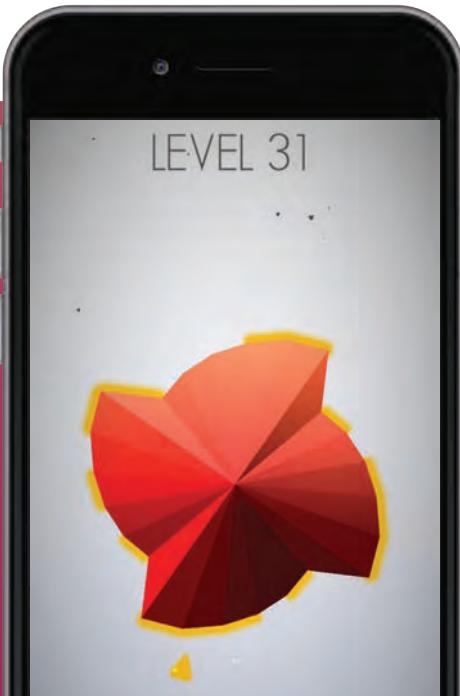
ARTI Kombo mekânlığı başarılı, uzaktan hasar verip yakından işi bitirmek keyifli

EKSİ Çok fazla ara sahne ve üstelik kalitesiz, silahlar kullanışız, Dash ise OP!

Her harita birbirine benziyor

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





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

Polyforge ★

Refleksleriniz ne durumda?

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

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



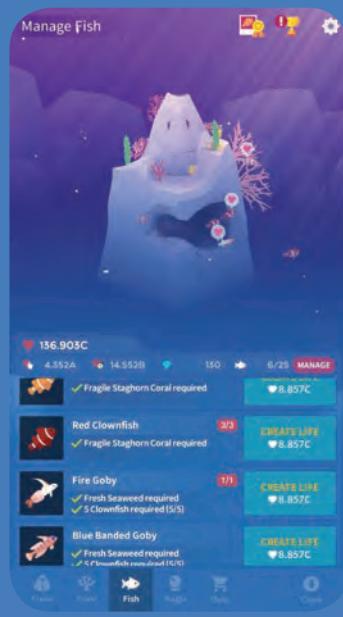
Tür **Idle** Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Abyssrium ★

Denizdeki yaşamı baştan yaratıyoruz!

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

■ **Puan: 8,5**

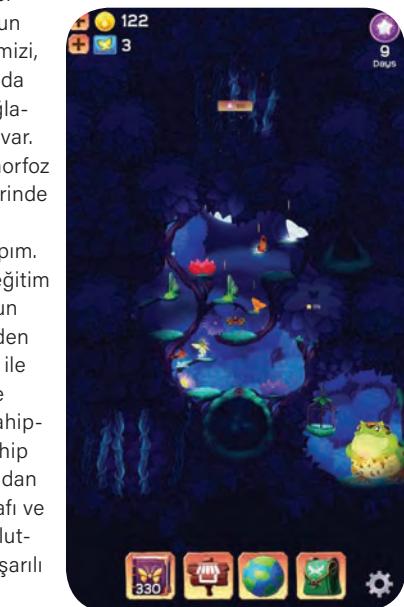


Tür **Spor** Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Flutter: Starlight ★

Güzel doğa...

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





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



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



FIE Swordplay ★

Adım adım olimpiyatlara...

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

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

Türk Aksiyon Platform **iOS, Android** Fiyat **0,59TL**



Hitman: Sniper Death Valley

Ajan 47 zombilere karşı!

Hitman serisi benim açımdan çok özel bir seridir. Kontrolü size bırakın yapısı, yaraticılığınızın sonuna kadar ihtiyaç duyacağınız görevleri ile Hitman: Sniper da yaraticılığımıza bolca ihtiyaç duyduğumuz bir yapılmıştır. Yalnızca sniper aracılığıyla suikast düzenliyor olsak da, elektrik kutularından tutun da, arabalara kadar pek çok şeyi bu amaçta kullanabiliyoruz. Ancak, oyunda hep aynı mekandayız. Yalnızca öldürmeliyiz.

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



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

ONLINE

Paragon

Paragon
Epic Games'in
agresif yayılma
stratejisinin belki
de en iddialı ögesi
olan Paragon'un
betasına biletin
kaptık. Bakalım bizi
hangi numaralar ile
kendisine çekmeye
çalışacak.
Sayfa 77

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Trove

Nihayet konsollara geliyor

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

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



Elite Lord of Alliance

Epic 2 güncellemesi yayınlandı!

Webzen'in yayınladığı Elite Lord of Alliance veya daha çok bilinen adıyla ELOA Online, geçtiğimiz ay Epic 2 güncellemesini yayınladı. Outlaw Emperors isimli güncelleme, pek çok yeniliği beraberinde getirdi. Güncellmelerde ilk olarak seviye sınırının artmış olması dikkat çekiyor. 40 olan seviye sınırı bu güncelleme ile beraber 50'ye çıkarıldı. Elbette seviye sınırının artması 41-50 seviye arasına uygun yeni bölgeleri, görevleri ve başarımları da beraberinde getirdi. Oyuna gelen yeni bölgelerin isimleri ise çorak toprakları hatırlatan Lost Plain ve kayalıkardan oluşan Black Curtain olarak açıklandı.

Oyuna yeni gelen üç zindanın ise seviye 50 gereksinimi duyduğunu görüyoruz. 50 seviye nadir eşyaları düşürebileceğiniz bu zindanların isimleri ise Ruins of Forgotten King, Veren Arena ve Paliore's Garden. Yetenekleriniz için önemli olan Transcendence seviye sistemi de yenilendi. Yeni sistemle beraber Sınıf, Saldırı, Destek ve Hayatta Kalma olarak ayrılmış dört farklı kategoride puanlarınızı dağıtabileceksiniz. Puanlarınız sıfırlanacak olsa da seviyenizi aynı kalacağı yalnızca puanlarınızı baştan dağıtmamanız gerekecek. ■





Overwatch

Ana'ya merhaba deyin!

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

Dişi ödül avcımız bir keskin nişancı. Ancak

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

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



ASTA

Yeni güncellemeden notlar

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

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



ESL

ESL Go4LoL Haziran Aylık Final

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

Fireside Gathering

Blizzard'in dünyayı kasıp kavuran kart oyunu Hearthstone: Heroes of Warcraft, ülkemizde de Fireside Gathering etkinliklerinin artmasıyla hızla gelişmeye devam ediyor. Yaz sezonunda yapılan Hearthstone Fireside Gathering etkinliklerinden en yenileri ise 3-7 Temmuz tarihlerinde ESL Türkiye ile birlikte ve Samsung S7 Edge'in katılılarıyla, İstanbul Goblin FRP & Oyun Cafe'de gerçekleşti. Düzenlenen iki turnuvanın birincileri Eymen "Hikaros" Kaya ve Ömer Salih "Sanji" Kanra, 12 Ağustos'ta yapılacak olan Tavern Hero Tournament'da Türkiye'yi temsil etme hakkı kazanmış oldu.

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

Hearthstone takipçilerinin birbiriley tanışınca güzel vakit geçirdiği bu etkinlikleri geride bırakıktan sonra turnuvaya katılan tüm oyuncuları tebrik ediyor, kazananlara Tavern Hero Tournament'da başarılar diliyorum.

■ Sercan Gürvardar



ONLINE



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

Duelyst

Ejderhalar ve insanların büyük savaşı!

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

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

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

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



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

Paragon

Unreal Engine 4'ün MOBA gücü!

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

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

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

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

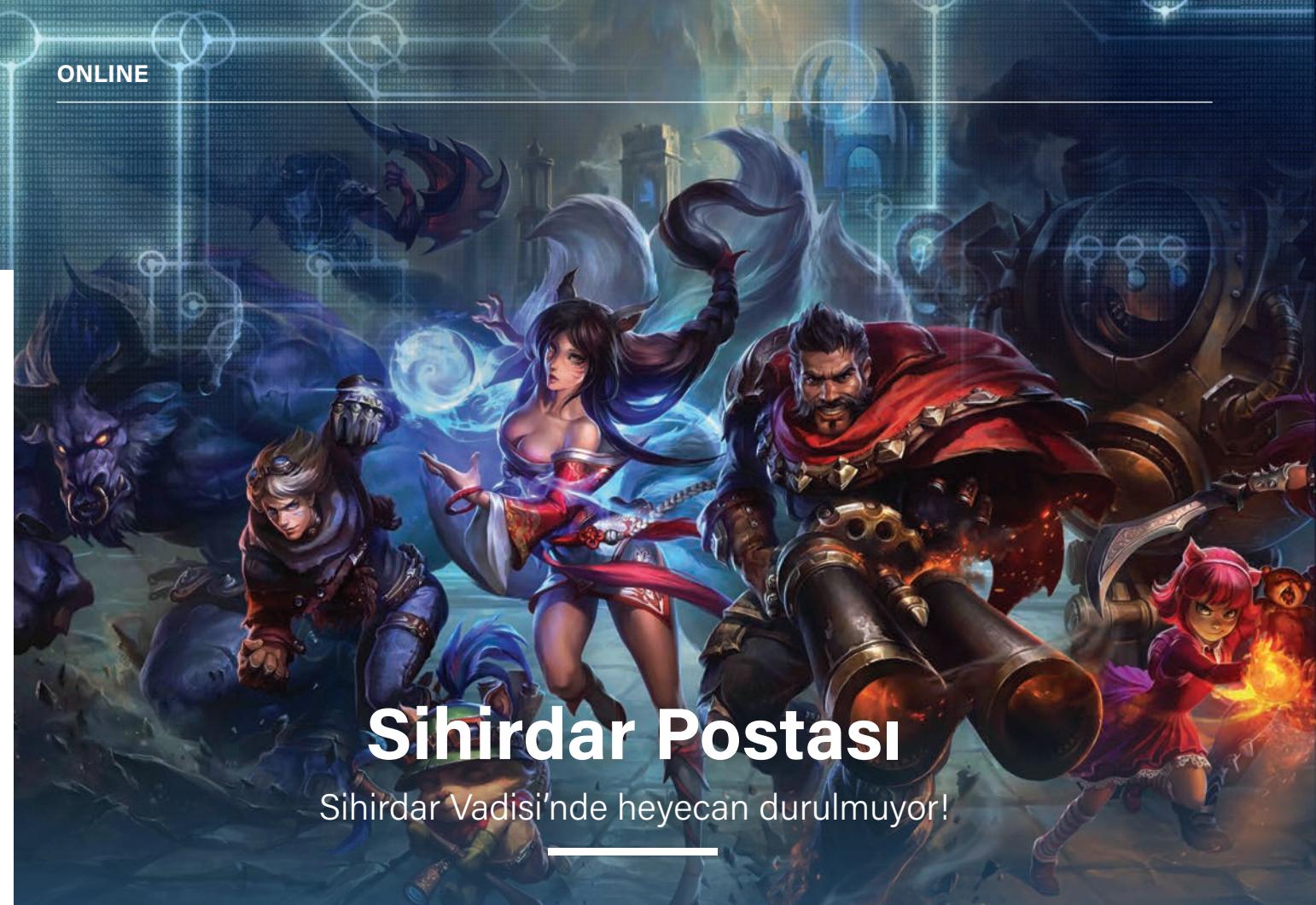
Oynanısha biraz daha derinlemesine girecek olursak, Paragon'da kahramanlarınızı geliştirmek için minyon kesip altın toplama işleminin var olduğunu söylemek gerekiyor. Topladığımız altınlar ile oyun içerisinde karakterinize kartlar satın alıyzsunuz. Bu kartlar oyunda karakterinizi güçlendiren eşya görevi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

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

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

Oyun 19.99\$, 47.99\$ ve 79.99\$'lık paketler ile erken erişim imkanı sunsa da çok yakında, 16 Ağustos'ta açık beta başlayacak. Bu arada oyunun sadece PC için değil PlayStation 4 için de hazırladığını söylememek olmaz. Bu yıl içerisinde tam sürümü ile çıkışını beklenen; ancak bunun için tarih verilmiyor. Epic Games'in şu anda oyunda gerçekten iyi bir ivme yakaladığını söyleyebilirim. SMITE tarzı üçüncü şahıs MOBA oyunlarını seviyorsanız açık beta başladığında Paragon'a kesinlikle göz atın. ■





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

Yepyeni bir Ryze yükseliyor!

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



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



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

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

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

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

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

Şampiyonluk Ligi'ne SuperMassive Damgası!

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



daki Team Turquality beşinci sırada yer aldı. Yaz Mevsimi Finalleri'ne gitmeye hak kazanan son takım ise bu sezon lige yükselen Oyunfor.Crew takımı oldu. İki sezondur ligde boy gösteren ama üst sıralara oynamayan Çilekler yedinci olup bir kez daha ligde kalırken, geçen sezon TBF'ye kadar çıkan Beşiktaş OHM son maçta Oyunfor.Crew'e yenilince ligde kalma şansını geri tepti ve son sırada yer alarak ligden düştü.

Yaz Mevsimi finallerinde SuperMassive ve Dark Passage ligi ilk iki sırada bitirdikleri için direk olarak 6-7 Ağustos'ta yapılacak olan yarı finalere doğrudan katılım hakkı elde ettiler ve çeyrek finaller sonucu gelecek rakiplerini bekliyorlar. 4-5 Ağustos'ta gerçekleşecek olan çeyrek final maçları ise 4 Ağustos'ta HWA-Oyunfor.Crew ve 5 Ağustos'ta Team AURORA-Team Turquality maçlarına sahne olacak. Türkiye Büyük Finali ise 13 Ağustos Cumartesi günü Ülker Sports Arena'da yapılacak. ■ **Enes Özdemir**

Avenuee ve Lukezy Türkiye Ligi'nden ayrıldı!

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

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

■ **Enes Özdemir**

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





Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

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

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

Medivh ve Gul'dan

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

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

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



oyunda direkt hasar veren büyüler yapan en iddialı karakterlerden biri olmuş durumda. Ranged Assassin olarak nitelendirilen Gul'dan'ın de en ilginç özelliği kendi kendine mana yaratamaması. D'tuşuna atanmış olan Life Tap yeteneği sayesinde, karakterim sağlığını bir bölümünü mana'ya dönüştürübiliyor. Sağlıklı kazanmak için de Drain Life adında bir yeteneği var. Dolayısıyla birilerinden sağlık puanı toparlayıp bunu mana'ya dönüştürerek Core'a bile dönmeden oyunu götürebiliyorsunuz. Gul'dan'ın Fel Flame adındaki aşırı kısa dolma süresine sahip direkt saldırısı büyüsü bir hayli işe yarıyor ve onu art arda kullanabiliyorsunuz. Corruption büyüsü ise Cho'Gall'ın bir yönde art arda ilerleyen büyülerini andırıyor ve dokunduğu düşmana zaman içinde hasar veriyor. Gul'dan'ın ultimate yetenekleri ise -bana sorarsanız- birbirinden kötü. Rain of Destruction büyükçe bir alana rastgele meteorlar düşmesini sağlıyor ama bunlar gerçekten o kadar rastgele ki, bu alanda duran ve bir kez meteor çarpsa ölecek bir kahramana hiçbir şey denk gelmeyebiliyor. Horrify daha kullanışlı bir hareket ama o da çok amaca yönelik. Küçükçe bir daire içinde kalan düşmanlarına az bir hasar verip

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

Towers of Doom

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

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

■ Tuna Şentuna



SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 84

AY: AĞUSTOS

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

NO : 0000000000

05

VIP
STANDARD

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



Olimpiyat Oyunlarının Tarihi

Günümüzdeki haliyle 1896'da, Atina'da başlayan olimpiyat oyunlarının temelleri asıl olarak MÖ. 8. yüzyıla dayanmaktadır. Birinci ve ikinci Dünya Savaşı sebebiyle 1916, 1940 ve 1944 yıllarında düzenlenemeyen oyunlar, 4 yılda bir düzenlenmektedir. Etkinliğe, kiş sporlarının da eklenmesi, fakat sıcak yaz günlerinin bu sporların yapılması imkansızlığı sebebiyle, 1924 itibarıyla Kişi olimpiyatları da düzenlenmeye başlamıştır. Ayrıca 1960'dan beri Paralimpik Oyunları da düzenlenmektedir.

Spor Dalları

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

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





Ev Sahibi Ülke ve Açılmış Seremonisi

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

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

Ödüller ve Kapanış Seremonisi

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



Olimpiatlarda Ülkemiz

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



Olimpiyatlar ve Video Oyunları

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



PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

Dark Web
Internetin yeraltı ne kadar karanlık ve içinde ne var?

Kusursuz fotoğraf
Bu uygulamalarla yaz fotoğraflarınızı güzelleştirin

Klavye 101
Harf karışmasının, tuhaf tuşlarınızda bir anlamı var

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2016 Yıl 19 Sayı 227 Fiyat 9 TL

NASIL YAPILIR?

8 YENİ PROJE ADIM ADIM 15 SAYFA

- ✓ TEK TIKLAMAYLA VIRÜS TARAMASI YAPIN
- ✓ WEB SAYFALARINI TELEFONDA OKUYUN
- ✓ YAZI YAZARKEN ZAMAN KAZANIN

Windows 10'a özel 20 şey
Yalnızca Windows 10 sahiplerinin kullanabileceğii, Windows 8 ve 7'de olmayan 20 yeniliği seçti.

ubuntu

WINDOWS'U TERK EDİN!

Bedava, özgür, sizi izlemeyen bir işletim sisteme ne dersiniz?
En popüler Linux dağıtımını kurmayı anlatıyor, Ubuntu'ya ilk adımları atıyoruz.

BEDAVA ALTERNATİFLER

Ticari yazılımlara rakip olabilecek kadar başarılı 34 bedava yazılım

DOSYA

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

ANALİZ

10 milyar \$ nasıl yandı?
Intel mobil pazardan çekilişken 10 milyar doları da boş gitti. Neden böyle oldu?

DB
2016/08/112468
(KOTC 11 TL)



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

DONANIM



MSI Vortex G65

MSI Vortex G65

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

Sayfa 89

★ **Altın** 9,5 - 10 puan

★ **Gümüş** 8,5 - 9,4 puan

★ **Bronz** 7,5 - 8,4



Dünyalar sığıyor...

Seagate'den 10TB kapasiteye sahip HDD'ler.

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



Type-C onayı aldı!

Artık önünde hiçbir engel kalmadı.

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



Yaşasın yeni kral!

Nvidia yeni nesil Titan X'i tanıttı!

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



Bu konsol da neyin nesi!

Nintendo 64DD mi acaba?

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



MSI Vortex G65 ★

MSI'ın ekstrem konsol avcısı...

Oyuncu bilgisayarı dediğimizde genelde aklımıza devasa boyutta kasalar ve günümüzün en iyi donanımsal bileşenleri gelir. MSI Vortex G65 modelinde akla kazınan bu görüntüyü ciddi şekilde değiştirmeyi başarmış ve kompakt boyutlara indirmemiş; üstelik performanstan hiç ödün vermeden. MSI Vortex G65, kesinlikle son yıllarda karşımıza çıkan en başarılı oyun bilgisayarları ve tam anlamıyla konsolların boğazını sıkacak özellikleri içeriyor. Öncelikle en iddialı yön olan boyutlardan ve ağırlıktan bahsetmek gerek. 191.7 x 278 x 202.5 mm'lik boyutlar ve 4 kg'lık ağırlık gerçekten de mükemmel. Fizikselli boyutların 5 litrelük bir su şişesi büyüğünde olduğunu söylemek mümkün. Böylece kasayı oyun partilerine de rahatlıkla götürürebilmeniz düşünülmüş.

Kutu içeriğinden taşımaya dair bir aksesuar gelmiyor ancak MSI Vortex G65 kesinlikle bu açıdan sınıfındaki en iyi bilgisayar olmayı hak ediyor. Teknik özelliklere geçmeden soğutma konusundan da bahsetmek gereklidir. Bilgisayarın Silent Storm Cooling olarak adlandırılan soğutma sistemi beklenme konumunda benzer donanıma sahip masaüstü sistemlere göre yüzde 30 civarında sessiz. Tam performans modunda ise sessizlik yüzde 50 kadar daha az ve 37 dB seviyesinde dolaşıyor. Bu da MSI Vortex G65'in tam anlamıyla salonunuza uygun olduğunu gösteriyor. MSI Vortex G65'te Intel'in yeni nesil ve en iyi işlemcilerinden biri olan Core i7 6700K modeli kullanılıyor. Microsoft Windows 10 işletim sisteminin yüklü olduğu 256 GB x 2 M.2 SSD'ler ve 1 TB'lık 7200 RPM'lik sabit disk depolama

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

■ **Ercan Uğurlu**



KARAR

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





Alienware 17 R2 ⚡

Agresif tasarımıyla oyuncuları cezbediyor...

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

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

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

özellikle sembollerle ilk başta yabancılık çekmenize sebep olabilir. Onlara alıştıysanız zamanla, ancak sol kenarda yer alan fonksiyon tuşları bir süre sıkıntı yaşamamanız sebep olabilir. Zira sol köşede Esc tuşuna alışık olduğumuz açık.

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

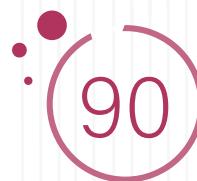
MB/s ile 450 MB/s değerleri veriyor. Bu da gayet yeterli. Peki, oyun içi performansı nasıl? Oyun içi performansı gözlelemek için elbette GTA V'i kurup Alienware 17 R2'Gde oynadık. Grafikle ilgili herhangi bir sıkıntı gözlemediğimizi ve yüksek grafik ayarında 60 FPS dolaylarında sonuç aldığımızı söyleyebiliriz.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

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

■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

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





Samsung Portable SSD T3

Dev kapasiteli taşınabilir SSD

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

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

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

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

KARAR

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



Segway Ninebot miniPro

Ayağınızı yerden kesmenin en keyifli yolu mu?

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

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

Uzun süre ofiste hoverboard kullandıkten sonra Ninebot miniPRO'yu ilk kez deneyimlediğimizde açıkçası pek kullanışı gelmedi, rahat hissettirmedi. Ancak sonrasında yavaş yavaş bu konudaki fikrimiz değiştmeye başladı. Evet, cihaz küçük hoverboard'lara göre daha hantal görünüyor ve belki de onlar kadar hızlı tepki süresine sahip değil, fakat eğer dizlerinizle bileklerinizi söz geçirebilirsizseniz, hızlı olmanız mümkün.

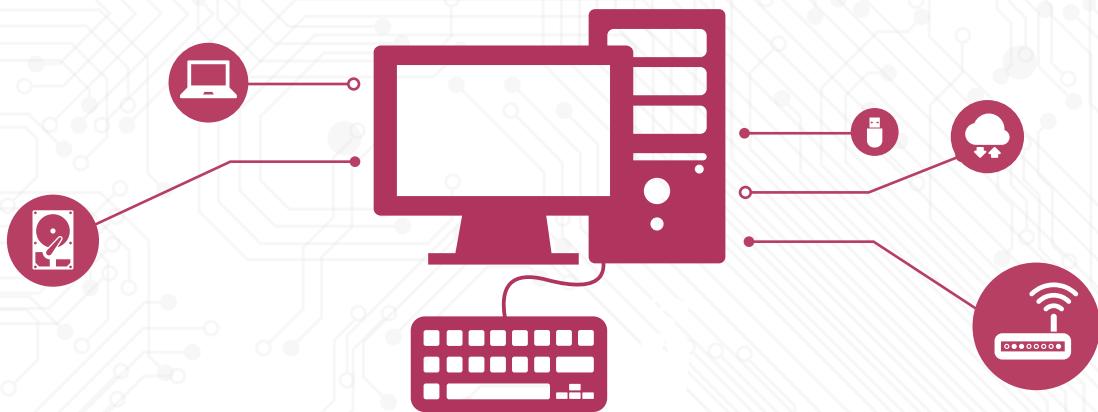
Alışma süresinden bahsederek, Ninebot miniPRO'ya hoverboard'lara göre daha hızlı adapte olabiliyorsunuz. Sonuç olarak konuşlayacak olursak, Segway Ninebot miniPRO'yu gayet beğendik. Dengeli, sessiz, güven veren ve konforlu bir cihaz. Evet, hoverboard'lara kıyasla manevra noktasında biraz daha hantal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

■ Ercan Uğurlu

KARAR

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





Teknik Servis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

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

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

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

Murat Ergin

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

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

C: *Predator G6 GTX 980 Ti ihtiyac ediyor. Bu kesinlikle güçlü bir GPU ama yerini artık 1080'e bıraktı. Eğer PC toplama konusunda tecrübeңiz yoksa G6'yu alabilirsiniz. Ama ilerede daha kolay yükselte yapmak ve PC'nin hakkında daha çok tecrübe ve bilgi sahibi olmak istiyorsanız her zaman onu kendiniz toplamalısınız.*

S: Yeni bir sistem topladım. Özellikleri söyle; i5 4460 işlemci, GTX 960 ekran kartı, 8 GB RAM, Asus H81 Gamer anakart, 120 GB SSD, 500 Watt güç kaynağı. Oyunları gayet akıcı bir şekilde oynuyorum fakat bilgisayar açılırken Windows yüklemeye başladığında aniden kapanıyor. Sanki anı bir güç kesintisi oluyormuş gibi. Birkaç denemeden sonra bilgisayar açılıyor. Bazen sorunsuz açılıyor. Sizce sorun nedir? Sezer Aydöner

C: *Eğer sisteminizde overclock*

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

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

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

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

C: *Cihazınızda MXM mevcut lakin işlemci Core 2 Duo olduğundan hem yapılacak hiçbir masrafa dejmeyecek hem de aldiğiniz ekran kartına işlemciniz darboğaz yapacaktır.*



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarısızlığı bu kadar normalleştirmemiştir. Adım başı ölçügünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 XONE

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



RimWorld

Bu defa bir hapishane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatı kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza değercek.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2

PC MAC LINUX



SteamWorld Heist

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

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

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

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



Doom

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

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE



CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

Macera



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



Life is Strange

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

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Ocak 2015

PC PS4 PS3 XONE X360

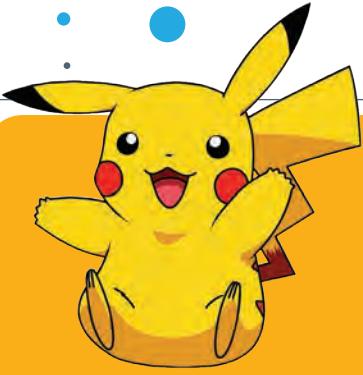


Until Dawn

Bu oyunu deneyim etmeden önce hikayesini ne kadar klişe bulduğunuz bir önemi yok, sonunda kaç kişi hayatı kalırsa kalsın oyuna bayılacaksınız.

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Eylül 2015

PS4



AYIN OYUNU **TEMMUZ**

Pokemon GO

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

70

Online



Heroes of the Storm

MOBA lafını duyunca arkadaşını dönüp uzaklara doğru koşanları bile (bkz. Tuna) esiri etmeye baþaran oyun alışkanlıklarınızı değiþtirmeye aday.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC



League of Legends

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

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CD Projekt RED
Dağıtım CD Projekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE

Strateji



Total War: Warhammer

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile geri dönen seri, ikinci oyununda mükemmeliðin sınırlarında geziyor. Daha önceki oyunlara aþina deðilseniz zorluðu sinirlarını gerebilir.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Hearts of Iron IV

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

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC

Yarış



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Trackmania Turbo

"Gökten zembille indikten" sonra loop'tan loop'a uçtuðunuz muhteşem bir arcade yarış deneyimi sunan oyun, 200'den fazla bölümyle sizin esir edecek.

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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)

89 TL

Bu form 31 Ağustos 2016 tarihine kadar geçerlidir.



KÜLTÜR & SANAT



Cosplay

Cosplay

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

Sayfa 104



www.gezentozan.com

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

Warcraft Durotan Filmin Öncesinin Hikâyesi

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

The Legend of Tarzan

Önceki aylarda sinemalarda büyük reklamları yapılan Tarzan Efsanesi niyeten beyaz perdede taşıdı. Film genel olarak hoşuma gitse de pek de akılda kalacak bir yapıp değil. Senaryoya göre Kongo'nun balta girmemiş ormanlarında kışılı kalan Clayton ailesinden geriye kalan tek çocuk, vahşi ve oldukça saldırgan bir maymun sürüsü arasında yaşamaya başlar. Ancak filmin konusu her zaman bildiğimiz Tarzan hikayesinden çok, Tarzan'ın insanları öğrenmesi ve İngiltere'ye dönmesinden sonra yaşanan bir olayı anlatıyor. Tarzan artık dünya hakkında bilgi edinmiş ve İngiltere'de önemli bir konuma gelmiş! Hatta Avam Kamarası'nda görev almış! Film, Afrika'nın ortasındaki ülkeyi sömürgeleştirmeye giden bir adam ile artik John Clayton adını almış Tarzan'ın mücadeleşini konu alıyor. Tarzan'ın yeteneklerinin gözüme sokulduğu bu sahneleri izlemesi keyifli; ancak bazı sahnelerin anı geçisi insanın "Ne oluyoruz yav? Daha demin şuradalarlı ne ara buraya geldiler?" gibi tepkiler vermesine yol açabiliyor. Akılda kalıcı bir film olmasa da, vakit geçirmeliğin ve hafta sonu evde izlemelik bir film olmuş Tarzan. ■

7

8

7



Rage The Devil Strikes Again

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



Independence Day: Resurgence

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



Lacuna Coil Delirium

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



PARALEL EVREN

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

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

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

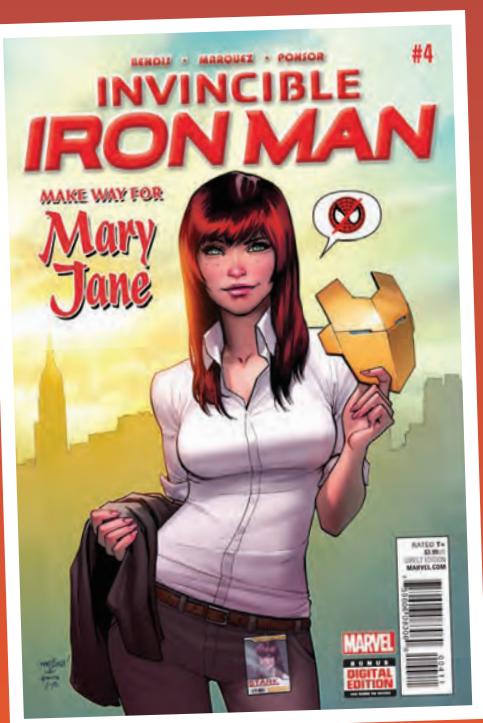
Geçen sene Secret Wars serisiyle sıfırlanan Marvel Evreni'nin bir diğer göze çarpan enteresan olayıysa Invincible Iron Man serisine transfer olan Mary Jane Watson. Peter'ımızın yılma destekçisi, zor zamanlardaki en büyük dayanağı MJ, artık hayatına Tony Stark'ın kulesinde devam ediyor. Bendis'in en önemli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

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

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



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





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

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

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

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

Bu durumu şu ana kadar en net Flash ve Batman serilerinde görüyoruz. Rebirth özel sayısını okuyanların hatırlayacağı gibi, Flash'ı duruma uyandıran en büyük gelişme, bundan önce New 52 düzeni içinde yer almayan Wally West'in yeniden ortaya çıkması oluyor. Bunun üzerine Flash en güvendiği dedektifin, Batman'ın yanına gidiyor ve ikisi bu esrarengiz olayı çözmek için birlikte çalışmaya karar veriyor. Elbette, Batman'ın kendisi de ilginç olaylar ile uğraşıyor. Darkseid War hikayesi sonrasında Joker'in üç farklı insan olduğu yönünde bir bilgi alan Batman, bir taraftan bu sırrı çözmeye çalışırken, diğer yandan Batcave içinde bulduğu kan lekeli gülén yüzün anlamını çözmeye çalışıyor. DC Comics'in açıklamaları sayesinde, bunun Watchmen'i DC Evreni'ne dahil edecek gelişmelerin ilki olduğunu biliyoruz, fakat bu karakterlerin, özellikle de Rebirth özel sayısında üstünde özellikle durulan Dr. Manhattan'ın ne kadar aktif bir rol oynayacağını ilerleyen günlerde göreceğiz.

Flash ve Batman gibi karakterlerin içinde bulundukları bu karışık duruma karşın, DC Comics'in önemli karakterleri arasında, en büyük değişimi yaşayan kişinin Superman olduğu belirtilmeli. Çünkü, diğer karak-

terler büyük ölçüde New 52 sürecinde yaratılan versiyonlarıyla devam ederken, Superman'de tam tersi bir durum var. New 52'yu sonuna kadar takip eden okurlar, Superman serisinin sonunda ana karakterin hayatını kaybettiğini hatırlayacaktır. Bu son dönemde ortaya çıkan "eski" Superman, Rebirth dönemi ile birlikte geleneksel rolüne geri dönüyor. Böylece Superman konusunda net bir değişim yaşanıyor: "New 52 Superman'i" bu sürecin tamamlanmasıyla okurlara veda ederken, bu dönemin öncesinde Superman olarak gördüğümüz karakter New 52 ile yaratılan evrene dahil oluyor.

"Eski" Superman'i, New 52 kapsamında önce Convergence serisinde, daha sonra da Lois & Clark serisinde görmüş olmamıza karşın, bu karakterin doğası ile ilgili esrarengiz noktalar da yok değil.

Kısaçısı, önemli karakterler nezdinde Rebirth süreci merak uyandırıcı bir şekilde başlamış durumda. Bu ivmenin ne kadar süreceğini, ve DC Comics'in New 52 sonrasında evrenini nasıl idare edeceğini, zaman geçikçe göreceğiz. ■

/AltEvren



• Otaku-Chan! Özel •

Satoshi Kon'un anısına...

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

yönetmen, -Kon'un hocası Katsuhiro Otomo da Akira'da- Japonya'nın yaşadığı öğrenci ayaklanması, 1964 Tokyo Olimpiyatları'na dikkati çekerken, Kon kendine farklı semboller buldu: 1969'da Ay'a inilmesi gibi. Sadece ülkelerin değil, tüm dünyanın, ona bakışımızın ve insanların değişimini ön plana çıkarmak istiyordu.

Kon'un hayatı da ilginçti. Haliyle çocukluğu, yaşadığı yerler filmlerini, karakterlerini de etkiledi. Misal Musashino Sanat Üniversitesi'ni kazandığında yaşadığı Musashino bölgesi sonradan Paranoia Agent serisinin geçtiği yer haline geldi.

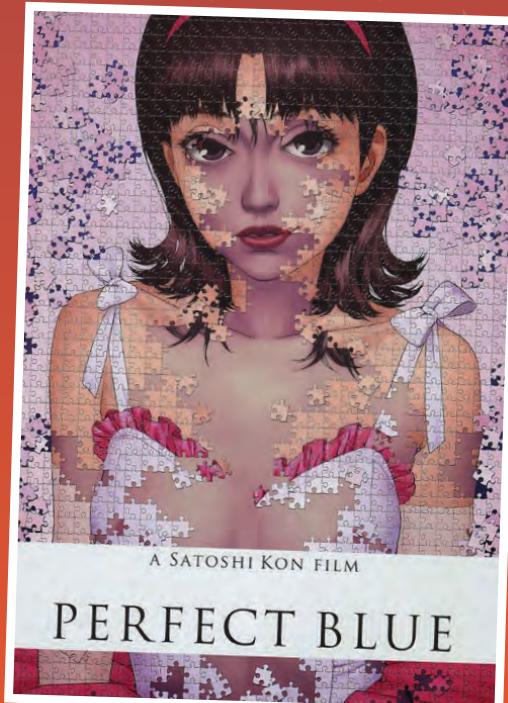
Universitedeyken katıldığı Tetsuya Chiba Ödülü'nde en iyi yeni mangaka seçmesini, Katsuhiro Otomo'yla tanışması izledi. O dönemde Otomo daha manga okurlarını göz bebeği, Yeni Dalga'nın öncüsü haline gelmemiştir. Ama Kon bütün o yolculuk boyunca Otomo'nun asistanlığını yapmaya başladı, özellikle de Akira'da.

Genç bir sanatçı olarak kendi eserlerini yaratma isteğiyle bilenirken mangaya sürüklendiği gibi animeye sürüklendi. Otomo'nun Roujin Z (1990) filmi Hiroyuki Kitakubo tarafından yönetildi, arka planları hazırlayansa Kon'du. Küçük bir görev gibi gözüksede de kısa sürede kendine önemli bir isim yaptı Kon.

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

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

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





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

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

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

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

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



Satoshi Kon

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

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

Kon filmler için düşüncelerini yaşadığı dün yadan aldığı söylüyor. "Yolda yürürken evsizlere rast geliyorum. Merak ettim niye hiçbir filmde gözükmüyolar. Bana göre oldukça bariz bir konuydu," diyoru Time dergisine. Tokyo Uluslararası Film Festivali'ndeysse, "Bu evsiz insanlar çöp kutusunda bir bebek buluyor. Ben de insanların fırlatıp attığı, kimsenin kullanmadığı düşünceleri buldum bu film için," diyorudur.

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

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

"En harika gösteri başlasın," repliğiyle bizi rüyaların içine sürüklüyordu anime ve bittiğindeysse içimizde Paprika'nın oyubaz kılıcılırı gösteriye devam etti.

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



Tokyo Godfathers



• Cosplay Republic •

Cosplay'de Peruk İşinin İncelikleri #1

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



Bazı perukları şekillendirmek zordur.

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

Peki peruk neden kullanılır?

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

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

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

Peruk Nasıl Seçilir?

Yazının diğer bir ana konusu kostümünüze



Yağlanma yok, kabarma yok,
sprey derdi yok

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

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

Peruk Çeşitleri:

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

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

■ Ceyda Doğan Karaş

/cepejderi

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





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[✉ cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [🐦 Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Açık dünya formatını yanlış anladık

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

Öte yandan 2000'li yıllarda yeni bir açık dünya dalgası ile karşılaştığımızı hepiniz biliyor-sunuz. Bu kez çok etkileyici grafiklerle, 80'li

yılların oyunlarına oranla biraz daha küçük haritalarda, daha kontrollü, daha özenli açık dünyalar yaratmaya başlıdalar. Bu dalgaın ilk oyunlarını başarılı bulmamak elde değil. Grand Theft Auto, S.T.A.L.K.E.R gibi isimleri o yillardan hatırlıyor olabilirsiniz. Ancak sonrasında oyun dünyasında bir yarış başladı. Kim daha büyük açık dünyayı yaratacak yarışı... Oyun firmaları bu yarış içinde, yeni oyunlarını tanıttıken kaç yüz kilometre karelilik oyun alanı yarattıklarını anlatıp böbürlenmeye başladılar. Her bir firma, diğerinden daha büyük oyun alanı yaratmak için kendini yırtarken, bu arkadaşlar çok önemli bir detayı unuttu: İçerik.

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

oyunlar olarak kaldılar. Skyrim'de ve Fallout serilerinde ne kadar çok seçeneğe sahip olduğunuzu bir hatırlayın. Skyrim'de, yapabileceklerinizin ucu sonu görünmüyordu. Her an, her yerden yeni bir sürpriz, yeni bir seçenek çıkabiliyor, yeni bir keşif yapabiliyordunuz. Ancak bu oyunların sayısı çok az kaldı ve açık dünya kavramı benim gözümde, içi boş bir balona dönüştü.

Şimdi oyun yapımcılarının bu hatalarını fark ettiklerini ve artık haritaları büyütmem yerine, haritaları doldurmak için yarışa başlayacaklarını hissediyorum. Umarım bu kez işlerini doğru yaparlar ve karşımıza etkileyici oyun evrenleri çıkar.

Ayrıca, bir dip not olarak da şunun altını çizeyim, yazının başında belirttiğim Battletech oyununu 2017'de yeniden hayatı döndürmek için Kickstarter'da bir kampanya başlamış ve başarılı da olmuş. Eğer, konsol bebelerine oyun satmak için sadeleştirme hatasına düşmezlerse, Battletech 30 sene önce olduğu gibi, insanları yine yüzlerce saat boyunca ekran başına bağlayabilir. Bu isme dikkat edin, çok büyük bir tehlke yaklaşıyor. ■

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





Yer Etkisi Kürşat Zaman

[✉️ kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr) [🐦 kursatzaman](https://twitter.com/kursatzaman)

Sanaldan gerçeğe

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

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

Peki, insanların sanallaştırdınları dünyaların peşinde köprülerden düşüp hayatını kaybettiği bir dünyada, bir simülatör tutkunu gerçek bir uçuşu kurallardan ayrılmadan kota bilir mi?

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

deyse kusursuz bir iş çıkartmış ve uçuşunu sorunsuzca tamamlamıştı.

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

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

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





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Yine Blizzard

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

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

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

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

Bu noktada Blizzard'in oyuncuları ne kadar dinlediği, ürettiği yapılmış zayıf olsa bile onu

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

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





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com [@ErtknByndR](https://twitter.com/ErtknByndR)

Pokemon Go

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

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

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





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

**GAMER**

Türkiye'de Gamer olmak kadar zor bir şey yok be abi. Öncelikli olarak Gamer'i tanımlayalım.

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

Eğer bu özellikler sende varsa aramiza hoş geldin...

Enes'in dedikleri çok direkt, yer yer eksik, yer yer ağır olsa

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

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

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

KONSOLUN GÜCÜ ADINA!

Selamlar sana Lort Tuna (Ağabey). Başlıktan anlayacağın üzere daha yeni PS4'üne kavuşmuş bir liseli olarak yazıyorum sana. Sorularım da genelde bu konu üzerinden olacak.

Güzel seçim yapmışsin, umarım beğenmişsindeir PS4'ü Kerem. Ayrıca yıllarca "lord" diye bildiğimiz şeyin Türkçede "lort" olmasına ne diyorsun? Bence saçılık...

1. Şu an bende olan oyunlar: FIFA 16, NBA 2K16, God Of War 3 ve Star Wars Battlefront. Bunların haricinde bana önerilebilecek oyunlar neler ? (Uncharted 4'ü bir arkadaşım ödünc olarak bitirdim.)

Sana bir The Last of Us Remastered iyi gider bence. Onun yanında The Witcher 3'ü denemeni şiddetle tavsiye ediyor ve





Market bölümüne de uğramanı öneriyorum.

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

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

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

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

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

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

5. Online Oyun dergisi artık neden çıkarılmıyor?

Çünkü bahsedilmeye delegecek kadar iyi online oyun ortamda yok. VR olayı yayılma VR kitapçığı yaparız belki.

2011'den beri takipçiniz olarak sana attığım ikinci e-postayı yawnılsarsan gerçekten sevinirim. Bir de PSN kullanıcı adını verirsen de fena olmaz, iyi günler, yaz sicağında bospharşmamanız dileğiyle...

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

Kerem ÖZTÜRK

YÜCE BÜYÜCÜ

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

Neyse canım sen en azından 6 ay kadar使用的; geçenlerde 3 yıl üşenmiş bir arkadaşı konuk etmişim. Buyur bakalım neler sormuşsun İlker...

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

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

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

Güzel yakaladın, onu resmen atlamış. Nasıl affettirelim kendimizi... Bak oyun çıkışında kesin onu hedİYE olarak Aral bize sağlar, sen de o sırada mektup yaz, kazanma şansın olsun!

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

Stüdyo derken... Daha çok bir katta birkaç masayız biz. Ve o masaların hibibirinde de bir Nintendo konsolu yok. Maalesef pek aramıyoruz da? (Bir daha mektup yazmayacağımı düşünüyorum.)

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

Yani ne olsa bir daha CoD gelmez diye-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tamam dikkatli olacağız İlker, Eric'e selamlar.

İlker DİRİK

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





Oyun tavsiyeleri için elbette ki şahane bölümümüz Market hizmetinizde!



PANDA KATİL OLMAZ DERLERDİ...

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

İyi olmaya çalışıyordu Ramazan ama bu darbe muhabbetiyle tüm tadımız kaçtı.

Neyse, bakalım daha neler göreceğiz...

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

Eğer Witcher 3'ü sevdiyisen o ek paketleri derhal al. RS Siege gayet iyi, onu da ekle. Overwatch'ta indirim bulursan al ancak.

Battleborn'u da dünyada bir tek ben sevdim sanırıım.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Future Fight'i bayağı bir oynadım da bir noktada çok sıklık sildim.

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

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

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

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

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

Oyun tavsiyeleri için elbette ki şahane bölümümüz Market hizmetinizde!

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

Aynen. Güvercinin ayağına bağlayıp yolluyor Burçın. (Yeni içinde başarılar demeyi unutma sen de Ramazan.)

Abim bu Ağustos'un 8'i benim doğum günü. Ayın mektubu olmasa da cevap vereksen, bana en iyi hediye olur mutlu olurum. Beni kırm别 lütfen.

9'u da benim doğum günüm? Aslan burcunu o zaman ikimiz de, csak! Hediyesi güle güle oku, görüşürüz.

Ramazan "KatılPanda" YETKİL

ODYN SEKTÖRÜ NEREYE GİDİYOR?

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

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

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

Bu durum bir hayli uzun bir süre devam etmekte. Senin yapacağın tek şey hikayesini az oyunla mutlu olmaya çalışmak zira tüketim toplumu ortamında daha iyilerini görmek zor artık...

2. Bu sorumu mümkünse Ertuğrul Abi'ye yönlendirmek istiyorum. Abi Türkiye'de niye bu kadar az FRP oynayan insan var ya?

Ben uzun bir suredir FRP oynuyorum ve alt kültürle fazlasıyla ilgiliyim ama fazla derece oyun oynamış arkadaşlarma bile FRP deince o ne diyorlar. Abi ben idealist bir insanım ve inanıyorum ki FRP bir insanın ufkunu genişletir, daha sosyal yapar, olaylara birden çok açıyla yaklaşmasını sağlar, hayal gücünü geliştirir vb. Türkiye'de bu konu hakkında organizasyonlar var mı? (FRP'yi tanıtmayı amaçlayan organizasyonlar)? Varsa gönüllü olabilir miyim?

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

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

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

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

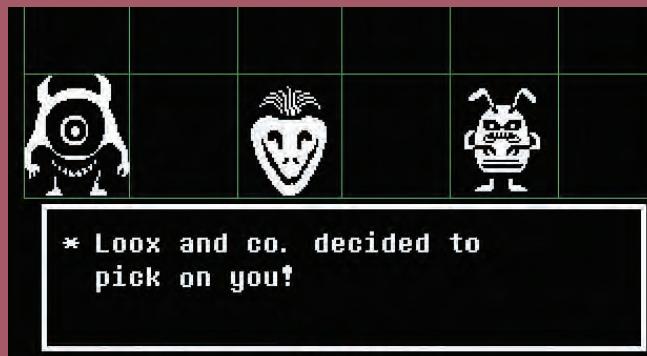
Sedat'ı duydunuz arkadaşlar. Bu fırsatı kaçırmayın!

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

Yine bekleriz Sedat, sen de kendine iyi bak.

Sedat Osman ATEŞOĞLU





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

Okur İncelemesi

Undertale

Uzun zaman önce Dünya iki ırk tara-
findan yönetilmektedir: İnsanlar ve
canavarlar. Ama bir gün iki ırk arasında bir
savaş çıkar. Uzun zaman süren savaşlardan
sonra insanlar galip gelir ve canavarları sihir
kullanarak yeraltına hapsederler.

Yıllar sonra... Ebott Dağı - 201x.
Efsaneler bu dağa gidenlerin asla geri dön-
mediğini söyler. Bir çocuk bu dağa tırmanır.
Ayağı sarışığı takılan çocuk, dağın içine
yeraltına, canavarların hüküm sürdürdüğü
dünyaya düşer. Ve hikayemiz başlar... Ana
hikaye bu bana çocukluğumda okudu-
ğum masalları hatırlatıyor. Klasik, başka
dünyaya düşen ana karakterimizin hikayesi
anlatılıyor.

Şimdi Undertale'ın senaryosunu benim için
özel yapan şeylere gelelim: İlk olarak bu
oyun interaktif bir kitap! Evet kitap. Özellikle
son zamanlarda interaktif senaryolar oldukça

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

özermiş gibi hissediyorsunuz.
Gelelim oynanışa: Oyunun öyle bir adet türü
yok açıksası. Hem bulmaca, hem RPG, hem
de Bullet Hell dediğimiz bir mekanımız var.
Eskiden oldukça popüler olan bu türün sim-
di çok bir yeri yok oyun dünyasında. Ekranın
tamamının mermiyle kaplandığı ve onlardan
kaçmanın ciddi zor olduğu bir tür. Onun
dışında bir de bazı oyunlarda olan Boss sa-
vaşlarında ayrı bir ekranın açılması durumu
var. Onun dışında da yürüüp bir noktadan
başka noktaya gitmek ve basit bulmacaları
çözmekten ve karşımıza çıkan karakterlerle
konuşmaktan ibaret oyun. Şimdi... Gelelim
bazı (peki çok) insanların kafayı yediği nokta-
ya. Oyunun grafikleri, imm, gerçekten basit.
Ama bir de şöyle düşünelim, bu insanlardan
gelen bağışlar ile tamamı tek bir kişi tara-
findan geliştirilmiş bir oyun. Yani siz zaten
bu oyunu oynayacaksanız bu konuda öyle
büyük bekleniyi girmeyeceksiniz. ■



KARAR

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



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

Ayın Kazananı
Harun YAŞIN



No Man's Sky

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



No Man's Sky

#236

1 Eylül'de piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

GAZ DEVİ JÜPİTER'DE BİZİ BEKLEYEN SİRLAR

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

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



SAKIN
KAÇIRMAYIN!

BU AY DERGİDE

- * Android'li cihazlarınızı daha eğlenceli ve güvenli kullanın
- * A'dan Z'ye Torrent kullanmak



**AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

